

Raven 6

Una linea nella sabbia, ep. 3

By (9GU) Giantsquid

Vallata di Sildè

Mali, Africa Occidentale, 2029

Il plotone CSAT Viper deve recuperare materiale sensibile da un drone stealth che ha fatto un atterraggio di emergenza in territorio nemico. Sembra molto probabile che questo incidente sia stato provocato da apparati tecnologici forniti dai francesi al Mali, sui quali è necessario avere più informazioni.

BLUFOR – CSAT Viper Special Forces

OPFOR – Esercito del Mali

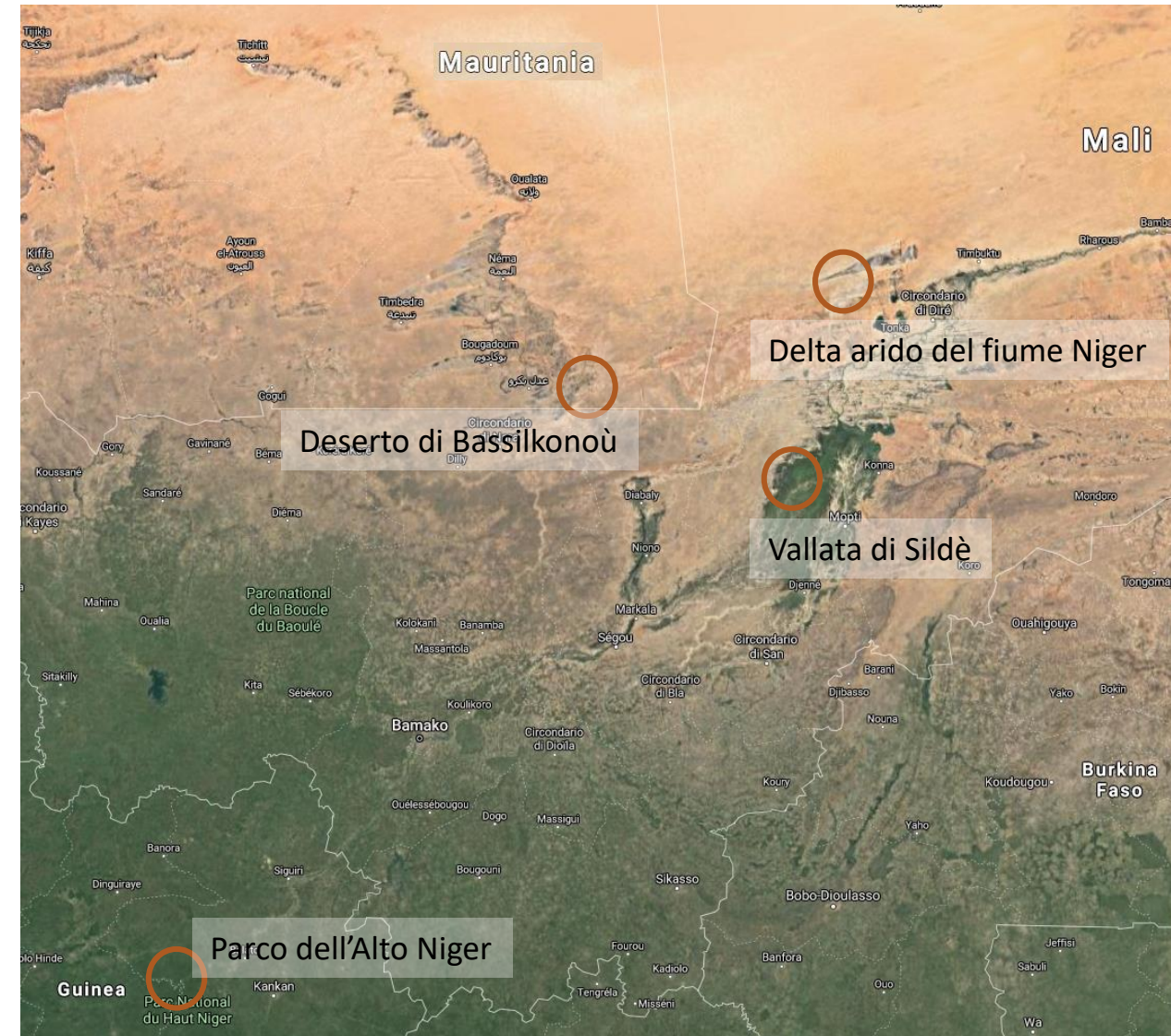


Introduzione geopolitica

Nella regione del Sahel, tra Mali e Mauritania, 2029

In questa breve campagna si immagina che il CSAT, che rappresenta una coalizione di forze ostili all'Occidente, stia ampliando la sua influenza in Africa, approfittando di alcune crisi regionali.

Nel deserto del Nord del **Mali**, nell'area del **Delta del Niger**, ormai in gran parte in secca a causa dei cambiamenti climatici, sono stati scoperti giacimenti di uranio, oro e cobalto. In questi luoghi è molto attivo un **movimento separatista Tuareg** ostile al **governo centrale del Mali**, alleato della Francia, il quale invece intende consolidare il controllo sull'area, anche grazie **Milizie del Nord del Mali**, chiudendo un occhio sulle loro attività più losche. Il **CSAT** invia pertanto nelle sue basi avanzate nell'Est della **Mauritania** un **plotone di forze speciali Viper** con appoggio limitato, con lo scopo ostacolare e mettere in imbarazzo il governo del Mali, costringendolo a fare concessioni ai separatisti. In questo modo i Tuareg dovrebbero mantenere il controllo dell'area e sviluppare un **accordo con il CSAT** per lo sfruttamento delle risorse in cambio di protezione.



La regione africana del Sahel ed i luoghi della campagna



Unità motorizzate dell'Esercito Regolare del Mali

Le **fazioni** coinvolte nella campagna sono:

- L'unità di forze speciali **CSAT Viper**, denominata «**Viper – Red**» che opera con discrezione da basi in Mauritania
- L'**Esercito Regolare del Mali** e quello della **Guinea** (creato con unità RHS). Ostili. Addestramento: base
- Le **Milizie del Nord del Mali**, armate e addestrate dall'esercito regolare per le operazioni più sporche (create con unità RHS). Ostili. Addestramento: base
- I **separatisti Tuareg**, ostili al Mali, alleati con il CSAT, che operano nel Nord del Mali (Syndikat di Arma base modificati). Addestramento: base, ma con alta motivazione
- L'**associazione non governativa IDAP**, impegnata nell'area nella lotta ai cambiamenti climatici. Si appoggia ai contractor della Theseus per la scorta e la protezione del personale. Neutrale.

Una linea nella sabbia. Ep. 3: Raven 6

Antefatto

Vallata di Sildè, Mali, Africa Occidentale

25 agosto 2029



Il successo dell'ambiziosa **missione di recupero dei camion (Ep. 2 – La pistola fumante)** ha fatto salire la tensione tra il Mali e il CSAT, senza tuttavia innescare un conflitto aperto. I droni stealth da ricognizione del CSAT si sono spinti più in profondità nel territorio nemico per individuare i principali movimenti di truppe e aiutare la ribellione dei Tuareg. Nel tardo pomeriggio del 29 agosto 2029 uno di questi velivoli, **Raven 6**, ha perso il collegamento con la centrale operativa e ha fatto un **atterraggio di emergenza in territorio nemico**. Sembra probabile che l'episodio sia dovuto ad **un'azione di jamming** condotta con attrezzature avanzate fornite dai francesi. Il luogo dell'incidente si trova piuttosto vicino al confine con la Mauritania e le basi del CSAT ed è poco presidiato dalle forze del Mali, impegnate più Nord contro i Tuareg. Per questo il comando CSAT, con inguaribile e fastidioso ottimismo, ha immediatamente avviato un'operazione del plotone Viper per il **recupero della scatola nera**, la **distruzione del relitto** e il **“prelievo” di uno dei nuovi jammer francesi**, in modo da mettere a punto apposite contromisure.

La posizione del drone è nota in modo approssimativo e non è stato possibile condurre azioni di sorvolo volte al recupero di maggiori informazioni, vista la mancanza di tempo. Per raccogliere rapidamente informazioni sul campo, il plotone Viper è stato rafforzato da **operatori alla guerra elettronica**, dotati di equipaggiamenti in grado di individuare il segnale di emergenza emesso dalla scatola nera del drone e dai jammer francesi nelle vicinanze, lavorando a stretto contatto con la **centrale operativa ELINT** (Electronics intelligence). I caccia J16 del CSAT, facendo da esca, sono riusciti ad allontanare la copertura aerea del Mali sul posto, in modo da lasciare campo libero al plotone Viper per una rapida **infiltrazione notturna** in elicottero, seguita da un **avvicinamento a piedi**. Il piano è condurre una **operazione “colpisci e fuggi”, sfruttando una finestra di opportunità di poche ore**, prima che le forze nemiche si concentrino nell'area.

Una linea nella sabbia. Ep. 3: Raven 6



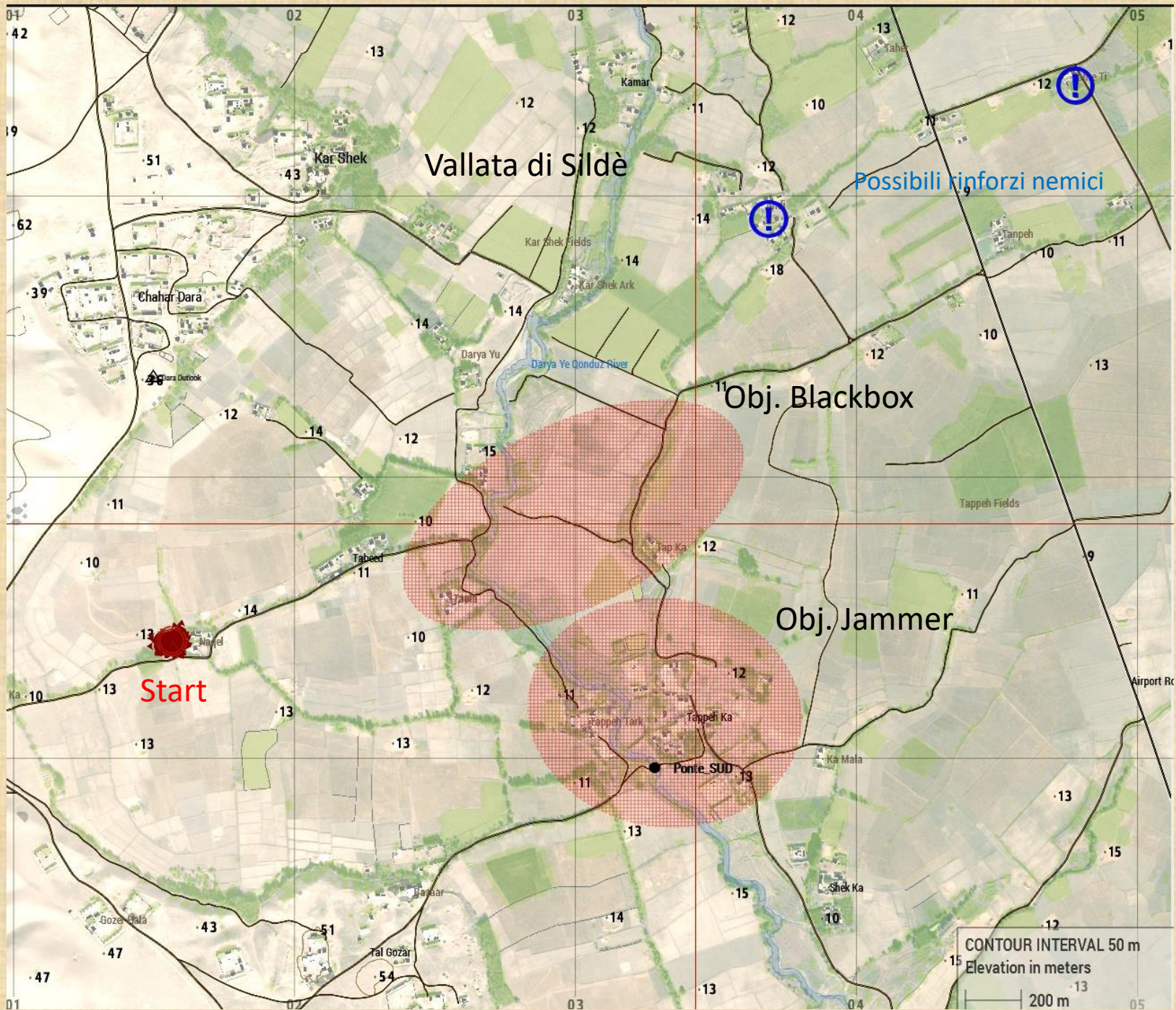
Partenza ore 2 AM (missione notturna) – cielo sereno

Attività plotone Viking

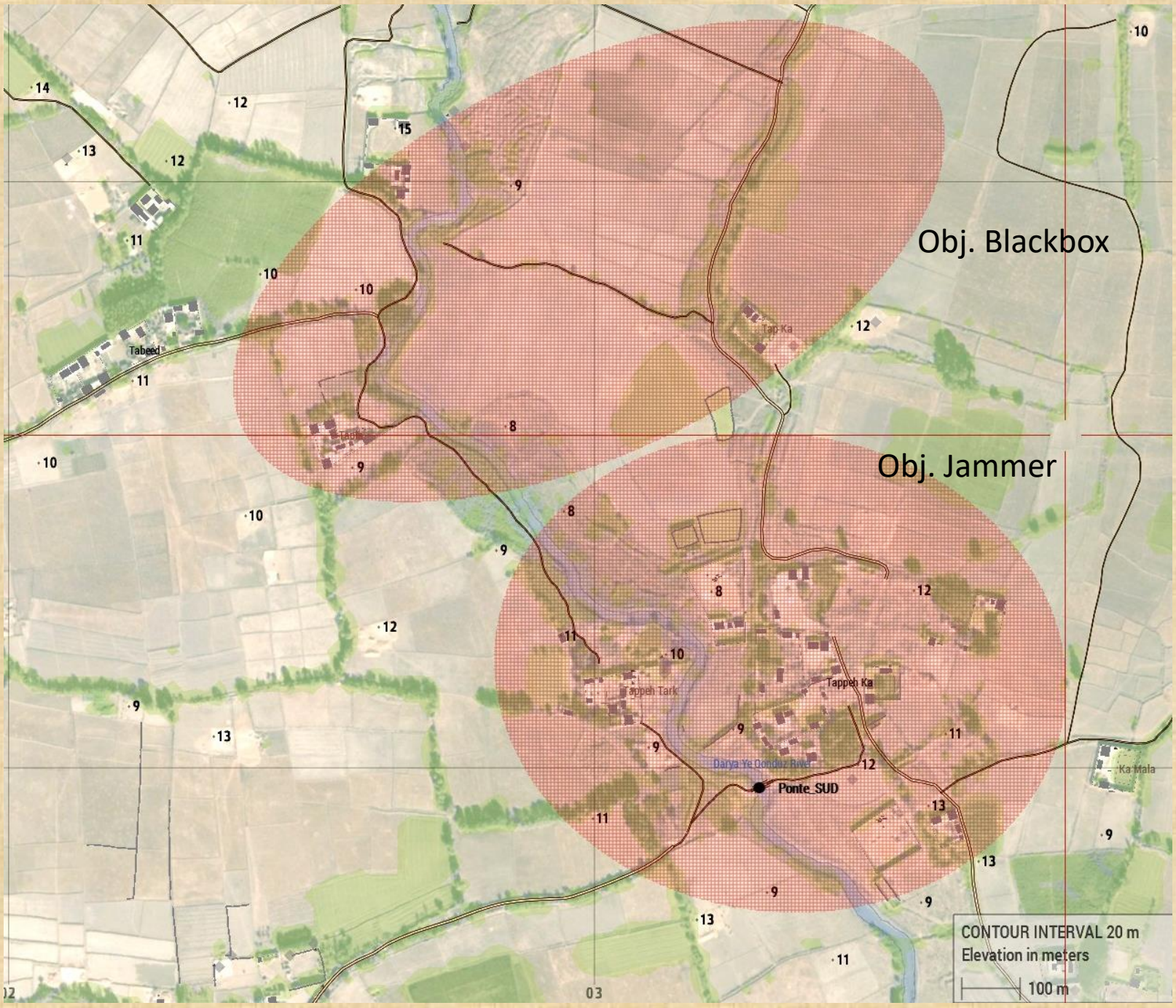
1. Avvicinamento **a piedi** all'area del relitto di **Raven 6**, da precedente infiltrazione in elicottero
2. Individuare la **scatola nera** con lo **scanner** (operatore EW) in area **Blackbox**
3. Prendere possesso della scatola nera, **estrarre e trasmettere i dati** (operatore EW). Verificare che non siano stati sottratti componenti al relitto
4. Distruggere quanto rimane del **relitto** e del **materiale elettronico**
5. Individuare il **jammer nemico** con lo **scanner** (operatore EW) in area **Jammer**
6. Recuperare il **jammer**, copiare e i dati e **distruggere il centro di controllo**
7. Ripiegare rapidamente per **recupero in elicottero** in area da definire ad Ovest, prima dell'arrivo dei rinforzi nemici



Drone stealth Skyhawk come Raven 6



Dettaglio della Vallata di Sildè, Mali, con le aree degli obiettivi. L'infiltrazione del plotone Viper è già avvenuta in elicottero poco più ad Ovest



Dettaglio della Vallata di Sildè, Mali, con le aree di incertezza degli obiettivi. Per individuare la posizione precisa dei bersagli serviranno le indicazioni dell'operatore EW



L'area dell'**Obj. Blackbox**. Per individuare la posizione precisa serviranno le indicazioni dell'operatore EW



L'area dell'**Obj. Jammer**. Per individuare la posizione precisa serviranno le indicazioni dell'operatore EW. C'è un unico ponte a Sud per l'attraversamento dei veicoli nemici verso Ovest

EQUIPAGGIAMENTO CSAT VIPER GREEN

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

Team leader con AK12 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 AK12 GL (prendere **GRENADIER**)

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

Medico con AK12 con zaino grande (prendere **CORPSMAN**)

Fuciliere AT con AK12 con zaino grande per RPG-32 e 4 razzi HEAT (prendere **ATRIFLE**)

Fuciliere con AK12 con zaino grande (prendere **AMMO**)

Marksman 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 AK12 GL e designatore laser (prendere **JTAC**)

Fuciliere con AK12 e Terminale UAV (prendere **UAV**)

Fuciliere e operatore alla guerra elettronica (EW) con AK12K, scanner ed equipaggiamento speciale (prendere **RADIO OPERATORE**) – Vedere più avanti, compresa nuova sezione scanner



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

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 fenek. 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. 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 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

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 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 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.

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 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. 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 Alamat)– 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.

INFORMAZIONI UTILI

- L'**Esercito del Mali** ha conosciuto negli ultimi anni un sensibile incremento della qualità, grazie ai contatti con i francesi. Gran parte dell'equipaggiamento, tuttavia, è ancora di origine sovietica e conta MBT T-72 e T-55 modernizzati, IFV BMP-1 e 2, APC BTR-70/60, BRDM e pochi MRAP moderni Hunter e Casspir. La fanteria è equipaggiata con AK-74 e AKM, mitragliatrici RPK e PKM, lanciarazzi RPG-7 in varie versioni, missili anticarro Fagot e Metis. Molti reparti sono ormai dotati di visori notturni e giubbotti antiproiettile livello III. Tra le armi antiaeree si contano cannoni Zu-23, Zsu-23/4 e missili antiaerei Igla.
- La **Milizia del Nord del Mali** ha un equipaggiamento misto, sia di origine occidentale che sovietica, proveniente sia dall'esercito del Mali che da fornitori indipendenti. Anche se si tratta di una formazione di fanteria leggera può disporre a volte di armi moderne, tra cui lanciarazzi Carl Gustav M3, RPG-32 e missili anticarro Metis. La mobilità è garantita da autocarri e dagli onnipresenti pickup Nissan, mentre i veicoli corazzati sono molto rari. Salvo rare occasioni, manca di visori notturni e giubbotti antiproiettile.
- In questa missione gli **operatori alla guerra elettronica (ne bastano 2 per tutto il plotone)** svolgono ruolo di primo piano. Sono loro che raccoglieranno molte delle informazioni utili per individuare la posizione degli obiettivi e condurre l'azione diretta. Possono inoltre **accedere ai terminali** per sottrarre i dati, tentare di **disturbare i droni nemici facendoli atterrare** e **prenderne il controllo**.
- Non sono disponibili molte informazioni sulle **forze nemiche nell'area**, ma è probabile che sia presente circa un plotone con corazzati leggeri. In caso di allarme delle forze del Mali è bene aspettarsi una risposta in tempi brevi, nell'arco di 10-30 minuti.
- Il **fiume** che attraversa la vallata di Sildè è guadabile a piedi, ma risulta impraticabile per veicoli nemici non dotati di capacità anfibe. Gli MRAP e i fuoristrada Nissan non sono anfibi, BMP e BTR lo sono senza preparazione, ma la sicurezza dell'operazione è discutibile.
- L'impiego di altri droni nell'area non è praticabile fino alla rimozione del disturbatore, quindi **l'operatore UAV non serve, e neppure il JTAC, visto che non sono previsti CAS e appoggio artiglieria**.
- Un accorgimento per **ridurre il rischio di fuoco amico** è utilizzare il visore termico sugli NVG dei viper per fare una verifica. Tutti i **nemici** sono ben visibili per la diffusa radiazione IR, i **Viper** (ma solo loro!) hanno invece una **tuta speciale che riduce le emissioni IR dal corpo**, rendendo visibile soprattutto il capo che non è schermato.
- Alcuni dei fatti che potrebbero verificarsi in questo scenario sono parzialmente ispirati ad un sogno che **Tornaquinci** ci ha raccontato nella chat della Viking 1.2, chiedendomi di inserire degli elementi in uno scenario. Per sua diretta ammissione ha inviato i messaggi mentre stava cagando, ma questo non leva valore alla qualità delle idee.

Uso dello scanner (nuove funzioni)

Spectrum Device di Arma Contact DLC

Cosa è?

Un rilevatore portatile di emissioni elettromagnetiche (EM)

Cosa può fare in questo scenario?

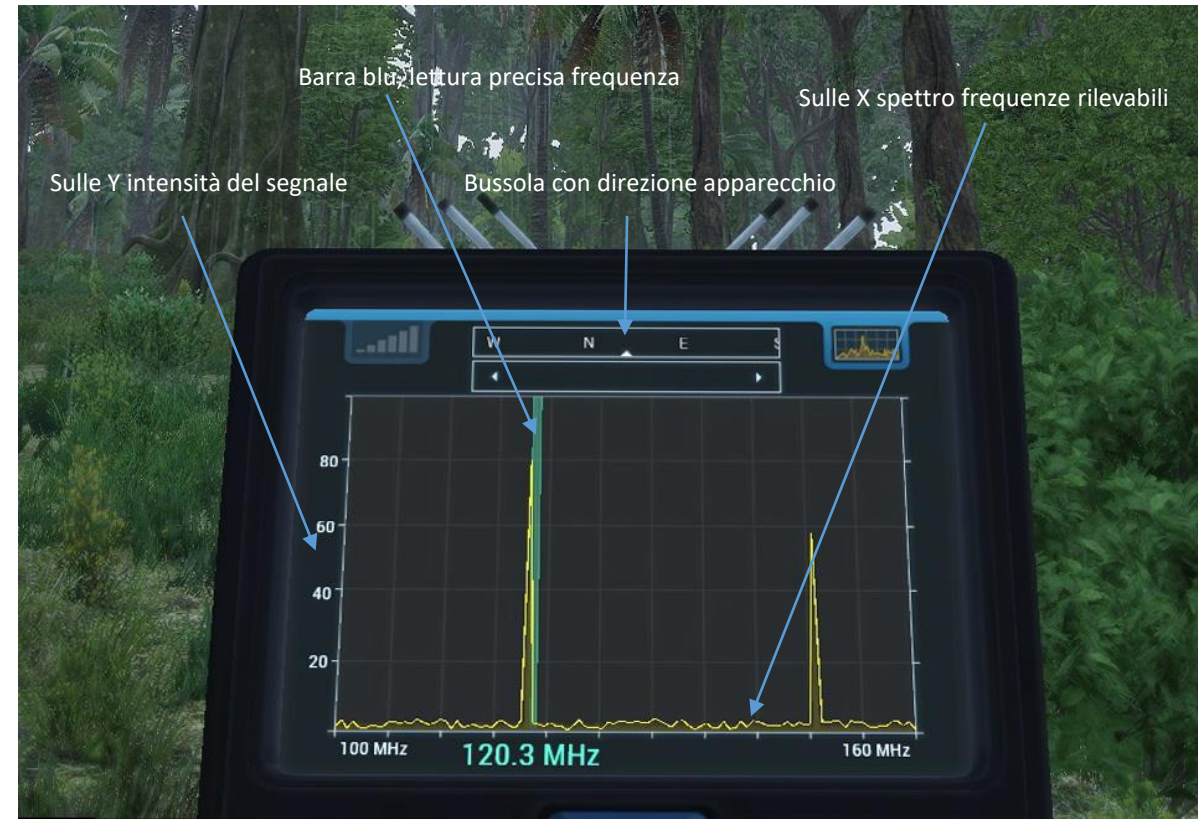
1. Rilevare a breve distanza il **segnale** di sicurezza della **scatola nera** emesso dal trasmettitore del **drone precipitato** (freq 210, dist 600 m)
2. Analizzare le **altre emissioni sul campo** con l'aiuto del **controllo missione ELINT** (Electronic Intelligence). In pratica l'operatore è una antenna mobile che raccoglie dati che vengono analizzati anche da terzi.
3. Trasmettere segnali di **jamming ai droni nemici**, una volta che è stata raccolta la loro firma elettronica, facendoli atterrare o precipitare. Una volta che sono a terra, interagendo con essi, è anche possibile **prenderne il controllo**

Chi lo può impiegare?

Solamente l'operatore alla guerra elettronica (EW) – **prendere loadout operatore radio**, equipaggiato con lo scanner al posto della pistola e di una **radio a lungo raggio** per comunicare con una **squadra di specialisti** che lo supporta nella missione. È dotato di un particolare **casco nero** in polimeri con **antenne integrate con quelle dello scanner** che consentono la trasmissione dati e di un **fucile d'assalto AK-12K** a canna corta, più leggero e maneggevole ma di minor portata rispetto all'AK-12. Nello zaino trovano posto un **terminal UAV** e un **toolkit**, che rappresenta un computer portatile con accessori, utile per interfacciarsi con gli strumenti elettronici del nemico per **attività di hacking e prelievo dati**.

Come si legge e si usa?

- Si attiva come arma secondaria con il tasto 2; con pulsante destro del mouse si accede allo schermo
- Sulle X ci sono le frequenze rilevabili dall'apparecchio nella missione (es: da 100 a 160 mhz). Con la rotellina del mouse si sposta la barra blu per avere una lettura precisa della frequenza
- Sulle Y c'è l'intensità del segnale espressa in percentuale dal 10 al 100%
- In alto è presente una bussola che indica la direzione dell'apparecchio
- Se spostando l'apparecchio il segnale sale di intensità lo si sta orientando nella direzione corretta, se invece il segnale diminuisce siamo fuori strada. Il punto di picco indica la direzione esatta di provenienza del segnale. Una volta cambiata posizione o direzione può essere necessario 1 secondo per la ricezione e la visualizzazione sul display (**grazie mille a Cry per tutti i consigli sul realismo**).
- Se si conosce la potenza esatta del segnale rilevato è anche possibile stimare la distanza dalla sorgente. **Esempio a destra**
- Per il **jamming dei droni** nemici compare l'azione appena si è alla portata corretta (circa 1 km). L'azione funziona solo se non si guarda lo schermo dello scanner e si attiva come una **interazione**.



Esempio pratico

- Lo strumento sta rilevando due emissioni a Nord-Est: 1 a 120 mhz molto vicina/potente ed una circa 150 mhz più debole distante. Lo spettro di rilevamento va da 100 a 160 mhz.
- Spostando la barra blu si può avere una conferma della frequenza della seconda emissione, quella meno intensa
- Se si conosce la potenza esatta del segnale rilevato è possibile stimare la distanza dalla sorgente una volta individuato il picco massimo cambiando la direzione dello strumento. Per esempio se sappiamo che l'emettitore a 120 mhz è rilevabile a 1000 metri dallo strumento, vedendo che l'intensità è all'80% siamo solo a 200 dall'emettitore