

# La vendetta di Dògon

*Una linea nella sabbia, ep. 5*

By (9GU) Giantsquid

Deserto di Bassilkonou

Mauritania, Africa Occidentale, 2029



Dopo le clamorose rivelazioni sulla contaminazione del Sito 9 della Muraglia Verde, una brigata corazzata del Mali invade a sorpresa la Mauritania Orientale, diretta verso le basi avanzate del CSAT. Le unità alleate, piccole formazioni di fanteria meccanizzata appoggiate da un pugno di carri Black Eagle e T-14 Armata, tentano di riprendere l'iniziativa e fermare l'avanzata nemica prima che sia troppo tardi.

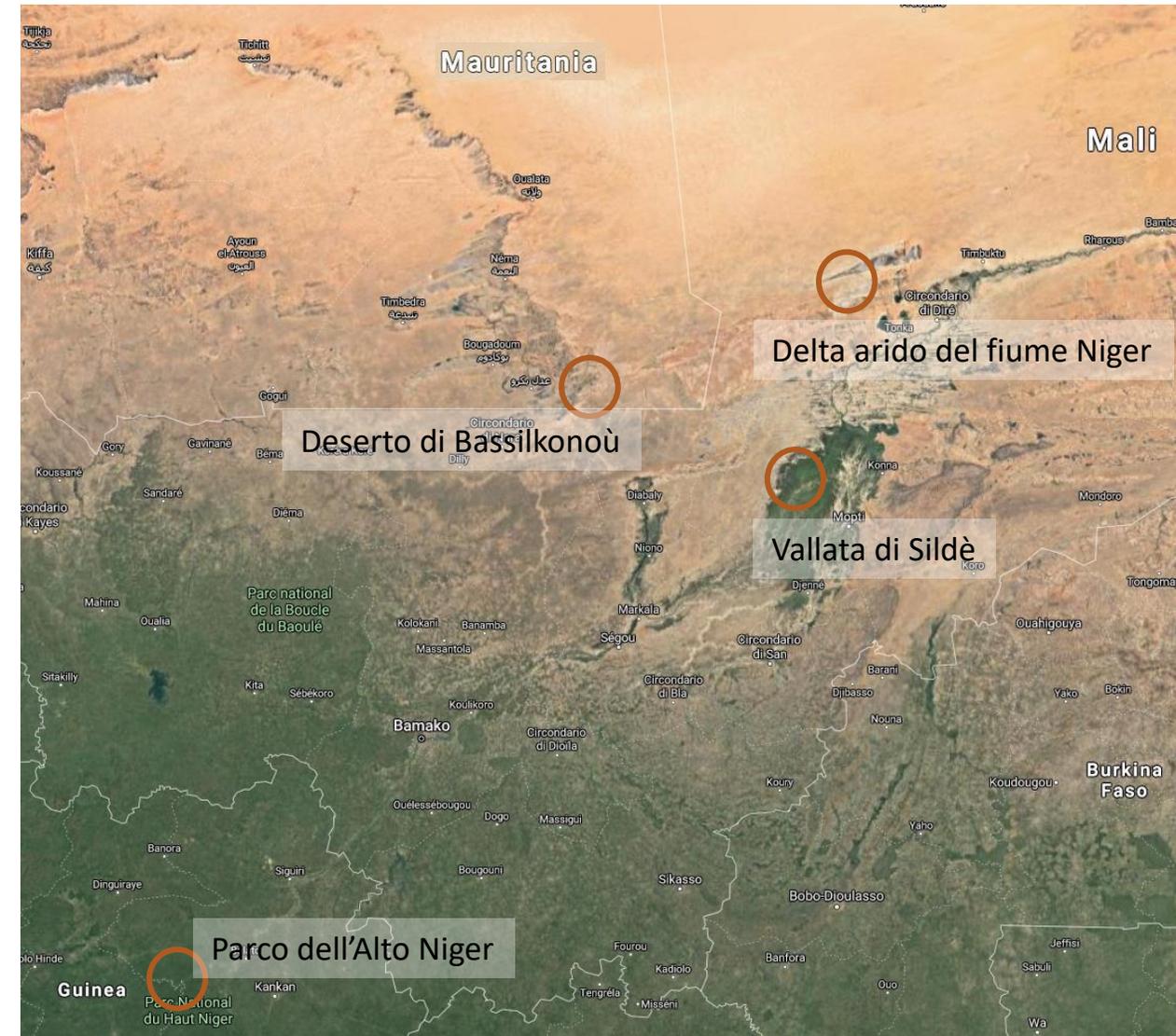
**BLUFOR – CSAT Viper Special Forces e unità corazzate**  
**OPFOR – Esercito del Mali**

## 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

*Tra Mali e Mauritania, Africa Occidentale*

*31 agosto 2029*



Dopo l'episodio della **contaminazione del sito 9 della Muraglia Verde** il governo del Mali riprende l'iniziativa. La **fuga precipitosa e le perdite elevate del plotone Viper CSAT** nella precedente operazione (Ep. 4, La Muraglia Verde) hanno reso molto più difficile la diffusione delle (false) notizie sulle responsabilità dell'Esercito del Mali. In un disperato tentativo di recuperare credibilità mettendo in evidenza le losche operazioni del CSAT prima di un cessate il fuoco, il generale Dògon, uno dei "falchi" dell'Esercito, decide di inviare immediatamente **una brigata meccanizzata dell'Esercito in Mauritania Orientale**, diretta **verso le basi avanzate del CSAT**. La mossa a sorpresa spiazza il comando CSAT che aveva indicato come poco probabile l'invasione. Purtroppo non c'è molto per arginare l'offensiva: i pochi caccia J-16 sono impiegati nella superiorità aerea non c'è tempo di ricevere rinforzi. Il **plotone Viper viene subito aggregato alle poche unità di fanteria meccanizzate** presenti, equipaggiate anche con un pugno di carri Black Eagle e T-14 Armata, per fermare l'avanzata nemica. Le **creste di Bassilkonoù nell'omonimo deserto e la vallata di Qum Ali** che le attraversa rappresentano una **buona linea di difesa**. Un plotone di fanteria CSAT elitrasportata ha appena affrontato le avanguardie dell'esercito del Mali, che tuttavia hanno preso il controllo di due villaggi su un rilievo all'entrata della valle. Le forze CSAT hanno già perso troppo terreno, adesso è il momento di riprendere l'iniziativa e arrestare l'avanzata nemica.

## Una linea nella sabbia. Ep. 5: la vendetta di Dògon

Partenza ore 17,30 – cielo sereno

### Attività plotone Viking

1. Unità CSAT già in posizione, pronte a manovrare verso **posizioni favorevoli di combattimento**, seguendo le ultime indicazioni del comando, raccolte dagli osservatori avanzati e dall'aeronautica
2. **Eliminare** rapidamente le **unità di fanteria presenti** su **Obj. Skorpion** prima che muovano verso Sud. Consolidare le **posizioni difensive a protezione della valle di Qum Alì**. La formazione nemica su Obj. Skorpion è valutabile in un plotone, ma ha già subito diverse perdite
3. **Impedire** alle unità meccanizzate nel deserto a Nord della Linea Beta **l'accesso alla valle di Qum Alì**. Il bersaglio principale sono i carri T-72B e i BMP-2. Si stimano una paio di compagnie meccanizzate ad effettivi ridotti (già colpite dall'aeronautica)
4. Tenere le posizioni e **proteggere l'accesso alla vale fino all'arrivo dei rinforzi**
5. Disponibile una sezione di 3 semoventi **artiglieria** 2S19 da 152 mm con munizioni HE, Cluster, laser (Krasnopol), mine AP, mine AT, fumo

Il plotone CSAT Viper dispone dei seguenti mezzi

2 **MBT T14** e/o **Black Eagle** (3+3 operatori), sezione *Warpig*

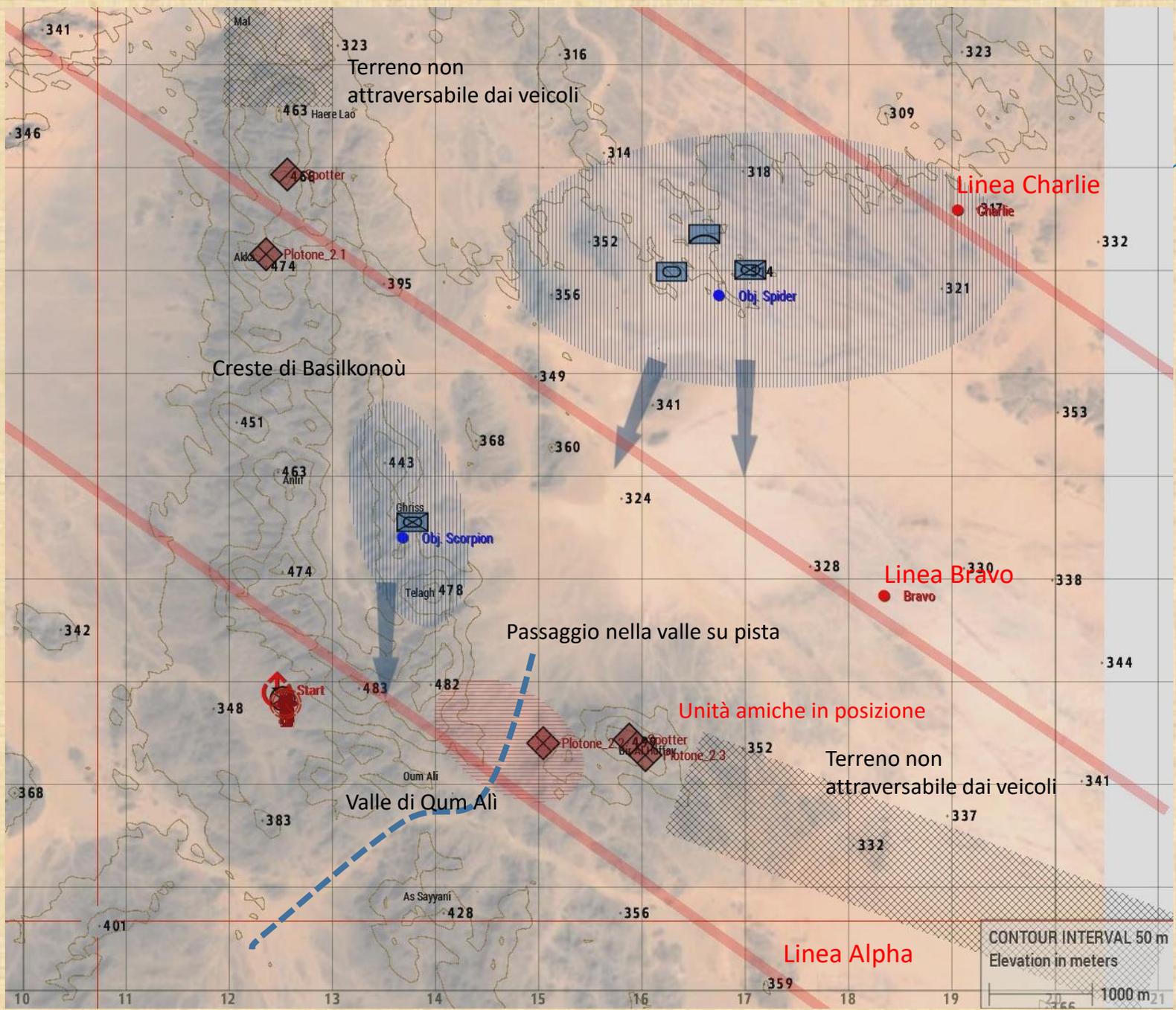
1-2 **IFV BM-2T** (9+2 operatori ciascuno)

2-4 **APC Otokar** (8+2 operatori ciascuno)

2 **Quilin LSV con Metis-M** (fino a 5 operatori ciascuno, unità AT ad alta mobilità)

1 sezione artiglieria dedicata con 3 semoventi da **152 mm** (controllo zeus su indicazioni Warrior)

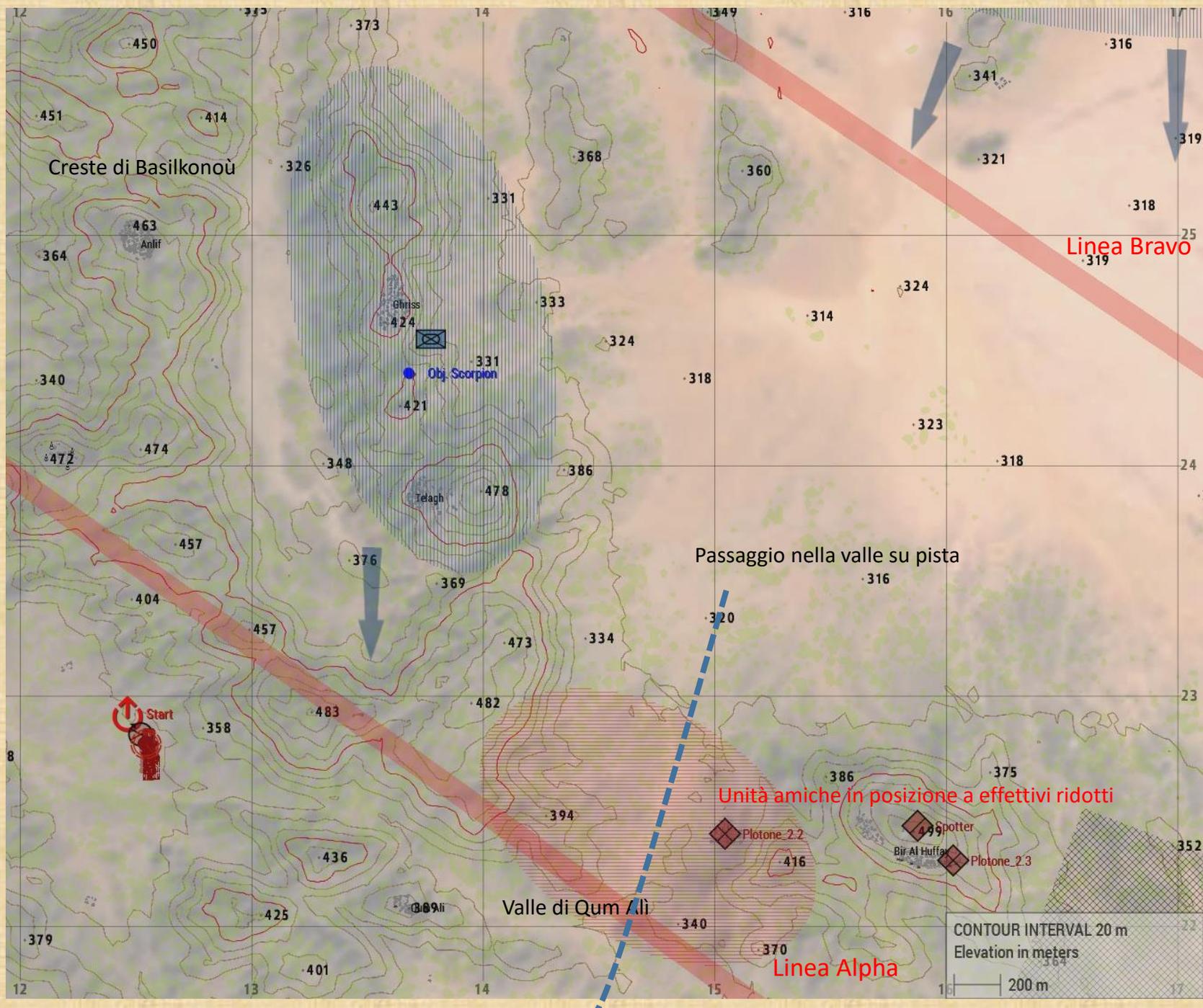




Dettaglio delle **creste di Basilikonou** con le Phase line Alpha, Bravo, Charlie

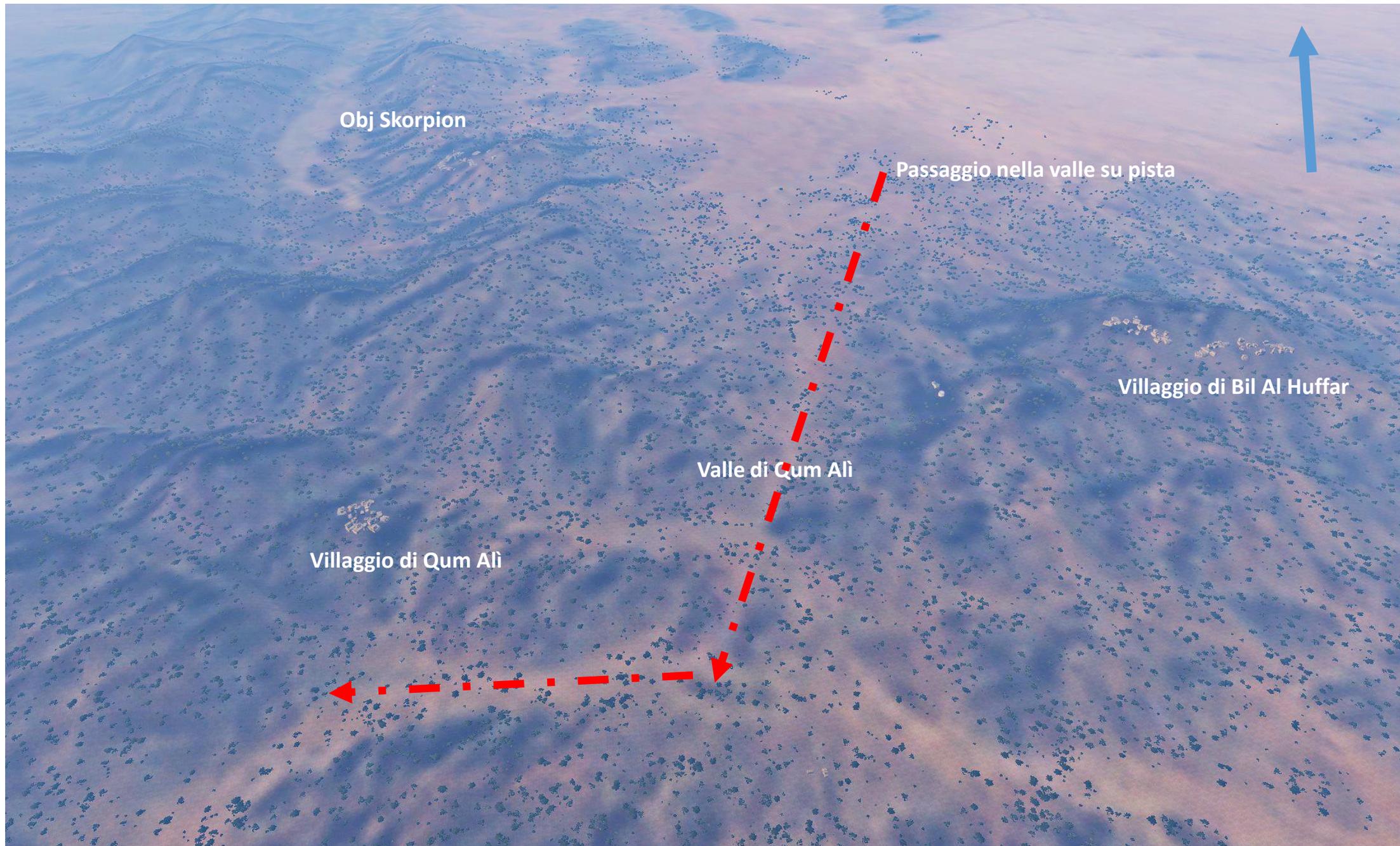
L'area definita **'terreno non attraversabile dai veicoli'** presenta troppo rocce e spaccature per essere percorsa.

Le aree collinari sono ripide e piene di rocce e palme. Rendono il **movimento dei mezzi molto lento e difficoltoso** con la parziale eccezione dei veicoli 4x4 più leggeri.



### Dettaglio delle creste di Basilkonou

Le aree collinari sono ripide e piene di rocce e palme. Rendono il **movimento dei mezzi molto lento e difficoltoso** con la parziale eccezione dei veicoli 4x4 più leggeri.



Obj Skorpion

Passaggio nella valle su pista

Villaggio di Bil Al Huffar

Valle di Qum Ali

Villaggio di Qum Ali

L'area della valle di Qum Ali



Obj Skorpion  
Posizionamento  
plotone nemico

L'area dell'**Obj. Skorpion**. Si tratta di una cresta antistante a quelle più alte di Bassilikonou posta a Nord dell'accesso alla valle di Qum Ali

# 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**)

**Carrista MBT: prendere un loadout da fante a piacere**

**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

*Cari Generici,*

*Eccoci arrivati allo scontro finale. Se le forze del Mali sfondano la linea, tutto lo sforzo del CSAT in Africa Occidentale sarà stato quasi inutile.*

*Anche se la fanteria ha un ruolo di primo piano in questa missione, la battaglia non può essere vinta senza l'appoggio dei mezzi corazzati. Alcuni tra voi hanno già fatto piccole parti di questo scenario in alcune serate come equipaggio degli MBT Black Eagle e T14 o come fanteria meccanizzata appoggiata dall'IFV Stalker, e quindi avete già un'idea di quel che vi attende, anche se obiettivi e svolgimento di questa versione estesa sono differenti. In ogni caso, questa è la prima volta che facciamo l'azione completa che prevede fanteria, mezzi corazzati e artiglieria in una operazione ad armi combinate.*

*Approfittando delle vacanze di Natale ho messo giù qualche riga per orientarsi con i mezzi, frutto di varie letture e test su ArmA, e ho inserito pure le figure!*

### VEICOLI CSAT

**MBT Black Eagle** (T100 di ArmAIII). Basato su un progetto russo della fine degli anni 90', che prendeva ispirazione dal T-80U, ma rimasto allo stadio di prototipo, il Black Eagle è stato "ripescato" dai programmatori della Bohemia per farne l'MBT base del CSAT. Si tratta un mezzo di terza generazione innovativo, con una sagoma molto bassa e una potente turbina a gas che gli danno grande accelerazione e velocità. Armato con lo stesso cannone da 125 mm del T-72, è dotato di un sistema controllo tiro molto moderno e di una riserva di munizioni ben separata dal vano equipaggio (un difetto del T-80/72). La torretta presenta una protezione superiore a quella dello scafo, che consente di contenere i danni delle munizioni AP da 125 mm del T-72 e dei missili anticarro, grazie alla corazza in compositi con elementi reattivi (ERA) di terza generazione. Il profilo contenuto lo rende un bersaglio difficile, ma impedisce al cannone di andare in depressione più di 5 gradi (rispetto ai 10 gradi del T14), quindi prestate attenzione quando cercate una posizione a scafo sotto o ingaggiate dall'alto di una collina. Il capocarro può manovrare una mitragliatrice NSV telecomandata da 12.7mm in torretta.



**MBT T14 Armata** (T140 Angara di ArmAIII **DLC Tanks**). Disponibile in numero limitati nell'inventario del CSAT a causa del costo elevato, è un MBT di quarta generazione prodotto in Russia. Armato con una versione allungata del cannone da 125 mm del Black Eagle (e del T72/80/90 ecc...) presenta una grande torretta telecomandata e tre uomini di equipaggio in posizione affiancata nello scafo, circondati da una vasca di corazza composita avanzata. La protezione gli consente di incassare le munizioni AP del T-72 e missili anticarro Metis e Konkurs con una certa disinvoltura, almeno nell'arco frontale. Più colpi a segno e centri fortunati possono tuttavia danneggiare la torretta o il cannone rendendo il mezzo del tutto inutile. In una torretta telecomandata controllata dal capocarro è montato anche un cannone da 30 mm con munizioni HE per colpire le squadre anticarro nemiche a distanza. Nell'esercito del CSAT il T-14 è spesso usato in compagnie miste con i Black Eagle per azioni "hunter-killer" dove l'Armata attira il fuoco e marca i bersagli per i Black Eagle che attaccano lateralmente sfruttando la superiore manovrabilità e il data-link (questa è ovviamente una mia fantasia ma mi piaceva l'idea).



**IFV BM-2T Stalker** (BTR-K di ArmAIII). Moderno IFV cingolato ispirato ad un prototipo prodotto in Bielorussia (altro ripescaggio), modernizzato con una torretta telecomandata stabilizzata, armata con un cannone da 30 mm con controllo tiro moderno che può distruggere un BMP a 2 km. Può fare fuoco in movimento ad alta velocità e calcolare l'anticipo sui bersagli in movimento con efficienza. Un lanciatore binato con copie cinesi dei missili anticarro Spike MR, con sistema di guida duale IIR e SACLOS, si trova a lato del cannone con 2 ricariche (4 armi complessive). Per colpire i T-72 è meglio selezionare l'attacco dall'alto, che dà maggiori probabilità di successo. La protezione dello scafo è garantita fino al 30 mm AP del BMP-2 sull'arco frontale (ma attenti alla torretta telecomandata), mentre la corazza composita e Slat lo proteggono dagli RPG-7. Risulta tuttavia abbastanza vulnerabile ai missili anticarro Metis e Konkurs in dotazione all'Esercito del Mali. Trasporta 9 fanti + 2 membri dell'equipaggio. Il TL può fare anche da capocarro con una sua ottica stabilizzata.



**APC Otokar Arma** (Marid di ArmAIII) – APC leggero 6x6 dotato di torretta telecomandata con mitragliatrice da 12.7 mm e lanciagranate automatico, con visore termico. Il mezzo è molto vulnerabile alle armi anticarro e la protezione è limitata alle mitragliatrici pesanti. Trasporta 8 fanti + 2 membri dell'equipaggio.



Gli MBT e gli IFV (non gli APC) del CSAT dispongono di un sistema **controllo tiro moderno** con armi completamente stabilizzate e possibilità di fare fuoco su bersagli in movimento con previsione del punto di impatto. Per vedere come funziona guardate qui al capitolo 2.1

<https://blog.9thgenericunit.com/guida-allimpiego-dei-mezzi-corazzati-su-arma-iii-parte-ii-potenza-di-fuoco/>

Gli stessi mezzi sono dotati, oltre ai lanciafumogeni, di un **sistema di difesa attivo (APS) Afganit** capace di intercettare missili e RPG a breve distanza con 4-5 ricariche (**mod APS Drongo, server side**). Funziona in modo completamente automatico e può prevedere anche il rilascio anche in una cortina fumogena. In condizioni ottimali risulta efficace nei 2/3 dei casi e garantisce quindi superiori capacità di sopravvivenza alle armi anticarro. Per vedere come funziona guardate qui al capitolo 3.6

<https://blog.9thgenericunit.com/guida-allimpiego-dei-mezzi-corazzati-su-arma-iii-parte-iii-protezione/>

**Quilin LSV, versione AT** – Veicolo 4x4 ad alta mobilità per operazioni speciali. Veloce e manovrabile, è l'unico mezzo che può arrampicarsi senza problemi sui rilievi della mappa. È tuttavia privo di qualunque protezione e l'equipaggio risulta completamente esposto. Trasporta 5 uomini, di cui uno addetto ad un Metis-M ATGM con visore termico e 4 ricariche. A bordo si trova un altro lanciatore con 3 ricariche, che può essere impiegato a terra. Sono perfetti per tattiche "colpisci e fuggi", che prevedono di sparare un 1-2 missili da posizioni riparate e poi cambiare rapidamente posizione senza esporsi al fuoco di risposta nemico.



Per alcune note sulle tattiche, anche sulle manovre "colpisci e fuggi" con mezzi leggeri, vedete qui.

<https://blog.9thgenericunit.com/guida-allimpiego-dei-mezzi-corazzati-su-arma-iii-parte-iv-procedure-per-lequipaggio-e-tattiche/>

## Note sui mezzi dell'Esercito del Mali

**T-72BA** - Versione ampiamente migliorata del celebre MBT di origine sovietica. La corazza spaziata con elementi reattivi di seconda generazione consente di arrestare facilmente gli RPG-32 sull'arco frontale e rende meno efficaci gli ATGM Metis M e Spike del CSAT. Anche un centro con il potente cannone da 125 mm degli MBT del CSAT non garantisce la penetrazione, anche se avete una buona possibilità (vedere sotto). Se possibile, è meglio cercare di colpire il fianco posteriore e la congiunzione tra torretta e scafo. Il T-72BA è armato con lo stesso cannone da 125 mm del Black Eagle (ma con munizioni meno efficaci), ma è privo di visore termico e può avere difficoltà a colpire regolarmente bersagli in movimento a più di un km di distanza. Non sottovalutate questa versione del T-72: anche se è decisamente inferiore ai carri del CSAT è un avversario cui prestare grande attenzione.



**BMP-2D** – Una delle ultime versioni dell'IFV cingolato di origine sovietica, pesantemente armato, con un cannone da 30 mm e ATGM Konkurs, ma poco protetto per gli standard odierni. Il missile è montato su lanciatore singolo che impone lunghi tempi di ricarica, superiori ai 2 minuti e l'esposizione dell'equipaggio. Le piastre di corazza addizionale garantiscono la protezione dalle mitragliatrici pesanti sul fronte e fianchi, ma qualunque vera arma anticarro può metterlo fuori combattimento. →



**BTR-70** – Tipico APC 8x8 a basso costo, è armato con una mitragliatrice pesante da 14.5 mm in torretta non stabilizzata. La blindatura è sufficiente a proteggerlo solo dalle armi leggere. Anche le mitragliatrici pesanti da 9,3 mm possono perforarne lo scafo e la torretta sotto i 300-400 m di distanza. È quindi importante distinguere sempre un BTR da un BMP, perché con il primo ve la potete abbastanza cavare con le mitragliatrici pesanti e le granate. Però se fate lo stesso con un BMP e vi mettete a sparagli con le mitragliatrici siete sulla buona strada per morire: la sua protezione è superiore e vi servirà almeno un RPG. ↘



Per semplificare il lavoro di cannonieri e dei comandanti ed evitare lamentele (“è tutto buggato...gli ho tirato due AT e non va giù!”) a seguire trovate una pomposa **tabella riassuntiva**. I dati sono basati a grandi linee su test su Arma e su alcune pubblicazioni e wargame, ma sono puramente indicativi, **prendeteli con le pinze!** (qui per le fonti: <https://blog.9thgenericunit.com/guida-allimpiego-dei-mezzi-corazzati-su-arma-iii-parte-vi-conclusioni-e-bibliografia> )

Ricordatevi che su Arma i mezzi non hanno più solo i punti ferita (“ci vogliono 2 missili per quel mezzo e 4 per l'altro) ma prima devono essere perforati. A volte basta 1 centro con un'arma AT, a volte ne servono 3. Dipende dalle armi, dalle corazze, da dove prendi il mezzo nemico e anche dal culo e da eventuali bug del gioco, ai quali cercherò di rimediare vigilando con lo zeus. Se volete saperne di più leggete qui ai capitoli 3.1 e 3.3: <https://blog.9thgenericunit.com/guida-allimpiego-dei-mezzi-corazzati-su-arma-iii-parte-iii-protezione/>

Modello	% kill su T-72B	Portata massima	Note	
T14 125 mm	60% a 1 km	> 3000 metri	Canna un po' più lunga di quella del Black Eagle	
Black Eagle 125 mm	50% a 1 km	> 3000 metri		
Spike MR ATGM (del BM-2T Stalker) top attack	60%	2000 metri	Doppio Sistema di guida: IIR e Saclos	
Metis-M ATGM (versione migliorata del Metis)	40%	1500 metri	Guida SACLOS. Occhio ai 1500 m, misurate le distanza con il telemetro	
RPG-32	0-10%	500 metri	Sparate sul fianco e il retro.	
Modello	% kill su T-14	% kill su Black Eagle	% kill su BM-2T IFV	Portata massima
T-72B 125 mm	0% a 1 km	20-30% a 1 km	70-80% a 1 km	2500 metri
Konkurs ATGM	0%	10-20% secondo lo stato dell'ERA	50-60%	3000 metri
Metis ATGM	0%	0-10% secondo lo stato dell'ERA	30-40%	1500 metri
RPG-7V2	0%	0%	10-20% secondo lo stato della SLAT	300 metri

Con % kill si intende nel caso di un solo colpo a segno sull'arco frontale a 1000 metri (per gli ATGM/RPG la distanza è irrilevante perché hanno testata HEAT). Per i cannoni con munizioni AP più il bersaglio è distante più è bassa la % kill.

Attenti che kill non vuol dire necessariamente esplosione catastrofica, ma mezzo fuori combattimento per danni eccessivi, che quindi viene abbandonato dall'equipaggio.

Per i cannonieri: ricordatevi di usare APFSDS contro i carri e HEAT contro i corazzati leggeri. Risparmiate le munizioni APFSDS e i missili che vi serviranno!

- 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.
- Gli **equipaggi dei carri possono prendere un loadout da fanteria**, come RFL, AB o GL, nel caso debbano scendere a terra
- Potete prendere un loadout **UAV** per controllare una drone quadricottero e un **JTAC** per artiglieria da 152 mm. I tre obici 2S19 da 152 mm dispongono di **munizioni HE, Cluster, laser (Krasnopol), mine AP, mine AT, fumo**
- **A bordo di tutti gli APC e IFV trovate munizioni**, anche per le armi anticarro. Sui **Quilin LSV** c'è un lanciatore Metis M in ralla con visore termico. Trovate **un altro lanciatore trasportabile con 3 missili nel veicolo**.
- Le creste di Bassilkonoù non sono facilmente attraversabili con i mezzi pesanti. Ci sono molte rocce e pendenza eccessiva. Ci si può provare, ma serve tempo e una guida attenta. Solo i **Quilin LSV possono muoversi discretamente sui rilievi**. Lo stesso vale per i mezzi nemici.
- Una **squadra può essere dedicata a rapide azioni anticarro** e montata su **2-3 Quilin LSV** (15 operatori in totale, al massimo). I mezzi le danno la massima mobilità e consentono di operare in supporto agli MBT con tattiche colpisci e fuggi. Sottolineo il fuggi perché i mezzi non hanno protezione di alcun tipo.
- Gli **MBT dovrebbero avere 3 operatori come equipaggio**, non una AI + cannoniere e capocarro. Serve un conducente capace per muoversi rapidamente tra le dune, serpeggiare, manovrare a scafo sotto e destreggiarsi sui terreni difficili.
- Per i carristi degli MBT: caricatevi la **mod Thermal improvement**, che dà una resa più realistica dei visori termici dei veicoli corazzati. Si attiva con B. <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2041057379>
- 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.