

La vendetta di Dògon, v3

Una linea nella sabbia, ep. 5

By (9GU) Giantsquid

Deserto di Bassilikonou

Mauritania, Africa Occidentale, 2029

Dopo le clamorose rivelazioni sulla contaminazione del Sito 9 della Muraglia Verde, una brigata meccanizzata 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, 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

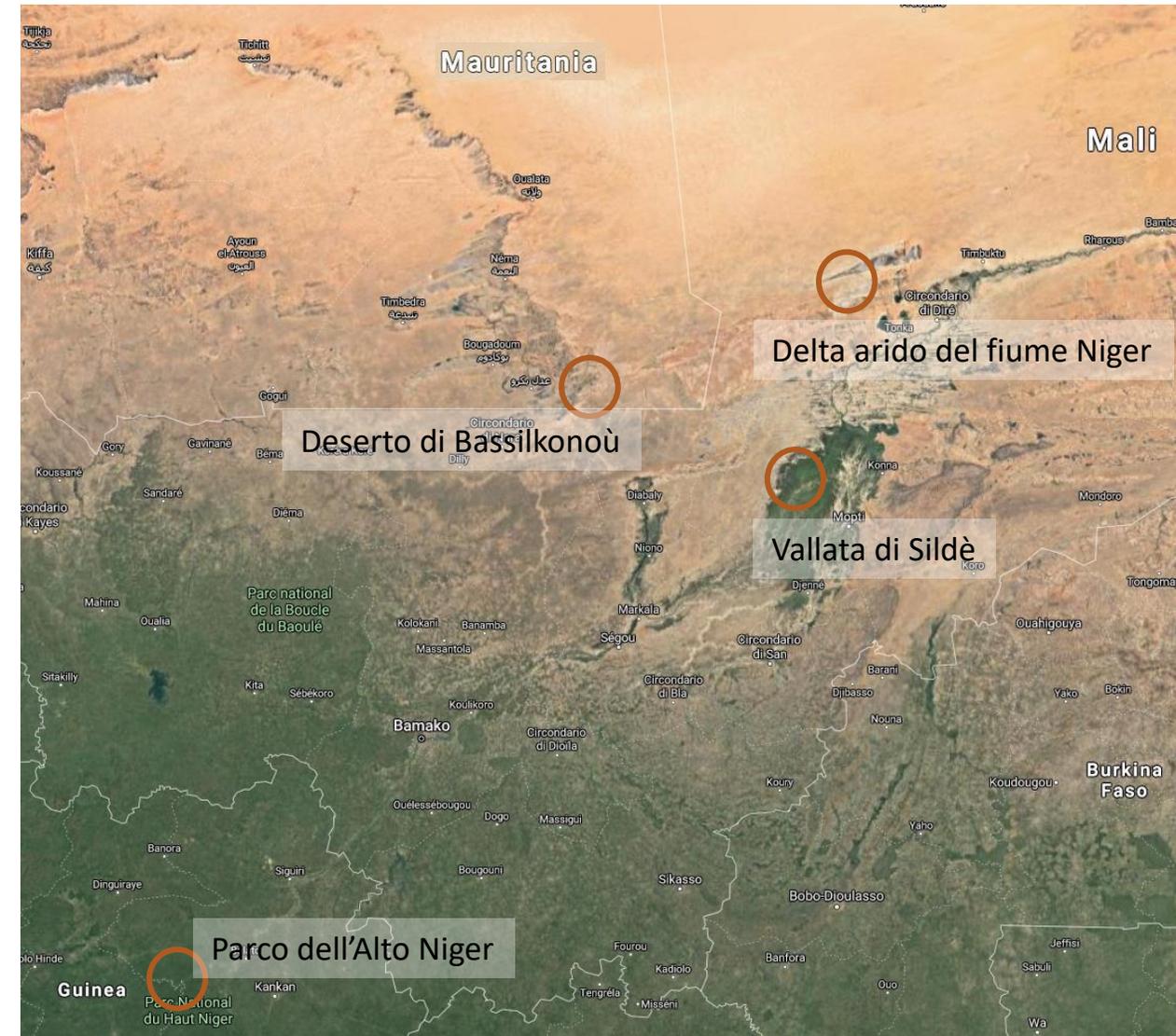


Introduzione geopolitica

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. 5: La vendetta di Dogon, v3

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, per fermare l'avanzata nemica. Le **creste di Bassilkonoù nell'omonimo deserto e la vallata di Qum Alì** 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, v3



Partenza ore 17,30 – cielo sereno

Attività Task Force 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 Ali**. 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 Ali**. Il bersaglio principale sono i carri T-72B e i BMP-2. Si stimano **un paio di compagnie meccanizzate** a effettivi ridotti (già colpite dall'aeronautica), con difesa aerea limitata (ZSU e Manpads)
4. Tenere le posizioni e **proteggere l'accesso alla vale fino all'arrivo dei rinforzi**

La Task Force Viking
dispone dei seguenti mezzi

2 **MBT Black Eagle** (3+3 operatori), sezione
Warpig

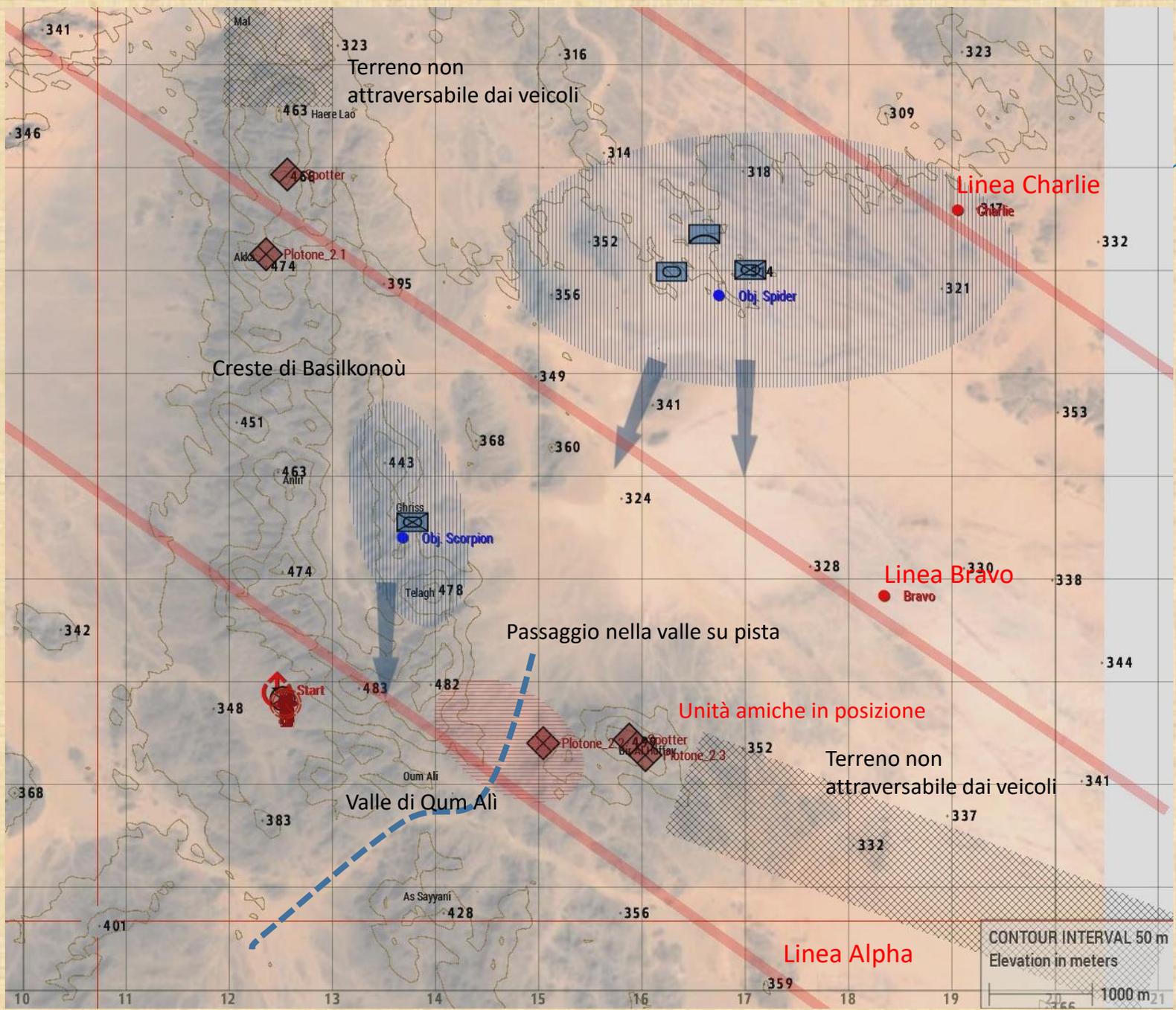
2 **IFV BM-2T Stalker** (9+2 operatori ciascuno)

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

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

1 **velivolo CAS Yak-130 Neophron** oppure 2
UAV Burraq (armati con 4 ATGM)

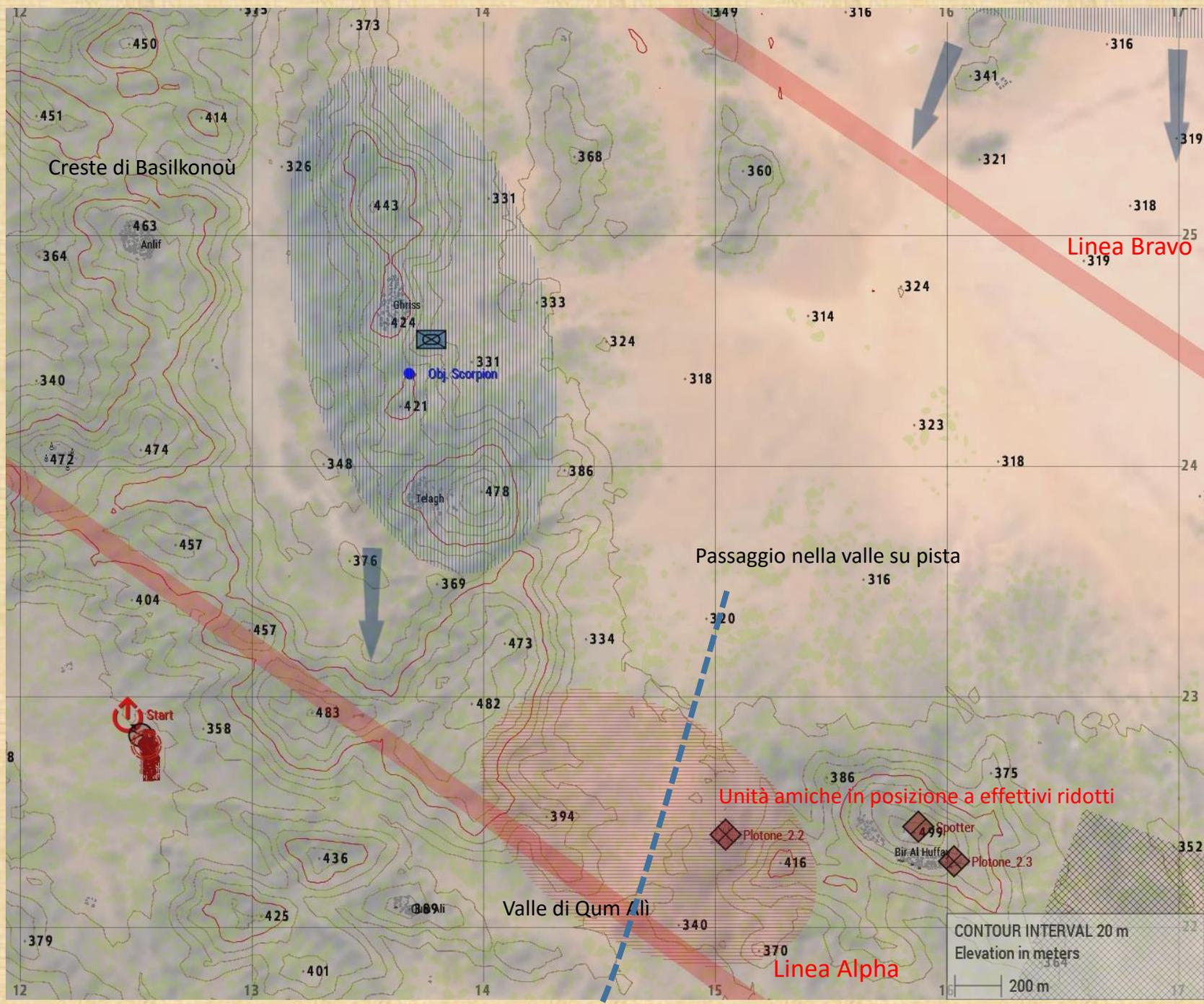
6 **UAV kamikaze**, da caricare sui mezzi



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

L'area definita **'terreno non attraversabile dai veicoli'** presenta troppo rocce e fenditure per essere percorsa dai mezzi CSAT come da quelli nemici.

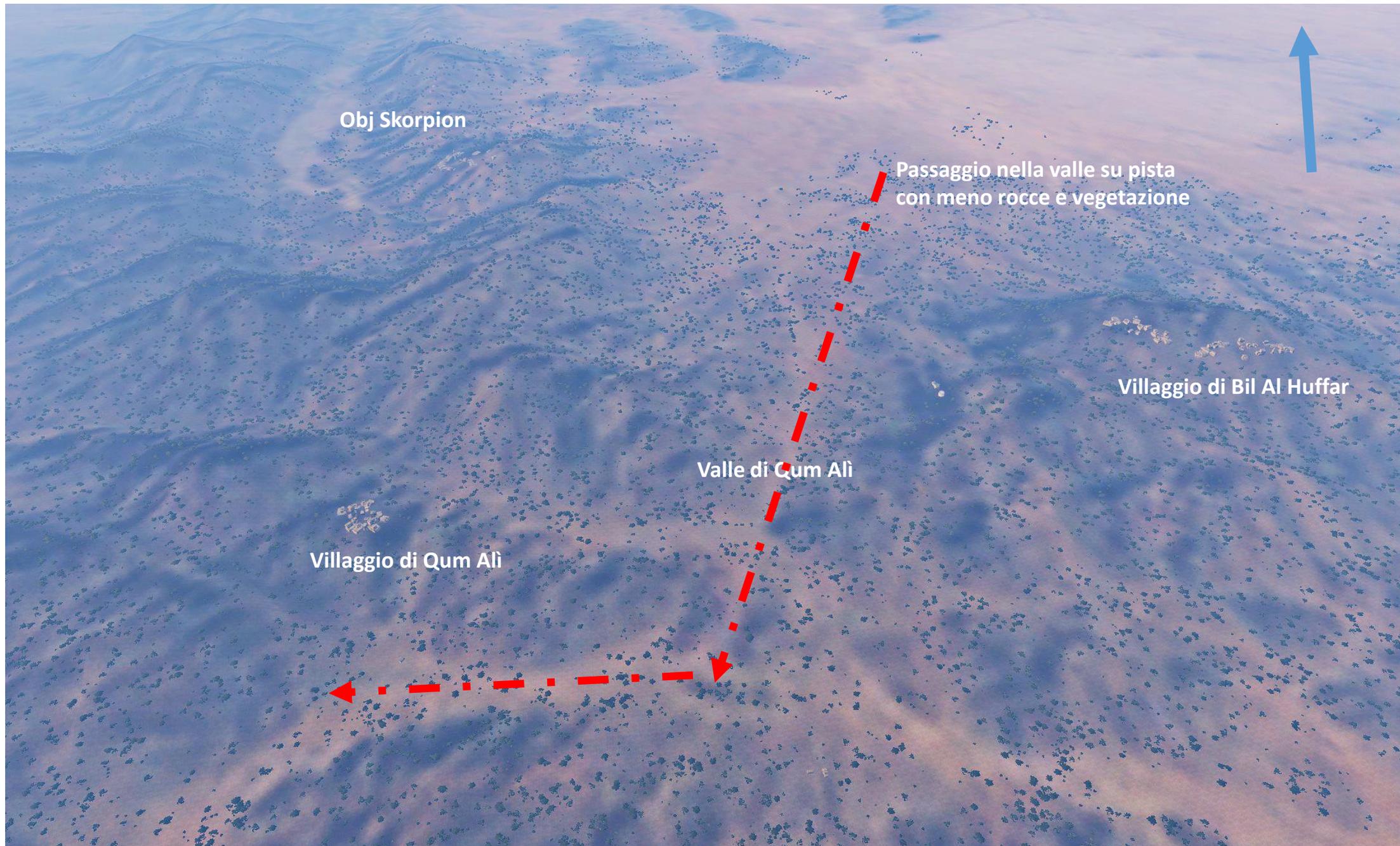
Le aree collinari sono ripide e piene di rocce e palme. Rendono il **movimento dei mezzi molto lento e difficoltoso** con la parziale eccezione dei veicoli 4x4 più leggeri.



Dettaglio delle creste di Basilikonou

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.

La pista nella valle consente il **passaggio agevole** dei veicoli pesanti



Obj Skorpion

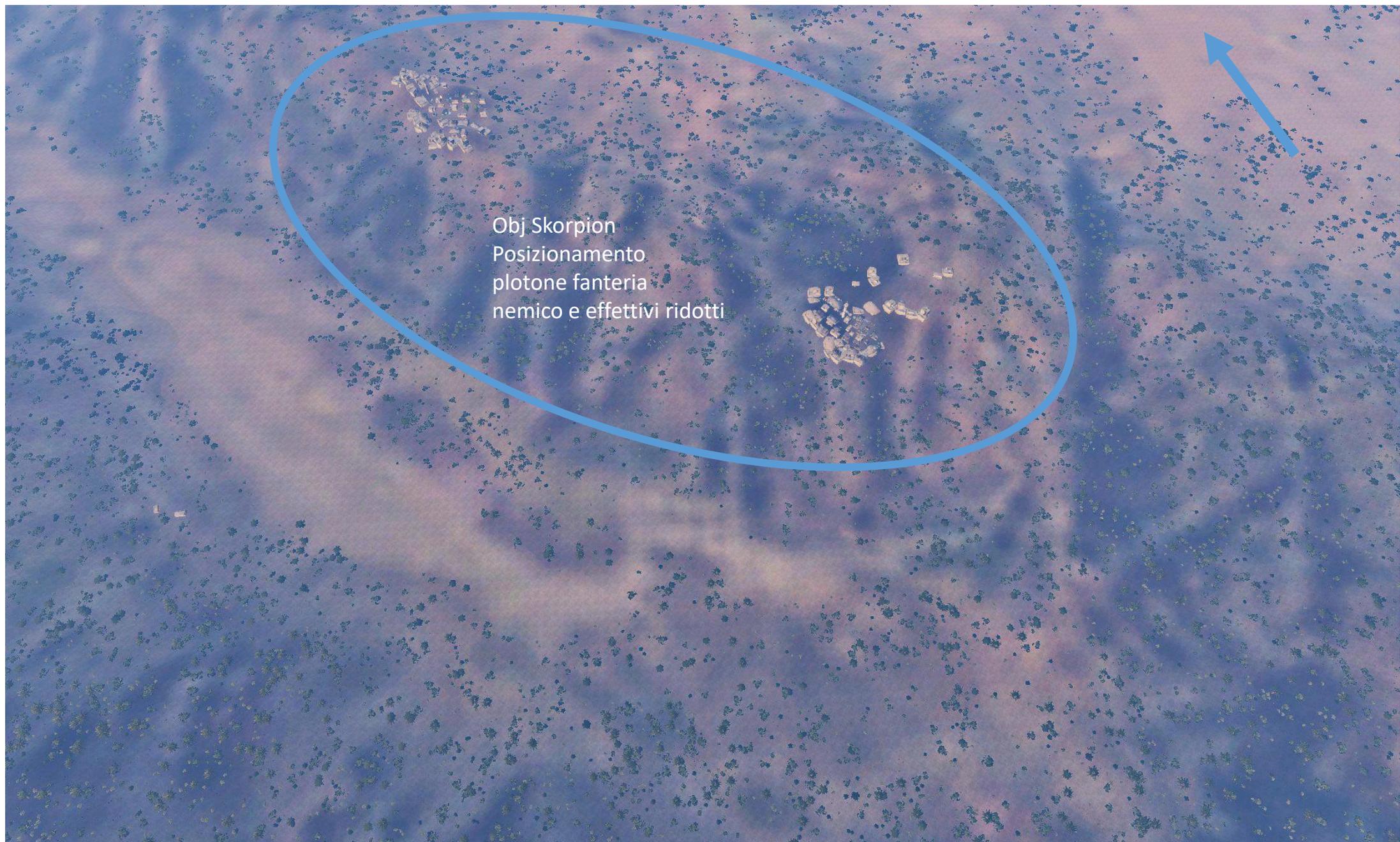
Passaggio nella valle su pista
con meno rocce e vegetazione

Villaggio di Bil Al Huffar

Valle di Qum Ali

Villaggio di Qum Ali

L'area della valle di Qum Ali



Obj Skorpion
Posizionamento
plotone fanteria
nemico e effettivi ridotti

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

EQUIPAGGIAMENTO CSAT VIPER – Task Force Viking

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**) – Loadout utile per trasportare Metis ATGM preso dai veicoli

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 AK15 GL e designatore laser (prendere **JTAC**)

Fuciliere con AK15 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 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

Cari Generici,

*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**. Si tratta quindi di una operazione ad **armi combinate** che comprende fanteria, mezzi corazzati, unità anticarro leggere, appoggio aereo e forse artiglieria (secondo le presenze).*

Di seguito trovate anche qualche riga per orientarsi con i mezzi, compresi quelli nemici.

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) e di un sistema APS in grado di intercettare missili e RPG. 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.



IFV BM-2T Stalker (BTR-K Kamish 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. È moderno, veloce ma è solo un taxi, non è fatto per combattere sul serio.

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 lanciagranate, di un **sistema di difesa attivo (APS)** 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.

Il T-72 è disponibile in numeri limitati; la maggior parte delle unità dell'Esercito del Mali utilizza i vecchi **T-55M**, versione aggiornata dello storico carro sovietico.

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. Molte unità impiegano i più vecchi **BMP1**.

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 o che lo 0.50 degli sniper. 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 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, ma 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/>



Note per armi anticarro e corazze

Modello	% kill su T-72B, frontale	Portata massima	Note	
Black Eagle 125 mm	30-40% a 1 km	> 3000 metri		
Spike MR ATGM (del BM-2T Stalker) top attack	30-40%	2000 metri	Doppio Sistema di guida: IIR e Saclos	
Metis-M ATGM (versione migliorata del Metis)	20-30%	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, frontale	% kill su Black Eagle, frontale	% kill su BM-2T IFV, frontale	Portata massima
T-72B 125 mm	0% a 1 km	20-30% a 1 km	70-80% a 1 km	2500 metri
Konkurs ATGM del BMP2	0%	10-20% secondo lo stato dell'ERA	50-60%	3000 metri
Metis ATGM della fanteria	0%	0-10% secondo lo stato dell'ERA	30-40%	1500 metri
RPG-7V2 della fanteria	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!

Note sugli UAV

Gli **UAV kamikaze** sono piccoli droni utility Pelican con una **carica da demolizione** che si attiva a impatto. Vanno **pilotati e fatti schiantare sul bersaglio** come **kamikaze**. La testata ha un blast di circa 10 metri e può danneggiare un corazzato leggero (BTR, BRDM), oltre a distruggere un mezzo non protetto con un impatto diretto. Sulla fanteria l'effetto è paragonabile a un colpo di mortaio da 82 mm. Possono essere impiegati come un sistema di artiglieria guidata portatile. Attenzione però: vengono abbattuti piuttosto facilmente se attaccano frontalmente unità in allerta con armi automatiche.

Funziona per chi ha il DLC Laws of war, altrimenti fa vedere la pubblicità

Sono disponibili **6 UAV kamizake** in totale

Video dimostrativo con test di Giantsquid:

www.isopodacloud.net/scarica/arma/killer_drone.mp4

Grazie a Bob e Alezm per l'aiuto

Lo **UAV Burraq (KH-3)** è un modello a media autonomia, affine a Predator e al Gray Hawk di Arma, equipaggiato con 4 ATGM Jian e una torretta con visore termico. Può essere minacciato dagli ZSU-23 e dai missili Iglá, se arriva a meno di 2 km di distanza dagli obiettivi. È dotato di un sistema chaff e flares e può raggiungere i 300 km orari.

Meglio usarlo con 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>

Utile anche la mod **Turret Enhanced**: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1623498241>



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. Levate i silenziatori

WARPIG

Carristi su 2 Black Eagle

- 1 comandante
- 1 cannoniere
- 1 conducente

Per ogni veicolo (totale 6 operatori)

Su tutti i veicoli con fanteria ci sono **lanciatori Metis** e missili, oltre a ricariche per le armi portatili. Viaggiate leggeri e prendeteli secondo necessità dal mezzo.

VIKING - base

Squadra base x 4

- 1 TL
- 1 FTL
- 1 LMG
- 1 HMG
- 1 MKS
- 1 GL
- 1 AT (Rpg)
- 1 AB
- 1 RFL
- 1 MED

1 - 2 JTAC complessivi

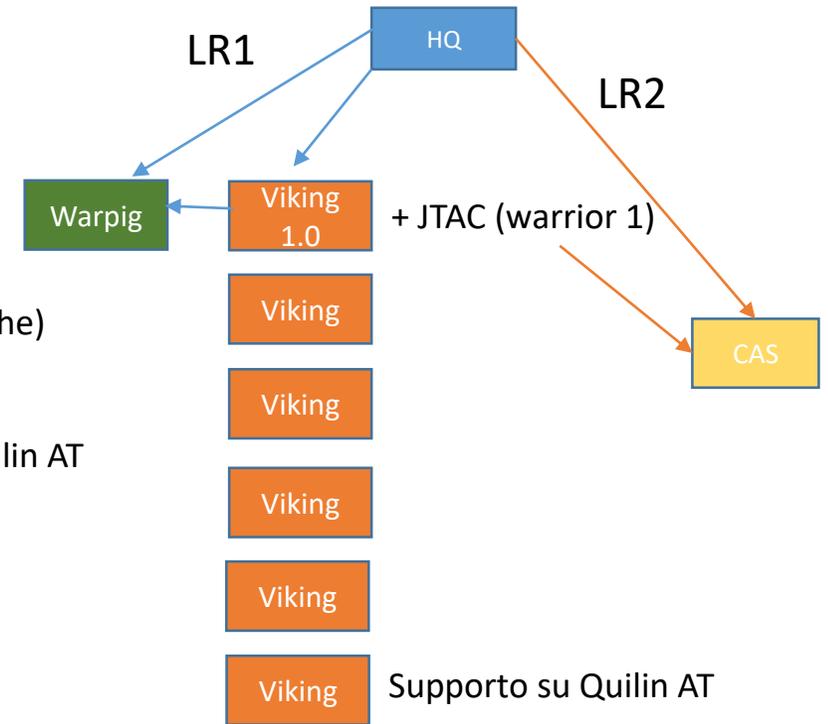
2 squadre su **IFV BM-2T** (9+2 operatori ciascuno; 2 operatori rimangono a bordo dell'IFV per combattere e fornire supporto alla squadra). Le altre squadre su 2-3 **APC Otokar** (8+2 operatori ciascuno)

VIKING – supporto

Squadra supporto x 1

- 1 TL
- 1 FTL
- 2 HMG
- 1 MKS
- 4 AB (2 con metis, 2 con ricariche)
- 1 MED

Montati su 2 veicoli leggeri Quilin AT con missili Metis (5 operatori ciascuno)



- 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.
- Gli **equipaggi dei carri possono prendere un loadout da fanteria**, come RFL, AB o GL, nel caso debbano scendere a terra
- **Considerate un loadout JTAC per controllare i velivoli. Il JTAC può operare assieme a chi controlla gli UAV, che possono avere funzioni SEAD (soppressione difese aeree).**
- **A bordo di tutti gli APC e IFV trovate munizioni**, anche per le armi anticarro. Anche sui **Quilin LSV** c'è un lanciatore Metis M in ralla con visore termico. Trovate **un altro lanciatore trasportabile con 3 missili nel veicolo**. Una **squadra di supporto può essere dedicata a rapide azioni anticarro** e montata su **2-3 Quilin LSV** (15 operatori in totale, al massimo, con un assetto AT). I mezzi le danno la massima mobilità e consentono di operare in supporto alla fanteria con tattiche colpisci e fuggi. Sottolineo il fuggi perché i mezzi non hanno protezione di alcun tipo.
- 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.
- 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. Anche l'equipaggio degli **IFV** (2 uomini) combatterà sui veicoli, gli **APC** invece servono soprattutto per gli spostamenti.
- **Per i carristi degli MBT e degli IFV: 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.
- **VARIAZIONI rispetto alla versione V2 della stessa missione**
 - Il CSAT non ha MBT T-14 Armata, ma dispone di più UAV di vario tipo
 - Il campo minato non è più disponibile
 - Le forze nemiche hanno meno T-72 MBT e sono inferiori di numero. Una parte dei mezzi nemici è inoltre costituita da vecchi T-55 e BTR-70.
 - Il piano di attacco del nemico è differente e meno ambizioso