

# L'incudine e il martello

*Una linea nella sabbia, ep. 6*

By (9GU) Giantsquid

Deserto di Bassilkonou

Mauritania, Africa Occidentale, 2029



L'arresto delle unità meccanizzate del Mali all'entrata della Valle di Qum Ali apre nuove possibilità alle forze CSAT in Mauritania. Un piano ambizioso prevede di catturare il comando nemico con una manovra avvolgente, che comprende unità elitrasportate e fanteria meccanizzata

**BLUFOR** – CSAT Viper Special Forces

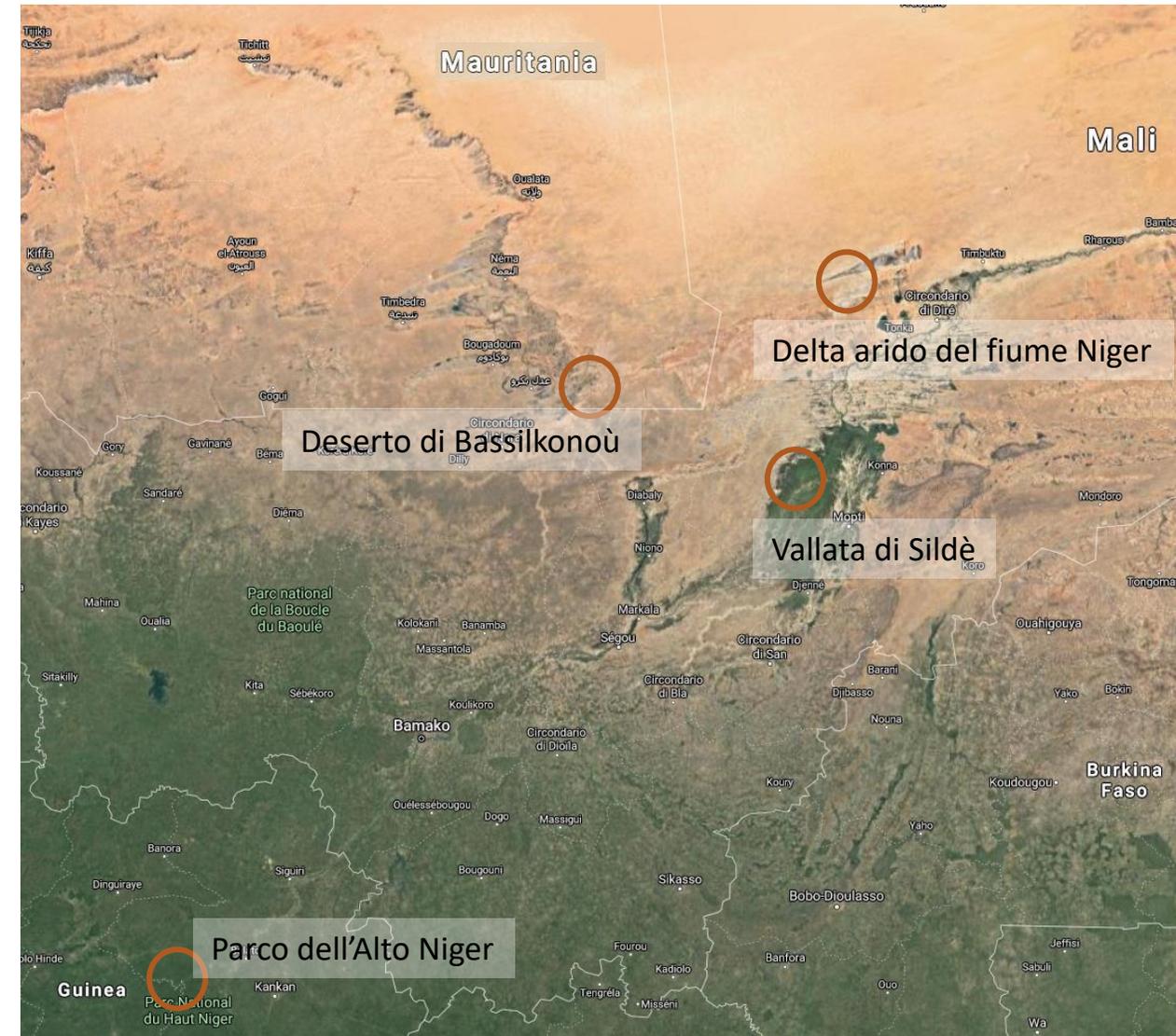
**OPFOR** – Esercito del Mali

## 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.

## Antefatto

*Tra Mali e Mauritania, Africa Occidentale*

*1 settembre 2029*

# Una linea nella sabbia. Ep. 6: l'incudine e il martello



La battaglia della sera del 31 agosto 2029 nella Valle di Qum Alì (ep. 5 **La vendetta di Dògon**) è stato l'episodio più violento della crisi CSAT-Mali. All'alba dell'1 settembre i relitti di decine di veicoli corazzati dell'Esercito del Mali punteggiano il deserto all'entrata della valle di Qum Alì. Il **generale Dògon** dà ordine a quanto rimane delle forze del Mali di arrestarsi e mantenere le posizioni a Nord - Est delle creste di Bassilkonoù. Le perdite subite sono ingenti e non consentono di tentare subito una nuova offensiva.

Il comando CSAT intende cogliere l'opportunità di neutralizzare completamente le forze nemiche, **prendendo prigioniero il comando di brigata del Generale Dògon**. La cattura, seguita da una serie di dichiarazioni accomodanti da parte sua, consentirebbe di rimediare in parte agli errori commessi dal CSAT durante l'azione di contaminazione del sito 9 della Muraglia verde (ep. 4 **La Muraglia Verde**).

La ricognizione elettronica e alcune informazioni ottenute dai prigionieri hanno consentito al CSAT di individuare la probabile posizione del comando della Brigata del Mali e di alcune delle formazioni sopravvissute, **tra i villaggi di Mal e Haere Lao**.

Nella prima mattina dell'1 settembre le unità CSAT Viper tornano in azione per condurre una nuova operazione complessa. Una **unità elitrasportata** sbarcherà in posizione protetta a Est delle creste di Bassilkonoù, non lontano dal villaggio di Haere Laeto, spingendosi a piedi verso Est sul terreno difficile e scosceso: sarà **l'incudine** della manovra, con il compito di accerchiare l'area e impedire la fuga delle unità nemiche. A Est delle creste di Bassilkonoù, invece, una unità di **fanteria meccanizzata**, il **martello**, attraverserà rapidamente il deserto per stanare i nemici, spingendoli verso le altre unità CSAT in agguato.

# Una linea nella sabbia. Ep. 6: l'incudine e il martello

Partenza ore 05,30 – cielo sereno

## Attività Task Force Viking

1. Unità CSAT già in posizione, pronte a manovrare verso **posizioni favorevoli di combattimento**. *Gli elicotteri Taru sono vicino ai mezzi terrestri per praticità e ridurre i tempi di avvio della missione.*
2. **Catturare il centro comando di brigata del generale Dògon** (prendere vivo il generale), nascosto nei pressi di **Obj. Lizard**, bloccando ogni via di fuga. Per **indurre la resa** utilizzare l'apposito UAV portatile con sgancio **volantini** e **segnale acustico** (vedere più avanti).
3. **Eliminare le unità logistiche e di artiglieria semovente 2S1 Gvozdika** su **Obj. Gecko** prima che si ritirino verso Nord.
4. **Consolidare** le posizioni raggiunte su Obj. Lizard e Gecko

## Informazioni su OPFOR

Nell'area di operazioni si stimano **un paio di plotoni di fanteria, anche meccanizzata, a effettivi ridotti**, con **difesa aerea** ancora efficace (ZSU e Manpads). Possibile il rinforzo tardivo (almeno 30 minuti di percorso da fare) di **unità corazzate della riserva** con T-55M da Nord Est, ma solo dopo che siete stati scoperti in forze.

L'area a Ovest delle creste di Bassilkonoù è considerata piuttosto sicura, mentre quella a Est presenta ancora formazioni nemiche.

La Task Force Viking dispone dei seguenti mezzi

## TEAM Alpha (il martello)

- 2 IFV BM-2T Stalker (9+2 operatori ciascuno)
- 1 UGV sperimentale Manta

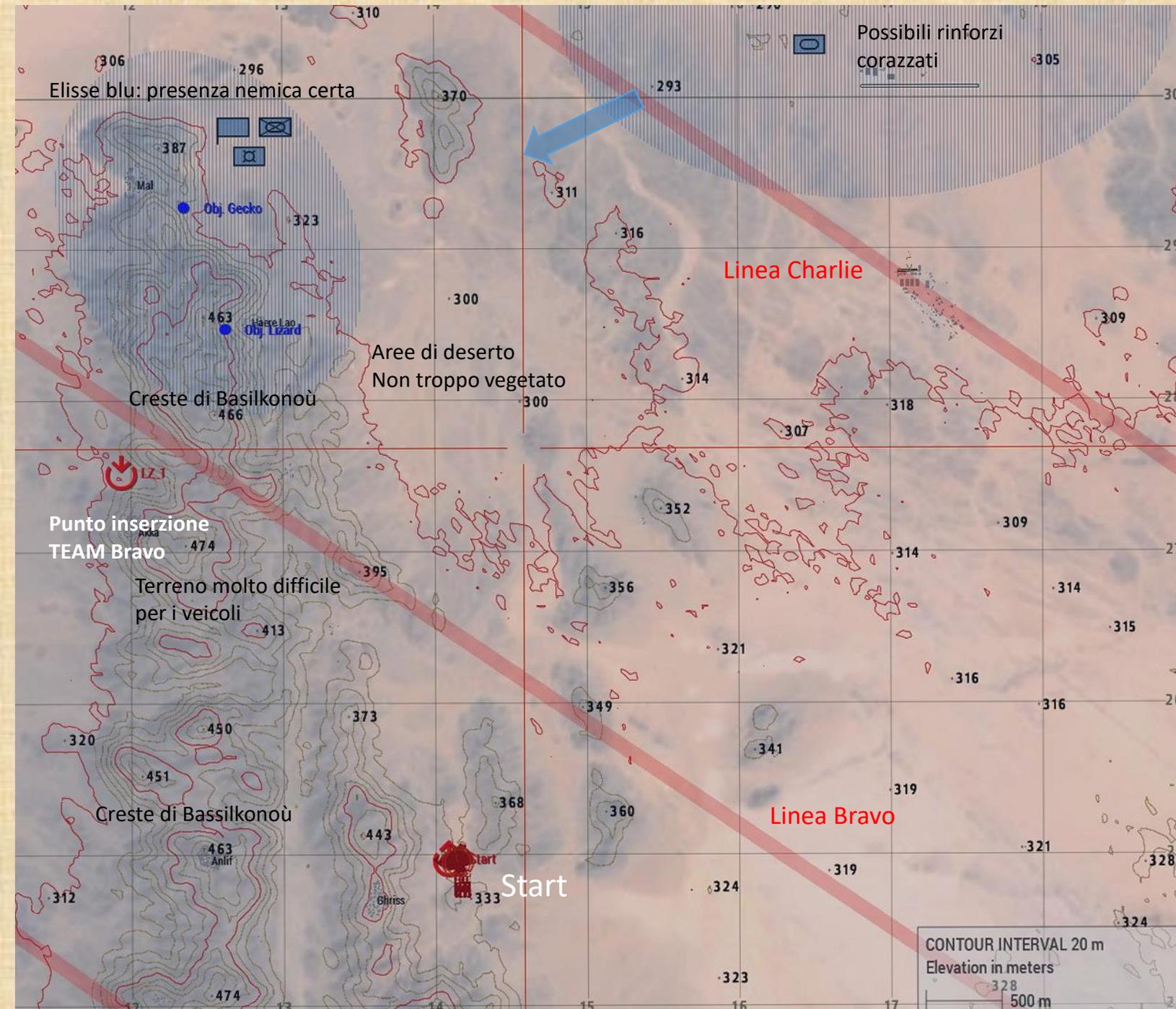
## TEAM Bravo (l'incudine)

- 3 **squadre di fanteria** eliportate su elicotteri Taru (1 operatore con UAV con volantini)

## SUPPORTO

- 1 **sezione di 2 mortai da 82 mm** (controllo Zeus) oppure 1 **Yak-130 CAS**
- 1 **velivolo UAV CH-3 Rainbow** da sorveglianza (controllo Zeus, ma nessun sorvolo per rischio AA)





Elisse blu: presenza nemica certa

Possibili rinforzi corazzati

Linea Charlie

Aree di deserto Non troppo vegetato

Creste di Basilikonou

Punto inserzione TEAM Bravo

Terreno molto difficile per i veicoli

Creste di Basilikonou

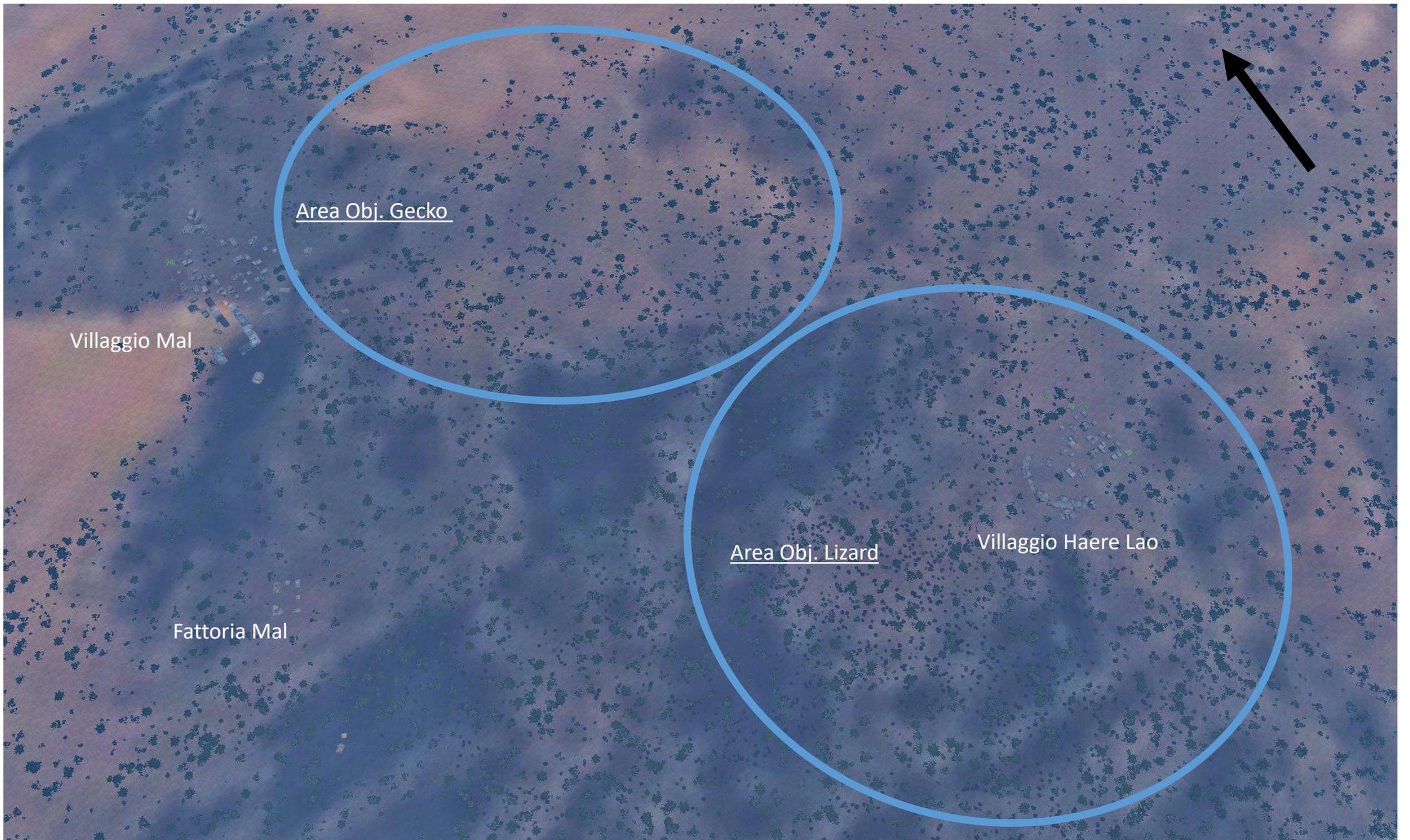
Linea Bravo

Start

CONTOUR INTERVAL 20 m  
Elevation in meters  
500 m

Dettaglio delle creste di Basilikonou con le Phase line Bravo, Charlie (area a Nord rispetto a episodio 5, la vendetta di Dògon)

L'area collinare definita 'terreno molto difficile per i veicoli' rende il movimento dei mezzi molto lento e difficoltoso, con la parziale eccezione dei veicoli 4x4 più leggeri. Evitatela se non è assolutamente necessario. Anche i mezzi nemici lo faranno.



L'area interessata dalla presenza nemica con i villaggi presenti anche in mappa. I punti più scuri sono impraticabili per i mezzi.



Dettaglio dell'area attorno al villaggio di **Haere Lao**, dove si trova il comando nemico. Può essere nel villaggio o nelle vallette circostanti, in posizione protetta



Un rara immagine del **generale Dogon**, che va catturato vivo, inducendo la resa del comando.

*VIVO significa che il generale non va ucciso, sparando a cazzo a tutto quello che si muove. Osservare l'area e identificare il bersaglio con la pletera di ottiche a disposizione e identificare il comando che avrà casse, tavoli, computer, antenne.*



**Come indurre la resa?** Con una dimostrazione di forza, eliminando le unità a difesa del comando e/o soppressione, seguita dal lancio di volantini da parte di uno UAV direttamente sul comando. Quota ideale: 100-200, volo lento o stazionario. Attenzione al fuoco nemico sullo UAV.



**Semovente artiglieria 2S1 Gvozdika da 122mm**, il vostro obiettivo secondario. C'è quello che rimane di una batteria, probabilmente 3-4 mezzi.

Semovente = si muove, quindi non fateli scappare.

Si tratta di un mezzo molto mobile, anfibo con minima preparazione e con corazzatura leggera, sufficiente a proteggerlo dalle armi portatili. Il cannone da 122 mm può essere usato anche in modalità diretta sulla fanteria ed è devastante, ma il sistema di tiro è primitivo e la torretta molto lenta. Non ha mitragliatrici. Può impiegare **munizioni HEAT** (anche su Arma) che possono distruggere mezzi protetti (1 centro equivale quasi a un Metis). Attenzione anche con gli IFV Stalker!

# EQUIPAGGIAMENTO CSAT VIPER

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**) – Chi usa il Metis ATGM prende questo e recupera lanciatore e missili di riserva nelle casse.

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 Darter**)

Sniper con Lynx da 12,7 mm APDS mm (prendere **SNIPER**)

## Carristi: 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 5,45 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, si tratta di una operazione ad armi combinate che comprende anche veicoli da combattimento per la fanteria, UGV, appoggio aereo e forse artiglieria. Di seguito trovate anche qualche riga per orientarsi con i mezzi, compresi quelli nemici. **Guardatevi le foto per evitare il fuoco amico***

## VEICOLI CSAT

**Type - 22 Manta UGV** – Drone terrestre (UGV) sperimentale da combattimento assegnato solo alle unità CSAT Viper. Si tratta di un mezzo immaginario ma con caratteristiche credibili, vista l'ambientazione della campagna (2029). Il nome fa riferimento alla forma appiattita dello scafo, che ricorda la sagoma dell'immenso pesce tropicale: la manta.

Con prestazioni paragonabili a quelli di un grande 4x4, è silenzioso, accelera rapidamente, raggiungendo i 100 km/h in circa 10 secondi su terreno favorevole. Ha la possibilità di **innalzare lo scafo di 1,5 metri** sollevando i semiassi: utilissimo per fare ricognizione e tendere imboscate e poi rientrare a scafo sotto (comando azione da rotella mouse). Quando ci si muove è meglio tenere la configurazione bassa, per avere il baricentro più vicino al terreno e offrire un bersaglio più piccolo. Per questa caratteristica del sollevamento non ha esaltanti capacità fuoristrada e si incastra facilmente tra gli ostacoli, quindi attenzione su questa mappa: non può andare dappertutto!

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 parzialmente tollerante agli RPG.

La piccola torretta squadrata, dotato di telemetro laser, computer balistico e visore termico, è il punto debole assieme alle ruote e ospita una mitragliatrice da 12,7 mm con 1000 colpi e un lanciatore con a ricarica rapida per 8 missili anticarro leggeri Mini-Spike come quelli dello Stalker IFV (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 può operare efficacemente assieme alle unità meccanizzate come **mezzo da ricognizione discreto**, ma con una buona capacità offensiva. Il suo ruolo è scoprire il nemico e passare le informazioni agli IFV Stalker e alla fanteria trasportata che lo neutralizzano, non gettarsi nella mischia.

Cliccando con mouse tasto destro sul punto di waypoint si può anche indicare al mezzo di non ingaggiare il nemico, se non in modalità manuale (imboscate o recon).

Mini Guide: [https://community.bistudio.com/wiki/Arma\\_3:\\_Field\\_Manual\\_-\\_Uav](https://community.bistudio.com/wiki/Arma_3:_Field_Manual_-_Uav)  
<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=837404214>  
<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2430106098>



Manta UGV in posizione da imboscata dietro a un ostacolo con scafo sollevato

**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. 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 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.

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/>



Modello	% kill su T-72B, frontale	Portata massima	Note
T14 125 mm	40-50% a 1 km	> 3000 metri	Canna un po' più lunga di quella del Black Eagle
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!

## 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.

### VIKING – Team Alpha

Squadra base x 2, su IFV

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

**1 operatore UAV per controllare il Manta UGV**

2 squadre montate su **IFV BM-2T Stalker** (9+2 operatori ciascuno; 2 rimangono a bordo su IFV per combattere e fornire supporto alla squadra)

Su tutti gli IFV/APC ci sono **lanciatori Metis** e missili, oltre a munizioni in abbondanza per le armi portatili. Viaggiate leggeri e prendeteli secondo necessità dal mezzo.

### VIKING – Team Bravo

Squadra base x 2, squadra supporto x 1, su elicotteri Taru

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

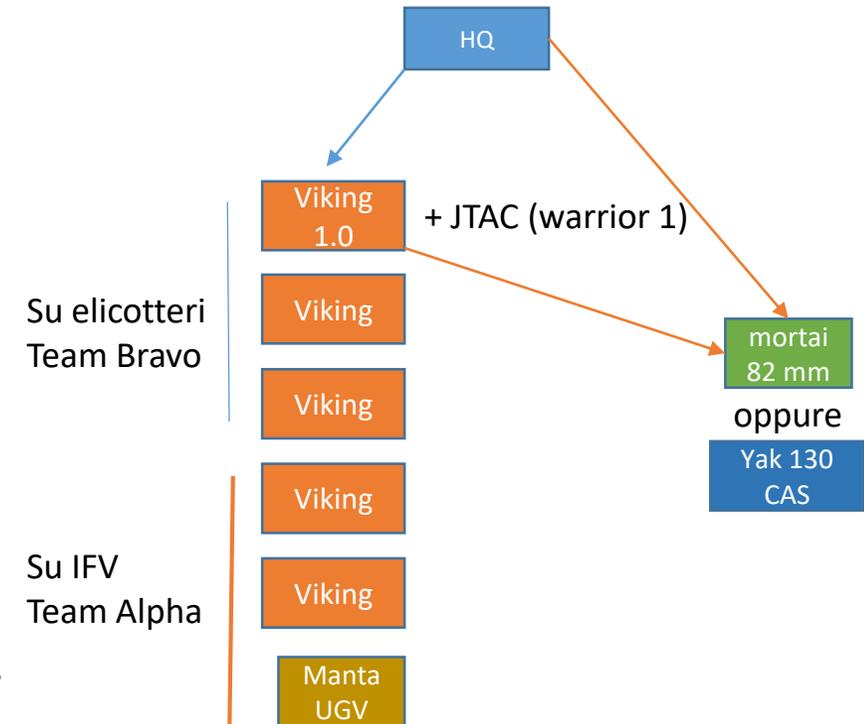
1 JTAC/FO per mortai 82 mm

**1 operatore UAV con drone con volantini**

La squadra di supporto può prendere 2 Metis, 2 MG e 2 AB

Un'altra squadra può avere una funzione Recon, con il compito di individuare il comando nemico.

Dovete camminare su terreno difficile. NON caricate gli operatori come sherpa. Attenti alle HMG, che pesano. Affidatevi anche agli AB.



- 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 veicoli possono prendere un loadout da fanteria**, come RFL, AB o GL, nel caso debbano scendere a terra
- Per il **Team Bravo**: non caricatevi tutti come sherpa, dovete essere agili e veloci e vi muovete su un terreno difficile, anche a piedi. Lasciate alla squadra di supporto il compito di portare le armi pesanti (Metis, HMG, Sniper, se credete) e lo UAV.
- In base c'è uno **zaino speciale con UAV con volantini**. L'operatore UAV prendo lo zaino lasciando a terra il suo. Perderà una parte dell'equipaggiamento, ma può affidarsi ai suoi fratelli di squadra per qualche caricatore e dotazione medica in più (fare verifica una volta indossato lo zaino UAV). Ecco perché **l'AB è un ruolo così importante**, con i carichi realistici che adesso abbiamo. Per evitare che venga abbattuto lo **UAV con volantini** deve avvicinarsi volando basso, poi sollevarsi sul bersaglio (HQ nemico) e rilasciare prontamente il carico di volantini per indurre la resa.
- Lo **UAV gestito dal comando** può darvi informazioni sui movimenti più evidenti dei mezzi nemici, ma si mantiene a distanza dall'area di operazioni per presenza AA
- 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.
- 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.