

BATTLEFIELD

BAD COMPANY 2

CONFIDENTIEL

LE CARNET DU COMBATTANT PAR KISSDAVID

BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2

Pseudo:
Age:



Les Grades

Private Bronze 1 REQUIS: 0 pts	Private Silver 2 REQUIS: 0 pts	Private Gold 3 REQUIS: 0 pts	Specialist Bronze 4 REQUIS: 0 pts	Specialist Silver 5 REQUIS: 0 pts
Specialist Gold 6 REQUIS: 0 pts	Corporal Bronze 7 REQUIS: 0 pts	Corporal Silver 8 REQUIS: 0 pts	Corporal Gold 9 REQUIS: 0 pts	Sergeant Bronze 10 REQUIS: 0 pts
Sergeant Silver 11 REQUIS: 0 pts	Sergeant Gold 12 REQUIS: 0 pts	Staff Sergeant Bronze 13 REQUIS: 0 pts	Staff Sergeant Silver 14 REQUIS: 0 pts	Staff Sergeant Gold 15 REQUIS: 0 pts
Master Sergeant Bronze 16 REQUIS: 0 pts	Master Sergeant Silver 17 REQUIS: 0 pts	Master Sergeant Gold 18 REQUIS: 0 pts	First Sergeant Bronze 19 REQUIS: 0 pts	First Sergeant Silver 20 REQUIS: 0 pts
First Sergeant Gold 21 REQUIS: 0 pts	Warrant Officer Bronze 22 REQUIS: 0 pts	Warrant Officer Silver 23 REQUIS: 0 pts	Warrant Officer Gold 24 REQUIS: 0 pts	Chief Warrant Officer Bronze 25 REQUIS: 0 pts
Chief Warrant Officer Silver 26 REQUIS: 0 pts	Chief Warrant Officer Gold 27 REQUIS: 0 pts	2nd Lieutenant Bronze 28 REQUIS: 0 pts	2nd Lieutenant Silver 29 REQUIS: 0 pts	2nd Lieutenant Gold 30 REQUIS: 0 pts
1st Lieutenant Bronze 31 REQUIS: 0 pts	1st Lieutenant Silver 32 REQUIS: 0 pts	1st Lieutenant Gold 33 REQUIS: 0 pts	Captain Bronze 34 REQUIS: 0 pts	Captain Silver 35 REQUIS: 0 pts
Captain Gold 36 REQUIS: 0 pts	Major Bronze 37 REQUIS: 0 pts	Major Silver 38 REQUIS: 0 pts	Major Gold 39 REQUIS: 0 pts	Lieutenant Colonel Bronze 40 REQUIS: 0 pts
Lieutenant Colonel Silver 41 REQUIS: 0 pts	Lieutenant Colonel Gold 42 REQUIS: 0 pts	Colonel Bronze 43 REQUIS: 0 pts	Colonel Silver 44 REQUIS: 0 pts	Colonel Gold 45 REQUIS: 0 pts
Brigadier General Bronze 46 REQUIS: 0 pts	Brigadier General Silver 47 REQUIS: 0 pts	Brigadier General Gold 48 REQUIS: 0 pts	General 49 REQUIS: 0 pts	General of the Army 50 REQUIS: 0 pts

Les Armes

ARMES POUR LA CLASSE ASSAULT

AEK-971 VINTOVKA 	INIS: La référence de l'armée Russe, le fusil d'assaut AEK971 a été conçu pour permettre aux tireurs de maintenir la précision pendant le tir automatique. DETAILS: Fusil d'assaut automatique. 30 coups. 800 coups/min. Amortisseur de recul. SCORE EN ASSAULT: 0 pts - SKILL: *25 *50 *100 Kills DOMMAGES: PRECISION: CADENCE DE TIR:
XM8 PROTOTYPE 	INIS: Issu d'un projet militaire expérimental Américain, le XM8 P, fusil entièrement automatique, a été créé avec une polyvalence unique, permettant à l'opérateur d'exécuter des réparations et des changements rapides du canon dans un endroit sensible. DETAILS: Fusil d'assaut automatique. 30 coups. 750 coups/min. SCORE EN ASSAULT: 3 000 pts - SKILL: *25 *50 *100 Kills DOMMAGES: PRECISION: CADENCE DE TIR:
F2000 ASSAULT 	INIS: Ce fusil d'assaut belge complètement automatique, de type bullpup, propose une sélection de modifications permettant d'augmenter la distance de tir jusqu'à l'ajout d'un lance-grenades, afin de s'adapter pour n'importe quelle mission donnée ou situation tactique. DETAILS: Fusil d'assaut automatique. 30 coups. 800 coups/min. SCORE EN ASSAULT: 8 000 pts - SKILL: *25 *50 *100 Kills DOMMAGES: PRECISION: CADENCE DE TIR:
STG.77 AUG 	INIS: Possédant un haut niveau de performance et de fiabilité, le AUG, fusil d'assaut entièrement automatique, de type bullpup, fabriqué en Autriche, est amplifié par la mobilité stéarienne, le rendant idéal pour le combat rapproché et les zones bitées. DETAILS: Fusil d'assaut automatique. 30 coups. 800 coups/min. SCORE EN ASSAULT: 20 000 pts - SKILL: *25 *50 *100 Kills DOMMAGES: PRECISION: CADENCE DE TIR:
AN-94 ABAKAN 	INIS: Ce fusil est capable de mettre une rafale de deux coups sur une cible à 100 mètres. Cela augmente considérablement les dommages mortels, la puissance d'arrêt et la pénétration des blindages, ce qui en fait une arme de choix pour les Forces Spéciales Russes. DETAILS: Rafale de 2 coups. 30 coups. 600 coups/min. SCORE EN ASSAULT: 28 000 pts - SKILL: *25 *50 *100 Kills DOMMAGES: PRECISION: CADENCE DE TIR:
M416 	INIS: Issu d'une création allemande, le fusil d'assaut M416 a été construit comme solution aux systèmes des armes M4/M16 primées. Les modifications effectuées préviennent contre des défaillances et prolongent la vie des pièces. DETAILS: Fusil d'assaut automatique. 30 coups. 700 coups/min. SCORE EN ASSAULT: 35 000 pts - SKILL: *25 *50 *100 Kills DOMMAGES: PRECISION: CADENCE DE TIR:
M16 A2 	INIS: Fabriqué en Amérique, le M16 A2, fusil d'assaut ayant une rafale de trois coups, dispose d'un chargeur de 30 cartouches et a été conçu pour optimiser la précision des tirs et la puissance de feu, tout en économisant les munitions. DETAILS: Rafale de 3 coups. 30 coups. 800 coups/min. SCORE EN ASSAULT: 47 000 pts - SKILL: *25 *50 *100 Kills DOMMAGES: PRECISION: CADENCE DE TIR:

Les Armes

ARMES POUR LA CLASSE INGÉNIEUR

9A-91 AVTOMAT 	INIS: Ce fusil d'assaut russe compact est conçu pour utiliser des munitions de gros calibre infligeant des dommages mortels dans les combats rapprochés. Ses capacités de mobilité élevée et d'atténuation du bruit le rendent populaire parmi les Forces de Police Russes. DETAILS: Carabine automatique. 20 coups. 600 coups/min. Silencieux. SCORE EN INGÉNIEUR: 0 pts - SKILL: *25 *50 *100 Kills DOMMAGES: PRECISION: CADENCE DE TIR:
SCAR-L CARBINE 	INIS: Le modèle Scar Light est conçu pour utiliser différentes tailles de canon et est compatible avec une multitude de types de munitions. Le silencieux et l'armature de cette arme en font une arme de choix pour les Forces SOCOM. DETAILS: Carabine automatique. 30 coups. 600 coups/min. Silencieux. SCORE EN INGÉNIEUR: 2 500 pts - SKILL: *25 *50 *100 Kills DOMMAGES: PRECISION: CADENCE DE TIR:
XM8 COMPACT 	INIS: Cette version compacte du XM8 a été conçue en Allemagne pour la défense personnel dans les combats rapprochés. Cette arme possède également des options de modularité tenant compte des réparations et de la charge du canon. DETAILS: Carabine automatique. 30 coups. 750 coups/min. Silencieux. SCORE EN INGÉNIEUR: 6 500 pts - SKILL: *25 *50 *100 Kills DOMMAGES: PRECISION: CADENCE DE TIR:
AKS-74U KRINKOV 	INIS: Adopté par l'Armée Rouge, cette carabine entièrement automatique a été conçue principalement pour l'usage avec les Forces Spéciales notamment par les groupes de soutien et les troupes d'infanterie aéroportée, en raison de sa facilité de manœuvre. DETAILS: Carabine automatique. 30 coups. 750 coups/min. Silencieux. SCORE EN INGÉNIEUR: 16 000 pts - SKILL: *25 *50 *100 Kills DOMMAGES: PRECISION: CADENCE DE TIR:
UZI 	INIS: Ce pistolet mitrailleur israélien légendaire a été conçu pour la défense personnelle, s'avérant très efficace pour sécuriser des secteurs confinés. C'est une arme de choix fiable pour les Forces au sol. DETAILS: Pistolet mitrailleur auto. 32 coups. 900 coups/min. Silencieux. SCORE EN INGÉNIEUR: 26 000 pts - SKILL: *25 *50 *100 Kills DOMMAGES: PRECISION: CADENCE DE TIR:
PP-2000 AVTOMAT 	INIS: Ce pistolet mitrailleur moderne a la capacité unique de stocker un magasin de 40 cartouches à l'arrière. Conçu pour la défense personnelle et le combat rapproché, il est souvent utilisé par les SWAT. DETAILS: Pistolet mitrailleur auto. 40 coups. 1000 coups/min. Silencieux. SCORE EN INGÉNIEUR: 32 000 pts - SKILL: *25 *50 *100 Kills DOMMAGES: PRECISION: CADENCE DE TIR:
UMP-45 	INIS: Né d'une fabrication allemande, ce pistolet mitrailleur entièrement automatique a été créé pour sa polyvalence, sa mobilité optimale et son silence; c'est un choix approprié pour les Forces au sol dans les combats rapprochés. DETAILS: Pistolet mitrailleur auto. 25 coups. 600 coups/min. Silencieux. SCORE EN INGÉNIEUR: 43 000 pts - SKILL: *25 *50 *100 Kills DOMMAGES: PRECISION: CADENCE DE TIR:

Les Armes

ARMES POUR LA CLASSE: MÉDECIN

	PKM LMG Infos: Cette mitrailleuse polyvalente russe a été adoptée dans le monde entier pour son fonctionnement robuste et sa fiabilité. Avec une cadence de tir élevée et un calibre 7.62x54mm, elle fournit d'excellentes possibilités à longue distance. Détails: Mitrailleuse légère auto. 100 coups. 650 coups/min. Recul Moyen. Score en Médecin: 0 pts - Skill: *25 *50 *100 Kills Dommages: [Progression] Précision: [Progression] Cadence de Tir: [Progression]
	M249 SAW Infos: Cette mitrailleuse légère Belge est extrêmement fiable et facile à utiliser. Son taux cyclique élevé procure des tirs exceptionnels sur la cible. Servant à plus de 43 pays, la FN Minimi est connue comme la M249 des Forces Armées Américaines et est devenue l'arme automatique de référence pour les soldats. Détails: Mitrailleuse légère auto. 200 coups. 800 coups/min. Recul Moyen. Score en Médecin: 3 300 pts - Skill: *25 *50 *100 Kills Dommages: [Progression] Précision: [Progression] Cadence de Tir: [Progression]
	Type 88 LMG Infos: C'est une mitrailleuse légère chinoise de 5 mm de nouvelle génération. Plus lourde que la plupart de ses concurrents, le type 88 (également connu sous le nom de QJY 88) est une LMG complètement automatique actionnée au gaz et à refroidissement par air avec un taux cyclique de 650 coups/min. Détails: Mitrailleuse légère auto. 200 coups. 650 coups/min. Gros Recul. Score en Médecin: 8 600 pts - Skill: *25 *50 *100 Kills Dommages: [Progression] Précision: [Progression] Cadence de Tir: [Progression]
	M60 LMG Infos: Utilisant des éléments de conception du WWII MG42, le M60 a été présenté en 1957 et a été conçu par l'armée Américaine. Il y a eu beaucoup de modifications de cette arme mais lentement elle a été remplacé par le M240. Détails: Mitrailleuse légère auto. 100 coups. 550 coups/min. Gros Recul. Score en Médecin: 25 000 pts - Skill: *25 *50 *100 Kills Dommages: [Progression] Précision: [Progression] Cadence de Tir: [Progression]
	XM8 LMG Infos: Une version LMG du XM8, fusil d'assaut modulaire, cette arme est capable de tirer à 750 coups/min. Couplé à un double-tambour et possédant un magasin de 100 cartouches, elle est équipée d'un bipied et d'une lunette; ce LMG comble la lacune tactique entre les fusils d'assaut et les GPMG. Détails: Mitrailleuse légère auto. 100 coups. 750 coups/min. Recul Moyen. Score en Médecin: 34 000 pts - Skill: *25 *50 *100 Kills Dommages: [Progression] Précision: [Progression] Cadence de Tir: [Progression]
	MG36 Infos: Un G36 modifié équipé d'un canon plus lourd, d'un bipied, d'un double-tambour et d'un magasin de 100 cartouches. Ce LMG remplit les besoins tactiques qu'un GPMG ne peut accomplir. Il a une puissance de feu accrue destinée à l'infanterie quand les objectifs de mission exigent une mobilité rapide. Détails: Mitrailleuse légère auto. 100 coups. 750 coups/min. Recul Moyen. Score en Médecin: 42 000 pts - Skill: *25 *50 *100 Kills Dommages: [Progression] Précision: [Progression] Cadence de Tir: [Progression]
	MG3 Infos: Version moderne du WWII MG42, le MG3 sert à plus de 20 pays grâce à sa conception simple et ses excellentes performances en combat. Avec ses 1000 coups/min, le MG3 a une puissance de feu incroyable. Détails: Mitrailleuse légère auto. 100 coups. 1000 coups/min. Faible Recul. Score en Médecin: 57 000 pts - Skill: *25 *50 *100 Kills Dommages: [Progression] Précision: [Progression] Cadence de Tir: [Progression]

Les Armes

ARMES POUR LA CLASSE: RECO

	M24 SNIPER Infos: A l'origine conçu pour employer la cartouche du magnum (30-06), le fusil a été par la suite re-chambré pour utiliser les cartouches de 7.62mm. Ceci n'a pas amoindri sa portée de tir ou sa puissance d'arrêt, il est toujours utilisé par des équipes de tir isolé dans le monde entier. Détails: Fusil de précision. 5 coups. Score en Reco: 0 pts - Skill: *25 *50 *100 Kills Dommages: [Progression] Précision: [Progression] Cadence de Tir: [Progression]
	TYPE 88 SNIPER Infos: Le QBU-88 (ou type 88) est un fusil semi-automatique chinois de nouvelle génération, de type bullpup, utilisé comme arme de tir d'élite plutôt qu'en fusil de tir isolé. On l'utilise pour prendre des objectifs hors de portée des fusils d'assaut. Il est capable d'utiliser divers systèmes optiques. Détails: Fusil de précision semi-automatique. 10 coups. Score en Reco: 2 200 pts - Skill: *25 *50 *100 Kills Dommages: [Progression] Précision: [Progression] Cadence de Tir: [Progression]
	SV98 SNAIPERSKAYA Infos: Fusil de précision ambidextre capable de neutraliser des cibles jusqu'à une portée de 1000 mètres, le SV98 est conçu pour utiliser divers systèmes optiques. Il est populaire chez la Police Russe et les unités antiterroristes. Détails: Fusil de précision semi-automatique. 10 coups. Score en Reco: 6 000 pts - Skill: *25 *50 *100 Kills Dommages: [Progression] Précision: [Progression] Cadence de Tir: [Progression]
	SVU SNAIPERSKAYA SHORT Infos: Sacrifiant la puissance d'arrêt et la précision, sa conception de type bullpup est basée sur le Dragoun SVD. Le SVU dispose d'un antiparasite et d'un retour de vue. Le SVU, conçu pour les troupes aéroportées Russes, a été adopté par des Forces de Police pour des opérations urbaines. Détails: Fusil de précision semi-automatique. 10 coups. Score en Reco: 15 000 pts - Skill: *25 *50 *100 Kills Dommages: [Progression] Précision: [Progression] Cadence de Tir: [Progression]
	GOL SNIPER MAGNUM Infos: Avec une précision exceptionnelle et la fiabilité Mauser, ce fusil offre des performances exceptionnelles dans des situations difficiles. Sa très longue portée et son extrême précision font de cette arme, une arme de choix pour les services de Police Allemands et des unités antiterroristes. Détails: Fusil de précision. 5 coups. Score en Reco: 21 000 pts - Skill: *25 *50 *100 Kills Dommages: [Progression] Précision: [Progression] Cadence de Tir: [Progression]
	VSS SNAIPERSKAYA SPECIAL Infos: Spécialement conçu pour les Opérations Spéciales, le VSS est compact, silencieux et chamberé pour utiliser des munitions subsoniques de 9mm. Le coup diffère des 9mm standards parce qu'il fournit plus d'énergie et de capacité pénétrante jusqu'à une distance de 400 mètres. Détails: Fusil de précision automatique. 10 coups. Score en Reco: 26 000 pts - Skill: *25 *50 *100 Kills Dommages: [Progression] Précision: [Progression] Cadence de Tir: [Progression]
	M95 SNIPER Infos: Une variante du fusil de précision semi-automatique M82A1, la fabrication de type bullpup du M95 permet de réduire sa taille mais maintient la longueur globale du canon. Il est utilisé principalement pour des opérations anti-matériel et contre les tireurs isolés. Détails: Fusil de précision. 5 coups. Score en Reco: 34 000 pts - Skill: *25 *50 *100 Kills Dommages: [Progression] Précision: [Progression] Cadence de Tir: [Progression]

Les Armes


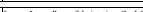
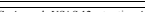

















ARMES POUR TOUTES LES CLASSES - PAGE 1/3

	M9 PISTOL Infos: Pistolet semi-automatique de 9mm qui a servi de pistolet principal aux militaires Américains; il est équipé d'un magasin de 15 cartouches avec un dégagement réversible. Le niveau optimal de mobilité compense le manque considérable de puissance. Détails: Pistolet semi-automatique. 15 coups. Requis: 0 pts - Skill: *10 *25 *50 Kills Dommages: [Progression] Précision: [Progression] Cadence de Tir: [Progression]
	WWII M1911 .45 Infos: C'est l'arme de poing préférée des Forces Spéciales; ce pistolet semi-automatique de 7 coups et d'un calibre de .45 a une puissance d'arrêt permettant à l'opérateur de se débarrasser d'un adversaire sur un tir mortel à courte portée. Détails: Pistolet semi-automatique. 7 coups. Requis: Rank 4 - Specialist Bronze - Skill: *10 *25 *50 Kills Dommages: [Progression] Précision: [Progression] Cadence de Tir: [Progression]
	MP-443 GRACH Infos: Adopté comme arme de poing dans toutes les branches militaires Russes ainsi que celle de la Police, ce pistolet de 17 coups semi-automatique a une mobilité élevée et une faible recul. Détails: Pistolet semi-automatique. 17 coups. Requis: Rank 10 - Sergeant Bronze - Skill: *10 *25 *50 Kills Dommages: [Progression] Précision: [Progression] Cadence de Tir: [Progression]
	MP-412 REX Infos: Un revolver de 6 coups vénéré pour sa maniabilité à courte portée et sa puissance de feu comparable au magnum. Sa conception à structure ouverte provient des vieux revolvers 6 coups du 'Far West'. Détails: Pistolet semi-automatique. 6 coups. Requis: Rank 15 - Staff Sergeant Gold - Skill: *10 *25 *50 Kills Dommages: [Progression] Précision: [Progression] Cadence de Tir: [Progression]
	TRACER DART GUN Infos: Conçu pour aider l'acquisition d'objectifs, ce pistolet fonctionne avec du gaz qui permet de tirer des fléchets magnétiques qui se logent sur les véhicules ennemis afin de les tracer et d'aider les armes antichar à se verrouiller sur la cible pour la détruire facilement. Détails: Pistolet fonctionnant au gaz. Requis: Rank 16 - Master Sergeant Bronze - Skill: *10 *25 *50 Targets Dommages: [Progression] Précision: [Progression] Cadence de Tir: [Progression]

Les Armes







ARMES POUR TOUTES LES CLASSES - PAGE 2/3

	M93R BURST Infos: Dérivé du M9, ce pistolet disposant d'une rafale de 3 coups, se distingue par une excellente mobilité et une cadence de tir élevée, compensant sa faible puissance. Idéal pour le combat rapproché et la défense personnelle. Détails: Pistolet avec rafales de 3 coups. 20 coups. Requis: Rank 18 - Master Sergeant Gold - Skill: *10 *25 *50 Kills Dommages: [Progression] Précision: [Progression] Cadence de Tir: [Progression]
	WWII M1A1 THOMPSON Infos: Comportant un nouveau système de fabrication, ce pistolet mitrailleur complètement automatique de 30 coups a été adopté par l'armée Américaine et les alliés de la WWII. Il possède un calibre de .45 offrant une puissance d'arrêt adéquate complétée par une cadence de tir de 600 coups/min. Détails: Pistolet mitrailleur auto. 30 coups. 600 coups/min. Requis: Rank 17 - Master Sergeant Silver - Skill: *25 *50 *100 Kills Dommages: [Progression] Précision: [Progression] Cadence de Tir: [Progression]
	870 COMBAT Infos: Le fusil à pompe modulaire 870 Combat est un fusil à pompe robuste et puissant, idéal pour le combat rapproché (COB) ou la puissance d'arrêt est déterminante. Le 870 peut être utilisé pour différentes missions à l'aide de plusieurs combinaisons de munitions. Détails: Fusil à pompe. 4 coups. Requis: Rank 5 - Specialist Silver - Skill: *25 *50 *100 Kills Dommages: [Progression] Précision: [Progression] Cadence de Tir: [Progression]
	SAIGA 20K SEMI Infos: Issu d'une fabrication Russe, le SAIGA 20K, fusil à pompe actionné au gaz et semi-automatique, ressemble à l'AK-74. Il utilise un magasin de 6 cartouches facilitant le chargement et peut être équipé de différents systèmes optiques. Sa cadence de tir et sa puissance d'arrêt sont excellentes. Détails: Fusil à pompe semi-automatique. 6 coups. Requis: Rank 11 - Sergeant Silver - Skill: *25 *50 *100 Kills Dommages: [Progression] Précision: [Progression] Cadence de Tir: [Progression]
	SPAS-12 COMBAT Infos: Conçu pour la Police et les applications militaires, le SPAS-12 est un fusil à pompe fiable et polyvalent. Il est en service depuis plus de 37 ans et est toujours une arme de choix pour les Opérations Spéciales. Détails: Fusil à pompe. 4 coups. Requis: Rank 19 - First Sergeant Bronze - Skill: *25 *50 *100 Kills Dommages: [Progression] Précision: [Progression] Cadence de Tir: [Progression]

CARNET DU COMBATTANT BF-BC2 - NON OFFICIEL ©2010 - KISDAVID - NE PAS VENDRE	
Les Armes	
ARMES POUR TOUTES LES CLASSES - PAGE 3/3	
	<p>M14 MOD 0 ENHANCED</p> <p>INOS: Une version modifiée du M14, ce fusil de combat semi-automatique de 20 coups représente une arme adaptée pour mener à bien les missions des tireurs d'élite, on peut augmenter les possibilités d'actions de cette arme via une lunette qui permet le combat à longue distance.</p> <p>DETAILS: Fusil de combat semi-automatique. 20 coups.</p> <p>REQUIS: Rank 20 - First Sergeant Silver - SKILL: *25 *50 *100 Kills</p> <p>DOMMAGES:  PRÉCISION:  CADENCE DE TIR: </p>
	<p>USAS-12 AUTO</p> <p>INOS: Issu d'une fabrication Sud Coréenne, le USAS-12 est actionné au gaz, dispose d'un magasin-alimenté capable de tenir le tir semi-automatique ou automatique. Son volume et son poids n'ont pas de conséquences quand les conditions de mission exigent une puissance de feu et une capacité importante.</p> <p>DETAILS: Fusil à pompe entièrement automatique. 7 coups.</p> <p>REQUIS: Rank 21 - First Sergeant Gold - SKILL: *25 *50 *100 Kills</p> <p>DOMMAGES:  PRÉCISION:  CADENCE DE TIR: </p>
	<p>NEOSTEAD 2000 COMBAT</p> <p>INOS: C'est un fusil à pompe de type bull-up qui est idéal pour les espaces confinés; il compte des éléments peu communs dans sa conception tel qu'un mécanisme d'entassement coulissant vers l'avant et un magasin tubulaire au-dessus du canon.</p> <p>DETAILS: Fusil à pompe. 4 coups.</p> <p>REQUIS: Rank 22 - Warrant Officer Bronze - SKILL: *25 *50 *100 Kills</p> <p>DOMMAGES:  PRÉCISION:  CADENCE DE TIR: </p>
	<p>G3</p> <p>INOS: Connue comme 'fusil de combat' en raison de ses cartouches de 7.62mm et de son armature lourde, cette arme Allemande complètement automatique a une cadence de tir de 600 coups/min. Le magasin de faible capacité comprends 20 cartouches mais est compensé par sa puissance d'arrêt incroyable.</p> <p>DETAILS: Fusil de combat entièrement automatique. 20 coups. 600 coups/min.</p> <p>REQUIS: Rank 25 - Chief Warrant Officer Bronze - SKILL: *25 *50 *100 Kills</p> <p>DOMMAGES:  PRÉCISION:  CADENCE DE TIR: </p>
	<p>WWII M1 GARAND</p> <p>INOS: Ancêtre du fusil d'assaut M14, le WWII M1 Garand était un fusil standard semi-automatique utilisé par l'armée Américaine dans la WWII. Cette arme est pleinement valorisée en raison de sa puissance impressionnante et sa précision à longue distance.</p> <p>DETAILS: Fusil de combat semi-automatique. 8 coups.</p> <p>REQUIS: Uniquement disponible pour les Vétérans - SKILL: *25 *50 *100 Kills</p> <p>DOMMAGES:  PRÉCISION:  CADENCE DE TIR: </p>

C:/Users/.../carnet_du_combattant.xml

9/33

CARNET DU COMBATTANT BF-BC2 - NON OFFICIEL ©2010 - KISDAVID - NE PAS VENDRE	
Les Gadgets	
GADGETS POUR TOUTES LES CLASSES	
	<p>HAND GRENADE</p> <p>INOS: Cette grenade à fragmentation, qui a un grand champ d'action, est idéale pour des opérations en zone urbaine et en combat rapproché. Elle permet à l'infanterie de prendre des objectifs à partie avec un tir indirect.</p> <p>DETAILS: Grenade à fragmentation anti-personnel.</p> <p>SCORE: 0 pts - SKILL: *25 *50 *100 Kills</p>
	<p>COMBAT KNIFE</p> <p>INOS: Cette arme est idéal pour le combat rapproché où le maximum de puissance se révèle être dans le corps à corps. Pour une performance optimale, le point d'impact de la poussée doit être appliquée à l'ennemi dans les endroits vitaux.</p> <p>DETAILS: Couteau.</p> <p>SCORE: 0 pts - SKILL: *25 *50 *100 Kills</p>
GADGETS POUR LA CLASSE: ASSAUT	
	<p>40MM GRENADE</p> <p>INOS: Lance-grenades de 40mm situé sous le canon de l'arme, il est capable de projeter une HE-FRAG (Grenade explosive puissante) entre 150 et 400 mètres. Il est idéal comme arme anti-personnel et contre les véhicules non blindés.</p> <p>DETAILS: Grenades explosives puissantes de 40mm.</p> <p>SCORE EN ASSAUT: 0 pts - SKILL: *10 *25 *50 Kills</p>
	<p>40MM SMOKE LAUNCHER</p> <p>INOS: Elle est utilisée pour fournir des écrans de fumée pendant le mouvement tactique sous le feu ennemi. L'obscurité maximum est réalisée au point d'impact et se dissipe ensuite. Une autre alternative est d'utiliser les grenades fumigènes pour marquer une cible ou une position difficilement identifiable.</p> <p>DETAILS: Grenades fumigènes de 40mm.</p> <p>SCORE EN ASSAUT: 5 500 pts - SKILL: *10 *25 *50 Shoots</p>
	<p>40MM SHOTGUN</p> <p>INOS: C'est un module de fusil à pompe avec des cartouches de 40mm constituées de 12 dards de tungstène. Ses effets sont dévastateurs à courte portée. Bien qu'il soit considéré comme une arme tout-terrain, il est plus efficace dans le combat rapproché en milieu urbain.</p> <p>DETAILS: Cartouche de fusil à pompe de 40mm.</p> <p>SCORE EN ASSAUT: 11 000 pts - SKILL: *10 *25 *50 Kills</p>
	<p>AMMUNITION BOX</p> <p>INOS: Rempli de divers calibres de munitions, cette caisse de munitions est déployée pour fonctionner comme un point de ravitaillement permettant à des soldats de recharger et de se réapprovisionner en munitions.</p> <p>DETAILS: Caisse de munitions portative.</p> <p>SCORE EN ASSAUT: 0 pts - SKILL: 5 Ravitaillements</p>

C:/Users/.../carnet_du_combattant.xml

10/33

CARNET DU COMBATTANT BF-BC2 - NON OFFICIEL ©2010 - KISDAVID - NE PAS VENDRE	
Les Gadgets	
GADGETS POUR LA CLASSE: INGÉNIEUR	
	<p>REPAIR TOOL</p> <p>INOS: L'outil de réparation HOFF-3K a été développé par les Forces armées comme une soupape de sécurité permettant aux ingénieurs de dépanner rapidement et efficacement les véhicules endommagés au front afin qu'ils n'explorent pas au prochain assaut.</p> <p>DETAILS: Outil de réparation de véhicule; il peut être utilisé comme arme.</p> <p>SCORE EN INGÉNIEUR: 0 pts - SKILL: 5 Réparations</p>
	<p>ANTI-TANK MINE</p> <p>INOS: De son vrai nom ATM-40, la détonation de la mine de proximité antichar peut être augmentée en mettant plusieurs mines au même endroit afin d'accroître le souffle de l'explosion pour percer tout type de blindage. Un dispositif supplémentaire a été incorporé à l'ATM-40, c'est son système d'identification IFF (Identification Ami ou Ennemi).</p> <p>DETAILS: Mine de proximité antichar.</p> <p>SCORE EN INGÉNIEUR: 4 400 pts - SKILL: *10 *25 *50 Kills</p>
	<p>RPG-7 AT</p> <p>INOS: Ce lance-roquettes Russe de 85mm est utilisé principalement contre les véhicules et les fortifications. Il est compatible avec le traceur (système de visée automatique) permettant de verrouiller la cible facilement afin d'augmenter la probabilité de toucher la cible au premier tir.</p> <p>DETAILS: Lance-roquettes antichar. Compatible avec le traceur.</p> <p>SCORE EN INGÉNIEUR: 0 pts - SKILL: *10 *25 *50 Kills</p>
	<p>M2 CARL GUSTAV AT</p> <p>INOS: Conçu par les Suédois, ce canon portatif de 84mm n'a pas de recul. Le Carl G est idéal pour exploser des bunkers et de l'équipement anti-personnel, mais est moins adapté contre les véhicules par rapport à d'autres systèmes d'armement plus modernes. Il est compatible avec le traceur (système de visée automatique).</p> <p>DETAILS: Canon sans recul antichar. Compatible avec le traceur.</p> <p>SCORE EN INGÉNIEUR: 8 700 pts - SKILL: *10 *25 *50 Kills</p>
	<p>M136 AT4</p> <p>INOS: Fabriqué en Suède, ce lance-missile antichar de 84mm à usage unique est utilisé pour la neutralisation des véhicules et des positions fortifiées. Il a été modifié par un 'système de guidage automatique' à l'intérieur de l'ogive permettant l'autoguidage de la cible engagée. Il n'est pas compatible avec le traceur.</p> <p>DETAILS: Lance-missile antichar. Non compatible avec le traceur.</p> <p>SCORE EN INGÉNIEUR: 19 000 pts - SKILL: *10 *25 *50 Kills</p>

C:/Users/.../carnet_du_combattant.xml

11/33




CARNET DU COMBATTANT BF-BC2 - NON OFFICIEL ©2010 - KISDAVID - NE PAS VENDRE	
Les Gadgets	
GADGETS POUR LA CLASSE MÉDECIN	
	<p>MEDIC KIT</p> <p>INOS: Issue des derniers avancements de la médecine moderne, cette trousse médicale portative est déployée pour aider les soldats sévèrement blessés qui sont bloqués sous le feu ennemi. Son contenu limité est compensé par un niveau élevé de soins, augmentant la vitesse de guérison.</p> <p>DETAILS: Trousse Médicale.</p> <p>SCORE EN MÉDECIN: 0 pts - SKILL: 5 Soins</p>
	<p>DEFIBRILLATOR</p> <p>INOS: Le défibrillateur externe automatisé (AED) est capable de ressusciter des victimes dans un état d'arrêt cardiaque. L'administration doit être faite dans les secondes suivant l'arrêt cardiaque. Il est imprudent de l'employer sur les individus en bonne santé même s'il permet de tuer des ennemis.</p> <p>DETAILS: Défibrillateur externe automatisé.</p> <p>SCORE EN MÉDECIN: 0 pts - SKILL: 5 Réanimations</p>
GADGETS POUR LA CLASSE: RECO	
	<p>MOTION SENSOR</p> <p>INOS: Un outil essentiel pour surveiller et collecter les informations en temps réel, ce dispositif portatif de haute technologie est conçu pour détecter le moindre mouvement (même le plus léger), et pour alerter son utilisateur lorsqu'un ennemi ou un véhicule ennemi est détecté.</p> <p>DETAILS: Détecteur de mouvements.</p> <p>SCORE EN RECO: 0 pts - SKILL: 5 Spots</p>
	<p>C4 EXPLOSIVE</p> <p>INOS: De son vrai nom DTN-4, la charge de C4 est sûre et facilement transportable; cependant une fois armée, elle est susceptible d'exploser à la moindre manipulation. Elle peut être attachée sur la plupart des surfaces pour une utilisation facile. Le détonateur se déclenche à distance par son utilisation via un transmetteur.</p> <p>DETAILS: Charges Explosives.</p> <p>SCORE EN RECO: 0 pts - SKILL: *10 *25 *50 Kills</p>
	<p>MORTAR STRIKE</p> <p>INOS: C'est un système de tir indirect entièrement automatisé; on vise, dirige et ajuste la cible du mortier de 120mm. Cela multiplie la puissance des petites unités qui n'ont pas l'appui d'armes lourdes.</p> <p>DETAILS: Désignateur de cible d'obus de mortier de 120mm identifié par champ de vision et transmis par radio.</p> <p>SCORE EN RECO: 4 000 pts - SKILL: *10 *25 *50 Kills</p>

C:/Users/.../carnet_du_combattant.xml




12/33

Les Spécialisations

SPÉCIALISATIONS POUR LA CLASSE: ASSAUT


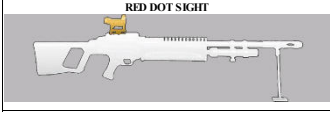

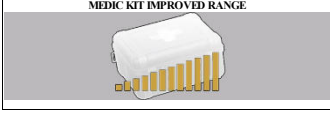

 <p>RED DOT SIGHT</p>	<p>INOS: Un viseur optique très efficace fournissant un point de visée et augmentant ainsi les capacités pour le combat rapproché. Il n'émet pas de laser et par conséquent, est considéré comme un dispositif visuel passif.</p> <p>DETAILS: Augmente la vitesse et l'acquisition d'objectifs à courte portée. SCORE EN ASSAUT: 14 000 pts</p>
 <p>4X RIFLE SCOPE</p>	<p>INOS: Lunette optique de fusil 4x qui augmente le zoom optique et la précision des tirs à moyenne distance.</p> <p>DETAILS: Augmente le zoom optique et la précision. SCORE EN ASSAUT: 17 000 pts</p>
 <p>MARKSMAN ASSAULT RIFLE TRAINING</p>	<p>INOS: Modification du fusil d'assaut consistant à permettre une meilleur prise en main et un réglage fin du zoom afin d'adapter l'arme à son utilisateur. Une fois les réglages effectués, cela améliore considérablement la manipulation de l'arme et la précision des tirs.</p> <p>DETAILS: Augmente la précision des tirs. SCORE EN ASSAUT: 24 000 pts</p>

SPÉCIALISATIONS POUR LA CLASSE: INGÉNIEUR

 <p>RED DOT SIGHT</p>	<p>INOS: Un viseur optique très efficace fournissant un point de visée et augmentant ainsi les capacités pour le combat rapproché. Il n'émet pas de laser et par conséquent, est considéré comme un dispositif visuel passif.</p> <p>DETAILS: Augmente la vitesse et l'acquisition d'objectifs à courte portée. SCORE EN INGÉNIEUR: 11 000 pts</p>
 <p>4X RIFLE SCOPE</p>	<p>INOS: Lunette optique de fusil 4x qui augmente le zoom optique et la précision des tirs à moyenne distance.</p> <p>DETAILS: Augmente le zoom optique et la précision. SCORE EN INGÉNIEUR: 13 500 pts</p>
 <p>MARKSMAN SMG TRAINING</p>	<p>INOS: Silencieux spécialement conçu pour réduire efficacement les bruits tout en améliorant au maximum la précision des tirs.</p> <p>DETAILS: Augmente la précision des tirs. SCORE EN INGÉNIEUR: 21 500 pts</p>

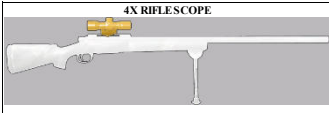

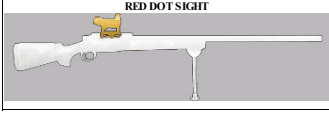

Les Spécialisations

SPÉCIALISATIONS POUR LA CLASSE: MÉDECIN



 <p>MEDIC KIT IMPROVED HEAL</p>	<p>INOS: Cette trousse médicale avancée permet d'obtenir un diagnostic rapide et précis sur les soldats blessés. Elle augmente sensiblement la vitesse de guérison par rapport aux trousses médicales classiques qui sont utilisées sur le champ de bataille.</p> <p>DETAILS: Trousse médicale avancée qui permet de guérir plus rapidement. SCORE EN MÉDECIN: 12 000 pts</p>
 <p>RED DOT SIGHT</p>	<p>INOS: Un viseur optique très efficace fournissant un point de visée et augmentant ainsi les capacités pour le combat rapproché. Il n'émet pas de laser et par conséquent, est considéré comme un dispositif visuel passif.</p> <p>DETAILS: Augmente la vitesse et l'acquisition d'objectifs à courte portée. SCORE EN MÉDECIN: 15 000 pts</p>
 <p>4X RIFLE SCOPE</p>	<p>INOS: Lunette optique de fusil 4x qui augmente le zoom optique et la précision des tirs à moyenne distance.</p> <p>DETAILS: Augmente le zoom optique et la précision. SCORE EN MÉDECIN: 18 000 pts</p>
 <p>MEDIC KIT IMPROVED RANGE</p>	<p>INOS: Modification qui étend la portée des trousses médicales classiques qui sont utilisées sur le champ de bataille. Cette trousse fournit une portée bien plus grande afin de soigner le maximum de soldats blessés.</p> <p>DETAILS: Trousse médicale avancée qui permet d'augmenter la distance des soins. SCORE EN MÉDECIN: 21 000 pts</p>
 <p>MARKSMAN LMG TRAINING</p>	<p>INOS: Ce lourd canon optimisé, qui remplace celui existant, augmente le niveau de précision des tirs quand il est utilisé normalement dans une position stationnaire.</p> <p>DETAILS: Augmente la précision des tirs stationnaires. SCORE EN MÉDECIN: 28 000 pts</p>

Les Spécialisations

SPÉCIALISATIONS POUR LA CLASSE: RECO








 <p>4X RIFLE SCOPE</p>	<p>INOS: Lunette optique de fusil 4x qui augmente le zoom optique et la précision des tirs à moyenne distance.</p> <p>DETAILS: Augmente le zoom optique et la précision. SCORE EN RECO: 8 000 pts</p>
 <p>12X HIGH POWER SCOPE</p>	<p>INOS: Un ajout très efficace pour les fusils de précision, cette lunette optique de fusil 12x intensifie la puissance du zoom tout en améliorant la précision à une plus longue portée. Elle permet d'avoir une meilleur prise pour repérer et engager les cibles.</p> <p>DETAILS: Augmente la puissance du zoom permettant une plus grande précision à longue portée. SCORE EN RECO: 10 000 pts</p>
 <p>RED DOT SIGHT</p>	<p>INOS: Un viseur optique très efficace fournissant un point de visée et augmentant ainsi les capacités pour le combat rapproché. Il n'émet pas de laser et par conséquent, est considéré comme un dispositif visuel passif.</p> <p>DETAILS: Augmente la vitesse et l'acquisition d'objectifs à courte portée. SCORE EN RECO: 12 500 pts</p>
 <p>SNIPER SPOTTING SCOPE</p>	<p>INOS: Issu des nouveaux progrès dans les dispositifs de suivi de l'ennemi, cet ordinateur assisté, le 'Spotting Scope', permet de localiser et communiquer les positions ennemies, qui sont dans votre ligne de mire, en temps réel à toute l'équipe de combat.</p> <p>DETAILS: Transmet la position des ennemis dans votre ligne de mire à votre équipe automatiquement. SCORE EN RECO: 17 000 pts</p>

SPÉCIALISATIONS POUR TOUTES LES CLASSES - PAGE 1/3

 <p>LIGHTWEIGHT COMBAT EQUIPMENT</p>	<p>INOS: Conçu pour optimiser la mobilité des utilisateurs pendant le combat en employant des équipements modifiés plus compacts, cette configuration permet d'alléger la charge tout en la répartissant mieux afin d'augmenter la vitesse de déplacement de son utilisateur.</p> <p>DETAILS: Augmente votre vitesse de déplacement. REQUIS: Rank 6 - Specialist Gold</p>
 <p>AMMO HIP BANDOLIER</p>	<p>INOS: Cet équipement amélioré permet de doubler le nombre de munitions que le soldat transporte en doublant les emplacements des magasins; cela permet d'étendre le temps de combat sans attendre de réapprovisionnement.</p> <p>DETAILS: Double le nombre de munitions transportées. REQUIS: Rank 7 - Corporal Bronze</p>


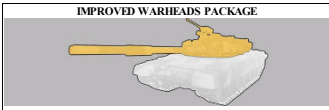



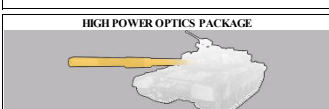

Les Spécialisations

SPÉCIALISATIONS POUR TOUTES LES CLASSES - PAGE 2/3

 <p>GRENADE VEST</p>	<p>INOS: Cet équipement amélioré permet de doubler les emplacements prévus pour les grenades de 40mm mais aussi les grenades à main qu'un soldat peut transporter et prolonge ainsi le délai avant le réapprovisionnement.</p> <p>DETAILS: Double vos grenades explosives puissantes de 40mm et vos grenades à fragmentation antipersonnel. REQUIS: Rank 8 - Corporal Silver</p>
 <p>CERAMIC BODY ARMOR</p>	<p>INOS: Cette armure en céramique est insérée dans les tenues de combat. Elle offre une protection supplémentaire contre les tirs ennemis et réduit les dommages subis au combat afin qu'ils ne soient pas fatals.</p> <p>DETAILS: Réduit les dommages subis au combat. REQUIS: Rank 12 - Sergeant Gold</p>
 <p>MAGNUM AMMUNITION</p>	<p>INOS: Utilisation de nouvelles munitions: les balles sont considérablement plus lourdes; la masse et la vitesse initiale élevée augmentent la puissance et accroissent la distance.</p> <p>DETAILS: Augmente la puissance et la distance de tir. REQUIS: Rank 13 - Staff Sergeant Bronze</p>
 <p>IMPROVED DEMOLITIONS</p>	<p>INOS: Un composé explosif raffiné qui permet d'augmenter considérablement la quantité d'énergie libérée sur la cible. Cela permet d'augmenter la puissance destructive des armes portées par l'infanterie et par les ingénieurs.</p> <p>DETAILS: Augmente la puissance des explosifs. REQUIS: Rank 23 - Warrant Officer Silver</p>
 <p>EXPLOSIVES LEG POUCH</p>	<p>INOS: Utilisation de poches supplémentaires permettant aux soldats de doubler la quantité d'explosifs et de roquettes transportés. Cela permet d'étendre le temps de combat sans attendre de réapprovisionnement.</p> <p>DETAILS: Double le nombre d'explosifs et de roquettes. REQUIS: Rank 24 - Warrant Officer Gold</p>
 <p>12 GAUGE SLUGS</p>	<p>INOS: Des cartouches de '12 gauge Sabot' conçus pour augmenter la portée des fusils à pompe dans les opérations en dehors des zones urbaines. Cela diminue un peu la puissance afin d'augmenter la distance et la précision des tirs.</p> <p>DETAILS: Sacrifie de la puissance pour augmenter la distance et la précision des tirs - Uniquement disponible pour les Vétérans. REQUIS: Rank 10 - Sergeant Bronze</p>
 <p>ELECTRONIC WARFARE PACKAGE</p>	<p>INOS: Issu de l'avancée technologie des capteurs de mouvements sur véhicules, ces dispositifs de suivi amélioré marquent la position des unités ennemies à proximité immédiate du véhicule et les affichent sur la mini-carte. Cela augmente la sécurité quand aucun soutien d'infanterie n'est disponible.</p> <p>DETAILS: Localise les unités ennemies à proximité immédiate du véhicule et les affiche sur votre minicarte. REQUIS: 1 200 pts de Véhicule</p>





Les Spécialisations

SPÉCIALISATIONS POUR TOUTES LES CLASSES - PAGE 3/3

	<p>ACTIVE ARMOR UPGRADE</p> <p>INROS: Une mise à niveau du blindage qui renforce la résistance des véhicules contre des munitions antiblindage. Cette mise à niveau permet de diminuer les dommages subis en réduisant les effets des tirs.</p> <p>DETAILS: Diminue les dommages reçus par toutes les ogives ennemies.</p> <p>REQUIS: 2 300 pts de Véhicule</p>
	<p>IMPROVED WARHEADS PACKAGE</p> <p>INROS: Avec des ogives en acier trempé et des composés explosifs à déclenchement rapide, cette mise à niveau augmente sensiblement l'efficacité des armes principales des véhicules. Alternativement elle permet à un véhicule d'accroître sa puissance pour correspondre aux exigences des missions.</p> <p>DETAILS: Augmente les dommages causés par les armes principales de tous les véhicules.</p> <p>REQUIS: 3 600 pts de Véhicule</p>
	<p>EXTENDED SHOTGUN MAGAZINE</p> <p>INROS: Modification des tubes et des magazines de chargement de fusil à pompe permettant ainsi d'augmenter la quantité de cartouches. Cela permet de réduire le rechargement afin d'étendre le temps de combat sur la cible.</p> <p>DETAILS: Double la quantité de cartouches du fusil à pompe.</p> <p>REQUIS: Rank 14 - Staff Sergeant Silver</p>
	<p>QUICK RELOAD PACKAGE</p> <p>INROS: Les racks de munitions avancés diminuent le temps nécessaire de rechargement des armes principales des véhicules. Cela réduit la vulnérabilité des attaques de l'ennemi pendant ce temps de rechargement.</p> <p>DETAILS: Diminue le temps nécessaire au rechargement des armes principales d'un véhicule.</p> <p>REQUIS: 5 000 pts de Véhicule</p>
	<p>SMOKE COUNTERMEASURES PACKAGE</p> <p>INROS: C'est un système comprenant des grenades fumigènes utilisés par 6 lanceurs. Lors du déclenchement de la mise à feu, un écran de fumée de 360° autour du véhicule est généré. Il cache momentanément le véhicule et le personnel contre les tirs ennemis.</p> <p>DETAILS: Crée un écran de fumée sur 360° produit par 6 lanceurs.</p> <p>REQUIS: 6 500 pts de Véhicule</p>
	<p>HIGH POWER OPTICS PACKAGE</p> <p>INROS: Une modification de la puissance et des éléments optique qui permet au conducteur du véhicule blindé de prendre à partie et détruire des objectifs situés à plus grande distance, tout en gardant un tir précis.</p> <p>DETAILS: Facilite l'acquisition d'objectifs dans des engagements de longue portée.</p> <p>REQUIS: 8 000 pts de Véhicule</p>
	<p>ALTERNATE WEAPON PACKAGE</p> <p>INROS: Mise à niveau du système de ciblage des véhicules et hélicoptères. Cela permet d'augmenter la distance de tir tout en améliorant la précision des armes montées sur le véhicule.</p> <p>DETAILS: Augmente la portée des armes embarquées dans un véhicule.</p> <p>REQUIS: 10 000 pts de Véhicule</p>

Les Véhicules

VÉHICULES LÉGERS

	<p>COBRA 4WD</p> <p>INROS: C'est un véhicule 4WD blindé léger utilisant des composants de Humvee, la coque est conçue pour augmenter la protection contre le tir ennemi. Il est armé avec une mitrailleuse lourde de calibre .50 et dispose de 4 places.</p> <p>DETAILS: 4 places.</p> <p>SKILL: *15 *25 *50 Kills</p>
	<p>QUAD BIKE</p> <p>INROS: C'est un véhicule tactique ultra-léger utilisé dans le combat, la reconnaissance et le soutien logistique. Il permet à 2 individus d'augmenter leur efficacité en mission, en pouvant se déplacer sur n'importe quel terrain, par n'importe quel temps et à n'importe quelle altitude.</p> <p>DETAILS: 2 places.</p> <p>SKILL: *15 *25 *50 Kills</p>
	<p>HMMWV 4WD</p> <p>INROS: Ce véhicule à roues universelles à grande mobilité (HMMWV ou Humvee) a des possibilités 4WD et est employé comme véhicule léger de transport de personnel dans toutes les branches militaires Américaines. Il possède 4 places et est armé d'une mitrailleuse lourde de calibre .50 (HMG) qui pivote sur 360°.</p> <p>DETAILS: 4 places. Vulnérable aux mines antichar.</p> <p>SKILL: *15 *25 *50 Kills</p>
	<p>VODNIK 4WD</p> <p>INROS: Conçu pour remplacer une flotte vieillissante de jeeps et pour fournir la même polyvalence que le Humvee Américain, ce véhicule de combat universel à grande mobilité est connu sous le nom de Vodnik et a été développé par les Russes. Il est armé d'une mitrailleuse lourde de 12.7mm et dispose de 4 places.</p> <p>DETAILS: 4 places. Vulnérable aux mines antichar.</p> <p>SKILL: *15 *25 *50 Kills</p>






Les Véhicules

VÉHICULES LOURDS

	<p>M3A3 BRADLEY</p> <p>INROS: Ce véhicule de combat d'infanterie (IFV) Américain est armé d'un canon automatique de 30mm et d'une mitrailleuse lourde de calibre .50 située dans une tourelle secondaire au-dessus du canon. Il possède 4 places et permet à 2 passagers d'engager des cibles en tirant sur les côtés du véhicule.</p> <p>DETAILS: 4 places. Vulnérable au M136 AT4.</p> <p>SKILL: *15 *25 *50 Kills</p>
	<p>BMD-3 BAKICHTA</p> <p>INROS: Ce véhicule de combat Russe d'infanterie aéroportée (IFV) est armé d'un canon automatique de 30mm et d'une mitrailleuse lourde de 12.7mm située dans une tourelle secondaire. Il possède 4 places et permet à 2 passagers d'engager des cibles en tirant sur les côtés du véhicule.</p> <p>DETAILS: 4 places.</p> <p>SKILL: *15 *25 *50 Kills</p>
	<p>M1A2 ABRAMS</p> <p>INROS: Ce char de combat (MBT) Américain est armé d'un canon de 120mm et d'une mitrailleuse lourde télécommandée de calibre .50. Le M1 est fortement blindé et dispose d'une grande mobilité; il est conçu pour dominer la guerre terrestre des blindés ainsi que les opérations urbaines.</p> <p>DETAILS: 2 places. Vulnérable aux mines antichar.</p> <p>SKILL: *15 *25 *50 Kills</p>
	<p>T-90 MBT</p> <p>INROS: Ce char de combat (MBT) Russe est armé avec un canon de 125mm et d'une mitrailleuse lourde de 12.7mm. Le T-90 est tout aussi capable, voir supérieur, au char de combat M1 Abrams.</p> <p>DETAILS: 2 places. Amélioration avec le détecteur de mouvement.</p> <p>SKILL: *15 *25 *50 Kills</p>

Les Véhicules

VÉHICULES AÉRIENS





	<p>AH-64 APACHE</p> <p>INROS: Cette hélicoptère de combat Américain est armé d'un canon automatique de 30mm et de 2 lance-roquettes de 70mm (FFAR). Il dispose de 2 places d'équipage et son blindage permet d'arrêter les armes de petit calibre en incluant aussi le calibre .50.</p> <p>DETAILS: 2 places.</p> <p>SKILL: *15 *25 *50 Kills</p>
	<p>MH-28 HAVOC</p> <p>INROS: Remplaçant moderne du MH-24 HIND, c'est la réponse Russe à l'Apache AH-64 Américain. L'HAVOC est armé d'un canon automatique de 30mm et de 2 lance-roquettes de 80mm (FFAR). Il dispose de 2 places d'équipage et son blindage permet d'arrêter les armes de petit calibre sans inclure le calibre .50.</p> <p>DETAILS: 2 places. Vulnérable au fusil de précision M95.</p> <p>SKILL: *15 *25 *50 Kills</p>
	<p>AH-60 BLACKHAWK</p> <p>INROS: Conçu comme véhicule de transport tactique aérien (UTTAS), le Blackhawk est armé de 2 M134 de 7.62mm, qui peuvent être utilisées par 2 membres d'équipage, et peut transporter 3 soldats supplémentaires (en incluant le pilote).</p> <p>DETAILS: 5 places. Vulnérable au RPG-7 AT.</p> <p>SKILL: *15 *25 *50 Kills</p>
	<p>MH-24 HIND</p> <p>INROS: C'est un grand hélicoptère de combat utilisé comme véhicule de transport tactique aérien; il effectue des missions de soutien et de transport d'infanterie. Il dispose de 2 places d'équipage et peut transporter 3 soldats supplémentaires.</p> <p>DETAILS: 4 places. Vulnérable au M2 Carl Gustav AT.</p> <p>SKILL: *15 *25 *50 Kills</p>
	<p>UAV</p> <p>INROS: UAV est un véhicule aérien sans-pilote, télécommandé à l'aide d'une unité de commande au sol utilisé par un soldat; il peut faire appel à deux frappes aériennes grâce à son intelligence en temps réel en plein combat. Il peut être équipé d'un calibre .50 HMG ou d'un lanceur de fumigènes.</p> <p>DETAILS: 1 place au niveau de l'ordinateur.</p> <p>SKILL: *15 *25 *50 Kills</p>

Les Véhicules

VÉHICULES MARITIMES

	PERSONAL WATERCRAFT INOS: Ce jet personnel (PWC) est ultra-rapide et peut être utilisé sous n'importe quel temps; il a été conçu pour insérer rapidement 2 soldats dans un territoire ennemi occupé. DETAILS: 2 places. SKILL: *10 *25 *50 Kills
	PATROL BOAT INOS: Ce bateau de patrouille léger (PBL) dispose d'une grande vitesse et est facilement maniable; il a été conçu pour l'insertion/extraction, le soutien et la reconnaissance des environnements dans une zone de faible menace. Il est armé de deux lance-grenades automatiques de 20mm et dispose de 4 places. DETAILS: 4 places. SKILL: *10 *25 *50 Kills





















ENGINS STATIONNAIRES

	XM-312 INOS: C'est une mitrailleuse moderne de calibre .50 de l'armée Américaine conçue pour remplacer les vieilles Browning de calibre .50. Le XM-312 est léger, fortement mobile et offre peu de recul. C'est un feu allié indispensable et dévastateur quand il est utilisé dans les squads. DETAILS: 1 place. SKILL: *10 *25 *50 Kills
	KORD INOS: C'est la mitrailleuse lourde moderne Russe de 12.7mm développée pour remplacer le vieillissant NSV HMG. Elle augmente la précision des tirs à longue distance et possède un faible recul. DETAILS: 1 place. SKILL: *10 *25 *50 Kills
	TOW2 INOS: C'est un lance-missiles antichar filoguidé optiquement (TOW2) qui peut atteindre une cible à 4000 mètres et évage de l'opérateur de garder des reticules sur la cible pour que le missile modifie sa trajectoire jusqu'à l'impact sur la cible. Il peut détruire tout type de blindage et permet aussi de détruire des hélicoptères qui se déplacent lentement. DETAILS: 1 place. SKILL: *10 *25 *50 Kills
	KORN INOS: Développé pour remplacer des vieilles générations d'ATGM, le KORNET est un superonopion. Le missile filoguidé antichar (ATGM) a été conçu pour détruire les chars de combat les plus modernes. Sa fonction secondaire de systèmes est d'engager des hélicoptères qui se déplacent lentement de vol et les UAVs. DETAILS: 1 place. SKILL: *10 *25 *50 Kills





















Les Broches

	ASSAULT RIFLE EFFICIENCY PIN DETAILS: Dans une partie, tuer 7 ennemis avec un fusil d'assaut. RÉCOMPENSE: 100 pts		DEPLOYMENT EFFICIENCY PIN DETAILS: Dans une partie, tuer 5 ennemis avec une arme stationnaire. RÉCOMPENSE: 100 pts
	SUBMACHINE GUN EFFICIENCY PIN DETAILS: Dans une partie, tuer 7 ennemis avec un pistolet mitrailleur. RÉCOMPENSE: 100 pts		SHOTGUN EFFICIENCY PIN DETAILS: Dans une partie, tuer 4 ennemis avec un fusil à pompe. RÉCOMPENSE: 100 pts
	LIGHT MACHINE GUN EFFICIENCY PIN DETAILS: Dans une partie, tuer 7 ennemis avec une mitrailleuse légère. RÉCOMPENSE: 100 pts		ANTI VEHICLE EFFICIENCY PIN DETAILS: Dans une partie, détruire 4 véhicules ennemis. RÉCOMPENSE: 100 pts
	SNIPER RIFLE EFFICIENCY PIN DETAILS: Dans une partie, tuer 7 ennemis avec un fusil de précision. RÉCOMPENSE: 100 pts		HANDGUN EFFICIENCY PIN DETAILS: Dans une partie, tuer 4 ennemis avec un pistolet. RÉCOMPENSE: 100 pts
	RESUPPLY OPS PIN DETAILS: Dans une partie, faire 7 ravitaillements. RÉCOMPENSE: 100 pts		MELEE EFFICIENCY PIN DETAILS: Dans une partie, tuer 4 ennemis avec un couteau. RÉCOMPENSE: 200 pts
	MAINTENANCE OPS PIN DETAILS: Dans une partie, faire 7 réparations. RÉCOMPENSE: 100 pts		EXPLOSIVE EFFICIENCY PIN DETAILS: Dans une partie, tuer 4 ennemis avec des explosifs. RÉCOMPENSE: 100 pts
	MEDICAL OPS PIN DETAILS: Dans une partie, faire 5 réanimations. RÉCOMPENSE: 100 pts		COMBAT EFFICIENCY PIN DETAILS: Dans une partie, faire une série de 6 kills. RÉCOMPENSE: 100 pts
	SURVEILLANCE OPS PIN DETAILS: Dans une partie, faire 5 assistances au kill à l'aide des détecteurs de mouvement. RÉCOMPENSE: 100 pts		KILL ASSIST PIN DETAILS: Dans une partie, faire 7 assistances au kill. RÉCOMPENSE: 100 pts
	GRENADE LAUNCHER EFFICIENCY PIN DETAILS: Dans une partie, tuer 4 ennemis avec le lance-grenade. RÉCOMPENSE: 100 pts		SAVIOR PIN DETAILS: Dans une partie, faire 2 kills en sauvant un allié. RÉCOMPENSE: 100 pts
	ROCKET LAUNCHER EFFICIENCY PIN DETAILS: Dans une partie, tuer 5 ennemis avec un lance-roquette. RÉCOMPENSE: 100 pts		NEMESIS PIN DETAILS: Dans une partie, tuer 5 fois le même ennemi. RÉCOMPENSE: 200 pts





















Les Broches

	COMBAT EXCELLENCE PIN DETAILS: Dans une partie, faire une série de 8 kills. RÉCOMPENSE: 200 pts		TANK WARFARE PIN DETAILS: Dans une partie, tuer 7 ennemis avec un char d'assaut. RÉCOMPENSE: 100 pts
	MARKSMAN PIN DETAILS: Dans une partie, faire 5 HeadShots. RÉCOMPENSE: 100 pts		CAR WARFARE PIN DETAILS: Dans une partie, tuer 4 ennemis avec un véhicule léger. RÉCOMPENSE: 100 pts
	AVENGER PIN DETAILS: Dans une partie, vengez-vous 2 fois (tuer 2 ennemis qui vous ont tué dans la même partie). RÉCOMPENSE: 100 pts		NAVAL WARFARE PIN DETAILS: Dans une partie, tuer 4 ennemis avec un véhicule maritime. RÉCOMPENSE: 100 pts
	PAYBACK PIN DETAILS: Dans une partie, tuer votre nemesis (celui qui vous a tué 4 fois dans la même partie). RÉCOMPENSE: 200 pts		SQUAD DEATHMATCH WINNER PIN DETAILS: Gagner une partie en mode Squad DeathMatch. RÉCOMPENSE: 100 pts
	ACE PIN DETAILS: Dans une partie, être le meilleur joueur. RÉCOMPENSE: 200 pts		AIR WARFARE PIN DETAILS: Dans une partie, tuer 5 ennemis avec un véhicule aérien. RÉCOMPENSE: 100 pts
	GOLD SQUAD PIN DETAILS: Dans une partie, faire parti de la meilleur squad. RÉCOMPENSE: 200 pts		FLAG DEFENDER PIN DETAILS: Dans une partie, défendre 4 drapeaux. RÉCOMPENSE: 100 pts
	SQUAD MEMBER PIN DETAILS: Dans une partie, remporter un ordre d'attaque et un ordre de défense. RÉCOMPENSE: 200 pts		M-COM ATTACKER PIN DETAILS: Dans une partie, détruire 4 stations M-Com. RÉCOMPENSE: 100 pts
	SQUAD RUSH WINNER PIN DETAILS: Gagner une partie en mode Squad Rush. RÉCOMPENSE: 100 pts		CONQUEST WINNER PIN DETAILS: Gagner une partie en mode Conquête. RÉCOMPENSE: 200 pts
	RUSH WINNER PIN DETAILS: Gagner une partie en mode Rush. RÉCOMPENSE: 100 pts		M-COM DEFENDER PIN DETAILS: Dans une partie, défendre 4 stations M-Com. RÉCOMPENSE: 100 pts
	WHEELS OF HAZARD PIN DETAILS: Dans une partie, écraser 3 ennemis avec n'importe quel véhicule. RÉCOMPENSE: 200 pts		FLAG ATTACKER PIN DETAILS: Dans une partie, capturer 4 drapeaux. RÉCOMPENSE: 100 pts

Les Insignes

	LONG SERVICE ASSAULT WEAPONS COMBAT DETAILS: Faire 500 kills avec un fusil d'assaut. RÉCOMPENSE: 5 000 pts		SQUAD MEDICAL OPS DETAILS: Faire 50 soins et 50 réanimations aux membres de votre squad. RÉCOMPENSE: 5 000 pts
	LONG SERVICE LIGHT WEAPONS COMBAT DETAILS: Faire 500 kills avec un pistolet mitrailleur. RÉCOMPENSE: 5 000 pts		SQUAD SURVEILLANCE OPS DETAILS: Faire 50 assistances aux membres de votre squad à l'aide des détecteurs de mouvement. RÉCOMPENSE: 5 000 pts
	LONG SERVICE SUPPORT WEAPONS COMBAT DETAILS: Faire 500 kills avec une mitrailleuse légère. RÉCOMPENSE: 5 000 pts		SQUAD COMBAT ASSISTANCE DETAILS: Faire 100 assistances au kill aux membres de votre squad. RÉCOMPENSE: 5 000 pts
	LONG SERVICE SNIPING WEAPONS COMBAT DETAILS: Faire 500 kills avec un fusil de précision. RÉCOMPENSE: 5 000 pts		SQUAD TACTICAL OPS DETAILS: Avoir servi 200 fois de spawn aux membres de votre squad. RÉCOMPENSE: 5 000 pts
	LONG SERVICE RESUPPLY OPS DETAILS: Faire 100 ravitaillements. RÉCOMPENSE: 5 000 pts		SQUAD RETALIATION OPS DETAILS: Vengez-vous 20 fois et faites 50 assistances au kill aux membres de votre squad. RÉCOMPENSE: 5 000 pts
	LONG SERVICE MAINTENANCE OPS DETAILS: Faire 100 réparations. RÉCOMPENSE: 5 000 pts		SQUAD TEAMWORK OPS DETAILS: Remporter 20 ordres d'attaque et 20 ordres de défense en squad. RÉCOMPENSE: 5 000 pts
	LONG SERVICE MEDICAL OPS DETAILS: Faire 100 soins. RÉCOMPENSE: 5 000 pts		LONG SERVICE RADIO WARFARE DETAILS: Placer 100 traceurs. RÉCOMPENSE: 5 000 pts
	LONG SERVICE SURVEILLANCE OPS DETAILS: Faire 100 assistances à l'aide des détecteurs de mouvement. RÉCOMPENSE: 5 000 pts		DISTINGUISHED REMOTE EXPLOSIVES COMBAT DETAILS: Faire 100 kills avec le C4. RÉCOMPENSE: 5 000 pts
	SQUAD RESUPPLY OPS DETAILS: Faire 100 ravitaillements aux membres de votre squad. RÉCOMPENSE: 5 000 pts		LONG SERVICE TACTICAL WEAPONS COMBAT DETAILS: Faire 500 kills avec un fusil à pompe. RÉCOMPENSE: 5 000 pts
	SQUAD REPAIR OPS DETAILS: Faire 100 réparations aux membres de votre squad. RÉCOMPENSE: 5 000 pts		ANTI VEHICLE COMBAT DETAILS: Endommager 200 véhicules. RÉCOMPENSE: 5 000 pts

Les Insignes

	DISTINGUISHED SIDEARM COMBAT DETAILS: Faire 100 kills avec un pistolet. RÉCOMPENSE: 5 000 pts		DISTINGUISHED MELEE COMBAT DETAILS: Faire 100 kills avec un couteau. RÉCOMPENSE: 5 000 pts
	ELITE MELEE COMBAT DETAILS: Faire 200 kills avec un couteau. RÉCOMPENSE: 10 000 pts		EXEMPLARY MARKSMAN COMBAT DETAILS: Faire 100 HeadShots avec un fusil de précision. RÉCOMPENSE: 5 000 pts
	DISTINGUISHED GRENADE COMBAT DETAILS: Faire 100 kills avec des grenades. RÉCOMPENSE: 5 000 pts		ELITE SERVICE DUTY DETAILS: Temps de jeu en ligne = 5 jours. RÉCOMPENSE: 10 000 pts
	DISTINGUISHED ANTI VEHICLE COMBAT DETAILS: Détruire 500 véhicules. RÉCOMPENSE: 5 000 pts		DISTINGUISHED COMBAT EXCELLENCE DETAILS: Obtenir 50 'Combat Excellence Pins'. RÉCOMPENSE: 10 000 pts
	SUPERIOR SERVICE DUTY DETAILS: Temps de jeu en ligne = 1 jour. RÉCOMPENSE: 5 000 pts		ELITE MARKSMAN COMBAT DETAILS: Faire 500 HeadShots. RÉCOMPENSE: 10 000 pts
	DISTINGUISHED EXPLOSIVES COMBAT DETAILS: Faire 100 kills en utilisant des mines. RÉCOMPENSE: 5 000 pts		DISTINGUISHED RETALIATION COMBAT DETAILS: Obtenir 5 'nemesis pins' et 5 'payback pins'. RÉCOMPENSE: 5 000 pts
	ELITE MULTIPLE TARGET DETAILS: Faire 50 double-kills. RÉCOMPENSE: 5 000 pts		COMBAT VETERAN DETAILS: Faire 5 000 kills. RÉCOMPENSE: 5 000 pts
	DISTINGUISHED MARKSMAN COMBAT DETAILS: Faire 100 HeadShots. RÉCOMPENSE: 5 000 pts		EXEMPLARY COMBAT SERVICE DETAILS: Obtenir toutes les broches de combat. RÉCOMPENSE: 5 000 pts
	DISTINGUISHED SERVICE DUTY DETAILS: Temps de jeu en ligne = 2 jours. RÉCOMPENSE: 5 000 pts		EXEMPLARY WEAPON SERVICE DETAILS: Obtenir toutes les broches d'armes. RÉCOMPENSE: 5 000 pts
	DISTINGUISHED COMBAT EFFICIENCY DETAILS: Obtenir 50 'Combat Efficiency Pins'. RÉCOMPENSE: 5 000 pts		EXEMPLARY VEHICLE SERVICE DETAILS: Obtenir toutes les broches des véhicules. RÉCOMPENSE: 5 000 pts

Les Insignes

	DISTINGUISHED WEAPON KNOWLEDGE DETAILS: Obtenir toutes les Etoiles de Bronze des armes. RÉCOMPENSE: 5 000 pts		ELITE BATTLEFIELD KNOWLEDGE DETAILS: Obtenir 5 Etoiles d'Or. RÉCOMPENSE: 10 000 pts
	DISTINGUISHED VEHICLE KNOWLEDGE DETAILS: Obtenir toutes les Etoiles de Bronze des véhicules. RÉCOMPENSE: 5 000 pts		VALOROUS BATTLEFIELD KNOWLEDGE DETAILS: Obtenir 2 Etoiles de Platine. RÉCOMPENSE: 10 000 pts
	DISTINGUISHED ARTILLERY COMBAT DETAILS: Faire 100 kills en utilisant le tir de mortier. RÉCOMPENSE: 5 000 pts		DISTINGUISHED BATTLEFIELD KNOWLEDGE DETAILS: Obtenir toutes les Etoiles de Bronze. RÉCOMPENSE: 10 000 pts
	ELITE SERVICE DETAILS: Obtenir toutes les broches. RÉCOMPENSE: 10 000 pts		RUSH GOOD CONDUCT DETAILS: Détruire 100 stations M-Com. RÉCOMPENSE: 5 000 pts
	EXEMPLARY BATTLEFIELD KNOWLEDGE DETAILS: Obtenir 10 Etoiles d'Argent. RÉCOMPENSE: 10 000 pts		CONQUEST GOOD CONDUCT DETAILS: Capturer 100 drapeaux. RÉCOMPENSE: 5 000 pts

Les Maps

PANAMA CANAL



NOTE: Les unités en place vont être remplacées à cause de la fatigue engendrée par les combats. Des semaines de combat ont mis le port en ruines et ses abords salés par les débris des véhicules et des matériels détruits. Le mouvement des blindés est ralenti par les nombreux morts sur les zones de combat. Les Forces Américaines ont lancé l'assaut sur le port industriel avec pour objectif de saisir, maintenir et exploiter la zone. Le contrôle du canal permettra à plus grande échelle des opérations stratégiques le long de la côte du Sud-Ouest du Pacifique.

VALPARAISO



NOTE: La capture Américaine de Valparaiso est la prochaine étape de leur plan stratégique pour repousser les Forces Russes du Chili. N'importe quelle invasion Américaine se composera inévitablement d'un assaut terrestre par les secteurs périphériques de la jungle et un atterrissage amphibie d'infanterie et de Forces blindées le long de la côte. L'objectif des Américains est la centrale électrique sur les périphéries de la ville. Si l'installation peut être capturée et les services stoppés, la libération de la ville suivra inévitablement le mouvement.

Les Maps

ISLA INOCENTES



NOTE: Les Forces Américaines cherchent désespérément à ouvrir un itinéraire d'approvisionnement pour un groupement tactique blindé engagé dans un combat intense. Une base d'artillerie Russe contrôle la zone et pare toutes les tentatives d'évasion possibles. La base est bien défendue et a été réussie à repousser les attaques précédentes. La destruction de la base et le contrôle des terres boisées permettront aux Forces Amphibies Américaines de débarquer et d'ouvrir un second front, qui est indispensable dans leur plan pour libérer l'Amérique du Sud.

ATACAMA DESERT



NOTE: Un groupe naval Russe prépare un assaut amphibie massif. Les défenses du rivage sont composées de 3 fortifications Américaines et d'une ligne de défense d'artillerie. Si les Russes réussissent à stabiliser leur position puis à progresser dans les positions Américaines, ils seront libres d'avancer plus loin à l'intérieur des terres. Avec un temps qui se dégrade et l'approche des tempêtes de sables, le commandement Américain a renforcé les Forces disponibles et consolidé les structures pour répondre à la menace Russe. En raison d'un terrain ouvert, une bataille de grande envergure, comprenant de nombreux blindés appuyés par des hélicoptères de combat, semble se préparer.

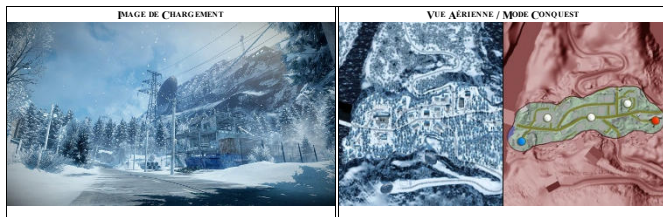
Les Maps

ARICA HARBOR



Infos: Après les résultats de l'assaut des blindés à Atacama, le commandement Américain insiste sur une action similaire pour capturer le port d'Arica. Le groupe d'assaut va effectuer une nouvelle tentative d'attaque sur la base Russe. Si le combat persiste, le groupement tactique coupera directement par la ville située sur l'axe d'attaque. Le dommages collatéraux sont sans importance. La base Russe doit être détruite afin de pouvoir traverser le désert et atteindre le port. De lourdes pertes sont attendues des deux côtés.

WHITE PASS



Infos: Comme le temps s'est dégagé et les chutes de neige se sont arrêtées, les Forces Russes se préparent un assaut sur White Pass ainsi que la station de relais satellite localisée là-bas. La ville locale n'a pas été attaquée, mais les unités Russes ont détectées des défenses ennemis dans les bois environnants. Cette zone a une valeur stratégique pour les Forces Américaines car elle permet de contrôler les routes intérieures. Si cette zone tombe dans les mains des Russes, une ligne d'attaque se présentera logiquement en direction de Nelson Bay.

Les Maps

LAGUNA PRESA



Infos: La vallée et les montagnes environnantes possèdent une valeur stratégique dans la bataille pour l'Amérique du Sud. La construction du barrage voisin a été arrêtée quand les hostilités ont éclaté, mais sa présence est toujours un facteur significatif. Les opérations aéroportées sont limitées mais les combats d'infanterie, soutenus par des véhicules légers, sont possibles par les deux armées. Les Forces Américaines rassemblent toutes les unités disponibles pour organiser la défense du barrage afin qu'il ne tombe pas dans les mains des Russes.

PORT VALDEZ



Infos: Les Forces Russes se préparent à attaquer le port et à s'emparer de la pipeline (cannalisation servant aux transports de différentes matières) d'Alaska. Malgré les conditions arctiques, la zone qui a été analysée par les forces de reconnaissance Russes, permet d'indiquer qu'un assaut aéroporté est imminent. L'interrogatoire des Para Russes capturés par les Américains a révélé que les chars de combat (MBT) russes seront ou ont été largués par avion sur la zone. Toutes les forces blindés et les hélicoptères de combat sont détournés vers cette zone. Aucune défaite n'est envisageable car cette bataille décidera de l'issue de la guerre.

Les Commandes

A Pied				En Véhicule			
Fonction	Clavier	Souris	Joystick	Fonction	Clavier	Souris	Joystick
Tirer				Utiliser l'Arme Principale			
Zoom / Poser le C4				Avancer			
Recharger				Fremer / Reculer			
Lancer une Grenade				Tourner à Gauche			
Attaque de Mêlée				Tourner à Droite			
Avancer				Monter la Tourrelle de Tir			
Reculer				Baisser la Tourrelle de Tir			
Pas vers la Gauche				Tourner vers la Gauche la Tourrelle de Tir			
Pas vers la Droite				Tourner vers la Droite la Tourrelle de Tir			
Tourner à Gauche				Vue Extérieure			
Tourner à Droite				Zoom / Spécialisation du Véhicule			
Regarder en Haut				Regarder vers la Gauche			
Regarder en Bas				Regarder vers la Droite			
Sauter / Ouvrir le Parachute				Regarder en Haut			
Courir				Regarder en Bas			
Sagenouiller							
Sélectionner le Pistolet				En Hélicoptère			
Sélectionner le Fusil				Fonction	Clavier	Souris	Joystick
Sélectionner le Gadget 1				Utiliser l'Arme Principale			
Sélectionner le Gadget 2				Augmenter la Vitesse			
Sélectionner le Laser				Diminuer la Vitesse			
Item Suivant				Piquer vers le Haut			
Item Précédent				Piquer vers le Bas			
Entrer / Sortir d'un Véhicule				Tourner vers la Gauche			
Changer de Caméra				Tourner vers la Droite			
Donner un Ordre				Inclinaison à Gauche			
Carte				Inclinaison à Droite			
Dire à Tous				Vue Extérieure			
Dire à la Team				Vue Libre			
Dire à la Squad				Spécialisation du Véhicule			
Appuyer pour Parker (en vocal)				Regarder à Gauche			
Sélectionner la Place 1				Regarder à Droite			
Sélectionner la Place 2				Regarder en Haut			
Sélectionner la Place 3				Regarder en Bas			
Sélectionner la Place 4				Augmenter l'Altitude de l'UAV			
Sélectionner la Place 5				Diminuer l'Altitude de l'UAV			

Objectif du Carnet et Copyright

Objectif du carnet

- L'objectif principal de ce carnet est de permettre au joueur de suivre l'évolution des récompenses gagnées dans **BattleField: Bad Company 2** sans passer par l'interface du jeu mais surtout d'avoir sous la main un descriptif de comment les obtenir afin de se fixer des objectifs à chaque partie.
- Son utilisation est simple: après avoir imprimés le PDF en format mini (4 pages /feuille) et les avoir attachés (agraffes), vous n'avez plus qu'à utiliser un surbrigneur afin de surligner les objectifs réussis et les récompenses obtenues.
- Cela permet d'évoluer plus vite dans le jeu et surtout de pouvoir comparer rapidement et d'importer ou les récompenses que vous avez obtenues avec celles de vos amis, le livret se range facilement dans la poche ou dans la boîte du jeu.
- J'ai ajouté une feuille de commandes vierges où vous pouvez noter les commandes que vous utiliserez afin d'en faire un mémo.

Important:

Le Carnet du Combattant n'est pas un carnet officiel: il a été créé afin de promouvoir **BattleField Bad Company 2** et pour les raisons évoquées ci-dessus. La version actuelle du Carnet du combattant est la **v0.98**. Les informations de ce carnet sont susceptibles de ne pas correspondre exactement à celle du jeu car DICE améliore constamment son jeu afin qu'on puisse jouer une expérience de jeu unique. Beaucoup d'informations sont manquantes et seront ajoutées plus tard, une fois le jeu sorti. Vous pouvez aussi les ajouter manuellement afin d'économiser de l'encre et du papier.

Remerciements

Je tiens à remercier DICE qui nous a créé un excellent jeu comme à son habitude. En espérant avoir un gros suivi sur ce jeu qui s'annonce comme un indispensable dans la logithèque des gamers.

Copyright

Toutes les images utilisées appartiennent à leurs propriétaires respectifs ainsi que le contenu (E.A. - DICE - KissDavid). Tous droits réservés. La traduction française des descriptifs a été réalisée par moi-même et n'est donc pas officielle. Il est interdit de le vendre et de le copier.

Site d'E.A. - <http://www.electronicarts.fr/>

Site de D.I.C.E. - <http://www.dice.se/>

Site Officiel pour les Vétérans - <http://veteran.battlefield.com/>

Pour acheter la version digitale du jeu, rendez-vous sur l'E.A. Store à cette adresse: <http://eastore.ea.com/>