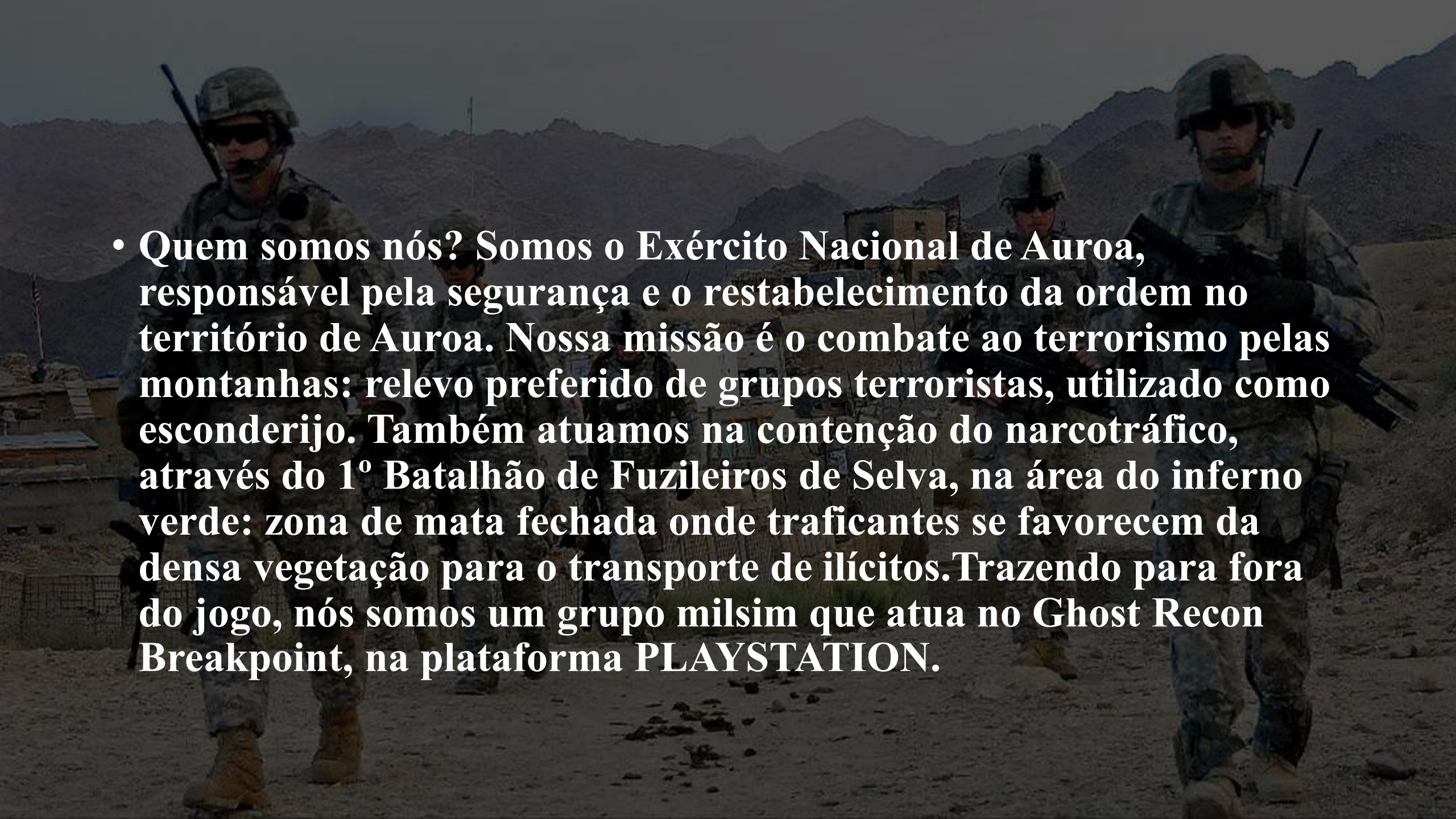


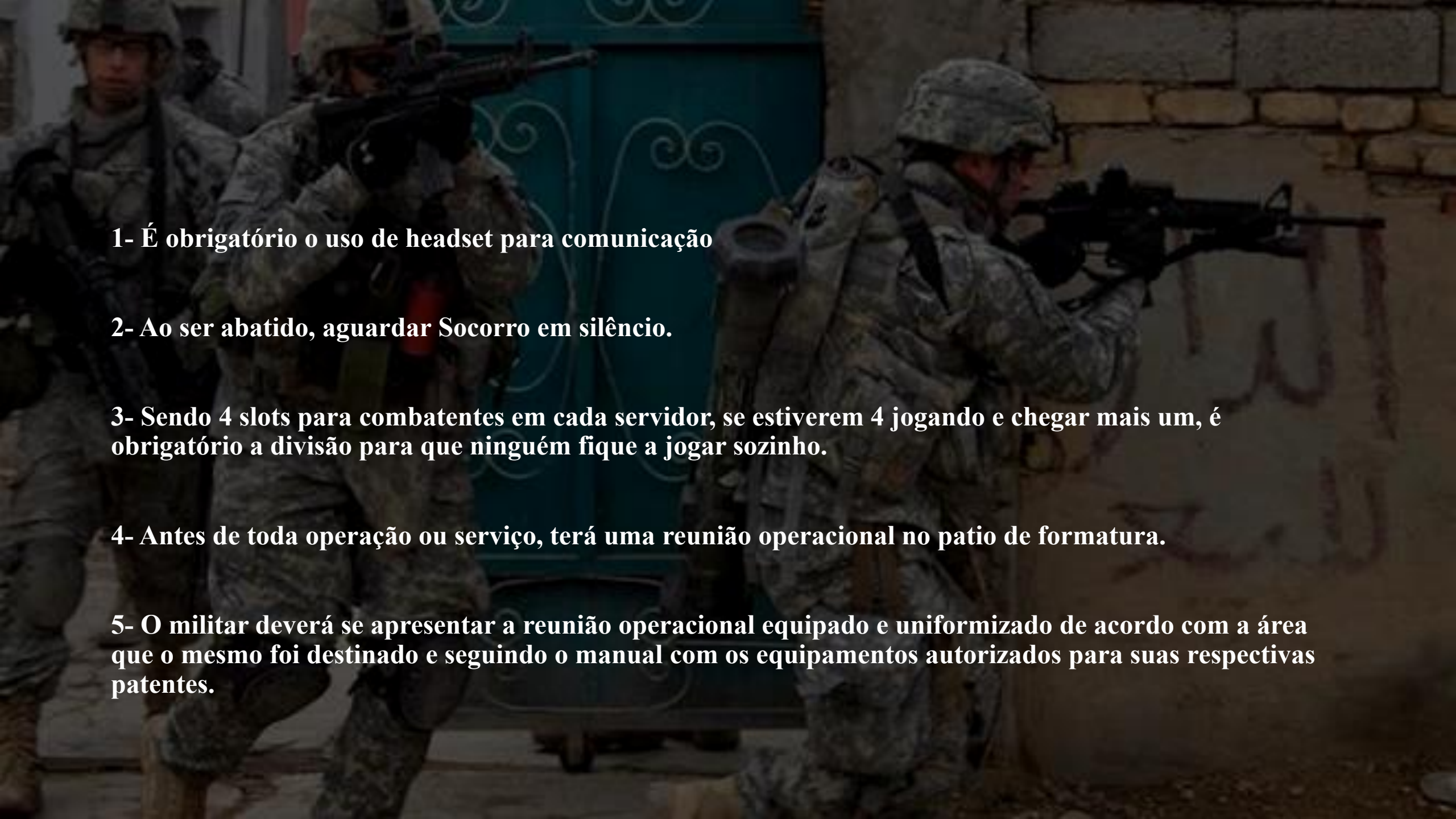


ENA
EXÉRCITO NACIONAL DE AUROA

- 
- The background image shows several soldiers in full combat gear, including helmets, sunglasses, and tactical vests, standing in a desert environment. In the foreground, two soldiers are prominent, one on the left and one on the right, both looking towards the camera. The terrain is arid with mountains in the distance. The text is overlaid on this image.
- **Quem somos nós? Somos o Exército Nacional de Auroa, responsável pela segurança e o restabelecimento da ordem no território de Auroa. Nossa missão é o combate ao terrorismo pelas montanhas: relevo preferido de grupos terroristas, utilizado como esconderijo. Também atuamos na contenção do narcotráfico, através do 1º Batalhão de Fuzileiros de Selva, na área do inferno verde: zona de mata fechada onde traficantes se favorecem da densa vegetação para o transporte de ilícitos. Trazendo para fora do jogo, nós somos um grupo milsim que atua no Ghost Recon Breakpoint, na plataforma PLAYSTATION.**

- **Hierarquia e regras**

O ENA possui o mesmo Sistema de patentes do Exército Brasileiro, com 10 ranks: 1 Recruta, 2 Soldado, 3 Cabo, 4 Sargento, 5 Subtenente, 6 Tenente, 7 Capitão, 8 Major, 9 Tenente Coronel, 10 Coronel. Cada patente terá seus benefícios, como a liberação de equipamentos e armamentos. Sobre as regras, não iremos nos postergar muito. A cadeia de comando é sagrada, então ao ingressar no ENA, SIM! Você está de acordo em receber ordens e respeitar seus superiores hierárquicos. Qualquer falta de respeito deverá ser denunciada, qualquer ato de rebelião ou insubordinação será tratado como crime militar, passível de sanções decididas pelo Estado Maior(Grupo de 4 oficiais de maiores patentes que comandam o grupo). O uso correto de uniformes e equipamentos não é facultativo.



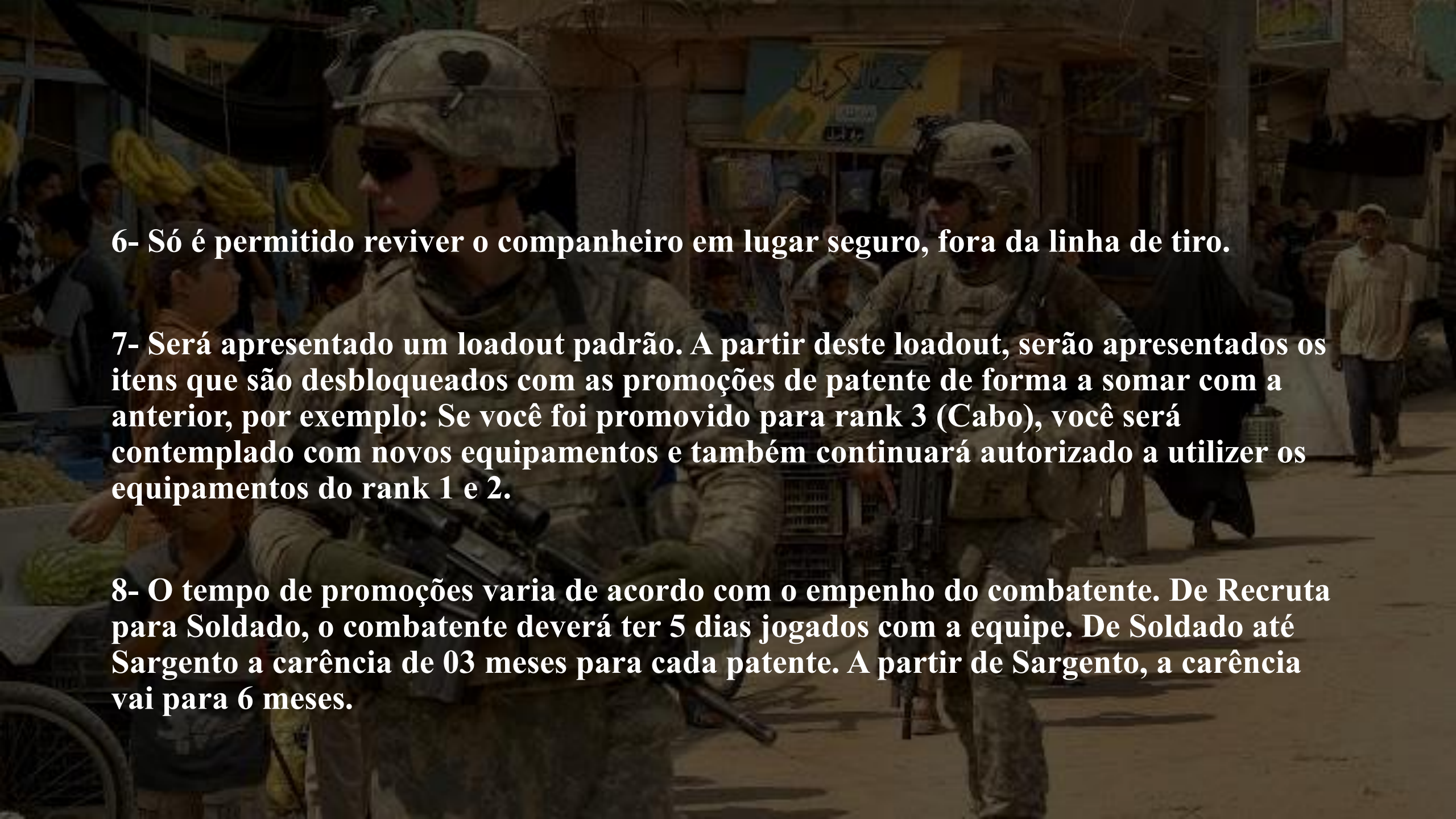
1- É obrigatório o uso de headset para comunicação

2- Ao ser abatido, aguardar Socorro em silêncio.

3- Sendo 4 slots para combatentes em cada servidor, se estiverem 4 jogando e chegar mais um, é obrigatório a divisão para que ninguém fique a jogar sozinho.

4- Antes de toda operação ou serviço, terá uma reunião operacional no patio de formatura.

5- O militar deverá se apresentar a reunião operacional equipado e uniformizado de acordo com a área que o mesmo foi destinado e seguindo o manual com os equipamentos autorizados para suas respectivas patentes.

A background image showing two soldiers in full combat gear, including helmets and sunglasses, walking through a busy outdoor market. The soldiers are in the foreground, slightly out of focus. In the background, there are people, stalls with goods like bananas, and buildings with some graffiti. The overall scene is a depiction of a military presence in a civilian area.

6- Só é permitido reviver o companheiro em lugar seguro, fora da linha de tiro.

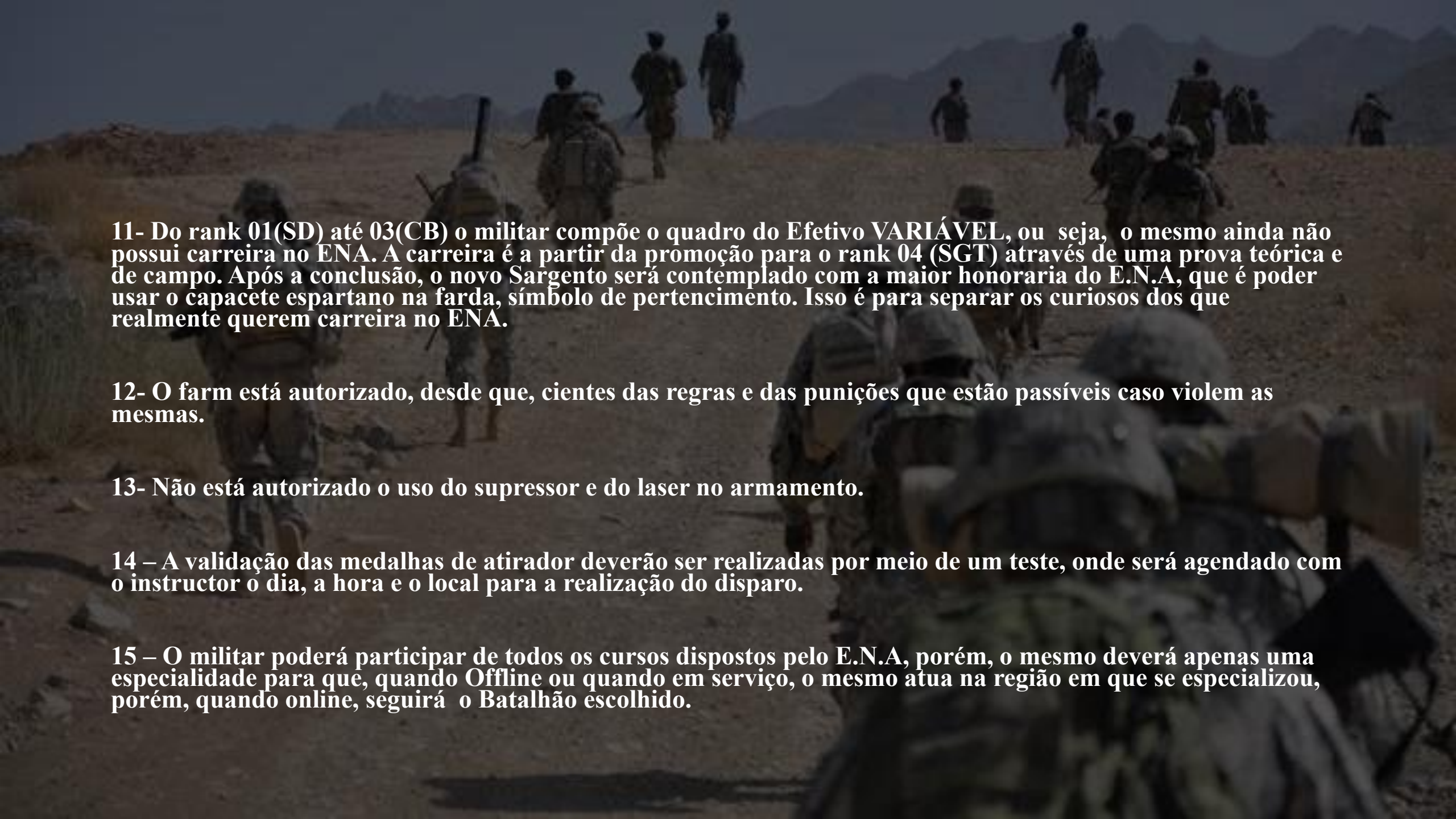
7- Será apresentado um loadout padrão. A partir deste loadout, serão apresentados os itens que são desbloqueados com as promoções de patente de forma a somar com a anterior, por exemplo: Se você foi promovido para rank 3 (Cabo), você será contemplado com novos equipamentos e também continuará autorizado a utilizar os equipamentos do rank 1 e 2.

8- O tempo de promoções varia de acordo com o empenho do combatente. De Recruta para Soldado, o combatente deverá ter 5 dias jogados com a equipe. De Soldado até Sargento a carência de 03 meses para cada patente. A partir de Sargento, a carência vai para 6 meses.



9- Mortes por drones serão DESCONSIDERADAS

10- O E.N.A é um grupo original, único. NÃO SOMOS partidários de comentários comparativos com outros grupos. A ética deve ser preservada. O que acontece em outros grupos, é responsabilidade dos seus respectivos comandantes. Agradecemos os elogios, mas não nos automeamos melhores do que ninguém, apenas acreditamos fielmente na nossa maneira de fazer MILSIM.



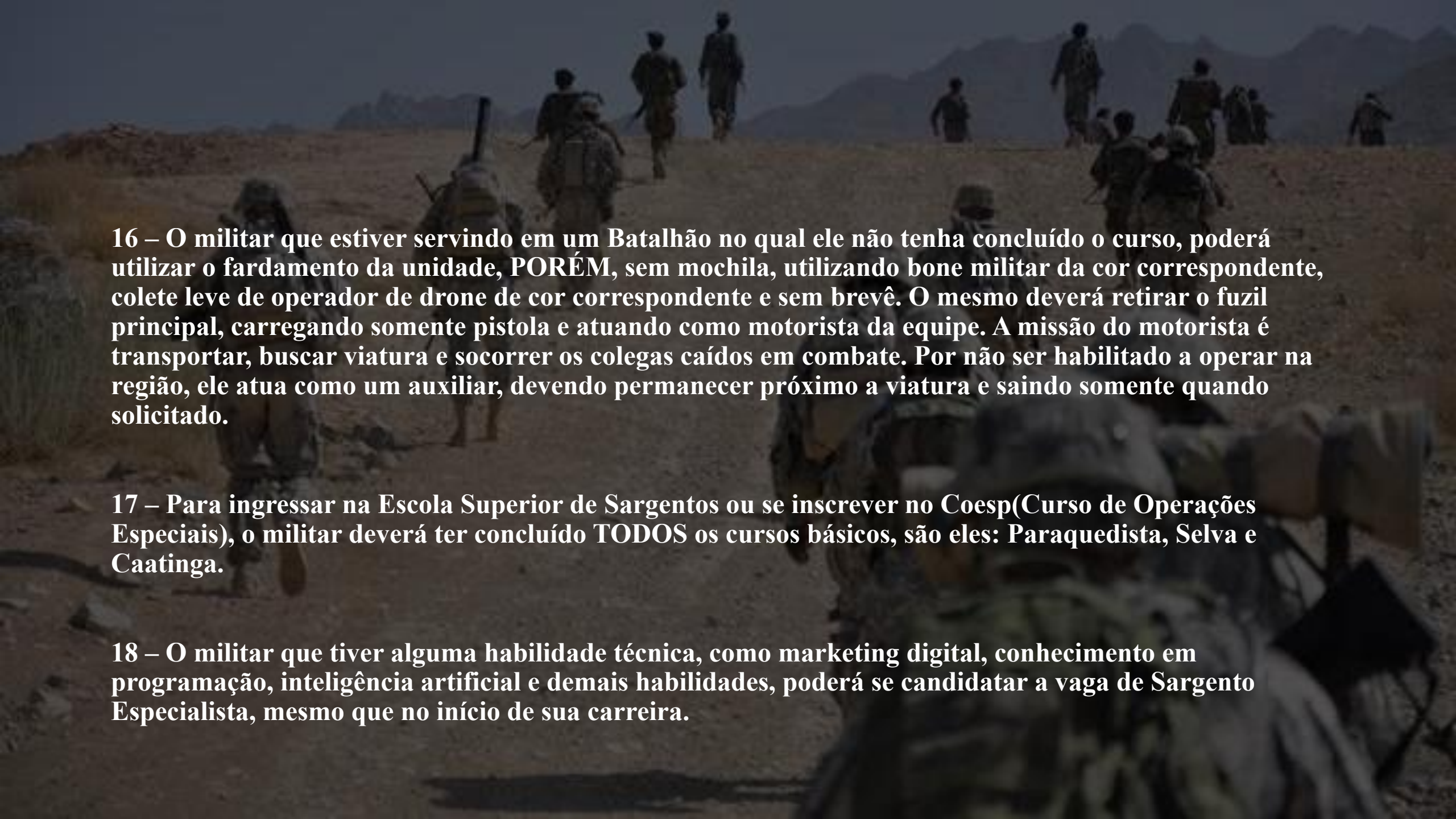
11- Do rank 01(SD) até 03(CB) o militar compõe o quadro do Efetivo VARIÁVEL, ou seja, o mesmo ainda não possui carreira no ENA. A carreira é a partir da promoção para o rank 04 (SGT) através de uma prova teórica e de campo. Após a conclusão, o novo Sargento será contemplado com a maior honoraria do E.N.A, que é poder usar o capacete espartano na farda, símbolo de pertencimento. Isso é para separar os curiosos dos que realmente querem carreira no ENA.

12- O farm está autorizado, desde que, cientes das regras e das punições que estão passíveis caso violem as mesmas.

13- Não está autorizado o uso do supressor e do laser no armamento.

14 – A validação das medalhas de atirador deverão ser realizadas por meio de um teste, onde será agendado com o instructor o dia, a hora e o local para a realização do disparo.

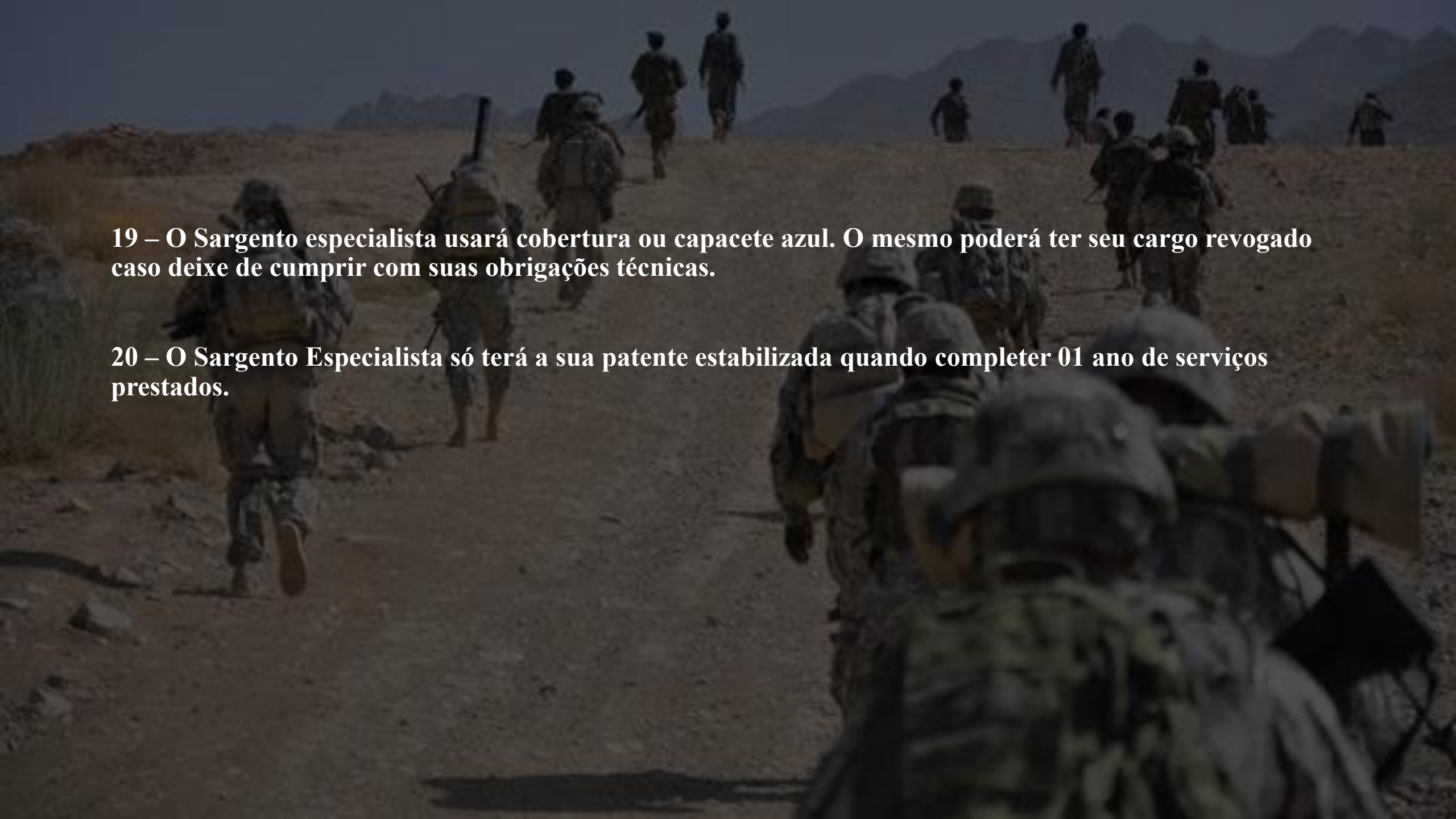
15 – O militar poderá participar de todos os cursos dispostos pelo E.N.A, porém, o mesmo deverá apenas uma especialidade para que, quando Offline ou quando em serviço, o mesmo atua na região em que se especializou, porém, quando online, seguirá o Batalhão escolhido.

A group of soldiers in camouflage uniforms are walking across a dry, hilly desert landscape under a clear sky. Some soldiers are in the foreground, while others are further back, creating a sense of movement and depth. The terrain is arid with sparse vegetation and distant mountains visible on the horizon.

16 – O militar que estiver servindo em um Batalhão no qual ele não tenha concluído o curso, poderá utilizar o fardamento da unidade, PORÉM, sem mochila, utilizando bone militar da cor correspondente, colete leve de operador de drone de cor correspondente e sem brevê. O mesmo deverá retirar o fuzil principal, carregando somente pistola e atuando como motorista da equipe. A missão do motorista é transportar, buscar viatura e socorrer os colegas caídos em combate. Por não ser habilitado a operar na região, ele atua como um auxiliar, devendo permanecer próximo a viatura e saindo somente quando solicitado.

17 – Para ingressar na Escola Superior de Sargentos ou se inscrever no Coesp(Curso de Operações Especiais), o militar deverá ter concluído TODOS os cursos básicos, são eles: Paraquedista, Selva e Caatinga.

18 – O militar que tiver alguma habilidade técnica, como marketing digital, conhecimento em programação, inteligência artificial e demais habilidades, poderá se candidatar a vaga de Sargento Especialista, mesmo que no início de sua carreira.

A group of soldiers in camouflage uniforms are walking away from the camera across a dry, sandy desert landscape. In the background, there are low mountains under a clear sky. The soldiers are carrying gear, and some are holding rifles. The scene is captured from a low angle, emphasizing the vastness of the environment.

19 – O Sargento especialista usará cobertura ou capacete azul. O mesmo poderá ter seu cargo revogado caso deixe de cumprir com suas obrigações técnicas.

20 – O Sargento Especialista só terá a sua patente estabilizada quando completar 01 ano de serviços prestados.

Loadout Padrão de Recrutas

- **Camiseta M05, na cor preta**
- **Calça jeans**
- **Bota preta**
- **Colete leve de operador de drone preto**
- **Capacete militar cor oliva**
- **Pistola sem mira**



DOS UNIFORMES: MONTANHA

Camisa	Qualquer manga longa – cor UCP
Calça	Qualquer calça – cor UCP
Colete	<u>Blackhawk Strike</u> – cor UCP
Coturno	Qualquer coturno – cor UCP ou cinza
Cobertura	Boina cinza ou capacete UCP



DOS UNIFORMES: SELVA

Camisa	Qualquer manga longa – cor <u>Cadpat tw</u>
Calça	Qualquer calça – cor <u>Cadpat tw</u>
Colete	Blackhawk strike – cor <u>HCP Tiger</u>
<u>Coturno</u>	Qualquer coturno – cor <u>Cadpat tw</u>
Cobertura	Boina – cor HCP Tiger ou Capacete <u>Cadpat tw</u>



DOS UNIFORMES: SERVIÇO

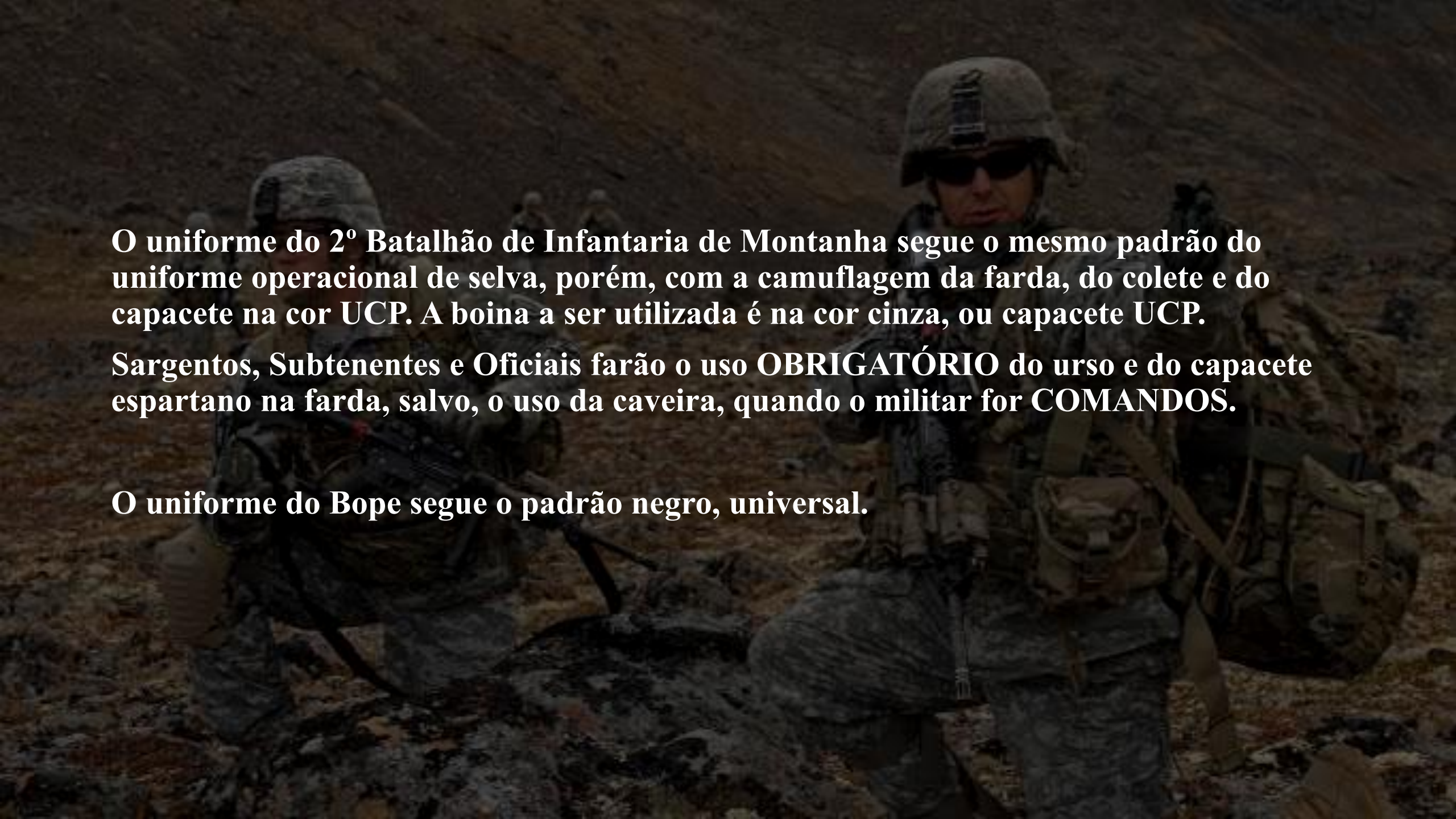
Camisa	Camisa se manga enrolada – Cor cinza
Calça	Qualquer calça – Cor cinza
Colete	<u>Blackhawk Strike</u> – Cor preto
Coturno	Qualquer coturno – cor preto
Cobertura	Boné Militar – Cor cinza



DOS UNIFORMES: Caatinga

Camisa	Qualquer manga longa – Cor <u>Cadpat</u> AR
Calça	Qualquer calça – Cor <u>Cadpat</u> AR
Colete	<u>Blackhawkstrike</u> – Marrom
Coturno	Qualquer – Cor Marrom Coiote
Cobertura	Boina ou chapéu – Cor Marrom



A photograph of soldiers in camouflage uniforms, likely from the 2nd Mountain Infantry Battalion, in a field setting. The image is dark and serves as a background for the text.

O uniforme do 2º Batalhão de Infantaria de Montanha segue o mesmo padrão do uniforme operacional de selva, porém, com a camuflagem da farda, do colete e do capacete na cor UCP. A boina a ser utilizada é na cor cinza, ou capacete UCP.

Sargentos, Subtenentes e Oficiais farão o uso OBRIGATÓRIO do urso e do capacete espartano na farda, salvo, o uso da caveira, quando o militar for COMANDOS.

O uniforme do Bope segue o padrão negro, universal.

Patentes

Soldado

Cabo

Sargento

Subtenente

Tenente

Capitão

Major

Tenente Coronel

Coronel

Benefícios

Manga longa, SMG, camuflagem facial, Cadpat TW
Bota cor HCP Tiger, mira panorâmica, carregador estendido e
cano estendido.

SMG, ASR, mira zoom max 4x, bipé, trilhos, boca.

Capacete livre escolha(camuflado), Luva, Mochila, Boina,
brevê BFS urso e o capacete espartano, supressor,
balaclava, visão noturna

LMG com mira

Sniper

Uso de todas as classes e drone amarus

Estado Maior

Estado Maior

Estado Maior



Bope: Quem são eles?

Batalhão de Operações Especiais

O Bope é a elite do E.N.A. São combatentes treinados para operar nos diversos tipos de terreno, na água, montanha, selva e no ar. Estes combatentes passam por um curso bem rigoroso onde suas habilidades físicas, mentais e técnicas são testadas e aperfeiçoadas, para que saibam tomar uma decisão nos momentos de maior pressão. Eles entram onde nenhuma tropa consegue acesso e são solicitados quando não há mais opções.



Demais cursos fornecidos pelo E.N.A



Paraquedista



Curso de Selva



Caatinga



Operações Especiais



Paraquedista

Tropa especializada em infiltrações através de salto livre. Os benefícios são:

- **Uso de paraquedas**
- **Helicóptero**
- **Mochila**
- **Boina grenar**
- **Boot Marrom**
- **Breve desbravador**

Fundador: Sargento Abu



Selva

Tropa especializada em emboscada e combate em mata fechada. Os benefícios são:

- **Uniforme Ghillie**
- **Breve Infiltrador**
- **Pistola MK23**
- **Pistola Desert Eagle**
- **Silenciador na pistola**
- **Chapéu de caçador**

Fundador: Sargento Gustavo

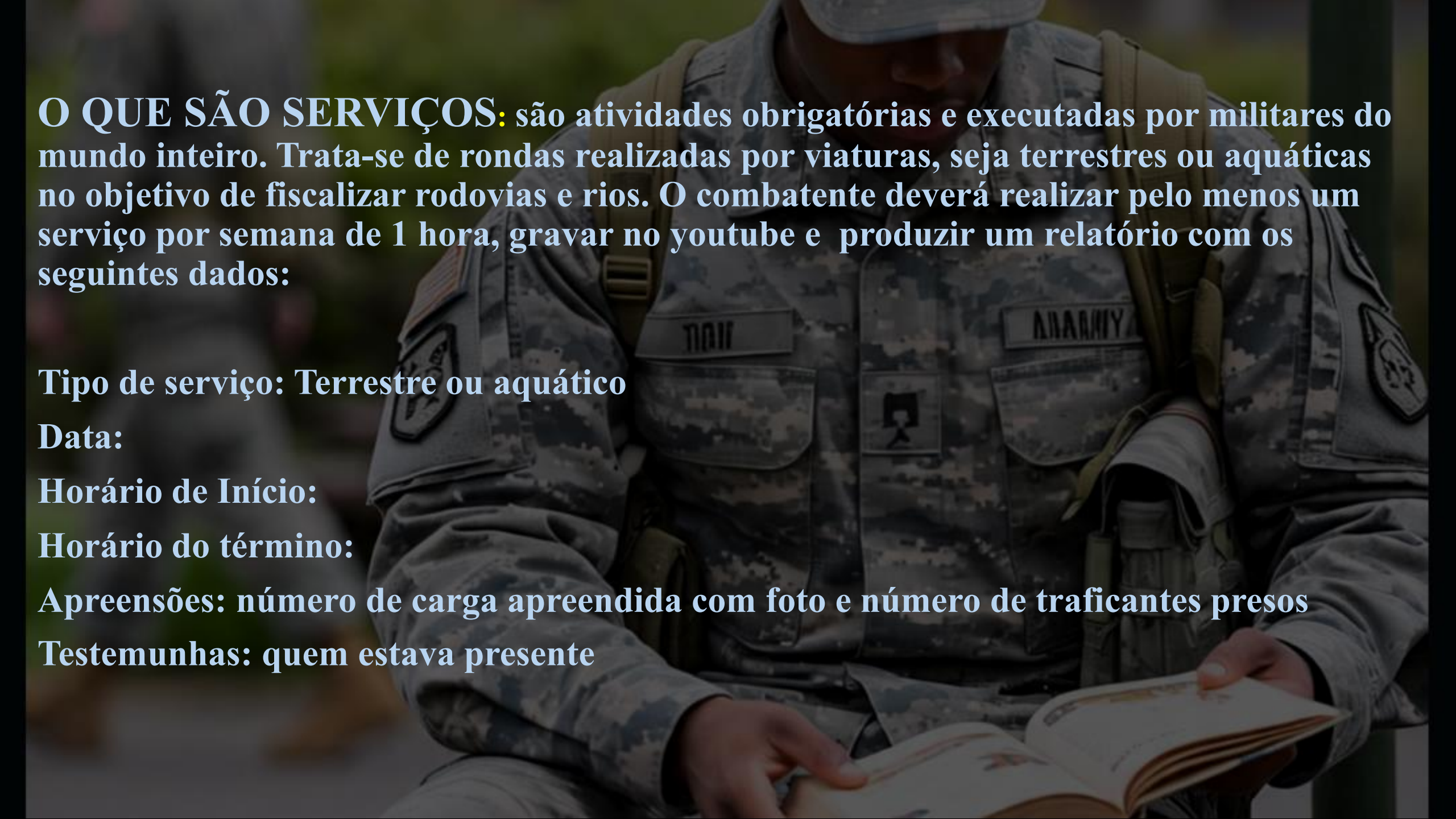


Caatinga

Tropa especializada no semi-árido, com pouco recurso. Os benefícios são:

- Uniforme CADPAT AR**
- Breve Aamon**
- Todas as LMG**
- Todas as DMRs**

Fundador: Major Jason Cruz

A soldier in a camouflage uniform is shown from the chest down, looking at an open notebook. The uniform has patches, including one that says "ARMY". The background is blurred.

O QUE SÃO SERVIÇOS: são atividades obrigatórias e executadas por militares do mundo inteiro. Trata-se de rondas realizadas por viaturas, seja terrestres ou aquáticas no objetivo de fiscalizar rodovias e rios. O combatente deverá realizar pelo menos um serviço por semana de 1 hora, gravar no youtube e produzir um relatório com os seguintes dados:

Tipo de serviço: Terrestre ou aquático

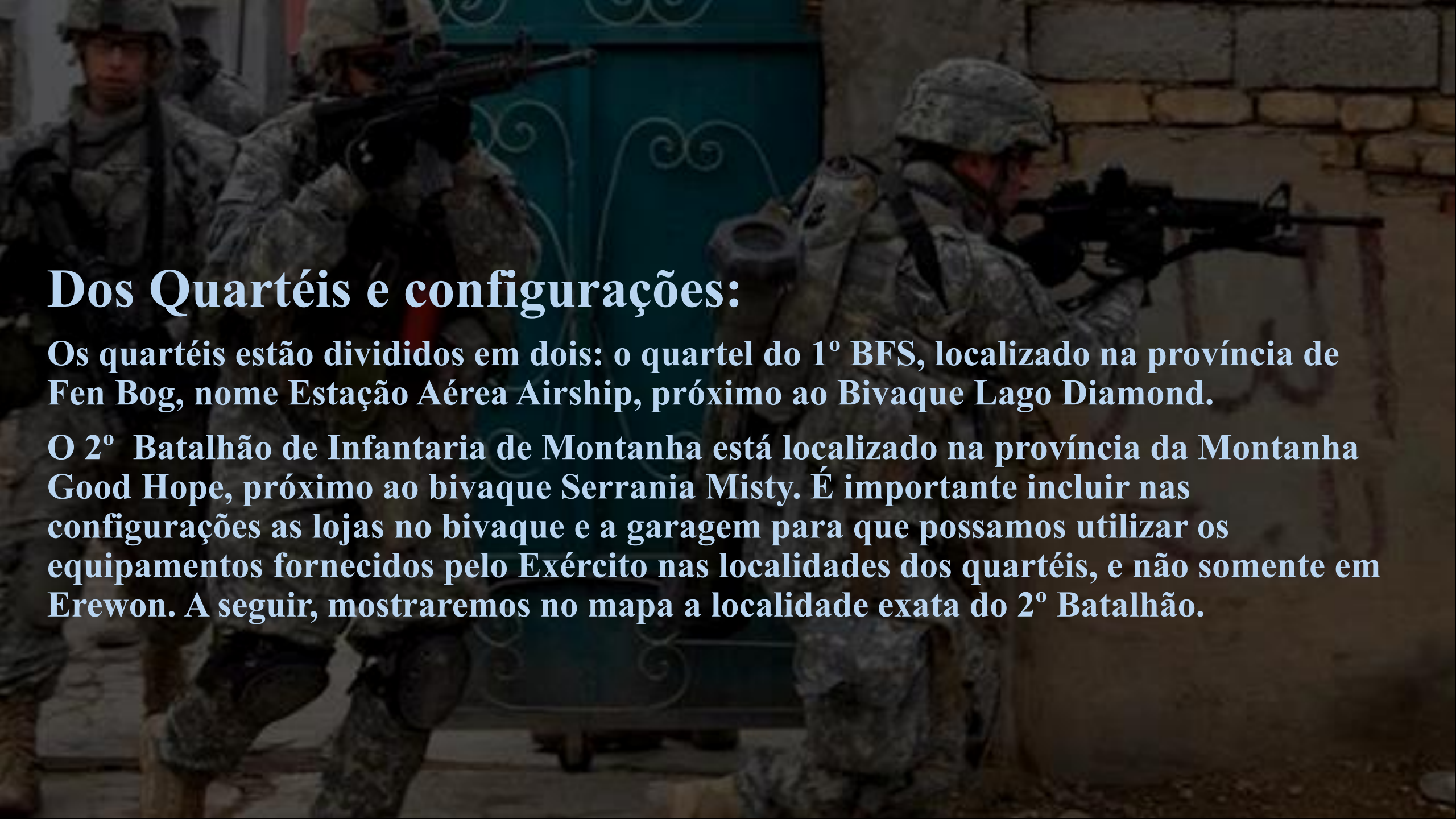
Data:

Horário de Início:

Horário do término:

Apreensões: número de carga apreendida com foto e número de traficantes presos

Testemunhas: quem estava presente



Dos Quartéis e configurações:

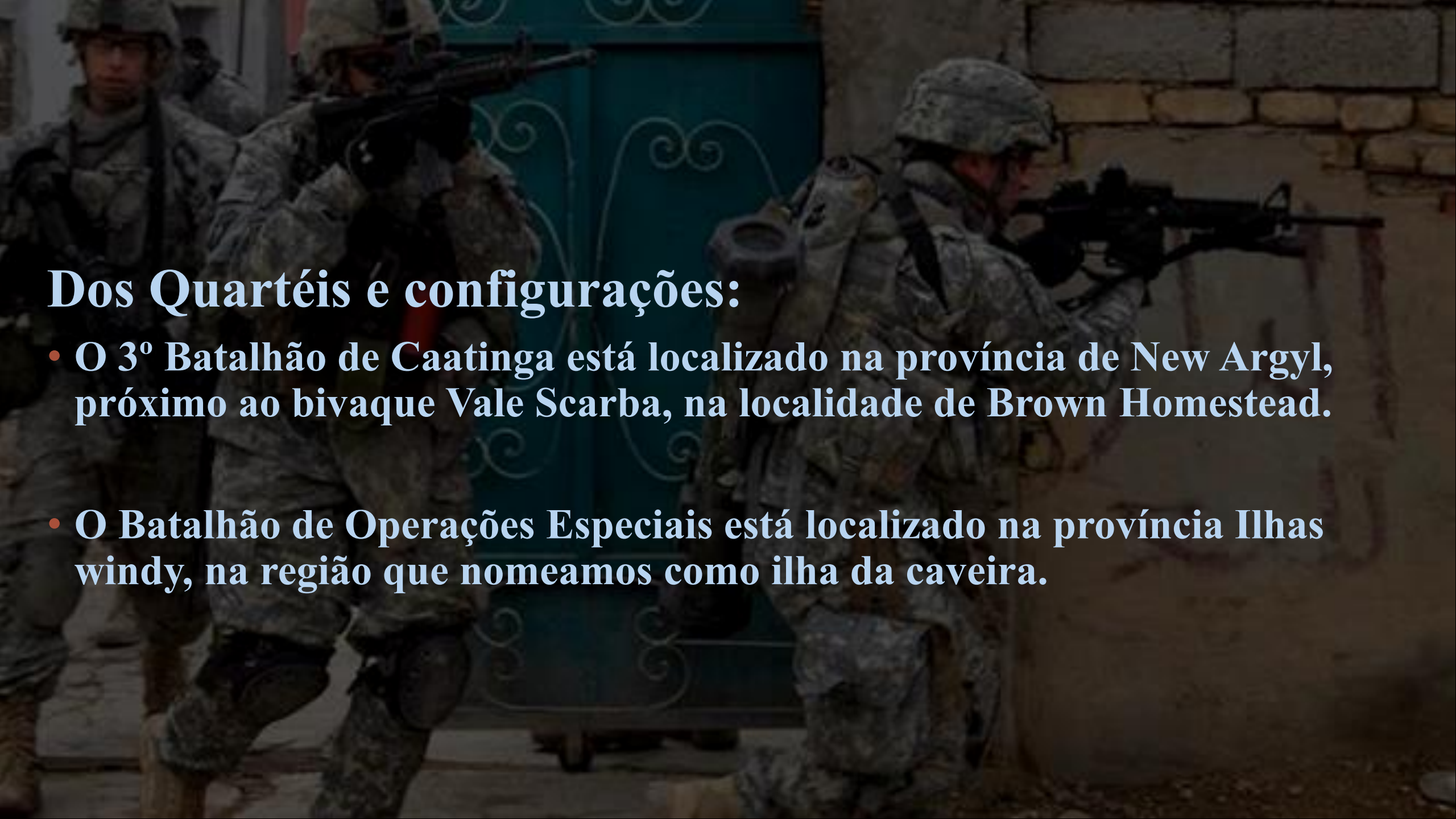
Os quartéis estão divididos em dois: o quartel do 1º BFS, localizado na província de Fen Bog, nome Estação Aérea Airship, próximo ao Bivaque Lago Diamond.

O 2º Batalhão de Infantaria de Montanha está localizado na província da Montanha Good Hope, próximo ao bivaque Serrania Misty. É importante incluir nas configurações as lojas no bivaque e a garagem para que possamos utilizar os equipamentos fornecidos pelo Exército nas localidades dos quartéis, e não somente em Erewon. A seguir, mostraremos no mapa a localidade exata do 2º Batalhão.





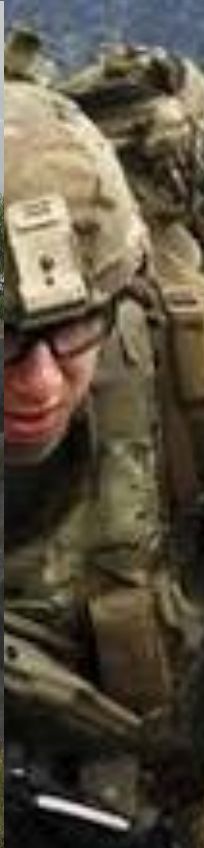




Dos Quartéis e configurações:

- **O 3º Batalhão de Caatinga está localizado na província de New Argyl, próximo ao bivaque Vale Scarba, na localidade de Brown Homestead.**
- **O Batalhão de Operações Especiais está localizado na província Ilhas windy, na região que nomeamos como ilha da caveira.**

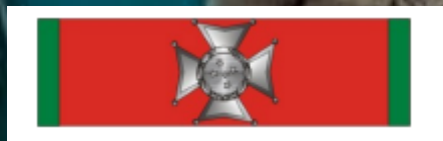




Das medalhas e condecorações militares:



Medalha Cruz de Combate 1ª Classe, ouro :Concedida aos militares que praticaram atos de bravura; ou revelaram espírito de sacrifício no desempenho de missões em combate; e, às Unidades que se destacarem na luta.



Medalha Cruz de Combate 2ª Classe, Prata: Conferida aos participantes de feitos excepcionais, praticados em conjunto por vários militares.



Medalha Sangue do Brasil Medalha de Sangue do Brasil. Criada por Dec - Lei 7709, de 5 jul 1945. Destinou-se a agradecer os oficiais, praças, assemelhados e civis, destacados para o teatro de operações, e que aí hajam sido feridos em consequência de ação objetiva do inimigo. A medalha é de bronze.



Medalha de Campanha Medalha de Campanha. Conferida aos militares da ativa e da reserva do Exército e assemelhados, que participaram de operações de guerra, sem nota desabonadora. Também foi conferida a militares dos exércitos das nações amigas e aliadas que tenham tomado parte da campanha, incorporados às nossas forças.





- **Medalha do Pacificador com Palma Art. 2º** A Medalha do Pacificador com Palma será concedida aos militares e aos civis brasileiros que, em tempo de paz, no exercício de sua função ou no cumprimento de missões de caráter militar, tenham se distinguido por atos pessoais de abnegação, coragem e bravura, com risco de vida



- **Art. 1º A Medalha do Pacificador** será concedida pelo Comandante do Exército:
I - aos militares do Exército que, em tempo de paz, no exercício de suas funções ou no cumprimento de missões de caráter militar, tenham se distinguido por suas atitudes, dedicação, abnegação e capacidade profissional; II - aos militares do Exército que tenham contribuído para elevar o prestígio do Exército brasileiro junto às Forças Armadas de nações amigas, bem como para desenvolver, com elas, vínculos de amizade e cooperação



**Medalha do
Atirador, 3ª Classe,
bronze : Destinada
aos militares que
tiveram abate
confirmado e
testemunhado de 350
metros de distância.**



Medalha do Atirador, 2ª Classe, prata : Destinada aos militares que tiveram abate confirmado e testemunhado de 600 metros de distância.



- **Medalha do Atirador, 1ª Classe, ouro** : Destinada aos militares que tiveram abate confirmado e testemunhado de 1 km metros de distância.



Medalha de Honra Grã-Cruz: A mais alta condecoração militar brasileira. Destinada aqueles por ato de bravura, serviços prestados e atos considerados excepcionais e reconhecidos pelo Comandante Geral da FTN.

Dos armamentos

O combatente, a partir de Soldado, deverá escolher dois armamentos disponíveis no arsenal do E.N.A e de acordo com a sua patente e informa-los no grupo da reserva de armamento. Após a publicação oficial, são esses os armamentos que o combatente estará autorizado a utilizar no respectivo mês, podendo mudar ao início de cada mês pelo mesmo processo.

SMG

[VOLTAR](#) [TUTORIAL DO ARMEIRO](#) [ATIVAR / DESATIVAR ESTATÍSTICAS PVP](#)

INFINITY

Submetralhadora

PROJETO SN-9mm



PRECISÃO

MANEJO

ALCANCE

MOBILIDADE

COICE

25

Munição 9 mm

700

2.70

30

Fortes impactos e longo alcance, precisão baixa.

MELHORIAS

SERÁ APLICADO A TODOS OS PROJETO SN-9mm

MK 1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

Bônus Passivo

EXIBIR MARCAÇÕES

REMOVER MARCAÇÕES

ESCONDER MENU

[VOLTAR](#) [TUTORIAL DO ARMEIRO](#) [ATIVAR / DESATIVAR ESTATÍSTICAS PVP](#)

LIBERTY

Submetralhadora

PROJETO MP5



PRECISÃO

MANEJO

ALCANCE

MOBILIDADE

COICE

26

Munição 9 mm

800

2.55

30

Maiores poderes de fogo da classe ao custo de precisão e mobilidade.

MELHORIAS

SERÁ APLICADO A TODOS OS PROJETO MP5

MK 2

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

Bônus Passivo

EXIBIR MARCAÇÕES

REMOVER MARCAÇÕES

ESCONDER MENU

SMG

[VOLTAR](#) **TUTORIAL DO ARMEIRO** [ATIVAR / DESATIVAR ESTATÍSTICAS PVP](#)



Submetralhadora
PROJETO SMG Echelon



PRECISÃO

MANEJO

ALCANCE

MOBILIDADE

COICE

20 Munição 9 mm
950 2.30
30

Uma MPL modificada para o Echelon. Controle do coice e mobilidade altos. Dano e alcance baixos.

MELHORIAS
SERÁ APLICADO A TODOS OS SMG Echelon

MK 1

Bônus Passivo

[EXIBIR MARCAÇÕES](#)
[REMOVER MARCAÇÕES](#)

[ESCONDER MENU](#)

[VOLTAR](#) **TUTORIAL DO ARMEIRO** [ATIVAR / DESATIVAR ESTATÍSTICAS PVP](#)



Submetralhadora
PROJETO UMP CQC



PRECISÃO

MANEJO

ALCANCE

MOBILIDADE

COICE

25 Munição .45
600 2.40
30

Combate a curta distância: menor alcance, menos recuo.

MELHORIAS
SERÁ APLICADO A TODOS OS UMP CQC

MK 1

Bônus Passivo

[EXIBIR MARCAÇÕES](#)
[REMOVER MARCAÇÕES](#)

[ESCONDER MENU](#)

- ASR

VOLTAR

TUTORIAL DO ARMEIRO

ATIVAR / DESATIVAR ESTATÍSTICAS PPP

ILUMS SEAL

Fuzil de assalto

PROJETO 416



PRECISÃO

MANEJO

ALCANCE

MOBILIDADE

COICE

MELHORIAS

SEJA APLICADA A TODAS AS

MK2

Bônus Passivo

24

Munição 5.56

700

3.110

30

Altamente versátil. Padrão de excelência.

EXIBIR MARCAÇÕES

REMOVER MARCAÇÕES

ESCONDER MENU

VOLTAR

TUTORIAL DO ARMEIRO

ATIVAR / DESATIVAR ESTATÍSTICAS PPP

ILUMS SEAL

Fuzil de assalto

PROJETO FAL



PRECISÃO

MANEJO

ALCANCE

MOBILIDADE

COICE

MELHORIAS

SEJA APLICADA A TODAS AS

MK3

Bônus Passivo

32

Munição 7.62

800

3.05

30

Versão modernizada de um clássico adorado pela maioria. Forte recuo, grande poder de fogo.

EXIBIR MARCAÇÕES

REMOVER MARCAÇÕES

ESCONDER MENU

VOLTAR

TUTORIAL DO ARMEIRO

ATIVAR / DESATIVAR ESTATÍSTICAS PPP

ILUMS SEAL

Fuzil de assalto

PROJETO M4A1



PRECISÃO

MANEJO

ALCANCE

MOBILIDADE

COICE

MELHORIAS

SEJA APLICADA A TODAS AS

MK3

Bônus Passivo

27

Munição 5.56

950

3.110

30

Melhor em taxa de tiro, recuo forte.

EXIBIR MARCAÇÕES

REMOVER MARCAÇÕES

ESCONDER MENU

- ASR

VOLTAR

TUTORIAL DO ARMEIRO

ATIVAR / DESATIVAR ESTATÍSTICAS PVP

Fuzil de assalto

PROJETO ACR



PRECISÃO

MANEJO

ALCANCE

MOBILIDADE

COICE

25

Munição 5.56

700

2.95

30

Fuzil de assalto versátil. Antigo favorito dos Ghosts.

MELHORIAS

SERÁ APLICADO A TODOS OS ACR

MK 1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

Bônus Passivo

EXIBIR MARCAÇÕES

REMOVER MARCAÇÕES

ESCONDER MENU

VOLTAR

TUTORIAL DO ARMEIRO

ATIVAR / DESATIVAR ESTATÍSTICAS PVP

Fuzil de assalto

PROJETO K1A



PRECISÃO

MANEJO

ALCANCE

MOBILIDADE

COICE

28

Munição 5.56

800

3

30

Carabina 5.56, produzida na Coreia. Longo alcance, mais difícil de controlar.

MELHORIAS

SERÁ APLICADO A TODOS OS K1A

MK 1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

Bônus Passivo

EXIBIR MARCAÇÕES

REMOVER MARCAÇÕES

ESCONDER MENU

DMR.

VOLTAR TUTORIAL DO ARMEIRO ATIVAR / DESATIVAR ESTATÍSTICAS PVP

ILHAS SEAL

Fuzil de atirador designado
PROJETO MK14



PRECISÃO

MANEJO

ALCANCE

MOBILIDADE

COICE

49

725

15

Munição 7.62

3.30

MELHORIAS

SERÁ APLICADO A TODOS OS MK14

MK3

NÍVEL MÁXIMO ATINGIDO

Bônus Passivo

EXIBIR MARCAÇÕES

REMOVER MARCAÇÕES

ESCONDER MENU

VOLTAR TUTORIAL DO ARMEIRO ATIVAR / DESATIVAR ESTATÍSTICAS PVP

ÁREA RESTRIITA 01

Fuzil de atirador designado
PROJETO G28



PRECISÃO

MANEJO

ALCANCE

MOBILIDADE

COICE

54

400

15

Munição 7.62

3.35

MELHORIAS

SERÁ APLICADO A TODOS OS G28

MK3

NÍVEL MÁXIMO ATINGIDO

Bônus Passivo

EXIBIR MARCAÇÕES

REMOVER MARCAÇÕES

ESCONDER MENU

DMR.

VOLTAR **TUTORIAL DO ARMEIRO** ATIVAR / DESATIVAR ESTATÍSTICAS PVP

Fuzil de atirador designado
PROJETO OTS-03



PRECISÃO
MANEJO
ALCANCE
MOBILIDADE
COICE

60 | Munição 7.62
150 | 3.60
15

Dragunov modernizado. Melhor em manejo e mobilidade, menos alcance.

EXIBIR MARCAÇÕES
REMOVER MARCAÇÕES

ESCONDER MENU

MELHORIAS
SERÁ APLICADO A TODOS(AS) OTS-03

MK I

Bônus Passivo

VOLTAR **TUTORIAL DO ARMEIRO** ATIVAR / DESATIVAR ESTATÍSTICAS PVP

Fuzil de atirador designado
PROJETO M110



PRECISÃO
MANEJO
ALCANCE
MOBILIDADE
COICE

50 | Munição 7.62
400 | 3.15
15

Ótimo manejo em troca de alcance.

EXIBIR MARCAÇÕES
REMOVER MARCAÇÕES

ESCONDER MENU

MELHORIAS
SERÁ APLICADO A TODOS(AS) M110

MK I

Bônus Passivo

Shotgun

VOLTAR TUTORIAL DO ARMEIRO ATIVAR / DESATIVAR ESTATÍSTICAS PVP



Espingarda
PROJETO M4 Assalto



PRECISÃO

MANEJO

ALCANCE

MOBILIDADE

COICE

160

420

8

Munição de calibre 12

1

Variante de assalto: recuo mais forte, mais poder de fogo.

MELHORIAS

SERÁ APLICADO A TODOS(AS) M4 Assalto

MK 1



Bônus Passivo

EXIBIR MARCAÇÕES
REMOVER MARCAÇÕES

ESCONDER MENU

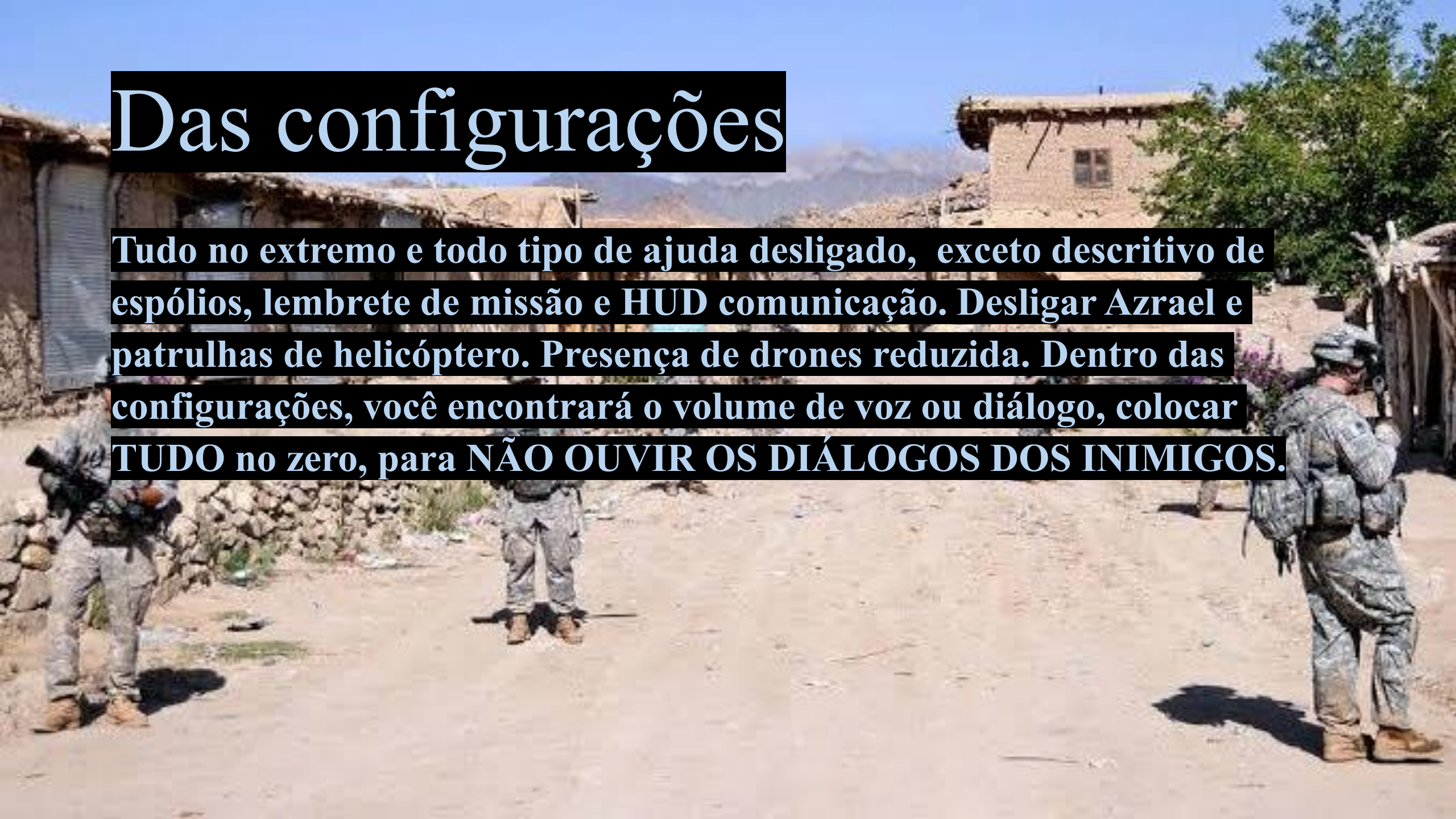
Pistola

A pistola a ser utilizada é aquela que vem no jogo e SÓ. Sargentos e Oficiais estão autorizados a utilizarem a F40 Caracal.



Das configurações

Tudo no extremo e todo tipo de ajuda desligado, exceto descritivo de espólios, lembrete de missão e HUD comunicação. Desligar Azrael e patrulhas de helicóptero. Presença de drones reduzida. Dentro das configurações, você encontrará o volume de voz ou diálogo, colocar TUDO no zero, para NÃO OUVIR OS DIÁLOGOS DOS INIMIGOS.

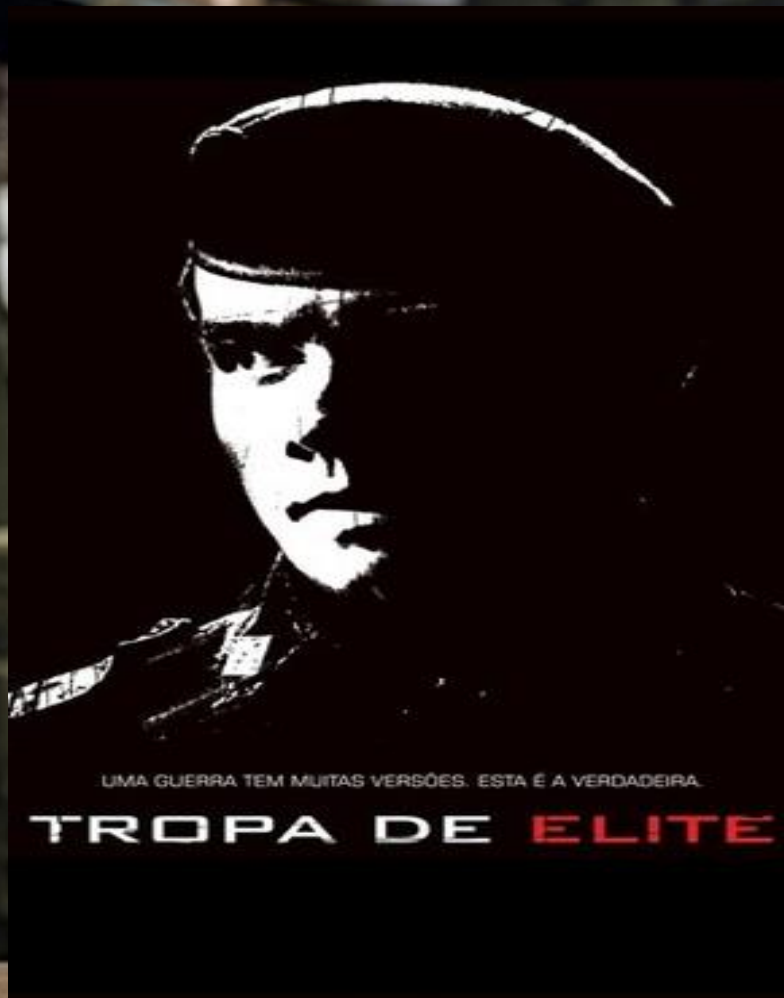


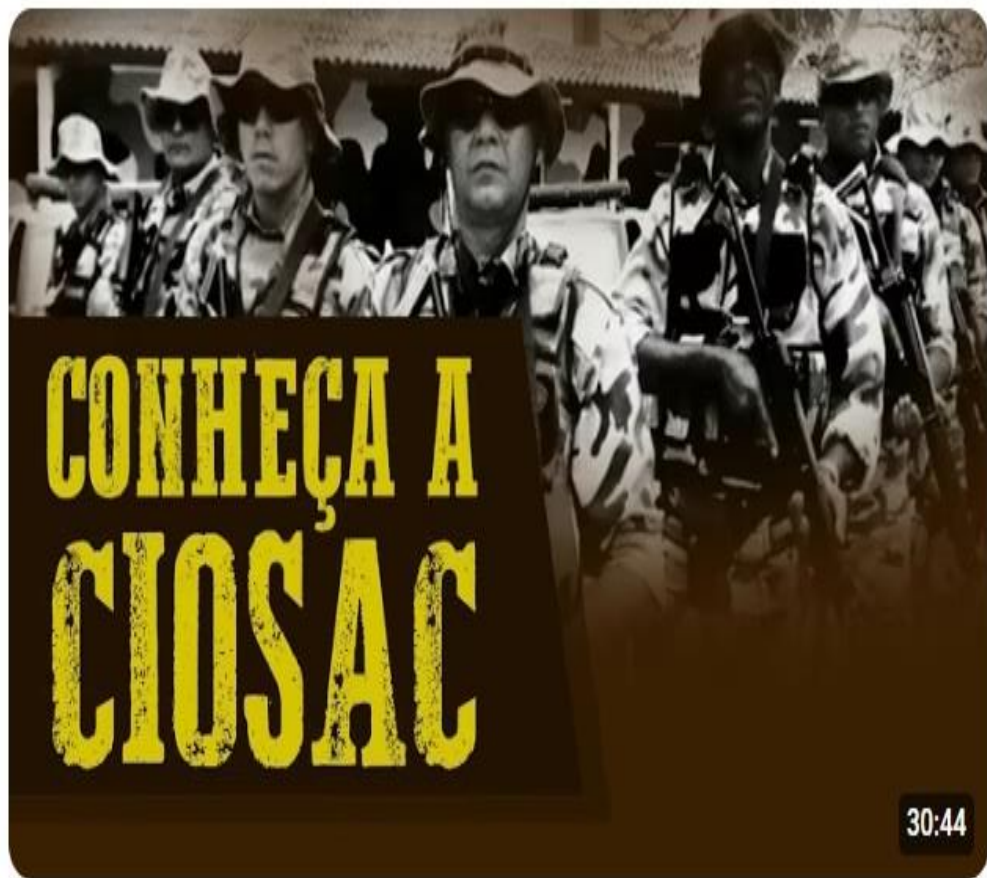
Filmografia

A background image showing four US soldiers in full combat gear, including helmets, sunglasses, and camouflage uniforms, walking through a dusty, mountainous landscape. They are carrying rifles. In the background, there are some small, simple buildings and more mountains under a clear sky.

O E.N.A é baseado na união de dois filmes e um documentário:

- **O Bope foi inspirado na elite da Polícia Militar do Estado do Rio de Janeiro, demonstrado no filme Tropa de Elite 1 e 2;**
- **O 2º Batalhão de Infantaria de Montanha foi baseado nas tropas do Exército Americano combatendo o terrorismo nas montanhas do Afeganistão.**
- **O 1º Batalhão de Selva foi baseado nos CIGS(Centro de Instrução de Guerra na Selva), localizado em Manaus. Você consegue assistir através do documentário.**
- **O Batalhão de Caatinga foi inspirado no BEPI**





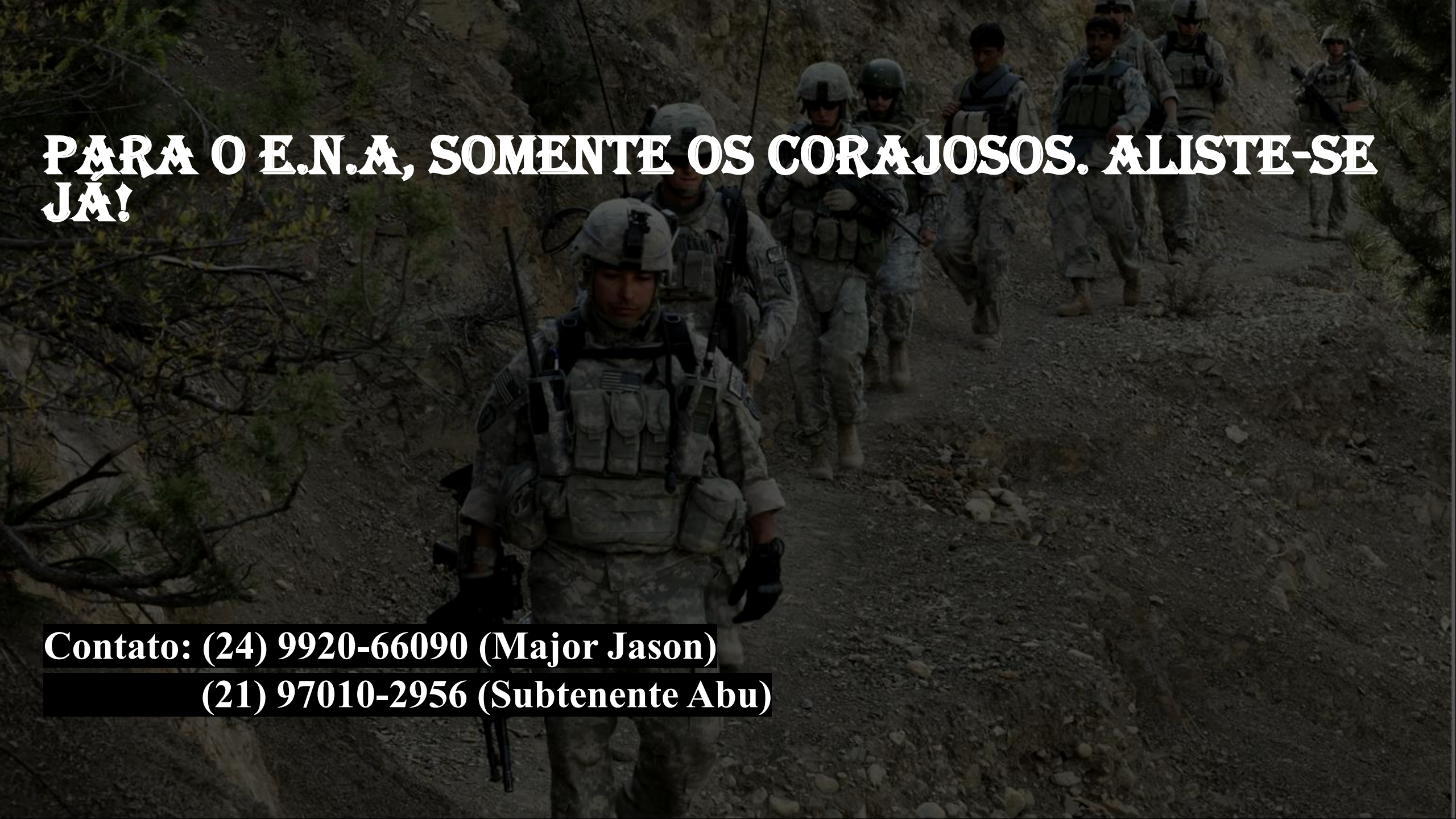
VOCÊ CONSEGUIRIA SER DO BEPI - CIOSAC? (GUERREIROS DE CAATINGA O DOCUMENTÁRIO/FILME)

1 mi de visualizações • há 6 anos



Choque de Realidade

GUERREIROS DE CAATINGA, Documentário que conta um pouco da história da CIOSAC a tropa de elite da PMPE, que ...



**PARA O E.N.A, SOMENTE OS CORAJOSOS. ALISTE-SE
JÁ!**

**Contato: (24) 9920-66090 (Major Jason)
(21) 97010-2956 (Subtenente Abu)**