

*“A guerra será ganha ou perdida nas praias. Teremos apenas uma chance de deter o inimigo. Será quando ele estiver ainda na água, procurando chegar à praia. As reservas nunca chegarão ao ponto de ataque e será insensatez pensar nelas. A **Hauptkampflinie** (linha principal de resistência) será aqui... Tudo que temos deve estar na costa. Fiquem sabendo que as primeiras 24 horas da invasão serão decisivas... Para os Aliados, como para a Alemanha, será o mais longo dos dias.”*



Generalfeldmarschall Erwin Rommel, Comandante-Chefe do Grupo de Exército B, a mais poderosa força do Oeste Alemão.



# O Mais Longo dos Dias

Aquiles Jorge Neto  
Edson Gomes dos Santos Jr.  
Gustavo Aurélio Prieto  
Leonardo Antônio de Andrade  
Luiz Gilberto O. Messias

Todos os direitos reservados e protegidos pela lei 5988 de 14/12/1973.

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios sem autorização prévia, por escrito, dos autores.

**Autores:**

Aquiles Jorge Neto  
Edson Gomes dos Santos Jr.  
Gustavo Aurélio Prieto  
Leonardo Antônio de Andrade  
Luiz Gilberto O. Messias

**Capa, Contracapa, Diagramação, Ilustrações das Armas, Carros e Combatentes (final do Capítulo 3):**

Edson Gomes dos Santos Jr.  
Leonardo Antônio de Andrade

**Ilustrações da Aventura:**

Ivã Lucino Camargo "Lib"

**Mapas**

Aquiles Jorge Neto  
Edson Gomes dos Santos Jr.  
Gustavo Aurélio Prieto

**Fotos:**

Cedidos gratuitamente pelo NARA  
(*National Archives and Records Administration*)  
Site: <http://www.nara.gov>

**Pôsteres:**

Cedidos gratuitamente pela Northwestern  
University Library  
Site: <http://www.library.nwu.edu>

**Agradecimentos:**

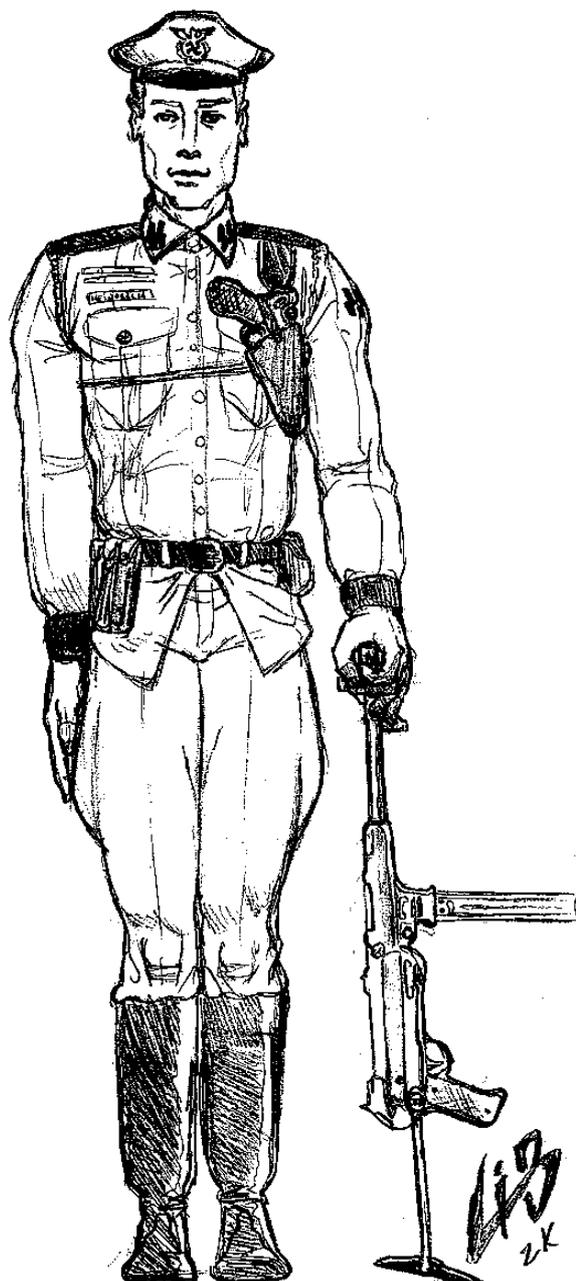
A Fernando R. Fontana e Danilo Y. Yokoyama Pereira pela revisão e pela ajuda para este livro terminar ("Hurricane é a ...!").

**Site do RPG OPERA:**

<http://www.operarpg.com.br>

**Entre em contato conosco:**

[operarpg@operarpg.com.br](mailto:operarpg@operarpg.com.br)



# Sumário

Introdução.....	4	<b>Capítulo IV – Equipamento</b>	
<b>Capítulo I – Histórico da Segunda Guerra Mundial</b>		Armas.....	46
Resumo.....	7	<i>Pistolas e Revólveres</i> .....	46
Estudo Analítico.....	9	<i>Submetralhadoras</i> .....	47
Personalidades.....	10	<i>Fuzis</i> .....	49
<i>Rommel</i> .....	10	<i>Fuzis de Assalto</i> .....	50
<i>Eisenhower</i> .....	11	<i>Metralhadoras</i> .....	50
<i>Bradley</i> .....	11	<i>Armamento Anti-Tanque</i> .....	51
<i>Montgomery</i> .....	11	<i>Artilharia Leve</i> .....	52
<b>Capítulo II – Operação Overlord</b>		<i>Artilharia Média</i> .....	52
Objetivo.....	13	<i>Artilharia Pesada</i> .....	52
Plano.....	13	<i>Granadas</i> .....	52
Preparando a Avalanche.....	13	Veículos.....	53
As Defesas Alemãs.....	13	<i>Jipes</i> .....	53
Início da Operação Overlord: Assalto Aéreo Transportado.....	15	<i>Carros Meia-Lagarta</i> .....	53
Os UDT: Primeiros a Chegar na Praia.....	17	<i>Carros Blindados</i> .....	54
Os Rangers em Point du Hoc.....	17	<i>Tanques</i> .....	55
Os Desembarques.....	18	<b>Capítulo V – Operação <i>Street Flash</i></b>	
<i>Omaha</i> .....	18	Resumo.....	58
<i>Utah</i> .....	18	Cartas na Mesa.....	59
<i>Juno</i> .....	19	<i>Descrição</i> .....	59
<i>Gold</i> .....	19	Cortando as Cartas.....	63
<i>Sword</i> .....	19	Apostando.....	64
Avanço para Cherbourg.....	20	Distribuindo as Cartas.....	66
<b>Capítulo III – Elementos do Cenário</b>		Aumentando as Apostas.....	67
Conceitos Básicos.....	21	Blefando.....	68
<i>Código Militar</i> .....	21	Cartada Final.....	70
<i>Situação de Guerra</i> .....	21	<i>QG Alemão</i> .....	71
<i>Nível Tecnológico</i> .....	22	<i>A Festa</i> .....	72
<i>Dinheiro</i> .....	22	Fim de Jogo.....	72
<i>Mercado Negro</i> .....	22	<b>Apêndice – Regras Adicionais</b>	
<i>Liderança</i> .....	23	Características.....	73
<i>Equipamento</i> .....	23	<i>Se não pode consertar... chame o Scotty</i> .....	75
Personagens.....	24	Jogos de Guerra.....	76
<i>Arquétipos</i> .....	25	<i>A Arte da Guerra</i> .....	76
<i>Tipos de Personagem</i> .....	27	<i>As Regras</i> .....	76
Unidades.....	29	<i>Quebrando as Regras</i> .....	76
<i>SS</i> .....	29	<i>Em Termos de Jogo</i> .....	77
<i>Waffen SS</i> .....	30	Confiabilidade dos Aparelhos.....	78
<i>Gestapo</i> .....	31	Veículos Terrestres.....	78
<i>12ª Divisão da Hitlerjugend</i> .....	31	<i>Quando Testar Pilotagem</i> .....	78
<i>Batalhões Disciplinares</i> .....	31	<i>Terrenos</i> .....	79
<i>Brandemburgueses</i> .....	32	<i>Danos Direcionados</i> .....	77
<i>Commandos</i> .....	33	<i>Controle de Fogo</i> .....	79
<i>Rangers</i> .....	33	Táticas de Combate.....	79
Dicas de Campanha.....	34	<i>Táticas Aplicadas a Tanques</i> .....	80
<i>Operações Especiais – “Os Canhões de Navarone”</i> .....	34	<i>Táticas Aplicadas a Infantaria</i> .....	81
<i>Crônicas de Guerra – “O Pelotão Maldito”</i> .....	35	<i>Infantaria versus Tanques</i> .....	81
<i>Espionagem – “O Buraco da Agulha”</i> .....	35	<i>Regras para Interação Tanque/Infantaria e Infantaria/Infantaria</i> .....	82
<i>Outras Histórias Bizarrias</i> .....	36	Desembarque.....	83
Fichas de Personagens.....	37	Saltando de Pára-quedas.....	84
		<b>Referências Bibliográficas</b> .....	84

# Introdução

1944 o mundo em Guerra! As forças do 3º Reich de Hitler dominam a Europa. Vestindo preto e envergando o símbolo da morte, eles representam o pesadelo mais real da história da humanidade. Nos países dominados, a resistência forma um exército das sombras. Nos céus do velho mundo, alemães em *Messerschmitt* e *Focke-Wulf* se batem contra *Mustangs* e *Spitfires*. No Atlântico Norte os famigerados *U-Boats* (submarinos alemães) ainda inspiram terror nos comboios mercantes. Por todo o mundo espões travam uma guerra secreta. Nos campos de prisioneiros de guerra na Alemanha, oficiais aliados planejam fugas impossíveis.

A Inglaterra estava tão abarrotada de equipamento militar e soldados, que Eisenhower disse: “A única coisa que impede a ilha de afundar são os balões de barragem”. O mundo estava prestes a presenciar a maior operação militar de todos os tempos.

Os números impressionam até hoje: 131.000 homens, 6.483 embarcações, 12.000 aeronaves. Todo este esforço tinha um único objetivo: romper a “Muralha do Atlântico”, a linha de defesa que Hitler gostava de chamar de a “Fortaleza Europa”.

Generais jogando um imenso jogo de xadrez, ases duelando nos céus, comandos atacando de surpresa em ações espetaculares, nazistas entrincheirados nas praias dispostos a “não ceder nem um centímetro” e a morrer pela glória do Reich, pára-quedista, tanques, motocicletas, carros blindados, campos minados, planadores, bicicletas.

São inúmeras possibilidades, os adeptos de aventuras heróicas podem interpretar comandos super treinados, em missões atrás das linhas atacando de surpresa bases inimigas tentando destruir o depósito subterrâneo de foguetes V-2, ou pára-quedistas saltando sobre uma fortaleza nos Alpes para resgatar um ditador deposto.

Para os grupos interessados no conflito psicológico pessoal dos soldados, as dificuldades, os medos, o horror da guerra. Tudo isto visto sobre a ótica de um ser humano comum lançado em um conflito gigantesco sob o qual não tem nenhum controle.

Embora não tivéssemos intenção de produzir um livro didático, tomamos o cuidado de nos manter fiéis aos fatos que realmente ocorreram, se em alguns pontos onde a “jogabilidade” exige algumas adaptações deixamos isso bem claro.

O foco deste projeto é o desembarque na Normandia, mas montamos um pacote de elementos que pode se adaptar bem a diversos momentos do conflito (especialmente no *front* ocidental do teatro europeu de operações). Utilizando este complemento como base, e pesquisando em livros de história, é possível ambientar aventuras em diversos momentos da Guerra (da tomada da Polônia aos últimos dias de Hitler).

Para os mais criativos é possível criar variações da história onde os jogadores podem mudar os rumos da história como a conhecemos. Os alemães descobrindo a bomba atômica, o exército russo avançando sobre toda a Europa ao invés de parar em Berlin, o fracasso da invasão na Normandia (para isso talvez bastasse que Rommel não estivesse de licença na Alemanha). Todas estas possibilidades estão abertas diante de Mestres e jogadores.



**Boa noite Inglaterra. Boa noite BBC local. E V de vitória**

## Sobre os Autores

No princípio era o OPERA... O Léo tinha finalmente conseguido uma vitória decisiva na sua cruzada (é, este papo de querer publicar um RPG independente no Brasil, sem editora, sem patrocínio, e a partir do interior, e não de uma capital, não é um projeto: é um sonho, uma cruzada). Esta vitória se chamava RESUMO DO OPERA, uma condensação das regras do OPERA em formato brochura vendido pela Internet e em algumas lojas especializadas.

Foi durante um almoço em um “Walk Ronalds” da vida que eu coloquei o homem em xeque:

- *E agora Léo. O que vai ser, você vai publicar “Terras de Shiang” (um RPG de fantasia Não-Tolkiana de trocentas páginas)?!!*

A resposta, como sempre, me surpreendeu:

- *Não, ainda não dá. Mas um dia sai!! Por enquanto eu estava pensando em algo mais simples, alguma sugestão?*

É claro que eu tinha algumas. Depois de muita discussão chegamos a conclusão que deveria ser um conceito já conhecido o que tornaria sua aceitação mais fácil. Apesar de já termos produzidos complementos com cenários conhecidos (Gotham City, MiB, etc) tentar negociar os *copyrights* estava completamente fora de questão.

A outra opção seria utilizar um cenário conhecido e de domínio público, as opções se voltaram para cenários históricos ou lendários. As idéias começaram a aparecer: Camelot, Velho Oeste, China Imperial, 2ª Guerra Mundial... Peraí isso pode ser legal! Poderíamos escrever sobre a campanha da FEB na Itália.

Começamos com um projeto de no máximo 70 páginas, mas coisas começaram a sair do controle... Poderíamos não só pesquisar, mas também entrevistar veteranos pedir apoio para os arquivos do exército... Era uma idéia excelente, e ainda é, mas o projeto começou a tomar proporções muito além das nossas possibilidades imediatas. Além do mais não sabíamos se os jogadores e Mestres iriam se interessar por um RPG sem “seres das trevas”, sem espadas e magia e especialmente sem os X-Men.

Já tínhamos nos apaixonado pela idéia da 2ª Guerra, então optamos por explorar um outro ponto da Guerra, um já bastante conhecido que pudesse servir como plataforma de lançamento para a Campanha da Itália. A primeira opção foi o Dia-D. Mas surgiu um problema de logística, tanto eu quanto o Leonardo estávamos comprometidos com atividades extra RPG (afinal alguma coisa tem que manter o vício), e o complemento não poderia ficar pronto a tempo do VIII Encontro Internacional de RPG.

- *É Léo não vai dar. Ficar pronto em Maio é impossível!*

- *E se a gente pedisse ajuda, o Gustavo já rolou uma campanha lendária no Front Russo.*

- *Pode ser, mas ele também está enrolado com o Mestrado. E o Urso? Ele se auto-proclama Historiador Amador da 2ª Guerra. Se ele for tão bom como diz pode nos dar uma força.*

Só para constar ele não é tão bom quanto diz, ele é melhor, bem melhor.

- *Para fechar o circuito vamos apelar para o Gilberto (se ele arrumar uma brecha no doutorado sobre semiseilãoque) ele também manja de 2ª Guerra.*

Assim montamos nosso time:

- **Eu:** um pretense Eng. Mecânico-Aeronáutico-de Produção, cujo modelo de vida é o FORGE dos X-Men, não melhor... o Banshee afinal ele também tem uma filha...
- **Léo:** *Game Designer* disfarçado de Eng. de Computação, atualmente matando tempo no Mestrado da USP enquanto se prepara para o lançamento mundial do OPERA. Hoje Catanduva, amanhã São Carlos, depois o MUNDO...
- **Urso:** também conhecido como Edson, cursando Mestrado em Computação na USP, Historiador Semi-Profissional da 2ª Guerra Mundial e o maior conhecedor de STAR WARS que eu já conheci (eu fico em um modesto 2º lugar). Mestre do pior, porém mais assíduo PBEM de STAR WARS de toda a rede. Não reconhece “*Dark Empire*” (no Brasil Império do Mal) e nem a saga do *Sun-Crusher*, porque...

- **Gustavo:** Também conhecido como “o Véio”, Computólogo concluindo o Mestrado na Federal de São Carlos. Se o destino o tivesse trapaceado e colocado nos Estados Unidos ao invés de Sertãozinho ele provavelmente estaria escrevendo para a *Chaosium*, ou outra mega-editora de RPG. Por outro lado ele insiste que fez um bom negócio com “aquele cara com o livro acorrentado nos pulsos”, especialmente de uns anos pra cá.
- **Luiz Gilberto:** Físico concluindo o Doutorado em semicondutores na USP São Carlos; quando não esta tentando encontrar a Teoria de Campo Unificado ele dedica seu tempo a construção de um mundo chamado Korsales ou a assistir programas de divulgação científica como *Babylon 5* e *Buffy – a caça vampiros*.

Mesmo com toda esta gangue não foi fácil tocar as coisas pra frente. Todos estavam comprometidos com outros afazeres e tínhamos que nos reunir a cada quinze dias (quando eu voltava para São Carlos) enquanto almoçávamos para trocar idéias e distribuir tarefas. É interessante notar que determinados pontos pareciam ser do interesse de todos (como montar a ficha do Rommel).



Apesar disso tenho que tirar o chapéu para todos, este foi realmente um trabalho de equipe, pois uma vez que um de nós assumia uma responsabilidade o restante do grupo já dava a tarefa como feita. Também é interessante notar como o fim da “aborrecência” acaba com aquele complexo de estrela que todos nós temos, ninguém entrou neste projeto querendo ter seu nome escrito em néon.

É um pouco estranho escrever um livro a oito mãos, digo oito por que o Léo mesmo escreveu muito pouco, a ele coube a tarefa de reunir o material homogeneizá-lo e traduzir as informações de português para “Operes” (afinal se tem alguém que entende de OPERA é ele).

O Gilbertão assumiu o controle dos tanques e afins. O Gustavo entrou com os conceitos do cenário (afinal ele era o que tinha mais experiência com jogos na 2ª Guerra) e também alguns dados históricos. O Urso entrou como uma imensa bagagem conhecimentos e com especificações sobre as armas de mão. E eu? Eu dei palpites em tudo.

Por terem agüentado minha ranzinice, por terem dividido um pouco do que sabia (eu aprendi muitos “causos” da guerra) valeu pessoal. É sempre bom encontrar amigos com interesses semelhantes, para dividir pequenos momentos. São amizades assim que fazem a vida valer a pena. Valeu mesmo.

Para você que não participou diretamente vou deixar o mesmo recado que deixei para os meus “irmãos de armas”:

**- A sua frente esta a Normandia soldado. Vai ser um longo dia! Boa viagem, se as coisas derem certo a gente se vê na Campanha da Itália. Se não, foi uma honra servir ao seu lado...**

Aquiles Jorge Neto  
São José dos Campos, Maio de 2000

# Capítulo I

## Histórico da Segunda Guerra Mundial

### 1.1. Resumo

A 2ª Guerra Mundial foi o maior conflito militar da história da humanidade. Envolveu países de todos os continentes e estendeu-se de 1939 a 1945. O custo desta guerra é estimado em aproximadamente 50 milhões de homens, somando cerca de 7 milhões de judeus, ciganos, doentes mentais e deficientes que morreram em campos de concentração.

De um lado a Alemanha, Itália e Japão (os chamados países do **Eixo**), que desejavam ampliar sua influência e territórios. Do outro lado temos França, Inglaterra, União Soviética e EUA (também chamados de países **Aliados**). Outros países participaram da guerra de um lado ou de outro como: China, Brasil, Austrália, Nova Zelândia, Romênia, Bulgária, Finlândia, entre outros.

As causas do conflito remontam a 1ª Guerra Mundial e além. Decorrente da derrota na 1ª Guerra a Alemanha perdeu 1/8 do seu território pré-guerra (e suas colônias), ficando privado de reservas de ferro e carvão, além de 6 milhões de habitantes. Além disso, suas forças armadas foram limitadas pelo “Tratado de Versalhes”.

Foi neste cenário que emergiu o Partido Nacional Socialista e a figura de **Adolf Hitler**, líder carismático, capaz de captar a insatisfação do povo alemão e manobrá-lo, utilizando-se de uma impressionante máquina de propaganda. No início da década 30, o **Partido Nazista** chegou ao poder, representando o nacionalismo fanático do fascismo.



Canalizando a insatisfação da nação com uma política militarista agressiva, o nazismo reergueu uma nação derrotada e a beira da falência e

converteu-a em uma impressionante potência mundial e uma extraordinária máquina de guerra.

As forças armadas alemãs rapidamente se preparavam para o eminente conflito. Embora ciente disso, a Liga das Nações tentou apaziguar os ânimos com uma política de concessões, política essa não endossada pelo primeiro ministro britânico **Neville Chamberlain** (deixou o cargo no início de 1940), que não foi ouvido, até ser tarde demais.

Oficialmente, a Segunda Guerra teve início em 1º Setembro de 1939 com a invasão da Polônia pelas forças germânicas. Pela primeira vez os alemães utilizaram a tática conhecida como **Blitzkrieg** (Guerra Relâmpago). A Blitzkrieg contava com controle do espaço aéreo pela **Luftwaffe** (força aérea alemã) para permitir um avanço rápido das divisões **Panzer** (blindados alemães) rompendo as linhas do inimigo apoiadas pelos **Stuka** (bombardeiro de mergulho alemão). A seguir, o território era garantido pela infantaria.

A Inglaterra, comprometida com a defesa da Polônia, e a França declaram guerra à Alemanha. Após um curto espaço de tempo, a Alemanha atacou a Noruega e a Dinamarca, as quais foram ocupadas rapidamente pelo exército alemão. Combinando agressividade com mobilidade, a Wehrmacht invadiu a Holanda a Bélgica, contornando a linha *Maginot* (conjunto de linhas de defesa que protegiam a fronteira francesa de ataques diretos alemães, tida como inexpugnável) e invadiu a França.

Pegos de surpresa, os exércitos aliados tentaram rechaçar os invasores, porém, os alemães usando táticas de guerra superiores baseadas em uma boa coordenação entre blindados e infantarias, superaram os exércitos aliados encerrando 400 mil homens no porto de Dunquerque. Surpreso com o seu próprio sucesso e temendo algum ardil dos aliados, Hitler deu ordens expressas para que suas divisões blindadas e de infantaria não continuassem o ataque, deixando a cargo da Luftwaffe a destruição das forças aliadas em Dunquerque. Este erro viria custar bem caro a Hitler mais tarde. A Luftwaffe não foi capaz de cumprir a tarefa e os aliados conseguiram retirar cerca de 300 mil homens em uma gigantesca operação de resgate conhecida como **A Retirada de Dunquerque** ou **Operação Dinamo**.

Os alemães consolidaram a tomada da França. **Charles de Gaulle** (futuro comandante das Forças

Francesas Livres) fugiu para Londres formando um governo no exílio que representou a **Resistência Francesa**.



**Benito Mussolini e Adolf Hitler**

Em setembro de 1940 é firmado oficialmente o pacto entre o Japão, Alemanha e Itália, o **Eixo ROMA – BERLIM – TÓQUIO**.

Tendo dominado praticamente toda a Europa, Hitler ordenou os preparativos para a invasão da Inglaterra. A partir das suas bases na França, Dinamarca e Noruega a Luftwaffe iniciaram *raids* de bombardeio sucessivos contra a Inglaterra. Pela primeira vez as forças alemãs enfrentaram um inimigo à altura: a **RAF** (Força Aérea Britânica). Apesar das dificuldades devido aos ataques as suas bases, os **Hurricanes** e **Spitfires** (caças) da RAF conseguiram segurar a chuva de bombas que **Goering** (comandante da Luftwaffe) ordenou serem despejadas sobre a Inglaterra. Esta fase da guerra ficou conhecida como a **Batalha da Inglaterra**. **Wiston Churchill** (primeiro ministro inglês que sucedeu Chamberlain) traduziu em palavras aquilo que todos os ingleses taciturnos estavam pensando quando disse: “Nunca no campo dos conflitos humanos tantos deveram tanto a tão poucos”. Incapaz de anular a RAF e de garantir uma possibilidade de atravessar o Canal da Mancha (a **Royal Navy**, marinha britânica, era muito superior a **Kriegsmarine** alemã). Hitler teve que abandonar seus planos de invasão das ilhas britânicas.

Mudando de estratégia os alemães decidiram estrangular a Inglaterra isolando-a. Para impedir o comércio com os USA foram utilizados os **U-Boats** (submarinos alemães), que se bateram contra os destróieres da Royal Navy e contra os aviões de reconhecimento da RAF. A sucessão de combates ficou conhecida como a **Batalha do Atlântico**. Enquanto isso, **Commandos** (tropas de elite inglesa) realizavam ataques surpresa em bases alemãs.

Paralelamente os italianos, sob as ordens de **Benito Mussolini** (líder facista italiano que ostentava o título de Duce), iniciou um conjunto de campanhas militares contra a Albânia, Grécia e o Norte da África (Líbia e Egito). Todas resultaram em impasses e quase derrotas para os facistas. Os alemães então iniciaram ofensivas na Grécia e na Jugoslávia, a fim de socorrer os italianos. A Blitzkrieg eliminou a resistência dos iugoslavos e gregos em 20 dias. Atendendo ao apelo de Mussolini, Hitler enviou para o Norte da África três divisões de blindados (9ª Ligeira, 21ª e 11ª divisões Panzer), sob o comando do General **Rommel**. Estas unidades formariam o famoso **Afrika Korps**. Mesmo em inferioridade numérica e material, Rommel conseguiu virar a maré da batalha nas areias do deserto.

Em 22 de Junho de 1941, a negociação sobre partilha de zonas de influência entre a URSS e a Alemanha são suspensas e as forças de Hitler invadem sem aviso a União Soviética, iniciando a **Operação Barbarossa**.

Neste período os americanos adotavam uma política de neutralidade, iniciada em 1919, e o congresso (apesar dos apelos do presidente **Roosevelt**) sempre zelou por manter a imparcialidade americana. Porém, um ataque à base de Pearl Harbor no Havai precipitou a entrada dos americanos na 2ª Guerra.

Desde o final da década de 30 o Japão havia iniciado uma política imperialista no pacífico, tomando a Manchúria e atacando a China e a Coréia, buscando acesso a reservas de petróleo carvão e ferro. Esta política era ameaçada pela existência de protetorados americanos no Pacífico, pois seria possível uma intervenção militar que atingisse diretamente o Japão caso os americanos utilizassem essas ilhas como base.

Para garantir que as forças americanas não interviessem na expansão japonesa, o Primeiro Ministro **Tojo**, com o aval do **Imperador Hiroito**, autorizou um ataque surpresa a base americana de Pearl Harbor, em 7 de Dezembro de 1941.

Lentamente a maré da guerra começou a mudar. O exército alemão rendeu-se na África do Norte em maio de 1943. Com o domínio da África do Norte, os aliados invadiram a Sicília em 10 de Julho de 1943 e logo em seguida a Itália em 3 de setembro de 1943.

Na frente russa o **Exército Vermelho** (exércitos soviéticos), depois de um amargo começo, conseguiram reverter a situação e avançaram sobre a Romênia, Bulgária e Jugoslávia.

No dia 6 de Junho, a **Festung Europa** (Fortaleza Europa) de Hitler recebeu o golpe que iniciaria o fim da guerra. Rompendo as defesas conhecidas como **Muralha do Atlântico**

aconteceu um desembarque maciço de forças aliadas nas costas da Normandia, França. Esta operação foi conhecida como **Overlord** ou o **Dia - D**. Overlord envolve cerca de 160 mil homens, 1200 navios e cerca de 1000 aviões. Apesar de um começo difícil os aliados conseguiram criar uma cabeça de praia e fincar o pé no continente europeu.



**Presidente Franklin D. Roosevelt assinando a Declaração de Guerra contra o Japão**

Paris foi libertada em 25 de agosto de 1944 e **Berlin**, a capital alemã, tomada em 2 de maio pelo exército russo. No dia 7 de maio de 1945 os alemães se renderam. Este dia ficou conhecido como o **Dia - V**. Chegavam ao fim os combates no **Teatro de Operações Europeu**.

No pacífico, após um começo difícil os americanos conseguiram conter o avanço japonês após a batalha de Midway. Depois de árduas batalhas, os americanos começaram a retomar os territórios conquistados pelos japoneses.

Os nipônicos lutaram por cada centímetro de terreno. Em 1945, MacArthur (agora comandante das forças aliadas no teatro do Pacífico) libertou as Filipinas (cumprindo a promessa que fizera anos antes: "Eu voltarei!"). A seguir vieram as conquistas de Iwo Jima e Okinawa, em batalhas sangrentas onde o **Exército Imperial** (exercito japonês) lutou até o último homem. Temendo o alto custo humano de uma invasão ao Japão, os americanos surpreenderam o mundo detonando duas bombas atômicas em território japonês, uma sobre Hiroshima e outra sobre Nagasaki (6 e 9 de agosto, respectivamente). No dia 15 de Agosto de

1945 o **Imperador Hiroito** assinou a rendição japonesa, pondo fim à Segunda Guerra Mundial.

## 1.2. Estudo Analítico

A Segunda Grande Guerra Mundial é um dos conflitos mais sangrentos e fascinantes da nossa história. Tente imaginar um conflito que iniciou em 1 de setembro de 1939, terminou em 2 de setembro de 1945 e que envolveu direta ou indiretamente todos os governos existentes no planeta. Todos os meios de comunicação, setores produtivos, organizações. Em suma, todo o planeta foi afetado pelos acontecimentos desta época.

Para se ter uma idéia da enormidade do conflito, tome-se, por exemplo, a Primeira Grande Guerra Mundial. Apurou-se que todo o dinheiro gasto durante o conflito bastaria para:

- ψ Fornecer para cada família moradora da Inglaterra, França, Bélgica, Alemanha, Rússia, Estados Unidos, Canadá e Austrália uma casa no valor de US\$ 4.000,00. E mais...
- ψ Construir uma biblioteca no valor de US\$ 5.000.000,00 para cada comunidade com mais de 200.000 habitantes, em cada um dos países citados. E mais...
- ψ Construir uma Universidade no valor de US\$ 10.000.000,00 para cada uma das já mencionadas comunidades. E mais...
- ψ Um fundo de reserva (com rendimento de 5% ao ano) grande o suficiente para pagar indefinidamente US\$ 1.000 por ano a 125.000 professores e 125.000 enfermeiras. E mais...
- ψ Fundos o suficiente para comprar cada pedaço de terra existentes na Bélgica e na França pelo preço de mercado.

Estes valores foram calculados no ano de 1930 pelo historiador E. L. Bogart que chegou a conclusão que o total dos gastos ocorridos durante a Primeira Grande Guerra Mundial foram de 331.600.000.000 de dólares. **NÃO FORAM** incluídos em suas contas os bilhões gastos com o pagamento de pensões aos veteranos e suas famílias. Deve-se notar que os números da Segunda Guerra Mundial foram tão grandes que ofuscaram os da Primeira Grande Guerra.

## 1.3. Personalidades

### 1.3.1. Rommel



Erwin Rommel nasceu em Hendingen (atualmente Wuttenberg) em 1891. Seu pai era matemático, e ao contrário de muitos generais, Rommel não pertencia a classe de aristocratas prussianos, nem era membro do Estado Maior, coisas que facilitavam a ascensão na carreira militar, embora sua mãe tivesse descendência de família nobre. Seguindo carreira militar, participou da Primeira Grande Guerra como tenente. Na frente austro-italiana foi posto no comando de uma companhia, onde demonstrou as qualidades que o tornariam famoso: genialidade tática, velocidade, arrojo e uma certa flexibilidade na interpretação das ordens superiores. Sua maior façanha foi na Itália, depois de seu batalhão ter sido transferido a fim de ajudar os austríacos na ofensiva de outono no Isonzo. Rommel capturou a posição-chave italiana no monte Matajur, transformando a batalha de Carpreto em um desastre para os italianos, capturando 250.000 prisioneiros. Por isso, Rommel recebeu a *Pour le Mérite*, a mais alta condecoração, normalmente reservada aos generais mais graduados.

Após o final do conflito retirou-se do exército tendo atingido o posto de capitão. Em sua vida civil atuou em vários empregos e retornou ao exército após a assinatura do Tratado de Versalhes. cursou as universidades de Tubingem e Munique onde conheceu Hitler. Partidário ardoroso de suas idéias políticas tornou-se membro do partido nazista e um de seus mais fiéis aliados. Até 1938 Rommel assumiu vários cargos, quando passou a comandar o batalhão de segurança pessoal de Hitler. Acompanhou o Führer aos Sudetos, na Tcheco-Eslováquia e a Praga.

A Segunda Grande Guerra permitiu que demonstrasse todo o seu potencial como líder e estrategista. Destacou-se na campanha da França e afinou o instrumento de destruição que seria

conhecido como Blitzkrieg. Enviado a África foi posto no comando do famoso Afrika Korps onde entrou para História como um dos maiores generais e táticos do seu tempo. Rommel criou grande parte das estratégias e princípios utilizados para nortear batalhas motorizadas, sendo sem dúvida o comandante que primeiro entendeu as contingências de uma campanha no deserto e como conduzir uma campanha neste ambiente.

Após a derrota em El-Alamein, foi transferido para a Itália e logo em seguida para a França onde foi encarregado do comando e organização da notória “Muralha do Atlântico”. Ferido durante a invasão aliada, recolheu-se a sua residência onde esperava recuperar-se. Ao final do conflito Rommel compartilhava da opinião de vários generais alemães de que deveria ser encontrada uma solução pacífica para o conflito na forma de um armistício. Após o fracasso do atentado à bomba contra Hitler, o Marechal de Campo Rommel foi visitado pelos generais Burgdorf e Maisel e, provavelmente, por representantes da Gestapo. Disse ao seu filho – “Hitler acusa-me de alta traição. Poderei suicidar-me com veneno... Deram-me, apenas dez minutos...”. A versão oficial para a sua morte foi um suposto atentado por parte de um avião aliado. Hitler não podia acusar publicamente o maior de seus generais de traição e temia uma reação negativa entre a população e o exército. Rommel morreu em 14 de outubro de 1944 e é um dos poucos generais alemães a atingir respeito e reconhecimento entre os vencedores do conflito.

### 1.3.2. Eisenhower



O general Dwight Eisenhower se destacou como uma figura peculiar. Eisenhower não entrou para a história como um grande condutor de tropas, mas destacou-se em um outro terreno: o de coordenar e organizar os exércitos aliados durante a invasão da Europa. Uma tarefa impressionante dado o enorme número de homens, aviões,

veículos e navios que seriam utilizados na empreitada. Uma manobra coordenada em minúcias, sem levar o enorme sigilo que deveria envolver os preparativos da invasão.

Dwight David Eisenhower nasceu em Denison, Texas, a 14 de outubro de 1890 e possuía uma ascendência alemã. Ingressou em *West Point* em 1910 onde cedo demonstrou aquelas que seriam as suas principais características: simplicidade, força de vontade e uma grande capacidade de trabalho. Em 1915, quando os Estados Unidos ingressaram na Primeira Grande Guerra, ele serviu como oficial de treinamento das tropas que lutariam na Europa. Ao término do conflito foi designado para a guarnição americana do Canal do Panamá onde permaneceu até 1924.

Estudou na Escola de Estado-Maior do Exército, onde nasceu o seu prestígio como organizador. Foi designado ajudante do general Douglas MacArthur junto do qual partiu para as Filipinas de 1935 e retornou como coronel em 1941. Em 1942 foi nomeado por Marshall como chefe das forças expedicionárias norte-americanas, baseadas na Inglaterra. Dirigiu o final das operações na África do Norte que culminaram com a derrota do Afrika Korps. Organizou logo a seguir a invasão da Sicília e do Sul da Itália, todas bem sucedidas. Em janeiro de 1944 retornou a Londres e assumiu o comando de todas as forças aliadas que iriam participar da operação “Overlord”. Graças aos seus esforços esta operação obteve pleno êxito.

Após a rendição da Alemanha retornou ao seu país onde foi recebido de forma triunfal. Graças a sua enorme popularidade ingressou na política e foi eleito presidente dos Estados Unidos em 1952 e reeleito em 1956. Ao final do seu mandato retirou-se da vida pública.

### 1.3.3. Bradley



Embora Omar Nelson Bradley não fosse brilhante ou exibido, era um mestre de táticas da infantaria. Segundo Eisenhower, era “o maior comandante de frente de batalha que conheci nesta guerra”.

Bradley foi colega de turma de Dwight Eisenhower em West Point; ambos se formaram em 1915, e nenhum deles participou da 1ª Guerra Mundial. Em 1941, Bradley já era General-de-Brigada, responsável pela Escola de Infantaria do Exército Americano; em 1942, tornou-se major-general. Em 1943, sob o comando de Eisenhower, substituiu Patton no comando do II Corpo Americano no Norte da África. Após a invasão da Sicília, foi promovido ao posto de General-de-Divisão.

Em 1944, foi nomeado comandante sênior da tropa do exército americano para a invasão da Europa. Comandou o exército americano durante a Campanha da Normandia e conduziu a 12ª Divisão até o final da guerra. Com sua frieza, mesmo em momentos de crise, como a Batalha de Bulge, conquistou a confiança de seus superiores. Devido à sua determinação em compartilhar do perigo e do desconforto junto a seus homens, conquistou o respeito de todos. O correspondente de guerra Ernie Pyle o chamava de “general raso”.

### 1.3.4. Montgomery



Bernard L. Montgomery foi um dos maiores – e mais difíceis – comandantes aliados na Segunda Guerra Mundial. É mais conhecido pelas suas vitórias no Norte da África e pelo importante papel que desempenhou na invasão dos Aliados à Europa.

Montgomery alistou-se no exército inglês em 1908, foi gravemente ferido em 1914 e ao final da Primeira Guerra Mundial era capitão. A sua devoção quase monástica à ciência da guerra foi contrabalançada pela sua personalidade arrogante e caústica. O egocentrismo tornou-o quase incapaz de cooperar da maneira necessária aos esforços de guerra dos Aliados, mas seus homens adoravam o exuberante “Monty”, que sabia lhes falar soldado-a-soldado, usando a sua linguagem.

Em 1942, Montgomery tomou comando do VIII Exército Britânico no Norte da África. O seu

exército logo recebeu equipamentos modernos e vastos reforços, ao passo que seu inimigo, o general alemão Erwin Rommel, havia rapidamente ultrapassado o seu limite de suprimentos. Montgomery derrotou as forças de Rommel em El Alamein no Egito e, no final, repeliu as tropas do Eixo para fora da Líbia e da Tunísia. O seu sucesso em El Alamein foi a primeira grande vitória inglesa na guerra. Esse evento lhe deu a reputação e uma promoção a marechal-de-campo. Em 1946, o fato foi celebrado, e Montgomery recebeu o título de “Primeiro Visconde de Alamein Montgomery”.

Subordinado a Eisenhower, Montgomery comandou tropas na Sicília e na Itália e, em janeiro de 1944, foi convocado à Inglaterra para ajudar a planejar a Operação Overlord, a invasão do Dia D. Ele forçou que se fizesse um ataque inicial de proporções maiores. Montgomery foi nomeado comandante operacional das forças aliadas em terra na invasão Overlord. A demora para ocupar Caen reforçou a opinião de alguns de que era cauteloso demais. Sua reputação ficou ainda mais abalada quando não conseguiu apossar-se de uma cabeça-de-ponte em Arnhem, na Holanda (Operação *Market Garden*). A sua função na campanha de *Ardennes* e a subsequente travessia do *Reno* comprovaram mais uma vez a sua habilidade, mas a tendência de dar ordens até mesmo a seus superiores e a inclinação a reescrever a história para provar que estava certo afetaram a merecida reputação de ter sido um dos mais controversos comandantes da força aliada.

# Capítulo II

## Operação Overlord

### 2.1. Objetivo

O objetivo da operação Overlord era criar uma cabeça de ponte para um novo frente de batalha na Europa ocidental, iniciando a libertação de países como França e Bélgica. Para se criar esta cabeça de ponte, 6.483 embarcações diversas atravessaram o Canal da Mancha desde o sul da Inglaterra até as praias da Normandia, transportando nas primeiras 24 horas 131.000 homens. Esta operação foi apoiada por 12.000 aeronaves, se tornando o maior desembarque da história da humanidade.

### 2.2. O Plano

A Operação Overlord tinha como plano inicial o desembarque de três divisões inteiras espalhadas por um frente de 60 milhas (aproximadamente 96 km). Um frente deste tamanho tinha como objetivo evitar problemas iguais ao desembarque de Salerno, Itália, onde uma estreita área de desembarque permitiu que as forças do Eixo concentrassem seu fogo e causassem grandes baixas nas forças aliadas.

Estas forças seriam desembarcadas em um grupo de praias na região da Normandia. Cada uma das cinco praias recebeu o nome de **Utah**, **Omaha**, **Gold**, **Juno** e **Sword**, da esquerda para a direita. O desembarque iniciaria com um grande bombardeio feito pelas embarcações de guerra e os aviões. Logo após o bombardeio, desembarcaria uma onda de tanques na primeira leva, uma onda de tanques anfíbios e tanques modificados na segunda leva e finalmente infantaria na terceira leva.

O objetivo final era o controle do porto de Cherbourg, na ponta da Normandia, que deveria ser capturado após as praias estivessem seguras, para permitir que os Aliados transferissem grande quantidade de material bélico para o continente.

Era também parte do plano um lançamento massivo de paraquedistas na noite anterior ao Dia D (a letra D significava Desembarque) para controlar canais e pontes principais, bloqueando-as para os alemães e permitindo seu uso pelas forças que desembarcavam.

### 2.3. Preparando a Avalanche

Porém uma pergunta ficava no ar. Aonde se armazenaria todo o material necessário para uma operação desta magnitude?

Para que a invasão fosse um sucesso iniciou-se o armazenamento de tropas e equipamentos nas ilhas britânicas dois anos antes de ela ocorrer. Foram construídos 6,83 milhões de metros quadrados de espaço de armazenamento. Para interligar estes depósitos foram construídos 281,57 km de trilhos. Dentro destes depósitos e áreas de estoque, foram armazenadas 408,15 toneladas de munições e 50.000 veículos de combate. Aproximadamente 170.000 homens ficaram concentrados em bases na Inglaterra se preparando para o desembarque.

Temendo as baixas enormes da operação e da campanha terrestre que se seguiria, foram também estocados 129.000 leitos de hospitais para os eventuais feridos em combate.

A frota aliada criada para desembarcar as forças terrestres possuía 6.483 embarcações de transporte, sendo pelos menos 4.000 destas eram embarcações de desembarque. Para se chegar a este número, foram deslocadas quase todas as embarcações de desembarque existentes nas forças aliadas em todo o mundo. Para defender e apoiar esta enorme frota de transporte foi alocado para a operação 7 couraçados, 23 cruzadores, 104 destroyers e aproximadamente 1.000 embarcações de combate diversas.

As forças aéreas aliadas dispunham de 12.000 aviões, sendo que aproximadamente 5.000 eram caças.

No dia 1 de Junho, 1.000.000 soldados alemães que estavam na França tinha na sua frente 3.500.000 de soldados aliados que aguardavam na Inglaterra a hora de iniciar o combate.

### 2.4. As Defesas Alemãs

As forças alemãs, do outro lado do Canal, se apoiavam num imenso conjunto de casamatas, ninhos de metralhadoras, fortificações e áreas de artilharia, denominado a Muralha do Atlântico. O Muro do Atlântico seguia a costa oeste por 4.500 quilômetros de fortificações e posições defensivas.

Sua construção começou em 1942, sob o comando do Ministro de Armamentos e Produção de Guerra Albert Speer. Pelo menos 250.000 pessoas trabalharam dia e noite por dois anos e meio para o término da Muralha do Atlântico.

# Muralha do Atlântico



Foram gastos 907.000 toneladas de aço para a produção da Muralha e 1.000.000 de jardas cúbicas de concreto. Apesar da confiança generalizada dos alemães, nem von Rundstedt nem Rommel acreditavam que a Muralha sozinha conseguiria impedir uma invasão.

Quando Erwin Rommel foi apontado como o Inspetor das Defesas Costeiras do Oeste, ele decidiu aumentar as defesas da Muralha do Atlântico, pois já que ele existia, ele deveria ter um sistema de defesa eficiente para, se não impedir um desembarque, ao menos desacelerar as forças inimigas até que o reforço chegasse. Para aumentar as defesas da Muralha foram colocadas 1.000.000 minas e inundando várias carreiras de terreno para impedir qualquer invasão aerotransportada.

Para apoiar a Muralha, havia muito pouco além do exército alemão. A Força Aérea Alemã, conhecida como **Luftwaffe**, tinha sido dizimada pelos combates aéreos e mal conseguia proteger as cidades alemãs dos incessantes ataques aliados, muitos menos garantir uma cobertura aérea para as forças alemãs. Ela possuía apenas 169 aviões na região. A marinha germânica tinha perdido todas suas embarcações grandes, existindo apenas alguns *destroyers* (chamados de *Z-Boot*) e as chamadas embarcações de patrulha (*E-boot*). A única força que ainda tinha embarcações atuantes era a **Ubootwaffe** (força de submersíveis alemã), mas que sem o devido apoio não conseguiria evitar um desembarque em massa.

Em toda a França, existiam 48 divisões de infantaria, sendo que 38 estavam alocadas na costa francesa e 10 estavam alocadas atrás das linhas. Além destas divisões, haviam 6 divisões panzer regulares, 2 divisões SS panzer, 1 divisão panzer da Juventude Hitlerista e 1 divisão de panzer grenadier, totalizando 10 divisões blindadas que estavam espalhadas por toda a França.

## Desembarque

“Eles” chegaram quando o sol terminava de despontar no horizonte e nos ofuscava. Centenas de barcos de desembarque despejavam os famosos “marines”, os fuzileiros navais norte-americanos. O inferno de Dante era um verdadeiro parque de diversões quando comparado com as delícias que os esperavam.

As nossas baterias costeiras de alto calibre tinham sido liquidadas mas detrás de cada pedra, em cada buraco de obus, escondiam-se granadeiros, caçadores alpinos, fuzileiros prontos a disparar com todas as suas armas: Metralhadoras pesadas e ligeiras, sub-metralhadoras, morteiros, granadas antitanque, lança-chamas, canhões, carabinas de repetição, minas, coquetéis molotov, bombas á base de gasolina, granadas de fósforo...

Grupos inteiros corriam, dando voltas á praia enquanto o fósforo os aniquilava. A praia incendiara-se, a areia se transformando em lava. A primeira vaga de desembarque fora aniquilada “Eles” nem tinham avançado duzentos metros. Os homens da segunda vaga desembarcaram logo em seguida e foram transformados em archotes. Mas a terceira vaga já avançava, correndo, se escondendo entre os obstáculos colocados na praia, nas rochas ou atrás dos corpos dos seus companheiros. Atiravam e avançavam. A quarta vaga desembarcou e tiveram uma sorte semelhante aos seus predecessores. Foi quando desembarcaram os soldados de carreira, veteranos da campanha do pacífico que vinham conquistar posições sustentáveis após os outros terem aberto algumas brechas. Obstinadamente os fuzileiros avançavam, matavam tudo que se encontrasse no seu caminho disparando até mesmo em cadáveres...

*Adaptado do livro “Monte Cassino” de Sven Hassel.*

# Portos para o Desembarque

Para garantir o suprimento do desembarque, duas baías artificiais foram construídas. Sob o nome código de Mulberry, estas baías permitiram que 500.000 soldados e 80.000 veículos chegassem às praias. Tempestades em 19 de Junho e em 22 de Junho destruíram a Mulberry da Praia Omaha e danificaram a que estava na praia Gold



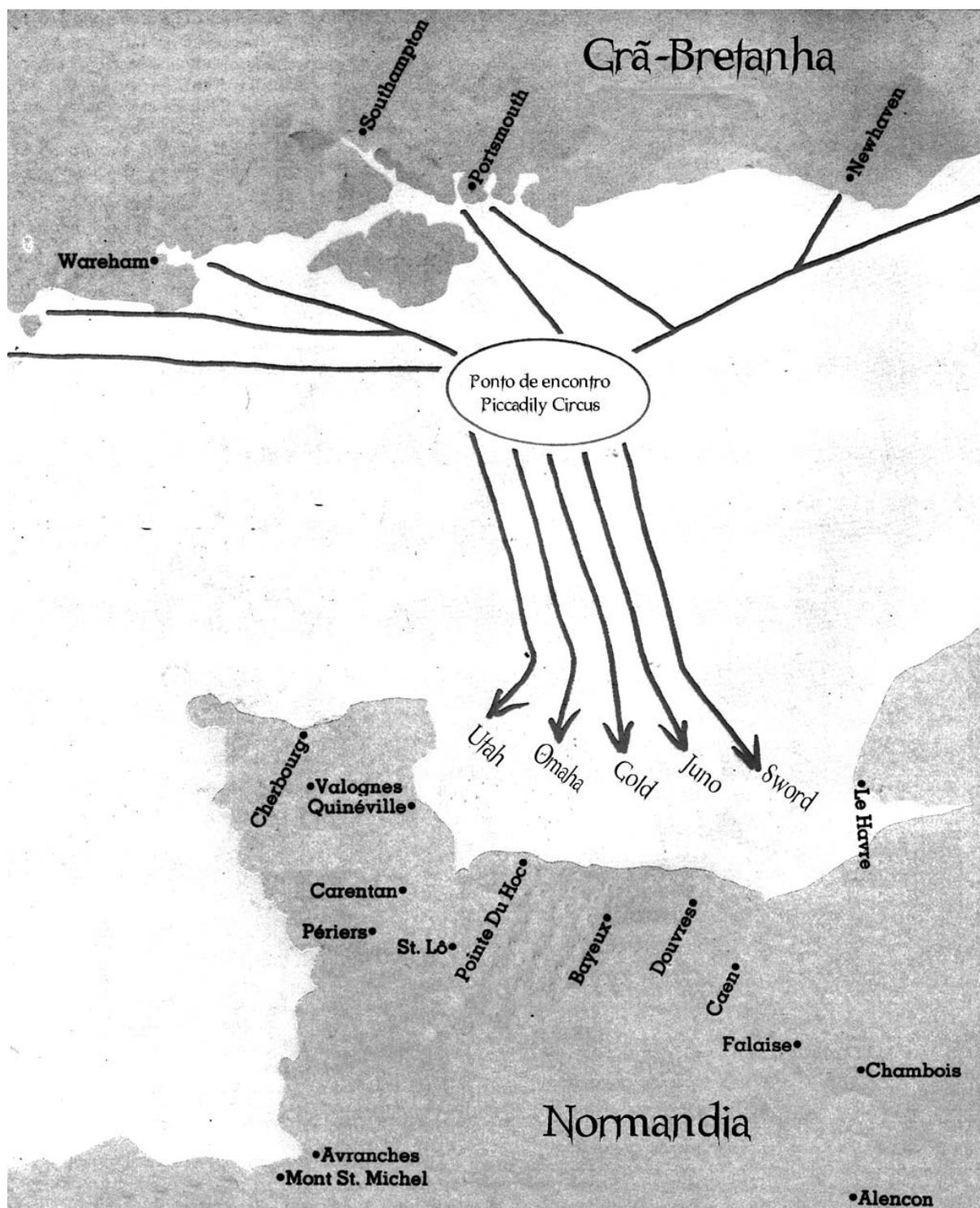
## 2.5. Início da Operação Overlord: Assalto Aero-transportado

Apesar do desembarque na Normandia em 6 de Junho ser considerado o início da operação Overlord, ela realmente começou às 23:30 do dia 5 de Junho de 1944, quando 6.638 paraquedistas provenientes da 6ª Divisão Inglesa de Paraquedistas, da 101ª Divisão Aerotransportada Americana e da 82ª Divisão Aerotransportada Americana, entraram em 480 C-47 *Skytrain* e rumaram para a costa francesa.

Seu objetivo era uma área de aproximadamente 100 km quadrados na base península de Cherbourg, atrás da praia designada Utah. O terreno tinha sido inundado e apenas quatro rotas paralelas ligavam a praia ao resto do território, sendo que as quatro rotas eram utilizadas pelas forças alemãs para entrar e sair de suas próprias instalações na Muralha do Atlântico.

Neste momento, eram as tropas aliadas que necessitavam dessas rotas para alcançar o terreno do continente. Para chegar logo ao chão, todos os soldados foram lançados de uma altura máxima de apenas 210 metros.





O comandante da 101ª Divisão Aerotransportada americana, general Taylor relembra como foi o pulo. "Foi uma visão maravilhosa, estar de pé em frente à porta aberta do avião e olhar através da luz da lua as planícies da Normandia. Os céus pareciam queimar com o brilho dos foguetes e as balas traçadoras. Aqui e ali aeronaves queimando no solo lançavam uma luz sobre o terreno da Normandia..."

A 82ª Divisão Aerotransportada americana também pulou naquela noite. Esta divisão lutou heroicamente contra cinco divisões inimigas e imobilizou a 265ª e a 91ª divisões de infantaria alemã. A 82ª Divisão Aerotransportada lutou bravamente por 33 dias antes que as forças do desembarque pudessem repor as perdas e revezar as forças alocadas.

Já a 6ª Divisão inglesa de pára-quedistas pousou por uma grande área, devido ao vento, próximo de *Ranville* e do Canal de *Caen*. Muitos morreram afogados nos pântanos de *Dives*. Mas, apesar dos imensos problemas, os soldados se organizaram em grupos e tomaram *Ranville*.

As operações dos pára-quedistas custaram milhares de vidas. A 101ª Divisão Aerotransportada americana teve 821 mortos, 2.709 feridos e 927 desaparecidos. A 82ª Divisão Aerotransportada americana teve 1.142 mortos, 2.373 feridos e 840 desaparecidos. Finalmente, a 6ª Divisão inglesa de pára-quedistas perdeu 868 homens mortos, 2.303 feridos e 665 desaparecidos.

## 2.6. Os UDT, os Primeiros a Chegar na Praia

Os primeiros a chegar na praia foram os famosos *U.S. Navy UDT* (Underwater Demolition Teams, precursores dos *SEALS*). Eles foram lançados a 25 km da praia, sendo o avanço mais longo dos UDT até o momento.

A principal função dos UDT no Dia D, era de alcançar a praia antes dos navios, no meio dos alemães e do bombardeio aliado, e guiar as embarcações até a praia. A perda destes destemidos homens foi pesada. Outra função incrível foi a dos times de demolição submarina, que tiveram como missão a destruição dos obstáculos que estavam na costa. Estes grupos chegaram a ter baixas de até 40% no efetivo do pessoal. O único apoio que tinham viriam dos tanques anfíbios, mas a maioria foi atingida antes de alcançar as praias, criando a última função inesperada dos UDT: resgatar os tripulantes que se afogavam.

Capitão Phil H. Bucklew, um dos fundadores dos grupos de UDT, que participou da operação na praia de Omaha e recebeu uma *Gold Star* por causa de sua atuação no desembarque, lembra "Eu devia estar à 10 milhas (16 km) da praia quando todo o inferno começou!" e comenta sobre a visão do bombardeio dos couraçados "Eu nunca vi nada



igual a devastação feita por uma salva naval que um couraçado pode fazer. Algumas salvas eram bem horríveis e desagradáveis, e causaram alguns dos problemas que tivemos com os civis franceses no continente." e adiciona "Estas salvas eram apenas grandes bolas de fogo zunindo acima de nós, quase ensurdecendo enquanto elas passavam por nós."

## 2.7. Os Rangers em Pointe du Hoc

*O que queremos é poder. Nós o temos, vamos conservá-lo. Ninguém o arrancará de nós*

Adolf Hitler, em um discurso em Munique, no dia 30 de novembro de 1932.

Localizado à oeste da praia designada Omaha, estes penhascos continham uma bateria de seis canhões 155 mm protegidos por fortes fortificações de concreto. Esta era considerada a área mais bem defendida de todo frente da Normandia. Era essencial a destruição total desta fortaleza para evitar os disparos mortíferos dos canhões contra as embarcações que desembarcariam nas praias de Omaha e Utah.

O Alto Comando Aliado considerou que apenas o bombardeio naval e o aéreo não eram suficientes para garantir a destruição deste ponto importantíssimo. Era necessário o controle do local por tropas aliadas. Como as defesas inimigas se encontravam após uma parede de montanha com 30 metros de altura, o ataque deveria ser feito por tropas especiais. O grupo escolhido para esta missão arriscada foi os Rangers.



Dois batalhões foram escolhidos para o ataque: o 2º e o 5º Batalhão Ranger.

Três companhias do 2º Ranger desembarcaram juntamente com as forças de Omaha e iniciaram o ataque contra os penhascos. Os soldados, numa luta terrível, escalaram os penhascos em meio ao tiroteio de seus companheiros e dos soldados alemães. Os canhões foram destruídos, evitando assim uma carnificina contra as embarcações aliadas.

Durante dois dias e uma noite, os soldados das Companhias D, E e F do 2º Batalhão Ranger lutaram sozinhos contra o inimigo, até que as forças americanas de Omaha pudessem trazer algum apoio.

## 2.8. Os Desembarques

### 2.8.1. Omaha

A praia de *Vierville* foi o local para o combate mais dramático do desembarque. Das 4.649 baixas dos americanos durante o desembarque, 4.000 ocorreram nesta praia, que tinha o nome código de Omaha.

O bombardeio de pré-invasão errou quase todos os seus alvos, deixando quase intocada as defesas alemãs. Portanto a força de desembarque (constituída da 1ª Divisão de Infantaria, a 29ª Divisão de Infantaria, o 5º Batalhão de Rangers, e as Companhias A, B e C do 2º Batalhão de Rangers, sendo que este grupo foi denominado 1º Exército Americano) quando desembarcou encontrou a 352ª Divisão de Infantaria Alemã, considerada uma divisão de elite do exército alemão, praticamente sem danos nas suas defesas e com poucas perdas de pessoal devido ao bombardeio.

O grupo de demolição submarina dos UDT, que deveriam eliminar os obstáculos e abrir caminhos para a praia, sofreu tantas baixas que praticamente paralisou-se a operação. A artilharia alemã começou a destruir as embarcações de desembarque enquanto elas ainda estavam na água. Soldados puxavam seus colegas feridos para a praia, e muitos voltavam para resgatar outros feridos. Aqueles que conseguiram chegar na praia se viram presos, devido ao fogo cerrado das armas alemãs.

Os relatórios eram tão terríveis que o general Bradley considerou iniciar uma retirada das tropas. Mas foi convencido pelo Almirante Alan G. Kirk que uma retirada estaria fora de cogitação. O Almirante Kirk também ordenou que os canhões dos couraçados disparassem contra qualquer ponto de fogo alemão que fosse identificado.

Próximo à praia havia uma estrada para o passeio de pedestres em tempo de paz, que era protegida por uma cerca de arame farpado.

Porém as primeiras tentativas de se avançar resultaram na morte dos soldados que arriscaram tal empreitada.

As tropas aliadas ficariam paradas até serem destruídas se não fosse pela coragem do General Norman Cota, que pulou o arame farpado e chamou suas tropas para segui-lo.

Ninguém foi atingido e o fronte foi quebrado. Cota liderou seus homens usando a tática de disparar e manobrar (enquanto alguns homens dispararam contra o inimigo, outros avançam). A estratégia foi um sucesso, e no final do dia, o 1º Exército Americano tinha tomado o controle da cidade costeira de Vierville.



### 2.8.2. Utah

Ao contrário de Omaha, o desembarque em Utah foi considerado o mais tranquilo do dia, sendo que houve apenas 197 baixas dos 32.000 homens que desembarcaram na praia.

Grande parte do sucesso no desembarque de Utah se deveu ao bombardeio eficiente das embarcações no local, que conseguiram causar baixas enormes nas forças alemãs, e da 9ª Força Aérea Americana, que lançou, antes dos desembarques iniciarem sobre a praia, 269 *Marauders* que lançaram 4.404 bombas de 250 libras contra as defesas alemãs. O 919º Regimento de Granadeiros e a 709ª Divisão de Infantaria alemã foram atingidos de tal forma que muitas tropas se entregaram logo no primeiro contato com as forças aliadas.

As forças rapidamente se moveram para o continente e no final do dia conseguiram entrar em contato com as forças da 101ª Divisão Aerotransportada que controlavam as rotas para o continente.

### 2.8.3. Juno

A praia com o nome código Juno seria atacada pela 3ª Divisão Canadense. A 3ª Divisão não teve tanta sorte quanto às forças aliadas em Utah. O desembarque deveria ser efetuado às 7:35, quando a maré está alta o suficiente para que as embarcações de desembarque conseguissem flutuar próximo das praias e baixa o bastante para que os obstáculos pudessem ser vistos. Infelizmente, as fortes correntezas e o mar agitado atrasaram o desembarque em 30 minutos. Com isso, as equipes de demolição submarina dos UDT não foram capazes de eliminar eficientemente os obstáculos, sendo que todos os demais obstáculos foram cobertos pela água. Além disso, a meia hora entre o bombardeio e o desembarque foram suficientes para que as tropas alemãs se recuperassem.

A consequência foi que 90 das 306 embarcações de desembarque nunca chegaram até a praia, mas as tropas que delas escapavam, nadavam até a praia e lutavam furiosamente.

As tropas alemãs, recuperadas do bombardeio, ofereceram uma maior resistência do que em Utah. Foram necessárias 3 horas de combates intensos para que os aliados controlassem a cidade costeira de *St. Aubin*, enquanto o combate na cidade vizinha de *Courseulles* foi até a tarde do mesmo dia. Na cidade de *Langrune*, próximo de *St. Aubin*, ocorreram combates quarteirão-à-quarteirão, sendo que cada casa tomada era uma vitória.

Apesar das forças canadenses estarem a 2 milhas de seu objetivo (3,2 km), o desembarque foi considerado um sucesso.

### 8.4. Gold

A 50ª Divisão Britânica e a 8ª Brigada Blindada eram responsáveis por tomar a praia denominada Gold.

Houve duas histórias bem distintas no desembarque de Gold. Uma das brigadas de desembarque, que começou sua ação em frente das dunas não teve nenhuma resistência, e logo as tropas começaram a avançar para o continente. Já a outra brigada de desembarque encontrou duas vilas que estavam intocadas pelos bombardeios navais. Uma das vilas era *La Riviere*, leste de Gold e próximo da praia Juno e *Le Hamel*, oeste de Gold e apenas algumas dezenas de quilômetros de Omaha.

Combates pesados foram feitos em Le Hamel, onde forças da 352ª Divisão Alemã controlavam a cidade.

Em Le Riviere ocorreram combates na cidade, que resultaram em combates quarteirão-a-quarteirão. Ao final do dia, as tropas britânicas tinha tomado Le Hamel e alcançado Bayeux, bloqueando qualquer tentativa alemã de mandar

tanques para Omaha, porém ainda estavam longe demais para alcançarem os americanos.

### 2.8.4. Sword

A 3ª Divisão de Infantaria britânica era responsável pela invasão da praia denominada Sword. Ela lançou 40 Shermans modificados quando estavam a 8 quilômetros da praia, sendo que 31 conseguiram chegar até lá. O desembarque foi tranquilo e as tropas rapidamente começaram seu avanço. Porém ao se aproximar do continente o combate começou a se intensificar até que parou completamente o avanço britânico. No final do dia, eles estavam ainda à três quilômetros das outras forças aliadas de Juno e Sword.



### Ataque de um Tanque

*Região de Cherbourg, 26 junho.*

As tropas americanas chegaram até as proximidades de uma das fortalezas alemãs, que tinham a ordem direta do general von Rundstedt de “lutar até o último cartucho”. Os americanos apresentaram inicialmente a opção de rendição. O comandante, de acordo com suas ordens, não deveria se render. Mas percebendo que isto acarretaria num massacre, ele decidiu de responder de uma forma interessante: “Se eu me render, ficaria desonrado. Não poderia resistir a um ataque de seus blindados, pois não tenho armas anti-tanques, porém ainda posso deter sua infantaria.”

Entendendo perfeitamente o recado do comandante alemão, o comando americano mandou um único Sherman. Ao vislumbra-lo as forças alemãs imediatamente se renderam.

## 2.9. Avanço para Cherbourg

Em 7 de Junho de 1944, as forças americanas ainda tentavam unir suas cabeças-de-ponte em Omaha e Utah. Além disso, começava-se o avanço para isolar o porto de Cherbourg.

Porém eles teriam um obstáculo. As cercas vivas da região (conhecidas como *Bocage*), criadas pelos fazendeiros para demarcar suas terras de pastagem e cultivo, se tornariam terríveis obstáculos. As plantas haviam sido plantadas séculos atrás, e suas raízes provaram ser obstáculos até para os tanques. Isto facilitou a defesa alemã, que transformou cada cerca numa nova área de defesa.

As cercas vivas só foram realmente vencidas por Sherman modificados com pás de trator na sua frente, chamados carinhosamente de *Rhinos*. Um Rhino conseguia atravessar uma cerca viva em 2.5 minutos, ao contrário de um tanque convencional que levava horas para atravessar a cerca.

Em 12 de Junho, o general Erich Marks, comandante das forças Panzer, foi morto por um ataque aéreo, sendo substituído pelo comandante das forças de Paris, general Dietrich von Choltitz.

Para proteger a região de Cherbourg, o general Dietrich von Choltitz utilizou a 77<sup>o</sup>, a 91<sup>o</sup>, a 243<sup>o</sup>, a 353<sup>o</sup> e a 709<sup>o</sup> Divisão de infantaria, além de alguns voluntários russos aliados aos nazistas.

Em 14 de Junho, com as forças americanas finalmente reunidas, o general Collins iniciou avanço para Cherbourg com a 82<sup>o</sup> Divisão Aerotransportada e a 9<sup>o</sup> Divisão de Infantaria.

Os soldados americanos tinham que atravessar as rotas criadas pelos alemães, incluindo terrenos alagados pelos diques de concreto, além do fogo inimigo. Por outro lado, os alemães estavam ficando sem munição, já que os suprimentos não conseguiam atravessar as forças aliadas, e eles não possuíam mais tanques, além de alguns modelos franceses de 1940, que já eram muito ultrapassados.

Após vários assaltos dos americanos, o alemães começaram a recuar. A maioria recuou para o sul, mas 25.000 homens, sob o comando do general Karl Wilhelm von Schlieben recuaram para as posições de defesa ao norte, que consistiam em uma cadeia de fortes e casamatas que protegiam o porto, obedecendo a ordem de Hitler de "Manter Cherbourg a qualquer preço".

Em 20 de Junho as forças de Collins chegaram na nova linha de defesa ao sul do porto, e foram paradas pelos alemães. Em 22 de Junho um bombardeio aéreo atingiu o porto e os americanos conseguiram retomar o avanço. Em 26 de Junho, os últimos defensores se entregaram ou foram mortos.

Os americanos tinham conquistado o porto de Chenbourg, porém o objetivo era capturar o porto

em condições de usá-lo para reforçar as tropas na Europa, mas ele estava tão avariado pelas minas alemãs que era inútil para os Aliados.

# Capítulo III

## Elementos do Cenário

### 3.1. Conceitos Básicos

Esta seção tem por objetivo dar ao *Observador* e aos jogadores alguns princípios que norteiem uma campanha realística em um ambiente de Segunda Guerra Mundial. Alguns princípios aqui colocados são passíveis de discussão e o *Observador* pode escolher ignorá-los se assim o desejar. A intenção é direcionar e informar e não amarrar a imaginação do *Observador*.

Seria interessante a leitura de alguns livros históricos ou documentários se o *Observador* desejar adicionar uma dose de realismo a aventura. Ao final deste material apresentaremos uma lista de livros, filmes, quadrinhos e outros materiais.

#### 3.1.1. Código Militar

Um bom soldado deve obedecer a ordens, isto é um princípio básico em qualquer exército, especialmente em tempo de guerra. Todos os jogadores devem ter isto em mente no ambiente de Segunda Guerra mundial onde praticamente todos os personagens são militares. Uma ordem é uma ordem, desobedecer de forma acintosa uma ordem dada por um superior é crime, crimes militares são passíveis de uma corte militar, cortes militares são famosas por resolver de forma rápida e definitiva as questões que lhe são apresentadas.

Para se ter uma idéia do que estamos falando vamos comentar dois fatos: Durante a Segunda Guerra Mundial, um soldado das forças Norte Americanas se perdeu da sua tropa logo após o desembarque na Normandia. Foi encontrado algumas semanas depois em uma fazenda francesa, foi reintegrado ao exército, apresentou-se, porém chocado com os acontecimentos da guerra e declarou que desobedeceria qualquer ordem para matar outras pessoas. Como se apresentou resoluto em sua decisão foi julgado e fuzilado. No mesmo conflito, militares alemães que mataram de forma totalmente consciente milhares de civis completamente desarmados, declararam que estavam cumprindo ordens e foram condenados a reclusões. Os casos mais graves resultaram em prisão perpétua.

Trata-se de uma inversão de valores. O maior crime para um soldado é não cumprir uma ordem clara e direta de um superior. Estupro, assassinato, roubo, são considerados deslizes menores (desde

que não sejam cometidos contra um oficial superior é claro).

Personagens insubordinados são famosos nos filmes e na literatura. Em uma situação real estes personagens teriam uma vida curta e trágica. O *Observador*, porém teve ter em mente que os personagens são os heróis e deve ser clemente com estes deslizes. Um oficial superior clemente pode se mostrar mais compreensivo com protegidos rebeldes desde que estes apresentem bons resultados na frente de batalha. Estas pessoas, porém devem ter em mente que não serão promovidos facilmente.

Todo soldado deve obrigações para o seu país. Ele pode ser conclamado a qualquer hora do dia ou da noite para cumprir a sua obrigação e dar o melhor de si para proteger o seu país. A morte pela pátria é bela.

Você não tem opção (ou quase).



#### 3.1.2. Situação de Guerra

A guerra em si é uma situação limite que tende a mostrar o melhor e o pior do ser humano. As maiores vilanias, os atos mais sujos e torpes são executados neste ambiente. Casos de roubo de

cadáveres, sadismo, ódio, loucura, covardia, assassinato e enriquecimento ilícito são altamente comuns em uma guerra. De uma forma contraditória atos do mais puro altruísmo e abnegação são executados no mesmo palco. Pessoas comuns executam atos aparentemente absurdos e loucos que resultam na sua destruição para salvar um ou mais semelhantes. Homens normais pulam em cima de granadas, atacam ninhos de metralhadoras, enfrentam tanques ou se arrojam em situações totalmente perdidas somente porque receberam ordens para isto ou porque achavam que estas ações eram necessárias.

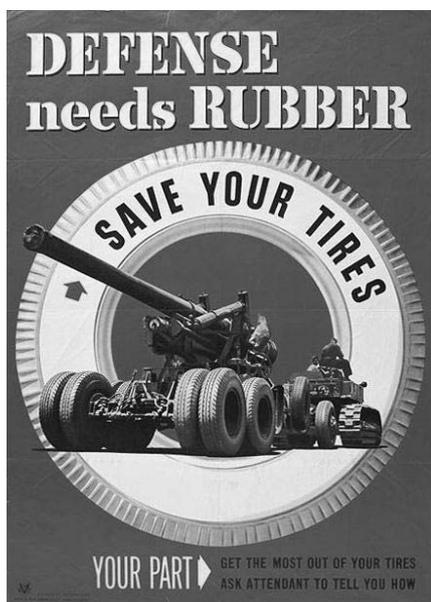
O *Observador* pode criar personagens que são verdadeiros anjos ou demônios: O capelão clemente e solidário; o coronel almofadinha, sádico e incompetente; o bom soldado, companheiro, bravo e amigável; o agente secreto frio, calculista e de nervos de aço; e muitos outros.

### 3.1.3. Nível Tecnológico

De forma resumida podemos dizer que o nível tecnológico da Segunda guerra mundial é muito inferior ao atual. Avanços tecnológicos como energia atômica, aviões a jato, mísseis, e outros só se tornaram disponíveis ao final da guerra.

As forças armadas alemãs são com certeza as que possuem o maior efetivo mecanizado de todos os países envolvidos no conflito. Ainda assim 30% do transporte do exército alemão era efetuado por força animal (cavalos, mulas e bois).

A medicina não era muita avançada, a sulfa (antibiótico em pó) impedia que as pessoas morressem de infecções, porém era cara e muito menos efetiva que os antibióticos atuais. A morfina mitigava a dor e permitia a execução de cirurgias, porém era igualmente cara, tinha vários efeitos colaterais e com o uso prolongado levava à



dependência.

Não existiam estradas pavimentadas e as ruas eram revestidas de paralelepípedos. Cidades menores não possuíam energia elétrica. Por outro lado às pessoas eram menos dependentes da tecnologia e menos urbanas.

Os bens de consumo que hoje encontramos facilmente (como roupas e alimentos enlatados) eram relativamente raros. Era comum uma pessoa possuir conhecimentos variados (faz tudo) e relacionados com a natureza (pescador, caçador, mineiro, lavrador, etc).

Mesmo pessoas que nasceram e viveram dentro das cidades sabiam, em maior ou menor grau, como esfolar uma caça, preparar uma fogueira ou montar um abrigo para a chuva.

### 3.1.4. Dinheiro

O soldado é um eterno duro. O soldo sempre é pequeno, a inflação alta, e a maioria deles não é lá muito econômica. Leite condensado, chocolate, cigarros finos, fotos e meias de seda, são vistos como produtos finos e custam muito caro.

O escambo é uma prática comum e muito freqüente. Comida era trocada por munição, botas por cigarros, mantas por fotos pornográficas, etc. Fumo de mascar, charutos, tabaco e cigarros são a moeda corrente mais comum nos exércitos de todo o mundo. Os cigarros russos possuem grande quantidade de papel e palha, e, ao final da guerra, os cigarros alemães, franceses e ingleses estão igualmente abomináveis. Cigarros como Camel e Lucky Strike são os mais valorizados e apreciados. Um charuto cubano valeria o equivalente a muitos maços.

Muitos oficiais são herdeiros de indústrias, membros da nobreza, pessoas influentes e possuidoras de grandes fortunas. Jóias, ouro, e obras de arte não são artigos raros em uma guerra, mas a sua liquidez é muito pequena. O bom e velho papel moeda é muito apreciado, especialmente se for uma moeda forte (dólar, libra esterlina, etc). Porém, nunca ofereça a um oficial ou policial honesto a moeda de um país inimigo, pois você terá que explicar a sua procedência.

### 3.1.5. Mercado Negro

Durante situações de guerra o mercado negro prospera. Todas as indústrias estão alocadas para o esforço de guerra. Alimentos, bebidas alcoólicas, combustíveis, roupas e outros gêneros se encontram racionados. A economia e os meios produtivos dos países em desvantagem entram em colapso e os gêneros de primeira necessidade desaparecem das prateleiras das lojas e das

despesas das casas. Fome, penúria e doença são uma constante.

Ao contrário do que se pensa os exércitos não se encontram em situação melhor. Sabotagens, bombardeiros e grupos de comandos atrasam os suprimentos: alimentos, bebidas, munições, combustíveis e armas se tornam itens escassos, senão inexistentes. Em situações de desespero as tropas são alimentadas com rações exóticas: Pães com 40% de serragem misturado á farinha - cerco de Stalingrado; café feito com água do mar - campanha na África; arroz e somente arroz, durante meses - a campanha da Birmânia; sopa de banha -campanha na Rússia, brotos de bambu – guerra do Pacífico. Um soldado faminto e desesperado pagaria quantias absurdas por uma barra de chocolate, um frango, um cantil de whisky, ou mesmo um gole de água.

Espertalhões e larápios de plantão desviavam suprimentos dos depósitos militares e utilizavam o próprio sistema de transporte das forças armadas do seu país para distribuir e comercializar os bens de primeira necessidade. Roupas, munições, comida e drogas. Drogas como haxixe, morfina e griffas (cigarros de ópio) eram consumidos em grande quantidade e quanto maior a demanda maior o preço. Os oficiais e soldados encarregados dos transportes, depósitos, cozinhas e oficinas são fortes candidatos a participar do esquema do Mercado Negro. Não é preciso dizer que as penas são severas por participar do Mercado Negro o que o tornavam um negócio sujo e arriscado. Verdadeiras máfias se formavam onde a lei do silêncio imperava e a intriga e os assassinatos eram freqüentes.

### 3.1.6. Liderança

Os personagens que adquirirem patente militar, neste cenário, passam a automaticamente a ter uma série de vantagens e desvantagens. As vantagens são óbvias: um oficial deve ser obedecido pelas patentes menores, recebe melhor equipamento, possui um soldo maior, possui maior credibilidade junto aos superiores e que pode abrir várias portas ao grupo. Existem desvantagens que acompanham o cargo: um oficial é responsável pelo comportamento de seus subordinados e pelo sucesso ou fracasso das missões que lhe forem submetidas. Vários países possuem polícias políticas (Gestapo, NKVD) que estão sempre vigiando os oficiais e o seu comportamento, podendo adverti-los, prendê-los ou até mesmo executá-los. A luta pelo poder e as intrigas entre os oficiais são famosas e é o tema de vários livros. Oficiais vivem com um pesado fardo nos ombros e com muitos olhos inquisidores nas suas costas.

O *Observador* deve tomar muito cuidado para que um determinado jogador não se transforme em um verdadeiro tirano, tornando a vida dos personagens um verdadeiro inferno. Um jogador inexperiente com uma alta patente pode estragar toda a aventura. Um mestre sábio deve analisar a planilha de todos os jogadores e barrar abusos quando necessário. Adotar um limite máximo para as patentes pode se mostrar um recurso interessante.



Os outros jogadores devem também respeitar a hierarquia, não se esqueçam que desobedecer a uma ordem é um crime passível de corte marcial.

### 3.1.7. Equipamento

O equipamento básico de um soldado variava muito conforme o exército a que ele pertencia e a sua função no mesmo. Apresentaremos aqui um resumo dos equipamentos mais comuns.

#### Soldado de Infantaria

- Roupa de baixo (cuecas, meias e camiseta);
- Uniforme Padrão (Calças, coturnos, camisa e túnica);
- Capacete;
- Cantil e caneca;
- Instrumento de sapa (pá dobrável);
- Rifle ou submetralhadora;
- 6 pentes sobressalentes para a arma selecionada acondicionados em cartucheiras de couro ou lona (alguns tipos de rifle não possuíam pente);
- Munição extra (50 a 100 balas);
- Máscara contra gás;
- Baioneta.

Conforme a situação ou missão os soldados ganhavam equipamento extra como ferramentas,

equipamentos de sapa, minas, granadas, cargas de demolição, armamento anti-tanque ou anti-aéreo.

Era uma prática comum um soldado especialista cuidasse do seu equipamento. Por exemplo: um artilheiro (metralhadora) era responsável pela conservação e transporte do seu armamento e um municionador era designado para carregar munição extra e servir como apoio. O mesmo se aplicava a outras armas portáteis como *bazookas*, lança-chamas, obuses e etc.

Conforme o ambiente (selva, montanhas, deserto, etc) e a estação (outono, inverno, etc), equipamento extra era fornecido para garantir o desempenho e sobrevivência das tropas. Quando isso não ocorria, os soldados rasos se viam obrigados a saquear as tropas inimigas para conseguir o material necessário para a sua sobrevivência. Era comum que adversários desesperados organizassem ataques com objetivo de obterem mantimentos, equipamentos e munições imprescindíveis dos depósitos do inimigo.



É necessário ressaltar que as maiorias dos exércitos eram muito rigorosas no controle do equipamento portado pelos seus soldados. Um soldado raso não tinha direito de portar equipamentos “não regulamentares” como pistolas, revólveres, gazuas, drogas, itens do mercado negro e qualquer objeto de vestuário não regulamentar. Um sargento ou oficial que visse um soldado portando um equipamento não regulamentar podia tomá-lo e até mesmo aplicar um castigo leve como, exercícios extras, marchas forçadas ou funções humilhantes, ao infrator. Em algumas forças armadas existia uma certa tolerância com os soldados veteranos. Era comum que o soldado passasse a utilizar equipamentos inimigos que apresentassem um bom desempenho ou boa qualidade. A prática de adquirir “lembranças” em campo de guerra também era comum.

A seguir, se encontra o equipamento padrão do soldado americano na Normandia:

### Soldado Americano (Dia D)

#### Uniforme

- 1 cinta
- 1 cueca de lã
- 1 camiseta de lã
- 1 par de meias de lã
- 1 par de calças de lã
- 1 camiseta de flanela
- 1 gandola de campanha
- 1 par de botas
- 1 par de polainas de lona
- 2 lenços
- 1 par de luvas de algodão
- 1 capacete de aço
- 1 chapa de identificação (em inglês, *dogtag*)

#### Armamento:

- 1 fuzil M1 Garand
- 1 baioneta

#### Equipamento

- 1 cinturão de munições (6 pentes)
- 1 cantil
- 1 jarra
- 1 kit de primeiro-socorros
- 1 mochila

#### Mochila

- Lata de carne em conserva
- 2 lenços
- 1 lata de inseticida
- 1 faca
- 1 capa impermeável
- 3 pares de meias de lãs
- 1 colher
- 1 toalha
- 1 frasco de comprimido para purificar água
- artigos sanitários.

## 3.2. Personagens

Existe uma gama vasta, porém limitada, de personagens que podem ser utilizados em aventuras ambientadas na 2ª Guerra Mundial.

Soldados, comandos, espiões, pilotos de caça e até mesmo gente comum encontram-se no fogo cruzado.

Montando personagens da década de 40 é preciso levar em conta o momento histórico vivido. Embora possa parecer o contrário, sob muitos aspectos vivemos hoje em uma sociedade bem mais civilizada do que a que existia na época da 2ª Guerra Mundial.

Uma das limitações desta época está relacionada à personagens femininos. Sim, a guerra foi um instrumento de liberação feminina, pois com os

homens no front foram as mulheres que assumiram as fábricas e mesmo auxiliaram mais diretamente no esforço de guerra na forma de corpos auxiliares femininos. Mas pouquíssimas entraram em combate direto (e as que o fizeram foram como membros das forças resistência), é claro que existiram espiãs e analistas de inteligência, pilotos, mas não soldados. É bastante difícil justificar a presença de uma mulher na frente de batalha, mas o *Observador* pode pensar em alguma boa explicação ou fazer algumas “concessões históricas”.

Outro ponto a ser levado em conta era o racismo (nem vamos abordar o racismo alemão), especialmente na sociedade americana a discriminação com relação aos negros era bastante forte. Forte a ponto do exercito americano criar unidades inteiras compostas somente por negros.

Embora não se trate de uma impossibilidade, era incomuns unidades com negros e brancos misturados. Mais uma vez vale a decisão do *Observador*.

### 3.2.1. Arquétipos

#### Soldado Modelo

***“Senhor, sim senhor!”***

Suas botas estão sempre engraxadas, seu fuzil é desmontado e limpo pelo menos uma vez por semana, você segue cegamente as ordens que o sargento grita no seu ouvido (afinal ele é seu superior). Você é um patriota pronto a morrer por seu país. Você acredita nos cartazes de propaganda, nos discursos que escuta no rádio e até mesmo quando seus oficiais superiores dizem que sabem o que estão fazendo. Você é honesto, e possui a memória treinada ao nível de poder citar quase todos os artigos do manual.

#### Brigão

***“Você tá falando comigo?”***

Desde pequeno você foi encrenqueiro, qualquer motivo era o bastante para começar uma briga. Sua atitude agressiva lhe causou complicações no treinamento, e agora as coisas estão piores ainda.

Você odeia o pessoal da outra companhia, mas odeia mais ainda os oficiais, almofadinhas, e acima de tudo você odeia o inimigo. Na verdade você passou a vida inteira procurando alvos para descarregar sua agressividade, e agora o governo está pagando para você fazer isso. Características como *Fúria* e *Impulsividade* combinam bem com este tipo de personagem.

#### Pacifista

***“E os civis? Quem vai garantir a segurança deles?”***

Você não é um covarde, e pode estar até mesmo pronto para dar sua vida para pelo seu país ou para salvar seus amigos. Mas você não acredita que a violência ou mesmo em que matar pessoas seja a solução para os problemas. É claro que você não é estúpido, e não vai tentar parar um tanque de guerra apenas argumentando. Mas você não admite assassinato a sangue frio, e está sempre em busca de maneiras criativas para interpretar as ordens que recebe da maneira mais humana possível.

#### Muambeiro

***“Alguém aí pediu cigarros?”***

Você é um negociante, e a guerra é a melhor oportunidade que você já viu. Utilizando suas conexões e sua Habilidade em *Barganha* você sempre tem em estoque tudo o que seus colegas precisam: botas novas, cigarros, chocolates, whisky, passes de saída, etc.

Você não precisa ser desonesto mas sua reputação entre os seus colegas é que você é um explorador. Sua postura com relação aos seus oficiais superiores é a mesma que você tem em relação ao mundo; “Tudo é negociável, e todos têm um preço”.

#### Boa Vida

***“Onde eu estive? Ontem à noite? Você não vai acreditar...”***

Você é escorregadio quando o assunto é trabalho. Você usa sua esperteza, conversa mole e até mesmo um suborno aqui e ali para escapar do trabalho duro. Você faz de tudo para ser o “peixe” do sargento, e embora não seja um bajulador você pode “puxar o saco” de algum oficial para se dar bem.

Outro detalhe importante é que você não pretende deixar que a guerra lhe prive das boas coisas da vida (como uma vida social noturna). Este tipo de personagem tem que ser inteligente e desinibido para conseguir conciliar o serviço militar e seu estilo de vida.

#### Covarde

***“Eu ir na frente? Porque não vai você???”***

Você tentou, fugir, não queria se alistar. Você quer lutar, mas não com armas. Não que você não acredite na causa que você defende, mas você

simplesmente tem medo de morrer ou de se ferir gravemente. Você esta continuamente pensando em como não se arriscar, e como escapar ileso desta guerra maluca.

Para evitar complicações com os seus superiores você tenta seguir as ordens da melhor maneira possível. Como covardes não são bem vistos entre os soldados você tenta manter a sua covardia em segredo.

A Característica *Covardia* é essencial para este personagem.



## Veterano

***“Eu não comecei esta guerra, mas vou termina-la do meu jeito”***

Acima de tudo, você confia em você mesmo e em suas habilidades, e sabe que pode agüentar qualquer coisa que esta guerra jogar em cima de você. Embora não ande procurando encrenca você não se esquiva dela. Você evita se envolver em confusão, mas uma vez que tenha começado você vai até o fim.

Sua postura com relação aos seus superiores é clara: Você faz o que te mandam fazer, contanto que julgue que seja a coisa certa a fazer, para ser seu comandante é preciso ganhar seu respeito antes de tudo

Características como *Resistência*, *Resistência da Dor* e *Vontade Forte* são comuns neste tipo de personagem.

## Jogador

***“Aposto 5 cigarros que o nosso tenente não sobrevive ao próximo ataque. Topa?”***

Você acredita piamente que Deus joga dados... Dados chumbados com toda certeza. Um soldado têm que se virar e, qualquer um de nós pode estar morto no próximo minuto, então porque se preocupar? Dados, pôquer, corrida de gatos, brigas de cães, *bridge*, bacará, qualquer jogo é o seu jogo. Você é esperto, manhoso, alegre e sorrateiro, sabe de todas as formas de trapaça correntes e até inventou algumas. Seu objetivo na vida é conseguir ganhar uma grande bolada e, se sua sorte deixar, sair desta guerra com vida.

Você já estaria irremediavelmente rico se não fosse o seu excesso de confiança e cobiça. A sua grande boca já o pôs em muitas encrencas que se safou graças a sua lábia, sangue frio, esperteza e competência. É visto pelos seus superiores como um viciado incorrigível que cheira encrenca, mas você faz bem ao moral da tropa e por isto é tolerado.

A opinião dos seus colegas está dividida: Os que não jogam o consideram um grande camarada e muito sortudo, uma espécie de talismã do grupo. Os outros o consideram um trapaceiro desclassificado e sem entranhas, eles estariam pensando seriamente em matá-lo se não quisessem te captar antes.

## Rato

***“De onde vieram essas coisas? Isso não importa! O que importa é que agora são minhas!”***

Você nasceu em algum beco sujo de algum gueto miserável de alguma cidade grande. Moscou, Nova York, Berlim, Paris... O lugar não importa, lá era sujo, sórdido e ruim de viver, mas como dizem por aí, quanto mais esterco mais crescem as ervas daninhas. Se você for solto em uma frente distante e devastada no meio do *front*, seria capaz de voltar, uma hora depois com 2 garrafas de vodca 5 quilos de carne de cavalo e palha fofa e seca para forrar a sua cama.

Você aprendeu desde cedo a sobreviver, não importa o ambiente, não importa a situação e nem o lugar. No deserto é capaz de localizar água pelo cheiro, nas estepes russas sabe construir abrigos com a própria neve, nas selvas da Birmânia conhece um método simples e eficaz de espantar os mosquitos, em qualquer um destes lugares sempre encontra comida. Você possui um grupo enorme de habilidades, entre as mais variadas. Este

personagem tem semelhanças com o Coringa, mas todas as suas habilidades são voltadas para a sobrevivência.

## Louco

***“O SENHOR guia a minha mão!!!”***

A guerra foi longe demais. Você perdeu de forma irremediável um ou mais parafusos de forma a não possuir mais uma sintonia com o mundo real. Resumindo, você é louco.

A sua loucura não o incapacitou totalmente, senão você seria automaticamente enviado para um asilo, ou executado. Porém, você é esperto o suficiente para disfarçar o seu problema ou ser imprescindível. Em tempos de guerra alguns deslizes são facilmente tolerados. Se você tivesse uma alta patente, dispensaria um ótimo franco atirador somente porque ele se acha um enviado de Deus com a missão de eliminar os nazistas pagãos? Iria internar um comandante de tanques só porque ele fica conversando sozinho?

## Pessoa Comum

***“O que é que eu estou fazendo aqui?”***

Antes da guerra, você era um fazendeiro, comerciante, empresário ou qualquer pessoa comum que num momento de fraqueza, loucura ou total falta de opção, acabou ingressando no exército. Você não se considera um soldado e julga que jamais irá se tornar um. Somente uma grande força de vontade e muita sorte o fizeram sobreviver até aqui. Isso não quer dizer você seja covarde ou incapaz. Você simplesmente não consegue compreender como o mundo militar funciona, quais as suas regras e valores, e sempre estará questionando o mundo a sua volta o que não é muito saudável para um soldado.

## Renegado

***“...”***

Você é um soldado que fisicamente ou psicologicamente possui pouco ou nenhum vínculo com os seus semelhantes. Como exemplo pode-se citar um soldado negro servindo no exército alemão; um soldado de origem nipônica servindo no exército aliado; um soldado com uma inteligência muito grande ou muito baixa ou com habilidades exóticas.

Você pode simplesmente não se encaixar perfeitamente na situação em questão, por exemplo: um artilheiro de tanques incorporado á

infantaria, um membro do Afrika Korps transferido para a frente Russa, um Gurka incorporado a uma companhia de infantaria Norte Americana, etc. Você é um estrangeiro em uma terra estranha.

## O Herói

***“Não podemos abandonar os nossos soldados. Vamos voltar.”***

Você não liga para ideologias, credos partidários ou pressões externas. Você possui uma forte estrutura moral, um código de ética e conduta, uma crença inabalável que lhe foi inculcada desde criança.

Nenhum sacrifício ou preço a pagar será caro o bastante desde que esteja em paz consigo mesmo.

Este código de conduta é pessoal, e você sabe que é correto agir daquela forma. O que não quer dizer que ele esteja sempre certo. Um soldado Russo pode (e deve) ter um código de conduta totalmente diferente de um aborígine australiano.

## 3.2.2. Tipos de Personagem

### Oficial

Existem diversas possibilidades dentro deste arquétipo: de comandantes que buscavam glória, a oficiais almofadinhas que só julgavam que seu trabalho atrás de uma escrivaninha era o que faria diferença na guerra, passando por oficiais táticos que viam a guerra como um imenso tabuleiro de xadrez e outros que não possuíam vocação militar, mas se alistaram e estavam dispostos a darem o



melhor de si para vencer a guerra com um mínimo de perdas para seus comandados.

Um dos pontos importantes a definir neste tipo de personagem é sua vida anterior a guerra. O personagem é um oficial de carreira que desde infância tinha objetivo de ser militar (talvez por uma tradição de família), ou se ele foi mais um dos inúmeros que pensaram nesta carreira a primeira vez apenas após o início da guerra.

Outro detalhe importante é o fato de que muitos dos oficiais da 2ª Guerra eram veteranos da 1ª Guerra possuindo uma valiosa experiência de combate.

Em termos de jogo é preciso que o *Observador* tenha em mente o fator hierarquia. Um oficial tem o direito de comandar outros personagens de menor patente. Desobedecer a ordens diretas poderia ser classificado como crime militar (punível até por fuzilamento). Por isso caso um dos personagens de jogadores seja um oficial é preciso que se trate de um jogador experiente que vai fazer valer sua autoridade, mas não vai abusar de seu poder tolhendo as idéias e iniciativas dos outros jogadores.

## Soldado

A grande maioria dos personagens, em uma campanha realista deve cair neste tipo de arquétipo. O soldado tinha pouco controle sobre suas ações, sua função básica era seguir ordens, iniciativa própria era tolhida e a disciplina militar era dura (em algumas unidades um pouco menos que as outras).

Embora tivessem o mesmo treinamento básico e exercessem a mesma função (em linhas gerais) não existem dois soldados iguais. Ao montar um personagem deste tipo é preciso levar em conta os antecedentes do personagem, de onde ele veio, se possuía uma profissão anterior, sob quais condições se alistou etc. Mesmo estando lado a lado nas trincheiras existe um universo de diferença entre o jovem universitário de família rica que se alistou para contrariar seu pai e o filho de fazendeiro que se alistou por que essa era a coisa certa a fazer (afinal foi o que seu pai fez na 1ª Guerra...).

## Especialista em Demolições

Devido a algum tipo de antecedentes (como ter trabalhado com explosivos na vida civil), ou mais raramente por puro acaso; você foi treinado em como lidar com explosivos (armar e desarmar bombas), avaliar quanto de explosivo é necessário para derrubar uma estrutura e em como posicioná-los de maneira conseguir “efeitos especiais” (como derrubar um prédio em determinada direção).

Muitos engenheiros se tornaram especialistas em demolição, afinal já dominavam conceitos como cálculo estrutural, reações químicas e mecanismos. Para desempenhar esta função é preciso Habilidade 2 em *Explosivos* e *Demolição*. Características como *Controle Emocional* também auxiliam este personagem.

## Médico

Muitas vezes o personagem não é exatamente um médico (embora o pessoal insista em chamá-lo de “Doutor” ou “Doc”); na verdade personagens deste arquétipo possuíam um forte treinamento em enfermagem voltada para medicina de guerra. Sua principal tarefa é manter o pessoal vivo até serem removidos para um hospital de campanha. Médicos não carregam armas apenas materiais de sobrevivência e suprimentos médicos (suturas, ataduras, sulfá, desinfetante, etc). Seu uniforme o identifica com sendo do corpo médico o que, teoricamente, fazia deles um alvo não visado pelas forças inimigas. Sendo um médico o primeiro dever destes personagens é para com a preservação da vida humana. Mesmo não carregando armas, muitas vezes o pessoal do corpo médico estava na vanguarda da batalha, precisando de muita coragem e sangue frio e coragem para atravessar uma barragem de artilharia inimiga chegar a um companheiro ferido e realizar uma traqueotomia de emergência.



## Especialista em Comunicações (Ou Sinaleiro)

Este tipo de personagem é o elo de ligação da unidade com o comando, é o que leva o rádio, recebe e decifra mensagens, também entende de telefonia e outras formas de sinalização (Código MORSE é sua segunda língua). Muitas vezes eles também atuavam interceptando comunicações inimigas. Além da Habilidade *Radioperação* (em 2 ou mais) é preciso um conhecimento básico em

Eletrônica ao menos no nível 1. Outras Habilidades como *Criptografia*, e a Característica *Mente Matemática* (para acelerar a velocidade de decifração de mensagens) e mesmo outra língua também são úteis.

## Franco Atirador

Sua habilidade natural de pontaria foi aperfeiçoada por um treinamento diferenciado.

Hoje você é mais que um soldado. Você é um caçador. Treinado para ser objetivo frio e letal, você encara o combate quase como um jogo de xadrez, você localiza o inimigo antecipa seu próximo movimento e o elimina.

Para desempenhar esta função é preciso uma habilidade 3 em Armas de Fogo (Rifle). Além disso, Características como *Vontade Forte* e um atributo *Mente* alto são qualificações trabalhadas no treinamento.

## Especialista da Inteligência

Este personagem não é exatamente um soldado, pois foi treinado para atuar como um espião (ou mesmo contra-espião). Podemos citar agentes da *Gestapo* alemã ou mesmo agentes do MI-6 ou OSS atuando como comandos. Operativos da Inteligência atuaram por quase todo o conflito, seja junto as tropas ou infiltrados como legítimos espiões. Conhecer a língua falada pelo inimigo, ou pelos habitantes do teatro de operação é quase uma necessidade. Habilidades como *Espionagem*, *Criptografia* e *Interrogatório* também são comuns.

Obviamente um personagem como esse não costuma atuar corriqueiramente junto às tropas regulares, mas também não se trata de uma impossibilidade. Cabe ao *Observador* decidir se a aventura comporta um personagem deste tipo.

Vale lembrar que durante toda a guerra serviços de inteligência duelaram em busca de informações que pudessem dar ao seu lado alguma vantagem sobre seu adversário isso incluiu os teatros de operações militares assim com países neutros como Portugal e até mesmo a Suíça.

## Coringa

Você teve uma vida movimentada, ou se não possui algum tipo de talento natural, que lhe permitiu aprender de tudo um pouco (e quase tudo mal). Ao invés de concentrar seus Pontos de Criação você deve espalha-los por diversas habilidades (isso implica em um nível 1 na maior parte delas). Um exemplo de história de um personagem coringa seria:

*Eu cresci em uma fazenda no interior (Agricultura 1, Cavalgar 1), meu pai era o médico local e desde cedo eu o auxiliava nas consultas e pequenas operações que ele*

*realizava (Medicina 1). Aos 14 anos fugi de casa e fui para a capital, como não tinha onde morar tive que viver nas ruas (Manha 1, Furtar 1), aos 16 arrumei um emprego como auxiliar de mecânica em uma oficina que prepara carros para competições (Mecânica 1) lá eu aprendi a dirigir e até competi em corridas amadoras (Veículos [automóveis] 1),...*

## Correspondente de Guerra

Este é um tipo diferente de personagem, ao invés de interpretar um soldado o jogador interpreta um jornalista designado para acompanhar uma tropa. Embora não fosse um evento incomum, no contexto geral do conflito, era raro ter um correspondente acompanhando missões consideradas de alto risco (neste caso o *Observador* deve determinar se o cenário será realista ou se serão feitas algumas concessões).

Por não ser um militar este personagem carrega consigo um bom potencial de *roleplaying*, afinal ele não deve obediência a um oficial superior e que pode questionar alguma das decisões tomadas pelos oficiais (ele pode ser um pacifista, por exemplo). Por outro lado não carregam armas, apenas papel e lápis (as vezes uma câmera). No entanto este tipo de personagem possui outras habilidades que normalmente não são encontradas nos soldados (como manha, pesquisa, criminologia, etc; ou mesmo pode dominar a língua e geografia do teatro de operações “*Eu foi correspondente em Paris de 32 a 37...*”). Que podem ser úteis ao desenrolar da história.

## 3.3. Unidades

### 3.3.1. SS

O seu símbolo eram 2 “raios” prateados em um fundo negro, o raio era na verdade, a runa da vitória.

As SS nos meados da Segunda Grande Guerra Mundial eram uma organização complexa. Em primeiro lugar exerciam a autoridade suprema sobre as polícias civis, criminais e secreta alemãs, dentro da Alemanha e dos territórios ocupados; segundo, tinham controle direto e quase que totalmente desembaraçado sobre o sistema de campos de concentração, inclusive os campos de detenção, de trabalho forçado e de extermínio; terceiro, o comando de grandes empresas comerciais e industriais; quarto, o comando de um grande exército próprio; quinto, a função de restabelecer aos alemães “raciais”, ou *volksdeutsch*, que viveram fora das fronteiras do Reich e a “doutrinação racial” do povo alemão; sexto, uma influência poderosa e persistente no partido nazista e todos os setores da vida alemã.



A organização das SS era propositadamente confusa e contraditória. Himmler complicou de forma propositada a estrutura do seu império para que só ele compreendesse a totalidade do seu funcionamento.

Estudos posteriores demonstraram que haviam cinco órgãos-chave: RKVD, RuSHA, VOMI, RSHA e WVHA responsáveis por todas as atrocidades que a Alemanha infringiu aos povos da Europa durante os anos de dominação. O RuSHA (*Rasse und Siedlungshauptamt* – Departamento de Raça e Recolonização) começara inofensivamente como serviço matrimonial das SS, encarregado de autenticar os ancestrais arianos das futuras noivas SS, enquanto que o VOMI (*Volksdeutsche Mittelstelle* – Escritório de Referências dos Alemães Raciais) foi originalmente encarregado do bem estar dos alemães “raciais”, radicados no exterior. Todavia com o crescimento do império de Hitler e do de Himmler, a partir de 1938, os dois órgãos ampliaram as suas operações, reunindo-se para organizar o enorme programa de redistribuição racial.

Essas atividades, coordenadas por um terceiro departamento, a RKFVD, resultaram na deportação de centenas de milhares de europeus do leste, nominalmente alemães, no deslocamento de número igual (e provavelmente muito maior) de eslavos e a consignação de tipos “racialmente indesejáveis” ou “não-designáveis”, ao trabalho forçado e aos campos de concentração ou de extermínio.

Os campos de concentração estavam sob o controle da WVHA (*Wirtschafts und Verwaltungshauptamt* – Departamento Económico e Administrativo), sendo as suas atividades responsáveis pela morte de milhões que estavam sob sua guarda e dos quais apenas um punhado sobreviveu. Destes milhões, a maioria teria sido originariamente presa ou posta sob a “custódia protetora” de uma das agências da RSHA (*Reichssicherheitshauptamt* – Departamento de Segurança Nacional) a Gestapo (Polícia Secreta do Estado) e a Kripo (Polícia Criminal), agindo em conjunto com o SD (*Sicherheitsdienst* – Serviço de Segurança).

Cada uma destas agências oferecia elementos para os grupos de tarefa, que sob o comando de oficiais do RSHA, mataram a maioria das pessoas que foram exterminadas fora dos campos de concentração (em um número estimado em

centenas de milhares). Os judeus e outros indivíduos “não designáveis” que viviam dispersos pela Europa, foram reunidos em campos de extermínio e submetidos a “solução final” por uma das mais odiosas subdivisões da RSHA a Amt VI, dirigida por Adolf Eichmann.

Assim, Reinrich Himmler, como Reichsführer-SS, tinha sob o seu controle:

- A ordem secreta das SS;
- estado maior do Reichsführer-SS;
- Os departamentos Gerais das SS;
- Os comandos supremos das forças policiais, dos corpos de bombeiros e etc, que tecnicamente faziam parte das SS.

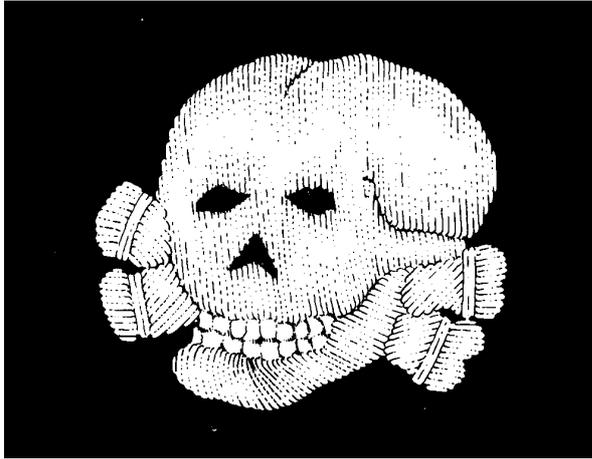
As SS podiam ser divididas em:

1. *Allgemeine-SS* (SS Gerais) - Mantidos pelos fundos do partido e possuíam membros: a) de tempo parcial, constituindo standarten de milícia; b) de tempo integral, para os serviços administrativos; c) honorários, ocupantes de altos cargos em outras organizações no partido e na vida nacional. Dos 16 diretores do partido Nazista 10 eram das SS. Dos 26 ministros de estado 10 eram das SS. Milhares de pessoas em importantes cargos no partido, no governo, nas indústrias, nas finanças, nos comércios, nas associações culturais e beneficentes e outras. Possuíam posto como oficiais da *Allgemeine-SS*. Dezenas de organizações privadas pertenciam secretamente as SS.
2. *Totenkopfverbände* (Formações da Caveira) - Mantidos pelos fundos da polícia, no Ministério do Interior. Constituíam standarten de guarda nos campos de concentração.
3. *Waffen-SS* (SS em Armas) - Mantidos pelos fundos militares do estado, como componentes das Forças Armadas (*Wehrmacht*), constituídas em unidades militares.

### 3.3.2. Waffen SS

As *Waffen SS* foram as unidades de assalto de elite da *Wehrmacht*. Seus princípios podem ser sintetizados da seguinte forma: Um membro das *Waffen-SS* deve ser um lutador que se bate por amor à luta; deve ser valente acima de tudo e emocionalmente insensível; deve desprezar todos os “inferiores raciais” e em grau menor os que não pertencem as SS; manter alto grau de camaradagem com os seus companheiros de armas; crer que nada lhes é impossível.

Os filósofos Treitschke e Nietzsche lhes deram o embasamento ideológico necessário para esculpir os seus princípios éticos. O soldado das SS era a personificação do *Übermensch* (super-homem ariano).



As divisões Panzer de elite, Leibstandarte, Das Reich, Totenkopf, Hohenstauffen, Frundsberg e Hitlerjugend, foram indubitavelmente da mais alta qualidade e muito estimados por todos os generais que as comandaram. Foram, de uma forma justificada, muito temidas pelos seus adversários.

### 3.3.3. Gestapo

A Gestapo (Geheime Staatzei Politzei) foi uma das mais famosas e temidas forças policiais da Segunda Guerra Mundial.

A Gestapo atuava como polícia política da Alemanha, auxiliava a Abwehr na atividade de contra espionagem em todo o território nacional, possuía um relacionamento íntimo com a SD (Sicherheitsdienst - Serviço de Segurança) e possuíam patentes militares como oficiais das SS. Isso lhe permitia investigar, capturar, interrogar e encarcerar qualquer pessoa que representasse perigo para o partido e conseqüentemente para o país.

É fácil perceber que esta definição é muito vaga e abrangente. Na prática toda e qualquer pessoa que contrariasse os interesses do partido, como por exemplo: traidores, sabotadores, colaboracionistas, espiões, derrotistas, desertores, ou qualquer pessoa que um dia poderia pensar em contrariar o partido. Tal pessoa poderia ser convidada a uma visita aos porões da Gestapo.

A Gestapo possuía plenos poderes para investigar a vida de qualquer cidadão da grande Alemanha, ou seja, Alemanha e territórios conquistados. Sua rede de espionagem estava imiscuída em todos os setores da sociedade: das fazendas à zona urbana, do comércio às fábricas, do partido ao exército. O primeiro chefe de polícia do Reich, Reinhard Heydrich disse “Não podemos aprisionar todas as pessoas da Alemanha. Um membro de cada família nos basta”. Após a sua morte, que ocorreu em circunstâncias suspeitas, assumiu como chefe de polícia Reinrich Himmler, que já acumulava os cargos de Reichsführer das SS

e Ministro do Interior. Homem franzino e míope que entraria para a história como um dos homens mais impiedosos de todos os tempos.

Todos os soldados e suboficiais deviam obediência ao HDV (Heeresdienstvorschrift - Regulamento do Serviço Militar) que por sinal era muito severo. Além disso, Oficiais Políticos eram enviados com todas as companhias com o objetivo de vigiar o comportamento e ações dos oficiais, seus relatórios eram vistos como verdades inquestionáveis. Quaisquer oficiais, desde o mais reles tenente até os Generais, poderiam ser acusados, levados a um breve interrogatório em uma chefatura de polícia, aprisionados em um presídio militar na Alemanha, julgados e punidos. Enquanto aguardavam o seu julgamento os prisioneiros militares eram guardados em prisões como Torgau, Glatz e Germersheim. Raramente uma pessoa cumpria a pena nestes locais, pois após o julgamento executava-se imediatamente a sentença. As penas mais comuns eram rebaixamento e cumprimento de pena em um batalhão disciplinar, fuzilamento, enforcamento ou decapitação. A morte por decapitação era considerada desonrosa e suja sendo reservada para os crimes mais terríveis como traição, covardia em combate e ofensa ao Führer.

A utilização de Oficiais Políticos era uma prática comum na união soviética e era exercida pela NKVD (Narodni Komissariat Vnutrennich Del - Comissariado Popular para Assuntos Internos) o serviço de informações soviético que ficou depois conhecido como KGB. O NKVD era tão odiado e temido na União Soviética quanto a Gestapo na Alemanha. E a história é testemunha que Stálin se mostrou um ser tão sanguinário quanto Hitler.

Os investigadores da Gestapo costumavam se vestir com trajes civis e aparentemente tinham uma grande predileção por roupas pretas, sobretudo e luvas de couro. Todos sem exceção eram membros do partido.

### 3.3.4. 12ª Divisão Hitlerjugend

*Sou um defensor das formas mais severas de punição. É essencial que a disciplina seja mantida em todas as nossas escolas. Erros devem ser corrigidos, fraquezas eliminadas e sob o meu regime a Juventude da Alemanha se levantará para conquistar o mundo.*

Adolf Hitler em uma palestra na Escola de Treinamento de Oficiais das SS, Tölz, em fevereiro de 1937.

A Waffen SS nasceu no início da Segunda Guerra Mundial, com base nas SS paramilitares (Schutzstaffel, ou Esquadrões de Proteção) já existentes. Em 20 de junho de 1943 a 1ª Divisão Panzer da SS Leibstandarte Adolf Hitler, reunidos

a integrantes das escolas de liderança da Hitlerjugend (Juventude Hitlerista), formaram uma nova divisão de granadeiros panzer (1º Corpo Panzer da SS). Posteriormente dividido em dois sendo a nova divisão denominada 12ª SS Panzer Division Hitlerjugend.

Os rapazes da juventude Hitlerista eram nazistas fanáticos. Imbuídos de uma visão gloriosa do “Reich de Mil Anos”, eles estavam mais do que prontos para dar alegremente suas vidas atingindo a “glória máxima” de morrer pela terra natal.

A denominação Hitlerjugend era bastante adequada, pois esta unidade se compunha por soldados extremamente jovens doutrinados para o fanatismo e treinados para serem letais em combate. No 1º Batalhão do 25º Regimento de Granadeiros Panzer, 65% dos homens tinham menos de 18 anos e 97% dos oficiais e sargentos tinham mais de 25 anos. Outra característica desta unidade era a lealdade cega para seus comandantes como Max Wunche e Kurt Meyer (apelidado “Panzermeier”).

A Maioria dos oficiais foi selecionada entre veteranos da Leibstandarte, na frente ocidental. Foram estes oficiais que treinaram os novos recrutas, e utilizaram métodos bem pouco ortodoxos para isso. Estes métodos valorizavam a obediência, a dureza, a solidariedade do grupo e uma disposição de enfrentar o impossível e vencer. Mantendo o característico padrão das unidades de elite SS, eles eram altamente agressivos, ferozes e determinados no ataque a seus inimigos.

Podiam atuar pilotando tanques Panzer IV (com os nomes de suas namoradas pintados na torre), em motocicletas com *sidecars*, ou mesmo a pé (às vezes agarrados aos tanques) empunhando as mortíferas metralhadoras MG42 de 7,92 mm. O uniforme padrão desta unidade na campanha da Normandia era o padrão de camuflagem italiano.

Na Normandia a 12ª entrou em combate no dia 7 de Junho quando emboscou os canadenses impedindo que estes atingissem o campo de pouso de *Carpiquet*. Sua ferocidade, compensando a falta de experiência e equipamento, conseguiu conter o avanço e infligir pesadas baixas nos aliados. Mas a falta de combustível e de reforços impediu que empurrassem os aliados de volta para o mar.

Por toda a campanha da Normandia a 12ª foi um encarniçado adversário para os aliados. A determinação e o alto grau de fanatismo dos rapazes da Juventude Hitlerista se refletiam na disposição de continuar atacando o inimigo mesmo feridos, nos ataques agressivos planejados por seus oficiais (especialmente Kurt Panzermeier) muitos sacrificavam suas vidas sem hesitar.

Essa disposição ao sacrifício e a capacidade de resistir a desgastantes batalhas contínuas, elevaram a 12ª a reputação de força de elite. Nas palavras de Max Hastings no seu livro *Overlord* “Nenhuma formação causou problemas tão graves aos aliados na Normandia, até o fim, como a 12ª Divisão Panzer da SS”.

### 3.3.5. Batalhões Disciplinares

Na Alemanha, no início da guerra os prisioneiros militares eram tratados com maior compaixão e os números de julgamentos eram sensivelmente menores. Com o passar do tempo a Gestapo adquiriu maior influência e poder e as prisões passaram a inchar. Os indesejáveis eram simplesmente devorados pelo sistema jurídico-criminal e sumiam sem deixar rastro. A partir de meados 1944 o exército necessitava desesperadamente de reforços, as baixas no contingente eram enormes. As penas em batalhões disciplinares tiveram um aumento substancial.

No parágrafo 36 do HDV (Heeresdienstvorschrift - Regulamento do Serviço Militar) diz que homens que estejam cumprindo penas de prisão maiores de 5 meses podem ser transferidos para o exército, contanto que sejam enviados para companhias especiais de punição. Os elementos mais perniciosos somente podem ser encarregados da atividade de colocação e desativação de minas. Depois de 6 meses de serviços satisfatórios esses homens podem ser transferidos para um batalhão disciplinar comum. Em tempo de guerra os recrutas dos batalhões disciplinares devem servir durante um tempo não inferior a 1 ano. Em tempo de paz a pena mínima é de 10 anos. Após o cumprimento da pena, qualquer recruta que suportar a disciplina severa e apresentar um bom comportamento será transferido para uma companhia regulamentar onde poderá adquirir promoções de forma habitual. Porém, antes que esta transferência seja aprovada o soldado deverá ter sido indicado para a Cruz de Ferro em pelo menos quatro ocasiões.

Os soldados que serviam em um regimento disciplinar eram destacados para tarefas odiosas e insalubres, este tratamento, porém não era o pior. Existiam regimentos disciplinares compostos exclusivamente de prisioneiros políticos, eles eram denominados de WU (Wehrmacht Unwürdig – indignos se servirem ao exército). Todos apresentavam insígnias vermelhas nas costas do uniforme e eram considerados indignos de confiança. Os WU eram destacados para missões altamente perigosas e sangrentas, usualmente utilizados como tropas de choque na frente russa. A sua expectativa de vida era de 3 meses.



### 3.3.6. Brandemburgueses

*“Wo zu sind die strassen da?  
Zu marchieren, zu marchieren ...  
Por que razões existem estas estradas?  
Para marchar, para marchar...”*

Os Branderburgueses eram soldados que foram treinados na cidade de Branderburgo especialmente para atividades de guerra atrás das linhas inimigas. Com o passar do tempo esta designação passou a ser utilizada por todas as tropas indicadas para atividades por trás das linhas inimigas, tais como destruição de pontes, linhas de abastecimento, ferrovias, centros de comunicação, depósitos de munição, raptos, assassinatos, missões de observação ou simplesmente para guiar o fogo da artilharia.

Recebiam um treinamento especial, dispunham do mais variado armamento e sempre cumpriam a missão destacada com o uniforme regulamentar. Protegidos pela lei de guerra se fossem capturados tinham o direito de guardar sigilo (somente nome, número e posto) e serem levados a uma prisão militar. Porém muitos foram executados de forma sumária. Um pelotão de Branderburgueses costumava ser composta por um grupo extremamente heterogêneo de soldados. Todos falavam pelo menos 2 línguas, possuíam conhecimentos acima do normal sobre o terreno em que operavam, eram extremamente inventivos e espertos. Isto era o mínimo necessário para o cumprimento da missão e, se possível, para a sua sobrevivência.

### 3.3.7. Commandos

Os as primeiras unidades dos Commandos de Operações Combinadas foram organizadas em junho de 1940, para atarem “com a ferocidade de leopardos” como disse Winston Churchill. Em julho o Commando n° 3 já existia formado por 35 oficiais e quinhentos homens, todos voluntários para *serviços especiais de natureza perigosa*. Desenvolvido segundo conceito não ortodoxo,

desde o começo eram unidades diferenciadas das unidades “regulares” do exército inglês.

Os recrutas normalmente já eram soldados experientes, vinham de outras unidades do exército, dos Scott's Guards e das Companhias Independentes (precursoras dos Comandos). Os homens tinham um tratamento e treinamento radicalmente diferente das tropas regulares. Viviam em alojamentos civis, recebiam treinamento intensivo em orientação e “navegação terrestre” com auxílio de mapas e bússolas (tarefa normalmente reservada a oficiais e suboficiais), e principalmente desenvolviam a iniciativa e criatividade individual e coletiva.

Os Comandos eram instruídos para realizarem viagens de centenas de quilômetros sem dinheiro, com apenas uma “autorização para circular” (em um envelope lacrado que só poderia ser utilizada em último caso). Os Comandos cruzavam o país se valendo de caronas, como clandestinos em trens e houve até mesmo um que persuadiu oficiais da RAF que estava de posse de informações secretas e vitais (guardada no seu envelope com a “autorização para circular”) e foi transportado por via aérea até seu destino.

Embora seu equipamento fosse basicamente o padrão do restante das forças armadas, eram dados aos Comandos uma prioridade sem precedentes (em 1940 metade de todas as metralhadoras Thompson do exército britânico estava com o Comando 3). Seu equipamento regular consistia em fuzis Lee-Enfield Mark 3 (ou SMLE n.º 4), submetralhadoras Thompson (mais tarde as Sten), metralhadoras Bren. Aqueles que demonstravam habilidade e perfil adequado eram designados como “Atiradores de Elite” e utilizavam o Lee-Enfield Mark 1 (T) equipado com mira telescópica.

O condicionamento físico também era uma marca registrada dos Commandos. Um dos exercícios de rotina consistia em cobrir 20 Km em duas horas carregando equipamento completo. Além das marchas, os Comandos eram treinados em escalada e natação (com equipamento completo).

O treinamento dos commandos incluía combate corpo-a-corpo, armas portáteis, manuseio de explosivos, ataques anfíbios e utilização de armas operadas pelo inimigo (inclusive peças de artilharia). Unidades especiais tinham treinamento reforçado em sua área de atuação (montanhismo, canoagem, reconhecimento, etc).

As táticas preferidas pelos Comandos eram baseadas em mobilidade, ousadia, agressividade e elemento surpresa (elementos utilizados em guerrilhas). O conceito de ações combinadas, foi a base da criação da unidade. Por isso eram usuais operações que contavam com apoio da ROYAL

NAVY e da RAF, como o batismo de fogo dos comandos em *Vaagsø* (Noruega). Os oficiais dos Commandos normalmente lideravam as ações sendo os primeiros a se engajar nos combates, o que incutia um grande senso de lealdade em seus comandados.

Na Normandia, uma unidade dos Comandos que teve uma atuação destacada foi o **Commando 3**. Sua missão era agir com ponta-de-lança da invasão. Após desembarcar as tropas deveriam avançar rapidamente para o interior e assumir o controle das pontes sobre o rio Orne. Uma vez dominada este ponto estratégico deveriam se reunir com a 6ª Divisão Aerotransportada e ocupar a margem leste do rio até Caen, criando uma linha de defesa para o fraco flanco oriental do desembarque aliado.

No comando da unidade nesta operação chave estava o coronel Peter Young, a unidade estava bem treinada e equipada (em termos de metralhadoras as seis tropas do Comando tinham um poder de fogo equivalente ao de sete companhias de infantaria). Um equipamento pouco convencional empregados pelos comandos eram as bicicletas empregadas pela tropa 3.

O Commando 3 desembarcou as 10 horas da manhã do dia D e apesar de ter seu avanço retardado por campos minados e por fogo intenso a distância de 8 Km foi percorrida pela tropa que liderava o avanço em apenas 3 horas (atrasando-se apenas 2 minutos em relação ao previsto).

Na tarde do dia D a maior parte do Commando 3 já havia ultrapassado a ponte de Bénouville e assumido posições na outra margem do Orne (travessia garantida pelos ciclistas da Tropa 3 que foram os primeiros a cruzar a ponte sob fogo de fuzil alemão).

Para garantir sua posição era preciso capturar a aldeia de Amfville para impedir que a artilharia alemã ocupasse posições que poderiam ameaçar a cabeça de ponte dos aliados em Oistreham. Enfrentam resistência de alemães entrincheirados próximo há aldeia e mesmo dentro dela os comandos conseguiram tomar a aldeia. Na noite do dia D a posição dos comandos foi reforçada com a chegada de centenas de planadores da 6ª Brigada da Infantaria aérea, garantindo uma linha sólida no flanco oriental do desembarque.

O Commando 3 atuou na Normandia de Junho a Setembro de 44. Em março de 45 cruzaram o Reno e desimpediram a região ao norte de Wesel, empreenderam um ataque noturno a Osnabruck. Em Abril deste mesmo ano investiam contra fábricas de V-2 perto de Leese. Sua última ação foi 29 de Abril de 1945 na região de Lauvenburg.

### 3.3.8. Rangers

Com a entrada dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial, o Alto Comando Americano sentiu a necessidade de criar unidades americanas com o mesmo propósito dos Comandos britânicos. O nome RANGER foi selecionado devido ao nome das primeiras tropas especiais do exército colonial americano criada para combater os índios na “Guerra do Rei Felipe”.

Para iniciar os Ranger, o Capitão William Orlando Darby foi selecionado por sua qualidade como soldado e seu treinamento anfíbio. Ele foi promovido imediatamente para Major e designado para o comando do 1º Batalhão de Rangers. Após uma longa seleção de pessoal do Exército Americano, o 1º Batalhão de Rangers se tornou oficialmente operacional em 19 de Junho de 1942.

O treinamento dos Rangers era feito em grande parte no famoso Centro de Treinamento dos Comandos, em Achnacarry, Escócia. Os Rangers foram uma das primeiras tropas que utilizaram munição real em seus treinamentos. Dos 600 escolhidos inicialmente, 500 terminaram o programa, sendo que um Ranger morreu no treinamento e vários ficaram feridos. A primeira operação que participaram foi o desembarque em Dieppe.

A moral de um Ranger é sempre excelente e tendem a nunca se entregarem para o inimigo.



### 3.4. Dicas de Campanha

Existem basicamente 3 tipos de campanhas que se apresentam viáveis no ambiente da segunda guerra mundial. Cada um deles possui variações que podem ser combinadas gerando um universo muito interessante e pleno de possibilidades. Neste tópico apresentaremos cada um destes tipos.

### 3.4.1. Operações Especiais – “Os Canhões de Navarone”

Como reunir em um único grupo um piloto de tanques veterano do Afrika Korps, um franco atirador finlandês, um barão italiano especialista em explosivos e um colaboracionista francês? Em um grupo de operações especiais.

Todos os países envolvidos no conflito possuíam forças especiais. Podemos citar: os Commandos ingleses, os “Lobisomens” de Hitler, os “Brandeburgueses” (comandos alemães que operavam atrás das linhas aliadas), o *Long Range Desert Group* (unidades inglesas que atuaram atrás das linhas alemãs no conflito da África) e muitos outros. Estes pequenos grupos eram compostos por homens altamente capacitados e muito bem treinados que realizavam missões de sabotagem, resgate, assassinato, ataques cirúrgicos, raptos e outros.

A vantagem deste tipo de campanha é que pode-se reunir um grupo altamente heterogêneo de soldados e até mesmo civis para a realização de alguma missão. Missão esta que é de vital importância para o curso da guerra.

### 3.4.2. Crônicas de Guerra – “O Pelotão Maldito”

Todos os personagens pertencem a mesma companhia. Podem ser: um pelotão do exército, a tripulação de um tanque ou lancha de ataque, membros de uma esquadrilha de caças, etc. As aventuras normalmente se passam em um determinado teatro de operações e se ocupam do dia a dia dos personagens e do relacionamento entre eles.

O *Observador* normalmente irá guiar a história para colocar os personagens em um ponto nevrálgico do conflito. Os personagens deverão deter o ataque inimigo enquanto a sua companhia faz uma retirada estratégica; eliminar uma casamata que impede o avanço da frente; escoltar um general



importante de uma frente de batalha para outra; ou podem simplesmente estar presentes em uma batalha especialmente sangrenta (a praia de Omaha?) onde terão de fazer de tudo para sobreviver.

Estas histórias podem ser um pouco restritivas aos personagens, mas não são menos plenas de aventura e drama. Se bem conduzidas podem levar a boas horas de diversão e entretenimento. A chave neste tipo de situação é manter o grupo coeso e tomar decisões rápidas para que a linha narrativa da estória não seja rompida.

### 3.4.3. Espionagem – “O Buraco da Agulha”

A espionagem sempre foi um dos aspectos chave dos conflitos históricos. Muitas batalhas já foram ganhas ou perdidas graças a informações privilegiadas que foram conseguidas em momentos chave, e fornecidas as pessoas certas. Como dizia Sun-Tsu “Os espíões são os elementos mais importantes de uma guerra, porque neles repousa a capacidade de movimentação do exército”.

Aventuras de espionagem são interessantíssimas e podem garantir elementos de mistério, intriga e suspense. Os personagens podem ser um grupo de espíões enviados a Normandia para organizar as forças da resistência francesa durante a invasão que está para acontecer. Durante alguma ação do grupo um dos personagens é capturado e levado ao prédio da Gestapo. Se o agente der com a língua nos dentes toda o desembarque estará ameaçado.

Por outro lado os personagens podem ser membro da contra-espionagem aliada caçando um espião do eixo que de alguma forma conseguiu informações chave sobre o desembarque na Normandia. Inicia-se uma caçada desesperada onde os jogadores devem impedir a qualquer custo que esta informação seja passada para a inteligência Alemã.

Personagens civis são altamente viáveis neste tipo de aventuras, pois eles podem atuar como: contatos, pessoas chave, membros da contra-espionagem, cientistas ou políticos. Nem todos os personagens precisam ser especialistas em morte e destruição de propriedade alheia.

Nesse tipo de campanha o *Observador* deve possuir vários planos alternativos para que não perca o controle dos acontecimentos. É importante controlar os acontecimentos fora da área de atuação dos personagens. Por exemplo: existirá uma festa onde acontecimentos importantes a trama irão ocorrer. Caso os jogadores optem por não ir á festa os acontecimentos irão ocorrer e serão iniciadas várias linhas narrativas (plots) que não serão do conhecimento ou do controle dos

personagens. Cuidado para não se perder *Observador!*

### Reforços

- Dirlewanger. É você ?  
- Ouvi dizer que queria falar comigo.  
- Falar com você ! É claro que eu quero falar com você. Você ficou maluco ?  
- Que você pensa que está acontecendo ? Não posso fazer um omelete sem ovos. Diabos, Berguer, não estou em um piquenique! Preciso de homens e preciso deles agora.  
- Quem não precisa? Acha que estou guardando soldados no congelador só para deixá-lo nervoso? Esvaziamos todas as prisões e centros de detenção de toda a Alemanha. O que mais você quer que eu faça?  
- Não me interessa quem você mandar. Não interessa quem sejam, contanto que não me mande um bando de donzelas histéricas. Tudo tem limite, Judeus e pederastas me dão vontade de vomitar, fora isso pode mandar o que quiser...  
Houve uma ligeira pausa.  
- Muito bem, você terá os seus soldados.  
Na manhã seguinte todos os hospitais, presídios e manicômios foram vasculhados em busca de material utilizável. Qualquer um que pudesse marchar e disparar uma arma foram enviados para frente. Feridos, desfigurados, homicidas, maníacos, tarados, criminosos, qualquer um que fosse treinável. Se houvesse alguém capaz de treiná-los seria Dirlewanger. Ele serviu sob as ordens de um dos maiores carrascos das SS o StandartenFührer Theodor Eicke. Dirlewanger orgulhava-se em dizer, e com razão, que não existia homem vivo que ele não pudesse treinar.

*Adaptado do livro "O Batalhão Maldito" de Sven Hassel.*

exemplos (alguns da própria época, e outros escritos posteriormente).

Entre eles podemos citar "O Sombra – 1942", "Sargento Rock", "O Soldado Desconhecido", "O Tanque Mal-Assombrado", e diversos personagens da "Era Dourada" da DC COMICS®.

Aventuras dos "Invasores" (Namor, Tocha-Humana, Capitão América, e Cia), e do "Comando Selvagem" da MARVEL® também são recomendados.

Devido a alta dramaticidade bem como ao auto grau de violência e a enormidade de vários crimes ocorridos durante o conflito. Aventuras de terror podem ser conduzidas com êxito no ambiente da Segunda Guerra Mundial.

Que segredos místicos indizíveis e que pactos secretos estariam escondidos por detrás da suástica nazista, da caveira e dos raios dobrados existentes nos emblemas das SS?

Ao declarar que "Se Hitler invadissem o Inferno eu cogitaria uma aliança com o próprio Diabo", Churchill estaria usando apenas figuras de linguagem ?

O mesmo vale para a ficção científica, durante a guerra dezenas de avanços milagrosos foram realizados a uma razão nunca antes vista. Bombas Voadoras, energia atômica, radares, o que viria a seguir? O "Raio da Morte", o "Bombardeiro Global", o "vírus inteligente". Quantas pesquisas cujos resultados jamais serão divulgados?

Quais seriam os verdadeiros motivos por trás da busca insana dos dirigentes nazistas pelo *Übermensch* (super-homem) Ariano? Quais teriam sido as conclusões das pesquisas do doutor Joseph Menguelle?

### 3.4.4. Outras Histórias Bizarras

Um tipo de campanha interessante para ser conduzida no ambiente da Segunda Guerra Mundial é a clássica viagem no tempo. Os aventureiros são enviados ao passado na tentativa de evitar que determinado acontecimento ocorra ou para impedir uma alteração no fluxo do tempo. Devido a sua importância histórica, a Segunda Guerra Mundial é presença obrigatória neste tipo de campanha.

Como foi mostrado pelos quadrinhos de várias editoras aventuras de Supers podem estar ambientados durante Segunda Guerra Mundial. Super-humanos de ambos os lados lutavam contra forças convencionais e entre si. Existem diversos

# Waffen SS

## Atributos

<i>Atributo</i>	<i>Valor</i>
Físico	6
Destreza	7
Inteligência	6
Vontade	6
Percepção	6
Mente	8

## Dados Adicionais

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	7

<i>Armas de Longo Alcance</i>						
<i>Arma</i>	<i>TR</i>	<i>TM</i>	<i>Cad</i>	<i>nc</i>	<i>dano</i>	<i>ammo</i>
Walther G43	9	13	2	10	D2+5	10

<i>Combate Corpo-a-Corpo</i>		
	<i>Briga</i>	<i>Faca</i>
<i>Golpe</i>	9	8
<i>Aparo</i>	9	8
<i>Esquiva</i>	9	X
<i>dano</i>	1	D2

## Características (1 PC)

<b><i>FÍSICAS</i></b>	<b>Custo</b>
Reflexos Rápidos (1)	5
<b><i>PSÍQUICAS</i></b>	<b>Custo</b>
Devoção [pátria: Alemanha] (grave)	-4
Fanatismo [nazismo] (grave)	-4
Prontidão (1)	4

## Habilidades (26 PC)

<b><i>FÍSICAS</i></b>	<b>Custo</b>	<b>Teste</b>
Arremesso [granada] (1)	1	8
Briga (2)	3	9
Correr (2)	3	9
Escalar (1)	1	9
Furtividade (1)	1	8
Natação (1)	1	8
Veículos [automóveis] (1)	1	8
<b><i>PSÍQUICAS</i></b>	<b>Custo</b>	<b>Teste</b>
Camuflagem (1)	1	7
Demolição (1)	1	7
Estratégias [militares] (1)	1	7
Explosivos (1)	1	7
Liderança (2)	3	8
Sobrevivência (1)	1	7
<b><i>BÉLICAS</i></b>	<b>Custo</b>	<b>Teste</b>
Facas (0)	1	7
Fuzis (0)	1	7
Pistolas (0)	1	7
Fuzil/Rifle [Walther G43] (2)	3	9



# Gestapo

## Atributos

<i>Atributo</i>	<i>Valor</i>
Físico	5
Destreza	6
Inteligência	7
Vontade	6
Percepção	6
Mente	8

## Dados Adicionais

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	6

<i>Armas de Longo Alcance</i>						
<i>Arma</i>	<i>TR</i>	<i>TM</i>	<i>cad</i>	<i>nc</i>	<i>dano</i>	<i>ammo</i>
Luger M08	9	12	2	10	D2+1	8

<i>Combate Corpo-a-Corpo</i>		
	<i>Briga</i>	<i>Faca</i>
<i>Golpe</i>	7	7
<i>Aparo</i>	7	7
<i>Esquiva</i>	7	X
<i>Dano</i>	1	D2

## Características (-2 PC)

<b>FÍSICAS</b>	<b>Custo</b>
Imunidade à Dor	4
<b>PSÍQUICAS</b>	<b>Custo</b>
Excesso de Confiança (leve)	-2
Fanatismo [nazismo] grave	-4

## Habilidades (30 PC)

<b>FÍSICAS</b>	<b>Custo</b>	<b>Teste</b>
Briga (1)	1	7
Escape (1)	1	7
Furtividade (1)	1	7
<b>PSÍQUICAS</b>	<b>Custo</b>	<b>Teste</b>
Criminologia (1)	1	8
Diplomacia (1)	1	8
Espionagem (1)	1	8
Estratégias [militares] (1)	1	8
Forensis (1)	1	8
Interrogatório (3)	6	10
Investigação (2)	3	9
Lábia (1)	1	8
Medicina (2)	3	9
Tortura (3)	6	10
<b>BÉLICAS</b>	<b>Custo</b>	<b>Teste</b>
Pistolas (0)	1	6
Pistola [Luger M08] (2)	3	8



# Hitlerjugend

## Atributos

<i>Atributo</i>	<i>Valor</i>
Físico	5
Destreza	8
Inteligência	6
Vontade	6
Percepção	6
Mente	8

## Dados Adicionais

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	9

<i>Armas de Longo Alcance</i>						
<i>Arma</i>	<i>TR</i>	<i>TM</i>	<i>cad</i>	<i>nc</i>	<i>dano</i>	<i>ammo</i>
MG 42	11	13	5	10	D2+5	50

<i>Combate Corpo-a-Corpo</i>		
	<i>Briga</i>	<i>Faca</i>
<i>Golpe</i>	9	10
<i>Aparo</i>	9	10
<i>Esquiva</i>	9	X
<i>Dano</i>	1	D2

## Características (-1 PC)

<b>FÍSICAS</b>	<b>Custo</b>
Reflexos Rápidos (1)	5
<b>PSÍQUICAS</b>	<b>Custo</b>
Devoção [pátria: Alemanha] (grave)	-4
Fanatismo [nazismo] (gravíssimo)	-6
Prontidão (1)	4

## Habilidades (27 PC)

<b>FÍSICAS</b>	<b>Custo</b>	<b>Teste</b>
Arremesso [granada] (1)	1	9
Briga (1)	1	9
Correr (1)	1	9
Furtividade (1)	1	9
Natação (1)	1	9
Veículos [tanques] (1)	1	9
<b>PSÍQUICAS</b>	<b>Custo</b>	<b>Teste</b>
Camuflagem (1)	1	7
Demolição (1)	1	7
Estratégias [militares] (1)	1	7
Sobrevivência (1)	1	7
<b>BÉLICAS</b>	<b>Custo</b>	<b>Teste</b>
Artilharias (0)	1	X
Artilharias (2)	3	10
Facas (0)	1	X
Metralhadoras (0)	1	X
Pistolas (0)	1	X
Metralhadora [MG42 bipod] (3)	6	11



# Batalhões Disciplinares

## (Típico Soldado Alemão)

### Atributos

<i>Atributo</i>	<i>Valor</i>
Físico	7
Destreza	6
Inteligência	5
Vontade	6
Percepção	6
Mente	8

### Dados Adicionais

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	6

<i>Armas de Longo Alcance</i>						
<i>Arma</i>	<i>TR</i>	<i>TM</i>	<i>cad</i>	<i>nc</i>	<i>dano</i>	<i>ammo</i>
Walther G43	8	12	2	10	D2+5	10

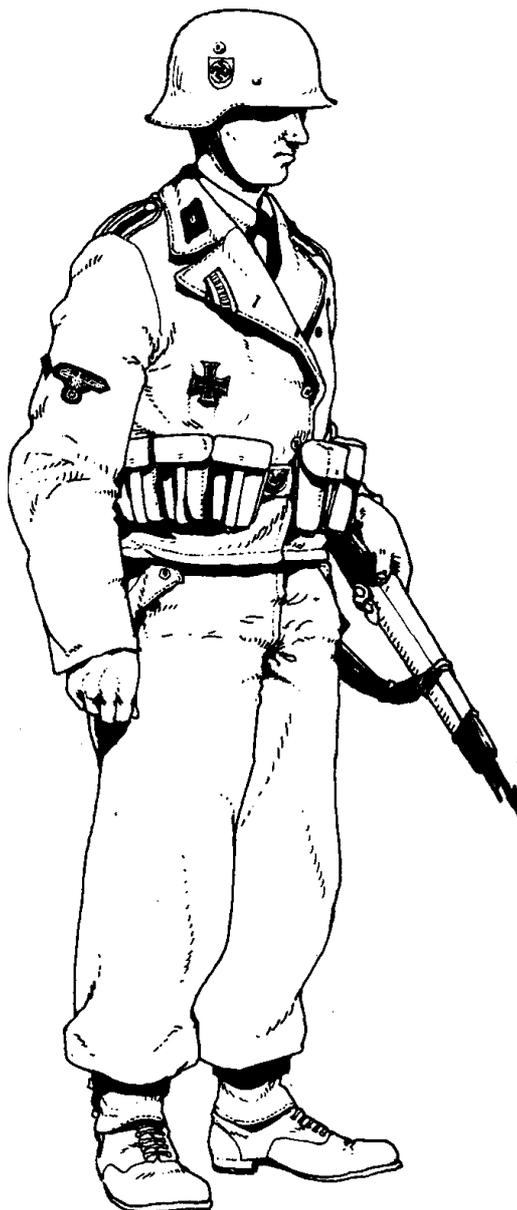
<i>Combate Corpo-a-Corpo</i>		
	<i>Briga</i>	<i>Faca</i>
<i>Golpe</i>	9	9
<i>Aparo</i>	9	9
<i>Esquiva</i>	9	X
<i>Dano</i>	1	D2

### Características (3 PC)

<i>FÍSICAS</i>	<i>Custo</i>
Resistência (2)	4
Resistência ao Frio/Calor (1)	3
<i>PSÍQUICAS</i>	<i>Custo</i>
Devoção [pátria: Alemanha] (grave)	-4
Fanatismo [nazismo] (grave)	-4
Prontidão (1)	4

### Habilidades (34 PC)

<i>FÍSICAS</i>	<i>Custo</i>	<i>Teste</i>
Arremesso [granada] (1)	1	7
Briga (3)	3	8
Correr (3)	6	9
Escalar (1)	1	7
Furtividade (1)	1	7
Natação (1)	1	7
<i>PSÍQUICAS</i>	<i>Custo</i>	<i>Teste</i>
Camuflagem (2)	3	7
Estratégias [militares] (1)	1	6
Explosivos (1)	1	6
Rastreamento (1)	1	6
Sobrevivência (3)	6	8
<i>BÉLICAS</i>	<i>Custo</i>	<i>Teste</i>
Facas (0)	1	6
Fuzis (0)	1	6
Pistolas (0)	1	6
Faca (2)	3	8
Fuzil/Rifle [Walther G43] (2)	3	8



# Brandemburgues

## Atributos

<i>Atributo</i>	<i>Valor</i>
Físico	5
Destreza	7
Inteligência	7
Vontade	6
Percepção	6
Mente	8

## Dados Adicionais

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	8

<i>Armas de Longo Alcance</i>						
<i>Arma</i>	<i>TR</i>	<i>TM</i>	<i>cad</i>	<i>nc</i>	<i>dano</i>	<i>ammo</i>
Walther G43	10	14	2	10	D2+5	10

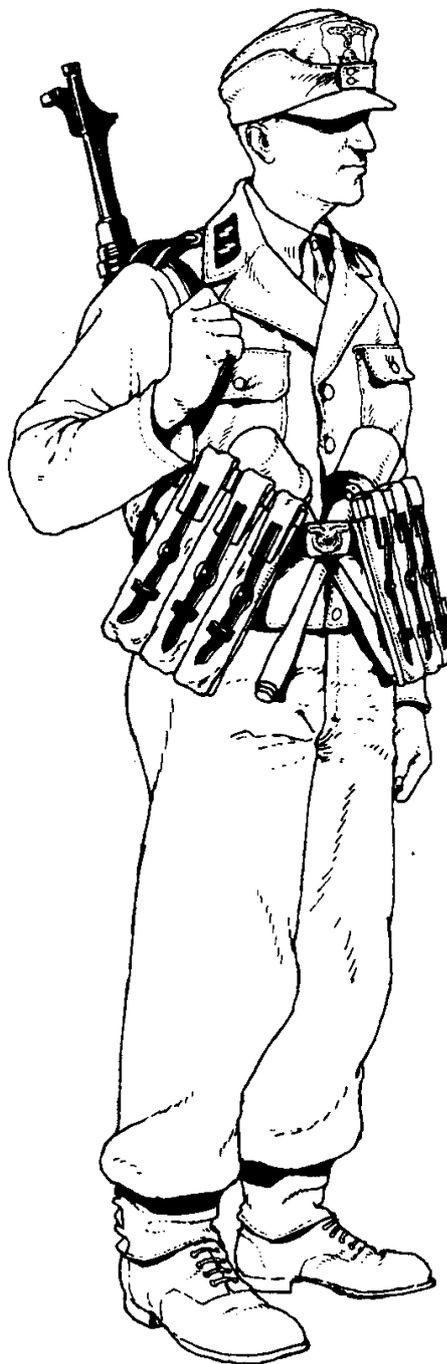
<i>Combate Corpo-a-Corpo</i>	
	<i>Briga</i>
<i>Golpe</i>	9
<i>Aparo</i>	9
<i>Esquiva</i>	9
<i>Dano</i>	1

## Características (1 PC)

<b><i>FÍSICAS</i></b>	<b>Custo</b>
Reflexos Rápidos (1)	5
<b><i>PSÍQUICAS</i></b>	<b>Custo</b>
Devoção [pátria: Alemanha] (grave)	-4
Fanatismo [nazismo] (grave)	-4
Prontidão (1)	4

## Habilidades (26 PC)

<b><i>FÍSICAS</i></b>	<b>Custo</b>	<b>Teste</b>
Arremesso [granada] (3)	6	10
Briga (2)	3	9
Correr (2)	3	9
Escalar (1)	1	8
Furtividade (1)	1	8
Natação (1)	1	8
<b><i>PSÍQUICAS</i></b>	<b>Custo</b>	<b>Teste</b>
Camuflagem (1)	1	8
Demolição (3)	6	10
Estratégias [militares] (1)	1	8
Explosivos (1)	1	8
Língua [francês] (2)	3	9
Língua [inglês] (2)	3	9
Rastreamento (1)	1	8
Sobrevivência (2)	3	10
<b><i>BÉLICAS</i></b>	<b>Custo</b>	<b>Teste</b>
Fuzis (0)	1	7
Pistolas (0)	1	7
Fuzil/Rifle [Walther G43] (3)	6	10



# Commando

## Atributos

<i>Atributo</i>	<i>Valor</i>
Físico	6
Destreza	7
Inteligência	6
Vontade	7
Percepção	6
Mente	8

## Dados Adicionais

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	8

<i>Armas de Longo Alcance</i>						
<i>Arma</i>	<i>TR</i>	<i>TM</i>	<i>cad</i>	<i>nc</i>	<i>dano</i>	<i>ammo</i>
BrenGun MkI	10	12	5	8	D2+5	30
S&W .38	11	14	2	9	D2+1	6

<i>Combate Corpo-a-Corpo</i>		
	<i>Briga</i>	<i>Faca</i>
<i>Golpe</i>	9	9
<i>Aparo</i>	9	9
<i>Esquiva</i>	9	X
<i>dano</i>	1	D2

## Características (14 PC)

<i>FÍSICAS</i>	<i>Custo</i>
Recuperação Rápida	3
Reflexos Rápidos (1)	5
Resistência (1)	2
<i>PSÍQUICAS</i>	<i>Custo</i>
Devoção [pátria: Inglaterra] (gravíssimo)	-6
Intolerância [nazistas] (grave)	-4
Prontidão (1)	4
Vontade Forte (1)	6

## Habilidades (42 PC)

<i>FÍSICAS</i>	<i>Custo</i>	<i>Teste</i>
Arremesso [granada] (1)	1	8
Briga (2)	3	9
Correr (2)	3	9
Escalar (1)	1	8
Furtividade (2)	3	9
Natação (1)	1	8
Veículos [automóveis] (1)	1	8
<i>PSÍQUICAS</i>	<i>Custo</i>	<i>Teste</i>
Camuflagem (2)	3	8
Demolição (2)	3	8
Estratégias [militares] (2)	3	8
Sobrevivência (2)	3	8
<i>BÉLICAS</i>	<i>Custo</i>	<i>Teste</i>
Facas (0)	1	7
Metralhadoras (0)	1	7
Fuzis (0)	1	7
Revólveres (0)	1	7
Faca (1)	1	8
Metralhadora [Bren Gun MkI] (3)	6	10
Revólver [S&W .38] (3)	6	10



# Ranger

## Atributos

<i>Atributo</i>	<i>Valor</i>
Físico	6
Destreza	7
Inteligência	6
Vontade	7
Percepção	6
Mente	8

## Dados Adicionais

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	8

<i>Armas de Longo Alcance</i>						
<i>Arma</i>	<i>TR</i>	<i>TM</i>	<i>cad</i>	<i>nc</i>	<i>dano</i>	<i>ammo</i>
M1 Garand	10	14	2	10	D2+5	8
Colt M1911	11	14	2	10	D2+2	6

<i>Combate Corpo-a-Corpo</i>		
	<i>Briga</i>	<i>Faca</i>
<i>Golpe</i>	9	9
<i>Aparo</i>	9	9
<i>Esquiva</i>	9	X
<i>dano</i>	1	D2

## Características (14 PC)

<i>FÍSICAS</i>	<i>Custo</i>
Recuperação Rápida	3
Reflexos Rápidos (1)	5
Resistência (1)	2
<i>PSÍQUICAS</i>	<i>Custo</i>
Devoção [pátria: EUA] (gravíssimo)	-6
Fanatismo [americano radical] (gravíssimo)	-6
Prontidão (1)	4
Vontade Forte (1)	6

## Habilidades (42 PC)

<i>FÍSICAS</i>	<i>Custo</i>	<i>Teste</i>
Arremesso [granada] (1)	1	8
Briga (2)	3	9
Correr (2)	3	9
Escalar (1)	1	8
Furtividade (2)	3	9
Natação (1)	1	8
Veículos [automóveis] (1)	1	8
<i>PSÍQUICAS</i>	<i>Custo</i>	<i>Teste</i>
Camuflagem (2)	3	8
Demolição (2)	3	8
Estratégias [militares] (2)	3	8
Sobrevivência (2)	3	8
<i>BÉLICAS</i>	<i>Custo</i>	<i>Teste</i>
Facas (0)	1	X
Fuzis (0)	1	X
Metralhadoras (0)	1	X
Pistolas (0)	1	X
Faca (1)	1	8
Fuzil/Rilfe [M1 Garand] (3)	6	10
Pistola [Colt M1911 A1] (3)	6	10



# Típico Soldado Britânico

## Atributos

<i>Atributo</i>	<i>Valor</i>
Físico	6
Destreza	6
Inteligência	6
Vontade	6
Percepção	6
Mente	8

## Dados Adicionais

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	7

<i>Armas de Longo Alcance</i>						
<i>Arma</i>	<i>TR</i>	<i>TM</i>	<i>cad</i>	<i>nc</i>	<i>dano</i>	<i>ammo</i>
M4 Mark I	8	12	1	10	D2+5	10

<i>Combate Corpo-a-Corpo</i>		
	<i>Briga</i>	<i>Faca</i>
<i>Golpe</i>	8	8
<i>Aparo</i>	8	8
<i>Esquiva</i>	9	X
<i>dano</i>	1	D2

## Características (10 PC)

<i>FÍSICAS</i>	<i>Custo</i>
Recuperação Rápida (1)	3
Reflexos Rápidos (1)	5
Resistência (1)	2
<i>PSÍQUICAS</i>	<i>Custo</i>
Devoção [pátria: Inglaterra] (grave)	-4
Prontidão (1)	4

## Habilidades (21 PC)

<i>FÍSICAS</i>	<i>Custo</i>	<i>Teste</i>
Arremesso [granada] (1)	1	7
Briga (2)	3	8
Correr (2)	1	7
Escalar (1)	1	7
Furtividade (1)	1	7
Interceptar (1)	1	7
Natação (1)	1	7
Veículos [automóveis] (1)	1	7
<i>PSÍQUICAS</i>	<i>Custo</i>	<i>Teste</i>
Camuflagem (1)	1	7
Demolição (1)	1	7
Estratégias [militares] (1)	1	7
Manha (1)	1	7
Sobrevivência (1)	1	7
<i>BÉLICAS</i>	<i>Custo</i>	<i>Teste</i>
Facas (0)	1	6
Fuzis (0)	1	6
Pistolas (0)	1	6
Faca (1)	1	7
Fuzil/Rifle [M4 Mark I] (2)	3	8



# Típico Soldado Americano

## Atributos

<i>Atributo</i>	<i>Valor</i>
Físico	6
Destreza	6
Inteligência	6
Vontade	6
Percepção	6
Mente	8

## Dados Adicionais

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	7

<i>Armas de Longo Alcance</i>						
<i>Arma</i>	<i>TR</i>	<i>TM</i>	<i>cad</i>	<i>nc</i>	<i>dano</i>	<i>ammo</i>
M1 Garand	9	13	2	10	D2+5	10

<i>Combate Corpo-a-Corpo</i>		
	<i>Briga</i>	<i>Faca</i>
<i>Golpe</i>	8	8
<i>Aparo</i>	8	8
<i>Esquiva</i>	8	X
<i>Dano</i>	1	D2

## Características (5 PC)

<i>FÍSICAS</i>	<i>Custo</i>
Reflexos Rápidos (1)	5
<i>PSÍQUICAS</i>	<i>Custo</i>
Devoção [pátria: EUA] (gravíssimo)	-4
Prontidão (1)	4

## Habilidades (26 PC)

<i>FÍSICAS</i>	<i>Custo</i>	<i>Teste</i>
Arremesso [granada] (1)	1	7
Briga (2)	3	8
Correr (1)	1	7
Escalar (1)	1	7
Furtividade (1)	1	7
Interceptar (1)	1	7
Natação (1)	1	7
Veículos [automóveis] (1)	1	7
<i>PSÍQUICAS</i>	<i>Custo</i>	<i>Teste</i>
Camuflagem (1)	1	7
Demolição (1)	1	7
Estratégias [militares] (1)	1	7
Explosivos (1)	1	7
Rastreamento (1)	1	7
Sobrevivência (1)	1	7
<i>BÉLICAS</i>	<i>Custo</i>	<i>Teste</i>
Facas (0)	1	6
Fuzis (0)	1	6
Metralhadoras (0)	1	6
Pistolas (0)	1	6
Faca (1)	1	7
Fuzil/Rifle [M1 Garand] (3)	6	9



# Capítulo IV

## Armas e Equipamentos

### 4.1. Armas

#### 4.1.1. Pistolas e Revólveres

Algumas observações devem ser feitas sobre pistolas e revólveres. Inicialmente deve-se verificar as diferenças entre ambos.

As pistolas possuem, normalmente, uma maior quantidade de balas, mas são menos confiáveis, pois a falha de um cartucho inutiliza temporariamente a arma, sendo necessário que o usuário utilize sua mão livre para puxar o carro (carro é o mecanismo de ejeção da bala numa pistola) manualmente para liberar o cartucho falho e carregar um novo cartucho. Além disso, a manutenção de uma pistola é maior que a de um revólver.

O revólver por outro lado, é normalmente mais confiável que uma pistola, tanto por sua manutenção simplificada e seu sistema de recarga mecânico, mas o tambor (mecanismo que carrega o cartucho no revólver) normalmente limita o número de balas.

Este tipo de arma, apesar de ter um alcance teórico de centenas de metros, é utilizada sempre em no máximo 50 metros pelo atirador razoável, sendo normalmente arma de combate corpo à corpo (com disparos à queima-roupa).

Uma informação importante de representação é que nesta época, as pistolas são empunhadas APENAS com uma mão, que é a postura convencional, sendo que a postura de combate moderna (aquela que você apóia a pistola com a duas mão) apareceu apenas DÉCADAS depois.

Smith & Wesson .38 pol		
Usuário:	Forças Armadas da Grã Bretanha	
Tipo:	Revólver	
Calibre:	.38 polegadas	
Dimensões:	Comprimento: 21 cm Comprimento do cano: 10.3 cm Peso: 0.87 kg	
Alimentação:	Tambor com capacidade de 6 tiros	
Características:		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Arma adquirida em grande quantidade dos Estados Unidos da América</li><li>• Mais fácil de segurar e disparar, comparada com a Enfield</li><li>• Uso intenso normalmente afetava a arma, aumentando sua imprecisão.</li></ul>		

Colt M1911 A1		
Usuário:	Forças Armadas dos EUA	
Tipo:	Pistola	
Calibre:	.45 polegadas (ACP)	
Dimensões:	Comprimento: 22 cm Comprimento do cano: 12.7 cm Peso: 1.09 kg	
Alimentação:	Pente com 7 tiros	
Características:		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Pistola padrão das forças americanas.</li><li>• Considerada uma “artilharia de bolso” (a bala é 1/3 mais pesada do que a de um fuzil 7.62)</li><li>• Precisa e de simples manutenção</li><li>• Pistola pesada para tornar o coice menos pesado.</li></ul>		

<b>Luger M08 “Parabellum”</b>	
Usuário:	Forças Armadas da Alemanha
Tipo:	Pistola
Calibre:	9 mm
Dimensões:	Comprimento: 22.2 cm Comprimento do cano: 10.3 cm Peso: 0.868 kg
Alimentação:	Pente com 8 balas
Características: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arma padrão dos oficiais da Wermach até 1944</li> <li>• Manuseio fácil e é uma boa arma de atirar</li> <li>• Manutenção difícil, devido ao grande número de peças.</li> <li>• Enguiça por causa de muita poeira, lama ou gelo.</li> </ul>	



<b>Walther P-38</b>	
Usuário:	Forças Armadas da Alemanha
Tipo:	Pistola
Calibre:	9 mm
Dimensões:	Comprimento: 21.8 cm Comprimento do cano: 12.44 cm Peso: 0.945 kg
Alimentação:	Pente com 8 balas
Características: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Primeira pistola que utilizou um gatilho de duas fases</li> <li>• Arma de fácil manutenção</li> <li>• Precisa</li> <li>• Considerada uma das melhores pistolas de infantaria da Segunda Grande Guerra (juntamente com a Colt .45)</li> </ul>	



### Revólveres

País	Arma	Bônus	Cad	Dano	Carga	NC
Grã-Bretanha	S&W .38	+1/+3	2	D2+1	6x .38pol	9

### Pistolas

País	Arma	Bônus	Cad	Dano	Carga	NC
EUA	Colt M1911 A1	+1/+3	2	D2+2	7x .45pol	10
Alemanha	Luger M08	+1/+4	2	D2+1	8x 9mm	10*
Alemanha	Walther P-38	+1/+3	2	D2+1	8x 9mm	10

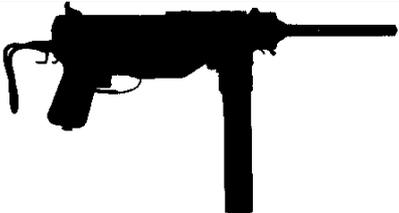
\* no caso de exposição à lama, gelo ou poeira, o índice cai para 8.

### 4.1.2. Submetralhadoras

As submetralhadoras foram as armas portáteis mais inovadoras para a época. A idéia era que soldados comuns tivessem maior potência de fogo sem que isto afetasse sua mobilidade. O calibre das submetralhadoras era normalmente o mesmo da pistola, para possibilitar o intercâmbio entre estas armas e facilitar a distribuição de munição pelos grupos de suprimentos.

<b>Erma MP-40</b>	
Usuário:	Forças Armadas da Alemanha
Tipo:	Submetralhadora
Calibre:	9 mm
Dimensões:	4.5 kg
Alimentação:	Pente com 20 balas ou com 40
	
Características: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecida como <i>Schmeisser</i> pelos aliados (devido a sua produção em uma fábrica de Hugo Schmeisser)</li> <li>• Famosa tanto entre os alemães quanto entre os aliados</li> <li>• Produção não era muito simples e sua manufatura era cara</li> </ul>	

<b>Sten Gun</b>	
Usuário:	Forças Armadas da Grã-Bretanha
Tipo:	Submetralhadora
Calibre:	9 mm
Dimensões:	Peso: 3.6 kg
Alimentação:	Pente com 20 balas ou com 40
	
Características: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Criada às pressas após Dunquerque</li> <li>• Conhecida como <i>Gadget</i> (Bugiganga)</li> <li>• Calibre compatível com as forças alemãs permitiu a utilização das munições inimigas.</li> <li>• Tinha uma terrível tendência à travamentos</li> <li>• Era extremamente barata (sua produção custava menos de 11 dólares na época)</li> <li>• Foi entregue aos milhares para os grupos de resistência da França, Escandinávia, Polônia, Malásia e Indochina</li> </ul>	

<b>M3A1</b>	
Usuário:	Forças Armadas dos Estados Unidos
Tipo:	Submetralhadora
Calibre:	.45 polegadas ou 9 mm
Dimensões:	Comprimento: 75.7 cm com coronha estendida e 58 cm com coronha fechada Comprimento do cano: 20.3 cm Peso: 3.22 kg
Alimentação:	Pente com 30 balas
	
Características: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecida com <i>Greaser gun</i> (pistola de lubrificação)</li> <li>• Desenvolvida para ser simples e de fácil produção</li> <li>• Modificação tornou-a mais simples ainda, não possuindo mais alavanca de engatilhamento, sendo usado apenas o dedo para engatilhar (algo extremamente incomum)</li> <li>• Peças da arma poderiam ser usadas como ferramentas para desmontar outras peças.</li> <li>• Arma modificada com silenciador era usada pela OSS (atual CIA) na Europa.</li> <li>• Cadência de fogo lenta, mas com grande precisão</li> <li>• Poderia ser modificada em minutos, com ferramentas comuns, para utilizar a Parabellum 9mm</li> </ul>	

Thompson Modelo 1928	
Usuário:	Forças Armadas dos Estados Unidos
Tipo:	Submetralhadora
Calibre:	.45 polegadas
Dimensões:	Comprimento: 85.59 cm Comprimento do cano: 26.67 cm Peso: 4.83 kg
Alimentação:	Pente com 20 tiros ou tambor com 50 tiros
Características: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usado por alguns <i>Commandos</i> britânicos</li> <li>• Fabricação cara</li> <li>• Tambor pouco utilizado devido sua tendência à emperrar com lama e outros detritos e a dificuldade enorme de recarregar os tambores</li> <li>• Baixa precisão. Isto acontecia porque o coice da arma era grande, fazendo os disparos se espalharem para cima e para a direita.</li> </ul>	



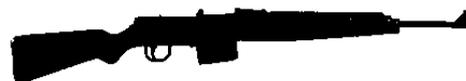
País	Arma	Bônus	Cad	Dano	Carga	NC
Alemanha	MP38 Schmeisser	+1/+3	4	D2+1	20/40x 9mm	9
Grã-Bretanha	Sten Gun	+1/+3	4	D2+1	20/40x 9mm	8
USA	M3A1 Grease Gun	+1/+3	4	D2+2	30x .45pol	9
USA	Thompson	+0/+2	5	D2+2	20/50x .45pol	9*

\*utilizando o tambor o índice cai para 7.

### 4.1.3. Fuzis

O fuzil é a principal arma do infante regular. Seu alcance real chega em média à 500 metros, exceção dada aos fuzis de *sniper* (soldados especialistas em tiro de precisão) no qual se escolhia os melhores rifles e introduzia nele uma mira telescópica.

Walther G43	
Usuário:	Forças Armadas da Alemanha
Tipo:	Fuzil semi-automático
Calibre:	7.92 mm
Dimensões:	Comprimento: 111 cm Comprimento do cano: 55 cm Peso: 4.275 kg
Alimentação:	Pente de 10 balas
Características: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arma segura e de fácil produção</li> <li>• Arma para especialistas, pois a baixa produção (devido a bombardeios) impediu sua distribuição maciça.</li> <li>• Pode-se incluir uma luneta de magnitude 1.5 (multiplica por 1.5 a distância de visão)</li> <li>• Muito usado como arma de tocaia.</li> </ul>	



<b>M4 Mark I</b>		
Usuário:	Forças Armadas da Grã Bretanha	
Tipo:	Fuzil de repetição	
Calibre:	.303 polegadas	
Dimensões:	Comprimento: 113 cm Comprimento do cano: 64 cm Peso: 3.96 kg	
Alimentação:	Pente com 10 balas	
Características:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ferrolho de fácil manuseio, não cansando o atirador. É o fuzil com o disparo mais rápido de todos</li> <li>• Precisão melhorada.</li> <li>• Baioneta tipo espada (40.6 cm de comprimento e .675 kg) poderia ser adicionada</li> <li>• Precisão diminuía com a inclusão da baioneta.</li> </ul>		

<b>M1 Garand</b>		
Usuário:	Forças Armadas dos Estados Unidos da América	
Tipo:	Fuzil semi-automático	
Calibre:	.30 polegadas	
Dimensões:	Comprimento: 110 cm Comprimento do cano: 61 cm Peso: 4.275 kg	
Alimentação:	Carregador fixo de 8 balas	
Características:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arma segura e de fácil produção</li> <li>• Produzido mais de 4 milhões de unidades durante a guerra.</li> </ul>		

País	Arma	Bônus	Cad	Dano	Carga	NC
Alemanha	Walther G43	+0/+4	2	D2+5	10x 7.92mm	10
Inglaterra	M4 Mark I	+0/+4*	1	D2+5	10x .303pol	10
USA	M1 Garand	+0/+4	2	D2+5	8x .30pol	10

\*utilizando baioneta, precisão diminuí para +0/+3. Para ataque corpo-a-corpo – baioneta: +1G, +1A, D3.

#### 4.1.4. Fuzis de Assalto

O fuzil de assalto era uma arma futurista para a época. Ancestral direto das modernas armas militares, o fuzil de assalto foi pouco utilizado por ambas as partes, sendo uma arma rara, mas extremamente letal.

<b>MP-44</b>		
Usuário:	Forças Armadas da Alemanha	
Tipo:	Fuzil de assalto	
Calibre:	7.92 mm Kurtz	
Dimensões:	Comprimento: 94 cm Comprimento do cano: 42 cm Peso: 4.97 kg	
Alimentação:	Pente com 30 balas	
Características:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• MP-43 com cano alongado e precisão melhorada</li> </ul>		

FG 42		
Usuário:	Forças Armadas da Alemanha	
Tipo:	Fuzil de assalto	
Calibre:	7.92 mm	
Dimensões:	Comprimento: 94 cm Comprimento do cano: 50 cm Peso: 4.47 kg	
Alimentação:	Pente com 30 balas	
Características: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizada apenas pelos pára-quedistas até o final da guerra, quando foram distribuídas as poucas tropas que ainda defendiam Berlim.</li> <li>• Possuía um apoio em “V” invertido para apoiar o disparo.</li> <li>• Aproximadamente 7.000 produzidos</li> <li>• Pente alimentava arma pela esquerda.</li> </ul>		

País	Arma	Bônus	Cad	Dano	Carga	NC
Alemanha	MP-44	+1/+4	3	D2+5	30x 7.92	11
Alemanha	FG 42	+0/+4	3	D2+5	30x 7.92	11

#### 4.1.5. Metralhadoras

As metralhadoras são uma das armas mais famosas da infantaria, juntamente com o fuzil. Sua maturidade chegou na Primeira Guerra Mundial, mas com certeza o número de metralhadoras utilizadas durante a Segunda Guerra Mundial foi infinitamente maior. Toda vez que o combate se entrincheirava, era a metralhadora que decidia.

Bren Gun Mk I		
Usuário:	Forças Armadas da Grã-Bretanha	
Tipo:	Metralhadora	
Calibre:	.303 polegadas	
Dimensões:	Comprimento: 115 cm Comprimento do cano: 60 cm Peso: 9.954 kg	
Alimentação:	Pente de 30 balas, tambor de 100 balas	
Características: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arma padrão das forças armadas britânicas</li> <li>• Alcance efetivo de 500 m</li> <li>• Existia 30.000 unidades em 1940, mas após Dunquerque existia apenas 2.500</li> <li>• Milhares produzidas desde então</li> </ul>		

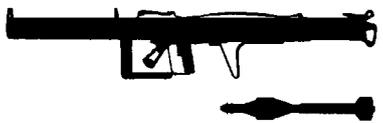
Lewis Mk I		
Usuário:	Forças Armadas da Grã-Bretanha	
Tipo:	Metralhadora	
Calibre:	.303 polegadas	
Dimensões:	Comprimento: 128 cm Comprimento do cano: 68.58 cm Peso: kg	
Alimentação:	Tambor de 47 balas, tambor de 97 balas (metralhadora anti-aérea)	
Características: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Considerada obsoleta antes da guerra</li> <li>• Produzido 50.000 unidades logo após Dunquerque, com o objetivo de armar a Inglaterra</li> </ul>		

<b>Browning Assault Rifle (BAR) Modelo 1922</b>	
Usuário:	Forças Armadas dos Estados Unidos
Tipo:	Metralhadora
Calibre:	.30 polegadas
Dimensões:	Comprimento: 141 cm Comprimento do cano: 45.7 cm Peso: 8.64 kg
Alimentação:	Pente de 20 balas
Características:	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Projetada por John Browning</li> <li>• Usado durante toda a guerra.</li> </ul>	



País	Arma	Bônus	Cad	Dano	Carga	NC
Alemanha	MG 34 bipod	+0/+3	5	D2+5	50x	10
Alemanha	MG 42 bipod	+0/+2	5	D2+5	50x	10
Inglaterra	Bren Gun Mk I	+0/+2	5	D2+5	30/100x .303pol	8
Inglaterra	Lewis Mk I	+0/+2	5	D2+5	47/97x .303pol	10
USA	BAR 1922	+0/+2	5	D2+5	20x .30pol	10

#### 4.1.6. Armamento Anti-Tanques

		
<b>Panzerfaust</b>	<b>Panzershreck</b>	<b>Bazooka</b>

País	Arma	Bônus	Cad	Dano	Carga	NC
Alemanha	Panzerfaust	-1/+1	1	D6+15	1	9
Alemanha	Panzershreck	-1/+1	1	D6+22	1	10
Inglaterra	PIAT	-1/+1	1	D6+17	1	9
USA	Bazooka, M9 A1	-1/+1	1	D6+20	1	10

#### 4.1.7. Artilharia Leve

País	Arma	NC	Bala	Cad	Cano	Rápido	Mirado	Dano	Carga
Alemanha	75 mm Feldkanone 16nA	10	G	1	G	-2	1	D6+23	1
Alemanha	Gebirgsgeschütz 36	10	G	1	G	-2	1	D6+8	1
Inglaterra	3.7in Pack Howitzer	10	G	1	G	-2	1	D6+21	1
USA	75 mm 1917	10	G	1	G	-2	1	D6+23	1

#### 4.1.8. Artilharia Média

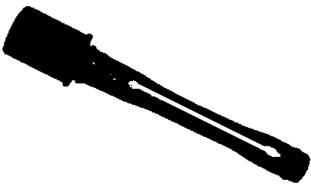
País	Arma	NC	Bala	Cad	Cano	Rápido	Mirado	Dano	Carga
Alemanha	100mm Kanone	10	G	1	G	-3	1	D6+39	1
Alemanha	105mm Feldhaubitzen	10	G	1	G	-3	1	D6+40	1
Inglaterra	Mark II	10	G	1	G	-3	1	D6+38	1
Inglaterra	Vickers 105mm	10	G	1	G	-3	1	D6+40	1
USA	105mm Howitzer M2 A1	10	G	1	G	-3	1	D6+40	1

#### 4.1.9. Artilharia Pesada

País	Arma	NC	Bala	Cad	Cano	Rápido	Mirado	Dano	Carga
Alemanha	128 mm Kanone 44	10	G	1	G	-4	0	D6+43	1
Alemanha	210 mm Mörser 18	10	G	1	G	-5	0	D6+48	1
Inglaterra	5.5 in MkIII Gun	10	G	1	G	-5	0	D6+40	1
USA	155 mm Gun M 1918 M1	10	G	1	G	-4	0	D6+45	1
USA	240 mm Howitzer M1	10	G	1	G	-5	0	D6+50	1

#### 4.1.10. Granadas

Granadas não podem ser usadas para penetrar blindagens

		
Stielhandgranate 39	Eihandgranate 39	Mark II A1

País	Arma	Dano
Alemanha	Stielhandgranate 39	D4+2
Alemanha	Eihandgranate 39	D4+1
Inglaterra	N° 75 (Hawkins)	D3+1
Inglaterra	N° 82 (Gammon)	D4+1
USA	Mark II A1	D3+1
USA	Mark III A2	D4+2

## 4.2. Veículos

### 4.2.1. Jipes



<b>Origem</b>	E.U.A
<b>Versão</b>	Jeep
<b>Controle</b>	5
<b>Tripulação</b>	4
<b>Confiabilidade</b>	11
<b>Chassi</b>	6 x8 (48)
<b>Potência</b>	120 km/h (Estrada)
<b>Tração</b>	+3
<b>Blindagem</b>	4/1
<b>Peso Médio</b>	1.6 T



<b>Origem</b>	E.U.A
<b>Versão</b>	M5 Meia-Lagarta
<b>Controle</b>	4
<b>Tripulação</b>	2 10 (Passageiros)
<b>Confiabilidade</b>	11
<b>Chassi</b>	10 x8 (80)
<b>Potência</b>	67 km/h (Estrada) 35 km/h (Terreno Acidentado)
<b>Tração</b>	+7
<b>Blindagem</b>	8/5 (Frontal) 5/2 (Lateral) 5/2 (Traseira) 0/0 (Em cima) 5/2 (Em baixo)
<b>Peso Médio</b>	9.3 T
<b>Armamento</b>	1 metralhadora .30 (D2+4) 1 metralhadora .50 (D2+6)

### 4.2.2. Carros Meia Lagarta



<b>Origem</b>	Grã Bretanha
<b>Versão</b>	Bren Carrier
<b>Controle</b>	3
<b>Tripulação</b>	3
<b>Confiabilidade</b>	11
<b>Chassi</b>	9 x8 (72)
<b>Potência</b>	48 km/h (Estrada)
<b>Tração</b>	+8
<b>Blindagem</b>	7/4 (Frontal) 6/3 (Lateral) 6/3 (Traseira) 0/0 (Em cima) 5/2 (Em baixo)
<b>Peso Médio</b>	4.5 T
<b>Armamento</b>	1 metralhadora Bren (D2+4)

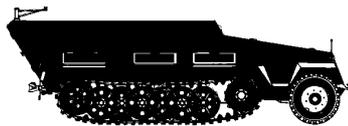
#### Especificações do Veículo

<b>Blindagem:</b>	16 mm frontal 8 mm em volta do carro 8 mm embaixo do carro Sem proteção no topo
<b>Armamento:</b>	1 Metralhadora Browning M-2 .50 pol com 700 balas 1 Metralhadora Browning M1919A4 .30 pol com 4.000 balas
<b>Dimensão:</b>	Comprimento: 6,15 m (20 ft 2 3/16 in) Altura: 2,31 m (7 ft 7 in) Largura: 2,21 m (7 ft 2,87 in) Peso: 9,3 toneladas (20.500 lb)
<b>Performance:</b>	Velocidade máxima: 67,59 km/h Alcance: 402 km (250 milhas)

#### Especificações do Veículo

<b>Blindagem:</b>	10 mm frontal e em volta do carro 7 mm embaixo do carro
<b>Armamento:</b>	1 Metralhadora Bren
<b>Dimensão:</b>	Comprimento: 3,65 m (11 ft 11in) Altura: 1,59 m (5 ft 3 in) Largura: 2,05 m (6 ft 7in) Peso: 4,5 toneladas (9.922 lb)
<b>Performance:</b>	Velocidade máxima: 48 km/h Alcance: 150 km (93,15 milhas)
<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizado como transporte genérico de tropas e equipamentos.</li> <li>Primeiro carro lagarta de transporte de infantaria</li> </ul>	

- Muito parecido com o meia-lagarta M3, sendo a principal diferença a traseira que possui cantos quadrados ao invés dos cantos arredondados dos antigos M3;
- Motor International Red 450B* com quatro marchas e uma ré;
- Devido as lagartas ele conseguia andar em terrenos muito mais acidentados que um carro blindado;
- O pára-brisa era de vidro temperado e podia ser removido quando dentro de uma zona de combate;
- Possuía porta de acesso traseiro, facilitando desembarque;
- Possuía um pedestal para se montar uma metralhadora M25 .30 pol;
- Reboque dianteiro com capacidade de 4,53 toneladas (10.000 lb);
- Vendido também para os britânicos através do sistema *Lend-Lease*.



<b>Origem</b>	Alemanha
<b>Versão</b>	SdKfz-251 Ausf D Meia-Lagarta
<b>Controle</b>	4
<b>Tripulação</b>	2 10 (Passageiros)
<b>Confiabilidade</b>	11
<b>Chassi</b>	9 x8 (72)
<b>Potência</b>	52 km/h (Estrada)
<b>Tração</b>	+7
<b>Blindagem</b>	8/5 (Frontal) 5/2 (Lateral) 5/2 (Traseira) 0/0 (Em cima) 5/2 (Em baixo)
<b>Peso Médio</b>	7.91 T
<b>Armamento</b>	1 metralhadora .30 (D2+4) 1 metralhadora .50 (D2+6)

### Especificações do Veículo

<b>Blindagem:</b>	14,5 mm frontal 8 mm em volta do carro 6 mm embaixo do carro Sem proteção no topo
<b>Armamento:</b>	2 MG-34 ou MG-42 com 2.010 balas
<b>Dimensão:</b>	Comprimento: 5,8 m (19 ft) Altura: 1,75 m (5 ft 8,7 in) Largura: 2,1 m (6 ft 2 in) Peso: 7,91 toneladas (17,438 lb)
<b>Performance:</b>	Velocidade máxima: 52,3 km/h Alcance: 300 km (186 milhas)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Carro padrão da Panzer Divisions;</li> <li>Utilizado desde o começo da guerra;</li> <li>Produção total de 10.602 veículos.</li> </ul>

### 4.2.3. Carros Blindados



<b>Origem</b>	E.U.A
<b>Versão</b>	M8 (GreyHound)
<b>Controle</b>	5
<b>Tripulação</b>	4
<b>Confiabilidade</b>	0
<b>Chassi</b>	9 x8 (72)
<b>Potência</b>	90 km/h (Estrada)
<b>Tração</b>	+6
<b>Blindagem</b>	9/6 (Frontal) e (Torre) 6/3 (Lateral) 6/3 (Traseira) 5/2 (Em cima) 4/1 (Em baixo)
<b>Peso Médio</b>	9.3 T
<b>Armamento</b>	1 metralhadora .30 (D2+4) 1 metralhadora .50 (D2+6)

### Especificações do Veículo

<b>Blindagem:</b>	19 mm frontal 9 mm em volta do carro 3 mm embaixo do carro 6 mm no topo do carro 19 mm em toda a torre do canhão
<b>Armamento:</b>	1 Canhão M6 de 37 mm com 80 balas 1 Metralhadora .50 pol anti-aérea com 400 cartuchos 1 Metralhadora .30 pol coaxial com 1.500 cartuchos
<b>Dimensão:</b>	Comprimento: 5,01 m (16 ft 5 in) Altura: 2,26 m (7 ft 5 in) Largura: 2,54 m (8 ft 4 in) Peso: 7,89 toneladas (17,400 lb)
<b>Performance:</b>	Velocidade máxima: 90,1 km/h Alcance: 563,27 km (350 milhas)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Todos as aberturas podem ser fechadas, utilizando-se de telescópios para a observação;</li> <li>Motor Hercules JXD;</li> <li>Possui tubos de comunicação interno;</li> <li>Possui rádio;</li> <li>Torre movida manualmente;</li> <li>Um gancho permite o reboque de um trailer;</li> <li>Utilizado pelo ingleses, sob o nome de Greyhound.</li> </ul>



<b>Origem</b>	Alemanha
<b>Versão</b>	SdKfz 234/2
<b>Controle</b>	4
<b>Tripulação</b>	4
<b>Confiabilidade</b>	11
<b>Chassi</b>	8 x8 (64)
<b>Potência</b>	80 km/h (Estrada)
<b>Tração</b>	+6
<b>Blindagem</b>	14/10 (Frontal) e (Torre) 6/3 (Lateral) 6/3 (Traseira) 5/2 (Em cima) 5/2 (Em baixo)
<b>Peso Médio</b>	11.74 T
<b>Armamento</b>	Canhão KwK L/60 50 mm (D6+10) 1 metralhadora MG42 (D2+4)

### Especificações do Veículo

<b>Blindagem:</b>	30 mm frontal 8 mm nas laterais do carro 10 mm atrás do carro 5 mm embaixo do carro 6 mm no topo do carro 30 na frente da Torre
-------------------	--

	10 mm em volta da torre
<b>Armamento:</b>	1 Canhão KwK 39/1 L/60 50 mm com 55 balas 1 Metralhadora MG-42 com 1.050 cartuchos
<b>Dimensão:</b>	Comprimento: 6,8 m (22 ft 4 in) Altura: 2,28 m (7 ft 6 in) Largura: 2,40 m (7 ft 11 in) Peso: 11,74 toneladas (25.882 lb)
<b>Performance:</b>	Velocidade máxima: 80 km/h Alcance: 900 km (560 milhas)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Carro de reconhecimento das Panzer Divisions;</li> <li>Utilizava motor Tatra 103 de 12 cilindros em V com 6 marchas para frente e 6 marchas de ré.</li> </ul>

<b>Armamento:</b>	Canhão 75 mm KwK L/48 com 87 balas 1 metralhadora MG34 cx com 3.150 cartuchos
<b>Dimensão:</b>	Comprimento: 7,02 m (23 ft 3 in) Altura: 2,68 m (8 ft 9 in) Largura: 2,88 m (9 ft 7 in) Peso: 25 toneladas (52.000 lb)
<b>Performance:</b>	Velocidade máxima: 38 km/h Alcance: 210 km (125 milhas)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tanque médio padrão das forças alemãs;</li> <li>Motor : Maybach HL 120 TRM refrigerado à água, com 6 marchas para frente e uma ré;</li> <li>Foram produzidos 3774 PzKfw IV ausf H.</li> </ul>

#### 4.2.4. Tanques

A seguir se encontram os dados de alguns blindados que atuaram na Segunda Guerra Mundial. Apesar do fato de cada tanque ter diversas versões, muitas vezes diferentes umas das outras, colocaremos aqui a versão mais usada ou a mais relevante. No **Apêndice**, encontram-se regras para a interação tanque/tanque e tanque/infantaria.



<b>Origem</b>	Alemanha
<b>Versão</b>	PzKpfw IV Ausf H
<b>Controle</b>	3
<b>Tripulação</b>	5
<b>Confiabilidade</b>	10
<b>Chassi</b>	16 x8 (128)
<b>Potência</b>	38 km/h (Estrada)
<b>Tração</b>	+8
<b>Blindagem</b>	32/28 (Frontal) 12/9 (Lateral) 9/6 (Traseira) 6/3 (Em cima) 6/3 (Em baixo)
<b>Peso Médio</b>	25 T
<b>Armamento</b>	Canhão 75 mm KwK L/48 (D6+23) 1 metralhadora MG34 cx (D2+4)

#### Especificações do Veículo

<b>Blindagem:</b>	80 mm frontal 30 mm em volta do carro 20 mm atrás do carro 10 mm embaixo do carro 12 mm no topo do carro Torre: 50 mm frontal 30 mm em volta 15 mm no topo
-------------------	--



<b>Origem</b>	Alemanha
<b>Versão</b>	PzKpfw V (Pantera) Ausf G
<b>Controle</b>	3
<b>Tripulação</b>	5
<b>Confiabilidade</b>	11
<b>Chassi</b>	10 x8 (80)
<b>Potência</b>	46 km/h (Estrada)
<b>Tração</b>	+8
<b>Blindagem</b>	28/24 (Frontal) 16/12 (Lateral) 16/12 (Traseira) 8/5 (Em cima) 8/5 (Em baixo)
<b>Peso Médio</b>	45.5 T
<b>Armamento</b>	Canhão 75 mm KwK L/70 (D6+25)

#### Especificações do Veículo

<b>Blindagem:</b>	80 mm frontal 50 mm em volta do carro 40 mm atrás do carro 30 mm embaixo do carro 40 mm no topo do carro  Torre: 110 mm frontal 30 mm em volta 16 mm no topo
<b>Armamento:</b>	1 Canhão 75 mm L/70 com 81 balas 1 Metralhadora MG 42 com 4.800 cartuchos
<b>Dimensão:</b>	Comprimento: 7,02 m (23 ft 3 in) Altura: 3,1 m (9 ft 4 in) Largura: 3,43 m (10 ft 10 in) Peso: 44 toneladas (94.800 lb)
<b>Performance:</b>	Velocidade máxima: 46 km/h Alcance: 177 km (110 milhas)

- Tanque pesado alemão;
- Conhecido como Panther (Pantera)
- Motor: Maybach HL 230 P30 refrigerado à água, com 7 marchas para frente e uma ré;
- Foram produzidas 3.126 unidades PzKfw-V ausf G.



<b>Origem</b>	Alemanha
<b>Versão</b>	PzKpfw VI (Tiger) Ausf E
<b>Controle</b>	3
<b>Tripulação</b>	5
<b>Confiabilidade</b>	11
<b>Chassi</b>	13 x8 (104)
<b>Potência</b>	38 km/h (Estrada)
<b>Tração</b>	+8
<b>Blindagem</b>	35/31 (Frontal) 28/24 (Lateral) 28/24 (Traseira) 11/8 (Em cima) 11/8 (Em Baixo)
<b>Peso Médio</b>	57 T
<b>Armamento</b>	Canhão 88 mm (D6+38) 1 metralhadora MG34 cx (D2+4)

#### Especificações do Veículo

<b>Blindagem:</b>	100 mm frontal 82 mm em volta do carro 82 mm atrás do carro 25 mm embaixo do carro 40 mm no topo do carro Torre: 100 mm frontal 82 mm em volta 25 mm no topo
<b>Armamento:</b>	1 Canhão 88 mm com 92 balas 1 MG 42 com 5.100 cartuchos
<b>Dimensão:</b>	Comprimento: 8,45 m (27 ft 9 in) Altura: 2,93 m (9 ft 5 in) Largura: 3,7 m (10 ft 4 in) Peso: 57 toneladas (125.500 lb)
<b>Performance:</b>	Velocidade máxima: 38 km/h Alcance: 140 km (87 milhas)

- Tanque pesado alemão;
- Motor : Maybach HL 230 P45, com 8 marchas para frente e uma ré;
- Famoso por ser quase extremamente perigoso para as forças aliadas;
- Foram produzidos 1.354 PzKfw-IV ausf E.



<b>Origem</b>	Inglaterra
<b>Versão</b>	Churchill VII
<b>Controle</b>	3
<b>Tripulação</b>	4
<b>Confiabilidade</b>	10
<b>Chassi</b>	11 x8 (88)
<b>Potência</b>	20 km/h (Estrada)
<b>Tração</b>	+7
<b>Blindagem</b>	46/42 (Frontal) 22/18 (Lateral) 19/15 (Traseira) 9/6 (Fundo)
<b>Peso Médio</b>	40,6 T
<b>Armamento</b>	Canhão 75 mm (D6+22) 2 metralhadoras 7,92 mm (D2+4)

#### Especificações do Veículo

<b>Blindagem:</b>	140 mm frontal 57 mm em volta do carro 50 mm atrás do carro 19 mm embaixo do carro 25 mm no topo do carro Torre: 152 mm frontal 95 mm em volta 20 mm no topo
<b>Armamento:</b>	1 Canhão 75 mm com 84 balas 2 Metralhadoras 7,92 mm com 6.975 cartuchos
<b>Dimensão:</b>	Comprimento: 7,54 m (24 ft 9 in) Altura: 3,35 m (10 ft 11 in) Largura: 2,74 m (8 ft 11 in) Peso: 57 toneladas (89.611 lb)
<b>Performance:</b>	Velocidade máxima: 20 km/h Alcance: 145 km (90,1 milhas)

- Tanque pesado britânico;
- Motor Bedford Twin-six com quatro marchas para frente e uma ré



<b>Origem</b>	EUA
<b>Versão</b>	Sherman "Vaga-Lume"
<b>Controle</b>	3
<b>Tripulação</b>	5
<b>Confiabilidade</b>	1
<b>Chassi</b>	11 x8 (88)
<b>Potência</b>	47 km/h (Estrada)
<b>Tração</b>	+8
<b>Blindagem</b>	23/19 (Frontal) 16/12 (Lateral) 11/7 (Traseira) 9/6 (Em Cima) 6/3 (Em baixo)
<b>Peso Médio</b>	32,28 T
<b>Armamento</b>	Canhão 76,2 mm (D6+25) 1 metralhadora .3 cx (D2+4) 1 metralhadora .5 (D2+6)

#### Especificações do Veículo

<b>Blindagem:</b>	63 mm frontal 38 mm em volta do carro 12 mm embaixo do carro 19 mm no topo do carro Torre: 63 mm frontal 63 mm em volta 12 mm no topo
<b>Armamento:</b>	1 Canhão 76,2 mm M1A1, L/40 com 71 balas 1 Metralhadora .50 pol anti-aérea com 600 cartuchos 1 Metralhadora .30 pol coaxial com 6.250 cartuchos
<b>Dimensão:</b>	Comprimento: 7,52 m (24 ft 7 in) Altura: 3,24 m (10 ft 9 in) Largura: 2,68 m (8 ft 9 in) Peso: 32.285 toneladas (71.188 lb)
<b>Performance:</b>	Velocidade máxima: km/h (26 mph) Alcance: 160 km (99,36 milhas)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanque Sherman com canhão britânico de 3 polegadas;</li> <li>• Melhor abatedor de tanques que seu predecessor;</li> <li>• Utilizado tanto pelos americanos e pelos ingleses;</li> <li>• Motor GM Diesel com cinco marchas para frente e uma ré;</li> <li>• Produzidos 4.542 tanques M4A3 Sherman com canhão 76,2 mm.</li> </ul>



<b>Origem</b>	EUA
<b>Versão</b>	M4 A2 Sherman
<b>Controle</b>	3
<b>Tripulação</b>	5
<b>Confiabilidade</b>	11
<b>Chassi</b>	11 x8 (88)
<b>Potência</b>	42 km/h (Estrada) 25 km/h (Terreno Acidentado)
<b>Tração</b>	+8
<b>Blindagem</b>	20/16 (Frontal) 16/12 (Lateral) 16/12 (Traseira) 11/8 (Em cima) 6/3 (Em baixo)
<b>Peso Médio</b>	66 T
<b>Armamento</b>	Canhão 75 mm L/40(D6+22) 1 metralhadora .3 cx (D2+4) 1 metralhadora .5 (D2+6)

#### Especificações do Veículo

<b>Blindagem:</b>	50 mm frontal 38 mm em volta do carro 12 mm embaixo do carro 25 mm no topo do carro Torre: 75 mm frontal 50 mm em volta 25 mm no topo
<b>Armamento:</b>	1 Canhão 75 mm M3, L/40 com 97 balas 1 Metralhadora .50 pol anti-aérea com 300 cartuchos 1 Metralhadora .30 pol coaxial com 4.750 cartuchos
<b>Dimensão:</b>	Comprimento: 5,84 m (19 ft 5 in) Altura: 2,97 m (9 ft) Largura: 2,68 m (8 ft 7 in) Peso: 30.160 kg toneladas (66.500 lb)
<b>Performance:</b>	Velocidade máxima: 38 km/h (23,6 mph) Alcance: 160 km (99,36 milhas)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanque padrão das forças aliadas;</li> <li>• Produzido em massa;</li> <li>• Utilizado tanto pelos americanos com pelos ingleses;</li> <li>• Motor GM Diesel com cinco marchas para frente e uma ré;</li> <li>• Produzidos 8.053 tanques M4A2 Sherman.</li> </ul>

# Capítulo V

## Operação *Street Flash*



Nesta aventura os jogadores (de 3 a 6, personagens com 20 Pontos de Atributos e Inteligência x 3 + 20 Pontos de Criação) representam o papel de um grupo de comandos que saltam de pára-quedas sobre a Normandia, na noite da ante-véspera do Dia D (dia 4 de Junho). O objetivo é simples: explodir um depósito de combustíveis para limitar a mobilidade dos Panzers alemães facilitando a consolidação da cabeça-de-ponte aliada na França.

É claro que uma vez cumprindo este objetivo é que começa a parte mais interessante da aventura. Os jogadores serão colocados diante de uma missão extremamente importante, que pode decidir o destino da invasão. E para realiza-la será preciso invadir uma fortaleza fortemente defendida e resgatar (ou eliminar) um importante oficial aliado.

### RESUMO

Aparentemente é uma missão do tipo *hit-and-run* (atacar e fugir) onde o grupo vai atacar de surpresa uma instalação alemã fugindo em seguida. Mas é claro que vai complicar um pouco...

Já no início da aventura a unidade vai sofrer baixas quando saltar de um avião sob forte fogo antiaéreo e cair sobre um campo minado. Parte do equipamento, especialmente o rádio de longo alcance, estará danificado ou perdido. Após se orientarem perceberão que estão a 27 Km do local onde a resistência francesa está esperando por eles, e eles tem apenas duas horas para cobrir esta distância.

## 5.1. Cartas na Mesa

Os personagens dos jogadores são uma equipe de elite reunida especialmente para esta missão, dando liberdade para os jogadores interpretarem diversos tipos de personagem:

- Um Comando inglês *sniper* frio como gelo;
- Um Membro das Forças Francesas Livres natural da Normandia (pronto para atuar como guia);
- Uma dissidente alemã anti-nazista com um ódio irracional a Gestapo que matou seu pai;
- Um agente secreto americano que fala fluentemente alemão e francês;
- Um oficial veterano da campanha no Norte da África (disposto acertar algumas contas com Rommel);
- Um canadense esquentado e perito em demolição;
- Entre outros.

Este formato de grupo heterogêneo é destinado a facilitar a adaptação de jogadores inexperientes neste cenário. A própria aventura tem como objetivo apresentar alguns dos principais elementos existentes no cenário. Caso o *Observador* julgue que seu grupo já se encontra com experiência suficiente, ele pode alterar a aventura para que se trate de uma missão a ser desempenhada por uma unidade comum (onde a individualidade dos personagens é muito mais definida pelo *roleplaying* do que qualquer outra coisa).

### 5.1.1. Descrição

Hoje é dia 2 de Junho de 1944, manhã, as unidades de todos vocês estão estacionadas próxima a Dover, apesar da primavera faz um pouco de frio, o céu está cinza-chumbo e a umidade é um incômodo constante, ou seja um clima típico do Canal da Mancha.

Seus respectivos oficiais superiores os convocam as pressas para uma conversa particular. *Neste ponto vale a pena adaptar a cena da história do personagem, mas basicamente a conversa deve ser essa:*

- Ao que parece você tem amigos importantes no Quartel General. Logo cedo chegarão ordens para que você se apresente ao centro de Comando de Operações Combinadas as 12:00 hs com equipamento completo.

- As ordens o liberam de qualquer outra obrigação, ao que parece a coisa vem lá de cima. Uma viatura esta esperando lá fora. Por isso se apresse.

- **Sinceramente eu espero não vê-lo de novo** (caso seja um personagem problemático)

ou

- **Boa sorte filho!** (para os personagens com bom relacionamento com o oficial superior)

Junto a viatura estão dois PMs americanos com cara de poucos amigos e que respondem apenas com monossílabos. Eles os levam até o campo de pouso mais próximo, após isso os personagens dos jogadores são embarcados (alguns juntos, outros sozinhos em aviões de transporte da RAF), ninguém diz uma palavra. Após cerca de 40 minutos de vôo os personagens atingirão seu destino, e serão colocados para esperar, sozinhos, em salas parcamente mobiliadas.

Precisamente as 11:45, cada um dos personagens será levado por um ordenança para um pequeno auditório localizado em um barracão próximo a pista de pouso. O auditório estará completamente vazio, a menos dos personagens dos jogadores, logo após começam a chegar mais soldados até que ao todo sejam 20 no auditório. Exatamente as 11:57 a porta da sala se abre e um oficial (usando um tapa-olho que cobre parcialmente uma cicatriz e mancando levemente na perna esquerda, no uniforme aqueles que conhecerem Heraldica Militar vão reconhecer imediatamente a *Victory Cross*, a mais alta condecoração concedida pela Inglaterra) entra na sala em passos rápidos. Trata-se do Major Arian Spencer da RAF.

## Major Adrian Spencer

### Atributos

Atributo	Valor
Físico	5
Destreza	7
Inteligência	6
Vontade	8
Percepção	6
Mente	8

### Características (-2 PC)

FÍSICAS	Custo
Mutilado [caolho]	-3
Mutilado [perna esquerda]	-6
Reflexos Rápidos (1)	5
PSÍQUICAS	Custo
Característica Óbvia	-1
Carisma (1)	4
Código do Soldado [Defender sua pátria, Obedecer a hierarquia e os regulamentos do exercito, Ser Voluntário para todas as Missões, Tratar prisioneiros segundo a convenção de Genebra] (gravíssimo)	-6

Devoção [Inglaterra] (grave)	-4
Intolerância [nazistas] (gravíssima)	-6
Mau Humor (grave)	-4
Posto [Major]	14
Prontidão (1)	4
Reputação Boa [Herói da Batalha da Inglaterra] (3)	3
Teimosia (grave)	-6
Vício [cigarro] (grave)	-4
Vício [voar] (grave)	-4
Vontade Forte (2)	12

### Habilidades (55 PC)

<b>FÍSICAS</b>	<b>Custo</b>	<b>Teste</b>
Briga (2)	3	9
Furtividade (1)	1	8
Natação (1)	1	8
Paraquedismo (2)	3	9
Veículos [Spitfire/Hurricane] (4)	10	11
Veículos [Lancaster] (3)	6	10
<b>PSÍQUICAS</b>	<b>Custo</b>	<b>Teste</b>
Camuflagem (1)	1	7
Demolição (1)	1	7
Espionagem (2)	3	8
Estratégias [combate aéreo] (2)	3	8
Estratégias [infantaria] (1)	1	7
Etiqueta [militar] (1)	1	7
Explosivos (1)	1	7
Intimidação (1)	1	7
Heráldica [Segunda Guerra] (2)	3	8
Liderança (2)	3	8
Línguas [alemão] (1)	1	7
Línguas [francês] (1)	1	7
Medicina (1)	1	7
Navegação (2)	3	8
Operação [rádio] (1)	1	7
Sobrevivência (1)	1	7
<b>BÉLICAS</b>	<b>Custo</b>	<b>Teste</b>
Artilharias (0)	1	X
Facas (0)	1	X
Rifles (0)	1	X
Pistolas (0)	1	X
Artilharia [bombardeiro] (2)	3	9
Pistola (1)	1	8
Rifle (1)	1	8

### Breve Histórico

Adan Spencer é um veterano da primeira guerra mundial, um dos novos reforços do Corpo Aéreo Real. Ele continuou na ativa após a Grande Guerra para continuar próximo de sua grande paixão: voar. No início da 2ª Guerra, Spencer atuava como instrutor para jovens pilotos da RAF, após a eclosão do conflito ele utilizou seus contatos para retornar a ativa e pilotou um

Hurricane (abatido após 22 missões) e posteriormente um Spitfire (abatido após a 53 missões).

Apesar de ter sido abatido sobre os céus de Londres ele continuou na ativa. Suas vitórias lhe valeram uma condecoração, até que sua sorte virou quando seu Spitfire foi abatido. Incapaz de saltar ele caiu com o avião e sofreu ferimentos graves na sua perna direita e olho esquerdo. Após sua recuperação, impossibilitado de voar, mas como um dos oficiais mais experientes e respeitados da RAF, ele foi designado como oficial de ligação junto ao Comando de Operações Combinadas.

Spencer é o típico oficial durão e ranzinza, que exige o máximo de si e de seus comandados. Ele já perdeu muitos amigos durante os *raids* sobre Londres, isso o anestesiou de certa forma e ele encara missões “suicidas” com relativa normalidade. Apesar de negar veementemente ele sente falta da ação e do combate direto ao inimigo. Ele irá aproveitar qualquer chance para se envolver mais diretamente em alguma operação.

Ele saúda rapidamente o grupo:

- Cavalheiros...

As 11:59 as luzes se apagam e um projetor de *slides* é ligado. Na tela surge uma foto de reconhecimento aéreo de um pequena cidade localizada no entroncamento de uma malha ferroviária.

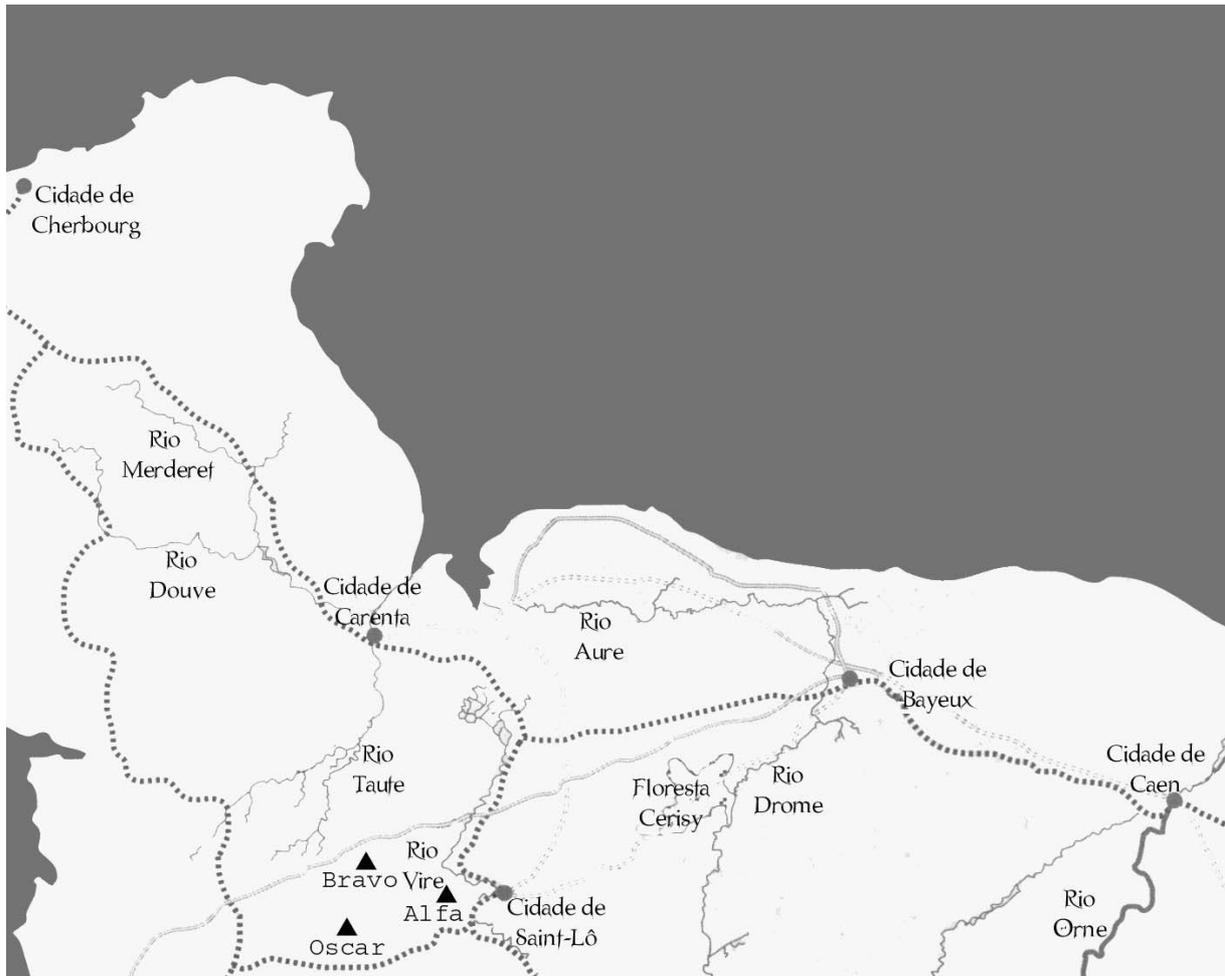
- Vocês estão olhando para a cidade de Saint Lo, localizada a poucas milhas da costa francesa.

A seguir a imagem muda para um *zoom* da foto anterior centralizando a imagem no pátio ferroviário e em pilhas cobertas por um encerado. O Major Spencer apontará com uma vareta um ponto no centro da foto.

- Sob estes encerados existem barris, nossos informantes da resistência acreditam que eles contêm óleo diesel ou gasolina. Este combustível provavelmente está de prontidão para ser distribuído para as divisões mecanizadas.

- Devido a sua localização muito próxima a alvos civis um ataque aéreo, mesmo diurno, é arriscado demais. Os alemães estão apostando nisso, ou pode até mesmo ser um blefe. A resistência da região não está apta para atacar diretamente um ponto bem defendido. Por isso decidimos tentar uma abordagem mais sutil, ou seja, vocês. Alguma pergunta ?

*Neste ponto vai ser preciso alguma improvisação por parte do Observador, mas conhecendo o perfil da missão isso não deve ser difícil.*



#### PERFIL DA MISSÃO

- 1- Um Comando de 20 homens, deve ser lançado de pára-quadras atrás das linhas costeiras da Normandia em salto noturno, aterrissando no ponto *Oscar* 19:00 do dia 04 junho;
- 2- Após aterrisar na Normandia o comando deve fazer contato com a resistência local no ponto de contato *Alfa* às 21:00. Caso isto seja impossível um segundo contato no ponto *Bravo* as 01:30 do dia 05 Junho. O elemento de contato atende pelo codinome “Marcel”;
- 3- Às 4:30 minutos do dia 05 a unidade deve empreender um “ataque maciço, porém limitado” ao entroncamento ferroviário. Eliminando elementos inimigos ali estacionados, destruindo os depósitos de combustível e danificando quantos ramais ferroviários quanto forem possíveis. Empregando para isso todos os meios a sua disposição;
- 4- Após o ataque a unidade deverá se retirar para um refúgio, providenciado pela resistência francesa. Onde aguardará novas ordens. Após realizar o ataque os oficiais estão liberados para explorar quaisquer oportunidades de infringir danos as linhas de suprimentos do inimigo (ou outros alvos que julgarem adequados).

- O Capitão Powell estará no comando da operação. Capitão por favor...

Neste ponto um homem moreno de bigode, com estatura média, mas de forte constituição, se levantará. É o Capitão Robert “Cachorro Louco” Powell.

- Muito bem pessoal aqueles que já lutaram comigo sabem como eu sou. Para os que ainda não me conhecem vou deixar as coisas bem claras. Sob meu comando só existem 3 regras:

- Primeiro: Ninguém se rende, Ninguém morre sem levar um monte de boches junto.

- Segundo: O primeiro que deixar um companheiro na mão eu pessoalmente meto uma bala na cabeça.

- Terceiro: Isso não vai ser uma democracia. EU estou no comando e ponto FINAL.

- Nesta missão a chave do sucesso esta na ousadia, agressividade e elemento surpresa. A seleção foi extensa e todos estão mais do que qualificados. Partimos amanhã às 17 horas. Equipamento completo, caso precisem de alguma coisa contatem o oficial de intendência. Todos vamos ficar no Alojamento 23-A

- Alguma pergunta...Não? Dispensados.

Nas horas seguintes existe um espaço para *roleplaying* enquanto os personagens se conhecem e podem dar um giro pela cantina da base ou mesmo interagir com o pessoal local (na sua maioria comandos ingleses).

Note que em momento nenhum o desembarque na Normandia é citado (mesmo por que a data ainda não havia sido confirmada). Por outro lado todos os soldados sabiam que os preparativos para a invasão estavam prontos e que ela poderia acontecer a qualquer momento.

Caso alguém pergunte por que do envio de uma unidade de 20 pessoas para realizar uma tarefa que a resistência poderia cuidar sozinha. A resposta será por que não queremos arriscar que um ataque mal sucedido aumente a vigilância alemã. Apenas Powell sabe que o Alto comando tem plano de utilizar a tropa na invasão iminente em ações de despistamento e bloqueio de reforços destinados as defesas costeiras.



## Capitão Robert Powell

### Atributos

Atributo	Valor
Físico	7
Destreza	6
Inteligência	6
Vontade	8
Percepção	6
Mente	8

### Características (35 PC)

<b>FÍSICAS</b>	Custo
Imunidade à Dor	4
Reflexos Rápidos (1)	5
<b>PSÍQUICAS</b>	Custo
Devoção [Inglaterra] (grave)	-4
Impulsividade (grave)	-4
Intolerância [nazistas] (grave)	-4
Posto [Captain]	12
Prontidão (2)	8
Reputação Má [Maníaco Agressivo] (1)	1
Vontade Forte (2)	12

### Habilidades (61 PC)

<b>FÍSICAS</b>	Custo	Teste
Arremesso [granadas] (2)	3	8
Acrobacia (1)	1	7
Briga (3)	6	9
Furtividade (1)	1	7
Natação (1)	1	7
Veículos [carros] (2)	3	8

<b>PSÍQUICAS</b>	Custo	Teste
Camuflagem (1)	1	7
Demolição (1)	1	7
Espionagem (2)	3	8
Estratégias [infantaria] (1)	1	7
Interrogatório (1)	1	7
Intimidação (1)	1	7
Lábia (1)	1	7
Liderança (2)	3	8
Manha (1)	1	7
Medicina (1)	1	7
Mergulho (1)	1	7
Navegação (2)	3	8
Operação [rádio] (1)	1	7
Sobrevivência (1)	1	7
<b>BÉLICAS</b>	Custo	Teste
Artilharias (0)	1	X
Facas (0)	1	X
Metralhadoras (0)	1	X
Rifles (0)	1	X
Pistolas (0)	1	X
Facas (3)	6	9
Metralhadora (3)	6	8
Pistola (2)	3	8
Rifle (3)	6	9

## Breve Histórico

Robert Powell já era um militar de carreira quando a guerra começou. Membro dos Scott Guards ele foi voluntário para os Comandos, sendo um dos primeiros a integrar a nova unidade. O perfil agressivo e arrojado se enquadrou perfeitamente a doutrina das Operações Combinadas.

Seguindo o estilo da maioria dos oficiais dos Comandos, Powell costuma liderar seus homens estando na vanguarda da batalha. Normalmente quando em combate Powell se deixa tomar por um ímpeto agressivo que o faz ignorar o fogo inimigo e avançar. Mesmo ferido ele não se permite parar, valendo-lhe o apelido de “Cachorro Louco”.

Apesar de ser um homem de ação que valoriza a iniciativa em seus homens, Powell não aceita desertores ou covardes, e detesta ter seu comando questionado. Ele vê seus homens da seguinte forma: “meus rapazes, eles são bons, mas precisam de alguém para dar a eles direcionamento e exemplo”.

Outro ponto que pode ser explorado é a interação do grupo com o resto do pessoal designado para esta operação. Aproveite os arquétipos para criar alguns personagens como:

- Mike o “Mau Perdedor”, jogador inveterado;
- Drake que vai oferecer ao pessoal uns passes de saída... “Pelo PREÇO JUSTO”;
- Richard que vai chamar o pessoal para ajudá-lo a acertar umas contas com a PM americana;
- BigJack o sargento que vai lhe contar uma história de como foi a batalha de Verdun na 1ª Guerra;
- Entre outros.

## 5.2. Cortando as Cartas

No final da tarde do dia 4 o grupo se reúne em um barracão próximo a pista de decolagem. Após uma rápida checagem de equipamento Powell está com o semblante carregado. Ele olhara para o grupo e dirá apenas uma frase:

- Vamos lá! Temos uma festa esperando na França...

O avião que os transportará será um C-47 da USAF, um avião bimotor sem janelas e com bancos pendendo das paredes. A acústica é ruim e som das hélices enche os ouvidos dos personagens pela próxima hora. Quando será suplantada pelo ridombar de artilharia anti-aérea, o avião trepida e sacoleja enquanto os *flaks* detonam a sua volta.

Como procedimento padrão da época uma luz vermelha se acende sobre a porta traseira. Neste ponto todos se levantam e engancham seus cordames de abertura de pára-quedas em um cabo que corre paralelo ao teto da aeronave. Após

alguns tortuosos minutos a luz vermelha se apaga e a luz verde se acende. É HORA DE SALTAR! Powell fica junto a porta incentivando o pessoal, ele por diversas vezes repete (para os oficiais especialmente):

- A senha é: “Napoleão abandonou seu chapéu de 3 pontas”. A contra-senha é: “Seus generais continuam reunidos”.

Neste momento os personagens saltam na noite. Fica a cargo do *Observador* utilizar a tabela de salto ou não (existente no **Apêndice**). Independente das jogadas os jogadores irão cair no meio de um campo minado (aqueles que forem muito bem no salto cairão diante de uma placa que diz **ATCHUNG MINEN**. O que vai coloca-lo de sobreaviso (e também pode dar um bônus para cruzar o campo).

Alguns dos membros da tropa vão chegar ao chão mortos (isso inclui o rádio-operador e o próprio rádio será destruído), e outros vão ser vítimas de minas (se quiser um número aleatório role 1D6+7). À noite esta escura e uma garoa leve cai suavemente. Após a confusão inicial a voz de “Cachorro Louco” vai ser ouvida:

- Estamos em um campo minado! Usem as baionetas!

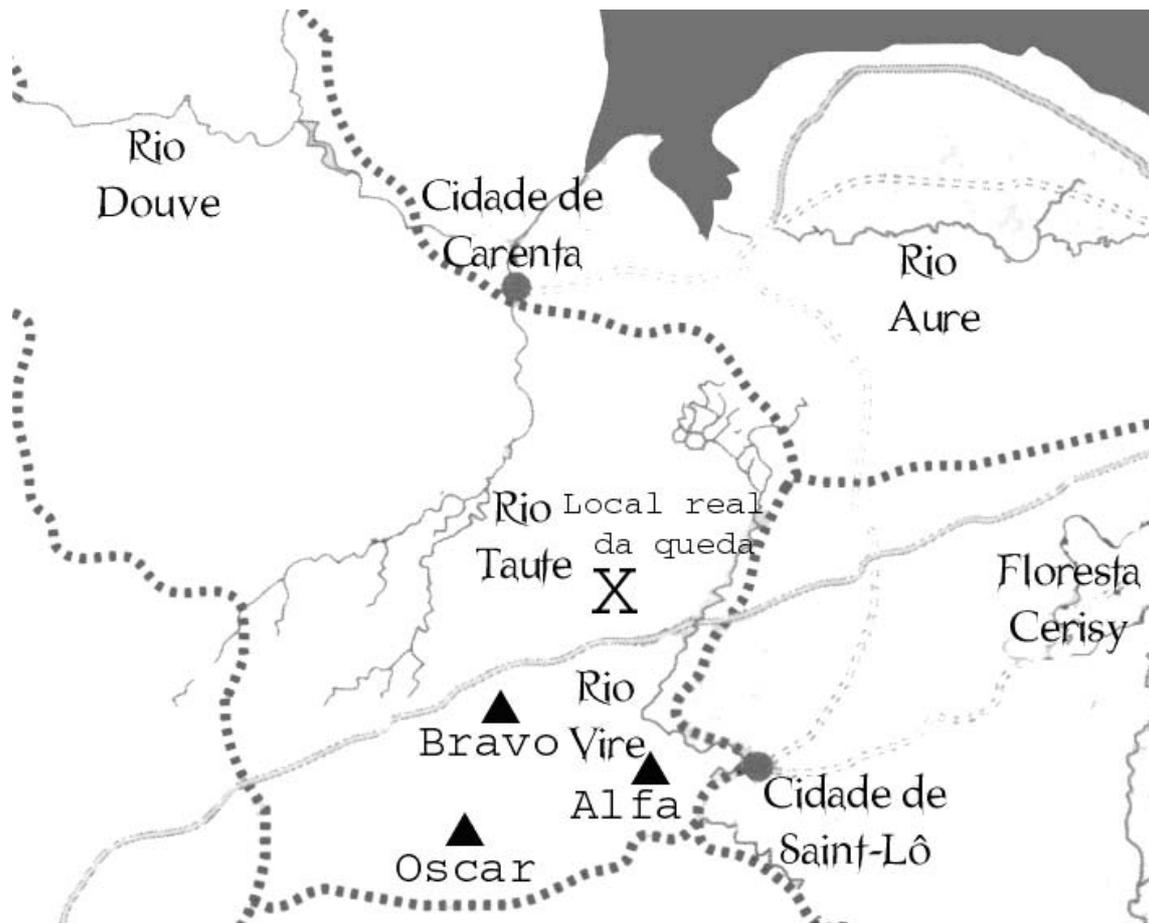
Uma das maneiras de se cruzar um campo minado e utilizar a baioneta para sondar o terreno a frente e localizar as minas (Teste de Demolição, ou de Destreza com penalidade de -1; são quatro roladadas para cada um dos personagens dos jogadores). Não faça cada um jogar os dados quatro vezes seguidas; faça a rolagem a cada rodada descrevendo as falhas dos personagens controlados pelo *Observador*. Para tornar as coisas mais interessantes podemos ter tropas alemãs se aproximando...

Após saírem do campo minado e se reagruparem (isso inclui recolher as identificações dos soldados mortos), o Capitão irá estudar um mapa, checar pontos de referência em volta do local onde o grupo se encontra e informará:

- Estamos no lugar errado. O ponto *Alpha* esta a uns 30 Km daqui.

- Nos temos apenas 2 horas para chegar lá. Temos que rumar para o ponto *Bravo*. Nós temos 4 horas para atingir nosso objetivo. O que vocês estão fazendo aí parados!

Perdendo o ponto de encontro original os jogadores tem que rumar par um ponto secundário de encontro localizado a 31 Km da sua posição atual mas neste caso eles possuem 4 horas e meia para atingirem o local de encontro. Uma possibilidade que fica em aberto é tomar algum tipo de transporte “emprestado” dos alemães e rumar para o ponto *Alpha*.



### 4.3. Apostando

No caminho os jogadores terão seus nervos postos a prova quando presenciarem a execução pública de três membros da resistência (um deles uma mulher) em uma aldeia por um grupo de 12 alemães. A execução está acontecendo na praça central da aldeia, toda a população foi convocada para assistir.

Agora o grupo está diante de um dilema: Deixar que os três franceses sejam executados ou comprometer a missão. *Se salvarem os membros da resistência eles terão seu contato com o movimento facilitado, no entanto vão enfrentar uma guarda reforçada no depósito de combustível.* Contrariando o bom senso Cachorro Louco pretende resgatar os franceses.

Mais uma vez é preciso que o *Observador* coloque alguma carga dramática nas cenas de diálogo. Powell está no comando isto quer dizer que a decisão que vale é a dele, mas isso não significa que ele não possa mudar de opinião.

Se resgatarem os franceses eles não os guiarão ao ponto Bravo, mas sim a uma fazenda esconderijo do grupo de Marcel (poupando esforço, e a tensão que vai envolver o encontro).

Supondo que o grupo vai conseguir dissuadir Powell, eles prosseguirão viagem atingindo o ponto Bravo em cima da hora. O ponto Bravo são as ruínas de um antigo moinho de vento

abandonado. O local está caindo aos pedaços e completamente silencioso. Quando se aproximarem eles serão emboscados por 7 membros da resistência.

Alguns estarão em “buracos de raposa” (*fox holes*) outro estará no alto do moinho com uma metralhadora, se tentarem reagir (os franceses vão responder ao fogo, e vão ocorrer mortes dos dois lados). Marcel irá aparecer por último atravessando a porta do moinho, ele dirá:

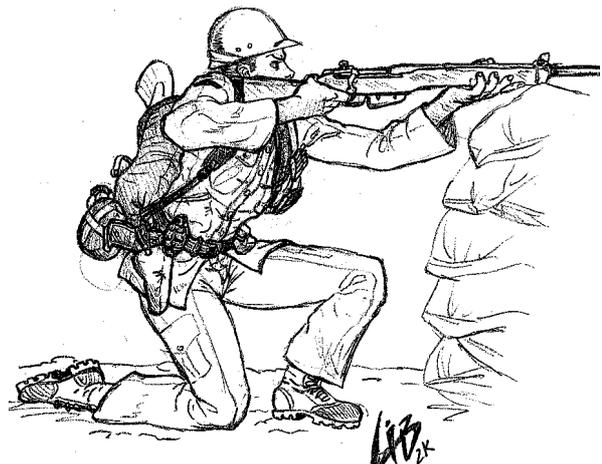
- Napoleão abandonou seu chapéu de 3 pontas.

A resposta de Powell será:

- Mas seus generais continuam reunidos.

Marcel irá falar com sarcasmo:

- A pontualidade britânica deixa a desejar...



## “Marcel”

### Atributos

Atributo	Valor
Físico	5
Destreza	6
Inteligência	6
Vontade	8
Percepção	6
Mente	8

### Características (11 PC)

FÍSICAS	Custo
Atraente (2)	4
Facilidade para Línguas	3
Reflexos Rápidos (1)	5
Resistência (1)	2
PSÍQUICAS	Custo
Bom Senso	3
Devoção [França] (grave)	-4
Intolerância [nazistas] (grave)	-4
Noção Exata do Tempo	2
Vício [cigarros] (grave)	-4
Vontade Forte (1)	6

### Habilidades (61 PC)

FÍSICAS	Custo	Teste
Briga (1)	1	7
Escalar (1)	1	7
Furtividade (1)	1	7
Sacar Rápido [pistolas] (2)	3	8
Veículos [carros] (2)	3	8
PSÍQUICAS	Custo	Teste
Atuação (1)	1	7
Camuflagem (1)	1	7
Detectar Mentiras (1)	1	7
Disfarce (1)	1	7
Espionagem (2)	3	8
Estratégias [militares] (1)	1	7
Lábia (3)	6	9
Língua [alemão] (2)	3	8
Língua [inglês] (2)	3	8
Manha (2)	3	8
Medicina (1)	1	7
Operação [rádio] (1)	1	7
Rastreamento (1)	1	7
Sobrevivência (1)	1	7
BÉLICAS	Custo	Teste
Artilharias (0)	1	X
Rifles (0)	1	X
Pistolas (0)	1	X
Pistola (2)	3	9
Rifle (2)	3	9

### Breve Histórico

Marcel é na verdade Jen Marie Laferre, ex-contador de um banco em Paris. Na eclosão da guerra ele se mudou com sua esposa para a Normandia (onde montou uma pequena mercearia) querendo escapar do pior da guerra. Ao mesmo tempo seu filho Marcel se alistou no exército logo após a invasão da Polônia.

Marcel foi morto em ação na linha Maginot. Sua esposa não suportou o choque e faleceu. Pouco depois o governo Francês se rendeu. Indignado com o que aconteceu a seu filho e ao seu país Jean Marie se uniu a resistência. Veterano da 1ª Guerra Mundial ele logo assumiu uma posição proeminente na organização.

Conhecendo a região e sendo articulado e fluente em inglês ele foi escolhido como contato para a operação *Street Flash*. Ele não morre de amores pelos estrangeiros mas reconhece neles um mal menor para a sua amada França.

Aqui vai um gancho caso algum dos jogadores monte um personagem mulhengo. Um dos membros da resistência é uma bela guerilheira que atende pelo codinome de Joanna. Apesar de bonita ela não está com nenhuma disposição para romance. Mas a interação entre os personagens pode render boas cenas de *roleplaying*.

## “Joanna”

### Atributos

Atributo	Valor
Físico	5
Destreza	7
Inteligência	6
Vontade	8
Percepção	6
Mente	8

### Características (2 PC)

FÍSICAS	Custo
Atraente (2)	4
Facilidade para Línguas	3
Reflexos Rápidos (1)	5
PSÍQUICAS	Custo
Devoção [França] (grave)	-4
Intolerância [alemães] (grave)	-4
Noção Exata do Tempo	2
Sanguinolência (grave)	-4
Vontade Forte (1)	6
Voto [vingar sua família] (gravíssimo)	-6

## Habilidades (43 PC)

<b>FÍSICAS</b>	<b>Custo</b>	<b>Teste</b>
Arremesso [granadas] (1)	1	8
Briga (1)	1	8
Escalar (1)	1	8
Furtividade (1)	1	8
Sacar Rápido [pistolas] (2)	3	9
<b>PSÍQUICAS</b>	<b>Custo</b>	<b>Teste</b>
Atuação (1)	1	7
Camuflagem (1)	1	7
Cavalgar (1)	1	7
Detectar Mentiras (1)	1	7
Disfarce (1)	1	7
Espionagem (1)	1	7
Estratégias [militares] (1)	1	7
Lábia (1)	1	7
Língua [alemão] (2)	3	8
Língua [inglês] (1)	1	7
Manha (2)	3	8
Medicina (1)	1	7
Rastreamento (1)	1	7
Sedução (2)	3	8
Sobrevivência (1)	1	7
<b>BÉLICAS</b>	<b>Custo</b>	<b>Teste</b>
Facas (0)	1	X
Rifles (0)	1	X
Pistolas (0)	1	X
Facas (2)	3	9
Pistola (2)	3	9
Rifle (2)	3	9

### Breve Histórico

Joanna é na verdade Desirre Gotch, descende de judeus ela viu sua família ser levada pelos nazistas, mas conseguiu escapar graças ao alerta e abrigo que uma família amiga (dona de uma pequena fazenda). Tão logo completou 17 anos ela se engajou na luta direta contra os alemães.

Sem família, sua vida passou a ser a causa de expulsar os alemães da França, treinando com afinco e sempre querendo encontrar meios de realizar sua vingança. Em combate ela é decidida e impiedosa.

Nos últimos 2 anos ela já fez diversas coisas das quais não se orgulha e já matou pessoalmente nove alemães. Caso seja abordada por algum personagem ela vai responder com gozações espertas. Se o engraçadinho não se mancar ela vai partir para uma abordagem mais direta (provavelmente com uma faca).

## 4.4. Distribuindo as Cartas

No moinho existe café e algum pão, enquanto Powell e os oficiais se reúnem para planejar os

detalhes, o resto do grupo tem a chance de comer um pouco e descansar. Após cerca de uma hora e meia o grupo (reforçado pelos franceses) irá rumar para a cidade. O cuidado é essencial, pois em toda região vigora um toque de recolher (lembre-se que os depósitos podiam ser explodidos diretamente por bombardeiro por estar localizado em um pátio de ferrovia no meio de uma cidade repleta de civis franceses).

Tomando posições ao redor da estação ferroviária o grupo deverá atacar pouco antes do amanhecer. As cenas de combate devem ser desenhadas de maneira a desafiar os jogadores e colocá-los em uma situação onde precisem gastar todas as suas reservas de munição e explosivos. Os personagens controlados pelo *Observador* vão sofrer neste ataque (mais 1D6+2 irão morrer) e os próprios jogadores também podem levar a pior (o *Observador* não deve “aliviar” as jogadas dos dados).

Pelo menos 15 alemães estarão em guarda (30 se a unidade da aldeia tiver sido atacada) e mais 20 estarão dormindo, mas ainda em estado de alerta. A defesa conta com tropas SS padrão e duas metralhadoras leves colocadas em pontos estratégicos.

Supondo que as dificuldades no decorrer da cena sejam demais para o grupo (azar dos personagens dos jogadores) Marcel dirá a eles para buscarem refúgio na igreja e perguntarem pelo padre Lucas. Ele tem os meios para garantir a segurança deles. Na verdade existe um rádio de ondas curtas na torre da igreja. Também existe um compartimento secreto no porão. O único problema é acordar o padre que tem um sono de pedra e escuta mal por causa da idade.

## Padre Lucas

### Atributos

<b>Atributo</b>	<b>Valor</b>
<b>Físico</b>	<b>4</b>
<b>Destreza</b>	<b>5</b>
<b>Inteligência</b>	<b>7</b>
<b>Vontade</b>	<b>7</b>
<b>Percepção</b>	<b>6</b>
<b>Mente</b>	<b>8</b>

### Características (13 PC)

<b>FÍSICAS</b>	<b>Custo</b>
Disopia [miopia]	-2
Idade [avançada]	-6
Sentido Reduzido [audição] (2)	-4
<b>PSÍQUICAS</b>	<b>Custo</b>
Bom Senso	3
Conexões [Comunidade +1]	7

Conexões [Resistência]	9
Conexões [Vaticano]	15
Devoção [humanidade] (gravíssimo)	-6
Devoção [Igreja] (grave)	-4
Intolerância [não-católicos] (leve)	-2
Reputação Boa (1)	1
Voto [castidade] (grave)	-4
Vontade Forte (1)	6

### Habilidades (40 PC)

<b>FÍSICAS</b>		Custo	Teste
Veículos [carros] (2)		3	7
<b>PSÍQUICAS</b>		Custo	Teste
Ciência [literatura] (3)		6	10
Ciência [teologia] (2)		3	9
Espionagem (1)		1	8
Lábia (3)		6	10
Língua [inglês] (2)		3	9
Língua [latim] (3)		6	10
Manha (2)		3	9
Medicina (2)		3	9
Oratória (2)		3	9
Pesquisa (2)		3	9

### Breve Histórico

Lucas Marchand foi ordenado na ordem dos Beneditinos em 1902. Desde então, passou por diversas comunidades francesas e firmou na paróquia da cidade de Saint Lô. Ele é um pároco de muita influência na cidade, e sofreu muito com a invasão alemã (vários paroquianos mortos), e por

esse motivo, tende a auxiliar a Resistência indo contra as indicações do Vaticano. Suas atividades de auxílio, são muito bem escondidas, pois tem medo de represálias contra a Igreja e seus paroquianos.

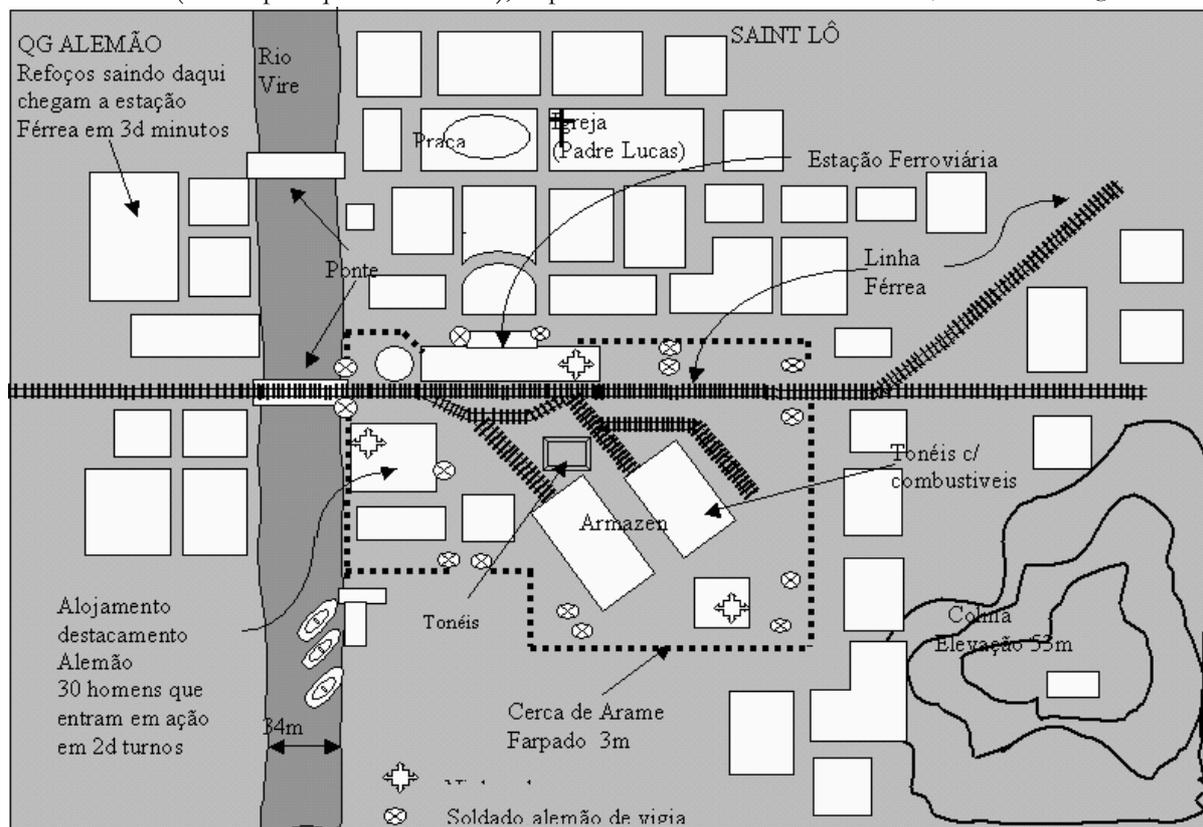
### A Morte de Powell

Caso o *Observador* julgue que os personagens dos jogadores estejam se tornando de alguma forma dependentes do Capitão Powell, ele pode providenciar que uma bala atinja o capitão matando-o instantaneamente. Isto vai criar uma certa confusão nos jogadores, deixando-os desorientados. Além vai deixar um vácuo de poder na unidade dando espaço para uma nova liderança emergir.

### 4.5. Aumentando as Apostas

Após realizarem sua missão as ordens dizem claramente para o grupo ficar escondido (sob a guarda da resistência em uma fazenda não muito distante da cidade), o pessoal está exausto e com certeza vão apagar, ainda assim é bom montar turnos de vigia. O que apenas Powell sabe é que as novas ordens devem se referir a se reunirem as tropas que desembarcarão no dia seguinte, ou se envolverem em algum tipo de ação destinada a confundir os alemães.

Mas as coisas mudam de figura quando recebem uma comunicação de emergência de



Londres (utilizando um rádio da resistência). Às 16:27 horas um coronel do exército americano, um dos responsáveis pelo planejamento do desembarque, insistiu em fazer um último vôo de reconhecimento sobre a Normandia e foi abatido. Sua ultima comunicação (já no solo) ele dizia que tinha queimado os mapas, mas que estava cercado por tropas alemãs.

Devido ao seu posto ele deve ter sido levado a presença do comandante local para ser interrogado. A ordem já foi dada, diversos elementos de Overlord já foram disparados, as condições de clima e maré só irão se repetir daqui a um mês. A situação é irreversível, cabe ao grupo salvar o coronel ou pelo menos garantir que o Coronel não fale sob interrogatório. **Através de quaisquer meios que julgarem necessários.**

## Coronel Phillip Scott

### Atributos

Atributo	Valor
Físico	6
Destreza	5
Inteligência	7
Vontade	5
Percepção	6
Mente	8

### Características (9 PC)

FÍSICAS	Custo
Imunidade à Dor	4
PSÍQUICAS	Custo
Bom Senso	3
Código do Soldado [Defender sua pátria, obedecer à hierarquia e os regulamentos do exercito, ser voluntário para todas as Missões, tratar prisioneiros segundo a convenção de Genebra] (gravíssimo)	-6
Conexões [Oficiais da Marinha]	9
Conexões [Políticos de Washington]	9
Devoção [EUA] (grave)	-4
Excesso de Confiança (grave)	-4
Intolerância [nazistas] (grave)	-4
Idade [avançada]	-4
Posto [Colonel]	18
Teimosia (grave)	-4
Vontade Fraca (1)	-6

### Habilidades (46 PC)

FÍSICAS	Custo	Teste
Arremesso [granadas] (2)	3	7
Briga (1)	1	6
Furtividade (1)	1	6
Veículos [carros] (2)	3	7

PSÍQUICAS	Custo	Teste
Camuflagem (1)	1	8
Diplomacia (1)	1	8
Espionagem (2)	3	9
Estratégias [militares] (3)	6	10
Interrogatório (1)	1	8
Intimidação (1)	1	8
História [militar] (2)	3	9
Lábia (1)	1	8
Liderança (2)	3	9
Manha (1)	1	8
Navegação (2)	3	9
Operação [rádio] (1)	1	8
Oratória (1)	1	8
Sobrevivência (1)	1	8
BÉLICAS	Custo	Teste
Rifles (0)	1	X
Pistolas (0)	1	X
Pistola (2)	3	7
Rifle (3)	6	8

### Breve Histórico

O coronel Scott é um daqueles oficiais que preferem estar na frente de batalha do que atrás de mesas. Como oficial de alta patente e formação acadêmica. Scott sempre ficou longe da ação, com a eclosão da 2ª Guerra ele viu uma oportunidade de mudar os rumos da sua carreira, mas suas habilidades em planejamento e administração o mantiveram atrás de uma escrivaninha. Quando se envolveu no planejamento de Overlord ele tornou isso um assunto pessoal (pois viu aí sua última chance de se destacar).

Sua atenção para detalhes e mania de perfeição fez com que ele criasse a rotina de sobrevoar a Normandia diversas vezes. Disposto a checar detalhes finais ele decidiu (sem o conhecimento de seus superiores) realizar um último vôo. Mas as coisas deram errado e seu avião foi abatido. Após ser capturado ele tomou a decisão de resistir o máximo possível e depois começar a revelar informações falsas sobre o desembarque em Calais.

## 4.6. Blefando

Antes do final da tarde os agentes da os informantes da resistência retornam com informações sobre: **“Um oficial americano capturado após ter seu avião abatido”**. Após uma rápida pesquisa a resistência conclui que o Coronel foi realmente levado a presença do Major Friedrich Hayan, oficial da Gestapo. No quartel general da 352ª Divisão de Infantaria localizado em Saint Lô. Outra informação importante é que por coincidência o Major Hayan esta planejando uma festa surpresa de aniversário para o comandante da

unidade General Erich Marks (cujo aniversário é em 6 de junho).

## Major Friedrich Hayan

### Atributos

Atributo	Valor
Físico	5
Destreza	7
Inteligência	7
Vontade	7
Percepção	6
Mente	8

### Características (2 PC)

<b>FÍSICAS</b>	Custo
Imunidade à Dor	4
<b>PSÍQUICAS</b>	Custo
Bom Senso	3
Carisma (1)	2
Cobiça (grave)	-4
Conexões [Waffen SS]	9
Devoção [Alemanha] (grave)	-4
Excesso de Confiança (leve)	-2
Fanatismo [nazismo] (gravíssimo)	-6
Fúria (grave)	-4
Intolerância [Judeus] (grave)	-4
Intolerância [não-arianos] (leve)	-2
Megalomania (leve)	-2
Posto [Major]	14
Sadismo (grave)	-4
Sanguinolência (grave)	-4
Vontade Forte (1)	6

### Habilidades (80 PC)

<b>FÍSICAS</b>	Custo	Teste
Briga (1)	1	7
Furtividade (1)	1	7
Veículos [carros] (2)	3	8
<b>PSÍQUICAS</b>	Custo	Teste
Criminologia (2)	3	9
Detectar Mentiras (2)	3	9
Diplomacia (1)	1	8
Disfarce (1)	1	8
Espionagem (2)	3	9
Estratégias [militares] (3)	6	10
Interrogatório (3)	6	10
Intimidação (3)	6	10
História (3)	6	10
Lábia (2)	3	9
Liderança (2)	3	9
Língua [francês] (2)	3	9
Língua [inglês] (2)	3	9
Língua [italiano] (2)	3	9
Manha (1)	1	8

Navegação (2)	3	9
Operação [rádio] (1)	1	8
Oratória (1)	1	8
Pesquisa (2)	3	9
Tortura (3)	6	10
Venefício [drogas de interrogatório] (3)	6	10
<b>BÉLICAS</b>	Custo	Teste
Facas (0)	1	X
Pistolas (0)	1	X
Varas (0)	1	X
Pistola (2)	3	7

### Breve Histórico

Fritz Hayan, pai de Friederich, lutou na Primeira Guerra Mundial, e não retornou para casa. Depois da morte de seu pai, sua mãe entrou em uma profunda depressão que acarretou em sua morte. Friederich como filho único, ficou solitário, e teve de sobreviver da ajuda de parentes, batalhando muito para sair da miséria e ganhar um lugar como membro do partido nazista. Sua maior motivação para continuar sua luta, se baseou na crença da injustiça sofrida com a Alemanha no final da Primeira Grande Guerra.

O modo de provar seus ideais, foi dentro da Gestapo, onde mostrou sua determinação conseguindo ascender rapidamente dentro de sua hierarquia.

## General Erich Marks

### Atributos

Atributo	Valor
Físico	6
Destreza	5
Inteligência	6
Vontade	6
Percepção	6
Mente	8

### Características (19 PC)

<b>FÍSICAS</b>	Custo
Disopia [astigmatismo]	-2
Imunidade à Dor	4
Mutilado [perna direita]	-6
<b>PSÍQUICAS</b>	Custo
Bom Senso	3
Carisma (1)	2
Código do Soldado [Defender sua pátria, obedecer à hierarquia e os regulamentos do exercito, ser voluntário para todas as Missões, tratar prisioneiros segundo a convenção de	-6

Genebra [gravíssimo]	
Conexões [Adolf Hitler]	18
Devoção [Alemanha] (grave)	-4
Devoção [exército alemão] (grave)	-4
Fanatismo [nazismo] (gravíssimo)	-6
Intolerância [Judeus] (grave)	-4
Intolerância [Rusos] (grave)	-4
Reputação Boa [durão]	2
Posto [Gruppenführer]	26
Vontade Forte (1)	6
Voto [não ser capturado vivo] (gravíssimo)	-6

### Habilidades (67 PC)

<b>FÍSICAS</b>	<b>Custo</b>	<b>Teste</b>
Briga (1)	1	6
Veículos [carros] (2)	3	7
<b>PSÍQUICAS</b>	<b>Custo</b>	<b>Teste</b>
Diplomacia (2)	3	8
Espionagem (2)	3	8
Estratégias [militares] (3)	6	9
Interrogatório (3)	6	9
Intimidação (3)	6	9
Heráldica [militar] (2)	3	8
História (3)	6	8
Lábia (2)	3	8
Liderança (3)	6	9
Língua [francês] (2)	3	8
Manha (1)	1	7
Medicina (1)	1	7
Navegação (2)	3	8
Operação [rádio] (1)	1	7
Oratória (1)	1	7
Sobrevivência (3)	1	9
<b>BÉLICAS</b>	<b>Custo</b>	<b>Teste</b>
Facas (0)	1	X
Pistolas (0)	1	X
Rifles (0)	1	X
Varas (0)	1	X
Pistola (2)	3	8
Rifle (2)	3	8

### Breve Histórico

Tenente na Primeira Guerra Mundial, lutou no *front* russo, perdendo alguns parentes e vários amigos, criando assim um rancor com o povo soviético.

Considerou o armistício com os russos apenas um mal necessário no período. O domínio comunista sobre a Rússia confirmou apenas a sua crença na inferioridade desse povo.

Após a guerra, com a diminuição das forças armadas, Erich perdeu o emprego e teve de mendigar para sobreviver. Viu na ascensão de Hitler o retorno de toda a glória que perdera, e por

isso foi um dos primeiros a apoiar o novo regime nazista.

Devido a contatos políticos, ascendeu rapidamente na hierarquia da Waffen SS, mesmo não tendo uma grande experiência de guerra.



Conhecendo os procedimentos alemães os jogadores sabem que é questão de tempo até um especialista da Gestapo assumir a custódia do prisioneiro. A Gestapo é famosa por empregar tortura e drogas para obrigar prisioneiros a falar.

Cabe ao grupo bolar rapidamente um plano de ação para resgatar o Coronel ou mesmo elimina-lo, se necessário. Mas o tempo é curto e os recursos são escassos (o grupo usou a maior parte de sua munição e explosivos no ataque ao depósito de munições). E a resistência não pode ajudar com mais de 6 homens.

Restam basicamente 3 opções:

- Tentar se infiltrar na festa e depois se esgueirar pelo castelo em busca do Coronel;
- Realizar um audacioso ataque direto surpresa ao castelo;
- Empreender uma operação que seria uma combinação das duas anteriores.

Neste ponto é importante que os jogadores discutam entre si na tentativa de bolar o melhor plano de ação, descreva a cena como a de uma reunião entre os personagens dos jogadores e Marcel (interpretado pelo *Mestre*) que lhes dará conselhos e lhes explicará detalhes como a geografia da região.

## 4.7. Cartada Final

Sob muitos aspectos o destino do desembarque vai ser decidido pelas ações dos jogadores. Na invasão (silenciosa ou direta) do quartel general do Major Haynen o sucesso é imperativo. Com recursos limitados e correndo contra o tempo vai ser necessário criatividade ousadia e sorte para realizar esta missão. Baixas serão quase inevitáveis.

Uma análise tática logo vai indicar que um ataque direto será suicídio, mesmo um ataque surpresa não pode garantir que o Coronel seja transferido para outra base (não existem homens para formar uma rede segura).

Uma infiltração silenciosa por elementos que dominam o idioma alemão seria a opção mais indicada, mas esta não é a especialidade dos Comandos, além qualquer elemento pego atrás das linhas sem uniforme pode ser fuzilado como espião.

Uma combinação das duas primeiras é a opção com maiores chances de sucesso, uma parte do grupo se infiltraria na festa de aniversário (disfarçados de garçons, por exemplo), enquanto outra parte do contingente cercaria o quartel general e dispararia um ataque para chamar a atenção e criar a confusão necessária para que o

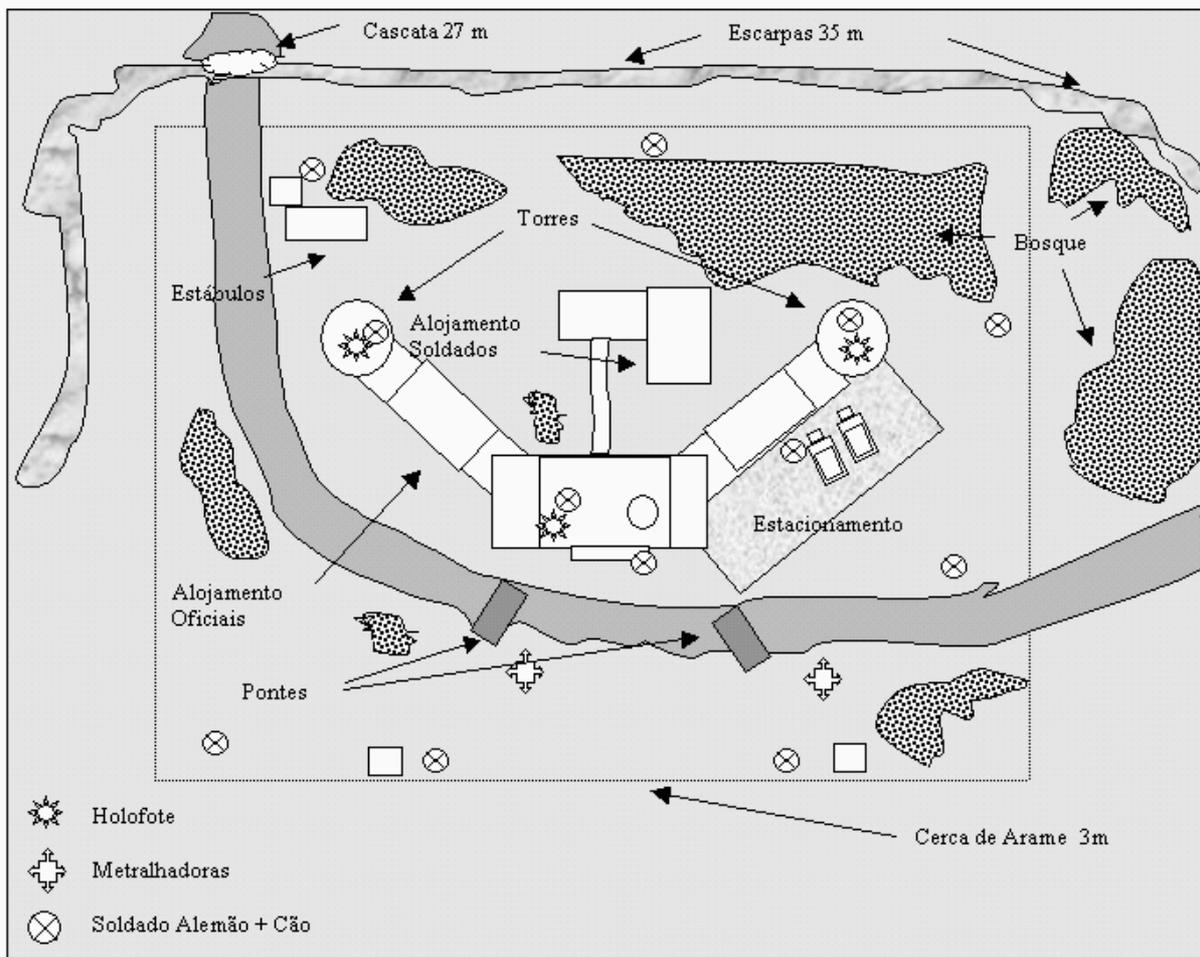
grupo infiltrado localize e resgate o Coronel.

Apesar da força de vontade, o Coronel está sobre o efeito de drogas, e se os Comandos não o impedirem até as 23:00hs, ele irá entregar o PLANO MESTRE de Overlord. Conhecendo o plano vai ser possível para os alemães enviarem as divisões Panzer para bloquear os desembarques (tão logo eles sejam confirmados) e chamar algum apoio aéreo da Luftwaffe. Caso isso aconteça a história como nós a conhecemos pode ser bem diferente.

**Nota:** Devido a uma falha de comunicação o Comando de Bombardeiro da 9ª Força Aérea Americana não recebe a confirmação do sucesso do ataque dos Comandos e atacam Saint Lô. Destruindo a cidade e matando 800 civis.

### 4.7.1. QG Alemão

Embora os alemães contem com um quartel general na cidade de Saint Lô, o centro nervoso está localizado em um castelo no topo de uma colina fora dos limites da cidade. Não se trata de um castelo medieval (com fosso, ponte elevadiça e etc), mas sim uma construção renacentista em “V” com três andares e duas torres



com 5 andares, cercada por jardins e lagos paisagísticos. Adaptada pelo alto comando para servir como comando estratégico e central de inteligência a construção foi protegida com cercas de arames farpado, ninhos de metralhadora, holofotes e conta um poderoso transmissor de rádio com alcance bastante para cobrir toda a Europa. Uma parte do porão foi convertida em abrigo anti-aéreo, com portas blindadas, sistema de ventilação e saídas secundárias.

O efetivo total no castelo é igual a 65 soldados, mais 23 oficiais além de 9 criados de confiança, Ainda existem dois blindados leves do tipo “meia lagarta” equipados com metralhadoras, e 6 motocicletas com “side-cars”. Em caso de ataques é possível chamar reforços do QG na cidade (que chegarão em cerca de 25 minutos).

#### 4.7.2. A Festa

A festa de aniversário do general **Marks** será uma comemoração relativamente pequena, cerca de 28 oficiais SA e SS (alguns vindo de outras unidades trazendo presentes de seus generais, se os jogadores quiserem se infiltrar na festa se passando por um destes emissários eles podem conseguir uniformes alemães em uma lavanderia na cidade), mais algumas “companhias femininas” (13 moças, Joana ou uma Personagem de jogador podem tomar o lugar de algumas delas) além de alguns políticos colaboracionistas franceses (cerca de 15). Por se tratar de um general o *buffet* e os garçons vem de Paris (o que é um excelente gancho para os personagens dos jogadores “penetrarem” na festa), assim como *Misieu Blanchet* um pianista especialmente contratado para a ocasião.

A segurança do local no dia da festa vai estar reforçada devido ao ataque a estação ferroviária, serão cerca de 50 soldados vigiando o local e patrulhando o perímetro com cães. Qualquer tentativa de invasão furtiva vai exigir testes de furtividade com penalidade de -2 para passarem despercebidos pelos vigias e chegarem ao castelo, uma vez lá dentro terão que localizar a cela onde o coronel **Scott** está sendo mantido prisioneiro, que fica no porão próximo a adega do castelo.

A programação da festa inicia as 20 horas com um coquetel, seguido por um apresentação de piano, o jantar será servido as 9:30, a sobremesa (incluindo o bolo) será servido as 10:20. Após a sobremesa mais músicas, algumas danças e conversas junto a lareira no salão principal. Apesar da guerra a precisão germânica fará de tudo para manter os horários. Vale lembrar que o Major **Fridrich Hayan** chegará as N horas e iniciará o interrogatório, por mais que resista Scott vai

começar a falar (A VERDADE!!) cerca de 11 horas da noite.

A festa possui diversas oportunidades de *roleplaying*, mas uma invasão possuirá mais cenas de ação a medida que a aventura se desenrolar cabe ao *Observador* decidir qual perfil se adapta melhor ao seu grupo de jogo. O importante é desenhar um final que culmine com o grupo localizando a sala de interrogatório (que também fica no porão) e confrontando Hayan, e talvez alguns membros da SS, quando ele estiver próximo de conseguir alguma informação de um, bastante machucado Scott.

#### 4.8. Fim de Jogo

Caso a aventura tenha um bom impacto sobre os jogadores e que eles decidam continuar jogando com os mesmos personagens, existe a possibilidade de que o Major Spencer fique impressionado com a ação do grupo (especialmente se eles conseguirem resgatar o Coronel). Assim eles serão transformados em uma unidade especial sob o comando de Spencer empreendendo ações atrás das linhas no teatro de operação europeu.

# Apêndice

## Regras Adicionais

### 1. Características e Habilidades Adicionais

#### 1.1. Características Psíquicas Favoráveis

##### Fé\* (1 PC)

O personagem possui uma forte crença em uma força superior (Deus, Ala, Buda, Odim, a Força, etc). Esta fé é seu apoio nos momentos de dificuldades, podendo até mesmo mantê-lo sereno diante da morte. Acrescente seu nível de fé aos seus testes de *Vontade* sempre que o *Observador* julgar adequado. Vale lembrar que para ter direito a estes bônus é preciso que o personagem se comporte de maneira adequada aos códigos morais que sua religião impõe (para completar o pacote é possível adquirir estes códigos separadamente como *Honra*), caso contrário o *Observador* pode declarar que estes bônus estão perdidos até o personagem se reconciliar com sua fé.

#### 1.2. Características Psíquicas Desfavoráveis

##### Anseio de Glória (-2, -4, -6 PC)

O personagem possui uma necessidade interior de receber adoração pública e reconhecimento por seus atos. Para atingir a glória que busca (na forma de medalhas, promoções, fama, etc) o personagem irá fazer de tudo, de assumir altos riscos até assumir o crédito por feitos de outros (passando por ser voluntário para qualquer missão que vá deixá-lo em destaque, sacrificar parte de seus homens para mais atingir rapidamente um objetivo, ou mesmo trapacear um colega). Esta Característica é facilmente encontrada em militares de carreira, desportistas, artistas de cinema, etc.

##### Código do Soldado (-2, -4, -6 PC)

O personagem possui uma relação de devoção à sua pátria, obedece à hierarquia e os regulamentos do exército, é voluntário para todas as Missões, e trata os prisioneiros segundo a convenção de Genebra

<p><b>Nota:</b> Para os interessados em jogos com características heróicas aqui vai uma característica relacionada aos “milagreiros” mecânicos; capazes de reparar aviões em pleno vôo; desengripar uma metralhadora em segundos ou fazer um rádio atingido por uma bala transmitir uma última mensagem de S.O.S...</p>
---

##### “Conserta Tudo” (4 PC)

O personagem possui uma habilidade natural para reparar equipamentos mecânicos ou elétricos em tempo recorde empregando ferramentas inadequadas e um mínimo de peças de reposição. Normalmente estes reparos funcionam por pouco tempo mas podem significar a diferença entre a vida e a morte.

Sempre que for concertar um aparelho (para isso o personagem deve possuir a Habilidade adequadas) o personagem pode declarar que está utilizando esta característica. Neste caso o *Observador* irá informar ao jogador qual é a penalidade que ele está sujeito para realizar o reparo (variando de Zero, para um defeito simples até -4 para um verdadeiro milagre; também é preciso levar em conta a disponibilidade de ferramentas e peças de reposição), e irá perguntar em quanto tempo o personagem pretende concertar o aparelho (quanto mais rápido concerto mais difícil de realizar ele é e irá funcionar por menos tempo). Como ilustra a tabela a seguir:

TEMPO DE CONCERTO	MODIFICADOR	TEMPO DE FUNCIONAMENTO
1 a 2 <i>rounds</i>	-1	Habilidade x 2 <i>rounds</i>
5 a 15 Min	0	Habilidade x 10 Min
1 a 2 Horas	0	Habilidade em Horas
1 Dia	+1	Habilidade em Dias

Caso a jogada seja bem sucedida o aparelho é temporariamente concertado, caso ocorra uma falha o aparelho não é reparado. Ocorrendo uma falha crítica (12) o aparelho esta definitivamente inoperante, e se ocorrer o contrário (2) o tempo de funcionamento é duplicado. A eficiência do aparelho concertado depende do grau de sucesso da jogada. Um sucesso marginal (valor nos dados igual à Habilidade + Inteligência) indica que o aparelho funciona precariamente (eficiência dividida por 4), caso a jogada seja bem sucedida por 1 ou 2 o aparelho funciona com metade da sua eficiência normal caso o sucesso seja por 3 ou 4 o aparelho funciona com  $\frac{3}{4}$  da sua eficiência, se a jogada for bem sucedida por 5 ou mais o aparelho funciona com 100% de sua eficiência.

Podem ser feitas jogadas consecutivas para manter o aparelho funcionando por mais tempo, mas as jogadas seguintes a primeira tem uma penalidade cumulativa de -2.

### **Covardia (-2, -4, -6 PC)**

Com esta Característica o personagem tem aversão a qualquer situação que possa vir a colocá-lo em perigo físico ou mental, como combates, saltos arriscados, situações de stress mental entre outras.

### **Devoção: Pátria (-2, -4, -6 PC)**

Muitos dos personagens neste cenário possuem esta *Característica*, ela pode variar de uma simples simpatia por um país (normalmente o de seu nascimento); até um fanatismo onde o personagem está completamente disposto a morrer por seu país. Nota um personagem pode ser patriota sem que isso implique que ele seja nazista ou mesmo um “samurai”.

### **Fanático: [Fascista, Comunista, Americanos Radicais, Racista] (-2, -4, -6 PC)**

O personagem é um fanático no que diz respeito aos ideais de seu país/partido. Ele acredita na ideologia e se comporta segundo ela (dependendo do nível, o tempo todo). Ele não tolera personagens com ideologias opostas ou que são declarados “inimigos” pelos seus líderes. Abaixo está um breve resumo do comportamento de cada um dos tipos de fanáticos:

- **Facista:** Nacionalistas ferrenhos. Qualquer elemento não nacional não é bem visto. Não aceitavam o comunismo. Os grupos radicais são:
  - o *Nazista:* Integrante oficial do partido NAZI alemão ou popularmente qualquer simpatizante com a política do III Reich. Odiavam especialmente judeus, ciganos, Testemunhas de Jeová e homossexuais. Acreditavam na superioridade da raça Ariana, e na disciplina como meio de atingir seu destino. Julgavam os latinos, negros e árabes preguiçosos e alimentavam uma rixa antiga contra os franceses por serem seus maiores antagonistas na Primeira Guerra Mundial. Eram fanaticamente leais ao comandante do Reich (Führer).
  - o *Facista Italiano:* Acreditavam em um retorno à glória do Império Romano e eram leais ao Duce (Benito Mussolini). Tinham uma rixa história com os gregos, considerando-os inferiores.
- **Comunistas:** Acreditavam que o sistema capitalista era decadente e apenas a nova estrutura política seria capaz de trazer felicidade para a população. Não aceitavam o capitalismo e odiavam os facistas. Tinham rixas históricas com os Finlandeses e odiavam os cossacos por apoiarem as tropas nazistas durante a invasão alemã.
- **Americanos Radicais:** Acreditavam no sistema capitalista e no “*american way of life*”. Odiavam os japoneses por causa de Pearl Harbor. Tinha intolerância aos comunistas devido a negação do sistema capitalista.
- **Racistas:** São aqueles que possuem preconceito contra uma determinada raça ou credo. Aqui incluí-se os americanos que possuíam preconceito contra os negros, os franceses contra os belgas, os ingleses contra os irlandeses, etc...

### **Posto (variável)**

Esta Característica especifica o nível hierárquico onde o personagem se encontra na cadeia de comando na força militar na qual pertence.

Personagens que tenham em seu histórico que cursaram algum curso universitário (nível de Habilidade 3 ou mais em uma área), começam como oficiais, tem desconto de 6 PC para a compra dessa Característica.

A seguir se encontram duas tabelas com os postos do exército americano, inglês e alemão, sendo que este último possuía diferenças entre a Wehrmacht (exército regular alemão) e a Waffen-SS (forças especiais de Hitler).

Os nomes foram mantidos na língua original, e estão em ordem decrescente (maior posto acima).

Oficiais				
Americano	Inglês	Wehrmacht	Waffen-SS	Custo
-----	-----	-----	Reichsführer	50
General of the Army	Field Marshall	Generalfeldmarschall	-----	40
General	General	Generaloberst	Oberstgruppenführer	35
Lieutenant General	Lieutenant General	Generalleutnant	Obergruppenführer	30
Major General	Major General	Generalmajor	Gruppenführer	26
Brigadier General	Brigadier	-----	Brigadeführer	23
-----	Senior Colonel	-----	Oberführer	20
Colonel	Colonel	Oberst	Standartenführer	18
Lieutenant Colonel	Lieutenant Colonel	Oberstleutnant	Obersturmbannführer	16
Major	Major	Major	Sturmabführer	14
Captain	Captain	Hauptmann	Hauptsturmführer	12
1st Lieutenant	Lieutenant	Oberleutnant	Obersturmführer	10
2nd Lieutenant	2nd Lieutenant	Leutnant	Untersturmführer	9
-----	Warrant Officer 1st Class	-----	-----	8
-----	Warrant Officer 2nd Class	-----	-----	8

Sub-Oficiais e Conscritos				
Americano	Inglês	Wehrmacht	Waffen-SS	Custo
Sergeant Major	Regimental Sergeant Major	-----	-----	7
Master Sergeant	-----	-----	-----	6
1st Sergeant	Sergeant Major	Stabsfeldwebel	Sturmscharführer	6
Technical Sergeant	Quartermaster Sergeant	Oberfeldwebel	Hauptscharführer	5
Staff Sergeant	Staff Sergeant	Feldwebel	Oberscharführer	4
Sergeant	Sergeant	Unterfeldwebel	Scharführer	3
Corporal	Corporal	Unteroffizier	Unterscharführer	2
-----	Lance Corporal	-----	-----	1
Private First Class	-----	Gefreiter	Rottenführer	1
-----	-----	Obersoldat	Sturmmann	0
Private	Private	Soldat	Mann	0

### Superticioso\* (-1 PC)

Você acredita piamente em sorte e azar, e que determinadas rotinas (ou objetos) podem atrair a sorte ou dar azar. Isso é puramente psicológico, mas o afeta de tal maneira que todas as suas jogadas sofrem uma penalidade (igual ao seu nível de superstição) caso você se sinta azarado ou sem sorte. Existem variações no custo desta característica de acordo com a superstição adotada (multiplica-se o custo total de acordo com o nível pelo ajuste da tabela abaixo):

Superstição	Exemplo	Ajuste
Objeto pequeno, que pode ser perdido e sem valor me traz sorte.	Pé de Coelho, camiseta, isqueiro.	x 1
Não realizar determinadas ações de maneira nenhuma	Passar por baixo de escadas, jamais dirigir um carro vermelho, etc.	x 1,5
Objeto de algum valor mas que pode ser perdido facilmente	Boné da sorte, Faca	x 1
Objeto pequeno difícil de perder, sem valor.	Crucifixo, moeda.	x 0,5
Objeto grande que pode ser roubado e possui algum valor	Rifle (Só atiro bem com ele), minha jaqueta é a prova de	x 2,5

	balas, etc.	
Veículo de valor e que não está sempre com o personagem	Nosso tanque é abençoado, Este avião fala comigo.	x 2
Realizar sempre determinadas ações	Rezo ao amanhecer e estou protegido.	x 1,5

## 1.3. Habilidades Físicas

### Paraquedismo (Destreza)

Com esta Habilidade um personagem que realize um salto com pára-quedas em condições normais realiza um teste com o seu nível nesta *Habilidade* com bônus de +3, sendo que em uma falha crítica ele pode vir a fazer um segundo teste se tiver o pára-quedas reserva. No caso de uma falha crítica no primeiro teste (o que significa que as cordas abriram embaraçadas), o segundo teste é efetuado apenas com o nível desta *Habilidade*. No caso de falhas, as regras de **Queda** (página 33 do Módulo Básico) devem ser consultadas.

## 1.4. Habilidades Psíquicas

### Intimidação (Físico)

Esta *Habilidade* é utilizada para ser convincente diante de uma situação em que seja necessária a imposição da vontade do personagem. Normalmente é realizada uma disputa entre o Físico com bônus dessa Habilidade e a Vontade do adversário. Algumas *Características* como *Feio*, *Cargo*, *Reputação* (Boa ou Má entre outras) podem também dar bônus nessa disputa.

### Heráldica [Segunda Guerra] (Inteligência)

Com esta *Habilidade* o personagem está apto a identificar todos as insígnias e símbolos utilizados pelos Aliados e pelo Eixo, em fardas, bandeiras e documentos.

### Radioperação (Inteligência)

Esta é a *Habilidade* necessária para operar um equipamento de rádio criptografado. Nenhuma penalidade é atribuída a testes que envolvam transmissões para aliados, mas no caso de tentativas de captação de transmissões desconhecidas ou inimigas, penalidades de acordo com o nível de criptografia são atribuídas (sendo que a *Habilidade Criptografia* pode auxiliar com bônus igual ao nível para decodificar a transmissão).

## 1.3. Habilidades Bélicas

### 1.3.1. Habilidade Bélica Básica

#### Artilharias

Esta é a Habilidade necessária para operar armas pesadas, em tripés ou sobre veículos.

### 1.3.2. Habilidade Bélica Específica

#### Artilharia [tipo] (Destreza)

Com esta Habilidade o personagem é treinado em operar um tipo específico de artilharia, seja ela em tripé ou base ou equipando um veículo.

## 2. Jogos de Guerra

Em um jogo de RPG os jogadores interpretam personagens que sob muitos aspectos são “melhores” que eles próprios. Quando esta diferença esta relacionada a características físicas fica fácil de lidar com isso (*Bom se minha força é 200 eu posso arremessar esta motocicleta como se ela fosse de papelão...*). Mas quando estamos falando de capacidades mentais as coisas ficam um pouco mais complicadas.

Uma das contradições mais difíceis de se lidar em jogos de RPG são os casos quando o personagem possui um conhecimento e o jogador não. Especialmente em casos onde este conhecimento serve de guia para o personagem. Podem ocorrer casos quando decisões voluntárias do jogador iriam contra atitudes que o personagem (devido a suas capacidades) jamais tomaria.

### 2.1. A Arte da Guerra

Um dos casos mais claros deste tipo de situação estão relacionados à Habilidade *Estratégia*. O conhecimento desta habilidade forjaria em um personagem um padrão de comportamento que o levaria a automaticamente tomar notas mentais sobre o terreno e pessoas a sua volta e sobre possibilidades de que envolvem o conjunto de ambas.

Este comportamento, dependendo do nível da habilidade, é quase que inconsciente é realizado com um mínimo de esforço. Uma vez avaliada a situação o personagem toma decisões baseadas nisso (*Ok pessoal vamos acampar naquele platô ele é protegido e só tem um ponto de acesso...*). Ele também pode rapidamente elaborar um plano de batalha maximizando o potencial defensivo ou ofensivo de suas forças.

O ideal seria que o jogador tivesse este tipo de idéias por ele mesmo e que o *Observador* considerasse estas posturas como corretas e concedesse um bônus adequado; mas isso seria muito difícil. Portanto fica as opções de criarmos mecanismos no sistema para garantir que a mecânica de jogo (neste caso combate) reflita esta habilidade .

Em um jogo de 2ª Guerra mundial a habilidade **Estratégia** tem uma importância maior que a usual, pois muitas das ações dos personagens se passam diretamente em uma zona de conflito (ou conflito em potencial). Por isso abaixo está um conjunto de regras opcionais cobrindo de forma mais ampla a Habilidade **Estratégia**

### 2.2. As Regras

No OPERA encontramos a habilidade ESTRATÉGIA:

*“Um teste bem sucedido pode conceder bônus às jogadas feitas pelos personagens que empregam as estratégias desenvolvidas pelo personagem (realize uma disputa entre os estrategistas de ambos os lados e acrescente a metade da vantagem para o lado vencedor, se não existir um estrategista se opondo ao personagem faça um teste e acrescente a metade do sucesso conseguido)”*.

Fica claro que estas regras pode simular claramente o quanto um estrategista pode fazer a diferença em um combate. Tudo bem que *Observadores* e jogadores criativos, e ou, experientes conseguem contornar isso sem maiores problemas, mas e o pessoal que esta começando?

### 2.3. Quebrando as Regras

O conjunto de regras abaixo pretende esboçar uma solução simples que permita simular as opções estratégicas feitas por um personagem e as conseqüências destas opções no decorrer da batalha.

Basicamente as habilidades de estratégia podem se definir em 3 grandes categorias:

#### 1) PLANEJAMENTO

É a habilidade de analisar calmamente um cenário e dispor suas forças da melhor maneira possível. Levando em conta fatores como suprimentos, deslocamento, apoio aéreo ou naval, assim como o tempo que suas forças devem permanecer nesta posição (planejamento a médio e longo prazo). Também engloba a previsão dos movimentos do inimigo (levando em conta seu conhecimento sobre suas forças e a posição delas, assim como qual a linha de pensamento do comandante inimigo), e possíveis maneiras de contra-ataque.

#### 2) ANALISE

Compreende a capacidade de avaliar uma situação e prever qual a tendência de um combate em desenvolvimento ou prestes a ocorrer. Exemplo de conclusões que uma Analise pode fornecer para um jogador:

- Se continuarmos nesta colina sem proteções, seremos massacrados. Temos que recuar...
- Eles não podem continuar mantendo este ataque por muito tempo suas perdas estão muito grandes. Basta manter nossa posição por mais alguns tempo e depois contra-atacar.
- Estas ruínas são ideais para montarmos uma linha de defesa.
- A menos que mantenhamos patrulhas constantes estaremos convidando o inimigo a se organizar e logo ele irá romper nosso perímetro.
- Aquela ravina é um ponto ideal para uma emboscada se o inimigo for nos atacar de surpresa será lá.

### 3) COMBATE

É a capacidade de posicionar suas forças dinamicamente no desenrolar de um combate aproveitando as oportunidades e suprindo deficiências a medida que estas forem aparecendo. Exemplos de ações que seriam decorrentes desta abordagem seriam:

- O inimigo vai romper o flanco esquerdo, movam as reservas para lá agora!
- Blindados avançar a toda velocidade! Usem a poeira para confundir o inimigo, a infantaria mecanizada deve se espalhar e atacar o inimigo. Todas as unidades: Fogo a vontade!
- A situação esta insustentável; Existem muitos deles... reagrupar e iniciar recuo ordenado de Leste para Oeste!

## 2.4. Em Termos de Jogo...

Cada um dos aspectos listados acima tem uma implicação em um jogo de RPG. Assim traduzindo estes aspectos para um mecanismo semelhante aos já existentes temos:

1. PLANEJAMENTO: Um sucesso em um teste (feito secretamente pelo *Observador*), ou em uma disputa contra o estrategista inimigo, forneceria um bônus (Diferença/2) para as forças do personagem. Este bônus deve ser distribuído em três pontos: DEFESA e ATAQUE, MOVIMENTAÇÃO FURTIVA e PERMANÊNCIA. As unidades, ou personagens poderiam acrescentar os bônus em seus ataques (*Pegamos eles de surpresa!*), nas suas defesas (*Estas colinas são o ponto ideal para repelir um ataque*), nas suas jogadas de infiltração silenciosa (*Eles jamais esperariam um ataque pelo mar!*), e no tempo que manteriam determinada posição (na unidade de tempo utilizada originalmente pelo Observador). É claro que os bônus conseguidos podem ser concentrados em um único ponto (*Vamos atacar com tudo nada de posturas defensivas ou silenciosas, eles vão ser derrotados antes que possam reagir...*). Como o jogador desconhece a jogada do estrategista adversário caso ele tenha perdido o teste o *Observador* deve dizer que ele possui X bônus para distribuir nos pontos descritos acima, mas neste caso ao invés de bônus serão penalidades (os jogadores só devem saber disso depois que a batalha começar). A duração destes bônus fica a critério do Mestre, mais tão logo ele julgue que os estrategistas tenham dados suficientes para mudar sua linha de ação ele deve invocar uma nova disputa.
2. ANALISE: Este aspecto esta sujeito a uma penalidade (Estratégia -1), pois representa mais uma intuição do que um processo estruturado. Seria um “Bom Senso” passivo, o Mestre alertaria o jogador sempre que a atitude que ele fosse tomar fosse “taticamente inadequada” (*Você tem certeza que quer tentar um ataque frontal?*) caso o jogador insistisse na linha de ação isso seria por sua conta e risco; ou mesmo seriam alguns conselhos dados no decorrer de uma batalha (*Você percebe que o inimigo esta em vantagem e que vocês não vão agüentar por muito tempo.*). Também funcionaria como um “Sentido do Perigo” (mas o jogador também pode invocar esta habilidade de maneira ativa), o Mestre faz uma jogada oculta contra o valor da Estratégia do personagem (com uma penalidade) e se o teste for bem sucedido ele alerta o personagem sobre um perigo em potencial (*Você não gosta do cenário que esta a sua frente, um planalto no meio de uma cordilheira. Se a cavalaria aérea do reino Torgal ataca-los durante a travessia, saindo detrás dos picos enevoados, vocês não terão cobertura nenhuma.*). Mais uma vez o jogador seria responsável pela decisão final (vale lembrar que em caso de falha o Mestre pode mentir para o personagem).
3. COMBATE: Funciona de maneira semelhante ao Planejamento, mas com uma penalidade (Estratégia -2), devido a velocidade de reação necessária, imposta ao nível da Estratégia do personagem (o personagem também deve abrir mão de um turno de combate para montar uma estratégia e transmiti-la aos seus companheiros). Os eventuais bônus conseguidos só podem ser colocados em ATAQUE e DEFESA, e somente em um deles (ou a unidade é defensiva ou é ofensiva); e duram apenas 1D6+1

turnos (depois disso o personagem tem que perder outro turno). O estrategista também tem a opção de assumir uma postura radical, isso significa que os bônus serão dobrados, mas que o outro ponto irá sofrer uma penalidade igual ao bônus original (Por exemplo, se um personagem conseguiu um bônus de +2 ele pode coloca-lo em ataque simples, neste caso as jogadas de defesa continuam normais, ou coloca-lo em um ataque radical, o bônus de ataque sobem para +4, mas todas as defesas passam a ter uma penalidade de -2). Este aspecto da estratégia só pode ser aplicado na esfera de percepção do personagem; assim um general de um exército medieval que esta na linha de frente só pode afetar a batalha ao seu redor, 50 metros, e não todo o combate. Outro problema é que é preciso que o personagem consiga passar as instruções aos seus colegas de maneira clara e que os inspire a segui-las. Para isso é preciso que o personagem tenha o dom da *Liderança*, um teste bem sucedido de *Liderança* (com eventuais penalidades devido às condições do ambiente em que se desenrola a ação), é o suficiente para garantir que estas informações são passadas ou não. É claro que os outros personagens são livres para seguir as ordens ou não. Caso o personagem possua um nível alto de liderança (*Liderança* 3+) o Mestre pode desobrigar o jogador do teste de liderança.

### 3. Confiabilidade dos Aparelhos

Uma maneira de tornar o jogo mais interessante é atribuir aos veículos e aparelhos um número de confiabilidade (NC para encurtar). Este número representa a chance que um aparelho tem de não funcionar devido a uma falha mecânica; rolar um valor acima dele representa que o aparelho simplesmente não funcionou.

**Exemplo:** um carro usado, caindo aos pedaços tem NC: 8 cada vez que um personagem que estiver dirigindo o carro rolar oito ou mais em um teste de pilotagem o carro morre e vai precisar de um conserto (Teste de Habilidade em *Mecânica*) para voltar a funcionar.

Usar este parâmetro pode adicionar mais emoção a um jogo, *Observadores* detalhistas podem até utilizar dois valores de confiabilidade um para mau funcionamento (algo como perda de velocidade em carros, ou rádios que falham no meio de uma transmissão “comendo” palavras, etc.).

O único problema ao utilizar esse parâmetro, é que ele implica em um lance adicional de dados para cada vez que o equipamento é utilizado. Por isso, é aconselhável que o *Observador* no inicio da aventura (ou quando o equipamento cair nas mãos do personagem) role em segredo 2D6 e verifique se houve falha; caso aconteça, é a marcada a diferença entre o NC do equipamento e o número obtido será o número de vezes que o equipamento irá falhar no decorrer da aventura.

### 4. Controle de Fogo

A maioria dos veículos militares possui algum tipo de equipamento ofensivo, pode ser de uma simples metralhadora acoplada a um tripé fixado na estrutura do veículo até um canhão de anti-matéria controlado por um complexo sistema de giroscópios e computadores com sistema de aquisição automática de alvo.

Para determinar os atributos da arma acoplada ao veículo, consulte os dados na seção de armas, mas durante a utilização, some esse atributo complementar.

Este parâmetro representa como as condições inerentes a inter-relação veículo-arma que acabam por afetar a precisão do disparo. Por exemplo, uma metralhadora montada em um jipe tem Controle de Fogo -1, isso quer dizer que qualquer personagem que disparar esta arma terá uma penalidade de -1 na sua Habilidade Tiro; já um tanque *Leopard* possui um sistema de giroscópios que mantêm sua torre estável mesmo em terrenos acidentados, isso somado a um sistema eletrônico de mira lhe confere Controle de Fogo +2 ( qualquer um tem uma boa chance de acertar um alvo estático com o canhão deste tanque).

**Sobre o Realismo:** Existem diversos outros parâmetros que jogadores podem levar em conta em se tratando de combate envolvendo veículos; abaixo estão listados alguns parâmetros secundários que *Observadores* mais detalhistas podem levar em conta (Novamente vale a dica de só utiliza-los se combates envolvendo veículos tiverem um papel muito importante no seu jogo).

- **Alcance:** representa a distância máxima que as armas alcançam

- **Tempo de Recarga:** representa o tempo mínimo necessário para se recarregar uma arma
- **Recuo:** representa a interferência de um disparo na precisão do próximo ou no controle do veículo (é por isso que não se pode colocar metralhadoras em naves espaciais).
- **Contra medidas:** sistemas que criam uma “camuflagem temporária” confundindo os sistemas de pontaria do inimigo (*Flares, ECMs*, etc).

Em um confronto entre veículos armados, organize o confronto como se fossem personagens armados, não se esquecendo que a distância e o movimento são contados como penalidades para o atacante. A blindagem do tanque é estimada levando-se em conta as reais características do tanque na época. Estimou-se a blindagem considerando que em uma blindagem de 5cm têm 10 pontos de resistência, e para maior realismo considerou-se que cada 5 graus de inclinação o tanque receberia mais 2 pontos de resistência. A blindagem dos tanques e dos carros blindados será separada em frente, lateral e traseira; já que usualmente nestes veículos a blindagem é muito diferente em cada uma destas posições.

## 5. Táticas de Combate

Na maioria dos jogos, os personagens serão militares com alguma experiência em combate, e este tópico traz idéias de como aplicar táticas em situações de combate. Nossa atenção estará voltada apenas para táticas terrestres, pois na grande maioria das vezes e neste cenário que se desenrola uma partida de RPG.

### 5.1. Táticas Aplicadas a Tanques

A tática empregada para tanques depende do terreno em que se desenrola a ação. Em terreno aberto o tanque deve atuar rápida e maciçamente, como a tática “Blitzkrieg” alemã, com o maior número de tanques possível. Sendo que as tropas de infantaria devem seguir o mais próximo possível dos tanques acompanhando-os com unidades de transporte de tropas. Por outro lado em terrenos de difícil acesso e locais em que a mobilidade para um tanque é muito restrita o tanque deve sempre ser acompanhado de tropas de infantaria, neste caso o tanque protege a infantaria de ataques de baixo calibre e a infantaria protege o tanque contra ataques de unidades anti-tanque.

### 5.2. Táticas Básicas Aplicadas a Infantaria

*Não poderia haver pior lugar para preparar um assalto de infantaria. Era tão ruim quanto limpar uma cidade casa por casa ou realizar um ataque nas trincheiras na época da Primeira Guerra Mundial. Porém tinha que ser feito.*

Stephen Ambrose, falando sobre o Bocage no livro *Band of Brothers*

A infantaria, de preferência, deve evitar atacar por terrenos abertos a menos que disponham de fogo de barragem e ou cortina de fumaça. Claro que nem sempre em uma guerra estas condições podem ser satisfeitas, porém neste caso e quase certo que as baixas seriam altas em um ataque frontal em campo aberto sem a devida preparação.

Algumas das táticas mais básicas são: formação 2 a 2, 1 dando cobertura e o outro avançando; triângulo, dois dando cobertura e um avançando sendo que um fica em um ponto oposto formando um triângulo. Temos também a tática padrão americano que era usar dois pelotões um avançando e o outro dando cobertura.

Porém frequentemente é necessário usar táticas mais elaboradas para deter ou retardar o inimigo. Os alemães na Segunda Guerra, aproveitando o terreno difícil do *Bocage* elaborou uma brilhante tática usando este tipo de terreno. O *Bocage* era uma região compostas de cercas vivas irregulares de cerca de 180 m a 400m. Estas cercas eram altas o suficiente para bloquear a visão do inimigo e espessas o suficiente para servir como esconderijo e proteção. A tática alemã consistia no seguinte: morteiros eram colocados



em posições estratégicas e pontos de impacto eram marcados com antecedência, cada vez que um grupo de soldados passava por aquela posição os morteiros eram acionados com resultados fatais. Além disso, o esquema de defesa contava com metralhadoras pesadas bem posicionadas e pelo menos uma equipe anti-tanque. Caso algum tanque tentasse romper as defesas os “panzergranadier” entravam em ação. Complementando tudo isto a infantaria regular infiltrasse através das cercas vivas de modo a flanquear os soldados americanos e pegá-los em fogo cruzado.

Inicialmente quando os americanos entraram no *Bocage* eles utilizaram a sua técnica padrão que consistia no avanço de dois pelotões sendo que um protegia o avanço do outro. Porém esta não era adequada às condições do *Bocage* e os americanos sofreram pesadas baixas. Quando o alto comando aliado se deparou com este problema viu que era necessário utilizar novas técnicas para combater neste tipo de terreno. O general Charles Gerhardt ordenou ao general de brigada Norman Cota que criasse novas táticas para combater os alemães no *Bocage*. As táticas empregadas consistiam na colaboração entre tanques e infantaria. A tática era executada do seguinte modo:

- 1) Inicialmente os morteiros faziam barragem nas cercas vivas para tentar eliminar o máximo de oposição;
- 2) As metralhadoras pesadas eram posicionadas no começo das cercas vivas e faziam fogo de barragem ao mesmo tempo eram abertos nas cercas vivas espaço suficiente para que um tanque passasse e pudesse fazer também um fogo de barragem;
- 3) Enquanto o(s) tanque(s) e as metralhadoras fazem o fogo de barragem, os morteiros param o bombardeio e iniciam uma cortina de fumaça;
- 4) Neste estágio a infantaria avança tentando eliminar o máximo de resistência possível;
- 5) Uma vez a infantaria tendo avançado o suficiente e limpado a região de equipes anti-tanque o tanque avançava até a posição da infantaria.

### 5.3. Infantaria versus Tanques

Os locais mais indicados para uma unidade de infantaria acertar um tanque são na traseira, em sua lagarta (ele perderá somente sua mobilidade mas já é alguma coisa). A unidade de infantaria também pode optar pelo uso de minas. Apesar de não ser um método 100% eficaz costuma causar um bom estrago ao tanque.

Não é uma tarefa fácil para a infantaria emboscar um tanque. Contudo, um problema adicional a esta tarefa é que freqüentemente o tanque é acompanhado por algumas unidades de infantaria, normalmente entre 2 ou 3 por tanque. A tática mais básica para a infantaria enfrentar tanques consiste no seguinte: Quando os soldados avistam um tanque, e não eram avistados, os soldados escondem-se em locais bem protegidos e de preferência não muito próximos ao local onde o tanque deve passar.

Normalmente quando há apenas um ou dois tanques é comum serem acompanhados pela infantaria regular, cerca de três a seis soldados por tanque. Nesta situação os atacantes devem agir rápido e com precisão, a infantaria regular deve cuidar dos homens que estão acompanhando o tanque o mais rápido possível e o pessoal anti-tanque deve tentar acertar o tanque de preferência pelas laterais ou por trás. Caso o tanque esteja danificado ou destruído há duas possibilidades de ação: Uma é continuar o ataque até a completa destruição do inimigo. A idéia básica por trás da primeira opção é já que conseguimos neutralizar a ameaça principal podemos acabar o serviço. A segunda é retirar o seu contingente para um local mais seguro. Neste caso o grupo de ataque é normalmente pequeno e eventualmente poderia sofrer severas perdas caso persistisse no ataque.

Por outro lado é possível que de imediato o ataque não tenha o resultado esperado e neste caso novamente os soldados vêm-se diante de duas opções:

- 1) Continuar o ataque, nesta situação a linha de pensamento pode ser (temos que destruir o tanque ou não teremos chance de escapar) por outro lado pode ser que caso o grupo de ataque seja forte o suficiente a linha de pensamento seria (temos poder de fogo suficiente para destruir a unidade inimiga);
- 2) Retirar a linha de pensamento neste caso seria (com o tanque intacto não teremos chance de liquidar com a unidade inimiga).

Escolher entre uma das duas alternativas vai depender da situação em que os soldados se encontram, por exemplo, caso os soldados contem com um bom efetivo e estejam bem protegidos o líder do pelotão escolheria continuar o ataque até a destruição do inimigo ou sua rendição. Porém em uma situação de guerra não há uma opção clara entre recuar e atacar. Na escolha da alternativa correta deve-se

basear no efetivo disponível, na moral de seus soldados, na situação do terreno considerar as rotas de fugas disponíveis e a qualidade de suas tropas e a posição do inimigo e sua força.

## 5.4. Regras para Interação Tanque/Infantaria e Infantaria/Infantaria

No caso de haver uma emboscada os personagens devem fazer um teste de percepção com os seguintes modificadores:

Condição	Modificador	Condição	Modificador
Noite	-1 a -3	Ao Meio dia	0 a 1
Boa Camuflagem	-1 a -2	+ 15 homens	+1
Má Camuflagem	+1	+ 30 homens	+2
Ruídos	+1 a + 3	Encobertos	-1 a -3

Caso algum tanque seja atingido e o *Observador* deseje ver o quanto danificado o tanque ficou por causa de uma mina, uma Bazooça ou disparo de outro tanque a tabela abaixo pode ser utilizada para determinar quão danificado o veículo ficou:

2D6	Efeito
2	Alguns instrumentos danificados
3	A torre perde rotação 360 graus
4	1 homem está ferido (perde 1 de Físico)
5	1 homem está ferido (perde 1 de Físico) e a torre perde rotação 360 graus
6	2 homens estão feridos (perdem 1 de Físico) vários instrumentos danificados
7	3 homens estão feridos ( 2 perdem 1 de Físico e 1 perde 2 de Físico) vários instrumentos danificados
8	4 homens estão feridos ( 2 perdem 1 de Físico e 2 perdem 2 de Físico) vários instrumentos danificados
9	4 homens estão feridos ( 2 perdem 1 de Físico e 2 perdem 2 de Físico) vários instrumentos danificados sistema do canhão destruído ou inoperante.
10	1 homem morto e o resto seriamente ferido vários sistemas danificados
11	Tanque destruído e 2 homens mortos os outros seriamente feridos
12	Tanque destruído e toda tripulação morta

É importante a atenção que esta tabela serve apenas como guia, caso um tanque receba um dano massivo é óbvio que o tanque será destruído e uma boa chance que a tripulação morra também. Por outro lado caso a blindagem absorva a maioria do dano apenas alguns sistemas devem ficar danificados. Outro ponto que deve ser lembrado é que cada vez que o tanque é atingido o *Observador* pode querer fazer uma jogada de confiabilidade do tanque, porém para os tanques com confiabilidade 0 esta jogada não será necessária.

Por último, é importante ressaltar as vantagens e desvantagens dos tanques e da infantaria. O tanque leva vantagem devido ao seu poder de fogo, blindagem e velocidade. A infantaria pode combater o tanque usando sua manobrabilidade e sua habilidade em esconder-se em locais de difícil acesso e ou bem protegidos para emboscar o tanque usando armas apropriadas.

## 6. Desembarque

O momento do desembarque, especialmente sob fogo inimigo, é caótico tendo os personagens pouco ou nenhum controle sobre os eventos a sua volta. Só após atingirem a praia e encontrarem algum tipo de abrigo é que os soldados conseguiram tomar fôlego e os oficiais tentavam reagrupar as unidades. Para simular este evento basicamente randômico, os *Observadores* podem utilizar a tabela abaixo.

**Nota:** esta tabela deve ser utilizada apenas para os personagens dos jogadores; e tem como objetivo ser um apoio para *Observadores* interessados em um certo realismo (um personagem de jogador pode ser morto facilmente) ou iniciantes; como sempre a decisão final cabe ao *Observador*. Por se tratar de um evento aleatório é válido que os jogadores utilizam *Sorte* dos personagens neste momento (mas devem declara isso, e o número de pontos empregados, antes de rolar os dados).

JOGADAS DE DESEMBARQUE	
2D6	RESULTADO
2	Chega a praia ileso e encontra um bom abrigo (bônus de +1).
3	Chega a praia ileso.
4	Chega a praia com algumas escoriações, mas nada grave.
5	Perde parte não essencial do seu equipamento (decisão do <i>Observador</i> ).
6	É atingido por um estilhaço e perde 1 ponto de Físico.
7	Fica preso em um obstáculo e perde todo o seu equipamento (incluindo fuzil).
8	É atingido por uma bala e perde 2 pontos de Físico.
9	Preso em algum obstáculo, perde 2 pontos Físico (e seu Fuzil).
10	É atingido em cheio perde 3 pontos de Físico e todo seu equipamento (mal chega a praia).
11	Perde 4 pontos de Físico esta inconsciente na água (irá se afogar em 3 turnos).
12	Morto antes de chegar a praia

É claro que as condições de desembarque variaram de praia para praia, em algumas o desembarque foi fácil em outras quase impossível. A tabela abaixo indica o número representa os números de **Jogadas de Desembarque** que um personagem deve fazer por praia:

JOGADAS DE DESEMBARQUE	
PRAIA	N DE JOGADAS
JUNO	0
GOLD	1
SWORD	2
UTAH	3
OMAHA	4

Após realizar todas as jogadas o personagem deve tomar o pior valor de todas as jogadas.

## 7. Saltando de Pára-Quedas

*Quando descerem na Normandia, vocês só terão um amigo: Deus.*

Brigadeiro James M. Gavin, Subcomandante da 82ª Divisão de Pára-Quedistas aos primeiros 120 homens que saltariam sobre o França no Dia D.

Os pára-quedas usados na Segunda Guerra Mundial eram limitados sob diversos aspectos, e efetivamente esta foi a primeira vez que unidades de infantaria foram “aertransportadas” para atacar seu alvo de uma posição privilegiada. O pára-quedista era mais um passageiro do que um piloto, ao saltar de um avião o pára-quedas era acionado por uma fita e depois tudo o que o pára-quedista tinha que fazer era esperar o impacto como solo.

Não que a Habilidade *Paraquedismo* não seja necessária, ao contrário esta habilidade garante um abando correto do avião e um pouso sem lesões. Mas no que diz respeito ao local do pouso este ainda dependia da sorte. As regras abaixo tentam cobrir estes aspectos do jogo; como já dissemos antes as regras e tabelas estão destinadas a serem um apoio ao *Observador* (estando este livre para guiar a história como julgar conveniente).

Outro fato que foi levado em conta é que os saltos que precederam a invasão da Normandia foram dados a noite com um sistema de navegação dos aviões não muito eficientes podem-se afirmar que mais de 70% dos pára-quedistas caíram em locais diferentes de onde deveriam realmente estar.

<b>3D6</b>	<b>Erro de Posição</b>	<b>Efeito</b>
3	0 Km	Cai no ponto esperado e rapidamente se orienta (nenhum teste necessário)
4	0,5 Km	Cai no ponto esperado
5	1 Km	Cai bem próximo do ponto esperado
6	1,5 Km	Cai próximo do ponto esperado
7	2 Km	Cai próximo do ponto esperado
8	2,5 Km	Fica pendurado em uma árvore (2 turnos 1 teste de escalada para descer )
9	4 Km	Perde seu arma no salto
10	6 Km	Perde seu arma no salto e fica pendurado em uma árvore (2 turnos 1 teste de escalada para descer )
11	10 Km	Se fere ao aterrisar perde 1 ponto de Físico
12	15 Km	Torce o pé ao aterrisar (perde 1 ponto de Físico)
13	25 Km	Aterrisa em local impróprio e perde 1 ponto de Físico e quase todo o seu equipamento
14	35 Km	Perde seu arma no salto e fica pendurado em um ponto visível em um cenário de combate
15	45 Km	Aterrisa próximo a alemães (será atacado no turno seguinte por 2D6 soldados)
16	55 Km	Se fere gravemente no salto (perde 3 pontos de Físico)
17	60 Km	Cai de mau jeito (perde 2 pontos de Físico) próximo a alemães (atacado no turno seguinte por 1D6 soldados)
18	-	Morto por fogo antiaéreo ou por outro motivo qualquer

## Referências Bibliográficas

- Carrel, P. *Afrika Korps*, Editora Flamboyant. 1967.
- Editorial Codex S.A. *Coleção: A Segunda Guerra Mundial*. Editora Codex, 1965/1966.
- Hassel, S. *O Batalhão Maldito*, Editora Record. 1973.
- Hassel, S. *Monte Cassino*, Editora Record. 1973.
- Hassel, S. *Gestapo*, Editora Record. 1972.
- Hunble, R. *A Marinha Alemã: A Esquadra de Alto Mar*, Coleção História Ilustrada da 2ª Guerra Mundial, Editora Renes, Rio de Janeiro, 1973.
- Keegan, J. *Waffen-SS: Soldados da Morte*, Coleção História Ilustrada da 2ª Guerra Mundial, Editora Renes, Rio de Janeiro, 1973.
- Lucasfilm Games. *Secret Weapons of the Luftwaffe*, LucasArts Entertainment Company, 1990.
- Macksey, K. J. *Divisões Panzer: Os Punhos de Aço*, Coleção História Ilustrada da 2ª Guerra Mundial, Editora Renes, Rio de Janeiro, 1973.
- Microsoft. *Close Combat: Guia de Referência do Jogo*. Atomic Games, 1996.
- Price, A. *Luftwaffe: A Arma Aérea Alemã*, Coleção História Ilustrada da 2ª Guerra Mundial, Editora Renes, Rio de Janeiro, 1973.
- Seleções do Reader's Digest, *História Secreta da Segunda Guerra*, Editora Ypiranga, 1962.
- Snider, L.L. *The War - A Consise History*. 1960.
- Young, P. *Dia D*, Editora Ao Livro Técnico, Rio de Janeiro, 1982.
- White, B. T. *Tanks and other Armoured Fighting Vehicles 1942-45*, Blandford Express, 1975.

## Leitura Recomendada: Livros

- Todos os livros presentes na Bibliografia
- O Comissário – Hassel, Sven
- Coleção: História Ilustrada da 2ª Guerra Mundial – Editora Renes
- Hitler e o Nazismo Mágico – As Componentes Esotéricas do III Reich – Galli Giorgio.
- Coleção: A História que Vivemos – Editora Flamboyant
- A Arte da Guerra – Tzu, Sun
- História Secreta da Última Guerra – Seleções do Reader's Digest.
- Coleção: Aventuras Vividas – Editora Flamboyant

## Quadrinhos

- O Sombra – 1942
- Sargento Rock – várias histórias
- O Soldado Desconhecido – “O homem certo, no lugar certo, pode fazer a diferença, e vencer uma guerra”
- O Ás Inimigo

## Filmes

- Águia Pousou, A
- Buraco da Agulha, O
- Canhões de Navarone, Os
- Casablanca
- Chá com Mussolini
- Chave Para Rebecca, A
- Cruz de Ferro
- Desafio das Águias, O
- Fortin, O

- Fuga dos Homens Pássaros, A
- Fugindo do Inferno
- Guerra de Hart
- Julgamento em Nuremberg
- Lista de Schindler, A
- Memphis Belle
- Nimitz – De Volta ao Inferno
- Pearl Harbor
- Ponte Longe Demais, Uma
- Resgate do Soldado Ryan, O
- Sahara
- Stanlgrado – A Batalha Final
- U571 – A Batalha do Atlântico
- Vida é Bela, A

## **Documentários**

- Arquitetura da Destruição
- Triunfo da Vontade, O