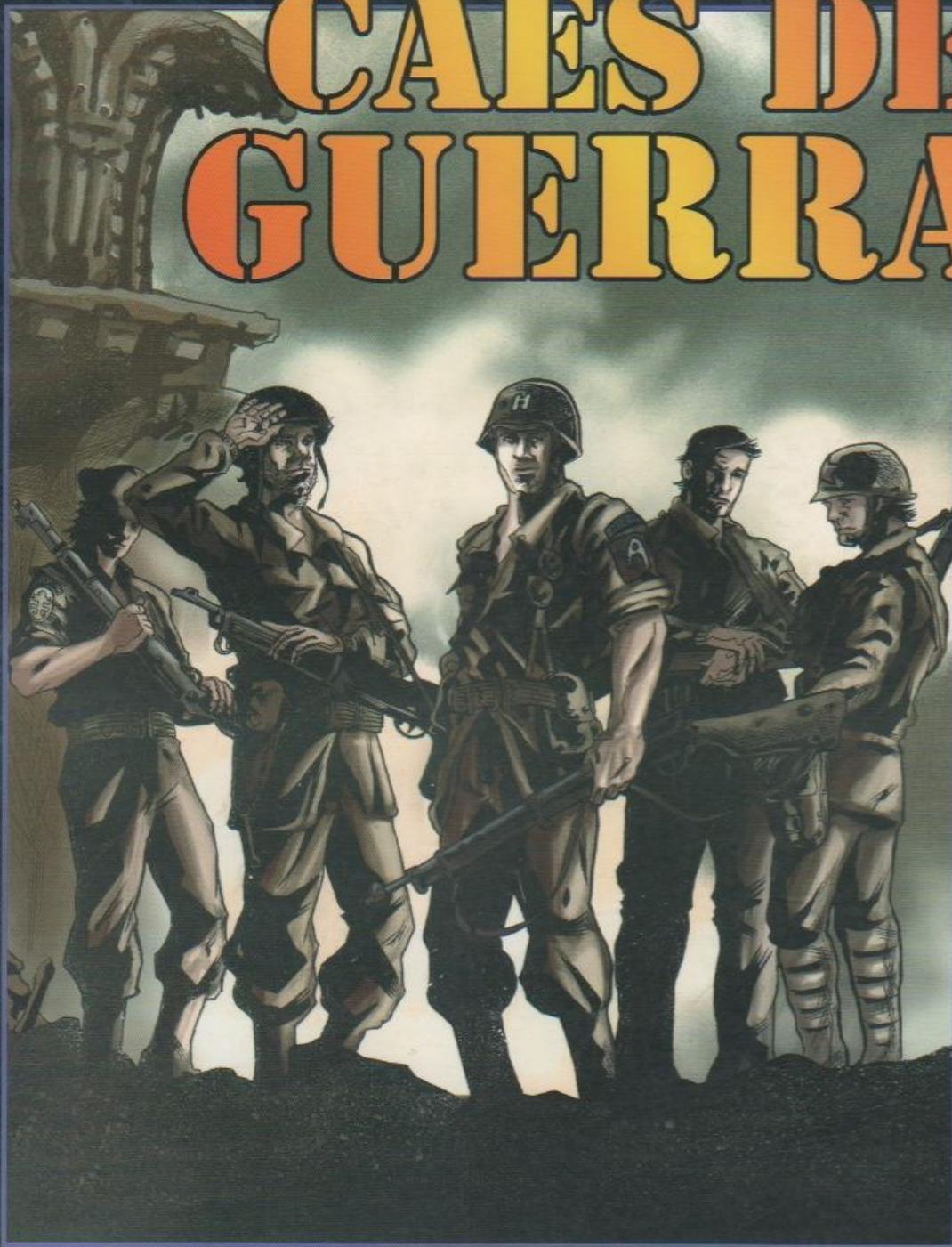


CÃES DE GUERRA



16

Thiago Augusto

Sistema
Daemon

INTRODUÇÃO

*one man on the right place
can make the difference
and win the war*

- Soldado Desconhecido

Uma guerra é vencida não somente por generais e políticos, mas sim por um contingente de heróis anônimos que só tem em seu coração a ânsia da volta ao lar, são e salvos. Seus nomes são esquecidos pelos anos, mas não sua conquista e vitória sobre a opressão.

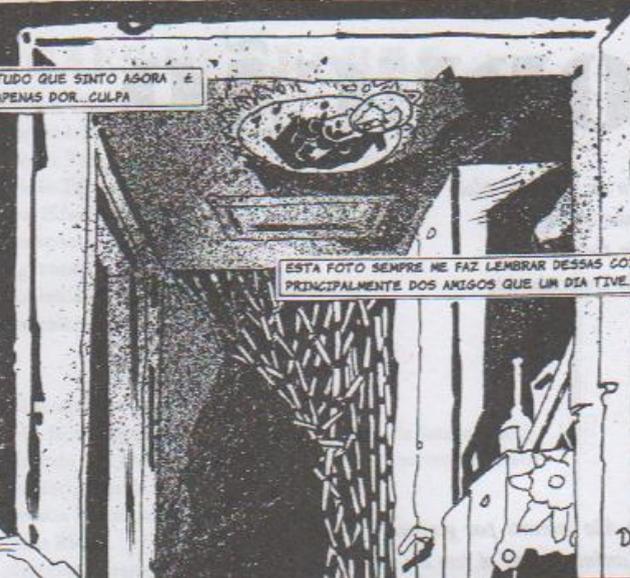
Cães de Guerra busca a essência deste conflito, sem perder o lado dramático e humano dos acontecimentos demonstrando que, apesar do mundo estar dividido em dois lados, o mesmo não poderia resumir os humores em uma dualidade simplesmente cromática, branco e preto.

O vasto material que você tem em mãos foi o trabalho de uma extensa pesquisa entre os mais variados livros, sites e filmes disponíveis no mercado, pois esta obra tem como objetivo dar ao Leitor e Jogador um panorama completo desse intrincado conflito, onde o melhor e o pior do ser humano veio à tona. Neste sentido foram disponibilizadas informações sobre os Aliados e Eixo, desde suas forças armadas, seus feitos, suas vitórias e derrotas a uma visão mais detalhada sobre suas tropas especializadas.

Até mesmo as fotos e desenhos foram cuidadosamente escolhidos para que dessem ao texto uma maior peso e credibilidade, convidando o observador a descobrir mais por trás dela.



TUDO QUE SINTO AGORA, É
APENAS POR... CULPA



ESTA FOTO SEMPRE ME FAZ LEMBRAR DESSAS COISAS...
PRINCIPALMENTE DOS AMIGOS QUE UM DIA TIVE.



LEMBRO DESTE DIA COMO SE FOSSE
ONTEM, O QUE ACONTECEU ME ATORMENTA
ATA HOJE.



GOSTARIA QUE TUDO TIVESSE
SIDO DIFERENTE NESTE DIA,
QUE NADA DISSO TIVESSE ACONTECIDO...
MAS NÃO POSSO MUDAR O QUE JÁ ACONTECEU!

CAES DE GUERRA

POR

THIAGO AUGUSTO E EDUARDO SILVA





DO ELE ACERTOU O MALDITO NAZISTA , POR OMENTO TUDDO FICOU PRETO . EI SEGURAR O OFICIAL ITALIANO QUE FOI HIDO PELO NAZISTA TENTANDO ME PROTEGER.

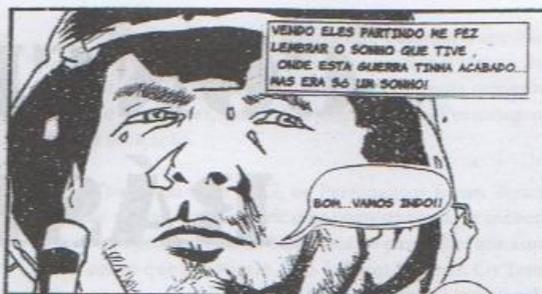
NAO CONSEGUIA ACREDITAR QUE AQUELE HOMEN QUE MAL CONHECIA , TINHA FEITO ISTO POR MIM. ESTAVA EM DIVIDA COM ELE.



POR SORTE TIVEMOS TEMPO DE RENDER OS OUTROS NAZISTAS E NINGUAM MAIS SAII FERIDO.



DEPOIS QUE VOCE PENSA NO QUANTO VOCE ESTAVA PERTO DA MORTE... PARECE ATÉ ENGRAÇADO, NESSAS HORAS ONDE TUDO PARECE ESTAR PERDIDO ALGO SEMPRE ACONTECE.



VENDO ELES PARTINDO ME FEZ LEMBRAR O SONHO QUE TIVE ONDE ESTA GUERRA TINHA ACABADO. MAS ERA SÓ UM SONHO!

BOH... VAMOS INDO!!



NAO AGUENTO MAIS ANDAR SENHOR.

VAMOS... PAREN DE RECLAMAR!!



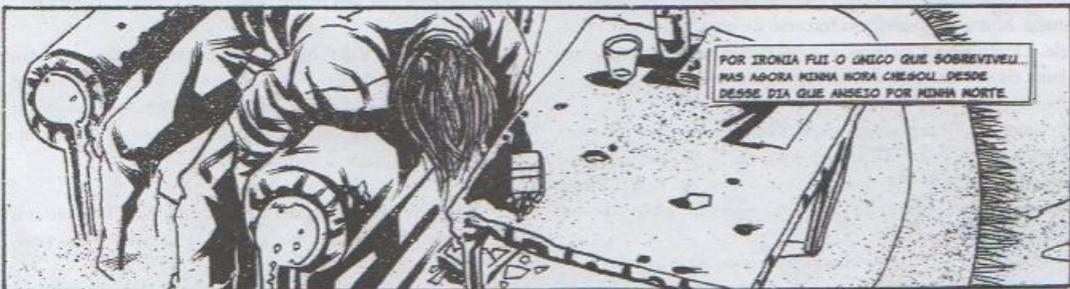
HEI... O QUE É AQUELO??

E FOI ISTO QUE ACONTECEU QUANDO LEMBREI DO BOMBARDEIO JA ERA TARDE



TUDO QUE VI DEPOIS FOI ESCLURIDAO. TODOS NEMES AMIGOS MORRERAM... OS SOLDADOS ITALIANOS... O CASM... SEU BEBA.

FUI RESPONSÁVEL PELA MORTE DE INOCENTES... E O PIOR... DOS NEMES PROPIOS AMIGOS.



POR IRONIA FUI O ÚNICO QUE SOBREVIVEU... MAS AGORA NEMMA HORA CHEGOU... DESDE DESSE DIA QUE ANSEIO POR MINHA MORTE.



A ÚNICA CERTEZA QUE TENHO AGORA NESTA VIDA... É QUE NINGUÉM IRA PARA O CALL.

CONCEITOS BÁSICOS

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados para se poder jogar. **CÃES DE GUERRA** não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, nós utilizaremos muitos termos e nomes que talvez você não esteja familiarizado. Muitos termos usados no sistema de combate também são tratados neste capítulo.

Personagem: Antes de começar a jogar, cada Jogador precisa criar um Personagem, que é a representação deste Jogador no mundo fictício. Um Jogador pode criar um Personagem soldado, médico, oficial, piloto... conforme desejar.

Durante o jogo, o Personagem realiza as ações propostas pelo Jogador. Um Personagem não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o Jogador não vai pular pela janela ou atirar contra nazistas.

Ficha de Personagem: Planilha onde são anotadas as características de cada Personagem. A ficha de Personagens encontra-se no final deste livro. Ela NÃO deve ser preenchida; cada Jogador deve tirar uma fotocópia da ficha para seu uso.

Mestre ou Narrador: É o Jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar todos os outros Personagens que não são controlados pelos Jogadores (ver NPCs) e criar e executar as Aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma Aventura depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os Jogadores tentarão resolver.

Aventura: Uma história criada pelo Mestre, contendo em si um problema a ser resolvido pelos Jogadores. Uma Aventura pode ser curta, terminando em duas ou três horas, ou muito longa, exigindo sucessivas sessões de jogo. Teoricamente, uma Aventura poderia durar para sempre.

Pense nas aventuras como capítulos de uma novela ou de um seriado. Cada aventura é uma história completa com começo, meio e fim, que eventualmente pode se desenvolver em vários capítulos de uma Campanha maior.

Campanha: Uma sucessão de Aventuras, envolvendo a saga dos Personagens, desde a primeira partida.

NPCs (Non Player Character), Personagens Não-Jogadores. Termo que designa Personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos Jogadores. NPCs geralmente servem como Personagens coadjuvantes nas Aventuras.

Atributos: Funcionam como uma forma de transportar um Personagem para o mundo fictício dos RPGs e estabelecer comparações entre ele e as diversas criaturas. Os Atributos descrevem seu Personagem como ele é no jogo.

São em número de 8, divididos em físicos e mentais. Os Atributos físicos são **Constituição, Força, Destreza e Agilidade** e os mentais são **Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma**. Os Atributos variam de acordo com seus dados de comparação, sendo que um humano possui normalmente valores entre 3 e 18, sendo a média 10.

Dados: Em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados e não somente os tradicionais dados de 6 lados. Neste RPG usaremos dados de 6 e 10 lados. As notações utilizadas são 1d6 e 1d10. Jogar 1d3 não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de 6 faces dividido por dois e arredondado para cima. 1d100 quer dizer dois dados de 10 lados sendo que um deles será a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

Uma outra forma de utilizar o d100 é com um relógio ou cronômetro digital que possua centésimos de segundo. O jogador deve disparar o cronômetro e, sem olhar para o visor, apertar "stop" depois de alguns segundos. O Jogador, então, desconsidera a marcação de segundos e utiliza apenas os **centésimos de segundo**. Da mesma forma que nos dados, um resultado 00 significa 100.

Pontos de Vida, ou PV: é a forma como representamos a "energia" que um Personagem possui. Quanto mais PVs um Personagem possui, mais difícil é de matá-lo. Personagens geralmente possuem de 12 a 20 pontos de vida. Um Personagem recupera 1 PV por dia de descanso completo.

Pontos Heróicos, ou PH: Pontos Heróicos são um tipo de Pontos de Vida extras que apenas os heróis grandes possuem.

Dano: quando um Personagem é ferido e perde Pontos de Vida, dizemos que ele recebeu Dano. Quando os PVs de um Personagem chegam a 0, ele desmaia e perde 1 PV por rodada, até chegar em -5, quando o Personagem morre.

Perícia: determina o que seu Personagem sabe fazer. Ele pode saber usar uma corda, ou ser um excelente carpinteiro. É a perícia que diz o quão bom ele é em determinada profissão. As perícias são representadas em porcentagem (%). Testes de perícia são feitos em situações especiais apenas: para trabalhos rotineiros, os testes são sempre feitos com o dobro do valor da perícia.

Perícia com armas: determina o quanto seu Personagem sabe lutar com uma arma. É composta de dois números, ataque e defesa. (*Baioneta 35/30*). Armas de fogo utilizam apenas um valor, dado em porcentagem (*metralhadora 50%, pistola 40%*).

Nível: em um jogo de RPG, normalmente precisamos de alguma coisa para comparar Personagens entre si. Saber o quão experiente um soldado é ou se uma aventura está bem balanceada para o grupo. Por causa disto, CÃES DE GUERRA utiliza níveis para diferenciar os Personagens.

Os níveis variam de 1 a 15 mas, ao contrário de outros RPGs, Personagens de níveis diferentes podem ser colocados em uma mesma Aventura, pois o que os diferencia é a quantidade de conhecimentos adquiridos e não apenas de poder.

A cada nível, o Personagem fica mais sábio e mais experiente, ganha 25 pontos de perícia em não-armas e 15 em armas, bem como 1 ponto para gastar em Atributos e 1 PV para adicionar aos que já possui.

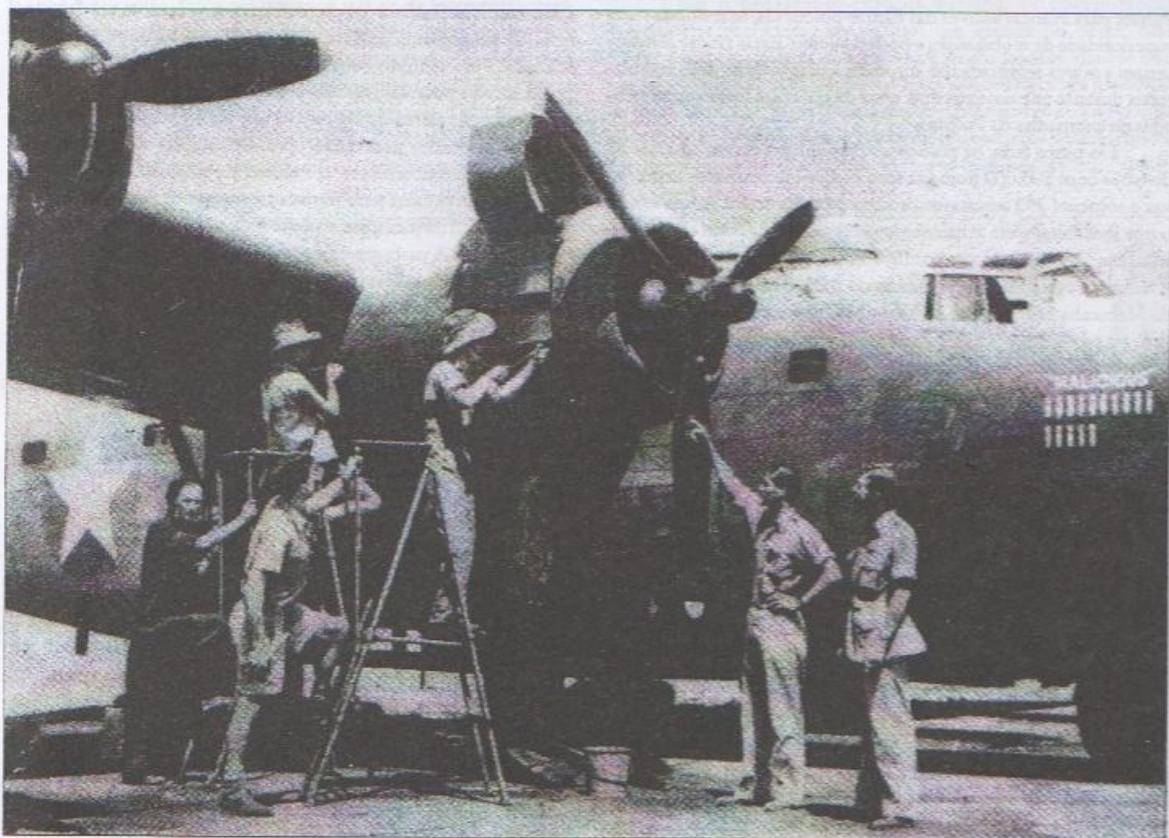
Pontos de Aprimoramento: São pontos que um Jogador possui para "refinar" a história de seu Personagem. Podem ser utilizados para conseguir aliados, mais riquezas, mais poder, Magia; e depende de cada Jogador gastar seus pontos da maneira que achar melhor. Os Jogadores começam com 5 pontos de Aprimoramento por Personagem.

Rodada: Medida de tempo que equivale a aproximadamente 10 segundos. É utilizada para marcar o tempo durante as Aventuras. É uma medida abstrata e utilizada somente pelo Mestre e Jogadores, suficiente para todos os Personagens efetuarem uma ação.

Teste: em todo RPG, os Personagens fazem Testes para verificar se conseguiram abrir uma porta trancada, se encontraram o livro que procuravam na biblioteca ou para saber que arma matou o corpo que investigam. Isto é chamado Teste. Os Testes são feitos com porcentagens. Joga-se 1d100 com os modificadores e verifica-se se o número sorteado foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste. Neste caso o Teste foi bem sucedido.

Ataque e Defesa: em CÃES DE GUERRA, ataque e defesa são muito simples. Basta observar-se a Perícia de Ataque ou de Defesa com determinada arma. Joga-se 1d100 e se o número obtido for MENOR ou IGUAL ao valor da Perícia, considera-se o ataque ou defesa corretamente efetuado.

Índice Crítico: divide o valor de Teste de ataque por 4. O valor, arredondado para baixo, é o Índice Crítico. Se a jogada de 1d100 for igual ou menor do que o Índice Crítico, considera-se que o golpe foi desferido contra um centro vital (cabeça, coração, pulmão). O dano, neste caso, é jogado duas vezes e somado.



HISTÓRIA

OS PRIMEIROS MESES DE GUERRA NA POLÔNIA

Em 15 de junho de 1939, os alemães finalizaram seus planos de ataque à Polônia sob o nome "Plan White", que consistia na destruição do exército polonês antes que este pudesse ser totalmente mobilizado. Isso implementaria um ataque duplo à Varsóvia com o Exército do Grupo Norte vindo da Pomerânia e leste da Prússia, e o exército do Grupo Sul movendo-se da Silésia e Galácia, apanhando Varsóvia. Na noite de 31 de agosto o exército alemão Sicherheitsdeinst ou SD tomou o controle da estação de rádio, vestidos com uniformes poloneses, e fazendo declarações antialeãs em polonês. Conhecida como "Operação Himmler", os alemães deixaram prisioneiros assassinados em campos de concentração usando uniformes alemães para que parecesse um ato de agressão da Polônia. Os alemães começaram oficialmente sua invasão nas primeiras horas de 1º de setembro de 1939 com 52 divisões contendo mais de 1,8 milhões de soldados avançando para a Polônia em 3 frentes. A chave para o sucesso seria o uso de seus tanques Panzer para avançar através das fileiras polonesas, usando sua vasta superioridade de mobilização e poderio aéreo. Estas táticas *blitzkrieg* seriam a marca registrada das surpreendentes vitórias alemãs unilaterais durante os primeiros dois anos da guerra, e foram aperfeiçoadas na campanha da Polônia.

Do outro lado, os poloneses dispunham de um total de 39 divisões com 500.000 homens sem forças mecanizadas expressivas e somente 392 aeronaves prontas para combate. Ainda assim, o que lhes faltava em armamentos eles compensavam em sua resistência. Por exemplo, o conflito inicial foi próximo a Gdansk (Danzig), a valiosa cidade portuária no Báltico que havia sido tirada da Alemanha pelo Tratado de Versalhes. Hitler considerou a captura desta parte do leste da Prússia como um tiro moral importantíssimo no primeiro dia de guerra. No final de agosto o velho cruzador Schleswig-Holstein entrou no porto sob a falsa intenção de um exercício, mas em 1º de setembro abriu fogo na ilha polonesa de Westerplatte que protegia o porto.

Os alemães, ainda assim, perderam mais de 200 homens e somente foram capazes de capturar a cidade depois de sete dias de contínuos ataques e da chegada de reforços em número substancial. Essa não foi uma vitória típica para os poloneses, mas demonstra o espírito incólume da Polônia que estava determinada a parar o ataque germânico a qualquer custo.

De qualquer modo, determinação apenas não poderia levar um exército para muito. Além disso. Os bombardeiros de grande altitude germânicos destruíam efetivamente as linhas de comunicação e de transporte, criando desordem instantânea.

Estradas tomaram-se um emaranhado de carros, caminhões, cavalos, carroças, soldados e civis e o país inteiro pareceu ter sido mergulhado em um caos profundo. Até mesmo os alemães ocasionalmente eram pegos pela confusão, como o lendário General

Heinz Guderian, que quase foi atropelado em um acidente quando a artilharia germânica jogou seu carro contra uma trincheira.

Existem vários mitos que cercam a campanha da Polônia na Segunda Guerra Mundial. Um dos mais conhecidos é o que conta que a *Luftwaffe* varreu a indefesa força aérea polonesa dos ares logo nos primeiros dias de guerra. Certamente os alemães ficaram satisfeitos com a superioridade aérea e com os incontáveis danos que seus aviões causaram, mas de fato seus ataques a bases aéreas polonesas provaram-se totalmente ineficazes.

Os primeiros ataques disparados na guerra vieram de bombardeiros alemães às 4:30h, que atingiram o aeródromo em Poznan, mas a base já havia sido evacuada. Os poloneses tinham escondido secretamente suas melhores aeronaves em bases alternativas e embora seja fato que a *Luftwaffe* lhes tenha causado severos estragos, tinham seus depósitos de suprimentos e aeronaves usadas para substituição de peças. Contudo, nenhuma aeronave polonesa foi abatida até 14 de setembro, com duas semanas de guerra.

Outro mito popular é o que diz que milhões de alemães adentraram na Polónia em motocicletas, tropas motorizadas e tanques. A propaganda nazista tentava mostrar ao mundo que seu *Wehrmacht* era munido com dúzias de divisões blindadas, mas na realidade eles possuíam apenas 6 divisões verdadeiras. A produção de blindagem alemã ainda estava em seus estágios iniciais e os tanques fabricados para o *front* eram em maioria tanques armados apenas de metralhadoras - o PzKw I e PzKw II. Os alemães se utilizavam de cavalos para transporte maciço assim como para reconhecimento de território, e quase toda a artilharia era puxada por esses animais. A vasta maioria da infantaria marchava à pé. De fato, a divisão alemã de infantaria fazia uso de aproximadamente 5.000 cavalos e não foi completamente motorizada até 10 depois da guerra terminar. Mesmo assim, isto se provou ser o bastante para subjugar os poloneses. A Polónia tinha menos de 1/3 da força armada germânica, mas continuava sendo maior em números se comparada com os Estados Unidos.

O mais infame dos mitos é a fantasia de que a cavalaria da Polónia investiu contra tanques germânicos. Essas unidades eram consideradas os melhores cavaleiros na Europa, mas eram utilizadas, acima de tudo, principalmente por seu baixo custo de efetivos, já que poucos veículos estavam disponíveis. Apesar de seus antiquados meios de viagem, a cavalaria polonesa era utilizada diretamente como infantaria pesada para fugas ou ataques surpresa. Ela usava metralhadoras, rifles antitanques 7,92mm e armas antitanques 37mm, as quais podiam facilmente danificar a blindagem germânica. A cavalaria investia onde não existia um modelo tático, mas no primeiro dia da guerra um regimento da cavalaria da Polónia descobriu um batalhão de alemães em um campo e liderou um ataque contra eles. Os alemães foram pegos de surpresa e sofreram severas perdas, mas foram socorridos por *Panzer*s que, já avançados, abriram fogo contra a cavalaria, sem cobertura. Os poloneses fugiram,

mas perderam somente 20 homens, incluindo o oficial em comando, Coronel Kazimierz Mastelarz. De qualquer modo, quando jornalistas italianos visitaram o campo de batalha no dia seguinte, os germânicos lhes disseram que a cavalaria havia avançado contra seus tanques e foi totalmente arrasada. Essa falácia foi publicada e a propaganda nazista fez tudo para que fosse amplamente divulgada e, conseqüentemente, amplamente acreditada.

Os comandantes poloneses esperavam que as usuais tempestades da Polônia pudessem retardar o avanço alemão, mas o tempo continuava perfeito para suas *blitzkrieg*. O solo estava seco e os rios em níveis baixos, condições que alguns chamavam de "Tempo Hitler". A *Blitzkrieg*, por si só não era incrivelmente de origem alemã; estrategistas franceses e britânicos já trabalhavam com essa idéia nas décadas de 1920 e 1930. Ainda assim, a eficácia de um ataque móvel em grande escala não foi completamente aceito e os alemães foram os primeiros a projetar um plano bem sucedido e implementá-lo. A *blitzkrieg*, literalmente "ataque relâmpago", foi o nome dado pelos aliados para um novo estilo de ataque desenvolvido pelo lendário general alemão Erich von Manstein, que planejou a invasão germânica do oeste europeu. A idéia era selecionar os pontos mais vulneráveis na linha inimiga e atacá-los daquele ponto, arrastando tropas para aquela área e enfraquecendo-as.

Então, os alemães usavam a *Luftwaffe* para bombardear através das linhas inimigas, causando grande confusão e desordem. Os veículos blindados então, forçavam o avanço através de focos enfraquecidos, e a infantaria germânica incutia-se através do buraco na linha inimiga, usando carretas motorizadas acompanhada de tropas sempre que possível. Tropas irrompiam para guardar os flancos em um escudo para fortificar os reforços e suprimentos para o ataque.

Uma das chaves para a vitória era a ênfase na velocidade, assim os germânicos podiam marchar tranqüilamente e manter

o avanço dos tanques. O típico soldado germânico carregava apenas um rifle com 60 cartuchos, 2 granadas de mão, máscara de gás, cantil, pá, e mochila. Isso permitia à infantaria alemã marchar mais de 60 quilômetros por dia.

O verdadeiro dilema não era a óbvia superioridade militar alemã, mas a carência de reforços ou ajuda externa. Assim, qualquer vitória da Polônia tinha vida curta porque eles não tinham como nem com o que se resguardar. Os alemães, ao contrário, facilmente podiam desdobrar-se com reforços quando e onde quisessem. Inglaterra e França haviam dito à Polônia para não ativar unidades reservas para não permitir qualquer instigação do conflito e, uma vez que começasse a invasão, as reservas polonesas estariam diretamente indefensáveis em trânsito ou barradas do *front*. Os poloneses estavam também em grande desvantagem industrial, e nunca teriam como sustentar uma guerra prolongada sem importar materiais e bens das distantes França ou Grã-Bretanha. Seu país era extremamente vulnerável à invasão, como sempre foi por centenas de anos e nessa guerra não seria diferente. A dimensão da Polônia, de grandes planícies, não oferecia barreiras naturais para ajudar em suas defesas. Acima de tudo isso, ainda havia o fato da Polônia não ter sua população unificada devido ao Tratado de Versalhes que redefiniu as fronteiras polonesas. Aproximadamente 1/3 da população não era etnicamente polonesa, e era impossível unir ucranianos, bielo-russos, lituanos e minorias germânicas para lutarem e morrerem por um país que eles não reconheciam necessariamente como sua terra natal.

Com o prosseguimento da batalha, os comandantes germânicos preocupavam-se com um ataque do oeste, mas Hitler sabia que a falta de preparo e os cautelosos aliados não ousariam montar uma ofensiva. Essa era uma grande manobra da parte de Hitler, jogar todo o poderio humano contra a Polônia com apenas uma pequena fração de seu exército defendendo a fronteira oeste da Alemanha, mas isto teve resultados. Não só



Hitler e seus comandantes a caminho de Varsóvia

as *Blitzkrieg* encurtaram a duração da campanha, mas também serviram como uma amostra vulgar de poder que foi amplamente divulgada e distorcida pela máquina de propaganda nazista. Além disso, Göring tinha certeza que a Luftwaffe neutralizaria qualquer ameaça, alardeando que “se um bombardeiro inimigo alcançar o Ruhr, meu nome não é Hermann Göring!”

Cientes de que não poderiam esperar pela ajuda dos aliados, o governo polonês fugiu em 4 de setembro, e o alto comando seguiu-o 3 dias depois para sua viagem à Romênia. Um brilho de esperança surgiu em 10 de setembro com o General Tadeusz Kutrzeba liderando um contra-ataque bem sucedido a uma extensa divisão alemã. Mesmo assim, a deficiente organização polonesa não pôde capitalizar essa oportunidade e eventualmente foi cercada. Os líderes poloneses decidiram então, lentamente recuar e esperar pelo inevitável ataque de França e Grã-Bretanha contra a Alemanha. O ataque nunca veio, somente o avanço de germânicos, até que Varsóvia foi finalmente cercada em 15 de setembro. Era apenas uma questão de tempo antes que os alemães saíssem vitoriosos sobre o fraco exército polonês que havia lutado por mais de duas semanas, sozinho, contra o mais formidável exército do mundo.

Contudo, os cidadãos poloneses tentaram transformar Varsóvia em uma fortaleza, cavando 20 quilômetros de trincheiras, usando móveis, carros e bondes para servirem de barricadas. Franco-atiradores e coquetéis molotov marcavam presença à chegada de tropas alemãs. Os 140.000 soldados poloneses remanescentes resistiram por outra semana em meio a um horror de lutas intensas que poderiam ser comparadas ao caos em Stalingrado. Hitler estava tão furioso com a incapacidade alemã de tomar a cidade que ordenou um “tapete de bombas” e enviou 420 bombardeiros para a cidade em 25 de setembro. Os poloneses até hoje chamam esse dia de “Segunda-feira Negra”. Refugiados partiam para a capital, mas os alemães forçavam sua volta a fim de enfraquecê-los pela fome e forçar a cidade à rendição. Era demais até mesmo para os defensores de Varsóvia, que não tinham mais comida, água ou munições, obrigando-os a se renderem em 27 de setembro, embora combatentes isolados lutassem por mais uma semana. Com apenas horas de rendição, em um vagão em Rakow, a SS começou a juntar judeus para serem enviados para campos de concentração ou simplesmente executados no local. Para qualquer um que quisesse continuar lutando, carregando ou escondendo qualquer coisa que pudesse ser usada como arma, era dada a ordem de execução.

Após perder Varsóvia, a única esperança dos poloneses era consolidar a resistência no sudeste da fronteira romena e reagrupar-se enquanto esperavam ajuda vinda do oeste. A Polônia não seria socorrida. No dia seguinte, Modlin sucumbiu e a última batalha organizada terminou em 6 de outubro em Kock, próximo a Varsóvia. Stalin anunciaria mais tarde que adquirira a Lituânia, a qual não seria incluída no pacto Molotov-Ribbentrop. Hitler cedeu, provavelmente porque acreditava que em 2 anos ele controlaria todas as terras russas de qualquer maneira, cerca de 100.000 soldados poloneses fugiram para a Romênia, que mais tarde lutaria ao lado da Grã-Bretanha e a França.

Outras tropas polonesas foram capturadas pelos soviéticos, dos quais alguns integrariam unidades que mais tarde combateriam os alemães. Desafortunadamente, milhares de outros foram mandados para Gulag, torturados ou executados, o que foi man-

tido em segredo por décadas. Em uma nota positiva, alguns destróieres e submarinos escaparam para águas seguras e depois puderam lutar ao lado da Inglaterra.

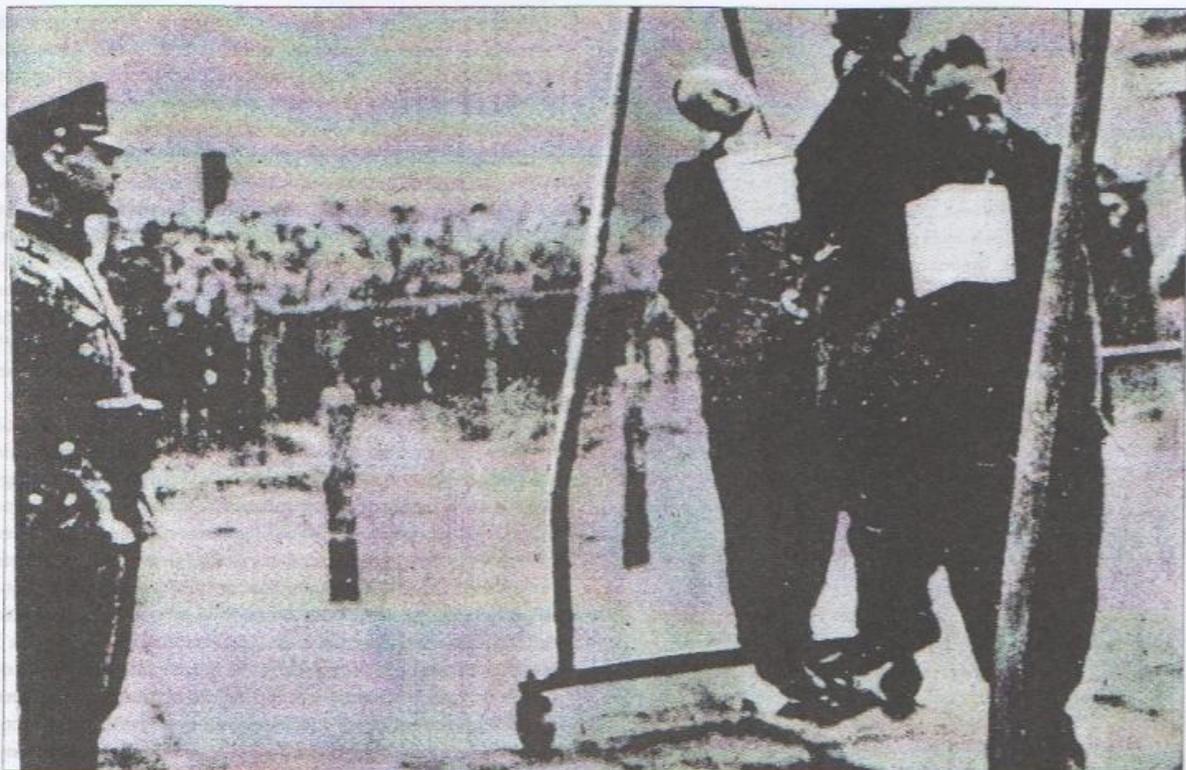
Adicionalmente, 98 aviões poloneses dirigiram-se para a Romênia e muitos destes pilotos tomaram-se heróis na batalha da Grã-Bretanha, com um esquadrão polonês tendo alcançado o mais alto índice de alvos abatidos.

O exército polonês tinha 66.300 mortos, 133.700 feridos e 587.000 homens capturados (com mais 200.000 feitos prisioneiros pelos soviéticos), bem como perderam virtualmente todo o seu espólio militar. A propaganda nazista tratava de dourar a campanha e ocultar as verdadeiras imagens, mas isso tinha um enorme custo mensal para a Alemanha. Os alemães tinham 16.000 mortos, 32.000 feridos, 217 tanques destruídos e 457 avariados, 285 aviões destruídos e 279 avariados, mais uma perda de 370 armas e 11.000 veículos. Talvez o fato mais impressionante fosse que os germânicos tenham gasto 8 meses de munições, peças e combustível em apenas 1 mês de campanha. Era claro que o exército polonês havia causado danos significativos à máquina de guerra alemã, e de fato computavam com metade de suas perdas até a invasão da URSS. Eles resistiram por 36 dias, somente 3 a menos que as forças aliadas no oeste duraram e que tinham 99 divisões e 3.500 aviões e meses de preparo. É de se pensar em como a guerra poderia ter tomado um rumo diverso do que tomou se os poloneses tivessem recebido a ajuda de que precisavam no momento exato. Enquanto é controverso se a Polónia poderia ou não ter sido salva, uma guerra inicial em 2 *fronts* teria rapidamente terminado com os sonhos de Hitler pelo domínio da Europa.

O HOLOCAUSTO POLONÊS

O real problema para os poloneses aconteceu quando a guerra do exército polonês terminou e a guerra racial polonesa começou. Após o término da campanha da Polónia, esta foi dividida em três seções principais: o antigo “corredor polonês” foi restaurado para a Prússia Ocidental, a terça parte oeste da Polónia tornou-se “Warthegau”, e o centro foi transformado em “Governo Geral para Territórios Poloneses Ocupados”, ou simplesmente Governo Geral. Prússia Ocidental e Warthegau deixaram de ser territórios poloneses e tornaram-se parte do Reich, enquanto o Governo Geral ficou sob administração civil. Hitler então denominou Albert Forster como chefe da Prússia Ocidental, Arthur Greiser como líder de Warthegau e Albert Frank para dirigir o Governo Central. Com a Polónia sob o rígido controle nazista, os alemães saboreavam seu novo território e viam as pessoas daquele país apenas como um meio de servir o povo germânico, como mais de um milhão de poloneses veio a descobrir quando foram enviados à Alemanha como mão-de-obra.

Os soviéticos também não eram nada gentis, mesmo que não tivessem travado uma guerra total na Polónia. Quando os soviéticos chegaram em 17 de setembro com 24 divisões de infantaria, 15 divisões de cavalaria e 2 unidades de tanques, eles tomaram a metade oriental da Polónia, parando no rio Bug e ocupando efetivamente 200.000 quilômetros quadrados. Ainda que não tenham implementado um programa de genocídio como os nazistas, os soviéticos imediatamente submeteram os poloneses à mi-



Varsóvia, 1939

séria comunista, roubando sua terra e tirando o controle de seus negócios, congelando contas em bancos, e tratando o povo com desprezo, tornando sua vida o mais difícil que podiam.

Eles enviaram 1,5 milhão de trabalhadores poloneses para a União Soviética, quantia da qual menos da metade retornou. Sem temer represálias, aprisionaram milhares de oficiais militares, que em seguida foram executados e a culpa foi toda jogada em cima dos alemães. Com receio de serem capturados pelos soviéticos, o presidente Ignacy Moscicki e o primeiro ministro Feliks Slawoj-Skladkowski fugiram para a Romênia, onde foram detidos, mas um novo governo foi formado na França pelo General Wladyslaw Sikorski. De lá, 17.000 poloneses foram agrupados e escaparam para a Inglaterra, onde mais tarde ficaram conhecidos como "os poloneses de Londres".

Para os que permaneceram, foi um redemoinho caótico de pilhagens, destruição e assassinatos, com a Wehrmacht infiltrando-se na Polónia como uma mancha indelével. Ao contrário da Einsatzgruppen de Reinhard Heydrich, que sistematicamente executava russos durante a invasão da Rússia em 1941, as execuções de poloneses iam além do acaso. Qualquer um que parecesse indesejável, resistisse ou recusasse qualquer motivo imposto, era objeto de surras, tortura, estupro e assassinato... parecia não haver razão ou motivo para a carnificina insensata. Wilhelm Moses, um caminhoneiro da Wehrmacht, testemunhou a SS enforcar poloneses com pedras amarradas em seus pés, para que pudessem sofrer uma morte lenta, assim como uma orquestra tocando para abafar

os gritos e lamentos da população. Outra mulher em Bydgoszcz viu "um número de escoteiros, entre 12 e 16 anos de idade, serem postos contra uma parede e fuzilados. Não havia razão. Um padre que correu para administrar os últimos sacramentos também foi morto. Ele recebeu cinco tiros". Estes não eram incidentes isolados, mas sim, normas da Gestapo, Wehrmacht e unidades da SS que saqueavam a Polónia como conquistadores bárbaros.

Uma possível explicação para essa brutalidade sem sentido é que muitos desses soldados estavam em combate pela primeira vez, e essa era a chance de liberar todo o seu ódio sob uma nação que, de qualquer modo, era considerada primitiva. Suas ações raramente eram repreendidas por seus oficiais, que eram instruídos pelos líderes nazistas a "olhar para o outro lado." A destruição em Wanton frequentemente era encorajada, mas a maior parte dos soldados da Wehrmacht queria lutar e vencer em batalhas, não executar passantes inocentes. Breve esse seria o serviço da SS e da Gestapo.

De qualquer forma, não importava como os soldados alemães se sentiam, porque qualquer reclamação sobre maus tratos sofridos pela população nativa era ignorada. De fato, o general da SS, Johannes Blaskowitz, líder do distrito Ober-Ost, escreveu pessoalmente para Hitler descrevendo sua repugnância pelas ações cometidas por seus soldados. Ele e vários outros generais sentiam que o barbarismo irrestrito não era condizente a um soldado alemão e ameaçava a nobre disciplina que eles tentavam instilar em seus homens "superiores." A resposta de Hitler foi "ninguém pode lutar em uma guerra com métodos do exército da salvação".

A crueldade casual era apenas isso, casual, ainda que os nazistas não parassem com a matança de espectadores inocentes, outros eram entregues à *Intelligentsia*. Os nazistas tinham como alvos específicos intelectuais poloneses, para garantirem seus planos de dominação completa. Doutores, advogados, políticos ou qualquer um com um alto nível de educação era identificado e enviado a campos de concentração, ou executados no local.

Mieczyslaw Brozek, um filósofo, professor em Krakow, esperava a chegada de alemães para impor aos professores restrições em seus currículos, ou possivelmente, demiti-los de seus cargos como professores, mas ao invés disso, testemunhou soldados alemães cercarem seus colegas e selvagemmente abatê-los a coronhadas de rifles. Isso servia para assegurar que nenhum elemento com alta instrução sobrevivesse, assim os germânicos poderiam explorar os poloneses, sem qualquer problema de resistência. Esse extermínio em massa causou à Polónia a perda de 15% de seus professores, 18% de seu clero, 30% de seus técnicos, 40% de seus docentes, 45% de seus médicos e 57% de seus advogados.

O ataque continuou ao cotidiano polonês com a proibição de toda forma de cultura. A língua polonesa, a ida à cinemas, o uso de transporte público e mesmo as relações sexuais foram estritamente proibidos, enquanto livrarias, galerias de arte e monumentos eram destruídos e substituídos por contrapartes alemãs; nem ruas polonesas eram poupadas, tendo seus nomes trocados por nomes alemães. Efetivada em 1939, às crianças polonesas era permitido o ensino até no máximo ao quarto ano básico, para mantê-las as mais desinstruídas possível.

O *reichsführer* da SS, Heinrich Himmler foi quem plantou a idéia, dizendo: "O básico desta escola deve ser aritmética simples, contar até 500; saber escrever apenas o nome; uma doutrina que seja lei divina para obedecer os alemães... eu não acho que a leitura seja algo necessário". Assim como era exigido que os judeus usassem uma Estrela de David ou uma braçadeira branca, os poloneses eram forçados a usar um "P" em forma de diamante para identificar-se. Os nazistas encorajavam o tratamento desumano aos poloneses e forçavam punições aos germânicos que demonstrassem qualquer compaixão a eles. Um alemão foi para a prisão por um mês por ter oferecido um maço de cigarros a um polonês, enquanto outro pegou quatro meses por permitir que um polonês se comunicasse com sua família distante.

O plano para exploração foi além da remoção da cultura e da população e tomou-se um dos piores casos de genocídio da história. A ideologia nazista ditava que os poloneses estavam no nível mais baixo da superioridade racial, fazendo deles *untermenschen*, ou subhumanos.

Enquanto Hitler tensionava modificar a decadente ruína cristã do oeste europeu, seu plano para a Europa Oriental era criar uma nova sociedade alemã, baseada na pureza racial, erradicando o povo eslavo e colonizando-o com o sangue germânico. Isso deveria ter início imediatamente na Polónia, e em 7 de outubro de 1939, Hitler fez de Himmler o "*Reichskommissariat* para a durabilidade do Império Germânico", que promovia a expansão alemã da Europa Ocidental e portanto, concluindo com êxito a *Lebensraum*. Himmler aceitou de bom grado este desafio e lhe foi entregue total uso do potencial das forças da SS, que seria o seu principal veículo de implementação.

O plano tinha três objetivos principais: um, o repatriamento de todas as etnias germânicas; dois, destruir a influência dos *untermenschen* no Reich; e, três, estabelecer uma nova civilização germânica através do assentamento. Este repatriamento e assentamento envolvia confisco de propriedades, deportação de poloneses e transferência de recursos para colonos alemães.

Antes que qualquer assentamento pudesse ser feito, os poloneses teriam de ser classificados em grupos: poloneses que viviam na Polónia desde o fim da primeira Guerra Mundial, a *Intelligentsia*, dissidentes do controle nazista, poloneses neutros, e aqueles que trabalhavam para o Reich. Os três primeiros mencionados eram designados para deportação, para serem tratados mais tarde; enquanto aos outros dois seria permitida a permanência, aguardando sua "germanização". Agora que os nazistas tinham concluído seus planos, eles precisavam de um sistema que pudesse executá-los.

Esse sistema foi designado para separar os alemães étnicos dos seres inferiores em ordem da criação de um Reich idealista, de raça pura. Desde que a Prússia Ocidental e Warthegau foram designados como a nova terra germânica e sujeitadas a colonização, os poloneses deportados tinham de ser postos em algum lugar antes que qualquer alemão pudesse rumar para lá. Esta se tornou a tarefa do Governo Geral, que virou a "lata de lixo" para todos os poloneses, judeus, ciganos e todos os outros povos indesejáveis no Reich. Hitler deu suas costumeiras ordens vagas, dando a seus 3 déspotas 10 anos para completarem a germanização, e "sem comentários" sobre seus métodos. Isso lhes permitiu carta branca para fazerem o que lhes aprouvessem, e eles podiam, não só escolher quem era etnicamente puro o bastante para ficar, como também quem deveria herdar terras.

Nem sempre esta era uma tarefa fácil, porque muitos dos colonos eram germânicos puros vivendo em território soviético, então, eles também tinham de ser etnicamente aprovados. Eventualmente 750.000 alemães mudaram-se para o território polonês às custas do povo da Polónia. As deportações não eram um processo civilizado, muitas vezes eram casos violentos. Era comum para tropas germânicas dirigirem-se para vizinhanças à noite, invadir um lar portando armas e, aos gritos, ordenar que uma família entrasse em um caminhão para levá-las embora. Ao fim de 1939 os alemães haviam deportado 1,5 milhão de poloneses para o Governo Geral com um adicional de 200.000 enviados para a Alemanha para trabalho escravo.

Inicialmente após a campanha na Polónia, Hitler não tornou públicas suas práticas genocidas porque queria manter suas opções com os inimigos abertas. Ele até mesmo chegou a dizer à Grã Bretanha e à França que tinha boas intenções no leste europeu e tratava seus assassinatos como uma "ação policial".

Seu discurso em rádio de 6 de outubro propunha que a Polónia se tornasse uma região autônoma caso Inglaterra e França recusassem em suas declarações de guerra e, até mesmo sugerissem que colaboradores da Polónia retomassem para seus governos regionais. Quando Chamberlain rejeitou totalmente essa proposta em 12 de outubro, Hitler decretou que a administração militar seria dissolvida quando a nova administração nazista ocupasse seu lugar. Isso se tornou realidade em 25 de outubro e menos de um mês mais tarde as fronteiras foram estabelecidas e o poder mudou para as mãos dos novos senhores da Polónia.

A FRANÇA VAI À GUERRA

Os aliados não foram tão negligentes ao avanço germânico. A França mobilizou seu exército em uma ofensiva 6 dias depois que a Alemanha atacou a Polônia. Em 7 de setembro, o general Maurice Gamelin avançou o 3º, 4º e 5º exércitos para Cadenbronn e Wendt, florestas próximas da região industrial alemã de Saarbrücken. Marchando através das divisas entre França e Alemanha na "Operação Saar", a França tentava perfurar a Linha Siegfried alemã, embora misteriosamente não tenha havido resposta germânica. Simultaneamente a Força Expedicionária Britânica fez sua primeira aparição na Segunda Guerra na França e debateu qual rumo tomar. Ambos os lados tinham problemas em coordenar seus planos e ainda que a guerra tivesse alguns dias de existência, eles se demonstravam tímidos, muito aquém das ações agressivas que mais tarde definiriam a Segunda Guerra Mundial. De volta à Alemanha, a OKW alarmou-se com o avanço da França em território germânico, mas Hitler não fez tentativas de conter os avanços franceses ainda porque, queria ver como sua *Western Wall* (ou "Linha Siegfried", como os aliados a apelidaram) se sairia em um ataque, e viu esse potencial para usar o avanço da França como uma desculpa para futuros ataques germânicos contra os franceses.

Sua atitude casual perturbou Gamelin, que erroneamente pensou que Hitler estava planejando um contra-ataque secreto. Ele então ordenou que seus soldados retornassem das defesas germânicas e lhes disse para se preparar para uma retratação rápida, pois seriam atacados. Como resultado, a França não avançou mais do que 8 quilômetros para dentro da Alemanha e eram barrados ao menor sinal de resistência por campos minados ou franco-atiradores. Quando os soviéticos invadiram a Polônia em 17 de setembro, a França percebeu que suas forças naquela parte da Europa era totalmente insignificante e ordenou, em 21 de setembro, que os avanços cessassem e retornassem para sua Linha Maginot. Muitos comandantes franceses viram nisso um erro porque seu recuo deu aos alemães tempo para reforçarem suas tropas ocidentais, e os franceses por sua vez, lentamente recuavam suas forças durante as primeiras duas semanas de outubro de 1939. Logo após, em 16 de outubro, os alemães lançavam sua primeira ofensiva ocidental, usando o 1º Exército do General Erwin von Witzleben, que apenas incomodou a França, mas permitiu que a Wehrmacht ocupasse uma porção do território francês.

Isso prenunciou o início da "Guerra Falsa", ou os meses entre a invasão da Polónia e a invasão dos países Baixos em maio de 1940, quando os aliados e Alemanha combateram-se, ainda que relativamente com poucas ações militares tomadas.

A GUERRA FALSA

Após a França ser posta de volta em sua posição defensiva original, repórteres ocidentais estranharam o tempo entre a declaração de guerra contra a Alemanha e a "Guerra Falsa" da invasão da França, ou "Sitzkrieg." Depois de sofrer os percalços na Primeira Guerra Mundial, o povo francês e seus líderes militares não ansiavam enviar suas tropas para combate contra um oponente tão formidável. Ao invés disso, a França pôs sua fé e seus recursos militares em uma estratégia



Soldados Alemães

defensiva, na expectativa de que a Alemanha se atirasse contra as defesas francesas. A França esperava que isso interrompesse o impulso alemão e enfraquecesse a Wehrmacht até que esta pudesse ser atacada. A ironia era que, a esse ponto da guerra, a França poderia mobilizar mais de 100 divisões enquanto os alemães tinham apenas 23 disponíveis nas margens francesas. Os alemães já sabiam que destruiriam a Polônia e a França estaria passiva à sua declaração de guerra. Eles tinham razão. Os alemães até mesmo tentaram ludibriar os franceses fazendo-os pensar que não tinham intenções de atacar seu país, espalhando propaganda sobre as fronteiras francesas. Eles prepararam faixas que diziam "Por que você luta?", distribuíram mensagens amigáveis e tinham bandas alemãs tocando músicas francesas, em posições militarmente próximas à França. Chegaram ao ponto de difundir discursos em francês no rádio e em alto-falantes, clamando que "a Inglaterra lutará até a última gota de sangue francês...você foi enganado... esta é uma guerra imperialista para a Inglaterra... nós germânicos não queremos nada da França...o que vai acontecer à suas esposas em casa...os ingleses estão acampados em seus povoados."

Mesmo isso sendo mera propaganda, a França esteve muito relutante em se engajar em um combate contra os alemães. Não que fossem covardes ou inaptos a guerra, mas preferiam ver melhores chances de deter a conquista nazista permitindo que a Alemanha fizesse o primeiro movimento. A França armou 78 divisões ao longo das fronteiras da Bélgica, emparelhadas com 10 divisões britânicas e posicionaram 17 divisões com a infame Linha Maginot como o tronco de seu plano de defesa. Como retaguarda, puseram 10 divisões nas divisas italianas, caso Mussolini atacasse e, 3 1/2 divisões ao longo da fronteira com a Espanha, caso Franco desistisse de sua neutralidade. Era um bom plano em teoria, mas tinha uma falha fatal: assumia que os alemães atacariam em peso através dos países baixos esquivando-se da Linha Maginot e da floresta de Ardenas. Os franceses estavam certos sobre a Linha Maginot, mas a estupidez cometida em relação a Ardenas iria assombrar a Europa Ocidental por 4 anos.

A GUERRA DE INVERNO NA FINLÂNDIA

Após repartir a Polônia, Stalin forçou a Estônia, Latvia e Lituânia a aceitarem a ocupação soviética em seus países. Ele então quis expandir sua zona de ocupação para o norte e anexar a Finlândia para proteger Leningrado assim como ganhar locações estratégicas no Mar de Barents. Stalin pressionou pela Península de Hangô e Península Rybachi em tensas negociações durante o mês de outubro em Moscou. Ele até mesmo tentou influenciar os finlandeses oferecendo o dobro do território na vizinha soviética Karelia, uma inapelável troca pela Finlândia. Ao contrário das nações bálticas, os finlandeses recusaram-se a capitular e todas as tentativas de firmar a questão diplomática falharam. Stalin pensava que a Finlândia seria uma conquista fácil, já que, apesar dos finlandeses terem um exército respeitável e bem treinado, seus armamentos eram terrivelmente ultrapassados. Os finlandeses tinham, contudo, uma linha de defesa das fronteiras chamada Linha Mannerheim que era uma série de fortes armados conectados por trincheiras. A linha foi escolhida para repelir um ataque soviético, mas tinha vários pontos fracos. Os finlandeses prepararam-se para uma invasão, e os soviéticos alegavam que alguns exercícios de artilharia mataram tropas soviéticas ao longo da fronteira. Os soviéticos então, usaram isso como desculpa para atacar uma minoria desarmada de finlandeses.

Em 30 de novembro, o Exército Vermelho atacou com grande poder, fazendo os finlandeses recuarem por quilômetros. Os Estados Unidos e a Suécia ofereceram-se para mediar a disputa, mas Stalin insistiu que aquilo não era uma guerra. Os finlandeses batiam em retirada e tudo parecia perdido, mas o Marechal Mannerheim jurou defender a Finlândia a qualquer custo. Ele encorajou o Coronel Talvela a usar a arma secreta finlandesa: batidas surpresa e ataques rápidos. Os finlandeses eram caçadores e esquiadores, usando isso para deslizarem sobre campos soviéticos, camuflados de branco, matando com impressionante eficiência. Eles atacavam os soviéticos dia e noite, usando simulações para



representar soldados soviéticos e tomar vantagem das florestas finlandesas, mais parecidas com quebra-cabeças.

Tudo isso confundia e cansava o Exército Vermelho. Os soviéticos continuavam atacando em grande número, mas os finlandeses esmagavam-nos usando o terreno ríspido para emboscar a armada avançada e então destruí-los com artilharia concentrada. O exército finlandês, que perdia em proporção de 3 para 1, agora causava ao Exército Vermelho um período de severo sofrimento e muitos incidentes. Os finlandeses a nada temiam e rechaçavam qualquer tentativa soviética de fuga. Em pouco mais de um mês o Exército Vermelho perdeu 27.500 homens e mais 1.300 prisioneiros. Os finlandeses capturaram uma enorme quantidade de armas e suprimentos, favorecendo seu desempenho de guerra. Muitos dos generais soviéticos que escaparam com vida das batalhas, retomaram para Stalin somente para serem executados por essa falha embaraçosa.

1940

Desafortunadamente para os finlandeses, os dias de sucesso estavam contados. Depois de um mês e meio de preparações, os soviéticos lançaram um contra-ataque maciço em meados de fevereiro com 35 divisões contra 15 fatigadas divisões finlandesas. A Finlândia clamou por ajuda da Suécia e Alemanha, mas estes declinaram por causa de seus tratados de não agressão. A Finlândia também tentou a Inglaterra e França, mas só conseguiu escassos grupos de ajuda militar. Da mesma forma que abandonaram a Polónia seis meses antes, os aliados ocidentais deixaram a Finlândia sofrer nas mãos do exército invasor.

Os bombardeios naval e aéreo da URSS exauriram a moral finlandesa e, em 1º de março o Exército Vermelho capturou Viipuri, ao noroeste de Leningrado. Os soviéticos haviam aprendido com seus erros e agora fracionavam o limitado exército da Finlândia. Eles sabiam que não poderiam lidar com o incansável Exército Vermelho e em 6 de março de 1940, eles buscaram a paz. Os soviéticos concordaram porque não precisariam de uma guerra extensa e já tinham perdido 500.000 homens em apenas 3 meses. Um tratado foi assinado em 13 de março, forçando os finlandeses a abrir mão de 12% de seu território, entre outras concessões e o acesso as linhas de transporte.

Ainda que tivessem perdido a guerra, os finlandeses atrasaram os soviéticos tempo bastante para não perderem mais território. A guerra, que foi muito brutal para apenas alguns meses, recebeu condenação mundial à agressão soviética a um estado fraco e neutro. Stalin seguiu seus desejos de anexar a Finlândia com medo de uma coalizão europeia contra a União Soviética e continuou seu plano de permanecer fora de uma guerra europeia.

A INVASÃO DA NORUEGA

Em segurança na Alemanha, Hitler iniciou os planos de ocupação da Noruega e Dinamarca sob o codinome "Weserübung" ou "Wesser Exercise." Seus planos originais contavam com uma Escandinávia neutra, mas com o tempo ele temeu que a Europa setentrional pudesse ser usada contra ele. Conseqüentemente, procurou estabelecer suas forças lá antes dos aliados, que tinham seus próprios planos na região. Uma linha costeira norueguesa controlada pelos ingleses ameaçava diretamente as posições germânicas

ao longo do mar Báltico, assim como impunha um bloqueio costeiro. Hitler queria a Noruega pelos seus valorosos recursos, especialmente minério de ferro, material de guerra necessário, o qual era exportado do porto de Narvik, nordeste da Noruega.

A Noruega também serviria como perfeita base estratégica naval e aérea para atacar a Inglaterra e Hitler ostentava que "fraqueza numérica fará bem para ações hábeis e surpresa na execução." Em grande parte, Hitler estava certo. As forças armadas norueguesas, comandadas pelo Major General Otto Ruge, não foram capazes de defender uma linha costeira tão larga. Os alemães planejaram fazê-los se render ganhando o controle dos portos noruegueses e a capital da cidade de Oslo.

A Inglaterra tinha plano similar, mas era para proteger a Noruega dos germânicos. Inicialmente a Inglaterra estava insegura sobre o curso de ação tomar, e decidiu minar as águas entre Noruega e suas ilhas praias. Batizada de "Operação Wilfred", preveniria-se de barcos alemães furtivos através de águas neutras. A Inglaterra também planejou mandar tropas para guardar os portos e converter o porto da cidade de Narvik numa base naval dos Aliados. Diziam que se Noruega ou Suécia permitissem que os alemães usassem as rotas marítimas escandinavas por qualquer razão, perderiam seu status de neutralidade. Era algo para se avaliar, porque ambos os países queriam desesperadamente manter-se neutros, como foram na Primeira Guerra Mundial. Os navios germânicos partiram em 7 de abril de 1940, o mesmo dia que a Inglaterra enviou suas embarcações para minar as águas norueguesas, e o serviço começou no dia seguinte.

Sob o comando do General Nicholas von Falkenhorst, os alemães foram enviados para a invasão com aproximadamente 9.000 tropas tripulando 71 embarcações disfarçadas como navios de guerra britânicos para confundir os noruegueses. Rumores da invasão espalharam-se pela Escandinávia, mas cada país recusava-se a acreditar que isso aconteceria com ele, mas sim com um país vizinho. A Inglaterra também interpretou mal a compleição naval alemã como uma tentativa de romper seus bloqueios e ignorou vários sinais que indicavam as intenções dos alemães. Muitas batalhas navais seguiram-se então, uma especialmente notável em 8 de abril de 1940 quando os diminutos destróieres britânicos, Glowworm, foram massacrados pelo poderoso cruzador germânico Admiral Hipper. Ao invés de afundar graciosamente, o Glowworm virou-se a todo vapor contra o Admiral Hipper em uma última tentativa de se vingar pela sua morte inevitável. Do Glowworm salvaram-se apenas 31 marinheiros, mas Hipper foi danificado o suficiente para obrigá-lo a retornar para o porto. Dois dias depois, outro cruzador germânico, Bülcher, foi pego de surpresa pelos noruegueses e naufragou. O Lützow em seguida viu o navio explodir violentamente e acreditou haver um campo minado à frente, então, deu meia volta e chamou o ataque em Oslo.

Em terra, os ataques alemães eram muito mais bem sucedidos e os germânicos devastaram as cidades de Bergin, Kristiansand, Narvik, Oslo e Trondheim. O Rei Haakon VII, a família real norueguesa e a maioria do corpo governamental fugiu e Hitler ordenou que um governo fascista fosse estabelecido para governar o país. O rei disse que preferiria ter abdicado, mas um ambicioso político norueguês pró-nazismo, Vidkun Quisling, ajudou Hitler com sua invasão ao proclamar-se o novo presidente.

Os noruegueses o rejeitaram, providenciando que fosse executado quando a guerra acabou, e seu nome virou sinônimo de "traidor", assim como Benedict Arnold na história americana. Os alemães defenderam suas ações dizendo que ele "salvou" a Noruega de uma ocupação Aliada quando de fato, eles é que se tornaram o exército ocupante.

A BLITZKRIEG SILENCIOSA

Ao mesmo tempo que os noruegueses lutavam por sua pátria, o embaixador germânico na Dinamarca, von Renth-Fink, notificou ao ministro dinamarquês do exterior que a Dinamarca também deveria aceitar a ocupação germânica ou sua capital, Copenhague, seria bombardeada sem piedade. Percebendo que seu pequeno exército de 15.000 não seria páreo para a enorme Wehrmacht alemã, os dinamarqueses relutantemente se renderam sem luta. A decisão provavelmente foi a mais acertada a tomar, porque mesmo se o rei da Dinamarca e seu gabinete discutissem sobre a provação, os alemães já tinham aportado em Copenhague com uma força invasora de 1.000 homens. Poucas horas depois da rendição, mais de 40.000 tropas alemães marchavam. Foi um grande choque para o povo dinamarquês, que apenas 24 horas antes seguia sua rotina, sem conhecimento de uma ocupação. Agora, homens surpresos enfileiravam-se por pontes e estradas para observar o avanço das tropas.

A invasão da Dinamarca foi extremamente bem sucedida e antes do meio-dia, os alemães já usavam campos de pouso dinamarqueses em seu cerco à Noruega. A Dinamarca foi ocupada por 130.000 soldados alemães sob o pretexto de estar protegendo os dinamarqueses de uma invasão Aliada. Apesar de se sentirem mais incomodados do que escravizados, o povo aprendeu que eram, de fato, prisioneiros em seu próprio país. Os alemães instalaram chancelas em todos os pontos principais, mas deixavam os civis se locomoverem em paz depois de passarem por uma inspeção.

O FRACASSO DO RESGATE DA NORUEGA

Mesmo encarando o mais temível exército do mundo, os noruegueses continuavam a impor uma luta, depois do Rei Haakon VII escapar da captura e tratando de formar um governo em exílio na Inglaterra. O exército norueguês estava em frangalhos, mas adquirira muitos civis com veículos e armas pessoais. Ainda que cientes de que não poderiam forçar um recuo alemão, eles esperavam usar táticas de guerrilha para mantê-los longe o bastante para possibilitar a chegada de socorro britânico. Os navios noruegueses também impuseram resistência, mas eram eventualmente subjugados por uma marinha alemã muito mais poderosa. A Noruega estava completamente confusa e a Inglaterra não percebia o quão séria era a invasão. No momento em que entenderam que era uma campanha em larga escala, eles alcançaram os germânicos em meio a batalha. Parte da dificuldade em aportar tropas era devido a superioridade aérea alemã. A Luftwaffe era tão eficaz que os ingleses não poderiam remover os alemães da Noruega via Skagerrak, a passagem que separa a Dinamarca da Noruega. Mesmo após a Alemanha ter lhes dito para se renderem ou seriam destruídos, os noruegueses não se intimidaram. De qualquer maneira, o descoordenado

e ineficiente exército britânico não poderia lidar com a blitzkrieg e a Noruega já estava quase sem suprimentos. Quando a Grã-Bretanha finalmente chegou em Lillehammer em 21 de abril de 1940, os alemães os atacaram duramente e tomaram a cidade de modo fácil.

Os ingleses estavam transtornados: alguns capturados, alguns escaparam para a Escócia, e outros se perderam em regiões isoladas da Noruega. O fato dos exércitos de apoio aliados estarem atuando em diversos países dificultava uma resistência firme e organizada, além dos alemães espertamente dirigirem os britânicos até a parte do país que era atingida pela neve. Em 16 de abril, os alemães já controlavam a maior parte do sudeste da Noruega, enquanto os Aliados tentavam desesperadamente continuar lutando ao aportar tropas em Andalsnes e Namsos. Essas abordagens mostraram-se sem sucesso e, em 3 de maio, os alemães haviam tomado o centro da Noruega. Em maio, todo o sudeste norueguês estava em mãos germânicas, fazendo com que a Inglaterra olhasse para seus 1.559 mortos e pouco progresso e decidisse evacuar as tropas remanescentes. Os ingleses em fuga foram constantemente atacados pelos alemães e muitos de seus navios em retirada, afundados.

Assim que Hitler invadiu a Bélgica e a Holanda em 10 de maio, Winston Churchill foi nomeado Primeiro Ministro da Inglaterra. Ele queria continuar a evacuação norueguesa, mas manter Narvik, por razões morais, pelo menos. Em 27 de maio os Aliados fizeram um ataque anfíbio em Narvik, com 1.250 homens preparados, mas foram obstruídos pelos ataques da Luftwaffe e da infantaria germânica, que estava na tocaia. Não obstante, os Aliados investiram e tomaram a importante cidade do porto ao final do dia. Infelizmente, sua permanência foi breve e uma retirada foi ordenada em junho por causa da terrível situação na França. O General Ruge, de qualquer maneira, decidiu permanecer com seus soldados noruegueses e negociar a paz. Por sorte, a marinha britânica teve pouco trabalho com as esquadras germânicas, que pagaram um alto preço por sua vitória: eles perderam metade de seu grupo de destróieres, 14 navios de suprimentos e ainda tiveram diversas embarcações avariadas.

Em 9 de junho de 1940, o General Ruge e o General alemão Dietel concordaram com um cessar-fogo. As perdas de ambos os lados eram surpreendentemente baixas se considerada a intensidade das batalhas: tanto Eixo como Aliados, tinham, cada um, por volta de 5.000 mortos, feridos ou desaparecidos. Ambos os lados aprenderam também valiosas lições da campanha da Noruega. Os alemães aprenderam que a coordenação precisa de seu exército, marinha e aeronáutica poderia, a despeito da opinião estar contra eles. Para os britânicos, era um alerta de que todo o seu poderio naval não tinha eficácia sem cobertura aérea apropriada e seus navios eram extremamente vulneráveis aos ataques pelo ar.

A SUÉCIA SE APÓIA EM SUA NEUTRALIDADE

Durante a invasão da Escandinávia, a Suécia manteve-se neutra. Isso porque sua renda era gerada pela exportação de ferro, que continuavam vendendo aos nazistas. A Suécia não ajudaria a Finlândia a combater o ataque soviético, mas 8.000 suíços serviram como voluntários para o exército finlandês. Sentindo o problema iminente, quase todos no país lançaram-se para as linhas de defesa



Soldados Britânicos se preparam para a viagem até Narvik

suecas. O escasso exército sueco quase dobrou da noite para o dia com voluntários e, no fim da guerra havia triplicado. Civis construíram abrigos, buscando aviões inimigos nos céus, doando tempo e dinheiro e providenciando veículos e suprimentos.

A Alemanha disse à Suécia para permanecer neutra, mas "progermânica," querendo assim, dizer que deveriam atender os pedidos alemães. Os suecos não deram atenção às ameaças nazistas e lhes disseram que se invadissem a Suécia, eles destruiriam as minas de minério de ferro. Ainda que a Suécia estivesse rodeada por uma guerra caótica, seus cidadãos viviam uma vida relativamente normal. Contudo, cada família foi afetada por isso, já que muitos civis eram convocados para a reserva militar.

Após a Alemanha conquistar a Dinamarca e Noruega, eles bloquearam a Suécia por fora, forçando-a a um tratado exclusivo com os alemães. Isso impunha uma alimentação terrível e corte nos suprimentos, mas os dispostos suecos tiraram o melhor que podiam dessa horrível situação. Eles forçaram sua produção de comida ao máximo e usaram enorme quantidade de madeira para incontáveis subprodutos. A censura era excessiva e sentimentos antialemães e anticomunistas, abraçados e somente combinados quando o rei da Suécia, Gustav V deixou a Alemanha deslocar suas tropas pelas terras suecas. Hitler não invadiu a Suécia porque não queria perder valiosas tropas na Escandinávia quando tinha outros interesses. Os suecos provaram sua neutralidade não permitindo

que os alemães usassem seu espaço aéreo: quando os germânicos voaram sobre a Suécia para atacar a Noruega, os suecos abriram fogo com suas armas antiaéreas. A relutância da Suécia em dobrar-se à pressão germânica enfureceu Hitler, mas ele tinha coisas mais importantes com que se preocupar - a invasão do oeste europeu.

OS ALEMÃES ATACAM O OCIDENTE

Na primavera de 1940, os alemães estabilizaram-se nas fronteiras da Alemanha desde que a campanha na Polônia terminara meses antes e esperavam por um tempo mais favorável para lançar a próxima fase da guerra - a conquista da França. Os soldados alemães estavam esperando ouvir a palavra código para deslanchar o ataque - "Danzig" - desde 20 de novembro de 1939, mas os germânicos não tinham um plano pronto para o ocidente. Apesar disso, os Aliados julgaram mal as habilidades germânicas para conquistar a França. Eles pensaram que as planícies da Polônia e as florestas e montanhas da França eram totalmente diferentes, e a França não poderia ser invadida tão facilmente como foi a Polônia. O plano secreto dos alemães era adentrar através da floresta de Ardenas, imaginada impenetrável pelos Aliados. Os Aliados esperavam uma invasão vinda do norte, assim, empregaram tropas mais fracas em Ardenas e investiram demais na Linha Maginot. Em 10 de maio os alemães usaram as táticas da *blitzkrieg* para

forçar entrada através da supostamente impenetrável Ardenas. Coincidentemente, Winston Churchill substituiu Neville Chamberlain como primeiro-ministro britânico. Churchill era o antigo líder da marinha real, chamado de "O Senhor da Marinha", e foi um respeitado marinheiro na Primeira Guerra.

A *blitzkrieg*, literalmente "guerra relâmpago", era um nome dado pelos Aliados para um novo estilo de ataque, criado pelo lendário General alemão Erich von Manstein, que planejou a invasão germânica do oeste europeu. A idéia era selecionar os pontos mais vulneráveis na linha inimiga e atacá-los daquele ponto, arrastando tropas para aquela área e enfreqüecendo-as.

Então, os alemães usavam a Luftwaffe para bombardear através das linhas inimigas, causando grande confusão e desordem. Os veículos blindados então, forçavam o avanço através de pontos fracos facilmente, e a infantaria germânica incutia-se através do buraco na linha inimiga, usando carretas motorizadas com tropas sempre que possível.

Uma das chaves para a vitória era a ênfase na velocidade, assim os germânicos podiam marchar tranqüilamente e manter o avanço dos tanques.

Em resposta a isso, a França usaria seu "Plano D", que era um avanço para a Bélgica para se encontrar com as 29 divisões alemãs invasoras sob o Marechal de Campo von Bock.

Infelizmente havia mais 45 divisões movendo-se através da debilmente protegida Ardenas ao mesmo tempo. Os Aliados caíram direto nas mãos dos germânicos e pagaram caro por isso. Ao usar um ataque em duas pontas, eles cercaram as tropas aliadas, desarmando-as. A Europa Ocidental foi engolfada num caos, estradas estavam congestionadas com tropas fugitivas e bombardeadas constantemente pela Luftwaffe.

O ataque à Holanda, Bélgica, Luxemburgo e França foi simultâneo e mortal. Na neutra Holanda, milhares de Fallschirmjäger, (para-quadristas) alemãs, desciam atrás das fracas defesas da fronteira holandesa, enquanto forças motorizadas e mecanizadas arrasavam com as linhas de frente. Roterdã foi infiltrada e no espaço de 4 dias os germânicos ameaçavam destruir a cidade a menos que a resistência holandesa se rendesse imediatamente. A Holanda aceitou, mas os alemães decidiram bombardear a cidade mesmo assim, matando dezenas de milhares de cidadãos holandeses inocentes.

A Bélgica foi invadida com um plano similar, mas de uma maneira melhor calculada. A principal batalha terrestre foi travada contra um forte em um canal no rio Meuse, que pensava-se impossível de derrotar. Mas os alemães haviam construído uma réplica desse forte na Tchecoslováquia e treinaram seu plano de ataque até que estivesse perfeito e então usaram o plano no verdadeiro forte. Uma perfeita combinação de Fallschirmjäger, Luftwaffe, máquinas de combate e infantaria esmagaram o aparentemente intransponível forte em 2 dias. Com as forças aliadas em completo desarranjo, as divisões saíram para outra retirada. Os alemães tomaram vantagem da confusão causada pelo bombardeio das cidades civis que eram forçadas a fugir usando as mesmas estradas usadas pelos exércitos aliados. O resultado era desastroso e as rotas aliadas usadas para retiradas se tornaram congestionadas com forças militares e seus veículos, e civis com suas carroças e cavalos. Desse jeito se tornavam um alvo fácil para os ataques aéreos germânicos.

Como as principais defesas aliadas tinham sido empurradas para a Bélgica, eles ocuparam os alemães o melhor que puderam e lutaram valentemente por dias, até perceberem horrorizados que o alvo principal dos germânicos não era nos Países Baixos, mas sim em Ardenas. Em 14 e 15 de maio o 9º exército francês foi derrotado pela Blitzkrieg alemã em Ardenas e que causou pânico entre os Aliados que abandonaram suas posições na Bélgica e tentaram parar a onda de forças germânicas avançando ao sul. O 7º exército francês apressou-se em guardar a linha de frente o mais rápido e eficientemente possível, enquanto em 17 de maio, o General francês Charles De Gaulle atacava o flanco das pungentes forças alemãs. Esforçadas tentativas foram feitas para interromper as manobras alemãs mas os Aliados não tinham os recursos disponíveis onde precisavam para parar os germânicos e a máquina de guerra nazista mergulhava cada vez mais em direção a costa francesa. De 16 a 19 de maio os Aliados recuaram para a costa e prepararam-se para uma retirada, chamada de "Operação Dinamo." Durante esse tempo não houve linha de frente estabelecida, e os Aliados foram triturados ante a pressão alemã apesar de repetidos contra-ataques.

Em 21 de maio os alemães alcançaram a cidade portuária de Abbeville, o que efetivamente cortou a França em dois. Enquanto protegiam o flanco sudeste, os germânicos espalhavam-se pelo norte e leste e cercavam o exército da Bélgica, que rendeu-se sem demora. Isso deixou as divisões inglesa e francesa como as únicas defensoras da Europa, enquanto os alemães tentavam forçá-los para o Canal da Inglaterra. Dunquerque tornou-se o último bastião de esperança para os soldados Aliados.

UMA RETIRADA MILAGROSA

A completa vitória parecia certa para os alemães, assim como a destruição das forças aliadas na Europa, mas então, algo aconteceu e manteve uma chama de esperança acesa. Por ter tido um progresso tão inesperado, Hitler temia precisar ganhar solo mais rápido do que poderia consolidá-lo, e consequentemente ele parou o avanço. Quando Göring garantiu que seus planos destruiriam os Aliados na praia, Hitler deixou apenas a Luftwaffe encarregada de acuar as tropas aliadas, um trabalho muito difícil com um tempo tempestuoso de primavera. Nesse período, o solo estava muito barrento com as fortes chuvas, evitando qualquer avanço rápido. Isso deu aos Aliados tempo precioso para suas exaustas tropas e foi um erro fatal para Hitler.

Assim, na noite de 26 de maio de 1940, a indiscutivelmente mais importante evacuação militar da história teve início. Os Aliados tentaram impor um perímetro defensivo, ao longo dos limites de Dunquerque, o que lhes daria tempo valioso quando os alemães tentassem esmagar os esquivos Aliados, despejando bombas e artilharia nas já debilitadas tropas. O Canal Inglês estava em total desordem, com navios, cadáveres e escombros das contínuas batalhas e os Aliados se esforçavam para salvar quantas vidas fosse possível antes que os alemães capturassem e cercassem a área. O protelado problema para a França era que suas reservas estavam muito ao norte quando a primeira invasão alemã ocorreu, enquanto a Grã Bretanha tinha poucos recursos para começar e não estabeleceria um sólido contra-ataque. Aproximadamente 600 navios foram usados para transportar os soldados; qualquer navio dispo-

nível era posto em uso, de barcos a destróieres, e cada um era forçado a sua capacidade máxima e ficava sob fogo da *Luftwaffe* e os riscos das minas marítimas. No dia seguinte, a Bélgica finalmente assinava um tratado de armistício com a Alemanha e era engolida pelos expansionistas germânicos.

O socorro continuou até a noite de 3 de junho, quando ficou evidente que a força Aliada não duraria contra a tenacidade da *Wehrmacht* e que as 35.000 tropas não poderiam ser salvas sem que se perdesse mais homens. A evacuação foi um sucesso maravilhoso, mesmo tendo um custo pesado aos Aliados: a Inglaterra teve 11.000 de suas melhores tropas mortas; 50.000 capturadas e milhares de feridos. A França teve mais de 2 milhões dessas baixas; a Holanda 977 e os belgas 23.350; enquanto os alemães somente 150.000.

Contudo, o trabalho duro e as ações abnegadas para resgatar trabalhadores conseguiu salvar 340.000 tropas Aliadas, muitas das quais cruzariam o canal novamente, 4 anos mais tarde, dessa vez para derrotar os alemães. A Inglaterra também provou sua superioridade aérea no início da guerra, perdendo apenas 177 aviões, enquanto os germânicos perderam 240. A retirada em Dunquerque foi um sucesso por causa da excelente organização sob pressão da Marinha Real, a paciência e determinação dos soldados Aliados, os incomuns mares calmos por 9 dias, e a relativa ausência da *Luftwaffe*, que foi barrada pela Força Aérea Real, armas anti-aéreas e céus nublados.

No decorrer do tempo, Hitler continuou a pilhagem da França, que tinha apenas 50 divisões adoentadas e mal organizadas para se defenderem. As famílias francesas fugiam para o sul e deixavam as grandes cidades na esperança de que algum milagre pudesse deter os alemães antes que capturassem Paris. Mas não houve milagre algum. Em 5 de junho os alemães atacaram e em 3 dias eles romperam as linhas francesas, fazendo com que recuassem para os rios Seine e Marne. Esse era só um ataque preparatório para os carros blindados que chegaram em 9 de junho e que destroçaram as defesas francesas remanescentes em 2 dias. Em 10 de junho, Benito Mussolini e seu exército italiano fizeram um ataque surpresa no sudeste francês, deixando o país em estado de caos assim como o mundo que observava indefeso. Em 14 de junho os alemães finalmente atingiram a Linha Maginot, mas a esse período, os franceses que ali estavam sabiam ser apenas uma questão de tempo antes que fossem rechaçados.

No mesmo dia Hitler tomou Paris, apenas um mês após o início da invasão. Sentindo compaixão pela França, em 16 de junho a Inglaterra liberou os franceses do tratado que os proibia de assinar um acordo isolado de paz com a Alemanha. Os líderes da França discutiam sobre a rendição ou o recuo para a África do Norte e a continuação da batalha. Com profundo pesar, no dia seguinte a França capitulou com os alemães e entregou suas armas.

A ALEMANHA TEM SUA VINGANÇA

Hitler finalmente marca o ponto que nem Otto von Bismarck em 1863 ou o kaiser Wilhelm II em 1914 conseguiram fazer: ele havia derrotado o inimigo da Alemanha. Ele não somente a havia derrotado, como também pilhado. Dois terços do nordeste da França foi anexado ao Reich (completado com divisões alemãs para ocupá-lo)

enquanto um terço do sudeste era dirigido por um governo fantoche, chamado França de Vichy comandado por um velho héroi francês da Primeira Guerra, Marechal Phillipe Pétain. Para humilhar a França, os alemães exigiram diversas reparações, mais até do que as altas taxas impostas à Alemanha depois da Primeira Guerra. O vexame final partiu do próprio Hitler, que teve o armistício assinado no mesmo vagão em que o Tratado de Versalhes foi assinado pelos derrotados alemães em 1918. A rendição foi filmada por completo pela máquina de propaganda nazista. Os alemães, ainda amargurados pelos anos de pobreza e sofrimento, arrancou da França seus recursos e trabalho. Isso incluiu deportar 2 milhões de presos franceses para campos de concentração, assim como outros franceses de menor idade e mantê-los humildes e obedientes. Apesar de suas perdas, os Aliados tinham, a grosso modo, o mesmo poderio que os germânicos. O problema era serem debilitadamente mobilizados e sem poder organizarem-se muito bem uns com os outros. Winston Churchill enxergou isto e quis expandir as relações aliadas com a União Soviética, porque esperava que a Alemanha invadisse a URSS em breve, assim como a Inglaterra e precisava unir os países europeus livres remanescentes.

A POSSÍVEL INVASÃO À INGLATERRA

Um grupo de 9 pequenas ilhas no Canal Inglês, 130 quilômetros ao sul da Inglaterra e cerca de 50 quilômetros do oeste da França era o único vestígio do império britânico na França, essas ilhas chamaram a atenção de Hitler após a rendição francesa, convencendo-o de que poderiam transformá-las em excelentes plataformas para impedir a invasão inglesa. Os britânicos sabiam que seria impraticável desviar recursos para suas defesas, então em meados de junho de 1940, o Rei George VI divulgou uma nota oficial: "Por razões estratégicas, acredita-se necessária a remoção das forças armadas das ilhas canais. Sinto profundamente por essa necessidade e quero assegurar ao meu povo nestas ilhas que, tomando esta decisão, meu governo não está sendo negligente em sua posição. É em seu interesse que esse passo deve ser tomado ante as presentes circunstâncias. A longa associação das ilhas com a coroa e a lealdade que seu povo tem apresentado a meus ancestrais e a mim mesmo são garantias de que esse elo entre nós continuará inquebrável e sei que meu povo nas ilhas olhará adiante com a mesma confiança com que vejo o dia em que, com a determinada bravura que encaramos nossas dificuldades, colheremos o prêmio da vitória."

Duas semanas mais tarde, em 30 de junho, as ilhas eram capturadas pelos alemães e se tornariam o único território britânico sob comando nazista. A relação era estranha; a tomada foi pacífica e não parecia nem aos alemães e nem aos nativos que alguém queria causar problemas. Contudo, desde o começo os alemães quiseram mostrar quem era o mestre.

Em 1º de julho o comandante alemão ordenou que o jornal local publicasse em primeira página um artigo definindo todos os novos regulamentos sob autoridade alemã. Essas leis incluíam um toque de recolher das 23:00 às 6:00, proibição de bebidas alcoólicas, mandato de desarmamento, rendição de militares, corte de luz noturno e a proibição de venda de combustível. Nenhuma embarcação poderia deixar o porto sem permissão e possuir bombas era punível com a morte, porque poderiam ser usados para

enviar mensagens para a Inglaterra. Enquanto a ocupação continuou relativamente sem incidentes, os alemães prosseguiram seus típicos métodos de propaganda, com suásticas, pôsteres nazistas, filmes alemães e fotografias de Hitler. O governo britânico parecia ignorar completamente a invasão porque estavam mais concentrados com a invasão de seu próprio território por Hitler. Mesmo assim, os alemães tinham força suficiente para impor suas defesas na ilha, ainda que os britânicos somente os bombardeassem para elevar o moral dos habitantes. As ilhas nunca se tornaram uma área brilhante para uma invasão e Hitler perdeu valiosos homens e recursos em sua proteção. A ilha permaneceu sob controle alemão até 9 de maio de 1945, 2 dias depois da rendição alemã.

"V" DE VITÓRIA

Com o moral dos Aliados perigosamente baixo, vários grupos surgiram para combater as vitórias morais dos alemães. Churchill ordenou uma Executiva de Operações Especiais para "acender a Europa" com grupos de resistência em cada parte do continente. A maior arma que poderia ser usada contra a ocupação alemã era o rádio, e logo a BBC e o British Foreign Office trabalharam para criar o Serviço Europeu. Este tornou-se uma arma de otimismo, algo para espalhar notícias das terras ocupadas para a Inglaterra e vice-versa, e fazer com que a Europa ocupada soubesse que ela não estaria sob os pés da Alemanha por muito tempo, se pudesse manter sua resistência física e mental ativa. O diretor do Serviço Europeu chamava-se Noel Newsome, e tornou-se responsável pela difusão positiva da propaganda aliada em 20 línguas diferentes, encorajando a resistência contra os alemães a qualquer nível. Ele também implorou a seus ouvintes a não desistirem em face às adversidades, clamando que os alemães não eram tão invencíveis como acreditavam ser. Suas mensagens eleva-

vam-se de um "núcleo moral" que buscava expor o nazismo como o "sistema fraudulento que era, sendo falso até o carvão"; uma fraude cuja verdadeira natureza não poderia durar. Foi Newsome o primeiro a cunhar a frase "V de Vitória", com o característico sinal "V" feito com os dois dedos. No começo de 1941 a BBC divulgou a campanha na Bélgica e em semanas tinha "acesso a Europa" com seu significado. "Vs" podiam ser vistos pintados em prédios, homens e mulheres de todas as idades orgulhosamente ostentavam o sinal do "V" e até mesmo automóveis davam 3 buzinas curtas e 1 longa, código morse para "V". Na Alemanha, o ministro da propaganda, Goebbels, tentou distorcer a campanha, dizendo que aquilo na verdade era "V de Vitória Germânica" e chegou a hastear um enorme "V" na Torre Eiffel, mas esse contra-ataque falhou miseravelmente.

O Serviço Europeu rebateu dizendo que, se "V" para os alemães significava qualquer coisa, então era "V de *Vergeltung*", ou seja, opressão. A campanha do "V de Vitória" fez maravilhas com o moral Aliado, que estava sob dias negros, e mesmo que não ganhasse batalhas ou salvasse vidas, isto deu à resistência aliada um senso de esperança e determinação que seria a chave para a salvação, liberdade e vitória.

A FRANÇA SOB A SUÁSTICA

A vida dos franceses sob a suástica não foi tão ruim quanto foi para os poloneses ou os russos, ainda assim foi uma terrível experiência. Os alemães freqüentemente caçavam, atormentavam e prendiam cidadãos inocentes, tiravam deles o que queriam (inclusive trabalho escravo) e racionavam qualquer bem de valor. Os soldados alemães geralmente moravam em casas francesas, especialmente próximo ao fim da ocupação e uma pergunta comum feita às famílias francesas era "você tem um cavalo?" Se a resposta fosse "sim," o cavalo seria confiscado para o exército alemão. Assim como em outros países no Reich, as ruas foram renomeadas para o alemão, artigos históricos eram roubados ou destruídos e a parafernália nazista sufocava as ruas. Muita dessa propaganda era contra judeus e até preparavam exibições para ensinar os franceses sobre os "crimes" e sua "influência" na política. Ainda assim, levando tudo isso em consideração, os alemães trataram os franceses muito melhor do que a maioria dos povos que conquistaram. A ideologia nazista via os franceses como um povo culto, desse modo, em grande parte do tempo, eram tratados com respeito. Os franceses, por sua vez, tinham ódio extremo por seus invasores e ignoravam intencionalmente os soldados germânicos e toda a sua presença cerimoniosa. Em muitos casos, eles andavam em grupos, como uma nação em desafio aos alemães.

Na cidade de Lyon, antes de sua ocupação, ninguém via mais que um ovo por mês, por causa do mercado negro. Mas assim que os alemães ocuparam a cidade em resposta a invasão Aliada de 1942 ao norte da África, os cidadãos se uniram e acabaram com seus mercados negros para o bem do povo francês. Em apenas 24 horas, milhares de ovos eram comidos pelos franceses para prevenir que, nem mesmo um ovo sequer, fosse apreciado pelos germânicos.

Os alemães contavam com sua paranóia arbitrária, a mesma praticada na Alemanha. Foi assim em quase toda a Europa no período de guerra: sua identidade era tão válida quanto seus documentos podiam provar. Se você não pudesse provar fisicamente



Soldados Alemães marcham em Paris

quem era no papel, nada do que dissesse seria levado em conta, e você corria o risco de encarceramento, interrogatório, e até mesmo a morte se estivesse no local errado na hora errada. Caminhar sem os devidos documentos era literalmente pôr a vida em perigo. Os alemães também viravam um francês contra o outro, levantando falsas acusações e encorajando vinganças por mágoas passadas, o que criava uma atmosfera de suspeita e medo.

A ESPANHA CONSIDERA O IMPENSÁVEL

Quando a 2ª Guerra estourou, Espanha e Portugal bradaram neutralidade, mas quando Paris foi tomada, os espanhóis ocuparam o porto de Moroccan, em Tangier. A Espanha queria ganhar poder na Europa, e a Alemanha queria que a Espanha se unisse ao Eixo, então eles teriam um lugar para atacar a Inglaterra - que controlava Gibraltar. A Espanha já estava vivendo em escombros antes mesmo do início da 2ª Guerra e não poderia aceitar que a Grã Bretanha a atacasse, mas Hitler prometeu aos espanhóis uma parcela de suas conquistas para ajudá-los. Franco concordou em lutar contanto que Hitler lhe desse suprimentos militares e comida, no que Hitler aceitou e definiu uma data para a entrada espanhola na guerra, 10 de janeiro de 1941. Hitler tentou persuadir Franco a aderir a guerra, mas este recusou enquanto Hitler não enviou suprimentos ou comida. Posteriormente, Franco enviou 47.000 voluntários para a frente leste, conhecidos como "The Blue Division".

Portugal, por sua vez, nunca considerou entrar na guerra. Os portugueses sabiam que se Alemanha e Espanha invadissem Portugal, eles não teriam ajuda exterior, então procuraram uma relação pacífica com Inglaterra e Espanha. A Inglaterra dizia que, se fossem invadidos, teriam de resistir o suficiente até mudar seu governo para fora do país e então poderiam receber ajuda.

Assim que a França caiu, Portugal ficou atolada de refugiados que queriam deixar a Europa. Vãos para fora do país eram caros e raros, assim como extremamente perigosos.

A INVASÃO QUE NUNCA HOUEU

Apenas um, de uma série de erros militares cometidos pelos alemães em 1940, o fracassado plano de invadir a Inglaterra, se bem sucedido, teria mais que superado o fracasso em Dunquerque.

De qualquer modo, Hitler estava tão envolvido com a destruição da França que praticamente havia deixado de lado um plano seguinte para atacar a Inglaterra. Esse deslubrimento se tornou uma das principais razões da derrota alemã na guerra. Após sua superenaltecida "vitória" em Dunquerque, Hitler estava convencido de que a Inglaterra não interferiria na guerra, temendo a ação de sua Luftwaffe e U-boats, ambos exercendo temida reputação nas mentes dos Aliados.

Tão confiante estava Hitler que depois da queda da França, ele dissolveu 17 divisões de infantaria. Ele não poderia estar mais errado. Antes mesmo da evacuação de Dunquerque ser completada, os ingleses já tinham um plano pronto contra uma invasão germânica. Não foi antes de julho que Hitler percebeu que teria de tirar a Inglaterra do jogo à força e começou a engendrar um plano para a derrota inglesa, batizada *Seelöwe*, ou "operação leão-marinho". Mal concebido desde o

começo, o "leão-marinho" foi esboçado com a noção de que cruzar o Canal da Inglaterra seria como cruzar um grande rio, algo que os alemães haviam feito muito bem no último ano ao invés de observarem o quão imprevisível e severo era o mar. Usando Bolougne, Calais, Dunquerque e Roterdã como cidades portuárias, o Grupo A do exército do Marechal de Campo von Rundstedt aportaria em Kent, nas praias de Ramsgate, para moverem-se por dentro de Londres e assim invadir a costa de Sussex e a Ilha de Wight. O Grupo B do exército partiria de Cherbourg e tomaria a costa de Dorset, próxima a Lyme Regis para tirar a Inglaterra de suas principais plataformas. O comandante de Hitler, Almirante Raeder, era completamente contra esse plano porque sua *Kriegsmarine* tinha sofrido grandes perdas e tinha apenas 2 couraçados e 6 cruzadores disponíveis para auxiliar uma invasão. Os ingleses eram mais que um desafio para eles com 2 porta-aviões, 4 couraçados e muito mais cruzadores, deslocados da costa escocesa devido ao temor de um ataque. Pra piorar as coisas para os alemães, eles não tinham plataformas para desdobrar suas tropas, então começaram a juntar qualquer barcaça que encontravam capaz de uma aportagem. As poucas encontradas não tinham força própria e precisavam ser "sovadas" ou equipadas com motores de avião. Hitler estava sem reação diante da grave situação do "leão-marinho" e em 16 de julho, deu à sua equipe apenas um mês para preparar a invasão. Hitler esperava que os ataques de sua Luftwaffe aos navios britânicos os intimidasse a ponto de uma rendição, mas a Inglaterra recusou qualquer e toda tentativa diplomática alemã de terminar com a guerra. Ao fim de julho, com pouco progresso, Hitler começou a considerar suas opções, mesmo que superficialmente. O Almirante Raeder implorou a ele que adiasse a invasão até a primavera de 1941, ou ao menos abreviar a invasão frontal, mas Hitler somente concordou em adiar a invasão por outro mês, para 15 de setembro.

Uma coisa que Hitler concordava com seus oficiais era que se a operação tivesse que acontecer, a Alemanha teria de ter completa superioridade aérea. Göring planejou um ataque massivo à Inglaterra como golpe preliminar, mas foi vacilante graças ao mau tempo. A Inglaterra usava esse valioso tempo de maneira sábia para preparar o mais que podiam o treinamento de suas brigadas de defesa, praticando sua artilharia antiaérea e sua produção em massa de aviões Spitfire, que provariam ser um elo vital nas linhas defensivas inglesas. Eles também projetaram vários cenários de invasão, planejando para onde mover líderes militares e políticos, bem como quais passos tomar quando as embarcações alemãs fossem avistadas. Um dos planos envolvia cobrir o canal com óleo, e então iniciar um incêndio para cozinhar os alemães vivos antes que alcançassem o porto. Mas esses passos não foram necessários, e em meados de agosto a invasão foi adiada, e então cancelada por Hitler em setembro, para alívio de seus generais, especialmente Marechal de Campo von Rundstedt, que não confiava no plano.

Ainda que o fracasso do plano para uma invasão antes de meados de 1940 fosse um erro indesculpável da parte de Hitler, ele tomou a decisão correta quando a cancelou. A missão seria uma tentativa arriscada e teria terminado com a maioria de seus navios afundados pela Marinha Real e a Força Aérea Real antes mesmo de aportarem em solo britânico. As poucas divisões da *Wehrmacht* que tivessem se aproximado provavelmente seriam destruídas nas praias e não haveria retirada milagrosa para Hitler. Mas o longo caminho para a vitória inglesa estava apenas começando.

A BATALHA DA BREITANHA

Sem dúvida a mais importante batalha na Segunda Guerra Mundial, e certamente a mais importante para a Inglaterra, claro, foi a Batalha da Bretanha, que aconteceu durante o precário verão de 1940. Os alemães haviam vencido com sucesso metade da Europa e com pouca oposição em apenas 8 meses; e Hitler tinha as principais forças européias sob escombros, mas ainda precisava vencer mais um inimigo antes de comandar todo o continente: a Grã Bretanha. Ele sabia que teria de desarmar a Marinha e a Força Aérea Real ou seria esmagado em qualquer apertagem que tentasse através do Canal Inglês. O líder da *Luftwaffe*, Reichsmarshal Herman Göring, disse que poderia destruir a Bretanha em poucas semanas somente usando a força aérea. Ele sabia que a Luftwaffe não tinha se recuperado totalmente de suas perdas nas conquistas européias, mas acreditava que poderiam facilmente varrer a "débil" RAF. De fato, havia 3 vezes mais aviões alemães do que ingleses, e eles tinham espantosos 1.290 Me-109 e um Me-110, enquanto os britânicos tinham somente 591 Hurricanes e Spitfires.

Os ingleses podiam estar em menor número, mas tinham todas as demais vantagens. Para começar, lutavam em solo pátrio, o que significava que qualquer piloto que descesse de pára-quadras de um avião atingido, poderia ser resgatado e posto novamente em voo. Voar em casa também permitia mais tempo de voo, já que não precisavam gastar combustível indo ao encontro de seus oponentes. Os ingleses também tinham um alto índice na produção de aeronaves, assim como excelentes aviões pilotados por excelentes aviadores. Eles eram liderados pelo comandante aéreo Hugh Dowding, especialista em vôos de combate. Era um *expert* em batalhas aéreas, enquanto Göring tinha um conhecimento muito limitado de táticas aéreas modernas. Talvez a grande vantagem britânica tenha sido o uso do radar, o que permitia a Inglaterra saber antecipadamente para onde, em que quantidade e a que velocidade os aviões alemães estavam indo. Para fechar, a Inglaterra tinha uma máquina especial para decifrar códigos, chamada "ultra", que desvendou o código da máquina alemã supersecreta de códigos, a "enigma".

Após sofrer a invasão, a resistência polonesa roubou uma máquina Enigma e a contrabandeou para a Inglaterra, fazendo disso uma grande diferença na guerra. Essa combinação de recursos tornou impossível para a aparentemente indomável Luftwaffe vencer a RAF.

Certamente eles tentaram, e em 10 de junho, a batalha da Bretanha começou. No início os alemães alvejavam todos os pontos militares e comboios marítimos, mas quando perceberam o uso de radares ingleses, começaram a atacar suas localidades. Essa era uma tarefa muito difícil, já que as torres dos radares eram muito altas, prevenindo de bombardeios, e tinham uma base pequena, tornando-se de difícil mira. Ainda assim, a Inglaterra teve algumas perdas no início e sempre parecia estar a um passo do fracasso. Os alemães estavam impressionados em como a RAF continuava desafiando-os mesmo estando em menor número e tendo uma quantidade tão baixa de pilotos reservas. No ponto crítico da batalha, em julho, havia uma demanda tão grande por pilotos que muitos eram chamados para combate com apenas alguns dias de treinamento em cabine e pouca ou nenhuma prática em artilharia. Muitos pilotos eram voluntários, alguns de outros países, como a Polônia, cujos aviadores tinham uma das mais altas proporções de mortes em toda a guerra. A

RAF entendeu que a melhor maneira de abater um avião era voar à favor do sol e atacar os aviões por trás e por baixo, enquanto manobravam. Os alemães tinham ciência disso e prepararam a técnica de usar um sistema de 2 aviões: um era o avião ofensivo e o outro, o defensivo, que vigiava os aviões inimigos acobertados pelo Sol. A Inglaterra também mudou suas táticas da vulnerável "formação em para V", para uma divisão efetiva de seu esquadrão. O líder da esquadra britânica, Malan, pegou seu esquadrão de 12 aviões e o transformou em 3 grupos de 4, ao invés de seu ineficaz método de 4 grupos de 3 aviões. Desse jeito, os 3 grupos podiam facilmente se dividir em pares quando a batalha iniciasse.

Hitler estava furioso com a incapacidade da *Luftwaffe* de vencer a RAF, então, ele planejou um grande ataque para 13 de agosto. O ataque estava condenado desde o início, e foi marcado pelo mal tempo e a desunião. Dois dias mais tarde eles já tinham perdido 70 aviões, ao passo que a Inglaterra, apenas 29. Mas a *Luftwaffe* era incansável; e nas 2 semanas seguintes puseram 1.000 aviões no ar diariamente, enfraquecendo a resistência britânica. Após essas duas semanas, a Inglaterra tinha que impor moral, e então, bombardeou Berlim em 26 de agosto, em retaliação ao bombardeio germânico sobre alvos civis. Isso gerou os pilares da guerra, fazendo com que os alemães passassem as próximas 9 semanas bombardeando Londres numa tentativa de mergulhar a nação em uma revolução. Ao contrário, isso só uniu mais ainda os ingleses como um todo. Mulheres e homens trabalhavam dia e noite na produção de aviões, armamentos e suprimentos. Cada cidade tinha um empenho produtivo: abrigos antibomba eram construídos, armas eram estocadas, máscaras de gás preparadas, e 1.5 milhão de civis ingleses unidos para uma "guarda nacional", para enfrentar qualquer invasão. Eles sabiamente uniram brigadas de fogo e ajudaram a RAF, enquanto crianças localizavam fogo e aviões inimigos. A Inglaterra nunca esteve tão perto ou mais preparada para o pior.

LONDRES BOMBARDEADA

E o pior veio em 7 de setembro de 1940, quando os alemães lançaram seu maior bombardeio a Londres. Esse foi um terrível erro dos germânicos, que ao invés de bombardear valiosos alvos militares, preferiram destruir inúteis edifícios civis. Contudo, a *Luftwaffe* fez com que todo o centro de Londres ficasse sob alerta e incendiou a cidade causando mais de 300 mortes e 4 vezes esse número de feridos. Era só o começo, pois enfrentariam o mesmo pesadelo pelas próximas 56 noites. Mas de qualquer jeito, os ganhos obtidos pelos alemães foram insignificantes em relação a proposta original da campanha - acabar com a RAF. Como resultado, a RAF somente adquiriu mais força, enquanto a Luftwaffe gradualmente enfraquecia. Com a chegada de outubro, a perda de 1.500 aviões germânicos era muito para se lidar, enquanto a Inglaterra perdera somente 900. Hitler relutantemente foi forçado a postergar a operação leão-marinho e depois, cancelá-la. Ainda que furioso pela inaptidão da força aérea de Göring, ele não se importou tanto porque não via a Inglaterra como uma ameaça séria ao seu império. Àquele momento, não era seu maior interesse destruir a Inglaterra porque todas as suas colônias seriam tomadas por outros países. Ele também acreditava piamente que Churchill seria derrubado por uma revolução e a Grã Bretanha entraria em colapso por si só. Além do que, ele já estava planejando a mais incosequente decisão da guerra: o ataque contra a União Soviética.

A ITÁLIA ENTRA NA GUERRA

Pelos últimos 9 meses, Mussolini havia visto a *Wehrmacht* varrer a Europa e odiou estar à margem disso. Ele queria controlar o Mediterrâneo e o Norte da África para ter seu próprio território, sem a ajuda de Hitler, enquanto queria fazer sua própria guerra no sul; a "guerra paralela". Em 10 de junho de 1940, a Itália declarava guerra aos Aliados. Dois dias depois, o submarino italiano *Bangolini* afundou o cruzador inglês *Calypso* no Mar Mediterrâneo.

Quando a França estava próxima de assinar seu armistício, Mussolini ficou preocupado pois poderia não adquirir qualquer território, então, fez um acordo com Hitler, que estipulava que, o líder germânico não assinaria nenhum tratado com a França até que assinassem um acordo também com os italianos. Isso deu a Itália alguns dias para agarrar quanto território fosse possível, mas conseguiram apenas poucos quilômetros da França. Mussolini enfim percebia que Hitler não o queria (e nem precisava dele) como parceiro.

Com rancor por tudo isso, Mussolini não refletiu e tomou a Etiópia e a Somália em agosto de 1940. Então, conquistou a Albânia e almejou a Grécia para a expansão de seu futuro território. Foi uma campanha marcada pelo fracasso porque foi uma das mais mal organizadas invasões da história. Recusando-se a esperar que seu exército estivesse devidamente preparado, Mussolini juntou uns débeis planos de invasão em um só e atacou a Grécia em 28 de outubro. Inesperadamente, os gregos impuseram resistência e suas tropas lutaram nos mais severos e frios climas montanhosos, algo para que os italianos não estavam preparados ou treina-

dos. Mesmo superando o número de tropas gregas em 40.000, os gregos contra-atacavam com 3 divisões e atacavam os flancos italianos, causando grandes prejuízos e forçando os italianos para o interior da Albânia. Simultaneamente, a RAF bombardeava os campos aéreos italianos e em 11 de novembro eles torpedearam a frota de uma base naval italiana, assegurando o domínio Aliado no Mediterrâneo. Em 4 de dezembro Mussolini relutantemente pediu ajuda a Hitler nos Balcãs.

Ele concordou e enviou aos quase-detrotados italianos algumas tropas reservas alemãs. Hitler achava o conflito italiano insignificante, mas cedeu as tropas mesmo assim, para garantir algum respeito para sua futura guerra com os soviéticos, bem como assegurar campos petrolíferos no deserto. Ficou claro que assim que as tropas alemãs marcharam para a Itália, a "guerra paralela" havia terminado.

1942

Rommel recebeu mais combustível, suprimentos e tanques em 5 de janeiro de 1942 para seu plano de ataque em 21 de janeiro. Rommel provou sua periculosidade com os suprimentos certos e começou uma série de ataques devastadores aos Aliados no norte da África. Em 6 de fevereiro ele havia expulsado os ingleses através da Líbia e a Inglaterra perdeu 400 tanques e 1.400 homens. O alto comando britânico perdeu a confiança no General Ritchie, mas não o afastaram por temer destruir a já destrocada moral Aliada. Ao invés, ambos os lados pegaram o resto de fevereiro, março e abril para se reorganizarem.



Catedral de St. Paul, em Londres, após os bombardeios de 10 de Maio de 1941

A primavera de 1942 foi o período mais impiedoso dos alemães. Eles lançaram várias campanhas de massacre, como a "Operação Munique" em 19 de março, que retaliou as tropas da Sérvia e Croácia. Eles indiscriminadamente assassinavam qualquer um suspeito de resistência. Os alemães estavam abalados após perderem tanto território na União Soviética e ter menor poder militar para reatar, então, buscaram outros países do Eixo para ajudar. Durante o mês de abril, o sistema de comboios da RAF e Aliados sofreu um golpe e os primeiros campos de concentração começaram a ser usados em larga escala. Para reafirmar a fúria germânica, os bombardeiros britânicos atacaram Rostock nos Bálticos, destruindo a cidade. A Alemanha sentiu os esforços no leste e começou sua marcha de mortes em maio com a "Operação Olympus," para esmagar as tropas partidárias gregas. Em junho, por meio de jornais clandestinos, chegou ao conhecimento público a existência dos campos de extermínio nazistas. Os alemães continuaram com sua guerra partidária em 3 de junho com a "Operação Kottbus", e em 5 de junho, com a "Operação Birdsong", que acabou com os partidários soviéticos. A resistência também realizou vários ataques contra os alemães: o chefe da SS, Reinhard Heydrich, foi emboscado por 7 tchecos e assassinado com uma granada.

Os furiosos alemães responderam com a "Operação Heydrich", que centrava seu castigo nos judeus tchecoslovacos e opositores. Em 13 de junho a Alemanha testou seu primeiro foguete do terror, o A4, mais tarde chamado de "V2" pelos Aliados em Peenemünde. Seu lançamento foi um sucesso, mas explodiu cedo demais. Também, um comentado Bf-190 alemão falhou, ficando quase intacto, na Inglaterra, permitindo aos Aliados estudarem seus segredos.

Malta é uma pequena ilha entre a Sicília e Líbia, e uma base aérea vital para as tropas Aliadas no norte da África. Os britânicos sabiam que isso era de extrema importância para seu sucesso no deserto, mas os italianos não deram muita atenção. Uma vez que a Alemanha começou a auxiliar a Itália, eles tentaram neutralizar Malta, começando em 16 de janeiro de 1941. Até o ano seguinte, os germânicos realizaram ataques aéreos na ilha frequentemente.

A RAF em Malta estava arrasada, permitindo que muitos reforços do Eixo chegassem à África. Estava difícil abastecer Malta com comboios marítimos, mas a Inglaterra estava inflexível sobre manter a ilha a salvo. De dezembro de 1941 a julho de 1942, os germânicos aplicaram significativamente sua campanha de bombardeios, arrasando as cidades.

Civis se escondiam em cavernas para escapar da morte certa, mas felizmente devido ao fato dos edifícios terem sido construídos de pedra, não se incendiavam. E também porque o sucesso simultâneo da Alemanha no norte da África os fez pensar, erroneamente, que Malta não representava mais uma ameaça e interromperam os bombardeios, permitindo que os cercados cidadãos ajudassem a RAF a fortalecer suas defesas.

Mas os comboios não estavam chegando e a Inglaterra criou a "Operação Pedestal", um comboio gigante que perdeu 1 porta-aviões, 2 cruzadores, 1 destróier e 9 navios de carregamentos, mas Malta recebeu seus suprimentos e estava salva. Nesse tempo, a Alemanha recomeçou seus bombardeios a Malta, mas os 300 Spitfires disponíveis abateram 100 aviões do Eixo e perderam somente 27. A ameaça alemã à pequena ilha de Malta havia finalmente terminado.



Bombardeiros Messerschmitt 110 efetuam um ataque sobre a ilha de Malta

O pacto de Hitler com a Rússia, o pacto Molotov-Ribbentrop de 1939, foi um jogada estratégica que capacitou as tropas alemãs a invadir a Polónia e preparar o campo para seus objetivos no ocidente, sem uma possível intervenção soviética. Mas Hitler tinha outros planos, em longo prazo a Rússia oferecia campos de trigos e celeiros da Ucrânia, e o petróleo do Cáucaso, em curto prazo ela estava ameaçava o fornecimento de petróleo da Romênia e, possivelmente, conspirava para intervir no lado inglês da guerra da Alemanha contra a Inglaterra.

Mas antes que pudesse colocar seus planos em ação quanto a invasão da Rússia (Operação Barbarossa) o Fuher deveria garantir o controle dos Balcãs antes de qualquer movimento, utilizando a estratégia da diplomacia armada prevenindo assim a intervenção britânica naquele setor, dos países que formavam aquele setor apenas a Bulgária aceitara negociar, mas a Grécia e a Iugoslávia resistiram, mas tanto a intervenção armada da Inglaterra foi quase que completamente ineficaz, quanto seus próprios recursos, assim em questão de semanas a Grécia e a Iugoslávia estavam fora de combate, mas isso forçou o desvio de divisões Panzer destinadas à ofensiva russa.

Mas era inevitável a entrada das tropas alemãs, em 22 de junho, tendo como estratégia a travessia da fronteira russa em três correntes separadas, uma ao norte força atacaria avançaria contra Leningrado, ao centro, um exército moveria-se até Moscou e ao sul rumaria para Kiev, a rodem geral era um avanço rápido, como fora feito na Polónia e na França, possibilitando que depois, estes mesmo exércitos, armassem uma armadilha para os russos com uma série de cercos maciços, tudo correria conforme o planejado se não fosse a obstinação da resistência russa, que os deteve mais tempo que esperavam, somando-se a isso, o fato de que as estradas eram precárias e as distâncias a serem cobertas, muito maiores do que as percorridas nas outras campanhas, criando consideráveis problemas logísticos.

Mas o pior estava por vir, na forma das chuvas que se seguiram, o que tornavam as estradas em verdadeiros lamaçais, retardando o avanço da infantaria de apoio e em veículos de rodas, que em sua maioria responsáveis pelos abastecimentos das tropas e dos veículos, deixando tanques e outros veículos desprotegidos. Mas com todos estes contratempos alguns sucessos foram alcançados, entre eles a captura de 900.000 soldados russos, e se não fosse o encontro com um exército disciplinado em Kiev, Moscou teria sido invadida, só que o tempo piorava a cada dia e reforços chegavam a Moscou.

O alto comando alemão constatara que aquele era o melhor momento para deter o avanço de suas tropas, pois o terrível inverno russo se aproximava e a situação já desfavorável às tropas se tornaria ainda pior, além de que, os campos de petróleo ao sul, na Criméia, não foram tomados.

Mas, apesar disso, Hitler considerou outras perfectivas apresentadas pelo alto comando, dessa forma ordenara que suas forças não se retirassem, mas estabelecessem posições tão próximas de Moscou quanto possível, e aí ficassem, seu homens pagariam caro por este ato, ficariam exposto ao rigores do inverno, mal vestidos e mal equipados.

Em julho os antipartidários da guerra continuavam suas ações em Belarus, e em 23 de julho a cidade fluvial de Rostov foi retomada pelos germânicos. O novo plano de Hitler para se recuperar da perda de Moscou era focalizar esforços nas regiões sulistas e atacar a cidade industrial de Stalingrado e os campos de petróleo do Cáucaso simultaneamente. Ele ordenou a tomada dos portos no Mar Negro para garantir o petróleo, bem com continuar a vigia em Leningrado.

A resposta de Stalin ante a nova investida de Hitler, foi proibir a retirada, e ele estava certo de que os alemães tentariam tomar Moscou novamente. Em 5 de agosto os germânicos cruzaram o rio Kuban em direção ao Cáucaso, ameaçando os valiosos campos petrolíferos. Continuaram também a atacar os comboios e ganharam reforços de voluntários vindos da França, Bélgica e Holanda, que eram mandados para o leste. Em 7 de agosto o cientista alemão Klaus Fuchs desertou e se tornou um cidadão britânico, auxiliando no desenvolvimento da bomba atômica. Em 19 de agosto os Aliados invadiram o porto francês de Dieppe no Canal Inglês, batizando o ataque de "Operação Jubilee", embora ninguém se lembre disso pelo nome porque foi um erro trágico. Cerca de 5.000 canadenses, 1.000 ingleses, 50 americanos e 25 soldados franceses fariam um rápido ataque e exercício para uma eventual invasão ao oeste. Infelizmente, a operação foi um massacre e 1.000 soldados morreram e 2.000 foram capturados. Os alemães confiscaram todas as suas armas e veículos e como resultado, reforçaram suas tropas na França.

Algo de bom foi tirado disso: os Aliados souberam dos campos de radar alemães e aprenderam valiosas lições sobre técnicas de invasões costeiras. Com a chegada germânica à Stalingrado os soviéticos atacaram as posições germânicas em volta de Leningrado, resistindo à rendição. Stalingrado preparou-se para o ataque que os alemães, agora novamente no ofensiva, com certeza fariam.

ENQUANTO ISSO NA AMÉRICA

Os Estados Unidos saíam de uma forte depressão e era natural que muitos se preocupassem no isso da década de 30 com assuntos americanos. Não é de se estranhar nenhuma ação fosse tomada quanto à invasão da Etiópia por Mussolini ou início da Guerra Civil Espanhola. Mesmo os manifestos de Roosevelt foram abafados pela legislação e o Congresso. Assim ele via a Europa cada dia ser subjugada. Em silêncio, ele nutria que seu povo o apoiaria se entrasse na guerra, mas nem a ocupação da Tchecoslováquia, a invasão da Polónia ou a declaração de guerra da Inglaterra e seus aliados europeus foram capazes de gerar um movimento unificado pró-abandono da neutralidade americana. Somente com a invasão da França e a Inglaterra vendo-se sozinha e ameaçada por uma agressão alemã, o sentimento popular mudou da noite para o dia. Tanto que o Congresso Americano autorizou um programa de mobilização e adoção de medidas visando ao fornecimento de ajuda à Inglaterra

Como primeira medida o envio do excedente de armamento, depois a transferência de destróieres americanos da Primeira Guerra Mundial para as bases navais britânicas e por fim o aprovou-se a Lei de Empréstimos e Arrendamentos, estipulando o fornecimento de equipamento de guerra para os adversários do fascismo em condições de pagamento fácil. Era evidente que a neutralidade americana deixava de

ser real, pois a nação se comprometera com o lado aliado, isto ficou claro quando Roosevelt, a bordo do *Prince Wales*, um dos principais navios de guerra britânicos, conversara com o primeiro ministro Winston Churchill.

Alemanha se indis pôs ainda mais com os Estados Unidos quando a América tomou a iniciativa de proteger a chegada de fornecimentos transportados pelo Atlântico, oferecendo cobertura de escolta, conseqüentemente submarinos alemães atacaram pela primeira vez navios americanos em 1941, pelo final do mesmo ano, os Estados Unidos fizeram seus preparativos finais para a ação, embora sem declarar guerra formalmente.

PEARL HARBOR

Foi nesse período de inquietação que o inevitável aconteceu, Japão atacou os Estados Unidos, ou melhor sua base naval localizada na ilha havaiana Oahu.

Antes do ataque, a relação entre ambos os países já estava tensa, um dos pontos altos das conversas diplomáticas era a questão da Guerra Sino-Japonesa que começara em 1937, provocando protestos americanos. Como represália, foi imposto um embargo às exportações de certos produtos para o Japão, inclusive petróleo. Tentou-se um acordo o governo das Índias Orientais Holandesas, mas não houve sucesso.

Era óbvio que a guerra estava próxima em 1941, quando um embaixador japonês foi enviado a Washington na metade de novembro com a missão de manter as discussões em andamento até que o Japão estivesse pronto para atacar. Quando os americanos se deram conta das intenções do Japão em romper relações diplomáticas, aeronaves japonesas atacaram de Pearl Harbor. Às 8 horas da manhã de 7 de dezembro de 1941, a frota americana e os campos de pouso estavam desprevenidos. Importantes navios de guerra foram destruídos ou seriamente danificados. Apenas os porta-aviões escaparam, porque não estavam no local no momento.

Tendo desmembrado a frota americana, os japoneses podiam dar prosseguimento a seu programa de conquista no Pacífico.

O MARCHA DO IMPÉRIO DO SOL

O vitorioso ataque japonês à base americana de Pearl Harbor, efetivamente eliminou a ameaça de intervenção americana em suas operações no sudeste do Pacífico, juntamente com outras operações simultâneas a este ataque, tinham como objetivo levar ao colapso a resistência ocidental no extremo oriente. Ainda no mesmo dia do ataque a Pearl Harbor, aviões japoneses investiram contra uma base aérea americana nas Filipinas, pegando-os novamente desprevenidos, e uma considerável proporção do esquadrão americano foi danificado ou destruído, dando aos japoneses a superioridade aérea que muito contribuiria para a sua conquista das Filipinas.

O comandante americano nas Filipinas, o General Douglas MacArthur, que dispunha de cerca de 140.000 soldados filipinos e americanos, sendo 30.000 americanos que ficaram concentrados perto de Manila. Quando as primeiras tropas japonesas desembarcaram encontraram pouca dificuldade de romper as defesas do exército filipino, que fora encarregado de guardar as costas da ilha, mas MacArthur retirou seus homens para uma península próxima altamente fortificada, conhecida como Bataan. Os americanos, isolados de qualquer reforço, resistiram bravamente, embora seus efetivos estivessem sendo dizimados pela febre e a malária. Os japoneses eram igualmente reduzidos pela malária, mas receberiam reforços e gradualmente empurravam seu inimigo. A 9 de abril o comandante americano, na ausência de MacArthur, se rendeu.

Então um violento ataque japonês foi desferido contra a ilha de Corregidor, a apenas 3 km de Bataan, cuja guarnição agüentou os constantes ataques por parte da aviação japonesa e pela artilharia. Não podendo mais com os ataques, as forças remanescentes foram obrigadas a se renderem, deixando os japoneses como senhores do norte das Filipinas.

Seguindo este plano, Hong Kong foi o primeiro alvo, pois tinha dois fatores que foram ponderados; estavam próximos das bases aéreas japonesas em Formosa, como também, situava-se na proximidade da base britânica em Singapura.



Depois foi a vez da Malásia e para isso foi necessário capturar vários pontos da península malaia bem como a vital base naval de Singapura, que simbolizava o conjunto da presença ocidental armada no oriente, nas mãos dos ingleses. Encontrando resistência mal organizada e apoiados por uma inquestionável superioridade aérea, os invasores conquistaram a Malásia em dois meses e, a 31 de janeiro de 1942, o remanescente das forças britânicas na região cruzou o estreito para a ilha de Singapura.

A defesa da ilha era dificultada pelo fato de sua base naval ter sido construída para resistir a ataques vindos do mar. Assim, quando os japoneses vieram pela costa da fortificação, foram rapidamente capazes de estabelecer uma base de operações e embora numericamente inferiores, eram mais bem treinados e mais bem apoiados pelo ar. Assim apesar das palavras de Churchill, para que se lutasse até a morte pela honra do império, as forças britânicas, cerca de 60.000 homens no total, se renderam em uma semana, a 15 de fevereiro, com Singapura em chamas ao seu redor. Com certeza, um dos piores acontecimentos ocorridos na história militar britânica.

Outro fato que auxiliou as vitórias japonesas, foi que o poder marítimo britânico recebeu um duro golpe: seu mais moderno navio de guerra, o *Prince of Wales*, acompanhado pelo antigo cruzador *Repulse*, navegava sob o comando do Almirante Phillips para interceptar transportes japoneses que haviam acabado de desembarcar em uma península malaia, quando foram atacados por um grande número de bombardeiros e lança-torpedos japoneses.

A queda de Singapura seria seguida de perto pela entrada dos japoneses na Birmânia. A 8 de março, os japoneses forçaram as forças britânicas a bater em retirada pela fronteira indo-birmanesa. Esta conquista representou a consumação dos objetivos estratégicos japoneses, ou seja, uma barreira de defesa completa indo das Filipinas à fronteira da Índia, dando a eles folga para conseguir o controle da China, bem como garantiriam o fornecimento de petróleo. Era espantoso: mais duas poderosas nações perdiam campo pois, seis meses depois de Pearl Harbor, a Inglaterra tinha perdido todo sua influência e terreno no Oriente.

A ALEMANHA ATACA OS COMBOIOS ALIADOS

Hitler percebeu que sua fraca marinha nunca se equiparia à formidável Marinha Real, então, decretou que as duas nunca deveriam se confrontar em um combate sério, para desapontamento do Almirante Raeder. Em 24 de maio de 1942 um avião de reconhecimento germânico localizou um grande comboio Aliado, o PQ-16, no Círculo Ártico. Os alemães enviaram seus submarinos e a *Luftwaffe*, afundando 8 e avariando 5 navios. O PQ-17 seguiu um mês depois e os alemães começaram a caçá-lo no início de julho. Nesse ponto, os Aliados não sabiam que Hitler temia perder seus encouraçados. Assim, a Inglaterra disse ao PQ-17 para fazer manobras evasivas, rompendo a estrutura de proteção do comboio. Como resultado, os alemães afundaram 23 dos 34 navios, destruindo centenas de milhares de toneladas de carga, milhares de veículos blindados e centenas de aviões. Os Aliados disseram a Stalin que não poderiam arriscar mais nenhuma escolta até o outono, quando a escuridão constante do Ártico se fazia presente.

A INGLATERRA RECUA PARA O EGITO

Em 26 de maio, Rommel mandou 10.000 veículos contra os Aliados, mas estes haviam recebido os novos tanques "Grant", de fabricação americana, que eram muito eficazes. Os alemães puseram as *Afrika Korps* em uma posição precária, mas Ritchie não pôde destruí-los. Isso permitiu a Rommel se reagrupar, tomar 100 tanques ingleses e fazer 3.000 prisioneiros. Durante a primeira semana de junho, a *Luftwaffe* bateu o suficiente nos Aliados para tentar nova investida contra Tobruk, mais enfraquecida agora. Em 20 de junho as forças alemãs avolumaram-se e ferozmente partiram para o combate corpo-a-corpo.

Quando a vitória germânica parecia iminente, os Aliados destruíram todos os suprimentos que os germânicos poderiam usar. No dia seguinte eles finalmente renderam Tobruk, dando assim à Alemanha, 2.000 veículos, 400 armas e 5.000 toneladas de suprimentos. A cidade era um símbolo da resistência para os ingleses, que agora estavam devastados com a perda.

Prosseguindo seu sucesso, Rommel avançou ao Egito e já tinha metade de Alexandria. O Cairo se preparou para uma invasão e todos começaram a fugir. O General Ritchie foi removido do 8º exército e substituído pelo General Claude Auchinleck, o líder das Forças Britânicas do Mediterrâneo Oriental. Ele recuou para a cidade de El Alamein, a somente 100 quilômetros de Alexandria, e foi facilmente defendida devido as características naturais da região. Durante julho, Rommel continuou seu avanço oriental, e em agosto a moral inglesa estava extremamente baixa; eles tinham tido o suficiente das batalhas oscilantes no norte da África. Churchill indicou o General Harold Alexander, um veterano de Dunkirk e o General Bernard Montgomery para salvar o norte da África do domínio nazista.

Montgomery, apelidado de "Monty", jurou que eles não retrocederiam mais. Ele era um comandante muito inteligente, mas também estritamente disciplinado. No fim de agosto, Rommel tentou atacar novamente, mas desta vez os Aliados estavam um passo à frente deles. Em 3 de setembro, Rommel começou a recuar, mas Montgomery não lhe respondeu imediatamente, sendo acusado de "deixar os alemães escaparem", mesmo tendo seu plano sido coberto de sucesso.

Esse foi o primeiro sinal de que ele era um homem que faria as coisas a seu tempo, com seus homens e esmagaria os inimigos ao invés de tentar derrotá-los todos de uma só vez, o que foi motivo de críticas na Europa. Churchill queria um avanço rápido para derrotar os alemães antes de 8 de novembro. A invasão planejada pelos americanos em Marrocos, Algeria e também Malta precisava ser realizada para compensar do bombardeio alemão. Montgomery recusou as determinações de Churchill e ameaçou se demitir e Churchill cedeu.

Montgomery era sábio e tinha noção de que seu exército não estava pronto para derrotar os alemães, e sabia que o vai-e-vem das batalhas era porque os exércitos avançavam demais as suas tropas e então eram forçados a bater em retirada. Montgomery estava determinado a vencer, por isso treinou muito bem seus homens, usando o tempo livre para praticar o uso das armas de fogo e a guerra no deserto. Os Aliados usaram o logro, bem como a interpretação, para dissimular as datas de seus ataques, fazendo com que parecesse que estavam esperando armazenar combustível primeiro.

A ITÁLIA NO CAOS

Quando Mussolini chegou no norte da África para observar os soldados do Eixo, eles começaram a sofrer perdas e dizer que ele trazia "azar". Em 21 de julho, ele voltou para a Itália com um estado de saúde terrível causado por uma dor de estômago de causa desconhecida, somado ao stress de ver seu império se esfacelar. Ele ficou em reclusão até o outono, o que enfraqueceu ainda mais o já moribundo governo. O chefe da SS Heinrich Himmler voou para Roma em 11 de outubro para verificar para Hitler em que condições estava Mussolini. Quando Himmler voltou para a Alemanha, Hitler decidiu que a Itália continuaria como aliada enquanto Mussolini vivesse. Hitler corretamente acreditava que uma possível invasão Aliada ao continente faria a Itália se voltar contra os alemães. A Itália estava empobrecida e seus cidadãos famintos, pois não havia comida disponível e a inflação era crescente. Os mercados negros eram populares e a polícia secreta italiana, OVRA, pouco podia fazer para pará-los. Os italianos começaram a desconfiar e odiar o governo fascista, cujos membros viviam um estilo de vida luxuoso. Eles odiavam até mesmo a mulher de Mussolini, Clara Petacci, por interferir nos assuntos do governo.

EL ALAMEIN

Dia 23 de outubro foi a data da ofensiva de Montgomery no deserto, cujo codinome era "Operação Lightfoot", e levou 8 horas de preparo antes da execução. Tudo dependia da surpresa e dissimulação. Então, tanques falsos foram usados, desta vez enganando Rommel e o poderio do Eixo. Eles começaram o ataque com a artilharia à noite, mas Rommel nesse momento estava longe, na Áustria e seu substituto morreu de um ataque cardíaco. Rommel foi convocado imediatamente de volta e quando o fez, havia uma rápida pausa no combate. Os alemães sabiam que haviam defendido seus perímetros com campos minados (chamados "O jardim do diabo") e então, fazendo um contra-ataque em 27 de outubro, mas foram forçados a recuar devido às altas perdas. Rommel pensou que Montgomery atacaria ao longo da estrada, assim, levou suas forças dos flancos para preparar seu último ataque.

Churchill estava impressionado com o contínuo esforço do 8º exército e tomou Montgomery como um comandante fraco. Montgomery estava imperturbável pelas críticas e fez seu desafio definitivo na noite de 1 de novembro. Rommel sofreu a derrota e bateu em retirada em 3 de novembro. Hitler ficou furioso com a idéia da retirada, mas em seguida aceitou um pequeno recuo, mesmo tendo somente as tropas motorizadas escapado do desempenho Aliado. Eles começaram sua perseguição em 5 de novembro, mas no dia seguinte houve uma violenta tempestade que os engoliu, permitindo a Rommel sua fuga. A batalha de El Alamein custou ao Eixo 50.000 homens, 450 tanques e 1.000 armas. Os Aliados se saíram melhor, com um prejuízo de 13.500 baixas e a perda de 100 armas pesadas. Em 7 de novembro Rommel alcançou a fronteira libanesa, mas foi dissuadido ao ouvir que as forças americanas aportavam no norte da África.

A ESPANHA EVITA O DESASTRE

A Espanha ainda não havia mandado nenhuma tropa ou armamento para o uso germânico e a Alemanha ficou cansada dos pretextos de Franco. Assim, resolveram destituí-lo, substituindo-o por Augustin Grandes, que tinha ódio pelos ingleses. Franco tomou conhecimento do plano e disse aos alemães para cessarem todas as operações submarinas na Espanha. Os EUA notificaram a Espanha sobre seus desembarques no norte da África e disseram que "a Espanha não tinha nada a temer". A Alemanha, por sua vez, queria enviar suas tropas pela Espanha para encontrar os Aliados no norte da África. Franco ficou assustado depois que os alemães ocuparam o sudeste da França em 11 de novembro, achando que eles poderiam invadir a Espanha. Hitler considerou mesmo isso, mas decidiu que seria mais problemático que recompensador.

Portugal também estava com problemas. Quando o Marechal de Campo Keitel ordenou uma sabotagem dos vôos que partiam de Portugal no começo de 1942. A *Luftwaffe* acabou abatendo centenas de vôos de Lisboa para Londres. Depois do desembarque americano no norte da África, o território português de Açores se tornou área vital de bases aéreas para o uso dos ingleses. Eles permitiram que os britânicos as usassem, mas não os americanos, por medo de perderem sua neutralidade. A Alemanha ficou extremamente aborrecida com as atitudes de Espanha e Portugal em relação à guerra, mas a essa altura eles estavam começando a alastrar seus homens e máquinas e não tinham tempo ou recursos para lidar com eles.

OPERAÇÃO TORCH

Em 8 de novembro de 1942, a invasão Aliada no norte da África, a Operação *Torch*, começou, enviando 107.000 soldados para o norte da África (75% de americanos, 25% de ingleses) para guardarem 3 praias principais e então se moverem para leste da Tunísia antes que o Eixo lá chegasse. Usando 500 navios, a invasão partiu da resistência francesa, porque Marrocos e Argélia estavam sob o regime de Vichy, que era controlado pelos nazistas.

O desembarque foi perigoso: veículos caíram ao mar, navios aportavam em praias erradas e soldados se afogavam em grupos, além de ficarem sob fogo cruzado. Após o esforço inicial, os Aliados tomaram Argélia em 24 horas. Em Oran, os Aliados sofreram fogo pesado de navios franceses e baterias costeiras, mas a ação concentrada da armada e infantaria, capturou a cidade em 10 de novembro. Em resposta à perda do território norte africano adjacente a França, 10 divisões alemãs e 6 italianas marcharam para Vichy, para protegê-la da invasão sudeste.

Depois de uma derrota tão rápida, Hitler perdeu sua ambivalência sobre a guerra no Mediterrâneo e percebeu que após a derrota de Rommel, ele teria de defender as regiões sulistas.

Reforços surgiam da Tunísia para encontrar os Aliados, que haviam deixado Algiers e alcançado Souk el Arba, a 130 quilômetros dos alemães em Tunis. Em 27 de novembro as armadas americana e alemã se confrontaram pela primeira vez na Segunda Guerra e o poderoso Panzer IV triturou os leves M3s. Desde que os alemães efetivamente adentraram as montanhas, o General Kenneth Anderson disse ao General Eisenhower que eles precisavam de uma pausa. Em 22 de dezembro sob uma tempestade, os Aliados lutaram em um feroz

corpo a corpo em uma montanha e tiveram de ser substituídos por outro batalhão no dia seguinte. As chuvas ficaram mais fortes, criando um lamaçal impossível de se caminhar ou dirigir. Os Aliados combateram durante o natal e estavam derrotados o suficiente para se retirar. Eisenhower pediu por um receso na campanha para recobrar as forças, sabendo que seus soldados simplesmente não estavam preparados para tal combate.

A RETIRADA DA GRANDE ESQUADRA

Em 13 de setembro, o comboio conhecido como PQ-18 foi atacado por aviões e 8 navios naufragaram em 8 minutos. U-Boats afundaram em outros 5 minutos, mas a Luftwaffe perdeu 20 aviões no processo. Na última semana de dezembro um novo comboio com algumas escoltas mortais tentaram os alemães à perseguição. Hitler estava entusiasmado com a idéia de ter um domínio naval, mas ele enfatizou a importância de evitar qualquer risco desnecessário.

Quando a marinha alemã encontrou-se com o comboio, uma cortina de fumaça foi levantada para se proteger contra os encouraçados Almirante Hipper e Lützow. O capitão inglês Robert Sherbrook, a bordo do destroyer Onslow, manteve bravamente o Almirante Hipper nas docas por 2 horas ao atacá-lo desafiadoramente. Mesmo após ter metade de sua face rasgada por uma bomba inimiga, Sherbrooke atingiu o Admiral Hipper 3 vezes e em consequência disso, retirou seu ataque, com medo de perder seus preciosos navios. Hitler estava pálido com a retirada e lhes disse que os encouraçados alemães eram inúteis e somente os U-Boats e a Luftwaffe defenderiam a Noruega. Ele também substituiu o Almirante Raeder pelo Almirante Karl Dönitz, que convenceu Hitler a salvar a esquadra, mas descartar velhos navios como o Almirante Hipper.

STALINGRADO

Stalingrado é uma cidade industrial no sudeste da URSS, em Volga River, e alvo direto para Hitler porque seu principal objetivo à época, era conquistar quantas cidades sulistas na URSS fosse capaz, para obter os recursos da região de Cáucaso. A cidade de Stalingrado tinha pouco valor estratégico, mas na mente de Hitler, seu nome por si só, já valia sua captura para destruir o moral soviético.

O ataque a Stalingrado foi feito pelo 6º exército alemão, comandado pelo General Friedrich Paulus, e o 4º exército Panzer, liderado pelo General Hermann Hoth. Hitler erroneamente enviou Hoth para o Cáucaso, permitindo aos soviéticos realizarem uma boa batalha contra o 6º exército. Depois disso, Hitler exigiu a volta de Hoth à Stalingrado, ele teria de buscar suprimentos a 160 quilômetros da cidade. Paulus esquिवou-se para os limites de Stalingrado, mas uniu-se a Hoth em 2 de setembro. A Luftwaffe bombardeou pesadamente a cidade, mas o General Vasili Chuikov juntou os cacos da resistência soviética. Os alemães executaram ataques nas ruas e carregamentos marítimos de suprimento. Havia uma intensa batalha, de quartelão a quartelão, de casa a casa, e o entulho tomava o avanço militar difícil. Paulus avançou pela região industrial norte, mas Chuikov os repeliu em 29 de setembro. Em 14 de outubro os alemães tentaram novamente, mas dentro de 10 dias já estava acabado. Os germânicos reagiram com um ataque ao sul, mas terminaram perdendo muitos homens enviados para a campanha no norte da África, para lidar com a invasão Aliada.

Mesmo com os alemães detendo uma boa porção da cidade, uma série de eventos mudariam a maré a favor das forças de Stalin. Em um contra-ataque surpresa em 19 de novembro, os soviéticos cobriram as divisões romenas que protegiam o flanco germânico,



Soldados alemães em Stalingrado: a batalha até o último homem.

deixando o 6º exército vulnerável a um cerco do Exército Vermelho. Em 23 de novembro uma coluna de veículos alemães dirigiu-se à ponte Kalach, que deu aos homens de Paulus acesso a suprimentos vindos do oeste. Tinha a proteção de um pelotão de engenheiros que tinham ordens de explodir tudo, caso os soviéticos tentassem render a ponte. E quando o tenente alemão viu veículos germânicos, ele os deixou passar. Subitamente, os veículos pararam e um grupo de soviéticos pulou pra fora. Eles dispararam contra os alemães e tomaram a ponte, desse modo, cortaram o 6º exército. Em apenas 1 dia os germânicos se renderam.

Os comandantes alemães pressentiram o perigo e pediram por reposições à eles próprios antes que os soviéticos tivessem a chance de se reforçar. O comandante da *Luftwaffe*, Hermann Göring se gabou de que podia transportar 500 toneladas de suprimentos por dia, então Hitler ordenou que as tropas permanecessem onde estavam. Essa foi uma decisão fatal, porque a *Luftwaffe* não tinha capacidade de entregar mais do que 100 toneladas de suprimentos, mesmo em um bom dia. O marechal de Campo von Manstein recebeu a tarefa de conceber um plano para resgatar as tropas de Paulus em 12 de dezembro, chamado de "Wintergewitter", ou "tempestade de inverno". Ele recebeu ordens de estabilizar a linha, mas percebeu que seria melhor para Paulus se dividir e reagrupar a ele mais tarde. Paulus temia as ordens de Hitler e não ouviu von Manstein. Como resultado, os soviéticos apertaram o cerco ao 6º exército com seus ataques. Os alemães não tinham suprimentos devido a captura de seus campos aéreos, deixando os soldados à mercê do gelo, fome e necessidade de séria atenção médica. Muitos alemães se mataram ou tentaram desertar de suas unidades, mas quase todos sabiam que jamais conseguiriam deixar a URSS. Os 250.000 alemães foram derrotados quando os soviéticos os cercaram e os generais Rokossovsky e Yeremenko chegaram à batalha.

INÍCIO DE 1943

Em 8 de janeiro, Rokossovsky disse a Paulus para se render, mas Hitler exigiu que resistisse até o último homem. Os soviéticos pressionaram e Paulus contactou Hitler por rádio, informando-o que não tinha esperanças. Em 31 de janeiro Hitler promoveu Paulus a Marechal de Campo, porque nenhum marechal alemão jamais havia sido capturado, mas já era tarde - todo o 6º exército havia sido derrotado pelos soviéticos. Um grupo da 11ª tropa resistiu em uma fábrica de tratores, sob o comando do General Karl Stuker e não se rendeu mesmo depois de acabarem suas munições. Terminaram usando baionetas e maquinário quebrado, em uma das piores batalhas em toda a guerra. O combate corpo a corpo foi duro, mas por volta das 9 h da manhã, em 2 de fevereiro, eles foram vencidos pelos soviéticos.

No final, 91.000 alemães foram feitos prisioneiros e enviados para campos de prisioneiros de guerra na Sibéria, um destino pior que a morte por causa do tratamento desumano dos soviéticos. Além desses 91.000, apenas 5.000 retornariam vivos à Alemanha. Os alemães também tiveram 150.000 mortos, enquanto os soviéticos, 600.000 mortos, capturados ou feridos. Desde o início de Barbarossa, mais de 1 milhão de germânicos encontraram a morte na campanha russa e eles nunca se recobriram disso. O fato foi considerado por muitos, o ponto da reviravolta na Segunda Guerra, já que a máquina de guerra alemã estava quebrada, mas certamente não destruída.

Hitler estava aborrecido e ameaçou com corte marcial Paulus, mas como um prisioneiro de guerra, era inútil. Ao invés disso, começou a aprender com suas derrotas e entendeu que se ele quisesse ganhar a guerra, teria de mudar suas políticas de guerra.

Os alemães foram derrotados em Stalingrado devido a vários fatores, cada qual não o suficiente por si só, mas combinados eles transformaram a pacífica cidade de Volga em um pesadelo. Primeiro de tudo, os alemães estavam confiantes demais em si mesmos e movidos pela raiva das muitas perdas no ano anterior em Moscou e pensaram que poderiam cuidar do Exército Vermelho.

Uma das razões de pensarem assim era porque o Marechal de Campo Paulus deu a Hitler estatísticas terrivelmente imprecisas sobre os números soviéticos, fazendo-o pensar que não teriam reservas suficientes para um contra-ataque. Os alemães também haviam utilizado seus recursos ao extremo e, lutando em uma frente tão grande e com poucos suprimentos, transformou isso numa receita para o desastre. Também contou o fato de colocarem divisões romenas tão fracas para guardar seus flancos, que foram rapidamente vencidas pelos soviéticos, que cercaram os germânicos, pra em seguida, separá-los dos parques suprimentos que lhes chegavam. Esse era um grande problema porque ambos, germânicos e soviéticos, tinham reunido grande número de tropas próximas de Stalingrado. Então, isso se tornou um teste de força, que levou a um terrível combate. Stalingrado virou um símbolo de dominação para os alemães e de resistência para os soviéticos; e nenhum dos lados queria transparecer fraqueza desistindo. O problema mais "permanente" dos alemães envolvia a liderança instável, especialmente com Paulus, que parecia nunca estar no comando. Após sua derrota em Stalingrado, Hitler chamou Manstein e Guderian para uma nova vitória, mas ambos acharam que uma estratégia defensiva era melhor, para desânimo de Hitler.

A ITÁLIA PRÓXIMA DO COLAPSO

Mussolini podia ser incoerente sobre muitas coisas, mas era também lúcido o bastante para entender que a guerra contra os soviéticos era suicídio. Em 16 de dezembro, ele se encontrou com Hitler para pedir paz na frente oriental. Hitler não daria ouvidos a isso e nem tratou os italianos melhor do que qualquer outro povo dominado. Em janeiro de 1943, Mussolini tomou conhecimento do ódio dos italianos por ele e expurgou de seu gabinete governamental os discordantes. O chefe de equipe, Marechal Cavellero foi substituído pelo General Vittorio Ambrosio, e em 5 de fevereiro ele despediu seu genro, o ministro do exterior Ciano, entre outros membros do gabinete. Em 5 de março, os trabalhadores industriais entraram em choque com o governo, mas a milícia já controlava a situação em abril. A Itália estava preparada para livrar-se do governo autodestrutivo de Mussolini.

A RAPOSA DO DESERTO É DERROTADA

No começo de 1943, o Eixo buscou seguir a oeste pela Argélia para apanhar os armazéns de suprimentos e campos aéreos americanos. Em 13 de fevereiro eles atacaram, cercando os 2.500 soldados americanos emboscados em 2 colinas. Um batalhão de tanques de resgate foi enviado para uma colina, mas foi detido



Russos avançam sobre soldados alemães

pelos germânicos. Os americanos então perceberam que sua única esperança era se espalharem e tentar escapar furtivamente das forças alemãs, mas foram identificados e capturados. A outra colina teve melhor sorte: 300 escaparam, mas outros 600 se tornaram desaparecidos de guerra. Outra vez os americanos fugiam, ainda mais desmoralizados. Rommel, então, quis atacar os suprimentos e a base de comunicações de Tebessa e iniciou um ataque em 19 de fevereiro. Uma parada temporária foi feita, ao serem pegos em um desfiladeiro. No dia seguinte eles escaparam e começaram a combater a resistência Aliada, mas quando viram que eles estavam recebendo reforços, tomaram uma posição defensiva.

O exército de Rommel estava perigosamente reduzido em suprimentos, mas estava próximo da vitória na Tunísia.

Relutantemente ele teve de se mover para sudeste, mas foi recebido por um inimigo familiar: o 8º exército britânico. Os dois se encontraram em 6 de março, próximos a Medenine, e os ingleses pulverizaram Rommel com munição perfuradora. Depois de perder 52 tanques, Rommel finalmente deixou seus 2 anos de campanha no norte da África. Três dias mais tarde, ele voou de volta para a Alemanha e implorou a Hitler que esquecesse totalmente a África e se concentrasse na Europa. Hitler recusou e o tirou da campanha africana, substituindo-o pelo General Jürgen von Arnim.

Assim que Rommel se foi, o impetuoso e valente General americano, George Patton chegou, iniciando seu avanço contra as forças sobreviventes do Eixo em 16 de março. Quatro dias depois, Rangers americanos foram de encontro a um grupo de tropas italianas e fez da maioria deles, prisioneiros, matando os que resistiram. Em 23 de março as divisões de *Panzer* do Eixo tentaram atacar as posições Aliadas, mas cruzaram um campo minado, fazendo-os recuar temporariamente. Quando tentaram concentrar o ataque, foram inteiramente ineficazes, mostrando o quanto era essencial a experiência de Rommel na vitória. Na última semana de março os americanos atingiram o

Eixo a partir do oeste enquanto os ingleses os atacavam pelo leste, mas o Eixo se recusava à rendição. Eles recuaram no início de abril, rumo à costa, mas continuaram a batalha. Eventualmente eles fugiram para a costa do Mediterrâneo, sinalizando sua derrota inevitável. Em 20 de abril, o 1º exército americano começou seu avanço final contra a exausta *Afrika Korps*.

A PRIMAVERA DE 1943

No final de fevereiro, Stalin ampliou seu número de combatentes contra os germânicos. Em 10 de março, os alemães responderam com um ataque a Kharkov, infligindo danos severos às forças soviéticas, mas 2 dias mais tarde o Exército Vermelho libertou Vyazma. Após sofrer tantas derrotas, a confiança de Hitler estava abalada e ele começou a exterminar qualquer movimento anti-nazista. O degelo de primavera tornou qualquer avanço impossível e, em 18 de março os americanos bombardearam uma sub-base alemã. Os submarinos continuavam a avariar os comboios Aliados, assim, os ingleses criaram a "operação enclose", que começou a afundar qualquer submarino à vista na baía de Biscay.

Os alemães tentaram revidar tomando Belgorod em 19 de março, mas 3 dias depois eles se encontravam em crítica retirada na URSS central. Precisando de algum tipo de ação militar, eles aumentaram a caçada e matança de judeus em abril, assim como a deportação de trabalho escravo para a Alemanha. Milhões foram aprisionados, mas somente milhares sobreviveram para contar a história.

Em maio, as operações navais alemãs estavam em frangalhos devido as grandes perdas de U-Boats e o Almirante Dönitz foi forçado a fugir com sua esquadra do Atlântico Norte. Nesse mesmo período, os suecos revogaram sua permissão para tropas alemãs cruzarem a Suécia, já que eles a estavam usando somente para reforçar a Escandinávia. Os alemães não obedeceram porque

tinham grandes problemas na frente oriental. A Suécia se tornou um abrigo para centenas de milhares de refugiados europeus, especialmente da Escandinávia e dos Bálticos.

Mais de 100.000 judeus foram salvos por pessoas como Raoul Wallenberg, que criou passaportes falsos para eles. Infelizmente, Wallenberg mais tarde foi preso pelos soviéticos, que o viram como uma ameaça. Na Itália, Mussolini tentou novamente convencer Hitler a fazer a paz com os soviéticos, mas Hitler recusou pois pensou que sairia vitorioso na campanha de Kursk e insistiu que Mussolini continuasse na guerra uma vez mais. Mussolini continuou as demissões em seu gabinete e disse ao país que a Itália seria vencedora no deserto.

O LEVANTE DO GUETO DE VARSÓVIA

Pouco após a ocupação germânica da Polônia, eles agruparam toda a população judia em pequenas áreas nas cidades principais para isolá-los do resto da população de não-judeus. Somente na capital, eles somavam 400.000 a 450.000 em uma minúscula vizinhança, a qual depois ficou conhecida como o Gueto de Varsóvia. Ali, eles viviam uma pseudo-existência miserável, juntando cada pedaço de comida que conseguiam enquanto ainda enfrentavam os maltratos dos soldados alemães, cidadãos poloneses e mesmo dos colaboradores judeus. Ainda que famintos, empobrecidos e sofrendo o frio, eles suportaram até janeiro de 1942, quando os alemães puseram em prática seu plano de erradicar os judeus da Europa. Mais tarde, naquele verão em Varsóvia, aproximadamente 300.000 judeus foram tirados à força do gueto e postos em trabalho escravo em Treblinka, um dos maiores campos de extermínio nazista.

Em janeiro de 1943 o *Reichsführer* Heinrich Himmler ordenou que Varsóvia fosse completamente varrida da presença dos 600.000 ou mais judeus para que os nazistas pudessem seguir com seu sonho de livrar a Polónia da raça judia. Mais do que se submeter à sentença de morte germânica, a população judia pegou em armas que foram armazenadas ao longo dos últimos 3 anos em um movimento massivo de resistência. Ele foi liderado por dois grupos principais, o ZOB (*Zydowska Organizacja Bojowa*) ou "Organização Judia de Combate" e o ZKK (*Zydowski Komitet Koordynacyjny*), ou "Comitê de Coordenação dos Judeus". O levante começou em 18 de janeiro com a ZOB abrindo fogo contra os soldados alemães, infligindo muitas perdas e surpreendendo as forças germânicas. Como só tinham uma força ocupacional e não uma força combativa organizada, os alemães interromperam as deportações de judeus e após 3 dias começaram a lutar.

Depois de reagrupar e planejar a retomada à força do gueto de Varsóvia. 2.000 tropas alemãs, incluindo a elite da SS, moveram-se pelo gueto sob o comando do General Jürgen Stroop em 19 de abril de 1943. Mesmo com soldados treinados e auxiliados por veículos blindados, os judeus forçaram o recuo de cada avanço germânico por um período de 4 dias.

Isso deixou muitos alto comandantes alemães preocupados com a má publicidade que tal levante pudesse causar, sem mencionar o tempo e os recursos perdidos. Armas mais pesadas foram enviadas e o Gueto de Varsóvia, com aproximadamente vinte quadras (800m x 300m) de tamanho, foi atacado por bombardeiros Stuka e baterias de artilharia, destruindo os esforços ju-

deus e causando devastadoras perdas. Como escreveu o General Stroop mais tarde, "ignorando o perigo de serem queimados vivos, os judeus e bandidos preferiam retornar às chamas que correr o risco de serem presos ou mortos por nós."

Em 16 de maio, Stroop declarou vitória, relatando que 56.065 judeus haviam sido capturados ou mortos, ainda que um número deles tenha escapado pelos esgotos ou se escondido em caminhões e encontrado seu caminho para a liberdade. As proezas dos judeus de Varsóvia inspiraram outros levantes em Vilna, Cracow, Lodz e muitas outras cidades polonesas e foram um testemunho do espírito inabalável daqueles que preferiram morrer lutando do que servirem como escravos da tirania.

VITÓRIA ALIADA NO NORTE DA ÁFRICA

Durante a última semana de abril, os ingleses eliminaram qualquer resistência inimiga e os americanos moveram-se através das colinas, sofrendo grandes perdas, mas emergindo vitoriosos. Desde que as tropas do Eixo estavam famintas e sem munição, os Aliados sabiam que teriam de atacar seus comboios para evitar qualquer reforço. No início de maio, eles optaram por um enorme golpe, bombardeando as posições inimigas e, então, desatrelando uma saraivada de granadas antes de avançarem em armadas e tropas.

O General Omar Bradley anunciou que custaria a perda de 50 tanques romper as últimas linhas inimigas de resistência. No final, os EUA perderam 47. Quando conseguiram, foi com tal poderio, que se espalharam pela capital da cidade de Tunis, surpreendendo completamente o agrupamento alemão. Eles tentaram resistir, mas a armada Aliada era muito rápida e o Eixo literalmente correu em busca de munição e combustível, deixando-os indefesos. Em 12 e 13 de maio a *Afrika Korps* se rendeu depois de 3 exaustivos anos de luta.

Somente na Tunísia eles perderam 40.000 homens e 275.000 prisioneiros de guerra. Os britânicos tiveram 35.000 perdas, os franceses 16.000 e os americanos 14.000, mas a aparentemente impossível tarefa de remover as forças do Eixo do norte da África tinha sido realizada. Mais importante, os Aliados aprenderam como poderiam trabalhar efetivamente juntos como uma força para vencer o já não tão indomáveis alemães. A Alemanha responderia com uma ocupação militar da Itália, chamada de "Operação Alaric."

KURSK

Kursk é uma cidade da Rússia a 380km ao sul de Moscou. Hitler entendeu que a Itália seria em breve invadida e a França não muito tempo depois, o que significava que ele não poderia enviar importantes tropas da frente oriental para outras 2 frentes. Ele sabia que precisaria de uma grande vitória sobre o Exército Vermelho em uma batalha decisiva para abrandar seus problemas. Ele admirava a vitória alemã em Izyum na primavera de 1942, quando eles cercaram o Exército Vermelho, e queria repetir o feito em Kursk. A frente alemã havia anexado Kursk ao território germânico e o plano era fazer com que o 9º exército avançasse do norte e encontrasse com o 4º exército *Panzer* e cercassem Kursk. O Marechal de Campo von Kluge vigiaria o 9º exército do Coronel Model com 800 tanques, junto com o Marechal de Campo von Mainstein e apoiado pela Luftwaffe. O general Hoth e sua força de 1.200 Panzer

forçaria um avanço ao norte, com 7 divisões de infantaria que fariam o resto, com igual suporte da Luftwaffe. Se os soviéticos abrissem caminho do bulge em 2 direções, eles poderiam rapidamente ganhar considerável território, então, o tempo para agir era curto. No que foi chamado de "Operação Citadel", os alemães puseram suas 50 *Wehrmacht* e divisões da SS, 2.000 tanques, 1.800 aviões e 1.000 armas contra o "inferior" Exército Vermelho. Infelizmente para os alemães, os soviéticos estavam mais do que preparados para a ofensiva germânica.

A OSS americana tinha espiões na Suíça transmitindo para Moscou, um agente duplo no alto comando alemão, bem como um soldado dissidente, que deu até mesmo data e hora do ataque. Com todas essas informações, os soviéticos prepararam 8 linhas anti-tanques, munidas com centenas de milhares de minas, 20.000 armas, 6.000 armamentos anti-tanque e 1.000 lançadores de foguetes. O plano dos soviéticos era fazer com que os alemães se desgastassem e então, contra-atacar com suas 75 divisões, 3.500 tanques e 3.000 novos aviões, tudo isso sob o comando do brilhante Marechal Zhukov. O setor nordeste era defendido pelo general Rokossovsky; o sul, pelo General Nikolai Voronezh e o General Ivan Koniev estava na retaguarda, com 1.500 tanques. Os soviéticos também estavam preparados para o velho ataque alemão em coluna única. Então, os nazistas criaram uma nova formação estreita, chamada *panzerkeile*, para se defenderem do ataque soviético. Foi uma formação em cunha, com tanques pesados (Tigers e Ferdinands) na frente, tanques médios (Panthers e PzKw IVs) no meio e os tanques mais fracos (PzKw III e veículos de suporte) na retaguarda. O único propósito desse formato era penetrar nas linhas inimigas e segurar suas posições tempo o bastante para a chegada de reforços para garantir a área.

Mesmo antes dos germânicos iniciarem seu ataque, os soviéticos começaram a encobrir as posições alemãs, desorientando a *Wehrmacht*, já que Hitler esperava bombardear do início ao fim o Exército Vermelho. Isso se tornou um feito impossível, e 2 dias depois do ataque começar em 5 de julho, os alemães tinham coberto apenas 11 quilômetros do território inimigo. Milagrosamente, os *Panzers* de Hoth atravessaram as linhas inimigas, assustando Stalin o suficiente para que ele chamasse reservas, mas a chegada dos tanques soviéticos T-34 nada significaram para os Panzers. Naquela época, os novos tanques *Panther* eram armas superiores, mas eram inúteis sem uma infantaria suporte próxima, o que era quase sempre o caso em Kursk. Em 9 de julho, as divisões sudeste alemãs tinham avançado somente 32 quilômetros e sofrido diversas perdas. Três dias mais tarde Zhukov começou sua própria ofensiva ao norte de Kursk com suas forças esmagadoras. Em 13 de julho, a batalha culminou no maior conflito blindado da história, envolvendo 1.500 tanques. Os alemães lutaram por horas sem descanso em intenso calor com condições apocalípticas, com tanques disparando a esmo uns contra os outros. Os alemães mais tarde chamariam esse acontecimento de *Todesritt*, ou Jornada da Morte. O *panzerkeile* foi outra catástrofe, porque os soviéticos simplesmente dividiram a infantaria e a armada e investiram contra os tanques mais fracos. Sem infantaria ou proteção dos tanques médios, os tanques *Tiger* e *Ferdinand* foram pegos desprezados e, fatalmente, derrotados. Ambos os lados perderam centenas de tanques e Hitler achou que seria melhor mover suas tropas do beco sem saída de Kursk para a Itália, mas von Manstein prometeu-lhe a vitória. Hitler enfim, cancelou a Citadel em 25 de julho devido às perdas enormes, com as forças

Aliadas aportando no setor italiano. O interessante é que, ao menos uma vez, Hitler não esteve 100% por trás dessa ofensiva como evidencia seu rápido desejo de fuga, assim como a culpa jogada sobre o alto comando pelo desastre. Um alto comandante que era fortemente contra a Citadel, era o General von Mellenthin, líder do *56^o Panzer Korps*. Seus comentários sobre a operação foram refutados por todos que participaram: "o exército alemão usará todas as vantagens na guerra móvel e enfrentará os soviéticos em solo de sua própria escolha... o alto comando alemão não poderia pensar em nada melhor do que arremessar nossos magníficos *Panzers* contra a maior fortaleza do mundo." No fim, a Alemanha perdeu 100.000 homens, 1.000 tanques e 1.000 aviões. Os soviéticos por sua vez, estavam no melhor de seu combate e puseram os alemães na defensiva pelo resto da guerra. A Alemanha também perdeu poderio em julho de 1943 quando um desencantado Franco reconvocou sua *Blue Division* espanhola e quis se tornar totalmente neutro no conflito. Ele descartou os agentes germânicos na Espanha, mas manteve boas relações com a Alemanha ao continuar lhes fornecendo suprimentos.

OS ALIADOS INVADEM A SICÍLIA

Em 12 de junho, os Aliados atacaram a ilha italiana de Pantelleria, que foi defendida por 12.000 italianos, mas que se renderam na primeira oportunidade que encontraram. O próximo passo era invadir terra firme, mas os Aliados estavam incertos sobre onde desembarcar. Era muito difícil de aportar no oeste da Europa, então, buscaram o sul, que Churchill chamou de "o ventre macio da Europa".

Com a vitória no norte da África e a Itália à beira de um colapso, o palco estava armado para a próxima invasão: a Sicília. Chamada de "Operação Husky", ela envolveria o 7^o exército do General Patton e o 8^o exército do General Montgomery. No início de julho, as ilhas de Pantelleria e Lampedusa foram bombardeadas para abrir caminho para a invasão na véspera de 10 de julho, mas isso não seguiu exatamente com o plano. Mil e duzentos pára-quedistas britânicos à bordo de 144 aviões planadores, devido aos fortes ventos aterrissaram em locais errados. Duzentos se afogaram no mar Mediterrâneo e somente 73 alcançaram seu destino: a ponte de Point Grande, próxima a Siracusa. Os americanos não foram muito melhores, porque, de seus 2.781 pára-quedistas em 226 C-47, apenas 200 aterrissaram nos locais certos em Licata.

A abordagem anfíbia britânica foi mais bem sucedida, porque suas 2.500 embarcações e 180.000 tropas assustaram os defensores italianos. Os americanos encontraram problemas em Gela, quando os tanques alemães *Tiger* contra-atacaram em 11 de julho. Patton convocou pára-quedistas reservas, mas 220 destes foram confundidos e mortos pelo fogo antiaéreo Aliado. Mesmo assim, a invasão foi um sucesso porque os Aliados moveram-se pelo interior da Sicília e encontraram-se com suas forças.

Em 13 de julho eles fizeram progresso, mas não poderiam avançar devido a interferência da divisão canadense no setor de Patton, o que o deixou muito frustrado. Pelo próximo mês, gradualmente eles forçaram o recuo dos alemães, mas falharam pela ala externa por causa dos ataques aéreos ineficazes dos Aliados. O Eixo deixou a ilha em 17 de agosto, deixando a Sicília inteiramente sob controle Aliado ao custo de 31.000 mortos. Os alemães podiam ter escapado, mas a invasão do país não estava longe.

A QUEDA DE MUSSOLINI

Quando os Aliados desembarcaram na Sicília, ficou óbvio que a queda da Itália era questão de tempo e a força militar italiana estava reduzida a nada. Em 19 de julho, Mussolini encontrou-se com Hitler em meio ao bombardeio de Roma e foi convencido a continuar na guerra. Em 24 de julho, Mussolini reuniu-se com o Grande Conselho Italiano e estes lhe pediram sua imediata renúncia. No dia seguinte ele se encontrou com o General Paolo Puntoni e o Rei Emmanuel, que também queriam retirá-lo do poder.

Ao receber a notícia de que ele estava encarcerado, toda a população da Itália comemorou. O rei proclamou Badoglio como novo primeiro ministro, que rapidamente apontou o General Giuseppe Castellano como mediador na paz com os Aliados antes que dizimassem seu país. Sobretudo, os Aliados estavam divididos em aceitar a amizade italiana. Em 15 de agosto, Castellano encontrou-se com diplomatas ingleses, dizendo que eles se uniriam aos Aliados se recebessem todo o apoio no combate à ocupação alemã. Ainda assim, os Aliados recusaram um acordo com qualquer inimigo até sua rendição incondicional. Os italianos concordaram com a rendição, mas pediram mais tempo para se prepararem para uma resposta alemã, o que não foi muito bem recebido pelos Aliados. Eles disseram que se a Itália não se rendesse imediatamente, eles atacariam com a mesma força do Eixo. Enquanto tudo isso acontecia, Montgomery aportava 2 divisões nas docas italianas.

OS ALIADOS FINALMENTE INVADEM A EUROPA

Em 3 de setembro, a extremidade sudeste da Itália foi ocupada pela Inglaterra, que fez parte da premeditada campanha de invasão italiana. Os italianos se renderam prontamente para se unirem aos Aliados, dando sinal verde para mais desembarques. O General Mark Clark comandou o 5º exército americano, que recebeu a difícil tarefa de ocupar o suficiente da Itália para garantir a marcha para Roma. Rommel retornou para a *Wehrmacht* no nordeste da Itália enquanto o Marechal de Campo Albrecht Kesselring ficou com sul e o General Heinrich von Vietinghoff e seu 10º exército encontrava-se com a invasão Aliada em 9 de setembro. O desembarque em Salerno, chamado de "Operação Avalanche", foi recebido com forte resistência germânica, e as forças inglesas não avançaram muito ainda que sua 1ª divisão Aerotransportada já estivesse em marcha terrestre. No dia seguinte, contudo, a Luftwaffe castigou os Aliados invasores com bombas rádio-controladas, evitando que tomassem qualquer colina. O General von Vietinghoff voltou seus *Panzers* contra os americanos em 12 de setembro, forçando um recuo, e eles haviam ganhado apenas 3 quilômetros. Os alemães então, focaram sua atenção nos britânicos, que estavam melhor armados e os germânicos tinham perdas o suficiente para permitir reforços Aliados. Em 20 de setembro, o General Montgomery encontrou-se com os americanos e 2 semanas mais tarde eles capturaram Nápoles. Os alemães recuaram habilidosamente para as montanhas do norte.



A FINLÂNDIA DEIXA O EIXO

Até 1943, Noruega e Dinamarca estiveram ocupadas pelas forças da Alemanha, mas lhes foram permitidos manter seus governos. De qualquer modo, no início de fevereiro de 1943, a resistência dinamarquesa e norueguesa crescia e os alemães tomaram o controle de seus governos. Os ataques dinamarqueses interromperam as atividades governamentais. Assim, os germânicos desarmaram a milícia dinamarquesa e reforçaram suas forças ocupacionais, para desagrado dos dinamarqueses.

A outra aliada dos alemães, a Finlândia, por sua vez, agora queria deixar a guerra completamente. O Marechal finlandês Mannerheim começou a desmilitarização descartando um batalhão da SS, pedindo para o General Dietl libertar suas tropas finlandesas. Dietl recusou, mas devolveu 4 batalhões para manter as boas relações com os finlandeses. Mannerheim quis fazer uma nova linha defensiva na retaguarda alemã, eles deveriam recuar suas tropas e também se defender de qualquer avanço soviético. Jodl disse a Mannerheim que eles estariam sob controle soviético se deixassem a "proteção" alemã, mas na realidade os alemães precisavam das forças finlandesas ao norte para enfrentar o avanço soviético em torno de Leningrado. Em 18 de novembro Mannerheim começou a construção de sua linha defensiva. Os alemães não interferiram.

ITÁLIA SOB O POLEGAR ALEMÃO

Quando Hitler soube da rendição italiana, ficou furioso, mas o Marechal de Campo Kesselring o persuadiu a não reagir impetuosamente com suas tropas, porque ele não tinham força militar o suficiente para atacar. Ainda assim, eles se aglomeraram em posições militares e atiraram em qualquer opositor, enquanto fizeram 65.000 prisioneiros e os enviaram para trabalho escravo. Quando as forças Aliadas chegaram em peso, Hitler pensou ser Roma o principal alvo e tentou distribuir largas quantidades de tropas para sua defesa. Os italianos, especialmente os judeus, sofreram muito sob o domínio alemão e todo o sofrimento sob o comando de Mussolini era uma pálida sombra em comparação.

Comida, roupas e serviços eram raros e bombardeios aéreos tanto dos alemães como dos Aliados deixaram muitas cidades em ruínas. Uma nota positiva foi que muitos dos italianos perseguidos foram salvos por bravos sacerdotes, que os esconderam nos vários edifícios religiosos e salvaram 4.700 judeus.

BOMBARDEIO ESTRATÉGICO

Outro importante elemento na vitória Aliada foi o uso de bombardeio estratégico. No início da guerra, a Inglaterra decidiu que este seria um componente central para a derrota da Alemanha, junto com o bloqueio de seus navios. Eles ainda não podiam pôr tropas na Europa, então não tinham outro jeito de lutar contra os alemães e precisavam provar para todos que continuavam na guerra. Acima de tudo, o bombardeio era feito estritamente por razões políticas e tinha a intenção de manter o moral elevado, mesmo que estivessem perdendo a guerra.

Para os alemães, alvos civis como Londres, eram deixados em paz porque Hitler sabia que os ingleses podiam contra-atacar, ao con-

trário da maioria dos outros alvos que eles haviam destruído. Alegadamente, a primeira cidade britânica foi bombardeada "por acidente de má navegação", mas logo a Inglaterra retaliou contra cidades alemãs. Isso gerou uma campanha massiva de cada lado para abalar os nervos um do outro ao ponto máximo. De fato, Hitler esperava que bombardeando os ingleses incessantemente, sua sociedade entrasse em colapso e se rebelasse contra o governo, tirando assim, a Inglaterra da guerra. Felizmente, nada poderia estar mais longe da verdade. A Inglaterra nunca esteve tão unida em uma batalha.

Após a queda da França, os germânicos conseguiram um local conveniente de onde atacar a Inglaterra, usando os campos aéreos franceses. Os ingleses tentaram retaliar atacando à noite, mas seus aviões eram tão imprecisos que dificilmente fazia diferença.

No início de 1942, os britânicos declararam que seu novo alvo seria o moral germânico e seu bombardeamento em locais civis. Liderados por Arthur Harris, um veterano da 1ª Guerra que se transferiu para a RAF e se tornou o líder do comando de bombas. Logo após os EUA entravam na guerra, e forneciam recursos como bombardeiros e bombas para ajudar nos esforços de guerra. A aviação americana chegou a Londres em 1942, mas os americanos não auxiliaram na campanha de bombardeio até 1943. Harris fez ataques cada vez maiores, culminando no ataque em Cologne na primavera de 1942, destruindo 600 acres. Trinta mil morreram em um outro ataque, em Hamburgo. Mesmo a Inglaterra tendo aperfeiçoado seus armamentos e suas táticas, eles continuavam a sofrer severas perdas porque tinham de voar através de focos antiaéreos e pela *Luftwaffe*.

Os americanos sentiam que poderiam ser uma força bem sucedida sem escolta aérea, já que tinham bombardeiros o bastante. Já os britânicos, tinham aprendido que ataques bombardeiros ao dia, sem cobertura, eram morte certa. Eles continuaram seu bombardeio noturno, mas os EUA começaram ataques diurnos tendo cidades industriais como alvo. Eles logo aprenderiam com seus erros que caças eram essenciais na proteção dos bombardeiros que atrasavam a máquina de guerra alemã. No começo de 1944 o caça P-51 Mustang foi apresentado e, devido a sua extensa cobertura, motor poderoso e armamento letal, tinha uma atuação em alta escala.

Entre janeiro e maio de 1944, a Alemanha perdeu o equivalente a todo seu contingente de pilotos, mal tendo como reunir o suficiente para manter seus aviões no ar. A outrora superiora *Luftwaffe* estava agora na defensiva, tentando desesperadamente parar o enxame de bombardeiros Aliados. Os Aliados derrotaram os aviões germânicos desviando-os da área de combate e então, abatendo-os. No fim de 1944, os Aliados deixaram de lado os alvos óbvios e começaram a investir contra qualquer coisa que valesse a pena. Em 13 de fevereiro de 1945 eles atacaram Dresden, numa tempestade de fogo que matou dezenas de milhares de civis inocentes. A única razão desse bombardeio ter continuado foi porque ninguém no alto comando ordenou um cessar fogo. Mas os bombardeiros Aliados sofreram grandes perdas: a Força Aérea Americana perdeu 30% de seu efetivo a cada mês.

Em 14 de outubro de 1943 eles tinham 198 de 228 de seus bombardeiros destruídos ou seriamente avariados. No fim, a Força Aérea Americana perdeu 29.000 homens, enquanto 55.000 britânicos perderam suas vidas.

O bombardeio estratégico pode não ter sido 100% eficaz, mas foi essencial na vitória da guerra. Antes do bombardeio,

não havia indícios de que os civis germânicos estivessem prontos para fugir antes do exército alemão. Depois, o bombardeiro resultou na queda do moral dos germânicos, que abandonaram seus trabalhos por medo. É verdade que a produção alemã continuou forte como era antes dos bombardeios, mas também indicou que, sem esses ataques, os alemães teriam produzido uma quantidade ainda maior de armas, o que teria prolongado a guerra. Somado a isso, a campanha fez os Aliados sentirem que estavam realizando algo e fazendo os alemães saberem que o fato deles reinarem sobre o continente não significava que tinham vencido a guerra. A Alemanha gastou tanto de seus recursos tentando fustigar os civis ingleses que sua antes eficaz *Luftwaffe* foi rendida sem utilidade. A Alemanha perdeu muito tempo com armamentos terroristas, como o foguete V-2, feito para atacar Londres e perdeu sua vantagem tecnológica no primeiro avião a jato do mundo, o Me-262. O jato poderia ter sido o mais poderoso caça na Segunda Guerra, mas Hitler o quis somente para ser usado como bombardeiro.

ANZIO

O desembarque Aliado na Itália seguiu lento, até uma parada em dezembro de 1943, apenas 120km ao sul de Roma. A combinação de tempo ruim e uma determinada resistência alemã formou "A Linha Gustav", uma linha defensiva posta ao longo de toda a extensão da Itália, como um bloqueio contra o avanço Aliado. O ponto forte principal da defensiva era a cidade de Cassino, que protegia a Autoestrada 6, o caminho para Roma.

Os Aliados começaram sua ofensiva novamente em 2 de janeiro mas não puderam seguir por Cassino. Comandando o 5º exército americano, o General Mark Clark decidiu reorganizar e tentar outra vez em 12 de janeiro, desta vez com a ajuda de Inglaterra e França. O plano era fazer os alemães dirigirem suas forças de Roma para a linha de frente, então, secretamente invadir o litoral atrás da Linha Gustav como distração. O presidente Roosevelt tinha de aprovar primeiro, já que seria necessário trazer 56 LSTs (*Landing Ship Tank*) da emergente invasão da Normandia. Os LSTs eram poucos e poderiam suportar 60 tanques que desembarcariam na praia e seguiriam adiante. A prioridade do desembarque foi discutida, mas finalmente aprovada.

Às 2hs de 22 de janeiro de 1944, os Aliados aportaram na cidade costeira de Anzio sem qualquer oposição e sem posições germânicas entre eles e Roma. Os Aliados, então, tolamente passaram tempo demais se organizando à beira da praia, o que permitiu aos alemães prepararem a resistência e os reforços de suas posições com 8 divisões. Isso arruinou qualquer chance de uma distração para as forças de Clark próximas a Cassino. Em 28 de janeiro, a 3ª divisão americana e a 1ª britânica tinham avançado somente 18km Itália adentro, frustrando Churchill.

Eventualmente os Aliados foram contra-atacados e o General Clark foi forçado a convocar 2 divisões porque os alemães estavam totalmente determinados a garantir o domínio da Europa. O General von Mackensen liderou seu 14º exército num contra-ataque em 16 de fevereiro, fazendo os Aliados recuarem 7km em apenas 2 dias. Em 19 de fevereiro os alemães reduziram os Aliados a virtualmente nada, com apenas 1 batalhão inglês para enfrentar a confiança germânica. No

dia seguinte, os exaustos Aliados eram atingidos por uma saraivada de disparos da artilharia e infantaria germânica, feitos através do perímetro dos arames farpados e campos minados. Eles foram interrompidos pela destemida Inglaterra, que lutou num desesperado combate corpo a corpo, mesmo depois de perder metade de seus homens. Muitos batalhões, tanto alemão quanto Aliado, foram reduzidos a menos de 100 homens.

Ainda assim, na pressão de seu ódio, a *Luftwaffe* continuou, mesmo estando em desvantagem de 10 pra 1. Em 1 de março, contudo, os alemães enfim recuaram, ainda que os Aliados estivessem muito cautelosos para atravessar as linhas alemãs. Outro desperdício com ganho quase zero.

A GUERRA NO OCIDENTE CONTINUA

Em 14 de janeiro, os soviéticos começaram seu último contra-ataque ao falido cerco a Leningrado e, 5 dias mais tarde, a cidade foi completamente libertada. Ao mesmo tempo os EUA avançavam pela Finlândia para estabelecer a paz da melhor maneira possível, mas os alemães não cederiam. Em 6 de fevereiro, os soviéticos bombardearam a capital finlandesa de Helsinki e, 4 dias depois, Kota era atacada também. Em 12 de fevereiro, os finlandeses se deram conta de que não poderiam derrotar os soviéticos e se reuniram a eles para negociar a paz. As exigências soviéticas eram estritas, e não davam aos finlandeses nenhuma concessão: teriam de devolver todos os prisioneiros de guerra soviéticos, concordar com as fronteiras estabelecidas depois da Guerra do Inverno, 4 anos antes, desfazer seu exército, abrir mão da região de Petsamo e pagar \$600 milhões em reparações. Os finlandeses ficaram ultrajados e a batalha continuou.

MONTE CASSINO

Localizado entre Nápoles e Roma, a serra de Monte Cassino era o único caminho adequado para veículos, assim como um importante ponto de observação para o vale em que Monte Cassino estava situado. O cume era considerado um local sagrado desde o século 6 e o antigo monastério em seu topo havia sido assediado muitas vezes ao longo dos últimos 1.420 anos por causa de seu valor estratégico.

Quando os germânicos adentraram pela Itália na primeira vez, avisaram os monges sobre a ameaça da guerra e levaram os artefatos sacros, alegando que eles os estavam defendendo da pilhagem Aliada. Muitos tesouros culturais foram estocados no porão de Monte Cassino para protegê-los das bombas Aliadas. Os alemães estavam certos em se precaver dos Aliados, pois eles precisavam atravessar Cassino para chegar à Roma e teriam de fazer isso à força. Em 24 de janeiro, as forças francesas atacaram o norte de Monte Cassino para flanquear as posições alemãs, mas falharam. Logo depois, tropas inglesas, neozelandesas e indianas foram chamadas para tomar a cidade, mas o comandante das forças da Nova Zelândia em Monte Cassino, General Bernard Freyberg, não quis continuar até que a abadia fosse fortemente bombardeada. Ele suspeitava que os alemães estivessem escondidos na abadia e a usando como torre de observação porque sua artilharia era extremamente precisa. O General Clark discordou, argumentando que, se a abadia fosse destruída, os alemães transformariam suas ruínas



Mussolini encontra-se com Hitler na "Toca do Lobo"

em um ninho de defesa que os Aliados teriam grande dificuldade em neutralizar. O comandante Aliado na Itália, o General inglês Harold Alexander tinha a autoridade para aprovar um bombardeio e tomou partido de Fleyberg. O resultado se tornou a maior estupidez militar da guerra.

Começando às 9:45h do dia 15 de fevereiro, 2 ondas de 142 bombardeiros B-17, mais 43 B-25 e B-26, despejaram 400 toneladas de bombas sobre Monte Cassino. Logo depois do bombardeio Aliado, os germânicos rapidamente correram para as ruínas e a transformaram numa fortaleza defensiva, do jeito que Clark temia. Por um milênio e meio aquilo resistira a fúria do tempo e da guerra, mas agora as construções estavam completamente destruídas e os monges foram forçados a fugir.

Após o inevitável protesto pelo mundo inteiro, os alemães começaram a reforçar Monte Cassino, enquanto o ataque seguinte de Freyberg fracassava em obter qualquer avanço. Em 16 de fevereiro, a 4ª divisão indiana liderou outro desastroso ataque, muito parecido com o da 34ª divisão americana, isso porque os alemães eram muito bons e muito esforçados. A 2ª divisão neozelandesa tentou, mas depois de 3 dias de ataque foi vencida em meio ao tempo severo. Mesmo se os alemães fossem vitoriosos, eles estariam em apuros, isso porque todas as suas reservas tinham sido enviadas para combater os Aliados em Anzio. Em 15 de março, as ruas de Cassino foram atingidas por 1.000 toneladas de bombas e por volta de 900 armas. Quinhentos bombardeiros também atacaram a cidade de Cassino e pulverizaram seus prédios. Quando a infantaria Aliada finalmente adentrou, haviam apenas 100 alemães da 1ª divisão de elite da *Airborne*, mas eles lutaram bravamente com cada arma que possuíam. Os ataques Aliados foram novamente cancelados em 23 de março, pois suas perdas tinham sido muito grandes para o que tinham conseguido.

Os Aliados também lançaram a uma operação de bombardear vias férreas, pontes e cortar as linhas de comunicação do nordeste da Itália. O ataque aéreo foi um sucesso, mas falhou ao forçar o recuo do Marechal de Guerra Kesselring da Linha Gustav. O General Harold Alexander tomou, então, para si o comando da campanha e ordenou um ataque principal, usando o 8º exército britânico e a 2ª corporação polonesa. Essa operação ganhou o nome de "Operação Diadema". Dia 11 de maio marcou o início de uma semana de intensas batalhas e os germânicos fizeram a vida mais difícil para os Aliados ao desviarem o rio Rapido para inundarem os aviões próximos a Monte Cassino. Os primeiros incidentes foram assustadores: a 36ª divisão americana, comandada pelo General Fred Walker, foi repelida ao tentar cruzar o rio Rapido e perdeu 1.681 homens apenas nos primeiros 2 dias. A 34ª divisão americana perdeu 2.200 homens tentando avançar e as tropas britânicas perderam 4.000 homens, mas não sem antes estabelecer uma pequena ponte atravessando o rio Garigliano. Tropas polonesas da II Corporação, sob o comando do General Wladyslaw Anders, não se saíram tão bem assim, embora estivessem empenhados em vingar sua pátria destruída pelos alemães.

Seja como for, os alemães estavam muito bem protegidos e seus franco-atiradores e artilharia tinham uma ótima pontaria, proporcionada pela visão que tinham do alto do cume.

Os Aliados eram fortes numericamente e é possível que muito dessa força viesse das tropas expedicionárias francesas (FEC) próximas à Esperia (sudeste de Monte Cassino), que possuía forças livres francesas, a 2ª divisão de infantaria marroquina e a 3ª divisão de infantaria da Argélia. Esses norte africanos eram especialistas em guerra nas montanhas e podiam escalar silenciosamente 1.100 metros, à noite, e exterminar guardas alemães usando facas. Com a ajuda da 1ª divisão blindada americana e uma artilha-

ria bem formada, a armada alemã em Esperia foi eliminada e as tropas alemãs cercadas, resultando em 1.200 prisioneiros de guerra alemães. Isso não foi antes de Kesselring acreditar que as forças francesas no vale apresentavam perigo a ele para que começasse a recuar, permitindo aos Aliados avançarem sobre Monte Cassino mais firmemente.

Finalmente, em 17 de maio, os poloneses atacaram o monastério pela terceira vez e no dia seguinte, hastearam orgulhosamente sua bandeira sobre Monte Cassino. Isso permitiu que a 6ª corporação, situada em Anzio, rumasse para Roma, que foi tomada em 4 e 5 de junho. Os alemães escaparam graças a outro erro dos Aliados que poderiam ter tomado facilmente a frágil Itália. Para auxiliar no iminente desembarque da Normandia, eles preferiram invadir o sudeste da França, no que foi uma das mais ineficazes operações de toda a guerra. Conseqüentemente, os alemães recuaram para a "Linha Gótica" na Itália e evitaram qualquer avanço Aliado por meses. Mas essa campanha não foi de todo improdutivo, já que manteve a Alemanha fora da Normandia, fazendo com que uma difícil invasão ficasse um pouco mais fácil. Contudo, ambos os lados sofreram tremendamente, com os Aliados tendo 108.000 baixas, enquanto os germânicos tiveram 80.000.

A GUERRA NO SUL CONTINUA

Após o desastre alemão em Kursk, os soviéticos continuaram a empurrar as forças germânicas para fora do sudoeste da Rússia. Na véspera do natal de 1943, o General Koniev iniciou ataques na Ucrânia para libertar Zhitomin e Korosten, que foram tomadas em 5 de janeiro de 1944. Hitler outra vez recusou a retirada da *Wehrmacht* e logo os soviéticos cercaram 60.000 alemães perto de Kirovograd. O Marechal de Campo von Manstein tentou ajudá-los com seus *Panzers*, mas o solo lamacento e a atenção aguçada dos soviéticos não permitiram uma fuga total, mas algo em torno da metade deles conseguiu escapar. E então, o 1º exército de *Panzers* foi cercado em 4 de março e os soviéticos começaram a apertar suas garras no recalcitrante grupo militar A. Von Manstein implorou a Hitler por mais reforços para ajudar sua 1ª armada *Panzer* e, mais uma vez, Hitler concordou, mas retirou Von Manstein do comando. O Exército Vermelho marchou pela Romênia em 10 de abril, e então, avançou para a península da Criméia, que era defendida pelo 17º exército alemão, que agora era derrotado. Hitler não os ajudaria na fuga, assim, mandou mais tropas; mas mesmo com esses reforços, eles continuavam em desvantagem de 5 para 1. Os soviéticos os forçaram para a costa do Mar Negro e tinham a *Wehrmacht* nas mãos. Durante a primeira semana de maio, os desesperados alemães tentaram uma debandada, mas somente 1.000 homens dos iniciais 122.000 conseguiram escapar.

CONTAGEM REGRESSIVA PARA A INVASÃO

A invasão do oeste europeu estava sendo planejada desde a queda da França em 1940. Surpreendentemente, Hitler continuou a controlar grande parte da Europa mesmo durante o fim da guerra, ainda que tivesse sofrido derrotas esmagadoras. Stalin ansiava pela invasão Aliada ao oeste desde que Hitler invadiu a URSS pela primeira vez, uma vez que os alemães empregaram todos os seus esforços em atacar os soviéticos. Eles sofreram perdas estontean-

tes e continuavam a perder 13.000 homens por dia e, se os alemães tinham de defender outra frente, eles aplacavam a dor soviética ao transferir suas tropas para se defender da invasão Aliada. O problema era que os Aliados simplesmente não estavam prontos para invadir uma "Fortaleza Europa", pois os germânicos eram uma força de elite e os Aliados, especialmente os americanos, estavam longe desse nível. Contava também o fato de não haver soldados ou equipamentos o suficiente para fincar uma invasão eficaz, que seria um tiro em mil para quebrar as defesas alemãs. Levando em conta isso, a decisão tomada foi atacar a periferia do império germânico e mover-se gradualmente e, por meio disso, enfraquecer a máquina de guerra alemã com o tempo. Tivessem invadido a Alemanha para surpreender Berlim no início da guerra e seria como ter as poucas tropas Aliadas totalmente aniquiladas.

Não é que as tropas americanas eram incapazes para o combate, mas faltava a riqueza da experiência que os alemães acumulavam. Apenas a 1ª divisão e a 82ª divisão Aerotransportada das quase 50 divisões americanas que foram usadas na invasão da Normandia, tinham experiência prévia em combate, fazendo do exército americano, a mais inexperiente força na guerra. Mas o que os americanos perdiam em experiência, eles compensavam em força física e mental. Um terço do contingente dos EUA fora rejeitado por razões de saúde, fazendo com que os militares americanos se tornassem uma tropa de força. Além de quase 50% ter ensino médio e 10% superior, o que pode não ser tão impressionante para os padrões atuais, mas para a época, eles estavam entre os mais bem instruídos dos soldados até então convocados.

Durante a conferência Aliada em Teerã, os "3 grandes" (Roosevelt, Churchill e Stalin), concordaram que a invasão ocidental da Europa seria na França, em maio de 1944. A essa época, a Itália estava desmoronando ante a invasão Aliada e Hitler sabia que a França seria o alvo principal da próxima invasão, ainda maior que a italiana. Em conseqüência, ele indicou o Marechal de Campo Gerd von Rundstedt como chefe das forças alemãs na Europa ocidental, entregou a um amigo familiar o trabalho de erguer uma linha de defesa para a proteção contra os ataques Aliados: Marechal de Campo Erwin Rommel. Ele esbanjou milhões de toneladas de concreto para fazer bunkers ao longo do litoral francês, e então, enchê-los com todo tipo de arma pesada, artilharia e metralhadoras. Ele construiu grandes pirâmides de concreto em campo aberto, chamadas "Dentes de Dragão", para parar tanques e troncos de árvore do tamanho de postes telefônicos, chamados "aspargos de Rommel" para rasgar qualquer planador que tentasse pousar. As zonas principais para pára-quedistas foram alagadas, assim, ficariam presos em seus pára-quadras e se afogariam. Enfim, colocou meio milhão de obstáculos nas praias da Normandia, como postes telefônicos com minas adicionadas a eles; caso uma nave tentasse o pouso e batesse nele, explodiria; trilhos de trem eram soldados um ao outro em formato de estrela para rasgar a base dos transportes assim que tentassem desembarcar. Rommel pessoalmente inspecionou seu sistema de defesa do Atlântico e acreditou piamente que isso deteria os Aliados.

Os Aliados tinham seu próprio plano que ludibriaria os alemães onde a invasão seria e quantas tropas estariam lá. Quando a guerra começou, todos os agentes germânicos na Inglaterra foram presos e forçados a servir como agentes duplos, passando à

Alemanha informações triviais que eram corretas, mantendo a confiança dos nazistas. Agora que era chegada a hora da invasão, os agentes duplos alemães passavam informação falsa à Berlim, fazendo-lhes pensar que os Aliados tinham muito mais divisões do que realmente possuíam. Pra confirmar isso, "divisões falsas" foram criadas com a construção de tanques de madeira, estruturas e transportes de desembarque, fazendo com que, quando reconhecimento aéreo alemão os avistassem, acreditassem no grande número de Aliados em terra. Além disso, os Aliados enviavam transmissões de rádio falsas sobre divisões que não existiam, para serem intencionalmente interceptadas pelos alemães, que achavam ser tudo real. Os Aliados fizeram a Alemanha pensar que a invasão possivelmente seria em 2 locais, Calais e Noruega, assim, os alemães investiram valiosos recursos na defesa dessas áreas sem importância. Somado a isso, os rebeldes franceses ajudaram os Aliados a sabotar trens e ferrovias, desse modo, quando a invasão começasse, os germânicos estariam incapazes de obter reforços e suprimentos por vias férreas.

OPERAÇÃO OVERLORD

A invasão real seria uma tarefa monumental; a maior invasão militar em toda a história. A vitória Aliada atingiu o sucesso na Normandia porque se os alemães os tivessem detido antes mesmo de alcançarem a França eles teriam de tentar novamente mais tarde, perdendo todos os elementos surpresa e encarando uma resistência bem maior. Talvez o mais importante, se Inglaterra e Estados Unidos tivessem demorado na libertação da Europa ocidental, os soviéticos teriam marchado para a Alemanha e possivelmente França, tomando-as como suas e toda a história seria reescrita. Os Aliados sabiam que essa era uma situação de vitória obrigatória e começaram a decidir o local da invasão. Eles debateram sobre o local do desembarque, sustentando que a rota mais curta para Calais) era muito óbvia e seria encontrada com grande resistência. Um desembarque na Bélgica os deixaria muito além das linhas inimigas e aportar na França seria estar muito próximo do Reich. A decisão tomada foi desembarcar na Normandia por causa do terreno favorável e a proximidade à Inglaterra. Desse modo, eles dividiriam a França em duas e teriam caminho limpo para Berlim.

Seriam 5 praias denominadas (de oeste a leste): Utah, Omaha, Gold, Juno e Sword. A 4ª divisão americana aportaria em Utah, a 1ª divisão (com o 116º regimento da 29ª divisão) em Omaha, a 50ª divisão britânica em Gold, a divisão canadense em Juno, e a 3ª divisão britânica em Sword. Seus objetivos variavam, mas supunha-se o avanço de 8 a 20 quilômetros em locais variados pelo litoral da Normandia. A invasão envolveria 39 divisões multinacionais, 3.000 veículos de desembarque, 2.500 navios e 500 comboios, todos cobertos por 13.000 aviões. Isso também pedia a construção de uma enseada artificial, chamada "Mulberry", para criar condições marítimas favoráveis para a chegada dos navios. Eisenhower marcou o "Dia D" para 5 de junho, mas o mau tempo mudou essa data para 6 de junho. Os alemães no oeste, sob o comando de von Rundstedt, tinha 38 divisões costeiras ativas com somente um punhado de divisões reservas e 160 aeronaves a postos na França. Ele sabia que a invasão era iminente, mas durante os primeiros dias de junho o tempo estava deplorável e uma



Paraquedistas

invasão parecia imprópria para o momento. Os alemães achavam que a invasão seria na maré alta, para que as tropas tivessem menor distância para alcançar a praia, então, um ataque pela manhã era improvável.

A AIRBORNE ATRÁS DAS LINHAS INIMIGAS

A 82ª e 101ª divisão da Aerotransportada sobrevoou o lado leste da invasão da Normandia 6 horas antes do desembarque. A 101ª divisão aportaria atrás da praia de Utah, nas zonas "A", "C", e "D" e a 82ª divisão desembarcaria nas zonas "N", "O" e "T", norte do rio Douve. O plano para a 101ª era destruir 2 pontes, capturar La Barquette e tomar as 4 saídas de Utah, assim, na chegada da 4ª divisão, ela poderia se locomover. A 82ª tomaria St. Mère Église, rio Merdere e destruiria as 2 pontes. À meia-noite de 6 de junho, 900 C-47 transportando 13.000 homens chegaram à França. Aviões Aliados tiveram suas asas pintadas de preto com listras brancas para identificarem-se mais facilmente de qualquer avião alemão, que a esse ponto da guerra estava virando uma raridade. Foram usados tantos aviões Aliados que quase toda a tinta branca na Inglaterra acabou em suas asas.

O que os pára-quedistas americanos vivenciaram naquele dia foi horrível. Foram recebidos à fogo imediatamente pelos germânicos, o que matou muitos homens, forçando os aviões a desviarem-se na noite. Como resultado, os pára-quedistas foram dispersados por todos os lados, nenhum próximo da zona de pouso. Uma vez fora dos aviões, eles eram baleados antes mesmo de atingirem o solo, e muitos daqueles que aterrissavam se afogavam nos campos inundados. Os sobreviventes estavam completamente afastados de sua localização original e totalmente sós ou em pequenos grupos, encarando 2 regimentos da 91ª divisão alemã e seu 6º regimento de pára-quedismo. Os poucos que puderam organizar-se em esquadrões ficaram sob as ordens de comandantes estranhos, fazendo tarefas estranhas que eram incomuns à eles. A única vantagem que tiveram foi ter confundido os alemães, porque eles dispersaram as tropas, encobrindo seus reais números e seus objetivos na missão. Cerca de 2.400 americanos foram mortos ou seriamente feridos naquela noite.

OMAHA

A praia de Omaha era a maior, mas também a mais fácil de ser defendida, e era defendida pela veterana 352ª divisão. Horas antes dos americanos desembarcarem, o litoral foi coberto com bombas e artilharia dos aviões e encouraçados, tentando assim, destruir as posições inimigas.

Assim que os veículos aportaram às 6:30h, eles souberam que algo estava errado porque o fogo inimigo caía sobre eles, indicando que os alemães não se afetaram com o bombardeio Aliado. Os americanos dirigiam seus "tanques DD" (direção dupla), que tinham um dispositivo para flutuação que envolvia o tanque, permitindo que flutuasse. A 1ª divisão americana possuía 29 tanques, mas devido a agitação do mar e ao fogo pesado, só 2 conseguiram desembarcar, deixando os outros indefesos americanos se afogarem ou morrendo queimados em seus interiores. A 29ª divisão de tanques teve mais sucesso, porque fez ela própria seu desembarque.

As águas intempestivas forçaram cada companhia na 29ª divisão de infantaria do 116º regimento a sair do curso, exceto a Companhia A. Isso pode ter sido uma coisa boa, porque a Companhia A estava quase derrotada - somente 24, de 220 homens, sobreviveram e apenas 8 destes estavam em estado de saúde bom o suficiente para prosseguir. Dez veículos foram afundados antes mesmo de alcançarem a praia, com soldados em pânico, atirando qualquer coisa pesada para fora, tentando evitar o naufrágio. Alguns eram atingidos pelo fogo inimigo, outros por minas aquáticas, mas a maioria foi abatida na praia. Desde que os veículos tinham perdido suas localizações, as unidades se agrupavam num amontoado, causando uma confusão infernal. As praias viraram uma massa entrelaçada de corpos, obstáculos, veículos destruídos e fogo inimigo (os alemães tiveram meses para aperfeiçoar sua pontaria). Muitos soldados eram abatidos assim que punham os pés em solo, mas tinham de avançar porque os botes tinham ordens de desembarcar seus homens o mais rápido possível, para retornar aos barcos e levar mais 30 homens. Graças as grandes baixas e progresso zero alcançado, a invasão quase teve de recuar e toda a portagem interrompida às 8:30h.

Os alemães, então, fixaram-se atrás de uma concha de areia, chamada quebra mar, guardada por minas e arame farpado, e que poderia, literalmente, explodir-los da praia direto de volta pro mar. Contudo, devido à confusão e a crença de que esta era uma distração e que a "real" invasão estava acontecendo em Calais (ao norte), poucos reforços foram enviados. Como resultado, 4 horas depois de desembarcar, os exaustos americanos começaram a avançar através da quebra mar.

Os *US Rangers* também escalaram as colinas de 30m que cercavam as praias para pegar armas e por volta do meio dia o fogo inimigo começou a diminuir, com os americanos debatendo-se na praia e contra-atacando. Muitos soldados ficaram tão abalados com esse trauma que não conseguiram nem trocar suas munições ou saírem da quebra mar.

À noite, eles garantiram sua posição, mas não haviam chegado nem perto dos objetivos de sua missão por causa de suas perdas. A 352ª divisão alemã sofrera apenas 1.200 baixas, mas não tinha reforços.

UTAH

Originalmente, não se pensava em Utah para uma invasão, mas no último minuto o General Eisenhower sentiu que uma aportagem em Utah asseguraria a cidade portuária de Cherbourg. O desembarque em Utah foi muito mais fácil, se comparado a Omaha, porque o transporte aportou 2km distante de seu destino original e a praia que encontraram era muito menos hostil. Isso permitiu que atravessassem a maioria das 91ª, 243ª e 709ª divisões alemãs e desembarcar seus tanques DD com milagrosas poucas perdas. Sete veículos foram afundados na praia de Utah e um LCT caiu da rampa bem em cima de uma mina, mandando metal e homens para o espaço. Ao meio-dia eles alcançaram a 101ª tropa da *Airborne* próxima a Pouppeville e avançaram 6km ao final do dia. Sofrendo apenas 300 baixas, eles desembarcaram 20.000 homens e mais 1.700 veículos e até evitaram um contra-ataque alemão porque a *Airborne* os confundiu sobre onde seria o local principal do ataque.

GOLD

Às 7:30, os ingleses desembarcaram na praia de Gold sob pesado fogo alemão, mas eles conseguiram tomar a praia com relativa facilidade. A invasão aqui foi ordeira e tudo saiu como planejado.

Muitas defesas alemãs fugiram rapidamente porque não podiam deter os britânicos, que utilizavam tanques modificados, chamados de "Hobart's Funnies". Eram veículos especialmente blindados, e tinham esse nome devido ao seu inventor, o General inglês Percy Hobart, e possuíam diversas formas. O tanque *Duplex Drive* (tanque DD) tinha um sistema de flutuação e foi o único "funny" usado pelos americanos. Os outros, usados sabiamente pelos ingleses eram o "Crocodile" (um tanque lança-chamas), o "Crab" (um varredor de minas com correntes trituradoras), o "Flying Dustbin" (um tanque morteiro) e o "Bobbin" (um tanque que abria estradas artificiais).

Durante a invasão ali, alguns cidadãos franceses fugiram da zona de combate, enquanto outros seguraram sua rotina diária. Outros, ainda, entusiasticamente recebiam os ingleses com garrafas de champagne.

JUNO

Os canadenses aportaram às 8:00h, recebendo tiroteio cerrado e a primeira onda foi tão sangrenta quanto aquela em Omaha. A companhia B teve só 25 sobreviventes e um oficial para comandá-los. A diferença aqui era que os tanques DD fizeram progresso além da *seawall*, o maior de qualquer praia da Normandia. As *Hobart Funnies* também se saíram bem e eles avançaram pelas vilas costeiras mais que qualquer outra tropa no Dia D. A determinação canadense em boa parte devia-se à sua derrota em Dieppe, anos antes. Eles avançaram bastante, mas não tanto quanto imaginavam porque a invasão inicial havia perdido o seu momento. Eles sofreram 1.200 baixas, mas puseram 21.400 homens em terra. Foi ali que os Aliados começaram a entender que muito da "resistência alemã" de *Atlantikwall* não era exatamente alemã, e sim, tchecos, poloneses, russos e muitas outras vítimas do domínio germânico.

SWORD

Esperava-se que os tanques DD antecedessem o desembarque britânico, mas as fortes correntes os atrasaram, fazendo o desembarque acontecer às 7:30h. Eles foram recebidos por um ataque inimigo moderado e atravessaram a *seawall* rapidamente com a ajuda das *Hobart's Funnies*. Trinta minutos depois, a batalha passou para terra firme, onde os alemães retrocediam e lutavam deslealmente com franco atiradores, nicho de metralhadoras e morteiros. Os ingleses ainda não tinham se encontrado com os canadenses e naquela tarde os alemães realizaram o único contra-ataque do dia.

Eles mandaram o 22º regimento da 21ª divisão de *Panzer*s, mas os ingleses tinham boas armas antitanques e resistiram. Os britânicos puseram 29.000 homens em praia e sofreram somente 630 baixas.

No fim do Dia D, os Aliados ficaram longe de conseguir tudo o que queriam, mas foram eficazes o suficiente para garantir um ponto de apoio que permitisse a chegada de futuros reforços. Acima de tudo, o Dia D foi um sucesso, mas com um alto preço para os Aliados - em torno de 10.000 mortos, feridos ou desaparecidos; em grande parte, americanos.

EMPATE NA NORMANDIA

Uma vez garantidas as praias, os Aliados começaram a despejar centenas de milhares de reforços, toneladas de suprimentos e muitos veículos. Contudo, os Aliados perderam outra oportunidade de ouro de eliminar os alemães, devido à demora na praia e ao lento tráfego que criaram. Nesse meio tempo, os germânicos começaram a avançar com suas divisões de *Panzer*s Normandia adentro para o encontro com os invasores.

Os germânicos também desperdiçaram uma grande oportunidade de manter os Aliados na baía por causa de Hitler, que estava convencido de que a "real" invasão acontecia em Calais. Assim, manteve a maioria das divisões de *Panzer*s retidas inutilmente. Eles também deveriam ter se protegido atrás do rio Sena e armado uma forte defensiva, tornando as coisas muito mais difíceis para os Aliados. Os alemães tinham uma vantagem: os "hedgerows", antigas demarcações de terrenos que remontavam a Idade Média, criando verdadeiras trincheiras. Um dos maiores erros aliados na guerra, foi ter falhado em não reconhecer a ameaça da "Bocages" antes da invasão. Elas tinham mais de 3,5 de altura de altura e eram impossíveis de ver ou atravessar a pé, e os alemães se escondiam atrás delas, aguardando a chegada de Aliados distraídos para, então, surpreendê-los com uma saraivada de disparos. Isso fazia parte do plano do Marechal de Campo von Rundstedt para atrair os Aliados e então esmagá-los com reforços. Os dentes de dragão formavam como um labirinto cruzando o território da França e criando uma muralha de defesa natural, de onde os alemães podiam disparar morteiros com pontaria certa.

Outro problema encarado pelos Aliados foi a feroz resistência germânica, somada ao mau tempo da região litorânea da Normandia. Talvez o mais prejudicial tenha sido a hesitação do General Montgomery em avançar ao seu objetivo, a cidade de Caen. Ele esperou para preparar suas forças e então tentar tomar a cidade com a "Operação Epsom", que falhou durante a última semana de junho. A mentalidade britânica era de que eles, ao contrário dos americanos, quase não tinham como repor seus mortos, por isso deveriam ser muito mais cautelosos. Ambos, americanos e ingleses, queriam acabar logo com a guerra, então, usavam quantas armas pudessem contra os alemães, ao invés de avançar com mais eficácia, mesmo ao custo de mais vidas. Como resultado, a guerra se prolongou por mais um ano.

A QUEDA DO REICH NO ORIENTE

Após o Dia D, Hitler estava inflexível sobre o reforço da Ucrânia, deixando o Grupo Central do Exército (comandado por von Busch) somente com 500.000 homens para defender uma frente de 1000 quilômetros. Os soviéticos, enquanto isso, tinham 1,2 milhão de homens, 4.000 tanques e 6.000 aviões nos Bálticos e na Belarus e ganhavam terreno a cada dia. O mais recente ataque aos alemães seria chamado de "Operação Bagration", em honra ao general russo que repeliu Napoleão em 1812, e seria iniciada em 22 de junho, 3 anos depois de "Barbarossa". Nesses 3 anos os soviéticos aprenderam com seus erros em combates em campo aberto, e agora preocupavam-se em atingir os germânicos em pontos cha-

ve, usando artilharia concentrada, 200 armas por km. Os soviéticos também começaram a usar táticas de ilusão, criando vastos avanços, quando a "Bagration" começou.

Os alemães foram forçados a recuar no norte em 24 de junho e 3 dias depois Vitebsk era controlada, com 30.000 prisioneiros de guerra alemães. Ao sul, Mogliev foi ocupada em 28 de junho e no dia seguinte Bobruysk caía. Minsk foi capturada em 3 de julho, fazendo com que a massa principal dos 4º e 9º exércitos se rendessem. Isso permitiu aos soviéticos tomarem a capital lituana de Vilnius em 13 de julho e eliminar o Grupo Armado Norte, que foi forçado a recuar à fronteira original Alemanha/União Soviética do rio Bug e entregar 25.000 homens em Brody. Duas semanas mais tarde, Lvov foi capturada e agora os soviéticos tinham retomado a maioria de seu território original e começaram a absorver a Polônia.

O COMEÇO DO FIM

Cherbourg foi capturada pelos aliados em 28 de junho, o mesmo dia em que o Marechal de Campo Dollman, líder do 7º exército, morreu de causas misteriosas. Pressentindo a derrota iminente, von Rundstedt implorou para Hitler se render aos Aliados e conseqüentemente foi deposto do serviço e substituído por Günther von Kluge. Em 17 de julho, o carro de Rommel foi atingido pelo fogo da RAF e ele ficou seriamente ferido. Houve uma boa coisa em 18 e 19 de julho para os germânicos: o fracasso do plano de fuga de Montgomery, chamado "Operação Goodwood".

Montgomery tentou justificar a derrota dizendo que nunca teve a intenção de atacar e nem pensou em capturar alguns milhares de prisioneiros e tomar Caen. Eles sofreram perto de 6.000 baixas e perderam mais de um terço de seus tanques.

Enquanto isso, os alemães tentaram encontrar Mussolini, que se mudava constantemente para enganar os nazistas. Em 17 de agosto eles descobriram seu paradeiro através de um guarda alemão e o capturaram. Mussolini tentou até mesmo cortar os pulsos, mas os alemães o encontraram e o levaram até Hitler, que ordenou que ele revivesse seu regime fascista. Eles instituíram um novo estado e executaram os velhos membros que votaram contra Mussolini.

O "sucesso" germânico teve vida curta devido ao dia de 20 de julho. Hitler quase foi assassinado por seus próprios homens. O alto comando alemão estava cheio das intromissões de Hitler em assuntos militares nos últimos anos e citaram sua incompetência como principal causa dos alemães estarem perdendo a guerra. De fato, desde o começo houveram muitas conspirações anti-Hitler cercando o regime nazista, muitas na forma de agentes duplos e espíões e até altos oficiais germânicos tentaram matar Hitler no ano anterior. Eles perderam tempo com sua indecisão sobre como levar adiante essa intenção e com o sempre desconfiado Hitler, que continuamente prendia suspeitos de conspiração. O plano para assassinar Hitler, chamado de "Operação Valkiria", foi coordenado por algumas das pessoas mais próximas a ele, incluindo o Coronel Claus von Stauffenberg, o Marechal de Campo von Kluge e Marechal de Campo Rommel.

Em 20 de julho, von Stauffenberg encontrou-se no escritório de Hitler em Rastenberg, Alemanha, e deixou uma maleta com uma bomba em sua mesa. Ele ligou o timer e deixou a sala, que explodiria em pedaços momentos depois. Somente parte da bomba

foi detonada (com a pressa) e foi posta próxima da perna de uma mesa resistente, o que fez com que grande parte do impacto fosse absorvido por ela. Como resultado, Hitler sofreu somente ferimentos leves e imediatamente descobriu que tinha sido traído. Os conspiradores, assumindo que Hitler estava morto, voaram para Berlim para assumir o comando, mas foram detidos pelas tropas da SS que receberam a mensagem de Hitler sobre traição.

A vingança de Hitler foi feroz e dentro de 24 horas ele condenou a morte 160 oficiais suspeitos. Alguns destes homens ele permitiu que cometessem suicídio um mês depois, incluindo Kluge e Rommel. Rommel não foi diretamente envolvido, mas Boormann o incluiu entre os conspiradores. Na realidade, Rommel queria que Hitler fosse legalmente destituído do poder sem derramamento de sangue e julgado por uma corte civil. Assim, o novo governo alemão poderia fazer a paz com os Aliados ocidentais e então concentrar sua defesa do leste contra os soviéticos.

Contudo, naquele momento os alemães não sabiam que os Aliados somente aceitariam rendição incondicional. Negligentemente, Rommel escolheu o suicídio a ser, junto com sua família, desonrado ante uma corte: um fim adequado a um dos mais respeitadores líderes militares de todos os tempos. Hitler nunca mais confiou em seus militares e começou a confiar em sua própria força militar, a SS, para realizar os serviços. Por coincidência, Mussolini fez uma rápida visita a Hitler logo após esse incidente e percebeu que seu único aliado era odiado até mais do que ele próprio.

ATAQUE

Os Aliados se frustraram com os resultados na Normandia e os americanos estavam cansados da ineficiência de Montgomery. Eisenhower voltou-se para um de seus melhores homens, General Omar Bradley, para estudar um plano de bombardeio pesado contra as posições alemãs que se moviam rápido com sua artilharia. Esse plano acabou conhecido como "Operação Cobra", o grande ataque da Normandia, que teria de ser preparado logo, ou os germânicos poderiam se reagrupar.

O bombardeio maciço começou em 24 de julho, mas problemas com a precisão das bombas deixaram a operação complicada. O plano ficou pior ainda no dia seguinte, com milhares de bombardeiros despejando dezenas de milhares de toneladas de bombas, muitas atingindo seus próprios homens, matando 111 e ferindo 490 americanos. Eisenhower estava apático com o desastre logístico e jurou nunca mais usar bombardeio pesado em conjunção com infantaria.

Finalmente 3 divisões de infantaria avançaram para capturar Marigny e St. Gilles. Em 28 de julho ele tomou Coutances enquanto, no dia seguinte, os bombardeiros Aliados destruíam centenas de veículos alemães, conforme começavam a partir em uma fuga alucinada. Outra vez os aliados pioraram as suas condições ao tentarem caçá-los, criando um imenso tráfego. Do lado positivo, milhares de germânicos eram presos todos os dias e a máquina de guerra alemã finalmente entrava em colapso, por ela mesma.

Depois do grande sucesso da "Operação Cobra", os Aliados se centraram em dominar a extremidade noroeste da França, chamada Brittany, cercando o foco alemão de resistência: o 5º e 7º exércitos *Panzer*. Os Aliados imediatamente começaram a atravessar

sar a França para o sul e as 4ª e 6ª divisões blindadas seguiram para Brittany. Eles foram capturar a cidade portuária de Brest, mas essa foi uma decisão controversa, pois não tinha valor estratégico.

Os Aliados bombardearam cidades e avançaram contra a firme resistência alemã, que tinha ordens de lutar até o último homem. Os Aliados os combateram incansavelmente até que os alemães se renderam, em 17 de agosto. Ainda que a campanha tenha conseguido sucesso em Brittany e libertado os franceses que lá viviam, falhou em alcançar seus objetivos originais: os portos.

Simultaneamente os Aliados bateram o 5º exército *Panzer* próximo a Falaise, com o 3º exército de Patton marchado ao sul para cercar o Bulge alemão, conhecido como o "Bolso de Falasia". O General Bradley, então, comandou um dos maiores erros da guerra, dizendo ao 3º exército para adiar o cerco aos alemães. Ao invés dos Aliados começarem a atacar o exército alemão por todos os lados. Hitler achou que aquela seria uma boa hora para contra-atacar com a "Operação Lüttich", usando as 1ª e 2ª divisões *Panzer* da SS e 2ª e 116ª divisões.

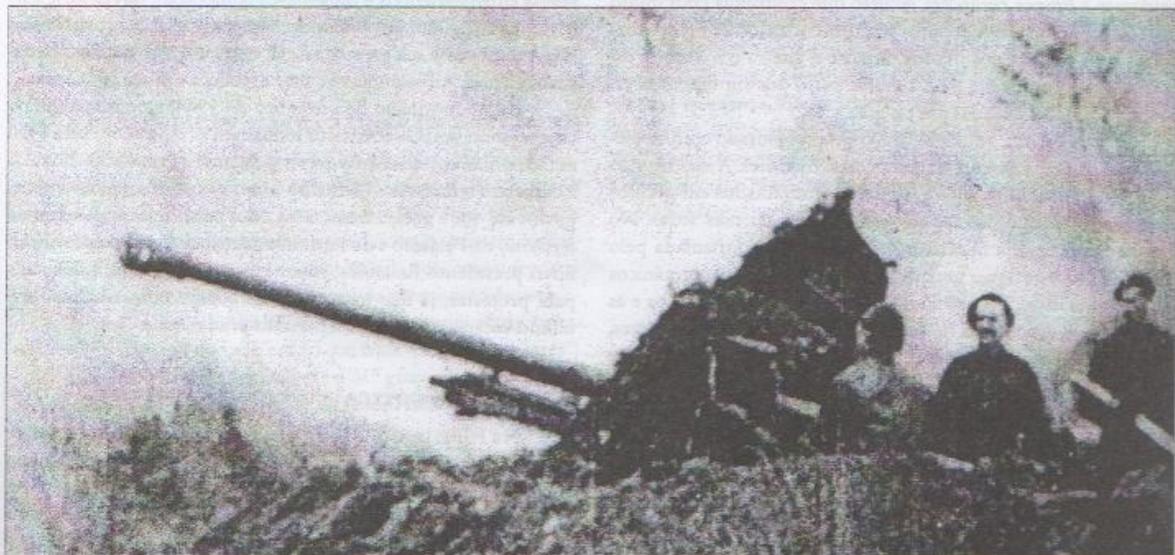
A operação fracassou porque foram interceptadas mensagens da alemã Enigma e os americanos já estavam com suas defesas anti-tanques à postos. Hitler então removeu von Kluge, acreditando ser ele um traidor, e o substituiu pelo Marechal Walther Model, que logo informou a Hitler que um recuo seria necessário para evitar a derrota certa. Os alemães não tinham escolha, já que a única rota de fuga disponível estava bloqueada a alguns quilômetros. Pelos próximos 2 dias os germânicos correram por suas vidas, tentando fugir do furacão da fúria Aliada que matou 10.000 homens, destruiu centenas de tanques e fez 50.000 prisioneiros. Os Aliados, vitoriosos na Normandia, voltaram-se para o leste.

A INVASÃO DO SUDESTE DA FRANÇA

Planejada um ano antes, a invasão do sudeste da França estabeleceria uma cabeça de ponte próxima à margem italiana e garantiria a invasão da Itália. A "Operação Bigorna" prosperaria na Itália e seria fortemente requisitada por Stalin para desviar a aten-

ção dos alemães para o ocidente, o que realmente fez. As defesas no Mediterrâneo eram de longe menos poderosas que as da Normandia, mas continuavam mortais. Elas incluíam centenas de armas sob o comando do General Johannes Blaskowitz, cujos 2 exércitos completos tinham 200 tanques que foram velozmente postos em posição um dia antes da invasão. Na noite de 14 de agosto, pára-quedistas Aliados e *Commandos* sobrevoaram a praia com navios atacando a costa para desviar a atenção da invasão. As tropas desembarcaram às 8:00h de 15 de agosto, encontrando resistência quase zero de um exército alemão surpreendido. Eles rapidamente adentraram e foram saudados pela povoação francesa. A maioria da força invasora concluiu sua missão com um nível mínimo de baixas.

Entendendo que precisaria pôr em risco suas forças ao sul da França para em breve defender as fronteiras da Alemanha, Hitler autorizou uma rara retirada. Durante a semana seguinte, os Aliados começaram a tomar as cidades e vilas uma a uma, incluindo a difícil Toulon em 4 de setembro. Com a ajuda das tribos de Marrocos, os alemães se renderam e entregaram 17.000 prisioneiros de guerra enquanto os exércitos franceses livres tiveram 2.700 baixas. Os Aliados então se dirigiram aos 19º exército e a 11ª divisão *Panzer*, deixando uma trilha de destruição, mas os germânicos continuavam tentando escapar pelo leste. O General americano John Dahlquist foi acusado de falhar no cerco aos fugitivos alemães, muitos dos quais seguiram para leste da França. Em 11 de setembro o General Patton seguiu do norte para encontrar-se com o General francês Jean de Lattre ao sul, fortificando as forças Aliadas e garantindo a libertação francesa. O 7º exército avançou 300 quilômetros em 1 mês e capturou portos importantes no Mediterrâneo, fazendo com que muitos vissem isso como uma vitória. O chefe americano de pessoal, George Marshall disse que era "um entre os muitos sucessos que alcançamos", mas Churchill não concordou, mencionando que centenas de milhares de soldados no sudeste da França poderiam ter sido melhor utilizados em outros lugares.



Artilharia Britânica

PARIS

Assim que marcharam pela França, os Aliados e o líder da resistência francesa, Charles de Gaulle, rumaram direto para Paris. A reação de Hitler ao iminente enxame de soldados foi destruir Paris completamente, não permitindo que os Aliados pudessem usá-la, dizendo ao conhecido sanguinário General Dietrich von Choltitz para arrasar a cidade. Não seria uma tarefa fácil com uma força policial rebelada e 25.000 opositores armados, que em 19 de agosto, mataram 50 soldados alemães e feriram 100. Conversas sobre uma trégua interessavam Choltitz porque ele sabia que era um homem morto em Paris, mas Hitler era veementemente contra qualquer tipo de rendição. Contudo, agora que quase toda a força Aliada da Europa Ocidental marchava rumo à Paris, Choltitz não tinha outra escolha a não ser se render. O cônsul sueco Raoul Nordling atuou como mediador entre alemães e Aliados e estabeleceu um cessar-fogo.

A trégua teve vida curta assim que a resistência comunista atacou tropas alemãs, tentando induzi-las a lutar e assim, derrotá-las. Como o General francês Jacques Leclerc estava a caminho de Paris com a 2ª divisão armada francesa, Nordling tentou deixar a cidade para falar com os Aliados para pararem com a batalha desnecessária. O alto comando decidiu seguir para Paris sem lutar, mas no caminho os tanques de Leclerc foram atingidos por 200 armas 88mm alemãs.

Determinado demais para deixar que isso o impedisse, Leclerc finalmente chegou à capital na manhã de 25 de agosto, seguido de perto pela 4ª divisão americana. Ele encontrou-se com os líderes da resistência francesa e assinaram um armistício com Choltitz às 15:00hs. Logo depois ele se encontrou com de Gaulle, cuja presença significava o fim da guerra em Paris e, logo, na França.

Retomar a cidade custou 628 soldados Aliados, 2.300 rebeldes franceses, 2.600 cidadãos franceses, 7.200 soldados alemães dentre 10.000 prisioneiros de guerra germânicos. A batalha pela França, por si só, custou aos alemães muito mais: 250.000 mortos, 250.000 feridos e milhares de tanques destruídos. Eles também perderam a França como um recurso que contribuía com muito mais comida que qualquer outro território ocupado. A França forneceu 20% dos cavalos usados durante a guerra e a maioria do exército se locomovia a pé e a maior parte dos suprimentos vinham de carroças puxadas por cavalos.

Para a França, aqueles que haviam colaborado com os alemães eram imediatamente tratados como traidores. A maioria não era morta, mas muitos foram surrados e humilhados em público e mandados para o ostracismo para o resto de suas vidas. No primeiro mês após a libertação, a França estava inflamada pelo desejo de punir qualquer um que tivesse se juntado aos germânicos em qualquer nível. Julgamentos relâmpagos eram realizados e as pessoas eram arrancadas de suas casas para encarar seus crimes, mesmo que houvessem poucas evidências contra elas. Ainda que se recusassem a admitir sua culpa, elas eram torturadas, e muitos franceses inocentes foram presos ou executados baseados em pálidos depoimentos de uma testemunha. Contudo, após 6 semanas, a mentalidade de "justiça do povo", acalmou e julgamentos legítimos foram realizados, com juiz e júri. Esses seguiam procedimentos legais e, felizmente, poucos criminosos escaparam e pouquíssimos inocentes foram punidos. Talvez os mais odiados

entre todos, tenham sido as mulheres, que dormiam com o inimigo. Elas eram despidas e deixadas apenas com a roupa de baixo, sentavam em frente a uma multidão e sofriam o escárnio do povo. Então, tinham suas cabeças raspadas e suásticas pintadas em suas faces, para que todo mundo soubesse por meses o que elas tinham feito. Algumas até mesmo eram forçadas a desfilar pelas ruas com uma placa que dizia "Eu era prostituta dos krauts".

OS BÁLCÃS MUDAM DE LADO

Em 20 de agosto a guerra continuava no sul, rondando a Romênia, mas o exército aliado ao Eixo era fraco e à essa altura já tinha perdido toda a confiança nos alemães. Com as contínuas baixas, o Rei Michael prendeu seu ditador, Ion Antonescu, em 23 de agosto, e em seguida começou a tratar da paz com os Aliados. Hitler ofereceu 6.000 tropas de reforço, mas ele precisaria dar 600.000. O Rei Michael ficou ofendido e declarou guerra à Alemanha em 26 de agosto e assinou um armistício com os soviéticos. A outra força do Eixo, a Bulgária, estava destituída de qualquer ajuda exterior e tentava escapar da guerra, mesmo que tecnicamente ela nunca tivesse declarado guerra à URSS. Stalin descartou a idéia ao declarar guerra à Bulgária em 5 de setembro e jurou ocupar o país com tropas e governo comunista.

Stalin manteve sua promessa ainda que a Bulgária tenha declarado guerra em 8 de setembro, e ele deixou a Inglaterra cuidar da Grécia, assim, ele poderia manter sua atenção na Hungria.

A FINLÂNDIA BUSCA A PAZ MAIS UMA VEZ

Em 10 de junho, Stalin enviou 2 divisões fortemente armadas para destruir a persistência inflexível dos finlandeses. Eles lutaram bravamente, mas foram vencidos pela vantagem numérica e as munições soviéticas. Como a frente ocidental se abriu na França, os soviéticos diminuíram lentamente sua ofensiva na Escandinávia para concentrar seu ataque à Alemanha. No fim de agosto, as conversas entre soviéticos e finlandeses começaram novamente e os soviéticos exigiram que Finlândia rompesse relações com Alemanha e removesse sua presença de lá, ou as tropas vermelhas tomariam seu país. A Finlândia não teve escolha a não ser concordar.

Assim, no início de setembro de 1944, a contínua guerra chegou a um fim. Os soviéticos reduziram as reparações para \$450 milhões, mas encolheram o exército finlandês para 41.500 homens e deixaram o Exército Vermelho usar seus portos, navios e aeroportos até que a guerra terminasse. Eles também se apossaram do território de Petsamo e do território norueguês de Kirkenes, mas o novo presidente finlandês, Mannerheim, não podia fazer nada para protestar, já que havia perdido 60.000 homens durante o último verão e não se podia permitir perder mais.

A LINHA GÓTICA

Na Itália, logo que os Aliados conectaram-se de Cassino e Anzio, começaram a fazer os planos para derrotar os fugitivos alemães. A maioria do 10º exército germânico poderia ser emboscada se fossem pegos em Valmonone Gap a tempo, mas não seria assim. Mais uma vez a retirada alemã foi eficiente e eles destruíram

pontes e espalharam armadilhas pelas estradas em seu caminho. Essa posição defensiva, chamada de "Linha Gótica", tinha 120 quilômetros e era ocupada com 8 divisões. Quando os Aliados partiram contra eles em meados de junho, foram detidos e como as forças Aliadas na Itália estavam sendo usadas na invasão do sudeste francês, dificilmente algum progresso seria alcançado.

Tranquilos, graças às mensagens alemãs interceptadas, os Aliados conheciam as posições germânicas e começaram o ataque ofensivo novamente. O comandante Aliado na Itália, General Harold Alexander usou táticas ilusórias clássicas para ludibriar os alemães e fazê-los acreditar em localizações Aliadas em falsos lugares. Em 25 de agosto, o 8º exército inglês cruzou o rio Metauro e rumou para a Linha Gótica, mas pararam o avanço. Kesselring, presumindo que os ingleses estavam incapacitados de ir adiante, começou a reforçar a área. No momento em que fazia isso, o 5º exército do General Clark capturava Pisa em 2 de setembro e o 8º exército começou a avançar novamente em 12 de setembro. Quatro dias mais tarde, Clark abriu passagem para Apeninos. Os alemães não foram facilmente derrotados aqui, e responderam com forte resistência rapidamente, usando as estradas lamacentas como vantagem. A campanha na Itália uma vez mais era detida.

A GUERRA NOS BÁLCÃS

Agora que os Bálcãs haviam sido neutralizados, os soviéticos poderiam cuidar da *Wehrmacht* na Iugoslávia e Albânia, movendo-se pela Hungria. O líder húngaro Miklos Horthy tentou deter o conflito negociando a paz com os soviéticos, mas quando Hitler soube disso, ele prendeu Horthy e pôs o pró-nazista Ferenc Szalasi em seu lugar. Hitler também reforçou a Hungria para quando o Exército Vermelho chegasse, para que fossem recebidos por uma forte resistência. Logo, os soviéticos chegaram ao nordeste da Iugoslávia, onde se encontraram com os combatentes da liberdade da guerrilha comunista, que tomara Belgrado em 20 de outubro.

Os alemães, na Grécia, pressentindo sua captura, começaram a deixar o país assim que os ingleses o ocupassem. A guerra civil que se sucedeu entre partidos comunistas e monarquistas provaria estar longe de terminar.

A PERSEGUIÇÃO ALIADA ATINGE UM OBSTÁCULO

Os Aliados não esperavam conquistar Paris em tão pouco tempo (imaginavam muitos meses e até mesmo um ano). Então, como estavam muito a frente de seu prazo, começaram uma caçada aos fugitivos alemães. As linhas Aliadas reservas ficavam menores conforme os Aliados avançavam, o que não permitiria que fossem repostas à tempo, isso fazia com que aquela fosse uma perseguição de risco.

Mesmo assim, os Aliados queriam dar continuidade à perseguição, então, a questão não era "o que fazer", mas "como fazer".

Eisenhower planejou infiltrar o 21º grupo do militar (com Montgomery) pela Bélgica e tomar o coração industrial da Alemanha, Ruhr. Assim, o 12º grupo (com Bradley) atacaria a outra região industrial de Saar, leste da França. Com isso superariam as dificuldades da região de Ardenas, mas Montgomery se opôs à idéia, dizendo que 2 ataques forçados apenas agravariam o problema das linhas reservas. Eisenhower não concordou, dizendo que

se houvesse apenas 1 linha de ataque, os germânicos poderiam facilmente contra-atacar de outro lugar.

Um acordo foi feito, o 12º grupo seria dividido e o 1º exército do General Hodge acompanharia Montgomery, enquanto o 3º exército de Patton afrontaria Saar sozinho até que as forças no sudeste francês se encontrassem com ele. A controvérsia aumentou quando Eisenhower deu à Montgomery mais suprimentos, enquanto os americanos receberam menos, enfurecendo os generais americanos.

Na caçada Aliada aos alemães, eles atravessavam estradas bloqueadas com animais mortos e árvores, mas eles abriam terreno com trator. Os germânicos tentavam impedir os Aliados destruindo qualquer suprimento útil, mas muitos alemães já estavam desistindo e deixando seus postos, um crime capital. O caminho de Patton foi interrompido para buscar combustível para seus tanques, a 100 quilômetros da fronteira da Alemanha. O 1º exército também saía em busca de gasolina depois da tomada de Laon, fazendo isso pela Bélgica e conseguindo 25.000 prisioneiros de guerra. Os canadenses e ingleses relaxavam à medida em que iam conseguindo uma série de vitórias, capturando Rouen, Le Havre, Boulogne, Calais, Dunkirk, Amiens, as bases de lançamento dos foguetes V-1 em Pas-de-Calais e até mesmo Bruxelas. Eles planejaram um grande pouso na Bélgica, mas alcançaram a zona principal de desembarque antes que o pouso fosse realizado. Seu avanço progrediu em 150km em menos de 1 semana. Eles também saíram em busca de combustível e vieram a parar na fronteira da Bélgica com Holanda.

Mesmo com reservas escassas de combustível, os Aliados estavam muito confiantes com seu surpreendente progresso, o que acabou levando a erros. Eles capturaram a cidade portuária da Antuérpia, mas os alemães continuavam controlando os mares circundantes. Assim, foi uma missão inútil. Seus problemas de combustível aumentaram quando Montgomery trocou recursos por munição, ao invés de combustível, e os americanos consumiam mais suprimentos que qualquer outro. Foi um grande negócio desperdiçado devido ao excesso de confiança de que a guerra terminaria à época do natal. Eles pensaram que seria como na Primeira Guerra Mundial, e os alemães se renderiam logo, os Aliados pagaram caro.

Os alemães não queriam uma rendição incondicional, essa tinha se tomado uma questão de defender sua pátria. As linhas reservas falharam e a temperatura caía à medida que Hitler fortificava suas fronteiras. Ele reforçou sua linha de defesa de 4 anos de existência, a "Linha Siegfried", assim como compôs uma linha defensiva temporária ao redor da Holanda. Hitler então reestabeleceu o Marechal de Campo von Rundstedt como comandante ocidental para reanimar o deplorável moral alemão.

ARNHEM

O otimismo exagerado dos Aliados levou Montgomery a criar um plano para vencer a guerra até o natal, usando a 1ª divisão *Airborne* britânica. Agindo contra sua costumeira natureza conservadora, Montgomery queria realizar um pouso na Holanda, então, tomar 5 pontes principais. Isso ligaria Eindhoven e Arnhem e permitiria que tropas terrestres se infiltrassem na Alemanha, atravessando a linha de defesa germânica. Eisenhower não tinha muita confiança nesse plano, chamado "Operação *Market-Garden*", mas decidiu dar a Montgomery uma chance. Durante o planejamento, Montgomery disse ao General

pontes e espalharam armadilhas pelas estradas em seu caminho. Essa posição defensiva, chamada de "Linha Gótica", tinha 120 quilômetros e era ocupada com 8 divisões. Quando os Aliados partiram contra eles em meados de junho, foram detidos e como as forças Aliadas na Itália estavam sendo usadas na invasão do sudeste francês, dificilmente algum progresso seria alcançado.

Tranquilos, graças às mensagens alemãs interceptadas, os Aliados conheciam as posições germânicas e começaram o ataque ofensivo novamente. O comandante Aliado na Itália, General Harold Alexander usou táticas ilusórias clássicas para ludibriar os alemães e fazê-los acreditar em localizações Aliadas em falsos lugares. Em 25 de agosto, o 8º exército inglês cruzou o rio Metauro e rumou para a Linha Gótica, mas pararam o avanço. Kesselring, presumindo que os ingleses estavam incapacitados de ir adiante, começou a reforçar a área. No momento em que fazia isso, o 5º exército do General Clark capturava Pisa em 2 de setembro e o 8º exército começou a avançar novamente em 12 de setembro. Quatro dias mais tarde, Clark abriu passagem para Apeninos. Os alemães não foram facilmente derrotados aqui, e responderam com forte resistência rapidamente, usando as estradas lamacentas como vantagem. A campanha na Itália uma vez mais era detida.

A GUERRA NOS BÁLCÃS

Agora que os Bálcãs haviam sido neutralizados, os soviéticos poderiam cuidar da *Wehrmacht* na Iugoslávia e Albânia, movendo-se pela Hungria. O líder húngaro Miklos Horthy tentou deter o conflito negociando a paz com os soviéticos, mas quando Hitler soube disso, ele prendeu Horthy e pôs o pró-nazista Ferenc Szalasi em seu lugar. Hider também reforçou a Hungria para quando o Exército Vermelho chegasse, para que fossem recebidos por uma forte resistência. Logo, os soviéticos chegaram ao nordeste da Iugoslávia, onde se encontraram com os combatentes da liberdade da guerrilha comunista, que tomaria Belgrado em 20 de outubro.

Os alemães, na Grécia, pressentindo sua captura, começaram a deixar o país assim que os ingleses o ocupassem. A guerra civil que se sucedeu entre partidos comunistas e monarquistas provara estar longe de terminar.

A PERSEGUIÇÃO ALIADA ATINGE UM OBSTÁCULO

Os Aliados não esperavam conquistar Paris em tão pouco tempo (imaginavam muitos meses e até mesmo um ano). Então, como estavam muito a frente de seu prazo, começaram uma caçada aos fugitivos alemães. As linhas Aliadas reservas ficavam menores conforme os Aliados avançavam, o que não permitiria que fossem repostas à tempo, isso fazia com que aquela fosse uma perseguição de risco.

Mesmo assim, os Aliados queriam dar continuidade à perseguição, então, a questão não era "o que fazer", mas "como fazer".

Eisenhower planejou infiltrar o 21º grupo do militar (com Montgomery) pela Bélgica e tomar o coração industrial da Alemanha, Ruhr. Assim, o 12º grupo (com Bradley) atacaria a outra região industrial de Saar, leste da França. Com isso superariam as dificuldades da região de Ardenas, mas Montgomery se opôs à idéia, dizendo que 2 ataques forçados apenas agravariam o problema das linhas reservas. Eisenhower não concordou, dizendo que

se houvesse apenas 1 linha de ataque, os germânicos poderiam facilmente contra-atacar de outro lugar.

Um acordo foi feito, o 12º grupo seria dividido e o 1º exército do General Hodge acompanharia Montgomery, enquanto o 3º exército de Patton afrontaria Saar sozinho até que as forças no sudeste francês se encontrassem com ele. A controvérsia aumentou quando Eisenhower deu à Montgomery mais suprimentos, enquanto os americanos receberam menos, enfurecendo os generais americanos.

Na caçada Aliada aos alemães, eles atravessavam estradas bloqueadas com animais mortos e árvores, mas eles abriam terreno com trator. Os germânicos tentavam impedir os Aliados destruindo qualquer suprimento útil, mas muitos alemães já estavam desistindo e deixando seus postos, um crime capital. O caminho de Patton foi interrompido para buscar combustível para seus tanques, a 100 quilômetros da fronteira da Alemanha. O 1º exército também saía em busca de gasolina depois da tomada de Laon, fazendo isso pela Bélgica e conseguindo 25.000 prisioneiros de guerra. Os canadenses e ingleses relaxavam à medida em que iam conseguindo uma série de vitórias, capturando Rouen, Le Havre, Bolougne, Calais, Dunkirk, Amiens, as bases de lançamento dos foguetes V-1 em Pas-de-Calais e até mesmo Bruxelas. Eles planejaram um grande pouso na Bélgica, mas alcançaram a zona principal de desembarque antes que o pouso fosse realizado. Seu avanço progrediu em 150km em menos de 1 semana. Eles também saíram em busca de combustível e vieram a parar na fronteira da Bélgica com Holanda.

Mesmo com reservas escassas de combustível, os Aliados estavam muito confiantes com seu surpreendente progresso, o que acabou levando a erros. Eles capturaram a cidade portuária da Antuérpia, mas os alemães continuavam controlando os mares circundantes. Assim, foi uma missão inútil. Seus problemas de combustível aumentaram quando Montgomery trocou recursos por munição, ao invés de combustível, e os americanos consumiam mais suprimentos que qualquer outro. Foi um grande negócio desperdiçado devido ao excesso de confiança de que a guerra terminaria à época do natal. Eles pensaram que seria como na Primeira Guerra Mundial, e os alemães se renderiam logo, os Aliados pagaram caro.

Os alemães não queriam uma rendição incondicional, essa tinha se tornado uma questão de defender sua pátria. As linhas reservas falharam e a temperatura caía à medida que Hitler fortificava suas fronteiras. Ele reforçou sua linha de defesa de 4 anos de existência, a "Linha Siegfried", assim como compôs uma linha defensiva temporária ao redor da Holanda. Hitler então reestabeleceu o Marechal de Campo von Rundstedt como comandante ocidental para reanimar o deplorável moral alemão.

ARNHEM

O otimismo exagerado dos Aliados levou Montgomery a criar um plano para vencer a guerra até o natal, usando a 1ª divisão *Airborne* britânica. Agindo contra sua costumeira natureza conservadora, Montgomery queria realizar um pouso na Holanda, então, tomar 5 pontes principais. Isso ligaria Eindhoven e Arnhem e permitiria que tropas terrestres se infiltrassem na Alemanha, atravessando a linha de defesa germânica. Eisenhower não tinha muita confiança nesse plano, chamado "Operação Market-Garden", mas decidiu dar a Montgomery uma chance. Durante o planejamento, Montgomery disse ao General

Frederick Browning que o 2º exército inglês poderia realizar o *Airborne* em 2 dias, mas Browning notou que as ambições de Montgomery estavam "indo longe demais". Os preparamentos envolveram 5.000 aviões carregando o 1º destacamento inglês, o 101º e 82º americano e o 1º destacamento polonês, para serem lançados dentro de 3 dias. Os destacamentos inglês e polonês tomariam a ponte Arnhem. Os americanos do 101º destacamento pousariam próximos de Eindhoven e os do 82º em Nijmegen. A missão começou com alguns problemas, com os homens do primeiro voo descendo atrás das linhas inimigas e dependendo de uma chegada rápida do 2º exército inglês para salvá-los. Eles estavam enganados e disseram que a resistência em Arnhem seria fraca, algo que descobririam não ser verdade. Eles também foram obrigados a descer a oeste de seu objetivo, por medo do fogo antiaéreo, o que acabaria com o elemento surpresa.

Em 13 de setembro de 1944, às 13:00hs, o lançamento começou. Começou com pequena resistência, mas os ingleses logo se encontraram com 2 veteranas divisões *Panzer* da SS e um mortal batalhão *Panzer Grenadier*. Eles foram detidos pela 1ª Brigada Alada de Pousa, com os britânicos percorrendo seu caminho pela Holanda e sendo recebidos festivamente pelo agradecido povo holandês, que queria cumprimentar e oferecer comida a cada um de seus libertadores. Então, com seus rádios inoperantes, os ingleses tentaram tomar a entrada sudeste, mas foram rechaçados pela 2ª corporação *Panzer*, sob comando do General Wilhelm Bittrich. Ao mesmo tempo, o lado norte era emboberto pelos britânicos, com o Tenente Coronel John Frost tentando se locomover do sul. Ele atacou a encurralada SS na ponte e criou um bloqueio de estrada com veículos em chamas. Os ingleses foram imediatamente contra-atacados e entraram em batalha por ruas e edifícios. Enquanto isso, o resto do 1º agrupamento de pouso que se supunha ter sido lançado para ajudar aqueles já próximos da ponte, estavam impedidos de serem lançados por causa do mau tempo.

Quando o pouso finalmente aconteceu, já era por volta de 16:00 e deram de cara com a resistência imediatamente, porque os alemães haviam conseguido uma cópia do "Market-Garden", de um avião planador acidentado. Para tornar as coisas ainda piores, os ingleses se separaram e encararam um poder de fogo muito maior do que poderiam lidar.

Apesar do 2º exército inglês continuar em local desconhecido, os britânicos ainda defendiam o lado norte da ponte com grande custo de vidas de ambos os lados. O lançamento polonês também estava atrasado e quando um número limitado de paraquedistas pousava, eles caíam direto em uma zona inimiga e eram fuzilados tanto por ingleses quanto por alemães. As coisas pareciam desanimadoras, então, em 19 de setembro a RAF tentou lançar 390 toneladas de suprimentos para o desgastado 1º agrupamento, que recebeu apenas 31 toneladas. Àquela noite, a decisão feita foi deixar os homens de Frost sozinhos até que a ajuda pudesse chegar, e fazer uma pausa nas ruas até o 2º exército chegar. Eles também avisaram o restante do agrupamento polonês para aterrissar 3km a oeste do "caldeirão" de disparos na ponte e atravessar o rio até os ingleses. Para Frost era tarde demais: ele foi ferido e seus homens capturados em 20 de setembro. Quando os remanescentes 1.500 poloneses pousaram em Driel, os alemães estavam esperando por eles e a travessia foi detida. Duzentos poloneses cruzaram o rio Reno a nado enquanto o resto permaneceu no lado sul e

procurou pelo inimigo. Em 22 de setembro o 2º exército inglês finalmente se uniu ao fatigado 1º agrupamento e, pelos próximos 2 dias começou a avançar firmemente para o lado sul da ponte. Ainda assim, os ingleses foram forçados a se retrair em 25 de setembro por causa de uma diminuição em seu suprimento de munições e homens e, então, planejaram cruzar o Reno e escapar.

Infelizmente não haviam barcos o suficiente para todos e os soldados que ficaram sofreram uma semana de ataques, tendo que andar outros 8km para Nijmegen para encontrar o 2º exército e escapar. As baixas inglesas foram de 1.200 mortos e 6642 feridos, capturados ou desaparecidos em ação, enquanto os poloneses tinham apenas 160 de seus iniciais 1.500 trazidos de volta à segurança. Os alemães tiveram 1.100 mortos e 2.200 feridos e como consequência disso, vingaram-se na vizinha Holanda, fazendo dela uma zona militar, o que durou por meses.

O LEVANTE DE VARSÓVIA

Desde que os alemães abriram caminho para Varsóvia em setembro de 1939, os poloneses planejavam uma revolta para livrar sua capital da praga nazista. Ao longo dos anos eles construíram seus movimentos de resistência, com seu ramo principal sendo a *Armia Krajowa* (AK), ou Exército Caseiro, que era composto de pessoas de todas as nacionalidades, todas as religiões e diferentes uniformes. Como uma organização multifuncional durante a ocupação, eles forneciam informações vitais aos soviéticos e ingleses e aguardavam sua ajuda chegar. Eles esperariam até que os soviéticos estivessem às portas de Varsóvia, então, levantariam-se em força para expulsar os germânicos com a chegada soviética. No fim de julho de 1944 os soviéticos chegavam à Varsóvia e, às 17:00h do dia 1º de agosto o levante de Varsóvia teve início.

As tropas do exército de Varsóvia tinham 25.000 homens, mas somente 2.500 estavam armados, contra 15.000 soldados alemães totalmente aparelhados e que só cresciam em números pelos próximos 2 meses. Ao fim do dia os poloneses haviam tomado a maior parte da cidade ao custo de 2.000 homens, enquanto os alemães perderam apenas 500.

A vitória parcial foi passageira, pois os germânicos começaram um ataque aéreo em larga escala em 4 de agosto e mesmo com os poloneses controlando pontos chave, eles tinham métodos de organização muito deficientes com os poucos soldados que possuíam. Quando os alemães contra-atacaram, em 5 de agosto, eles começaram a retomar a cidade dia após dia com suas armas e números superiores. Os alemães invadiram e puseram os cidadãos poloneses para fora de suas casas e os fuzilaram, amontoando seus corpos em pilhas de 1m. O General Hans Krebs chamou por reforços desnecessários e, quando Hitler soube do levante, mandou ainda mais tropas e jurou deixar a cidade em cinzas. Em 11 de agosto, o setor ocidental de Varsóvia estava nas mãos dos alemães e a muito necessária ajuda soviética não era encontrada. Não demorou muito para que conversas sobre armistício surgissem mas, surpreendentemente, os poloneses recusaram. O ataque ao distrito da velha cidade começou em 19 de agosto, usando 4.000 toneladas de granadas em menos de 3km², destruindo centenas de prédios antigos. Conversas sobre paz recomeçaram em 9 de setembro, mas os "poloneses londrinos" (o governo polonês exilado que escapara para a Inglaterra) queria que a AK resistisse até que o



Soldados alemães em retirada

resgate soviético chegasse. Os pérfidos soviéticos, contudo, queriam fazer uso das dispendiosas vidas polonesas para desgastar os germânicos, antes de chegar. Os americanos pediram para usar bases aéreas soviéticas, assim poderiam lançar bombas do leste, mas Stalin esperou até que a derrota polonesa fosse certa, antes de concordar, em 18 de setembro. Mas já era tarde para Varsóvia, reduzida a escombros. Os soldados poloneses mataram 2.000 alemães e feriram 6.000, mas a um custo de 200.000 vidas polonesas. Em 2 de outubro, a AK finalmente se rendia sob a condição de que seriam tratados como prisioneiros de guerra comuns. O comandante alemão em Varsóvia, Erich von Bach-Zelewski, foi homenageado por Hitler, que esperava que o levante na Hungria fosse tão mal sucedido como esse da Polônia.

O AVANÇO SOVIÉTICO NOS BÁLCÃS

Riga foi tomada pelos soviéticos em 15 de outubro, eliminando o grupo norte do exército e todas as nações foram reclamadas pela URSS. Em 16 de outubro, os soviéticos se moveram para o leste da Prússia, mas em 22 de outubro eram detidos em Intersburg, a somente 30km dos quartéis-generais de Hitler, o "Covil do Lobo". Dois dias depois os alemães retomaram Gumbinnen e os franceses seguiram para leste de Estraburgo, o lado do terrível Instituto Anatômico. Os germânicos rapidamente destruíram quantas puderam das muitas evidências de seus bizarros experimentos médicos em humanos. Em 31 de outubro, os soviéticos cruzaram o rio Tisza e se aproximaram de Kecskemet, a meros 30km de distância de Budapeste, capital da Hungria. Ao mesmo tempo, o movimento de resistência eslovaca era derrotado em Kremnica e 2.100 eslovacos foram mortos. Eles também, assim como os poloneses, realizaram um levante antes dos soviéticos estarem próximos o bastante para ajudar.

Na Dinamarca, os ingleses estavam convictos em bombardear os quartéis gerais da Gestapo dinamarquesa em Aarhus,

nos quais 150 alemães morreram, mas também foram mortos 21 dinamarqueses e destruídos os arquivos da Gestapo. Em 2 de novembro, os partidários iugoslavos, sob o comando de Tito, expulsaram os germânicos do porto de Zara. Dois dias mais tarde os soviéticos tomaram Cegled, 60 quilômetros de Budapeste, mas a resistência alemã só ficou mais forte a partir daí. Em 29 de novembro, os alemães na Albânia deixaram a cidade portuária de Scutari e fugiram para o rio Drina. O Exército Vermelho então, moveu-se para as cidades húngaras de Pecs e Mohacs.

A BATALHA DO BULGE

No inverno de 1944, o exército alemão estava perto de um colapso. Travar uma guerra em 3 *fronts* estava custando caro para os germânicos e eles perdiam homens, armas e combustível mais rápido do que podiam substituí-los. Eles estavam produzindo mais armas do que nunca, mas não podiam com os aliados, assim, sua próxima ofensiva seria roubar o combustível Aliado e seus suprimentos.

Nesse período os Aliados chegavam às fronteiras germânicas e capturavam algumas cidades alemãs, mas eles subestimaram a coragem alemã e a determinação de Hitler em mantê-los fora de sua pátria. Ele sabia que a guerra no oriente era uma causa perdida, então, tinha de se voltar para o ocidente, já que ingleses e americanos estavam tendo seus próprios problemas com suprimentos. Eles haviam desperdiçado o grande momento que tinham ganho nos últimos meses e, se Hitler soubesse se aproveitar disso, poderia lhes trazer uma derrota esmagadora e seria possível negociar uma rendição favorável. Além do mais, Hitler iniciou seus planos secretos, que não foram revelados a ninguém além da equipe de seu quartel general antes de 22 de outubro. Possível, mas um sonho além da

realidade, como a saúde mental deteriorada de Hitler. Seu plano ofensivo, apelidado "*Watch on the Rhine*" (Vigie o Reno) consistia em um tudo ou nada, numa investida que partiria do porto belga de Antuérpia onde ele poderia capturar suprimentos e combustível de importância vital. Ele contava com a falta de combustível americano para a locomoção, mas também com o mau tempo para evitar a força aérea Aliada, que era definitivamente superior àquela altura da guerra. Mas aquela empreitada era por demais ambiciosa com os poucos homens e armas que ele tinha (1.500 tanques e 1.000 aviões), para executar um trabalho que precisaria do dobro disso.

Os altos generais de Hitler lhe disseram que aquele era um plano louco, mas tudo o que ele fez foi adiar a operação até 10 de dezembro, o dia em que mudou seu quartel general da Prússia Oriental para Rhineland, chamado Alderhorst, ou "Ninho da Água". O Marechal de Campo von Rundstedt, chefe das forças germânicas na Europa Ocidental, era particularmente contra o plano porque ele não tinha combustível para esse tipo de investida e achava muito mais prudente emboscar os americanos próximo a Aachen. Mesmo Hitler tendo 17 divisões, que eram bem adequadas para posições defensivas, ele as usaria para uma ofensiva, mesmo com os americanos possuindo uma vasta vantagem numérica. O 12º grupo armado do General Bradley tinha apenas 4 divisões de infantaria e 1 divisão blindada para defender uma frente de 50km e ambos, Eisenhower e Montgomery, ignoraram informações de sua própria equipe sobre o ataque iminente. Os tanques alemães podiam ser ouvidos se movendo pelas linhas de frente mesmo com *radio-silence* e os Aliados interceptaram uma mensagem mencionando "a hora de atacar". Os alemães tentaram manter o ataque em segredo e falharam, mas os Aliados também falharam ao não reconhecerem os sinais de aviso.

Liderando o ataque estava o General Joseph Dietrich, do 6º exército *Panzer* da SS e o General Hasso von Manteuffel, do 5º exército *Panzer*. O ataque não começou até o alvorecer de 16 de dezembro e pegou os americanos totalmente despreparados, até mesmo com um grupo de alemães que falava inglês e usava armas e uniformes americanos roubados, para penetrar nas linhas inimigas e causar quanto estrago e confusão quanto fosse possível. Foram todos capturados, e com o tempo piorando para atrapalhar as forças aéreas Aliadas, os alemães foram capazes de avançar 80 quilômetros em território inimigo. Isso obrigou os americanos a queimar suas reservas de combustível para evitar que o roubassem, o que era o objetivo chave do plano germânico. Ainda que Hitler estivesse convencido que poderia repetir sua famosa *Blitzkrieg* de Ardenas em 1940, ele logo veria que uma ofensiva subpreparada em Ardenas no inverno seria muito mais difícil do que ele pensava. Pontes foram destruídas pelos americanos em fuga, e *Panzers* paravam por falta de gasolina ou derrapavam em estradas congeladas obstruindo seu avanço.

O ponto alto do ataque, sob o comando do Coronel Jochen Peiper, usou 100 PzKw IV e tanques *Panther*, mais 40 tanques *Tiger*, indo de encontro a um grupo de desafortunados americanos da 99ª divisão. Eles foram cercados e aqueles que se recusaram a se render foram fuzilados. Quando Peiper cruzou um campo aéreo, ele fez com que os americanos reabastecessem seus tanques e depois os matou. Quando eles chegaram a

Malmédy, derrotaram um mal armado grupo de 120 americanos e os puseram frente às metralhadoras de 2 tanques. Os 20 sobreviventes correram e 12 deles se refugiaram em um restaurante, o qual os germânicos incendiaram e atiraram em todos que de lá saíram. Quando estes atos horríveis se tornaram públicos, só fez a determinação americana em derrotar a Alemanha crescer para terminar com a guerra.

Mesmo com todo o seu progresso, o avanço alemão atingiu um obstáculo que os surpreendeu: a 101ª *Airborne* americana se recusava a se render na cidade de Bastogne, cidade-chave na ligação de muitas estradas principais. Eles foram totalmente cercados por 9 divisões germânicas, mas quando os alemães lhe deram ordem de rendição, o oficial em comando da 101ª (General Anthony McAuliffe) retrucou: "Para o comandante alemão: DANE-SE! ... Do: Comandante Americano".

Em 20 de dezembro Eisenhower fez Bradley tomar a frente sudeste e Montgomery o lado nordeste para pôr os alemães em um torno. No dia seguinte o General Dietrich derrotou os americanos em St. Vith, mas ele sabia que era só uma questão de tempo antes da sorte o deixar. Em 22 de dezembro, ele pediu que Hitler recuasse mas, logicamente, foi ignorado.

Os instintos de Dietrich estavam certos quando no dia seguinte o tempo mudou e um ataque aéreo em escala total surgiu em seu caminho, assim como despejava 145 toneladas de suprimentos sobre os necessitados americanos em Bastogne. Além disso, a 4ª divisão blindada de Patton chegava com sua ajuda do sul e o 1º exército e os homens de Montgomery atacavam os alemães do norte. Essas reviravoltas nos eventos, somadas ao escasso combustível dos alemães foram o ponto de virada na batalha.

Na véspera de natal, os Aliados moveram 32 divisões para a região e no natal o 5º exército *Panzer* sofreu severas baixas. O dia seguinte marcou a tomada de Bastogne pelos americanos com uma brutal batalha corpo a corpo com 3.900 americanos e 12.000 germânicos morrendo, mais a perda de 150 tanques americanos e 450 alemães. Estas derrotas contínuas eram demais até mesmo para Hitler, e ele começou a recuar em 27 de dezembro. A ofensiva alemã cessou completamente em 31 de dezembro. Quando o ano novo chegou, as fronteiras estavam quase idênticas à seu estado original em 16 de dezembro a um inacreditável custo. A Inglaterra (que não estava significativamente envolvida) sofreu somente 1.400 baixas, mas os americanos tiveram 81.000 e os alemães 100.000. Ambos os lados perderam monstruosas quantidades de armas e homens, mas os germânicos não tinham como substituí-los da forma que os americanos podiam. Para os alemães, todos os homens e armas desperdiçados no "Bulge" poderiam ter sido usados com muito mais eficácia em uma campanha defensiva.

Em janeiro de 1945, o frio severo fez os alemães recuarem, assim como a perseguição americana. Naquele clima miseravelmente gelado, os veículos congelavam, estradas ficavam traiçoeiramente escorregadias e a neblina e a neve tornavam os movimentos o mais difícil possível. Em 1 de janeiro de 1945, a *Luftwaffe* fez um ataque desesperado nos campos aéreos Aliados para tentar salvar a Batalha do Bulge, mas 300 aviões causaram poucos estragos ao progresso Aliado. Ao contrário, muitos valiosos pilotos que poderiam ser úteis nos meses seguintes contra os soviéticos, a verdadeira ameaça à existência da Alemanha, foram mortos.

ANTE OS PORTÕES DA ALEMANHA

Mesmo com a lentidão da marcha à Alemanha, o fim da 2ª Guerra Mundial estava verdadeiramente próxima ao fim pela primeira vez. Durante os últimos 4 anos a *Wehrmacht* tinha sofrido 4 milhões de baixas e era apenas uma casca do que antes representava seu poderio. Hitler era agora forçado a trazer qualquer um que pudesse para seus exércitos, a maioria muito jovem, muito velha ou fraca para seu arquétipo de dominação nazista. Agora os Aliados superavam os alemães em números 2 vezes maiores na artilharia, 3 pra 1 nos aviões, 4 pra 1 em soldados e 10 pra 1 em tanques. Enquanto Eisenhower ponderava sobre seu próximo movimento, ele deu ordens a Bradley para que cedesse muitas de suas divisões para o general americano Jacob Devers, que capturaria a última resistência alemã no leste francês, o “Colmar Pocket”. Os altos generais americanos ficaram furiosos com isso e ameaçaram se demitir, muitos dos quais pensavam ser aquela uma conspiração para apaziguar os britânicos. Eisenhower tinha garantido a aliança anglo-americana por anos e agora, mais do que nunca, ele devia mantê-la unida. Sua resposta foi dar a Montgomery algumas das divisões de Bradley, mas Bradley comandaria a nova série de ataques na Alemanha através do rio Reno.

O primeiro, começaria em 8 de fevereiro com a 1ª divisão canadense e a 2ª inglesa realizando um ataque ao sudeste de Rhineland, enquanto 2 dias depois o 9º exército americano (sob ordens do General William Simpson) atacaria na direção nordeste, chamado “Operação Granada”. Quando os 2 grupos se encontraram, a resistência germânica podia ser devastada, mas antes eles tinham de tomar o controle das represas do rio Roer. Os alemães poderiam usá-las para inundar as planícies de Rhineland e destruir qualquer progresso feito ali pelos Aliados. Na “Operação Lumberjack”, Bradley atacaria os germânicos em Eifel, região arborizada de Reno em 23 de fevereiro e, então, em 15 de março o 7º exército americano atacaria o Saar na “Operação Undertone”.

Mas no final de janeiro, Hitler se defrontava com 155 divisões soviéticas esmagadoras no leste e ainda assim, submetia 7 novas divisões *Panzer* ali, incluindo o 6º exército *Panzer* de Dietrich. Ainda que Hitler tivesse bom senso o bastante para perceber que não poderia tratar de paz separadamente com americanos e ingleses, ele erroneamente acreditou que podia reverter em 2 meses suas perdas na Batalha do Bulge.

Felizmente para os soldados, eles foram resgatados no dia seguinte e rapidamente substituídos, surpreendendo os germânicos. A Operação Granada não teve a mesma sorte, porque os alemães deixaram correr 300 milhões de metros cúbicos de água ao longo do rio Roer, atrasando a data de seu ataque em 2 semanas.

Mesmo assim, os Aliados estavam determinados a cruzar o rio e construíram pontes flutuantes sob fogo mortal inimigo e fortes correntezas. Na raiva ante a impossibilidade de realizar sua tarefa, eles construíram mais de 20 pontes até o final de fevereiro, depois de repetidas tentativas.

Agora estava claro que os Aliados estavam prestes a tomar de assalto a Alemanha e a melhor opção de Hitler era destruir as pontes em Reno (o próximo obstáculo natural dos Aliados) e assumir uma posição defensiva. Os Aliados, logicamente, sabiam que isso era inevitável e planejaram construir seu próprio sistema de pontes, o que seria uma tarefa monumental, tanto quanto foi a invasão da Normandia.

Eles também tinham de escolher um campo adequado, e decidiram-se por Wesel, uma região duplamente importante porque era um foco de comunicação nazista e uma rota de carvão muito importante, o que causaria um sério abalo se fosse destruída.

Mas primeiro eles tinham de derrotar a última das principais posições defensivas a oeste de Reno, a elevada cordilheira de Kalkar-Udem. Montgomery liderou o ataque com o 1º exército canadense, na “Operação Blockbuster”, mas isso acabou virando um completo desastre. Ela começou em 26 de fevereiro, mas dentro de 24 horas a batalha explodiu em um selvagem corpo a corpo, com os desesperados alemães lutando para defender sua pátria a todo custo. No dia seguinte, uma parte da cordilheira havia sido tomada, mas o que faltava ainda resistiria por mais alguns dias.

Em 2 de março os americanos tentaram seu talento em ludibriar, como os alemães fizeram no “bulge” para emboscar uma ponte em posição chave sobre o Reno. Eles camuflaram seus tanques para parecerem com *Panzer*s e vestiram seus homens como soldados alemães, dirigiram-se por trás dos postos avançados germânicos e quase conseguiram seu objetivo, se não fosse por alguns espertos alemães. Agora parecia inevitável que os americanos teriam de fazer sua própria ponte.

A TURQUIA PERDE SUA NEUTRALIDADE

O último vestígio do outrora poderoso império otomano, a Turquia, permanecia neutra porque não queria se envolver com os problemas da Europa. Em outubro de 1939, os turcos assinaram um tratado com Grã Bretanha e França, mas recusaram no conflito da Grécia. Eles também assinaram um tratado com a Alemanha em 18 de junho de 1941 para mantê-los longe da Turquia caso conquistassem o leste. Os turcos firmemente recusavam ofertas para se unirem aos Aliados, e continuavam a tratar livremente com os alemães. Quando os Aliados ameaçaram bloquear os portos turcos, eles finalmente declararam guerra à Alemanha em 23 de fevereiro de 1945, mas a guerra já estava próxima do fim e nenhum soldado turco chegou a morrer.

ENFIM, A TRAVESSIA DO RENO

Já que os Aliados estavam se saindo melhor do que o esperado, eles poderiam começar a “Operação Lumberjack” logo. Em 1º de março, o 1º exército americano, sob ordens do General Hodges, dirigiram-se a Cologne. Em 6 de março, lançaram 50.000 toneladas de bombas na cidade, transformando-a num deserto de metal retorcido e entulho. No dia seguinte, a ponte Ludendorff (que cobria o rio Reno) foi descoberta e uma rápida ação para tomá-la teve início. Os alemães instintivamente detonaram cargas de dinamite para explodir a ponte, mas os estragos foram o bastante apenas para evitar a travessia dos tanques. Mesmo assim, os tanques poderiam disparar suas granadas de fósforo branco, que liberavam um pó químico que queimava a pele através da roupa, levando os germânicos ao pânico. Eles tentaram explodir a ponte novamente, mas o detonador falhou e tentaram realizá-la manualmente. Outra explosão atingiu a ponte mas, espantosamente, ela permaneceu intacta e os americanos viram a oportunidade de atravessá-la. Ainda havia o suficiente da ponte para a infantaria cruzar, e eles



As fortalezas voadoras em ação.

o fizeram numa corrida sob fogo inimigo. Quando as notícias sobre um grupo americano que cruzara a ponte chegaram até Bradley, ele ficou eufórico e enviou tudo o que pôde para atravessá-la. Infelizmente, a estrutura estava tão fraca que somente suportou por mais 5 dias e desabou em 17 de março. Quando Hitler soube do fracasso na ponte Ludendorff, deu ao Marechal de Campo von Rundstedt uma medalha e então atirou contra ele. Ele foi substituído pelo Marechal de Campo Albert Kesselring como comandante das forças ocidentais.

Em 15 de março, a "Operação Undertone" começou à 1:00hs, com 14 divisões e o General Alexander Patch dedicou-se a lutar contra todas as defesas da "muralla ocidental" alemã. Os alemães defendiam-se com trincheiras anti-tanques, bloqueios em estradas e milhares de minas por cada cidade. Eles lutaram com tenacidade voraz porque Hitler forçou cada soldado a assinar um documento que estipulava que se algum deles se rendesse, eles e suas famílias não receberiam qualquer auxílio do governo.

Contudo, os germânicos não foram capazes de deter a avalanche de poder Aliado e dentro de poucos dias, Patton e Patch atravessavam as linhas alemãs e uma vez mais caçavam os germânicos. Em 20 de março, o 7º exército alemão, sob o comando do General Felber, começou a retroceder através do Rhine. Hitler ordenou que qualquer prédio, fábrica, navio, comércio ou qualquer coisa que os Aliados pudessem capturar fosse destruída. Na aceitação de Hitler de que sua derrota era iminente, ele queria levar com ele tudo que pudesse.

Em 22 de março, um impaciente Patton atravessou o Reno com 500 barcos pequenos e surpreendeu os alemães, que estavam ansiosos por se render. Alguns até mesmo chegaram a nadar através do Reno para encontrar os americanos e o 7º exér-

cito atravessou mais de 1.000 veículos pelo Reno. Isso também surpreendeu os ingleses porque Patton tomou a frente do plano para mostrar a Montgomery quem era o melhor em comando. Montgomery não se intimidou com as ações de Patton e traçou um plano próprio para mover 1,25 milhão de tropas e 300.000 toneladas de suprimentos através do Reno. Essa empreitada seria oculta por névoa artificial (já que os alemães sabiam que algo estava por vir) e seria enviada através de 9 novas pontes erguidas em Maas. Os aliados bombardearam os alemães para preparar o ataque de Montgomery, chamado de "Operação Plunder" e feriu seriamente o General Schlem, o importante líder da defesa alemã.

Na noite de 24 de março, os ingleses atravessaram o Reno a oeste de Wesel e tomaram totalmente a cidade enquanto o 9º exército americano cruzava o sul e garantia a área de um contra-ataque germânico. Mais uma vez, tudo estava correndo conforme planejado, com uma armada de barcos, balsas, jangadas e veículos anfíbios cruzavam o Reno com suas preciosas cargas de armas, suprimentos e homens, incluindo Winston Churchill, que viera para presenciar a ação em primeira mão.

Seguiu-se a isso o último grande ataque *Airborne* da Segunda Guerra Mundial, em 24 de março, com o 17º destacamento dos EUA e o 6º destacamento inglês em 1.600 aviões, 1.300 planadores e protegidos por 3.000 caças. Eles foram lançados em uma zona de guerra próxima a Wesel, mas no meio da tarde eles cumpriram todos os seus objetivos e encontraram-se com os americanos perto de Wesel. Mesmo contando-se que perderam 500 homens e 1.250 ficaram feridos, eles devastaram as posições inimigas e capturaram prisioneiros de guerra e importantes mapas germânicos.

DIVIDINDO E CONQUISTANDO

Bradley deu seqüência ao plano de Eisenhower de alcançar o rio Elbe e tomar a importante região industrial de Ruhr, que produzia 69% do carvão alemão e 75% do total de sua produção industrial. O 1º e o 9º exércitos dos EUA avançariam vindos das praias de Elba e se encontrariam para cercar o grupo B do exército alemão. Os 5.000 quilômetros quadrados da região que, por tempos, foi um alvo dos bombardeiros aliados era agora um alvo para 7 exércitos Aliados com suas 85 divisões.

O moral Aliado estava nas alturas com a ciência de que a vitória estava próxima. Ao contrário do moral germânico, totalmente por baixo entre suas 26 divisões ocidentais e o povo alemão desprezando seu antes amado exército. Mesmo os altos generais germânicos (como Model) sabiam que era uma luta sem esperanças, mas tinham de obedecer as ordens de Hitler ou encarar a morte. Eles também queriam defender sua pátria.

O ataque começou em 25 de março e mesmo com os alemães demonstrando uma grande resistência, os americanos atravessaram suas posições. Model enviou reforços e tentou repôr as perdas assim que o pedido de recuo do General Gustav Hoehne foi negado pelo Marechal de Campo Kesselring. Hoehne bateu em retirada mesmo assim, já que seu quartel general estava sob fogo e seus homens estavam sendo massacrados e, em 30 de março, seus homens recuaram para a Alemanha.

Os americanos avançaram, encontrando-se com uma escola de treinamento *Panzer* da SS. Então Model pediu a Kesselring para fugir, mas Kesselring lhe ordenou que contra-atacasse. Ele segurou os americanos nas docas por um tempo e forçou o General Collins a recuar para Lippstadt e buscar reforços com o General Simpson numa modificação do plano original do cerco. Agora que os alemães eram pegos no "Rose Pocket" (assim chamado depois de KIA General Rose), o 12º exército de Bradley poderia varrer os emboscados germânicos por 3 lados.

Em 1º de abril, Model tomou conhecimento de seu encercamento e foi ordenado por Kesselring a "lutar até o último homem" ao invés dos suplicantes pedidos de seus oficiais para se render. Model não queria terminar como o desgraçado e humilhado von Paulus, que se rendeu em Stalingrado, e então ameaçou todos os alemães que ajudassem tanto os desertores da *Wehrmacht* quanto os americanos. Como resultado, a luta continuou e, em 4 de abril e o 9º exército dos EUA (outra vez sob o comando de Bradley) marchava através das 2.400 armas de "Flak Alley", que os bombardeiros Aliados haviam ameaçado há apenas alguns meses antes. Os intrépidos americanos continuavam avançando e retraindo o 15º exército alemão enquanto a 9ª divisão do 1º exército conquistava 15 quilômetros, 18 cidades e 2.000 prisioneiros de guerra em apenas 4 dias.

Para os alemães, era um tempo de resistência dura e rendição imediata à primeira visão de americanos.

Algumas cidades até mesmo se rendiam ao som de alto falantes com ameaças em alemão de derrotá-los sem piedade. Ao norte da região industrial, muitos civis eram mortos ou refugiavam-se da enxurrada de bombas que dizimavam suas cidades. Os soldados alemães continuavam lutando e franco-atiradores e armas anti-tanques escondiam-se em prédios destruídos aguardando os americanos que adentravam nas cidades. Os americanos não

demonstraram piedade por esses rebeldes e retaliavam com força total se fosse disparado um único tiro.

O General Simpson estava cheio dessa guerrilha e ordenou um ataque direto em 7 de abril. Eles acabaram com a resistência em 14 de abril, quando o Rose Pocket foi dividido em 2 e no dia seguinte foi feito um pedido de rendição à Model. Model recusou, mas sabendo que a derrota era inevitável, ele dispensou os soldados mais jovens e os mais velhos e deu ao resto das tropas permissão para se renderem se assim quisessem.

Em 18 de abril, a última resistência germânica no Rose Pocket terminava e uma onda de prisioneiros de guerra se formou: 317.000 alemães, incluindo 22 generais ao custo de aproximadas 7.000 baixas americanas. O Marechal de Campo Model escapou, seguindo a tradição germânica de que "um Marechal de Campo nunca se rende ou se torna prisioneiro". Ele percorreu a esmo as florestas, buscando uma maneira de escapar da ira dos americanos e soviéticos que se aproximavam. Tristemente, a única maneira que encontrou foi com um único disparo de sua própria pistola.

A ÚLTIMA BATALHA GERMÂNICA PELA ITÁLIA

Depois de um terrível inverno, os Aliados estavam prontos para uma ofensiva contra a Itália na primavera de 1945. Eles atacaram o grupo C do exército do General Vietinghoff, pondo o 8º exército (sob ordens do General McCleery) para tomar o lago Comacchio e então cruzar os rios Senio e Santerno. Estes foram inundados pelos alemães e, assim, teriam ao menos 1 rota de fuga segura da Itália, a "Argentina Gap". Um ataque maciço seria lançado em Bologna e Modena sob o comando do General Lucien Truscott e seu 5º exército americano. Eles tomaram o rio Po, mas os germânicos planejaram atrasar os Aliados ali e então fugir para os Alpes. A nova ofensiva começou em 1º de abril, quando os ingleses tomaram a costa do lago Comacchio, o que lhes permitia usar um carro anfíbio. O desembarque foi com tempo determinado pelo tamanho do novo ataque italiano em 9 de abril, o qual forçou os alemães a uma rápida retirada. O fim de uma Itália infestada por nazistas estava chegando.

TRABALHANDO COM OS SOVIÉTICOS

Em 28 de março, a "Operação Plunder" foi um sucesso e estabeleceu a cabeça-de-praia no Reno, com 12 pontes disponíveis e outras 80 em outras localidades. Montgomery agora dirigia sua atenção em avançar através do norte da Alemanha enviando os 9º e 2º exércitos americanos 400 quilômetros a leste para o rio Elba enquanto o 1º exército canadense cuidava do 25º exército alemão na Holanda.

Eisenhower teria de trabalhar com Stalin, já que ouvia que o Exército Vermelho aproximava-se de Berlim e seria muito prudente estender as forças americanas para sudeste de focos de resistência germânica. A verdade era que os soviéticos não estavam em lugar algum próximo a Berlim em março de 1945, mas Eisenhower não sabia disso e havia entregue Berlim à Stalin em fevereiro na conferência de Yalta, de qualquer modo. Ele temia que qualquer tentativa de minar a vitória soviética poderia resultar em uma batalha entre os Aliados, o que custaria centenas de milhares de vidas americanas em Berlim.

Ao invés disso, Eisenhower procurou estabelecer a divisão da Alemanha de antemão. Stalin mentiu e disse que Berlim não era im-

portante para ele, mas concordou com a idéia de unir as forças soviéticas e americanas e dividir a Alemanha. A Inglaterra estava assustada com a possibilidade de entregar parte da Alemanha à Stalin e Churchill apelou a Roosevelt para mudar as intenções de Eisenhower, mas esse era um ponto no qual Roosevelt não tinha forças para interferir.

Considerando que Eisenhower queria uma vitória militar, Stalin queria uma vitória política para agarrar os países da Europa Oriental e transformá-los em satélites do regime comunista. Eisenhower sentiu que era melhor se unir com o Exército Vermelho próximo a Dresden e dividir a Alemanha em duas, e que qualquer resistência seria deixada ao sul de Berlim. Stalin era paranóico e desconfiava dos Aliados, acreditando que eram tão incorretos quanto ele. Pensando que os Aliados estavam tramando secretamente a tomada de Berlim, ele disse aos seus dois principais Marechais de Campo (Georgi Zhukov e Ivan Koniev) para delinear um plano dentro de 2 dias.

Zhukov estava a 80 quilômetros a leste de Berlim, no 1º front bielo-russo e planejou abrir ataque com 10.000 armas e cegar os alemães com 140 holofotes, enquanto jogava 750.000 homens (incluindo 2 armadas de tanques) contra Hitler. Koniev estava a 120 quilômetros sudeste de Berlim no 1º front ucraniano e queria atacar com 7.500 armas, então usar uma cortina de fumaça para pôr 500.000 homens (também contando com 2 armadas de tanques) contra as defesas alemãs. Ambos os majores estavam cansados dos anos de constantes batalhas e esperavam tirar um mês de descanso para deixar seus homens se recuperarem até maio. Mas Stalin gostou de seus planos e deu a Zhukov alta prioridade com Berlim, ainda que encorajando a competição, para apressar suas missões. Foram-lhes dados apenas 13 dias para chegar à Berlim, em 16 de abril.

O FIM DO PESADELO

Os soviéticos foram os primeiros estrangeiros a presenciar um campo de concentração em 23 de julho de 1944, próximo a Lublin. O campo havia sido totalmente abandonado pelos alemães, deixando somente 1.000 sobreviventes e evidência suficiente para chocar o mundo sobre a verdade. Assim que os soviéticos avançavam rumo oeste, os alemães sabiam que outros campos seriam descobertos, então, faziam grandes tentativas de destruir os campos e qualquer evidência de suas atrocidades. Eles continuavam precisando de trabalho escravo. Então, enviaram seus trabalhadores para o oeste e se algum ficasse para trás, era morto. Os soviéticos encontraram muito mais campos e um jornal londrino publicou a história, ainda que fosse tão inacreditável que muitos se recusaram a dar crédito a isso, já que havia partido dos soviéticos.

Quando os americanos entraram em Buchenwald em 11 de abril de 1945, todas as dúvidas foram silenciadas. Eles encontraram milhares de sobreviventes, entre os quais, vários que morreram nos últimos dias, entre pilhas incontáveis de cadáveres. Durante o mês seguinte, eles descobriram muito mais campos e Eisenhower pessoalmente foi à Ohrdruf e ordenou aos jornalistas que documentassem o holocausto.

Os Aliados levaram alemães aos campos para presenciarem as atrocidades que seus líderes nazistas haviam cometido. Eles capturaram soldados germânicos que eram forçados a carregar ca-

minhões com corpos e queimá-los de uma maneira apropriada em um campo destinado a isso. Os sobreviventes fustigavam e gritavam contra seus captores e os que ainda tinham força o bastante, os agrediam ou até mesmo os matavam.

HITLER À BEIRA DA DERROTA

Enquanto os soviéticos planejavam seu ataque à Berlim, Hitler estava mergulhando na demência e com os Aliados fechando o cerco. Ele perdia mais e mais homens à rendição. Furioso com suas traições, ele começou a demitir sua equipe: despediu seu amigo de longa data e aliado, Heinrich Himmler, como líder do grupo armado de Vistula para substituí-lo pelo competente General Gotthard Heinrici, que tinha 3 exércitos. O General von Manteuffel tinha seu 3º exército *Panzer* para defender o norte de Berlim, general Theodor Busse tinha o 9º exército para defender o leste e o Marechal Ferdinand Schörner protegia o sul e o oeste. Hitler também demitiu o chefe geral de equipe, Heinz Guderian, em 28 de março, depois de ter falado sobre uma rendição. A saúde mental de Hitler estava se deteriorando devido ao stress da guerra e sua insanidade piorava.

Ele agora estava escondido no Führerbunker nos últimos 2 níveis da chancelaria do abrigo contra ataques aéreos. Ficava 17 metros no subsolo e protegido por concreto, com a única saída sendo uma porta de aço com checagem de segurança máxima. Mesmo sendo um lugar luxuoso, estava cheio de depressão. Quando o presidente Franklin D. Roosevelt morreu em 12 de abril, Hitler teve certeza de que o fato salvaria a Alemanha assim como a morte do czar russo salvou Frederico, o Grande na época da Prússia. Goebbels até mesmo leu a História de Frederico, o Grande para confortá-lo ante a proximidade dos soviéticos. Ele passou seus últimos dias abraçado a seu cachorro e movendo unidades da *Wehrmacht* inexistentes em volta de um mapa, ainda convencido de que os soviéticos não tomariam Berlim.

BERLIM

Os alemães estavam quase zerados em suprimentos e armas, especialmente poderio humano e, quando os soviéticos começaram a se aproximar de Berlim, Heinrici poderia contar apenas com 30 divisões para salvar sua capital. Contudo, ele era um brilhante estrategista e posicionou seus homens longe do ataque da artilharia vermelha, que durou 35 minutos e pôs o 9º exército em frente à estrada para Berlim.

Os alemães, desesperados para salvar sua pátria, infligiram severas baixas aos soviéticos, mas eles estavam em número superior e investiram contra as defesas iniciais da Alemanha em 17 de abril. O general alemão Karl Weidling trouxe de Busse as últimas reservas (a 56ª tropa *Panzer*) que atordoou os soviéticos o bastante para fazer com que Stalin mudasse seus tanques de direção, para o norte. Em 20 de abril, no 56º aniversário de Hitler, von Manteuffel foi atacado por Rokossovsky, enquanto Zhukov bombardeava Berlim com granadas de artilharia a 35 quilômetros de distância. No mesmo dia, ao oeste, o General Lucht era derrotado no Rose Pocket e partia de cidade em cidade, levantando acampamento onde quer que pudesse. Os americanos avançaram contra ele, tomando cidades de cima a baixo e bloqueando todas as estradas que levassem a uma fuga, não deixando chances para escapar.

O Coronel americano Edwin Burba exigiu uma rendição, mas Lucht era muito orgulhoso para desistir tão facilmente. Ele se renderia, mas apenas se Burba o "atacasse" com um aparato simbólico de 50 tanques, assim, teria Lucht formalmente rendido.

Enquanto isso, Berlim era cercada e, em 22 de abril, Göring (o sucessor legal de Hitler) pedia uma rendição e foi prontamente demitido. No dia seguinte, Hitler solicitou ao General Wenck que tirasse seu 12º exército de Magdeburg para ir ajudar Berlim. Ele concordou, mas os americanos e soviéticos se uniram pela primeira vez em 25 de abril em Torgau, efetivamente dividindo a Alemanha pela metade e, no dia seguinte, os soviéticos estavam a 1,5 quilômetro do bunker de Hitler. Em 28 de abril, Wenck chegou a Postdam, um subúrbio de Berlim, mas o Exército Vermelho evitou que ele alcançasse os desesperados alemães. Ele conseguiu, tentando capturar o desintegrado 9º exército, mas este havia fugido para oeste, para se render aos americanos. No mesmo dia, foi descoberto que Heinrich Himmler estivera conversando sobre paz com o ocidente e esse ato de traição convenceu Hitler a se matar. Em 29 de abril, ele se casou com sua companheira, Eva Braun, e preparou seu testamento, fazendo do Almirante Karl Dönitz seu sucessor.

MISÉRIA NA HOLANDA

Após o fracasso da Inglaterra em Arnhem, os alemães continuaram com sua brutalidade sobre os 4,5 milhões de holandeses sobre os quais tinham controle. Em vingança eles destruíram os portos de Roterdã e Amsterdã, puseram 120.000 homens em campos de trabalho forçado e armazenaram toda a comida, deixando a Holanda em estado de fome. Estoques de combustível, eletricidade, comida e água eram racionados na chegada do agonizante e frio inverno de 1944-1945. Para se manterem vivos, muitos holandeses eram forçados a roubar, se prostituir ou percorrer as fronteiras em busca de algum vestígio de reles migalhas. Fora isso, a única maneira de comer era esperar em longas filas por cupons de ração, os quais para cada pessoa era permitida apenas 900 calorias ao dia.

Na primavera, esse número caía para 230 calorias diárias e a Holanda encarou a fome, à medida que a pilha de corpos mortos aumentava. Felizmente a salvação chegou na forma da RAF, que lançou toneladas de suprimentos em 29 de abril, na "Operação Manna", que salvou milhares de holandeses de morrerem de fome.

A ITÁLIA É LIBERTADA

Em 17 de abril, o 8º exército britânico tomou Argenta, o que permitiu sua passagem para os rios Ferrara e Pô. Três dias depois, Truscott liberava um ataque a Bologna, que foi um sucesso mesmo em um terreno de extrema dificuldade. Agora que a Itália estava a apenas alguns dias de expulsar os alemães, Mussolini tentava conseguir um acordo de paz semelhante ao acordo que o General Karl Wolf tentara de um armistício na campanha da Itália. Mas já era tarde demais pois, em 21 de abril, os partidários italianos tomaram o controle das cidades fora do alcance dos Aliados e ordenaram a execução de todos os líderes fascistas, especialmente Mussolini. Ele fugiu para a Suíça e os últimos vestígios do fascismo italiano se dissolveram. Um bloqueio alemão das estradas

parou seu carro e ele tentou se disfarçar com um uniforme militar alemão, mas foi inútil. Ele e sua mulher, Clara, foram atraídos em uma cadeia. Em 22 de abril, tropas polonesas tomaram Bologna, com a fuga de Vietinghoff através do rio Po, em 23 de abril. Ele até mesmo abandonou seu armamento pesado, com Truscott seguindo-o para capturar Modena. Vietinghoff encontrou-se com Wolf para decidir seus futuros e, contra os mais fortes desejos de Hitler, decidiram se render.

Mussolini e Clara foram mortos à bala e pendurados pelos pés em Milão, em 28 de abril, até multidões de italianos raivosos os tirarem de lá e espancaram seus corpos, transformando-os em uma massa disforme e ensanguentada. Em 2 de maio, os Aliados controlavam quase toda a Itália e, 2 dias depois, as forças Aliadas na Itália encontravam-se com o General Patch na Alemanha.

O FIM DA GUERRA NA EUROPA

Em 30 de abril, a ponte Moltke foi tomada pelo Exército Vermelho, e então, os quartéis gerais da Gestapo. O General Perevertkin tentou tomar o *Reichstag*, o símbolo do governo nazista, duas vezes pela manhã, mas os alemães os impediram usando armas leves. O símbolo foi defendido fortemente com aço, concreto, minas e barricadas, mas nada podia deter os determinados soviéticos.

Às 15:00h de 30 de abril de 1945, Adolf Hitler tomou uma cápsula de cianureto e atirou contra si, não dando chance alguma de sobrevivência. Sua esposa, Eva Braun, também tomou uma cápsula de cianureto, e seus corpos foram cremados e enterrados no jardim da chancelaria. Naquela noite, os homens de Zhukov, galantemente ergueram a foice e martelo sobre o *Reichstag* ante Zhukov. No dia seguinte, a rádio alemã tocou a 7ª sinfonia de Bruckner, que fora composta pelo falecido compositor alemão Wagner. Então, foi anunciado que Hitler morreria gloriosamente em batalha. Em 2 de maio, a rendição das forças alemãs na Itália se efetivaram com a rendição de Weidling à Chuikov.

Um vagalhão de pilhagem, destruição, estupro e assassinações seguiu-se com a brutal, ainda que irônica, justiça, pelos anos de terrível crueldade que os nazistas impuseram ao povo eslavo. As baixas na campanha de Berlim são inconclusivas, mas estima-se que 200.000 alemães e 150.000 soviéticos morreram e incontáveis foram feridos. Somente 2.500 alemães sobreviveram na defesa de Berlim e foram enviados para a Sibéria. A maioria pereceu lá. Em 4 de maio, a rendição de todo o exército germânico no norte da Alemanha, Dinamarca e Holanda foi aceita por Montgomery. Dönitz esquिवou-se a tempo de deixar seus soldados escaparem da sede de vingança dos soviéticos e se rendeu aos americanos, mais amigáveis. Todos os soldados do Eixo capturados e membros nazistas foram submetidos às prisões soviéticas, torturas, trabalhos forçados e execução, muitos dos quais, mantidos em segredo do ocidente. Com isso em mente, Eisenhower então deixou Dönitz saber que se ele não se rendesse imediatamente e incondicionalmente, ele os impediria de qualquer possibilidade de fuga para o ocidente. Em 7 de maio, o líder da OKW, General Hans Jodl, assinou o tratado no quartel general de Eisenhower, em Reims. No dia seguinte foi ratificado pelo quartel general soviético em Berlim, encerrando definitivamente a Segunda Guerra Mundial na Europa.

A RECONQUISTA DO PACÍFICO

O ataque a Pearl Harbor pegara os americanos desprevenidos, mas em abril de 1942 eles responderam a este ataque enviando 18 Mitchell B-52 que bombardearam Tóquio dando um estímulo na baixa moral de suas forças armadas, assim como induziu o alto comando japonês a procurar meios de destruir a frota americana. Desse modo, estabeleceram como objetivo a conquista da ilha de Midway dado sua proximidade com a base americana no Havaí, bem como as Ilhas Salomão que estava sendo usada como base para a organização de forças aliadas no Pacífico e como trampolim para operações ofensivas eram vitais aos Aliados. As forças americanas do Pacífico eram comandadas pelo General Douglas MacArthur, enquanto o Almirante Chester Nimitz era o responsável pela esquadra.

Assim no dia 8 de maio de 1942, após os americanos encontrarem indícios dos planos japoneses, enviaram todos os aviões disponíveis para o sul, a fim de impedir as invasões japonesas, juntamente com os porta-aviões Yorktown e Lexington e cruzadores. A batalha que se seguiria seria conhecida como a Batalha do Mar de Coral. Em contra-partida, os japoneses também trouxeram dois porta-aviões, junto com cruzadores e destróiers. Quanto ao poder aéreo, eles rivalizavam seu oponente, resultando no afundamento do porta-aviões americano Lexington e na retirada do porta-aviões Shokaku devidos aos danos que sofrera, bem como a perda de várias aeronaves.

Mas mesmo sofrendo sérias baixas, o Almirante Yamamoto reuniu quase toda a Marinha Japonesa contra aproximadamente 200 navios, juntamente com uma força de invasão, com destino a ilha de Midway. Do navio Yamato, ele lideraria toda todas as ações. A força naval correu para o contra-ataque, mas dispunha apenas de 76 navios e entre eles os porta-aviões Enterprise, Hornet e Yorktown que sofrerá reparos às pressas depois do conflito anterior.

O primeiro ataque dos japoneses veio pelo ar, sem perceber que a frota americana estava se aproximando, não dando tempo suficiente de armar todos os aviões com torpedos pois carregavam bombas para lançarem em Midway. Sem contar com os aviões que realizavam patrulhamento da área, sem escolha, os japoneses enviaram seus aviões que aleijaram três levadas de aviões americanos com apoio de fogo antiaéreo e pelos aviões de combate. Mas, surpreendentemente, 37 bombardeiros atacaram três porta-aviões japoneses que logo foram a pique. Eram o Akagi, Kaga e Soryu enquanto o quarto, Hiryu, afundaria mais tarde, mas não antes de atingir o Yorktown, exigindo a imediato abandono de sua tripulação, isso sem contar que os japoneses perderam 330 aviões.

Quanto às Ilhas Salomão, os japoneses progrediam, ameaçando bases aliadas localizadas na Nova Guiné. A cada dia tomavam novas posições, mas MacArthur logo reuniu reforços americanos e australianos colocando os japoneses em retirada. Ao mesmo tempo, outra batalha era travada na ilha de Guadalcanal. Os americanos, ao saberem que forças japonesas construíam um campo de pouso nesse local, resolveram invadir a ilha pois, caso os japoneses concluíssem este empreendimento, várias posições aliadas ficariam a mercê dos bombardeiros inimigos. Assim marinheiros americanos desembarcaram na ilha enfrentando seu oponente selva adentro até conseguirem encontrar o campo de pouso quase pronto e os japoneses escondidos na selva. Os alia-

dos tiveram um curto sucesso, pois uma força naval japonesa afundou quatro cruzadores pesados e inutilizou um quinto, fazendo com que os restantes dos navios americanos recuassem, isolando seus mais de 11.000 companheiros em terra sem suprimentos. Felizmente, os japoneses substituíram a força deles, enviando apenas 1.500 homens para enfrentá-los, que foram destruídos ao desembarcar. Com intuito de ludibriar o inimigo, os japoneses lançaram o pequeno porta-aviões Ryujo juntamente com navios transportando os homens tendo como intuito atrair a frota americana e cercá-los com dois navios de guerra e dois porta-aviões de esquadra, mas o serviço de inteligência americano advertira o alto comando americano, que se preparou antes da chegada dos japoneses, levando mais de 70 aviões e o Ryujo, enquanto o porta-aviões americano Enterprise sofreu avarias. O confronto terminaria com ambas as partes se retirando.

Por um período, os japoneses resolveram desembarcar pequenas levadas de homens até que pudessem rivalizar as forças inimigas, até que, no começo de outubro, com uma força de 22.000 homens na ilha, atacaram repetidamente um campo de pouso americano, destruído um grande número de aviões. Seguiram-se violentas batalhas, sendo que os americanos saíram vitoriosos, causando pesadas baixas entre os japoneses. Os japoneses tentaram novamente, com dois conflitos navais consecutivos. Ambos sofreram perdas, mas as japonesas foram bem mais sérias. De um destacamento de 11.000 homens enviados para reforçar as tropas de Guadalcanal, apenas 4.000 foram desembarcadas, além de que as tropas estavam sob regime de redução de rações, fazendo com que, em janeiro de 1943, as forças japonesas fossem evacuadas.

Com Guadalcanal garantida, os Aliados podiam fazer face à tarefa de se apoderar do resto das Ilhas Salomão e da grande base japonesa em Rabaul, na Nova Bretanha. No final de junho de 1943 uma operação conjunta entre o Exército e a Marinha americana foi desencadeada, mas a campanha levou mais tempo do que o esperado e o custo em vidas humanas e materiais foi alto demais, os Aliados viram que a melhor estratégia seria saltar por sobre as posições japonesas e isolá-las. Os japoneses tomaram conhecimento tardio desse plano enviando uma unidade naval para impedir os desembarques, mas foram derrotados pela frota americana. Levava ainda um ano para que os americanos obtivessem êxito, pois a forte resistência japonesa era composta por mais de 55.000 homens.

Resolveu-se, então, isolar Rabaul ao invés de atacá-la, já que as vitórias americanas haviam reduzido sua ameaça potencial, e no final de 1944 os Aliados haviam estabelecido uma posição dominante na Nova Guiné, com os japoneses em retirada. Com a neutralização destes pontos, os americanos poderiam reaver as Filipinas, de onde foram obrigados a sair em 1941.

Enquanto isto os ingleses, após a retirada para a Índia em 1942, enfrentariam posições japonesas na Birmânia, o que durou de dezembro de 1942 a maio de 1943. Dado aos recursos inadequados para sustentar uma ofensiva prolongada, o avanço das tropas inglesas prosseguiu com tanta lentidão que os japoneses tiveram tempo de sobra para enviar tropas para enfrentá-lo e consequentemente vários britânicos pereceram.

Em reposta a isso, foi solicitado que o Brigadeiro Orde Wingate, que havia conduzindo eficientes operações de guerrilha contra os italianos na Etiópia, ajudasse seus companheiros. Assim

em 1943 os Chindits foram criados, treinados para penetração de longo alcance, atacando comunicações e os postos avançados do inimigo, com habilidades suficientes para se igualar aos japoneses no combate na selva, técnicas de demolição e de comunicações por rádio, sendo abastecidos, quando em missão, atrás das linhas inimigas, pelo ar. Sua primeira missão consistia em cruzaram o Chindwin atacar pontes, linhas ferroviárias e postos avançados japoneses, tudo seguia conforme o planejado até que os japoneses enviaram tropas para fazerem oposição a eles, fazendo com que os Chindits, recuassem para a Índia. Apesar da operação conseguir poucas vitórias estratégicas, havia se provado que os japoneses não eram os únicos capazes de guerrear na selva, em contra partida os japoneses, viram as inadequações de Chindwin como barreira a seus planos, fato que contribuiria para a sua decisão de avançar através da Índia no ano seguinte.

Forças aliadas em terra e ar foram organizadas como preparativo para a ofensiva com intenção de romper pela Birmânia e conseguir assim estabelecer comunicação com a China. Só que os japoneses interpretaram corretamente a intenção dos Aliados e começaram a traçar planos para um avanço através da fronteira e caso fossem bem-sucedidos na operação liquidaria os esquemas aliados de reconquista da Birmânia.

A ofensiva central britânica foi precedida por uma nova ofensiva dos Chindits, mas em fevereiro de 1944 os japoneses desferiram uma forte ofensiva, detendo o avanço britânico que depois seia liquidado. Tudo indicava que uma retirada era a melhor saída, mas contrariando isto resolveram recuar para uma fortaleza estabelecida durante o avanço e permanecer lá abastecidos pelo ar, até que reforços se movessem e pegassem o inimigo. Tudo seguiu conforme o planejado e os japoneses abandonaram a ofensiva. Enquanto isso, a Operação Chindit teve início, com reforços e apoio das outras forças aliadas, Wingate e seus homens partiram com intenção de estabelecer posições avançadas com o auxílio de abastecimentos aéreos e logo estavam surpreendentemente próximos do objetivo. Embora inicialmente apanhados de surpresa, os japoneses rapidamente enviaram reforços e os ingleses foram repelidos. Wingate morreria num acidente de avião dois dias antes, mas mesmo antes da sua morte as operações dos vários grupos Chindits já haviam começado a falhar, e em abril os Chindits foram removidos para o norte.

Por algum tempo a posição pareceu desanimadora, mas a 10 de maio, uma semana depois ordenou-se uma contra-ofensiva, e no dia 18, após um combate violento e os japoneses que a assediavam, expulsos. Houve outra luta feroz em torno, mas novamente os ingleses, superiores em homens e aviões, logo conseguiram o controle da situação. O comandante japonês recusou-se a permitir que suas tropas se retirassem, forçando-as a manter a ofensiva, conseqüentemente, as perdas japonesas ultrapassaram a cifra dos 50.000 homens, contra 17.000 do lado britânico.

O sucesso deste episódio conhecido como Imphal-Kohima, dado o nome das regiões onde aconteceram as batalhas, indicou aos Aliados que a fortificação japonesa na Birmânia estava enfraquecida, mas longe de ser rompida, dessa forma os Aliados Aliados planejaram uma investida central e em outubro a Operação Capital foi desencadeada. Os japoneses não recebiam reforços a algum tempo, já que a prioridade, agora, estava sendo dada à contenção dos progressos americanos no sudoeste do Pacífico, em

contra partida as forças aliadas foram consideravelmente aumentada, nesse meio tempo as forças chinesas de, sob o comando do General Stilwell, avançaram para o sul, rumo ao flanco da Estrada da Birmânia, desobstruindo-a em abril de 1945. O próximo passo seria a conquista de Rangun, enquanto se encaminhavam para lá, ao Aliados liquidavam os japoneses remanescentes e no dia 1º de maio um assalto marítimo contra Rangun foi desferido, mas os japoneses já estavam evacuando a cidade, e as forças aliadas logo tomaram posse dela. A ocupação da Birmânia chegara ao fim.

A QUEDA DO JAPÃO

Em abril e maio de 1944 os Aliados estabelecer e guarnecer suas posições na Nova Guiné, era tempo de se prepararem para o estágio seguinte, a conquista das Marianas, já que as bases nessas ilhas colocariam os bombardeiros americanos em condição de atacarem o Japão e as Filipinas, mas para isso teriam que enfrentar tropas japonesas em várias setores das ilhas, pois estas serviam de plataforma nas comunicações do Japão com o seu império no sudoeste do Pacífico.

Os americanos reuniram-se em uma frota de invasão, com 130.000 homens em direção a Saipan, como contra-ataque seus oponentes haviam planejado esmagar a frota americana entre uma força de porta-aviões e aviões, quando os desembarques tivessem início, enquanto outra parte da frota japonesa rumaria para o mar das Filipinas o que provocaria a

a Batalha do Mar das Filipinas, forçando os japoneses a enfrentarem uma das maior força naval dos americanos. Dessa forma a posição japonesa estava enfraquecida, nas duas fases da batalha, perderam quase 500 aviões e três porta-aviões de esquadra, enquanto muitos de seus outros navios eram avariados. Sua retirada permitiu à invasão das Marianas prosseguir sem obstáculos

Como o caminho aberto às Filipinas, só restava aos japoneses defenderem com todas as forças esta posição, uma das estratégias era atrair a frota americana para uma armadilha, usando como chamariz quatro porta-aviões e quando chegasse a hora, uma força maior apareceria para cerca-los, entre os navios de guerra Yamato e Musashi. Tudo indicava que seria um grande passo para os japoneses reconquistarem sua supremacia no Pacífico. De qualquer modo, as coisas deram errado para os japoneses desde o começo, já que parte da frota fora localizada a tempo pelos almirantes americanos e em pouco tempo os porta-aviões americanos estavam a atacando em levadas sucessivas, afundando o Musashi e forçando os japoneses a recuar.

E assim começou um dos maiores conflitos, em termos de número, da história naval, conhecida como Batalha do Golfo de Leyte e milagrosamente, após vários reveses, terminaria com a vitória americana. Muito embora os navios de guerra japoneses tivessem escapado, seus porta-aviões foram afundados anunciando assim fim do poderio marítimo japonês, também nessa batalha fora utilizados pela primeira vez uma terrível arma, o vôo suicida kamikaze, que iria causar muitas vítimas.

Restavam apenas dois alvos entre os americanos e o Japão, eram respectivamente as ilhas de Iwo Jima e Okinawa, a primeira estava defendida por uma forte guarnição de 25.000 homens, que se haviam entrenchado muito bem, não tendo



outra alternativa a frota americana desencadeou um pesado bombardeio aéreo e naval, mas ainda assim os americanos sofreram 26.000 baixas, pois a tropas japonesas lutaram literalmente até a morte, restando apenas umas poucas centenas de homens, que foram feitos prisioneiros.

Em Okinawa a situação era ainda pior. Os japoneses dispunham de uma força de 110.000 homens em posições profundamente fortificadas. Os americanos perceberam que teriam de empregar uma força enorme para tomá-la. Tanto é que campos de pouso no Japão foram atacados antes da invasão, a fim de minimizar a ameaça das forças aéreas japonesas e mais de 250.000 homens foram reunidos.

Em 1º de abril, ocorreram os desembarques mas, surpreendentemente, a interferência japonesa foi mínima. Conseqüentemente, no dia 3, a ilha fora atravessada. No entanto centenas de aviões *kamikazes* se lançaram em direção do inimigo, o desespero era tão grande que os japoneses não hesitaram em usar o navio de guerra Yamato que, enviado sem combustível para uma viagem sem retorno, numa insípida missão suicida, que culminou com a sua perda e com baixas apavorantes. Na parte sul da ilha, os japoneses se encontravam entrancheirados causando consideráveis baixas no exército. Mas os japoneses estavam ficando impacientes, desencadeando uma contra-ofensiva no começo de maio que penetrou as linhas inimigas a um custo de 5.000 homens. No começo de junho, tinham sido forçados a mudarem de posição e no meio do mês, deflagraram uma violenta ofensiva, com uma grande utilização de ataques *kamikaze*, mas significativamente, a proporção de soldados que acabou se rendendo no final foi muito maior. Suas perdas foram de 110.000 homens contra 45.000 dos americanos.

Enquanto os americanos continuavam a procurar focos de resistência, o Japão era submetido a um maciço bombardeio, que começou em outubro de 1944. Embora isolados de abastecimentos essenciais e com sua produção de guerra dizimada, o país se recusou a se render nos termos incondicionais dos Aliados. Sua vontade caiu por terra quando as novas e terríveis bombas atômicas foram lançadas em 6 de agosto sobre Hiroshima.

Vinda do céu, a punição à cidade japonesa era a primeira bomba atômica usada para fins militares, lançada por um bombardeiro B-29, a Superfortaleza Voadora, dos Estados Unidos. Nem mesmo a tripulação do B-29 - apelidado de Enola Gay - sabia que tipo de bomba transportava. Inocentemente chamada Little Boy, a bomba foi lançada a 10 mil metros de altura, tendo descido de pára-quedas e explodindo a 650 metros do solo sobre o centro da cidade. A explosão libertou uma quantidade absurda de radiação e o mundo conheceu pela primeira vez a imagem do temido cogumelo atômico. Ao todo, morreram cerca de 300 mil pessoas em consequência directa do ataque. Quem não morreu queimado, esmagado ou pulverizado sofreu mais tarde com os efeitos da radiação, em geral, morte por câncer.

O mesmo tipo devastador de ataque nuclear ocorreu na cidade de Nagasaki no dia 9, assim no dia 2 de setembro, a bordo do navio de guerra americano Missouri os japoneses se rendiam, e a maior guerra que o mundo já vira terminava deixando mais de 40 milhões de mortos ou feridos.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Na maioria dos RPGs, os Jogadores são os únicos responsáveis pela criação de seus Personagens. Em CÃES DE GUERRA isto também é permitido, mas recomendamos que os Personagens sejam construídos apenas pelo Mestre ou com grande participação deste. Isso ajuda a conseguir um grupo lógico e coeso: soldados do mesmo país ou que estejam na mesma cidade... também podem ser utilizados personagens de TREVAS como jornalistas, investigadores ou policiais que porventura estivessem em alguma cidade atacada e colaborassem com os companheiros.

Personagens de CÃES DE GUERRA são estruturados seguindo as regras básicas do SISTEMA DAEMON.

VOCÊ SABE, O PERSONAGEM NÃO!

Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito. Quando se joga RPG, você precisa se tornar outra pessoa durante o jogo. Fazer o que ela faria, agir como ela agiria e, principalmente lembrar-se do que ela se lembraria.

Uma das coisas mais importantes ao interpretar um Personagem é separar as coisas que você sabe das coisas que ELE sabe. Lembre-se, seu Personagem é um soldado que acabou de chegar ao Front. Ele sabe pouco, ouviu rumores, presenciou cenas confusas, esteve sob ataque intenso, explosões... Você, por outro lado, conhece mais sobre a Segunda Guerra Mundial (porque leu aqui ou em outro lugar... sabe até mesmo como ela deveria acabar!!!).

Quando cria seu Personagem, você precisa imaginar quais são suas lembranças e não pode excedê-las. O Personagem provavelmente sabe que existem nazistas e que eles fazem estranhos experimentos, mas provavelmente não conseguirá ver um campo de concentração com os próprios olhos tão cedo. Um Mestre realmente habilidoso pode conduzir o jogo de modo que os Jogadores NUNCA saibam mais do que seus Personagens. Para isto, basta mudar o que está no livro. SIM, modifique! O Mestre PODE e DEVE fazer isto! Jogadores que confiarem demais nas informações contidas aqui podem se arrependem mais rápido do que imaginam.

PASSO 1: CAMPANHA E CENÁRIO

Este primeiro passo servirá para determinar o tipo de Personagens a ser criado, bem como limitará a escolha de Perícias e Aprimoramentos compatíveis com a tropa e kit escolhidos. Assim se evita Personagens cientistas com Atributos exagerados em uma campanha de terror, ou Personagens camponeses com "atirar com metralhadora"... O Mestre sempre deve vetar Perícias ou Aprimoramentos que julgar não compatíveis com o kit, época e local escolhido para o início da Campanha.

TIPOS DE CAMPANHA

Estes são alguns tipos comuns de campanhas de RPG. Naturalmente, as possibilidades são infinitas. Crie seus próprios cenários de jogo e surpreenda seus Jogadores.

Realista: os Personagens começam com 101 pontos de atributos (variando os valores entre 5 e 18), 5 pontos de aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em perícias. É a maneira clássica de se jogar CÃES DE GUERRA.

Aventura/Fantasia: os Personagens começam com 111 pontos de atributos (entre 5 e 20), 6 pontos de aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em perícias. O Mestre pode permitir Pontos Heróicos e aprimoramentos mais "aventureiros" como desviar de balas e outros. São campanhas quase de super-heróis, onde a existência de supersoros, máquinas de domínio mental, tropas invisíveis e até mesmo *mechas* nazistas podem ser utilizados pelo Mestre.

Horror: um dos favoritos dos Jogadores. Os Personagens começam com 101 pontos de atributos (5-18), 5 pontos de aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos de perícias. Este tipo de campanha enfoca a guerra pelo ponto de vista de civis, cujas vidas são devastadas pelas batalhas. Também costuma incluir os nazistas, campos de concentração e suas experiências com seres humanos. O Mestre pode acrescentar demônios, anjos e sociedades secretas.

IMPORTANTE

A primeira escolha que o grupo deverá fazer é se os Personagens farão parte dos Aliados (Brasil EUA, França, Grã-Bretanha e Rússia) ou do Eixo (Alemanha, Itália e Japão).

PASSO 2: DETERMINANDO O PASSADO

Imagine o que aconteceu com seu Personagem desde o seu nascimento até a data do início da campanha. Escreva a história primeiro, depois se preocupe com os detalhes numéricos. Números não são importantes, o importante é criar um Personagem coerente. Escolha um nome, idade e local de nascimento (não esqueça que alguém que possui vinte anos durante a Segunda Guerra nasceu por volta da década de 20!), o nome de seus pais e irmãos (se tiver), como foi seu crescimento, que tipo de educação teve e seu objetivo na vida.

Para facilitar, fornecemos um pequeno questionário que deve auxiliar os Jogadores na construção de seus Personagens.

HISTÓRIA

1. Qual é o nome dele?
2. Quantos anos ele tem?
3. Quando e onde ele nasceu e cresceu?
4. Ele conheceu seus pais? Como foi sua infância?
5. Os pais dele ainda estão vivos?
6. Se sim, como e onde eles vivem?
8. Ele tem irmãos ou irmãs? Sabe onde eles estão e o que estão fazendo? (válido para outros tipos de parentes).
9. Ele teve amigos em sua juventude? Descreva-os.
10. Ele é casado (ou noivo ou viúvo)? Se for, como aconteceu?
11. Ele tem filhos? Se tem, como eles são?
12. Ele recebeu educação formal? Se teve até onde ela foi?
13. Como ele aprendeu o que ele faz hoje e a ser o que ele é?
14. Como ele é fisicamente em detalhes?

OBJETIVOS / MOTIVAÇÃO

1. Ele tem algum objetivo? Se tem, qual é?
2. E por que ele tenta fazer isso?
3. O que ele vai fazer quando conseguir cumprir seu objetivo?
4. O que ele vai fazer se falhar?
5. O que ele considera seu maior obstáculo no seu sucesso?
6. O que ele faz para sobrepujar esses obstáculos?
7. Ele tem medo de alguma coisa?

PERSONALIDADE

1. Como as outras pessoas descrevem seu Personagem?
2. Como ele se auto-descreveria?
3. Qual é a atitude de seu Personagem em relação ao mundo?
4. Qual é a atitude dele em relação às outras pessoas?
5. Ele tem atitudes diferenciadas para certos grupos de pessoas?

GOSTOS E PREFERÊNCIAS

1. Como ele passa suas horas de lazer?
2. Que coisas ele gosta de vestir?
3. O que ele gosta mais no trabalho / ocupação?
4. O que ele gosta de comer?
5. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
6. Que tipo de companhia ele prefere?
7. E que tipo de amante?

O Mestre deve recompensar uma história bem construída, permitindo ao Jogador que utilize os amigos e familiares como contatos (caso estejam próximos), caso seu Personagem necessite de ajuda durante o curso de uma Aventura.

Nosso exemplo será Jacob Meyer. Seus pais imigraram para a América logo depois do final da 1ª Guerra Mundial, por volta de 1920. Seu pai lutara pelo kaiser e sua terra a Alemanha, mas depois da derrota viu que tinha pouco a que fazer por lá, então resolveu ir de encontro a seus parentes que sempre lhe enviavam cartas dizendo como a vida era mais fácil para pessoas trabalhadoras.

Jacob nasceu dois anos depois, um garoto forte e de cabelos negros, um verdadeiro Meyer, como seu pai dizia com orgulho. O tempo passou e com a economia da família foi possível abrir uma pequena mecânica, atividade que Meyer Senior conhecia tão bem. Com o passar dos anos ele foi ensinando esse conhecimento para seu filho, que parecia dominar com facilidade aquele ofício e, já aos onze anos, conhecia tanto sobre motores quanto muitos operários das fábricas.

Mas a adolescência chegou e um mundo novo se abriu para Jacob. Entrou em uma das muitas gangues juvenis que existiam em Nova York. Italianos, irlandeses e judeus disputavam territórios apenas por farras. Sendo judeu, Meyer entrou para uma gangue conhecida como os Garotos Fieldman, nome dado por causa de seu "líder", um rapaz em seus 16 anos, mas com constituição de um homem. Além dele, formavam o grupo os irmãos "malucos" Cohen e o pequeno Sullivan. Os cinco se metiam em todo tipo de problemas, até que um dia Fieldman foi acabar num reformatório e nunca mais se teve notícias dele.

Logo após isso o pai de Meyer adoeceu, cabendo a ele tocar a mecânica. Como não poderia fazer tudo sozinho chamou Sullivan para trabalhar com ele. Seu pai piorava ainda mais quando recebia cartas seus pais que ficaram na Alemanha, com um tom um tanto alarmante quanto ao que acontecia por lá, até que um dia as cartas cessaram. Seu pai tentou entrar em contato com os familiares, mas nada conseguiu. Nem as autoridades o ajudaram. Ainda debilitado, não podia fazer muito.

A notícia que seu filho encontrara finalmente uma boa moça o deixara mais feliz. Seu nome era Marie Elise, Jacob a havia conhecido no começo de 1940. Ela foi seu primeiro e único amor, tanto que se casaram logo depois, em 1941. Os dois tinham uma vida feliz, até que o dia fatídico aconteceu. Jacob lembra o instante que o presidente fez o discurso. Ele ajudava Elise na louças e, de repente, tudo parece ficar lento. Elise começou a chorar, pois seu irmão era marinheiro baseado em Pearl Harbor, num impulso, ele correu à rua até o posto militar mais próximo. Para sua surpresa, seus velhos amigos estavam lá. Assim, todos acabaram indo para a mesma unidade, a 101ª Airborne. Porém, o mais incrível foi encontrar Fieldman, já no posto de sargento. Isto explicava o longo desaparecimento do amigo. Agora, novamente os Garotos Fieldman estavam reunidos.

Aqui começa nossa campanha...

PASSO 3: ATRIBUTOS

Como estamos trabalhando com uma campanha realista, os Personagens possuirão 101 pontos para distribuir em seus 8 atributos, sem contar com modificações posteriores.

Os atributos devem ser distribuídos de acordo com a sua concepção do Personagem. Como você imagina que ele é? Forte como um touro, ou magro e franzino? Inteligente? Um perito em acrobacias? Os atributos servem para colocar suas idéias no mundo imaginário de sua campanha.

Coloque estes valores ao lado de cada atributo correspondente, onde está escrito valor original. A segunda coluna, valores modificados, só deve ser preenchida se o Personagem possui algum tipo de aprimoramento, perícia ou equipamento que modifique tais valores (Por exemplo, uma droga experimental que aumente sua Força para 19 ou um equipamento tecnológico do futuro que aumente sua Destreza para 16). De qualquer forma, isto só será feito mais tarde...

Os números de teste são usados para fazer Testes referentes a um determinado atributo. Para encontrar o valor de teste, multiplique o atributo por QUATRO.

A ficha de Jacob Meyer deverá ser preenchida da seguinte maneira:

Atributos	Valor		Teste Normal
	Original	Modificado	
FR	11	11	44%
CON	16	16	64%
DEX	13	13	52%
AGI	12	12	48%
INT	17	17	68%
WILL	9	9	36%
PER	10	10	40%
CAR	13	13	52%

PASSO 4: KITS

(opcional)

Os kits foram desenvolvidos para facilitar a Criação de Personagens. Tratam-se dos tipos mais comuns de Personagens escolhidos pelos Jogadores e englobam a maior parte dos pontos de aprimoramento e de perícia disponíveis.

Portanto, ao fazer uso dos kits disponíveis em CÃES DE GUERRA, pode-se encurtar em três quartos o tempo para criação de personagem, na medida em que as principais perícias e aprimoramentos já estarão escolhidos.

O kit é um reflexo do *background*. Escolha cuidadosamente pois essa decisão terá conseqüências na história do Personagem.

Jacob Meyer escolheu o Kit Paraquedista:

Custo: 250 pontos de perícia, 2 pontos de Aprimoramento.

Perícias: Arma Branca (faca) 30/30, Arma de Fogo (escolha duas) 40%, Camuflagem 20%, Esporte (para-quedaismo) 40%, Furtividade 30%, Linguagem Secreta (sinais) 30%, Medicina (primeiro socorros) 20%, Sobrevivência (escolha duas) 40%.

PASSO 5: APRIMORAMENTOS

A próxima etapa é lapidar um pouco mais a história de seu Personagem. Para isto servem os pontos de aprimoramento. No caso desta campanha, cada Personagem dispõe de 5 pontos de Aprimoramento, (podendo chegar até a 8 positivos, com aprimoramentos negativos para balancear a conta).

De acordo com o background, o Jogador decidiu escolher para Jacob Meyer os seguintes aprimoramentos (abaixo). Sua ficha ficará assim:

Aprimoramento	Custo
Paraquedista	2
Pontos Heróicos 2	2
Prontidão	2
Miopia	-1
Total	5

PASSO 6: PROFISSÃO E PERÍCIAS

Dependendo da época da campanha, tipo de aventura e tipo de grupo, existem infinitas possibilidades de profissões para escolher. Assuma que o seu Personagem pode ser qualquer coisa que você quiser (desde, é claro, não atrapalhe a campanha ou o *background* dos outros Personagens).

Uma profissão não é obrigatória. Dependendo da época da campanha, elas podem nem mesmo existir! E, dependendo do mundo de campanha, até mesmo este conceito pode estar ultrapassado...

Os pontos de perícia são calculados da seguinte maneira:

$$\text{PONTOS} = 10 \times \text{IDADE} + 5 \times \text{INT}$$

OBSERVAÇÃO: recomenda-se distribuir PRIMEIRO os pontos de Perícia "brutos" (ou seja, aqueles que seu Personagem tem direito) e DEPOIS acrescentar os bônus iniciais de atributos. Isto lhe poupará muito tempo e cálculos.

Desse modo, Jacob Meyer possui $(20 \times 10 + 17 \times 5 = 285)$ 285 pontos para dividir entre seus kits e perícias. Seu kit custa 250 pontos, restando a ele 35 pontos para distribuir em outras perícias.

Perícia	Gasto	Atributo	Total
Briga	30/30	13/13	43/43
Faca	30/30	13/13	43/43
Pistola	40	13	53%
Rifles	40	13	53%
Camuflagem	20	10	30%
Esportes (Paraquedismo)	40	12	52%
Furtividade	30	12	42%
Linguagem Secreta (sinais)	30	-	30%
Medicina (Primeiros Socorros)	20	17	37%
Sobrevivência (Floresta)	40	10	50%
Sobrevivência (Montanha)	40	10	50%
Idioma (Inglês)	-	-	30%
Idioma (Alemão)	10	-	10%
Mecânica	25	13	43%

PASSO 7: PVS, IP E INICIATIVA

Agora é só uma questão de matemática.

PVs são iguais à soma de Força mais Constituição divididos por 2 e arredondando para cima. Lembre-se de acrescentar 1 ponto por nível. A Iniciativa é igual à sua Agilidade. O Índice de Proteção (IP) depende das armaduras que o Personagem estiver usando. Cada armadura possui um IP e uma penalidade para Destreza e Agilidade.

Jacob tem Força 11 e Constituição 16. Somando-se e dividindo os pontos (e somando 1 ponto, pois Jacob está no primeiro nível) chega-se a 14 Pontos de Vida.

Jacob não usa armaduras de qualquer tipo, portanto seu Índice de Proteção é zero. Sua Agilidade é 12, portanto sua Iniciativa é igual a 12.



PASSO 8: PONTOS HERÓICOS

Os kits militares fornecem automaticamente 2 Pontos Heróicos, embora o Jogador possa comprar mais pontos com seus aprimoramentos.

Jacob tem 4 Pontos Heróicos, pois tem o Aprimoramento Pontos Heróicos 2 e o Kit Paraquedista. A cada nível, ele recebe +4 PHs.

PASSO 9: EQUIPAMENTOS E ARMAS

As posses de um Personagem vão depender da história e do contexto da campanha, bem como de sua profissão, contatos, aprimoramentos e perícias. A suprema regra do bom senso deve ser seguida.

O Mestre NUNCA deve deixar os Jogadores escolherem armas, Perícias ou equipamentos que não estão disponíveis no mundo de Campanha que criou.

Jacob possui vestimentas características do exército americano, um para-quadras (com reserva), uma pistola Colt45 carregada (mais dois pentes com 7 balas cada), um rifle M1 (Garand) carregado, com dois pentes extras, uma mochila contendo provisões suficientes para uma semana, uma bússola e uma faca Commando.

Com isto seu Personagem está pronto para jogar. Simples, não? Com o tempo, você vai acabar se acostumando com isto e o tempo de criação de um Personagem não deve ultrapassar 15 a 20 minutos, mesmo para os Personagens mais complexos. Daqui por diante, é só rolar os dados e começar a aventura.

Boa sorte, Jacob Meyers.

ATRIBUTOS

Atributos são números que transportam para o jogo as características básicas de um Personagem. Esses números dizem como o Personagem é se comparado a outros Personagens, criaturas e até alguns objetos.

Os Atributos apresentados aqui são compatíveis com ARKANUN, TREVAS, ANJOS, DEMÔNIOS e VAMPIROS bem como com todos os RPGs lançados pela Daemon Editora.

São oito Atributos, divididos entre Físicos e Mentais. Os Físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os Mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Durante a criação do Personagem cada Jogador começa com um determinado número de pontos, de acordo com o tipo de Campanha, para distribuir entre esses Atributos. Noventa e nove por cento das Campanhas de RPG envolvem Personagens humanos, cujos Atributos variam de 5 a 18, sendo a média humana igual a 10.

Valores entre 9 e 11 englobam a imensa maioria da população da Terra; 12 e 13 representam atributos contidos por cerca de dez por cento das pessoas; 14 e 15 costumam ser as pessoas mais desenvolvidas (físicas ou mentalmente) de um grupo, englobando cerca de 1% da população; 16 e 17 são atributos excepcionais e 18 é o máximo de qualquer coisa considerada "dentro dos padrões", embora existam casos de pessoas com atributos 19 ou até 20 (embora seja raríssimo).

ATRIBUTOS FÍSICOS

CONSTITUIÇÃO (CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. De modo geral, um Personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência — ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o Personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força.

A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida — quanto mais alta a CON, mais PVs o Personagem terá. Também serve para testar a resistência a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.

FORÇA (FR)

Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição — um lutador magrinho de karatê pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza.

A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um Personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que

pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela na página seguinte.

DESTREZA (DEX)

Define a habilidade manual do Personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um Personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar...

AGILIDADE (AGI)

Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos — mas sim para o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade um Personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques... É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

ATRIBUTOS MENTAIS

INTELIGÊNCIA (INT)

Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um Personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

FORÇA DE VONTADE (WILL)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do Personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um Personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre também pode exigir Testes de Força de Vontade para verificar se um Personagem não fica apavorado diante de uma situação amedrontadora. Também está relacionada com a Magia e poderes psíquicos.

CARISMA (CAR)

Determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta.

O Carisma também define a Sorte de um Personagem. Não existe um Atributo Sorte, mas em situações complicadas, o Jogador pode pedir ao Mestre que Teste sua Sorte. Afinal de contas, pessoas de "alto astral" costumam ser mais afortunadas que os pessimistas resmungões.

PERCEÇÃO (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes — como aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

NÚMEROS DE TESTE

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um Jogador um Teste de Atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa. O Atributo testado vai depender da natureza da ação: arrombar uma porta vai exigir um Teste de Força; desenhar um mapa exige um Teste de Destreza; e “levar no papo” uma secretária de um político para obter informações sigilosas requer um Teste de Carisma.

Os valores dos Atributos variam de 1 a 100 ou mais, mas para a maioria dos Personagens eles ficam entre 10 e 30. Para testá-los é necessário encontrar o número de Teste. Esse número é igual ao valor do Atributo multiplicado por quatro, e é dado em porcentagem, normalmente algo entre 40% e 120% (não há problemas em se passar de 100%). Esse será o número de Teste, em porcentagem. Anote os números de Teste ao lado dos Atributos correspondentes na ficha de Personagem.

O SISTEMA

Apesar de sua simplicidade e praticidade, as regras desenvolvidas para o Sistema de RPG da Editora Daemon são o fruto de um complexo e elaborado sistema matemático desenvolvido por engenheiros da POLI-USP em 1992 para simulação de máquinas e equipamentos, mas que funcionava tão bem que decidimos utilizá-lo para toda a linha Arkanun/Trevas.

Mais tarde, depois de mais de trinta livros publicados e mais de uma centena de net-books virtuais gratuitos na internet, mostramos que o sistema poderia ser aplicado para QUALQUER tipo de ambientação, tornando-se o primeiro sistema genérico desenvolvido por brasileiros.

Os atributos e perícias seguem uma curva exponencial de fórmula $Y=Kx2^{(Atributo/6)}$ onde K é o fator de conversão do Atributo e Y sua capacidade de realização. Isto significa, na prática, que os valores de Atributo DOBRAM a cada seis unidades (1D). Um Personagem que possua FR 17 tem o dobro da Força que um Personagem que possua FR 11, e assim por diante. E as Perícias, Atributos, Magias, Poderes e TUDO mais dentro do Sistema Daemon encaixa-se perfeitamente neste mecanismo, sem a necessidade de milhares de tabelas para consultar.

Outra vantagem é que, por ser um sistema percentual, as regras de Live Action e Mesa são exatamente as mesmas, fato ÚNICO no mundo dos RPGs.

Desde 2.002, o Sistema Daemon foi liberado para uso de Mestres e Jogadores na criação de seus próprios universos e adaptações. Editora que desejavam lançar seus próprios suplementos em Sistema Daemon passaram a ter um canal aberto e direto com todo suporte necessário para fazê-lo.

TABELA DE VALORES DE ATRIBUTOS

	Atributo	Carregar (kg)	FR Levantar (kg)	bônus de dano
1D	1-2	15	30	-3
	3-4	20	40	-2
	5-6	25	50	-1
2D	7-8	30	60	-1
	9	35	70	0
	10	40	80	0
	11	45	90	0
	12	50	100	0
3D	13	55	110	0
	14	60	120	0
	15	70	140	+1
	16	80	160	+1
	17	90	180	+2
	18	100	200	+2
	19	110	220	+3
4D	20	125	250	+3
	21	140	280	+4
	22	160	320	+4
	23	180	360	+5
	24	200	400	+5
	25	225	450	+6
	26	250	500	+6
5D	27	280	560	+7
	28	310	620	+7
	29	355	710	+8
	30	400	800	+8
	31	450	900	+9
	32	500	Carro	+9
	33	560	1120	+10
6D	34	630	1260	+10
	35	710	1420	+11
	36	800	1600	+11
	37	900	1800	+12
	38	1000	2000	+12
	39	1100	2200	+13
	40	1250	2500	+13
7D	41	1400	2800	+14
	42	1600	3200	+14
	43	1800	3600	+15
	44	2000	4000	+15
	45	2200	4400	+16
	46	2500	5000	+16
	47	2800	5600	+17
8D	48	3200	6400	+17
	49	3600	7200	+18
	50	4000	8000	+18
	51	4400	8800	+19
	52	5000	10000	+19
	53	5600	11200	+20
	54	6400	12800	+20
10D	55	7200	14400	+21
	56	8000	16000	+21
	57	8800	18000	+22

BRASIL

É mais fácil uma cobra fumar, que a FEB embarcar

EXÉRCITO

No período da Segunda Guerra Mundial o Brasil tinha como presidente Getúlio Vargas, que manteve o Brasil afastado da guerra por mais três anos após seu início.

Getúlio, visto como um simpatizante dos ideais nazistas, pensava em se unir ao Eixo, enquanto sua oposição política via os EUA como a salvação para a crise vivida no Brasil. Acreditavam que só o investimento estrangeiro poderia nos salvar e tentaram uma articulação para o Brasil unir-se aos Aliados.

O Brasil vivia sob o regime que se chamou de Estado Novo, a velha ditadura dos tempos imemoriais que duraria 14 anos de novembro de 1932 a outubro de 1946. A constituição de 10 de novembro de 1937, de tom marcadamente totalitário e conservador, extinguiu o federalismo republicano e deu ao presidente Getúlio Vargas o poder de legislar livremente sob a administração federal e de dissolver o parlamento. De 1937 a 1945, Getúlio Vargas governou sem freios e sem limitações jurídicas, sem congresso, sem governos estaduais autônomos, sem partidos políticos e sem eleições.

Durante a década de 1930, o Brasil teve boas relações com a Itália, Alemanha e Japão. O dois últimos países compravam matérias primas brasileiras especialmente o algodão em escala crescente e a Alemanha passou a fornecer armas ao Brasil. As relações continuaram melhorar com o advento do Estado Novo por causa da afinidade do regime brasileiro como fascismo.

Iniciada a Guerra, eram notórias as simpatias pelo Eixo dentro do governo de Vargas. Tais simpatias eram declaradas por Generais como Góis Monteiro que chegou a ser convidado para assistir manobras do Exército Alemão, e Eurico Gaspar Dutra ministro da Guerra. Quando parecia que a vitória alemã era certa, Getúlio fez um discurso a bordo do encouraçado Minas Gerais falando da decadência das democracias e do brilhante futuro do regime totalitário.

No entanto, no governo também existia uma facção pró-Estados Unidos liderada por Osvaldo Aranha e, em pouco tempo, não obstante as simpatias pelo Eixo, a influência norte-americana se mostrou mais forte, dada à situação geográfica do Brasil e a maior importância das relações econômicas com os Estados Unidos. Vargas procurou manter o Brasil neutro e tirar vantagens econômicas da luta entre os dois blocos. São conhecidos os esforços brasileiros para conseguir financiamento da Alemanha ou dos Estados Unidos para a montagem de uma usina siderúrgica que terminou sendo construída na cidade de Volta Redonda com a ajuda norte-americana.

Em 1941, o Japão atacou Pearl Harbor, fazendo assim como que os EUA entrassem na guerra e com isso deixando o Brasil numa situação vista como delicada, já que agora o Brasil passava a abrigar forças militares de um país então em guerra. Natal/RN passou a abrigar hidroaviões americanos.

Dadas às relações especiais com os norte-americanos aos quais o Brasil fornecia uma grande quantidade de matérias primas, o governo brasileiro passou a se distanciar diplomaticamente da Alemanha. A ruptura oficial em 1942 ocorreu quando submarinos alemães e italianos, empenhados em paralisar a navegação no Atlântico, afundaram navios brasileiros. Depois de grandes manifestações populares, o Brasil declarou guerra ao Eixo em agosto de 1942. O Brasil teria que lutar e aí começaram a aparecer os problemas de uma nação sem motivação psicológica consistente e duradoura, sem confiança em si mesma, enganada pelo ópio do ufanismo ilusório e deprimida pelo desalento subserviente e imobilista.

FORÇA EXPEDICIONÁRIA BRASILEIRA

A FEB não foi uma presença simbólica na Segunda Guerra Mundial; ela marcou profundamente o princípio da presença do Brasil no contexto das nações. No dia 09 de agosto de 1943, pela Portaria Ministerial nº 47-44, publicada no Boletim Reservado do dia 13 de agosto, foi criada a FEB, constituída de uma Divisão de Infantaria Expedicionária, passando a se chamar 1º DIE e órgãos não-divisionários.

Na Itália, a FEB incorporou-se ao IV Corpo de Exército Americano, dando início as suas operações de combate no princípio de setembro de 1944, no setor do rio Arno no norte de Pisa. Lutou contra tropas altamente experientes, a maioria delas transferidas do *front* russo, e em terreno montanhoso, com ardor e patriotismo. Suportou as inclemências do tempo, inclusive os rigores do inverno sobre os Apeninos, com temperatura de 20 graus negativos.

A FEB foi organizada nos moldes americanos, com tropa de todas as armas, serviços e demais unidades de apoio logístico. Os seus integrantes foram originários de todos os estados do Brasil, mas levavam o mesmo modelo de equipamento individual e o fardamento "tipo FEB" de brim e de flanela, com peças internas, também de brim e de flanela. Na Itália, foram recebidos artigos diversos que completaram o material de estacionamento e uniformes, para suportar o intenso frio e a lama. As unidades da 1ª linha receberam equipamento e agasalhos especiais para a vida na neve, sob temperaturas próximas de 15º negativos.

Quanto a alimentação, tivemos alguns problemas. No primeiro estacionamento, a demora no fornecimento de fogões e o desconhecimento de seu manejo obrigaram ao consumo, por 4 dias, da razão C, constituída por duas latas de cada refeição, de modo que, no fim de cada dia, tiveram que ser retirada e queimadas mais de 30 mil latas.

Um problema sério foi conseguir sapatos americanos nos tamanhos dos pés de nossos homens. Além do mais, a numeração era diferente. Uma estatística rápida levantou os totais de cada tamanho. Finalmente, o calçado foi fornecido.

Ao chegar à Europa, as tropas brasileiras foram designadas para cobrirem o desfalque de tropas aliadas na Itália, desfalque este devido a uma nova estratégia de guerra que antes tinha como estratégia invadir a Alemanha pelo sul, subindo através da Itália, mas devido a forte resistência e dificuldades encontradas e também devido ao terreno estritamente montanhoso e irregular, fatos que atrapalhavam em muito o avanço aliado. Foi lançada uma nova estratégia, que foi o deslocamento de tropas aliadas para a França formando uma nova frente de batalha para invasão a Alemanha. Foi devido a essa nova frente e consequentemente a locomoção de tropas aliadas para a França, que fez com que se coube ao Brasil, dentre outras tropas, cobrirem o deslocamento ao sul da Alemanha. As surpresas dos campos minados e das armadilhas fizeram-se sentir dolorosa e mortais algumas vezes.

As conquistas de Monte Castelo e La Serra, constituíram-se num ponto de honra, um símbolo e um marco para as tropas brasileiras, não só pela sua importância, mas também pelo insucesso nosso e de outras nações aliadas em tentativas anteriores na sua conquista, fracasso imposto pela obstinada competência da resistência alemã.

No entanto, o governo brasileiro na época estava ansioso para que nossos rapazes voltassem o mais rápido possível para casa. Esta era uma preocupação meramente política de um governo que só aparentava ser democrata. Isso foi muito ruim para a FEB porque esses fatos eram o oposto dos objetivos que a nossa Força Expedicionária tinha lutado nos campos de batalha da Europa, tanto que o Governo brasileiro não manifestou vontade alguma em oferecer unidades militares brasileiras para ocupar territórios.

Ficamos sem a grande oportunidade de mostrarmos ao mundo que tínhamos combatido e vencido um grande e preparado inimigo e certamente nosso prestígio perante o cenário mundial teria sido, sem dúvida alguma, muito maior.

Dominando os adversários, com perdas de vidas, a FEB colheu louros de glórias para o Brasil. Nos últimos dias de sua ofensiva, cercou e aprisionou a 148ª divisão de Infantaria Alemã e a Divisão ITÁ-

LIA, italiana. Alcançou o vale do rio Pó e dirigindo-se ao noroeste da Itália, estabeleceu a ligação com o exército francês na cidade de Susa, que fica próximo a fronteira italo-francesa, no dia 2 de maio de 1945, data do término da guerra na Itália.

As principais vitórias da FEB foram assinaladas em: Massarosa, Camaiore, Monte Prano, Monte Acuto, San Quirico, Galliciano, Barga, Monte Castello, La Serra, Castelnuovo, Soprasso, Montese, Paravento, Zocca, Marano Su Panaro, Collecchio e Forno.

MARINHA

A Marinha de Guerra do Brasil dispunha de dois encouraçados, dois cruzadores, sete contra-torpedeiros, um submarino, um navio tanque, um monitor, dois navios hidrográficos, dois navios auxiliares, quatro avisos, três navios mineiros e um navio escola quase todos velhos e obsoletos para a guerra moderna.

Com a entrada do Brasil, na 2ª Guerra Mundial, ficou decidido criar uma força tarefa, composta de elementos da FAB e da Marinha de Guerra do Brasil, cuja incumbência seria patrulhar e controlar o tráfico marítimo no Atlântico Sul, incluindo a tão importante passagem entre Natal, no Brasil e a cidade de Dakar, na África.

Essa passagem era importante pois se temia que caso as forças do Eixo viessem a ocupar Dakar, estes poderiam bloquear a passagem de navios aliados e atacar o território brasileiro.

A primeira medida adotada para enfrentar o submarinos inimigos foi a criação de uma área estratégica de defesa, denominada "Sub-área do Atlântico Sul", integrada na área do Atlântico Centro-Meridional, que iniciava na costa da Guiana Francesa e terminava no litoral do Uruguai.

No âmbito deste planejamento, coube à Marinha Brasileira a execução de inúmeras tarefas: prover grupos de ataque anti-submarinas, escoltar navios, prover patrulhas próximas à costa e garantir a segurança dos portos brasileiros mais importantes contra incursões inimigas.

As estatísticas revelam que, na execução de suas missões, marinha realizou 446 escoltas de comboios em águas nacionais e estrangeiras e em algumas destas sendo cooperando com a Marinha Americana, além das escoltas feitas nos transportes dos escalões para o Teatro de Operações na Itália. Efetuou ainda 251 comboios mistos de escoltas com unidades navais americanas e 195 comboios de escoltas de navios brasileiros. No período de toda a Guerra Marinha de Guerra Brasileira efetuou 2.901 escoltas de navios mercantes nacionais e de outras nacionalidades.



Graças a vigilância empreendida, a manutenção da livre circulação marítima, vital para a sobrevivência do Brasil, pode ser assegurada. A tarefa principal foi a de proteger os comboios que trafegavam entre Trinidad, no Caribe e Florianópolis, num total de 574 navios, formados por 3.164 mercantes, dos quais apenas três foram perdidos, apesar do considerável número de submarinos inimigos operando no Atlântico Sul. As perdas da Marinha do Brasil chegaram a 500 mortos, dos 7.000 marujos que guarneceram nossas embarcações.

AERONÁUTICA

F.A.B.

O 1ºGAvCa foi formado em 18 de dezembro de 1943, composto por voluntários da FAB. Esse grupo contava com 350 homens, sendo 43 pilotos, que posteriormente foram enviados ao Panamá, para serem treinados, e enquadrados como unidade de caça pela Força Aérea Americana, uma vez que seus pilotos já possuíam experiência de voo. No dia 11 de maio de 1944, o grupo composto pelos nossos pilotos foi considerado operacional e enviado aos EUA para um curso de conversão operacional no Republic P-47D Thunderbolt, avião que iria equipar o grupo.

O 1ºGAvCa embarcou para a Itália em 19 de setembro de 1944, chegando no dia 6 de Outubro. Juntamente com os 345th, 346th e 347th *Fighter Squadrons* (USAAF), o 1ºGAvCa formou o 350th *Fighter Group* USAAF, sob o comando operacional da 62 *Fighter Wing*, XXII *Tactical Air Command*, 12th *Air Force*.

A insígnia do 1ºGAvCa foi desenhada, quando foram deslocados para a Itália. A insígnia tem uma avestruz com raiva, com o chapéu branco de oficial da FAB, disparando uma pistola, apoiada sobre uma nuvem branca tendo como proteção um escudo com o Cruzeiro do Sul. O fundo vermelho significando a guerra, com uma explosão da artilharia antiaérea alemã no canto superior direito. A insígnia é circundada por dois anéis concêntricos nas cores verde e amarela, com o lema "Senta a Pua!".

Após o início da guerra, os países americanos decidiram criar uma zona de neutralidade ao longo de suas costas, de forma a proteger a sua navegação. De pronto a FAB iniciou patrulhas marítimas, porém a FAB só contava com aviões ultrapassados e inadequados para o patrulhamento intensivo, sendo obrigado a usar aviões NA T-6 e Vought V-65B Corsair. O primeiro era um avião de treinamento (armado com metralhadoras e bombas de contato) e o segundo um biplano da década de 30. Ambos eram monomotores, o que tornava as missões sobre o mar aberto ainda mais perigosas. Hoje, sabe-se que a simples presença desses aviões, mesmo ultrapassados, impediram vários ataques submarinos, conforme informações obtidas dos comandantes de submarinos inimigos e documentos oficiais.

O Brasil, tendo em vista as crescentes ameaças de ataque do Eixo resolveu renovar sua frota aérea, comprando aviões norte-americanos, os quais começaram a chegar no Brasil em 1942. O primeiro lote, era constituído de doze caças Curtiss P-36, dois Douglas B-18 e seis NA B-25 Mitchell foram recebidos e baseados em Fortaleza, onde uma unidade de treinamento da FAB havia sido formada - o Agrupamento de Aviões de Adaptação - com auxílio de pessoal das Forças Aéreas do Exército dos EUA (USAAF).

Em dezembro daquele ano, os primeiros dez A-28A Hudson chegaram, com outros 16 sendo recebidos no mês seguinte. Em março de 1943 chegou o último Hudson a ser recebido pela FAB. Estes aviões foram baseados em Natal, Recife e Salvador.

No início de 1942, o Brasil cortou relações diplomáticas com os países do Eixo imediatamente após cinco navios brasileiros foram torpedeados e afundados.

Os primeiros submarinos a realizarem ataques militares na costa brasileira foram os italianos "Calvi", "Barbarigo", "Capellini" e "Archimede", baseados em Bordeaux, França. Durante os meses de maio, junho e julho, oito outros navios foram afundados por submarinos alemães, com o objetivo de interromper o fornecimento aos EUA de materiais estratégicos produzidos no Brasil.

No entanto, há uma outra teoria, na qual os nossos navios tenham sido torpedeados pelos americanos, pela simples razão que, com a entrada do Brasil na guerra, eles iriam lucrar muito mais já que nós seríamos mais um comprador de material bélico, além de fornecermos um ponto estratégico para os aliados.

De forma a destruir a ofensiva submarina do Eixo no Atlântico Sul, os EUA destacaram aeronaves de combate para as bases no nordeste do Brasil.

Em janeiro de 1943, os esquadrões da *US Navy* encontravam-se baseados em Natal — pela metade de 1943, já havia cinco grupos da USN e, pelo fim do ano, estes já contavam uma dezena. Assim que unidades da FAB completavam seu treinamento e recebiam seu equipamento, passaram a substituir aquelas unidades norte-americanas.

Em 1943 foi criada, a *United States-Brazilian Training Unit* (UsBaTu); com a finalidade de treinamento específico de ataque anti-submarina. Os quais foram instruídos por norte-americanos, tendo nossa primeira turma se formado em 26 de novembro de 1943. Nesse mesmo ano, a FAB recebeu aviões que serviram para aumentar a capacidade brasileira de ataque aos submarinos. Entretanto em Novembro de 1943, não mais se localizaram submarinos alemães em águas brasileiras, sejam por unidades da FAB ou da USN.

Os primeiros vôos de nossos pilotos ocorreram em 31 de outubro de 1944 como componentes do esquadrão norte-americano da 350th FG. Só a partir de 11 de novembro que nossa Força Aérea, passou a escolher e comandar suas próprias operações, tendo sua base de decolagem e operação em Tarquinia.



O grupo brasileiro, fora dividido em 4 esquadrilhas: vermelha, azul, amarela e verde, onde cada uma contava com 12 pilotos que já voavam juntos desde o começo do treinamento, no Panamá.

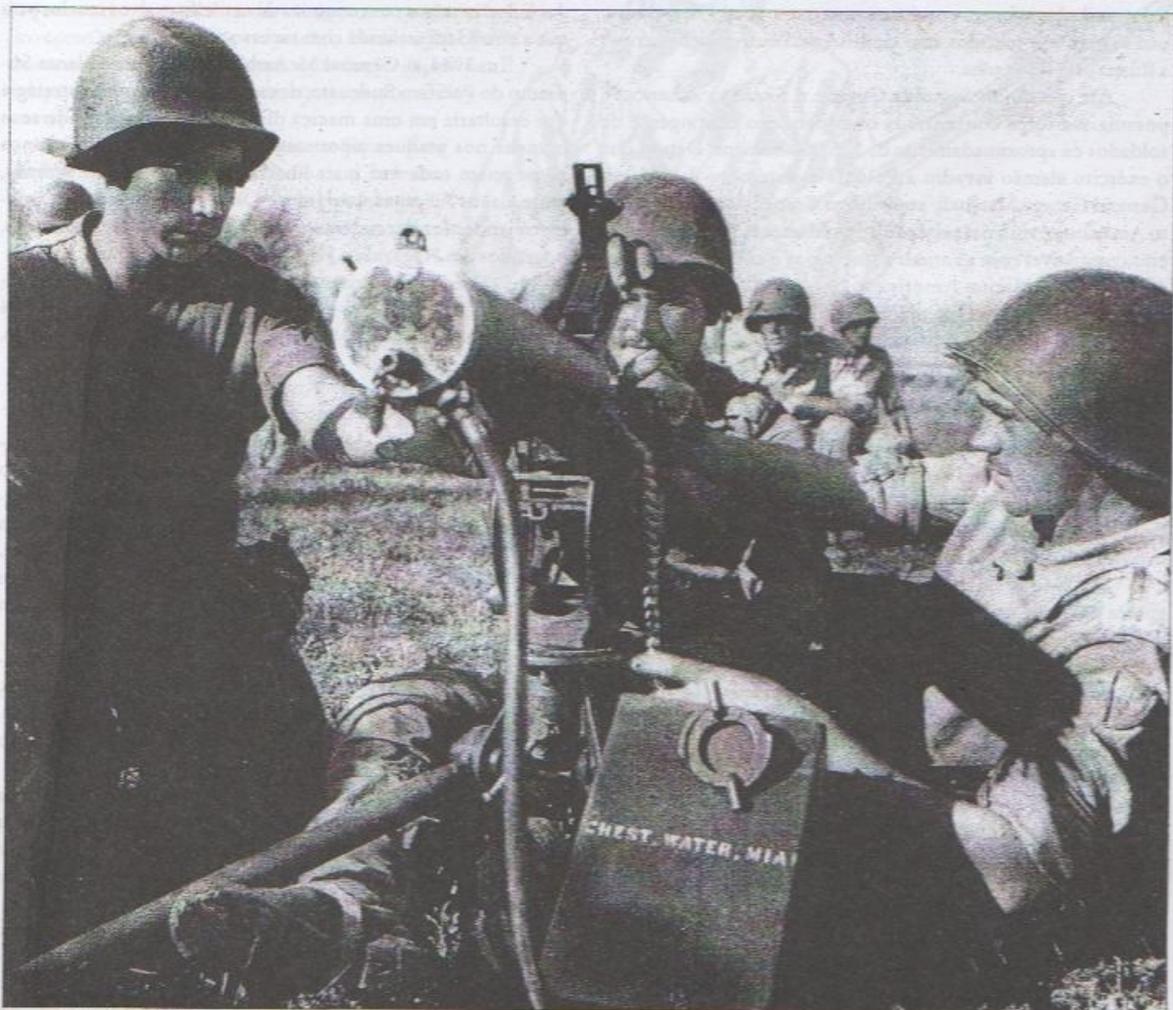
O pessoal de terra (mecânicos, armeiros, técnicos em rádio, inteligência, intendentess, médicos e enfermeiras) sempre estava presente desempenhando suas funções e, assim, tornando nossas missões não só bem sucedidas, mas também mais tranquilas, já que os pilotos sempre sabiam que podiam contar com o nosso pessoal de terra a qualquer hora. Portanto eles eram tão importantes como os próprios pilotos.

No dia 16 de abril de 1945, Exército Norte-Americano iniciou sua ofensiva ao longo do rio Pó. Nesta data, o grupo estava reduzido a 25 pilotos. Além disso, alguns pilotos haviam sido proibidos de voar em função da fadiga causada pelas missões de combate. Com isso, a esquadrilha amarela foi desativada, com os

seus pilotos tendo sido redistribuídos entre as demais esquadrilhas. Cada piloto voava em média duas missões diárias.

No dia 19 de abril, o *front* alemão foi quebrado; As forças Aliadas necessitavam agora estabelecer uma cabeça de ponte sobre o Pó, antes que as forças alemãs em retirada o cruzassem. Isto foi realizado em 23 de abril, após as defesas alemãs sofrerem interdição aérea no dia anterior.

O *XXII Tactical Air Command* reconheceu a eficiência exibida pelo grupo, atestando que, no período entre 6 e 29 de abril de 1945, ele voou apenas 5% do total de missões efetuadas por todos os grupos sob seu controle, porém destruiu 85% dos depósitos de munições, 36% dos depósitos de combustível, 28% das pontes (19% danificadas), 15% dos veículos motorizados (13% danificados) e 10% dos veículos hipomóveis (10% danificados), tendo voado um total de 445 missões, 2.550 missões individuais e 5.465 horas de voo em combate, de 11 de novembro de 1944 a 8 de maio de 1945.



Soldados brasileiros na Itália

ESTADOS UNIDOS

Terra da Liberdade

EXÉRCITO

A estruturação do atual Exército Americano tem início na Segunda Guerra dado a grande necessidade de adaptação e evolução que o conflito exigia. Os E.U.A tinham sim participado da Primeira Guerra, mas ela terminou antes que seus soldados demonstrassem seu potencial militar com excelência.

Dado sua localização estratégica, isto é, longe do cenário da Europa e tendo como proteção dois obstáculos naturais, os Oceanos Atlântico e Pacífico, sua indústria pode florescer e suprir toda a demanda dos inúmeros equipamentos que a guerra necessitava, não só para seus soldados, mas também para outras nações, como a Rússia e Grã-Bretanha.

Até o início da Segunda Guerra, o Exército Americano possuía sua força concentrada num pequeno contingente de soldados de aproximadamente de 175.000 homens. Depois que o exército alemão invadiu a Polônia e, setembro de 1939, o General George Marshall, então novo Comandante do Exército Americano, viu a necessidade de rapidamente tornar seu exército compatível com as atuais tecnologias e estratégias. Assim em 1940 o Exército Americano já possuía uma força de 1.400.000 homens, na sua maioria convocados.

Até 1941, os E.U.A participavam de forma discreta, fornecendo as nações aliadas armamentos e equipamentos, bem como atuava diplomaticamente perante ao países que formavam o Eixo. Mas no dia 7 de dezembro de 1941 acontece o inesperado, o E.U.A é atacado em um posto localizado no Oceano Pacífico, conhecido por Pearl Harbor. Num ataque surpresa, o Japão, que até então, mantinha conversações diplomáticas, infligi um duro golpe na frota americana, aleijando sua marinha, já que grande parte dos maiores e mais letais navios se encontravam ancorados nesta baía.

Segue-se a esta data, em 11 de dezembro, a declaração de guerra por parte da Alemanha e Itália ao E.U.A. Dessa forma os americanos se vêem numa corrida armamentista, que resultará também na criação de mais de 100 divisões, divididas em infantaria (76), cavalaria (2), aerotransportadas (5) e blindadas (16), mas demoraria ainda alguns meses para que pudessem entrar como todo seu potencial nesta guerra. Enquanto isto, seu escotônio de inteligência consegue, a cada dia, conhecer mais o intrincado código criptografado que os japoneses usam em suas comunicações.

O primeiro grande embate foi contra o general Erwin Rommel, a Raposa do Deserto, na Tunísia, um grande teste de coragem e habilidade para as tropas americanas. No entanto, boa parte das ações das forças americanas foi concentrada na campanha do Pacífico, sob o comando do General Douglas McArthur, no verão de 1942. Os combates nessa região foram concentrados em Rabaul, região de extrema importância as Forças Japonesas, bem como onde estava localizada a base aérea japonesa nas Ilhas Salomão. Com a conquista da região, as tropas americanas rumaram

para Guadalcanal, em 7 de agosto, arrastando-se por mais de 8 meses de ferozes combates.

Em 1944, o General Dwight Eisenhower foi responsável pelo comando geral da Operação Overlord, que consistia na reconquista da França, juntamente com outros oficiais americanos e ingleses, planejou cuidadosamente o assalto as praias da Normandia, próximas a cidade de Caen, codinomes Sword, Juno, Gold, Omaha e Utah. Assim, em 6 de Junho de 1944, mais de 156.000 soldados aliados enfrentaram mais de 50 divisões germânicas, mas antes que a invasão começasse pelo mar, 23.000 pára-quedistas saltaram atrás das linhas inimigas com o intuito de neutralizar alvos cruciais para que a missão foi realizada com sucesso.

Em 1944, o General McArthur, então Comandante Supremo do Pacífico Sudoeste, desenvolveu uma nova estratégia que resultaria em uma maciça diminuição nas mortes de seus homens nos ataques japoneses. Dessa forma os americanos conseguiam cada vez mais libertar as ilhas do jugo japonês, entre elas as Filipinas, Iwo Jima e Okinawa. No dia 10 de agosto, os japoneses se renderam, sob dois bombardeios atômicos, ocorridos em Nagasaki e Hiroshima.

O Exército Americano empregou mais de 10.420.000 homens e mulheres durante a Segunda Guerra, sendo que 234.874 deles foram mortos, 701.385 feridos e 124.079 feitos prisioneiros.

MARINHA

Em 1939 a Marinha Americana possuía 18 cruzadores pesados, 19 leves e 5 porta-aviões e 15 navios de guerra. Desde 1920, o comando da Marinha Americana já via a supremacia marítima japonesa como uma ameaça. Os americanos eram o único país com capacidade de rivalizar o Japão no que diz respeito à aviação naval. Desse modo, surgem os porta-aviões em 1927 em Saratoga e Lexington, bem como aeronaves próprias, tais como Grumman Hellcat e o Douglas SBD-3.

Após o início da Segunda Grande Guerra, o governo americano começou a preocupar-se cada vez mais com o Japão. Em resposta, o Congresso aprovou a lei "Dois Oceanos" em julho de 1940. Liberando assim a construção de novos navios de guerra. No decorrer do ano 8 navios de guerra e 3 porta-aviões foram entregues.

Em janeiro de 1941, o Comandante em Chefe da frota japonesa, Almirante Isoroku Yamamoto, começava a planejar um ataque surpresa à base americana em Pearl Harbor, pois este via que caso não atacasse na frota americana muitos dos planos japoneses não alcançariam o seu objetivo.

Richard Sorge, um jornalista alemão que trabalhava como correspondente soviético em Tóquio, descobriu detalhes do ataque a Pearl Harbor, entretanto esta informação parece nunca ter chegado aos EUA. De fato a Inteligência Americana interceptou duas mensagens vindas de Tóquio para o embaixador Kichisaburo

Nomura que sugeriam um ataque eminente, todavia Richmond Turner encarregado da comunicação secreta nunca passou tais informações adiante. No domingo de 7 de dezembro de 1941, em apenas duas horas, 18 navios (entre eles o Arizona, Oklahoma, West Virginia e o Califórnia) foram afundados, 118 aviões destruídos e mais de 2.403 militares foram mortos no ataque à base Americana mas, por sorte, os porta-aviões Enterprise, Lexington e Saratoga não afundaram, pois ainda estavam em mar aberto.

Dez dias após o ataque o Almirante Chester Nimitz afastou o Almirante Husband Kimmel de seu posto. Subseqüente investigação sobre o acontecido comprovaram que os erros de julgamento de Kimmel custaram caro à Frota Americana.

Após sua entrada na guerra, os EUA aprovaram um programa em larga escala de construção de navios para suprir demanda. Apesar das baixas sofridas em Pearl Harbor, a Marinha Americana foi capaz de manter 16 navios de guerra, 26 porta-aviões, 18 cruzadores pesados e 19 leves, 6 cruzadores anti-aércos, 117 destróieres e 114 submarinos; possibilitando não apenas o combate do Pacífico como também auxiliar as forças da Marinha Real Britânica no Atlântico e continuar a produção de novos equipamentos; entre eles Destroieres, Anti-submarinos e navios de menor porte.

Graças à liderança do Almirante Ernest King que havia se tornado Comandante em Chefe da Marinha Americana em 1942, a frota cresceu rapidamente e, em três anos, chegou aos impressionantes números de 5.778 navios de guerra e 66.000 veículos de desembarque.

AERONÁUTICA

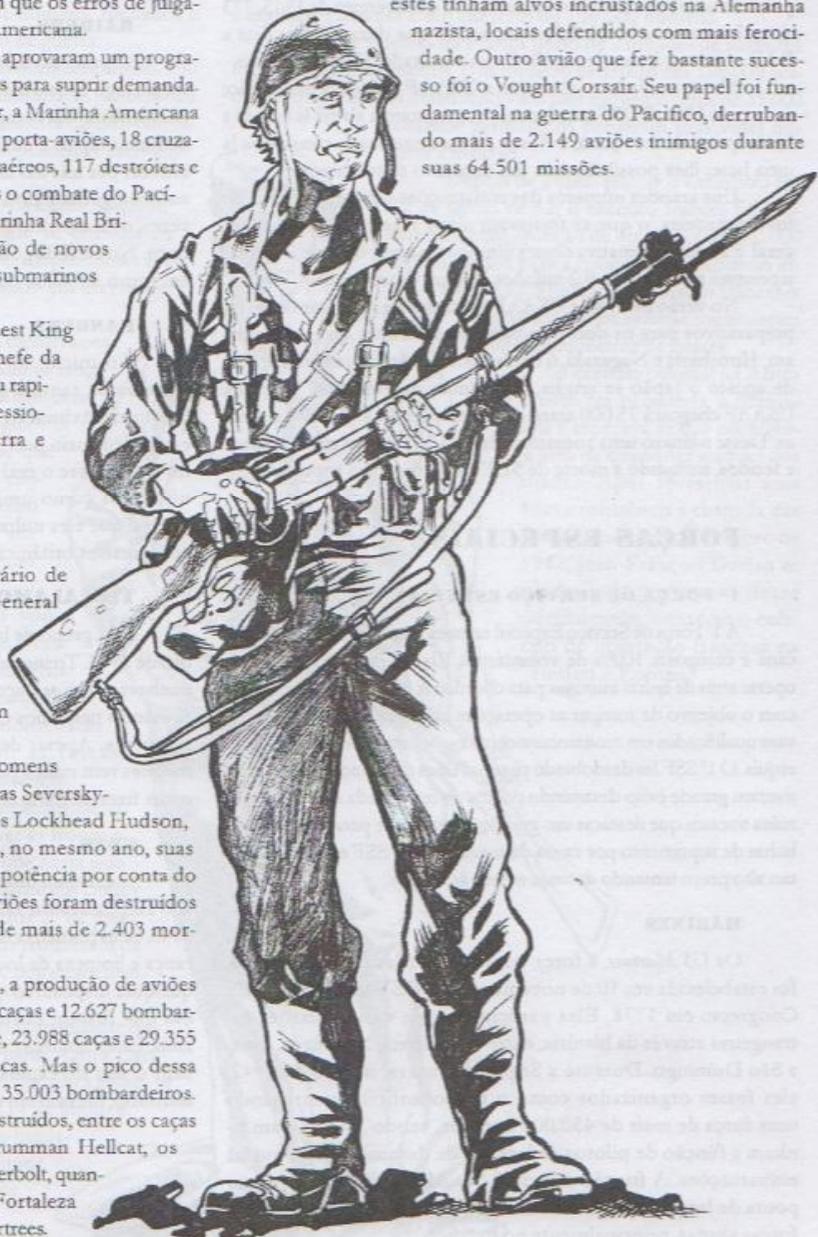
Em 1940 Henry Stimson, Secretário de Guerra dos E.U.A., juntamente com o General George Marshall, decide reorganizar toda a força aérea, assim a *Air Force Combat Command*, tornou-se a *United States Army Air Force* (USAAF), tendo em seu comando o General Henry Arnold.

Em 1941, a USAAF tinha 25.000 homens e por volta de 4.000 aviões, entre eles, caças Seversky-34 e Curtis P-36, bem como bombardeiros Lockheed Hudson, Douglas SBD-3 e o B-25 A Mitchell. Mas, no mesmo ano, suas forças sofreram uma forte redução de sua potência por conta do ataque a Pearl Harbor, pois mais de 178 aviões foram destruídos e 159 foram avariados, numa estimativa de mais de 2.403 mortos e 1778 feridos.

Após a entrada dos E.U.A. na guerra, a produção de aviões cresceu vertiginosamente. Em 1942, 10.769 caças e 12.627 bombardeiros foram construídos e, no ano seguinte, 23.988 caças e 29.355 bombardeiros foram liberados pelas fábricas. Mas o pico dessa produção foi em 1944, com 38.873 caças e 35.003 bombardeiros. Nesse meio tempo novos aviões foram construídos, entre os caças estavam o famoso P-51 Mustang, os Grumman Hellcat, os Canche-Vought Corsair, e o Republic Thunderbolt, quanto aos bombardeiros, surgiram o B-17 Fortaleza Voadora, o B-24 Liberator e o B-29 Stratafortrees.

Em 1942, Arthur Harris, então do Comando de Bombardeiro da RAF, decidiu adotar a estratégia de Hitler neste campo, ou seja bombardear cidades alemãs por várias noites seguidas, utilizando os novos modelos americanos, bem como a participação da USAAF que estavam, nesse caso, sob o comando do General Carl Spaatz. Em 1943 repetidos ataques incendiários causaram a morte de mais de 50.000 civis.

Em 1944, foi introduzido o modelo Mustang P-51B, um caça com maior autonomia de voo. Assim, ele era capaz de escoltar os bombardeiros até seu alvo, principalmente quando estes tinham alvos incrustados na Alemanha nazista, locais defendidos com mais ferocidade. Outro avião que fez bastante sucesso foi o Vought Corsair. Seu papel foi fundamental na guerra do Pacífico, derrubando mais de 2.149 aviões inimigos durante suas 64.501 missões.



Apesar da objeção de Arthur Harris e Carl Spaatz, a estratégia de bombardeio foi mudada, graças à Operação Overlord, assim era vital que as comunicações e as linhas de suprimentos alemães fossem cortadas, naturalmente a produção de combustível estava incluso, assim em setembro a *Luftwaffe* se viu numa situação de racionamento.

No final de 1944 os Aliados obtiveram uma supremacia aérea sobre a Alemanha, dando à eles uma liberdade maior na escolha de seus alvos; no dia 3 de fevereiro mais de 1000 bombardeiros da USAAF atacaram Berlim deixando um saldo de 25 mortos. Com o intuito de quebrar definitivamente a moral alemã, o próximo alvo seria Dresden assim, em 15 de fevereiro de 1945, 773 Avro Lancaster a bombardearam, sendo que durante dois dias a RAF se juntou à eles deixando como resultado 135 000 mortos.

Mas o verdadeiro alvo que a USAAF cobiçava era Tóquio; assim, em 1944, B-29 Stratofortress começaram a alvejá-la e após a reconquista de Iwo Jima, a Força Aérea Americana construiu lá uma base; lhes possibilitando um aumento destes ataques.

Uns grandes números das construções japoneses eram feitos de madeira, o que as tornavam alvos fáceis aos ataques em geral. Em uma estimativa destes últimos ataques, mais de 260.000 japoneses pereceram e 9,2 milhões ficaram desabrigados.

No verão de 1945 a USAAF foi capaz de aprontar todos os preparativos para os dois bombardeios atômicos que se seguiriam, Hiroshima e Nagasaki, 6 e 9 de agosto respectivamente; e a 10 de agosto o Japão se rendia. No clímax da guerra, a força da USAAF chegou à 75.000 aeronaves e empregou 2.411.294 pessoas. Deste número uma somatória de 115.382 estava entre mortos e feridos, incluindo a morte de 52.173 pilotos e sua tripulação.

FORÇAS ESPECIAIS

1ª FORÇA DE SERVIÇO ESPECIAL

A 1ª Força de Serviço Especial era meio canadense, meio americana e composta 100% de voluntários. Eles foram treinados para operar atrás de linhas inimigas para coordenar operações de guerrilha com o objetivo de romper as operações inimigas. Os homens estavam qualificados em montanhismo, pára-quedismo e operações com esquis. O 1º SSF foi desdobrado para os Alpes da França Mendional e tiveram grande êxito destruindo postos na retaguarda alemã. Os alemães tiveram que destacar um grande contingente para guardar suas linhas de suprimento por causa da ameaça do 1º SSF e eles pagaram um alto preço tentando destruir as tropas aliadas.

MARINES

Os *US Marines*, a força terrestre da Marinha Americana, foi estabelecida em 10 de novembro de 1775 e sancionada pelo Congresso em 1778. Eles participaram de várias missões estrangeiras através da história, entre elas, China, Nicarágua, Haiti e São Domingo. Durante a Segunda Guerra, no ano de 1942, eles foram organizados como o corpo anfíbio, empregando uma força de mais de 450.000 homens, sendo 10.412 eram tinham a função de pilotos de lanchas de desembarque e outras embarcações. A função principal dos *Marines* era servir como ponta de lança em missões costeiras, abrindo caminho para as forças aliadas, principalmente no Pacífico.

MAURADERS

Os *Merrill's Marauders* eram um regimento composto só de voluntários e foi especialmente organizado e treinado para operações de infiltração profunda atrás das linhas inimigas na Birmânia. Eles foram a primeira força de combate terrestre norte-americana a lutar contra os japoneses no continente asiático durante a II Guerra Mundial. A unidade foi criada em outubro de 1943 para manter a uma rota segura de suprimentos aliados na Birmânia. Seu chefe era Brigadeiro General Frank Merrill.

RAIDERS

O primeiro batalhão dos *U.S Raiders* formado por fuzileiros surgiu logo após o ataque japonês a Pearl Harbor. Seu treinamento em combate visava capacitá-los em táticas de guerrilha, isto é, atacar de forma rápida e dura, e se retirar, já que tinham como objetivo se infiltrar por trás das linhas inimigas ou abrir caminho para assaltos anfíbios, garantindo a segurança de compatriotas e aliados. Muitas vezes, os *Raiders* chegavam a seu objetivo utilizando-se de submarinos. No final da guerra, já contavam com quatro batalhões, algo em torno de 4.000 homens.

RANGERS

No início, os *Rangers* eram uma versão americana dos *Commandos*, tanto é que esta unidade recebia o mesmo treinamento em Achnacarry. Só depois começou a existir treinamento em seu próprio país. Demorou muito para que o Alto Comando entendesse o real valor deles. Muitas vezes os *Rangers* eram utilizados como uma ponta de lança da infantaria, assim era natural que eles utilizassem armamentos mais pesados que suas contrapartes britânicas.

THE ALAMO SCOUTS

Este grupo de batedores tem sua origem datada em novembro de 1943. Treinados na Nova Guiné, em pleno Pacífico, desempenhavam um serviço vital como guias para outras unidades ou causando pequenos contra tempos em posições estratégicas dos japoneses. Apesar de seu sucesso em mais de uma centena de missões sem nunca perderem um único membro, apenas 150 homens fizeram parte dessa unidade.

UDTS

Já existiam outras unidades de ataque submarino quando a UDTS (*Underwater Demolition Team*) começou suas atividades em 1943. Seus homens eram responsáveis pelo reconhecimento, segurança e limpeza de locais de desembarque, procurando minas ou qualquer dispositivo que pusesse em risco a vida das tropas, mesmo que fossem obstáculos naturais como corais ou bancos de areia. Esses homens eram exímios mergulhadores, conheciam muito bem o uso de explosivos e sabiam tirar vantagem de qualquer território, mesmo em situações onde o mar parecia traiçoeiro.

FRANÇA

Liberdade, Igualdade, Fraternidade

EXÉRCITO

Em 1939, o exército francês tinha 900.000 soldados regulares. Além destes, haviam mais 5 milhões de homens treinados e preparados para entrar em combate em caso de guerra.

Depois de declarada a guerra, a vasta maioria do exército, 100 divisões, estacionou na fronteira com a Alemanha. A maioria dos membros do exército era de infantaria. A primeira divisão blindada tinha acabado de ser formada e as três primeiras estavam prontas na primavera de 1940.

A França inspirou grande entusiasmo na Linha Maginot, uma linha de defesa de concreto e aço que se estendia de Luxemburgo à Suíça. Tinha três cinturões interdependentes fortificados com espaços anti-tanques e *pillboxes* em frente de casamatas de artilharia anti-bombas.

Assim, quando Adolf Hitler ordenou a ofensiva oeste na primavera de 1940, o exército alemão invadiu a França através das densas florestas e áreas semi-montanhasas de Ardenes, uma área ao norte da Linha Maginot. A milícia francesa acreditava, erroneamente, que Ardenes era intransponível por tanques. Sete divisões de *Panzers* comandadas por Heinz Guderian e Erwin Rommel alcançaram o rio Meuse em Dinant em 12 de maio e no dia seguinte o governo francês foi forçado a abandonar Paris.

Forças alemãs lideradas por Paul von Kliest, Erwin Rommel, Heinz Guderian e Gerd von Rundstedt avançaram rumo ao Canal da Mancha. Exceto por um contra-ataque da 4ª divisão blindada liderada por Charles De Gaulle, em Montcornet (17 de maio) e Laon (27-29 de maio), as forças germânicas encontraram muito pouca resistência.

Winston Churchill ordenava agora a implementação da Operação *Dynamo*, um plano para evacuar as tropas e equipamentos do porto francês de Dunkirk, que havia sido alinhado pelo general John Gort, o comandante em chefe da Força Expedicionária Britânica (BEF). Entre 27 de maio e 4 de junho de 1940, um total de 693 navios trouxeram de volta 338.226 pessoas à Inglaterra. Destas, 140.000 eram membros do exército francês.

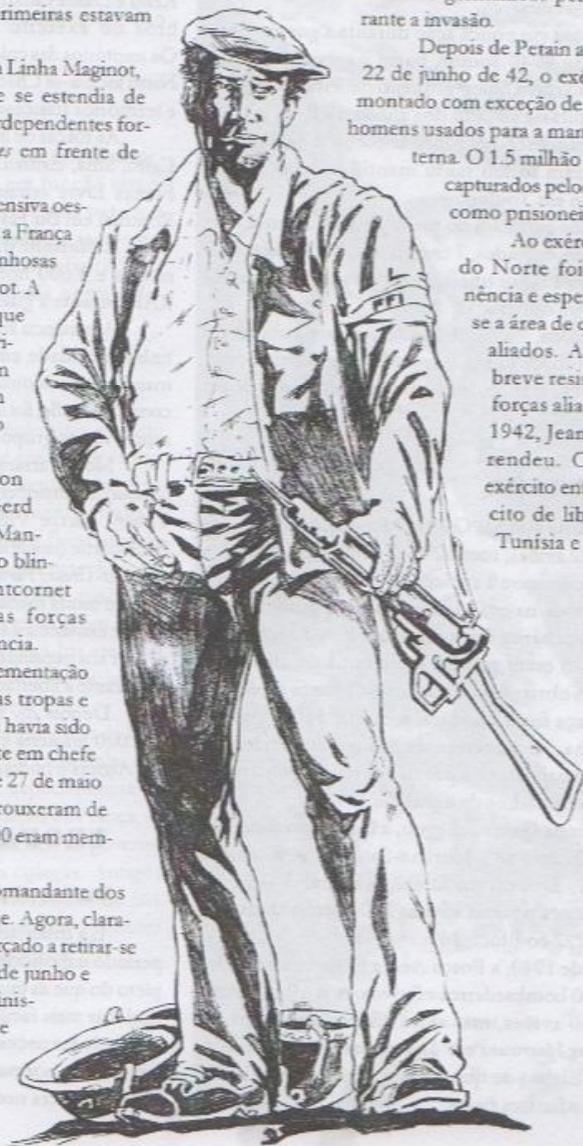
O General Maxime Weygand, supremo comandante dos aliados, tentou conter a linha por Somme e Aisne. Agora, claramente em desvantagem, o exército francês foi forçado a retirar-se para Loire. Os alemães ocuparam Paris em 14 de junho e dois dias mais tarde, Paul Reynaud, primeiro ministro francês, foi substituído por Henri-Philippe Petain, que rapidamente aceitou os termos de paz da Alemanha.

Sob os termos do armistício, o norte da França e as regiões ao norte de Vichy ficaram sob ocupação alemã. O governo de Petain se mudou para Vichy e permaneceu em liberdade com a marinha francesa e um exército de 100.000 homens.

Durante a defesa da França perto de 2 milhões de soldados foram feitos prisioneiros. Um número estimado em 390.000 soldados foram mortos defendendo seu país enquanto cerca de 35.000 soldados germânicos perderam suas vidas durante a invasão.

Depois de Petain assinar o armistício em 22 de junho de 42, o exército francês foi desmontado com exceção de uma força de 100.000 homens usados para a manutenção da ordem interna. O 1.5 milhão de soldados franceses capturados pelos nazistas continuaram como prisioneiros de guerra.

Ao exército colonial na África do Norte foi permitida a permanência e esperava-se que protegesse a área de quaisquer ataques dos aliados. Após apresentar uma breve resistência à chegada das forças aliadas em novembro de 1942, Jean-François Darlan se rendeu. O que restou desse exército então, lutou com o exército de libertação francesa na Tunísia e Europa.



MARINHA

Depois da 1ª guerra mundial, a marinha francesa concentrou-se na rápida fabricação de bem armados e fortemente blindados cruzadores que pudessem defender a costa de França.

Quando Adolf Hitler chegou ao poder e começou a organizar o exército alemão, o governo francês respondeu investindo altas quantias de dinheiro na marinha. Isso incluía construir grandes navios de batalha, como o *dunkerque*, o *Strasbourg*, *Richelieu* e o *Jean Bart*.

Quando a segunda guerra começou, a marinha francesa era uma grande força bélica. Entre 1926 e 1939, dois navios de guerra, sete cruzadores pesados e 12 cruzadores leves tinham sido construídos. Seus grandes encouraçados também eram novos ou tinham sido reformados recentemente. Também possuíam 71 contra-torpedeiros (*destroyers*) e 76 submarinos. Sua fraqueza principal era a falta de porta-aviões.

A marinha francesa viu pouca ação durante a guerra. Ainda assim, em junho de 1940 tomou parte na evacuação de Dunkirk. Quando ficou claro que o governo de Vichy não permitiria que a marinha lutasse ao lado dos aliados, a RAF lançou um ataque a navios franceses em Mers-el-Kebir e Dakar. Os navios que sobreviveram foram tanto mantidos no noroeste francês da África como em Toulon.

Quando os aliados entraram no porto de Toulon em 27 de novembro de 1942, 3 encouraçados, 7 cruzadores, 29 destroyers e 2 submarinos foram avariados por oficiais franceses para que parassem de ser usados contra os nazistas.

Após o governo de Vichy se render, o que sobrou da frota naval francesa (4 encouraçados, 9 cruzadores e 11 destroyers) viu-se em ação no Mediterrâneo, Indochina e Extremo Oriente antes do fim da guerra.

AERONÁUTICA

No fim da Primeira Grande Guerra Mundial, o Serviço Aéreo Francês tinha 3.222 aviões, com 127.630 oficiais e homens. A força aérea francesa continuou a crescer nos anos 20 mas pouco progresso era apresentado na qualidade dos aviões produzidos.

Em 1938, a força aérea francesa tinha 5.000 aeronaves. Destas, somente 1.375 eram máquinas de linha de frente e a grande maioria estava obsoleta por desuso. O chefe de equipe admitiu que se a França fosse à guerra, somente 580 poderiam ser usados em batalha. O governo respondeu anunciando o Quinto Programa, o qual garantia provisões para a construção de 2.500 modernos aeroplanos de combate.

Quando a Segunda Guerra chegou, a força francesa tinha somente 826 caças. Incluía-se o *Morane-Saulnier 406*, o *bloch 152*, o *Breguet 691*, *Dewoitine D502*, *Aresnal VG-33* eo *Caudron C714*. A França possuía apenas 250 bombardeiros incluindo o *Farman F222* eo *Bloch 131*.

Na primavera de 1940, a Força Aérea Francesa tinha 740 caças modernos e 140 bombardeiros efetivos. A RAF relutantemente adicionou 350 aviões, mas estes eram demasiados velhos, como o *Hawker Hurricane* e o *Supermarine Spitfire*, usados na defesa britânica. Estima-se que a França tenha perdido 757 aeronaves durante a ofensiva oeste.

Depois que Petain assinou o armistício com a Alemanha nazista, alguns pilotos franceses voaram até a Inglaterra e se juntaram ao General Charles De Gaulle e as forças de libertação francesa. Outros apoiaram o governo de Vichy e operaram de bases coloniais. Isso também manteve alguns bombardeiros em serviço e que foram usados no ataque à base naval britânica em Gibraltar.

FORÇAS VOLUNTÁRIAS

Em 17 de junho de 1940, o General De Gaulle transmitiu um apelo pela Rádio BBC para que os homens e mulheres franceses se unissem a ele e a Inglaterra na luta contra a Alemanha nazista. No fim de julho somente 7.000 pessoas eram voluntárias para se unir as forças de libertação.

Os ataques da RAF contra a marinha inglesa em Mers-el-Kebir e Dakar causaram tristeza na França e não encorajaram membros do exército francês a escaparem para a Inglaterra. Os territórios das colônias francesas começaram a apoiar De Gaulle. Nisso incluía-se Chad, África Equatorial francesa, Franco-Indochina e territórios franceses na Índia, Nova Caledônia e New Hebrides.

As forças de libertação francesa participaram do combate no Egito, Síria, Eritreia e Etiópia. O General Koenig e sua unidade França Livre saíram-se particularmente bem contra o General Rommel em Bir Hacheim em junho de 1942.

A Marinha da França Livre (FNLF) que tinha cinquenta navios e 3.600 homens operaram como força auxiliar para a RAF durante a guerra.

A resistência francesa crescia gradualmente em força. De Gaulle tinha habilidade em unir grupos diferentes sob um mesmo comando. Jean Moulin que tinha passado um tempo em Londres com De Gaulle, foi mandado de volta à França e recebeu a tarefa de reunir vários grupos em uma única organização.

Moulin arranjou encontros com pessoas como Henry Frenay (*combat*), Emmanuel d'Astier (*liberation-sud*), Jean-Pierre Lévy (*France-Tireur*), Pierre Villon (*Front National*), Daniel mayer e Pierre Brossolette (*comité d'Action Socialiste*), Charles Tillon e Pierre Fabien (*France-Tireurs Partisans*) e Charles Delestraint (*Armée Secrète*). Depois de muita discussão, Moulin persuadiu os oito principais grupos de existência a formarem o *Conseil National de la Resistance* (CNR) e a ter sua permissão para ingressar nas forças de libertação francesa durante a libertação da França.

Depois do Dia-D, as forças francesas somavam mais de 400.000 homens e mulheres. Destes 230.000 estavam baseados em Algiers e podiam tomar parte na libertação da França.

TROPAS ESPECIAIS

CHASSEURS

É a Infantaria leve francesa, com tradição remontando ao período napoleônico. Tinha equipamento mais leve e menos completo do que as unidades de infantaria convencional, para poder se deslocar mais facilmente. Destinava-se a ser empregada em ocasiões onde era necessário mover-se rapidamente e em terrenos onde a infantaria normal teria dificuldade de passar, como em florestas ou quando era necessário acompanhar movimentos da cavalaria.

No início da Segunda Guerra, estavam começando a se mecanizar, mas apenas dois batalhões dos 78 existentes em 1938 eram motorizados. Os batalhões de caçadores do exército brasileiro tinham função semelhante aos *Chasseurs*.

TIRALLEURS

Os *Tiralleurs* (atiradores) eram a infantaria leve francesa de origem colonial, empregando soldados e suboficiais recrutados entre os nativos de diversas colônias, especialmente do norte da África e oficiais franceses. Como toda a infantaria leve, recebiam menos equipamento que as tropas de linha para poderem se deslocar mais rapidamente, característica particularmente útil na guerra colonial mas que os colocava em desvantagem em combate contra tropas normais. Contudo, como seus soldados eram todos voluntários, muitos com longo tempo de serviço, tinham um padrão de treinamento bem superior ao soldado regular.

INFANTRIE DE MARINE

Unidade de infantaria leve criada na França para manejar as armas a bordo dos navios da esquadra, em função semelhante aos fuzileiros navais. Contudo, o termo depois passou a designar infantaria colonial, encarregada de proteger as possessões francesas do além-mar. Os regimentos de infantaria de marinha franceses foram usados como infantaria normal durante a Segunda Guerra.

LEGIÃO ESTRANGEIRA

Criada em 1841, para atuar em guerras coloniais, usando estrangeiros como soldados, numa prática que era muito antiga no exército francês. Por serem uma tropa totalmente voluntária e de profissionais de longo tempo de engajamento, tinham uma qualidade superior à dos soldados regulares franceses do século XX, sendo eles famosos por suas longas marchas em terrenos inóspitos. Outro fator importante em sua qualidade era o fato de, por serem compostos de estrangeiros (com exceção dos oficiais), não havia hesitações em empregá-los em situações de combate onde as baixas seriam pesadas. Por isso, a tropa ganhava grande experiência em suas ações.

No início da Segunda Guerra, havia dois regimentos de legionários, uma "meia-brigada" sendo criada para a campanha nas montanhas da Noruega. Parte dos legionários, especialmente os que se encontravam na Inglaterra quando da rendição da França, se uniram aos franceses livres, outros permaneceram fiéis ao governo de ocupação, combatendo contra seus antigos colegas. Antigos soldados alemães da Legião Estrangeira foram recrutados no 361 regimento de infantaria alemã, da 90 Divisão *Panzer*, que combateu no Norte da África, inclusive contra a legião estrangeira.



GRÃ-BRETANHA

EXÉRCITO

Em 1939, a Inglaterra possuía um pequeno exército profissional. Ele era apoiado por um exército territorial mal equipado e precariamente treinado.

Na eminência da Segunda Guerra Mundial, o primeiro ministro britânico, Neville Chamberlain, concordou em enviar um exército expedicionário à França. Sob o comando do General John Gort, a força incluía 4 divisões de infantaria regulares e 50 tanques leves. O governo britânico implementou o alistamento e, em maio de 1940, a potência do exército britânico subiu para 50 divisões. Destas, 13 estavam na França, lutando contra a ofensiva oeste da Alemanha. Depois que as evacuações de Dunkirk foram completadas, o exército britânico contava com 1.650.000 homens. Após a queda da França em junho de 1940, o exército inglês era usado principalmente para proteger o império britânico. E isso incluía enviar tropas ao Egito, Singapura e Burma.

Uma pequena força também foi mandada à Grécia em março de 1941, mas logo foi forçada a se retirar. O exército inglês também tomou parte das invasões dos aliados na Sicília, Itália e França.

O principal rifle usado pela infantaria era o *Lee Enfield 303*. Um soldado treinado usando esse rifle era capaz de acertar 5 tiros em um círculo de 4 polegadas (10,16cm) a uma distância de 200 jardas (183m). Quando adaptado à telescópios, um franco-atirador podia acertar seu alvo a uma distância de 1000 jardas (918m).

Nos primeiros estágios da Segunda Guerra Mundial, o exército britânico adquiriu o *Tommy Gun*, de origem americana. Mas eles eram muito caros e em 1940 foram trocados pelo *Sten Gun*, fabricado pela Manufatura Real de Armamento Leve, em Enfield.

Existiam vários modelos, mas o mais conhecido era o Mark 2. A arma tinha uma cavilha maciça dentro de uma caixa tubular com o cano fixado na frente e o tambor alimentado do lado esquerdo onde poderia ser apoiado no antebraço do atirador.

Durante a Segunda Guerra, a Manufatura Real de Armamento Leve forneceria cerca de 4 milhões dessas armas para o exército britânico. Ela não era popular entre os soldados por causa de seu costume em emperrar durante uma batalha. Seja como for, ela era de baixo custo e o governo as distribuía aos grupos da resistência através dos territórios ocupados da Europa.

A arma podia ser rápida e facilmente desmontada em pequenas partes, possibilitando assim uma grande vantagem quando era necessário escondê-la.

As primeiras metralhadoras pesadas inglesas foram as *Vickers 303*, seguras com motor resfriado a água. Era uma metralhadora de retração, alimentada por cintas de balas. Pesava 40lb. sem o tripé e disparava no padrão britânico .303 de cartuchos à 450 rpm.

O exército inglês tinha apenas 100 tanques após deixar Dunkirk e a Vauxhall Motors tinha instruções de produzir os tanques o mais rápido possível. Como resultado, o primeiro tanque

Churchill sofreu consideráveis problemas mecânicos. Sua ação foi ruim em Dieppe Raid mas teve mais sucesso na África do Norte. O armamento também era inadequado e, em março de 1942, ele começou a ser produzido com uma arma de 6 libras (2,73kg aprox.) no ano seguinte foi substituída por uma de 75mm.

Os primeiros tanques *Valentine* foram entregues em maio de 1940 e no ano seguinte eles foram usados na Guerra do Deserto. Durante a guerra, houveram onze versões do tanque. Por exemplo, o armamento do tanque mudava de um 6 libras em 1938 para 75mm em 1944. De qualquer modo, o tamanho da torre continuava um problema e a tripulação constantemente se queixava da falta de espaço.

Por volta de junho de 1945 o exército tinha chegado ao número de 2.920.000 homens. Durante a Segunda Guerra Mundial 144.079 soldados britânicos haviam sido mortos, 239.575 foram feridos/mutilados e 152.079 feitos prisioneiros.

FORÇA EXPEDICIONÁRIA BRITÂNICA

Em 22 de fevereiro de 1939, o governo inglês autorizou a criação de um Exército Expedicionário Britânico (*British Expeditionary Force*- BEF) que seria enviado à França para a guerra contra o exército alemão.

Na eclosão da Segunda Guerra Mundial, a BEF conquistou posições defensivas ao longo da fronteira franco-belga. Sob o comando do General John Gort, a força incluía 4 divisões regulares de infantaria e 50 tanques leves.

Em maio de 1940, mais uma regular e mais cinco divisões do exército territorial haviam chegado. Agora eram 394.165 homens na França com 237.319 designados para o serviço de linha de frente. A potência dos tanques tinha crescido para uma brigada de infantaria de dois batalhões (100 tanques) e duas brigadas de cavalaria mecanizada leve (200 tanques).

O General Fedor von Bock e o grupo B do exército atacou a BEF em 14 de maio de 1940. Assim que os homens de Bock repeliram as forças aliadas de volta à fronteira francesa, o General Gerd von Rundstedt e o grupo A do exército invadiu a França através de Ardennes. A ofensiva do general cortou as comunicações entre os comandos da França e Inglaterra e deixou a BEF cercada em três lados.

O General Gort tentou parar a ofensiva oeste germânica lançando um contra-ataque ao exército alemão em Arras. O ataque aconteceu em 21 de maio de 40, e não pôde se mantido. Gort decidiu recuar para Dunkirk possibilitando que suas forças fossem evacuadas para a Inglaterra.

Entre 27 de maio e 4 de junho de 1940, um total de 693 navios trouxeram de volta para a Inglaterra 338.226 pessoas. A maioria destes, era membro da BEF, mas também incluíam-se dezenas de milhares de membros do exército francês. Todos os tanques e armas pesadas foram abandonados e deixados na França.

MARINHA

Quando ficou claro que Adolf Hitler estava rapidamente aumentando o tamanho de suas tropas, novas embarcações foram solicitadas em 1937, mas nenhuma estava pronta quando a segunda guerra começou, em 1939.

Ainda assim, as forças navais britânicas eram as maiores do mundo em 39. Ao fim da guerra, a Marinha Real tinha 15 encouraçados, 15 cruzadores, 46 cruzadores leves, 7 porta-aviões, 181 destróieres e 59 submarinos. Mesmo assim, somente metade havia sido modernizada e o restante era deficiente na proteção horizontal da armada contra modernos *shellfire*.

A principal força de ataque da marinha estava estacionada em Scapa Flow, à costa norte da Escócia. Dalí, navios poderiam ser usados para controlar tanto o Atlântico Norte como o mar ao Norte. Outra força de encouraçados e cruzadores estavam em Portsmouth.

A principal estratégia da Marinha Real ao início da guerra foi a tentativa e o bloqueio alemão vindo do mar do norte, protegendo assim, rotas marítimas vitais para o comércio inglês.

Mas com o progresso da guerra, ela se forçou a concentrar-se mais em trabalhos defensivos. A Marinha Francesa tinha sido responsável por conter a Marinha Italiana, mas após Henri-Phillipe Petain assinar o armistício com a Alemanha Nazista em junho de 1940, a Inglaterra teve de desviar navios ao Mediterrâneo.

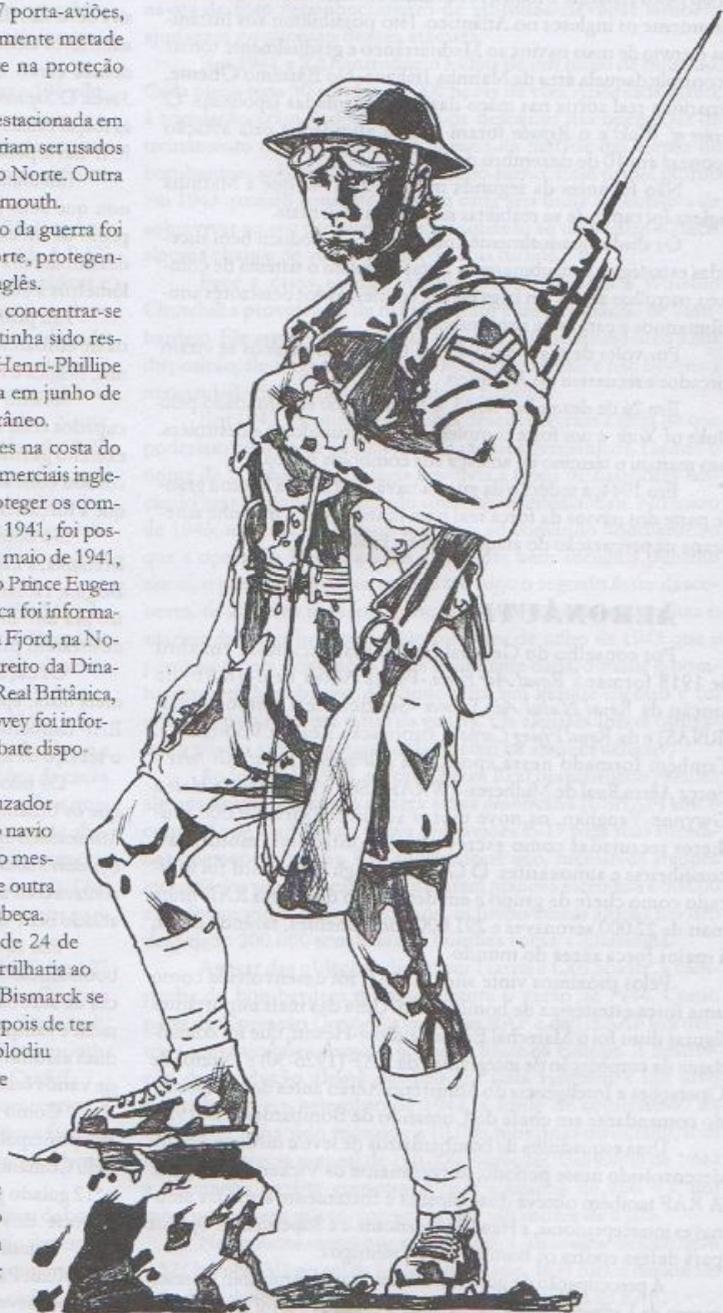
Os *U-boats* alemães agora também tinham bases na costa do Atlântico, o que os punha muito próximos às rotas comerciais inglesas. A Marinha Real usou seus velhos navios para proteger os comboios que chegavam dos Estados Unidos. A partir de 1941, foi possível usar um número crescente de corvetas. Em 18 de maio de 1941, o mais poderoso navio de guerra alemão, o Bismarck e o Prince Eugen deixaram o porto. Três dias depois, a inteligência britânica foi informada de que os navios estavam reabastecendo em Bergen Fjord, na Noruega. Posteriormente os navios seguiriam para o Estreito da Dinamarca, numa tentativa de esquivarem-se da Marinha Real Britânica, localizada em Scapa Flow. Assim, o Almirante John Tovey foi informado de suas posições e convocou cada navio de combate disponível para destruir o Bismarck.

Em 23 de maio o Bismarck foi atingido pelo cruzador Suffolk. Usando seu radar recém instalado para seguir o navio germânico, ele logo foi acompanhado pelo Norfolk. Ao mesmo tempo o Hood e o Prince of Wales moveram-se de outra direção para guincharem os navios alemães de ponta-cabeça.

Os navios entraram em combate na manhã de 24 de maio. A batalha começou quando o Hood iniciou a artilharia ao Prince Eugen, que estava mais avançado. Quando o Bismarck se aproximou, usou seus canhões de 15 polegadas e depois de ter atingido várias vezes com precisão o Hood, este explodiu antes de afundar. Somente três, de uma tripulação de 1.421 pessoas sobreviveu.

Os dois navios alemães agora se voltavam para o Prince of Wales que foi severamente danificado. O Bismarck também havia sofrido graves danos e tinha uma ruptura no tanque de combustível. Isso resultou num vazamento de óleo e na redução de sua velocidade. Naquela noite o Bismarck foi atacado por nove torpedos e acertado um alvo direto.

Ficou claro que ele estava vulnerável ao ataque e ordens foram dadas para seu retorno ao porto de Brest. Navegando em velocidade moderada para conservar combustível, ele foi abordado por um hidroavião em 26 de maio. A aeronave seguiu o Bismarck até que o cruzador Sheffield o tomasse naquela tarde. Foi seguido logo após pelo Ark Royal e o Renown. Momentos depois o Bismarck era atingido o que resultou na destruição de seus mecanismos de direção.



Agora, severamente incapacitado, o Bismarck era cercado pelo King George V, Rodney, Norfolk e Dorsetshire. Depois de uma hora e meia, o Bismarck era uma carcaça flamejante. Às 10:36 o navio alemão afundava, matando toda sua tripulação à exceção de 110 tripulantes. A perda de seu maior navio, marcou o fim das incursões da marinha germânica pelo Atlântico.

O ataque a Pearl Harbor resultou na declaração de guerra ao Japão pelos Estados Unidos. A marinha americana socorreu imediatamente os ingleses no Atlântico. Isto possibilitou aos britânicos o envio de mais navios ao Mediterrâneo e gradualmente tomar o controle daquela área da Marinha Italiana. No Extremo Oriente, a marinha real sofria nas mãos das forças armadas japonesas. O *Prince of Wales* e o *Repulse* foram ambos afundados pela aviação japonesa em 10 de dezembro de 1941.

Não foi antes da segunda metade de 1943 que a Marinha Inglesa foi capaz de se reabilitar nas Índias Orientais.

Os aliados gradualmente começaram a introduzir bem sucedidas estratégias antissubmarinas. Estas incluíam o sistema de comboio, patrulhas aéreas em larga escala, aperfeiçoados detectores antissubmarinos e cargas de profundidade.

Por volta de maio de 1943, os *U-Boat* germânicos se viram forçados a recuar em do Atlântico.

Em 26 de dezembro de 43, o *Scharnhorst* era afundado pelo *Duke of York* e um forte complemento de cruzadores e destróieres. Isso marcou o término da ameaça aos comboios russos.

Em 1944, a redução da guerra naval na Europa liberou grande parte dos navios da força real para juntarem-se à marinha americana na preparação do ataque final ao Japão.

AERONÁUTICA

Por conselho do General Jan Smuts, decidiu-se em abril de 1918 formar a *Royal Air Force* -Força Aérea Real- (RAF) da junção da *Royal Naval Air Service* -Serviço Real Aéreo Naval- (RNAS) e da *Royal Flying Corps* -Corporação Real de Vôo-(RFC). Também formado nessa época, foi a *Women's Royal Air force* -Força Aérea Real de Mulheres- (WRAF). Sob a liderança de Helen Gwynne-Vaughan, os nove meses seguintes viram 9.000 mulheres recrutadas como escreventes, montadoras, motoristas, cozinheiras e almoxarifes. O General Hugh Trenchard foi indicado como chefe de grupo e em dezembro de 1918 a RAF tinha mais de 22.000 aeronaves e 291.000 componentes, fazendo desta, a maior força aérea do mundo.

Pelos próximos vinte anos, a RAF foi desenvolvida como uma força estratégica de bombardeio. Uma das mais importantes figuras disto foi o Marechal Edgar Ludlow-Hewitt, que foi comandante da corporação de integrantes da RAF (1926-30) e Diretor de Operações e Inteligência do Ministério Aéreo antes de ser apontado comandante em chefe do Comando de Bombardeio em 1937.

Uma esquadrilha de bombardeiros de leve e médio porte foi desenvolvido nesse período, notavelmente os Vickers Wellington. A RAF também obteve duas rápidas e fortemente armadas aeronaves interceptadoras, a *Hawker Hurricane* e a *Supermarine Spitfire* para defesa contra os bombardeiros inimigos.

A preocupação do governo britânico aumentou com o crescimento da *Luftwaffe* na Alemanha nazista e, em 1938, foi dada ao vice

Marechal Charles Portal, diretor da Organização do Ministério Aéreo a responsabilidade de instituir 30 novas bases aéreas na Grã Bretanha.

Em setembro de 1939, o comando de bombardeio consistia em 55 esquadrões (920 aeronaves). De qualquer modo, somente 350 destes eram adequados para operações de longa distância. O comando de caça tinha 39 esquadrões (600 navas) mas a RAF possuía apenas 96 navas de reconhecimento.

A atuação da RAF foi considerada decepcionante durante a ofensiva oeste da Alemanha em 1940. Ela emergiu a luz do dia bombardeando alvos alemães e foi altamente custosa contra aviões de caça modernos como o *Messerschmitt Bf109*, o *Messerschmitt 110* e o *Junkers Stuka*. O *Supermarine Spitfire* atuou bem em Dunkirk quando protegia as forças britânicas que evacuavam da França. Ao fim da campanha a RAF havia perdido mais de 900 aeronaves.

Imediatamente após a derrota na França, Adolf Hitler ordenou que seus generais organizassem a invasão da Inglaterra. O plano de invasão recebeu o codinome de *Sealion*. O objetivo era desembarcar 160.000 soldados alemães ao longo de sessenta quilômetros a sudoeste da Inglaterra.

Em poucas semanas os alemães reuniram uma longa armada de embarcações, incluindo 2.000 barcas em portos da Alemanha, Bélgica e França.

Mesmo assim, os generais de Hitler estavam bastante preocupados com os danos que a Força Aérea Real poderia infligir ao exército germânico durante a invasão. Hitler, por essa razão, concordou com seus pedidos de que a invasão deveria ser adiada até que a força aérea inglesa fosse destruída.

No começo do que se tornou conhecido como a Batalha da Bretanha, a *Luftwaffe* tinha 2.800 aeronaves estacionadas na França, Bélgica, Holanda e Noruega. Esta força excedia a da RAF em quatro pra um. De qualquer modo, os britânicos tinham a vantagem de estarem próximos de seus aeródromos.

Os caças alemães podiam apenas sobrevoar a Inglaterra por meia hora, aproximadamente, antes de voltar para suas bases. A RAF também tinha os benefícios de um efetivo sistema de radar e o serviço de informação fornecido pela Ultra.

Os pilotos alemães tinham mais experiência em combate do que os britânicos e provavelmente tinham o melhor caça aéreo no *Messerschmitt Bf109*. Tinham também o impressionante *Messerschmitt 110* e *Junkers Stuka*. O comandante do comando de caça, Hugh Dowding, contava com o *Hawker Hurricane* e o *Supermarine Spitfire* que tinham atuado bem durante a ofensiva oeste.

Em 12 de agosto de 1940, a força aérea germânica iniciou um bombardeio em massa contra as estações de radar britânicas, fábricas de aeronaves e aeródromos. Durante os ataques, estações de radar e campos de aviação foram severamente danificados e vinte e duas aeronaves da RAF foram destruídas. Este ataque foi seguido de vários outros na Inglaterra.

Como resultado da ação efetiva da *Luftwaffe*, a batalha ocorreu principalmente ao sul da Inglaterra. Esta área era protegida pelo Comando de Caça nº11 de Keith Park e o Comando de Caça nº12 guiado por Trafford Leigh-Mallory. Eles também receberam suporte dos esquadrões baseados nos municípios do leste.

Durante a batalha, Trafford Leigh-Mallory entrou em conflito com Keith Park, o comandante do Grupo de Caça nº11. Park, que era o responsável pelas principais abordagens no sudeste de Londres,

enfrentou os primeiros ataques da *Luftwaffe*. Ele achava que o grupo de caça nº12 deveria ter feito mais para proteger as bases aéreas em sua área ao invés de caçar aviões alemães para abatê-los.

Leigh-Mallory conseguiu apoio do vice Marechal William Sholto Douglas, assistente chefe de grupo aéreo. Era um crítico das táticas usadas por Keith Park e Hugh Dowding, cabeças do comando de caça. Ele acreditava que os soldados da RAF deveriam ser enviados ao encontro dos aeroplanos alemães antes que esses chegassem à Inglaterra. Park e Dowding rejeitaram essa estratégia, considerando-a muito perigosa e argumentavam que seria incrivelmente grande o número de pilotos mortos.

Entre 1º e 18 de agosto, a RAF perdeu 208 caças e 106 pilotos. A segunda metade do mês viu perdas ainda maiores e o desgaste agora despojava a produção de novas naves e o treinamento de pilotos para comandá-las. Aqueles que sobreviveram sofriam com a fadiga do combate.

O clímax da Batalha da Bretanha chegou em 30-31 de agosto de 1940. A Inglaterra perdeu 50 aviões e a Alemanha, 41. A RAF havia fechado sua defesa, mas Adolf Hitler mudou suas táticas e ordenou que a *Luftwaffe* trocasse seus alvos militares por alvos civis. Esta decisão resultou no bombardeio a Berlim, ordenado por Charles Portal, o novo líder do comando de bombardeiros.

A decisão de Hermann Goering de concentrar-se em bombardeios locais trouxe um fim à Batalha da Bretanha. Nesse tempo, a Força Aérea Real perdeu 792 aviões e a *Luftwaffe* 1389. Havia 2.353 homens da Grã Bretanha e 574 estrangeiros que participavam de grupos aéreos e que tomaram parte na batalha. Um número estimado em 544 combatentes foi morto e perto de 791 perdeu a vida no percurso de suas tarefas antes da guerra chegar ao fim.

O Marechal Charles Portal concordou com Trafford Leigh-Mallory e William Sholto em suas disputas com Park e Dowding durante a Batalha da Bretanha. Em novembro de 1941, ele substituiu Dowding por Douglas como líder do Comando de Caça. Park também perdeu seu posto e Mallory ficou como comando nº11.

Agora Douglas desenvolvia o que ficou conhecido como a Estratégia *Big Wing*. Ela implicava em grandes formações de caças estendendo-se em fluxo contra a *Luftwaffe* pelo Canal inglês e norte da Europa. Embora os pilotos da RAF fossem capazes de abater um grande número de naves inimigas, alguns reclamavam que nem sempre eles estavam disponíveis durante emergências. Durante a Blitz a RAF tinha se concentrado no uso de recursos para defender a Inglaterra.

Entre setembro de 1940 e maio de 1941, a *Luftwaffe* fez 127 ataques noturnos de larga escala, 71 centrados em Londres. Os alvos principais fora da capital eram Liverpool, Birmingham, Plymouth, Bristol, Glasgow, Southampton, Coventry, Hull, Portsmouth, Manchester, Belfast, Sheffield, Newcastle, Nottingham e Cardiff.

No verão de 1941, os ataques da *Luftwaffe* começaram a diminuir. Isto permitiu à RAF desenvolver um trabalho ofensivo maior. O comando de caça começou a ser usado para escoltar bombardeiros leves pela Europa.

Charles Portal e Arthur Harris desenvolveram a política de bombardeio local (conhecido na Alemanha como bombardeio do terror) onde cidades inteiras eram atacadas. Portal e Harris argumentavam que o objetivo principal era minar a moral da população civil.

No verão de 1941, os ataques na Alemanha aumentaram. As perdas foram altas e, durante os ataques noturnos, a RAF teve problemas de imprecisão. A eficácia do bombardeio estratégico não se comprovou até a chegada de Avro Lancaster na segunda metade de 1942. Este novo plano tinha a ajuda do *oboi*, um aparelho navegacional aperfeiçoado, baseado em radar e com sua precisão de bombardeio. O uso de batedores e o emprego do *De Havilland Mosquito* e o *Hawker Typhoon* como naves de foto reconhecimento de altitudes elevadas também ajudaram no sucesso desses ataques.

Em 1941 a RAF introduziu a idéia de um turno de trabalho. Cada turno teria 30 sessões ou 200 horas de voo. Após cada turno, a tripulação eram dados 6 meses de descanso das operações de treinamento de voo. Em 1942, menos da metade das tropas de bombardeio sobreviveu a seu primeiro turno. Esse painel piorou em 1943 quando somente uma em cada seis tinha expectativa de sobreviver ao seu primeiro turno, enquanto só uma entre 40 teria alguma chance de voltar depois de dois turnos.

Face a essas perdas, Arthur Harris solicitou a Winston Churchill a providência de mais recursos para o comando de bombardeio. Ele argumentou que, se tivesse 6.000 bombardeiros à sua disposição, ele forçaria o governo alemão se render e não haveria a necessidade de uma invasão aliada na Europa.

Em 1942, cientistas britânicos desenvolveram a idéia de que poderiam confundir os sistemas de radares germânicos. Dando o nome de Window, a estratégia envolvia a tropa de batedores lançando tiras de papel metalizado sobre alvos intencionais. No início de 1943, uma série de testes mostrou ao comando bombardeiro que a operação Window seria altamente bem sucedida. Mesmo assim, o governo inglês temia que tão logo o segredo fosse descoberto, os alemães usassem o mesmo recurso para embaralhar o sistema de radar britânico. Não foi antes de julho de 1943 que a permissão para a operação fosse finalmente dada, durante o bombardeio em Hamburgo. A Window foi um grande sucesso e foi utilizada pela RAF até o fim da guerra. Os alemães foram obrigados a mudar sua estratégia em lidar com os ataques aéreos.

Ao longo de 1943, a Força Aérea Real bombardeou cidades alemãs à noite enquanto a força aérea americana (USAAF) sob o comando de Carl Spaatz usava seus aviões B-17 para suas sucedidas operações diurnas. Em agosto deste ano, sucessivos ataques incendiários sobre Hamburgo causaram grandes incêndios e 50.000 civis foram mortos. Ao fim do ano, as forças aéreas aliadas haviam despejado 200.000 toneladas de bombas sobre a Alemanha.

Apesar das objeções de Arthur Harris e Carl Spaatz, a campanha do bombardeio mudou durante o verão de 1944. Como parte da Operação *Overlord*, a tarefa da RAF e da USAAF era destruir comunicações alemãs e linhas de fonte na Europa. A destruição da produção alemã de óleo foi feita também a um alvo prioritário e, em setembro de 1944, a fonte de combustível da Luftwaffe tinha sido reduzida a 10.000 toneladas do octano, fora de uma exigência mensal de 160.000 toneladas. Em junho de 1944 a Alemanha nazista começou a usar a bomba de voo V1, um monoplane sem piloto, carregada por um motor de a jato.

Nos poucos meses que se seguiram, a Alemanha descarregou 9.521 bombas V1 no sul da Inglaterra. Destas, 4621 foram destruídas pelo fogo das baterias antiaéreas ou por combatentes da RAF.

No fim de 1944, os aliados tinham obtido a supremacia completa do espaço aéreo da Alemanha e poderiam destruir alvos à vontade. Arthur Harris planejou então o golpe fulminante da operação, uma invasão aérea que quebrasse finalmente a moral do povo alemão. E para conseguir um impacto máximo nessa operação, Harris escolheu Dresden como seu alvo. Esta cidade medieval não tinha sido atacada durante a guerra e era virtualmente indefesa diante de injetores antiaéreos. Em 16 de janeiro de 1945, 773 bombardeiros de Avro Lancaster atacaram Dresden. Durante os dois dias seguintes a USAAF enviou 527 bombardeiros pesados para seguir o ataque da RAF, resultando na morte de 135.000 pessoas.

Durante a Segunda Guerra a RAF alcançou uma força total de 1.208.843 homens e mulheres. Destes, 185.595 eram da tripulação aérea. A RAF também teve os serviços de 130.000 pilotos da comunidade britânica e 30.000 da tripulação aérea dos aliados europeus derrotados. Durante a guerra a RAF usou 333 escolas de treinamento de voo. No total, entre 1940 e 1945, o esquema treinou a tripulação aérea da Grã Bretanha (88.022), Canadá (137.739), Austrália (27.387), África do Sul (24.814), Rodésia do Sul (10.033) e Nova Zelândia (5.609). Esta campanha aérea matou 600.000 civis (estimados) e destruiu ou danificou seriamente uns seis milhões de lares. Um total de 70.253 pessoas da RAF foi perdidas em operações durante a segunda guerra mundial, destas, 47.293 era do comando de bombardeio.

TROPAS ESPECIAIS

CHINDITS

Os homens deste grupo eram uma mistura de forças britânicas, birmanesas e dos *Gurkhas*, todos com a missão de se embrenhar nas selvas da Ásia e combater os japoneses, operando entre 1943 e 1944. Seu comandante era o Major General Orde Wingate.

Para o sucesso do Chindits, ele criou um dos mais duros treinamentos do exército britânico até então conhecido, tudo isso para preparar seus homens às condições pouco favoráveis que enfrentariam.

A estratégia adotada por este grupo foi a guetrlilha, resquícios do que Wingate aprendera com rebeldes judeus na Palestina. Assim, seu trabalho consistia em atacar alguns pontos rapidamente e depois se retirar, embora mais tarde mudariam para a manutensão da frente.

Seus suprimentos dependiam de suporte aéreo, mas eram capazes de passar por duras privações se necessário.

COMMANDOS

Os *Commandos* foram formalmente formados em junho de 1940. Esta unidade incluía 360 homens divididos em 6 tropas (ou companhias) de 60 militares, suportados por mais 446 voluntários. Mas no final da guerra já contavam com 25.000 militares em suas forças. Cada unidade dos *Commandos* era liderada por um Tenente-Coronel que comandava grupos de até 90 homens, incluindo um pelotão de comunicação de 20 militares, enquanto grupos menores eram liderados por sargentos.

Primeiramente eles eram treinados em um campo em Achnacarry, na Escócia e só aí mandados para a ação. Os *Commandos*

eram especializados em canoagem, escalada, demolição e pára-quedismo. Normalmente é comum eles usarem boinas verde escuro ou negras. Muita de suas missões são vitais a ponto de uma falha significar a derrota e a morte de vários companheiros.

KIWI SCORPIONS

Long Desert Range Group (LDRG), eram os batedores do deserto, pois não existiam mapas que cobrissem as inóspitas regiões do Saara, exigindo grande criatividade e fibra dos britânicos.

Dessa forma, utilizaram a velha navegação através das estrelas para se movimentar através daquele mar de areia.

Seu trabalho consistia em dar apoio às unidades aliadas no deserto, em especial a SAS, pois eles eram encarregados muitas vezes de abrirem caminho para eles ou transportá-los. Suas especialidades naturalmente eram camuflagem, navegação e mecânica, pois seu maior inimigo era uma falha em seus veículos, o que representaria ficar a mercê do calor sufocante e de eventuais ataques.

SAS (SPECIAL AIR SERVICE)

Este grupo foi formado em Julho de 1941, nas terras do Cairo, pelo Capitão David Stirling a partir de duas unidades, *Loyford* e a nº8 Commando, que sofreram sérias baixas.

Em junho de 1944, a SAS já possuía 2.500 homens. Entre eles voluntários belgas e franceses.

Entre suas estratégias preferidas estava em usar incursões em *jeps*, levando de três a quatro soldados, fortemente armados, e atacar rapidamente um ponto estratégico do inimigo, muitas vezes rotas de suprimentos e aeroportos.

Muitas vezes eles eram abastecidos por aviões que despejavam seus suprimentos ou simplesmente pegando o que era necessário com outras unidades próximas aliadas.

SBS/COPP/SRU

Estas três unidades eram responsáveis pelo reconhecimento e suporte a ataques ou movimentações anfíbias. A *Special Boats Service* (SBS) e a *Sea Reconnaissance* (SRU) utilizavam-se de lanchões, caiaques e boates para a aproximação das tropas, enquanto a *Combined Pilotage Parties* (COPP) utilizava pequeno submarinos como transporte, muitas vezes sua missão era criar um lugar seguro para que os aviões pudessem pousar ou limpar o terreno da praia das mortais minas.

UNIÃO SOVIÉTICA

EXÉRCITO

Após a revolução de outubro, foi decidido por Vladimir Lenin que o velho exército russo teria de se tornar um instrumento do Partido Comunista. O velho exército foi demovido e, em janeiro de 1918, o governo soviético ordenou a formação do Exército Vermelho dos Trabalhadores e Camponeses.

Leon Trotsky, o comissário de guerra, foi apontado como líder do Exército Vermelho em 13 de março de 1918. O exército tinha de ser implementado tão rapidamente quanto o foi necessário na luta contra o Exército Branco, durante a guerra civil. Trotsky foi forçado a recrutar um grande número de oficiais oriundos do velho exército russo. Ele foi criticado por isto, mas argumentou que seria impossível lutar na guerra sem o emprego da experiência dos oficiais das antigas forças armadas.

Inicialmente um exército de voluntários, devido as perdas na guerra civil, o governo soviético se viu forçado a implementar o alistamento obrigatório em junho de 1918. Vladimir Lenin impressionou-se com a realização de Trotsky e, em 1919, fez esta observação: "Mostre-me outro homem que possa ter praticamente criado um modelo de exército em um ano e ter ganho ao mesmo tempo o respeito de especialistas militares."

Ao fim da guerra civil, haviam mais de 5.000.000 de homens no Exército Vermelho. Eles foram desmobilizados, com 600.000 homens mantidos para formar um exército regular.

Quando Adolf Hitler ganhou poder em 1933, o governo soviético decidiu aumentar o tamanho do Exército Vermelho para combater os perigos da Alemanha nazista. Em 1935, o Exército Vermelho tinha crescido para o número de 1.300.000 homens. A União Soviética também tinha 10.000 tanques e 5.000 aviões de linha de frente.

Joseph Stalin gradualmente se convenciu de que a liderança do exército vermelho planejava destituí-lo do poder. Em junho de 1937, Mikhail Tukhachevsky e sete outros comandantes do alto escalão do Exército Vermelho foram acusados de conspiração com a Alemanha. Todos os oito foram condenados e executados. Ao todo, 30.000 membros das forças armadas tiveram o mesmo destino. Esse número incluía cinquenta por cento de todos os oficiais militares.

Quando o Exército Vermelho foi originalmente formado, soldados fizeram o juramento de lutar pelo socialismo internacional. Isto mudou a partir de janeiro de

1939 e recrutas tinham de jurar a si próprios "proteger com todas as suas forças a propriedade do exército e o povo e cuidar, até a morte, de seu povo, da pátria soviética e do governo dos trabalhadores e camponeses, também responder prontamente ao chamado do governo para proteger e defender a pátria, a URSS".

O Exército Vermelho contava também com comissários políticos cujo trabalho era garantir lealdade a Joseph Stalin e seu governo. Frequentemente membros da NKVD, a polícia secreta soviética, e a presença de comissários políticos criavam uma ineficiente dualidade no campo de comando.

No surgir da Segunda Guerra, o Exército Vermelho tinha estimados 1.800.000 homens em suas linhas, dos quais um quarto baseados no Extremo Oriente.

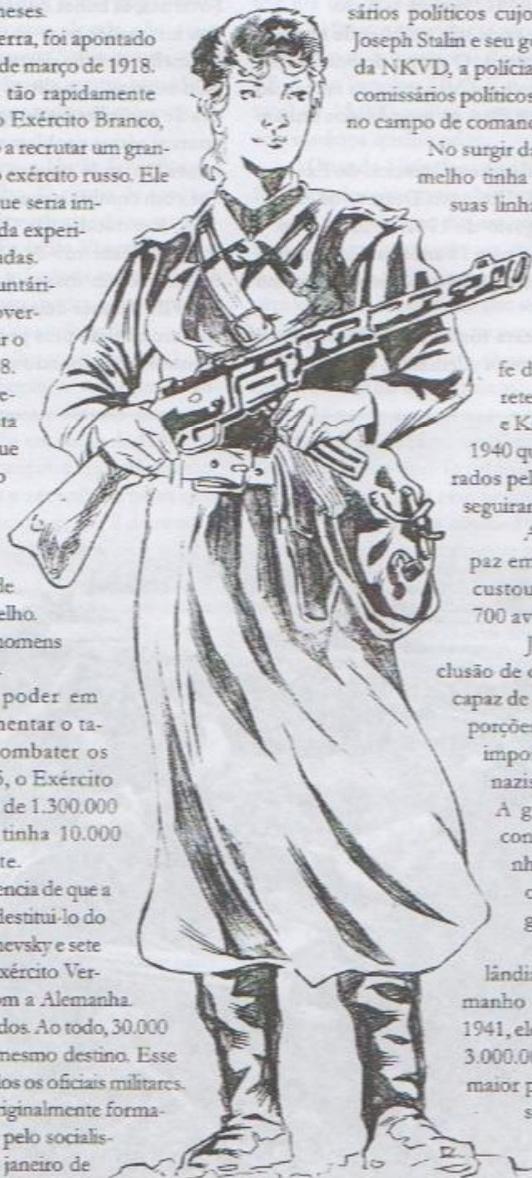
Em novembro de 1939, o Exército Vermelho invadiu a Finlândia. O Marechal Carl Mannerheim, comandante-chefe do exército finlandês, foi capaz de reter o avanço soviético em Kemijarvi e Karelian. Não foi até a primavera de 1940 que o 7º e o 10º terceiro exército liderados pelo General Kiril Meretsokov, conseguiram romper as defesas finlandesas.

A Finlândia aceitou os termos de paz em 13 de março de 1940. A guerra custou aos soviéticos 200.000 homens, 700 aviões e 1.600 tanques.

Joseph Stalin agora chegava a conclusão de que o Exército Vermelho não era capaz de travar uma guerra de maiores proporções e se convenceu de que era de vital importância evitar uma guerra com os nazistas tanto quanto fosse possível. A guerra russo-finlandesa também convenceu Hitler de que sua Alemanha nazista poderia bater facilmente o Exército Vermelho quando a guerra eventualmente explodisse.

Depois da guerra com a Finlândia, Stalin rapidamente elevou o tamanho de seu Exército Vermelho. Em 1941, ele havia crescido para o número de 3.000.000 de homens (300 divisões). A maior parte dos homens serviu em divisões de rifles não-mecanizados. A

infanteria era apoiada por artilharias puxadas a ca-



valos e cavalaria. Mais da metade dos soldados estavam postos ao oeste enfrentando as muitas menores forças alemãs.

O Exército Vermelho também tinha duas novas unidades de tanques. Estas incluíam o KV e o novo tanque "à prova de bombardeios", o T-34. O tanque era provido com placas inclinadas para desviar bombas que eram soldadas ao invés de rebitadas. Armada com um poderoso motor a diesel, seu armamento principal era uma metralhadora de 76mm de alta rotação.

Em 21 de junho de 1941, um sargento alemão desertou para as forças soviéticas. Ele os informou de que o exército alemão atacaria à madrugada da manhã seguinte. Joseph Stalin estava relutante em acreditar na história do soldado e foi só depois do ataque estar acontecendo que ele finalmente aceitou que suas tentativas de evitar a guerra com a Alemanha até 1942 haviam falhado.

As forças alemãs fecharam-se de três milhões de homens e 3.400 tanques, dividido em 3 grupos. O grupo do norte enviado para Leningrado, o do centro para Moscou e as forças do sul para a Ucrânia. Dentro de seis dias, os germânicos tinham capturado Minsk.

Stalin proclamou-se Comandante em Exercício do Exército Vermelho em 20 de julho de 1941. Um novo Decreto de Alistamento foi declarado em 31 de agosto de 1941. A idade para o alistamento militar havia diminuído para 18 anos para jovens sem ensino secundário e dezenove para aqueles que possuíam ensino acima desse nível.

Os primeiros meses da guerra foram desastrosos para a União Soviética. As forças do norte da Alemanha, cercaram Le-

ningrado enquanto o grupo de centro firmava seu progresso rumo a Moscou. As forças germânicas também haviam feito intensas invasões na Ucrânia. Kiev estava sob alerta e o chefe de grupo de Stalin, Georgi Zhukov, sugeriu que as tropas que defendiam a capital da Ucrânia deveriam recuar, assim possibilitando tomarem fortes posições defensivas mais ao leste. Stalin insistia para que as tropas permanecessem e enquanto isso, Kiev foi tomada. As baixas foram enormes. Foi a mais clara experiência de derrota do Exército Vermelho na história. De qualquer modo, a resistência determinada apresentada em Kiev tinha atrasado consideravelmente o ataque a Moscou.

Era setembro, e o inverno se aproximava rapidamente. Como as tropas alemãs moviam-se com afino pela União Soviética, as linhas de guarnição demoravam mais. Joseph Stalin deu instruções para que, quando forçado a recuar, o Exército Vermelho deveria destruir qualquer coisa que pudesse ser usada pelo inimigo. A política de queimadas e a formação de unidades de guerrilha na retaguarda das linhas de frente germânicas, criaram sérios problemas para a máquina de guerra alemã, que estava tentando manter seus três milhões de soldados abastecidos com comida e munição suficientes.

Em outubro de 1941, as tropas alemãs estavam a somente 25 quilômetros de Moscou. Ordens eram dadas para uma evacuação em massa da cidade. Em duas semanas, dois milhões de pessoas deixaram a cidade e seguiram para leste. Stalin recobrou ânimo para permanecer em Moscou. Num abrigo anti-bombas, posicionado sob o Kremlin, Stalin, como comandan-



te-chefe supremo, dirigia os esforços soviéticos. Todas as principais decisões tomadas pelos seus comandantes de linha tinham de ser primeiramente reportadas a Stalin.

Em novembro, os alemães iniciaram uma nova ofensiva a Moscou. O Exército Soviético resistiu e os germânicos foram obrigados a parar. Stalin então chamou um contra-ataque.

Seus comandantes tinham dúvidas sobre sua habilidade, mas Stalin insistiu e, em 4 de dezembro o Exército Vermelho atacou. Os alemães, desmoralizados pela recente falta de sucesso, foram tomados de surpresa e começaram a recuar. Em janeiro, os germânicos já tinham sido afastados 320 quilômetros.

A estratégia militar de Stalin era basicamente simples. Ele acreditava que era vital que o inimigo fosse atacado tão freqüente quanto possível. Seu objetivo principal ao usar novas tropas dessa maneira, era convencê-los de que as forças alemãs não eram invencíveis. Ao fazer os germânicos recuarem, Stalin provou para as tropas soviéticas que a *blitzkrieg* podia ser contra-atacada; e serviu de exemplo importante também para todos os exércitos do mundo que lutavam contra os alemães.

Ajudados pelos EUA e a Inglaterra, a União Soviética foi capaz de reconstruir o Exército Vermelho. O grupo de tanques pesados foi substituído por brigadas independentes de aproximadamente 90 tanques. No fim de 1942, o Exército Vermelho criou tropas de tanques que continham uma infantaria motorizada e duas brigadas. Essas novas unidades eram usadas para explorar aberturas criadas pelos ataques em massa das infantarias.

Em julho de 1943, o Exército Vermelho atacou usando 3.000 tanques e destruiu os alemães em Kursk. Seguiu-se um seguro avanço soviético pela frente leste. O caminho para o sucesso aumentou quando os aliados aportaram na Normandia em junho de 1944.

Em 1945, o Exército Vermelho avançou para a Alemanha. Temendo ser capturado pelos soviéticos e ser exibido pelas ruas em uma jaula, Adolf Hitler cometeu suicídio e, em 2 de maio o comandante das tropas alemãs em Berlim se rendeu.

MARINHA

Em abril de 1939, o Almirante Nikolay Kuznetsov tornou-se comissário da marinha. Imediatamente, ele começou a reorganizar a marinha que tinha sido duramente danificada pelas críticas de Joseph Stalin na década de 1930. Alguns navios construídos tomaram lugar na frota mas, em outubro de 1940, o governo decidiu reservar o aço para a produção de tanques e aviões.

Quando Hitler lançou a operação Barbarossa, em junho de 1941, a Marinha Vermelha tinha dois encouraçados e dois cruzadores no Báltico, bem como um encouraçado e cinco cruzadores no Mar Negro. Ambas as frotas eram ancoradas por um grande número de submarinos.

No inverno de 1941, a frota báltica foi usada para prover parte da artilharia defensiva em Leningrado. Uma boa porcentagem das tripulações desses navios lutou em terra firme como infantaria.

A Força Aérea Vermelha sofreu nas mãos da *Luftwaffe* durante a invasão da União Soviética em 1941. A maior parte da aviação naval foi destruída nas primeiras semanas de invasão e, em 1942, os aviões sobreviventes foram transferidos para lutar com as forças aéreas do Exército Vermelho.

A Marinha Vermelha empregou barcos com torpedos motorizados para combater navios inimigos. Submarinos soviéticos também eram muito usados, mas as perdas foram altas, com 107 deles sendo afundados durante a guerra.

A União Soviética não construiu qualquer navio militar entre 1942 e 1945. Mesmo assim, eles construíram 29 submarinos e 900 barcos a motor durante esse período. A Marinha Real e a Marinha Americana também abasteceram a Marinha Vermelha com um encouraçado, um cruzador e várias embarcações menores.

AERONÁUTICA

A Força Aérea Vermelha não era um serviço independente e era controlada pelo Exército e a Marinha Vermelhos. Em 1936, as fábricas soviéticas produziam cerca de 3.500 aviões por ano. Os mais importantes desses eram os bombardeiros Tupolev TB-3 e o Tupolev SB-2. Em 1941 a Força Aérea possuía um total de 18.000 aviões e empregava 20.000 pilotos e 180.000 funcionários qualificados.

Quando Hitler lançou a operação Barbarossa, em junho de 1941, um dos principais objetivos era tirar a Força Aérea Vermelha de ação. No primeiro dia, em que 3.000 aviões da *Luftwaffe* destruíram 1.200 aviões soviéticos, 800 destes estavam em solo no momento. Como as fábricas na União Soviética tiveram de se mudar para leste, não foi antes do ano seguinte que a Força Aérea pôde ser capaz de reerguer seus recursos. Um total de 8.000 aviões foi construído em 1942. Este número aumentou para 18.000 em 1943, e para 30.000 no ano seguinte.

As novas aeronaves construídas durante a Segunda Guerra incluíam os caças Mikoyan-Gurevich MiG-3, Ilyushin Il-10, Lavochkin LaGG-3, Yakovlev Yak-1 e o Ilyushin Il-10. Importantes bombardeiros construídos durante esse período incluíam o Petlyakov Pe-2 e o Tupolev Tu-2. Sob o comando de Alexander Novikov, a Força Aérea Vermelha gradualmente ganhou supremacia aérea na frente leste. Com mais de 10.000 aviões de linha de frente, os soviéticos facilmente sobrepujaram a *Luftwaffe*.

Com o Exército Vermelho avançando para Berlim em 1945, a força aérea foi capaz de empregar 800 bombardeiros pesados para se unirem à Força Aérea Real e à Força Aérea Americana no ataque aos nazistas alemães.

Um total de 45.000 aviões soviéticos foi destruído pela *Luftwaffe* ao longo da Segunda Guerra. Além de construir 81.000 aviões, os soviéticos também importaram 18.000 aviões dos Estados Unidos e da Inglaterra.

OS PARTISANS SOVIÉTICOS

O Movimento Partisan Soviético tinha características próprias que o diferenciavam de seus contemporâneos. Ao contrário dos movimentos partisans iugoslavo, italiano e francês, que eram em sua maioria formados por forças que se opunham àquelas que estavam no poder antes da guerra e que, portanto, se aproveitavam do enfraquecimento destas forças para se organizar com vista à tomada do poder político ao fim da guerra, o movimento partisan Soviético foi formado, treinado e comandado pelo poder central estabelecido.

ALEMANHA

O EXÉRCITO

Pelos termos do Tratado de Versalhes, o Exército Germânico não deveria ter mais de 100.000 homens. A maneira que Adolf Hitler encontrou de lidar com isso, foi permitir o crescimento da SA (*Sturm Abteilung*), que em 1943 já tinha um exército com mais de 4.500.000 homens.

O crescimento da importância da SA preocupou não apenas os outros líderes dos Trabalhadores Socialistas Alemães, mas também aos que se preocupavam que esta situação poderia ficar sob comando de Ernst Rohem e a SA. Estes haviam ganho dos Nazistas quando Adolf Hitler ordenou a "Noite das Longas Facas", quando aproximadamente 400 líderes da SA foram mortos.

Agora enquanto a SA perdia seu poder, Hitler permitia ao Exército Alemão um crescimento rápido. A 16 de março de 1935, Hitler anunciou a intenção de reintroduzir o recrutamento militar e de que o Exército deveria atingir o total de 36 divisões. Esta atitude tomou o Exército Germânico capaz de treinar 300.000 inscitos por ano. O último vestígio do Tratado de Versalhes havia sido descartado em nível oficial.

Outra ordem atribuída nesta data destinava-se a transformar a SS Verfügungstruppe numa unidade plenamente militar, a fim de servir como núcleo de uma divisão SS. A existência de tal grupo causou muitas apreensões dentro dos círculos do Exército. A criação de uma organização totalmente militar dentro das SS desafiava o direito do Exército de ser o único portador de armas da nação, uma questão de honra há muito estabelecida. Em 1939, o Exército Alemão estava com 98 divisões prontas para invadir a Polônia. Entretanto, embora algumas divisões estivessem mal equipadas devido à presença de reservistas veteranos, ainda lhes restavam 1.5 milhões de soldados muito bem treinados aptos para entrar em ação. Além disso, o Exército dispunha de 9 divisões *Panzer*, cada uma com 328 tanques, 8 batalhões de suporte e 6 baterias de artilharia.

O sucesso das invasões que se seguiriam, estava baseada na utilização de uma nova estratégia militar, a *Blitzkrieg*, que em tradução ao pé da letra, quer dizer "guerra relâmpago" e consistia numa coordenação rápida e mortal de duas forças distintas: a *Wermacht* e a *Luftwaffe*. Enquanto a primeira avançava pelo terreno, a segunda destruiu a força aérea inimiga, atacava as forças de superfície e ao mesmo tempo desmantelava os sistemas de comunicação e transporte. Essa combinação foi responsável pelo sucesso das invasões da Polónia, da Noruega, da Europa Ocidental, dos Balcãs bem como pelas vitórias iniciais na Rússia.

Quando o Exército Germânico amou uma ofensiva no campo, em 1940, tinham ao seu dispor para o ataque 2.5 milhões de homens e 2.500 tanques. Enquanto isso, o Exército Francês tinha capacidade de mobilizar 5 milhões de homens. Os alemães possuíam unidades de Infantaria motorizada e aviões que facilmente lhes asseguraria a vitória.

O Exército Alemão continuou a crescer e, em 1941, tinha em torno de 3 milhões de homens (incluindo 200.000 de seus aliados) aptos para a Operação Barbarossa, contra a União Soviética. Estavam incluídos neste contexto de ataque à favor da Alemanha 142 divisões de infantaria, 17 divisões de *Panzer* e 4.000 tanques (no mês de janeiro de 1945).

Apesar das seriíssimas perdas da URSS e da França, seguidas pelas aterrissagens do Dia D, o Exército Alemão ainda mantinha 168 divisões de infantaria e 25 divisões de *Panzer* em janeiro de 1945. A *Waffen SS* também tinha 23 divisões das quais sete eram de blindados.

O exército contava também com um grupo de militantes criado pelo *Fuehrer* afim de defender cidades alemãs que estavam sob o ataque do Exército Vermelho. Tal corpo de militantes era em sua grande maioria composto de homens muito idosos ou muito jovens para o exercer as tarefas regulares do exército. Este fato, aliado à crise econômica que se abatera sobre a Alemanha, impedia o país de oferecer suporte total, bem como atender às necessidades de suas Forças Armadas.

Dos 17 Generais de Campo que então integravam o Exército alemão, 10 foram dispensados de seus cargos pelo *Fuehrer* e, durante a guerra 3 dos que ainda estavam em seus postos foram mortos após a conspiração de julho, 2 foram mortos em ação, 1 foi capturado e feito prisioneiro, enquanto apenas 1 permaneceu guerra adentro cumprindo seu papel. Dos 36 Generais, 26 foram removidos de seu posto, dos quais 3 foram executados e 2 dispensados por desonra; 7 forma mortos em ação e apenas 3 continuaram em serviço guerra adentro sem ação disciplinar.

Um total estimado de 12.5 milhões de alemães serviram o Exército durante a 2ª Grande Guerra. Seguindo esta estimativa, de 3 a 3,5 milhões foram mortos.

MARINHA

Quando ficou claro que Adolf Hitler aumentava suas forças armadas, novos navios foram pedidos em 1937, mas nenhum estava pronto no começo da Segunda Guerra. Dessa forma a Marinha Real Britânica ainda detinha a supremacia naval, no entanto mais da metade de sua frota não fora modernizada e boa parte de seus navios não possuíam defesa suficientes para o armamento alemão.

Dessa forma, escolheram como estratégia estacionarem, a partir da costa da Escócia, uma série de navios com o intuito de controlar o Atlântico Norte e o Mar Norte ao mesmo tempo, forçando um bloqueio às embarcações germânicas; os britânicos contavam com o apoio da marinha Francesa até a assinatura do armistício, que forçou o deslocamento de parte da frota para a região do Mediterrâneo, enfraquecendo suas defesas.

Os submarinos U-Boats de aproveitando desta brecha se basearam no Atlântico com o intuito de atacar os comboios de

ajuda à Grã-Bretanha, especialmente os que chegavam dos E.U.A, tanto que a partir de 1941 houve um aumento da utilização de corvetas tendo como meta diminuir seus ataques.

Mas o que realmente atrapalhou os planos da marinha alemã foi a perda de seus dois mais importantes navios de guerra em um mesmo episódio, o Bismark e o Prince Eugene, os orgulhos da frota.

A perda de seu maior navio marcou o fim da incursão Alemã no Atlântico. Outro fator que contribuiu foi a entrada da marinha americana após 1942, que começou a concentrar suas forças tanto no Oceano Pacífico, por causa dos japoneses, quanto no Oceano Atlântico.

Adolf Hitler foi ficando cada vez mais decepcionado com a performance da marinha alemã e, depois da falha na tentativa de escolta do Artico pelo Almirante Hipper, chegou a acusar o então Comandante Chefe da marinha, Almirante Erich Raeder, de incompetência, que renunciaria logo em seguida em janeiro de 1943, sendo substituído por Karl Doenitz.

Nessa época os Aliados começaram gradualmente a introduzir estratégias anti-submarinas com sucesso. Tais estratégias incluíam um sistema de escolta, patrulhas com grandes comboios de aviões de guerra, implantação de detectores anti-submarinos e profundas cargas. Em maio de 1943 os *U-boats* alemães foram forçados a saírem do Atlântico.

Em 1944 Karl Doenitz deu permissão para mudanças radicais para a confecção de *U-Boats* a serem construídos no mesmo ano. Trabalhando juntamente com Albert Speer, o então Ministro de Armamentos, a Alemanha produzia 42 de barcos todo elétricos em 1945. Entretanto, eles entravam tardiamente na guerra a ponto de causar algum impacto, dessa forma mais de 350 ainda estavam em combate no final do conflito. Entre 3 de setembro de 1939 e 8 de maio de 1945; 785 *U-Boats* foram afundados.

Estima-se que 32.000 tripulantes morreram na guerra. Mas é fato de que os Aliados e os países neutros perderam 2828 navios para os submarinos germânicos, italianos e japoneses durante a Segunda Grande Guerra.

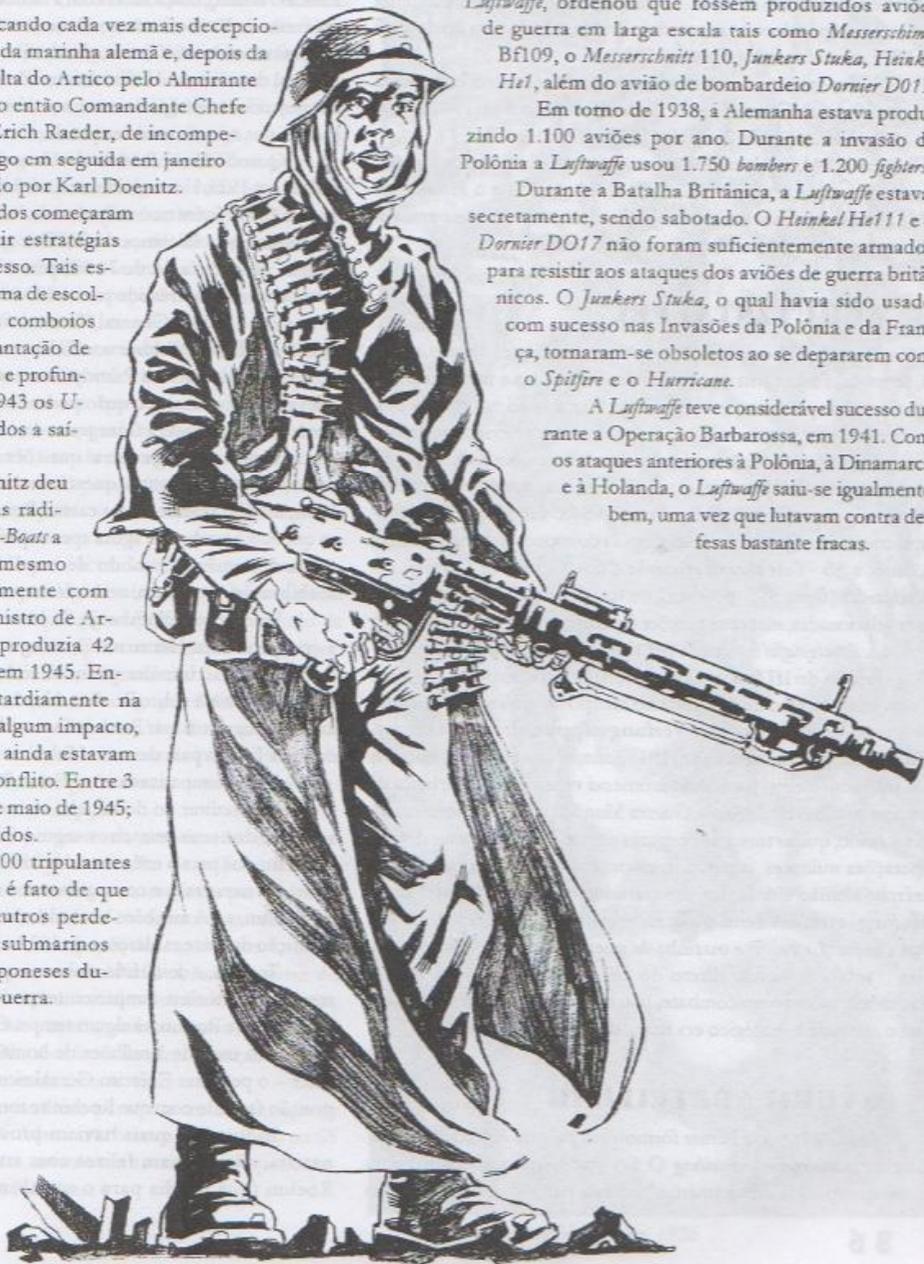
AERONÁUTICA

Sob os termos do Tratado de Versailles, a Alemanha não tinha permissão para possuir aviões de guerra. O *design* e a manufatura de aviões civis era permitida e importantes figuras tais como Hugo Junkers, Ernst Heinkel e Willy Messerschmitt continuaram trabalhando na indústria. Após Adolf Hitler assumir o poder, ele se fez bastante claro quando disse que não manteria os termos do tratado de paz. E, em março de 1935, Hermann Goering anunciou a permanência da *Luftwaffe*. Durante os anos seguintes Goering, o Comandante-Chefe do *Luftwaffe*, ordenou que fossem produzidos aviões de guerra em larga escala tais como *Messerschmitt Bf109*, o *Messerschmitt 110*, *Junkers Stuka*, *Heinkel He1*, além do avião de bombardeio *Dornier DO17*.

Em torno de 1938, a Alemanha estava produzindo 1.100 aviões por ano. Durante a invasão da Polónia a *Luftwaffe* usou 1.750 *bombers* e 1.200 *fighters*.

Durante a Batalha Britânica, a *Luftwaffe* estava, secretamente, sendo sabotado. O *Heinkel He111* e o *Dornier DO17* não foram suficientemente armados para resistir aos ataques dos aviões de guerra britânicos. O *Junkers Stuka*, o qual havia sido usado com sucesso nas Invasões da Polónia e da França, tornaram-se obsoletos ao se depararem com o *Spitfire* e o *Hurricane*.

A *Luftwaffe* teve considerável sucesso durante a Operação Barbarossa, em 1941. Com os ataques anteriores à Polónia, à Dinamarca e à Holanda, o *Luftwaffe* saiu-se igualmente bem, uma vez que lutavam contra defesas bastante fracas.



Pilotos alemães facilmente negociaram com a força aérea soviética e chefes tais como Erich Hartmann, o qual creditou 352 vitórias.

Em 22 de novembro de 1941, dia da morte de Oberst Moelders, Adolf Galland o elevou à General das Forças Armadas. No ano seguinte, Galland tomou-se o General mais jovem da Alemanha. Ele também comandou a Força Germânica que se opôs aos Aliados à terras na Sicília, em julho de 1943.

Em 1943, Adolf Galland começou a argumentar a favor da mudança estratégica do *Luftwaffe* para uma mais ofensiva. Adolf Hitler e Hermann Goering discordaram e, após sucessivas discussões, Galland foi dispensado do cargo de General das Forças Armadas em dezembro de 1944. Galland voltou aos deveres da linha de frente e, após derrubar mais dois aviões Aliados em 26 de abril de 1945, ele tornou seu *Score* em 103.

A Alemanha continuou a aumentar a produção de aviões de guerra durante a Segunda Grande Guerra. Foram 10.800 feitos em 1940; 11.800 em 1941; 15.600 em 1942; 25.500 em 1943; e 39.800 em 1944.

Em 1944, a Alemanha começou a produzir aviões a jato. Isso inclui o *Messerschmitt Me262*, o *Arado Ar 234* e o *Heinkel He 162*. Entretanto, tais aviões foram usados muito tarde para que causassem algum impacto na Segunda Guerra.

SCHUTZSTAFFEL

De todas as organizações ou forças militares alemãs, as SS (*Schutzstaffel*) foram sem dúvida as mais difamadas e também a menos entendida pelos historiadores. Não foram as SS um corpo vestido de negro que marchava com passo de ganso como são mostrados em inúmeros filmes ou trabalhos de historiadores. Na realidade as SS eram uma complexa organização político-militar que estava constituída por três ramificações; a **Allgemeine-SS** (SS Geral) que era o principal corpo da organização, encarregada do aspecto administrativo e político; a **SS - Totenkopfverbände** (SS - Crânio de Caveira) e a **Waffen-SS** (força SS), possuindo estas, atribuições bem definidas, inter-relacionadas, mas com funções específicas.

A *Schutzstaffel* foi criada em 1940 para completar as necessidades bélicas do III Reich. Com funções nitidamente militar, não tendo nenhum tipo de atividade no campo da política, teve como base de constituição as **SS - Verfügungstruppe**, depois da campanha da França, desde então até 1945 contou com 600.000 homens considerados a elite, formando inúmeras vezes a ponta de lança de cruciais batalhas da Segunda Guerra Mundial, graças ao treinamento recebido, que as tornaram capazes de realizarem as mais difíceis operações militares, superando em muito as demais unidades do exército alemão. Erroneamente consideradas como o quarto ramo das forças armadas alemãs, que eram compostas de exército (*Fleer*), força aérea (*Luftwaffe*) e marinha de guerra (*Kriegsmarine*), por estarem sob o comando direto do OKW (Comando das Forças Armadas), quando em combate, isso não era de todo correto, porque o controle estratégico era mantido pela própria *Waffen-SS*.

STURM ABETEILUNG

Em 1921, Adolf Hitler formou seu próprio Exército particular chamado *Sturm Abteilung*. O SA (também conhecido como "stormtroups" ou simplesmente "camisas pardas") eram instruídos

para interromper encontros de oponentes políticos e proteger Hitler de possíveis ataques de vingança. O Capitão Ernst Roehm, do Exército da Bavária teve um importante papel no que diz respeito ao recrutamento destes homens e se tomou então o Líder 1º da SA.

A SA de Hitler era formada em sua grande maioria por integrantes do *Freikorps* (Exército Privado), que prosperaram durante o período que se seguiu à 1ª Grande Guerra; e tiveram uma considerável experiência no uso de violência contra seus inimigos.

A SA vestia jaquetas cinzas, camisas marrons (originalmente camisas cáqui feitas especialmente para soldados na África, entretanto compradas em grandes quantidades para o Exército Germânico pelo Partido Nazista), braçadeiras com a suástica bordada, joelheiras, grossas meias de lã e botas de combate. Acompanhados por bandas de músicas e bandeiras suásticas, eles desfilavam pelas ruas de Munique. Ao final de março, A.H. fez mais um de seus discursos apaixonados encorajando seus seguidores a levar adiante atos violentos contra os judeus e os oponentes de esquerda.

Quando Ernst Roehm deixou a Alemanha para trabalhar na Bolívia em 1925, Heinrich Himmler assumiu a liderança da SA. Todavia, em 1931 Hitler trouxe Roehm de volta à Alemanha, pedindo-lhe que assumisse a liderança da SA. Em apenas pouco mais de 1 ano Roehm expandiu a SA de 70.000 para 170.000 membros. Em 1934 este número havia crescido para 4.500.000 homens.

Em 1933, o General Werner von Blomberg, ministro de guerra de Hitler e Walther von Reichenau, chefe do escatônio entre o Exército Alemão e o Partido Nazista, foi tomando-se cada vez mais preocupado com o quão poderosa estava ficando a SA. Ernst Roehm foi chamado à fazer parte da Assembléia Nacional de Defesa e começou a exigir que as questões militares tivessem prioridade sobre qualquer outra questão nacional. Em 2 de outubro de 1933, Roehm mandou uma carta à Reichenau dizendo: "Considero que Reichswehr seja agora apenas parte da Escola de Treinamento para Alemães. O modo de conduzir a guerra, bem como a mobilização, no futuro, serão de responsabilidade da SA.

Werner von Blomberg e Walther von Reichenau começaram a conspirar com Hermann Goering e Heinrich Himmler contra Roehm e a SA. Himmler pediu à Reinhard Heydrich para se juntar à ele num dossiê sobre Roehm. Heydrich, então, fabricou evidências que sugeriam que Roehm havia sido pago 12 milhões de marcos pela França para derrotar Hitler.

Hitler simpatizava com Ernst Roehm e inicialmente recusou-se a acreditar no dossiê que viria de Heydrich. Roehm havia sido um dos seus primeiros seguidores e sem sua habilidade de obter fundos para o exército no início do movimento, seria improvável aos nazistas que conseguissem se estabelecer. Sob a liderança de Roehm, a SA também havia tido um papel vital para destruir a oposição durante as eleições de 1932 e 1933.

Todavia, Adolf Hitler tinha suas próprias razões para esperar a remoção de Roehm. Simpatizantes poderosos de Hitler, vinham reclamando de Roehm há algum tempo. Generais temiam que a SA, a força com mais de 3 milhões de homens, "engolissem" – por assim dizer – o pequeno Exército Germânico no que dizia respeito à sua posição fazendo com que Roehm se tornasse líder de tudo.

Industriais quais haviam provido fundos para a vitória nazista, não estavam felizes com a visão sócio-econômica de Roehm (que pendia para o socialismo), bem como com suas

declarações de que a revolução verdadeira ainda tinha espaço entre as pessoas.

Hitler estava também consciente que Roehm e a SA tinham o poder de tirar sua liderança. Hermann Goering e Heinrich Himmler faziam questão de alimentar a apreensão de Hitler trazendo novas informações sobre Roehm e suas propostas de retaliação. Esse golpe de mestre tencionava convencer Hitler que Gregor Strasser, à quem ele odiava, fazia parte da conspiração que vinha sendo planejada contra ele. A par destas novidades, Adolf Hitler convocou todos os líderes da SA para uma reunião no Hotel Hanselbauer, em Wiese.

Em 29 de junho de 1934, Hitler, em companhia da *Schutz Staffeln* (SS), chegou à Wiese onde ele, pessoalmente, prendeu Ernst Roehm. Durante as 24 horas que se seguiram, 200 outros chefes da SA foram presos a caminho de Wiese. Muitos outros foram mortos a tiros tão logo foram capturados, entretanto Hitler decidiu perdoar Roehm por serviços prestados anteriormente. Porém, após muita pressão de Hermann Goering e Heinrich Himmler, Hitler concordou em executá-lo. A princípio, Hitler permitiu que ele cometesse suicídio mas quando ele se recusou, foi morto por dois homens da SS.

O dizimação da SA pela SS, foi mantida em segredo até que Adolf Hitler fez o anúncio oficial do acontecido, em 13 de julho daquele ano. Foi durante esse discurso que Hitler nomeou o fato como "Noite das Longas Baionetas", uma frase conhecida através de uma popular canção nazista. Hitler proclamou 61 execuções, 13 mortes à tiro devido à resistência à prisão dos executados e 3 suicídios. Outros contra-argumentaram que aproximadamente mais 400 pessoas haviam sido mortas naquela noite. Em seu discurso, Hitler explicou porque ele não havia levado os então conspiradores ao tribunal: "*Naquela hora, eu era o responsável pelo destino dos germânicos e, assim sendo, tornei-me o juiz supremo do povo Alemão. Eu ordenei que atirassem nos líderes da traição.*"

Roehm foi substituído por Victor Lutze como chefe da SA. Lutze era um homem fraco e a SA gradualmente perdeu seu poder na Alemanha de Hitler. *Schutz Staffeln* (SS) sob o comando de Himmler cresceu rapidamente nos poucos anos que se seguiram, substituindo assim a SA como força Germânica dominante.

Himmler concordou com Goering que a *Sturm Abteilung* (SA), impusesse uma ameaça ao Exército Alemão e, em junho de 1934, em companhia de seus leais assistentes Reinhard Heydrich, Kurt Daluge e Walter Shelleberg, ele armou o que ficou conhecido como "A Noite das Longas Adagas".

O período 1934-1939 presenciou o crescimento das SS, ao assumirem a responsabilidade pelo trabalho de polícia política e estenderem seus tentáculos em muitas outras áreas pertencentes ao estado alemão e ao Partido Nazista. No início da guerra, já era impossível definir com clareza o papel dentro do estado desta enorme organização. Além do controle direto, as SS usavam do sistema de fornecer patentes à funcionários em muitas repartições e instituições governamentais e semi-governamentais, aumentando de fato a influência das SS sobre áreas da administração sobre as quais elas não tinham poderes de fato.

Em 1936, Himmler também passou a ter o controle da Gestapo. Himmler tinha também carta branca para colocar na SS quem ele achasse interessante, mesmo em se tratando de posições-chave, em toda a Alemanha Nazista.



Concentração em Nuremberg, 1936

Como as coisas se passaram, nenhuma divisão SS chegou a existir até muito depois da ruptura das hostilidades. Porém, elementos do *Leibstandarte SS* foram as primeiras tropas alemãs a entrar no Saarbrücken durante a ocupação da Renânia em março de 1936. Não havia dúvida de que isto indicava a importância crescente das SS armadas. Para supervisionar a administração e o treinamento militar das unidades de campanha, foi estabelecido um inspetorado da *Verfügungstruppen*, dentro do comando geral das SS, em 1º de outubro de 1936. Para encabeçar esta nova organização, Himmler escolheu um soldado profissional de alta patente, Paul Hausser, que se havia desligado do exército com o posto de tenente-general.

O *Führer* antevia a função do ramo combatente das SS, depois do que se esperava ser uma curta guerra, como uma força de polícia política militarizada, de elite e absolutamente leal. Ambas as ambições exigiam que as tropas SS tivessem uma participação visível nas vitórias da *Wehrmacht*.

Não se esperava demais delas, por volta de 1939, elas haviam atingido um padrão de adestramento que tornava plausível sua participação em combate. Paul Hausser tinha obtido um grande sucesso e a capacidade de luta exibida pelas *Waffen-SS* deve-se mais a ele do que a qualquer outro. Uma combinação de rígida seleção física, treinamento militar extremamente duro, doutrinação ideológica e metucioso treinamento de disciplina de campo produziram, pelo verão de 1939, as seguintes unidades:

SS-Leibstandarte "Adolf Hitler" (LAH): um regimento de infantaria motorizada a três batalhões (*Sturmabteilung*), com artilharia leve orgânica e unidades anti-tanque e de reconhecimento blindado. O *Leibstandarte* forneceu um batalhão para o Anschluss (anexação) da Áustria em 1938.

SS-Standarte "Germania": composição similar ao LAH; tomou parte nas ocupações da Áustria e dos Sudetos.

SS-Standarte "Der Führer": formado por austríacos. Composição semelhante aos anteriores.

SS-Standarte "Deutschland": regimento de infantaria a quatro batalhões. Tomou parte na ocupação dos Sudetos em 1938.

Em adição a estas unidades, coletivamente denominadas **SS-Verfügungstruppe (SS-VT):** Himmler tinha a sua disposição cinco regimentos de "*Totenkopfwachsturmbanne*" – batalhões de guardas da caveira).

Em março de 1940, Himmler adota o título oficial de *Waffen SS*. Esse novo exército cresceu tão rapidamente que em seis meses já haviam mais de 150.000 homens. Entre o contingente de estrangeiros somava uma centena de homens, dentre os quais cinco norte-americanos de origem alemã, três suecos e quarenta e quatro suíços. Mas a invasão da Dinamarca e da Noruega em abril abre novas possibilidades e Himmler pôde todo o seu empenho em recrutar voluntários escandinavos. A 20 do mesmo mês autoriza a criação do regimento *SS-Nordland*, com voluntários dos dois países.

A campanha do oeste abre também novas perspectivas, e a 25 de maio constitui-se o regimento *SS Westland*, com voluntários holandeses e flamengos. No outono, estes dois regimentos, junto com o alemão *Germania*, formam a primeira divisão estrangeira das SS, a Divisão *SS Wiking*, sob o comando do General Steiner – um dos melhores generais da *Waffen SS*.

Enquanto isto, na maioria dos países ocupados pelo Reich, surgem, com a invasão da Rússia no ano 1941, diversas legiões de voluntários que dependem da *Wehrmacht*. Dotadas de maior entusiasmo que efetividade, lutarão na frente do leste durante todo o ano de 1942, até serem paulatinamente enquadradas na *Waffen SS*, no princípio de 1943. As legiões holandesa e flamenga formam duas brigadas de assalto, a *Neerlandischer* e a *Langemarck*, respectivamente. Por outro lado, a dinamarquesa e norueguesa integram o regimento *Nordland*, posteriormente elevado a divisão em maio de 1943.

Além dos corpos de voluntários, vários países europeus conheceram a sua própria SS. Tal é o caso dos belgas flamengos, que formam uma *Germaansche SS in Vlaanderen* (SS germânicas na Flandres). Também a Noruega, com as suas *SS Norske*, e a Holanda com as *Germaansche SS in Nederland*, concebem estas forças de reforço policial, à semelhança da sua homônima germânica. Durante a Segunda Grande Guerra, a unidade guarda da caveira, da SS, foi posta no comando dos campos de concentração germânicos. A SS também seguiu o Exército Alemão adentrando a União Soviética dividindo a responsabilidade de matar judeus, ciganos, comunistas e partidários.

Em junho de 1944, a SS tinha mais de 800.000 membros; os guarda-costas de Hitler (200.000), a *Waffen SS* (594.000) e a Unidade Guarda da Caveira (também da SS) contando com 24.000 membros.

Mas, sem dúvida, os voluntários estrangeiros que viveram uma aventura mais dramática foram os franceses. Após ser dissolvida a LVF (Legião de Voluntários Franceses) em setembro de 1944 e da autorização de Himmler para utilizar gauleses nas *Waffen SS*, cria-se inicialmente a brigada de assalto de voluntários SS franceses. Instruída por SS holandeses, é enviada para frente do leste, onde é praticamente aniquilada. No outono de 1944, recebe um novo contingente de 7.340 homens que, no regresso da frente, não serão mais de oitocentos. Rebatizada como regimento SS de assalto de voluntários franceses *Charlemagne*, é enviada para Berlim durante a agonia do Reich. Os seus sobreviventes ficaram prisioneiros do exército do General Leclerc, sendo fuzilados por traição.

No outono de 1943, os sobreviventes das legiões nórdicas são fundidos numa só unidade, a divisão *Panzer* das *SS Nordland*. Enviada primeiro contra os *partisans* da Iugoslávia, ocupou mais tarde um setor da frente de Leninegrado. Na divisão *Nordland* estava o reduzidíssimo *Britisches Freikorps*, formado por uma centena de prisioneiros renegados britânicos que, realmente, funcionava mais como força propagandística que militar. Na frente deste singular grupo estava John Amery, filho do ministro Leopold Amery, do gabinete de Churchill.

Quanto ao recrutamento de voluntários russos, o assunto era mais difícil. Considerados racialmente inferiores, o seu uso não era oficial, ainda que se soubesse que muitas unidades combatentes do leste utilizavam os serviços dos conhecidos *hitlerwillige*, ou voluntários auxiliares soviéticos. Sem dúvida, a inflexível gestão da ocupação alemã dificultou em grande medida uma colaboração que podia ter sido mais espontânea e, portanto, mais efetiva.

No Julgamento de Crimes de Guerra em Nuremberg, a *Schutzstaffel* (SS) foi condenada como organização criminoso, assim grandes líderes da SS foram executados.

TROPAS ESPECIAIS

AFRIKA KORPS

A guerra no norte da África era essencialmente uma campanha dos italianos, que praticamente foram derrotados pelos britânicos. Assim, Hitler concordou em enviar uma força expedicionária para o Norte da África em 1941, sob as ordens de Rommel, um líder capaz e competente. A força enviada para a África, era conhecida como a *Deutsche Afrika Korps*. Alguns dos homens destas divisões eram veteranos acostumados à guerra e as campanhas anteriores, mas estavam a ponto de entrar em um tipo de conflito totalmente novo: a guerra no deserto, que traria muitos sofrimentos e exigiria muitas mudanças no comportamento, posicionamento tático, equipamentos e hábitos pessoais. Foram emitidos uniformes de acordo com o clima que tiveram que ter um ajuste perfeito, principalmente o calçado para combater a queda severa da temperatura à noite durante os meses de inverno. Foram feitas outras mudanças, como no tecido que era usado: mais duro que o de couro (que também era usado no deserto) e menos suscetível ao calor. Também foram emitidas garrafas de água maiores e óculos contra o sol que eram usado pelo exército e unidades da *Luftwaffe*.

BRANDEBURGOS

Criada em 1939, esta unidade era treinada na região que lhe dava o nome e era composta por muitos alemães que viviam em países estrangeiros e ouviram o chamado de sua terra. Normalmente eles desempenhavam missões para o *Abwehr*, a divisão de inteligência da *Wehrmacht*, já que a maior vantagem destes homens era se parecer com pessoas comuns, fugindo em muito do padrão ariano. Eles eram versáteis em línguas, sabotagem, reconhecimento e infiltração, dando tempo suficiente para que as outras tropas chegassem até o local desejado.

GERBIRJAGER

Infantaria leve alemã, com treinamento específico para operações em montanha. Para isso, tinham armamentos mais leves do que as tropas normais, incluindo peças de artilharia portáteis ou desmontáveis, que podiam ser carregadas no dorso de animais ou nas costas dos soldados. Apesar do treinamento mais longo e especializado do que as tropas de infantaria normais, raramente eram empregados em terrenos onde pudessem usar deste treinamento, sendo utilizados como infantaria normal, onde seu equipamento mais leveiro lhe era prejudicial. Contudo, algumas unidades, como a 7ª divisão de montanha participaram com na repressão aos *partisans* nas montanhas da Iugoslávia e Grécia.

MARINE EINSATZ ABTEILUNG

Foi criada, no final de 1943, a *Kriegsmarine Naval Assault Detachment*, os homens K. Os membros dessa unidade eram treinados em mergulho, demolição, engenharia naval, combate subaquático e outras técnicas semelhantes aos *Commandos* ingleses. Era também comum os homens K utilizarem-se de pequenos submarinos e uma variedade de armas exóticas.

SS-FALLSCHIRMJAGER

Única unidade de paraquedistas das SS, o Batalhão 500/600 foi formado tardiamente na guerra (1943), sendo empregada em salto em apenas uma ocasião, quando se tentou capturar Tito em seu quartel general nas montanhas, em uma operação que não foi bem sucedida devido a feroz e eficaz resistência dos *Partisans*. Empregado em operações contra-guerrilheiras contra as tropas de Tito, a falta de equipamentos pesados – mesmo contra uma tropa leveira como os guerrilheiros, resultou em pesadas perdas, praticamente 80% do efetivo da unidade. Posteriormente, os remanescentes da unidade foram removidos e empregados em pontos de grande importância ou em operações especiais, como em apoio aos Comandos de Skorzeny.

SS-JAGDVERBANDE

Unidades de pequeno efetivo formadas em 1944, com elementos divisão *Brandenburg* com treinamento em operações especiais. Empregavam, além de soldados regulares alemães, estrangeiros e alemães raciais, para executar operações na retaguarda inimiga, usando uniformes, equipamentos, veículos dos adversários. Algumas das operações eram de penetração profunda, como uma que foi planejada para ser executada no Irã (não foi levada adiante devido a falta de aviões de transporte de longo alcance). As *Jagdverbände* tinham efetivos reduzidos e eram batizados com nomes como "oeste" (*Ost*), sudoeste (*Sued-Ost*), etc. O *SS-Jagdverband Nord-West* tinha noruegueses, dinamarqueses, holandeses, belgas e franceses entre seus componentes, além dos alemães "natos" e "raciais" e terminou a guerra combatendo em torno de Berlim.

Uma das operações mais bem sucedidas dos *Jagdverbände* (*Jagdverbände Mitte*) foi o seqüestro do filho do Almirante Horthy, regente da Hungria, em 1944.



ITÁLIA

EXÉRCITO

Em 1906, a França, o Reino Unido e a Itália assinam um acordo pelo qual dividiriam o território da Etiópia em três áreas de influência econômica, mas respeitando a integridade territorial. A partir de 1907 e até 1930, a Etiópia passa por um período de grande desordem que se encerra com a tomada do poder pelo sobrinho neto de Menelik II, Haile Selassie I ("a força da Trindade").

Benito Mussolini e o partido fascista chegaram ao poder em 1922. Sete anos depois, implementaram o partido único. Com a chegada da Segunda Guerra, os fascistas influenciaram todos os aspectos do exército italiano.

Em 1935, os italianos conseguem invadir a Etiópia, já que desejavam a construção de um império colonial na região e acreditavam que estariam trazendo justiça e ordem à Etiópia.

Em 1931, Haile Selassie I outorga uma constituição, conferindo-lhe poder absoluto por direito divino. Em 1940, Mussolini tomou o controle das forças armadas. Oficiais superiores não mais eram consultados quando a Itália entrou na guerra em junho de 1940.

O exército tinha 72 divisões, a maioria de infantaria não mecanizada. Havia também 3 divisões blindadas, mas seus tanques eram de baixa qualidade. A infantaria era mal treinada e recebia baixos salários.

Quando a guerra eclodiu, Mussolini já tinha mais de um milhão de homens no Exército Italiano situados na Líbia. Avizinhando-se do Egito, o Exército Britânico possuía apenas 36.000 soldados guardando o Canal de Suez e os campos de petróleo da Arábia. Em 13 de setembro de 1940, Marechal Rodolfo Graziani e cinco divisões italianas começaram um rápido avanço ao Egito, mas foram interrompidos frente às principais defesas inglesas em Mersa Matruh.

Em outubro de 1940, Benito Mussolini declarou guerra à Grécia. Tentativas por parte do exército italiano de invadir a Grécia terminaram fracassadas. A guerra ia mal também na África do Norte. Mesmo em desvantagem numérica, o General Archibald Wavell ordenou uma contra-ofensiva britânica em 9 de dezembro de 1940. Os italianos sofreram pesados desastres e foram obrigados a recuar mais de 800 quilômetros. As tropas britânicas moveram-se pela costa e em 22 de janeiro de 1941, eles tomaram o porto de Tobruk na Líbia dos italianos. Quando os aliados invadiram a Itália em 3 de setembro de 1943, somente 12 divisões estavam disponíveis para a defesa. Elas logo foram abatidas e o governo italiano se rendeu cinco dias depois.

MARINHA

Mussolini estava determinado a aumentar o tamanho da Marinha Italiana para que esta pudesse enfrentar a marinha francesa no Mediterrâneo. Em 1940, a Marinha Italiana tinha 4 encouraçados, 7 cruzadores pesados, 14 leves, 119 submarinos e 120 destróieres. O problema principal com os navios italianos era sua falta de defesas antiaéreas efetivas. Em Cape Matapan, em março de 1941, a Marinha Real destruiu o único encouraçado ativo remanescente dos italianos. Os britânicos também afundaram 3 cruzadores pesados. Assim, os italianos ficaram praticamen-

te fora de combate, graças a Inglaterra da qual eles planejavam afundar dois encouraçados em Alexandria em dezembro de 1941.

A Marinha Italiana falhou em causar qualquer impacto real em 1942 e depois que Victor Emmanuel III rendeu-se em setembro de 1943, os navios remanescentes da Itália navegaram para Malta e se entregaram aos aliados. Um total de 904 embarcações foram perdidas e 24.660 marinheiros italianos mortos durante a guerra contra as forças aliadas. Após a mudança de lado, outros 4.117 morreram lutando contra a Alemanha nazista.

FORÇA AÉREA

No período que antecedeu os 15 anos antes Grande Guerra, a Itália parecia apenas preocupada em bater recordes, chegando a ser admirado por muitos observadores estrangeiros que constavam na alta eficiência de seus pilotos individualmente. Mas como organização militar ainda carecia de muito de experiência industrial e tática.

A Itália se viu dentro das incessantes operações de preparo de 42 meses, que teve como campo de experiências missões na Campanhas na Etiópia e na Guerra Civil Espanhola. Graças a uma atitude arrogante por conta do Alto Comando, pouco se pode tirar destas lições, já que se vangloriavam de seus sucessos, esquecendo que enfrentavam forças inferiores em número e qualidade tecnológica.

Em 10 de junho de 1940, a primeira linha de produção de caças totalmente italiana ficava pronta, graças a Fiat, com o seu CR.42, G.50s e o Macchi C.200. Todos estas aeronaves possuíam um sistema de motor que reduzia sua eficiência quanto a velocidade, mas garantia uma maior durabilidade, trazendo uma maior segurança para seus pilotos. Logo este projeto foi abandonado, pois várias aeronaves, incluindo o Supermarine Spitfire, Hawker Hurricane e o Messerschmidt Bf 109 se mostraram superiores.

No campo de caças especializados em ataques terrestres era ainda pior, pois tanto o Breda 65 quanto o Breda 88, eram difíceis de manobrar, além de que o poder de fogo deles deixa muito a desejar.

A única aérea em que os Italianos possuíam certa desenvoltura era com os bombardeiros, chegando a desenvolver cinco modelos diferentes, entre eles o Savoia Marchetti S.81 e S.79. A vantagem destas unidades de bombardeio se dava pelo fato de terem combatido com êxito nas campanhas anteriores, criando assim um grande contingente de veteranos, possibilitando até a criação de uma unidade especializada em bombeiros marítimos, grupos de reconhecimento e resgate.

Em 1941, os Italianos adotaram a tática de agrupamento alemão que consistia na formação de 4 caças, além de adaptarem os motores germânicos para suas aeronaves, impulsionando em muito performance de seus caças.

REPUBBLICA SOCIALE ITALIANA

Seguindo a queda do Império Italiano na África e a invasão dos Aliados na Sicília em julho de 1943, o Grande Concílio Fascista se encontrou em 24 do mesmo mês, e ficou decidido que uma resolução

seria encaminhada ao rei Victor Emmanuel pedindo que os poderes de Mussolini fossem revogados, bem como sua imediata prisão. Dessa forma o Marechal Pietro Badoglio assumia o comando das Forças Italianas, assegurando de um lado que o apóio ao Eixo seria mantido, mas secretamente já negociava um armistício com os Aliados, que seria anunciado em 8 de setembro de 1943. Assim o governo saiu de Roma e seguiu em direção a Brindisi, mas o exército foi deixado sem ordens e virtualmente desorganizado. Enquanto isso, os alemães ocupavam rapidamente o centro e o norte da Itália, já que quase todo o sul do país estava sobre o domínio Aliado.

Mussolini fora aprisionado na Ilha de Ponza, mas depois foi transferido para um hotel localizado em Gran Sasso d'Italia nas Montanhas Abruzzi. Em 12 de setembro, paraquedistas alemães o resgataram e o escoltaram até o Munique. Lá ele foi persuadido por Hitler a estabelecer um novo governo fascista na Itália e assim a Repubblica Sociale Italiana foi fundada em 23 de setembro de 1943. Mas este regime não era nada mais que um fantoche controlado pelos alemães, aproveitando o fato de vários italianos se manterem leais ao Dulce esperando a vitória ou a amarga derrota.

Um novo exército fora criado, *Esercito Nazionale Repubblicano*, que consistia de voluntários, dessa forma foi possível formar 4 divisões que passariam por extensivos treinos com instrutores Alemães, sendo equipados com os mais modernos equipamentos militares, mas apesar de todo esse esforço, só foram utilizados para combaterem a resistência que se formara em seu próprio país.

Já a Marinha se juntou às Forças Aliadas, restando apenas poucas embarcações. Graças a um trabalho rápido dos alemães, possibilitando até a criação tropas de desembarques rápidos, a frota rebatizada de Marina Nazionale Repubblicana, mas apesar de todos os esforços, ela nunca ultrapassou os 20% de unidades em comparação a Frota Italiana Aliada.

Quanto à Força Aérea, boa parte dos aviadores e pessoal de terra eram leais. Dessa forma não foi difícil estabelecer a *Aeronautica Nazionale Repubblicana*. Unidades começaram a se formar espontaneamente, mas apenas em 1º de Janeiro de 1944 as primeiras unidades oficiais foram formadas e as operações começaram em 3 de Janeiro. Entre seus sucessos, estavam a destruição de 240 aeronaves Aliadas, bombardeios a pontos vitais e lançamento de torpedo contra embarcações no Mediterrâneo.

Outra organização que surgiu foi a *Guardia Nazionale Repubblicana*, formada por forças paramilitares, na sua maioria por *Cabiniere*, policiais militares, a *Polizia Africa Italiana*, policiais coloniais e unidades de camisas negras. A *Guardia* foi usada como força de repressão aos guerrilheiros que se opunham ao regime fascista de Mussolini, muitas vezes cooperando diretamente com a SS.

Tudo chegou ao fim com a captura e morte de Mussolini pela resistência em Dongo, muitos de seus leais soldados encontraram o mesmo destino fatídico de seu líder nas mãos de seus compatriotas, mas alguns sortudos caíram prisioneiros nas mãos mais misericordiosos dos Aliados

TROPAS ESPECIAIS

ALPINI

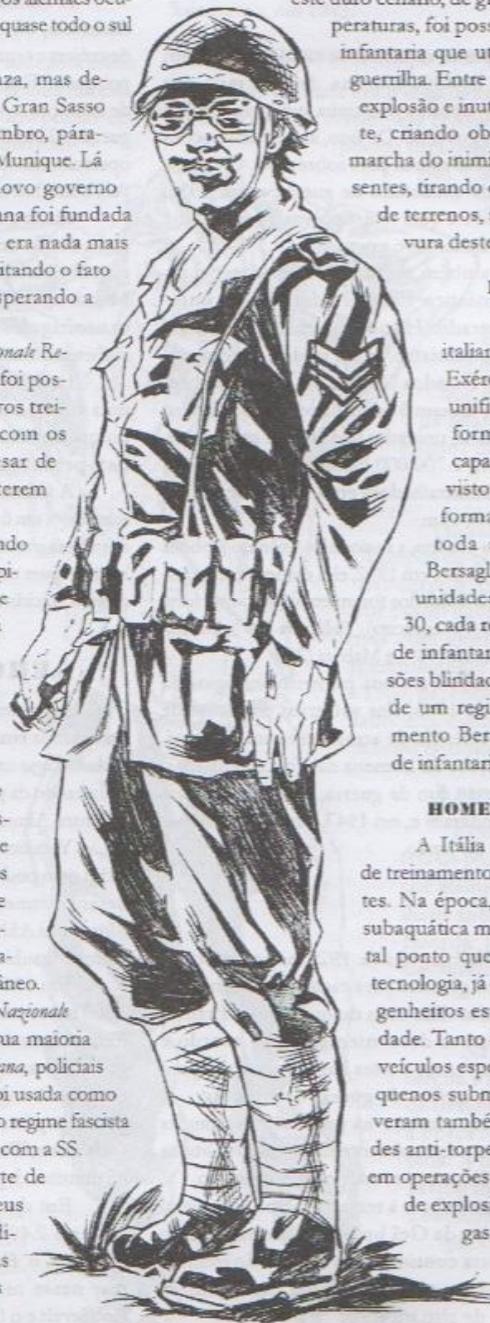
Dada a conformação geológica do país, não é de se estranhar que uma unidade como os *Alpini* fosse criada. Utilizando os conhecimentos dos montanhesees que estavam familiarizados com este duro cenário, de grandes altitudes e baixas temperaturas, foi possível formar uma unidade de infantaria que utilizava muito das táticas de guerrilha. Entre suas ações preferidas estava a explosão e inutilização de rota de transporte, criando obstáculos que retardassem a marcha do inimigo. Os Alpini estiveram presentes, tirando o deserto, em todos os tipos de terrenos, sempre mostrando uma bravura destemida.

BERSAGLIERI

Tradicional infantaria leve italiana. Baseada nas tradições do Exército Piemontês do período da unificação italiana, tinha um uniforme típico, com um chapéu ou capacete com penas de galo. Eram vistos como uma das melhores formações italianas ao longo de toda a história, sendo que os Bersaglieri foram transformados em unidades motorizadas na década de 30, cada regimento tendo um batalhão de infantaria de motocicletas. As divisões blindadas italianas eram compostas de um regimento blindado e um regimento Bersaglieri, mostrando o papel de infantaria de móvel dessas unidades.

HOMENS RÁ

A Itália desenvolveu um programa de treinamento de mergulho sem precedentes. Na época, eram, de longe, a unidade subaquática mais preparada para operar, a tal ponto que desenvolviam sua própria tecnologia, já que era comum oficiais e engenheiros estarem integrados nessa unidade. Tanto é que, dessa parceria, vários veículos especiais surgiram, como os pequenos submarinos pessoais. Desenvolveram também formas de passar por redes anti-torpedos e sonares, fatores vitais em operações de aproximação e instalação de explosivos em embarcações inimigas. Mas, apesar de todo seu conhecimento, não tinham grande utilidades no campo de espionagem.



JAPÃO

EXÉRCITO

Em 1920 o exército japonês expandiu-se rapidamente e, em 1937, tinha uma armada de 300.000 homens. Ao contrário dos países ocidentais, o exército japonês mantinha um grau alto de independência em relação ao governo. De fato, as administrações japonesas necessitavam do apoio militar para sobreviver. O exército controlava os desígnios do ministério de guerra e, em 1936, uma lei foi decretada, segundo a qual se estipulava que somente um oficial em serviço poderia exercer o posto.

O exército japonês também tinha uma considerável influência sobre a política doméstica. Esta foi reforçada em outubro de 1941, quando o imperador Hirohito nomeou o General Hideki Tojo como primeiro ministro. Já no poder, Tojo aprovou o ataque à marinha dos Estados Unidos em Pearl Harbor.

Em 1941, os japoneses tinham 51 divisões e várias artilharias de funções especiais, cavalaria, unidades blindadas e anti-aviões. Isso trouxe um aumento para 1.700.000 homens. O rifle básico era o Model 38 6.5mm. A submetralhadora era a Model 11 6.5mm de 30 disparos e atirando a 500 rpm.

No começo da Segunda Guerra, a maioria do exército japonês estava na China e Manchúria. Assim, em 1942, eles começaram a desdobrar-se na guerra do Pacífico. Soldados foram enviados para Hong Kong (23º exército), Filipinas (14º exército), Tailândia (15º), Burma (15º), Índias Holandesas Orientais (16º), e Malásia (25º).

O exército japonês atuou bem nos primeiros estágios da guerra do Pacífico. Depois de 1943, eles sofreram um corte de suprimentos. Isto incluía a carência de armas, tanques e aviões. Em 1945, eles eram 5,5 milhões de homens nas forças armadas. Quando o país foi ocupado no fim da guerra, o exército e suas instituições associadas debandaram e, em 1947, a constituição baniu todas as forças militares do Japão.

MARINHA

O tratado naval de Washington de 1922 permitia ao Japão construir 3 encouraçados grandes para cada cinco feitos pela Inglaterra e os Estados Unidos. Era mais do que Itália e França, mas a Marinha Japonesa estava descontente com o acordo e estava determinada a se compensar desses baixos números produzindo os mais poderosos navios de guerra do mundo.

A decisão provocou um aumento na produção de grandes navios. Isto ficou evidenciado principalmente nos Estados Unidos que consideravam o Japão uma ameaça ao seu poder no Pacífico.

Em 1941, os japoneses tinham a terceira maior frota naval do mundo, depois dos EUA e da Grã Bretanha. Mesmo assim, no campo da aviação naval era considerada a melhor do mundo. Tinha dez grandes porta-aviões, com aeroplanos, especialmente construídos e tripulação de alto nível.

A marinha japonesa possuía também 12 encouraçados, 100 destróieres, 18 cruzadores pesados e 18 leves. A maior parte dos destróieres e cruzadores era dotada de torpedos de longo alcance de 24 polegadas. Esta arma de impulsão a oxigênio poderia carregar 500kg de munição a 49 nós por mais de 18 quilômetros. Na eclosão da 2ª guerra, a Marinha Japonesa ficou em desvantagem por não ter radares operacionais. Outro problema era a descoberta de códigos japoneses pela Marinha Americana e a dependência de óleo importado.

Ainda que a Marinha Japonesa, com apoio de sua Força Aérea, tenha obtido uma grande vitória em Pearl Harbor, sofreu uma esmagadora derrota em Midway, em junho de 42. A falta de materiais básicos significava a incapacidade dos estaleiros em substituir os navios naufragados e em menor número diante dos americanos e as operações submarinas virtualmente chegaram a um final em 1944.

Leyte Gulf foi o maior engajamento naval da história. Foi uma vitória decisiva para os aliados, com a frota japonesa perdendo quatro transportadores, três encouraçados e dez cruzadores. Esta perda significativa acabou com o poder marítimo japonês.

A última grave ação ocorreu em Okinawa, quando 700 aviões *kamikazes*, em 6 de abril de 1945, atacaram, afundaram ou avariaram 13 destróieres americanos. O gigante encouraçado Yamato, perdendo combustível para uma viagem de retorno, também foi mandado para uma missão suicida e acabou afundado em 7 de maio.

AERONÁUTICA

A primeira fábrica de aeronaves no Japão, a Nakajima Hikoki, foi fundada em 1916. No ano seguinte, *Mitsubishi Jukogyo* e a *Kawasaki Kokuji Kogyo* eram fundadas. Em 1930, Isoroku Yamamoto tomou o comando da primeira esquadrilha e no ano posterior foi promovido a Contra-Almirante em comando do serviço técnico naval.

Yamamoto convenceu-se de que as guerras futuras seriam decididas pelo poder aéreo e envolveu-se em um intensivo programa de desenvolvimento. Os mais importantes desses eram os caças Mitsubishi A5M, Nakajima Ki-27 e o Mitsubishi A6M e os bombardeiros Mitsubishi Ki-21 e Mitsubishi G3M.

Em 1941, a Força Aérea do Exército Japonês tinha cerca de 1.500 navios prontos para atacar alvos terrestres. Recebiam suporte das forças aéreas da Marinha, que tinha mais de 1.400 aviões. No domingo, 7 de dezembro de 1941, 105 bombardeiros de alto nível, 135 *diver bombers* e 81 aviões de caça atacaram a frota americana em Pearl Harbor. Em seu primeiro ataque os japoneses afundaram o Arizona, Oklahoma, West Virginia e o California. O segundo ataque, realizado 45 minutos depois, envolveu em fumaça, criou menos estragos.

Em duas horas, os americanos perderam 18 navios, 188 aviões e 2.403 homens no ataque. Por sorte, 3 porta-aviões da Marinha, o *Enterprise*, *Lexington* e o *Saratoga*, estavam todos no mar nesse momento. No dia seguinte, o presidente Franklin Roosevelt e o Congresso Americano declararam guerra ao Japão.

Até o verão de 1942, as forças japonesas de aviação foram extremamente bem sucedidas. Mas isso mudou durante a batalha de Midway, quando o Japão sofreu duras perdas de pilotos e aviões. As fábricas de aviões japonesas nunca foram capazes de alcançar o padrão daquelas nos Estados Unidos e, gradualmente, perderam o controle da batalha sobre o Pacífico.

TROPAS ESPECIAIS

Era comum o emprego de várias unidades independentes nas diferentes armas do Japão, cada qual para atender uma necessidade específica, mesmo que temporariamente. Outra prática comum era segregar, equipar e especializar pequenas unidades com armamentos, por exemplo unidades anti-tanques, artilharia leve, entre outros. Isso possibilitava a combinação de várias unidades para cada missão exigindo do inimigo um estudo particular de cada ação, pois cada encontro significava uma nova tática.

BETSUDOTAI

Unidades de penetração profunda, utilizando elementos da Infantaria e Cavalaria. Assim, possuíam uma maior mobilidade para suas ações, possibilitando usar desde tanques e artilharia leve a engenheiros, unidades médicas e carros blindados. Normalmente recebiam missões especiais, com ultrapassar as linhas inimigas, para atacar alvos na retaguarda, interromper comunicações, criar emboscadas, dar suporte a as forças principais de ataque, muitas vezes criando distrações e fazer reconhecimento de terreno. Isso ocorria em função da natureza específica da guerra na China, onde as linhas contínuas de defesa eram praticamente intransponíveis.

KAMIKAZES

"Vento divino", nome baseado no furacão que repeliu a invasão mongol do Japão no século XIII. Não é um tipo de tropa, mas uma filosofia de combate, onde se aceitava que a melhor maneira de garantir que o alvo fosse atingido era levar o ataque a última extremidade, com o piloto do aparelho/arma atacante seguindo até um ponto onde explodia em contato com o inimigo. Havia *kamikazes* do exército e da marinha, não só em aviões, mas também em barcos, torpedos e até a pé, com explosivos.

TEISHINTAI

Força de Intervenção Rápida. Essa unidade era formada com o propósito de atacar algum objetivo independente e secundário dentro de uma missão maior. Unidades semelhantes poderiam incluir pequenos grupos com objetivos como destruição

de pontes, corte de linhas de comunicação, assalto preciso a posições inimigas, demolições, remoção de obstáculos e missões suicidas com objetivo de proteger algum ponto até o último homem. Assim, era comum que seus efetivos fosse formados muitas vezes por soldados regulares e, ocasionalmente, outras unidades. Após a conclusão da missão cada homem voltava a sua formação inicial. Um exemplo de seu emprego foi o assalto em Buba, Gona e Salamauna, em 1943.

TOKUBETSU KONKYOCHITAI

Essa unidade era o comando naval responsável por uma aérea específica. Assim, era comum que possuíssem artilharia pesada para defesa da costa e artilharia antiaérea. Cada base tinha sua própria organização de acordo com a necessidade e importância do local a ser defendido. Em uma base era possível encontrar aviões, pequenas embarcações de patrulhas, algumas unidades de desembarque terrestre, algumas unidades da guarda, unidade de rádio e elementos da Engenharia.

SETSUEITAI

Tinham como função construir campos de pouso, fortificações, barricadas entre outros. Seu comando era feito por oficial naval, e junto com ele oficiais e civis com conhecimentos de engenharia, aparentemente existiam formações de 800 a 1300, dependendo do trabalho a ser realizado. Era comum também conterem elementos coreanos entre eles.

KEIBITAI

Essa unidade era usada para defesa de pequenas instalações, composta por elementos da Marinha, com artilharia antiaérea e armas pesadas de infantaria. Normalmente estavam ligados diretamente à base.

RIKUSENTAI

Na década de 20 o Japão começou a fazer experiência com tropas de desembarque rápido. Daí nasceu a Força Naval de Desembarque Rápida. A primeira vez que foram utilizadas foi na invasão da China. Com a evolução da guerra foram criadas seções que dividissem as funções.



KITS

OBS: Todos os Kits Militares fornecem o aprimoramento Pontos Heróicos 2 e a perícia Briga 30/30

ARTILHEIRO

Fazer parte de uma equipe responsável por uma peça de artilharia, seja um canhão, uma peça antiaérea ou um morteiro exigia uma rotina dura destes homens, pois seu trabalho consistia em abastecer continuamente a arma, além de movimentá-la e cuidar da sua integridade. Muitos se enganam ao afirmar que a maioria dos artilheiros ficavam atrás das linhas, enquanto na realidade estavam próximos o suficiente para servirem de alvo tanto quanto as demais unidades. Para se ter idéia, muitas unidades de artilharia tinham sérias baixas, exigindo de seus homens frieza para assumir o lugar de um companheiro morto ao seu lado. Apesar da aparente facilidade em desempenhar essa função, estes homens passavam por treinamentos extensivos de pontaria e tiro, bem como de manutenção da peça, afinal a boa utilização da artilharia poderia significar a diferença entre a vitória e a derrota. Muitos comandantes sabiam disso, assim, naturalmente ela está envolvida em quase todas as missões, mesmo que fosse necessário despejá-las através de aviões, normalmente morteiros.

Custo: 250 pontos de perícia, 2 pontos de Aprimoramento.

Perícias: Arma Branca (faca 30/30), Arma de Fogo (pistola, rifle, artilharia pesada 30% cada), Camuflagem 30%, Condução (automóvel 20%, caminhão 30%), Mecânica 20%, Sobrevivência (escolha duas 30%), Táticas Militares 40%.

BATEDOR

O batedor é especializado em guiar as tropas durante suas viagens. Considerada uma das funções mais perigosas em uma guerra, é o batedor quem deve encontrar o inimigo primeiro e voltar vivo para avisar o seu pelotão. Esta não é uma tarefa muito fácil de ser cumprida quando você se encontra sozinho na linha de fogo inimiga.

Apesar da utilização de reconhecimento aéreo e informações da inteligência poderem ajudar, muitos oficiais dependiam exclusivamente do trabalho dos batedores que se encontravam em suas tropas. Assim não é de se estranhar que muitos batalhões possuíam unidades especializadas nessa atividade. Era comum que muitas missões de reconhecimento fossem realizadas pelo pessoal da infantaria, atravessando a pé os mais variados terrenos, em especial o inimigo, mas unidades motorizadas e mecanizadas possuem unidades leves e rápidas que desempenhavam o mesmo papel.

Normalmente, ele realiza várias incursões à frente da linha amiga, com intuito de encontrar pistas do inimigo, como patrulhas ou movimentação. Dessa forma, muitas vezes eles são os primeiros a segurarem avanços, mesmo que seja comum só carregarem armamentos leves, até que toda a tropa esteja em posição. Por isso, os homens que são escolhidos para desempenhar este papel muitas vezes demonstram boa habilidade de se esconder, camuflar e detectar objetos ou pessoas a vários metros, qualidades

extremamente necessárias para se engajar numa posição de alto risco e baixas. Tudo isso cria, em seus companheiros, um sentimento de crença de que os batedores demonstram o engajamento e a fibra necessária para o serviço e a segurança da tropa.

Custo: 300 pontos de perícia, 2 pontos de Aprimoramento.

Perícias: Armadilhas (mecânicas 30%), Armas Branca (faca 30/30), Arma de Fogo (escolha duas 30%), Camuflagem 40%, Esporte (arremesso 30%, alpinismo 30%), Furtividade 40%, Linguagem Secreta (sinais 30%), Medicina (primeiro socorros 30%), Rastreamento 40%, Sobrevivência (escolha duas 30% cada).

BOMBARDEADOR

Os bombardeadores eram alvos tanto para a artilharia quanto para a força aérea inimiga, e as mortes de tripulações inteiras era comuns. Era um trabalho que exigia sangue frio, pois não é simples ter que seguir em frente com obuses explodindo por todos os lados. Mas a missão vinha em primeiro lugar. Assim, tanto alvos terrestres quanto marinhos tinham que ser eliminados para o bem das tropas.

A tripulação de um bombardeiro tinha que funcionar como um relógio, de forma sincronizada sob grande pressão, não só no ar quanto na terra, pois a qualquer momento eles poderiam ser convocados a retornar sob o céu inimigo.

É verdade que os bombardeadores variavam muito de tamanho e estratégias. Por exemplo, existiam modelos de aeronaves que consistiam de um piloto e um artilheiro, enquanto outros maiores levavam equipes de até 10 homens, tendo até um médico entre eles. Normalmente, estes aviões faziam incursões noturnas dependendo apenas de suas próprias armas defensivas, do trabalho em equipe, uma boa navegação e uma grande dose de sorte.

Custo: 300 pontos de perícia, 2 pontos de Aprimoramento.

Perícias: Arma Branca (faca 30/30), Arma de Fogo (escolha duas 30% cada), Artilharia 40%, Camuflagem 20%, Eletrônica 20%, Esporte (para-quedaismo 30%), Linguagem de Sinais (Morse 30%), Mecânica 30%, Medicina (primeiros socorros 20%), Navegação 40%, Pilotagem 40%, Sobrevivência (escolha uma 30%).

ENGENHEIRO DE COMBATE

A Engenharia divide-se em duas vertentes: de combate e de construção. A de construção apoia as armas-base, facilitando o deslocamento das tropas amigas, reparando estradas e pontes, eliminando os obstáculos à progressão e, ainda, dificultando o movimento do inimigo. Uma operação de grande envergadura e que depende diretamente da engenharia é a transposição de cursos de água.

Engenheiro de combate pode ter funções diferenciadas, de acordo com os países. Os alemães têm o que eles chamam de "engenheiros de assalto" que são tropas de engenharia que usam lança-chamas e cargas de destruição. Essas tropas lideram os ataques. No Brasil, nos EUA e na Inglaterra ela não tem um equivalente. O engenheiro de combate é o soldado especializado em fazer "trabalhos de sapa", tanto que é chamado de "sapador", da mesma forma que o infante é chamado de fuzileiro. Trabalhos de sapa, desde o século XVI, é basicamente cavar trincheiras. Além disso, cuidavam de lançar campos de minas, construir pontes, abrir estradas, fazer demolições, usar equipamentos especializados (lança-chamas, cargas de destruição), tudo isso na linha de frente, possivelmente sob fogo inimigo. Essa é a diferença para o engenheiro militar normal. Esses fazem os mesmos tipos de trabalho, mas sem estarem em combate.

Custo: 260 pontos de perícia, 2 pontos de Aprimoramento.

Perícias: Armadilhas (mecânicas 30%), Arma Branca (faca 20/20), Arma de Fogo (escolha duas 20%), Camuflagem 30%, Demolição 40%, Engenharia 40%, Esporte (arremesso) 30%, Furtividade 20%, Linguagem Secreta (sinais) 30%, Mecânica 40%, Medicina (primeiro socorros 20%), Sobrevivência (escolha duas) 30%.

ESPIÃO

Um espião é, sempre, um homem ou uma mulher que reúne, invariavelmente, um valor pessoal e uma série de qualidades individuais indispensáveis ao desempenho de sua tarefa.

Primeiro, o espião deve possuir uma extraordinária memória. A mesma, inata em muitos seres humanos, pode ser encontrada em muitos outros, atingindo limites inimagináveis, a ponto de ver um rosto humano e não esquecê-lo nunca mais. Para isso, aprenderá a reter em sua memória certos traços determinados, invariáveis e impossíveis de dissimular ou ocultar, e nunca o rosto em sua totalidade. De qualquer maneira, um espião deverá estar em condições de ler duas, três ou quatro páginas de termos técnicos e repeti-los sem erros, muitas vezes exigindo conhecimento de vários idiomas.

Um conhecimento de psicologia será imprescindível a um espião, pois o ajudará a prever reações alheias, o porá em guarda e evitará, inclusive, que dê passos em falso. Deverá conhecer muita bem sua zona de operações, desde o terreno até a cultura do povo. Enfim ele é como um ator capaz de demonstrar surpresa, dor ou alegria, segundo as circunstâncias o exijam, dominando suas emoções e aprendendo a viver em plena simulação.

É necessário destacar uma qualidade que está intimamente ligada à sua profissão: o valor. O espião sabe que para ele não existem convenções internacionais nem piedade. Assim ele sabe que está só e isto constitui seu verdadeiro drama.

Custo: 360 pontos de perícia, 2 pontos de Aprimoramento.

Perícias: Arma Branca (faca 30/30), Arma de Fogo (escolha três 30% cada), Artes (Atuação 40%), Camuflagem 30%, Disfarce 40%, Esporte (arremesso 30%), Furtividade 30%, Idiomas (escolha um 30%), Linguagem Secreta (escolha duas 30%), Manipulação (intimidação 30%, lãbia 40%, sedução 30%, tortura 20%), Medicina (primeiro socorros 30%).

FUZILEIRO NAVAL

Arriscar-se em assaltos anfíbios à costa é uma das características desses homens. Afinal, eles são a primeira linha das forças de ataque e como tal são responsáveis pela cabeça de praia, fixando muitas vezes posições sob fogo cerrado, com intuito de abrir brechas para as outras forças. Dado ao alto nível de baixas, os Fuzileiros Navais são treinados ao extremo. Por isso, não é de estranhar que muitos de seus oficiais tomem a frente nas movimentações, inspirando seus companheiros a desafiarem a morte, pois este é o cotidiano deles. Qualquer outro chamaria suas missões de suicida-da, mas para eles isto se chama dever.

Essa devoção cria neles um sentimento de lealdade com a cultura das forças armadas que muitas vezes não é encontrada em alguns elementos de outras unidades, chegando ao extremo de mesmo em folga trazer ainda o espírito da organização, parecendo que um fuzileiro naval nunca descansa de sua obrigação.

Custo: 260 pontos de perícia, 2 pontos de Aprimoramento.

Perícias: Arma Branca (faca 30/30), Arma de Fogo (escolha três 30% cada), Camuflagem 30%, Esporte (arremesso 30%, natação 30%), Furtividade 40%, Linguagem Secreta (sinais 30%), Medicina (primeiro socorros 20%), Sobrevivência (escolha duas 30%).

GUERRILHEIRO

Quando seu país é invadido, cabe ao cidadão defendê-lo, mesmo que seu exército tenha se rendido. E assim, em clandestinidade, ele e seus compatriotas levantam sua própria guerra contra a opressão.

As primeiras medidas consistiam em formar pequenos grupos de civis e militares desmobilizados, unindo-os em pequenas células. Normalmente era proibido o uso dos verdadeiros nomes, utilizando-se pseudônimos. As áreas de operações eram divididas em setores, que ficavam cobertas por dois ou mais grupos. Também foram nomeados comandantes de setor, que tinham sob suas ordens os diferentes grupos.

O passo seguinte consistia em treinar os homens no uso das armas, então verdadeiras escolas militares foram organizadas, onde os homens se familiarizavam com o emprego da pistola, do fuzil e da metralhadora. Também os explosivos mereceram atenção, visto que, indiscutivelmente, seriam intensamente utilizados nas operações.

Além dos grupos de comando e os setores combatentes, contavam ainda com serviços de inteligência, com o fim de antecipar-se às atividades do inimigo e também informar-se acerca dos objetivos a serem atacados. A imprensa clandestina, além de imprimir boletins e periódicos, contribuiu eficazmente para o treinamento dos combatentes da resistência, imprimindo folhetos técnicos a serem distribuídos entre os homens, ensinando-os a manejar armas, elaborar granadas e a conhecer rudimentos sobre estratégia.

Custo: 210 pontos de perícia, 2 pontos de Aprimoramento.

Perícias: Armadilhas (mecânicas 20%), Arma Branca (faca 20/20), Arma de Fogo (escolha duas 20%), Camuflagem 20%, Disfarce 30%, Linguagem Secreta (Sinais 20%), Furtividade 20%, Medicina (primeiro socorros 20%). Pode escolher outras 2 Perícias de acordo com sua profissão 40%.

MARINHEIRO

Ser marinheiro de guerra consistia muitas vezes em fazer trabalhos repetitivos e lutar contra a monotonia. Mas quando era acionado o alarme todos sabiam seus postos de batalha e suas responsabilidades. Era exigido deles um conjunto de conhecimentos além do necessário para manejar a embarcação. Dependendo da sua função, incluía: ter leitura básica de mapas, mecânica, eletrônica e artilharia.

Uma coisa comum era a guarda, ou seja, o tempo que o marinheiro não especialista desempenhava sua função de combatente, e outras horas de operação de rotina, sempre supervisionadas por um oficial. Todos os oficiais normalmente se reportavam ao imediato, o segundo em comando, apenas abaixo do capitão, que, independente de seu posto, possuía essa designação, sendo comandante da embarcação. Nas chamadas esquadras, um conjunto de navios que aloca as forças subordinadas, o comando era feito pelo almirante, assim como as forças tarefas, que eram criadas conforme a necessidade.

Nas patrulhas costeiras e submarinas, era comum seu comandante possuírem postos menores. As forças da marinha são divididas em força de superfície, que compreendia porta aviões, fragatas, contra torpedeiro, corvetas e navio de apoio e de desembarque; força submarina, que englobava todo veículo submarino e por último a força aeronaval, somente os porta aviões.

Custo: 220 pontos de perícia, 2 pontos de Aprimoramento.
Perícias: Arma Branca (faca 30/30), Arma de Fogo (arma pesada e escolha mais duas 30% cada), Esporte (arremesso 30%), Língua Secreta (morse 30%), Mecânica 20%, Medicina (primeiro socorros 20%), Navegação 30%, Pilotagem 30%.

MÉDICO DE COMBATE

Na verdade, estes homens seriam os para-médicos de hoje, dando os primeiros socorros com o objetivo de estabilizar o paciente e então um doutor, muitas vezes um cirurgião, cuidar do caso. O médico sempre foi uma profissão bastante requisitada.

No campo de batalha, seus conhecimentos são ainda mais importantes. À medida que combate se intensifica, mais estressante se toma o trabalho dele. Às vezes está com um pelotão de ataque ou apenas em um acampamento ou base cuidando dos feridos, mas quase sempre desarmado pois, de acordo com o Tratado de Genebra, nenhum profissional da área de saúde poderia utilizar arma. Em contrapartida, eles não poderiam sofrer o mesmo tratamento que os combatentes e, com um treinamento militar básico, o médico percorre às vezes grandes distâncias sob fogo cerrado para chegar a um soldado caído e lhe prestar os primeiros socorros. O *stress* exigido por estes homens é enorme, principalmente porque ele pode ser a última esperança, a diferença entre a vida e a morte. Por isso, os profissionais dessa área são tratados por todos com admiração e respeito.

Custo: 330 pontos de perícia, 2 pontos de Aprimoramento.
Perícias: Arma Branca (faca 20/20), Arma de Fogo (pistola 30%), Camuflagem 20%, Ciências (Biologia 40%, escolha mais duas com 30%), Esporte (arremesso 20%, corrida 30%) Manipulação (empatia 30%), Medicina (Primeiros Socorros 50%, escolha três 50% cada).

OFICIAL

Ser um oficial é apresentar uma conduta exemplar não só em situações de alto risco, mas também fora de combate. Enfim, liderar seus homens em qualquer situação que seja exigida a sua presença e liderança.

Oficiais são aconselhados a manter certa distância das tropas que estão diretamente sob seu comando ou responsabilidade. Isto ocorre por duas razões: primeiro, porque se acredita que os oficiais que mantêm um relacionamento mais próximo com seus homens tendem a perder sua autoridade, o que pode ser perigoso em algumas situações; segundo, é que ele poder hesitar em executar ordens superiores que ponha em risco seus homens, conseqüentemente deixando outros componentes de uma movimentação ou ação militar amiga em desvantagem.

Um oficial não apenas comanda tropas, mas se responsabiliza por toda ela. Assim, é ele quem cuida dos suprimentos, treinamento, alimentação ou até abrigo. Enfim, qualquer necessidade ou ação de seus homens recairá sobre ele.

Custo: 400 pontos de perícia, 3 pontos de Aprimoramento.
Perícias: Arma Branca (faca 30/30, espada 20/20), Arma de Fogo (pistola 40%, submetralhadora 40%, metralhadora 40%), Camuflagem 30%, Esporte (arremesso 30%), Etiqueta 30%, Língua Secreta (Sinais 30%), Manipulação (liderança 50%), Medicina (primeiro socorros 30%), Sobrevivência (escolha três 30%). Pode escolher mais duas Perícias com 40% de acordo com sua função e *background*.

PARA-QUEDISTA

No início da década de 30, várias nações começaram a desenvolver táticas e estratégias que aliassem a inovadora utilização militar do avião a uma das armas mais antigas do exército, a infantaria. Assim, nasciam as unidades de paraquedismo. A idéia central era infiltrar unidades atrás das linhas inimigas, cercando-as ou atacando pontos vitais em um curto período de tempo, de forma rápida e eficiente.

O uso desse recurso evoluiu muito durante a guerra. À duras penas, os exércitos aprenderam que pequenos erros de cálculos custavam horas de avanço de suas unidades, pois a dispersão deles é tamanha que muitos paraquedistas não encontravam o restante de sua unidade, percorrendo sozinho as linhas inimigas.

Com o passar do tempo, esta falha foi corrigida, dando uma maior precisão ao salto. Outra característica que foi reforçada com essas duras lições foi a capacidade individual de cada homem em aproveitar situações, improvisar e ter iniciativa própria nestes casos, mas sem perder seu companheirismo e senso de dever. Foi (e ainda é) uma das mais respeitadas funções de infantaria.

Custo: 260 pontos de perícia, 2 pontos de Aprimoramento.
Perícias: Arma Branca (faca) 30/30, Arma de Fogo (escolha duas) 40%, Camuflagem 20%, Esporte (corrida 30%, paraquedismo 40%), Furtividade 30%, Língua Secreta (sinais) 30%, Medicina (primeiro socorros) 20%, Sobrevivência (escolha duas) 40%.

PILOTO

Ser um piloto de caça é estar sozinho no céu, mesmo em formação de combate. É necessária uma alta sincronia com seu equipamento, pois saber manuseá-lo corretamente é a diferença entre a vitória e a derrota. Não é qualquer um que pode escolher voar. O candidato tem que possuir olhos de águia, inteligência acima da média, reflexo superior e raciocínio rápido para criar estratégias em poucos segundos, já que a cada instante será exigida uma série de manobras que o coloca em uma posição de vantagem sobre seu inimigo seja atacando ou se defendendo.

Custo: 200 pontos de perícia, 3 pontos de Aprimoramento.

Perícias: Arma Branca (faca 30/30), Arma de Fogo (escolha uma) 30%, Artilharia 30%, Esporte (arremesso 20%, pára-quedismo 30%), Linguagem Secreta (sinais 30%), Medicina (primeiro socorros 20%), Pilotagem (avião caça 40%), Sobrevivência (escolha uma 30%).

SNIPER

A missão do atirador de elite militar é de extrema importância: em primeiro lugar, ele coloca o inimigo sob considerável tensão psicológica, que abate o seu moral, influenciando nas suas decisões e ações. Operar numa área em que haja atiradores de elite significa ter de pensar cuidadosamente antes de fazer qualquer movimento, o que reduz a velocidade dos deslocamentos. De uma hora para outra, alguém poderá tombar com um tiro, então, a tensão ficará ainda maior.

O atirador de elite, acima de tudo, não desperdiça seu tempo e sua habilidade em alvos sem valor. É um observador bem preparado para determinar o alvo mais importante. Equipado com armas mais potentes e de maior alcance, ele tem condições de atingir o inimigo, aumentando o raio de ação e de poder de fogo de sua unidade aumentando assim os meios para destruição e molestamento do inimigo.

O sucesso de um *sniper* não está apenas na quantidade de soldados abatidos, mas também nas informações que obtém e no medo que submete ao inimigo.

Custo: 270 pontos de perícia, 2 pontos de Aprimoramento.

Perícias: Arma Branca (faca 30/30), Arma de Fogo (Rifle 50%, escolha duas 30%), Camuflagem 30%, Esporte (arremesso 30%, alpinismo 20%), Furtividade 30%, Linguagem Secreta (sinais 30%), Medicina (primeiro socorros 20%), Rastreo (escolha um 20%), Sobrevivência (escolha três 30%).

SOLDADO PADRÃO

Muitos afirmavam que a nova tecnologia supriria a necessidade de utilizar a infantaria, afinal tanques e bombas tinham um poder de fogo maior que vários soldados. Dessa forma demorou muito para que os líderes percebessem a real importância deles.

Era natural que os EUA tivessem treinado tão poucos soldados nessa atividade, enquanto a antiga URSS desperdiçara tantos. Mas esta ideologia era mais comum entre os Aliados pois, entre os países do Eixo, em especial o Japão e a Alemanha, a

importância do infante era largamente reconhecida, afinal nenhuma outra unidade poderia combater tão eficientemente dentro de cenários urbanos. A vida destes homens consistia em uma rotina dura: caminhar vários quilômetros, não importando o clima ou terreno, levando equipamento que muitas vezes chegava a 80 kg, a se alimentar precariamente, cavar trincheiras para proteção não importando onde parassem e ainda lutar contra tropas inimigas muitas vezes em posições estratégicas melhores. Mas nada disso importava, pois o objetivo era chegar no fim do dia vivo e se reunir com seus amigos, que lutaram tão bravamente ao seu lado.

Custo: 200 pontos de perícia, 2 pontos de Aprimoramento.

Perícias: Arma Branca (Faca 30/30), Arma de Fogo (pistola, rifle, artilharia pesada 30% cada), Camuflagem 30%, Condução (automóvel 20%, caminhão 30%), Mecânica 30%, Sobrevivência (escolha duas 30%), Táticas Militares 30%.

TANQUISTA

Os tanques e veículos blindados evoluíram rapidamente desde sua utilização na Primeira Guerra.

Dentro de um tanque existem várias funções de responsabilidade: o municionador, que deve alimentar o canhão, bem como as outras armas do veículo além de cuidar do perfeito funcionamento delas; um homem designado pela supervisão geral e o motorista, que pode parecer algo normal, mas não quando toda uma equipe depende de sua habilidade em direcionar corretamente toneladas de aço, com tiros, morteiros e bombas caindo em cima dele. E, acima de todos, está o comandante responsável pela manutenção e liderança da equipe.

Estar dentro de um tanque era algo nada fácil. O calor e fumaça eram sufocantes. Pior ainda era o inverno, quando todo metal rangia de tanto frio. Muitas equipes morriam por incineramento e não por estilhaços, quando não ficavam à mercê dos inimigos por falta de combustível ou problemas mecânicos. Viver como tanquista muitas vezes significa dormir debaixo do veículo, dentro de uma cova feita sob ele. Isto é se não existir um reparo necessário, afinal de contas, tudo deveria estar perfeito para mais um dia no *front*.

Custo: 250 pontos de perícia, 2 pontos de Aprimoramento.

Perícias: Arma Branca (faca 30/30); Arma de Fogo (escolha duas 30%), Artilharia 40%, Condução (automóvel 30%, tanque 40%), Eletrônica 30%, Esporte (arremesso 30%), Mecânica 30%, Táticas Militares 30%.

TROPAS ESPECIAIS

São as tropas especializadas em realizar missões específicas ou combater em determinadas regiões. Para isso, recebem treinamento diferenciado das tropas regulares.

Para detalhes sobre cada uma destas Tropas Especiais, consulte o capítulo referente aos países de origem destas tropas. Para pertencer a uma tropa especial, o Jogador precisa primeiro comprar um kit primário (soldado, artilheiro, tanquista...) e depois comprar o kit de Tropas Especiais para seu Personagem.

BRASIL

F.E.B.

Custo: +70 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.

Perícias: Arma Branca (Faca +10/+10), Arma de Fogo (pistola +10%, rifle +20%, artilharia pesada +10%), Camuflagem +10%, Esportes (alpinismo +20%), Sobrevivência (escolha duas +10%).

F.A.B.

Custo: +50 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.

Perícias: Arma de Fogo (escolha uma +10%), Artilharia +20%, Esporte (para-queda +20%), Pilotagem (avião caça +10%), Sobrevivência (escolha uma +10%).

E.U.A

1ª FORÇA DE SERVIÇO ESPECIAL

Custo: +70 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.

Perícias: Arma de Fogo (escolha duas +10%), Camuflagem +10%, Demolição +10%, Esporte (arremesso +10%, e para-queda +10%), Furtividade +20%, Sobrevivência (escolha uma +10%).

MARINES

Custo: +110 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.

Perícias: Arma Branca (faca +20/+20), Arma de Fogo (escolha duas +20%), Esporte (arremesso +10%, corrida +10%, natação +10%), Mecânica +10%, Navegação +10%, Pilotagem (lança +30%), Sobrevivência (escolha duas +10%).

MAURADERS

Custo: +60 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.

Perícias: Armadilhas +10%, Camuflagem +10%, Furtividade +10%, Esporte (corrida +10%, natação +10%), Medicina (primeiro socorros +10%), Rastreo +10%, Sobrevivência (selva +20%).

RAIDERS

Custo: +80 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.

Perícias: Armadilhas +20%, Arma de Fogo (armas pesadas +20%), Camuflagem +20%, Demolição +20%, Sobrevivência (escolha duas +10%), Táticas Militares +20%.

RANGERS

Custo: +130 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.

Perícias: Arma Branca (faca +20/+20), Arma de Fogo (escolha 3 +20%), Camuflagem +10%, Demolição +10%, Esportes (alpinismo +10%, natação +10%, para-queda +10%), Furtividade +10%, Sobrevivência (escolha três +10%).

THE ALAMO SCOUTS

Custo: +100 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.

Perícias: Armadilhas +20%, Camuflagem +20%, Ciências (Geografia +30%), Furtividade +10%, Linguagem Secreta (imitar sons e sinais +20%), Esporte (corrida +10%), Medicina (primeiro socorros +10%), Rastreo +20%, Sobrevivência (selva +20%).

UDTS

Custo: +110 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.

Perícias: Armadilhas +20%, Armas Branca (faca +10/+10), Demolição +20%, Engenharia +20%, Esporte (natação +20%, mergulho +20%), Explosivos +20%, Furtividade +10%, Navegação +10%.

FRANÇA

CHASSEURS

Custo: +50 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.

Perícias: Animais (montaria +20%), Arma de Fogo (rifle +10%, metralhadora +10%), Esporte (corrida +10%), Sobrevivência (floresta +20%).

TIRALLEURS

Custo: +80 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.

Perícias: Arma de Fogo (rifle +20%), Briga +10/+10, Camuflagem +10%, Esporte (corrida +10%), Medicina (primeiro socorros +10%), Rastreo +10%, Sobrevivência (deserto +10%, selva +10%), Táticas Militares +10%.

INFANTERIE DE MARINE

Custo: +60 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.

Perícias: Arma de Fogo (rifle +20%), Esporte (natação +20%), Sobrevivência (escolha duas +20%).

LEGIÃO ESTRANGEIRA

Custo: +90 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.

Perícias: Arma Branca (faca +20/+20), Arma de Fogo (escolha três +20%), Camuflagem +20%, Idioma (escolha um +30%), Sobrevivência (escolha três +10%), Tática Militares +20%.

GRÃ-BRETANHA

CHINDITS

Custo: +70 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.

Perícias: Arma Branca (faca +10/+10); Arma de Fogo (revolver +20%, rifle +20%), Camuflagem +20%, Demolição +10%, Esporte (arremesso +10%), Sobrevivência (selva +20%).

COMMANDOS

Custo: +130 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.

Perícias: Arma Branca (faca +20/+20), Arma de Fogo (escolha 3 +20%), Camuflagem +10%, Demolição +10%, Esportes (alpinismo +10%, natação +10%, para-queda +10%), Furtividade +10%, Sobrevivência (escolha três +10%).

KIWI SCORPIONS

Custo: +80 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.

Perícias: Camuflagem +20%, Condução (automóvel +10%), Eletrônica +10%; Mecânica +20%, Navegação +20%, Sobrevivência (deserto +20%), Rastreo +20%.

SAS (SPECIAL AIR SERVICE)

Custo: +90 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.
Perícias: Artes Marciais +10/+10, Arma de Fogo (pistola +10%, metralhadora +10%), Camuflagem +10%, Condução (automóvel +10%), Demolição +20%, Esportes (natação +10%, pára-queda +20%), Furtividade +20%.

SBS/COPP/SRU

Custo: +80 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.
Perícias: Armadilhas +20%, Armas Branca (faca +10/+10), Demolição +10%, Engenharia +10%, Esporte (mergulho +10%, natação +10%), Navegação +20%, Pilotagem (lança +20%).

U.R.S.S

OS PARTISANS SOVIÉTICOS

Custo: +110 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.
Perícias: Armadilhas +20%, Arma Branca (faca +20/+10), Arma de Fogo (escolha duas +10%), Camuflagem +10%, Esporte (arremesso +20%), Explosivos +10%, Furtividade +20%, Medicina (primeiro socorro +10%), Sobrevivência (escolha duas +10%).

ALEMANHA

AFRIKA KORPS

Custo: +70 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.
Perícias: Arma de Fogo (pistola +10%, rifle +10%, metralhadora +10%); Camuflagem +20%, Condução (automóvel +20%), Mecânica +10%, Sobrevivência (deserto +20%).

BRANDEBURGOS

Custo: +80 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.
Perícias: Armadilhas (mecânica +20%), Demolição +10%, Disfarce +30%, Furtividade +10%, Idiomas (escolha um +30%), Linguagem Secreta (Sinais +10%), Rastrear +10%.

GERBIRJAGER

Custo: +70 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.
Perícias: Animais (montaria +30%), Arma de Fogo (Armas Pesadas +20%), Camuflagem +10%, Esporte (alpinismo +10%), Mecânica +20%, Sobrevivência (Montanha +20%).

MARINE EINSATZ ABTEILUNG

Custo: +90 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.
Perícias: Armadilhas (mecânica +20%), Armas Branca (faca +10/+10), Demolição +20%, Engenharia +20%, Esporte (natação +10%, mergulho +30%), Furtividade +10%.

SS-FALLSCHIRMJAGER

Custo: +80 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.
Perícias: Arma Branca (faca +10/+10), Camuflagem +20%, Esporte (arremesso +10%, pára-queda +20%), Furtividade +20%, Sobrevivência (escolha duas +10%).

SS-JAGDVERBANDE

Custo: +90 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.
Perícias: Arma de Fogo (escolha duas +10%), Camuflagem +20%, Condução (automóvel +10%), Disfarce +20%, Esporte (arremesso +10%, pára-queda +10%), Furtividade +20%, Idiomas (Alemão +20%, escolha um +20%), Sobrevivência (escolha duas +10%).

ITÁLIA

ALPINI

Custo: +80 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.
Perícias: Animais (tratamento de animais +10%, montaria +10%), Arma de Fogo (rifle +20%), Camuflagem +20%, Esporte (alpinismo +20%), Explosivos +10%, Sobrevivência (montanha +20%).

BERSAGLIERI

Custo: +80 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.
Perícias: Arma de Fogo (rifle +20%, metralhadora +20%), Camuflagem +10%, Condução (automóvel +20%, motocicleta +20%), Esporte (corrida +20%).

HOMENS RÁ

Custo: +110 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.
Perícias: Armadilhas (mecânica +10%), Armas Branca (faca +20%), Demolição +20%, Esporte (mergulho +20%, natação +20%), Explosivos +20%, Furtividade +10%, Pilotagem (lanças +20%, mini-submarinos +20%).

JAPÃO

BETSUDOTAI

Custo: +90 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.
Perícias: Arma de Fogo (pistola +10%, rifle +10%, metralhadora +10%, armas pesadas +10%), Camuflagem +20%, Condução (automóvel +10%), Esporte (artes marciais +10/+10, corrida +10%), Medicina (primeiro socorro +10%), Sobrevivência (Selva +20%).

TEISHINTAI

Custo: +100 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.
Perícias: Arma de Fogo (revolver +10%, pistola +10%, rifle +10%, metralhadora +10%), Camuflagem +20%, Esporte (arremesso +10%, artes marciais +10/+10), Engenharia +20%, Explosivos +20%, Sobrevivência (Selva +20%).

KEIBITAI (GUARDA)

Custo: +110 pontos de perícia, +1 ponto de Aprimoramento.
Perícias: Arma de Fogo (arma pesada +20%, escolha mais duas +20%), Artilharia +20%, Linguagem Secreta (morse +20%), Esporte (arremesso +20%, natação +10%), Mecânica +10%, Navegação +20%, Táticas Militares +20%.

APRIMORAMENTOS

Aprimoramentos são detalhes incomuns, raros ou até mesmo sobrenaturais que tornam o Personagem diferente dos demais, além de conceder certas vantagens em jogo. Cada Personagem humano começa o jogo com 5 pontos de aprimoramentos e o Jogador pode gastá-los como desejar.

Esses pontos não podem simplesmente serem "gastos", mas o Mestre e o Jogador precisam fazer todo o *roleplay* de COMO e QUANDO seu Personagem conseguiu tais características. Os pontos devem fazer parte do *background* do Personagem e não apenas serem "vantagens" e "desvantagens".

Lembre-se que para ter acesso a um aprimoramento nível 2 é preciso ter esse mesmo aprimoramento no nível 1. Gasta-se um ponto de aprimoramento para aumentar um aprimoramento em um nível.

IMPORTANTE: Além dos aprimoramentos apresentados aqui, caso o Mestre autorize, o Jogador poderá escolher também aprimoramentos dos jogos TREVAS, ARKANUN, ANJOS, DEMÓNIOS, TEMPLÁRIOS, CLUBE DE CAÇA ou outros RPGs da Daemon Editora, pois são todos compatíveis com as Regras do Sistema.

PONTOS NEGATIVOS

Os Personagens podem escolher até 3 (três) pontos negativos de aprimoramento. Esses pontos podem ser usados para comprar pontos positivos de aprimoramentos, ou mesmo para completar o valor de kits de perícia, na base de um ponto negativo para cada ponto positivo.

LISTA DE APRIMORAMENTOS

ACROBÁTICO

1 ponto: O Personagem é mais ágil que o normal. Para ele, todos os Testes de AGI que envolvam acrobacia ou movimentos corporais recebem um bônus de +10%. O Personagem recebe a perícia Acrobacias com 30% e recebe +5% por nível sem precisar gastar pontos de perícia para aumentá-lo.

ALVO ELUSIVO

1 ponto: O Personagem, quando em combate corpo-a-corpo, consegue usar seus oponentes como cobertura, bloqueando e atrapalhando os ataques de outros inimigos.

Sempre que estiver enfrentando mais de um oponente ao mesmo tempo, o Personagem é capaz de sempre se posicionar de modo a atrapalhar os ataques dos outros inimigos. Cada um dos oponentes do Personagem recebe uma penalidade de -10% em ataque. Não pode ser usado contra armas de combate à distância.

AMBIDESTRIA

2 pontos: o Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria fuzis, metralhadoras, rifles e a maioria das submetralhadoras. A ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela ambidestria.

ARREMESSO EM COMBATE

1 ponto: seu Personagem é capaz de usar o peso de um oponente contra ele mesmo, recebendo +10% em qualquer Teste que envolva imobilizações ou torções.

BOM SENSO

1 ponto: todas as vezes que um Personagem que tenha bom senso for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Mestre pode dizer a ele que o que ele pretende fazer é uma burrice.

Este aprimoramento é muito útil para Jogadores iniciantes, como uma forma de justificar a ajuda que o Mestre dá aos Personagens que estão começando, sem enfiar os demais Jogadores. O Mestre também pode obrigar aquele Jogador "menos esperto" a comprar este aprimoramento.

BRUTO

1 ponto: seu Personagem é bruto e consegue resistir melhor a qualquer tipo de dano físico. Considere que ele tenha IP 1 contra ataques cinéticos e balísticos.

CAUTELOSO

1 ponto: seu Personagem é extremamente cuidadoso com tarefas delicadas. Ele recebe +10% em qualquer teste envolvendo explosivos, desarmamento de bombas ou armadilhas.

CIRURGIA

1 ponto: seu Personagem é capaz de executar procedimentos cirúrgicos no intuito de curar ferimentos. O Personagem pode usar a perícia *Primeiros Socorros* para realizar a cirurgia sem penalidade.

CONTATOS E ALIADOS

O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também tem seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre).

Cada ponto de *Contatos e Aliados* equivale a alguns pequenos contatos (o Jogador deve especificar quais, dentro das áreas abaixo)

ou a um contato importante (um NPC), de acordo com os Pontos gastos. Cada subgrupo deve ser comprado separadamente.

- 1 ponto: um aliado importante.
- 2 pontos: dois aliados importantes.
- 3 pontos: quatro aliados importantes.
- 4 pontos: oito aliados importantes.

Burocracia e Política: inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretárias, ou outros funcionários. Permite ao Personagem manipular (ou mesmo mudar) as leis e regras que compõem uma sociedade.

Direito e Jurisprudência: seu Personagem conhece as leis ou aqueles que fazem as leis. Mantém contato com senadores, legisladores, advogados, promotores e juizes. Pode fazer multas e pequenas acusações se "perderem na papelada", cancelar casos, modificar penas ou atrapalhar investigações.

Indústrias: seu Personagem possui influência na área industrial, sobre organizações de trabalhadores, artesãos, operários, engenheiros, transportes e outras pessoas ligadas à área industrial. Pode conseguir equipamentos, projetos, especificações, cálculos ou outras operações ligadas à área de engenharia.

Mídia: controle sobre os meios de comunicação como um todo. Existem cada vez mais meios de comunicação e mídia, como jornais, rádio, televisão, revistas, internet e outros. Apesar de ninguém duvidar que a mídia é corrupta, até mesmo os Personagens se assustariam se descobrissem quem cobre os olhos da mídia às vezes...

Submundo: o que seria de um Personagem sem suas gangues de arruaceiros para cuidar de pequenos problemas que podem surgir? Submundo inclui um contato com alguma organização criminosa como a Máfia, a Cosa Nostra, a Triade, a Yakusa ou os traficantes colombianos.

DESPERTO

1 ponto: seu Personagem pode dormir apenas 4 horas por dia e também consegue ficar acordado e alerta mais tempo do que uma pessoa normal. O Personagem pode ficar acordado 24 horas +2 horas por ponto de CON e, a partir de então, começa a perder um ponto em CADA atributo físico e faz um teste de CON por hora. Se falhar no teste ou se chegar a zero em qualquer atributo físico, o Personagem desmaia e precisa dormir no mínimo 1 hora por ponto de atributo, até chegar ao valor normal, quando acorda.

DURO DE MATAR

1 ponto: seu Personagem é mais resistente que uma pessoa normal e consegue agüentar mais pancadas. Ele possui +3 PVs e pode ir a até -13 antes de morrer (o normal é -10).

IMUNIDADE A VENENOS

2 pontos: por algum motivo, seu Personagem nasceu imune a venenos naturais e recebe um bônus de 1D contra venenos mágicos ou artificiais.

INOCÊNCIA

1 ponto: o Personagem tem uma habilidade quase sobrenatural de passar a impressão de ser inocente em qualquer acusação

sem testemunhas. Ele consegue facilmente arrumar álibis, provar que "comprou aquela bolsa na feira local" ou que outra pessoa arrombou a porta.

PONTOS HERÓICOS

Você só pode comprar este aprimoramento se o seu Mestre permitir Pontos Heróicos na campanha.

- 1 ponto: corajoso, 1 Ponto Heróico por nível.
- 2 pontos: valoroso, 2 Pontos Heróicos por nível.
- 3 pontos: intrépido, 3 Pontos Heróicos por nível.
- 4 pontos: herói, 4 Pontos Heróicos por nível.

PRONTIDÃO

2 pontos: o Personagem não pode ser pego de surpresa. Ele está sempre preparado para qualquer emboscada e nunca perde o direito de fazer um teste de defesa quando é atacado, mesmo se for um ataque surpresa de seus oponentes.

RECURSOS E DINHEIRO

Apenas para Personagens civis.

É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro. Os valores a seguir são fornecidos em dólares, devendo ser ajustados relativamente de acordo com a época e local da campanha. O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

- 1 ponto: renda de até US\$ 2.000 mensais.
- 2 pontos: renda de até US\$ 4.000 mensais.
- 3 pontos: renda de até US\$ 8.000 mensais.
- 4 pontos: renda de até US\$ 16.000 mensais.

SÁBIO

1 ponto: existe uma perícia (exceto perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área. Cada Personagem pode escolher este aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo.

Durante o Jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionadas a Perícia escolhida, com idéias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado.

SAÚDE DE FERRO

1 ponto: seu Personagem recupera 3 Pontos de Vida a cada dois dias, ao invés dos dois normais. Pontos Heróicos são recuperados normalmente (um por dia). Além disso, ele normalmente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma resistência natural a doenças comuns.

SEDUTOR

1 ponto: seu Personagem recebe +25% em qualquer Teste envolvendo sedução. Além disso, ele exerce uma sedução natural em qualquer membro do sexo oposto (e em algumas pessoas do mesmo sexo também!).

SENSO DE DIREÇÃO

1 ponto: seu Personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais — ele não precisa de bússola, do Sol, estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido.

SENSO NUMÉRICO

1 ponto: o Personagem é capaz de contar imediatamente grande quantidade de objetos, com muita precisão. Pode contar cabeças de gado, quantos palitos de fósforo caíram de uma caixa, cartas de baralho e coisas assim.

SENTIDOS AGUÇADOS

1 ponto para cada sentido: o Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos. Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se fácil; e para um Teste fácil não é preciso rolar os dados).

SONO LEVE

1 ponto: seu Personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou agitação próximo do local onde ele está dormindo. Muito bom para os que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso.

SORTUDO

2 pontos: este Personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, o Jogador pode Rolar novamente um dado caso tenha falhado em um Teste (qualquer tipo de rolagem de dados). Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados (ou seja, se conseguir logo na primeira tentativa, assim mesmo terá gasto a "sorte" da sessão).

TRESPASSAR

1 ponto: Sempre que o Personagem causa (em combate corpo-a-corpo) mais dano que o total de PVs de um inimigo, ele pode fazer um novo ataque contra o oponente que estiver imediatamente ao lado. O ataque é feito com a mesma arma e o mesmo teste de Perícia usado contra o oponente anterior e só pode ser feito uma vez por rodada.

VISÃO NOTURNA

1 ponto: o Personagem consegue enxergar muito bem à noite, não sofrendo nenhuma penalidade por escuridão, desde que haja um mínimo de luz (a luz da lua já é suficiente). Não funciona em escuridão completa (cavernas e túneis).

VITALIDADE

1 ponto: seu Personagem se recupera mais rapidamente dos ferimentos. Ele consegue recobrar 3 pontos de vida a cada dois dias (1PV no primeiro dia, 2PVs no segundo); em repouso total, o Personagem consegue recobrar 5 Pvs a cada dois dias (2PVs no primeiro dia, 3PVs no segundo). Vitalidade não afeta Pontos Heróicos.

APRIMORAMENTOS NEGATIVOS

Podem ser escolhidos até um máximo de -3.

Além destes aprimoramentos, o Mestre ainda pode autorizar o uso dos aprimoramentos negativos nos outros da linha Daemon como Trevas, Templários, Inquisição e Clube de Caça.

ALCOÓLATRA

-1 ponto: viciado em álcool. Pode ser dependente de qualquer tipo de bebida, ou de uma específica. Um alcóolatra deve ter sucesso em um Teste de WILL (Difícil) para evitar o vício quando estiver diante dele. Para bêbado, TODOS os Testes são Difíceis.

ALUCINADO

-1 pontos: o Personagem sofre constantes alucinações. Nem tudo que seu Personagem vê está mesmo ali e nem tudo que está ali ele vê. Vai precisar de constantes Testes de Inteligência (não de Percepção) para discernir a realidade de suas alucinações. Podem ser visões, sons misteriosos ou vultos.

ANALFABETO

-1 ponto: por algum motivo, o Personagem não aprendeu a ler e escrever. Pode ser um marginal de rua, um trabalhador rural, ou apenas alguém que nunca teve chance de ir à escola. Um analfabeto não tem perícias que tenham valor inicial baseado em INT: perícias do subgrupo *Ciências*, por exemplo, têm para ele valor inicial 0. Qualquer conhecimento que ele possua terá sido conseguido de forma oral, jamais através de livros ou revistas.

Perícias como *Redação*, *Literatura*, *Computação*, *Criptografia* e outras são impróprias para ele. Outras proibições para Personagens analfabetos caberão ao Mestre.

AZARADO

-1 ponto: as coisas dão errado para este Personagem com indesejável frequência. Uma vez por sessão de jogo, um de seus Testes terá o pior resultado, sem a necessidade de jogar os dados. Isso sempre acontecerá no pior momento possível (momento esse escolhido pelo Mestre).

CÓDIGO DE HONRA

-1 ponto: seu Personagem possui um Código de Honra que ele segue até a morte. Esse código inclui nunca atacar em vantagem numérica, um adversário desarmado ou de forma covarde, proteger os mais fracos e indefesos, honrar as mulheres, ser sempre educado e respeitar os mais velhos.

FANATISMO

-1 ponto: o Personagem acredita fortemente em seu país, alguma organização, filosofia, religião ou política, que coloca acima de tudo e de todos. Ele não pode fazer nada que comprometa ou vá de encontro aos dogmas que acredita, mesmo que venha a morrer por eles.

FOBIA GRAVE

-1 ponto cada: seu Personagem morre de medo de alguma coisa. Não é apenas medo, mas pânico total, um horror irracional e inexplicável diante do objeto de sua fobia. As fobias mais comuns são: acrofobia (medo de altura), agorafobia (medo de espaços abertos), balistofobia (medo de armas de fogo), belenofobia (medo de agulhas e espinhos), claustrofobia (medo de espaços fechados), demofobia (medo de estar com muitas pessoas), entomofobia (medo de insetos), pirofobia (medo do fogo)

Para evitar uma fuga alucinada ou crise de histeria, um Personagem confrontado com o objeto da fobia deve ter sucesso em um Teste Difícil de WILL.

INDIFERENTE

-1 ponto: o Personagem faz seu trabalho, ignorando qualquer tipo de pedido de ajuda, choro ou sofrimento. Ele não se comoverá com as vítimas da guerra. Qualquer tipo de teste social será feito com penalidade de 10%.

INTOLERANTE

-1 ponto: Não aceitará ajuda ou colaboração de qualquer um que julgar "diferente". Deve se especificado o "tipo" de pessoa que ele não tolera, mas não pode escolher os inimigos de sua nação na guerra.

MANÍACO-DEPRESSIVO

-2 pontos: o Personagem sofre mudanças drásticas de humor, indo do entusiasmo flamejante ao desejo de morrer e vice-versa. Já tentou o suicídio uma ou duas vezes. Preocupa-se com facilidade e constantemente pondera sobre a vida e a morte, tendendo mais para a morte.

MIOPIA

-1 ponto: O personagem não consegue enxergar nada sem seus óculos. Soldados com esse tipo de problema visual geralmente exercem cargos como tradutor, cartógrafo e outros.

OBSESSÃO

-1 ponto: seu Personagem tem fixação doentia por uma pessoa. Pode ser um sentimento positivo (apaixonado por uma ex-namorada) ou negativo (ódio por um rival ou ex-colega). Todas as ações e acordos em quaisquer assuntos são planejados tendo em vista aproximar-se da pessoa amada ou prejudicar o adversário.

SANGÜINÁRIO

-1 ponto: Seu Personagem quer ver o inimigo morto. Mesmo que o inimigo tenha se rendido. Toda vez que tiver a chance de matar um oponente, o Personagem precisa passar em um teste de WILL ou não perderá a chance de atirar. Esse tipo de comportamento poderá trazer sérios problemas para o soldado.

TREMEDEIRA DE COMBATE

-1 ponto: seu Personagem fica tremendo e incapacitado após cada combate. Quando acabar a adrenalina (quando todos os inimigos estiverem mortos ou incapacitados) o Personagem precisa passar em um teste DIFÍCIL ou ficar paralizado por 3d6 minutos.

VICIADO EM JOGOS

-1 ponto: seu Personagem perde muito dinheiro em jogos de azar. Normalmente está atolado até o pescoço em dívidas de jogo. Quando tiver algum dinheiro sobrando, será difícil resistir à chance de apostar (Teste de WILL, Difícil).



PERÍCIAS

Perícias são as habilidades do seu Personagem, dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer direito. No momento em que o Personagem é criado, calcula-se quantos pontos de Perícias ele terá para gastar. Esses pontos de Perícias podem ser gastos com quaisquer Perícias deste capítulo, mas sempre com a aprovação do Mestre.

PONTOS DE PERÍCIA

Quando criamos um Personagem, ele possuirá uma certa quantidade de pontos para distribuir entre as Perícias. Isso vai depender do tipo de Campanha que estamos desenvolvendo, de sua idade e sua Inteligência.

- Cada ponto de Inteligência significa 5 pontos de Perícia.
- Cada ano de idade natural significa 10 pontos de Perícia.
- Cada ano de idade não-natural significa 5 pontos de Perícia.

Nenhum Personagem pode possuir mais de 500 pontos de Perícia por SÉCULO de vida, não importando sua idade ou INT (a não ser que seja algum tipo de Campanha diferente).

SUBGRUPOS

Algumas Perícias são marcadas com um sinal *. Essas Perícias são, na verdade, grandes grupos de Perícias menores, abrangendo uma série de subgrupos.

Durante a criação do Personagem, o Jogador deve especificar qual subgrupo seu Personagem conhece.

Não é proibido inventar um subgrupo que não tenha sido citado na descrição da Perícia (aliás, até recomendamos que os Jogadores façam isso), mas todas as Perícias criadas pelos Jogadores devem ser aprovadas pelo Mestre.

Note a Perícia **Idiomas**: ao gastar pontos com ela, o Jogador precisa escolher um idioma específico. Nada impede que ele use mais pontos de Perícia para aprender outro idioma, mas cada subgrupo deve ser tratado como uma Perícia separada.

VALOR INICIAL

Existem três tipos de Perícias. No primeiro tipo, um Atributo básico serve como ponto de partida, pois tratam-se de **Perícias instintivas**, ou seja, qualquer pessoa possui mínimos conhecimentos nessa área. Em um segundo grupo não há base de começo (ou seja, elas começam em 0%), pois tratam-se de **Perícias altamente técnicas**. Há ainda um terceiro tipo que começa com o valor de outra Perícia, pois tratam-se de **habilidades muito aparentadas**.

Cada ponto gasto além do início aumenta a Perícia em 1%, até o limite máximo de 50 pontos de Perícia mais o valor inicial (mais tarde, com os pontos ganhos com Aprimoramentos ou aumento de nível, esse limite pode ser ultrapassado).

Um Personagem não pode usar uma Perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área.

Se você tentar navegar na Internet, quais suas chances de conseguir algum resultado se nunca lidou com um computador antes? Nenhuma. Você conseguia entender um texto em húngaro ou em russo? Mas você pode tentar fazer um desenho simples, mesmo que não tenha aprendido Artes Plásticas - Desenho.

Um Personagem com Destreza 12 já tem 12% em Armas de Fogo e em todos os seus subgrupos. É uma porcentagem baixa, apenas 12% de chance de acertar um tiro, mas reflete uma pessoa que nunca atirou na vida! O Jogador pode escolher aumentar o SUBGRUPO Pistolas para 25%, com o acréscimo de 13 pontos de Perícia — mas NÃO pode acrescentar pontos à Perícia Armas de Fogo para aumentar todos os subgrupos dela!

IMPORTANTE: é obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova Perícia escolhida pelo Jogador (mesmo as que possuem valor inicial). Isso representa o esforço em aprender e desenvolver o básico dentro da Perícia, suficiente para utilizá-la corretamente.

VOCÊ É MESMO BOM?

O quadro seguinte mostra que valor um Personagem deve possuir em uma Perícia para ser competente em cada atividade. Podem parecer valores baixos à primeira vista, mas na maioria das vezes você vai testar a Perícia contra o Dobro desse valor. Às vezes, o valor de Teste pode ultrapassar 100% (chamadas Superperícias) — mas qualquer resultado acima de 95% será SEMPRE uma falha.

até 15%	Curioso. Ouviu sobre isso em algum lugar.
15 a 20%	Novato. Está começando a aprender.
21 a 30%	Praticante. Usa esta Perícia diariamente.
31 a 50%	Profissional. Trabalha e depende desta Perícia.
51 a 60%	Especialista.
60%+	Um dos melhores na área.

LISTA DE PERÍCIAS

A lista de Perícias está apresentada no seguinte formato:

Grupo*
Subgrupos

Observação: o símbolo * só aparecerá em casos nos quais a Perícia tiver subgrupos. Quando isso ocorrer, você deve escolher apenas UM dos subgrupos correspondentes.

Animais*

Alguns subgrupos possíveis: Treinamento de animais (0), Montaria (AGI), Doma (0), Veterinária (0).

Armadilhas (PER)

Armas Brancas* (DEX)

Alguns subgrupos possíveis: Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Arcos, Bestas e Lanças. Existem armas brancas que não se encaixam nesses subgrupos, como nunchakus, boleadeiras, redes, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

Armas de Fogo* (DEX)

Alguns subgrupos possíveis: Revólveres, Pistolas, Armas Antigas, Submetralhadoras, Escopetas, Rifles de Caça (Espingardas), Rifles Militares, Metralhadoras, Armas Pesadas, Granadas e Armas Experimentais.

IMPORTANTE: esta Perícia exige que o Personagem tenha determinados Aprimoramentos sem os quais fica impossibilitado de ter estes conhecimentos.

Artes*

Alguns subgrupos possíveis: Arquitetura (0), Atuação (CAR), Canto (CAR), Crítica de Arte (PER), Culinária (PER), Dança (AGI), Desenho e Pintura (DEX), Escapismo (AGI), Escultura (DEX), Fotografia (PER), Ilusionismo (DEX), Instrumentos Musicais (DEX), Joalheria (DEX), Prestidigitação (DEX), Redação (INT).

Artífice* (DEX)

Artilharia (DEX)

Alguns subgrupos possíveis: Avião de Caça, Bombardeiro, Morteiro, Tanque.

Avaliação de Objetos* (PER)

Alguns subgrupos possíveis: Antiguidades, Gemas, Metais Valiosos (Ourives), Obras de Arte.

Camuflagem (PER)

Ciências* (INT)

Alguns subgrupos possíveis: Agricultura, Anatomia, Antropologia, Arqueologia, Astronomia, Botânica, Direito ou Jurisprudência, Ecologia, Filosofia, Física, Genética, Geografia, Geologia, Heráldica, Herbalismo, História, Literatura, Matemática, Meteorologia, Pedagogia, Psicologia, Química, Sociologia, Teologia ou Religião, Ufologia, Zoologia.

Ciências Proibidas ou Alternativas* (0)

Alguns subgrupos possíveis: Alquimia, Anjos, Astrologia, Búzios, Demônios, Oculto, Psionicismo, Rituais, Tarot.

Condução* (AGI)

Alguns subgrupos de Condução: Automóvel, Ônibus, Caminhão, Empilhadeira, Guindaste, Carruagem, Motocicleta.

Alguns subgrupos de Pilotagem: Motocicleta de Corrida, Helicóptero, Caça, Bombardeiro, Lancha, Veleiro, Navio Cargueiro, Ultraleve e Asa Delta.

Demolições (PER)

Disfarce (INT)

Eletrônica (0)

Engenharia (0)*

Alguns subgrupos possíveis: Aeronáutica, Alimentos, Civil, Computação, Demolições, Elétrica, Eletrônica, Materiais, Mecânica, Mecatrônica, Naval e Química.

Escutar (PER)

Esportes*

Outros subgrupos possíveis: Acrobacia (AGI), Alpinismo (AGI), Arremesso (DEX), Artes Marciais (AGI), Basquete (DEX), Boxe (AGI), Caça (PER), Canoagem (CON), Corrida (CON), Esqui (AGI), Futebol (AGI), Mergulho (CON), Paraquedismo (AGI), Pesca (PER), Natação (AGI), Salto (AGI), Salto Ornamental (AGI), Tênis (DEX) e Voleibol (DEX).

Etiqueta (CAR)*

Alguns subgrupos possíveis: Clero, Comercial, Diplomacia, Mercado Negro, Nobreza, Submundo, Militar.

Explosivos (0)

Falsificação* (INT)

Alguns subgrupos possíveis: Documentos, Escultura, Fotografia, Joalheria, Pinturas, Documentos Militares, Mapas, Passes Militares, Fotografia.

Furtar (DEX)

Furtividade (AGI)

Idiomas/ Línguas (0)*

Alguns subgrupos possíveis: Chinês, Inglês, Espanhol, Hindu, Russo, Árabe, Japonês, Alemão, Francês, entre as mais de 5.000 línguas e dialetos catalogados pelos linguistas.

Braille (0), Código Morse (0), Criptografia (0), Linguagem de Sinais (0), Leitura Labial (0).

Jogos*

Alguns subgrupos possíveis: Cartas (PER), Tabuleiro (INT), Manipulação*

Alguns subgrupos possíveis: Empatia (CAR), Hipnose (0), Impressionar (CAR), Interrogatório (INT), Intimidação (WILL), Lábria (CAR), Liderança (CAR), Manha (CAR), Sedução (CAR), Tortura (INT).

Manuseio de Fechaduras (0)

Mecânica (DEX)

Medicina*

Cirurgia (DEX), Primeiros Socorros (INT)

Especialidades (INT): cada especialidade médica entra como um subgrupo. Algumas delas são: Oftalmologia, Dermatologia, Psiquiatria, Cardiologia, Neurologia, Urologia, Ortopedia, Oncologia, Gastrologia, Otorrinolaringologia, Veterinária, entre tantas outras.

Mineração* (0)

Alguns subgrupos possíveis: Cristais, Gemas, Metais.

Negociação*

Alguns subgrupos possíveis: Barganha (CAR), Burocracia (INT), Contabilidade (INT), Marketing (INT).

Pesquisa ou Investigação (PER)

Procura (PER)

Rastreio (PER)

Sobrevivência (PER)*

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

Além destas Perícias, você também pode acrescentar quaisquer outras profissões ou perícias que achar necessário. Esta lista é apenas uma referência para ser usada em CÂES DE GUERRA, não uma regra esculpida em pedra!

EQUIPAMENTOS

ACESSÓRIOS PARA ARMAMENTO

Camisinha (proteger a arma de infiltração de água)	5 por \$1
Capa de Rifle	US\$ 10
Cinto para Balas	US\$ 1,50
Coldre Militar	US\$ 5
Coldre Policial	US\$ 5
Kit de Limpeza de Arma	US\$ 2
Mira para Rifle 2x	US\$ 10
Mira para Rifle 2x	US\$ 25
Mira para Rifle 2x	US\$ 50
Mira para Rifle 2x	US\$ 75
Suppressor (Pistola)	US\$ 25
Suppressor (Metralhadora)	US\$ 75
Suspensório e Cinto (Conjunto de bolsos)	US\$ 3

ARMAS BRANCAS

Baionetas	US\$ 40
Espadas	US\$ 400+
Facas de Combate	US\$ 30+

ARMAZENAGEM

Baú de Madeira	US\$ 5
Caixa Térmica	US\$ 5
Cofre	US\$ 50
Lata (enlatado)	US\$ 0,50
Lata de Munição	US\$ 50
Maleta	US\$ 3
Maleta Médica (aprova d'água)	US\$ 25
Tambor	US\$ 2

COMUNICAÇÃO E ELETRÔNICOS

Câmera 35 mm (32 poses)	US\$ 35
Câmera de Espionagem (50 poses)	US\$ 5
Câmera Filmadora 8mm (rolo de 8 min)	US\$ 50
Fio Telefônico (10 km)	US\$ 15
Fonógrafo	US\$ 15
Gravador (15min)	US\$ 100
Kit de Revelação de Foto (1 foto por minuto)	US\$ 30
Máquina Criptógrafa	US\$ 1000
Megafone	US\$ 4
Rádio de Mochila (1h de transmissão ou 10h de recepção)	US\$ 25
Radio Maleta (1h de funcionamento, com máquina telegrafa)	US\$ 40
Telefone de Campo (precisa de fio)	US\$ 15
Telégrafo	US\$ 5
Walkie Talkie (apenas Americanos)	US\$ 6

EQUIPAMENTO DE CAMPANHA

Barraca (2 pessoas)	US\$ 20
Barraca de Campanha Média (20 a 50 homens)	US\$ 50
Barraca de Campanha Grande (100 homens)	US\$ 100
Bateria de Moto	US\$ 8
Bateria Recarregável	US\$ 5
Binóculos Militares 8x	US\$ 100
Binóculos Militares 15x	US\$ 200
Bloco de Anotações	US\$ 0,75
Bússola	US\$ 5
Cantil	US\$ 1
Cobertor	US\$ 2
Cobertor de Flanela	US\$ 0,35
Conversor	US\$ 10
Corde de Rappel (40m)	US\$ 10
Equipamento de Cozinha, Pessoal (prato, abridor, colher, garfo, faca e copo)	US\$ 1
Equipamento de Cozinha, Grupo (frigideira, panela, utensílios em geral)	US\$ 3
Equipamento de Cozinha de Campanha (suporta 20 homens)	US\$ 50
Equipamento de Escalada (martelo para pedra e 4 pregos, cada \$0,5)	US\$ 5
Equipamento de Rapel	US\$ 10
Equipamento para Mergulho Simples (máscara, snorkel e nadadeiras)	US\$ 3
Espelho	US\$ 1
Esquis	US\$ 16
Estojo de Mapas (a prova d'água)	US\$ 0,15
Ferramenta de Trincheira (pá e picareta em uma única peça)	US\$ 2
Fogão para Acampamento	US\$ 5
Garrafa Térmica	US\$ 1
Fósforos (a prova de água vento, com 50)	US\$ 0,15
Gerador	US\$ 15
Lampião a Querosene (6h)	US\$ 12
Kit Básico Pessoal	US\$ 5
Kit Salva Vidas (lanterna e repelente de tubarão)	US\$ 45
Lanterna com Filtro de Cor (para sinalização)	US\$ 2
Lanterna Pequena (2h)	US\$ 1
Lanterna Grande (5h)	US\$ 2
Mapa (Militar)	US\$ 50
Máquina de Escrever	US\$ 50
Mochila	US\$ 10
Mochila de Escalada	US\$ 25
Mosquiteiro	US\$ 2
Paraquedas (sem reserva)	US\$ 70
Paraquedas (americano com reserva)	US\$ 100

Pilha	US\$ 0,10
Relógio Militar (a prova d'água e visor luminoso)	US\$ 5+
Saco de Dormir	US\$ 20
Saco de Dormir de Inverno	US\$ 50
Sapatos para Neve	US\$ 5
Salva Vida	US\$ 10
Sinalizador de Estrada	US\$ 1
Telescópio (Tripé)	US\$ 45
Toalha	US\$ 0,35
Zippo	US\$ 1

EQUIPAMENTO MÉDICO

Amônia (5 Cápsulas)	US\$ 0,25
Anfetamina (30 pílulas)	US\$ 5
Aspirina (100 comprimidos)	US\$ 0,45
Bandagem (5m)	US\$ 0,20
Estetoscópio	US\$ 100
Kit de Plasma	US\$ 4
Kit Médico	US\$ 30
Kit de Primeiros Socorros, Básico	US\$ 3
Kit de Primeiros Socorros, Médico	US\$ 10
Kit Cirúrgico	US\$ 7
Morfina (5 seringas)	US\$ 5
Padiola	US\$ 2
Penicilina (5 embalagens, após 1943)	US\$ 25
Pílulas contra Malária (suprimento para um mês)	US\$ 5
Pó para os Pés (lata)	US\$ 0,85
Sal (30 tabletes, tomar dois por dia)	US\$ 1
Sulfa em Pó (5 embalagens)	US\$ 1
Sulfa em Tablete (30 comprimidos)	US\$ 2
Tablete de Purificação de Água	US\$ 0,25

EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO

Capacete Alemão (IP 10)	US\$ 6
Capacete Americano (IP 10)	US\$ 3
Capacete Brasileiro (IP 10)	US\$ 3
Capacete Britânico (IP 10)	US\$ 7
Capacete Francês (IP 5)	US\$ 2
Capacete Italiano (IP 5)	US\$ 2
Capacete Japonês (IP 2)	US\$ 1
Capacete Soviético (IP 10)	US\$ 3
Capacete de Aviador (c/ fone, IP 2)	US\$ 45
Capacete de Tanquista (c/ fone, IP 2)	US\$ 40
Colete (IP 8, -2 AGI)	US\$ 15
Colete de Aviador (IP 8, -2 AGI)	US\$ 15
Capa contra Gás (alemão)	US\$ 20
Máscara de Gás	US\$ 15

ESPIONAGEM E SERVIÇOS POLÍCIAS

Algemas	US\$ 10
Chave Mestra (Mícha)	US\$ 5
Licença para portar arma (por arma)	US\$ 75
Licença para portar arma automática (por arma)	US\$ 200
Kit de Criminologia (laboratório forense portátil)	US\$ 300
"Soro da Verdade"	US\$ 5
Teste de Impressão Digital	US\$ 20

FERRAMENTAS

Alicate de Arame	US\$ 2
Bomba de Combustível Manual	US\$ 50
Bomba de Combustível Motorizada	US\$ 70
Bomba Hidráulica	US\$ 15
Bomba de Pneu	US\$ 3
Canivete Suíço	US\$ 5
Carrinho de Mão	US\$ 5
Corrente	US\$ 15
Extintor Grande	US\$ 30
Kit de Reparo (Mecânico, Eletrônico, Engenharia)	US\$ 100
Kit de Reparo Pequeno	US\$ 60
Maçanico	US\$ 50

RAÇÃO

Arroz Cru	US\$ 1
Pão e Presunto (3 sanduíches)	US\$ 0,30
Refeição Tipo A (Comida Fresca, Carne, vegetais e frutas)	US\$ 0,35
Refeição Tipo C (Feijoada, macarrão, doces e chocolate, biscoitos, pacote de cigarro, toalha de papel, chiclete, açúcar, sal e creme)	US\$ 2
Refeição Tipo D (concentrada para emergências, chocolate, salsichas)	US\$ 1
Refeição Topo K (refeição com acessórios, tudo estocados em pacote aprova de água, café da manhã, almoço ou jantar)	US\$ 2

VESTIMENTA

Botas	US\$ 10
Botas para Inverno	US\$ 25
Camisa	US\$ 1
Capa de Chuva	US\$ 7
Casaco Bombeiro	US\$ 20
Chapéu de Mulher	US\$ 3+
Chapéu de Homem	US\$ 2+
Cinto de Couro	US\$ 0,75
Jaqueta de Campo	US\$ 15
Jaqueta de Couro	US\$ 15
Luvas de Caça	US\$ 5
Luvas de Inverno	US\$ 5
Luvas de Trabalho	US\$ 2
Meias (seis pares)	US\$ 1
Óculos	US\$ 5
Óculos de Sol	US\$ 10
Roupa Comum	US\$ 12+
Roupa de Inverno (Europa)	US\$ 50+
Roupa de Verão (África, Ásia)	US\$ 8+
Roupa Formal	US\$ 25+
Roupa Íntima	US\$ 0,25
Sapatos	US\$ 8+
Uniforme Militar Completo	US\$ 15+

EQUIPAMENTOS

ARMAS

A seguir, apresentamos as armas padrão de cada um dos exércitos mencionados neste livro. Para maiores detalhes sobre armamentos, consulte o **GUIA DE ARMAS**.

Quem fornece as armas para os Personagens é a Intendência (setor das forças armadas responsável pelos equipamentos e armas). Os jogadores **NÃO** escolhem as próprias armas!

BRASIL

Pistola: Mauser 08

Munição: 2.62, alcance: 45m, dano 1d10, RoF 3, Pente 10

Fuzil: Fuzil Ordinário (comum) 08

Munição: 7.57mm, alcance: 600m, dano 3d6, RoF 1, Pente 8

Canhão: Vickers-Armstrong Mod. 1917

Munição: 152mm, alcance: 18km, dano 5d10+10

Peso: 11 ton, Peso da munição: 50kg, RoF: 1/2 rodadas

E.U.A.

Pistola: Colt M1911

Munição: .45, alcance: 45m, dano 1d10, RoF 3, Pente 7



Revólver Smith & Wesson Modelo 1917

Munição: .45, alcance: 40m, dano 1d10, rof 1, tambor 6

Carabina: M1 Carbine

Munição: 7.62, alcance: 400m, dano 2d6+2, RoF 5, Pente 15



Rifle: M141 (Johnson Rifle)

Munição: 7.62, alcance: 500m, dano 3d6, RoF 3, Pente 10

Submetralhadora: M3 (Grease-gun)

Munição: .45, alcance: 200m, dano 2d6, RoF 5, Pente 30



Submetralhadora: M1A1 (Thompson)

Munição: .45, alcance: 180m, dano 1d6, RoF 5, Pente 20 a 100

Fuzil: M1903 (Springfield)

Munição: 7.62, alcance: 650m, dano 3d6, RoF 1, Pente 5

Metralhadora: M1918 A-2 (Browning BAR)

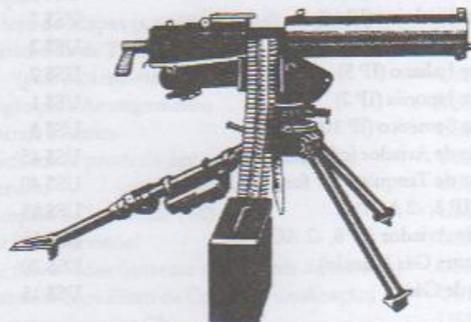
Munição: 7.62, alcance: 850m, dano 4d6, RoF 10, Pente 20

Metralhadora: M1919 A-4 (Browning LMG)

Munição: 7.62, alcance: 750m, dano 4d6, RoF 10, Pente 250

Metralhadora: M1917 A-1 (Browning HMG)

Munição: 7.62, alcance: 850m, dano 4d10, RoF 10, Pente 250



Anti Tanque M1A1 (Bazooka)

Munição: 60 mm, alcance: 100m, dano, 6d6+6, RoF 1, pente 1

Morteiro M1

Munição: 81mm (fumaça e explosiva), alcance: 3000m, dano 6d6+6, RoF 1, pente 1

Morteiro M2

Munição: 60mm, alcance: 1800m, dano 6d6, RoF 1, pente 1

Artilharia Anti-aérea leve Browning M2HB

Munição: 12,7 mm, alcance: 1000m, dano, RoF 10, pente 110

Granada Anti Pessoal Mk II (Fragmentação)

dano 4d6 pulso 1/1

Granada Anti Pessoal MkIII (Explosão ou Concussão)

dano 4d6 pulso 2/1

Rifle Granadeiro M17

Munição: MkII, alcance: 100m, RoF 1, pente 1

Rifle Anti Tanque M9A1

Munição: 0.6 kg, alcance: 100m, dano, RoF 1, pente 1

Lança Chamas M2-2

Alcance: 40m, duração 10seg, dano 3d6+3, capacidade 18 lt (20)

Antitanque: M3A1 (ATG)

Munição: 37mm, alcance: 450m, dano 6d10+10

Peso: 410kg, Peso da munição: 1kg, RoF: 1/2 rodadas

FRANÇA

Revólver Mle 1892

Munição: 8x37mm, alcance: 45m, dano 1d6, RoF 1, pente 6

Fuzil Lebel LR Modelo 1886/M93

Munição: 8x50LR, alcance: 600m, dano 2d10, RoF 1, pente 8

Fuzil Modèle 1916 M34

Munição: 7,5mm, alcance: 1000m, dano 2d10, RoF 1, pente 5

Metralhadora Hotchkiss

Munição: 8mm, alcance: 300m, dano 2d6, RoF 5, pente 30

Metralhadora Hotchkiss 909

Munição: 8x50LR, alcance: 450m, dano 2d6+1, RoF 10, pente 30

GRÃ-BRETANHA

Revólver Enfield Number 2, Mark 1

Munição: 9.65 mm, alcance: 40m, dano 1d6+2, RoF 1, tambor 6

Revólver Webley Mark 4

Munição: 9 mm, alcance: 40 m, dano 1d6+, RoF 1, tambor 6



Pistola Browning 1935 (Grande Puissance)

Munição: 9 mm, alcance: 50m, dano 1d6+1, RoF 3, pente 13

Fuzil Number 4 (SM Lee Enfield)

Munição: 6.5 mm, alcance: 400m, dano 2d10, RoF 1, pente 10

Submetralhadora Sten Mark II

Munição: 9 mm, alcance: 200m, dano 1d6+1, RoF 5, pente 32

Submetralhadora Owen MK1

Munição: 9 mm, alcance: 200m, dano 1d6, RoF 5, pente 33

Metralhadora Bren Mk II

Munição: 7.7 mm, alcance: 5.000m, dano 2d6+2, RoF 10, pente 50/fita 250



Metralhadora Lewis

Munição: 7, 7mm, alcance: 1000m, dano 3d6, RoF 10, tambor circular 47 a 97

Metralhadora Vickers

Munição: 7.7mm, alcance: 12000m, dano 3d6+1, RoF 10, pente 250

Anti Tanque Mk 1 (Boys)

Munição: 13,97 mm, alcance: 2700m, dano 5d6+3, RoF 1, pente 5



Anti Tanque PIAT (Projector)

Munição: 14,5 kg, alcance: 1000m, dano 5d6, RoF 1, pente 1

Canhão Anti Tanque 2 pounder ATG

Munição: 40 mm, alcance: 450m, dano 5d6, RoF 1, pente 1

Canhão Anti Tanque 4 pounder ATG

Munição: 57 mm, alcance: 900m, dano 6d6+3, RoF 1, pente 1

Morteiro de 2 polegadas

Munição: 1kg, alcance: 450, dano, RoF 1, pente 1

Morteiro de 3 polegadas

Munição: 1,2kg, alcance: 2500m, dano, RoF 1, pente 1

Art. anti aérea leve (Polsten)

Munição: 20 mm, alcance: 1000m, dano, RoF 10, pente 30

Granada Anti Pessoal Mills No.36 (Fragmentação)

Tempo de Espera 4, dano 4d6, Arremesso 30m

Granada Anti Pessoal Mills No.69 (Explosão ou Concussão)

Tempo de Espera impacto, dano 2d6, Arremesso 30m

Granada Anti Tanque Hawkins No.75 (mina)

Fragmentos n, Tempo de Espera impacto, dano, Arremesso

Lança Chamas No.2 MkII (Lifebuoy)

Alcance: 40 m, duração 10 seg, dano 3d6+4, capacidade 18 lt

URSS

Pistola Tula-Tokarev 1933

Munição: 7,62 mm, alcance: 45m, dano 1d6, RoF 3, pente 8



Revolver M1895 Nagant

Munição: 7,62 mm, alcance: 300, dano, RoF 1, tambor 7

Sub Metralhadora PPSH-1

Munição: 7.62 mm, alcance: 200m, dano 1d6+2, RoF 5, tambor 35 ou 71

Rifle SVT 40

Munição: 7.62 mm, alcance: 1500m, dano 2d10+2, RoF 3, pente 10

Fuzil Mosin-Nagant 1891/30

Munição: 7.62 mm, alcance: 500m, dano 2d6+1, RoF 1, pente 5



Metralhadora DP

Munição: 7.62 mm, alcance: 500m, dano 2d6+1, RoF 5, pente 47

Metralhadora M1010

Munição: 7.62 mm, alcance: 1000m, dano 3d6+2, RoF 10, fita 250

Metralhadora Maxim-Sokolov

Munição: 7,62 mm, alcance: 800m, dano 4d6, RoF 10, fita 250

Metralhadora SG43

Munição: 7.62 mm, alcance: 900, dano 3d6+1, RoF 10, fita 250

Anti Tanque PTRD 1941

Munição: 14.5mm, alcance: 350, dano, RoF 1, pente 1

Canhão Anti Tanque M1942

Munição: 45 mm, alcance: 500, dano, RoF 1, pente 1

Canhão Anti Tanque Zis 2

Munição: 57 mm, alcance: 900m, dano, RoF 1, pente 1

Morteiro 50-PM 40

Munição: 50mm (explosiva), alcance: 800m, dano, RoF 1, pente 1

Morteiro 82-PM 40

Munição: 82mm (fumaça e explosiva), alcance: 3100m, dano, RoF 1, pente 1

Artilharia anti aérea leve DshK 1938

Munição: 12,7 mm, alcance: 1000m, dano, RoF 10, pente 250

Granada Anti Pessoal RGD-33 (Fragmentação)

Tempo de Espera 4, dano 6d6 pulso 1/0,5, Arremesso 30m



Granada Anti Tanque RPG 1943

Fragmentos n, Tempo de Espera impacto, dano, Arremesso



Lança Chamas ROKS-2

Alcance: 45 m, duração 8 seg, dano 3d6+2, capacidade 9 lt

ALEMANHA

Pistola Browning 1935 (Grande Puissance)

Munição: 9 mm, alcance: 50m, dano 1d6+1, RoF 3, pente 13

Pistola Luger (Pistole 08)

Munição: 9 mm, alcance: 45m, dano 1d6, RoF 3, pente 8 ou 32



The Walther (Pistole 38)

Munição: 9 mm, alcance: 45m, dano 1d6, RoF 3, pente 8

Sub Metralhadora MP40

Munição: 9 mm, alcance: 200m, dano 1d6+2, RoF 5, pente 32

Rifle Gewehr 43

Munição: 7.92 mm, alcance: 550, dano 1d10+2, RoF 3, pente 10

Rifle MP43 (Sturmgewehr 44)

Munição: 7,92 mm, alcance: 450m, dano 1d10, RoF 5, pente 30

Rifle Fallschirmjägergewehr 42 (FG42)

Munição: 7,92 mm, alcance: 650m, dano 1d10, RoF 5, pente 20

Fuzil Karabiner 98k (Mauser ou KAR 98k)

Munição: 7,92 mm, alcance: 400m, dano 3d6, RoF 1, pente 5

Metralhadora Madsen Muskette

Munição: 7,92 mm, alcance: 2000m, dano 2d10, RoF 5, pente 30

Metralhadora MG34

Munição: 7,92 mm, alcance: 1.850m, dano 2d6+2, RoF 5/10, pente 50/ fita250



Metralhadora MG42

Munição: 7,62 mm, alcance: 1200m, dano 2d6+2, RoF 5/10, fita 50/250

Anti Tanque PzB 1941

Munição: 7,92 mm, alcance: 350m, dano, RoF 1, pente 1

Anti Tanque RPzB 54

Munição: 88 mm, alcance: 350, dano, RoF 1, pente 1

Lança Rojão "Panzerfaust 30"

Munição: 10 mm, alcance: 350m, dano, RoF 1, pente 1

Lança Rojão "Panzerfaust 100"

Munição: 15 mm, alcance: 350m, dano, RoF 1, pente 1

Canhão Anti Tanque Pak 35/36

Munição: 37mm, alcance: 500m, dano, RoF 1, pente 1

Canhão Anti Tanque Pak 38

Munição: 50mm, alcance: 1000m, dano, RoF 1, pente 1

Morteiro Leichte 36

Munição: 50 mm (explosiva), alcance: 520, dano, RoF 1, pente 1

Morteiro Schewere 34

Munição: 80mm (fumaça, explosiva e luz), alcance: 2400m, dano, RoF 1, pente 1

Morteiro Schewere 42

Munição: 120mm (fumaça e explosiva), alcance: 6000m, dano, RoF 1, pente 1

Artilharia anti aérea leve Flak 38

Munição: 20 mm, alcance: 1000m, dano, RoF 10, pente 20

Granada Anti Pessoal "Sielgranate" (Fragmentação)

Fragmentos, Tempo de Espera 4, dano, Arremesso 35m

Granada Anti Tanque "Panzerwufmine" (mina)

Tempo de Espera impacto, dano, Arremesso 30m

Granada Anti-Tanque "Haf-Hohlladung" (mina)

Fragmentos n, Tempo de Espera 4 a 7, dano, Arremesso

Rifle Granadeiro "Gewehr Granate"

Munição: 0.25 kg, alcance: 90m, dano, RoF 1, pente 1

Rifle Anti Tanque Gross Panzer Granate

Munição: 46mm, alcance: 200m, dano, RoF 1, pente 1

Rifle Anti Tanque Gross Panzer Granate

Munição: 61mm, alcance: 200m, dano, RoF 1, pente 1

Lança Chamas "Flammenwerfer 41/42"

Alcance: 35 m, duração 10 seg, dano 3d6+3, capacidade 20 lt

ITÁLIA

Pistola Beretta Modello 1934

Munição: 9 mm, alcance: 50m, dano 1d6+1, RoF 3, pente 7



Sub Metralhadora Beretta Modelo 1938 A

Munição: 9 mm, alcance: 150m, dano 1d6+2, RoF 5, pente 20 ou 40

Fuzil "Fucile" Modello 1981

Munição: 6.5 mm, alcance: 800, dano 2d10+1, RoF 1, pente 6

Metralhadora Breda Modello 30

Munição: 6.5 mm, alcance: 750, dano 2d6_1, RoF 5, pente 20

Morteiro 45/5 "Modello" 35

Munição: 81mm (explosiva), alcance: 540m, dano, RoF 1, pente 1

JAPÃO

Pistola Nambu

Munição: 8 mm, alcance: 45, dano 1d6, RoF 3, pente 8



Fuzil "Tipo 99 Arisaka"

Munição: 6.5 mm, alcance: 400m, dano, RoF 1, pente 5

Metralhadora "Tipo 96"

Munição: 6.5 mm, alcance: 400m, dano 2d6+1, RoF 5, pente 30

Anti Tanque "Type 97" Rifle

Munição: 20 mm, alcance: 350, dano, RoF 1, pente 7

Morteiro "Tipo 92"

Munição: 70mm (explosiva), alcance: 2745m, dano, RoF 1, pente 1

Metralhadora Taisho Tipo 3

Munição: 6,5 mm, alcance: 400m, dano 2d6+2, RoF 5, pente 30

Pistola: "Tipo 14" Nen Shiki Kenju

Munição: 8 mm, alcance: 40, dano 1d6, RoF 3, pente 6

Submetralhadora Tipo 100

Munição: 8 mm, alcance: 450m, dano 2d6+1, RoF 5, pente 30

TESTE DE RESISTÊNCIA

Em alguns casos, os Personagens são submetidos a provas de ordem física ou mental. São situações inesperadas nas quais é preciso resistir ao efeito que a situação impõe.

Um **Teste de Resistência** nada mais é do que um Teste de Atributo. Os Testes de Resistência mais comuns são:

Constituição (CON), quando o ataque é físico, por venenos, gases tóxicos, ácidos ou esmagamento.

Força de Vontade (WILL), quando o ataque é mental, por ilusões, alucinações, Magias de controle ou psíquicas.

Agilidade (AGI), quando se trata de explosões, escorregões, quedas, desmoronamentos e outros.

Mike Ross está enfrentando um soldado japonês. O soldado usa de uma granada que explode perto de Mike. Mike tem direito a um Teste de CON para reduzir o dano que a granada provoca.

Edward Innes está enfrentando um "interrogatório" nazista. Seu corpo já não obedece mais sua vontade e tudo que lhe resta é sua mente. Ele precisa resistir às perguntas da SS até que seus companheiros cheguem para resgatá-lo. Edward tem direito a um Teste de WILL para suportar a dor mais por mais algum tempo.

Johannes, um sargento alemão, usa seu lança-chamas sobre um soldado britânico que está perseguindo. O Personagem britânico tem direito a um Teste de AGI para se esquivar do ataque, recebendo metade do dano caso consiga um sucesso.

TESTE DE PERÍCIA

O Teste de Perícia acontece da mesma forma que os demais, com uma vantagem: não é preciso fazer contas. O valor de Teste será IGUAL ao valor que o Personagem tem na Perícia.

Robert deseja se movimentar em silêncio. O Mestre exige um Teste da Perícia Furtividade. Felizmente, Robert tem algum treinamento e possui [Furtividade 30]. Suas chances são de 30%.

TESTE DE PERÍCIA COM MODIFICADOR

Da mesma maneira que podem ser aplicados modificadores aos Testes de Atributos, o mesmo ocorre aos Testes de Perícias. Se o Mestre julgar adequado, ele pode aplicar modificadores que somem/subtraíam ou dividam/multipliquem o valor de Teste.

Chen está preparando um jantar com a Perícia Culinária. Como se trata de um prato complexo que ele nunca preparou, o Mestre considera a tarefa Difícil. Chen tem [Culinária 28], mas com o modificador, suas chances caem ainda mais: apenas 14%.

Maureen é uma pintora de talento [Artes - Pintura 45]. Um nobre muito rico pede a ela um quadro representando o rosto de sua esposa. Maureen terá tempo de sobra para realizar o trabalho, o que lhe facilita muito as chances: 90%.

PERÍCIA VS. PERÍCIA

Existem situações durante uma aventura nas quais dois Personagens estão se enfrentando utilizando-se de suas perícias. Podem ser a mesma perícia ou perícias opostas. A resolução também é bastante simples. Escolha um dos lados da disputa como **Fonte Ativa** e o outro lado será a **Fonte Passiva**. A chance básica de sucesso é 50%. A esse valor, some o valor da perícia da Fonte Ativa e subtraia o valor da Fonte Passiva. Se o resultado for maior que 100% ou menor que 0%, teremos então um sucesso automático.

Airton e Alain estão realizando uma corrida de carros. Airton tem [Condução - Automóveis 40] e Alain tem [Condução - Automóveis 30]. Assumindo Airton/Judah como Fonte Ativa, sua chance de vitória será $50\%+40\%-30\% = 60\%$. Se Alain for a Fonte Ativa, sua chance de vitória será de $50\%+30\%-40\% = 40\%$, o que dá no mesmo.

PERÍCIA VS. ATRIBUTO

Em alguns casos, pode-se testar uma perícia contra um atributo. Quando isso ocorrer, proceda da mesma maneira que os casos acima. Utiliza-se a perícia contra o valor de Teste do Atributo.

Marcos, um membro da Ordem de Kholmur, está sendo torturado por um clérigo de Tenebra. O clérigo possui [Tortura 40%] e Marcos possui WILL 15 (Teste 60%). Após uma sessão de tortura, consultando a tabela, o clérigo possui 30% de chances de arrancar alguma informação de Marcos.

COMBATE

No Sistema Daemon, o combate também é bastante simples. Para melhor entendê-lo, vamos dividir o combate em fases e explicar cada uma delas. Durante cada **rodada de combate**, todas as quatro fases acontecem nesta ordem:

- 1- Os Jogadores anunciam suas intenções.
- 2- Todos os Jogadores jogam suas Iniciativas.
- 3- Todos os Personagens fazem Ataques ou Ações.
- 4- Calcula-se os acertos e os danos.

1 - INTENÇÕES

Todos os Jogadores dizem ao Mestre o que, quando, como e de que maneira pretendem realizar suas ações durante essa rodada de combate. Não importa a ordem em que os Jogadores anunciam seus intentos, desde que sejam rápidos o suficiente para não atrapalharem o andamento do jogo.

O Mestre deve dar a cada um dos Jogadores cerca de 10 a 20 segundos. Caso os Jogadores não consigam se decidir ou demorem demais, o Mestre deve assumir que eles não farão nada naquela rodada (afinal de contas, é um combate, não um jogo de xadrez). O Mestre também deve decidir o que os NPCs irão fazer, antes dos Personagens, mas ainda não deve anunciar para eles suas decisões.

Regra Opcional: Ação Condicionada. O Jogador pode condicionar sua ação a alguma situação do combate.

Rupert é um soldado de infantaria que atira com uma metralhadora. O Jogador de Rupert quer lançar uma rajada, mas tem medo de acertar seus companheiros. O Jogador então declara que Rupert fará uma rajada em arco se não houver nenhum amigo seu perto do tanque Panzer inimigo. Se, no momento de fazer a ação, for percebido que ela não é uma boa idéia, Rupert não fará nada nessa rodada, mas pelo menos não irá ferir seus companheiros.

2- INICIATIVAS

Todos os Jogadores (e o Mestre, para cada um dos NPCs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade (lembre-se dos bônus ou penalidades em efeito). Esse é o valor da iniciativa de cada Personagem.

As ações anunciadas na Fase 1 são resolvidas na ordem decrescente dos valores de iniciativa (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

3- ATAQUES OU AÇÕES

Todos os Personagens envolvidos fazem seus ataques ou suas ações, de acordo com a ordem de iniciativa. Detalhes sobre como fazer um ataque serão discutidos mais adiante, nesse mesmo capítulo.

4- CALCULA-SE OS ACERTOS E DANOS

Verificam-se todos os acertos e calculam-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante. Depois das quatro etapas, verifica-se quais são os Personagens sobreviventes da batalha que pretendem continuar em combate.

O QUE FAZER EM UMA RODADA?

Uma rodada, ou um turno, compreende cerca de 10 segundos. Cada Jogador tem o direito de fazer uma ação por rodada, salvo em alguns casos (alguns soros experimentais permitem ao Jogador fazer mais de uma ação por rodada em períodos curtos).

UMA AÇÃO PODE SER:

- Abrir uma porta, alçapão ou janela.
- Fazer um ataque (ou mais, de acordo com as perícias e manobras de combate que o Personagem possui).
- Atirar com uma arma ou disparar um morteiro.
- Conversar com alguém.
- Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.
- Fazer um Teste de Perícia.
- Levantar-se do chão e postar-se em posição de combate.
- Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou equipamento, por exemplo).
- Usar um objeto que esteja nas mãos.
- Montar ou desmontar de um cavalo ou veículo.
- Mover-se até AGI metros, mantendo posição de defesa.
- Correr até CONx3 metros, abdicando de sua esquiva.
- Largar um objeto que está segurando com as mãos.
- Lançar uma granada (tirar o pino e arremessar).

INICIATIVA E MODIFICADORES

A Iniciativa determina o quão rápida é a ação de um Personagem ou NPC. Trata-se de uma questão crucial, pois uma iniciativa ruim pode determinar o resultado de um combate.

Nem sempre agir por último é ruim. Pode permitir ao Personagem uma melhor observação do que está acontecendo e modificar sua intenção inicial.

Abaixo estão os modificadores de iniciativa. Tratam-se de regras opcionais, mas sua utilização traz maior realismo ao jogo. Os modificadores são somados ou subtraídos não importando a ordem.

MODIFICADOR DE ARMA

Para dar mais realidade ao jogo, podem ser aplicados modificadores no resultado da iniciativa. As armas brancas possuem modificadores negativos. Eles são negativos porque uma ação com arma demanda uma preparação para o golpe e frequentemente exigem movimentos que duram algum tempo. As armas maiores possuem modificadores maiores.

INICIATIVA NEGATIVA

Se um Personagem, após ter os modificadores aplicados, ficar com iniciativa negativa, ele perde sua ação nessa rodada. Entende-se tal fato pela excessiva preparação do golpe por parte do Personagem, penalidades acumuladas de armaduras (armadura completa medieval), armas pesadas (uma espada montante) e outros.

Porém, na rodada seguinte, seu golpe está garantido, mesmo se ele tomar a ficar com a iniciativa negativa. Essa penalidade NÃO pode ser aplicada duas vezes consecutivas. Dessa forma, o Personagem terá uma ação a cada 2 rodadas. Talvez seja melhor pensar novamente nas armas e armaduras escolhidas.

VELOCIDADE

Se um Personagem possui múltiplas ações (por qualquer maldita razão que seja) e tiver uma iniciativa maior que o dobro da segunda maior iniciativa, permita a esse Personagem realizar sua segunda ação antes que os demais realizem a primeira.

Caso sua iniciativa seja maior que o triplo da segunda maior iniciativa, permita também que a terceira ação aconteça antes das ações dos demais e assim por diante.

Luther está combatendo um Chefe SS. Sua Agilidade é 13 e a do Chefe SS é 15 (mas apenas o Mestre sabe disso). A velocidade da pistola de Luther também não ajuda: -7, da metralhadora é -4. Jogador e Mestre jogam 1d10 cada um. Melhor sorte teve o Jogador: Ele tirou 9 ficando com 13+9-7=15 de iniciativa contra os 15+2-4=13 do SS (tirou 2 em 1d10). Luther fará seu ataque antes.

VALOR DE ATAQUE E DEFESA

Cada tipo de arma de combate próximo possui dois valores a serem considerados: o valor de ataque e o valor de

defesa. Ambos são tratados como Perícias tendo o Atributo DEX como valor inicial. Algumas armas não proporcionam valor de defesa e escudos não têm valor de ataque.

Quando chegar a vez do Personagem realizar o ataque (ver as **Fases do Combate e Iniciativa** acima), o Mestre deve verificar o valor de ataque da arma ou técnica de combate do Personagem ou NPC que fará o ataque.

Depois, é preciso saber o valor de defesa da arma utilizada pelo seu oponente. Caso o oponente esteja usando escudo, o valor de defesa será o valor da perícia **Escudo**. Caso ele esteja apenas se desviando dos golpes, utilize o atributo **Agilidade** (ou a perícia **Esquiva** no caso dele ter esse treinamento) como valor de defesa.

Uma vez conhecidos os valores de ataque e defesa (note que eles não costumam mudar de uma rodada para outra), faça um Teste de Perícia usando o valor de ataque como fonte ativa e o valor de defesa como fonte passiva.

Luther está usando sua [faca 40/25] para acertar um Chefe SS que usa [faca 30/50]. O valor de ataque de Luther é 40 e o valor de defesa do Chefe SS é 30. Sua chance de acertar é $50\% + 40\% - 50\% = 40\%$. Basta rolar 1d100.

O contra-ataque do SS é mais perigoso: o valor de ataque dele é 30 e o valor de defesa de Luther é 25. As chances do SS acertar são melhores: $50\% + 30\% - 25\% = 55\%$.

Existem situações especiais de combate que podem proporcionar importantes modificadores nos valores de ataque e defesa. Elas são descritas detalhadamente neste capítulo. Note que algumas delas podem acontecer em conjunto. Quando acontecer, não se preocupe: simplesmente aplique todos os modificadores conjuntamente.

Lembre-se que, se um Jogador tirar nos dados um valor maior que o necessário para acertar, não significa que ele errou o golpe, mas apenas não causou dano no oponente. O oponente pode ter esquivado ou aparado o golpe. Cabe ao Mestre descrever a cena levando isso em conta.

Salvo em casos especiais, cada Personagem tem direito a um ataque e uma defesa por rodada.

DANO

Se um golpe atingir o oponente e ele não for capaz de se defender, o golpe causará **dano**.

Cada arma tem sua própria capacidade de causar dano e em sua descrição esse valor pode ser encontrado. O dano nunca é um valor fixo: é preciso rolar algum dado para saber qual foi o valor do dano. O valor deve ser descontado dos Pontos de Vida de quem receber o golpe. Alguns Personagens são tão fortes que possuem a capacidade de causar mais dano do que os demais. Isso é chamado **Bônus de Força** e uma tabela com os bônus pode ser encontrada no capítulo Atributos. Se o Personagem possui bônus de Força, acrescente este valor ao dano da arma.

Luther está atacando um soldado com sua faca. Luther possui FR 17, portanto, um bônus de +2. Ele acerta seu golpe, assim seu ataque causará ao soldado $1d10+2$ pontos de dano.

ACERTO CRÍTICO

O **índice crítico** de um Personagem é o valor da Perícia com arma em ataque **dividido por 4**, arredondado para cima.

Se o valor tirado no 1d100 for IGUAL ou MENOR do que o índice crítico, trata-se de um acerto crítico. Significa que o atacante atingiu algum ponto vital do oponente. Pode ter atingido um pulmão, a garganta, ou simplesmente ter acertado com mais força ou em um ponto fraco.

Em termos de jogo, a consequência é que o dano é rolado **duas vezes** e somado. Note que bônus mágicos ou de Força **NÃO** são somados duas vezes!

Luther possui [faca 40/25]. Seu índice crítico é de 10%. Assim, caso em um ataque o Jogador consiga tirar menos do que 10, Luther causará $2d10+2$ pontos de dano no inimigo.

OBS.: Nestes casos, pode ser aplicado um dano especial como uma fratura ou o Personagem fica atordoado durante a rodada seguinte.

ÍNDICE DE PROTEÇÃO (IP)

O **índice de proteção** existe para representar algum tipo de proteção contra dano. Quando um golpe atinge uma pessoa, parte do dano pode ser absorvida por sua proteção. Do valor do dano, subtraia o valor do IP.

Existem vários tipos de IP. Caso nada seja dito, o IP serve APENAS para danos físicos de **impacto** e **balística**. Outros IPs incluem **fogo**, **gases**, **eletricidade**, **ácidos**, **frio**, **pressão** e entre outras. Uma Magia que confira IP 10 contra fogo será ineficaz contra gases e ácidos por exemplo.

O IP básico protege apenas contra golpes de armas. Assim, se um Personagem cair do alto de um prédio ou rolar escada abaixo com um colete à prova de balas, o dano será rigorosamente o mesmo. Em caso de dúvida, basta usar o bom senso e imaginar a situação real.

DANO DE IMPACTO

Eventualmente, o IP de uma pessoa ou criatura é tão elevado (ou o Jogador que rola o dano é tão azarado), que o IP acaba por absorver todo o dano. Para esses casos específicos existe o **dano de impacto**.

Qualquer golpe que atingir o inimigo faz, no mínimo, um ponto de dano (somado a um eventual bônus de FR) devido ao impacto certo que o golpe provocou.

SITUAÇÕES ESPECIAIS

Entendeu tudo até agora? Ótimo...

Mas a regras só falaram até agora de um combate simples, um contra um, mortal, sem armas de distância ou outros complicadores. No entanto, o Sistema Daemon resolve facilmente esses casos especiais, podendo-se, inclusive, associar mais de um deles sem nenhuma dificuldade.

COMBATE DESARMADO

Também conhecido como **Briga** ou pancadaria. É, historicamente, o método mais utilizado de ser resolver disputas quando a razão não faz mais parte do cenário.

O homem já inventou milhares de tipos de armas ao longo dos milênios, mas em geral, as disputas são resolvidas sem elas. Isso acontece porque as partes não imaginavam que iriam se encontrar, ou porque a desavença aconteceu repentinamente, dentro de um ambiente onde armas são proibidas.

Todos os Personagens possuem automaticamente a perícia **Briga** com valor inicial igual à Destreza tanto no ataque quanto na defesa. Trata-se de uma perícia como qualquer outra e pode ter seus valores aumentados com pontos de perícia. Lembre-se que o valor de ataque e o de defesa são aumentados separadamente.

O dano causado por um golpe de combate desarmado é 1d3, somando-se o bônus de Força.

MÚLTIPLOS OPOSTOS

Ocorrem casos em que um Personagem está enfrentando dois ou mais inimigos. Quando isso acontece, ele terá problemas em utilizar sua defesa. Nesses casos, é permitido ao Personagem numericamente inferiorizado:

- Dividir seu valor de defesa em quantas partes desejar. Se, por exemplo, ele possui 60% de defesa com espada curta, ele poderá realizar duas defesas com 30% cada.

- Decidir quais golpes ele tentará defender. Isso deve ser decidido e anunciado ANTES dos atacantes realizarem seus respectivos ataques.

MÚLTIPLOS ATAQUES

Existem alguns casos que permitem ao Personagem realizar mais de um ataque. Existem itens mágicos e poderes que trazem essa preciosa vantagem em combate. O caso mais mundano é o de Personagens com a manobra de combate **Luta com Duas Armas**.

Quando isso ocorrer em combate, não há nenhuma complicação. Verifique a iniciativa de cada Personagem e permita-lhes uma ação, de acordo com a iniciativa. Depois que cada Personagem realizou sua primeira ação, verifique se algum deles ainda tem direito a ações adicionais. Permita as ações extras, uma de cada vez, sempre por ordem de iniciativa. Tome cuidado apenas com a regra da **Velocidade**.

ATAQUES A DISTÂNCIA

Algumas armas são consideradas **armas de longa distância**. Armas de longa distância apresentam a vantagem de atacar o oponente de longe, evitando o contato corpo a corpo.

Porém, em termos de jogo, há duas desvantagens. A primeira delas é a impossibilidade de gastar pontos em defesa, que será SEMPRE igual a zero. A segunda desvantagem é o custo em **Dobro** dos pontos. Cada dois pontos de perícia gastos valem apenas o adicional de 1% no valor de ataque.

Cada arma tem seus valores de alcance. São sempre dois valores: alcance normal e alcance máximo. O alcance normal indica até onde a arma é efetiva. Para acertar um oponente que estiver além do alcance normal mas dentro do alcance máximo o Personagem realiza um ataque com metade do valor de ataque. Além dessa distância a munição passará longe do oponente.



ATAQUES FORA DE ALCANCE

São ataques que sempre erram o alvo. No caso de flechas, elas caem no chão antes de chegar ao alvo. No caso de balas, elas passam pelo inimigo, mas a distância é tão grande que não há precisão suficiente no ataque para acertar o alvo.

Há um fator importante nisso. O fato de um ataque estar fora de alcance não significa que o inimigo saiba disso. Pode ser uma atitude interessante atirar em inimigos fora de alcance para obrigá-los a procurar cobertura, na medida em que, por mais que os tiros não tenham precisão, o som do tiro é inconfundível. Isto pode ganhar tempo para outras ações.

O chamado fogo de cobertura pode ser usado para forçar o inimigo a procurar abrigo ou mantê-los abaixados tempo suficiente para um colega percorrer determinada distância.

Ocasionalmente, podem ocorrer balas perdidas, que atingem pessoas aleatórias, mas isto fica a cargo do Mestre.

Lucas está dando cobertura para Artythane. Ela está a 70 metros de distância, sob fogo cerrado do inimigo. Lucas sabe que sua arma não acertará os inimigos, pois sua arma só é efetiva até 50m. Lucas atira mesmo assim. O plano funciona: os inimigos se assustam com os tiros e se abaixam, dando tempo para Artythane se esconder.

RAJADA

Algumas armas de fogo automáticas permitem o uso de rajadas curtas ou longas. Porém é importante frisar que existem dois tipos de rajada: **frontal** ou **em arco**.

A rajada frontal é realizada quando o Personagem dispara todos os tiros contra o mesmo oponente. O excesso de tiros torna a arma mais difícil de segurar, o que dificulta o acerto, mas, se acertar, o dano é violentamente maior.

A rajada em arco é realizada quando o Personagem faz um movimento em círculo enquanto dispara contra um grupo. As chances de acertar pelo menos um oponente são maiores, mas o dano será pequeno pois apenas uma ou outra bala acertará.

Quando for realizada uma rajada, há uma regra simplificada. Considere como **valor de ataque** apenas a dezena da Perícia com Armas. No lugar de 1d100, jogue 1d10. As chances de acerto são um pouco menores do que jogar normalmente. Considere a redução como sendo a penalidade por uso de rajada. Isto lhe permite agilizar o jogo.

Para uma rajada frontal, jogue todos os tiros que tem direito de uma vez (usando a regra de 1d10 para rajadas). Verifique quantos acertaram e proceda o cálculo do dano.

Para uma rajada em arco, jogue todos os tiros que o Personagem tem direito de uma só vez. Verifique os acertos e quantos são os possíveis alvos (tanto os amigos quanto os inimigos). Sorteie cada tiro certo entre os possíveis alvos (note que mesmo os amigos **PODEM** ser acertados, o que se chama em termos militares de "fogo amigo"). Proceda o cálculo do dano.

No desembarque das tropas americanas na Normandia, quando os barcos-transportes abriram as portas, os soldados nazistas entinchados em seus bunkers já estavam aguardando o iminente ataque e dispararam suas MG3 contra as tropas aliadas

Hans dispara uma rajada de 10 tiros. Ele possui [Metralhadora 33]. Como estava mirando (ação Mira), faz um Teste Fácil e joga 10 ataques (1,1,3,3,4,5,7,7,7,9). Ele acerta 6 tiros, sendo 2 críticos. Cada lancharrega 20 homens, mas apenas 4 são considerados alvos. O Mestre decide que os dois primeiros levam 2 tiros cada, e os dois próximos 1 tiro.

GRANADAS

As granadas de mão possuem uma característica técnica chamada **pulso**, além, é claro do dano. O pulso possui dois valores, separados por uma barra. O primeiro é o raio de efeito e o segundo é redutor, ambos em metros. O dano aparece sempre no formato nd6, onde 'n' é um número inteiro.

O dano apresentado é o dano que a granada provoca dentro do raio de efeito, em metros. A partir do raio de efeito, para cada X metros reduza em um dado o dano da granada naquela área, onde X é o redutor da granada.

Um granada de dano 4d6, pulso 2/1 foi jogada contra o Personagem. O arremesso não foi preciso e o Personagem estava a 4 metros da granada. Quem estava a até dois metros do ponto de impacto sofre 4d6, quem estava entre 2 e 3 metros sofre apenas 3d6, enquanto o Personagem sofre 2d6.

ATAQUE LOCALIZADO

Outro caso especial acontece quando um Personagem deseja atingir uma parte específica do oponente. Pode ser um braço, o tórax, o pescoço ou algum objeto que esteja com o inimigo, com o objetivo de destruir (se possível) ou apenas de retirar de sua posse.

O **Ataque Localizado** é um golpe específico e portanto, mais difícil de acertar. Por outro lado, caso o golpe seja bem sucedido, deve ter consequência fortes.

Antes de mais nada, um ataque localizado deve ser declarado como tal na primeira fase da rodada de combate e claramente especificado. Depois sugerimos aos Mestres que façam com que seja um Teste Difícil (reduza o valor de ataque à metade). Aumente o dano em 50% em caso de acerto (se for um acerto crítico, resultará em 3x o dano normal).

NUNCA permita que um golpe único mate o inimigo. O **DANO** maior pode matar, mas nunca o fato de ter sido "um ataque localizado no coração". A vantagem do ataque localizado é que certos inimigos podem ter apenas um ou poucos pontos vulneráveis (como o Calcanhar de Aquiles ou o olho de um dragão) com um IP menor que no resto do corpo e, nesse caso, apenas um Ataque Localizado pode surtir o efeito necessário em combate. Porém isso também pode ser usado pelos NPCs. Lembre-se de que eles pretendem sobreviver ao combate.

Glynton está tentando derrotar um bandido que o está atacando. O bandido usa uma lanterna na mão esquerda para iluminar o galpão escuro enquanto Glynton encerra apenas sombras e vultos. Glynton mira a lâmpada da lanterna. Sua perícia é Pistola 40%, precisando portanto de 20 em 1d100. É um tiro difícil.

O jogador rola os dados e tira 181. Agora, com Glynton e seu inimigo no escuro, a luta é mais justa.

DESARME

O Desarme é um golpe localizado. O atacante declara que está atacando o oponente com o intuito de lhe tirar a arma. Se o golpe for um acerto, o atacante não causa dano ao defensor, mas este perde sua arma, que é arremessada fora do alcance das mãos dos lutadores.

Caso o defensor esteja usando duas armas, é preciso desarmar uma arma de cada vez. Se o número tirado no 1d100 for um acerto crítico de desarme, o atacante não apenas desarma o defensor, mas o faz de modo humilhante. Isso quer dizer jogar a arma do inimigo longe, em cima de uma mesa, ou até mesmo pegar a arma do defensor no ar. Um desarme humilhante deve ter efeitos práticos em jogo, sempre decididos pelo Mestre.

Mark está possuído por um espírito e ataca seu amigo Eris com uma faca. Eris não quer machucar seu companheiro descontrolado então decide tirar a faca de Mark. Eris tem Briga 45/40, precisando de 23 em 1d100 para derrubar a faca de Mark no chão.

ATAQUE TOTAL

Também conhecido como **Carga**. O Personagem esquece todas as recomendações sobre prudência e ataca seu inimigo. Ele realiza um único ataque e não tem direito a defesa. Seu valor de ataque aumenta em 10% e o dano em +2. Além disso o dano de impacto passa a ser 3.

DEFESA TOTAL

Se o Personagem decidir que não pretende atacar o oponente e irá somente se defender, ele pode realizar uma Defesa em lugar de cada Ataque a que tiver direito. Desta forma, poderá se defender DUAS vezes em uma rodada (normalmente) ou mais, caso possa realizar múltiplos Ataques.

Marcy fica descontrolada ao ver sua amiga Sandra levar um soco de um motoqueiro (Briga 50/50). Ela ataca o motoqueiro com toda fúria, em Carga.

Marcy tem Briga 30/30, precisando de 40 em 1d100 para acertar. Se isso ocorrer, fará 1d3+2 pontos de dano no motoqueiro, com mínimo de 3, já que a roupa do motoqueiro confere IP 2. Arrepentido, o motoqueiro atacado por Marcy não quer brigar com ela também. Ele recua com os braços protegendo o rosto e desiste de atacar. Sandra e Marcy fazem um ataque cada uma e o motoqueiro poderá usar sua defesa em ambos os ataques.

ATAQUE SURPRESA

Existem casos nos quais um (ou mais) Personagem prepara uma emboscada. A idéia básica é surpreender o inimigo, fazendo um Ataque sem que ele possa se defender. As situações mais comuns são em estradas que cortam matas densas ou em subúrbios de cidades, em becos e outros locais escuros. Para que se configure o **Ataque Surpresa**, é necessário que a vítima não saiba que está sendo espreitada e nem tenha motivos para suspeitar. O ataque surpresa é realizado como um ataque Fácil e o lado surpreso não tem direito a defesa.

ATAQUE PELAS COSTAS

Existem dois tipos de **Ataque pelas Costas**. A diferença é se a vítima está ou não ciente do ataque. Se estiver, aplique uma penalidade de metade na defesa, devido à dificuldade de ver o oponente. Se a vítima não pode ver o oponente, considere um ataque surpresa. Quando alguém faz este ataque, considere o ataque um Teste Fácil se a vítima estiver distraída ou prestando atenção a outras coisas.

Victor surpreende o Raymond atacando-o pelas costas. Raymond, que luta com [faca 30/30] ficará com valor de defesa 15 nessa rodada.

MIRA

Um Personagem pode perder uma rodada inteira **mirando um inimigo** e, com isso, receber bonificações. As condições são as seguintes:

- O atacante não pode estar envolvido em combate próximo. Se estiver acontecendo uma batalha, recomenda-se que ele se afaste pelo menos 10 metros.
- Durante a rodada em que está mirando e na roda em que vai atacar, o Personagem não pode sofrer nenhum tipo de ameaça ou distração (na rodada do ataque, ele não poder ser atacado por ninguém com Iniciativa maior que a dele. Se a Iniciativa for menor, um eventual ataque não atrapalha o ataque que aconteceu antes).
- O defensor também não pode estar envolvido em combate próximo na rodada em que está sendo feita a mira.

Se estas condições forem satisfeitas, o atacante faz um teste Fácil para o Ataque mirado. Esta técnica é utilizada por *snipers* em seus tiros com rifles.

Após mirar o alvo por uma rodada inteira, chega a hora de Eder atirar. Como ele não foi atrapalhado nem ameaçado durante a mira, pode fazer uso das vantagens de sua ação. Eder tem [rifle 35%], podendo agora fazer um ataque com 70% de chance de acertar.

LUTA ÀS CEGAS

Por algum motivo qualquer, o Personagem pode estar sem condições de enxergar. Pode estar escuro ou ele pode estar sob efeito de um veneno ou de uma Magia. O escuro pode ser tanto para um Personagem como para todos. Esta situação se aplica para cada Personagem impedido de ver. Se o Personagem possui a manobra de combate **Luta às Cegas** (ver Perícias), ele continua lutando normalmente enquanto seus outros sentidos estiverem funcionando.

Se o Personagem não possui a Manobra de Combate **Luta às Cegas**, aplique uma penalidade **metade** tanto nos valores de ataque quanto nos de defesa.

Roberts e Ozaki lutavam quando a luz subitamente é apagada. Roberts, que tem a manobra luta às cegas, continua a usar [briga 40/40], mas Ozaki enfrentará dificuldades: sua [briga 35/50] fica agora reduzida a apenas [briga 18/25]. Ozaki está em sérias dificuldades.

POSIÇÃO DESVANTAJOSA

Acontece com alguma frequência de um dos combatentes estar em **posição desvantajosa** no combate. Ele pode estar sentado em uma mesa quando é surpreendido pelo inimigo ou pode ter caído no chão. Existem uma infinidade de situações que são consideradas desvantajosas. Nestes casos, o Mestre deve aplicar uma penalidade tanto no valor de Ataque quanto no valor de Defesa. O modificador METADE (reduz os valores à metade) costuma funcionar bem. O modificador deve perdurar enquanto o Personagem estiver em situação desvantajosa, mas deve ficar claro ao Jogador o porquê da penalidade.

Phil está no meio de um pátio sendo alvejado por 3 atiradores no telhado de uma casa. Phil atira de volta enquanto corre buscando abrigo, mas está em posição desvantajosa. Seu [revolver 25%] fica penalizado em Metade: apenas 13% de chance de acertar.

MÃO OPOSTA

Eventualmente, um Personagem pode estar usando uma arma com a **mão oposta** a que está acostumado ou treinado (mão esquerda para destros ou mão direita para canhotos).

Se o Personagem possui a manobra de combate **Ataque com Duas Armas** (ver Perícias), a penalidade deve ser **subtrair o valor de DEX da Perícia com arma**. Se o Personagem não possui a manobra de combate **Ataque com Duas Armas**, além de subtrair o valor de DEX, **divida o resultado por 2** (arredondando para cima), o que torna esse tipo de ação muito complicado.

O aprimoramento **Ambidestria** neutraliza quaisquer penalidades por Mão Oposta.

Eddie levou um tiro na mão direita, deixando-a paralisada, e precisa agora usar sua pistola na esquerda. Eddie tem Destreza 15 e [pistola 35]. Assim, Eddie terá de usar apenas $(35-15)/2 = 10\%$. Se Eddie fosse ambidestro (conforme o aprimoramento de mesmo nome), poderia usar sua Destreza 15 melhorando sua perícia para [pistola 25%]. Não é o ideal, mas certamente melhora as chances de Eddie.

COMBATE NÃO MORTAL

Dois Personagens podem estar brigando e não lutando. São os casos clássicos de Personagens da Campanha que se desentenderam por algum problema da Aventura e acabam perdendo a paciência um com o outro. As lutas de Boxe e Artes Marciais também se encaixam nesta categoria. Nenhum dos Personagens pretende matar o outro: vencer é suficiente.

Note que esse caso é mais frequente do que se imagina originalmente. As pessoas comuns, quando brigam, estão nesse tipo de situação na maior parte das vezes.

Trate todas as regras normalmente, à exceção do dano. Considere que apenas **um terço** do dano é real e o resto é temporário. Se um Personagem chegar a zero ou menos Pontos de Vida (sofrendo o dano **real** e o **temporário**), ele desmaia. Irá acordar dentro de 1d6 horas totalmente recuperado do dano temporário, mas ainda com o dano real.

Mark ainda está fora de si mesmo depois de ter sido desarmado por Eris. Não desejando machucar seriamente o amigo, Eris o ataca em combate não mortal. Após algumas rodadas, Eris faz um total de 16 pontos de dano em Mark. Como Mark tem 15 PV, ele desmaia. Três horas depois Mark acorda com 10 PV (sofreu apenas 5 pontos de dano).

AMBIENTE ADVERSO

Se o combate estiver sendo realizado no meio de um incêndio ou outras circunstâncias anormais, trate-as cada uma separadamente do combate. Isto simplificará bastante a resolução das situações.

Michael está atirando em um bandido. O inimigo está escondido atrás de uma pilha de caixas, mas Michael consegue vê-lo parcialmente. O Mestre decide que sua [pistola 40%] sofrerá penalidade de 10% ficando [pistola 30%]. Outra penalidade possível é Metade, que divide o valor por 2, mas o Mestre entendeu que seria um valor injusto.

REGRAS ESPECIAIS

PARALISIA

Um Personagem pode estar paralisado devido a um efeito mágico, um poder psíquico, um veneno ou qualquer motivo que seja. O Personagem pode estar ciente dos fatos a sua volta, mas não pode, de modo algum, mover-se ou defender-se de nada. Caso um outro Personagem decida matá-lo, ele não tem como se defender.

SUFOCAR

Um Personagem é capaz de ficar CON/2 rodadas sem respirar. Isso se aplica se ele estiver sob efeito de gases, embaixo d'água ou sendo sufocado. Passado esse tempo, se ele estiver em uma sala com gases, ele IRÁ respirar o gás, mesmo sabendo que pode ser mortal. Se estiver embaixo d'água, sofrerá 1d6 pontos de dano por rodada.

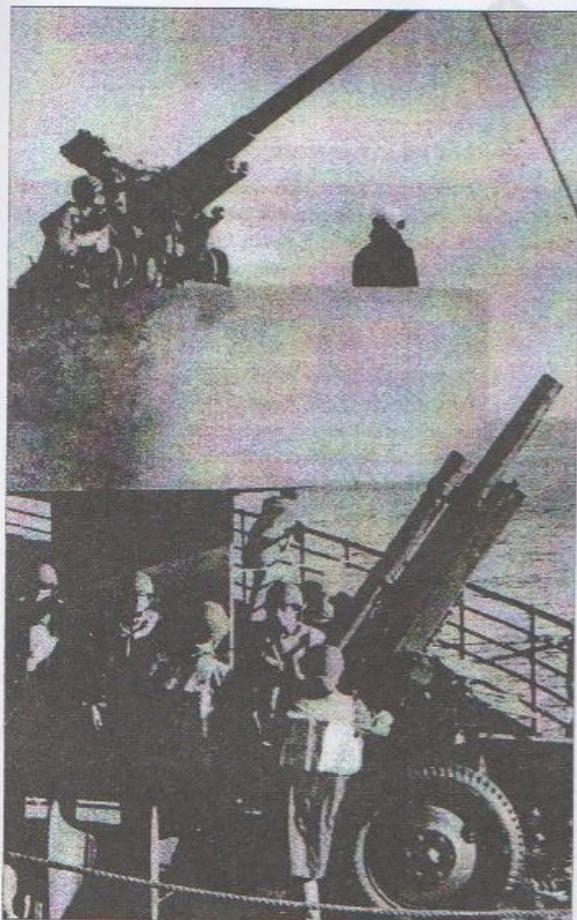
Andrew esconde-se em um lago para fugir da polícia. Andrew tem CON 14, podendo ficar apenas 7 rodadas submerso. Ao levantar para respirar, Andrew descobre que o ar está impregnado com gás lacrimogênio, mas nada pode fazer...

QUEDAS

Existem duas maneiras de um Personagem sofrer uma queda: **intencional** ou **acidental**.

Em casos de queda acidental, o Personagem não espera sofrer a queda e seus músculos não estavam preparados para absorver o impacto. O dano é 1d6 a cada por metro de queda, com direito a Teste de AGI para reduzir o dano à metade.

Já um salto (queda intencional) permite ao Personagem amortecer a altura com um bom movimento de pernas. Se passar no Teste de AGI, reduz o dano em 1d6 para cada dado de compa-



ração do Personagem. Lembre-se que humanos têm 3 dados de comparação, enquanto anjos e demônios podem ter 4 ou mais dados de comparação.

Joe saltou do alto de um prédio para fugir de um incêndio. Ele caiu 8 metros, mas sofre "apenas" 5d6 pontos de dano, pois passou no teste de AGI. Se tivesse caído, sofreria 8d6 com direito a um Teste de AGI para reduzir o dano à metade.

VENENOS

Existem uma infinidade de venenos conhecidos. Eles podem ser paralisantes, debilitantes, soníferos ou mortais. Além disso, ainda podem aplicados por ingestão, inalação, injeção ou absorção cutânea (pele) para serem efetivos.

Independentemente de qual efeito e método de aplicação, os venenos SEMPRE dão direito a um Teste de Resistência para evitar o pior. Para venenos muito efetivos, pode ser aplicada uma penalidade no Teste, mas ele **jamais** deve deixar de existir.

Exemplos de venenos podem ser encontrados no **GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS**.

DANO LOCALIZADO

Se um Personagem sofrer dano equivalente a mais que metade de seus Pontos de Vida em uma única parte do corpo, o Jogador deverá fazer um Teste de CON para seu Personagem. Se ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado. Falha no Teste pode significar perda permanente do membro.

Em uma queda, Joe sofreu 10 pontos de dano nas pernas. Joe faz dois Testes de CON e falha em um: ele quebrou uma perna.

MORTE INEVITÁVEL

Existem situações onde a morte é inevitável. Uma queda de um prédio muito alto, ou uma flecha certa no meio da cabeça, ou uma facada no coração... Se tivermos situações extremas como essas, não é recomendado obrigar os Jogadores a rolar dados dezenas de vezes se o Personagem vai mesmo morrer. É o que se chama de morte inevitável.

Lembre-se, porém, que esse tipo de situação é muito frustrante. Desaconselhamos que tal situação aconteça ao Personagem de um Jogador.

CURA

Um Personagem recupera um PV por dia completo de descanso e seu nível do aprimoramento Pontos Heróicos em PH. Lembre-se que o Personagem também pode sofrer danos especiais como torções, ruptura de ligamentos ou fraturas de ossos (danos críticos). Nesses casos, considere um tempo maior em semanas ou até meses para uma recuperação completa, mesmo que ele seja capaz de recuperar os PVs muito mais rapidamente do que o dano crítico.

Alguns Rituais e efeitos especiais permitem a um Personagem recuperar-se mais rapidamente de seus ferimentos. Nesse caso, mais de um PV pode ser adquirido por dia, de acordo com o Ritual utilizado.

MORRENDO

Apesar de todos os esforços possíveis, seu Personagem pode morrer quando os Pontos de Vida dele chegam a -5. Qualquer Personagem que tenha seus Pontos de Vida zerados cai imediatamente desmaiado, perdendo 1 PV por rodada devido ao ferimento, até chegar em -5 e, se ninguém fizer nada por ele, será a morte certa!

Caso o Mestre esteja rolando uma Campanha de HQs e não queira uma carnificina, então ele pode decidir que, quando o Personagem chega a zero PVs ele desmaia e acorda algumas horas depois, com 1 PV e completamente debilitado. A morte de algum Personagem só acontecerá em algum evento épico, extremamente necessário para a Campanha.

E mesmo assim, nada garante que o herói ou vilão não voltará depois de um tempo, com alguma explicação sobre como conseguiu se salvar da morte certa...

EXPERIÊNCIA

Em um RPG de guerra, sobreviver a uma aventura muitas vezes já é um prêmio em si, mas para recompensar os Personagens que resistiram bravamente aos nazistas, fascistas, soldados da SS e outros inimigos e que conseguiram resolver uma aventura (ou parte dela... ou saírem vivos, pelo menos), existe um sistema que permite aos Personagens aumentarem seus poderes durante suas aventuras.

Esse sistema é chamado de **Experiência**. Personagens que sobrevivem a muitas aventuras, encontram muitas tropas desconhecidas ou enfrentam muitos perigos tornam-se mais experientes com o tempo, adquirem mais poderes e melhoram suas habilidades naturais.

AS NOTAS DE 0 A 10

O sistema de passagem de nível funciona da seguinte maneira: ao final de cada aventura (e não de cada sessão de jogo) o Mestre deve se fazer este pequeno questionário a respeito de cada Jogador:

- 1- O Jogador fez um bom *Roleplay*?
- 2- O Jogador colaborou para a união do grupo?
- 3- Os objetivos da aventura foram atingidos?
- 4- O Personagem ou o Jogador aprendeu alguma coisa?
- 5- O Personagem foi heróico?

Com base nessas perguntas, o Mestre deve dar uma nota de 0 a 2 em cada pergunta para cada Personagem, que será somada aos seus Pontos de Experiência. Uma nota 2 significa uma atuação excepcional no quesito analisado, enquanto uma nota 0 representa uma participação muito fraca. O máximo que um Personagem pode ganhar em uma aventura é 10 pontos e o mínimo é 0.

Importante: evite notas totais muito altas ou muito baixas. Na prática, fique com valores totais entre 3 e 7, saindo dessa faixa apenas em casos especiais.

Quando cada Personagem atingir determinado número de Pontos de Experiência (dado pela tabela ao lado), ele passará para o próximo nível, recebendo todos os benefícios (atributos, aprimoramentos, perícias...) apresentados na mesma tabela.

Quanto maior o nível do Personagem, mais poderoso e experiente ele se torna. Já combateu em muitas batalhas e enfrentou muitos inimigos, sobrevivendo para contar a história.

O QUE EU GANHO COM ISTO?

A seguir, explicamos o que cada Personagem recebe quando passa de nível ou quando envelhece e os ganhos independem do tipo de desenvolvimento que o Mestre esteja utilizando.

PONTOS DE ATRIBUTOS

O Personagem adquire 1 ponto extra para colocar em qualquer um dos atributos. Os valores de atributos podem atingir valores maiores do que 18 deste modo, mas o Jogador **NÃO** pode aumentar um atributo **duas vezes consecutivas**.

PONTOS DE PERÍCIA

Os pontos de perícia podem ser distribuídos em qualquer perícia, mas pontos que não forem alocados serão perdidos.

O Jogador pode colocar um mínimo de 5 pontos e um máximo de 10 pontos por perícia escolhida. Caso seja uma perícia nova (que ele ainda não tenha na ficha), deve gastar um mínimo de 10 pontos para comprá-la.

APRIMORAMENTOS

Recomenda-se que os Jogadores anunciem **antes** qual aprimoramento novo escolheram e que o desenvolvam durante as aventuras. Dessa forma, o aumento de um aprimoramento ou compra de um novo não serão apenas um "prêmio", mas importantes elementos narrativos para o desenvolvimento de aventuras e, por consequência, da campanha.

TABELA DE AVANÇO DE NÍVEL

Exp	Nível	PVs	Atributo	Aprimoramento	Perícia
-	0	inicial*	100	inicial*	inicial*
0	1	+1	101	inicial*	inicial*
5	2	+2	102	+1	+25
15	3	+3	103	+1	+50
30	4	+4	104	+1	+75
50	5	+5	105	+2	+10
80	6	+6	106	+2	+12
120	7	+7	107	+2	+150
180	8	+8	108	+3	+175
250	9	+9	109	+3	+200
400	10	+10	110	+3	+225
550	11	+11	111	+4	+250
800	12	+12	112	+4	+275
1.100	13	+13	113	+4	+300
1.600	14	+14	114	+5	+325
2.200	15	+15	115	+5	+350

* Os PVs, Atributos, Pontos de Aprimoramento, Pontos de Perícia estão **ACUMULADOS**

(ao chegar ao 7º nível, o Personagem ganha apenas 1 Pontos de Vida e não outros 6!!!).

HIERARQUIA

REGRA OPCIONAL: HIERARQUIA

O Mestre pode definir a hierarquia militar como um aprimoramento que os Personagens adquirem no decorrer das aventuras. Essa hierarquia pode ser comprada no início da campanha, com pontos de aprimoramento, ou adquirida através das missões que o grupo realiza (com pontos de experiência).

1 ponto: seu Personagem é um Cabo (Rank 3)

2 pontos: seu Personagem é um 3º Sargento (Rank 4)

3 pontos: seu Personagem é um 2º Sargento (Rank 5)

4 pontos: seu Personagem é um 1º Sargento (Rank 6)

5 pontos: seu Personagem é um Subtenente (Rank 7)

Para chegar a postos mais avançados do que Tenente, o Personagem precisa primeiro se graduar na academia do exército específico, em um curso que demora em média 3 anos e precisa

COMEÇAR a campanha com o kit "OFICIAL". Nesse caso, o Personagem começa a Campanha como 2º Tenente e evolui com pontos de aprimoramento:

1 ponto: seu Personagem é um 1º Tenente (Rank 9)

2 pontos: seu Personagem é um Capitão (Rank 10)

3 pontos: seu Personagem é um Majos (Rank 11)

4 pontos: seu Personagem é um Ten. Coronel (Rank 12)

5 pontos: seu Personagem é um Coronel (Rank 13)

Lembre-se que Personagens graduados tem função de comando de grupos cada vez maiores. Um Personagem *Capitão*, por exemplo, pode ser responsável pelo comando de uma *Campanha* inteira, com cerca de 150 homens (ver Organização Militar, a seguir). Se o Mestre não está preparado para lidar com essas situações, não deve permitir esses *rank's*.

Personagens Gerais são reservados apenas para NPCs.

ALIADOS

RANK	BRASIL	ESTADOS UNIDOS	FRANÇA	GRÃ-BRETANHA	U.R.S.S.
14	General	General	Général	General	General Armii
13	Coronel	Colonel	Colonel	Colonel	Polkivnik
12	Ten. Coronel	Lt. Colonel	Lieutenant Colonel	Lt. Colonel	Podpolkovnik
11	Major	Major	Major	Major	Major
10	Capitão	Captain	Capitane	Captain	Kapitan
9	1º Tenente	1st Lieutenant	Lieutenant	Lieutenant	Starshiy Leitenant
8	2º Tenente	2nd Lieutenant	Sous Lieutenant	2nd Lieutenant	Leitenant
7	Subtenente	Marter or Fist Sgt.	1º Sergent Major	Reg. Sgt-Major	Starhina
6	1º Sargento	Technical Sergeant	1º Sergent Chef	C. Sgt-Major	Starshiy Serzhant
5	2º Sargento	Staff Sergeant	1º Sergent	-	Serzhant
4	3º Sargento	Sergeant	Sergent	Sergeant	Mladshiy Serzhant
3	Cabo	Corporal	Caporal	Corporal	Efreitor
2	-	Private 1st Class	-	Lance Corporal	-
1	Soldado	Private	1º Soldat	Private	Ryadovoy

EIXO

RANK	ALEMANHA	ALEMANHA SS	ITÁLIA	JAPÃO
14	General	-	Generale	Taisho
13	Oberst	Standartenführer	Colonnello	Taisa
12	Oberstleutnant	Obersturmbannführer	Tenente Colonnello	Chusa
11	Major	Sturmabführer	Maggiore	Shosa
10	Hauptmann	Hauptsturmführer	Capitano	Tai-i
9	Oberleutnant	Obersturmführer	Tenente	Chu-i
8	Leutnant	Untersturmführer	Sottotenente	Sho-i
7	Stabsfeldwebel	Sturmscharführer	Maresciallo Maggiore	Socho
6	Oberfeldwebel	Hauptscharführer	Maresciallo	Gunso
5	Feldwebel	Oberscharführer	Sergente Maggiore	Gocho
4	Unterfeldwebel	Scharführer	Sergente	Heicho
3	Unteroffizier	Unterscharführer	Caporale	Jotohei
2	Obergrenadier	SS-Oberschütz	Appuntato	Ittohei
1	Grenadier	SS Schütz	Soldato	Nithohei

ORGANIZAÇÃO MILITAR

O Exército possui elementos que, conforme sua destinação, podem ser de **combate** (armas-base), os quais pertencem às armas de infantaria e cavalaria; de **apoio ao combate**, constituídos pelas armas de artilharia, engenharia e comunicações, e finalmente, pelos elementos de **apoio logístico**, isto é, os pertencentes aos serviços de intendência e saúde e ao quadro de material bélico. Eles atendem às atividades-fim do exército, enquanto outros serviços e quadros atendem às atividades-meio.

Quando grupados, esses elementos formam as unidades e subunidades de tropa: batalhões, regimentos, grupos, companhias, esquadrões e baterias. A maioria dos exércitos envolvidos na Segunda Guerra possuíam uma organização similar, algumas apresentavam particularidades quanto a nomes, mas os números eram os mesmos. Os valores apresentados aqui equivalem as unidades antes de entrarem em combate, pois muitas vezes um batalhão poderia ser reduzido a um simples pelotão.

QUADRO DE ARMAS DO EXÉRCITO

A **infantaria** tem como característica essencial a aptidão para combater a pé, em todos os tipos de terreno e sob quaisquer condições meteorológicas, podendo utilizar variados meios de transporte. Uma de suas missões é conquistar e manter o terreno, aproveitando a capacidade do infante de progredir em pequenas frações, difíceis de serem detectadas em todos os tipos de terreno. Isso permite que ele se aproxime do inimigo para travar o combate corpo-a-corpo. A infantaria poderá ter especializações das mais diversas: motorizada, blindada, pára-quedista, leve, de selva, de montanha e de guarda.

A **cavalaria**, no início das operações, é empregada à frente dos demais integrantes da força terrestre na busca de informações sobre o inimigo e sobre a região de operações. Participa de ações ofensivas e defensivas, aplicando suas características básicas: mobilidade, potência de fogo, ação de choque, proteção blindada e sistema de comunicações amplo e flexível. Seus elementos podem ser blindados, mecanizados e de guardas. Participa como escoltas mecanizadas e a cavalo.

A **artilharia de campanha** é o principal meio de apoio de fogo da força terrestre. Suas unidades e subunidades podem ser dotadas de canhões e obuses. Tem por missão apoiar a arma-base pelo fogo, destruindo ou neutralizando os alvos que ameacem o êxito da operação. A artilharia antiaérea, componente terrestre da defesa aeroespacial ativa, realiza a defesa antiaérea de forças, instalações ou áreas. A artilharia de costa participa da defesa contra operações navais inimigas em áreas marítimas próximas ao litoral ou em águas interiores. Suas características são a precisão e a rapidez, para destruir ou neutralizar as instalações, os equipamentos e as tropas inimigas localizadas em profundidade no campo de batalha.

A **engenharia** divide-se em duas vertentes: de combate e de construção. A de combate apóia as armas-base, facilitando o deslocamento das tropas amigas, reparando estradas, pontes e eliminando os obstáculos à progressão e, ainda, dificultando o movimento do inimigo. Uma operação de grande envergadura, e que depende diretamente da engenharia, é a transposição de cursos de água.

As **comunicações**, a arma do comando, proporcionam as ligações necessárias aos escalões mais altos que exercerão a coordenação e o controle de seus elementos subordinados antes, durante e após as operações. Ela tem como missão impedir ou dificultar as comunicações do inimigo, facilitar as próprias comunicações e obter informações.

O **quadro de material bélico** realiza o apoio logístico voltado para a manutenção do material bélico, principalmente, os armamentos, as viaturas e as aeronaves. Inclui-se aí o suprimento de peças e conjuntos de reparação destinados a esses materiais. Cuida ainda, do suprimento de combustíveis, óleos, graxas e lubrificantes para motores e máquinas.

O **serviço de intendência** é a parte da logística voltada para as atividades de suprimento. Ele distribui o material de intendência (uniformes, equipamentos individuais...) e os diversos tipos de munição e de gêneros alimentícios. Proporciona também, em operações, outros serviços como lavanderia e banho. Nas organizações militares os intendentes assessoram os comandantes na administração financeira e na contabilidade.

O **serviço de saúde** preocupa-se com a higidez dos militares do exército, em combate ou não. As organizações militares possuem uma seção de saúde, com médicos e enfermeiros.

Os hospitais gerais e os de guarnição acolhem os enfermos mais graves, dando prosseguimento à sua recuperação e evacuação.

O **Quadro Auxiliar de Oficiais** é formado por militares que atingiram o oficialato após uma carreira como sargentos e subtenentes. Ascendendo ao posto de 2º tenente por merecimento, poderão continuar até capitão. Por seu valor e experiência na força, desempenham funções de chefia, de assessoramento e de confiança nas organizações militares.

O **Serviço de Assistência Religiosa** é formado por ministros das principais religiões. Os padres, pastores e rabinos integram o quadro de capelães militares, após um estágio de adaptação iniciado e concluído em diversas organizações militares. Iniciando a carreira como 2º tenente, podem atingir até o posto de coronel.

O **Quadro Complementar de Oficiais** é composto por oficiais com curso superior, realizado em universidades civis, em diferentes áreas do conhecimento e especializações técnicas necessárias ao exército.

GRUPO DE COMBATE

Um G.C. consiste de 8 a 12 homens de infantaria. Em tempos de paz, são os cabos que se encarregam do comando desta unidade, mas em guerra cabe aos sargentos liderarem esta unidade.

A metralhadora leve é a arma central de todo grupo de combate. Montada em bipé, a metralhadora é uma arma de fácil movimentação em combate. Um equipamento como este é manuseado da seguinte forma: um atirador e dois fuzileiros para o protegerem de ataques pelos flancos mas, dependendo da necessidade e cenário, alguns podem carregar até três metralhadoras. O restante do grupo de combate carrega fuzis e granadas. Enquanto o seu líder pode ainda carregar uma submetralhadora.

A infantaria mecanizada, que se desloca em veículos blindados leves pelo campo de combate, apresenta uma equipe de 1 a 3 homens em cada veículo. Um blindado como este equivale a um Grupo de Combate destinando-se a dar apoio e transporte para as tropas que compõe os grupos de combate. Portando armamentos de artilharia leve e metralhadoras de grosso calibre, como apoio em suas missões.

Em termos de jogo, um grupo de combate representa o grupo dos Personagens.

PELOTÃO

Um pelotão consiste de 4 a 5 grupos de combate, ou seja, entre 32 a 48 homens, sendo que o suporte é dado por 2 a 7 pessoas, entre estes elementos de suporte onde são encontrados os médicos (paramédicos), possivelmente dois, um elemento de comando e de veículos de apoio. Em um pelotão pode-se encontrar diversas armas de combate especializado, como bazucas, lança-chamas ou morteiros. Um pelotão é geralmente comandado por um sargento, mas não é incomum encontrar subtenentes na liderança dos homens.

COMPANHIA

Uma companhia consiste de 3 a 5 pelotões, em média com 150 homens, juntamente com outros grupos de 8 a 12 homens que apóiam a tropa; como o grupo de comando e serviço e de transporte. O comando de uma companhia certamente possui diversos paramédicos em serviço, isso se os mesmos já não fizerem parte dos pelotões. Entre alguns pelotões que formam uma companhia pode-se encontrar diversas armas de combate pesadas, como metralhadoras de grosso calibre, bazucas e armas anti-tanque. Normalmente estas armas estão instaladas nos veículos blindados das unidades de infantaria mecanizada. Uma companhia normalmente é comandada por um Capitão. Entretanto, em algumas situações, um Tenente pode substituir esta posição.

BATALHÃO

Um batalhão consiste de 3 a 5 companhias, assim um batalhão médio é formado por de 500 a 1.000 homens, uma unidade de comando e outra mais de apoio. Esta é a menor unidade militar a comportar uma estrutura médica completa para apoio de tropas

em combate. Entre algumas companhias que formam um batalhão pode-se encontrar unidades especializadas no uso de armas pesadas e artilharia de combate. A liderança do batalhão é de responsabilidade de um Major.

REGIMENTO

Um regimento é a menor unidade organizacional a apresentar uma mistura de outras unidades em sua composição. Enquanto batalhões e unidades menores mantêm certa estabilidade em relação a sua composição, regimentos e unidades superiores têm seu pessoal realocado de tempos em tempos. Um regimento de infantaria médio é geralmente formado por 3 batalhões de infantaria, 1 batalhão de artilharia de campanha e 1 companhia anti-tanque. Um regimento ligado a uma divisão tem a sua disposição recursos essenciais, entretanto este tipo de unidade é bastante independente e usualmente se encontra ligado a um exército apenas como recurso especial. Um regimento médio é formado de 3.000 a 4.000 homens e sua liderança é feita por um Coronel ou um Ten. Coronel.

BRIGADA

Quando é formado um agrupamento tático militar composto por um certo número de batalhões de infantaria e outras unidades de diferentes armas atuando de forma independente, dá-se o nome de brigada. Dois regimentos do mesmo tipo, dentro de uma divisão, podem ser organizados em uma brigada. Algumas vezes, o comando de uma brigada serve apenas para a administração, e não para suporte em combate. Uma brigada geralmente é comandada por um general de brigada.

DIVISÃO

A divisão é a menor unidade independente dentro do exército. Um a divisão apresenta todas as unidades necessárias ao suporte de suas tropas e pode permanecer sem auxílio de outras unidades por um longo período de tempo.

Uma divisão de infantaria média é geralmente formada de 3 regimentos de infantaria, 1 regimento de artilharia, 1 batalhão de reconhecimento, 1 batalhão antitanque, 1 batalhão de comunicações, 1 batalhão de engenharia de combate e uma ampla rede de suporte e equipamentos. Uma unidade como esta é formada de 9.000 a 15.000 homens. Normalmente a divisão é comandada pelo General de Divisão, mas caso seja necessário um General de Brigada pode substituir esta posição.

EXÉRCITO

Um exército é constituído de várias divisões com unidades distintas. Estas unidades geralmente são distribuídas conforme as necessidades, tais como unidades médicas, manutenção, engenharia, inteligência e material bélico fazem parte destas unidades compartilhadas. Um exército, em média, é formada por aproximadamente 50.000 homens. Seu comandante é o General de Exército, mas se houver necessidade um General de Divisão poderá liderá-lo.

LÍDERES

ALIADOS

FRANKLIN DELANO ROOSEVELT 1882-1945

Presidente e Comandante-em-Chefe das forças armadas americanas, Roosevelt ocupava o cargo desde 1933. Antes dos Estados Unidos entrarem na guerra ele já era a favor de apoiar a Inglaterra contra o Eixo. Ele apresentou o ato Lend-Lease a fim de suprir a Inglaterra e os Aliados com material militar. Roosevelt morreu em 12 de abril de 1945, pouco antes do final da guerra.

HARRY S. TRUMAN 1892-1972

Vice-Presidente após substituir Henry Wallace em 1944. Tornou-se presidente em abril de 1945 depois da morte de Roosevelt. Durante seu mandato como Vice-Presidente, Truman raramente foi consultado por Roosevelt, contudo, após sua chegada à presidência, adaptou-se rapidamente ao cargo e teve grande responsabilidade sobre a decisão do uso da bomba atômica.

GENERAL DWIGHT EISENHOWER 1890-1969



Um prodígio de West Point, "Ike" foi comandante no avanço do norte da África e então Supremo Comandante Aliado na Europa. Depois dos desembarques do Dia-D, ele exerceu controle direto e liderou os Aliados por uma série de vitoriosas campanhas. Ainda que enfrentando constantes crises na guerra e conflitos com outros líderes Aliados, ele continuou impassível e determinado a manter a Aliança unida em face a adversidade. Mais tarde, foi eleito à presidência dos Estados Unidos e marcou seu nome na história como uma das grandes mentes militares. Foi louvado por ingleses, americanos e até mesmo soviéticos. Os soviéticos tinham por ele um tremendo respeito e o agraciaram com a "Ordem da Vitória", a mais alta condecoração militar russa existente - somente 21 pessoas receberam esse prêmio e Eisenhower é o único americano entre elas.

ALMIRANTE WILLIAM D. LEAHY 1875-1959

Chefe de Operações Navais de 1937 a 1939; governador de Puerto Rico de 1939 a 1940; embaixador na França entre 1940-1942; chefe de grupo do presidente de 1942 a 1949. Leahy foi um inestimável conselheiro para Truman depois da morte de Roosevelt.

GENERAL DOUGLAS MACARTHUR 1880-1964

Filho de um oficial do exército e nascido no Arkansas, MacArthur foi chefe do estado-maior em 1930-35. MacArthur foi general norte-americano na Segunda Grande Guerra, comandante das forças dos Estados Unidos no extremo oriente e, a partir de março de 1942, das forças aliadas no sudoeste do Pacífico. Defendeu as Filipinas contra as forças japonesas, em 1941-42, e fugiu para a Austrália, onde implantou o seu quartel-general. Foi responsável pela reconquista da Nova Guiné (1942-45) e das Filipinas (1944-45), sendo nomeado general do exército em 1944. Após a rendição do Japão, comandou as forças de ocupação daquele país.

GENERAL GEORGE PATTON 1890-1945



Como um oficial de tanque da Primeira Guerra ele ganhou a fama de cabeça-quente, egocêntrico, de usar métodos imprudentes e se tornou Superintendente de *West Point*.

Quando a Segunda Guerra começou, ele foi alçado líder da II Tropa no norte da África e, então, aceitou guiar o 7º exército na Sicília. Seu temperamento o levou ao seu melhor momento quando ele esbofetou dois GIs em ocasiões diferentes por sua "covardia" e foi rebaixado para servir sob o comando de Bradley. Mesmo assim, ele alcançou bons resultados ao romper as linhas germânicas



Churchill, Roosevelt e Stalin na reunião de Yalta

na França com seu 3º exército - ao invés de ficar fazendo argumentações constantes com o alto comando sobre distribuição de suprimentos. Ele também foi bem sucedido na Batalha do Bulge e adentrou à Tchecoslováquia (sem a intenção de permanecer em território soviético), mas foi forçado a recuar. Tragicamente, em dezembro de 1945, ele morreu em um acidente automobilístico. Patton pode não ter sido um brilhante estrategista de guerra, mas sua determinação e habilidade em liderar foram incomparáveis.

GENERAL GEORGE MARSHALL 1880-1959

Alçado a chefe de grupo do exército no início da Segunda Guerra, ele rapidamente aumentou o poderio e a força do Exército Americano. A partir de Pearl Harbor, ele reorganizou a má preparada militar americana e se tornou líder da junta de chefes de grupo e aconselhou Roosevelt sobre um curso de ação. Depois da guerra ele foi apontado Secretário de Estado e arquitetou um plano para a reconstrução da Europa, devidamente chamado de "Plano Marshall".

MARECHAL ARTHUR HARRIS 1892-1984

Apelidado de "Bombardeiro", Harris comandou o Grupo de Bombardeio #5 no começo da Segunda Guerra e se tornou o líder do Comando de Bombardeio na Inglaterra, três anos depois. Após sucessivos fracassos em campanhas de bombardeio de "precisão", Harris mudou a tática para bombardeio em saturação. Isso significou bombardeamento às cegas, atingindo civis e trazendo questionamentos a seus métodos. Indiferente a isso, sua dedicação ao trabalho garantiu a vitória Aliada no ar.

GENERAL MARK CLARK 1896-1984

Assistente de Eisenhower durante a campanha do norte da África, ele foi fundamental na rendição de Vichy. Foi-lhe dado o comando do 5º Exército Americano em janeiro de 1943 e 8 meses depois liderou a invasão e suas subsequentes campanhas. Seu erro

tático em deixar os alemães recuarem na Itália foi perdoado quando ele foi promovido a comandante do 15º Grupo do Exército e mais tarde aceitou a rendição das forças germânicas na Itália. Um líder nato com talento para se relacionar com o povo, "Águia", como era conhecido, sempre foi muito respeitado.

WINSTON CHURCHILL 1874-1965

First Lord do Almirantado no governo de Chamberlain, e depois Primeiro Ministro e Ministro da Defesa desde 11 de maio de 1940, após a demissão de Chamberlain. Churchill começou desenvolvendo fortes relações com outros líderes mundiais e assim, abrangeu a Aliança ao promover várias conferências para encontros com estes. Ele nem sempre concordava e às vezes chegava mesmo a ir a direção contrária às decisões de suas contrapartes Aliadas, mas sua dedicação à Inglaterra e à derrota do nazismo superou todos os obstáculos. Provavelmente o maior herói britânico do século passado. Sua oposição à Alemanha Nazista, espírito, soberba liderança e habilidade oratória foram uma inspiração positiva à moral inglesa e Aliada.

MARECHAL BERNARD MONTGOMERY 1887-1976

Montgomery comandou a 3ª divisão quando começou a guerra, mas teve de recuar em Dunquerque na primavera de 1940. Sua lendária propensão à liderança o levou ao imediato comando das V e VII tropas e então à líder do 8º exército para substituir Auchinleck no norte da África. Sua confiança e sabedoria lhe trouxeram a muito necessária vitória em El Alamein e mais tarde a vitória total no norte da África. Novamente bem sucedido na Itália, lhe foi solicitado que liderasse as forças britânicas no Dia-D e ele esteve no comando do ataque ao norte contra os alemães até que ele aceitasse sua rendição em maio de 1945. Um obstinado e dedicado líder, "Monty" foi amplamente criticado por seus métodos pouco ortodoxos e ocasionais derrotas, mas seus sucessos falam por si próprios.

GENERAL ALAN CUNNINGHAM 1887-1983

Um astuto general que derrotou os italianos na Etiópia, Cunningham então tentou jogar seu 8º exército contra o *Afrika Korps* de Rommel. Depois de uma desapontadora derrota, Cunningham foi substituído por Ritchie em novembro de 1941, mas manteve um posto na administração durante a guerra. Seu irmão mais velho, Andrew, foi um brilhante almirante que liderou a Marinha Real à vitória no Mediterrâneo.

ARTHUR NEVILLE CHAMBERLAIN 1869-1940

Neville Chamberlain foi um notável político conservador britânico, tendo ocupado o cargo de primeiro ministro. Chamberlain era o filho mais novo de Joseph Chamberlain. Nasceu em Birmingham, tendo vindo a ser presidente da Câmara desta localidade, em 1915. Foi ministro da saúde (1923 e 1924-1929) e tentou pôr fim aos bairros de lata. Em 1931, foi nomeado ministro das finanças e, em 1937, sucedeu a Baldwin como primeiro-ministro. Tentando resolver a velha questão anglo-irlandesa, concordou em devolver ao Eire (actual República da Irlanda) os portos que haviam sido ocupados pela Marinha Real. Praticou uma política de não agressão em relação aos ditadores fascistas Mussolini e Hitler. Em 1938, foi a Munique e negociou com Hitler a resolução da questão tchecoslovaca. No seu regresso foi aclamado, tendo afirmado que o acordo de Munique trouxera a paz no nosso tempo. O Pacto de Munique revelou-se insuficiente para evitar a eclosão da Segunda Grande Guerra, tendo-se visto obrigado a declarar guerra à Alemanha por esta ter infringido o referido pacto invadindo a Polónia. Chamberlain demitiu-se do cargo de primeiro ministro em 1940, após a derrota das forças britânicas na Noruega.

JOSEPH STALIN 1879-1953

Stalin pensava em ser padre, mas então, uniu-se a organização revolucionária georgiana em 1900 e a bolchevique em 1903. Nos anos pós-revolução ele exerceu cargos menores no governo, até 1922, quando se tornou secretário geral para o Comité Central do Partido Comunista. Isso lhe permitiu tomar o poder quando Lênin morreu em 1924 e começou um programa maciço industrial e de agricultura para modernizar a URSS. Um ferrenho disciplinarista, perseguiu seus militares e a população de não-conformistas durante os anos de 1930. Mesmo tendo feito um tratado, ele foi forçado a entrar na Segunda Guerra quando a Alemanha invadiu a URSS em 1941. Sua reação foi retaliar imediatamente o inimigo e convocar cada homem, mulher e criança para ajudar. Paranóico, ditador e cruel, Stalin foi provavelmente a mais malévola personalidade a viver no século passado. Foi temido e respeitado por amigos, assim como por seus inimigos.

VYACHISLAV MOLOTOV 1890-1986

Molotov foi um ativista bolchevique que, seguindo a Revolução Comunista, se tornou um membro do Politburo e depois líder do comité do Partido de Moscou. Um ávido defensor de Stalin, ele organizou o expurgo de cidadãos anti-stalinistas e foi presidente do conselho de comissários do povo até 1941, quando foi substituído por Stalin. Negociou o pacto de não-agressão entre Alemanha e URSS em 1939, mas mesmo quando da invasão alemã ele continuou com o governo. Durante a guerra ele atendeu várias conferências mas depois da morte de Stalin ele foi demitido por Krushev.

MARECHAL ALEXANDER VASILIEVSKY 1895-1977

Chefe do grupo de generais do Exército Vermelho. Vasilievsky teve um papel ativo no planejamento e na coordenação da grande maioria das operações estratégicas durante a guerra.

MARECHAL GEORGI ZHUKOV 1896-1974

Depois de servir na Primeira Guerra e na Guerra Civil Russa, ele estudou ciências militares e se tornou líder das forças soviéticas na Manchúria, onde eficazmente deteve a invasão japonesa de 1939. No período em que ocorreu a Guerra de Inverno, ele foi chefe de grupo do exército e organizou a defesa de Leningrado em 1941. Naquele mesmo ano ele foi ordenado líder das forças no oeste da URSS e rechaçou o ataque alemão a Moscou. Em 1942, se tornou 1º delegado comandante das Forças Armadas Soviéticas e organizou a defesa de Stalingrado, em 1943, a batalha de Kursk e a ofensiva soviética. Ele também liderou a tomada de Berlim e representou a URSS quando da rendição da Alemanha. Depois da guerra ele foi reverenciado por seus compatriotas, mas visto como uma ameaça por Stalin e Krushev, permaneceu no anonimato até suas mortes, quando recebeu todo o reconhecimento que merecia.

MARECHAL SEMYON TIMOSHENKO 1895-1970

Um experiente veterano da Primeira Guerra e da Guerra Civil Russa, Timoshenko foi um membro do comando militar soviético durante os anos de 1930. Ao longo da Guerra de Inverno, liderou as tropas soviéticas na Finlândia e foi promovido a comissário de defesa. Durante a guerra com a Alemanha, empenhou-se em revitalizar o treinamento militar, bem como se tornar uma peça vital na força militar de Stalin.

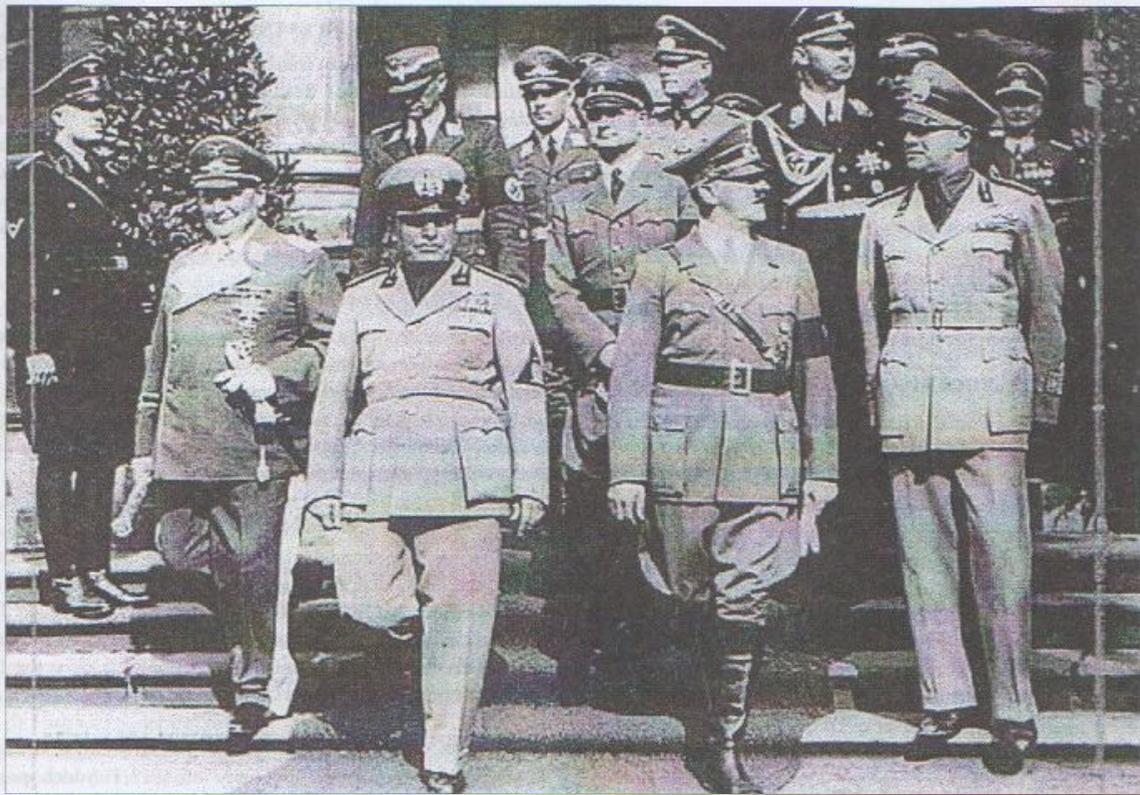
GENERAL CHARLES DE GAULLE 1890-1970

Um condecorado veterano da Primeira Guerra Mundial e estrategista militar, de Gaulle liderou a 4ª divisão blindada mas foi forçado a fugir para a Inglaterra quando da rendição francesa. Iniciou o movimento para libertação da França e jurou usar as colônias francesas contra a Alemanha. Recebeu completo reconhecimento como um verdadeiro líder após os avanços Aliados na África (sobre Henri Giraud) e retornou à França em 13 de junho de 1944, caminhando pela Paris livre um mês depois. Apesar de ter sido criticado por sua ambição e por ter fomentado uma custosa guerra na Indochina, ele é com segurança o mais admirado e carismático líder francês dos tempos modernos.

GENERAL PHILLIPE LECLERC 1902-1947

Durante os primeiros dias da invasão francesa, Leclerc era um oficial no exército francês, mas foi capturado pelos alemães.

Escapou e seguiu para a Inglaterra, para unir forças com de Gaulle e se tornou governador de Chad e Camarões. De lá, liderou os soldados franceses em conjunção com a Inglaterra na Líbia e, em 1944, foi chefe da 2ª divisão blindada francesa na Normandia. A 2ª divisão mais tarde ficou famosa por retomar Paris e liderar seus homens à vitória nas batalhas no ocidente. Morreu tragicamente em um acidente de avião dois anos após o fim da guerra.



Goering, Mussolini, Hess, Hitler, Ciano e Himmler na Conferência de Munich

EIXO

ADOLF HITLER 1889-1945

O mais infame homem do século 20 foi um condecorado veterano da Primeira Guerra, cujos frustrados sonhos de se tornar um artista acabaram levando-o ao caminho da política. Acabou se tornando líder da propaganda do partido nazista em 1920 e depois se tornou seu presidente. Após ficar preso por 9 meses pela sua fracassada tentativa de alcançar o poder em 1923, foi libertado e ganhou força como líder político. Seu partido nazista não pôde derrotar Paul von Hindenburg em 1932, mas Hitler foi nomeado chanceler da Alemanha no ano seguinte. Para benefício de Hitler, os escritórios da presidência e da chancelaria foram mesclados em 1934 e, quando von Hindenburg morreu, Hitler aproveitou a oportunidade para aumentar seu controle sobre a Alemanha. Ele, então, se concentrou na política estrangeira e envisionou uma Europa liderada pela Alemanha e expurgada de "sub-humanos" como os povos eslavo e judeu. Cresceu militarmente, anexou territórios e começou a Segunda Guerra ao invadir a Polónia em 1939 e seguiu vitorioso até medir forças com os soviéticos, ao invadir a URSS em 1941. Sua interferência egocêntrica nos assuntos militares, somada a seus muitos oponentes, levaram a derrocada de seu império. Cometeu suicídio em Berlim, em 30 de abril de 1945, com a proximidade dos soviéticos.

HERMANN GÖRING 1893-1946

Chefe da *Luftwaffe* e um dos homens mais poderosos na Alemanha. Após a Primeira Guerra, foi piloto comercial mas uniu-se aos nazistas e ajudou Hitler em sua tentativa de chegar ao poder em 1923. Em 1932, foi feito presidente da *Reichstag* e, mais tarde, tomou o controle da *Luftwaffe*, o que foi fundamental nas primeiras vitórias alemãs. Sua derrota na Batalha da Bretanha o forçou a uma retirada vergonhosa, mas devido a seu valor como aliado, Hitler o trouxe de volta. Vaidoso, ganancioso e incompetente em suas tarefas, passou a maior parte da guerra aumentando sua riqueza pessoal. Sentenciado à morte depois dos julgamentos em Nuremberg, ele cometeu suicídio antes que pudesse ser enforcado.

JOSEPH GOEBBELS 1897-1945

Ministro da Propaganda, tinha controle total sobre a imprensa e a rádio alemãs. Ele foi absolutamente leal a seu *Führer*, sendo, certa vez, indicado por Hitler como seu possível sucessor. Goebbels iniciou sua atividade política nos anos de 1920. Em 1926 suas grandes habilidades oratórias lhe propiciaram uma posição no partido nazista como líder distrital. Quando Hitler chegou ao poder, ele se tornou Ministro de Propaganda, o que foi essencial para manter a popularidade nazista em alta durante a guerra. Durante o cerco a Berlim ele, temendo ser capturado, matou sua esposa, seus 6 filhos, e cometeu suicídio.

HEINRICH HIMMLER 1900-1945

Um político que participou da fracassada campanha de Hitler em 1923, ele se uniu aos nazistas em 1925. Hitler o denominou como líder da SS, seu próprio exército de guarda-costas durante os anos de 1930 e esticou os limites de seu poder ao eliminar seus oponentes. Sua mente sinistra organizou campos de concentração, trabalho escravo e experimentos médicos. Ele expandiu a *Waffen SS* até rivalizar-se com a *Wehrmacht*, mas seu egocentrismo atingiu seu máximo quando planejou suceder a Hitler como *Führer* e foi preso e removido do cargo. Ele tentou escapar, mas foi capturado e cometeu suicídio. O notoriamente desumano "Líder Nacional" foi um dos mais temidos homens da Segunda Guerra.

MARECHAL DE CAMPO WILHELM KEITEL 1882-1946

Chefe do Alto Comando das Forças Armadas (OKW) de 1938 até o final da guerra. Esta sua posição significava ser chefe de equipe de Hitler e seu trabalho era oferecer conselhos a Hitler quando lhe fosse pedido. Ele era conhecido como um laço e nunca questionou as ordens ou decisões de Hitler. No julgamento de Nuremberg, Keitel foi declarado culpado por crimes de guerra e enforcado.

ALMIRANTE KARL DÖNITZ 1891-1980

Dönitz iniciou sua carreira militar como oficial da Marinha Subaquática na Primeira Guerra Mundial, atuando no Mar Negro e no Mar Mediterrâneo. Mesmo com seus programas submarinos sendo considerados ilegais após o Tratado de Versalhes, Hitler encorajou o programa ultra-secreto de Dönitz, o *U-boat* e foi conseqüentemente apontado como seu líder em 1936. Após uma série de derrotas desanimadoras da Kriegsmarine, Hitler pôs Dönitz no lugar de Erich Raeder como comandante-em-chefe da marinha germânica em janeiro de 1943. Hitler estava impressionado com sua lealdade e durante seus últimos dias nomeou Dönitz como seu sucessor em seu testamento, e foi o que aconteceu, mesmo que tenha durado poucos dias. Depois da guerra ele foi condenado a 10 anos de prisão por crimes de guerra e foi libertado em 1956, publicando suas memórias 2 anos mais tarde.

BENITO MUSSOLINI 1883-1945

Ditador fascista da Itália desde 1924. Entrou com a Itália na guerra em 1940 mesmo sabendo que seu poderio militar na época não era o suficiente. Seus exércitos depararam-se com derrotas humilhantes no norte da África e na Grécia. O conflito africano contra o exército inglês resultou na perda de uma grande parte de seu exército. Mussolini, então, tornou-se um parceiro subservil no Eixo Roma-Berlim. Seguindo-se a invasão Aliada da Sicília, Mussolini foi deposto pelo Grande Conselho Fascista em julho de 1943 e aprisionado. Dois meses mais tarde ele foi libertado da prisão por um comando de ataque germânico e instaurado como líder de um governo fantoche no norte da Itália. Como essa parte da Itália começou a cair frente aos Aliados em abril de 1945, ele foi capturado por guerrilheiros e executado. Mesmo tendo sido um parceiro de Hitler no Eixo, Mussolini nunca aceitou os modos cruéis dos nazistas. Por exemplo, enquanto foi ditador da Itália, ele nunca permitiu a deportação de judeus para os campos de extermínio de Hitler.

CONDE GALEAZZO CIANO 1903-1944

Ministro do Exterior italiano e genro de Mussolini. Ciano foi Ministro do Exterior desde 1936 mas, durante a guerra, perdeu o respeito por Mussolini e desistiu de seu posto em fevereiro de 1943. Ciano, contudo, continuou como membro do Grande Conselho Fascista e votou a favor da remoção de Mussolini em julho de 1943. Em agosto do mesmo ano ele caiu em uma emboscada e foi capturado e executado pelos alemães com a aprovação de seu sogro.

GENERAL VITTORIO AMBROSIO 1879-1950

Chefe de grupo da Itália que se opôs fortemente ao fato da Itália ser transformada em satélite da Alemanha. Tentou desviar Mussolini da influência de Hitler, mas acabou percebendo que não conseguiria. Ele planejou a derrota de Mussolini enquanto fingia lealdade à Alemanha. O fato dos colegas não confiarem nele fez com que Badoglio o demitisse.

MARECHAL PIETRO BADOGLIO 1871-1956

Um ilustre veterano das guerras coloniais da África e da Primeira Guerra Mundial, então governador da Líbia e logo depois vice-rei da Etiópia. Quando a Segunda Guerra começou, ele foi nomeado chefe de grupo, mas saiu logo após a derrota da Itália na África. O catalisador para o levante contra Mussolini, ele se tornou o primeiro líder do governo da Itália antifascista.

GENERAL REINHARD HEYDRICH 1904-1942

Após unir-se ao grupo "*Free Corps*" em 1918, Heydrich aprendeu as práticas das brigas de gangues durante o pós-guerra alemão, então unindo-se a Marinha em 1922. Tornou-se tenente, mas desistiu em 1931 para se concentrar em um novo interesse: o Partido Nazista. Hitler o fez chefe do Departamento Político da Polícia em Munique, o que lhe deu também controle sobre o campo de concentração de Dachau. Em 1934 ele foi feito chefe da SS em Berlim e durante a guerra incumbiu-se em reprimir os numerosos levantes no Reich, onde ordenou incontáveis execuções de seus inimigos, o que acabou lhe valendo a alcunha de "O Carrasco". Em 27 de maio de 1942, ele se deparou com a ira daqueles que sofreram sua opressão, como os guerrilheiros tchecos, que atacaram seu carro no caminho para Praga, onde morreu uma semana depois. Em retaliação, os nazistas liquidaram a cidade de Lidice, demonstrando toda sua brutalidade.

MARECHAL ERICH VON MANSTEIN 1887-1973

Condecorado veterano em ambas as frentes na Primeira Guerra, Manstein tornou-se general em 1930. Ele foi um subordinado de Rundstedt no início da Segunda Guerra, mas se fez mundialmente famoso ao planejar a invasão do oeste europeu, conhecida hoje em dia como a *blitzkrieg*. Logo após sua vitória sobre a França, ele foi feito Marechal de Campo e atacou Leningrado durante a Operação Barbarossa. Ao fim daquele ano ele liderou o 11º exército no sul e tentou dar assistência aos alemães em Stalingrado. Em fevereiro de 1943 ele tomou Kharkov, mas passou o resto da guerra recuando e foi conseqüentemente demitido por Hitler. Ele se refugiou e acabou sendo capturado pelos britânicos, mas foi

perdoado por seus crimes de guerra. Uma das mais brilhantes mentes militares de nosso tempo, suas táticas revolucionárias mudaram a história da guerra moderna.

MARECHAL FRIEDRICH PAULUS 1890-1951

Rejeitado pela marinha, Paulus serviu na Primeira Guerra como um oficial do exército e ganhou reputação por sua obsessão com detalhes. Durante a década de 1920, foi um oficial de grupo, mas se tornou chefe de grupo do 10º exército em 1939. Em 1940, virou diretor de operações no quartel general geral, mas Hitler queria sua ajuda com Barbarossa e lhe deu o comando do 6º exército para atacar Stalingrado. Esse foi um erro fatal já que Paulus era apenas um comandante de grupo e nunca havia liderado nada maior que um regimento, tornando-se assim, muito jovem e inexperiente para um exército. Como resultado, ele e seus 250.000 homens foram cercados e derrotados. Foi feito prisioneiro e uniu-se a uma liga de alemães comunistas, acreditando que os soviéticos seriam mais influentes na reconstrução da Alemanha. Foi libertado, mas morreu em 1º de fevereiro de 1951 de longa enfermidade.

MARECHAL DE CAMPO ERWIN ROMMEL 1891-1944

Rommel entrou para o exército em 1909, tornando-se oficial um ano depois. Foi reconhecido na Primeira Guerra por suas brilhantes táticas, o que lhe valeu a mais alta medalha da Alemanha. Depois da guerra, foi instrutor militar e escritor. Viu na ascensão de Hitler ao poder um meio de expandir a força militar alemã e, quando a guerra irrompeu, sua 7ª divisão de *Panzer* tomou parte na campanha da França. Foi enviado ao norte da África para deter o avanço inglês, mas sua mortal *Afrika Korps* foi superada pelo número superior de britânicos e americanos. Foi demitido por um breve período e mais adiante se tornou um subordinado de Rundstedt na França e esteve no comando das defesas da invasão ocidental. Após uma série de derrotas na França, acabou se frustrando com Hitler e conspirou contra ele no fracassado plano para assassiná-lo em 1944. Para não enfrentar um julgamento, cometeu suicídio. Um dos mais admirados comandantes da Segunda Guerra, Rommel foi um gênio das táticas militares assim como um honrado soldado.

HIROHITO (NOME REAL: SHOWA) [1901-1989]

Hirohito foi o imperador do Japão a partir de 1926, quando sucedeu ao seu pai Taisho (Yoshihito). À medida que, a partir de junho de 1942, a guerra se voltava contra o Japão, Tojo envolveu-o cada vez mais na vida nacional, pedindo ao povo que fizesse sacrifícios em seu nome. Quando, em 1945, a derrota se tornou iminente, começou, demasiado tarde, a exercer mais influência no governo, não tendo conseguido, porém, evitar o lançamento das bombas sobre Hiroshima e Nagasaki. O seu discurso na rádio do Japão em 15 de agosto de 1945, anunciando a rendição do dia anterior, foi a primeira vez que um imperador japonês se dirigiu directamente ao seu povo. Após a Segunda Grande Guerra, durante a ocupação dos EUA e, depois desta, o imperador Showa reinou no Japão com dignidade. Foi um estudioso de botânica e zoologia, e autor de livros sobre biologia marinha. Ao imperador Hirohito sucedeu o seu filho Akihito.

GENERAL HIDEKI TOJO 1884-1948

Primeiro Ministro, chefe de grupo do exército e ministro de guerra de outubro de 1941 até julho de 1944. Tojo poderia ser descrito quase como o ditador do Japão. Ele foi o principal diretor de todas as operações de guerra japonesas. Quando as fortunas militares começaram a se voltar contra o Japão ele tentou estabilizar sua posição cedendo seu posto de Ministro de Guerra para Umezo. Contudo, depois da queda de Saipan, em julho de 1944, ele abdicou de seus postos remanescentes e foi sucedido por Koiso. Após sua demissão, tentou cometer suicídio, sobreviveu, mas somente para ser declarado culpado por crimes de guerra pelos Aliados e enforcado.

TENENTE GENERAL KUNIAKI KOISO 1880-1950

Apontado como Primeiro Ministro depois da queda de Tojo em 1944, Koiso foi quase um primeiro ministro de enfeite, já que não tomava parte de nenhuma decisão militar. Também não era popular entre os ministros do governo que eram a favor da paz, e nem daqueles desejosos em prolongar a guerra até seu final. Demitiu-se em abril de 1945, após seus pedidos para tomar parte das decisões militares serem rejeitados.

GENERAL YOSHIJIRO UMEZU 1880-1949

Chefe de grupo do exército desde julho de 1944. Previamente, foi Ministro de Guerra quando Tojo deixou o posto. Umezu foi um dos líderes do governo que eram favoráveis a manutenção da guerra quanto longamente fosse possível. Foi um participante relutante na assinatura do documento japonês para rendição no USS Missouri.

ALMIRANTE ISOROKU YAMAMOTO 1884-1943

Ministro da Marinha e comandante-em-chefe da 1ª esquadra. Yamamoto foi um arquiteto das forças japonesas e planejou o ataque surpresa à frota americana do Pacífico em Pearl Harbour. Yamamoto morreu quando seu avião foi atingido, depois da descoberta de seus planos de vôo pelos americanos em abril de 1943.

HENRI PHILIPPE PÉTAIN [1856-1951]

Em 1917, Pétain foi nomeado Marechal da França, apesar de vir a ser um subordinado do Marechal Foch, em 1918. A sua defesa de Verdun, em 1916, durante a Primeira Grande Guerra, fez dele um herói nacional. Esmagou a rebelião em Marrocos em 1925-26. Enquanto membro do Conselho Superior de Guerra, defendeu uma política militar puramente defensiva e foi fortemente conservador na política. Tornou-se chefe de estado (de direita) a 16 de junho de 1940 e assinou um armistício com a Alemanha a 22 de junho, convencido de que o Reino Unido estava prestes a ser derrotada e a França deveria conseguir os melhores termos possíveis. Apesar deste governo de Vichy (estância de saúde no centro de França) ter colaborado com os alemães, demitiu o seu deputado Pierre Laval que defendia, em dezembro de 1940, o alinhamento com as forças do Eixo. Os alemães reintegraram Laval em abril de 1942 e, em novembro, ocuparam a área francesa de Vichy, reduzindo o governo de Pétain a um regime fantoche. Com a invasão de França pelos Aliados, Pétain foi levado para a Alemanha mas regressou em 1945 sendo sentenciado à morte por traição, sentença mais tarde comutada em prisão perpétua.

A CAMPANHA

POR MARCELO DEL DEBBIO

Ok, então você já conhece toda a parte histórica da Segunda Guerra, já conhece os Alados, o Eixo e já assistiu ao "Soldado Ryan" duas vezes. Mas ainda falta algo importante, se você não é um Mestre experiente: *por onde começar a campanha?*

A seguir, vamos apresentar algumas idéias para o Mestre utilizar em conjunto com este livro, do nosso ponto de vista como Mestres, e esperamos que possa ajudá-los a aproveitar melhor as inúmeras possibilidades que este livro oferece.

O COMEÇO

Tudo vai depender da escolha do país de origem e da história de cada Personagem, mas o ideal seria jogar pelo menos UMA aventura antes do chamado à guerra.

O mais importante para o Mestre é conhecer seus jogadores. Se eles forem do tipo que gostam de interpretar, a Segunda Guerra pode trazer inúmeras oportunidades especiais para aventura, drama, horror, tensão e heroísmo que farão desta campanha algo inesquecível no seu currículo de Mestre. Se, por outro lado, seus Jogadores preferem campanhas mais heróicas, eles poderão jogar uma campanha no estilo "Capitão América", enfrentando os nazistas e seus terríveis experimentos.

OS PERSONAGENS

Antes de começar a campanha, sente à mesa com seus jogadores e decidam que tipo de campanha vocês querem. É importante que todos os Personagens tenham ligações em comum, sejam elas soldados do mesmo exército até civis da mesma cidade bombardeada. Ou então faça algumas aventuras-solo com eles até conseguir reuni-los na primeira aventura conjunta do grupo.

Se eles forem soldados de carreira, o Mestre poderia rolar uma aventura "sem ação", contando como os Personagens se conheceram, onde treinaram, como ficaram sabendo da guerra (em que mês e ano) e outros fatores assim. Quando foram chamados, o Mestre pode enfatizar a despedida de seus familiares, a viagem de avião ou barco até a Europa e África, o desembarque e os preparativos para as primeiras missões.

Se eles forem soldados britânicos, a campanha pode começar com suas cidades sendo bombardeadas ou com um chamado para a guerra (neste caso, os Personagens no *front* provavelmente ficarão sem receber notícias de suas famílias nas cidades bombardeadas, o que pode aumentar a tensão dentro da campanha).

Para os franceses, não havia muita escolha, pois a Guerra veio até suas casas. Um tipo de campanha interessante que surgiu no decorrer dos *playtests* deste livro foi a campanha de "pessoas comuns" sendo transformadas em soldados e membros da resistência do dia para a noite, quando suas casas foram brutalmente invadidas pelos nazistas.

CÃES DAS TREVAS

O tipo mais comum de campanha é a realista, embora o Mestre pode utilizar-se de vários elementos diferentes para apimentar as aventuras. Sabe-se que Hitler, Himmler e vários outros membros da alta cúpula nazista eram membros de uma sociedade secreta chamada Thule (maiores detalhes em TREVAS) e que era fascinado por relíquias antigas, como a *Lança Longinun* e o *Cálice Sagrado*. Existia uma tropa especial da SS encarregada apenas de investigar qualquer tipo de lenda européia a respeito de relíquias mágicas que pudessem ser utilizadas pelo Reich.

Os Personagens podem utilizar este livro como suplemento para TREVAS, enfocando as sociedades místicas em uma era onde a magia começava a perder sua força, tombando diante do aço das balas e do ferro frio dos tanques de guerra. As sociedades secretas tiveram de enfrentar o avanço da Thule sobre as cidades da Europa e conseqüentemente a pilhagem de diversas bibliotecas místicas nas cidades ocupadas.

Por outro lado, os iluminados americanos sabiam que estas bibliotecas estavam sendo saqueadas e enviavam tropas em missões especiais de "resgate" e ataque a determinadas áreas alemãs, acompanhadas de marechais iluminados que inspecionavam pessoalmente o conteúdo dos espólios de guerra. No meio do tiroteio, cabalistas judeus, artistas diletantes e membros do Arcanorum tentavam sobreviver para lutar mais um dia...

OS NAZISTAS E O INFERNO

Como vocês já devem imaginar, os nazistas mortos durante a guerra iam direto para o Inferno, onde tentaram estabelecer um novo Reich utilizando suas poderosas máquinas de guerra. Enquanto os soldados lutavam na Europa pelo domínio mundial, os demônios nazistas travavam uma nova guerra, com novos poderes e armas, contra as forças infernais estabelecidas (para detalhes sobre o Inferno, consulte DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA). Se o Mestre quiser utilizar-se do TREVAS também, para ter uma campanha envolvendo demônios pelo ponto de vista dos humanos, poderá incluir experimentos nazistas que lidavam com demônios, utilizando-se de campos de concentração como base para sacrifícios, experimentos e outras atrocidades.

OS NAZISTAS E OS UFOS

É fato que, durante a Segunda Guerra, foram reportados inúmeros objetos voadores não identificados nos céus da Alemanha. Os nazistas apresentaram diversas fotos de objetos circulares com o formato clássico de "disco-voador" sobrevoando áreas povoadas durante os conflitos. Mais tarde, os Aliados examinaram estas fotos e concluíram que os objetos em questão NÃO pertencem

ciam a nenhuma força aérea aliada. O Mestre pode criar aventuras misturando os elementos fantásticos de **INVASÃO** com **CÃES DE GUERRA**, para criar encontros entre a campanha e uma nave alienígena abatida.

Existe, também, a lenda de uma base alemã nazista na Antártida, para onde vários oficiais fugiram no final da Segunda Guerra. Esta lenda pode ser explorada pelo Mestre, como uma aliança militar entre os *grey* e os nazistas. As experiências nazistas também podem gerar ganchos de aventuras envolvendo poderes PSI em sobreviventes.

VAMPIROS E BOMBAS

Um fator que quase todos os narradores se esquecem em suas campanhas de **VAMPIROS** é que: se um vampiro possui mais de cem anos de idade e estava desperto no começo do século, ele FOI afetado pela Primeira e Segunda Guerra Mundial e isso precisa ser refletido em sua ficha de personagem.

Praticamente não houve região na Europa que não tenha sido influenciada pelo avanço das tropas, sejam elas alemãs ou aliadas. Cidades inteiras foram devastadas e bombardeadas, muitas delas durante o dia. Basta uma única explosão de um projétil próximo de onde está o refúgio de um vampiro para que ele seja instantaneamente queimado (pelo fogo ou pela luz do sol). Isso forçou grande parte dos vampiros a se esconderem no subterrâneo, o que lhes causou enormes problemas com alimentação e caça de sobreviventes para se alimentar.

Por esta razão, este livro é importantíssimo para sua campanha vampírica, seja como ambiente de jogo, com muitas possibilidades, seja como parte do passado de seu vampiro secular.

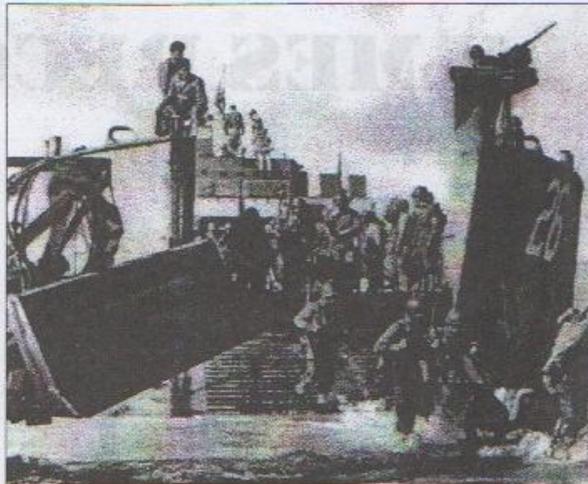
SPIRITUM - A GUERRA DOS MORTOS

Diz uma lenda popular que, todo ano, em algumas cidades da Europa em que a guerra foi particularmente cruel, os moradores encontram balas de fuzil enferrujadas e manchas de sangue nas ruas e paredes, no mesmo dia em que violentas batalhas ocorreram anos antes, embora nenhuma ocorrência policial tenha sido registrada. A verdade é que muitos dos soldados que morreram em combate não sabem que morreram e continuam os combates no Reino Espiritual até os dias de hoje.

Existem diversos bolsões em Arcádia e Spiritum que refletem cidades européias em ruínas, nas quais esquadrões Aliados e pertencentes ao Eixo travam batalhas históricas repetidamente, sem chegar a um final. Tanques espectrais e batalhões fantasmas patrulham vales espirituais em busca de "inimigos" e alguns campos de concentração ainda mantêm seus prisioneiros, mesmo décadas após o final da guerra.

TANQUES DE GUERRA EM ARCÁDIA

Além da série mais adulta da Daemon, o Mestre pode combinar este livro com outros mais fantásticos, gerando situações diferentes, porém extremamente interessantes. A combinação de um pelotão perdido através de um portal e chegando a uma vila de *halfings* prestes a ser invadida por uma horda de... orcs?



Um tanque de guerra (com munição e combustível limitados) e seus tripulantes em um mundo de fantasia medieval pode ser um diferencial para uma campanha. NPCs perdidos em um "portal dimensional" no Mundo de Fantasia Medieval preferido do Mestre pode ser o gancho para uma aventura sensacional. Que general orc não enviaria suas tropas para se apoderar desse "artefato mágico"? A presença do grupo pode ser temporária ou permanente. Tudo depende da imaginação do Mestre.

CAPITÃO AMÉRICA

O conjunto de **CÃES DE GUERRA** e **SUPERS** pode criar situações divertidas para o grupo de jogo. O "soro do super-soldado" desenvolvido pelos aliados contra as "experiências genéticas" realizadas pelos nazistas. Qual pelotão de superseres será vitorioso?

Nesta realidade paralela, superpoderes existem e são utilizados pelos dois lados do conflito. Que consequências isto trará para o resultado da guerra? Pode um super-homem derrotar um porta-aviões? Estas questões apenas os Jogadores poderão responder...

SOLDADOS E GENERAIS

Um tipo de campanha diferente, mas muito interessante, é dar aos jogadores **DOIS** Personagens ao invés de apenas um: um deles será um dos capitães ou comandantes da tropa e o outro, um soldado da mesma tropa. Desta maneira, o Jogador poderá ajudar a tomar as decisões sobre os ataques e sobre a estratégia da batalha, mas ao mesmo tempo terá de sofrer na pele as consequências de suas escolhas (boas ou más).

FUBAR

Para quem joga o sistema d20, recomendamos o excelente suplemento **FUBAR**, de Osny Moreira, disponível gratuitamente na internet em vários endereços. Este suplemento traz regras para a criação de soldados e militares, sem ambientação.

A soma dos dois livros é tudo que o Mestre precisa para jogar Segunda Guerra com as regras de Ação!!! ou d20.

FILMES RECOMENDADOS

FILMES

- A Guerra de Hart (Hart's War)**
Direção: Gregory Hoblit
- A Lista de Schindler (The Schindler's List)**
Direção: Steven Spielberg
- A Noite dos Generais (Night of the Generals)**
Direção: Anatole Litvak
- A Ponte do Rio Kwai (The Bridge on the River Kwai)**
Direção: David Lean
- Além da Linha Vermelha (The Thin Red Line)**
Direção: Terrence Malick
- Caminhada Sob o Sol (A Walk in the Sun)**
Direção: Lewis Milestone
- Casablanca (Casablanca)**
Direção: Michael Curtiz
- Círculo de Fogo (Enemy at the Gates)**
Direção: Jean-Jacques Annaud
- Códigos de Guerra (Windtalkers)**
Direção: John Woo
- Cruz de Ferro (Cross of Iron)**
Direção: Sam Peckinpah
- Fugindo do Inferno (The Great Escape)**
Direção: John Sturges
- Fury, Em Nome da Honra (Merry Christmas Mr. Lawrence)**
Direção: Nagisa Oshima
- Lili Marlene (Lili Marlene)**
Direção: Rainer Werner Fassbinder
- Memphis Belle - A Fortaleza Voadora (Memphis Belle)**
Direção: Michael Caton-Jones
- O Barco (Das Boot)**
Direção: Wolfgang Petersen

- O Dia D (D-Day The Sixth of June)**
Direção: Henry Koster
- O Mais Longo dos Dias (The Longest Day)**
Direção: Ken Annakin, Andrew Marton, Bernhard Wicki
- O Resgate do Soldado Ryan (Saving Private Ryan)**
Direção: Steven Spielberg
- Os Canhões de Navarone (Guns of Navarone)**
Direção: J. Lee Thompson.
- Os Doze Condenados (The Dirty Dozen)**
Direção: Robert Aldrich
- Patton - Rebelde ou Herói? (Patton)**
Direção: Franklin J. Schaffner
- Pearl Harbor (Pearl Harbor)**
Direção: Michael Bay
- Raposa do Deserto (The Desert Fox)**
Direção: Henry Hathaway
- Senta a Pua!**
Direção: Erik de Castro
- Stalingrado - A Batalha Final**
Direção: Joseph Vilsmaier
- Tora! Tora! Tora! (Tora! Tora! Tora!)**
Direção: Kinji Fukasaku, Richard Fleischer
- Triunfo da Vontade (Triumph des Willens)**
Direção: Leni Riefenstahl.
- Uma Ponte Longe Demais (A Bridge Too Far)**
Direção: Richard Attenborough

MINISSÉRIES

- Band Of Brothers**
Direção: David Frankel / David Leland / David Nutter /
Mikael Salomon / Phil Alden Robinson / Richard
Loncraine / Tom Hanks / Tony To

