

O SINISTRO SOM DO SILÊNCIO



UM NETBOOK DE NATAL DA REDERPG

À memória de Alfred Anderson (1896 – 2005), último sobrevivente da trégua de natal de 1914, e a todos os soldados que sofreram os horrores das trincheiras.

*“Lembro-me do silêncio, o sinistro som do silêncio”,
Alfred Anderson*

Essa aventura se situa no mundo real, mais precisamente na véspera de Natal de 1914. Esse é o primeiro ano de um conflito que viria a se tornar a 1ª Guerra Mundial. Uma boa idéia para que você se situe ao clima deste evento seria pesquisar na Internet por sites especializados sobre a 1ª Guerra, procurar livros históricos, particularmente que falem sobre a Trégua de Natal ou assistir a filmes que retratem o início desse conflito.

Ao ser derrotada na Batalha de Sedan, em 1º de setembro de 1870, que resultou na captura do *Empereur* Napoleão III e no fim da guerra Franco-Prussiana, a França perdeu o território da Alsácia-Lorena para a Alemanha, abrindo espaço para um profundo sentimento nacionalista e vingativo. Por iniciativa do *Fürst* Bismarck, em 1873 foi instaurada a Liga dos Três Imperadores, da qual faziam parte Alemanha, Áustria-Hungria e Rússia. No entanto, atritos entre Rússia e Áustria por causa dos Bálcãs acabaram com a aliança cinco anos depois. Posteriormente, o Segundo Reich alemão se uniria ao Império Austro-Húngaro e à Itália, que estava com relações diplomáticas com a França abaladas por causa da anexação da Tunísia, formando a Tríplice Aliança.

Enquanto isso, a França deixava o isolamento político e aliava-se à Inglaterra, formando em 1904 a *Entente Cordiale*, e, mais tarde, com a adesão da Rússia, a Tríplice Entente. Estava assim formado o palco para guerra, com dois blocos distintos e opostos: a Tríplice Aliança e a Tríplice Entente. Existia, no entanto, um entrave: a Itália cultivava ressentimentos contra o Império Austro-

Húngaro e assinou acordos secretos de não-agressão com França e Rússia.

As crises causadas pela questão marroquina, em 1904, e pela questão balcânica, aumentaram ainda mais a tensão existente no continente europeu. Nos anos seguintes, a Itália foi se distanciando cada vez mais da Tríplice Aliança, enquanto o Império Otomano foi reforçando suas relações com ela. O medo de uma guerra eminente fez com que os países fossem se preparando para um conflito, desenvolvendo planos de batalha para se isso se tornasse verdade, e todos estavam bem conscientes que esse era um sentimento compartilhado pela maioria do continente.

Em 28 de junho de 1914, Francisco Ferdinando, herdeiro do trono austro-húngaro, foi assassinado em um atentado planejado pela organização secreta sérvia Mão Negra, enquanto visitava Sarajevo. Como consequência, a 1º de agosto de 1914, o Império Austro-Húngaro declarou guerra à Sérvia. A Rússia prontamente posicionou-se a favor da Sérvia, ativando o sistema de alianças, resultando na entrada de Alemanha, França e Inglaterra na guerra e iniciando o primeiro dos conflitos mundiais...



É sugerido que os personagens jogadores interpretem soldados novatos do Império Britânico, embora também possam ser franceses, indianos ou belgas. A idade dos personagens deve variar entre 16 e 25 anos, e, a princípio, todos devem ser homens, embora o mestre tenha liberdade para alterar um pouco a história para que mulheres também possam estar nas trincheiras onde ocorre essa aventura.

PREPARATIVOS PARA A AVENTURA

Essa aventura foi feita para personagens iniciantes dos sistemas 3D&T, Cães de Guerra (Daemon), FUBAR, GURPS 3ª e 4ª Edição e OPERA. No entanto, ela pode ser adaptada para outros sistemas.

Para mestrar esta aventura, você precisará:

- **Para Cães de Guerra:** você precisará do livro **CÃES DE GUERRA** e **Guia de Armas de Fogo**. São recomendados também os livros **Invasão 2ª Edição** e **Anime RPG**, para mestres e jogadores que desejarem utilizar mais regras e equipamentos adaptados.
- **Para FUBAR:** **Livro do Jogador**, Livro do Mestre e o netbook **F.U.B.A.R** (Disponível na sessão de downloads da RedeRPG)
- **Para GURPS:** do **GURPS Módulo Básico** para **GURPS 3ª Edição**;
- **Para OPERA:** **OPERA RPG** ou algum Shareware e opcionalmente, **OPERA: O Mais**

Longo dos Dias 2ª Edição.

- **Para 3D&T:** **Manual 3D&T Revisado, Ampliado e Turbinado** e **Manual dos Aventureiro Turbinado**, opcionalmente o netbook **Segunda Guerra** disponível no site <http://espaco3dt.hcerto.com> (Espaço 3D&T)

Essa aventura foi projetada para um grupo de no mínimo 4 jogadores, embora possa ser adaptada para grupos menores, diminuindo o número de oponentes e/ou de encontros.

ALTERANDO UM POUCO

Como o jogo se passa no Natal e a temática é exatamente o tempo em que deveríamos lembrar da nossa humanidade, de como deve haver fraternidade, bondade e solidariedade em nossas vidas, propomos uma alteração nesta aventura.

Avise, no início da sessão, que seria ideal que todos jogassem “com o espírito natalino”. Explica-se: de uma maneira mágica, para aqueles personagens que agirem de boa fé, procurando tratar todos os outros como seres humanos, e não objetos, coisas boas acontecerão. Quem sabe sorte numa jogada ou alguns acertos automáticos? No entanto, para aqueles que ignorarem o aviso e jogarem como verdadeiros cães, a má sorte pode aparecer. Exatamente quando eles tentam passar escondidos, aparece um soldado, ou a arma dá defeito no meio de uma situação perigosa...

SUGESTÕES DE LEITURA/FILMES

“Nada de Novo no Front”, um clássico pacifista de Erich Maria Remarque que retrata de maneira única os horrores que a Grande Guerra causou em toda uma geração. Virou filme em 1930.

“A Primeira Guerra Mundial”, livro de John Keegan. Um dos melhores historiadores militares de todos os tempos analisa em detalhes o primeiro conflito moderno de escala global.

“Galípoli”, filme com Mel Gibson, mostra uma outra frente da Grande Guerra: a batalha pela tomada do estreito de Dardanelos, na Turquia, onde forcas australianas e otomanas fizeram uma das mais sangrentas – e inúteis – batalhas da guerra.

“O Último Batalhão”, recente filme sobre soldados americanos perdidos atrás das linhas alemãs em 1918. Apesar de não abordar diretamente a guerra de trincheiras, o filme mostra de maneira excepcional que, apesar de todos os avanços na tecnologia bélica, questões simples de logística e falta de comunicação causaram inúmeras mortes na Grande Guerra.

PRELÚDIO

Se o mestre quiser, ele pode fazer uma pré-aventura, começando desde a convocação à guerra até a chegada da véspera de Natal. É possível, inclusive, mestrar a Batalha de Ypres, crucial para que acontecesse a Trégua de Natal de 1914. No entanto, este netbook se concentra tão somente em eventos ocorridos na noite do dia 24 e na madrugada do dia 25 de dezembro daquele fatídico ano.

Apesar da opção apresentada acima, esta aventura foi projetada para ser também uma aventura-solo, então para aqueles que decidirem mestrar a sessão a partir das 18:00 horas do dia 24 de dezembro de 1914, início cronológico da aventura, colocamos um resumo do início da 1ª Guerra e a razão pela qual o exército imperial britânico se encontrava em Ypres, Bélgica.

“A Primeira Batalha de Ypres, também conhecida como Batalha dos Flandres, marcou o fim da Corrida até o Mar, quando os alemães tentaram atingir os portos de Calais e Dunquerque, e terminou em 22 de novembro com a vitória das 7 divisões de infantaria e das 3 divisões de cavalaria da Força Expedicionária Britânica sob o comando do Marechal de Campo John French e com a ajuda do Exército da Índia e do Exército Territorial Britânico. Os alemães chamaram esta batalha de Kindermord, ou ‘O Massacre dos Inocentes’, pois oito unidades germânicas eram formadas por voluntários, a maioria estudantes que foram mortos em um ataque fracassado contra um regimento britânico pequeno, mas muito experiente.

Mesmo com a cidade destruída e o fim do conflito, duas trincheiras foram cavadas e mantidas por cada lado da guerra, britânicos e alemães. O inverno rigoroso, as péssimas condições climáticas e a falta de motivação de ambos os lados transformaram aquele lugar em um inferno na Terra.”

AS TRINCHEIRAS

Os personagens jogadores estão nas trincheiras do lado oeste da cidade de Ypres. A distância até as trincheiras alemãs varia de 3 mil até novecentos metros, no ponto mais próximo, onde está localizada a vigia oeste. Ao fundo, é possível ouvir alguns tiros de fuzis. Um bombardeiro alemão cruza os céus em direção a Houthem. O dia é nublado, como foi dezembro inteiro, e uma chuva fina cai, piorando a sensação térmica dos soldados.

As trincheiras, mal-cavadas e mal-sustentadas por vigas improvisadas de portas e construções, exalam um cheiro terrível de dejetos humanos. A própria terra, sempre lamacenta por causa da chuva constante, causa uma sensação de nojo. Vários soldados estão reunidos em pequenos círculos, se aquecendo e jogando cartas. Todos tremem de frio. Um cachorro coberto de sarna se coça logo em frente.

Mesmo dentro da trincheira é possível ver os arames. Muito embora não se possa vê-las, existem também minas alemãs escondidas ali, na terra de ninguém entre as trincheiras. O terreno está completamente destruído. A grama, uma vez verdejante, agora resiste apenas em poucos lugares, e já está cinzenta e quase morta. Algumas árvores secas se espalham pelo local. As ruínas de algumas casas são visíveis à esquerda da fortificação de vigia. Os destroços da prefeitura onde estão escondidos os mantimentos também não ficam longe das trincheiras.

Várias caixas de munição se encontram amontoadas em um canto, protegidas da lama por uma lona preta. Alguns fuzis e revólveres (Mauers Gewehr 98 7,92 mm e Lugers P08 9mm, respectivamente, apreendidos dos alemães) também estão enrolados em um abrigo improvisado, perto de um buraco na trincheira.

Ao contrário do resto dela, esse buraco está bem cavado e com vigas de suporte bem trabalhadas. Uma mesa com os pés enlameados, mas com o tampo impecavelmente limpo está coberta de mapas da região. Um mapa da Bélgica traz indicações de onde estão acontecendo batalhas no momento; marcadores de chumbo vermelhos

para investidas em zonas alemãs, pretos para áreas dos aliados atacadas pela Tríplice Aliança, azuis para áreas de fronteira onde o conflito não se resolveu. Ypres está marcada com preto. É dolorosamente visível que o número de marcadores pretos é muito maior que o de azuis e de vermelhos juntos.

1. DE NORWICH A YPRES

Velhos conhecidos, companheiros de guerra ou novatos que acabaram de se encontrar, os personagens estão reunidos em um setor particularmente calmo das trincheiras quando são abordados por um estranho. Ele é um homem de estatura mediana, bigodes finos e olhos cansados, e está vestido com um uniforme militar diferente do *khaki* dos soldados comuns, com uma insígnia verde no peito no formato da cruz de São Jorge. Um teste fácil permite reconhecer o uniforme e o símbolo dos mensageiros britânicos que levavam recados do alto escalão para os combatentes nas frentes de batalha.

O estranho, em um inglês pomposo, pede que os soldados o escoltem até o local onde o comandante da unidade se encontra. Se os personagens pedirem, o mensageiro mostrará rapidamente um envelope com a assinatura do marechal French para comprovar a autenticidade da mensagem.

O nome desse homem é William Pyre. O mestre pode aproveitar essa conversa com o mensageiro para fazer as introduções entre os personagens, se ainda não foram feitas, e incentivar um pouco de interpretação. Quando interrogado, William dirá que nasceu em Norfolk, na cidade de Norwich. No entanto, falar nisso não é uma boa idéia, porque ele irá discorrer durante vários minutos sobre as belezas arquitetônicas da cidade...

Se conseguirem que ele pare de falar sobre sua cidade natal, William dirá rapidamente que nasceu em 1882, sempre morou em sua cidade, vivendo como estudante de arquiteto até ser convocado pelo exército e que não gosta muito de seu trabalho como mensageiro, pois tem que visitar trincheiras terríveis, acrescentando algo como “sem querer ofender”, embora com pouca convicção. No entanto, tão logo puder, ele voltará a falar

2. ORDENS DE CIMA

Quando os personagens se aproximarem do “Fosso”, descreva o seguinte:

“Vocês param em frente a um buraco na ‘parede’ da trincheira, esperando por pelo menos por 30 segundos até que William pare de falar sobre a beleza da fachada da prefeitura de Norwich. Dois soldados armados com pistolas (Webley MK IV) perguntam pela identidade do homem que os acompanha. Explicações feitas, vocês entram em um ambiente que poderia ser descrito como uma pequena choupana agradável, não fosse pelo excesso de lama em todo canto, a mesa com inúmeros mapas amontoados sobre ela e vários homens sentados em cadeiras de mogno, fumando cachimbos e conversando em voz baixa. Um deles se adianta e se apresenta como sendo o sargento Lehigh e indaga o motivo da visita, em um tom sarcástico, acompanhado de um sorriso irônico.”

Ilustração por H-Minus



sobre arquitetura, principalmente de Norwich.

O mestre pode aproveitar este momento para introduzir alguns personagens não-jogadores que serão utilizados mais tarde em uma eventual campanha. Esse é também um bom momento para criar o ambiente de jogo. Colocar ao fundo músicas antigas de época, como se fosse um rádio velho tocando, seria uma boa idéia. Se não puder fazê-lo, procure músicas melodiosas, sem muita variação nos tons e com a voz do artista prevalecendo. Interpretar um PDM que chama os jogadores para uma pequena distração, jogando por algum tempo Blackjack (Vinte e Um), enquanto William apenas observa (“Não jogo enquanto estiver a trabalho”), também é uma boa idéia para aproximar os personagens e os jogadores, e definir mais um aspecto deles (em relação a jogos, vícios, coisas do tipo) com a conversa que costuma surgir nesse tipo de ambiente.

Depois de alguns minutos, William se torna impaciente e pede que os personagens se apressem. Eles devem guiá-los até o “Fosso dos Estrategistas”, que é como os soldados comuns chamam o lugar onde fica o comandante e seus auxiliares que planejam as táticas e os estratagemas a serem utilizados no conflito.

James Lehigh, sargento da Força Expedicionária Britânica, é um homem baixo, magro, de olhos frios e língua ferina. Ansioso por se mostrar útil para seu capitão, James fará de tudo para impressioná-lo, até pisar em outros soldados pelo caminho. Apesar de não ser intrinsecamente mal ou cruel, James é egocêntrico e não enxerga seus colegas como aliados, e sim como apoios para atingir o topo.

Os personagens devem aqui explicar que trazem consigo William, portador de uma carta direta do marechal French. O mestre pode aproveitar esta ocasião para introduzir um ou mais superiores que poderão aparecer em aventuras futuras, ou mesmo em outros encontros desta aventura.

Ao ouvir falar na carta, o sargento Lehigh fará de tudo plausível para conseguir sua posse, até oferecendo uma garrafa de vinho francês legítimo. Após três minutos de negociações, um homem alto, de aparência jovem, mas séria, levanta-se e avança em direção ao grupo:

“O sargento Lehigh interrompe imediatamente sua proposta quando o homem se junta à roda. Pedindo licença respeitosamente, embora um tom claramente

aborrecido, Lehigh se retira para a cadeira onde estava e começa a conversar com alguns homens. O desconhecido olha para vocês e pergunta de onde vieram, quais as especialidades de cada um e o que fazem em seu escritório improvisado.”

O desconhecido é nada menos do que o capitão Theodore Ardblair, responsável pelas unidades de infantaria localizadas nos arredores de Ypres. Promovido recentemente pela sua participação na Batalha de Ypres, o capitão Ardblair não é bem visto pelos seus superiores, mas sempre foi adorado por seus subordinados. Ele passa a maior parte do tempo procurando meios de avançar em terreno inimigo com o menor número de mortes para os dois lados.

Depois das apresentações iniciais, e da explicação do porquê eles estão ali, os personagens devem entregar a carta para Ardblair. Leia o seguinte:

“O capitão Ardblair examina o conteúdo da carta sem mudar sua expressão. Repentinamente, ele olha para William e o dispensa. Em seguida, se aproxima um pouco mais de vocês e pede, secretamente, que o encontrem dali duas horas.”

Se os personagens perguntarem o quê estava escrito na carta, o capitão responderá casualmente que eram “ordens de cima para que reforçassem o ataque ao inimigo nesta noite”. Depois, irá dispensar os personagens e retornar ao seu lugar, examinando um mapa da cidade, com uma linha vermelha demarcando a fronteira entre trincheiras britânicas e trincheiras alemãs, e lendo alguns documentos.

Se o mestre quiser, os encontros 3 e 4 a seguir podem ser omitidos, apresentados em qualquer ordem ou aparecerem após a reunião com Ardblair. Não é necessário que ambos ocorram e eles não são cruciais para a conclusão da história, embora sejam interessantes para que o grupo se acostume com o ambiente da guerra. Se o mestre preferir ignorá-los, apenas diga que se passaram 2 horas e que os personagens entram no “Fosso”.

3. O SOLITÁRIO E OS ALEMÃES

Leia o seguinte trecho:

“Vocês se deparam com o fim da trincheira. Uma escada com degraus de madeira reutilizada leva até uma espécie de cabine. Na verdade, é mais parecida com um barraco mal construído do que com uma vigia. Um soldado, vestido com o khaki e usando um capacete de metal amassado, está observando pela fresta existente na parede oposta à entrada com binóculos a linha de frente inimiga.”

O responsável pela vigia na “torre” oeste é Harry Burke, um soldado novato, inexperiente, mas extremamente capaz. Sua melhor habilidade é a capacidade de tomar decisões sob pressão e, por isso, a ele foi designada a função de vigiar a linha inimiga e alertar sobre qualquer movimento suspeito. Muito embora não esteja ressentido por esse cargo secundário, Burke pensa, com razão, que ele poderia ter sido mais bem aproveitado.

Aqui, os personagens podem aproveitar para passar o tempo conversando com Burke, se abrigando da chuva, que começa a ficar mais forte, e se aquecendo.

Quando indagado, Burke responderá que nasceu em 30 de dezembro de 1895, numa cidade em crescimento chama Oldham, cuja economia é baseada na produção de fibra de algodão. Também dirá que é casado, uma decisão tomada às pressas assim que soube que teria que participar da guerra, há quase cinco meses. Burke mostrará a foto de sua mulher, Lynn, e ficará um pouco emocionado por causa das saudades de sua família.

Em dado momento, quando a conversa estiver sem rumo, o mestre deve ler o seguinte:

“De repente, Burke pára de falar e faz um sinal com a mão, pedindo que vocês fiquem quietos. Enquanto vocês observam calados, ele mexe em seu binóculo e confere algumas anotações em seu bloco. Por um ou dois minutos, com os binóculos, ele registra



atentamente cada movimento na linha de frente inimiga.

Então, ele se vira para vocês, com um rosto claramente intrigado: ‘Esses alemães.... sempre me surpreendem.... Definitivamente, por essa eu não esperava.... vejam vocês mesmos.’ diz, enquanto estende os binóculos na direção de vocês.”

Ao focalizar os binóculos nas trincheiras inimigas, os personagens vêem que alguns soldados estão alegremente, mesmo debaixo de chuva, colocando alguns enfeites de Natal nas paredes das trincheiras. Algumas velas cobertas também estão sendo colocadas no parapeito das trincheiras. Os soldados alemães parecem estar rindo e conversando, como se os tiros da artilharia britânica não fossem audíveis para eles.

Depois dos PJs verem o ocorrido, Burke discutirá com eles o que fazer. Ele defenderá a visão de que não devem alertar ninguém quanto a isso, porque não parece ser uma questão relevante. Ao seu argumento, ele ainda acrescentará que sempre foi um romântico e que talvez isso signifique que os

inimigos, afinal, são homens de carne e osso como eles.

Independente do resultado da conversa, Burke pedirá que o deixem sozinho, para que ele possa observar com mais cuidado o que está acontecendo no lado alemão. Quando os personagens estiverem saindo, Harry dirá secretamente ao último que ficar (ou o último da fila para sair pela escada precária) que simpatizou bastante com ele e que, se necessário, o PJ pode pedir ajuda.

4. ENTRE RAPOSAS DE CARTAS

Leia o trecho para seus jogadores:

“Apesar da chuva, que está cada vez mais forte, um pequeno grupo de soldados está reunido, jogando pôquer. Entre eles, está William, sem o capacete e rindo abertamente. Ao se aproximarem, um dos homens, na verdade, o mais graduado do grupo, um sargento, se levanta e os convida a juntarem-se a eles e jogar um pouco. William, reconhecendo vocês, ergue-se, cumprimenta-

os efusivamente e reforça o pedido para uma partida.”

Aceitando ou não, o soldado que se levantou já separa cartas para os personagens e entrega a cada um deles uma “mão”. Ele explica que estão apostando parte da ração diária deles (composta por: 450 gramas de carne salgada, 570 gramas de pão, 110 gramas de bacon, 85 gramas de queijo, 120 mililitros de chá, 110 gramas de geléia, 85 gramas de açúcar, 14 gramas de sal, 750 miligramas de pimenta, 1,5 grama de mostarda, 225 gramas de vegetais frescos e 14 mililitros de sumo de limão-galego, para combater o escorbuto) e que, se os personagens quiserem entrar nesta rodada, eles devem colocar pelo menos 150 gramas de pão. Como ele já separou as cartas, seria considerado uma ofensa não entrar no jogo.

O homem que entregou as cartas se chama Brian Cardigan e é um sargento veterano de guerra interessado principalmente em lucrar com ela. Independente das cartas que os personagens receberem, Brian sempre terá um jogo melhor, seja uma mera trinca, seja um Full House. Se acusado de estar roubando, Brian se levantará indignado, sacará sua Webley e exigirá provas de quem o acusou, o que é impossível. A situação tensa só será resolvida se o acusador retirar a denúncia, momento no qual Brian irá retornar ao seu lugar rindo de modo grosseiro e comentando que “pirralhos não deveriam jogar em partidas de homens.”

É importante também que o mestre ressalte para os jogadores a importância das patentes: brigar com um soldado ou um cabo é corriqueiro, mas se indispor com um sargento seria uma péssima idéia. Passando em um teste de dificuldade média, os personagens percebem que o sobrenome do sargento, Cardigan, é o mesmo de um dos integrantes da Câmara dos Lordes. Se perguntado sobre isso, Brian resmunga e rosna algo como: “Um novo rumo para a família.”

Talvez seja o caso de lembrar os jogadores de que, no Exército Britânico, era importante ter um sobrenome da alta classe, ou não havia muita esperança de ser promovido.

5. CONSPIRAÇÃO DO ANOITECER

Independente da utilização ou não dos encontros acima, em um dado momento, o mestre deve anunciar que se passaram duas horas desde a entrega da carta ao capitão Ardblair e que os personagens devem se dirigir ao “Fosso dos Estrategistas”. Leia o trecho a seguir:

“A chuva está ainda mais forte. Pelas paredes das trincheiras, córregos de lama escorrem, junto com toda sorte de detritos. Os mesmos soldados que antes jogavam cartas agora se abrigam dentro dos buracos onde ficam as camas, exceto por um pequeno grupo que ainda resiste em um jogo de pôquer. Entrando silenciosamente no ‘Fosso’, vocês encontram o capitão Ardblair sozinho, sentando à mesa, agora sem nenhum mapa. As cadeiras em volta dela somam mais dois ao número de vocês. Dois outros homens estão em um canto, calados, olhando para vocês.** Ardblair faz um sinal para que todos se sentem.”*

*Se o encontro 4 já ocorreu, indique que William está gritando ali, agradecendo à chuva a boa sorte no jogo, mas que Cardigan não está no grupo.

** Se o encontro 3 já ocorreu, diga que um deles é Burke, que acena brevemente. Se o encontro 4 já ocorreu, diga também que o outro homem é Cardigan, que meramente olha para os personagens e mergulha novamente em pensamentos, o rosto em uma expressão séria.

Após todos se sentarem, o capitão conversará sobre os horrores da guerra, sobre a situação da região e sobre os inimigos alemães. Ele pedirá um relatório de Burke, que não falará sobre o que foi visto acontecendo na linha de frente adversária. Logo após, leia o seguinte trecho:

“Um homem entra ofegante e entrega um pequeno papel ao capitão. Ele acena com a cabeça e o homem sai novamente. Ardblair lê, então, o que está escrito no papel em voz



alta: ‘Os alemães estão agindo conforme o esperado, porém existe uma resistência interna. Nosso informante não apresentou relatório no último dia.’ Antes que alguém possa esboçar reação, ele se levanta, vira de costas, com uma das mãos cofiando os bigodes e a outra no bolso, dizendo: ‘Como vocês sabem, hoje, pela tarde, recebi um informe do marechal John French por “recebi um despacho do Estado-Maior do Marechal John French ordenando que deveríamos investir com artilharia pesada contra os alemães. Também acredito que saibam que hoje é dia 24 de dezembro, véspera de Natal.’ – Uma pausa se segue, durante a qual ninguém ousa sequer respirar. – ‘No entanto, através de esforços pessoais, fizemos um acordo com o comando alemão da região para que haja uma trégua de Natal hoje de noite e amanhã pela manhã. Um antigo colega meu na universidade de Munique, Konrad Sulzbach, estava fazendo as negociações por mim, mas, como vocês ouviram, pelo recado, encontrou resistência e não reportou de volta hoje. Creio..... creio que ele tenha sido silenciado. De qualquer forma, sua missão, se vocês aceitarem, é ir secretamente até as trincheiras inimigas,

descobrir o que aconteceu, encontrar o oficial responsável, fazer um acordo pela trégua e retornar em sigilo. Aceitam o encargo?’”

Deixe que os personagens discutam entre si. Antes que eles possam comunicar a decisão, leia o seguinte trecho:

“O capitão, depois dessa longa pausa deliberada, diz: ‘Obviamente, isto é um comando. Como seu superior, ordeno que vocês partam o mais rápido possível. Claro que é melhor se vocês concordarem comigo, mas se vocês não estiverem de acordo, bem, eu simplesmente não ligo.’* Cardigan se levanta. ‘Sim, senhor, capitão.’ Diz, em uma voz extremamente aborrecida. Burke acena com a cabeça para Ardblair e se retira junto com Cardigan. Percebendo a deixa, vocês os acompanham.”

Para os mestres que quiserem colocar mais ênfase na atuação, com um sotaque britânico, essa fala em inglês seria “Of course it’s better if you all agree with me, but if you don’t, well, I just don’t care!”

6. ATOS PRELIMINARES

Leia o trecho para os jogadores:

“Cardigan e Burke os aguardam. Burke se adianta e sussurra: ‘Devemos obedecer o que o capitão disse. A partir das minhas observações, eu pude fazer um mapa de uma faixa da terra de ninguém que vai da minha vigia até um ponto das trincheiras alemãs onde nenhum soldado fica. Vou buscá-lo e vocês, enquanto isso, decidem com o sargento Cardigan como sairemos daqui, sem despertar suspeitas.’ Dito isso, Burke sai andando tranquilamente em direção à sua torre de vigia, sem que nenhum soldado pelo caminho sequer preste atenção nele.”

Enquanto Burke não volta, os PJs devem conversar com Cardigan para criar uma estratégia de fuga das próprias trincheiras. Se nenhum dos jogadores tiver uma boa idéia, depois de algum tempo de discussão, Cardigan dirá que talvez, com um pouco de cerveja que ele tem escondido, eles consigam subornar o soldado da “torre” de vigia leste, para que ele provoque uma pequena distração, abrindo caminho para que o grupo possa sair silenciosamente. Fica, no entanto, a cargo dos jogadores dar a idéia de qual possível distração seria essa. Quando eles chegarem a um consenso, narre que eles ficam esperando por mais uns 3 minutos, nenhum barulho cortando o silêncio, exceto pela chuva, agora forte, até que Burke reapareça.

“Burke caminha lentamente em sua direção, o braço direito colado ao corpo. Formando um pequeno círculo, vocês olham para o mapa que ele trouxe. ‘Eu creio que, a partir do momento em que sairmos daqui, levaremos cerca de 30 minutos para chegar lá. Prevejo que teremos algumas armadilhas explosivas pelo caminho, então temos que avançar com cuidado. Como está chovendo muito, não acho que precisaremos nos disfarçar.’ Cardigan, então, toma a palavra: ‘Então, eu vou fazer a minha parte. Levarei cerca de 20 minutos para convencer o velho Richard, mas, com certeza, ele vai gostar da cerveja de presente. Então, estejam preparados.

Assim que escutarem o alerta, caminhem, não corram, até o local indicado no mapa que o Burke trouxe e me esperem escondidos. Não demorarei mais que 2 minutos. Então, devemos partir imediatamente.’ Cardigan entrega um maço de cigarros, dizendo que pode vir a ser útil, faz uma saudação militar, cospe no chão e vai embora. Burke aperta a mão de cada um de vocês e se retira também, dizendo que tem que fazer os preparativos para que ninguém descubra que ele está ausente durante a missão”.

Os personagens ficarão sozinhos nesse meio tempo para decidir qual equipamento, além do mapa e o detector de metais de Burke e do maço de cigarros que Cardigan deixou com eles. O mestre não deve interferir no processo, levem eles armas, munição ou absolutamente nada. Deixe que eles conversem entre si, fazendo planos ou discutindo as atitudes dos PDMs, até que estejam prontos.

7. HORA DA AÇÃO

“Passados alguns minutos, vocês escutam duas badaladas de sino, com uma longa pausa entre elas, significando que aconteceu alguma coisa no lado leste das trincheiras. Todos os soldados, exceto por uns poucos que estão com rifles apontados para o outro lado, invisível sob a chuva torrencial que agora assola o terreno de batalha, correm apressados, vestindo capacetes, empunhando velhos rifles Lee-Enfield, para atender ao alerta. Um pouco mais à frente, perto do final da trincheira e da torre de vigia, vocês vêem o vulto de um homem, Burke.”

Se os personagens correrem, irão chamar a atenção dos soldados que ficaram para trás, vigiando a trincheira inimiga. Serão interceptados e interrogados. Não role dados aqui. Se os personagens conseguirem bolar uma boa desculpa aqui, deixe-os passar. Se não, terão que esperar até que Burke ou Cardigan venha e os levem. Isso irá gerar um mal-estar entre todos e um péssimo clima durante a missão. Reunidos todos, sairão das trincheiras por uma pequena brecha escondida no encontro da parede da vigia

com as trincheiras.

Se os personagens respeitarem o conselho de Cardigan e caminharem, não atrairão suspeitas e encontrarão Burke esperando-os do lado da vigia, em frente à brecha. No entanto, Cardigan só chegará dali 7 minutos. Nesse meio tempo, Burke ficará cada vez mais apreensivo. Deixe correr um bom tempo real (até mesmo os 7 minutos), durante o qual os jogadores provavelmente também ficarão impacientes e começarão a discutir entre si e a fazer suposições.

“Depois da longa espera, Cardigan aparece. Ignorando as perguntas de Burke, ele entra pela brecha e, num grito surdo, convoca-os a segui-lo. O estreito corredor tem apenas dois metros de subida e você saem chapinhando na lama. É muito difícil ver alguma coisa a mais de 3 metros de distância por causa da tempestade em que a chuva fina da tarde se transformou (em GURPS, redutor de -5 nos teste de Visão).”

Os encontros 8-10 podem acontecer em qualquer ordem e não são cruciais para que a aventura siga seu curso. No entanto, é recomendado que pelo menos um deles ocorra. Ao final de tudo, passe para o encontro 11.

8. ROSAS PLANTADAS

“Enquanto rastejam pela lama, tomando cuidado para manter o rosto acima das poças d’água, o cheiro deixa a todos enojados. É nessa área onde os responsáveis pela limpeza jogam o lixo produzido na trincheira britânica. Cardigan parece não se importar, avançando inexoravelmente, enquanto Burke parece estar se segurando para não vomitar. Após algum avanço, todos perdem a noção do quão longe estão das trincheiras inimigas. Um brilho fraco, atravessando o mau tempo, indica qual direção devem seguir. No entanto, vocês sabem que aquele brilho só pode ser uma coisa: artilharia. De repente, Burke, que está á frente, pára. Cardigan, logo atrás, indaga em um tom ríspido o quê houve, ao que, com uma voz quase inaudível, responde ‘À frente... acho que o solo foi cavado...’ Não foi possível

escutar a resposta de Cardigan, mas pela expressão no seu rosto seria desnecessário para descobrir que ele devia estar xingando até a própria rainha.”

Existem cinco armadilhas explosivas, duas delas desativadas pela chuva, dispostas como em um labirinto, à frente. Os jogadores devem aproveitar o momento para ponderar sobre uma possível saída. Sugiro colocar um ou outro PJ na vanguarda do grupo, fazendo testes de sentidos ou Armadilhas para perceber as “minas”. Se um dos personagens puder desarmá-las, ele pode tentar encontrá-las. No caso das armadilhas, elas podem conter uma porção de HE com um detonador em forma de arame. Neste caso, podem ser localizadas com um pequeno bastão, tateando delicadamente à frente do grupo, e desarmadas cortando-se muito cuidadosamente o arame com um cortador, faca ou baioneta, mesmo afundadas em lama, e desativá-las, embora vá ser difícil se o mesmo não for no mínimo bem treinado (em GURPS, teste de Armadilhas-3 ou Demolição). Se um dos jogadores der a sugestão de contornar as minas, Cardigan

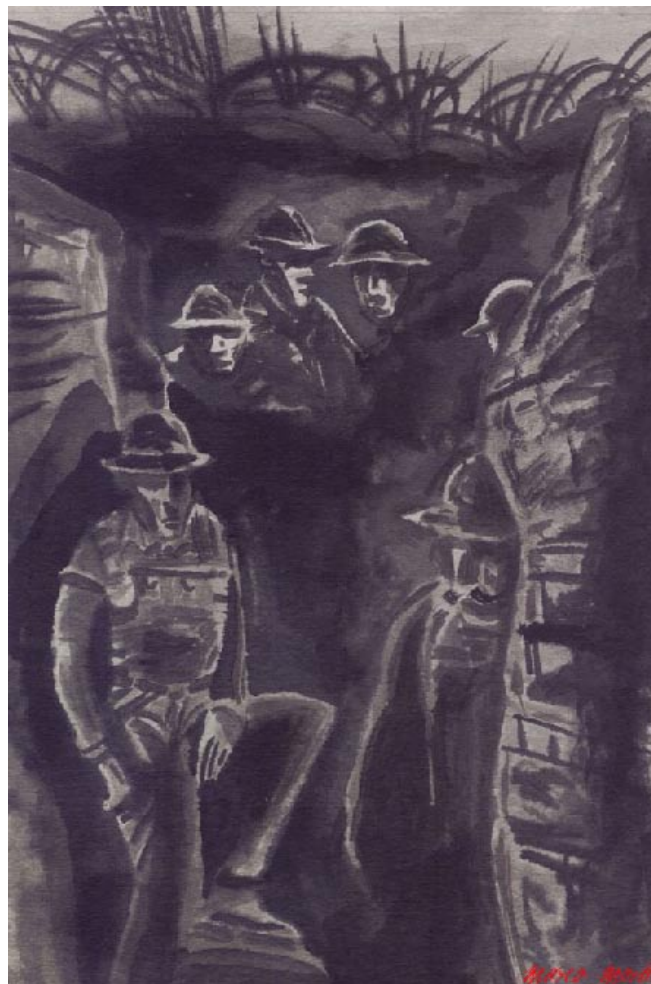


Ilustração por Marco Morte

a refuta imediatamente, dizendo que, nessa chuva, eles não teriam orientação e acabariam se perdendo no pior lugar possível. Ele ainda lembra que se forem desarmar as minas, não podem demorar muito tempo porque a chuva pode diminuir e, no estado em que estão, tanto aliados quanto inimigos irão atirar neles.

Os jogadores podem ainda tentar recuar um pouco e detonar as minas, seja jogando alguma coisa pesada que carreguem consigo (mochila, equipamentos amarrados) ou atirando a esmo. Isso não é uma idéia feliz, porque as explosões ainda os afetarão, ainda que muito menos se estivessem pisando nas minas, e alertarão ambos os lados do conflito de que há alguém ali.

A melhor saída, realmente, é confiar em um personagem que possa desarmar minas ou tentar avançar às cegas. Se os personagens tentarem contornar as minas ou avançarem às cegas, mesmo contra a vontade de Cardigan, role a seguinte tabela usando um d6:

Resultado do d6	Consequência
1-3	Os personagens conseguem contornar o (avançar pelo) campo minado e seguem em frente.
4	Os personagens ativam uma das minas* e sofrem dano.
5	Os personagens passam por uma mina desativada e seguem em frente.
6	Os personagens trombam com arame farpado* e são impedidos de continuar, exceto para frente.

* O dano do arame farpado e da mina terrestre está indicado nos anexos. Em GURPS, o dano da armadilha explosiva (5 kg de TNT) é de 6dx20, dividido por quatro a cada 2 hexágonos do local da explosão, com 1d-4 de dano de fragmentação. O dano do arame farpado é de 1d-3 (corte). Jogue contra a tabela de ponto de impacto aleatório para decidir o local do dano.

Independente da maneira que os personagens passarem, leia o seguinte trecho:

“Depois de algum tempo, Burke avisa que o detector já não dá mais sinal de minas por perto. É novamente impossível ouvir o que

diz Cardigan, mas, dado o seu temperamento, não é difícil deduzir que ele está xingando novamente a rainha.”

9. PARA ONDE TODOS SE DIRIGEM

“Depois de avançarem mais um pouco, um terrível cheiro de morte os recebe. Algum corpo está no meio do caminho. É impossível distinguir se era alemão, britânico, belga, francês ou indiano, por causa da lama que cobre boa parte do corpo e do uniforme e por causa do nível de apodrecimento e das más condições de visibilidade. Burke não se contém e começa a tremer. É possível ver que Cardigan está dizendo algo pela maneira que seus lábios se movem, mas com uma voz baixa demais para que se ouça.”

Se os personagens não quiserem ou conseguirem revistar o corpo, narre o seguinte:

“Enquanto Burke está em choque, Cardigan se move em direção ao corpo. Depois de poucos segundos, ele grita para que vocês avancem logo. Burke se recompõe e segue logo atrás de vocês.”

Caso decidam revistar o corpo, eles descobrirão um símbolo de identificação na lateral da perna esquerda, com o nome do morto e sua patente: Konrad Sulzbach Schwartz – *Leutnant*. É possível também identificar, com alguma dificuldade, marcas de um único tiro na testa do cadáver, indicando uma óbvia execução. Se alguém quiser procurar mais alguma coisa, mesmo contra os protestos de Burke, encontrará uma pistola Luger e um rifle Mauser, ambos descarregados, além de uma faca ornamentada. Em seguida, leia o seguinte:

“Enquanto Burke examina a identificação de Konrad, Cardigan avança em direção ao corpo e, aparentemente, entoa algum tipo de canto. Porém, não há como ter certeza por causa da chuva. Passados alguns segundos, ele pega um punhado de terra úmida e o coloca sobre a fronte do cadáver. Virando-se para



vocês, grita: ‘Avante, temos algo a cumprir’. Burke se recupera ainda a tempo de seguir logo depois do último da fila.”

10. UM SUSSURRO NAS TREVAS

“Agora já é possível notar mais luzes, que indica que as trincheiras alemãs estão próximas. A chuva já não é uma tempestade, mas ainda está forte. A escuridão da noite não permite que, mesmo com o enfraquecimento da chuva, seja possível enxergar a mais de meros 5 metros. O som da artilharia alemã está cada vez mais alto e vocês ouvem uma saraivada passar perto, mas não têm a menor idéia de quão perto e nem em que direção foi. Assim como, quando ouvem uma voz, quase murmúrio, vindo de algum lado.”

Se algum dos personagens souber falar alemão, poderá identificar um pedido de ajuda. Mesmo que não haja um personagem assim, com um pouco de esforço é perceptível que o tom da voz é de desespero. Um soldado alemão está com a perna presa em um dos inúmeros segmentos de arame farpado

espalhados pelo campo de guerra. O ferimento não é grave, mas, por causa da situação, é difícil descobrir uma maneira de libertá-lo sem examinar de perto. Sugestão para explicar porque ele não conseguiu se soltar sozinho, apesar do ferimento não ser grave: possivelmente ele foi arremessado pelo ar por uma explosão, caindo dentro de uma cratera, mas sua perna ficou enrolada no arame – ou seja, ele está literalmente pendurado pela perna presa no arame, e não consegue erguer o corpo para cortar o arame. Além disso, sua faca se perdeu quando da explosão.

Os jogadores têm liberdade para decidir o que fazer. Cardigan opina que devem matá-lo, sendo ele um alemão que poderia se tornar um delator. Burke não diz nada em momento algum. Se os personagens decidirem matá-lo, ele não terá condições de oferecer resistência e o barulho dos tiros da artilharia irá abafar o som da execução. Se escolherem deixá-lo à própria sorte, Cardigan irá fazer a observação de que, em pouco tempo, ele estará livre dali.... através da morte. (O alemão certamente seria alvo dos franco-atiradores britânicos assim que a visibilidade melhorar).

Por último, se os jogadores optarem por ajudá-lo, mesmo sendo um alemão, não



Ilustração por Bruno Bottino

terão muitas dificuldades para soltá-lo, se tomarem o tempo necessário - um cortador de arame pode ser indispensável aqui ou, na falta deste, testes de habilidade com uma faca ou baioneta. Em compensação, não poderão tratar do ferimento porque Cardigan fará com que se apressem em direção às trincheiras inimigas. Se tentarem tirá-lo rapidamente e depois tratar dos ferimentos, deverão fazer testes de dificuldade média e alta, pelo corte provocado pelo arme, mais as injúrias da explosão (em GURPS, teste de DX, Soldado ou Faca, seguidos de um teste de Primeiros Socorros)

O nome do soldado é Matthias Wilhelm e ele é apenas um recruta. Sendo perguntado ou não, ele diz que nasceu 1899 e que não entende as motivações dessa guerra. Afirma, categoricamente, o que é surpreende para alguém com sua idade, que, na verdade, essa é uma briga entre as elites das nações européias, e não do seu povo. Quando indagado, com muita relutância, Matthias admitirá que é apenas o limpador das trincheiras e que não tem muita importância para seus companheiros de guerra, exceção

feita pelo novo Oberleutnant, que acabou cuidando do garoto durante os dias da Batalha de Ypres. Por último, se os personagens perguntarem como ele sabe falar inglês, ele responderá que estudava em uma escola de intercâmbio alemã e que lá ele tinha aulas também de francês e russo.

Sendo o responsável pela limpeza das trincheiras, Matthias conhece bem a estrutura delas e a maneira como a guarda está organizada. Ele será um ótimo guia dentro do território alemão. (Em GURPS, faça um Teste de Reação para cada PJ, com um bônus de +4 para os que auxiliaram Matthias a se libertar do arame ou trataram do seu ferimento, e +2 para os que demonstraram interesse pelo recruta.)

Sugestão de encontro na no-man's land: um franco-atirador localiza o grupo no meio de toda a chuva. O primeiro tiro erra o alvo, mas serve para alertar os PJs. A cada novo tiro, a chance de acerto do sniper aumenta. Os PJs devem localizar a posição do atirador e, espera-se, vence-lo no seu próprio jogo, silenciando-o com um tiro.)

11. ALÉM DA LINHA VERMELHA

Se os jogadores deixaram o soldado alemão para trás, ou o mataram, leia o seguinte:

“Arrastando-se pela lama, vocês chegam até as trincheiras inimigas. Mesmo quase inutilizado, o mapa de Burke permite que vocês encontrem uma brecha na ronda dos soldados e desçam escorregando pela parede da trincheira, ao lado do que parece ser um dormitório escavado, onde dois soldados estão adormecidos. No entanto, agora vocês não têm idéia de qual direção seguir. A única informação, dada por Burke, é que existe um dormitório abandonado 20 metros antes da saída oeste principal dos soldados alemães, onde vocês poderiam se esconder até pensar em um plano melhor.”

Os jogadores devem arranjar alguma maneira de avançar pelas trincheiras sem serem identificados. A saída mais óbvia é entrar no dormitório, roubar as roupas dos soldados alemães (os personagens devem, sozinhos, decidir se matam ou apenas deixam inconscientes os dois soldados que estão dormindo), revistar as mochilas para encontrar outras roupas (existem mais 3 escondidas) e seguirem disfarçados, sem chamar a atenção dos inimigos que, com a ajuda da chuva, não perceberão a presença do grupo. Independente do que fizerem, Burke dirá que prefere ficar ali, vigiando para ver se algum alemão aparece. Além disso, ele afirma que não seria de grande valia no caso de um confronto ou de uma discussão, porque sua especialidade é planejamento tático.

Se os personagens apertarem o passo, uma patrulha formada por três soldados alemães com rifles os interpelará, exigindo explicações para que eles estejam correndo. Dois testes difíceis, um para criar uma história verossímil e outro para imitar o sotaque alemão e falar como um soldado normal, se aplicam nesta possibilidade (em GURPS, um teste de Lábria com redutores ou bônus

apropriados, dependendo da história que os jogadores inventarem e do domínio de Alemão que tiverem). Conseguindo enganar a patrulha, eles avançam normalmente. Caso contrário, os personagens deverão encontrar alguma maneira de neutralizá-la sem chamar a atenção do resto da guarnição inimiga. Se um combate acontecer, este não deve durar mais do que cinco rodadas, ou poucos segundos, ou mais cinco patrulhas aparecerão e, sem saída, os personagens se tornarão prisioneiros de guerra. Os personagens também não devem utilizar rifles, ou uma patrulha aparecerá na rodada seguinte. Por último, se conseguirem derrotar os inimigos sem acionar um alerta, os PJs ainda devem pensar em uma maneira de esconder os corpos dos integrantes da patrulha, estejam eles mortos ou não.

Se, no entanto, os jogadores salvaram Mathias, narre o trecho:

“Arrastando-se pela lama, vocês chegam até as trincheiras inimigas. Não precisam nem mais do mapa de Burke, porque Matthias logo se encarrega de levá-los em segurança até o ponto marcado no mapa, onde seria seguro descer. Vocês escorregam pela parede da trincheira e caem do lado de um dormitório escavado, com dois soldados adormecidos. Matthias, através de gestos para não acordar os soldados, indica que os personagens devem levantar uma ponta de lona no chão. Surpreendentemente, ali estão guardados uniformes de oficiais graduados em número mais do que suficiente para todos.”

Os personagens devem se vestir com as roupas entregues por Matthias. Assim, um dos PJs estará vestido como chefe de patrulha, enquanto todos os outros, incluindo Cardigan e Burke, se vestirão como soldados normais. Todos devem seguir as indicações que Matthias oferecer até que cheguem em um dormitório abandonado do qual Burke fala. No entanto, o próprio Burke não irá com o grupo e ficará para trás, para vigiar e ver se alguma patrulha se aproxima. Caso alguém proteste, ele lembrará que sua especialidade é o planejamento tático e que ele não seria útil em um combate ou em uma discussão.

Durante o caminho, um soldado irá

pedir informações, em alemão, para o PJ vestido de chefe de patrulha. Cardigan se adiantará e, em um ótimo alemão, conversará brevemente com o soldado, o que faz com que ele vá embora. Caso os personagens se mostrem curiosos em relação a isso tudo, Cardigan apenas dirá que passou bastante tempo na “terra dos lobos”.

Caso mantenham a discrição, eles conseguirão avançar até encontrar o local sobre o qual Burke falou, facilmente reconhecível pelo fato de que existem duas tábuas de madeira pregadas transversalmente na entrada. Se os PJs conseguirem chegar até o dormitório abandonado, com ou sem Matthias, leia o seguinte trecho.

“Um a um, vocês entram, tomando cuidado para não desprender as tábuas de lugar. Boa parte do dormitório está na penumbra, pois apenas um lampião bruxuleante em frente ao buraco ilumina essa área. No entanto, pouco depois de todos entrarem e se esconderem, uma voz vinda do escuro pergunta, em inglês claro, ainda que com um sotaque alemão muito forte, o que vocês estão fazendo ali.”

12. DESAVENÇAS

Faça uma pausa proposital, e então leia o seguinte:

“Todos, inclusive Cardigan, ficam imobilizados como estátuas. É possível ouvir alguns soldados alemães passando do lado de fora, falando alto e rindo. Lentamente, das sombras, surge um homem de olhos azuis e cabelos castanhos, curtos e bem cuidados. Ele está com um semblante muito sério. Só então vocês notam um revólver engatilhado na mão esquerda dele. Lentamente, ele revista cada um de vocês, a arma sempre apontada para a cabeça de alguém. Então, depois de passar por todos, ele pergunta novamente quem são vocês e o que estão fazendo ali.”

Se Matthias estiver no grupo, ele se adiantará e tentará começar uma explicação, mas o homem o interromperá com um gesto.

A primeira coisa que os personagens devem fazer é mostrar que estão ali em missão de paz. Lógico que isso se tornará mais difícil se eles estiverem portando armas ou se eles insultarem de alguma forma o homem. Nesse encontro e nos próximos dois, o mestre deve usar o bom senso e decidir se os personagens conseguiram convencer através do que falaram.

Quando o homem for convencido de que os personagens estão ali apenas para negociar a trégua, leia o seguinte:

“Embora ainda os olhe com desconfiança, o homem baixa a arma e a coloca em cima de uma cama, ainda que ao alcance de sua mão. Então ele respira fundo e diz: ‘Muito bem, eu acredito em sua missão de trégua. Eu sou o Leutnant Kreisher, segundo em comando dessas trincheiras. Agora, vocês devem me convencer de que há uma razão, afinal, para que nós interrompamos esta guerra durante o Natal. Uma boa razão, ou eu chamarei reforços imediatamente e esse lugar será a sua cova.’”

O Leutnant Frederik Kreisher é um homem extremamente racional. Uma das maneiras possíveis de convencê-lo é mostrando que, com a trégua, será possível enterrar os mortos e levantar o moral das tropas. Enquanto os personagens não apresentarem um argumento racional, se firmando apenas no “sentimento natalino”, Kreisher refutará a idéia de trégua, mas em momento algum ele irá interromper o debate. Dê bastante tempo para seus jogadores pensarem, enquanto você vai beber uma água em outra sala.

Se os PJs perguntarem sobre Konrad, ele apenas dirá que não sabe de nada que aconteceu ali antes que ele fosse convocado para substituir o antigo Leutnant, um desertor. Durante toda a discussão, Cardigan permanecerá calado, apenas observando a cena.

Se os personagens não conseguirem pensar em uma boa razão racional, ele apenas pegará seu revólver e acionará um alarme. Então, os personagens se tornarão prisioneiros de guerra.

Caso consigam convencê-lo, leia o

seguinte trecho:

“O Leutnant Kreisher acena com a cabeça e diz: ‘Sim, vocês têm razão. Eu os apoiarei. Essa trégua será bem-vinda. No entanto, não sou eu quem decide o rumo desta unidade, e sim o Oberleutnant. Vocês devem falar com ele. Creio que ele está em seu dormitório particular.’ Um barulho atrás de vocês denuncia mais uma presença no lugar: ‘Obviamente, você está errado, caro Frederik. Eu escutei a conversa inteira e você, juntamente com esses britânicos sujos, será condenado ao fuzilamento. Alguma palavra final?’”

13. QUASE HOMENS

O homem que acabou de chegar é exatamente o *Oberleutnant*. Seu nome é Hans Knötel. O mestre deve apenas dizer que o homem está parado à entrada do dormitório, atrás das duas tábuas, com um rifle apontado para Cardigan, claramente esperando que os personagens digam alguma coisa.

Enquanto os PJs tentarem alguma coisa apenas verbalmente, Cardigan novamente não se moverá. Se Matthias estiver com o grupo, descreva que paralisado, ele observa com uma expressão de puro horror a cena. O *Leutnant Kreisher* apenas fica calado, de olhos fechados.

Em um dado momento, enquanto um dos jogadores estiver falando, faça um sinal para que ele pare e leia o seguinte:

“Enquanto você está falando, o Oberleutnant passa pelas duas tábuas, o dedo da mão direita ainda no gatilho, o olhar direcionado ao Leutnant Kreisher. ‘Pelo que eu entendi, vocês querem uma trégua? E por quê? Para quê? Uma guerra é feita para que um lado extermine o outro. Nós não somos pessoas, somos máquinas de matar. Aceitem esta verdade e morram como verdadeiros soldados. Essa trégua não deve existir. Ou vocês já esqueceram o que houve aqui? Ou são novatos demais para saber. O massacre. Todos morreram. Meu irmão morreu. Ele era apenas um estudante de medicina idealista, ele apenas queria impedir que vocês, porcos, invadissem mais um lugar inocente. E o que

aconteceu? Vocês o mataram e o corpo dele ficou apodrecendo na lama, entre milhares de outros. Vocês são tão desprezíveis quanto nós, e nenhum dos dois lados merece uma pausa.’ Dessa vez, vocês percebem que os olhos do Oberleutnant estão marejados. No entanto, ele não está abalado, e sim ensandecido de fúria.”

Agora, os personagens têm exatos 10 minutos (do tempo real) para convencerem o *Oberleutnant* a não matá-los e avançar com o ataque contra os britânicos durante a noite da véspera de Natal. Se alguém tentar um movimento brusco, ele irá atirar na perna do personagem e ele ficará incapacitado no chão.

Uma estratégia possível é tentar criar um laço de amizade com o inimigo. Os personagens não devem fazer perguntas de maneira inquiridora, ou Knötel irá se irritar profundamente e as chances de convencê-lo serão menores. Se um dos personagens lembrar que muitos dos combatentes são apenas jovens, como o irmão dele, e que não têm culpa de estar ali, Knötel ficará balançado. Um outro ponto que pode funcionar é o fato de que, com a trégua, todos poderão honrar seus mortos e Knötel poderá rezar pela alma do seu irmão.

A presença de Matthias, implorando para que seu amigo não faça nenhuma besteira e explicando que eles o salvaram da morte certa, ajudará e muito no processo.

Se os 10 minutos não se passarem e os personagens reunirem argumentos suficientes para sensibilizar o *Oberleutnant*, leia o seguinte trecho:

*“As lágrimas agora correm soltas pela face do Oberleutnant. * Ele larga o rifle e esconde o rosto entre as mãos, chorando abertamente e gritando o nome do irmão, Karl. O Leutnant Kreisher se aproxima do homem em prantos e o consola. Olhando para vocês, ele diz ‘Espero que essa trégua seja limpa entre ambos os lados.’ Cardigan se adianta e, falando pela primeira vez em muito tempo, diz ‘Não se engane. Depois do Natal, continuaremos inimigos.’ Kreisher apenas responde ‘Não se iluda. Hoje à noite, vocês ainda são meus inimigos.’ Ao dizer isso,*

faz uma saudação e se dirige para a saída, apoiando o Oberleutnant.”

*Se Matthias estiver com o grupo, ele abraçará o Oberleutnant, também em lágrimas, rezando em alemão.

14. BOM SOLDADO, MAU SOLDADO

Esse momento deve ser de comemoração dos jogadores. Afinal, eles cumpriram sua missão. No momento em que achar apropriado, narre o seguinte:

“Em meio ao júbilo da vitória, Cardigan lembra que Burke ainda está esperando-os no outro dormitório. Ele se prontifica a buscá-lo com o Leutnant Kreisher, que já voltou depois de ter levado seu superior até o dormitório reservado.”

Determine uma quantidade de tempo, por exemplo de 15 em 15 segundos, e anuncie que já faz 1... 2.... 3.... 5..... 8.... 10 minutos que eles foram e ainda não voltaram. Então, quando os jogadores estiverem começando a fazer conjecturas sobre o que pode ter ocorrido, leia o trecho a seguir:

“De repente, o Leutnant Kreisher reaparece. Porém, há algo errado. Ele está extremamente pálido e vocês percebem que a mão esquerda dele está tremendo. Por detrás dele surge Cardigan, com o revólver apontado para a nuca do alemão. ‘Pessoal, esse é o fim da festa.’ diz, em uma voz rouca. ‘Eu não posso fazer nada. Não se movam, ou serei obrigado a atirar.’”

Provavelmente, os jogadores irão se exaltar. E, possivelmente, um irá levantar e afirmar categoricamente que já sabia que Cardigan ia acabar traindo o grupo. Deixe que eles discutam entre si, e então prossiga:

“Uma voz por detrás de Cardigan fala ‘Muito bem, seu cachorro mercenário. Bom cãozinho. Agora, sejamos todos bons soldados e acabemos com isso.’ Ainda que um

pouco estridente, é fácil reconhecê-la. É a voz de Burke, que agora está segurando um rifle, apoiado nas costas de Cardigan, que indaga ‘Mas me explique uma coisa, Burke. Por quê isso? Pensei que você quisesse a paz.’ Burke olha para ele com uma expressão estranha e então se contorce em uma risada sinistra.

‘Oh, não, cão. Eu não quero uma paz temporária. A única coisa que eu quero é reencontrar minha Lynn. E veja como meu plano é perfeito. Ou você mata esse alemão, ou eu mato você. Então, depois, eu acabo com esse grupinho inteiro de intrometidos, pego a arma do Kreisher, caminho lentamente até o dormitório do Oberleutnant, dou um tiro na nuca dele e pronto. Me torno o herói anônimo da guerra, pois todos pensarão que você é que matou o Leutnant, logo depois dele eliminar o próprio superior e levar os infelizes que testemunharam a execução para um dormitório abandonado, a fim de acabar com qualquer possibilidade de ser visto. Mas, quando você vingou seus aliados, um soldado alemão o viu e lhe executou. Não é perfeito?’ Cardigan aparenta uma estranha calma e responde, sem alterar a voz. ‘Sim, mas acho que existe uma pequena falha nesse seu plano. Como você vai sair daqui?’ Dessa vez, Burke ri abertamente. ‘Não vou. E essa é a perfeição do meu plano. Vou ser morto aqui e a trégua nunca ocorrerá. Você não entendeu, não é? A minha Lynn, ela morreu no parto. Ela e o bebê. Eu não tenho mais razão para lutar por uma maldita rainha que não sai do seu trono para ajudar seus súditos, ou por malditos franceses que nem nos agradecem por salvar a terra deles desses chucrutes! Quero que todos morram.’ E explode em uma gargalha ensandecida, seu rosto grotescamente deformado pela loucura, perdido em um devaneio de grandeza. Cardigan, veterano de guerra, aproveita o momento e se vira, um tiro sendo disparado. Burke sorri e diz ‘Tolo. Não poderia nunca ganhar da minha velocidade.’

Na verdade, Cardigan sabia disso. Ele fez Burke gastar a última munição de seu rifle. Capriche na descrição da cena e cheque para ver se os jogadores notaram. Cardigan está



15. LÁ E DE VOLTA OUTRA VEZ

Ainda que tenham conseguido a trégua de Natal, os personagens devem retornar. Os outros soldados alemães são avisados por Kreisher de que os britânicos ali presentes estão em visita protegida e devem ser escoltados até a saída das trincheiras. Além disso, Kreisher secretamente entrega um papel com uma rota segura para que os britânicos retornem. No entanto, ele avisa que amanhã, minas serão colocadas no caminho, então, este caminho é de via única e não poderá ser reutilizado com segurança.

Além de tudo isso, os personagens devem encontrar alguma forma de, quando estiverem de volta às trincheiras britânicas, não serem confundidos com inimigos atacando. Isso pode ser feito de várias formas: evitando serem vistos, através de camuflagem ou avançando pelo lado que deveria ser vigiado por Burke, se ele estivesse de guarda, ou mostrando de alguma forma que são britânicos. Lembre que, por causa da chuva, agora apenas normal, que cai, e pelo fato de estarem totalmente enlameados, será impossível comprovar que são britânicos apenas apontando para as roupas.

Depois que os personagens chegarem, o capitão Ardblair os convocará e pedirá os detalhes da missão. Cabe aos jogadores decidirem se contarão tudo, ou se omitirão fatos como a morte de Konrad ou a traição de Burke.

Se contarem sobre a morte de Konrad, Ardblair ficará uns momentos em silêncio e pedirá que, no dia seguinte, o sargento Cardigan destaque uma patrulha para fazer um enterro para seu amigo. Se o capitão souber da traição de Burke, ele irá ordenar sua prisão como traidor, mas apenas o elevará à função de limpador de fossas pelo resto de sua estadia naquelas trincheiras.

Ao final do relato, Ardblair os cumprimentará por sucederem na realização da missão e ordenará que todos retornem aos seus postos. Independente da decisão dos personagens, explique que Burke ficou preso em seu mundo de loucuras e jamais se tornou algo além de um servente nas trincheiras.

muito abalado, com o tiro no ombro, para dar algum aviso.

Os personagens devem se adaptar rapidamente à situação. Há uma gama enorme de opções de ação aqui. Provavelmente, os personagens partirão para cima do traidor, desarmados, e o renderão. Mesmo ferido, Cardigan exige que não matem Burke. Ainda que subjugado, Burke pergunta porque o grupo não deixou que ele concluísse seu plano. Seria a vitória na certa para os britânicos.

Deixe que os jogadores façam um discurso agora. Vejase eles conseguem mostrar a um homem completamente desiludido que a vida continua. Por último, Burke se dirige a Cardigan e indaga o porquê dele, que é um mercenário, ter agido contra o plano. Cardigan responde simplesmente que 'cães de guerra ainda têm honra.'. É possível ainda que os personagens simplesmente matem o traidor. Nesse caso, seus tiros atrairão a atenção dos alemães e a aventura deles acaba por ali. Se isso acontecer, explique que, em respeito a Cardigan, Kreisher e Knötel aceitam os termos de trégua.

Se eles acatarem o pedido do veterano ferido, prossiga para o próximo encontro e ao fim da aventura.

CONCLUSÃO DA AVENTURA

Leia o seguinte trecho em voz alta:

“Ao aproximar-se a meia-noite, é possível escutar algumas canções alemãs de Natal vindas das trincheiras inimigas. Em resposta, os soldados britânicos se reúnem e começam a entoar canções inglesas, escocesas, gaulesas e irlandesas. Pouco depois, é possível ver, através da chuva fina, uma pequena luz no meio da terra de ninguém entre as trincheiras e dois soldados alemães acenando. Pouco a pouco, primeiro desconfiados, depois alegremente soldados dos dois lados largam as armas e se encontram em volta de uma pequena fogueira, que resiste acesa apesar da chuva.

Alguns oficiais trocam presentes. São apenas lembranças: cigarros, bebidas, comida. Todos sorriem e se abraçam. Bebem, comem, cantam e festejam a união de inimigos

mortais até a manhã do dia seguinte, quando, aos poucos, os soldados se retiram para suas respectivas trincheiras. Burke, mesmo afetado pela sua insanidade, cumprimenta o Leutnant Kreisher, ao passo que Matthias conversa entusiasmadamente com Ardblair, expondo sua visão sobre o conflito, enquanto o capitão apenas sorri.

Na tarde do dia 25 de dezembro, o sargento Cardigan sobe no parapeito da trincheira, dá três tiros para o alto e empunha um cartaz onde se lê “Merry Christmas”. Do outro lado, o Oberleutnant Knötel também escala o parapeito da trincheira, mostra um cartaz escrito “Thank You” e desce de volta. Assim que Cardigan desce, vocês escutam dois tiros vindo das trincheiras inimigas, indicando que esse é o fim da Trégua de Natal, e que a guerra recomeçou.”



Ilustração por Patrícia Perez

CONCLUSÃO DA SESSÃO

Depois de toda essa luta por uma trégua de Natal, presenteie seus jogadores com um bom lanche. Apenas um panetone, chocotone, bolo de nozes ou torta floresta negra deve resolver o problema e alegrar um pouco seus companheiros no nosso passatempo predileto. Para vocês todos, desejamos um Feliz Natal!

ODE À ALEGRIA

Schiller

Oh amigos, mudemos de tom!
Entoemos algo mais prazeroso
E mais alegre!

Alegre, formosa centelha divina,
Filha do Elíseo,
Ébrios de fogo entramos
Em teu santuário celeste!
Tua magia volta a unir

O que o costume rigorosamente dividiu.

Todos os homens se irmanam
Ali onde teu doce vôo se detém.

Quem já conseguiu o maior tesouro
De ser o amigo de um amigo,
Quem já conquistou uma mulher amável
Rejubile-se conosco!

Sim, mesmo se alguém conquistar apenas uma alma,

Uma única em todo o mundo.

Mas aquele que falhou nisso

Que fique chorando sozinho!

Alegria bebem todos os seres

No seio da Natureza:

Todos os bons, todos os maus,

Seguem seu rastro de rosas.

Ela nos deu beijos e vinho e

Um amigo leal até a morte;

Deu força para a vida aos mais humildes

E ao querubim que se ergue diante de Deus!

Alegremente, como seus sãos corram
Através do esplêndido espaço celeste
Se expressem, irmãos, com seus caminhos,
Alegremente como o herói diante da vitória.

Alegre, formosa centelha divina,

Filha do Elíseo,

Ébrios de fogo entramos

Em teu santuário celeste!

Abracem-se milhões!

Enviem este beijo para todo o mundo!

Irmãos, além do céu estrelado

Mora um Pai Amado.

Milhões se deprimem diante Dele?

Mundo, você percebe seu Criador?

Procure-o mais acima do céu estrelado!

Sobre as estrelas onde Ele mora.

ANEXO: ADAPTAÇÕES

CÃES DE GUERRA

Esta é a adaptação da Aventura especial de Natal, desenvolvida para o Sistema Daemon.

Para utilizar esta adaptação, é recomendado o uso do livro CÃES DE GUERRA, escrita por Thiago Augusto e publicada pela Daemon Editora. Cães de Guerra é um jogo que ambienta com grande riqueza de detalhes a Segunda Guerra de Natal, mas com algumas poucas alterações, na prática, seus conceitos e regras também são válidos para serem utilizados em aventuras ambientadas na Primeira Guerra Mundial, como é o caso desta aventura.

É recomendado que os jogadores sejam de 1o nível e podem pertencer a quaisquer dos kits apresentados em CdG, especialmente, os Kits Oficial e Soldado Padrão. Outros livros também recomendados são: Guia de Armas de Fogo, Invasão 2a Edição e Anime RPG. Estes últimos foram incluídos por causa da abrangência de regras e itens inexistentes em CdG, não necessárias de forma vital, mas que possam possam possam ser bastante úteis.

Bom Divertimento e Boa Sorte Soldado.

APÊNDICE I - REGRAS

3. O Solitário e os Alemães

Com Binóculo = Teste de Procurar com Dificuldade Normal, para achar o ponto citado por Burke.

Sem Binóculo = Impossível

8. Rosas Plantadas

Desarmar Minas = Armadilhas ou Artilheiro com Dificuldade Normal

9. Para Onde Todos Se Dirigem

Constituição com Dificuldade Normal para o personagem não ficar enojado

10. Um Sussurro nas Trevas

Peça um teste de Percepção ou Procurar

Normal para ouvir garoto agonizante.

É possível solta-lo com 30 segundos (5 rodadas-completas) de esforço por parte de duas pessoas

11. Além da Linha Vermelha

História = Lábia, resistido pelo teste de Percepção do soldado. Dê ao soldado um bônus de +10, pois independente da história, acreditar nela há de colocá-lo em risco (são soldados inimigos na sua trincheira).

Sotaque = Disfarce ou Lábia, resistido pelo teste de Percepção do soldado. Sotaque é um detalhe menor (+5 de bônus para o jogador), mas o soldado é muito familiarizado com ele (+10 de bônus para o soldado).

APÊNDICE II - ARMAS

Mausers Gewehr 98 = Escopeta Militar

Munição: 7,92 mm; Alcance: 400m; Dano 3d6; RoF 1; Pente 5.

Rifles Lee-Enfield = Escopeta Militar

Munição: 6.5 mm; Alcance: 400m; Dano 2d10; RoF 1; Pente 10.

Lugers P08 9mm = Pistola Media

Munição: 9 mm; Alcance: 45m; Dano 1d6; RoF 3; Pente 8 ou 32.

Webley MK IV = Revólver Médio

Munição: 9 mm; Alcance: 40m; Dano 1d6; RoF 1; Tambor 6.

APÊNDICE III - NPCS

Leutnant Frederik Kreisher

Oficial 6; PV 11+12

ATRIBUTOS: FOR 10, Con 12, DEX 12 AGI 12, INT 17, WILL 15 PER 15, CAR 13.

PERÍCIAS: Arma Branca (Faca 42/42, Espada 32/32), Arma de Fogo (Pistola 52%, Submetralhadora 52%, Metralhadora 52%), Briga 42/42, Camuflagem 47%, Esporte (arremesso) 42%, Etiqueta 43%, Linguagem Secreta (Sinais 30%), Manipulação (Liderança 63, Medicina (Primeiros Socorros 47%),

Idiomas: Austríaco, Alemão, Francês, Inglês (Britânico), Polonês, Russo.

APRIMORAMENTOS: Kit Oficial (Rank 8), Cauteloso, Prontidão.

Oberleutnant Hans Knötel

Oficial 9, PV 10+18

ATRIBUTOS: FOR 10, CON 11, DEX 16, AGI 13, INT 13, WILL 15, PER 13, CAR 18.

PERÍCIAS: Arma Branca (Faca 46/46, Espada 36/36), Arma de Fogo (Pistola 53%, Escopeta 56, Metralhadora 56%), Briga 43/43, Camuflagem 43%, Esporte (Arremesso 46%), Etiqueta 48%, Linguagem Secreta (Sinais 30%), Manipulação (Liderança 68%), Medicina (Primeiros Socorros 43%), Táticas Militares 40%, Idiomas: Alemão, Francês, Húngaro, Inglês (Britânico), Polonês, Russo.

APRIMORAMENTOS: Kit Oficial (Rank 9), Cauteloso, Prontidão

Harry Burke

Soldado 2, PV 10+4

ATRIBUTOS: FOR 09, CON 12, DEX 17, AGI 15, INT 15, WILL 08, PER 10, CAR 12

PERÍCIAS: Arma Branca (Faca 47/47), Arma de Fogo (Pistola 47%, Rifle 47%, Artilharia Pesada 47%), Briga 45/45, Camuflagem 45%, Condução (Automóvel 35%, Caminhão 45%), Esportes (Alpinismo 25%, Natação 25%, Salto 25%), Mecânica 30%, Táticas Militares 30%, Idiomas: Inglês (Britânico), Italiano, Francês.

APRIMORAMENTOS: Kit Soldado Padrão (Rank 1), Prontidão.

Brian Cardigan

Soldado 4, PV: 15+08

ATRIBUTOS: FOR 15, CON 15, DEX 16, AGI 16, INT 10, WILL 11, PER 13, CAR 08

PERÍCIAS: Arma Branca (Faca 46/46), Arma de Fogo (Pistola 46%, Rifle 66%, Artilharia Pesada 46%), Briga: 30/30, Camuflagem 40%, Condução (Automóvel 35%, Caminhão 45%), Esportes (Alpinismo 45, Natação 35%, Salto 35%), Manipulação (Intimidação 35%), Mecânica 30%, Táticas Militares 30%, Idiomas: Alemão, Inglês (Britânico).

APRIMORAMENTOS: Vitalidade,

James Lehigh

Oficial 03, PV: 10+06

ATRIBUTOS: FOR 11, CON 10, DEX 13, AGI

13, INT 13, WILL 11, PER 11, CAR 11

PERÍCIAS: Arma Branca (Faca 43/43, Espada 33/33), Arma de Fogo (Pistola 53%, Submetralhadora 53%, Metralhadora 53%), Briga: 30/30, Camuflagem 43%, Esporte (Alpinismo 43%, Arremesso 43%), Etiqueta 41%, Linguagem Secreta (Sinais 30%), Manipulação (Liderança 61%, Diplomacia 41%, Intimidação 41%), Medicina (Primeiros Socorros 43%), Táticas Militares 30%, Idiomas: Inglês (Britânico), Russo.

APRIMORAMENTOS: Kit Oficial (Rank 1)

Capitão Theodore Ardblair

Oficial 6, PV: 11+12

ATRIBUTOS: FOR 11, CON 11, DEX 12, AGI 12, INT 13, WILL 15, PER 15, CAR 18

PERÍCIAS: Arma Branca (Faca 42/42, Espada 32/32), Arma de Fogo (Pistola 52%, Submetralhadora 52%, Metralhadora 52%), Briga: 30/30, Camuflagem 43%, Esporte (Alpinismo 42%, Arremesso 42%), Etiqueta 68%, Linguagem Secreta (Sinais 50%), Manipulação (Liderança 88%, Diplomacia 68%, Intimidação 58%), Medicina (Primeiros Socorros 43%), Táticas Militares 50%, Idiomas: Inglês (Britânico), Alemão.

APRIMORAMENTOS: Kit Oficial (Rank 10), Cauteloso.

Willian Pyre

Arquiteto 2, PV: 10

ATRIBUTOS: FOR 10, CON 10, DEX 11, AGI 11, INT 11, WILL 11, PER 11, CAR 10

PERÍCIAS: Animais (Tratamento de Animais 20%, Montaria 20%), Artes (Arquitetura 51%), Avaliação de Objetos 31%, Briga: 30/30, Condução 31%, Esportes (Natação 20%), Lábria 30%, Manha 30%. Idiomas: Inglês (Britânico).

APRIMORAMENTOS: Sábio (Arquitetura)

Matthias Wilhelm

Estudante 2

ATRIBUTOS: FOR 09, CON 09, DEX 11, AGI 11, INT 15, WILL 13, PER 13, CAR 11

PERÍCIAS: Briga: 41/41, Ciências (História 35%, Militar 35%), Pesquisa/Investigação 33, Esportes (Natação 31%), Escutar 33%, Manipulação (Empatia 31%, Lábria 31%), Idiomas: Alemão, Francês, Inglês (Britânico), Russo.

APRIMORAMENTOS: Prontidão, Duro de Matar.

Soldado Genérico

PV: 12+2

ATRIBUTOS (Médios): FOR 12, CON 12, DEX 14, AGI 14, INT 10, WILL 10, PER 10, CAR 10

PERÍCIAS: Arma Branca (Faca 30/30), Arma de Fogo: (Pistola 30%, Rifle 30%, Artilharia Pesada 30%), Briga: 30/30, Camuflagem 30%, Condução (Automóvel 20%, Caminhão 30%). Mecânica 30%, Sobrevivência Escolha duas 30%), Táticas Militares.

APRIMORAMENTOS: Pontos Heróicos 2

F.U.B.A.R.

Esta é uma aventura escrita para personagens de primeiro nível, criados através das regras do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons, publicado pela Editora Devir; e do suplemento F.U.B.A.R. (<http://www.rederpg.com.br/portal/modules/mydownloads/singlefile.php?cid=7&lid=72>), escrito por Osny "AirWolf" Moreira.

Além disso, o mestre deve possuir o Livro do Mestre de Dungeons & Dragons, também publicado pela Editora Devir.

APÊNDICE I: REGRAS

3. O Solitário e os Alemães

Com Binóculo = Teste de Procurar CD 10, para achar o ponto citado por Burke.

Sem Binóculo = Impossível

8. Rosas Plantadas

Desarmar Minas = Demolição CD 15

Caso queiram acertar as minas com as armas, as minas possuem Defesa Básica 19 (10 + 4 por estar no chão + 1 por ser pequena + 4 pela cobertura exercida pela lama ao redor), além de camuflagem.

9. Para Onde Todos Se Dirigem

Fortitude CD 11 para o personagem não ficar enojado (meramente pela diversão ;!)

Faca = Faca obra-prima

10. Um Sussurro nas Trevas

Pessa um teste de Ouvir CD 10 para ouvir garoto agonizante

É possível solta-lo com 30 segundos (5 rodadas-completas) de esforço por parte de duas pessoas

11. Além da Linha Vermelha

História = Blefar, resistido pelo teste de Sentir Motivação do soldado (Sab 0, Sentir Mot +0). Dê ao soldado um bônus de +10, pois independente da história, acreditar nela há de coloca-lo em risco (são soldados inimigos na sua trincheira).

Sotaque = Disfarce, resistido pelo teste de Observar do soldado. Sotaque é um detalhe menor (+5 de bônus para o jogador), mas o soldado é muito familiarizado com ele (+10 de bônus para o soldado).

APÊNDICE II: ARMAS

Mausers Gewehr 98 7,92 mm = Escopeta Militar

Rifles Lee-Enfield = Escopeta Militar

Lugers P08 9mm = Pistola Média

Webley MK IV = Revólver Médio

APÊNDICE III: NPCS

Frederik Kreisher

Humano Oficial 6

Fadiga: 6d6 + 6 (29 pontos de fadiga)

Vitalidade: 12

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 metros (6 quadrados)

Defesa Básica: 15

Reputação: 7

BBA: +4

Ataque: Pistola Média +4 (3d4, 10 metros, 16 tiros).

Espaço/Alcance: 1,5m/ 1,5m

QE: Promoção; Favores +2; Inspirar Confiança; Coordenação +1;

TR: For +3, Ref +2, Von +7

Habilidades: For 10, Des 10, Con 12, Int 17, Sab 15, Cha 13.

Perícias: Avaliação +8, Blefar +10, Condução +5, Conhecimento (Militar) +15, Conhecimento (História) +12, Conhecimento (Regional, Alemanha) +12, Diplomacia +10, Falar

Idioma +2, Intimidar +10, Observar +4, Obter Informação +10, Operação de Sistemas +15, Ouvir +13, Procurar +14, Sentir Motivação +15, Sobrevivência +9.

Talentos: Detalhista, Foco em Perícia (Conhecimento [Militar]), Foco em Perícia (Operação de Sistemas), Foco em Perícia (Sentir motivação), Prontidão.

Idiomas: Austríaco, Alemão, Frances, Inglês (Britânico), Polonês, Russo.

Hans Knötel

Humano Soldado 1 / Oficial 8

Fadiga: 1d10 + 8d6 (38 pontos de fadiga)

Vitalidade: 11

Iniciativa: +3

Deslocamento: 9 metros (6 quadrados)

Defesa Básica: 21

Reputação: 11

BBA: +7/+2

Ataque: Escopeta Militar +10/+5 (3d8/19-20, 5 metros, 8 tiros) ou Pistola Média (3d4, 10 metros, 16 tiros).

Espaço/Alcance: 1,5m/ 1,5m

QE: Promoção; Favores +3; Inspirar Confiança; Coordenação +2;

TR: For +4, Ref +5, Von +10

Habilidades: For 10, Des 16, Con 11, Int 13, Sab 15, Cha 18.

Perícias: Avaliação+8, Blefar +12, Condução +9, Conhecimento (História) +6, Conhecimento (Militar) +15, Conhecimento (Região, Alemanha) +6, Diplomacia +19, Falar Idioma +4, Intimidar +8, Observar +10, Obter Informação +14, Ouvir +10, Operar Sistemas +9, Procurar +3, Sentir Motivação +15.

Talentos: Amigável, Detalhista, Foco em Arma (Pistola Média), Foco em Perícia (Conhecimento [Militar]), Foco em Perícia (Diplomacia), Saque Rápido, Vontade de Ferro.

Idiomas: Alemão, Francês, Húngaro, Inglês (Britânico), Polonês, Russo.

Harry Burke

Humano Soldado 2

Fadiga: 2d10 (15 pontos de fadiga)

Vitalidade: 11

Iniciativa: +7

Deslocamento: 9 metros (6 quadrados)

Defesa Básica: 15

Reputação: 0

BBA: +2

Ataque: Escopeta Militar +5 (3d8/19-20, 5 metros, 8 tiros)

Espaço/Alcance: 1,5m/ 1,5m

TR: For +3, Ref +3, Von -2

Habilidades: For 9, Des 17, Con 11, Int 15, Sab 7, Cha 11.

Perícias: Condução +8, Escalar +4, Natação +0, Observar +5, Ouvir +5, Procurar +4, Saltar +4, Sobrevivência +3.

Talentos: Especialização, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Saque Rápido.

Idiomas: Inglês (Britânico), Italiano, Francês.

Brian Cardigan

Humano Soldado 4

Fadiga: 4d10 + 8 (34 pontos de fadiga)

Vitalidade: 18

Iniciativa: +3

Deslocamento: 9 metros (6 quadrados)

Defesa Básica: 16

Reputação: 1

BBA: +4

Ataque: Revólver Médio +7 (3d4, 9 metros, 6 tiros) ou Escopeta Militar +8 (3d8+2/19-20, 5 metros, 8 tiros)

Espaço/Alcance: 1,5m/ 1,5m

TR: For +6, Ref +4, Von +2

Habilidades: For 15, Des 16, Con 15, Int 10, Sab 13, Cha 8.

Perícias: Condução +8, Escalar +7, Falar Idioma +1, Intimidar +5, Natação +5, Observar +5, Ouvir +5, Saltar +5, Sobrevivência +5.

Talentos: Especialização em Arma (Escopeta Militar), Foco em Arma (Escopeta Militar), Rapidez de Recarga, Tiro Estabilizado, Vitalidade Extra.

Idiomas: Alemão, Inglês (Britânico).

Lehigh

Humano Soldado 1/ Oficial 2

Fadiga: 1d10 + 2d6 (17 pontos de fadiga)

Vitalidade: 10

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 metros (6 quadrados)

Defesa Básica: 17

Reputação: +8

BBA: +2

Ataque: Revólver Médio +4 (3d4, 9 metros, 6 tiros)

Espaço/Alcance: 1,5m/ 1,5m

QE: Promoção; Favores +1; Inspirar

Confiança.

TR: Fort +2, Ref +1, Von +3

Habilidades: For 11, Des 13, Con 10, Int 13, Sab 11, Car 11

Perícias: Condução +5, Conhecimento (Militar) +7, Diplomacia +8, Escalar +4, Intimidar +4, Observar +4, Obter Informação +8, Ouvir +4, Operação de Sistema +5, Sentir Motivação +5.

Talentos: Amigável, Foco em Arma (Revólver Médio), Foco em Perícia (Sentir Motivação), Rapidez de Recarga.

Idiomas: Inglês (Britânico), Russo

Theodore Ardblair

Humano Soldado 2 / Oficial 4

Fadiga: 2d10 + 4d6 (29 pontos de fadiga)

Vitalidade: 11

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 metros (6 quadrados)

Defesa Básica: 17

Reputação: 9

BBA: +5

Ataque: Revólver Médio +7 (3d4, 9 metros, 6 tiros)

Espaço/Alcance: 1,5m/ 1,5m

QE: Promoção; Favores +2; Inspirar Confiança; Coordenação +1;

TR: For +4, Ref +2, Von +8

Habilidades: For 11, Des 12, Con 11, Int 13, Sab 15, Cha 18.

Perícias: Avaliação +7, Condução +6, Conhecimento (Militar) +10, Diplomacia +18, Intimidar +7, Observar +7, Obter Informação +15, Operação de Sistemas +6, Ouvir +7, Procurar +3, Sentir Motivação +13, Sobrevivência +7.

Talentos: Amigável, Corujão, Detalhista, Foco em Arma (Revólver Médio), Foco em Perícia (Diplomacia), Vontade de Ferro.

Idiomas: Inglês (Britânico), Alemão.

William Pyre

Humano Plebeu 2

Fadiga: 2d4 (6 pontos de fadiga)

Vitalidade: 10

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 metros (6 quadrados)

Defesa Básica: 10

Reputação: 0

BBA: +1

Ataque: -

Espaço/Alcance: 1,5m/ 1,5m

TR: For +0, Ref +0, Von +0

Habilidades: For 10, Des 11, Con 10, Int 11, Sab 11, Cha 10.

Perícias: Adestrar Animais +1, Condução +2, Conhecimento (Acadêmico) +1, Natação +1, Observar +2, Procurar +4, Profissão (Arquiteto) +8, Sentir Motivação +2.

Talentos: Detalhista, Foco em Perícia (Profissão [Arquiteto])

Idiomas: Inglês (Britânico)

Matthias Wilhelm

Humano Plebeu 2

Fadiga: 2d4+1 (7 pontos de fadiga)

Vitalidade: 9

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 metros (6 quadrados)

Defesa Básica: 10

Reputação: 0

BBA: +1

Ataque: -

Espaço/Alcance: 1,5m/ 1,5m

TR: For -1, Ref +0, Von +1

Habilidades: For 9, Des 11, Con 9, Int 15, Sab 13, Cha 11.

Perícias: Condução +2, Conhecimento (História) +4, Conhecimento (Militar) +4, Falar Idiomas 2, Natação +0, Observar +8, Ouvir +6, Procurar +3.

Talentos: Fadiga Extra, Prontidão.

Idiomas: Alemão, Francês, Inglês (Britânico), Russo.

Soldado Genérico

Humano Soldado 1

Fadiga: 1d10 + 4 (14 pontos de fadiga)

Vitalidade: 12

Iniciativa: +2

Deslocamento: 9 metros (6 quadrados)

Defesa Básica: 14

Reputação: 0

BBA: +1

Ataque: Pistola Média +4 (3d4, 10 metros, 16 tiros) ou Revólver Médio* +4 (3d4, 9 metros, 6 tiros).

Espaço/Alcance: 1,5m/ 1,5m

TR: Fort +3, Ref +2, Von +0

Habilidades: For 12, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 10

Perícias: Condução +6, Observar +4, Ouvir +4, Saltar +5, Sobrevivência +4.

Talentos: Foco em Arma (Pistola Média) ou Foco em Arma (Revólver Médio)*, Iniciativa Aprimorada; Fadiga Extra.

Idiomas: Alemão ou Inglês (Britânico)*

As estatísticas se referem a um Soldado Alemão. Estatísticas seguidas de um asterisco * são de um soldado britânico.

Observação: Como em um mundo 'atual' quase todas as pessoas podem dirigir (até mesmo um analfabeto consegue dirigir!), foi considerado que os Plebeus têm Condução como perícia de classe.

GURPS

ARMAS E EQUIPAMENTOS

Ferramenta de entrincheiramento: uma espécie de pá portátil, usada para escavar trincheiras. Pode ser dobrada até um tamanho de cerca de 0,5 metro para transporte. Em combate, faz dano de Bal+1 (contusão), sendo usada com a perícia Machado/Maça-2. Pesa cerca de 1,25 kg.

Baioneta: M1898, para os alemães. Usando a perícia Faca, faz Bal-2 (corte) ou GDP (perfuração) de dano (dano máximo 1d+2), com alcance de C,1 e C, respectivamente. Afixada ao rifle, usa a perícia Lança, e faz GDP+2 (perfuração), com alcance 1. Pesa cerca de 0,5 kg.

Detector de Metal: alcance de 1 hexágono, confere bônus de +4 para a Perícia Armadilhas na tentativa de localizar minas metálicas na superfície do terreno. Consiste em uma mochila, pesando 4 kg, e uma vara, de cerca de 3 kg.

Cortador de arame: uma espécie de alicate afiado para cortar arame farpado, pesando 1,5 kg.

Mochilas: fabricadas em couro ou lona, os modelos da época podiam carregar até 60 kg em equipamento. Vazia, uma mochila alemã M1895 com sua armação interna de madeira pesava cerca de 1,5 kg. Os britânicos faziam uso de uma inteligente inovação: o sistema de amarração M1908, em algodão, constituído por uma série de suspensores, cintos e alças interconectadas com o intuito de distribuir melhor o peso do equipamento preso a ele:

sacola com rações, utensílios para comer, itens pessoais, bainha da baioneta, ferramenta de entrincheiramento, cantil e bolsas de munição. Nas costas, uma espécie de valise em couro era presa ao sistema de amarração.

Sobretudo: os sobretudoos que equipavam os soldados de ambos os lados serviam como proteção contra a incessante chuva, além de mantê-los aquecidos nas odiosas trincheiras. Pesavam cerca de 1,35 kg, e ofereciam DP e RD desprezível. Uma versão mais pesada, em couro, pesava o dobro, mas oferecia DP1 e RD1 nas áreas 6, 8-14 e, se abotoado, 17-18.

Uniformes: constituídos de calças e camisa ou túnica, chapéu, quepe ou boina, meias e roupas de baixo, eram elaborados em lã, sarja ou algodão pesado. Pesavam em média de 3 a 4 kg, dependendo da constituição exata. O uniforme padrão britânico consistia em uma túnica em sarja khaki (M1902) com quatro bolsos frontais, calças do mesmo tecido com dois bolsos grandes, perneiras, botas baixas e um quepe. Já os alemães usavam o peculiar capacete M1895 Pickelhaube da tradição prussiana em couro (oferece DP1, RD1 nas áreas 3-4, pesa cerca de 0,9 kg), completo com uma ponta de bronze no topo, além do conjunto de túnica e calças M1907/10 em cinza de campo ("field gray") com elaboradas abotoaduras, dobras e falsos bolsos e botas de couro M1866 de cano alto (DP2, RD2 nas áreas 15-16, 1,8 kg). Cintos de couro eram obrigatórios em ambos os conjuntos de uniforme.

Granadas: em 1914, nenhum dos exércitos em conflito possuía granadas de qualidade mínima para uso em campo. Os britânicos experimentaram com um fusível de tempo adicionado a porções de HE (high explosive), mas este tipo de improvisação de campo não era comum. Os primeiros modelos factíveis de granadas começaram a aparecer nas trincheiras em 1915.

Short Magazine Lee Enfield rifle No. 1 Mark III, calibre .303: extremamente durável e confiável, o rifle de serviço da Força Expedicionária Britânica em 1914 havia sido adotado originalmente em 1898. Baseia-se num sistema de ferrolho e faz uso de um pente removível de dez cartuchos calibre .303. Pesa cerca de 4,5 kg e, nas mãos de um atirador

Nome	Malf	Dano	TR	Prec.	½ D	Max.	Peso	CdT	Tiros	ST	Rco	Custo
SMLE .303	Crit.	6d+1	14	+10	900	3500	4,5	1	10+1	12	-2	\$30
Mauser 98, 7,92x57mm	Crit.	7d	14	+11	900	3600	4,0	1/2	5+1	12	-3	\$25
Webley No.1 .455	Crit.	2d-1	11	+2	145	1450	1,35	3~	6	11	-1	\$40
Luger, 9x19mm	16	2d+2	9	+4	160	1700	0,9	3~	8+1	9	-1	\$25

experiente, ainda hoje é uma arma bastante letal.

Mauser 98, 7,92x57mm: o rifle padrão do Exército Alemão no início da Primeira Guerra era o Mauser, em calibre 7,92x57mm, adotado inicialmente em 1898.

Webley No.1 .455 Webley: o Exército Britânico adotou este revólver em fins da década de 1880. Robusto e pesado, era apreciado pelo poder de parada advindo de seu largo calibre (em GURPS, o dano que ultrapassa a RD é multiplicado por 1,5).

Luger, 9x19mm: uma das mais famosas pistolas de todos os tempos, a Luger, com seu perfil inconfundível, é facilmente associada ao Exército Alemão. Apesar de ser bastante precisa e simples de usar, não era uma arma muito confiável: freqüentemente emperrava ou falhava em combate. Pesa menos de um quilo.

Nova Perícia: Soldado/NT (Mental/Média), pré-definida como IQ-5 ou Tática-5 (GWW65)

Representa a habilidade básica de um soldado sobreviver no campo de batalha e levar a cabo um plano tático. Inclui atividades básicas de combate como saber quando disparar sua arma, escolher entre mover-se cautelosamente ou correr, reconhecer o som de diferentes armas, etc, bem como importantes regras de sobrevivência, como manter seus próprios pés secos e comer quando houver oportunidade, entre outros.

A perícia Soldado também serve como indicador da preparação e disciplina de um soldado. Durante ações militares, as tropas podem precisar fazer testes diários de Soldado, com falhas indicando inconveniências (como a perda de peças de equipamento) e falhas críticas significando desastres (o soldado se envolve num incidente de fogo amigo, por exemplo).

O treinamento militar representado pela perícia Soldado inclui lições básicas,

facilmente lembradas em uma variedade de assuntos relacionados os quais o soldado usualmente não domina. Como resultado, de acordo com o GM, a perícia pode substituir qualquer perícia militar apropriada, mas somente para uso comum em situações rotineiras (nos casos em que alguém com a perícia original receberia um bônus de +4 ou superior). Por exemplo, Soldado poderia substituir a perícia Engenharia (Combate) para construir uma muralha de sacos de areia ou cavar uma trincheira. Convém ressaltar que a perícia Soldado só pode ser usada para substituir perícias que, de uma forma ou outra, estejam contidas no treinamento usual do soldado em questão.

OPERA

Para OPERA é necessário o livro OPERA RPG da Comic Store Editora ou um dos sharewares lançados. É interessante também o uso do livro O Mais Longo dos Dias sobre a 2ª Guerra, ainda que essa aventura seja sobre a primeira guerra, muitas armas ainda eram usados nesse período assim como os títulos.

DEFINIÇÃO DA REALIDADE

Os personagens jogadores possuem 18 Pontos de Atributo para distribuir entre *Físico, Destreza e Inteligência*. O padrão para *Vontade e Percepção* é 6. A *Sorte* pode ser usada, dependendo do Mestre com pontos de atributo valendo 6 pontos. Pontos de Atributo. O cenário pode ser Muito Real ou Real (Pág78 - OPERA RPG). Os personagens recebem 3 x Inteligência + 10 Pontos de Criação. Aqui não há o uso de Diagrama de Resistência, visto que o uniforme de soldado não era tão bom para cobrir na época da 1ªGG, em todo o caso o uniforme pode ter absorção uniforme de soldado 0/1 (0) na área B e C e o capacete 2/1 (0) na área A1 e A3, sendo pior que o da

segunda guerra. Também não há citação de armas, mas use os dados das armas do módulo básico como exemplo. Considere a Webley MKIV similar a Colt M1911, apenas para adaptação. Em itálico estão as Características e Habilidades vêm d'O *Mais Longo dos Dias*. Caso não tenha, é sugerido adicionar Perícias com Armas.

William Pyre (27 PC)

Físico 6 Destreza 6 Inteligência 6 Vontade 6 Percepção 8

Características Físicas e Psíquicas: Código do Soldado (-2), Posto [Private] (0), Senso de Direção (2).

Habilidades Bélicas: Metralhadora (0).

Habilidades Físicas e Psíquicas: Língua [Inglês: Nativa] (0), Briga (2), Construção [Construção Civil] (2), Geografia [Cidade de Norwich] (3), Passatempo [Pôquer] (3).

James Lehigh (35 PC)

Físico 6 Destreza 5 Inteligência 8 Vontade 6 Percepção 8

Características Físicas e Psíquicas: Código do Soldado (-4), Devoção [Pátria: Inglaterra] (-4), Posto [Sergeant] (3), Prontidão (1)(4), Inteligência +1 (10 pontos).

Habilidades Bélicas: Metralhadora (0), Faca (0), Fuzil (0), Pistola (0), escolha três armas (2).

Habilidades Físicas e Psíquicas: Língua [Inglês: Nativa] (0), Briga (2), Correr (2), Escalar (2), Furtividade (2), Liderança (2).

Harry Burke (28 PC)

Físico 4 Destreza 7 Inteligência 7 Vontade 6 Percepção 8

Características Físicas e Psíquicas: Código do Soldado (-4), Posto [Private] (0), Senso de Direção (2), Sentidos Especiais (2: Visão e Audição), Recuperação Rápida (3), Anseio de Justiça (-6), Cobiça (-4).

Habilidades Bélicas: Revólver (0), Faca (0), Rifle (0), escolha um revólver (3) e um rifle (1).

Habilidades Físicas e Psíquicas: Língua [Inglês] (0), Língua [Alemão] (2), Briga (2), Correr (2), Escalar (2), Estratégia (3), Furtividade (3), Líbia (3), Orientação (3), Sobrevivência (2).

Brian Cardigan (32 PC)

Físico 8 Destreza 5 Inteligência 5 Vontade 6 Percepção 8

Características Físicas e Psíquicas: Posto [Sergeant] (3), Prontidão (1)(4), Excesso de Confiança (-4), Reputação Má (-4: Mercenário), Teimosia (-4).

Habilidades Bélicas: Metralhadora (0), Faca (0), Rifle (0), Pistola (0), escolha um rifle (3).

Habilidades Físicas e Psíquicas: Briga (2), Língua [Inglês: Nativa] (0), Língua [Alemão] (3), Correr (2), Escalar (2), Furtividade (2), Passatempo [Pôquer] (4), Ler Lábios (1), Liderança (2).

Capitão Theodore Ardblair (58 PC)

Físico 8 Destreza 5 Inteligência 5 Vontade 6 Percepção 8

Características Físicas e Psíquicas: Código do Soldado (-4), Devoção [Pátria: Inglaterra] (-4), Posto [Captain] (6), Carisma (2)(8), Prontidão (1)(4), Reputação Boa (4: Entre Subordinados).

Habilidades Bélicas: Metralhadora (0), Faca (0), Revólver (0), Pistola (0), escolha um revólver (3) e uma pistola (1).

Habilidades Físicas e Psíquicas: Língua [Inglês: Nativa] (0), Briga (2), Correr (2), Escalar (2), Estratégia (4), Furtividade (2), Liderança (4).

Matthias Wilhelm (25 PC)

Físico 4 Destreza 5 Inteligência 7 Vontade 6 Percepção 8

Características Físicas e Psíquicas: Devoção [Pátria: Alemanha] (-4), Prontidão (1)(4).

Habilidades Bélicas: Metralhadora (0), Faca (0), escolha uma metralhadora (1).

Habilidades Físicas e Psíquicas: Língua [Alemão: Nativa] (0), Língua [Inglês] (2), Briga (1), Correr (2), Escalar (2), Rastreamento (4), Furtividade (2).

Leutnant Frederik Kreisher (51 PC)

Físico 6 Destreza 6 Inteligência 6 Vontade 6 Percepção 8

Características Físicas e Psíquicas: Código do Soldado (-4), Devoção [Pátria: Alemanha] (-4), Posto [Leutnant] (3), Prontidão (3)(12).

Habilidades Bélicas: Revólver (0), escolha

dois revólveres (3).

Habilidades Físicas e Psíquicas: Língua [Alemão: Nativa] (0), Língua [Inglês] (3), Briga (2), Correr (2), Escalar (2), Estratégia [Militar] (4), Furtividade (2), Liderança (2).

Oberleutnant Hans Knötel (62 PC)

Físico 6 Destreza 6 Inteligência 6 Vontade 6 Percepção 8

Características Físicas e Psíquicas: Carisma (3)(12), Código do Soldado (-4), Devoção [Pátria: Alemanha] (-4), Posto [Oberleutnant] (6), Prontidão (1)(4), Fúria (-4), Intolerância (-6).

Habilidades Bélicas: Fuzil (0), Faca (0), Metralhadora(0), Revólver (0), escolha uma arma (3), duas (2) e três (1).

Habilidades Físicas e Psíquicas: Língua [Alemão: Nativa] (0), Língua [Inglês] (3), Briga (4), Correr (2), Escalar (2), Estratégia [Militar] (4), Furtividade (2), Liderança (4), Saque Rápido (3), Furtividade (3).

3D&T

É recomendado o uso do **Manual 3D&T** e do netbook **Segunda Guerra** de Ivan Piro, disponível no Espaço 3D&T. Os soldados para essa aventura devem ser construídos com 6 pontos, sendo novatos. Deve ser usada obrigatoriamente a desvantagem *Munição Limitada*. Se tiver o netbook, é recomendável usar os códigos de honra em alguns personagens. A pontuação geralmente é 6 por soldado mais 1 ponto por status, nesse caso Soldado começa com 0 pontos de status.

Kit Soldado

Custo: 1 ponto

Vantagem: gratuitamente Patrono (a organização militar), começa com PdF+1 (no máximo 5) e pode comprar Sobrevivência por 1 ponto.

Pontos de Vida e de Magia: Rx5

William Pyre (6 pontos)

F0, H1, R1, A1, PdF2, 5PdV, 5PdM.

Kit Soldado

Perícia: Especialização Pôquer (de Jogos)

James Lehigh (7 pontos)

F0, H3, R2, A2, PdF3, 10PdV, 10PdM.

Kit Soldado (Patrono: Força Expedicionária Britânica), Sobrevivência.

Desvantagens: Devoção (Capitão), Insano (Megalomaniaco), Má Fama.

Se tiver o netbook Segunda Guerra, inclua 1 ponto por *Hierarquia Militar*

Harry Burke (6 pontos)

F0, H2, R1, A1, PdF1, 5PdV, 5PdM.

Kit Soldado (Patrono: Exército Inglês), Sobrevivência

Vantagem: Sentido Especial (Visão Aguçada – Binóculo)

Desvantagem: Insano (Depressivo)

Brian Cardigan (6 pontos)

F1, H1, R2, A0, PdF2, 10PdV, 10PdM.

Kit Soldado (Patrono: Exército Inglês)

Perícia: Pôquer (Especialização de Jogo)

Capitão Theodore Ardblair (11 pontos)

F0, H3, R2, A1, PdF3, 10PdV, 10PdM.

Kit Soldado (Patrono: Exército Inglês)

Vantagem: Boa Fama

Se tiver o netbook Segunda Guerra, inclua 4 pontos por *Hierarquia Militar*

Matthias Wilhelm (3 pontos)

F0, H1, R0, A0, PdF1, 1PdV, 1PdM.

Kit Soldado (Patrono: Exército Alemão)

Leutnant Frederik Kreisher (9 pontos)

F0, H2, R2, A1, PdF3, 10PdV, 10PdM.

Kit Soldado (Patrono: Exército Alemão)

Se tiver o netbook Segunda Guerra, inclua 3 pontos por *Hierarquia Militar*

Oberleutnant Hans Knötel (12 pontos)

F2, H2, R2, A2, PdF5, 10PdV, 10PdM.

Kit Soldado (Patrono: Exército Alemão), Sobrevivência

Desvantagem: Insano (Homicida), Protegido Indefeso (-1: Matthias Wilhelm)

Se tiver o netbook Segunda Guerra, inclua 5 pontos por *Hierarquia Militar*



NETBOOK DE NATAL O SINISTRO SOM DO SILÊNCIO

Texto: Hugo Lima

Revisão: Marcelo Cortimiglia

Editoração: Gilvan Gouvêa

Capa: Paulo Ítalo

Ilustrações: Danilo Martins, Leonel Domingos, Marco Morte, H-Minus, Bruno Bottino, Bernardo Vieira, Érica Giroto, Cláudio Delamare, Patrícia Perez, Paulo Ítalo.

Adaptações: Adriano Mágico (Cães de Guerra), Domingos S. Neto (F.U.B.A.R.), Marcelo Cortimiglia (GURPS), Daniel Paes Cuter (3D&T, OPERA).

A **RedeRPG** deseja a todos um feliz natal e um ótimo ano 2006.

Continuem rolando os dados!

Paulo
Arrhenius
Ítalo