

Sumário

ARCANE WARFARE

A EVOLUÇÃO DAS REGRAS E A CLASSIFICAÇÃO DE TROPAS
por Filipe Martinspág. 2

SECÇÃO DE FOTOS

vários.....pág. 3

1º TORNEIO AWR

ÁGUIA IMPERIAL
por Eduardo Santos.....pág. 5

O SENHOR DOS ANÉIS

AMON HEN - UM CENÁRIO
por Fernando Sousa.....pág. 5

UMA JANELA PARA A HISTÓRIA

O ÁRDUO CAMINHO DA BELIGERÂNCIA, IV e última Parte
por Vitor Hugo.....pág. 7

ALEMANHA 1945

BERLIM, 25 e 27 de Abril
por José Ventura.....pág. 10

WOLF RUN

BD DE BATTLETECH
por João Monteiro.....pág. 12

Espaço de Encontro

ESPAÇO DE ENCONTRO DA AJSP

R. POSSIDÓNIO DA SILVA, 194 A

Horário de abertura

Sábados das 14h30 às 19h00

**NÃO ESQUEÇAM O
PAGAMENTO DAS
QUOTAS**

Aconteceu...

TORNEIO AWR - 28 de Maio no E.E.



O SENHOR DOS ANEIS – 23 de Julho no E.E.



NOTA

Nem o Editor nem a AJSP assumem qualquer responsabilidade pelas ideias expressas nos artigos dos colaboradores d'O Virote. Todos os colaboradores são informados previamente de que devem citar as fontes e a bibliografia utilizadas na concepção do seu artigo e que a utilização indevida ou abusiva de textos e livros de outros autores infringe as Leis de Direitos de Autor.

AWr

A EVOLUÇÃO DAS REGRAS E A CLASSIFICAÇÃO DE TROPAS

Desde os seus inícios, há cerca de dois anos atrás, o jogo de estratégia **Archane Warfare (AWr)** tem vindo a conquistar um espaço importante no seio da AJSP. A simplicidade e clareza das regras, entre outros factores, têm contribuído para este sucesso.

A primeira versão das regras **AWr**, 1.0, tinha como marca principal uma abordagem comportamental das unidades. Este era o mecanismo mais original das novas regras, gerido através das características que definiam as particularidades de comportamento das peças de jogo, chamadas unidades (no sentido verdadeiro da palavra: uno).

Outros pontos importantes eram uma relação coerente entre a dimensão das bases e a unidade de medida, para além de regras de movimento muito bem definidas.

Desde o início que o sistema de combate tentava evitar situações de bloqueio, por exemplo em que só uma unidade - ou até nenhuma delas - pudesse de facto vencer o inimigo de forma decisiva.

Mas a versão 1.0 retinha um sistema de resolução de combate baseado em 'dobrar' o inimigo. O problema desta abordagem é a sua rigidez, ou seja, a grande dificuldade em efectuar ajustamentos 'finos' às probabilidades do combate, a fim de reproduzir mais fielmente aquilo que historicamente nos parece correcto, sobre a eficácia relativa das unidades de tipos diferentes.

A compreensão deste problema exige uma abordagem técnica. Primeiramente há que considerar que a diferença possível dos resultados de d6 varia apenas entre um mínimo de 0 e um máximo de 5.

É então claro que matematicamente se os valores base de combate - após modificadores - forem de 5 contra 5 ou mais, é impossível dobrar (a maior diferença possível é de 6 para 11). Ora note-se que um combate de 5-5 ou 6-6 seria um combate entre forças equivalentes, portanto não faz sentido o bloqueio total. Terão de existir outros factores desequilibrantes para haver hipótese de desfazer o impasse, com todas as consequências que isso implica no tempo útil de jogo.

Para uma diferença marginal as probabilidades são muito díspares, de tal forma que o sistema tende em termos de probabilidades a "correr em sentido único". O exemplo clássico de 3 vs 4 mostra na prática uma elevadíssima probabilidade de 'dobrar' ou eliminar a unidade mais fraca e uma hipótese de 0% do contrário ocorrer.

Para uma diferença mínima de 1 ponto, em que se espera um combate quase equilibrado, as variações probabilísticas são portanto enormes.

Neste sistema de 'dobrar com D6' um ajustamento mínimo dos factores de combate de uma unidade conduz a variações probabilísticas radicais do resultado do combate, ou seja torna muito difícil a sua manipula-

ção num contexto de simulação histórica.

Estes factos motivaram a reformulação do sistema de combate para uma solução baseada na diferença dos resultados e não no seu valor absoluto, ou seja conduziu à versão 2.0.

Este novo sistema implicou uma reformulação profunda das regras e permitiu uma afinação fina do sistema, sem conduzir imediatamente a desequilíbrios sem base histórica que os justifique.

O melhor exemplo da facilidade de ajustamento foi a criação de uma tabela de vulnerabilidade, onde se pode introduzir um factor variável e gradual de desequilíbrio, afectando apenas o teste de moral, que por sua vez resulta da perda do combate. Neste sistema a dificuldade de passar o teste de moral depende directamente da severidade da derrota, sem mecanismos bloqueantes de 'tudo ou nada'.

Desde o primeiro momento foi patente a enorme potencialidade do novo sistema em termos de evolução das regras. Estas potencialidades permitiram o passo seguinte.

Se o jogo funcionava bem reparamos que em termos da execução das listas havia muitas unidades históricas de infantaria que não cabiam no sistema. Em particular foi discutido o significado histórico da classificação em *auxilia* (Ax).

Durante a elaboração das listas, verificou-se que havia tropa pesada, armada com arco, besta, lança, espada ou pique, à qual se deu as designações de *Bowmen* (Bw), *Crossbowmen* (Cb), *Spearmen* (Sp), *Heavy Infantry* (HI) [posteriormente *Edge* (Ed)] e *Pikemen* (Pk); e tropa ligeira [*Light Infantry* (LI) e *Skirmishers* (Sk)]. À infantaria intermédia que não disparava, e baseando-nos na designação do DBx, chamou-se *Auxiliares* (Ax).

Ora, foi precisamente com a *Auxilia* que os problemas começaram. Em primeiro lugar, temos o nome: *Auxiliares*, ou *Auxilia*, era um tipo de unidade que existia somente no exército romano e que, na realidade, não configura nenhum tipo especial de tropa. Os *auxiliares* estavam armados, na pior das hipóteses, como era costume entre o seu povo de origem, e na melhor das hipóteses, como legionários, eventualmente "aligeirados"; as *Auxilias* também incluíam tropas montadas, não



Situacao de combate: a cavalaria ligeira Numida à direita dá +1 factor de combate à cavalaria Romana. As bases com 2 figuras por base são ligeiras, com 3 são médias e com 4 sao pesadas.- Foto de Jerboa.



Uma pequena unidade blindada, conseguindo avançar pela *Wilhelm-Strasse* até à vista da Chancelaria – Foto de J.Ventura.



Legolas e Aragorn cercados por Uruk Hai com sedentos de sangue – Foto de Fernando Sousa

sendo, portanto, meramente peões. Mas como a designação Ax se aplicava também a tropas Helénicas, Celtas, Indianas, etc, a utilização generalizada do nome dum tropa de um exército específico parecia incorrecta.

O caso específico dos trácios foi muito importante pois, segundo o modelo então vigente, o seu exército seria quase todo classificado como Ax. Contudo, Tácito afirmou que a infantaria Trácia ("típica" Ax) se viu em grandes dificuldades num bosque devido ao comprimento das hastes das suas armas tipo foice. Tal experiência revelava a inadequação da classificação Ax. Neste âmbito, foi o Gabriel quem espoletou a discussão ao propor o fim da designação Ax e classificar tudo como Sp, HI, LI e Sk.

Contudo, ao simplificarmos as designações, enfraqueceríamos os fortes e fortaleceríamos os fracos (exércitos com muitos Sp teriam de combater em igualdade de circunstâncias contra exércitos teoricamente mais fracos mas cujas Ax teriam sido "promovidas" a Sp). Além do mais, onde é que iríamos inserir aquelas tropas que não eram nem pesadas nem ligeiras? Para o Gabriel, aparentemente, o mais importante era o armamento ofensivo, mas para mim isso não era assim tão evidente.

Tomemos por exemplo o *thureophoros* e o *hoplita*. Ambos usavam lança. O *hoplita* estava também pesadamente armado com capacete, couraça, grevas e *hoplon* (escudo) em bronze; o *thureophoros* usava somente um capacete metálico e um *thureos* (escudo de madeira). O *thureophoros* não era nem tão pesado como o *hoplita* nem tão ligeiro como um *psilos*. Consequentemente, não poderia ser classificado, nem como Sp (porque era a mesma designação o *hoplita*) nem como LI. Como resolver este problema?

Foi então na sequência de uma sessão de *brainstorming* que a solução foi encontrada. Tudo se resumia, basicamente, a uma questão de padrão do padrão que estava a ser utilizado: as tropas pesadas eram a medida para todos nos peões.

Como toda a gente no mundo dos jogos de estratégia, e por via de uma "deformação profissional", para nós o padrão do *spearman* e do *swordman* era, respectivamente, o *hoplita* e o legionário, ou seja as tropas mais pesadas de cada tipo. Ora, nós chegámos à conclusão que este padrão estava errado. Na realidade, a maioria dos soldados da Antiguidade e da Idade Média eram precisamente os soldados médios a quem nós chamávamos de Auxiliares: quem levava lança era o *spearman*, e quem levava espada era o *swordman*; os *hoplitas* e os legionários não eram mais que a sua versão "pesada" e, portanto, a excepção, e não a regra.

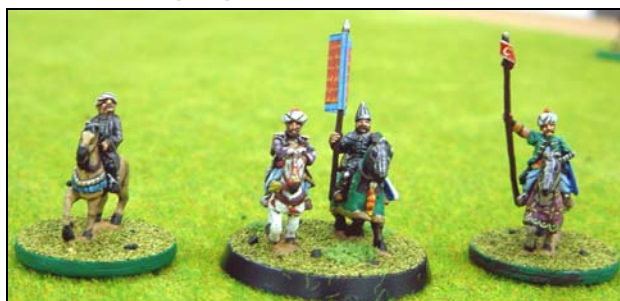
O que havia então que fazer era criar uma sub-classificação [*Heavy* (H); *Medium* (M) e *Light* (L)]. Ao fazê-lo conseguimos com sucesso adaptar o jogo à realidade, que sempre foi o nosso objectivo.

Este tipo de classificação tem-nos permitido solucionar uma série de problemas que, de outro modo, teriam uma resposta insatisfatória. Vamos a exemplos:

Como sabemos, os persas usavam profusamente os *thanuvabara* ("portadores de arco" – arqueiros), que eram a base da sua infantaria. Por vezes, esses



Unidade que disparam em AWr, com o historicamente...



...Cadeia de Comando em AWr. Um SCo ladeado por dois FCo - Fotos de Jerboa.

thanuvabara protegiam-se atrás dos *sparabara* ("portadores de escudo") e dos seus grandes escudos.

Usando a classificação clássica, para simular este tipo de dispositivo teríamos de colocar uma unidade Ed à frente de uma unidade Bw. Contudo, sendo os *sparabara* somente 1/10 do total dos homens, este tipo de dispositivo distorceria a proporção *sparabara*/*thanuvabara*. Com o actual sistema de classificação, a solução torna-se mais fácil: a unidade da frente, ou ambas, são convertidas em BwH; mantém-se o potencial de tiro e o factor de combate; e as unidades adquirem protecção extra, o que simula perfeitamente a existência de uma grande escudo à frente da formação.

Outro exemplo é-nos dado pela classificação dos "*peltastas* de Ificrates". Ificrates foi um general Atenense que, por volta de 379 A.C., descobriu que podia rearmar os seus *peltastas* (ou *peltephoroi*), que eram tropa ligeira, com uma couraça de linho e um grande escudo, mais leve que o *hoplon*. Como arma ofensiva estes *peltastas* levavam uma lança com 3,6 metros. Pelo tipo de armamento e, sobretudo, pela evolução histórica destes *peltastas*, eles não podem ser classificados, nem como Sp, nem como Ax, mas sim como PkM (*Pikemen Medium*): são mais móveis e têm maiores factores de combate que os *hoplitas*, mas não estão pesadamente armados. Ou seja, são precisamente o tipo de tropa que derrotou os espartanos em Leuktra e Mantinea.

Para concluir, penso que, neste momento, o sistema de classificação de tropas em AWr amadureceu plenamente e já nos permite cobrir um enorme espectro de situações. Às classificações básicas (Bw, Cb, Ch, Cm, Cv, Ed, Pk e Sp) adicionámos as sub-classificações H, M ou L, e o A do *horse-archer* e o B dos bandos. Este sistema, simples, e intuitivo e, acima de tudo, muito fácil de aprender, torna AWr um jogo instrutivo, divertido e fácil de jogar. E mais importante ainda, pelo menos na minha óptica: AWr é um jogo historicamente verdadeiro.

Filipe Santos Martins



Mais uma vez o Casimiro leva tudo; 1º Lugar no 1º Torneio AWR...



...e jogo decisivo da 4ª ronda entre o Mendes (2º Lugar) e o Casimiro. - Fotos de Jerboa.

1º TORNEIO AWR Águia Imperial

O 1º Águia Imperial em Arcane Warfare (AWr) foi realizado no Espaço de Encontro em 28 de Maio 2005 ainda na versão 2.0 e foi jogado em 4 rondas a 50AP (versão de jogo reduzido).

É de notar o enorme interesse demonstrado pela Society of Ancients que patrocinou o evento com uma placa de vencedores e várias Publicações suas além de uma Moeda Diocleciana atribuída ao Primeiro Lugar, e também do enorme apoio da Brigada Tripeira que se deslocou mais uma vez em massa ao sul para participar neste Torneio.

Segue a Classificação Final deste 1º torneio de AWR;

ID	Name	WDL	SOS	SOOS	GAM	Army
1	Pedro Casimiro	6	9	61	54	III/24 Middle-East City Kingdoms
2	Filipe Martins	5	15	59	49	III/22 Greek-Bactrian
3	Jose Miguel Mendes	5	14	55	43	III/28 Classical Roman
4	Antonio Silva	5	12	61	53	III/8 Early Germanic
5	Hugo Ximenes	3	15	57	43	III/8 Early Germanic
6	Vitor Hugo Amorim	2	18	49	23	III/2 Galic
7	Jose Pargana	2	13	55	44	II/11 Macedonian
8	Jose Jerboa	2	0	0	0	III/17 Pre-Islamic Arab
9	Fabiano Ferramosca	0	16	51	24	II/22 Greek-Bactrian

Na próxima edição apresentaremos algumas reportagens sobre o 1.º Torneio de AWR de Vila Nova de Gaia que se realizou no passado dia 22 de Outubro.

Eduardo Santos

Amon Hen- Um cenário de "O SENHOR DOS ANÉIS"

Primeira Parte - O Massacre da Irmandade

Introdução "histórica"

Amon Hen – traduzido literalmente como o Monte do Olho, foi edificado pelos antigos Gondorianos, restando na Terceira Era algumas ruínas entre as colinas arborizadas nas margens do Anduin, testemunhos de uma glória passada.

Foi neste local que a Irmandade do Anel se dividiu, após um ataque brutal por parte dos Hুরু-Hai de Isengard, enviados por Saruman com o objectivo de capturar os halflings.

Segundo reza a história, o resultado foi a captura de Merry e Pippin, a morte de Boromir, e a dispersão dos restantes membros. No cenário que realizámos, o resultado foi bastante diferente... para pior!

O cenário

O cenário e as forças utilizadas foram o mais fiéis possíveis ao indicado no cenário oficial no primeiro livro de regras "The Fellowship Of The Ring".

As forças em presença foram, do lado da Luz, a Irmandade tal como saiu de Lorien, ou seja sem Gandalf (na altura dado como perdido) e com o equipamento fornecido pelos Elfos, como as capas élficas. Do lado das Trevas, 35 ferozes Hুরু-Hai, com espada e escudo, 5 Hুরু-Hai com arco orc, comandados por Lurtz, o seu terrível capitão, com problemas de mau hálito.

O objectivo da Irmandade era escapar pelo topo Sul com todos os seus membros. O objectivo dos Hুরু-Hai era capturar dois membros da Irmandade.

O cenário impunha que a Irmandade começasse dispersa, com Frodo no monte secundário, outro membro no monte principal, e com os restantes a pelo menos 14 cm uns dos outros. Os Hুরু-Hai entravam pelo bordo Oeste.

O jogo

Em vez de relatar em detalhe a evolução do jogo, o que se tornaria entediante (estas coisas não se contam, jogam-se), vou apenas fazer um resumo para dar uma ideia do que aconteceu, complementando o texto com imagens ilustrativas, tiradas por uma micro-câmara instalada no dorso do conhecido "pirilampo do Gandalf", que por ali andava, até levar um tabefe de um Hুরুk-Hai ☺.

A Irmandade ficou dividida em três grupos:

Grupo 1. Os Hobbits, com excepção de Frodo, foram colocados perto do ancoradouro, com o objectivo de escapar por barco.

Grupo 2. Aragorn e Legolas, por estarem armados com arco, foram seleccionados para cobrirem a retirada de Frodo, recuando com ele.

Grupo 3. Boromir, que começou em cima do monte principal, e Gimli, que o apoiaria, deveriam ir recuando e esperar pelo Grupo 2 para saírem juntos da mesa.

Mas nem tudo correu como planeado.

Após uma troca inicial de setas entre Legolas e os arqueiros Hুরুk-Hai, o primeiro ficou ferido, tornando-o muito mais cauteloso, e obrigando Aragorn a fazer de ama seca de um elfo adulto, enquanto Frodo colocava o Anel para sair de fininho de uma situação apertada.

A decisão de Boromir e Gimli de esperar pelo Grupo 2 revelou-se desastrosa para Gimli, que foi a primeira baixa da Irmandade. Confiante no seu factor de Defesa de 8, deixou-se envolver numa luta com Lurtz e cinco Hুরুk-Hai sedentos de sangue, que não lhe perdoaram a ousadia.

Aproveitando-se da confusão geral, o Grupo 1 embarcou tranquilamente e zarpou rio abaixo, observando impotentes o massacre gradual dos seus amigos.

De facto, os tiros de Legolas e Aragorn não se revelaram suficiente para manter os Hুরুks à distância, sendo obrigados a combater corpo a corpo. Levaram uns quantos Hুরুk-Hai com eles, mas acabaram por tombar, um após o outro.

Entretanto, contra todas as expectativas, e contrariando o resultado "histórico", Boromir foi-se aguentando, despachando sempre um ou dois Hুরুks por jogada,



...Hুরুk-Hai a nascerem de todos os cantos do cenário - Foto de F. Sousa.

incluindo o próprio Lurtz. Vendo tudo perdido, os Hobbits encheram-se de coragem e desembarcaram, enfrentando os arqueiros Hুরুks com pedras e cabeçadas na barriga. O resultado não foi no entanto proporcional à coragem demonstrada, com a morte de Pippin e Sam ferido. Quando se pensava que as coisas já não podiam ficar pior, Frodo, que, ainda invisível, se estava a aproximar de Boromir, falhou o lançamento de controle do Anel, tendo o lado das Trevas aproveitado para o fazer tirar o Anel, o que aconteceu quando estava praticamente rodeado de Hুরুks, com o resultado que se adivinha...

O cenário terminou com a saída pelo bordo Oeste dos corpos inanimados de Gimli e Frodo, uma vitória retumbante das forças das Trevassss.

Moral da História.

Apesar da trepa monumental que a Irmandade levou, todos os jogadores se divertiram imenso, dando por bem empregue o tempo investido no cenário e no jogo em si. Depois das férias há mais.



... e ao contrário da história Boromir não morreu ... - Foto de F. Sousa.

Segunda Parte – A Desforra da Irmandade

Introdução

Terminei a 1ª edição deste cenário com a sensação de que a Irmandade podia/devia ter feito melhor, se houvesse mais coordenação entre as personagens. Tendo também em consideração o investimento de tempo feito no terreno para o cenário, tínhamos duas boas razões para realizar o cenário uma segunda vez, e dar uma segunda oportunidade aos bons da fita.

O jogo

Usando o mesmo cenário, a Irmandade organizou-se agora de forma ligeiramente diferente da última vez:

Grupo 1. Tal como no cenário anterior, onde se verificou ser esta a forma mais fácil de safar os Hobbits de pernas curtas, o Grupo 1 foi constituído por Sam, Merry e Pippin, colocados perto do ancoradouro, com o objectivo de escaparem por barco.

Grupo 2. Legolas ficou com a missão de tomar conta de Frodo, com a recomendação de usar mais as pernas e

menos o arco, de forma a não se deixar envolver em combate corpo a corpo com os Huruks. Frodo, que segundo o cenário, tinha de começar em cima do segundo monte, deveria seguir o mais em linha recta possível para o bordo de saída, sem olhar para trás, colocando o anel se necessário.

Grupo 3. Este grupo, constituído pelos pesos pesados Boromir, Gimli e Aragorn, deveria aguentar o grosso dos Huruks durante o máximo de tempo possível, tirando partido de todo o terreno defensável, dando tempo aos outros grupos de se aproximarem do bordo de saída.

Os maus da fita dividiram-se em dois grupos, um para caçar os hobbits e o elfo (se lhe conseguirem ferrar o dente), e outro para esmagar o grupo mais forte da Irmandade.

Desta vez as coisas correram melhor para as forças da Luz:

Os hobbits do Grupo 1 saltaram calmamente para os barcos, fazendo um passeio sem incidentes rio abaixo, admirando as vistas, enquanto iam petiscando umas lembas. Alguns Uruks ainda tiraram umas medidas, pensado na hipótese de tomar os barcos de (as)salto, mas não chegaram a ter a oportunidade.

Frodo safou-se aplicando a definição de linha recta, caminho mais curto entre dois pontos, desde que esteja livre de Uruks. Legolas foi ferido numa escaramuça com alguns Huruks, e posteriormente foi posto a dormir, para ser empacotado e transportado para Isengard. Saruman tinha pedido um hobbit, mas os Uruks estavam a ficar desesperados e não queriam voltar de mãos vazias. Afinal também tinha orelhas em bico!

Este foi talvez o erro principal cometido pelo Uruks. Se tivessem morto Legolas, o melhor resultado possível para a Irmandade era um empate. Assim, devido à proximidade do Grupo 3, que tinha já dado conta de boa parte dos Uruks, incluindo Lurtz, Legolas foi resgatado e Boromir, Aragorn e Gimli, costas com costas, deram boa conta do recado. Entretanto as baixas dos Uruks chegaram aos 50%, fazendo com que comesçassem a testar a Coragem, todas as jogadas, o que fez com que o jogo virtualmente acabasse.

A tabela abaixo mostra os estragos que a Irmandade fez, verificando-se que, mais uma vez, Legolas ganhou a aposta com Gimli.



...Legolas a ser resgatado por Aragorn - Foto de F. Sousa.

Personagem	Baixas infligidas
Aragorn	11
Boromir	12
Gimli	6
Legolas	7

Os hobbits não molharam a sopa, mas o facto de se terem conseguido manter vivos e de boa saúde já foi uma boa contribuição para a causa da Irmandade.

Fernando Sousa

Uma Janela para a História

Por Vitor Hugo

- O ÁRDUO CAMINHO DA BELIGERÂNCIA - IV Parte e última

A vitória dos radicais

Em consequência da revolução de 14 de Maio, formava-se agora um novo Governo. Alegadamente nacional, contava com a participação dos partidos da Republica, estando em maioria os democráticos. Para primeiro-ministro escolhia-se José de Castro, um independente mas próximo do Partido Democrático. As primeiras atitudes no novo executivo seriam em declarar nulos os actos legislativos do anterior governo e convocar o congresso para resolver a questão eleitoral.

Reunido o Parlamento e restabelecida a legalidade constitucional, a nova lei eleitoral retomava basicamente os mesmos princípios de 1911 e 1913, mas incluía agora o voto dos militares.

Conforme se esperava, realizadas as eleições, a vitória eleitoral surgiu esmagadoramente ao Partido Democrático. Desta forma, os radicais dominavam agora as instituições governamentais e o aparelho de Estado e mesmo a Rua em Lisboa. No entanto, não controlavam o País ¹.

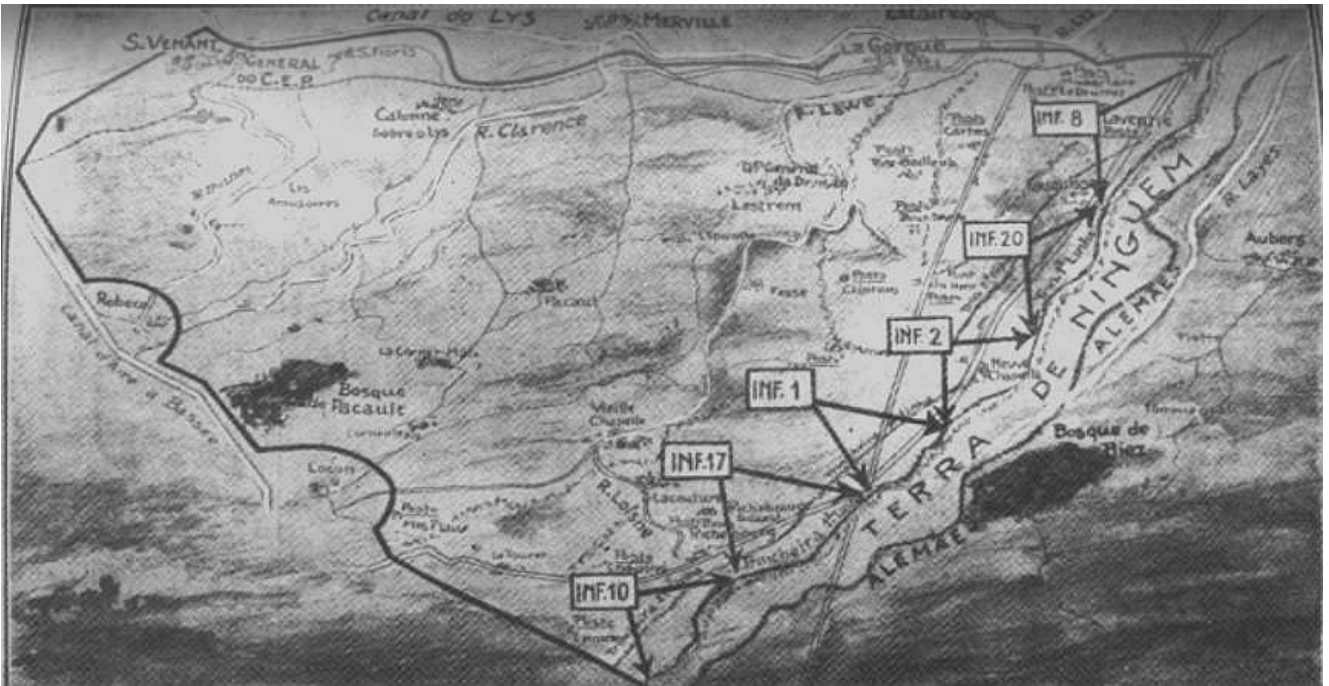
Porém, dentro do regime, continuavam as clivagens entre radicais e moderados. Controlado o estado e o regime faltava agora um objectivo aos radicais, nacionalizar a Republica. E, a guerra oferecia essa oportunidade. Ou seja, um objectivo que unisse em torno do governo e do regime todos os portugueses. Esta tentativa de afirmação da política interna cruzava-se com a estratégia de defesa nacional a nível externo.

Com a vitória nas eleições e com uma maioria absoluta, o Partido Democrático constituía um novo Governo pela mão de José de Castro. Nele, apareciam Norton de Matos e Augusto Soares, dois intervencionistas convictos que formariam a chamada "equipa da guerra" ².

Perante o programa do governo de consolidação do regime e defesa nacional manifestavam-se de novo os partidos. Os democráticos, faziam confundir no seu discurso o apoio ao governo e o apoio à nação. Os evolucionistas afirmam a sua intransigente oposição interna e reafirmavam a sua posição perante a guerra.

¹ Cf. Nuno Severiano Teixeira, *ob. cit.*, p. 314.

² Cf. *id. ib.*, p. 317.



Mapa da frente de La Lys aonde os Portugueses estiveram entre 1916 /18.

Os unionistas reafirmavam também a posição tradicional do partido. Socialistas e católicos preferiam o silêncio.

Ao nível externo procurava-se agora afirmar o novo Governo. A Alemanha continuava a sua política de protestos sem querer declarar a guerra. A França acolhia favoravelmente o restabelecimento da legalidade constitucional. A Inglaterra com frieza e sem hostilidade receava o retorno ao intervencionismo. Este receio inglês repartia-se de duas formas: custear a intervenção portuguesa, em virtude do estado das finanças portuguesas; e o facto de Portugal poder mais tarde reivindicar uma posição num possível futuro acordo geral no pós-guerra. Portanto, os ingleses evitavam compromissos que lhe reduzissem a manobra diplomática mais tarde.

Relativamente a Espanha, o envio de uma armada durante o período revolucionário de 14 de Maio a Lisboa, seria explorada pela propaganda intervencionista renovando o tema do «perigo espanhol». Este facto, seria mais um pretexto para a unidade dos portugueses e para a intervenção na guerra europeia, como a única saída perante uma Espanha neutra.

Normalizadas as relações diplomáticas com a França e com a Espanha e em virtude da posição Alemã não se alterar, a posição portuguesa dependia agora do Foreign Office. A primeira tentativa do governo português para pressionar a sua aliada era através da estratégia africana. A cooperação num teatro periférico de forma efectiva que pudesse levar à beligerância e à clarificação do estatuto internacional do país. Porém, a capitulação alemã em África gorava a estratégia africana.

Não desistindo a "equipa da guerra" preparava nova cartada: a estratégia europeia. Para a conseguir elaboraram-se duas táticas: forçar a Inglaterra e provocar a Alemanha. Relativamente a uma declaração de guerra à Alemanha o Foreign Office aconselhava a que Portugal não fizesse a menos que ela fosse provocada. Londres não se opunha à beligerância mas

tornava-a difícil ou quase impossível. Qualquer declaração de guerra feita à Alemanha deveria ser da responsabilidade do Governo português e não por obrigações da Aliança. Falhava assim a tentativa de forçar a Inglaterra.

Ao mesmo tempo, desenvolvia-se uma tática de quase provocação junto de Berlim que tinha como objectivo a declaração de guerra da Alemanha a Portugal. Era a forma de contornar o Foreign Office e atingir a beligerância. Mas também esta tática falhava.

Contudo os trunfos não estavam esgotados. Restava ainda um último recurso: os navios Alemães surtos em portos portugueses.

Internamente o governo começava a preparar o país para a guerra dotando-o de uma economia capaz de minimizar as questões de subsistência e evitar a conflitualidade social.

Em função de uma crise ministerial em Novembro de 1915, José de castro apresenta a demissão e seria substituído por Afonso Costa, à frente de um governo agora inteiramente democrático.

No seu programa de governo Afonso Costa procurava: "concretizar os compromissos com Inglaterra e os seus aliados, assegurar a neutralidade espanhola, organizar e reequipar o instrumento militar, e preparar a economia para a guerra" ³.

Mais uma vez reagem os grupos parlamentares. Os evolucionistas mantinham a tradicional posição, sendo uma oposição menos violenta e mais rigorosa do que a anterior.

Os unionistas contestavam o carácter nacional do governo e a guerra europeia. As forças políticas exteriores ao campo republicano davam o seu apoio ao governo mas condicionado à resolução de alguns problemas que afectava as classes trabalhadoras.

³ Nuno Severiano Teixeira, *ob. cit.*, p. 336.

O partido católico a nível interno reclamava a revisão da Lei da Separação, mas apoiava a política externa. Os monárquicos dividiam-se na questão dinástica e na posição perante a guerra. Os constitucionalistas sacrificavam a questão do regime aos interesses nacionais, eram aliadofílos. No entanto a grande maioria era manifestamente germanófila, mais por oposição à República do que por convicção.

Porém, os ataques ao governo de Afonso Costa vinham fundamentalmente da esquerda: movimento operário e sindicalista (socialistas e anarquistas). Os sindicalistas e os revolucionários anarquistas continuavam a sua propaganda pacifista e antimilitarista. No entanto entre os anarquistas surgiam as primeiras posições patrióticas. A intervenção na guerra significava a luta pela liberdade. O movimento operário e sindical manteve sempre a sua posição contra a guerra. A partir de Janeiro de 1916, a União Operária Nacional organizou em diversas localidades do país manifestações contra a carestia da vida e a guerra. Ao mesmo tempo diversos motins estalavam tanto nas zonas rurais como nas cidades. A sua repressão por parte do Governo levou-o a perder pontos na opinião pública. Para Afonso Costa, a intervenção na guerra era cada vez mais o elemento chave para a estabilidade política e unidade nacional.

Entretanto o Governo prosseguia na criação de condições de ordem económica e militar para qualquer hipótese de intervenção no teatro europeu. Era necessário contribuir um empréstimo para reequipar e modernizar as forças armadas.

Para além disso seria também importante preparar a opinião pública. Este objectivo seria conseguido através de uma campanha de propaganda aliadofíla e pró-intervencionista a quem apenas se lhe oporia Brito Camacho⁴.

Faltava agora definir a estratégia diplomática. Afonso Costa opunha-se vivamente à atitude servil de Portugal para com a Inglaterra. Pretendia-se uma presença nacional autónoma e paritária no quadro da «Entente». Contudo, as limitações portuguesas ao nível geopolítico e geoestratégico colocavam a estratégia portuguesa à mercê da Inglaterra no quadro da Aliança.

Passou-se a uma nova ofensiva diplomática de pressão. Pretendia-se que a Inglaterra reconhecesse as violações de neutralidade de forma a que evocasse a Aliança e que se comprometesse definitivamente. Mais uma vez se dava importância ao perigo da anexação espanhola. Ao mesmo tempo tentava-se evitar por parte da Inglaterra, mão livre em futuras negociações no pós-guerra.

Para prosseguir na defesa interna e externa da República o Governo preparava uma nova estratégia que tinha como objectivos: garantir a neutralidade Espanhola, provocar a Alemanha e forçar a Inglaterra.

O primeiro dos objectivos, a normalização das relações Portugal-Espanha seria assegurado no princípio de 1916 através da celebração de um tratado de comércio e navegação. Em caso de intervenção portuguesa a



Portugueses em treinos com mascarar de gás.

Espanha manter-se ia neutral. Em relação à Alemanha continuava a política de afrontamento.

Em Setembro de 1916, um artigo no *Times* sobre «Portugal e a guerra», explicitava a ajuda portuguesa e as diversas quebras de violação à neutralidade. Este facto, levou ao reconhecimento verbal do ministro inglês em Lisboa, reafirmando o cumprimento das obrigações da Aliança.

Pretendia agora o Governo de Lisboa obrigar a Inglaterra a uma reconhecimento oficial do papel de Portugal para a entrada na guerra. Iria agora jogar-se a cartada definitiva: o pedido britânico para a utilização dos barcos alemães. A forma como o Governo britânico pretendia que se fizesse a requisição dos barcos, sem uma declaração de guerra evitava novamente o risco da beligerância.

Juntou-se ainda à necessidade de um empréstimo português a utilização dos barcos por parte da Inglaterra, estabelecendo-se uma contrapartida para a obtenção do empréstimo que possibilitaria o financiamento da intervenção militar.

Entre resistências portuguesas e ameaças inglesas a necessidade da tonelagem levou à cedência do gabinete de guerra inglês.

A 10 de Fevereiro de 1916, o Foreign Office aceitava invocar a Aliança. Obtido o objectivo táctico de forçar a Inglaterra era agora o momento de ganhar a derradeira batalha diplomática.

No parlamento a tomada de posição inglesa ao abrigo da Aliança levou a que não se ouvisse uma voz discordante.

Apesar da política de afrontamento a Alemanha procurou sempre resolver a questão dos barcos procurando negociar uma forma de conciliação. Caso contrário seria inevitável uma ruptura. Era precisamente esta atitude que o Governo português tanto esperava. Intransigente na sua atitude de requisição dos barcos, contra vontade do governo Imperial, a posição nunca se alteraria. Finalmente a apreensão dos navios, numa intenção de provocação terminou com a Declaração de Guerra em 9 de Março de 1916.

Conclusão

A Grande Guerra foi um grande conflito internacional, típico da divisão inter-imperialista do mundo, envolvendo dois blocos opostos, com os seus respectivos aliados.

⁴ Cf. id. *ib.*, p. 352.

Todos os países europeus se iriam organizar, escolhendo o campo de beligerância em que iriam actuar, em função das suas dependências. É neste quadro geral que se instala o debate em Portugal. A dependência com a Inglaterra, limitava a discussão em Portugal acerca da Grande Guerra. Toda e qualquer atitude que se viesse a tomar só podia ser tomada no quadro da Aliança britânica. Assim, a questão era saber até onde é que a Aliança com a Inglaterra poderia levar Portugal.

Ninguém punha em causa travar-se a guerra em África. O combate e a participação na Europa é que dividia opiniões.

Por um lado, os intervencionistas, que pretendiam: quebrar uma certa hostilidade face à jovem República portuguesa, perante uma Europa monárquica; conquistar um estatuto autónomo que sacudiria a tutela britânica; afirmação da soberania perante a Espanha; garantir a independência das colónias e um lugar na conferência de paz; e ainda, o consenso nacional através do esforço patriótico. A ideia de Portugal intervir na guerra era extremamente impopular e tinha uma base social muito estreita, sendo apoiada sobretudo pela esquerda republicana e pelos sectores económicos.

Opunha-se à intervenção a direita republicana. Apenas se a Aliança o exigisse, a Inglaterra o pedisse ou o país o permitisse, deveria Portugal participar no conflito europeu.

Monárquicos, a maioria de anarquistas, a União Operária Nacional, o exército e a opinião pública eram contra a guerra. No entanto, a intervenção em África era de consenso geral entre intervencionistas e não-intervencionistas.

Este árduo caminho para a beligerância, é afinal de contas, a estratégia radical e intervencionista do Partido Democrático no aproveitamento das condicionantes externas e da conjuntura internacional para conquistar objectivos internos: a unidade política de todos os republicanos e a união de todos os portugueses em torno de «um governo nacional». Desta forma, os democráticos conseguiam não só neutralizar as posições extra-parlamentares, comprometer os moderados no seu projecto político, obter a estabilidade governativa, mas sobretudo conseguiram tornar nacional o seu projecto.

Em suma, a beligerância activa e intervenção no teatro europeu levou à consolidação do governo, à legitimação da República e o reforço do Partido Democrático, que se empenhou na estratégia de levar Portugal à Grande Guerra.

Bibliografia

- RAMOS, Rui, As guerras da República, In *História de Portugal*, Direcção de José Mattoso, Lisboa, Estampa, Sexto Volume, 2001.
- SERRA, João Bonifácio, A República e a guerra, In *Portugal Contemporâneo*, Direcção de António Reis, Lisboa, Alfa, Terceiro Volume, 1990.
- TEIXEIRA, Nuno Severiano, *O Poder e a Guerra 1914-1918; Objectivos Nacionais e Estratégias Políticas na Entrada de Portugal na Grande Guerra*, Lisboa, Estampa, Colecção Histórias de Portugal, N.º 25, 1996.

- TEIXEIRA, Nuno Severiano, Portugal na «Grande Guerra» 1914-1918; as razões da entrada e os problemas de conduta, In *Portugal e a Guerra. História das intervenções militares portuguesas nos grandes conflitos mundiais (sécs. XIX-XX)*, coord. De Nuno Severiano Teixeira, Lisboa, Edições Colibri, 1998, pp. 55-69.
- VALENTE, Vasco Pulido, *A "República Velha" (1910-1917)*, Lisboa, Gradiva, Col. *Trajectos*, n.º 41, 1997, pp. 35-104.

Copyright : © Vitor Hugo, 2004

BERLIN

ALEMANHA, 25 e 27 de Abril 1945

regras Grupo de Combate

Alemanha, 25 de Abril de 1945, 16,00h

Enquadramento Histórico:

A partir do dia 24 de Abril 1945, Berlim encontra-se cercada pelas forças soviéticas. As diversas unidades alemãs formadas de uma forma *ad hoc* tentam resistir o máximo, incentivadas pelos relatos de violações e outras acções perpetradas pelas forças invasoras, divulgadas pelo ministro da propaganda *Goebbels*.

Para as forças soviéticas iniciou-se a segunda fase do ataque, com a redução sistemática das defesas nazis. Fortemente apoiados por elementos blindados, as unidades de assalto, vão reduzindo de forma metódica os pontos fortes alemães, centrando-se nas grandes vias de acesso ao centro da Cidade - avenidas e vias ferroviárias. Após uma primeira tentativa falhada de assalto às imediações da importante estação de comboios suburbana de *Görlitzer*, as forças da Guarda tentam de novo lideradas pelo *Komsomol Nikolai Gorshelev*.

Nas memórias do Marechal Zhukov, consta a seguinte referência "...o extraordinário líder *Komsomol Kapitan N. Gorshelev*, morreu de uma forma heróica no dia 25 de Abril, inspirando pela sua acção e exemplo, no repetido assalto a posições dos nazis, estando sempre em todas as zonas difíceis do combate. Pelo seu valor e coragem, conseguiu levar à destruição de inúmeros pontos fortificados germânicos."



O início do ataque soviético, concentrado no flanco Oeste. – Foto de J. Ventura

O Jogo

O início do ataque soviético, concentrado no flanco Oeste da Mesa, dirigido aos 2 Objectivos aí centrados. Na via principal, os reforços, que entraram logo, neste jogo, no Turno 2, e aí ficaram grande parte do jogo.

A partir do turno 2 o jogo tornou-se bastante intenso, com ataques das unidades de assalto de elite soviéticas às posições defendidas por *Volksturm* e *Waffen-SS* e as fotografias foram esquecidas. No final, apesar de algumas baixas, os soviéticos no Turno 9 e 10, após 2h30 horas de jogo, conseguiram ocupar os dois objectivos da área, ganhando este jogo.



O assalto das unidades soviéticas de Élite no flanco Oeste. – Foto de J. Ventura

Alemanha, 27 de Abril de 1945, 14,30h

Enquadramento Histórico:

Após os diversos ataques soviéticos, as linhas defensivas recuaram para trás do Canal *Landwehr*, apoiando-se na ideia de que as pontes - neste caso *Blücher-Brücke* - se encontravam suficientemente danificadas para impedir o avanço soviético.

As unidades do *8. Gvardyeiskii Armya* (sob o comando do General *Chouikov*) conseguiram durante a noite de 26 para 27 de Abril, reforçar a ponte sobre o *Landwehr-Kanal* e simultaneamente num arrojado acto, enviar uma unidade blindada para tentar quebrar a linha defensiva germânica.

Esta força, que conseguiu ultrapassar a *Blücher-Brücke* - limitada a uma mão cheia de veículos, já que as unidades *Waffen-SS* conseguiram bloquear a passagem aos seguintes - tinha por missão avançar rapidamente até à Chancelaria, cujos contornos conseguiam já distinguir no até à final da *Wilhem-Strasse*...

Perante o arrojado ataque soviético, as forças alemãs ficaram em parte paralisadas, permitindo o rápido avanço de uma pequena unidade blindada, que rapidamente procurou quebrar a linha de defesa germânica, conseguindo avançar pela *Wilhelm-Strasse* até à vista da Chancelaria, antes de serem parados pelos últimos elementos da *Müncheberg*.

O Jogo

As unidades soviéticas iniciaram o jogo já em posição, limitada à sua formação de avanço.

Os alemães podiam ter os *Sd.Kfz. 251* já na mesa, tendo optado pelo /22 em posição de cobrir a avenida, conse-

guindo logo no Turno 1 colocar fora de combate o *T34/85* da frente. Logo depois seria colocado *INOP* por um tiro de 85mm no rodado e abandonado pouco depois.

As restantes unidades alemãs só entrariam quando fossem activadas, o que ocorreu no Turno 1 ao *Tiger I* e a um *Panther*. No turno 2 o *Tiger* recebe o apoio de um *StuG*, preparando-se os dois para trocarem tiros com as unidades opositoras no final da avenida.

No mesmo turno o *Panther* surge numa rua transversal, para ser logo destruído. Perante isto a infantaria e o *Sd.Kfz. 251/17* preferiram cobrir o flanco e esperar e enquanto isso o tiroteio continuava de um extremo ao outro e no turno 4 o *Tiger* iria eliminar o *IS-2* mais avançado.

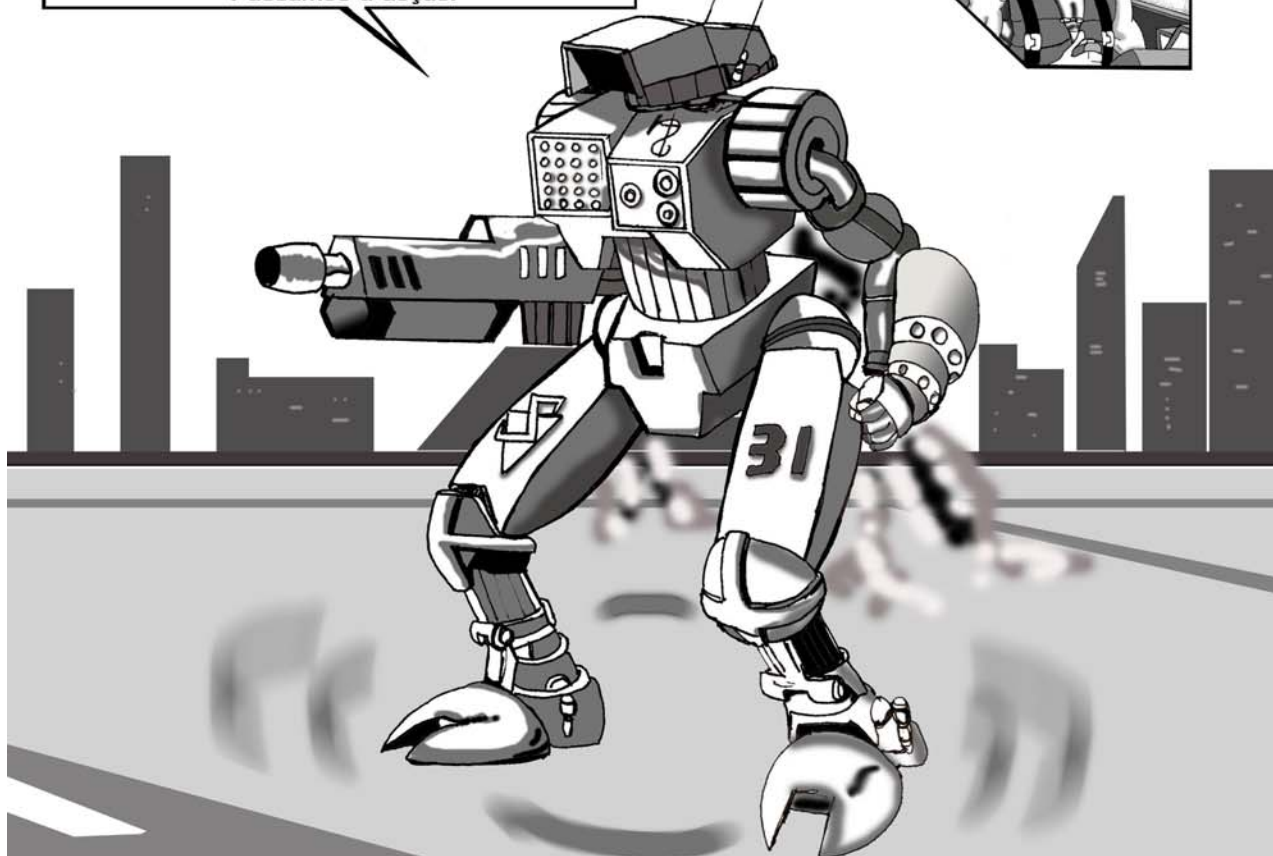
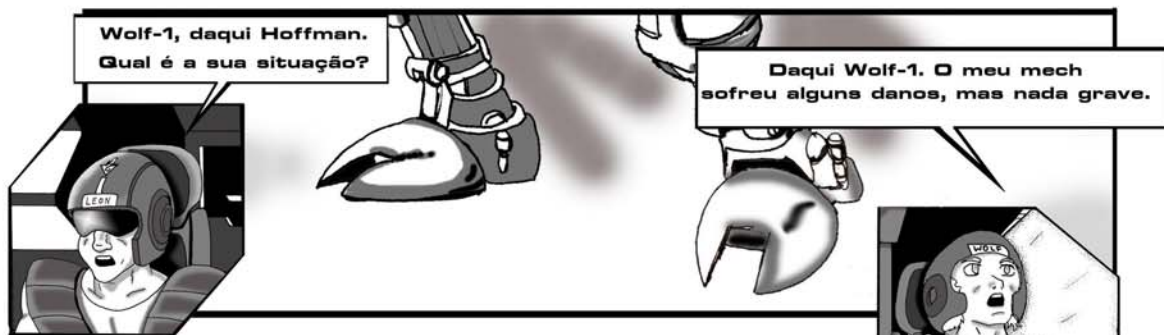
Mas no turno 5 ambos os carros alemães iriam ser destruídos pelo poder de fogo conjunto dos soviéticos, eliminando toda e qualquer oposição frontal.

Restava aos alemães uma última hipótese, tentar com o *StuG* restante e a infantaria fazer bom uso dos flancos - algo arriscado visto que podiam ficar atolados no entulho - A infantaria descobriu que a infantaria soviética cobria já os flancos, não permitindo aproximações e o *StuG* foi emboscado por um *T-34* a tentar fazer a mesma coisa, terminando o jogo, com um empenho táctico, mas vitória aos pontos dos soviéticos

Faustnik



O início do ataque soviético e a destruição final dos blindados Alemães.



Ficha Técnica

Director
Redactor

João Diogo
Eduardo Santos

Espaço de Encontro:

Rua Possidónio da Silva, Nº 194 A
1350 Lisboa

AJSP

ajsportugal@ajsportugal.org

O Virote e Boletim Informativo

eduardo.santos@ajsportugal.org

Página Web

<http://www.ajsportugal.org>