



FORÇA EXPEDICIONÁRIA BRASILEIRA

Um pouco de história...

A participação do Brasil na Segunda Guerra Mundial representa um dos capítulos mais importantes da história militar do país. Embora distante dos principais campos de batalha, o Brasil foi levado a abandonar sua posição inicial de neutralidade após sucessivos ataques de submarinos alemães e italianos contra navios mercantes brasileiros em 1942. A declaração de guerra ao Eixo marcou o início de um intenso processo de preparação militar que culminaria no envio da Força Expedicionária Brasileira (FEB) para combater na Itália ao lado dos Aliados.

Entre 1944 e 1945, cerca de 25 mil brasileiros lutaram em uma campanha marcada por terreno montanhoso, inverno rigoroso e forte resistência alemã. A atuação da FEB contribuiu para o avanço aliado no norte da Itália e consolidou a presença brasileira no cenário internacional.

A criação da Força Expedicionária Brasileira

Após a declaração de guerra contra Alemanha e Itália, em agosto de 1942, o governo brasileiro decidiu organizar uma força terrestre capaz de atuar no exterior. Em janeiro de 1943, o Ministro da Guerra, General Eurico Gaspar Dutra, apresentou ao presidente Getúlio Vargas o projeto que deu origem à Força Expedicionária Brasileira.

Inicialmente pretendia-se organizar três divisões de infantaria. Entretanto, as dificuldades de mobilização, treinamento e reequipamento fizeram com que apenas uma divisão fosse efetivamente organizada. Mesmo assim, ela seria suficiente para representar o Brasil na campanha da Itália. A principal unidade da FEB foi a 1ª Divisão de Infantaria Expedicionária (1ª DIE), comandada pelo General João Batista Mascarenhas de Moraes. A divisão reunia infantaria, artilharia, engenharia, saúde, comunicações, reconhecimento, logística e unidades de apoio, totalizando aproximadamente 25.300 militares, dos quais cerca de 15 mil pertenciam diretamente às tropas de combate.

Organização e treinamento

A adaptação do Exército Brasileiro aos padrões modernos de guerra exigiu um enorme esforço. Os soldados passaram por treinamento baseado na doutrina do Exército dos Estados Unidos, utilizando armamentos, veículos, equipamentos de comunicação e métodos operacionais norte-americanos. Além das tropas terrestres, a Força Aérea Brasileira participou da campanha com o 1º Grupo de Aviação de Caça, equipado com caças Republic P-47 Thunderbolt, e com a 1ª Esquadrilha de Ligação e Observação, responsável pelo apoio à artilharia. Também integraram a missão dezenas de enfermeiras voluntárias do Exército e da FAB, que prestaram atendimento em hospitais militares durante toda a campanha.



A viagem para a Itália

O envio das tropas ocorreu em diversos escalões entre julho de 1944 e fevereiro de 1945. Os militares embarcaram no porto do Rio de Janeiro em navios de transporte norte-americanos, escoltados por embarcações brasileiras, norte-americanas e britânicas.

O primeiro contingente desembarcou em Nápoles em julho de 1944. Os grupos seguintes chegaram nos meses de outubro, dezembro e fevereiro do ano seguinte. Após o desembarque, os brasileiros seguiram para áreas de concentração, onde receberam equipamentos definitivos, completaram o treinamento e iniciaram a adaptação às condições do teatro de operações italiano.

A integração às forças aliadas

Na Itália, a FEB foi incorporada ao V Exército dos Estados Unidos, comandado pelo General Mark Clark. Esse exército integrava o XV Grupo de Exércitos Aliado, que reunia tropas norte-americanas, britânicas, canadenses, polonesas, indianas, sul-africanas e brasileiras.

Os primeiros dias foram dedicados ao reconhecimento do terreno, aprendizado das características do combate nos Apeninos e adaptação às táticas alemãs, incluindo armadilhas explosivas espalhadas ao longo das estradas e posições defensivas.

Os primeiros combates

As primeiras operações ofensivas ocorreram em setembro de 1944, quando a FEB foi empregada no Vale do Serchio. Atuando em conjunto com unidades blindadas norte-americanas, os brasileiros conquistaram localidades como Massarosa, Camaione, Monte Prano, Barga e outras posições importantes da Linha Gótica.

Essas vitórias demonstraram que, apesar da pouca experiência em combate, os soldados brasileiros eram capazes de atuar com eficiência em operações ofensivas complexas. A rápida adaptação da tropa chamou a atenção dos comandantes aliados.

Monte Castelo: o maior desafio da FEB

O episódio mais conhecido da campanha brasileira foi a conquista de Monte Castelo. A posição fazia parte da Linha Gótica, um poderoso sistema defensivo alemão instalado nos Apeninos.

As primeiras tentativas de conquista, realizadas em novembro e dezembro de 1944, fracassaram devido à excelente preparação das posições inimigas, ao terreno extremamente difícil, às condições climáticas e à coordenação ainda limitada entre infantaria, artilharia e blindados.

Durante o inverno, a FEB permaneceu em posições defensivas enfrentando neve, frio intenso e constantes patrulhas inimigas. Esse período serviu para amadurecer operacionalmente a divisão e aumentar sua experiência em combate.

Finalmente, em 21 de fevereiro de 1945, após cuidadoso planejamento conjunto com a 10ª Divisão de Montanha norte-americana, os brasileiros conquistaram Monte Castelo. A vitória representou um importante marco para a campanha aliada e elevou significativamente o prestígio da FEB perante seus aliados.

A ofensiva da primavera

Com o fim do inverno, os Aliados iniciaram sua ofensiva final na Itália. A FEB participou ativamente das operações que romperam definitivamente a Linha Gótica.

Entre março e abril de 1945, os brasileiros conquistaram posições estratégicas como Castelnuovo, La Serra, Monte della Torraccia e Montese. A batalha de Montese foi uma das mais violentas enfrentadas pelos pracinhas, caracterizada por intensos combates urbanos e forte resistência alemã.

Após romper as últimas linhas defensivas do inimigo, a FEB avançou rapidamente pelo Vale do Pó, acompanhando a retirada das forças alemãs rumo ao norte da Itália.

A rendição das tropas alemãs

Na fase final da campanha, a FEB participou de uma das maiores vitórias militares brasileiras da história.

Durante os combates em Collecchio e Fornovo di Taro, entre os dias 26 e 28 de abril de 1945, as tropas brasileiras cercaram importantes unidades alemãs e italianas. O resultado foi a rendição de mais de 13 mil soldados inimigos, incluindo toda a 148ª Divisão de Infantaria alemã, elementos da 90ª Divisão Panzergrenadier e unidades da Divisão Bersaglieri Itália.

Essa rendição foi considerada uma das maiores obtidas por uma única divisão aliada durante toda a campanha italiana.

A Cobra Fumou

Antes do envio da FEB, era comum ouvir a frase de que “era mais fácil uma cobra fumar do que o Brasil entrar na guerra”. Quando os soldados brasileiros finalmente embarcaram para a Europa, a expressão foi adotada de forma irônica e transformou-se no símbolo oficial da Força Expedicionária Brasileira.

O escudo da cobra fumando um cachimbo tornou-se um dos emblemas militares mais conhecidos da história brasileira e permanece até hoje como símbolo de coragem, perseverança e superação.

Legado

A participação da FEB deixou importantes consequências para o Brasil. Militarmente, proporcionou uma profunda modernização do Exército, que passou a incorporar novos equipamentos, técnicas de combate e métodos de planejamento aprendidos junto às forças aliadas.

Politicamente, a luta contra os regimes totalitários fortaleceu o debate sobre democracia no país e contribuiu para o enfraquecimento do Estado Novo, culminando na deposição de Getulio Vargas em 1945.

No campo histórico, a campanha italiana consolidou o legado dos “pracinhas”, soldados que enfrentaram condições extremamente difíceis, combateram ao lado dos maiores exércitos aliados e conquistaram respeito internacional pelo desempenho demonstrado em batalha.

Conclusão

Embora relativamente pequena quando comparada às grandes forças aliadas, a Força Expedicionária Brasileira desempenhou um papel importante na campanha da Itália. Seus soldados participaram de operações decisivas, romperam posições fortificadas, libertaram diversas cidades italianas e contribuíram para a derrota das forças nazifascistas no teatro mediterrâneo.

A história da FEB demonstra a capacidade de adaptação, disciplina e coragem dos militares brasileiros. Mais do que uma contribuição militar, sua atuação representou a afirmação do Brasil no cenário internacional e permanece como um dos episódios mais significativos da história nacional durante a Segunda Guerra Mundial.

Bibliografia Consultada

[1]: https://pt.wikipedia.org/wiki/For%C3%A7a_Expedicion%C3%A1ria_Brasileira?utm_source=chatgpt.com “Força Expedicionária Brasileira”

[2]: https://pt.wikipedia.org/wiki/11.%C2%BA_Grupo_de_Artilharia_de_Campanha?utm_source=chatgpt.com “11.º Grupo de Artilharia de Campanha”

[3]: https://en.wikipedia.org/wiki/Battle_of_Collecchio?utm_source=chatgpt.com “Battle of Collecchio”

MAXIMIANO, Cesar; BONALUME NETO, Ricardo; BUJEIRO, Ramiro. Brazilian Expeditionary Force in World War II. Oxford: Osprey Publishing, 2011. Excelente referência ilustrada em inglês.

MAXIMIANO, Cesar Campiani. Barbudos, Sujos e Fatigados: Soldados Brasileiros na Segunda Guerra Mundial. São Paulo: Grua Livros, 2010. Considerada uma das obras mais completas sobre a experiência do soldado brasileiro na campanha da Itália.

WAACK, William. As Duas Faces da Glória. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985. Uma análise crítica da atuação da FEB baseada em fontes brasileiras, norte-americanas e alemãs.

MORAES, João Baptista Mascarenhas de. A FEB pelo seu Comandante (The Brazilian Expeditionary Force, By Its Commander). Washington: U.S. Government Printing Office, 1966. Relato escrito pelo comandante da FEB.



Introdução

A versão Redux é uma versão reduzida de nosso Europa em Chamas, sistema de wargame da 2a. Guerra Mundial, onde vamos introduzir você jogador ao mundo dos wargames de uma maneira fácil, divertida e rápida. Esta é a primeira “expansão” de nosso modelo redux, trazendo o exército Brasileiro para nosso sistema de jogo.

O que você precisa para jogar

- 4 ou mais dados de 6 lados que doravante chamaremos de d6
- Miniaturas ou peças de papel que representam as unidades do jogo. Você pode comprar nossas miniaturas em nosso site ou baixar as peças de papel em nosso site
- As regras Redux disponíveis em nosso site.
- Imprimir a nossa régua de movimentação disponível aqui em nosso jogou ou usar uma trena
- Cenários que representam casas florestas, etc. Não tem, use a imaginação! Use caixinhas, peças de papel, etc. O que importa é você conseguir jogar!

No nosso site tem um material bacaninha para você baixar que pode te ajudar! Acesse! <http://europachamas.com.br/redux>

Regras Especiais : Artilharia off Table

A artilharia sempre foi considerada uma das primeiras e mais importantes armas dos exércitos na Segunda Guerra Mundial. A evolução desde os primeiros canhões até os obuseiros atuais passa por uma série de acertos e erros, que permitiram que, nos dias de hoje, existam armas de grande precisão e alto poder de fogo. Em nosso redux consideramos a artilharia “Fora da mesa” (off Table) , neste caso, as unidades não estão presentes na mesa de jogo, mas podem atacar alvos guiadas por uma unidade observadora. AArtilharia of table é utilizada na fase após a de fogo de supressão conforme o quadro abaixo

Iniciativa
Fogo de Supressão
Artilharia Off Table (Fora da Mesa)
Movimento
Combate à distância
Combate corpo a corpo
Moral

Como atacar com a artilharia off table

Inicialmente qualquer unidade aliada que visualizar a unidade alvo inimiga pode funcionar como orientadora. O jogador deve declarar o alvo e colocar o marcador sobre o alvo. Em seguida ele deverá rolar 1d6 para contactar via rádio sua artilharia e consultar a tabela abaixo:

País	Resultado d6
Alemanha	2+
EUA/Brasil	2+

Se o contato foi feito o jogador deverá colocar o marcador de artilharia sobre o alvo e rolar 1d6. Se o resultado for 5 ou 6, ele acertou o alvo e toda a infantaria e veículos que estiverem no raio do marcador é eliminada. Tanques devem rolar 1d6 se eles obtiverem 5 ou mais no resultado, os mesmos resistiram ao ataque e não são destruídos. Caso contrário são eliminados da partida. Se o jogador não acertar o alvo, a artilharia errou o alvo e o marcador deve ser retirado da mesa de jogo.

Nota: Se o contato de artilharia não for estabelecido naquele turno, a artilharia não poderá ser usada no mesmo. A cada novo turno a artilharia deverá ser contatada para verificar se poderá ser utilizada.

Salvas de Artilharia

Alguns cenários podem vir já com a quantidade de salvas de artilharia que o jogador pode usar na fase (o número de vezes que a artilharia pode ser usada num turno de jogo), mas fornecemos uma tabela para vocês usarem caso estejam jogando livremente:

Rolamento d6	Salvas
1	1
2,3,4,5	2

Lança-Chamas

Quando um jogador decide usar um lança-chamas contra outra infantaria, ele deve posicionar o gabarito do lança-chamas sobre o alvo, e todos os soldados dentro dessa área devem rolar um dado e obter 6 ou mais para serem salvos.

Tropas dentro de casas, atrás de muros altos, construções ou qualquer tipo de cobertura também podem ser afetadas, mas nesse caso rolam 1d6 e são salvas com 5 ou mais.

As tropas que não obtiverem sucesso na rolagem de salvamento devem ser removidas do campo de batalha.



Veículos ou blindados devem rolar 1d6 se o resultado for 4+ os mesmos não são afetados, caso contrário são considerados destruídos.

Veículos

Neste nosso Redux vamos introduzir novos veículos como meia-lagartas, entre outros. Os veículos possuem as seguintes regras especiais.

- Um veículo sempre tem blindagem 1, e vale para ele como um todo (Blindagens, frontal, lateral e traseira).
- Um veículo pode carregar duas bases de infantaria, com exceção do jeep e do kubelwagen alemão, que carregam uma só.
- Tropas podem embarcar na fase de movimentação para isso elas devem estar 1 no máximo 1 polegada do veículo que tem que estar parado, e não ter se movimentado no turno anterior. Após a tropa embarcar o veículo pode mover normalmente. A tropa no final do movimento pode desembarcar até 1 polegada do veículo em qualquer um de seus lados.
- Se um veículo for destruído e carregava tropas, as mesmas são eliminadas junto com o mesmo.
- Se um veículo for atingido por uma HMG, as tropas carregadas deverão fazer um teste. O jogador deverá rolar 1d6 e obter 3+ para salvá-las, caso contrário as mesmas são eliminadas. Veículos sem tropas atingidos por 1 HMG, deverá fazer o mesmo teste, caso não obtenha 3+ o veículo é considerado eliminado.
- Veículos atingidos por granadas precisam fazer um teste, eles rolam 1d6 e precisam tirar 4 ou mais no d6 para não serem eliminados. Caso contrário os mesmos são destruídos.

Palavras Finais

Esta seria a primeira “expansão” do nosso Redux, pois como falamos anteriormente a intenção é que nossos jogadores possam ir se acostumando aos poucos e irems e acostumando aa regras de nosso jogo.

Com nosso livro de regras já lançado, cabe agora os nossos jogadores irem se acostumando com o nosso sistema e aos poucos irem introduzindo mais possibilidades. Além disso queremos o feedback de vocês para que possamos melhorar cada vez mais o nosso sistema.

Por isso, joguem, mandem críticas, sugestões e propoanham melhorias!

O Europa em Chamas, está apenas começando no Brasil.!

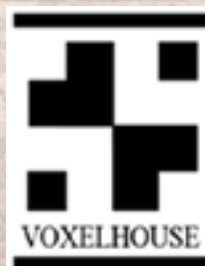
FEB Redux 1.0

Regras: Antônio “Tony” Marcelo

Fotos e Minis : Priscila Baeta e Antônio “Tony” Marcelo

Agradecimentos aos membros do grupo Scouts do Europa em Chamas por todo o apoio e sugestões.

Julho de 2026



<https://www.voxelhouse.com.br>

Copyright Voxelhous - Todos os direitos reservados.