

INTRODUÇÃO

Hermann Levinstrauss é um cientista austríaco que desenvolvia pesquisas para o Comitê Nazista (antes do Início da Segunda Guerra Mundial) na área biológica, porém, ao descobrir que suas pesquisas tinham como objetivo tornarem-se armas, Hermann fugiu para a Inglaterra com o auxílio do MI5 (mas deixou sua esposa e filha para trás na Áustria).

Dois anos se passaram desde a chegada de Hermann a Inglaterra quando o cientista começou a ser chantageado para voltar à Alemanha (já no período da guerra) para prosseguir com um de seus projetos (os Nazistas estão mantendo sua esposa e filha como reféns e sob a ameaça de morte caso Hermann não retorne ao território alemão), porém o MI5, através do serviço de espionagem, descobriu que a Alemanha pretende mandar a família para Berlin com o intuito de fortificar a chantagem e, através do Bureau di Surveillance International, enviou um pelotão da Divisão Helix para resgatá-las antes de sua saída de Versmundt.

LOCALIZAÇÃO

Versmundt é uma cidade fictícia na Áustria, localizada a 200 quilômetros a sudoeste de Innsbruck, próximo a divisa com a Itália.

MISSÃO

O grupo deve fazer um reconhecimento na área (Versmundt) onde a família de Hermann está supostamente sendo mantida como refém pelos nazistas.

- **OBJETIVO PRIMEIRO:** Averiguar a situação e identificar se a ameaça é real.
- **OBJETIVO SEGUNDO:** Escortar a esposa e a filha de Hermann até o ponto de extradição.
- **DIRETRIZ UM:** Preservar a vida dos "reféns".

FASE I: INFILTRAÇÃO

O grupo chega às proximidades do local, durante a madrugada, de caminhão (estão a cerca de 10 quilômetros) e devem seguir a pé através de um bosque até a entrada do vilarejo.

O vilarejo não está abandonado, mas há toque de recolher. O grupo, do limite do bosque, consegue notar que há soldados nazistas caminhando pelas ruas em trios. Segundo as informações do briefing, a casa fica em uma região central.

FASE 2: RESGATE

Na casa, há seis soldados mantendo a segurança do perímetro da residência onde a família de Levinstrauss

está aprisionada. Dentro ainda há mais quatro soldados no andar inferior e no segundo andar, há a esposa e filha de Levinstrauss em um quarto, trancadas (no lado de fora da porta há dois soldados), e no escritório, de frente ao cativo, há um oficial da SS.

FASE 3: FUGA

A fuga vai ser complicada, eles devem encontrar um veículo pra levá-los até o local da extradição, porém, o grupo será perseguido por quatro motos nazistas (duas delas com sidecar que leva um soldado que atacará o veículo dos heróis). Além disso, serão emboscados por um grupo de cinco soldados em um jipe (o jipe tem um metralhadora acoplada na sua parte traseira) antes de chegarem ao ponto de extradição. Se conseguirem passar pelas motos e pelo jipe, conseguem chegar até o local.

CLIFFHANGER

O grupo embarca no avião (bimotor), provavelmente comemorando o sucesso da missão, quando o co-piloto comunica aos heróis que uma nova missão foi planejada para eles e que seus pára-quadras estão prontos para uso.

EXPERIÊNCIA

Um ponto de experiência para cada um. Dê mais um ponto de experiência se eles conseguiram completar todos os objetivos seguindo as diretrizes especificadas. Peça para seus jogadores escolherem o melhor Bravo Soldado da seção (o mestre deve votar também e em caso de empate, seu voto é o de Minerva), este jogador ganha um ponto de experiência extra.

SOLDADO NAZISTA

Atributos: AGI d8, SAG d6, ESP d8, FOR d8, VIG d8.

Estatísticas Secundárias: Carisma +0; Deslocamento 6; Defesa 5; Resistência 6.

Habilidades: Dirigir d6 (para a perseguição de moto, considere a habilidade Dirigir como d8), Lutar d6, Coragem d8, Intimidar d6, Notar d6, Atirar d6.

Complicações: Leal; **Vantagens:** Rock'n'Roll.

Equipamento: Capacete (+3), Mp40 (12/24/48, 2d6, CdT 3, Tiros 32, AP 1), 4 grandas Potato Masher (5/10/20, 3d6-2, Modelo de Explosão Médio), Adaga (Str+1d4). Metralhadora do Jipe: 20mm (50/100/200, 3d8, CdT 3, Tiros 200, AP 4).

OFICIAL DA SS

Atributos: AGI d6, SAG d8, ESP d8, FOR d6, VIG d8

Estatísticas Secundárias: Carisma -2; Deslocamento 6; Defesa 5; Resistência 7.

Habilidades: Lutar d6, Coragem d6, Intimidar d8, Notar d6, Atirar d8, Provocar d6.

Complicações: Leal, Mesquinho; **Vantagens:** Comando, Manter a Linha, Força de Vontade.

Equipamento: Walther PPK (12/24/48, 2d6, CdT 1, Tiros 7, AP 1), Uniforme da SS.