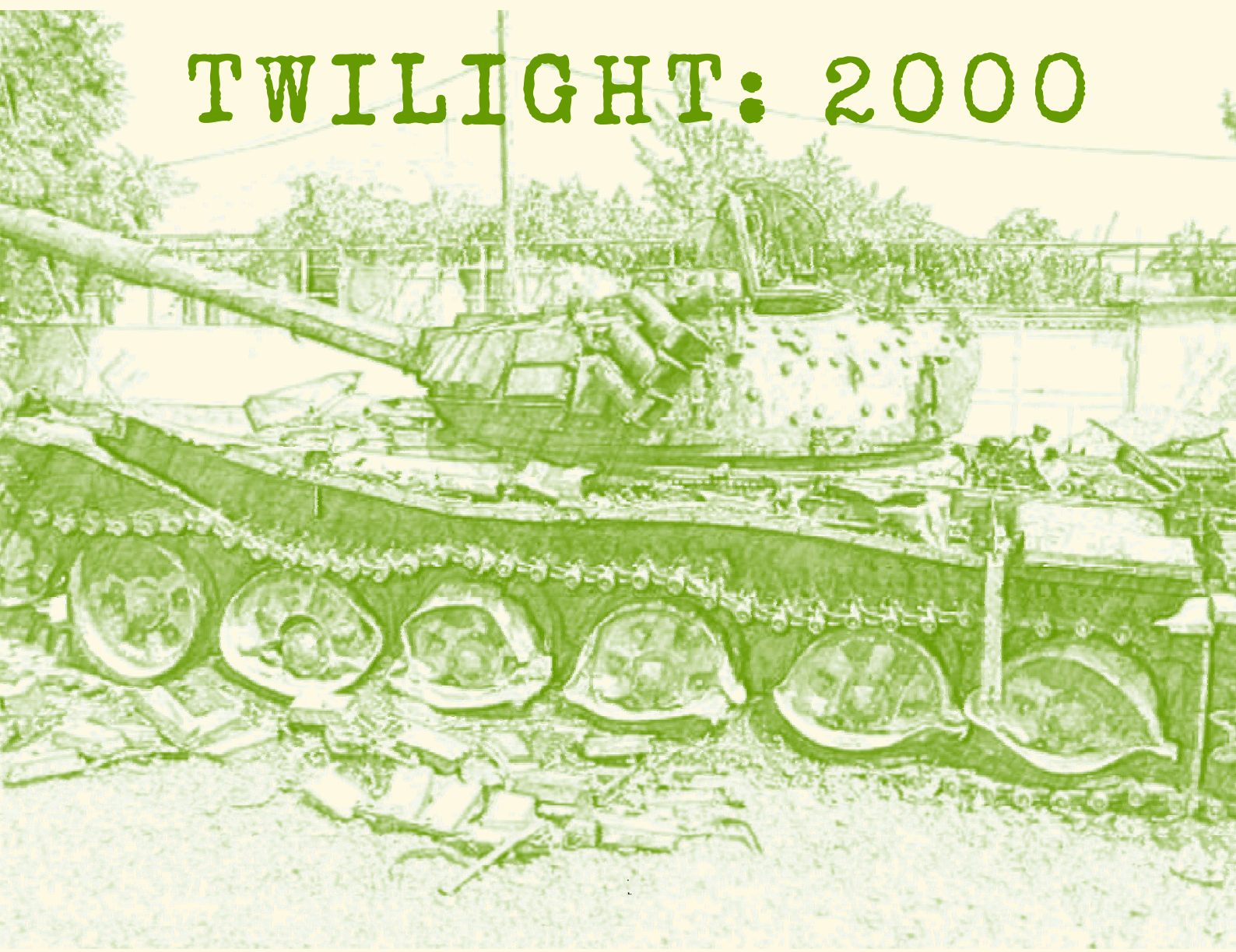


POLONIA SUROESTE

TWILIGHT: 2000



SAND-BOX:

POLONIA SUROESTE

En este suplemento para **Twilight: 2000** con **Savage Worlds** hemos recopilado, revisado y completado la información ofrecida en los suplementos de la 1ª y 2ª ed. del juego original sobre la región sur-occidental de Polonia. Además, hemos recurrido a otras recopilaciones de información, como el impresionante [Sand-box europeo de Jed McClure](#).

Hemos añadido algunas localizaciones y modificado ligeramente ciertos elementos como personajes, números de efectivos y otras cuestiones menores respecto al material original. En su mayoría, se trata de elementos que nos parecían muy dependientes de que los PJs visiten un lugar en un momento determinado. También hemos introducido, de manera razonable y no disruptiva, una mayor variedad y relevancia de personajes femeninos que, fruto del momento histórico en que *se diseñó* el juego, están prácticamente ausentes en el material original.

Aunque hemos tratado de que este suplemento sea auto-contenido, es indudable que todo el material original de GWD, que [se puede adquirir online](#), enriquecerá cualquier aventura en la región aquí descrita. La asunción *a priori* es que este material se pone en juego después de dirigir la aventura introductoria *Huida de Kalisz*, en su versión original o en la adaptación que también hemos hecho de la misma. Y que los PJs viajan, *grosso modo*, en dirección a la ciudad “libre” de Cracovia. Pero dicho esto, lo cierto es que todo el material se puede usar en otros momentos más avanzados de la campaña y sean cuales sean los objetivos de los jugadores.



La Máster puede asumir que los personajes mencionados por su nombre y/o apellido son *Comodines*, aunque puede convertirlos en *Extras* si resulta más apropiado para la historia.

POLONIA 2000

Nota: la información ofrecida en este epígrafe es la misma que la consignada en nuestra versión de la aventura Huida de Kalisz. La repetimos aquí para mayor comodidad de la Máster.

Polonia ha sido una de las víctimas más evidentes de la Tercera Guerra Mundial y de los ataques nucleares. No sobrevive nada parecido a un gobierno central civil o militar, con poder efectivo. Pero hay bastantes individuos y facciones ambiciosas que reclaman su derecho a ejercer la autoridad (sin mucho éxito, por el momento).

Muchas ciudades han quedado destruidas por completo, a menudo por ataques con bombas atómicas, y son ruinas, deshabitadas o no. Varsovia es un ejemplo claro: algunos barrios son ruinas abandonadas, otra parte de la ciudad está en reconstrucción, y aún otra zona es un auténtico yermo radioactivo. Otras ciudades han sobrevivido a duras penas y siguen teniendo vecinos, aunque muchos menos que antes.

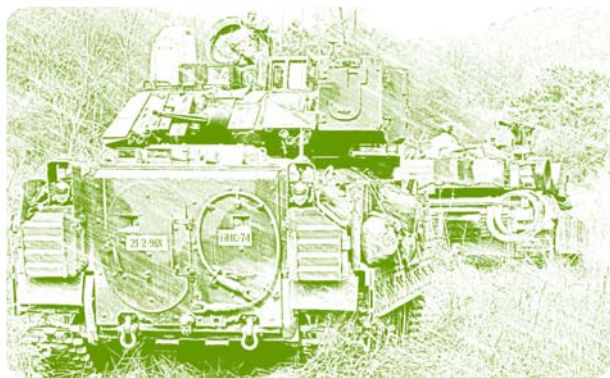
En el campo, la mayoría de las pequeñas ciudades y pueblos que han pervivido empiezan a fortificarse, y recuerdan cada vez más a pequeñas villas feudales del medievo. Pero con trincheras, alambre de concertina y terraplenes en lugar de fosos y murallas. El comercio y el transporte de larga distancia prácticamente no existen y el mercadeo de bienes fuera de los asentamientos queda en manos de unos pocos, y arriesgados, comerciantes independientes. La producción de bienes industriales y manufactureros es casi irrelevante, pero es posible que estos sectores empiecen a recuperarse muy lentamente, a partir de ahora (hablamos de un proceso de años, o más bien décadas).

Los ejércitos en movimiento son una de las mayores preocupaciones de la población civil, por las desgracias que traen, empezando por consumir

los recursos locales como una plaga de langostas, sin preocuparse de aquellos a quienes roban el sustento. Por otra parte, y cada vez más, infinidad de unidades militares se están acantonando en sus territorios: en sus tierras natales o allí donde han terminado la última campaña. Estos acuartelamientos son cada vez más estables, y más independientes.

NOTAS HISTÓRICAS PARA LA MÁSTER

El suroeste de Polonia ha visto un vaivén importante de ofensivas y contraofensivas y ha sufrido los efectos de los ataques tácticos y estratégicos en la III Guerra Mundial. En la primavera de 1997 la OTAN lanzó la operación Corona de Adviento, un ataque que quería ser decisivo y profundo sobre el Pacto de Varsovia.



Los ejércitos alemanes avanzaron por la costa báltica, el centro de Polonia y el río Óder (SE). El 3º Ejército de Guardias soviético fue embolsado y aniquilado en Wrocław. A pesar de los grandes avances de la OTAN, una unidad del Pacto de Varsovia se convirtió en una persistente amenaza en el flanco: la mermada pero indómita 6ª División de Asalto Aéreo (paracaidistas) del ejército polaco, bajo el mando del Coronel Piotrowski.

Los polacos contraatacaron y ejecutaron constantes incursiones desde el área de Gliwice-Katowice. El siguiente paso de la OTAN tuvo que ser acabar con esa resistencia y limpiar el área circundante, para lo que se destacó la 5ª División de infantería mecanizada del ejército de los EE.UU., apoyada por elementos de la Guardia Nacional de Idaho, y la 21ª División alemana de *Panzergrenadier*.

La resistencia polaca fue enconada en Czystochowa. Los paracaidistas de Piotrowski se atrincheraron allí dispuestos a no dar ni un palmo al enemigo. El centro de mando se situó en el monasterio de Jasna Góra, que se convirtió en el Montecassino de los polacos en esta guerra: un núcleo de resistencia infatigable pero al final fútil. El 8 de Junio, Piotrowski ordenó a los paracaidistas supervivientes retirarse de madrugada. El coronel polaco se quedó en el Jasna Góra para destruir el monasterio desde dentro con cargas de demolición. En toda esta confusión se perdió el icono conocido como la Madona Negra o Virgen Negra de Czystochowa, una reliquia católica y tesoro nacional polaco.

Seis semanas más tarde, la OTAN se retiró de Czystochowa por la presión del Pacto de Varsovia en todo el frente. Incapaces de retener el territorio o recuperarlo, la OTAN negó los recursos de la región a los polacos con ataques nucleares que devastaron Czystochowa y otros núcleos industriales o de comunicaciones como Gliwice, Zabrze, Chorzów, Katowice y Sosnowiec.

Mucho más reciente es la aniquilación de la 5ª División de los EE.UU. en la bolsa de Kalisz, de la que los PJs son supervivientes y fugitivos. Este conflicto sólo ha afectado de manera importante a la parte NE del mapa de la zona (área que ya reprodujimos en nuestra versión de la aventura introductoria *Huida de Kalisz*). Probablemente, la ofensiva-contraofensiva de verano del 2000 en Polonia será la última gran operación militar de la III Guerra Mundial.

PANORAMA GENERAL DE LA REGIÓN

Para la región que presentamos en este suplemento se pueden diferenciar tres grandes áreas:

1. En primer lugar, la zona entre Kalisz y Lodz de la que huyen los PJs, y que ha sido el escenario de encarnizados combates entre la OTAN y el Pacto de Varsovia, en la que pudiera ser la última gran ofensiva de la guerra. Es una zona plagada de tropas soviéticas y polacas, pero a la vez caótica, con gran número de merodeadores y una población civil aterrada.

2. En segundo lugar, el área en torno a Wrocław donde se acantona la 129ª División del Ejército Rojo, que busca consolidar un territorio donde quizás se establezcan permanentemente, dependiendo cómo evolucione su situación. Su comandante es el **Coronel Kazanov**, quien empieza a situar el bienestar de sus tropas por encima de sus deberes hacia la jerarquía militar. Pero el comisario político y el enlace con la K.G.B., el **Capitán Gortner**, es un fanático (o patriota, según cómo se mire) que solo piensa en servir a Moscú y “combatir al enemigo”.
3. Por último, pero no menos importante, en la zona sur está el Margraviato de Silesia, un proto-estado feudal fundado por el autoproclamado **Margrave Julian Filipowicz**, un líder carismático, planificador, astuto y con planes de futuro. Y a la vez un megalómano paranoico obsesionado con el poder y la “grandeza”. El Margraviato ha experimentado una gran expansión y consolidación en tiempos recientes, de la mano de la visión estratégica y las intrigas del propio Filipowicz.

Además de esta división principal, otro foco de interés para los PJs puede estar en las montañas del extremo sur del mapa (en la frontera entre Polonia y Checoslovaquia). Allí hay una zona donde actúa una banda de merodeadores crueles y brutales, la **Legión de Marczak**. Los bandidos cuentan con el apoyo de **Dan Brennan**, un agente de la CIA avaricioso y sin escrúpulos.

LOCALIZACIONES

Nota: Recogemos aquí también algunas de las localizaciones que aparecieron en nuestra versión de la aventura introductoria “Huida de Kalisz”, para mayor comodidad de la Máster y dado que también aparecen en el mapa de este suplemento.

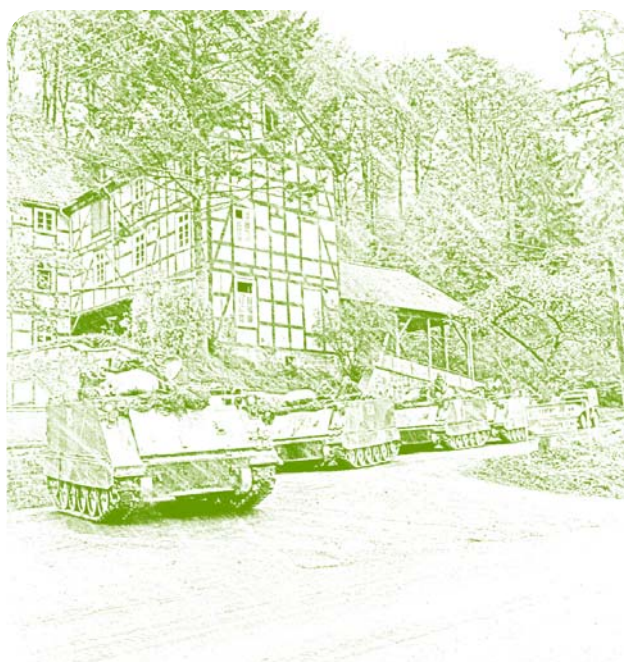
Brzeg: Esta pequeña ciudad histórica cuenta con un castillo del renacimiento y otros edificios históricos, y no ha sufrido muchos daños. La población, sin embargo, ha sido castigada por su connivencia con las fuerzas de la OTAN en el pasado, y está temerosa y resentida con los

soldados soviéticos (unos **60**) y del **ZOMO**, la policía militarizada polaca (unos **100**). Podrían llegar a rebelarse, pero no por su propia iniciativa y medios. La guarnición militar aprovecha la ciudad vieja y ha recuperado el trazado de los antiguos baluartes, reforzándolos con técnicas modernas.

Bystrzyca Kłodzka: Es una ciudad “desmilitarizada”, en el sentido que no se acercan habitualmente tropas polacas ni checoslovacas. Se trata de un nodo comercial de cierta importancia y los lugareños tienen una **milicia** propia bien organizada (unos **100** efectivos) para protegerse de los merodeadores.

Czestochowa: Un enorme cráter rodeado de ruinas radioactivas.

Dobrodzien: Este pueblo tiene una rada municipal muy independiente y una **milicia** activa y bien preparada, de unos **200** efectivos. Entre los milicianos hay una decena de estadounidenses y otra decena de soldados de diferentes países de la OTAN. Son supervivientes de una unidad del 116º regimiento de caballería del ejército de los EE.UU. y llevan más de un año aquí. Su líder informal es la **Capitana Warren** de los EE.UU., ahora capitana de la milicia de Dobrodzien. Excepto por su odio irracional a los rusos y a los fanáticos comunistas, Warren es una excelente oficial y una líder pragmática.



Glucholazy: Este pueblo se está despoblando rápidamente en tanto que sus habitantes se marchan para escapar de las razzias constantes de la **Legión de Marczak**, una banda de merodeadores bajo el mando del caudillo que responde a ese nombre. El agente de la DIA **Dan Brennan** apoya a la Legión para enriquecerse personalmente. Por Glucholazy pasan grupos de unos **30 merodeadores** cada pocos días.

Glywice-Bytom: La zona entre Glywice y Bytom contiene las ruinas arrasadas de esas dos ciudades y también de las poblaciones de Zabrze, Chorzów, Katowice y Sosnowiec, que recibieron los impactos de varias armas nucleares. Es un yermo arrasado y altamente radioactivo.

Gostyn: Un pueblo relativamente tranquilo, poco afectado por los combates y con una comunidad muy unida y algo recelosa de los extraños.

Grodkow: Un pueblo histórico dónde los lugareños se están organizando para la autoprotección, creando una milicia y fortificando su villa.

Iarocin: La mayor parte de los habitantes de este pueblo han huido durante la reciente ofensiva, y se ocultan en los bosques cercanos. El pueblo está ocupado por unos **300 soldados soviéticos** de élite, del 4º Ejército. Tienen un **T-80**, **4 blindados ligeros**, **2 cañones anti-tanque**, numerosas **armas pesadas** y una variedad de **camiones y coches**.

Jenenik: Este pequeño pueblo fronterizo de montaña ha sido ocupado por unos **20 merodeadores** de la Legión de **Marczak**, un autoproclamado señor de la guerra apoyado por el agente de la DIA **Dan Brennan**. Ambos piensan solo en su interés personal. Su campamento principal está a unos 10 kilómetros al este de Jenenik y suele reunir a **unos 150 merodeadores**. Los escasos lugareños viven sometidos y aterrorizados por los merodeadores.

Kalisz: Esta ciudad ha sido devastada por los combates e incendios (algunos todavía no controlados). Hubo cientos de bajas civiles, y hay rezagados estadounidenses ocultos entre las ruinas, sin apenas posibilidades de escapar. En

la ciudad y sus alrededores hay más de **3000 soviéticos**, con **8 tanques** y unos **30 vehículos blindados ligeros**, además de **4 cañones anti-tanque**. También hay unos **2000 soldados polacos** con **5 tanques** más. Las tropas soviéticas se irán moviendo hacia el oeste según descansen y terminen de reorganizarse (y, en algunos casos, de saquear las ruinas), pero los polacos se acuartelarán aquí.

Kamiensk: Este pequeño pueblo fue controlado y explotado hasta hace poco por una banda de merodeadores, en su mayoría desertores soviéticos. Cuando se marcharon (por la cercanía de los ejércitos) la población empezó a fortificarse y prepararse para defenderse si vuelven.

Kepno: Un pequeño pueblo que no ha sido dañado por los combates, y que alberga a un pequeño destacamento de **10 policías militares soviéticos**. La relación con los lugareños es buena, y sus **20 milicianos** irregulares podrían ayudar a los “rusos”, llegado el caso.

Kluczbork: En esta pequeña ciudad hay una guarnición de unos **100 soldados soviéticos** destacados desde Wrocław. La población se lleva bien con los “rusos” y seguramente les entregarían a unos “enemigos” de la OTAN si se diera la oportunidad.

Kozle: Una pequeña ciudad del nuevo Margraviato del Silesia, y un nexo comercial importante. El Barón local, que responde ante el Margrave Filipowicz, es **Janos Wallenski**, oficial militar polaco. Hay unos **100 soldados** del **Wojsko Slaskie** (ejército del Margraviato) en la ciudad y en general el ambiente es de moderado optimismo, a pesar de la contaminación radioactiva de los canales y fuentes de agua cercanas.

Krapkowice: Esta ciudad es un nodo comercial riveroño del Nuevo Margraviato de Silesia con capital en Racibórz. La protegen unos **60 soldados** del **Wojsko Slaskie**, el ejército del Margrave Filipowicz. El representante local del Margraviato es el **Barón Towadzien**, un antiguo suboficial alcohólico e inútil cuya principal virtud es la lealtad incondicional a Filipowicz.

Krotoszyn: En este pueblo grande hay talleres colectivos de distintas manufacturas, y un comité obrero comunista activo y con conciencia de clase, dirigido por la camarada **Lena Mazur**.

Krzepice: Un pueblecito diminuto cuyos vecinos se han librado hace muy poco de los merodeadores que los tiranizaban. Los bandidos huyeron al acercarse las tropas soviéticas, y ahora los lugareños se apresuran a fortificar su pueblo antes de que regresen. Aceptarían gustosos cualquier ayuda, incluyendo la de supervivientes de la OTAN.

Lask: Este pueblo tenía cierta entidad, pero ha sido devastado por los combates. La población huyó a los bosques y ahora regresa lentamente. Tiene una guarnición de unos **150 soldados polacos**, con **2 piezas de artillería**. Las tropas, bajo el mando del **Mayor General Rydz**, se han ganado el resentimiento local: nada más llegar acusaron a muchos ciudadanos de colaboracionismo y fusilaron a varios notables del pueblo.

Lodz: Es una ciudad importante que no ha sufrido muchos daños por los combates. La presencia (tanto estable como de paso) de numerosos contingentes soviéticos y polacos supone una gran presión sobre la ciudad y sus recursos. La **alcaldesa Sobieski** intenta convencer a los mandos “rusos” de que alejen a sus tropas o aligeren la presión. En la ciudad hay unos **100 soldados soviéticos** en tareas de retaguardia, otros **100 soldados polacos** con un centro de mando y unos **200 heridos** de los combates recientes. El número de heridos crece constantemente, otra preocupación para la alcaldesa y el **Coronel Komorowski**, el mando de las tropas. La ciudad cuenta con una **milicia** y si se la convoca aparecerán unos **600 milicianos** irregulares. Reunirlos lleva unas 12 horas.

Lubliniec: Este pueblo grande fue arrasado y abandonado. Además de sufrir daños en los años anteriores, recientemente fue el escenario de una batalla a tres bandos entre dos poderosas bandas de merodeadores y la milicia de Dobrodzien. La violencia terminó de echar del lugar a los pocos habitantes que quedaban.

Milicz: En este pequeño pueblo se concentra una población tradicionalista, anticomunista y activamente católica, regida por una rada municipal independiente. Entre los notables destacan el **Padre Wójcik** y el **Dr. Kowal**. Los lugareños han fortificado el pueblo y formado una **milicia** de unos **50 efectivos**.

Namyslow: Este pueblo está protegido por unos **60 soldados soviéticos** destacados desde Wroclaw, con **2 BMP-C**. Los lugareños se sienten protegidos y se llevan bien con los “rusos”. Por aquí pasan a menudo grupos nutridos de tropas soviéticas, que se están marchando de Opole para concentrarse en Wroclaw.

Nysa: En esta pequeña ciudad la rada municipal creó tiempo atrás una **milicia** bien entrenada y equipada, que hoy tiene unos **200 efectivos**. Han fortificado la población, sobre todo la ciudad vieja, utilizando técnicas modernas sobre las defensas medievales. La ciudad es un nodo de comercio con el sur, y las autoridades fomentan esa faceta enriqueciéndose en el proceso. Por el momento, los otros poderes de la región consideran que es más beneficioso dejar tranquila a esta ciudad.

Olawa: Esta población quedó devastada por distintos combates durante la guerra y nunca fue reconstruida. Ahora solo quedan ruinas fantasmales y abandonadas.

Olesnica: La guarnición varía diariamente entre **200 y 300 soldados soviéticos** con **2-3 blindados ligeros** listos para el combate. Desde aquí se coordinan patrullas que recorren la carretera hasta Wroclaw y también peinan el terreno algunos kilómetros hacia el NE y el SE.

Olesno: Un pueblo con **unos 50 soldados soviéticos** destacados desde Wroclaw. La **Capitana Borisovski** es una mujer arrogante y tiránica que ha hecho azotar a numerosos ciudadanos por ofensas menores. Los habitantes del pueblo están muy resentidos con las “rusas”, porque las tropas siguen el ejemplo de abuso y tiranía de su capitana.



Opole: De esta ciudad solo quedan ruinas devastadas, pero en sus afueras se pueden encontrar varios cientos (100-300) de **soldados soviéticos** de la 129 División del Ejército Rojo, que se están retirando progresivamente hacia Wroclaw. Los soldados aún tienen **3-4 vehículos blindados** listos para el combate.

Ostrow: Este pueblo alberga a unos **200 soldados soviéticos** del centro de mando del **Mayor General Rubachenko**, y unos **2000 heridos** en un hospital de campaña improvisado y sobrepasado. El **alcalde Syrokowski** tiene un fuerte resentimiento contra los soviéticos, y podría apoyar algún sabotaje o plan para perjudicarlos.

Ostrzeszow: En este pueblo hay un hospital de campaña con cerca de **800 soviéticos heridos**, y **10 policías militares**. Algunos de los vecinos más exaltados o desesperados quieren provocar a sus convecinos para atacarlos, pero a la mayoría le parece un acto de barbarie.

Pabianice: Una pequeña ciudad devastada por los combates. Los habitantes están refugiados en los bosques cercanos y la ciudad está ocupada por unos **30 merodeadores** que la saquean a conciencia. Las tropas soviéticas que pasan por aquí prefieren ignorar el problema de los lugareños.

Piotrkow: La ciudad no ha recibido grandes daños por los combates pero sus carreteras están arruinadas por el paso continuo de blindados en los últimos tiempos, y las tropas han causado algunos saqueos e incidentes. En la ciudad se acuartelan **unos 350 soldados soviéticos**, que guardan un depósito de suministros y el centro de mando del **Coronel General Chetverkov**.

Pleszew: Esta pequeña ciudad no ha sufrido muchos daños pero la presencia de un gran número de soldados polacos ha supuesto una fuerte presión sobre sus reservas de alimentos. Sin embargo, acaba de llegar un envío de suministros militares que el **Coronel Maczek** ha compartido con la población civil y ha sido muy bien recibido. Hay casi **1000 soldados heridos**, la mayoría polacos, en un improvisado hospital de campaña en la ciudad, y los lugareños se han volcado con ellos. Los convoyes soviéticos pasan a menudo por aquí.

Pokój: Es un pueblo pequeño y tranquilo con una guarnición de unos **20 soldados soviéticos**. Por aquí pasan con frecuencia grupos nutridos de tropas “rusas”, que se están marchando de Opole para concentrarse en Wroclaw.

Praszka: En este pueblo se ha instalado una banda de unos **50 desertores soviéticos**, que tienen atemorizada y sometida a la población.

Prudnik: Una pequeña ciudad histórica polaca con una **milicia** propia (unos **100**) y bien fortificada. Están sufriendo incursiones de merodeadores de la Legión de **Marczak**, y la presión del Margraviato de Silesia, que quiere anexionarlos (a poder ser de forma pacífica).

Pyskowice: Esta pequeña ciudad minera mantiene una reducida producción de carbón, y es parte del nuevo Margraviato de Silesia. La milicia local, de **300 soldados** de caballería, es parte del **Wojsko Slaskie** del Margrave Filipowicz.

Raciborz: Esta ciudad tiene numerosos edificios de valor histórico y una ciudad vieja cuyas defensas medievales han reforzado sus habitantes. El **Margrave Filipowicz** dirige desde el castillo local su feudo de Silesia. También mantiene en la ciudad una parte considerable de su ejército (**Wojsko Slaskie**), al menos **1000 efectivos** con abundante **equipo y vehículos**. El Margraviato de Silesia, en conjunto, es la zona apropiada para introducir la aventura del fantástico módulo **[“The Black Madonna”](#)** de GDW.

Raciborz también se describe en detalle, junto con otras ideas para aventuras, en el módulo [“White Eagle”](#) de GDW.

Radomsko: Un pueblo controlado por una banda de unos **70 merodeadores** bastante agresivos. En su mayoría son desertores soviéticos orientales, y tienen **un BMP-C**. El líder se llama **Shotkin**, y es un asesino cruel.

Rybnik: Este pueblo minero genera pequeñas pero valiosas cantidades de carbón en sus minas. Pertenece desde hace poco al nuevo Margraviato de Silesia de Filipowicz, quien ha designado a **Piotyr Bukowski**, líder sindical y miembro de la rada local, como Barón.

Sieradz: En este pueblo no ha habido combates recientemente, pero las tropas soviéticas en movimiento han saqueado la ciudad varias veces, llevándose toda la comida que encontraron. Desde hace unos días, la **Mayor Bogolov** está al mando de unos **200 soldados soviéticos**, más **100 milicianos** irregulares, y ha traído cierta seguridad a los lugareños. Cuenta con un **tanque T-80** plenamente operativo y **2 en posiciones de artillería** (sin orugas). La milicia local aun desconfía un tanto de los “rusos”.

Srem: Una pequeña ciudad devastada por la guerra y abandonada. A veces, se pueden encontrar saqueadores y chatarreros entre las ruinas. El uso de armas químicas en años anteriores hace muy peligroso comer lo que se encuentre cerca del pueblo, o beber del agua local.



Strzelce Opolskie: Este pequeño pueblo ha sido desalojado de sus habitantes por órdenes del Margrave Filipowicz de Silesia, y ahora lo ocupa una unidad de **élite de unos 250 soldados**, de las mejores tropas del Wojsko Slaskie (el ejército del nuevo Margraviato). Cuentan con **un tanque, 4 blindados de transporte de tropas y 2 cañones anti-tanque**. Desde aquí acosan regularmente a los soviéticos de Opole.

Sycow: Una comunidad tranquila, en un pueblo pequeño, con una milicia en formación por la creciente inseguridad. El **alcalde Szomanski** es un comunista convencido pero también es pragmático y una persona pacífica. Odia sobre todo la guerra y no tiene especial animadversión por los soldados de la OTAN.

Szadel: Este pequeño pueblo ha visto pasar muchas tropas pero no ha sufrido daños graves. Alberga a unos **250 soldados soviéticos** con **2 blindados ligeros**, dirigidos por la **Capitana Demidov**. Estos soldados han vivido duros combates y solo quieren descansar.

Szczercow: Una pequeña ciudad que ha sido saqueada en varias ocasiones por merodeadores y ahora alberga a unos **120 soldados polacos** y unos **20 policías militares soviéticos**. Las relaciones con los lugareños son tensas, rayanas en la hostilidad. El paso frecuente de convoyes soviéticos es lo único que hace que los locales no se planteen una revuelta.

Trzebnica: Un pueblo bastante dañado por la guerra, con un destacamento **soviético** de unos **50 soldados**, que cuentan con un **BMP-C**. La población local es escasa, pero está resentida con los “rusos”. La cercanía de las tropas de Wroclaw les disuade de cualquier revuelta.

Wielun: En este pueblo se han acantonado unos **200 soldados soviéticos** bajo el mando del **Mayor Amramovich**, guardando un depósito de suministros. Además, unos **60 ingenieros** trabajan en las reparaciones del puente al sureste de la población. Los soviéticos limpiaron el pueblo de merodeadores y saqueadores por lo que sus relaciones con los locales son excelentes.

Wroclaw: Esta ciudad fue devastada por los combates y un ataque nuclear. En la actualidad hay un gran campamento militar a las afueras, al norte del río. Son los cuarteles, cada vez más estables, de la 129ª División del Ejército Rojo. Cuentan con **5 tanques** y otros **20 blindados**, incluyendo algunos **obuses autopropulsados**, además de numerosos **vehículos de carga**. Los tanques no suelen moverse de aquí pero el resto de vehículos sí. La guarnición nunca baja de **1000 soldados soviéticos**.

Zabkowice: Esta pequeña ciudad está bien protegida por su **milicia** (unos **300** efectivos), formada en torno a una unidad de la policía militarizada **ZOMO**. En general, la población se considera afortunada y desconfía de los extraños.

Zdunska Wola: En esta pequeña ciudad hay un grupo de algo más de **120 soldados polacos** bajo el mando del **Capitán Grochawalski**, una unidad poco hostil hacia los estadounidenses. Buscan rezagados y desertores. Han construido un recinto al aire libre, con alambradas y campo de minas, donde retienen varias decenas de soldados norteamericanos. Nadie sabe muy bien qué hacer con ellos, pero muchos están heridos o enfermos y hay un goteo diario de muertes.

Zloczew: Este pueblecito ha sido saqueado por desertores y rezagados soviéticos y la población ha sufrido mucho. Ahora se ha restablecido el orden y hay una guarnición de unos **200 soldados “rusos”**, muchos de los cuales participaron en los saqueos. Los lugareños albergan algo más que resentimiento: ansias de venganza.

Zmigrod: Un pueblo pequeño y relativamente intacto, con un destacamento de unos **30 soldados soviéticos**. Tienen un **obús** y una **batería de morteros** junto a una estación de radio fortificada y operadores para comunicarse con las tropas soviéticas de Wroclaw. La **teniente Yahontova** es una eficiente oficial que no descuida la vigilancia del entorno ni la disciplina de los hombres y mujeres bajo su mando.

ENCUENTROS

En este apartado proporcionamos algunas ideas para encuentros en el área del sand-box del suroeste de Polonia, ordenados en las categorías que aparecen en el manual de *Savage Worlds*. Hemos incluido una numeración (1-6) con los encuentros por si la Máster quiere decidirse tirando 1d6 en una u otra categoría. En todo caso, después de elegir el sub-tipo, deberá elaborar brevemente los detalles del encuentro.

Enemigos:

1-2: Animales salvajes peligrosos: Lo más probable es que sean perros asilvestrados o jabalíes, pero ocasionalmente puede ser algo más exótico como un oso o unos lobos, sobre todo en el interior de las zonas boscosas. Como complicación adicional, un animal puede tener la rabia. Como encuentro excepcional y sorprendente, la Máster podría introducir un animal fugado de un circo o un zoo durante la guerra, como un gran felino.

3-4: Merodeadores: Se trata de grupos de personas violentas y armadas que no tienen escrúpulos en hacer lo que sea para sobrevivir, incluyendo bandidos, desertores y saqueadores de todo tipo.

5-6: Militares: La Máster debe consultar la posición de los PJs y la población o poblaciones más cercanas, para decidir qué fuerzas enemigas pueden estar en la zona. En esta categoría los encuentros son “enemigos”, así que serán soldados soviéticos o del ejército polaco (sean regulares, milicianos o de la policía militarizada OZMO) dispuestos a matar o capturar soldados o ex-soldados de la OTAN. Por supuesto, si por cualquier razón existe hostilidad de otra facción hacia los PJs, como p. e. del Wojsko Slaskie (ejército del Margraviato de Silesia), entonces el encuentro podrá ser con militares de dicho grupo. Los enemigos irán, casi siempre, a pie o con caballos y mulas; o en bicicleta. Muy pocas veces tendrán vehículos blindados, pero en esos casos serán las mejores tropas y estarán bien equipadas.

Otra opción es que los PJs encuentren un convoy de suministros, bien defendido, y quizás llevando algo tan valioso como alimentos, medicinas, combustible, armas o municiones.

Desconocidos:

1-3: Refugiados: Es el encuentro más probable en la categoría, ya que los refugiados son muy numerosos estos días. Su composición, origen geográfico y número puede ser variar enormemente: desde grupos familiares a cientos de personas. Pueden ser personas que han perdido su hogar y huyen del conflicto pero también minorías étnicas o religiosas desplazadas por sus convecinos.

4: Lugareños: Este encuentro implica a personas que viven en las cercanías. Pueden estar atendiendo los campos de cultivo o el ganado, forrajeando, cazando o pescando, o viajando para comerciar en un pueblo vecino. Lo habitual será un grupo pequeño, pero algunas tareas (reparar diques, carreteras, etc.) pueden juntar a decenas o incluso cientos de personas.

5: Mercaderes: Un grupo no muy numeroso de gente dura, astuta y bien pertrechada, que viaja por estas zonas peligrosas, alejándose de los combates activos y negociando con materiales y equipo allí donde se les invita a hacerlo. Es probable que también hagan de chatarreros, saqueadores de ruinas, etc. A dirección de la Máster, pueden ser honrados trabajadores, o por el contrario pueden ser unos perdonavidas deshonestos y traicioneros.

6: Militares: Estas tropas no son automáticamente hostiles con los PJs, por la razón que determine la Máster. Se puede decidir qué tropas en concreto son consultando la posición de los personajes en el Mapa, junto con la información de los asentamientos cercanos.

Fortuna:

1-2: Animales: Los PJs consiguen una captura fácil o fortuita de caza o pesca. Puede que incluso sea uno o varios animales domésticos extraviados, o cuyos dueños han muerto.

3-5: Vehículo: Un vehículo civil o militar en estado inservible, destrozado más allá de cualquier posibilidad de reparación. Se pueden saquear algunas partes útiles o algo de combustible.

6: Escondrijo: Donde alguien ocultó algo que resulta útil o valioso. Puede ser un pequeño hueco en un árbol o poste, donde alguien escondió un reloj o una joya; o una marca en el terreno, que señala dónde hay enterrado un bidón de combustible o una caja de munición.

Obstáculo:

1-2: Minas: Los PJs topan con un campo de minas antipersona, o con una mina de vehículo oculta en el camino de su vehículo, o con trampas hechas con explosivos improvisados, etc.

3-4: Contaminación: El terreno que van a transitar está contaminado por sustancias químicas o por la radiación. Los jugadores deberían tener alguna posibilidad de detectar la contaminación antes de cruzar las zonas más comprometidas. Como alternativa a la zona contaminada, una fuente de agua o comida que encuentren puede estar infectada con una enfermedad común pero grave, a la que los PJs se ven expuestos.

5-6: Naturaleza: Un súbito desastre climatológico se desata sobre la zona. Por ejemplo, una ventisca con granizo, o una tormenta eléctrica acompañada de lluvias torrenciales. Lluvias que quizás provoquen una inundación del terreno o pequeños corrimientos de tierras.



RUMORES

En **Twilight: 2000** se usan los rumores como pequeños fragmentos de información útil y pistas sobre la situación en el área de juego. Utiliza los rumores siguientes para dar a los PJs información útil para los jugadores. Trata de introducirlos cuando tengan conversaciones con PNJs nuevos, eligiendo el rumor en función del trasfondo de la persona o personas en la conversación, y lo que pueden saber. Hemos reunido sólo rumores que son ciertos, pero no dudes en introducir rumores falsos o distorsionados de tu propia cosecha.

- En el pueblo de Gluchohlazy los merodeadores son como una plaga bíblica. Vienen cada poco tiempo y arrasan con todo. Mucha gente ha abandonado sus casas y los lugareños que quedan son quienes tienen más que perder (grandes propiedades, buenas tierras, familiares enfermos o demasiado ancianos para viajar). Unos mercenarios oportunos podrían hacer un buen negocio y ayudar a la gente al mismo tiempo.
- *(Usa este rumor si quieres introducir la aventura de "[The Black Madonna](#)")*. El Margrave de Silesia tiene una obsesión con los estadounidenses. Sus tropas interceptan e interrogan, normalmente sin violencia, a las tropas americanas que encuentran. Y a menudo las invitan, o incluso las escoltan, hasta Raciborz.
- La zona entre Wroclaw y Opole está trufada de soviéticos, sobre todo al norte del río. Tienen equipo pesado, incluso varios tanques, y parecen estar movilizándose para algo. La mayor concentración de tropas está al norte de Wroclaw.

- La Madona Negra, Santa María de Czestochowa, era una reliquia nacional y su pérdida, tras la destrucción de aquella ciudad por parte de la OTAN, supuso un golpe tremendo para todos los católicos y todos los nacionalistas de Polonia.
- Que Checoslovaquia fuera una aliada de Polonia en el Pacto de Varsovia ahora no significa nada. Tanto lo que queda de su gobierno como los señores de la guerra checos miran con desconfianza, y a veces con ambición, a su frontera norte.
- La Legión de Marczak es un grupo de mero-deadores brutal, que actúa desde las montañas. Se dice que les apoyan agentes de inteligencia estadounidenses. Se mueven por la zona entre Jenenik y Prudnik.

Además de estos rumores, cuando los PJs se encuentren con PNJs pueden preguntarles sobre distintas localizaciones: lugares cercanos, el lugar de donde vienen, el sitio al que se dirigen, etc. Si los jugadores son inquisitivos no dudes en recompensarlos con píldoras de información útil.

FINAL

Por su naturaleza de sand-box, este suplemento es más un contenedor de historias que una aventura en sí. Por ello no tiene un final típico y concreto. En todo caso, el suplemento dejará de ser necesario, al menos temporalmente, cuando los PJs abandonen el mapa descrito en el mismo.

En dicho caso, lo más probable es que lo hagan hacia el Este, para llegar a la cercana ciudad "libre" de Cracovia; o bien hacia el N-O, tratando de llegar a posiciones de la OTAN y de sus (cada vez menos fiables) aliados alemanes.

APÉNDICE: LA CASA DEL BOSQUE

En este apéndice proponemos una mini-aventura completa, que la Máster puede insertar en casi cualquier lugar del área de este suplemento o de la Polonia de **Twilight: 2000** en general.

INICIO PARA LOS PJS

Los PJs están en un pequeño pueblo cerca de una zona boscosa, o en las afueras del mismo, hablando con un grupo de lugareños. Uno de ellos, **Pawel Simansky**, les habla de un lugar donde pueden comerciar: *“Está cerca de aquí, es una casa en el bosque, una antigua mansión del S.XIX, hasta antes de la guerra era propiedad de un gerifalte del Partido. Desde hace meses la ocupan unos comerciantes. Son una decena de desertores con buenos contactos. Suelen tener etanol, munición, medicinas... cosas así. Compran, venden y hacen trueques. Son legales, pero desconfiados”*.

Simansky les ofrece indicaciones para llegar a la casa a cambio de una pequeña recompensa, y añade: *“Para hacerles saber que vais a comerciar debéis tocar una campana que hay fuera de la propiedad”*. Si los jugadores expresan su desconfianza sobre el lugareño y su historia, sus PJs tienen derecho a una tirada de **Notar (-2)**. Si tienen éxito, les parece que puede estar algo nervioso o ansioso al hablar de la casa. Pero si es confrontado sobre ello, lo negará de forma convincente. Si los PJs toman medidas radicales y tienen éxito (por ejemplo, aislando a Simansky del resto de lugareños y amenazándolo seriamente con **Intimidar vs. Espíritu**), descubrirán la verdad que se explica en el siguiente epígrafe.

LA HISTORIA DE MARYJA

Cuando los PJs dejan a los lugareños, al cabo de unos minutos descubren que una de las mujeres ha debido correr para dar un rodeo y encontrarse de nuevo con ellos, porque los llama con gestos desde una arboleda o callejón cercanos. Si hablan con ella, les cuenta que se llama **Maryja Zajac** y tiene algo que contarles: en realidad, la historia de Simansky es falsa, pero la cuenta porque no

tiene más remedio. Los desertores de la casa en realidad son saqueadores y asesinos, y tienen al pueblo atemorizado, amenazado y extorsionado. Les obligan a que cuenten esa historia para atraer a viajeros solitarios o pequeños grupos a la casa, dónde los bandidos los matan para robar sus pertenencias. Para mantener a los lugareños a raya han secuestrado a cinco niños y niñas del pueblo, de entre seis y once años. Los tienen de rehenes, y entre ellos está Ewa, la hija de Simansky; y Piotr, el hijo de Zajac. Maryja no cree que mandando a la muerte a más inocentes vayan a poder salvar a sus hijos. La mujer asegura a los PJs que, si rescatan a los niños, ella y los demás padres les darán todo lo que tienen de valor. Y los anima a saquear la casa de los bandidos y sus pertenencias.

EL ENGAÑO

El modus operandi de los bandidos es simple y letal. Cuando alguien llama a la campana acuden media docena a la puerta y explican que sólo pueden entrar 1 o 2 clientes, sin armas. Los acompañan al interior de la casa, hasta la **Cocina**, donde se abalanzan sobre ellos para matarlos sin mucho ruido. Después salen por la parte de atrás y usan un sendero del bosque para llegar hasta el resto de visitantes y tirotearlos.

LA CASA Y SUS OCUPANTES

Se llega a la propiedad por un camino de tierra rodeado de un denso bosque. La casa es una mansión de una planta construida con madera en el siglo XIX. Está rodeada de un **muro** bajo sobre el que se levanta una **verja de hierro** con pinchos oxidados, que alcanzan unos 2 m de altura. Además hay un **seto** espeso tras la verja que no deja ver el jardín de la propiedad. Este está descuidado y crecen malas hierbas y zarzas hasta casi 1 m de alto excepto en algunas zonas y senderos.

La **campana** para llamar está atada a un poste de madera, a 2 m de una **puerta de hierro**. Dicha puerta es el único acceso visible a través de la verja del jardín. No obstante hay una **puerta camuflada** en la parte de atrás, por dónde los bandidos salen a emboscar a los “clientes”.

Los merodeadores han enterrado varias **minas antipersona** en el borde del jardín, justo junto al seto que hace de límite interior. Si un PJ salta la verja y atraviesa el seto, cuando avance hacia el interior del jardín tira **1d6**. Con un resultado de **6** activa una de las minas. La tirada de **Notar** para detectar estas minas viniendo desde el seto tiene una penalización de **-4**.

La banda de merodeadores asesinos está formada por doce criminales y desertores. Su líder es **Bogumil Radowski**, ex-sargento del ejército Polaco (*Comodín* con plantilla de **Sub-oficial Veterano**). Hay 2 lugartenientes que fueron ingenieros soviéticos (**Soldados** normales con **Reparar d8**) y el resto son **Merodeadores** comunes. Todos tienen el equipo típico de sus respectivas plantillas y además:

- Bogumil tiene unas **gafas de visión nocturna de Luz Tenue**.
- Uno de los ingenieros tiene **dos granadas RGN** y el otro un **kit de demoliciones**.

Los bandidos duermen en las salas marcadas como **Dormitorios 1 y 2**. Cuando pasan el tiempo en la casa suelen estar en el **Salón** o en la **Cocina**, pero a menudo pasan también el rato en el jardín (cuando no llueve). Por otro lado, cada día hay un 50% de que 2 merodeadores salgan a cazar y estén fuera hasta el anochecer.

El puesto de vigilancia principal de los bandidos es un **nido de ametralladora** construido sobre la parte más alta del tejado, desde el que se ve razonablemente bien toda la propiedad. Se accede trepando por una larga escala de mano casera, que baja hasta el **Salón** de la casa. En el nido, de sacos terreros, hay una ametralladora PK con su carga de munición. Siempre hay 2 merodeadores de guardia en el nido.

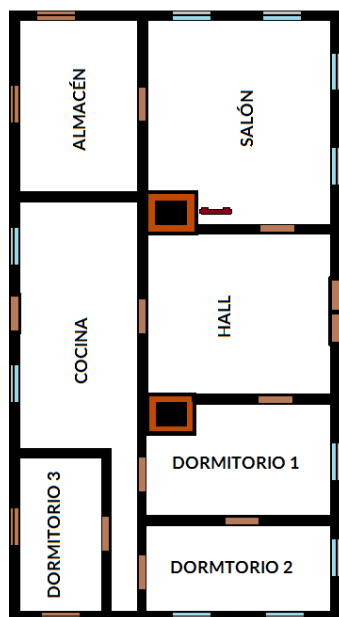
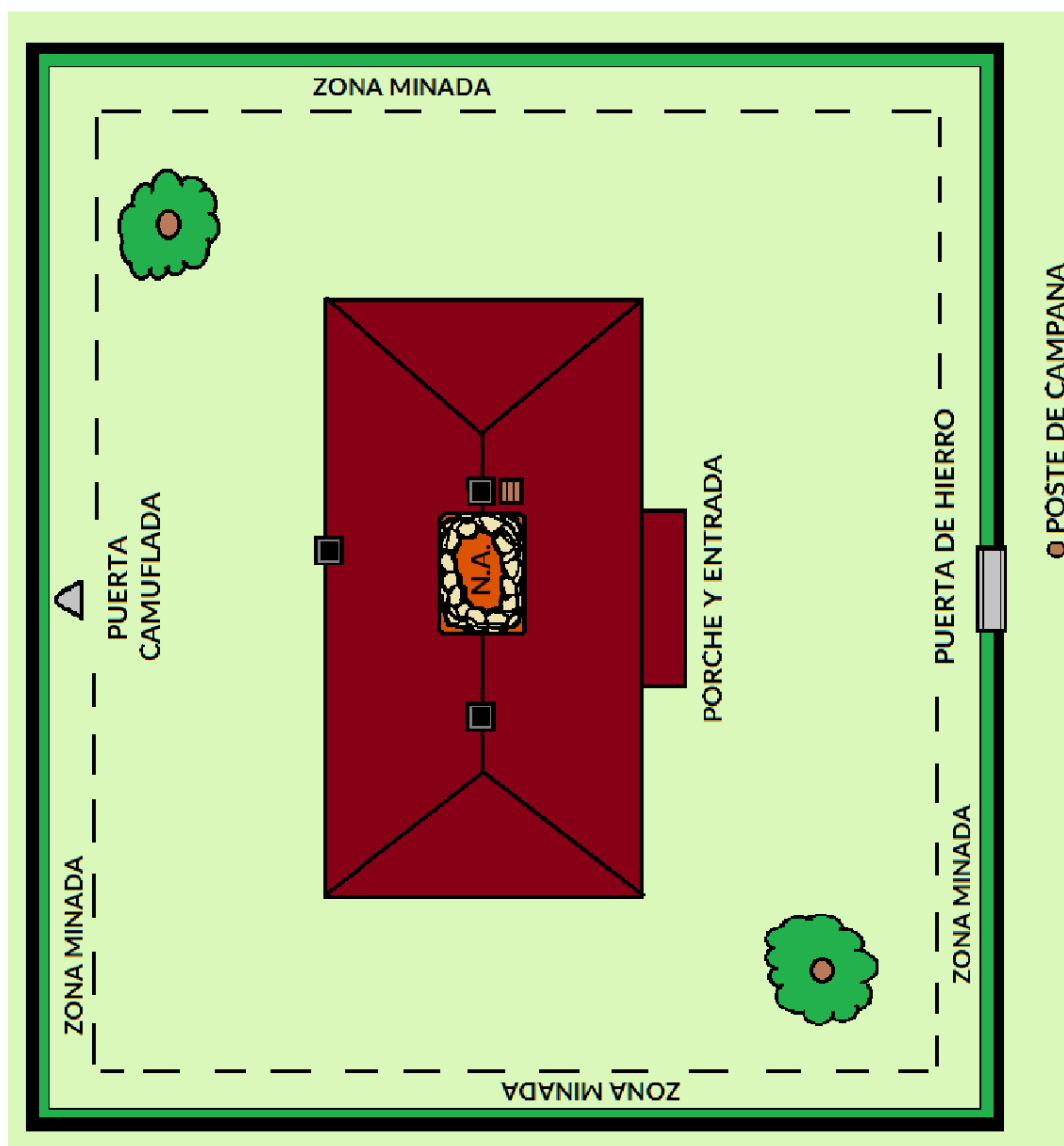
Los niños están la mayor parte del día en la sala marcada como **Dormitorio 3**, que tiene una puerta con cerrojo y las ventanas claveteadas. Durante una hora por la mañana y por la tarde los merodeadores sacan a los niños al patio trasero, y los vigilan mientras están fuera.

El alijo de los bandidos está en el **Almacén**. Es una sala con la puerta cerrada con candado y las ventanas claveteadas. Contiene **350 l. de etanol** en bidones, una caja con **200 balas de 7,62 (soviético)**, **6 granadas RGN**, **12 botellas de vodka polaco** de buena calidad, **1 botella de whiskey escocés**, **18 MRE** (raciones diarias de combate), y un **maletín médico** completo.

FINAL

Si los PJs consiguen liberar a los niños de la casa los padres del pueblo estarán muy agradecidos y recompensarán a los héroes con **30 cartuchos de escopeta** y una pequeña montaña de conservas caseras, equivalente a **22 raciones** diarias.





LA CASA DEL BOSQUE

NOTAS FINALES

AUTORÍA Y DEDICATORIA

El autor de esta humilde conversión y revisión fan es Culmani/Khulmani, y quiere dedicarla a Frank Chadwick, Loren Wiseman y Frank Frey, Jr.

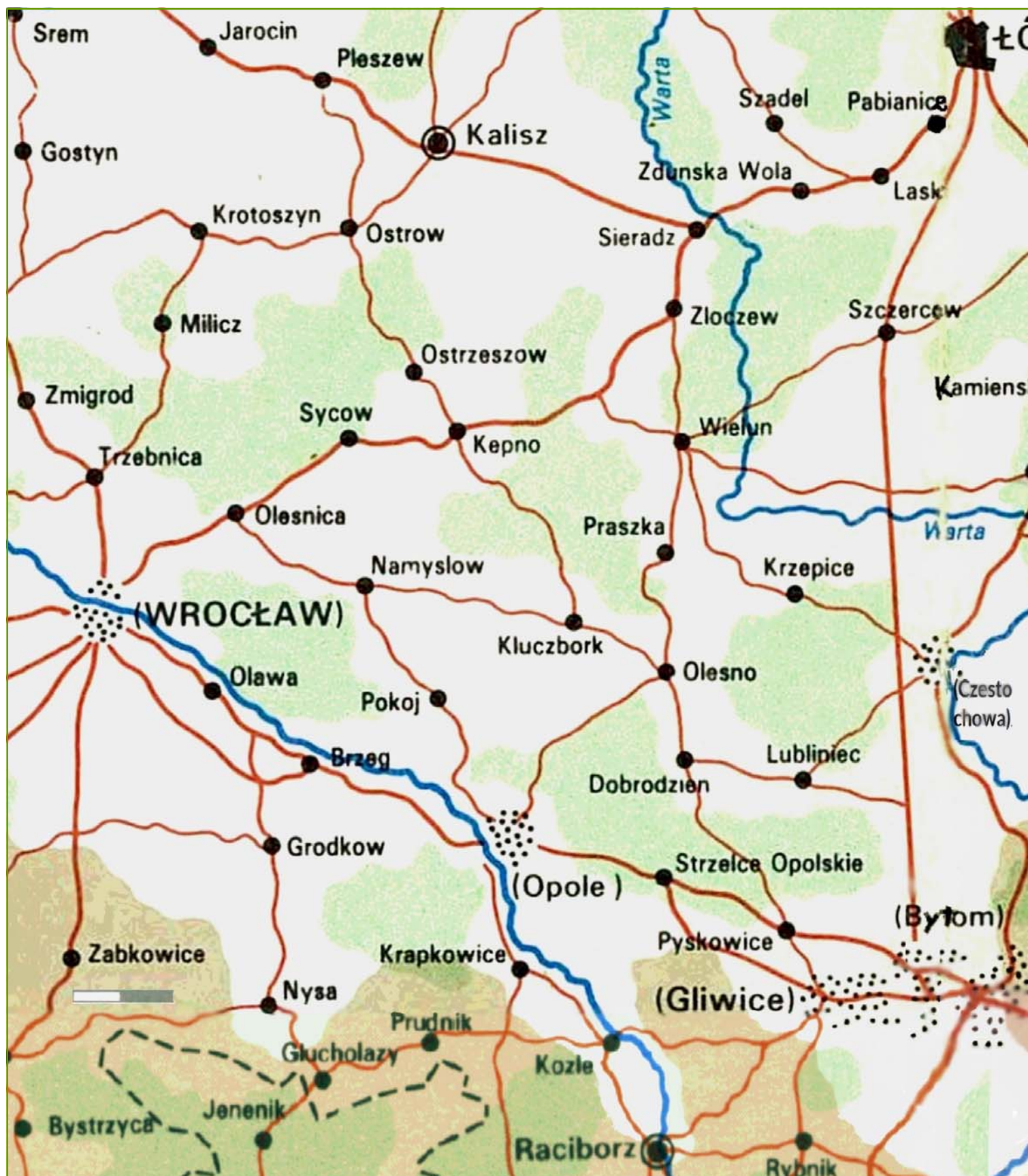
CRÉDITOS ADICIONALES

Las mayor parte de las imágenes que hemos usado en la adaptación provienen del grupo de Facebook [Twilight 2000 FP and Workshop](#), y aquellas a su vez provienen de imágenes libres de derechos de autor.

LICENCIA FAN DE SAVAGE WORLDS

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.





MAPA DE LA ZONA PARA LOS JUGADORES