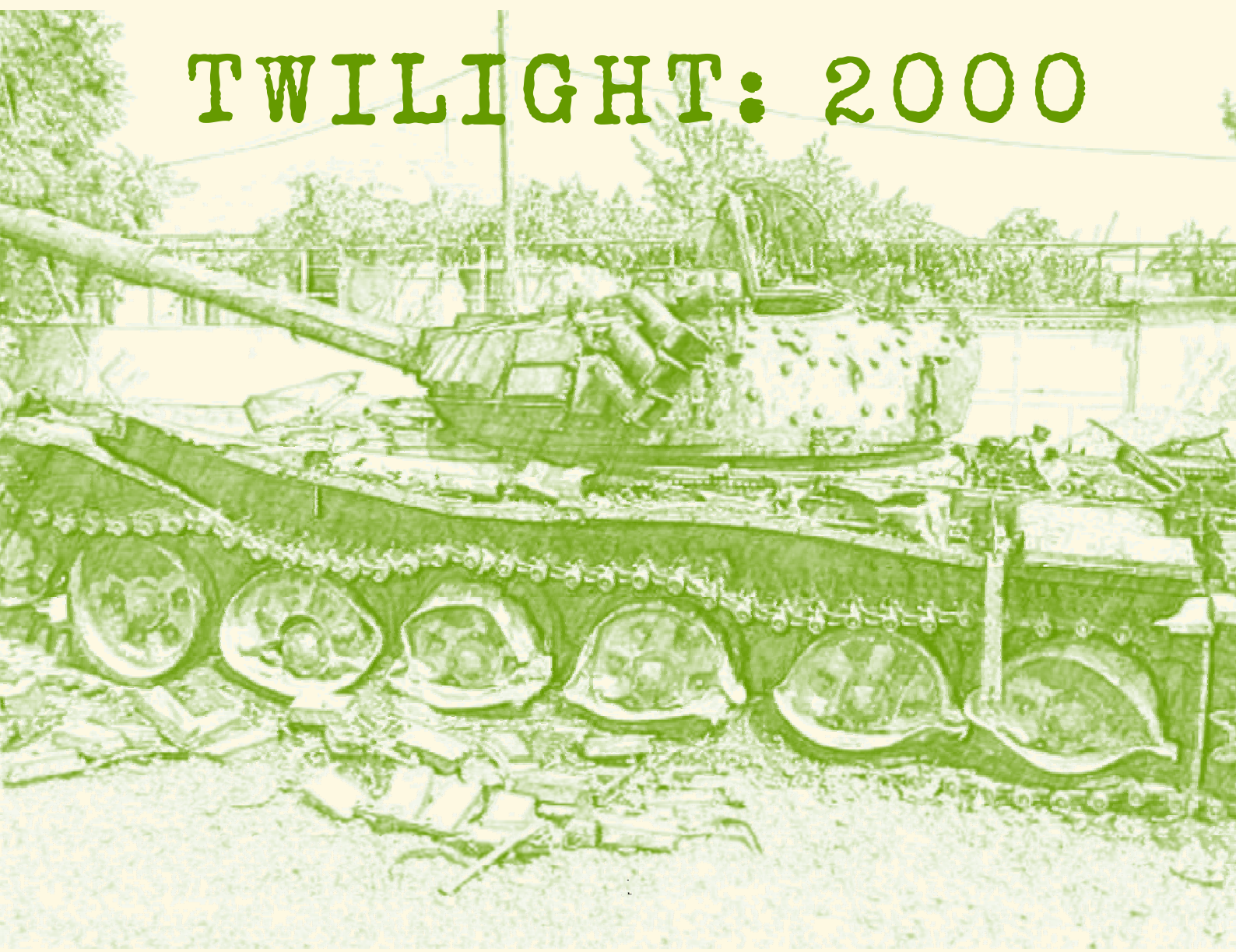


HUIDA DE KALISZ

TWILIGHT: 2000



HUIDA DE KALISZ

En esta aventura introductoria presentamos una revisión y adaptación a **Savage Worlds** de la aventura *Huida de Kalisz* del juego de rol de **Twilight: 2000** primera edición, de 1984. Para la revisión nos hemos centrado en los aspectos que nos parecen más importantes para facilitar la narración y la interacción durante las partidas, y a la vez hemos intentado mantener el aspecto de juego libre, sand-box, característico de la propuesta original. Sí que hemos evitado el detalle de toda la *militaria* de la aventura original, que contenía enumeraciones y descripciones exhaustivas de decenas de unidades militares. Y hemos simplificado y resumido la información en general, para hacerla clara y accesible a aquellos no tan fanáticos del detalle y granularidad en las cuestiones militares. No obstante toda esa información está en la aventura original y se puede re-incorporar sin problemas a esta adaptación. También recordamos que toda la línea de publicaciones de Twilight: 2000 de GWD está [a la venta en formato PDF](#), en inglés.

POLONIA 2000

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.



LA BATALLA DE KALISZ:

RESUMEN PARA LA MÁSTER

El decimoprimer cuerpo del ejército de los EE.UU. encabezó la ofensiva del verano de 2000. Desde mediados de Junio las tropas penetraron rápidamente en territorio polaco desde el oeste y empujaron en dos direcciones: Por el Báltico hacia Kaliningrado, y hacia Lodz (sureste). La 5ª División estadounidense, aprovechando sus éxitos iniciales, avanzó rápidamente por ciudades polacas como Chojnice, Czluchow y Torun. La OTAN derrotó con facilidad toda la resistencia inicial del bloque soviético.

A primeros de julio la 5ª División encontró posiciones defensivas de diferentes cuerpos polacos en la ciudad de Lodz y alrededores. Hacia el 17 de Julio se producen enfrentamientos importantes entre los norteamericanos y esas unidades, a las que se unen otras fuerzas soviéticas del Ejército Rojo. Cada vez se suman más y más unidades soviéticas, encabezadas en la zona de Lodz por el 4º Ejército de Guardias, que cuenta con una buena reserva de diésel, algo insólito en esta fase de la guerra. Los estadounidenses de la 5ª quedan embolsados y rodeados, mientras reciben informes de problemas en todo el frente de la ofensiva. Su comandante intenta romper el cerco y los combates se recrudecen cuando los yanquis luchan con desesperación. La lucha final se concentra en Kalisz y sus alrededores, devastando la ciudad polaca. Los furiosos combates terminan con el exterminio de las fuerzas norteamericanas, al menos en términos de operatividad: capturar o matar a todos los americanos llevará algo más tiempo.

La aventura comienza al anochecer del día 18 de Agosto, con los PJs siendo supervivientes aislados que han logrado escurrirse entre las fuerzas soviéticas, tras la batalla de Kalisz.

MAPAS DE LA ZONA

Los mapas son un elemento clave de la aventura. Entrega a los jugadores en **Mapa de los PJs** cuando les introduces la aventura, y ten el **Mapa de la Máster** siempre a mano durante el juego.

En ambos mapas, la **X verde oliva** señala el punto de inicio de los jugadores. En cuanto al **Mapa de la Máster**:

- En las zonas sombradas en **rojo** hay una presencia importante de tropas soviéticas.
- En las sombreadas en **azul** hay presencia importante de tropas polacas.
- Y en las sombreadas en **violeta** hay una presencia importante de tropas soviéticas y también polacas.

INTRODUCCIÓN PARA LOS JUGADORES

Los PJs comienzan su aventura en el punto marcado con una X de color verde oliva en los mapas de la zona. Como se explica en el capítulo de creación de personajes, los PJs tienen una serie de objetos de equipamiento y un vehículo a su elección (de entre los que se enumeran allí), con el depósito lleno de etanol. También disponen de las informaciones que ofrecemos a continuación, que la Master puede leerles o parafrasear:

Información sobre el enemigo:

- El 4º Ejército de Guardias del Ejército Rojo ha sido la principal fuerza del contraataque, aunque lo apoyan muchas otras divisiones y brigadas (o restos de las mismas), tanto soviéticas como polacas. El 4º Ejército es una unidad de élite de blindados, con soldados veteranos, bien entrenados y bastante fanáticos. Su capacidad operativa ha sido asombrosa para esta fase crepuscular de la guerra.
- Las bases de retaguardia y las reservas soviéticas deben estar en Lodz y Piotrkow, las poblaciones más orientales de esta zona.
- La vanguardia soviética se debe estar reagrupando en Kalisz. En torno a Kalisz hay miles de enemigos, en todo caso.
- En general, cabe esperar que el movimiento de tropas esté siendo mayoritariamente de este a oeste y siga así en los próximos días y quizás semanas.
- También en general, hay que tener en cuenta que debe haber muchos miles de enemigos en esta zona, tal vez más de 10.000. Y apenas deben quedar estadounidenses o aliados en situación de combatir.
- Con una tirada de **Tácticas**: Es probable que haya más concentraciones de tropas enemigas a lo largo del río Warta, y entre Lodz y Kalisz. Estudiar la combinación de carreteras, poblaciones y riberas puede dar una idea de dónde pueden concentrarse las tropas enemigas.

¿Por qué no esperar?

Los PJs saben que tras una batalla de estas dimensiones, incluso las tropas victoriosas pasaran algunos días reorganizándose, pero antes o después empezarán operaciones de limpieza, para reunir a los rezagados enemigos que puedan encontrar. En particular, y teniendo en cuenta la posición inicial de los PJs, es más que probable que los soviéticos empiecen pronto a peinar los bosques entre la rivera del río Warta y su posición.

¿Por qué no rendirse?

En este fin de milenio ser prisionero de guerra es casi lo peor que te puede pasar: Si no te ejecutan en la cuneta, acabarás en un campo de trabajos forzados, convertido en esclavo y animal de carga. O simplemente en un campo de concentración de prisioneros, donde el invierno, el hambre y las enfermedades harán el trabajo que se ahorran los verdugos. Los PJs saben todo esto porque lo han visto en ambos bandos durante la guerra.

Es día 18 de julio, está anocheciendo, y los PJs están más o menos descansados. Comienza su aventura.

DESARROLLO DEL JUEGO

Usa el **Mapa de la Máster** (¡en secreto!) como referencia, ya que muestra las zonas donde hay una mayor densidad de fuerzas enemigas de forma muy visual. Ten también en cuenta que los enemigos van a moverse de este a oeste, sobre todo por la mitad norte del mapa; y que habrá muchas tropas soviéticas a lo largo de toda la rivera del Warta. Consulta las descripciones de las localizaciones específicas cuando los PJs se acerquen a ellas, para introducir los elementos allí descritos en la aventura.

Evalúa la **capacidad de moverse de los PJs** sobre el terreno: qué vehículo tienen y cómo lo usan; y ten en cuenta que deberían ser muy cuidadosos en esta zona plagada de enemigos. Para evitar encuentros hostiles, es más seguro viajar de noche, alejarse de las carreteras y centros de población y usar los bosques como cobertura (¡excepto aquellos dónde hay concentraciones de tropas enemigas!).

Ten en cuenta que, para evitar estrellarse, los PJs no viajarán la velocidad máxima de sus vehículos (aunque en el caso de los más lentos, se podrán acercar bastante). Y viajar de noche debería ralentizar aún más su avance. Además, los vehículos todoterreno pueden moverse razonablemente rápido por la campiña polaca, pero los que no son 4x4 irán muy despacio. Dentro de los bosques es otro cantar: los vehículos todoterreno deben avanzar lentamente, y los que no son 4x4 resultan inútiles.

Es mejor que apliques el sentido común antes que unas estadísticas o cálculos complicados para todo esto. Seguramente los PJs puedan dar un buen “salto” inicial, gastando el combustible de su vehículo, o una parte sustancial del mismo. Pero a partir de ahí deberán buscar la manera de obtener más etanol, o de mover su vehículo de otra forma (o en un caso desesperado, tendrán que abandonarlo).

Usa las reglas para **encuentros** de *Savage Worlds*, junto con las sugerencias del apartado de encuentros de esta aventura, y ve introduciendo los rumores para dar ideas y pistas a los jugadores. Además de los posibles encuentros diarios, si entran en las zonas de alta densidad de enemigos (**Mapa de la Máster**), no tardarán en tener un encuentro hostil, aunque quizás puedan evitar la confrontación, si lo detectan a tiempo y se ocultan o huyen.





Es posible que los jugadores quieran llevar a cabo **acciones contra el enemigo** para mermar su operatividad. De esta forma se ayudan a sí mismos (la presión de la búsqueda y persecución será menor), pero también a los compatriotas y aliados que puedan estar huyendo de los soviéticos. Asaltar un convoy de provisiones es una apuesta muy peligrosa al estar muy bien defendidos. Pero también es una de las más provechosas, potencialmente. El 4º Ejército de Guardias del Ejército Rojo ha estado moviéndose con diesel en sus depósitos, y algunos de los convoyes llevan cientos o a veces miles de litros de tan preciada sustancia.

Otra opción es amenazar los hospitales de campaña de los soviéticos. Para la mayoría de los PJs y jugadores queda más allá de los límites el masacrar a los heridos, amén de ser uno de los crímenes de guerra que aún despiertan la repulsa unánime de todos los bandos. Por suerte no es necesario: simular una amenaza creíble (por ejemplo, volar unos edificios y desatar un tiroteo en el mismo pueblo, pero lejos del hospital) hará saltar las alarmas del enemigo. Rápidamente los soviéticos y, en su caso, los polacos, enviarán abundantes refuerzos a sus hospitales de campaña.

Por último, hay algunos centros de mando soviéticos y polacos en la zona, y atacarlos (con o sin éxito) también puede ayudar a ganar tiempo, ya que ralentiza la organización de las tareas de búsqueda por parte de los soviéticos. Por otra parte, estos centros de mando suelen estar en lugares alejados de la primera línea y cerca de concentraciones de tropa de retaguardia; o, en caso contrario, están muy bien defendidos.

LOCALIZACIONES

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 una **treintena de vehículos blindados ligeros**, además de **4 piezas de artillería anti-tanque**. También hay **unos 2000 soldados polacos** con **5 tanques** más. Las tropas soviéticas se irán moviendo hacia el oeste según 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.

Kolo: **Unos 100 soldados soviéticos** se han instalado en este pequeño pueblo, pero la mayoría de ellos suele estar patrullando hacia el sur (río) y hacia el oeste (carretera). Una parte de los lugareños sigue sus casas pero el resto malvive en los bosques, a donde huyeron tras los combates recientes.

Konin: Aunque no hay soldados en esta ciudad pequeña, tienen **unos 100 soviéticos** al suroeste, arreglando el puente y patrullando la carretera. La gente de Konin no tiene buena opinión de los “occidentales”, pero si se lleva bien con los “rusos” y en especial con la oficial al mando de las tropas del puente, la **Capitana Savchuk**.

Krosniewice: Este pueblo no está ocupado por soviéticos, pero si toda la zona que lo rodea, donde se reagrupan **unos 300 soldados**. Algunas patrullas pasan por la ciudad cada día. Los lugareños están resentidos con los “rusos” porque han confiscado sus últimos caballos y mulas y fusilaron a varios notables por colaboracionismo. Ocultan a un pequeño grupo de **rezagados estadounidenses**, la mayoría heridos. Estos soldados y sus protectores no podrán mantener el secreto muchos días más y acabarán fusilados.

Kutno: Esta pequeña ciudad fue el escenario de recientes combates entre las fuerzas contendientes, y hubo muchos daños y bajas civiles. Los habitantes tratan de reconstruir lo que pueden, y están resentidos con ambos bandos.

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 grandes 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 **un centenar de 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.

Lowicz: Una ciudad pequeña que no ha sufrido daños recientemente. Las tropas soviéticas han estado aquí varios días antes de la batalla, y en general las relaciones con los civiles fueron muy buenas. En conjunto, la mayoría de los lugareños no estaría por encima de vender a unos “enemigos” a sus “aliados”.

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.

Ozorkov: En este pueblo no ha habido combates recientes y sus habitantes dan la bienvenida a los soviéticos igual que hicieron antes con los estadounidenses. Hay un **centro de mando** dirigido por el **Coronel Zhelin** con **unos 40 soldados soviéticos**, y otras tropas que van y vienen.

Pabianice: Una pequeña ciudad devastada por los combates. Los habitantes están refugiados en los bosques cercanos y la ciudad está ocupada por unos **30 desertores y 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 un millar de 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.

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

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 sanguinario.

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 convertidos en posiciones de artillería** (sin orugas). La milicia local aún desconfía un tanto de los “rusos”.

Sompolno: En este pequeño pueblo hay **unos 40 soldados soviéticos** con el **centro de mando** del **Coronel Mikhaylov**. Aunque los vecinos están resentidos por las confiscaciones de monturas por parte de los “rusos”, no están abiertamente en contra de ellos.

Strykow: Un pueblo mediano intacto por el momento, con una población alta para esta zona y época, y una pequeña milicia no oficial: **20 milicianos** irregulares, jóvenes y bravucones.

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 **una veintena de policías militares soviéticos**. Las relaciones con los lugareños son tensas, rayanas en la hostilidad. El paso frecuente de convoyes soviéticos hace que los locales no se planteen una revuelta.

Turek: Este pequeño pueblo está ocupado por **unos 30 soldados soviéticos** bajo el mando del **Capitán Antu'yev**. Sus habitantes desconfían de los ocupantes pero no han sufrido ningún maltrato.

Uniejow: Un pueblo relativamente grande, que ahora acoge a una guarnición de **unos 300 soviéticos** con **4 vehículos blindados ligeros**. Los ciudadanos van con cuidado de no molestar a los “rusos”, pero también se están organizando para el futuro, porque creen que con estos últimos combates los ejércitos están acabados.

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 con lo que sus relaciones con los locales son excelentes.

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.

Zgierz: Un pequeño pueblo azotado por los combates de los días anteriores y ahora desierto de lugareños. Algunos de sus antiguos habitantes sobreviven en los bosques al suroeste. Zgierz está ocupado por **unos 500 soldados polacos** (tanto profesionales como milicianos). Tienen **2 piezas de artillería anti-tanque** y un buen oficial, el **Teniente Coronel Nizewski**, al mando.

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.

ENCUENTROS

A continuación se proporcionan algunas ideas para encuentros en el área del sand-box inicial, ordenados en las categorías que aparecen en el manual de *Savage Worlds*. Añadimos una numeración a los encuentros por si la Máster quiere decidirse tirando 1d6 en cada categoría. En todo caso, después deberá elaborar brevemente los detalles del encuentro.

Enemigos:

1: Animales salvajes peligrosos: Normalmente 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. Pueden tener la rabia.

2-3: Merodeadores: Bandidos, desertores, saqueadores y en general los grupos de personas violentas y armadas que no tienen escrúpulos en hacer lo que sea para sobrevivir.

4-6: Militares: Soldados soviéticos o polacos de las fuerzas enemigas buscando rezagados o simplemente patrullando una zona, o viajando hacia su próximo objetivo. El tamaño y composición del grupo puede ser muy variable. La Máster puede dar un vistazo a su mapa de la zona para evaluar la densidad de fuerzas enemigas (y su nacionalidad) en la zona dónde se hallan los PJs.

A menudo irán a pie o con caballos y mulas, o bicicletas. Muy pocas veces tendrán vehículos blindados, pero en esos casos serán las mejores tropas y las más equipadas. Otra opción es que los PJs encuentren un convoy de suministros, bien defendido, y quizás llevando algo valioso como combustible o munición (además de alimentos y suministros comunes). Y otra opción más es que los militares estén evacuando a sus heridos hacia la retaguardia.

Desconocidos:

1-3: Refugiados: será el grupo más común a encontrar en esta categoría, pero su composición, origen geográfico y número puede ser enormemente variable. Desde pequeñas familias a decenas o incluso cientos de personas. Pueden ser simplemente gente que ha perdido su hogar y huye del conflicto pero también minorías étnicas o religiosas desplazadas por sus convecinos.

4-5 Lugareños: Gentes que viven en las cercanías, que pueden estar cosechando, forrajeando, cazando, pescando o viajando para comerciar a un lugar cercano a su pueblo o ciudad. Normalmente será un grupo pequeño, pero algunas tareas (reparar diques, carreteras, etc.) pueden juntar a decenas o incluso cientos de personas.

6: Mercaderes: Un grupo pequeño a mediano de gente dura y astuta, que viaja incluso por estas zonas tan peligrosas, alejándose de los puntos calientes y negociando con materiales y equipo allí dónde se les recibe. Seguramente doblen su trabajo haciendo también de chatarreros, saqueadores de ruinas, etc. Pueden ser honrados pero desconfiados, o deshonestos y traicioneros, según sea más apropiado en cada situación.

Fortuna:

1-2: Animales: una captura fácil de caza o pesca. Puede que incluso sea un animal doméstico o varios, extraviados, o cuyos dueños han muerto.

3-5: Vehículo: Probablemente militar. En un estado inservible, y además destrozado por los combates. Pero se pueden saquear algunas partes útiles, o quizás algo de combustible.

6: Escondrijo: Donde se guarda algo útil o valioso. Puede ser un diminuto hueco en un árbol, donde alguien escondió un reloj; o una marca del terreno disimulada que señala dónde hay un bidón de combustible, o una caja de munición.

Obstáculo:

1-2: Minas: Un campo de minas antipersona, o una mina de vehículo oculta en el camino de los PJs, o trampas con explosivos improvisados, etc.

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

5-6: Naturaleza: Algún desastre climatológico se desata sobre la zona. Por ejemplo, una tormenta súbita y brutal. Puede ir acompañada de una inundación del terreno y de pequeños corrimientos de tierras si llueve lo suficiente.

Encuentros especiales: Aquí proponemos un par de encuentros específicos que la Máster puede utilizar fuera de la mecánica habitual de encuentros, cuando considere más oportuno:

1. Agente de la CIA: Mary Nowak es una agente veterana estadounidense, descendiente de inmigrantes polacos. Pasa por una viuda desplazada y conoce el país y el idioma como para no levantar sospechas. Es la única superviviente de su unidad, que trabajaba en inteligencia en la zona. Su objetivo es encontrar la forma de llegar a la ciudad “libre” de Cracovia. Es dura, poco dada a gentilezas o heroísmos, patriota (dentro de lo razonable en este mundo post-apocalíptico) y puede matar a un enemigo con sus manos después de tomarse una botella de vodka a medias con él. Sin ningún remordimiento. Mary puede dar a los PJs algunos rumores y pistas claves para evitar a los enemigos inmediatos ya que tendrá buena información sobre las tropas cercanas. Es un personaje *Comodín*.

2. Heridos aliados: 1d4 soldados estadounidenses heridos, ocultos como pueden en unas ruinas, bosque o bancal cubierto de malas hierbas. Un cabo sanitario (Medicina d8), llamado Luis López, los atiende como puede, sin apenas suministros médicos. Los heridos no pueden caminar y necesitan ayuda y reposo para recuperarse. Son todos *extras*.

RUMORES

Twilight: 2000 utiliza los rumores como pequeños fragmentos de información útil y pistas sobre la situación general. Utiliza los rumores siguientes para dar a los PJs información útil para los jugadores. Trata de introducir uno de ellos cada vez que tengan una conversación con un PNJ o grupo de PNJs nuevos. Elige el rumor en función del trasfondo de la persona o personas en la conversación, y de lo que pueden saber.

- La ciudad “libre” de Cracovia es uno de los pocos lugares seguros que quedan. Es una ciudad-estado controlada por políticos y militares locales, tiene una considerable guarnición, y en general se respetan bastante las leyes (las suyas) y la ciudad vive sin muchos sobresaltos violentos.
- La zona de Kamiensk y Radomsko está infestada de merodeadores y saqueadores. Los soviéticos los espantaron hace no mucho, pero vuelven a moverse en grupos pequeños, aunque numerosos, por toda esa zona. Son escoria de lo peor y no tienen escrúpulos.
- La brutal eficiencia del 4º Ejército de Guardias del Ejército Rojo en la contraofensiva se debe a que están moviéndose con diesel. Parece que los oligarcas rusos requisaron y utilizaron el último gran cargamento de combustible de los campos de petróleo de Ploesti para esta campaña.
- La ciudad “libre” de Cracovia es un lugar para comerciar y refugiarse siempre que se cuente con recursos o conocimientos útiles, porque no admiten a refugiados de cualquier origen, salvo en su propio beneficio. Se pueden pagar el acceso y la estancia con oro, bienes de trueque, combustible, etc.

- Los soviéticos van a empezar (y a centrar) la búsqueda de supervivientes rezagados estadounidenses en la zona al norte, sur y este de Kalisz. Eso será al principio, pero la idea es moverse hacia el oeste en cuanto puedan, con todas las unidades que sigan operativas o recuperen la movilidad en un tiempo razonable.
- Los hospitales de campaña en Ostrow y Ostrzeszow están llenándose rápidamente, y siguen llegando heridos. Dicen que apenas tienen protección militar, ya que con las tropas de la OTAN arrasadas, nadie espera que haya ningún tipo de amenaza real para las bajas.
- Aunque los convoyes de suministros tratan de seguir cualquier ruta disponible hacia el oeste, desde la retaguardia soviética a la primera línea, la más transitada está siendo Lodz-Piotrkow-Szczercow-Wielun-Kepno-Ostrzeszow-Ostrow-Kalisz.
- La opinión generalizada es que, aunque hayan vencido en la ofensiva, los ejércitos soviéticos también están acabados. El sentir general de los oficiales en el campo es que ya no habrá posibilidad de movilizar y operar a gran escala, y su deber es para con los soldados a su mando. Así que lo mejor es acantonarse, cultivar una buena relación con la población local y procurarse los medios para la supervivencia. No tardarán en llegar a Moscú mensajes de *“¡Váyase al cuerno, camarada... o venga aquí a por mis tanques, si se atreve!”*.
- El K.G.B ha sido, en los últimos tiempos, la fuerza interna soviética que más ha espoleado la lucha contra los “occidentales”, por razones políticas y estratégicas, y gracias a su posición privilegiada de poder, al controlar los mecanismos de terror y la información. Los agentes de la K.G.B. son figuras de autoridad y terror en estos días.

- El G.R.U. (inteligencia militar soviética) se ha centrado en el apoyo a las acciones bélicas en el teatro de operaciones, con los agentes integrados en las unidades que están sobre el terreno. Por otra parte, aunque ha pugnado con la K.G.B. por el control de la situación global, parece que no ha tenido mucho éxito.

Ten en cuenta que, además de los rumores, cuando los PJs se encuentren con PNJs pueden preguntarles sobre lugares cercanos, o sobre el lugar de donde vienen, o sobre el sitio al que se dirigen. Si los jugadores son inquisitivos en estas situaciones, no dudes en darles píldoras de información útil.



FINAL

Esta aventura tiene un final abierto, pero específico: se produce cuando los PJs abandonan el mapa de la zona de juego, probablemente en dirección a Cracovia, aunque son posibles otros destinos (hacia el suroeste, sur o sureste, los más probables). A partir de ese punto puedes utilizar los módulos clásicos ambientados en Europa de Twilight 2000 para ir construyendo tu campaña. Un excelente complemento es el muy impresionante [recopilatorio del sand-box europeo de Jed McClure](#), que incluye un mapa hexagonado y la descripción (hexágono a hexágono) de todo el territorio abarcado por los módulos europeos de GWD.

APÉNDICE: ENCUENTROS ESPECIALES EN POLONIA

En este apéndice proponemos una variedad de encuentros, más desarrollados y específicos que los genéricos del manual de *Savage Worlds*.

La Máster puede elegir alguno de ellos para la aventura introductoria *Huida de Kalisz*, y seguir usándolos a lo largo de los viajes y aventuras de los PJs por las tierras de Centroeuropa.

Casa-trampa: Los PJs encuentran una casa solitaria y abandonada que es la “tumba” de una ingeniera militar soviética o estadounidense. La mujer estaba traumatizada, era culpable de muchas atrocidades, y experta en explosivos y trampas improvisadas. Terminó de trastornarse al quedar aislada de su unidad y sometida a la soledad en terreno hostil. Encontró refugio en la casa y la fue llenando de trampas y explosivos improvisados ocultos. Hasta que un día no pudo más, se sentó en medio de todas sus trampas y se pegó un tiro. La casa es una peligrosa acumulación de pequeñas trampas explosivas o simplemente mecánicas; y un reflejo de la mente trastornada de la ingeniera: quizás reunió una pila de miembros de muñecos y maniqués, o decoró las paredes de siniestros dibujos al carbón mezclado con su propia sangre, etc.

El cura: Un sacerdote católico de mediana edad, de aspecto duro y curtido, que viaja solo por Polonia cuidando de las almas perdidas. El padre Konrad Nyck es lo que afirma ser, pero no solo eso. También está cumpliendo una misión especial del Vaticano. Esa misión puede ser la de preparar el último viaje del recientemente fallecido pontífice católico. En efecto, el Papa Juan Pablo II falleció mientras estaba fuera de Roma, exiliado en Perugia. Y pidió ser enterrado en la Catedral de Wawel en Cracovia. Alternativamente, el agente vaticano puede estar buscando la “madona negra”: la representación de la Virgen conocida como Nuestra Señora de Czestochowa, una reliquia católica y tesoro nacional polaco, que está perdida en estos días inciertos.

Los músicos de Klezmer: Los hermanos Cookie y Joshua Segelstein son dos jóvenes músicos, refugiados judíos polacos que tratan de llegar a Cracovia dónde hay una comunidad judía importante. Son excelentes intérpretes y compositores de música Klezmer y han aprendido a cuidarse (saben pelear y disparar, y llevan escondidas una pistola y una escopeta recortada, para las emergencias). Cookie es violinista y Joshua toca el acordeón. Ambos cantan bastante bien.

Muertos en las cunetas: El mundo de Twilight: 2000 es duro y cruel. Los PJs pasan frente a los restos de un reciente acto de violencia. Ven una docena de cuerpos en la cuneta. Según dónde estén, pueden ser de militares, merodeadores o civiles. Sus ejecutores empezaron a matarlos a bayonetazos pero cuando algunos echaron a correr, atados, les dispararon por la espalda. Los cuerpos han sido despojados de cualquier objeto de valor. Los autores pueden (o no) estar cerca, en caso de que los PJs traten de seguirles el rastro. Los asesinos pueden ser de muchos tipos: Soldados, merodeadores, policías políticos de la K.G.B. o la S.B. polaca, cultistas de sectas apocalípticas, etc.

Rateros: Uno de los vehículos de los PJs ha desaparecido, o el de unos PNJs que van con ellos, o a los que se encuentran. De hecho ha sido robado. Al tratar de recuperarlo descubren que los culpables son un grupo de ladrones y contrabandistas gitanos. Todos ellos son niños y niñas y adolescentes. A los adultos los ejecutaron en un pogromo hace unos meses. No son violentos ni tienen armas. Se desharán rápidamente del vehículo o lo desmontarán a piezas si los PJs no los encuentran antes.



NOTAS FINALES

AUTORÍA Y DEDICATORIA

El autor de esta humilde conversión y revisión fan es Culmani/Khulmani, y quiere dedicarla a la memoria de Loren Wiseman, un gigante del hobby y autor de algunos de los materiales más interesantes de Twilight: 2000 .

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.

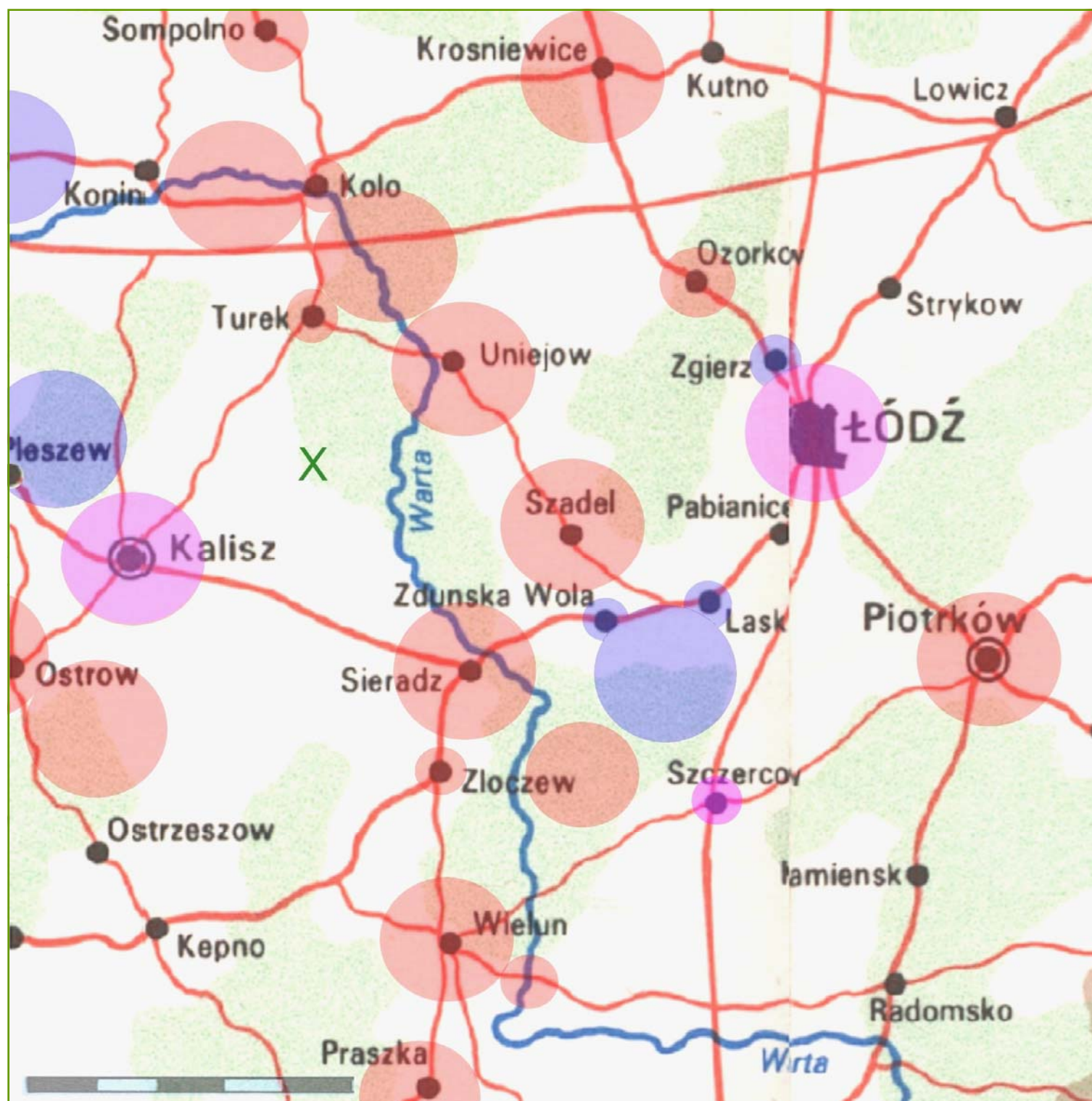
LICENCIA FAN DE SAVAGE WORLDS

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 LOS JUGADORES



MAPA DE LA MÁSTER