

LA CIUDAD LIBRE DE CRACOVIA

ADAPTACIÓN LIBRE *FAN*
PARA SAVAGE WORLDS (ED. AVENTURA)

DEL MÓDULO CLÁSICO DE TWILIGHT:2000



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN: PÁGINA 3

2. LA REGIÓN CIRCUNDANTE: PÁGINA 6

3. CRACOVIA: PÁGINA 9.

4. ORGANIZACIONES MILITARES: PÁGINA 13.

5. ORGANIZACIONES CIVILES: PÁGINA 15.

6. EMPORIOS INDUSTRIALES: PÁGINA 16.

7. ESPIONAJE E INTELIGENCIA: PÁGINA 17.

8. NEGOCIOS Y SIMILARES: PÁGINA 21.

9. OTROS GRUPOS: PÁGINA 25.

10. ESTADÍSTICAS DE PNJS: PÁGINA 27.

APÉNDICE 1: MAPA DE LOS ALREDEDORES DE CRACOVIA: PÁGINA 29.

APÉNDICE 2: MAPA DE CRACOVIA: PÁGINA 30.

APÉNDICE 3: TABLAS: PÁGINA 31.

1. INTRODUCCIÓN

NOTAS PRELIMINARES

En este suplemento *fan* encontrarás nuestra adaptación libre a *Savage Worlds* del módulo clásico de **Twilight: 2000** *"The Free City of Krakow"*. Sobre la adaptación y conversión hay varias notas importantes que conviene explicar antes de entrar en materia:

- Aunque esta es una adaptación a *Savage Worlds (edición Aventura)*, hemos tratado de prepararla de manera que **casi todo el material sea independiente del sistema**, y pueda utilizarse con cualquier juego de rol.
- En ningún momento hemos querido realizar una simple traducción y conversión de mecánicas del material original. Al contrario, **se ha rescrito cada apartado del material original desde cero**. Para la redacción final hemos incluido toda la información de la fuente primaria, el módulo *"The Free City of Krakow"*, y la hemos matizado y completado con los datos y aclaraciones adicionales que aparecen en otros módulos de GDW como *"White Eagle"* y *"Rendezvous in Krakow"*. Cuando había conflicto entre las fuentes, hemos dado preferencia al módulo original.
- El suplemento **contiene varios elementos nuevos, de nuestra cosecha**. Los hemos pensado como complementos opcionales al material original. Para diferenciarlos, todos los párrafos y apartados que se refieren a ese material nuevo están escritos con **una fuente de color gris**, en lugar de la negra que se usa en el resto del texto.
- Solo **hemos dejado fuera del suplemento algunas listas exhaustivas** y de detalle del orden de batalla del ORMO que aparecen en el módulo original. Creemos que con toda la información sobre el ORMO y la Warta que hemos consignado, es más que suficiente para cualquier campaña en torno a la ciudad de Cracovia. Pero en todo caso, esos datos minuciosos se encuentran en los módulos originales, para quien esté interesado.
- Como en otras adaptaciones anteriores, **sólo hemos cambiado o añadido algunos datos cuando nos ha parecido necesario**. En su práctica totalidad, los pequeños cambios son para **precisar el número o composición de tropas y otras fuerzas combatientes** en diferentes lugares descritos en el texto. También hemos introducido un pequeño cambio en la forma de presentar la escena que introduce la **Operación Reset** a los PJs: **en lugar de un superviviente agonizante, los PJs encuentran una nota garabateada** que les ofrece algunos datos para empezar. Si la Máster prefiere la escena original, puede utilizarla (es indistinto para la aventura).
- Por último, recordar que lo que estás leyendo es una **adaptación fan diseñada y escrita para usar en nuestras propias partidas**, y que si la hemos preparado así (maqueta, etc.) es solo porque **queremos compartirla con otras Másteres y jugadores** de que puedan encontrarla interesante o útil. Sinceramente pensamos que este material en concreto nunca se traducirá oficialmente al castellano. Por nuestra parte, se desautoriza expresamente cualquier forma de monetarización o cualquier uso con ánimo de lucro de este material. **Y no dejéis de comprar los módulos de Twilight:2000 originales.** ¡Son buenísimos!



LA OPERACIÓN RESET

En este apartado se ofrece una operación militar secreta que termina en desastre y que sirve para introducir a los PJs en las intrigas y aventuras que les esperan en Cracovia. Es, por así decirlo, un simple gancho para atraer a los jugadores (aunque uno muy elaborado y que da pie a numerosas intrigas y aventuras en la ciudad).

Trasfondo general:

El Grupo de Ataque Zúlú o Equipo B de las Fuerzas Especiales tenía una misión que se desarrolló en paralelo a la ofensiva de verano del año 2000 del 11º Cuerpo del ejército de los EE.UU. Usando la cobertura de dicha ofensiva, las fuerzas especiales se infiltraron hasta la ciudad de Lodz y asaltaron un bloque determinado de la facultad de ciencias, en la Universidad. La misión estaba planificada desde hacía algunos meses. La DIA, principal agencia de inteligencia militar estadounidense, había descubierto el trabajo de un investigador polaco en electrónica y ciencia computacional llamado Piotr Czerwinski. Este profesor llevaba varios años trabajando en un ingenio que podría revolucionar el mundo de la postguerra postnuclear.

Entre los principales daños materiales de los intercambios nucleares se contaron millones de ordenadores y otros instrumentos con micro-chips de silicio: fueron destruidos por los EMPs (Impulsos Electro-Magnéticos) de la Guerra del Crepúsculo. Concretamente, los daños fueron masivos para los chips denominados CPU (por *Central Processing Unit*) que son la clave y núcleo del funcionamiento de prácticamente todos los ordenadores modernos.

El Dr. Czerwinski trabajaba en un nuevo invento denominado SMCC: Sustituto Modular de Chip de Computadora. Se trata de una unidad electro-mecánica, cableada, con el tamaño típico de una caja de ordenador de los años 90. Esta unidad sería relativamente costosa de fabricar, porque requiere bastantes materiales, pero también supondría una enorme ventaja: al contrario que los micro-chips, puede ser manufacturada sin

apenas maquinaria avanzada. El SMCC se puede configurar para copiar el funcionamiento de la mayor parte de los micro-chips de preguerra. Eso significa que, si finalmente resulta ser viable su producción, podría recuperarse un enorme número de ordenadores de todo tipo.

Ese hallazgo podría ser una pieza clave para la reconstrucción de las instituciones de todo tipo en los años venideros; y es evidente que quien lo posea puede tener una ventaja notable sobre todos sus competidores.

Tomando todo eso en cuenta, la DIA organizó una importante operación de las fuerzas especiales para apropiarse de la investigación del Dr. Czerwinski. El nombre en clave que se dio a todo el asunto fue el de Operación Reset.

Lo que la DIA no anticipó fue la brutal contra-ofensiva soviética y el desastre militar de la Batalla de Kalisz. Mientras los estadounidenses de la 5ª División luchaban con desesperación por sus vidas, las fuerzas especiales asaltaron la Universidad de Lodz y aseguraron el bloque dónde trabajaba el Dr. Czerwinski. Después lo metieron a él y a sus notas, documentos de trabajo y prototipo en sus vehículos, y salieron a escape combatiendo contra la guarnición local, alertada por la KGB. El científico polaco murió por una bala perdida, pero los estadounidenses lograron escabullirse y escapar de Lodz.

El desastre de Kalisz hizo que las fuerzas especiales tuvieran que cambiar sus planes sobre la marcha. Al hacerse evidente que no podrían enlazar con fuerzas amigas, y con el 4º Ejército de Guardias soviético bloqueando el noroeste, decidieron seguir hacia el sur. Eventualmente, optaron por dirigirse a Cracovia, con la intención de entregar allí su cargamento a los agentes locales de la DIA. Tras un difícil trayecto y escaramuzas que costaron algunas bajas, el Grupo de Ataque Zúlú se encontró con el Sargento Randolph Cutler en las colinas al noroeste de Cracovia, no lejos de las ruinas de Czestochowa. Ese individuo se presentó como un superviviente extraviado de la 5ª División. Explicó que, por sus experiencias

pasadas, conocía bien el terreno y tenía algunos contactos en Cracovia. Cutler se ofreció a guiar al convoy de las fuerzas especiales hasta Cracovia, y estos aceptaron su ayuda. Por desgracia para ellos, el Sargento Cutler es un desertor, criminal, traidor y sociópata. Trabaja sobre todo para un grupo de merodeadores, la poderosa banda conocida como los Saqueadores de Varsovia (*Najezdzcie Warszawskie*). Guió directamente a las fuerzas especiales a una emboscada letal y eficiente preparada por dichos merodeadores, donde todos los estadounidenses cayeron asesinados. Salvo, lógicamente, el propio Cutler, quien ejecutó al capitán al mando del Grupo de Ataque Zulú para dar inicio a la emboscada.

Introducción para los jugadores:

Los personajes se encuentran en las proximidades de Cracovia, en cualquier punto a entre 10 y 30 kilómetros de la ciudad, cuando se encuentran con una escena desoladora. En la carretera hallan los restos de un convoy estadounidense: los esqueletos saqueados de un camión de dos toneladas y media y tres Humvees; y 24 cadáveres. Los vehículos y cuerpos han sido saqueados como si hubiera pasado una plaga de termitas humanas. Armas, botas, cinturones, insignias, efectos personales de todo tipo: no han dejado nada. De los vehículos se lo han llevado todo: incluso asientos y neumáticos, y hasta la última gota de combustible. A partir de los uniformes que quedan (destrozados y ensangrentados) se puede deducir que se trataba de soldados de las fuerzas especiales de los EE.UU.

Lo único que no se han llevado los saqueadores son dos grandes cajones metálicos que están abiertos y llenos de papeles (algunos han volado y están desperdigados por toda la zona de la emboscada). De un primer vistazo parecen ser simples formularios de ingreso y otros impresos comunes de la universidad de Lodz, todos sin rellenar. Pero si alguien se molesta en vaciar o revisar los cajones a conciencia, verán que bajo una capa de entre 15 y 20 cm de espesor de esos papeles sin valor, hay una última capa fina de documentos diferentes: cuadernos de notas,

trabajos mecanografiados, esquemas y planos de lo que parecen circuitos eléctricos o electrónicos y otros papeles similares. Todo está escrito en polaco y llevará bastante tiempo revisarlo a conciencia para entender de qué se trata.

Tras unas cuatro horas de estudio, alguien con conocimientos de **Ciencias, Electrónica u Ordenadores** puede deducir que se trata de un proyecto relacionado con chips y ordenadores, en el contexto de postguerra. Dicho lector, una vez dado el paso anterior, podría llegar a asimilar el contenido general de la investigación del Dr. Czerwinski. Para ello necesita invertir dos jornadas completas estudiando los documentos. Eso no significa que tras el estudio pueda poner en práctica el trabajo teórico de Czerwinski: simplemente comprende la propuesta del investigador polaco y puede describírsela a otros.

Cabe mencionar que los documentos contienen todo lo que queda del trabajo del Dr. Czerwinski, con excepción de un prototipo semi-funcional. En cuanto a dicho artefacto, los saqueadores se lo llevaron pensando que se trata de algún tipo de equipo electrónico casero a medio montar, con cierto valor como recambios o piezas.

Irónicamente, quienes asesinaron a las fuerzas especiales no fueron capaces de identificar la valiosísima carga que llevaban.

Con una inspección de los alrededores, los PJs pueden descubrir el cadáver de otro soldado estadounidense, que está apoyado contra un árbol a unos 25 metros de la emboscada, en medio de un campo cubierto de maleza. Se trata de un teniente que sobrevivió en un primer momento, herido, y se ocultó en los zarzales. Cuando los merodeadores se marcharon y el oficial tuvo claro que no iba a sobrevivir, se arrastró hasta apoyarse en el árbol, garabateó unas frases en su cuaderno de bolsillo, y murió. Su cuerpo tiene una pistola Beretta 92 con el cargador lleno, una radio de mano militar y el mencionado cuaderno con la siguiente nota escrita:

“Sargento Cutler traidor. Grupo de Ataque Zulú destruido. Operación Reset comprometida.”

2. LA REGIÓN CIRCUNDANTE

SITUACIÓN GENERAL

Aunque el elemento más importante de la zona es la propia Ciudad Libre de Cracovia, hay otros aspectos de la región que vale la pena reseñar. En el área abundan los pueblos arrasados, desiertos o semi-abandonados por los avatares de la guerra. También hay gente que vive fuera de los pueblos: pequeños grupos de refugiados, saqueadores y merodeadores en los bosques y colinas, que intentan sobrevivir como pueden.

Por otra parte, existen unas pocas villas prósperas que comercian con Cracovia, abasteciendo a la ciudad de alimentos. Estos pueblos siempre están en el filo de la navaja, al ser el objetivo de las grandes bandas de merodeadores.

Entre los grupos de merodeadores hay dos especialmente reseñables. El primero lo forman los **Saqueadores de Varsovia** (*Najezdzie Warszawskie*), y lo detallamos en el apartado de Otros Grupos de Cracovia.

El segundo es el de los **Carniceros de Ropczyce** (*Rzezniki z Ropczyce* en Polaco, o RR). Es una banda formada principalmente por desertores de la 9ª División de Tanques de la URSS. Esta división se amotinó hace unos meses y se ha disuelto en varias bandas violentas que asolan el sur de Polonia. Los RR cuentan con **unos 120 efectivos** en total y tienen sus “campamentos de invierno” en la zona montañosa al Este de Cracovia. La mayor parte de los merodeadores actúan entre dicha zona y la ciudad de Cracovia. Cuentan con **2 blindados ligeros, un tanque, 5 camiones y 6 vehículos civiles**. Sus líderes son el ruso **Boris Leonov** y el **polaco Ignacy Brzenzcowicz**, antiguos suboficiales en el Ejército Rojo y el polaco, respectivamente.

Además de los merodeadores, hay otro tipo de bandas armadas en la zona, en general menos dañinas. Se trata de grupos de **partisanos nacionalistas**. Son agrupaciones variopintas de polacos: patriotas, católicos, ultraconservadores,

demócratas, anti-comunistas, voluntariosos que comparten varias de esas ideologías, etc. Estos grupos armados buscan enfrentarse a todos los ejércitos extranjeros en suelo polaco y expulsarlos del país. Pero el sentimiento que más pesa es el anti-soviético. En general, darán el beneficio de la duda a los escasos soldados de la OTAN que se puedan encontrar. La Máster puede encontrar dos ejemplos de estos grupos de partisanos en las descripciones de Ojcow y Tyniec.



ASENTAMIENTOS Y LUGARES DE INTERÉS

En este apartado se describen los principales asentamientos del entorno de Cracovia. Hemos utilizado la información de los módulos de Cracovia (*The Free City of Krakow* y *Rendezvous in Krakow*) y la recopilación del *Eastern European Sandbox Hexmap Index*. En algunos casos hemos resumido el contenido, y en otros se han añadido detalles o números a las fuerzas armadas presentes.

Bochnia: Una ciudad pequeña a orillas del Raba, poco dañada por la guerra salvo por los puentes de carreteras y de ferrocarril que cruzaban el río. Tiene amplios campos de cultivo y exporta mucha comida a Cracovia. Los emprendedores locales han instalado un cable de acero y un usan transbordador para cruzar el río, cobrando por sus servicios a los viajeros. La ciudad incluso dispone de un pequeño hospital y un doctor. El principal problema de Bochnia son los rumores de que los merodeadores de las montañas del este, los Carniceros de Ropczyce (*Rzezniki z Ropczyce* en Polaco, o RR) descenderán hacia Cracovia con el mal tiempo, pasarán por ciudad de camino. Este rumor se cumplirá antes que tarde, por desgracia: los RR están de camino, aunque les llevará su tiempo.

Brzesko: Un pueblo pequeño casi desierto: la mayoría de lugareños huyeron al llegar una avanzadilla de la banda de merodeadores de los RR, los Carniceros de Ropczyce. Ahora hay **unos 15 merodeadores** esperando al cuerpo principal de su banda, con algunos notables del pueblo como rehenes.

Chrzanow: Esta pequeña ciudad fue abandonada tras los ataques nucleares a las ciudades y zonas industriales que quedan al Oeste. Recientemente, la ciudad ha sido ocupada, o al menos algunos edificios más intactos, por una banda de **unos 50 merodeadores** desertores del Ejército Rojo.

Dobczyce: Un pueblo de montaña que no ha sufrido destrozos por la guerra, y cuenta con una **milicia** local, de **unos 30 efectivos**, armada con rifles de caza y arcos.

Dwori: Esta zona industrial justo al pueblo de Oswiecim albergaba una factoría química que ardió hasta los cimientos durante la guerra. El terreno es altamente tóxico.

Gdow: un pueblo muy pequeño en las colinas. Algunos de los lugareños, **unos 10**, forman una **milicia** coordinada con la de Dobczyce. También hay aquí algunos refugiados venidos de Brzesko, que pueden explicar la situación de su pueblo (ocupado por merodeadores).

Kalwaria: Este pueblo era la base de una banda de merodeadores de la zona. Cuando el ORMO (milicia) de Cracovia dio caza y exterminó a la banda hace unos meses, después destruyeron la villa y la quemaron hasta los cimientos. En ocasiones pasan por aquí o hacen noche grupos de la peligrosa banda de **merodeadores Najezdzcie Warszawskie (entre 5 y 20)**, por lo que hay una posibilidad de un encuentro con ellos.

Kety: Es otro pueblo destruido por una batalla entre el ORMO de Cracovia y merodeadores de la región. Solo quedan unos pocos lugareños viviendo entre ruinas.

Krzeszowice: Un pueblo casi abandonado, a excepción de unos pocos granjeros y otros tantos saqueadores de ruinas.

Miechow: Hace dos años la aviación de la OTAN destruyó un convoy soviético a las afueras este pueblo. Los lugareños recuperaron algo de equipo, armas y con el tiempo llegaron a reparar **un camión y un UAZ-469**. Mantienen todo eso oculto mientras forman su propia **milicia**, por el momento de **unos 50 hombres** (de los cuales sólo 10 están realmente bien equipados).

Myslenice: Un pequeño pueblo de montaña con una **milicia** bien entrenada de **unos 30 efectivos**. En el pueblo está prisionero el Mayor Andrew Filmore de la USAF. Su F-16 fue derribado hace tiempo, y ha ido pasando de mano en mano entre diferentes grupos y facciones. Los notables del pueblo y del ORMO local son comunistas convencidos y quieren entregarlo a los soviéticos en cuanto sea posible. En la villa también hay algunos anti-comunistas que se alegrarían de que el estadounidense fuera liberado.

Niepolomice: Un pueblo muy pequeño dónde una banda de **5 desertores soviéticos** explotan a los lugareños. Usan una combinación de terror, rehenes y engaños para tener sometida a toda la población.

Nowa Huta: Las ruinas radioactivas de una ciudad industrial de casi 100.000 habitantes arrasada por una bomba de 20 kilotones.

Ojcow: No es una población sino un antiguo parque natural que alberga en sus proximidades dos fortalezas. Una es un castillo en ruinas del S. XIV, convertido en la base de una banda de **unos 30 partisanos** nacionalistas, una banda mixta de anti-comunistas, demócratas, ultra-conservadores, católicos, etc., unidos por el deseo de combatir a los invasores de todo tipo, pero en especial a los “rusos”. Están coordinados con los partisanos de la abadía de Tyniec (ver más adelante). La otra fortaleza es *Pieskowa Skala*, un castillo del Renacimiento. Es la guarida de un líder carismático y algo trastornado llamado Franciszek Kowalczyk, que cuenta con una pequeña guardia de servidores fieles (**unos 15 milicianos**) y una gran manada de **perros (20)** entrenados para matar.

Olkusz: Una ciudad mediana abandonada tras los ataques nucleares a la zona de Katowicz-Sosnowiec. Los pocos lugareños que han vuelto están en su mayoría enfermos y famélicos.

Oswiecim: Este pueblo grande fue abandonado tras el incendio de la factoría química cercana de Dwori, por los vapores y humos tóxicos. Nunca ha sido repoblado y en general los lugareños de poblaciones cercanas rehúyen el lugar. También es un lugar ominoso dónde estuvo Auschwitz en la Segunda Guerra Mundial.

Proszowice: Ruinas destruidas y quemadas de un pequeño pueblo asolado por merodeadores.

Slomniki: Un pueblo abandonado y parcialmente arrasado por el fuego. Sólo se pueden encontrar los ocasionales saqueadores de ruinas. Algunos días pueden pasar o hacer noche aquí grupos de la peligrosa banda de **merodeadores Najezdzcie Warszawskie (entre 5 y 20)**.



Skawina: Un pueblo mediano pero parcialmente deshabitado. Los lugareños que quedan subsisten como granjeros, y cazando y forrajeando en las colinas cercanas.

Tunel: Las ruinas de una importante encrucijada ferroviaria, devastada por los combates y bombardeos. Solo la habitan un puñado de refugiados y saqueadores.

Tyniec: Es un pequeño pueblo histórico, con una impresionante abadía benedictina en una escarpada colina sobre el río Vístula. Apenas quedan lugareños en el pueblo, pero una banda de **unos 20 partisanos** nacionalistas polacos ocupa la abadía. Es la típica banda mixta de distintas facciones, unidas por el deseo de combatir a los invasores de todo tipo, pero en especial a los “rusos”. Están coordinados con los partisanos del castillo de Ojcow.

Uscie Solne: Este pueblo está próximo a lo que fuera una zona petrolífera (devastada en la actualidad) y cada cierto tiempo surgen rumores de que hay algunos depósitos subterráneos “perdidos” de combustible. Los rumores son falsos pero atraen a emprendedores y a **merodeadores** de la peligrosa banda de *Najezdzcie Warszawskie (entre 5 y 20)*, por lo que existe la posibilidad de un encuentro con ellos.

Zabierzow: Es un pueblo mediano relativamente intacto, donde aún viven bastantes lugareños. Es el puesto más avanzado del **ORMO de Cracovia**, y siempre mantienen un destacamento fuerte armado aquí (**unos 50 efectivos**). Muy cerca se hallan también las ruinas devastadas del aeropuerto de Cracovia.

Wadowice: Otro pueblo abandonado por sus habitantes, por el miedo a los merodeadores y a las operaciones de limpieza del ORMO de Cracovia. Está abandonado y sólo se pueden encontrar los ocasionales saqueadores.

Wielczka: La población de este pequeño pueblo se ha trasladado a las impresionantes minas de sal locales. Componen un laberinto de galerías, corredores y cámaras con más de 150 km de

recorrido total, que incluyen cavernas enormes como la que alberga la Capilla de San Antonio, tallada en un enorme bloque de sal en el S. XVII. La comunidad ha creado una **milicia** (ORMO) cada vez más disciplinada y mejor entrenada, de **unos 40 efectivos**. Aunque no se permite acercarse al pueblo a los extraños (en el exterior sólo suele haber gente armada y puestos de control), la comunidad fomenta el comercio para abastecerse de comida y otros bienes. Exportan sobre todo sal y también distintos productos que fabrican en las minas.

Wolbrom: El miedo a la radiación y a los merodeadores, junto con un estallido de tifus el año pasado, han dejado este pueblo totalmente abandonado.



3. CRACOVIA

LA CIUDAD

Cracovia es una ciudad histórica del sur de Polonia con un impresionante casco histórico, en especial su ciudad vieja, asiento de muchos edificios monumentales, incluyendo una fortaleza-palacio y una catedral medieval en la ciudadela conocida como el Wawel.

En el año 2000, durante los estertores finales de la Guerra del Crepúsculo, la Ciudad Libre de Cracovia es uno de los pocos lugares donde aún hay cierta seguridad, civilización y sobre todo paz. Una paz armada y tensa, pero paz a fin de cuentas. Esas circunstancias excepcionales se deben, sobre todo, a la existencia de una poderosa milicia local, muy bien organizada, y armada: el ORMO de Cracovia. La ciudad también tiene una

Rada o Gobierno municipal que se encarga de la mayor parte de los asuntos administrativos.

La población de la Cracovia, contando la ciudad vieja y los barrios extramuros y periféricos, oscila entre los 80.000 y 90.000 habitantes. Estos se dividen en tres grandes categorías que detallamos a continuación: Los ciudadanos y residentes, los refugiados (*Zbiegi*) y los trabajadores en servidumbre (*Robotniki*).

Los ciudadanos y residentes:

La categoría de los ciudadanos incluye a los habitantes con plenos derechos de la Ciudad Libre de Cracovia. Son personas que viven en la Ciudad Vieja y en los barrios adyacentes a la misma, y se dedican a la administración, los servicios, la artesanía, la industria y el comercio.

Los habitantes de la ciudad desde antes de la Guerra recibieron la ciudadanía cuando Cracovia se declaró independiente. Desde entonces, se otorga sólo a personas que tienen habilidades profesionales útiles y están dispuestos a ponerlas al servicio de la ciudad.

Si la persona quiere que ese compromiso sea sólo temporal, puede optar a un permiso de residencia. Estos documentos dan buena parte de las ventajas de la ciudadanía, pero no todos. Para el permiso de residencia las autoridades locales solo piden que el individuo demuestre cierta solvencia (es decir, que tiene recursos), y que posee habilidades o formación útil.

Una parte muy sustancial de los ciudadanos de Cracovia está en la milicia (el ORMO) a tiempo completo o parcial. Se trata de hombres y mujeres de entre 17 y 65 años, aunque puede haber incluso más jóvenes o viejos que han falsificado su edad para alistarse.

Prácticamente todas las familias tienen uno o más miembros en la milicia. Si no eres del ORMO, tienes un padre, madre, hermano/a que lo es. Más adelante, en el apartado de Organizaciones Militares, se describe la milicia con mayor detalle.

Los refugiados (Zbiegi):

Zbiegi es un término despectivo para referirse a los refugiados, las personas que no forman parte de la estructura social “oficial” de Cracovia y malviven como pueden en los márgenes de la sociedad. Los refugiados no pueden acceder a la ciudad vieja y tienen el acceso muy limitado a los otros barrios centrales de la ciudad. Viven en las barriadas ruinosas de la periferia, y sobreviven como chatarreros, saqueadores o mendigos. Otros ejercen la prostitución o se dedican a pequeñas actividades criminales de todo tipo.

Los trabajadores (Robotniki):

El término *Robotniki* se usa en Cracovia para designar a un tipo de trabajador que ofrece su labor a cambio de manutención y los papeles de ciudadanía. Actualmente los *Robotniki* deben trabajar un año, en condiciones muy duras, para obtener la ciudadanía (aunque la Rada está pensando en ampliar a dos años el periodo de servicio). La mayoría de estos trabajadores realiza su labor en los campos de cultivo de la ciudad, pero una minoría importante lo hace en las fábricas y talleres de los grandes prohombres de las industrias locales.

Los *Robotniki* son la respuesta de la Rada a las necesidades de mantener funcionando la ciudad y dar una salida a las oleadas de refugiados que llegan a Cracovia. Pero, a la vez, son un polvorín de mecha corta, por sus pésimas y abusivas condiciones de trabajo. Ciertos grupos, como la KGB o las grandes bandas de merodeadores, podrían provocar una revuelta de los *Robotniki* para crear el caos en la ciudad.

ALREDEDORES Y DEFENSAS

Cracovia tiene un cinturón exterior de defensas muy sólido, controlado por la poderosa milicia local. Todas las carreteras y calles principales de los suburbios que van hacia el núcleo urbano están protegidas por puestos de control y estructuras defensivas. Eso incluye torres de vigilancia, nidos de ametralladora, trincheras, búnkeres, casamatas para cañones antitanque y lanza-misiles, tanques inmovilizados que siguen

pudiendo usar sus cañones, etc. También cuentan con un sistema doble de comunicaciones por radio y teléfonos con cable, y varios cuarteles y centros de mando que coordinan las defensas de diferentes partes del perímetro.

Fuera de las carreteras y calles principales, las defensas son más bien pasivas: bloques anti-tanque, campos de minas, terraplenes y líneas de alambre de espinas, y zonas donde el ORMO ha creado grandes campos de escombros a base de demoler edificios enteros.

Hay otra línea de defensas importante alrededor de la ciudad vieja de Cracovia (el núcleo de su casco histórico). Esa zona estaba rodeada, en la Edad Media, por una muralla que fue desapareciendo durante los últimos siglos. En el S. XX se sustituyó por una gran ronda de parques públicos y espacios verdes. Desde 1999 esos espacios abiertos se han revertido a su función defensiva original: las excavadoras han creado grandes zanjas que los militares han llenado de minas. Y con la tierra y el escombros retirado se ha creado una muralla-terraplén alrededor de la ciudad vieja. Esa línea de fortificación ha sido reforzada con líneas de alambre de espinas, y con un muro de sacos terreros que protege las trincheras que la recorren.



Además, en Cracovia hay dos cuarteles principales que acumulan gran número de tropas y material bélico. El principal, desde un punto de vista operativo, se sitúa en la fortaleza de **Kopiec Kosciuszkien**, en la zona exterior de la ciudad. En este cuartel siempre hay numerosas tropas listas para el combate, varias baterías artilleras, y un buen número de vehículos, desde algún tanque a camiones y todoterrenos. El otro cuartel principal está en la ciudadela del **Wawel**, que domina la ciudad vieja de Cracovia (y es el centro de poder local, como explicaremos en el apartado de las Organizaciones Militares).

LA VIDA COTIDIANA EN CRACOVIA

Economía y moneda:

Cracovia se esfuerza en producir todos los alimentos posibles en los campos de cultivo que rodean la ciudad. Aunque se han hecho avances significativos, sigue siendo una producción insuficiente y la ciudad importa gran cantidad de alimentos de los asentamientos de los alrededores. Estos alimentos se intercambian por bienes industriales y artesanales de todo tipo, dentro del margen de lo que se puede fabricar después de la Guerra del Crepúsculo. El comercio con los asentamientos exteriores ha hecho florecer otro tipo de negocio que es la organización de convoyes: estos deben estar bien defendidos y deben planearse con astucia y paciencia para optimizar los viajes y evitar los peligros.

Los convoyes no sólo son terrestres: a menudo llegan barcasas que descienden por el Vístula desde asentamientos situados río arriba. Los patrones de estas crudas embarcaciones venden las provisiones que traen y desguazan las barcasas para venderlas como leña, y luego regresan a sus casas por tierra: a menudo llevan mulas, bicicletas o carretillas para transportar los bienes que han obtenido; o pagan por una plaza en un convoy que salga de la ciudad.

Cracovia es un centro comercial de primer orden, y es posible encontrar gran cantidad y variedad de bienes. Muchos de estos bienes es-

tán gravados con impuestos de la Rada municipal (como el alcohol y el tabaco), pero otros están prohibidos: no se pueden vender a particulares (como las armas de guerra y los explosivos).

Como es lógico, eso ha provocado la aparición de un floreciente mercado negro.

La moneda de Cracovia es la **ficha de ración**, también llamada ticket de comida. Se trata de pequeños documentos impresos por la Rada, en papel moneda del antiguo estado polaco. Tienen sellos, fecha de emisión y caducidad (para evitar la especulación) y el diseño va cambiando para dificultar la falsificación. Cada ficha de ración equivale a la comida que se entrega a una persona para que se alimente un día. Hay varios puestos de distribución de comida, pero el más grande está en los propios almacenes de alimentos de Cracovia, una serie de naves de almacenaje fuertemente custodiadas por el ORMO, en el distrito de Nowy, entre las calles Manifestu Lipsowego y Smolensk. Aquí viene la mayor parte de la gente, porque aunque se forman largas colas cuando hay reparto, no existe la posibilidad de que se agoten los alimentos antes de que llegue tu turno.

Aparte de eso, el oro es aceptado en general pero su valor varía mucho, dependiendo de las necesidades de comprador y vendedor. Y por supuesto existe el trueque como una parte fundamental de los intercambios.

Comercio de los PJs: En lugar de proveer una lista exhaustiva de productos y precios, dada la naturaleza cambiante de las condiciones de compra, venta y trueque de todos los bienes en Cracovia, simplemente aconsejamos que la Máster de un vistazo a la lista del siguiente subapartado (Trueque oficial) y evalúe la necesidad del interlocutor de los bienes que ofrecen los PJs, y viceversa, para establecer un intercambio razonable. Ese intercambio concreto podrá, normalmente, mejorarse obteniendo una tirada exitosa de **Persuadir**.

Trueque oficial: Algunos bienes específicos se pueden trocar con la propia Rada, en una oficina de cambio (un negocio semi-privado) situado en el mismo edificio de la sede municipal. El objetivo de este negocio es sobre todo reunir bienes que se consideran importantes para la ciudad en su conjunto o armas que no deben estar en manos particulares. A continuación ofrecemos una lista que la Máster puede ampliar a su gusto:

- **Kg de grano seco (maíz, trigo o cebada):** 1 ficha de ración.
- **Litro de Etanol:** 2 fichas de ración.
- **Litro de Diesel o Gasolina:** 5 fichas de ración.
- **Máscara anti-gas:** 15 fichas de ración.
- **Radio de mano:** 20 fichas de ración.
- **Munición de arma corta (p. e. 9mm, .45):** 10 balas por 1 ficha de ración.
- **Munición de arma larga (p. e. 7,62 S, 5,56 N):** 5 balas por 1 ficha de ración.
- **Munición de calibre .50:** 2 balas por 1 ficha de ración.
- **Granada de mano o de lanzagranadas o de rifle:** 2 fichas de ración.
- **Lanzagranadas para rifle:** 30 fichas de ración.
- **Arma corta (pistola o revolver):** 20 fichas de ración.
- **Fusil o escopeta civil:** 25 fichas de ración.
- **Subfusil, fusil o escopeta militar:** 30 fichas de ración.
- **Ametralladora:** 50 fichas de ración.

Todos los bienes deben estar en un perfecto estado de uso (al menos aparentemente) y serán revisados en la medida de lo posible. En la oficina no gestionan trueques con otro armamento pesado, vehículos, etc. Tampoco intercambian otros equipos especializados como contadores Geiger o material de visión nocturna. Estos intercambios se pueden negociar directamente con el ORMO o quizás con algún comerciante importante de la ciudad.

Nota: Este cambio se basa en las informaciones de precios y valores de los manuales de Twilight: 2000 y del suplemento “The Free City of Krakow”. Se ha introducido como un elemento para ayudar y guiar a la Máster en las cuestiones relacionadas con el comercio y para facilitar a los jugadores la conversión de equipo sobrante en moneda local.

Sanidad:

En Cracovia hay un hospital situado en el Wawel. Es una institución sobrepasada por las circunstancias y con mucho menos personal del deseable. Aun así, provee de visitas médicas gratuitas para los ciudadanos de Cracovia. Por desgracia, los fármacos de todo tipo tienen precios prohibitivos y los deben sufragar los pacientes. El personal del hospital ha ido recuperando todo el equipo médico y bioquímico que ha podido, de diferentes centros de salud abandonados en la ciudad. Y de la Universidad local que prácticamente ya no existe. Gracias a eso el hospital de Cracovia puede manufacturar pequeñas cantidades de antibióticos, vacunas y antitoxinas.

Electricidad:

La electricidad es un lujo que pocos se permiten en Cracovia. La ciudad tiene una pequeña planta generadora operativa, que usa una enorme y arcaica caldera de vapor. Esta energía se usa principalmente para operar las industrias y los talleres más importantes de la Cracovia. Por otra parte, hay generadores mucho más pequeños y menos potentes, de varios tamaños y capacidades, que funcionan quemando alcoholes. Esos otros generadores están en manos del ORMO, la Rada o los prohombres locales. Las únicas ocasiones en que el resto de la población disfruta de su uso es cuando se autoriza a ponerlos en marcha en celebraciones como conciertos, “dyskoteka” o proyecciones de cine al aire libre.

Alojamiento:

Los recién llegados a Cracovia, suponiendo que sean admitidos o se cuelen ilegalmente, tienen varias opciones de alojamiento.

La primera es simplemente la ocupación: pueden aposentarse en cualquier edificio abandonado (vienen señalados en el Mapa de Cracovia). Como es lógico, esos edificios siempre están abandonados por una razón; y la más común es su estado de abandono y deterioro. Así, necesitarán de reparaciones importantes antes de ser mínimamente confortables.

La segunda opción es alojarse en pensiones sencillas o con personas particulares que alquilan habitaciones. Se pueden encontrar al precio de una ficha de ración por día y persona, sin comidas.

Finalmente, y en el otro extremo en cuanto a precio, existen un par de pequeños hoteles privados “de lujo” que cobran hasta 10 fichas de ración por persona y día, pero incluyen el alojamiento más cómodo y limpio posible, y comidas para ese día.

4. ORGANIZACIONES MILITARES

EL DOWODCA Y LA WARTA

Dowodca es un término polaco que significa jefe o comandante en el ámbito militar. Pero el Dowodca de Cracovia, **Josef Kutrzeba**, ostenta un cargo que tiene connotaciones tanto políticas como militares. En lo político, es el presidente honorífico de la Rada y además ostenta el poder ejecutivo en la Ciudad Libre de Cracovia. En lo militar, el Dowodca tiene, sobre el papel, el mando del ORMO (la milicia). Si bien, en la práctica, quien tiene el control de dicha fuerza es su comandante, el General y Prefecto del ORMO Bohusz-Szyszko.

El Dowodca tiene una guardia personal llamada **la Warta**, sobre quienes si tiene el mando directo. En conjunto se puede decir que la mayoría son seguidores fieles y fanáticos de su Dowodca. Comenzaron siendo un grupo de milicianos irregulares, a los que Kutrzeba unió y convirtió en una fuerza de combate con la que repelió varios ataques de merodeadores contra la ciudad. De aquellos varios cientos de voluntarios

heroicos, la mayoría se integraron en el ORMO de Cracovia cuando se formalizó la milicia; pero también se decidió que 50 de ellos permanecieran como una unidad independiente y guardia de honor de Kutrzeba, la Warta.

Esta unidad de élite vigila la residencia del Dowodca en el recinto del Wawel y la sede de la Rada en la ciudad vieja. También actúan como mensajeros y portavoces del Dowodca y, ocasionalmente, pueden cumplir misiones más delicadas y/o encubiertas, vestidos de paisano. Sus líderes por debajo del Dowodca son el Capitán **Adam Ciszewski** y el Teniente **Aleksander Paszkiewicz**. Este último oficial es en realidad un agente de la KGB (**B. I. Timasheff**), como explicamos en el apartado dedicado a dicha organización.



Para entender la situación de Kutrzeba, hay que comprender que la defensa de Cracovia que hicieron el Dowodca y su Warta se convirtió rápidamente en una épica semi-legendaria que lo hizo enormemente popular entre la ciudadanía. Por eso, cuando las fuerzas vivas de la ciudad y del futuro ORMO acordaron convertir Cracovia en una ciudad-estado, decidieron que Kutrzeba era la persona idónea para ejercer el poder ejecutivo de forma visible, mientras que otros manejaban los asuntos clave desde las sombras.

Josef Kutrzeba es un líder carismático, inspirador y elocuente, con una gran cercanía con los ciudadanos de a pié. También es un buen soldado, oficial y estratega, sin llegar a ser un genio en ninguno de esos campos. Como defectos, tiene arrebatos de furia, es algo inestable, y recientemente ha mostrado indicios de megalomanía: por ejemplo,

usar uniformes semi-históricos y extravagantes, instalar un trono en el palacio del Wawel, o llevar una espada de la familia real polaca que data del S. XIV. También es un hombre dado a estallidos violentos y maltrata a algunas personas muy cercanas, como a su joven esposa.

Información que no divulgan habitualmente:

Hay hechos específicos que la Warta y el Dowodca prefieren mantener fuera del “saber común”, como que “custodian” un gran tesoro (formado tanto de reliquias religiosas e históricas, como de suministros militares), oculto en las criptas bajo la catedral del Wawel.

Secreto: Si el pueblo de Cracovia descubriera que su idealizado Dowodca maltrata a su joven esposa, su reputación quedaría definitivamente destruida. Para que la gente lo creyera, sin embargo, serían necesarias pruebas irrefutables. Por desgracia, la ciudadanía no dará el beneficio de la duda a la víctima con simplemente su palabra.

EL ORMO

El actual ORMO (milicia) de Cracovia se formó cuando la ciudad se declaró independiente. Sus efectivos originales vinieron sobre todo de la 8ª División de Infantería motorizada polaca, que estaba acantonada en Cracovia y alrededores. A esta fuerza militar se han ido sumando numerosos voluntarios de la ciudad. En total tiene unos 7000 hombres y mujeres en sus filas, aunque casi dos mil podrían considerarse personal no combatiente, y no van habitualmente armados. Otros tres mil, aproximadamente, son milicianos que tienen otros empleos además de participar a tiempo parcial en la milicia.

En la práctica, todo el mundo en Cracovia comprende que el ORMO es la verdadera fuerza que sostiene todas las instituciones y que tiene la llave del poder. Otra consecuencia de la importancia y lo numeroso del ORMO es que da a Cracovia un aspecto fuertemente militarizado: en todas las calles se ven soldados, de servicio o fuera de servicio, vigilando, patrullando, paseando, pasando el rato, etc. Lo mismo sucede con los

elementos defensivos y ofensivos típicos de las grandes unidades militares: Toda Cracovia está llena de cuarteles y otros edificios militares, de vehículos del ORMO en movimiento o en fortificaciones, de nidos de ametralladora y armas anti-tanque, de torres y otros puestos de vigilancia, etc.

En general casi los miembros del ORMO son competentes y disciplinados, y aunque son susceptibles a pequeños sobornos, sólo los aceptarán a cambio de favores menores que no pongan en peligro a la ciudad o sus compañeros.

El ORMO responde a su líder único, que es el **General y Prefecto de Policía Bohusz-Szyszeko**. La fidelidad de las tropas hacia su comandante está fuera de toda duda, aunque puede haber los típicos desafectos e infiltrados, algo inevitable en una institución tan grande. Justo por debajo del General están el **Coronel Wladimar Bzduliec**, el **Mayor Wojciecj Szczepanski** y el **Mayor Wladislaw Kobiecki** (este último es un tipo bastante ambicioso y está en la nómina de la KGB).

El General **D. Z. Bohusz-Szyszeko** es un militar dedicado, luchador infatigable y adversario implacable. Se dedica a cuidar la disciplina y bienestar de las tropas bajo su mando, aunque también se preocupa de su propia posición, imagen y seguridad. Desde hace meses está cada vez más preocupado por la inestabilidad y megalomanía del Dowodca Kutrzeba, pero sabe que la enorme popularidad del líder de la Warta hace imposible destronarlo. Si Bohusz-Szyszeko organizara un golpe para asesinar al Dowodca (algo que considera como una posibilidad real), también se preocuparía de que los ejecutores murieran poco después a manos del ORMO, para echarles la culpa y llevarse el mérito.

Información que no divulgan habitualmente:

en el Wawel hay un helicóptero de transporte militar aún funcional, un MI-17 de transporte. El piloto oficialmente designado es un oficial del ORMO llamado Antón Krivda. Hay otro piloto que no cuenta con la confianza de los líderes locales y no se le permite volar: André Waleszek.



5. ORGANIZACIONES CIVILES

LA GILDIA DE PEQUEÑOS INDUSTRIALES

Una Gildia es simplemente un gremio en polaco. Pero la Gildia de pequeños industriales es una facción cada vez más importante en Cracovia. Reúne a varios centenares de artesanos individuales y de pequeños talleres manufactureros muy diversos: desde fabricantes de bicicletas y carros a herreros y herradores. Pasando por ceramistas, carpinteros, cuchilleros, zapateros y cesteros.

Aunque su ideología colectivista y asociacionista podría estar cercana al comunismo, rehúyen esa etiqueta y se consideran “industriosos nacionalistas polacos”, de ahí que hayan usado una palabra de origen medieval, Gildia, para autodenominarse (¡aunque algunos agremiados eruditos señalan que proviene del alemán!).

La mayoría de sus miembros sienten desagrado o resquemor hacia los grandes prohombres de la industria local, como Henryk Rapacki o “Guz” Stanislaw, que ejercen importantes monopolios *de facto* en varios sectores clave de la industria. Pero se cuidarán mucho de expresar ese resentimiento abiertamente, sea a nivel personal o colectivo. Saben bien que son el “pez pequeño”, por el momento.

La Presidenta electa de la Gildia es la herrera tradicional **Irena Kowalczyk**, una mujer de armas tomar. Tiene un carácter firme, algo exaltado, y resulta muy carismática hablando a las multitudes, pero menos cuando socializa en grupos reducidos o en el tú a tú. También tiene poca paciencia y puede ser muy agresiva cuando quiere o necesita algo para la Gildia.

Información que no divulgan habitualmente:

Su resentimiento con los prohombres de la industria local y los líderes militares que apoyan sus monopolios.

Secreto (opcional): La Gilda cree que su cultura gremial puede exportarse al menos a nivel regional y tiene algunos portavoces que viajan por las poblaciones del entorno de Cracovia, aprovechando los convoyes y expediciones comerciales. Esos portavoces están trazando un mapa de recursos humanos, de artesanos y talleres, y predicando la palabra del asociacionismo gremial.

LA RADA MUNICIPAL

La Rządzenie Miejski, “Rada”, es el gobierno municipal de Cracovia y el principal tribunal judicial local. Se encarga de todos los aspectos cotidianos de gobernar y administrar una ciudad, y está por debajo en autoridad tanto del Dowodca (Kutrzeba) como del General del ORMÓ y Prefecto de Policía (Bohusz-Szyszek).

La Rada se compone de 15 miembros más una presidencia honorífica del Dowodca. El consejero sénior, que se llama **Leczek Osrtrowski** tiene una cierta preponderancia formal en los procedimientos. Siempre que se reúne la Rada hay un pequeño retén de la Warta del Dowodca como guardia de honor. Entre los miembros hay simpatizantes de la mayoría de facciones de Cracovia, pero sobre todo pesan los intereses del Dowodca, del ORMÓ y de los prohombres Rapacki y Stanislaw. Por detrás de ellos, la siguiente facción con más influencia en la Rada es la KGB, aunque sólo sea por el miedo que inspira.

Leczek Osrtrowski es un político de avanzada edad pero que conserva plena lucidez. En su dilatada carrera pública ha aprendido a adaptarse a los deseos de los poderosos en cada momento, y navegar las turbulentas aguas de la administración pública. En consonancia con eso, es una persona que rara vez se comprometerá formalmente a nada, tomará partido públicamente, o tomará decisiones apresuradas.

Los miembros de la Rada se reúnen y ejercen sus funciones públicas en el Ratusz, término que equivale a ayuntamiento. En la actualidad el Ratusz se ha instalado en el Mercado Antiguo, situado en la plaza central de la ciudad vieja. La Rada tiene un departamento dedicado a gestionar las identificaciones para visitantes y los permisos de paso y de residencia en Cracovia. También evalúan y deciden sobre las solicitudes de ciudadanía.

6. EMPORIOS INDUSTRIALES

EL EMPORIO DE RAPACKI

El comerciante **Henryk Rapacki** es uno de los grandes prohombres de la industria de Cracovia. Es un hombre muy rico y un industrial y mercader que se diversifica en tres campos principales: los convoyes de comercio, la industria fabril y el intercambio y venta de repuestos y armamento reacondicionado. En general, es una persona muy conocida y respetada en Cracovia.

En el ámbito de los convoyes comerciales Rapacki es sobre todo un organizador y facilitador, y también el propietario de la mayor parte de los carros y carretas que transportan los bienes industriales desde la ciudad a los pueblos circundantes, y después traen grano y otros alimentos desde el mundo rural. En el apartado industrial, su principal propiedad es la mayor fábrica de bicicletas de Cracovia, que se especializa en modelos muy sencillos y robustos.

Su mayor rival es el prohombre y capo mafioso “Guz” Stanislaw y aunque sus relaciones no son muy buenas, todavía no han tenido desencuentros suficientemente graves que puedan llevar a una guerra abierta entre ambos.

Henryk Rapacki es un hombre ambicioso, y también razonable y pragmático. Se preocupa mucho por los aspectos prácticos de su emporio comercial. Su forma de planear al largo plazo es trabajar todos los días y dar un paso cada vez. Eso no significa que no pueda ser brutal e inmisericorde si la situación lo exige para su supervivencia o la de sus negocios.

Información que no divulgan habitualmente:

Aunque Rapacki trata muy bien a sus artesanos y trabajadores especializados, la situación de sus Robotniki es prácticamente de servidumbre feudal. Si bien eso no se diferencia mucho de las condiciones de los demás Robotniki de Cracovia (que sólo viven ligeramente mejor), al prohombre no le gusta que se hable de ello.

EL EMPORIO DE STANISLAW

El prohombre conocido como “**Guz**” Stanislaw es una de las personas más poderosas de Cracovia. Además de sus negocios legales, muy importantes, tiene la mano metida en todos los asuntos turbios y “a-legales” de la ciudad: extorsión, prostitución, contrabando, robo... Todo el submundo criminal local le paga tributos.

De sus negocios “para-legales”, el más importante y que le da pingues beneficios es el contrabando y el mercado negro de licores, medicinas, drogas, documentos robados y falsificados, etc. En cuanto a los negocios legales, Stanislaw controla gran cantidad de talleres y pequeñas factorías, algunos directamente y otros mediante intermediarios o simple extorsión. De todos ellos, destacan sus talleres de armas.

Por el lado de la política, Stanislaw tiene una gran influencia en la Rada municipal y es uno de los principales apoyos en la sombra del Dowodca Kutrzeba.

Su mayor rival es Henryk Rapacki pero “Guz” no está interesado en una confrontación directa, al menos no una que le pueda resultar costosa, y de momento mantiene las distancias.

Su mano derecha es el matón **Kokoszynski**, quien es prácticamente una extensión de la voluntad del capo. Es extremadamente leal y duro como una roca pero no demasiado listo.

Stanislaw es un mafioso sin escrúpulos y enormemente ambicioso, pero también es muy pragmático y tiene una gran paciencia. Prefiere las soluciones discretas y meditar mucho sus acciones para no dar un paso en falso. Pero

cuando pasa a la ofensiva, las acciones de todas sus extensas redes legales e ilegales pueden ser tan brutales como imparables.

Información que no divulgan habitualmente:

La residencia privada de “Guz” ocupa una toda una manzana de la ciudad vieja, en la calle Poselska, muy cerca del Wawel. Es una fortaleza muy bien defendida y con bastantes riquezas, a la que internamente sus subordinados llaman Zamek (Castillo).

7. ESPIONAJE E INTELIGENCIA

CIA

La Agencia Central del Inteligencia de los EE.UU. era el principal cuerpo de espionaje norteamericano hasta la Guerra del Crepúsculo. Hoy se podría decir que sigo siéndolo, aunque su nación es un remedo de lo que fue. Los EE.UU. están balcanizados y además divididos entre dos gobiernos federales que reclaman para sí, de modo exclusivo, la legitimidad de la autoridad federal: uno civil y otro militar. La CIA se ha convertido en la agencia de inteligencia del gobierno civil.

Como organización, la CIA es una de las pocas agencias con cierta capacidad de comunicación (aunque lenta y limitada) a nivel mundial.

El único agente de la CIA en Cracovia responde al alias de **Aleksander Kosikowski**, aunque se hace llamar **Walter Donovan** en privado, por parte de algunos colaboradores muy cercanos que conocen su adscripción. De todas formas lo más probable es que “Walter Donovan” sea otra capa más de identidad falsa. Se trata de un agente que se precia de su profesionalidad, y es bastante frío y capaz. Siempre está dispuesto a hacer lo necesario para cumplir sus objetivos, y a menudo puede ver los daños colaterales o los sacrificios de otros como “males necesarios para un bien mayor”. Kosikowski/Donovan trabaja bajo su tapadera de ingeniero químico polaco en la factoría de Wojo, que describimos más adelante. Pasa gran parte de su tiempo fuera del trabajo en el *Na Zdrowie*, siempre atento a lo que pueda

ver o escuchar. En su pequeña vivienda en la calle Krakowska (Kazimierz) tiene oculta una radio de largo alcance, con la que contacta con la red europea de la CIA.

Además de este agente, en Cracovia hay una pequeña red de informadores comprados por la CIA, que simplemente pasan informes y noticias interesantes a Kosikowski/Donovan a cambio de pequeñas recompensas.

La CIA es una de las facciones que tienen un mayor interés en la operación Reset y en los papeles y el prototipo de dicha iniciativa. El valor de los mismos para el gobierno civil es incalculable (pero lógicamente su representante no dejará traslucir ese hecho fácilmente).

Secreto: Aunque casi todo lo referente a la CIA es secreto, un tema con el que Kosikowski/Donovan es especialmente discreto es el escondrijo que tiene en una casa abandonada al sur de Kazimierz, donde guarda un pequeño arsenal de pistolas, UZIs y fusiles de asalto soviéticos.

DIA

La Agencia de Inteligencia de la Defensa (DIA) reúne a los servicios de inteligencia de todas las ramas militares de los EE.UU. En la actualidad, y tras la división del poder y el gobierno de la nación, la DIA se ha alineado con el Gobierno Militar de los EE.UU., lo que convierte a esta organización en rival de la CIA. En líneas generales ambas agencias tienen una actitud de simple rivalidad y de “todos somos estadounidenses” entre ellas, pero también se han dado roces e incidentes puntuales.

El cuartel general de la DIA en Cracovia acoge el centro de operaciones de esta agencia para el sur de Polonia. Se trata de una pequeña base oculta bajo la ruinosa estación de ferrocarril de **Grzegorzki**, en la zona oriental de Cracovia.

El personal de la DIA en Cracovia lo componen cinco agentes. El jefe local es el **Coronel Richard Stark** (probablemente un alias). Es un organizador y gestor de gran habilidad, que sabe motivar y

mantener alta la moral de su pequeño equipo. Cuando Stark trabaja sobre el terreno actúa con varios alias diferentes, pero en realidad se deja ver muy poco, moviendo hilos y coordinando desde las sombras.

El siguiente agente en importancia se hace llamar internamente “**John Smith**” y tiene una identidad falsa detallada y sólida como **Gustav Cryankowicz**. Dirige el trabajo sobre el terreno de los demás agentes y él mismo realiza numerosos encargos comprometidos de todo tipo, siempre con gran destreza y discreción. Su mayor hándicap es su mentalidad de aislamiento y asedio, que aunque le ayuda a mantenerse seguro, le impide ampliar su red de contactos y aliados en la ciudad y su entorno.

En general la red de informadores de la DIA es extensa, pero casi siempre se trata de personas sin cargos o posiciones importantes. De este modo resulta muy discreta ya que está diseñada para llamar la atención lo menos posible, y para que sus miembros no puedan llevar al enemigo hasta los verdaderos agentes.

La DIA organizó la operación Reset y es una de las agencias con mayor interés en recuperar los documentos y el prototipo que las fuerzas especiales trataban de traer a Cracovia. Consideran que ese material puede ser una pieza de valor estratégico incalculable, al medio y largo plazo.

Secreto: aunque todo lo que hace la DIA es secreto, podemos señalar que son especialmente cuidadosos protegiendo su guarida subterránea bajo la estación de Grzegorzki. Ese cuartel cuenta con varias salidas ocultas, incluida una hacia la rivera del río Vístula. También incluye un pequeño arsenal y una radio para comunicaciones a larga distancia.

En la planta principal de la estación malviven numerosos refugiados, quienes desconocen la existencia de la base, aunque algunos de ellos están en nómina de la DIA (para estar atentos a rumores y a las personas y grupos que pasen por la estación).

GRU

GRU son las siglas rusas para Directorado Central de Inteligencia, que es el nombre de la principal agencia de inteligencia militar de la Unión Soviética. Esta agencia trabaja en el marco de la estructura militar del Ejército Rojo. Las tareas de sus agentes se centran en la recogida y análisis de información militar, y en la coordinación y dirección de algunos grupos de las fuerzas especiales (*Spetsnaz GRU*). Además tienen una pequeña rama de “ilegales”, agentes que trabajan en terreno enemigo bajo tapaderas varias.

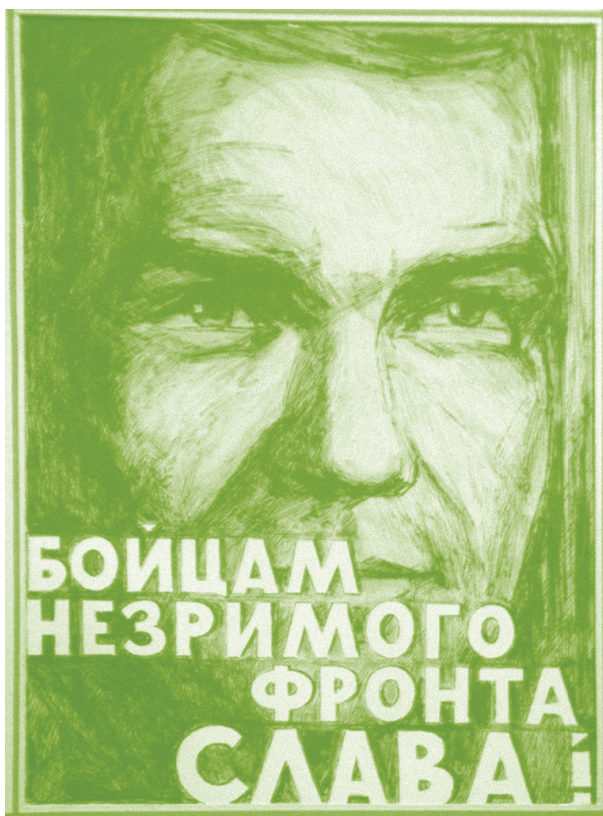
Durante los años de la Guerra del Crepúsculo, el GRU pugnó con la poderosa KGB por el control de la inteligencia y espionaje en la Unión Soviética y en el Ejército Rojo. En general perdieron mucha influencia en esa “batalla”, y quedaron relegados a tareas técnicas de inteligencia. En la actualidad el GRU se limita casi siempre a operaciones de reconocimiento y recogida de información; y si realiza operaciones de más alcance es bajo la supervisión de la KGB.

En Cracovia hay un pequeño equipo del GRU de tres personas: un hombre y una mujer que se han infiltrado en el ORMO como milicianos, y el agente de control de ambos, **Andrei Wachowski** (un nacional polaco criado en Moscú).

Andrei Wachowski trabaja como chatarrero, artesano del latón y comerciante de Cracovia. Eso le permite bastante libertad para moverse por la ciudad y los alrededores, recopilando información militar y recogiendo los informes de los otros dos agentes. Es un tipo de apariencia jovial y trabaja mucho la simpatía como parte de su trabajo de espía. Como chatarrero, a menudo recorre ruinas y lugares abandonados cerca de Cracovia, y puede ofrecerse como guía para grupos que se muevan por la zona. Es extremadamente eficiente como espía y está muy bien entrenado en todos los aspectos de su trabajo.

Secreto (opcional): Andrei ha ido reuniendo un pequeño arsenal de armas ligeras y explosivos que mantiene oculto en el sótano de una casa abandonada en Wesola, uno de los barrios de

Cracovia. La entrada al escondite está muy bien escondida y protegida con trampas. Si el Ejército Rojo llegara a hacer un movimiento sobre Cracovia, esas armas y explosivos servirían para equipar a un pequeño grupo de *Spetsnaz GRU*. Las fuerzas especiales llegarían de incógnito, con la misión de asesinar a los mandos militares intermedios que coordinan las defensas exteriores.



KGB

La KGB es el mastodóntico servicio de espionaje interno y externo de la Unión Soviética y su principal policía secreta. También está presente en todas las ramas y unidades operativas del ejército Rojo. Sus métodos ya eran arteros, eficientes y despiadados antes de la III Guerra Mundial, y el colapso de la civilización sólo ha servido para que se reafirmen en sus principios.

Aunque fuera del territorio de la URSS sus recursos humanos son mucho más limitados, la KGB sigue siendo la organización de espionaje extranjera más poderosa de Cracovia.

La célula local de la KGB está dirigida por el **Mayor Anatoli Malekov**, una figura huidiza que actúa siempre con varios intermediarios de distancia entre las situaciones “calientes” y él mismo. Es un auténtico superviviente y un jugador de primer orden del “gran juego” del espionaje. Su objetivo final es controlar la ciudad de Cracovia mediante la colocación de agentes y simpatizantes en puestos clave, y con la eliminación selectiva de aquellos que no puede controlar. Para ello tiene infiltrado en la Warta al ambicioso agente **B. I. Timasheff**, bajo la identidad falsa del **Teniente Aleksander Paszkiewicz**. También ha comprado a uno de los mandos de la milicia: el **Mayor Wladislaw Kobiecki**. Si se decide a dar un golpe de mano, este pasara por la eliminación del general y prefecto de policía D. Z. Bohusz-Szyszko. Para ello usará a mercenarios prescindibles en un ataque que señale hacia otros posibles culpables.

El Mayor Malekov también tiene un rival en su propia casa, el agente **Mikhail Presniakov**. Este espía ha llegado desde Lublin siguiendo el rastro de los papeles y el prototipo que se llevaron las fuerzas especiales del ejército estadounidense de la Universidad de Lodz, en la operación Reset. Presniakov tiene su propio equipo, y utiliza los recursos de la KGB local, imponiendo sus deseos con la excusa de la importancia de su misión, para disgusto de Malekov. Presniakov cuenta con una sólida identidad falsa como **Piotyr Rutowski**, antiguo administrativo del estado polaco. Desde su reciente llegada a Cracovia ha logrado emplearse como contable para el prohombre local Rapacki, además de coordinar la búsqueda de pistas sobre la operación Reset por parte de la red local.

Además del pequeño puñado de agentes soviéticos de los que venimos hablando, la KGB tiene una treintena de informadores, matones y otros especialistas en nómina mercenaria en Cracovia.

Secreto: Aunque casi todas las actividades de la KGB se llevan a cabo de forma más o menos discreta, los agentes son especialmente cuidadosos

al mantener en secreto la localización de su cuartel general y refugio principal, situado en los sótanos del *Collegium Juridicum*, en la ciudad vieja de Cracovia. El edificio en su conjunto está clausurado y la KGB tiene en nomina al responsable de una posible inspección (un miembro de la Rada municipal). Otro secreto de la KGB es que tiene ocultos pequeños arsenales de armas ligeras en media docena de escondrijos por toda la ciudad, por si en algún momento fuera necesario apoyar una “insurrección popular”.

SB

El acrónimo SB identifica a la odiada policía política del régimen comunista polaco, un cuerpo al estilo de la *Stasi* de Alemania del Este. Antes de la guerra, esta agencia también controlaba el contra-espionaje en territorio polaco y a la policía militar. Con la desintegración de las estructuras centrales de poder, el SB ha perdido la mayor parte de su capacidad para imponer el miedo y la represión. Pero aún conserva sus estructuras secretas de recogida de información y de comunicaciones, así como un pequeño cuadro de agentes y una gran red de colaboradores e informadores civiles.



En Cracovia hay dos agentes del SB y cerca de una veintena de informadores y colaboradores. Unos pocos de esos afectos lo son por convicción ideológica, pero la mayoría trabajan como mercenarios, o bien bajo chantaje: el SB aún tiene bastante información sobre delaciones y otras mezquindades que algunos ciudadanos llevaron a cabo en la época comunista.

En general los agentes y líderes del SB son más pro-soviéticos que patriotas o nacionalistas, ya que el apoyo de la URSS los mantuvo en el poder durante las décadas de la Guerra Fría.

Sus objetivos actuales, tanto en Cracovia como en el resto del país, son asegurar su auto-conservación, y colaborar con los soviéticos para reinstaurar una autoridad comunista sobre Polonia. En Cracovia la red local del SB colabora con el KGB de una forma discreta y limitada: un representante de cada agencia acude a una reunión una vez al mes (o bien cuando hay una emergencia), en un lugar neutral y poco llamativo. En esas reuniones intercambian información importante, aunque cada agencia siempre busca su beneficio, y aprovechan para coordinar sus actividades de espionaje.

La principal agente del SB y líder local es **Helena Gurowska**, que actúa bajo el nombre falso de **María Wolińska-Brus**. Es una mujer en la cincuentena de carácter aparentemente tranquilo, pero que en el fondo es una fanática y una déspota vengativa. Gracias a su identidad falsa trabaja como secretaria de la Rada municipal de Cracovia, en un puesto que le da acceso a información valiosa de todo tipo.

Gurowska dirige a la red local de colaboradores, en una amplia variedad de intrigas, extorsiones y pequeñas operaciones de espionaje, para cimentar su poder en la sombra.

Secreto (opcional): Helena Gurowska está en la lista de personas buscadas por el Mossad, por su persecución de judíos polacos durante la Guerra Fría. Ejecutó extra-judicialmente a tres jóvenes que eran Sayanim (ayudantes civiles) de la inteligencia israelí.

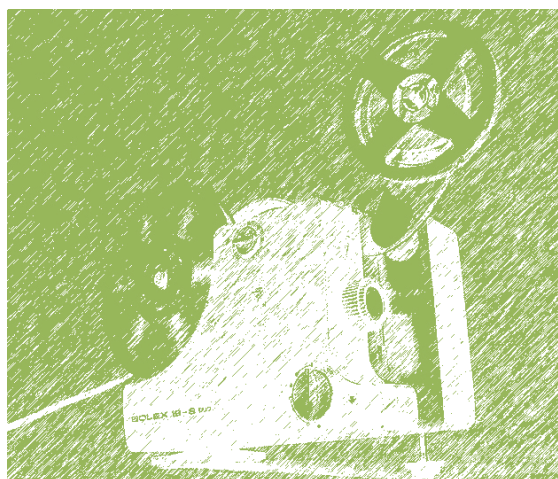
Si la célula local del Mossad (o del Shabak, si lo usas en tu campaña) descubriera la identidad real de Gurowska, organizaría su asesinato. Pero no es algo muy probable, ya que los israelíes solo tienen fotografías de hace 20 años y tampoco la buscan activamente.

8. NEGOCIOS Y SIMILARES

CINÉMATOGRAFIE

Este negocio lo dirige Marguerite Berguer, directora de un pequeño equipo de reporteros y fotógrafos corresponsales de Agence France Press (AFP). Sus ayudantes son dos varones jóvenes franceses de AFP y dos jóvenes polacas contratadas recientemente. Los reporteros quedaron aislados Polonia en la fase más cruda de los combates de la III Guerra Mundial y recalaron en Cracovia. Quedaron aislados, y llevan aquí algo más de un año. Disfrutan de cierto trato de favor de las autoridades por ser “la prensa” de la última potencia mundial relativamente intacta, aunque en realidad no simpatizan con la deriva autoritaria y aislacionista de Francia.

Formalmente, siguen en nómina de AFP, aunque no es que les puedan pagar sus servicios a medio continente de distancia. Aun así, escriben pequeñas crónicas que transmiten semanalmente por radio, usando equipos militares del ORMO (si ese día las ondas permiten la comunicación a larga distancia). Esas crónicas sirven, sobre todo, para agradar a las autoridades locales y mantener su status privilegiado.



Como realmente se ganan la vida es ofreciendo servicios de fotografía y cinematografía en Cracovia. Normalmente trabajan para las élites, pero en su clientela hay un poco de todo: familias, oficiales del ORMO, asociaciones profesionales, delincuentes, etc. Marguerite y sus ayudantes

compran, buscan y rapiñan todo el equipo fotográfico y de cine que puedan encontrar, así como negativos, químicos, papel fotográfico, etc. Y lo ponen en uso a precios que, dado lo que cuesta obtener los materiales, son bastante elevados. Su local es una mezcla ecléctica de tienda, estudio, almacén y corresponsalía de guerra, y está situado en unos bajos al norte de la ciudad vieja de Cracovia.

Además de todo lo anterior, en los días más despejados del verano, normalmente en alguna festividad importante para la Rada y el Dowodca, *Cinématographie* organiza sesiones de cine al aire libre en la ciudad vieja de Cracovia, que son enormemente populares.

Marguerite Berguer es una mujer culta y sensible, pero a la vez práctica y desenvuelta. Dirige su nuevo negocio con gran soltura y desparpajo. Aunque es más gestora que artista, sabe motivar y dirigir a sus ayudantes para que impriman siempre un toque artístico y de buen gusto a las producciones que les encargan, sean retratos, fotografías técnicas o filmaciones de bodas. Sus defectos tienen que ver con una cierta obsesión con el perfeccionismo, y un carácter fuerte, con estallidos puntuales de cólera.

Información que no divulgan habitualmente:

Su descontento con su país. Y que sus crónicas sirven, básicamente, para agradar a las autoridades locales.

Secreto (opcional): A pesar de su descontento con la deriva autoritaria y aislacionista de Francia, Marguerite y sus ayudantes son también patriotas. Tienen una radio de largo alcance desmontada y oculta en su tienda, e instrucciones para contactar con una estación de la inteligencia militar francesa en los Alpes. Sólo la pondrán en uso si descubren alguna información que les parezca realmente vital para su nación, como la localización de misiles nucleares activos, de una reliquia nacional polaca como la Madona Negra, o de los papeles de la Operación Reset.

EL CASABLANCA

Este local es un *piano bar* clásico al estilo del Café de Rick de la famosa película de 1942. Como en aquel caso, se trata de un lugar realmente neutral donde las diferentes facciones y poderes de Cracovia pueden reunirse y hablar, en un ambiente de relativa seguridad. Al contrario que el Café de Rick, el espíritu que hay detrás del *Casablanca* es puramente mercenario: la neutralidad como elemento de mercadotecnia del negocio. También es un local muy caro y bastante elegante, donde los bebedores y fiesteros evitarán entrar simplemente para pasar el rato. Se encuentra situado en la zona noreste de la ciudad vieja de Cracovia.

La dueña, gestora y anfitriona habitual es Pauline Kremer, una mujer de negocios y aventurera de nacionalidad belga. También es una excelente pianista. La Señora Kremer se dedica a facilitar contactos y encuentros, y a la venta de información desde una perspectiva neutral y mercenaria. Muchas facciones de poder de la ciudad aceptan tácitamente el papel facilitador del *Casablanca*, en tanto que les beneficia. Aunque, lógicamente, para los grupos más poderosos el momento de deshacerse del negocio de la Señora Kremer será en cuanto hayan vencido a las demás facciones.

Por todo lo descrito el *Casablanca* también suele ser el lugar elegido por criminales y mercenarios “de élite” para realizar sus tratos en firme. No es el sitio que elegirían para beber o pasar un buen rato, pero sí para demostrar su fiabilidad a sus patrones. Y viceversa.

El *Casablanca* cuenta con un personal de cuatro camareros y camareras, cuatro guardias de seguridad, y dos cocineros, además de la Señora Kremer. El personal es local y ha sido seleccionado cuidadosamente por la propietaria, por lo que es poco probable que sean informadores de grupos foráneos como la KGB o la CIA. Aunque es posible que algunos puedan trabajar en secreto para el ORMO, la Rada o la Warta locales. Eso no preocupa mucho a la Señora Kremer.

Pauline Kremer es una mujer de mediana edad, fuerte, tranquila y firme. No es nada sentimental y tiene un gran olfato para los negocios, un ámbito donde que actúa de manera profesional, fría y sin concesiones de ningún tipo, salvo en su beneficio. Aun así, suele pensar al largo plazo, y puede dar la impresión de hacer favores si cree que la beneficiarán en el futuro. Por otra parte, los conceptos de moralidad, ética o lealtad son más bien difusos para ella. Solo cree en el poder de la reputación, la astucia y la riqueza.

Información que no divulgan habitualmente:

La naturaleza del local como lugar de neutral de encuentro entre facciones y grupos de poder, y que es un lugar donde comprar información.

Secreto (opcional): La Señora Kremer, con otro nombre y quizás otro aspecto algo distinto previo a una cirugía plástica, fue una ladrona de guante blanco especializada en obras de arte y antigüedades. Muy pocas personas en el mundo lo saben y es enormemente improbable que una de ellas acabe apareciendo en Cracovia. Pero el gusanillo del “gran robo” siempre está ahí y quién sabe qué puede deparar el futuro.

EL HAMSA

Cracovia albergaba una diminuta comunidad judía (entre 100 y 200 judíos ortodoxos y entre 1000 y 2000 personas que mantenían ocultas sus raíces y no se identificaban como judíos públicamente). Esta comunidad aumentó considerablemente desde mediados de los años 80 hasta el comienzo de la Guerra del Crepúsculo. En los últimos dos años, además, su número se ha incrementado por la llegada de pequeños grupos de refugiados de toda Polonia y otros lugares de Centroeuropa. Viven en el barrio de Kazimierz y forman una comunidad muy unida. También muy discreta y que desconfía de todos los extraños, sean polacos o de cualquier otro origen.

El *Hamsa* es un negocio judío mezcla de club social, bar, restaurante y sala de espectáculos, situado frente a la histórica sinagoga de Remah. Es semiprivado y no se anuncia de puertas afuera.

Resulta difícil ganarse la confianza de esta comunidad, pero quien lo logre puede ser invitado al *Hamsa*. Lógicamente, aunque abran sus puertas a forasteros de probada confianza, eso no quiere decir que vayan a hablarles libremente de asuntos que no competen a los gentiles.

En el *Hamsa* se ofrecen comidas tradicionales multitudinarias en días festivos, en mesas largas con bancos corridos donde se agolpan los comensales. También funciona como taberna y bar nocturno. Varios artistas y grupos como la Banda de Klezmer de Cracovia suelen actuar aquí, tanto en festividades especiales como en las veladas habituales.

La propietaria es una mujer afable y extrovertida llamada **Lela Mevorah**, cuya familia proviene de Serbia. Es una gran matriarca en sentido literal (tiene siete hijas e hijos) y figurado, ya que ejerce como tal con toda su clientela habitual. Su marido y buena parte de su descendencia ayudan en el negocio con diferentes trabajos, y para fiestas especiales cuenta con todavía más parientes y amigos para echar una mano. Si se puede señalar un defecto de Lela es que hablaría hasta debajo del agua, y a menudo termina por contar cosas que no debería decir (pero no suele pasarle con gentiles, para ser justos). Por otra parte, la matrona es muy curiosa y siempre está haciendo preguntas sobre toda clase de asuntos, por lo que es una excelente fuente de información si uno se gana su confianza.

Información que no divulgan habitualmente:

Por su naturaleza discreta y desconfiada, en realidad los miembros del personal del *Hamsa* no divulgan prácticamente nada de información fuera de la comunidad judía.

Secreto (opcional): En el sótano bajo el *Hamsa* hay una puerta muy bien disimulada y oculta tras un armario. Se abre a un pequeño complejo secreto, que se usa para dos cosas: la primera, como almacén de armas y equipo de la célula del Mossad local y sus Sayanim; y la segunda, como refugio temporal de judíos perseguidos o en peligro por una u otra razón.



EL NA ZDROWIE

Na Zdrowie es un brindis tradicional polaco. En Cracovia, también es un bar, restaurante y club nocturno dirigido por un restaurador polaco-americano llamado **Henryk Hallecki**. Está situado en la confluencia de las calles Florianska y Ludwika. El local tiene una zona de bar, con barra y reservados; y otra de restaurante y sala de variedades, ambas iluminadas con velas y pequeñas lámparas caseras. La principal atracción del lugar es la atractiva y carismática **Tanya**, cantante de variedades y camarera ocasional (es decir, cuando hace falta refuerzo no le importa echar una mano).

Hallecki ya era una personalidad local antes de la guerra. Se mudó a su Polonia natal en los años 80 y entró en un programa estatal para la creación de pequeños negocios privados, con lo que puso en marcha su local, el *Na Zdrowie*. Como propietario del lugar, siempre está en el local mientras esté abierto y le encanta dar la bienvenida a sus clientes, saludar por su nombre a los habituales y en general charlar y hacer que todos los parroquianos se sientan cómodos.

El *Na Zdrowie* es algo caro, sin ser elitista, y por eso es un lugar frecuentado por la clase media (artesanos, comerciantes, administrativos, etc.), por oficiales del ORMO, y por otro tipo de personajes como mercenarios o agentes de las distintas organizaciones de inteligencia presentes en Cracovia (o por sus matones a sueldo). No es un local donde suelen ir los más humildes o quienes sólo quieran unos tragos baratos.

También es un buen lugar para obtener e intercambiar información, aunque esa actividad siempre atrae la atención de muchos oídos atentos. Por ejemplo, la de los informadores de la KGB, la DIA o la CIA que estén en ese momento en el bar, y quizás también de simpatizantes de otros poderes locales como el ORMO, la Warta, la Rada o alguno de los prohombres industriales.

Información que no divulgan habitualmente:

Por el bien de su negocio, Hallecki trata de no hacer gala abiertamente de su preferencia por los EE.UU. y sus tropas, frente a los soviéticos y en general los comunistas.

Secreto: Hay dos secretos diferentes relacionados con el *Na Zdrowie*. El primero tiene que ver con Henryk Hallecki, quien actúa como informador y contacto de la DIA en Cracovia. Conoce de vista a Richard Stark y a Gustav Cryankowicz, pero no sabe desde dónde actúan ni tiene detalles sobre la organización en sí. El otro secreto se refiere a Tanya, que en realidad se llama Ivanna Weitz, y es una agente israelí del Mossad

Nota: En el módulo original era del Shabak, pero que sea del Mossad parece algo más coherente.

EL NASZ TOWARZYSZ

Nasz Towarzysz significa “Nuestro Camarada” en polaco. Se trata de un bar y restaurante barato y muy popular entre los militares locales, por el ambiente castrense y por los precios ajustados. La clientela está compuesta por miembros del ORMO y el ocasional soldado de la Warta, además de cierto número de civiles que se sienten cómodos en esa compañía.

Es un local relativamente grande, dónde el bar y el restaurante no están claramente delimitados. En sus horas de apertura, que son bastante flexibles, suele estar abarrotado. Es un buen lugar para encontrarse con alguien si no se quiere llamar la atención y siempre que esas personas no destaquen entre la multitud.

LA BANDA DE KLEZMER DE CRACOVIA

Este grupo musical interpreta música Klezmer, música folk tradicional de los judíos de Centroeuropa, combinada con elementos del Jazz, de la música clásica y de otras tradiciones folklóricas. Lo lidera una pianista, acordeonista y cantante llamada Zofia Siciak, a la que acompañan cuatro músicos expertos en acordeón, clarinete, contrabajo, y violín. Son un grupo popular en los restaurantes y bares de la ciudad vieja de Cracovia, y es ocasionalmente actúan en *El Casablanca*, en *Na Zdrowie* y en *Nasz Towarzysz*. También actúan con frecuencia en algunos locales semi-privados de la comunidad judía de la ciudad, en el barrio de Kazimierz (como el *Hamsa*).

Estos músicos tienen extensas conexiones con la pequeña comunidad judía de Cracovia en particular y de Centroeuropa en general. Dentro de lo que permiten las escasas comunicaciones actuales, claro está.

Son un grupo de gente agradable y tranquila, celosos de su cultura judía y sus tradiciones y defensores del sionismo moderado. Pero muy discretos, cuidadosos, y capaces de adaptarse a las circunstancias. Tienen bastante antipatía por la URSS pero no necesariamente por el comunismo. También son muy profesionales y virtuosos de la música que interpretan. Prefieren interpretar composiciones intrincadas y no muy “bailables”, que reflejen su habilidad y creatividad. Pero no están por encima de hacer que la gente se lo pase bien, y si un público quiere movimiento, tocarán las clásicas composiciones animadas del Klezmer tradicional u otras obras populares locales o centroeuropeas.

Zofia Siciak es una mujer que destaca por su inteligencia y su capacidad para juzgar el carácter de los demás, y también por su habilidad musical. Es tranquila y discreta, y siempre aborda todos los asuntos con un gran pragmatismo y desde la planificación a largo plazo. No es una persona a la que se pueda meter prisa o lograr que se sume a una aventura improvisada o planes preparados sobre la marcha.



Información que no divulgan habitualmente:

Que son judíos. Su animadversión a la URSS, su simpatía por el sionismo.

Secreto (opcional): Zofia Siciak es el alias de la espía del Mossad (*) Sarah Weitz. Es prima carnal y compañera de célula de la cantante de variedades de Cracovia Tanya (Ivanna Weitz). El resto del grupo son Sayanim, colaboradores civiles pero comprometidos del Mossad. Zofia gestiona una amplia red de informadores y contactos la parte sur de Centroeuropa.

* - Aunque en el suplemento de "The Free City of Krakow" Tanya es identificada como miembro de Shabak, seguramente tiene más sentido hacerla del Mossad también.

Nota histórica: Excepto, lógicamente, la parte del espionaje, esta entrada se inspira en varios grupos reales de música Klezmer de Cracovia, en particular en Kroke (que significa Cracovia en Yiddish), la homónima The Cracow Klezmer Band y Di Galitzyaner Klezmerim.

LA FACTORÍA DE WOJO

Juliusz Wojciechowicz es un industrial local al que todo el mundo conoce como Wojo. No llega a ser tan rico y poderoso como los principales prohombres locales, pero es una personalidad notable de Cracovia. Su principal negocio es una factoría de morteros y explosivos descentralizada, que ocupa diversos edificios y cobertizos en la rivera del Vístula, por el barrio de Kazimierz. Wojo emplea un número bastante importante de

Robotniki, y aunque los trata mejor que otros propietarios, también es cierto que el suyo es un negocio de alto riesgo. Sus pequeños talleres de explosivos tienen tendencia a sufrir accidentes de tanto en tanto, y ya a nadie de la zona le sorprende cuando uno de ellos vuela por los aires. De hecho, "un Wojo" empieza a ser una expresión local para nombrar a una explosión.

9. OTROS GRUPOS

LAS BANDAS DE BARRIO

Se trata de las pequeñas milicias irregulares y grupos paramilitares que protegen algunos vecindarios y barrios más alejados del centro de Cracovia, es decir en las zonas donde el ORMO no patrulla o lo hace sólo de vez en cuando. Cada grupo es diferente: pueden ser desde ciudadanos preocupados a matones extorsionadores. La mayoría de ellos tiene lazos con la red mafiosa de "Guz" Stanislaw y le pagan un pequeño tributo a cambio de tener acceso a armamento y municiones, y la promesa de apoyo en caso de necesidad. Las bandas suelen tener entre una decena y una treintena de miembros, en función del territorio que protegen y la cantidad de habitantes del mismo.

LOS MERODEADORES NAJEZDZCIE WARSAWSKIE (SAQUEADORES DE VARSOVIA)

Esta banda de merodeadores está bien organizada y equipada, y sus líderes son tan brutales como ambiciosos y astutos. Surgió de una secesión de parte de los integrantes de otra gran banda de saqueadores, los Carniceros de Ropczyce (*Rzezniki z Ropczyce* en Polaco, o RR), ya descrita en el apartado de La región circundante.

La banda de los **Najezdzcie Warszawskie** está formada por unos 40 merodeadores, la mayoría desertores de la 9ª División de tanques del Ejército Rojo. Sus tres líderes actúan como un triunvirato, por el momento estable, formado por **Antón Zharebchevsky**, **Vladimir Pavichevich** y **Adam Zmiski**. Los dos primeros son antiguos suboficiales rusos, y el último fue soldado en el ejército polaco. Todos ellos son líderes bastante

brutales y despiadados, pero se entienden bien porque tienen formas de pensar y de actuar muy similares. La ambición personal podría hacer que se mataran entre ellos, ya que tampoco se aprecian demasiado. Pero, de momento, los tres creen tener mucho más que ganar como grupo bien avenido. Y, además, siendo tres pueden controlar mejor sus tropas, “trabajos” y sus distintos “teatros de operaciones”.

Por debajo de este triunvirato está la “pieza libre” que es **Randolph Cutler**, antiguo sargento y desertor de la 5ª División del ejército de los EE.UU. Cutler ya era un sociópata criminal sin escrúpulos antes de la guerra, al que se le conmutó la pena al alistarse “voluntario” para venir a Europa. Su papel en la banda es el de un consejero y generador de planes e ideas. Sus iniciativas suelen implicar robo y asesinato, cada vez a mayor escala. Su mantra es “máximo beneficio, mínimo riesgo”, sin importarle las vidas humanas u otros daños colaterales. También se ha especializado en interpretar un papel de “cebo” para unidades y soldados aislados de la OTAN. Se gana la confianza de esas tropas y las conduce a emboscadas y encerronas donde son masacrados por los *Najezdzicie Warszawskie*. Este personaje es quien condujo al Grupo de Ataque Zulú de las Fuerzas Especiales a la emboscada que acabó con ellos en las cercanías de Cracovia (la situación que introduce a los PJs a la operación Reset).

Estos merodeadores están bien armados y normalmente portarán armas ligeras militares y una ametralladora o un arma pesada por cada 10 combatientes, aproximadamente. En cuanto a vehículos, cuentan en total con dos camiones de 2 toneladas y media, un UAZ-469 y un BMP-C.

La banda tiene alijos de armas, municiones y otro equipo vario (a discreción de la Máster) en varios escondrijos secretos en la zona que rodea Cracovia, y otro alijo en la base que se describe a continuación (en “Secreto”).

Información que no divulgan habitualmente:

Esta banda de merodeadores tiene discretos contactos con la KGB y en ocasiones hacen trabajos mercenarios para la agencia soviética.

Secreto: Los merodeadores han establecido una base secreta bajo la estación abandonada de ferrocarril de **Dworzec Główny**, en uno de los barrios periféricos de Cracovia. Se hacen pasar por refugiados, ya que la planta principal de la estación también está ocupada por verdaderos pobres sin hogar, a los que tienen atemorizados o comprados. Siempre tienen algunos vigilantes controlando las entradas ocultas a su base, y los merodeadores que la ocupan están muy bien entrenados y armados (con minas antipersonal, granadas, subfusiles y armas cortas) para defender su base. Está formada por túneles muy estrechos y pequeñas salas abarrotadas de mobiliario sencillo, cajas de materiales y otros enseres.



10. ESTADÍSTICAS DE PNJS

A continuación ofrecemos las características para *Savage Worlds* tanto de plantillas genéricas como de personajes específicos de Cracovia. Para todos los demás personajes mencionados en el texto, la Máster puede utilizar o adaptar estas plantillas o las que aparecen en nuestra **adaptación fan** de *Twilight: 2000*. Dichos personajes serán *Comodines* o *Extras* en función de su importancia relativa y su papel en la historia.

PLANTILLAS GENÉRICAS

Najezdźcie Warszawskie/ Rzeźniki z Ropczyce (merodeadores de élite):

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d4, Conducir d4, Conocimientos generales d4, Disparar d8, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d8, Supervivencia d6.

Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 5.

Desventajas: Canalla, Marginado (mayor), Sanguinario.

Equipo: Bayoneta, fusil de asalto (o subfusil) con 1 cargador extra. Otras armas ligeras y/o pesadas según las circunstancias del encuentro.

Matón de una agencia de espionaje:

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d6, Conducir d6, Conocimientos generales d6, Disparar d6, Intimidar d6, Latrocinio d6, Notar d6, Persuadir d6, Pelear d6, Sigilo d6.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 7.

Desventajas: Despiadado, Suspica (menor).

Ventajas: Matón.

Equipo: Bicicleta, cuchillo, pistola o revolver o subfusil Skorpion.

Soldado de la Warta:

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d4, Conducir d4, Conocimientos generales d4, Disparar d8, Intimidar d4, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d6, Supervivencia d4.

Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 8 (2).

Desventajas: Leal, Juramento (mayor).

Ventajas: Soldado, Veterano de guerra.

Equipo: AK-74 con 2 cargadores extras, bayoneta, casco de kevlar, chaleco de kevlar, 2 granadas de fragmentación. Cada 10 soldados uno lleva una ametralladora ligera o arma pesada portátil.

Soldado del ORMÓ:

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conducir d4, Conocimientos generales d6, Disparar d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d4.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5.

Ventajas: Soldado.

Equipo: AK-74 o AK-47 o AKR con 1 cargador extra, bayoneta. Por cada 10 soldados uno lleva una ametralladora ligera o arma pesada portátil.

PERSONAJES DE CRACOVIA

Todos estos personajes son *Comodines*.

Aleksander Kosikowski/Walter Donovan (CIA):

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d4, Conducir d6, Ciencias d8, Conocimientos generales d6, Disparar d6, Intimidar d6, Investigar d6, Latrocinio d8, Notar d6, Persuadir d6, Pelear d6, Sigilo d6, Supervivencia d4.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5.

Desventajas: Cauto, Despiadado (menor), Juramento (menor: Gobierno civil EE.UU.).

Ventajas: Erudito (ciencias), Ladrón.

Equipo: Pistola Makarov con 2 cargadores extras, cuchillo.

Andrei Wachowski (GRU):

Atributos: Agilidad d4, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d4, Conducir d4, Conocimientos generales d8, Disparar d6, Intimidar d6, Latrocinio d6, Notar d8, Persuadir d8, Pelear d4, Sigilo d8, Supervivencia d8.

Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 5.

Desventajas: Despiadado (menor), Juramento (mayor: Ejército Rojo), Leal.

Ventajas: Callejear, Carismático.

Equipo: AKR con 2 cargadores extras, contador Geiger, cuchillo, prismáticos, sensor químico de mano, revolver .38 corto con 12 balas extras.

Coronel Richard Stark (DIA):

Atributos: Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Ciencias d6, Conducir d6, Conocimientos generales d10, Disparar d6, Intimidar d6, Investigar d10, Latrocinio d4, Notar d10, Persuadir d6, Pelear d6, Sigilo d6, Supervivencia d4, Tácticas d8.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5.

Desventajas: Leal (menor), Obsesión (menor: supervivencia de los EE.UU.).

Ventajas: Mando, Hombre de recursos, Investigador, Táctico.

Equipo: Cuchillo, gafas de visión nocturna (Luz tenue), pistola Colt .45 con 2 cargadores extras.

Helena Gurowska (SB):

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d4, Conducir d4, Conocimientos generales d8, Disparar d4, Intimidar d8, Investigar d8, Notar d8, Persuadir d6, Pelear d6, Sigilo d6, Supervivencia d6.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5.

Desventajas: Cautiva, Despiadada (mayor), Suspica (menor).

Ventajas: Amenazadora, Conexiones (SB/PCP).

Equipo: Cuchillo, pistola Makarov con 1 cargador extra, radio de mano.

Mayor Anatoli Malekov (KGB):

Atributos: Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d4, Ciencias d6, Conducir d4, Conocimientos generales d10, Disparar d8, Intimidar d10, Investigar d10, Notar d8, Persuadir d8, Pelear d6, Sigilo d8, Supervivencia d6, Tácticas d6.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 8 (2).

Desventajas: Cautiva, Obsesión (mayor: restaurar la URSS), Sanguinario, Suspica (mayor).

Ventajas: Amenazador, Conexiones (KGB/PCUS), Investigador.

Equipo: Chaleco antibalas, cuchillo, pistola Makarov con 2 cargadores extras, prismáticos, radio de mano.

Mikhail Presniakov (KGB):

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d8, Ciencias d6, Conducir d6, Conocimientos generales d6, Disparar d8, Humanidades d6, Intimidar d8, Investigar d4, Notar d8, Persuadir d8, Pelear d6, Sigilo d8, Supervivencia d4.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 7 (2).

Desventajas: Juramento (mayor: PCUS), Suspica (menor), Tozudo.

Ventajas: Carismático, Conexiones (KGB/PCUS).

Equipo: Chaleco antibalas, cuchillo, prismáticos, radio de mano, subfusil Skorpion con 2 cargadores extras.

Sargento Randolph Cutler (Najezdzcie Warszawskie):

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d8, Conducir d8, Conocimientos generales d6, Disparar d6, Notar d8, Pelear d8, Persuadir d8, Sigilo d8, Supervivencia d6.

Paso: 6; Parada: 8; Dureza: 8 (2).

Desventajas: Exceso de confianza, Despiadado (mayor), Sanguinario, Vengativo (mayor).

Ventajas: Disparo doble, Bloqueo mejorado, Rápido, Reflejos de combate, Sentir el peligro.

Equipo: Casco de kevlar, chaleco antibalas, cuchillo de combate, Pistola Colt .45 con 1 cargador extra.

EL HELICÓPTERO DE CRACOVIA

Modelo: MI-17, helicóptero de transporte.

Tamaño: 9 (Enorme). **Dureza:** 19 (2)

Maniobra: 0 **Velocidad máxima:** 280 Km/h.

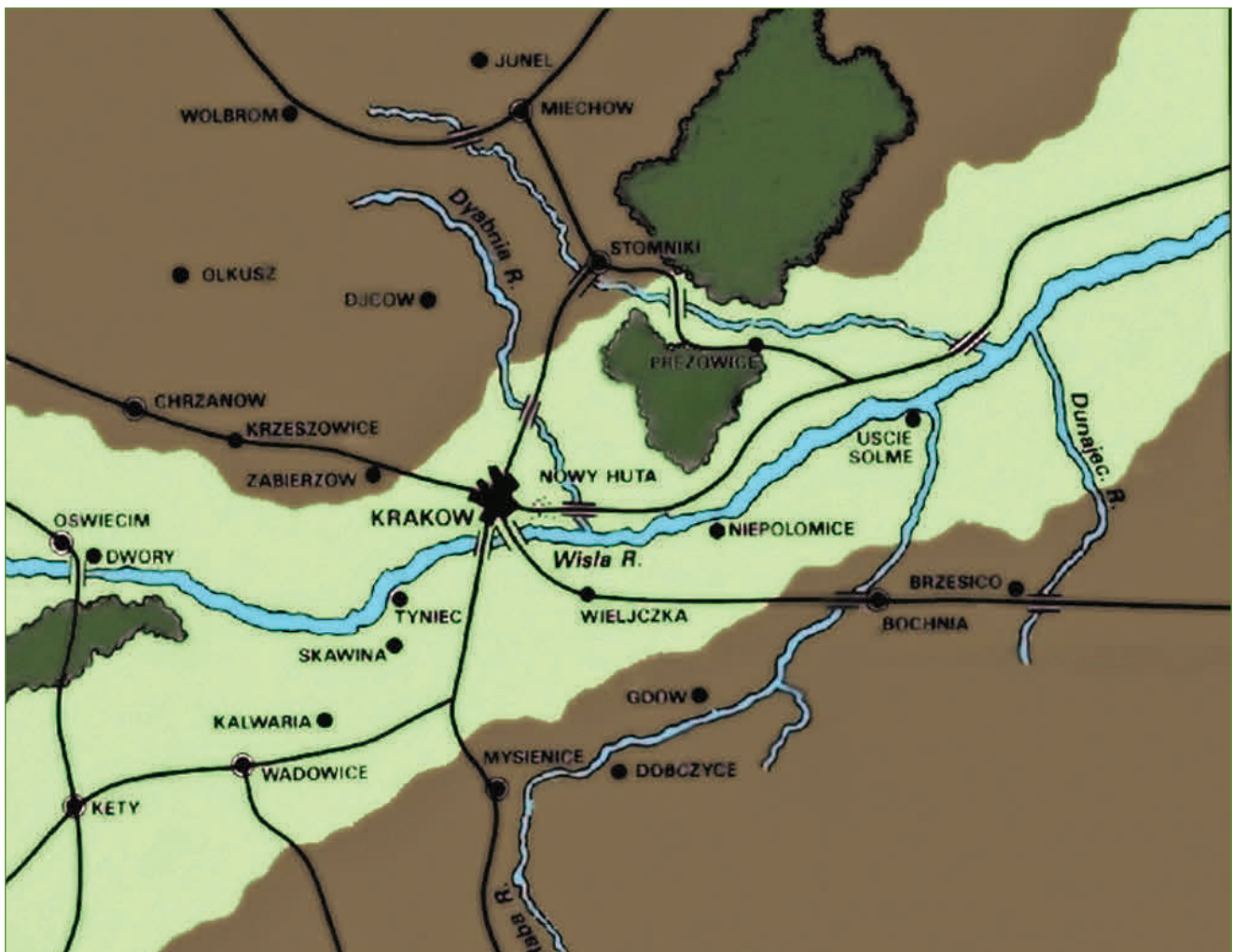
Tripulación: 3 (Piloto, copiloto, ingeniero) +23.

Capacidad de combustible: 1450 (Combustible de aviación).

Consumo de combustible (mínimo): 375 l./h.

Nota: En circunstancias normales, cuando está en su zona de despegue del Wawel, sólo tiene unos 150 l. de combustible en el depósito. El depósito de combustible de aviación está también en el Wawel, pero lejos del helicóptero.

APÉNDICE 1. MAPA DE LOS ALREDEDORES DE CRACOVIA



APÉNDICE 2. MAPA DE CRACOVIA



APÉNDICE 3. TABLAS

En este apéndice proponemos a la Máster dos tablas que puede utilizar como inspiración para introducir o reintroducir personajes en la historia. Esto puede servir como gancho para arrancar una misión o contrato, para dar un giro a la trama en marcha, para plantear una ayuda o un obstáculo a la misma; o simplemente para añadir elementos de color y detalle a la ambientación.

Tabla de extraños en un... bar, tienda, plaza, etc. (1d20)	
<i>Usa esta tabla para añadir color y variedad, y para introducir personajes de Cracovia en la historia. Como no todos los resultados pueden encajar en cualquier situación, una buena opción puede ser tirar 2 veces y elegir el resultado más coherente con el entorno. Si aparecen dos nombres separados por una barra, el primero es el alias con el que se presenta el personaje.</i>	
1	Kokoszynski, matón de "Guz" Stanislaw (p. 16)
2	María Wolińska-Brus/Helena Gurowska, SB (p.20)
3	Andrei Wachowski, GRU (p. 18)
4	Aleksander Paszkiewicz/B. I. Timasheff, KGB (p.13 y 19)
5	Piotyr Rutowski/Mikhail Presniakov, KGB (p. 19)
6	Gustav Cryankowicz/John Smith, DIA (p. 18)
7	Aleksander Kosikowski/Walter Donovan, CIA (p. 17)
8	Ralph Carter/Randolph Cutler, traidor (p. 26)
9	Juliusz Wojciechowicz "Wojo", industrial (p. 25)
10	Henryk Rapacki, industrial (p. 16)
11	André Waleszek, piloto (p. 14).
12	Coronel Wladimar Bzduliec, ORMÓ (p. 14)
13	Mayor Wojciecj Szczepanski, ORMÓ (p. 14)
14	Mayor Wladislaw Kobiecki, ORMÓ (p. 14)
15	Capitán Adam Ciszewski, Warta (p. 13)
16	Irena Kowalczyk, Gildia (p. 15)
17	Leczek Osrtrowski, Rada (p. 15)
18	Marguerite Berguer, Cinématographie (p. 21)
19	Zofia Siciak, Banda de Klezmer de Cracovia (p. 25)
20	Tanya, cantante de variedades, Mossad (p. 24)

Tabla de quién pone la oreja (1d20)	
<i>Usa esta tabla de espías, informadores y matones curiosos para decidir quien puede estar poniendo especial atención a lo que dicen o hacen los PJs. Si el lugar es un nido de espías o los PJs han llamado mucho la atención puedes tirar 2 veces o incluso y aplicar todos los resultados</i>	
1-4	Informador de la KGB (Extra local, p. 19)
5	Aleksander Paszkiewicz/B. I. Timasheff, KGB (p.13 y 19)
6	Piotyr Rutowski/Mikhail Presniakov, KGB (p. 19)
8-7	Informador/a del GRU (Extra local, p. 18)
9	Andrei Wachowski, GRU (p. 18)
10-12	Informador/a del SB (Extra local, p. 20)
13	María Wolińska-Brus/Helena Gurowska, SB (p.20)
14	Informador/a del Mossad (Extra local, p. 20, 23, 25)
15-16	Informador/a de la CIA (Extra local, p. 17)
17-18	Informador/a de la DIA (Extra local, p. 18)
19	Aleksander Kosikowski/Walter Donovan, CIA (p. 17)
20	Gustav Cryankowicz/John Smith, DIA (p. 18)

