

COLDITZ

JUAN CARLOS HERREROS LUCAS



CR# 2001

COMANDOS
DE GUERRA

COLDITZ

Juan Carlos Herreros Lucas

Diseño gráfico: Pedro Alcántara, Mikel Medina & Roberto López-Herrero

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN A COLDITZ	3
LOS PRISIONEROS	4
Cuando se hacen prisioneros	4
Trato a los prisioneros	6
Frente occidental	7
Frente oriental	7
África del norte	7
Traslado de prisioneros	8
Internamiento en campos	9
EN TIERRA ENEMIGA	12
Comandos en tierra enemiga	12
Mapas	12
Orientación y navegación	13
Ayudas a los comandos	14
Prisioneros en tierra enemiga	14
Disfraz	14
Orientación	16
Fronteras y frentes	16
Encuentros	18
LOS CAMPOS	20
Colditz	20
Stalag Luft "Nord"	36
Campo Richard	39
Kafigvögel	43
MISIONES	47
Misión: Gambito	47
Misión: Overload	51
Misión: Sin salida	53
Sugerencias para otras misiones	60
PERSONAJES NO JUGADORES	61

INTRODUCCIÓN A COLDITZ

Durante la Segunda Guerra Mundial, los miembros de las operaciones especiales eran entrenados duramente para cumplir sus misiones. No importaba el sacrificio que hubieran de realizar o los inconvenientes que hubieran de superar: la misión debía realizarse. En algunas ocasiones, en ciertos países, los comandos eran entrenados única y exclusivamente para realizar la misión. Más tarde o más temprano algún miembro de ese grupo, tal vez el más inteligente o el menos fanático, se preguntaba: ¿Y después qué?

— ¿Después de qué? -solía bramar el instructor.

— Después... —continuaba tartamudeando el soldado—...después de llegar al objetivo, cortar las comunicaciones, asegurar la posición y matar al oficial, ¿qué hacemos?

— Robert —contestaba el sargento con una voz socarrona—, después, podéis volver a casa.

La realidad solía ser muy distinta a como la describían los instructores: El objetivo no estaba donde les habían dicho, la guarnición que lo defendía era el doble de numerosa y el oficial al que había que abatir había desaparecido, pero sobre todo esto la mayor mentira era que no era tan sencillo volver a casa. Los jugadores de Comandos habrán descubierto ya que el éxito de la misión depende de quien lo valore. Probablemente, el Alto Mando considere que la misión ha sido un éxito si se ha cumplido el objetivo, sin importar si los comandos han sobrevivido o no. Desde el punto de vista de los soldados la misión será un éxito si consiguen que no les maten. En la mayoría de los casos, los comandos acaban muertos, prisioneros o perdidos en un país que no conocen.

Un Director de Juego puede inventar una misión donde el retorno sea la parte más interesante. Es posible que los Comandos deban atravesar cientos de kilómetros para llegar a un punto donde puedan ser recogidos; o también que los comandos sean apresados e internados en un campo de prisioneros. Colditz ha sido pensado como una ayuda al Director de Juego en estos dos aspectos.

El libro que tienes en tus manos lo hemos dividido en varios apartados para hacerte más accesible la información. En el primero, titulado *Los Prisioneros*, indicamos las reglas especiales a tener en cuenta cuando los personajes sean capturados; cuando serán hechos prisioneros, cómo serán tratados, cómo se realizara su traslado hasta su internamiento en un campo. En *Tierra enemiga* describe la forma en la que debes tratar los desplazamientos de los personajes, ya sean comandos realizando una misión o pri-

sioneros evadidos de un campo, por territorio controlado por los ejércitos enemigos. En esta sección encontrarás reglas que amplían y explican más detalladamente la diferencia entre la orientación y la navegación; cómo deben manejarse los mapas durante una partida y, también, los encuentros que los personajes pueden tener. La descripción de varios campos famosos de la Segunda Guerra Mundial la encontrarás en el apartado titulado *Los Campos*. Colditz, el castillo-prisión alemán; el Stalag Luft "Nord", famoso por ser donde se produjo la mayor evasión de prisioneros de la Segunda Guerra Mundial; el campo Richard, donde los británicos encerraban a sus prisioneros, y Kafigvögel, el campo de alta seguridad de la SS, han sido los campos elegidos para formar parte de este libro y en los que podrás *encerrar* a aquellos personajes que logren sobrevivir, pero no regresar, de alguna de tus difíciles misiones. En la sección *Misiones* encontrarás tres partidas con las que podrás enfrentar a tus jugadores por primera vez con estos campos. Al final de esta misma sección se incluyen una serie de sugerencias para que tú mismo puedas desarrollar otras partidas con prisioneros.

Conjunto al libro deberás encontrar la pantalla del Director de Juego. En ella hemos incluido todas las tablas que aparecen en el libro inicial de la serie Comandos de Guerra, más algunas que creemos que te pueden ser de utilidad en el desarrollo de tus partidas. La pantalla está dividida en tres zonas (derecha, centro e izquierda) y su baja altura responde a la creencia de que así los jugadores y el Director de Juego están en contacto más directamente.

Colditz ha sido pensado todo él como una ayuda al Director de Juego. Los jugadores que no vayan a arbitrar partidas no van a encontrar ninguna regla nueva. Es más, es posible que encuentren algunas que no deberían conocer ya que están pensadas para que sólo las conozca el Director. Esperamos que, a ti Director de Juego, los muros de Colditz te sean útiles para abrir, y no para encerrar, las posibilidades de un juego del que ya disfrutas.

LOS PRISIONEROS

El enemigo estaba apostado en las ventanas de los edificios que rodeaban su posición. Un tanque esperaba al final de la avenida apuntando con su cañón de 88mm largo al edificio donde se hallaban los comandos. Una bomba de humo comenzaba a disiparse en la otra calle. A lo lejos se oía el atronar de la artillería. Un solitario avión sobrevolaba el campo de batalla. Había silencio en la sala, los soldados, que llevaban más de dos días desde que comenzaran la misión y las últimas cuatro horas luchando contra un enemigo superior en número, aguardaban temerosos la decisión del oficial al mando.

— Preparad un trazo. — anunció finalmente.

Robert Allison suspiró.

CUANDO SE HACEN PRISIONEROS

No siempre es posible entregarse al enemigo. Algunas veces, un oficial con mando o un enemigo poco dispuesto pueden impedirlo. Para que un personaje se rinda deben cumplirse dos condiciones: a) que el personaje, voluntaria o involuntariamente quiera entregarse y b) que el oficial o los soldados enemigos estén dispuestos a hacer prisioneros.

Un jugador puede querer voluntariamente que su personaje se rinda cuando la situación en la que se encuentran él o su unidad sea desesperada. Luchar contra un enemigo mucho más numeroso o mucho mejor equipado; intentar escapar cuando un enemigo

nos está encañonando con su arma; continuar la batalla cuando el resto de la unidad se ha rendido, son ejemplos de situaciones desesperadas. A veces, los jugadores, a los cuales la vida de sus personajes les puede importar más o menos, realizan valerosas acciones que en la realidad ninguna persona se plantearía y es por ello que en la mayoría de las ocasiones los personajes se entregarán sin que los jugadores deseen voluntariamente hacerlo. Cuando un personaje se enfrenta a una situación desesperada, el jugador deberá superar un chequeo de moral, penalizado en función de la situación. Si el personaje pierde 8 ó más puntos de moral, se entregará al enemigo, excepto si tiene un historial de fanatismo que hará que se comporte como tal.

Un personaje nunca se entregará si está con otros miembros de su unidad que no lo van a hacer, aun-



que podrá proponer insistentemente la posibilidad de rendición a estos, lo cual provocará respectivas tiradas de moral. Un oficial puede ordenar a un soldado con intención de rendirse que siga luchando (deberá realizar un Enfrentamiento de Mando).

La intención de rendirse no es suficiente para ser hecho prisionero. A veces, las unidades contra las que se combate no tienen intención de hacer prisioneros. Los ejércitos de algunas nacionalidades no querían prisioneros. Los grupos de comandos no tomarán prisioneros si eso entorpece su misión y los grupos guerrilleros no tomarán prisioneros ya que su necesaria clandestinidad les impide tener campos. Cuando los personajes se enfrenten a un enemigo que tiene razones para buscar venganza, tampoco harán prisioneros. La dotación de un puesto estratégico que acaba de ser volado por el comando o unos soldados a los que acaban de matar a varios de sus amigos no tomarán prisioneros. Algunas veces, aunque la unidad esté dispuesta a coger prisioneros, uno o varios soldados pueden no estar dispuestos a hacerlo. Cuando los comandos se enfrenten a soldados de diversas unidades, algunas pueden estar dispuestas a tomar prisioneros mientras que otras no. Una unidad puede estar dispuesta a coger prisioneros de una nacionalidad, pero no de otra; o a capturar a soldados de un tipo, pero no de otro. En todos estos casos es el Director de Juego quien debe decidir si las unidades enfrentadas a los personajes cogerán o no prisioneros. Como regla general, un soldado nunca cogerá como prisionero a alguien a quien tenga motivos para odiar, porque acaban de matar a más de la mitad de sus compañeros, porque su pueblo natal fue arrasado por el enemigo, porque es un fanático, etc.

Para que un soldado capture a un enemigo, éste debe dejar clara su intención de rendirse. La historia de la Segunda Guerra Mundial está llena de ejemplos de soldados que fueron heridos o que resultaron muertos por creer que con levantar las manos bastaba para rendirse. En combate, con la excitación y el aturdimiento que produce la batalla, es muy posible que si un jugador levanta las manos, el enemigo piense que intenta lanzar una granada o que si sale por la puerta, piense que le va a disparar. Incluso enseñando una bandera blanca, un soldado suspicaz podría disparar para prevenir un engaño. Cuando un personaje se rinda, el soldado o los soldados a los que pretenda hacerlo deberán superar un chequeo de Descubrir para evitar seguir disparando. A continuación, te indicamos una sugerencia sobre los posibles grados de dificultad para este chequeo:

- **Muy Fácil:** Los personajes avisan a gritos su intención de rendirse y establecen una conversación (a través de una ventana o una puerta) sobre la rendición.

- **Fácil:** Los personajes sacan una bandera blanca para anunciar su rendición.

- **Normal:** Los personajes se rinden saliendo con los brazos en alto y sin armas.

- **Difícil:** Uno o varios personajes se rinden cuando el resto de sus compañeros siguen combatiendo contra el enemigo.

- **Muy Difícil:** Un personaje se rinde en el mismo momento que el enemigo entra en su habitación o alcanza la posición que el ocupa.

La rendición, aunque poco alabada por los militares, es, en muchas ocasiones, la solución más inteligente a una situación desesperada. Aquellos jugadores que consigan aprender con la experiencia esta máxima, conseguirán que sus personajes sobrevivan más a menudo.

TRATO A LOS PRISIONEROS

Hay muchos ejemplos de la Segunda Guerra Mundial que ilustran el trato que recibieron los prisioneros durante el conflicto. Se podrían dar ejemplos de unidades enteras fusiladas cuando fueron capturadas por los enemigos, pero al contrario, se podrían dar ejemplos de unidades que fueron capturadas y devueltas a sus filas sin más. Prisioneros que fueron *hospedados* en confortables casas y otros que fueron *hacinados* en reducidos campos. El trato que recibirán dependerá, principalmente, de la zona donde sean hechos prisioneros, de las circunstancias de la detención y de la nacionalidad y tipo de unidad de los soldados captores.

Los soldados de la Segunda Guerra Mundial eran, generalmente, personas con una profesión civil que eran forzados a combatir por su país, pero este hecho no les convertía en asesinos. El hecho de vestir un uniforme y portar un arma no les convertía en frías máquinas de matar. Cosa muy distinta habría que decir de aquellas unidades especiales de los ejércitos en las cuales se exigía cierta voluntariedad y servidumbre a unas ideas. Esas, más fanáticas que las demás, sí dieron lugar a malos tratos a los prisioneros. En general, casi todos los prisioneros fueron bien tratados durante la guerra, aunque esto no quiere decir que no existieran desgraciadas y desagradables excepciones. A continuación hemos hecho un

LOS PRISIONEROS

repaso a los tres frentes principales de la Segunda Guerra Mundial en Europa, describiendo cual era la relación entre las distintas nacionalidades.

FRENTE OCCIDENTAL

Las batallas en el oeste de Europa con británicos, franceses, alemanes y estadounidenses (a partir del desembarco de Normandía) no dieron lugar a grandes embolsamientos de unidades y a capturas masivas de prisioneros. La guerra en el oeste fue lo suficientemente rápida como para no permitir que naciera el rencor entre los soldados enfrentados. Se conocen pocos sucesos que relaten malos tratos al enemigo, aunque estos existieron: las unidades especiales de Peiper y Skorzeny fueron fusiladas por el ejército de los Estados Unidos durante la batalla de las Ardenas en 1944; la Gestapo se ensañó principalmente con los miembros de la resistencia francesa; los británicos atacaron durante la Batalla de Inglaterra los aviones de la Cruz Roja alemana para matar o hacer prisioneros a los pilotos que transportaban y para impedir que recogieran a los pilotos alemanes que caían al Canal. Sin embargo, estos ejemplos no dejan de ser muy puntuales y las unidades regulares que capturaban a soldados enemigos los trataban con normalidad, sin excesos. Hasta el punto de que en la batalla de Arnheim, cuando aún no se sabía cual iba a ser el resultado final, hubo una tregua de unas horas en las que los paracaidistas británicos entregaron a sus soldados heridos para que pudieran ser atendidos adecuadamente en los hospitales de campaña alemanes.

FRENTE ORIENTAL

Los soldados que caían prisioneros en el frente oriental eran los que más posibilidades tenían de ser maltratados, cuando no directamente fusilados. El fusilamiento de oficiales polacos en Katyn, las masacres en las ciudades ucranianas y las consiguientes venganzas del Batallón Ruiseñor y, sobre todo, la batalla de Stalingrado marcan la página negra del trato a los prisioneros durante la Segunda Guerra Mundial. El frente Oriental soportó casi todo el peso de la guerra y alemanes y rusos se enfrentaron con todas las armas a su alcance para conseguir la victoria. Una de estas armas era la propaganda. Ambos países alentaban a sus tropas con una dura

propaganda en la que se ensalzaba las virtudes propias y se exageraban, cuando no se inventaban, los excesos del enemigo. Se contaban historias a los soldados sobre los horrores que el contrario les haría si llegaban a ser capturados. El inicial temor a caer prisionero se convertía pronto en deseo de venganza de los compañeros maltratados; del deseo se pasaba a la venganza y ésta daba lugar a más propaganda y más venganza. Así se pasó de la exageración de sucesos locales a la generalización en todo el frente de una política de malos tratos al prisionero enemigo. El clima fue también en parte responsable de que los prisioneros carecieran de algunas cosas de primera necesidad. Cuando el invierno llegaba a Rusia y los soldados veían recortadas sus raciones mientras pasaban mucho frío, era muy difícil pedirles que compartieran su escasa comida con el enemigo.

En el frente ruso, hacia el final de la guerra, los soldados soviéticos mataban a cualquier soldado alemán que vistiera el uniforme de la SS. Hasta tal punto esto era así, que cuando los rusos aislaron una importante bolsa en Riga, algunos soldados de la SS llegaron a matar a compatriotas de otras unidades para cambiarles el uniforme. En contrapartida, los soldados alemanes (y en especial los voluntarios ucranianos) cuando capturaban una unidad soviética buscaban a los comisarios políticos (en una unidad podía haber varios) y los ejecutaban. Lo mismo pasaba con cualquier miembro de la NKWD (policía política soviética) que era encontrado por el enemigo. Esto fue así porque ambos sistemas de propaganda responsabilizaban de los más cruentos crímenes a las unidades de voluntarios políticos del país contrario: la SS y el NKWD.

ÁFRICA DEL NORTE

Como contrapartida a todo lo anterior, las batallas en el Norte de Africa rayaron una caballería cercana a la de los pilotos de los inicios de la Primera Guerra Mundial. Es posible que esto fuera así porque los oficiales al mando de los dos ejércitos que se enfrentaban (Rommel por parte alemana y Montgomery por parte británica) fueron educados en la disciplina militar más tradicional. Fueron muchos los ejemplos de prisioneros liberados o rescatados del desierto por las tropas enemigas.

Si los jugadores son hechos prisioneros en este escenario tienen muchas posibilidades de ser muy bien tratados. Tanto las unidades alemanas del

Africa Korps como las unidades británicas del VIII Ejército tratarán correctamente a sus prisioneros, trasladándolos inmediatamente a retaguardia donde serán internados en campos provisionales. Y es muy posible que se vean involucrados en alguno de los muchos cambios de prisioneros que tuvieron lugar.

Como anécdota comentar que dentro del ejército italiano, entre algunas unidades de primera línea, corrió el rumor, al final de la campaña del norte de Africa, de que los soldados del ejército británico del sur del pacífico (Australia, Nueva Zelanda, etc.) que estaban en el VIII Ejército mataban a los prisioneros para comérselos. Esto no dejó de ser un rumor que nunca llegó a confirmarse (sospecho que los soldados australianos encontraban divertido asustar de esta forma a los soldados italianos).

TRASLADO DE PRISIONEROS

El momento más sencillo para que un prisionero escape es instantes después de su captura. Cuando la batalla no ha concluido, cualquier revés en la lucha (la aparición de aliados por la puerta, la caída de una bomba, un disparo perdido), puede convertir al captor en capturado y al prisionero en guardián. Pero esto, propiamente dicho, no puede considerarse una fuga. El momento al que nos referimos es un instante después de acabada la lucha. Los soldados vencedores, alegres por haber sobrevivido y cansados, relajan su disciplina y permiten que los prisioneros tengan alguna oportunidad. Es, también, el momento en el que los enemigos se mostrarán menos sutiles. Dispararán a matar y no perseguirán al huido si pueden abatirlo a tiros.

Los prisioneros solían ser trasladados en grupos a los campos. Si sólo se ha capturado a una persona se la trasladará a un punto donde haya más prisioneros o directamente a un campo, lo que esté más cerca. Los medios de transporte en los que se trasladará a los prisioneros dependerán de la unidad que los haya capturado. Así, un grupo de soldados llevarán a pie a un prisionero hasta el lugar donde esté su suboficial; éste, si los prisioneros lo requieren, los trasladará ante el oficial en algún medio de transporte pequeño (camión pequeño o coche); desde el cuartel general del oficial serán trasladados al campo que se les asigne en un camión. Este camión irá escoltado por delante por un vehículo ligero (Jeep, Kübel o similar) donde irá el responsable de su traslado y por



detrás, en un camión similar al de los prisioneros, irán una decena de soldados. Queda a discreción del Director de Juego el poner soldados guardianes en el mismo camión que los prisioneros, aunque la costumbre era no hacerlo ya que si los prisioneros conseguían reducir a su guardia tendrían armas con las que repeler a los soldados que viajan en el segundo camión. La costumbre era llevar a los prisioneros en un vehículo cerrado, ya que no sólo les desorientaba, sino que les impedía ver lugares donde sería factible su huida (bosques, montañas, etc.).

Más tarde o más temprano, los soldados capturados serán interrogados por alguna autoridad enemiga. El objetivo de estos interrogatorios es descubrir todos los datos militares que conozca el prisionero. Cuanto más datos crea el interrogador que puede obtener, más duro será. Así, por ejemplo, los comandos aliados que sean capturados por el enemigo serán interrogados por la Gestapo y la SS, con todo lo que ello conlleva.

Cuando un personaje sea sometido a interrogatorio, es muy probable que el jugador que lo interpreta esté dispuesto a sacrificarlo antes que revelar la información que conoce. Este hecho, aunque muy heroico, no suele ser muy realista. Ante un interrogatorio bien llevado, sólo algunas escasas personas prefieren morir antes que revelar la información. Un personaje interrogado irá perdiendo puntos de vida (debido a los golpes de sus carceleros) y moral (debido al hostigamiento y a las mentiras contadas por los interrogadores que poco a poco van calando en él). Perderá uno, dos o tres puntos de vida de heridas (y de golpes) cada cinco asaltos de interrogatorio, a juicio del Director de Juego y dependiendo de la violencia del mismo. No es conveniente que el interrogado pierda siempre los mismos puntos de golpe cada cinco asaltos, es decir, no es bueno que siempre pierda uno o que siempre pierda tres. Esto permite a los jugadores calcular cuantos asaltos les quedan de vida y aguantar hasta el último instante. No saber cuantos punto puede llegar a perder, aumentará la angustia del jugador. Para incrementar el factor azar, puedes, si lo deseas, lanzar un dado para decidir cuantos puntos de vida pierde. Cuando el personaje pierda 2 o más puntos de vida en un asalto, deberá realizar un chequeo de moral. Si falla el chequeo y pierde 5 o más puntos de moral, lo contará todo. Análogamente, cada vez que el personaje pierda 2 o más puntos de vida, deberá realizar un chequeo de Constitución. Si lo falla, perderá la conciencia, aunque sus captores pueden, si quieren, hacer que la recupere.

No siempre que un prisionero confiese será creído por los interrogadores, ya sea porque el personaje se ha inventado una historia increíble o porque, aún obligado a decir la verdad por una pérdida de moral, no se la crean y le presionen un poco más para confirmarla. Para que una historia (independientemente de si es verdad o mentira) sea creída es necesario que el prisionero supere un chequeo de Dialéctica. Cuantos más puntos de golpe haya perdido en el último asalto más fácil será creerle. Así, si ha perdido 3 puntos se realizará un chequeo de Dialéctica con un nivel de dificultad fácil; normal si ha perdido 2 puntos; difícil con un punto y muy difícil si no perdió ningún punto en el último asalto. Si un prisionero no es creído, se le seguirá interrogando hasta que le crean o muera.

INTERNAMIENTO EN CAMPOS

Si los prisioneros consiguen llegar al campo, es decir, no son fusilados en el momento de la captura, sobreviven al interrogatorio y durante el viaje no los matan al intentar huir, pueden llegar al campo. En un primer momento los soldados que entren en un campo de prisioneros serán encerrados en barracones o celdas aisladas del resto de su compañeros de encierro. Con esto se conseguían tres objetivos: Primero, que el recién ingresado no pueda dar informaciones actuales a sus compañeros sobre la marcha de la guerra, ya que ello podría levantarles la moral; segundo, que el período de aislamiento baje la moral del encerrado (1d10 puntos de moral cada 2 días que pase incomunicado); y tercero, que durante esos días de aislamiento el prisionero aprenda quien es el que manda en el campo y qué puede esperar si desobedece las órdenes. Algunos oficiales de campos de prisioneros aprovechaban los días de aislamiento para interrogar, aunque ya lo hubieran hecho antes, al recién llegado. Estos interrogatorios no eran tan duros como los que podía sufrir el prisionero antes de llegar al campo, pero aún así, las reglas explicadas para los interrogatorios se aplican igualmente.

Dentro del campo, una vez superado el aislamiento, el recién llegado era asignado a un barracón o a una habitación (si la prisión, como en el caso de Colditz, era un edificio) en función de su nacionalidad y graduación. La tropa era puesta con la tropa



de su propia nacionalidad, los suboficiales con los suboficiales y los oficiales con los oficiales. En este último caso, debido al escaso número de oficiales capturados, era muy probable que todos los oficiales internados en el campo, independientemente de su nacionalidad, estuvieran en el mismo barracón o habitación. Si el campo era pequeño, es posible que las nacionalidades estuvieran mezcladas. Además, los alemanes no hacían distinciones entre ingleses, escoceses, australianos, neozelandeses, etc., para ellos todos eran británicos y eran tratados como si fuera una sola nacionalidad. Es el uniforme del soldado el que determina su nacionalidad. Es decir, si un estadounidense va vestido con un uniforme de la RAF (durante los primeros años de la guerra muchos aviadores estadounidenses se presentaron voluntarios para combatir en la Fuerza Aérea Británica) será incluido en el barracón de los británicos y no en el de los estadounidenses. En los grupos de comandos era habitual incluir a personas de diferentes países, pero todos ellos luchaban con el mismo uniforme, independientemente de si era o no el de su país.

— *Nombre, soldado.* —preguntó sin ninguna delicadeza aquel prisionero al que todos trataban con respeto.

— *Robert Allison, canadiense, pertenezco a las fuerzas especiales británicas y fui capturado en Tobruk.*

— *¿Siempre da toda la información a la primera pregunta?* — preguntó otro de los prisioneros presentes.

— *¿Me lo iban a preguntar, no?* — contestó Robert con humor. — *Así hemos ahorrado tiempo.*

— *Se está haciendo usted el listo.*

El aquel momento Robert (con 0 en la habilidad) sacó un 89 en el chequeo de Dialéctica.

— *Es todo* — anunció el primero que había hablado.

Robert salió del barracón contento porque ya podría descansar en su catre. En ese mismo momento se abrió la puerta y apareció Steve, el amigo inglés de Robert. Ambos se saludaron efusivamente y se dieron un largo abrazo.

— *¿Le conoce, soldado?* — preguntó uno de los interrogadores.

Steve se cuadró y contestó:

— *Si, señor. Saltamos juntos un par de veces sobre Francia.*

Dirigiéndose a Robert el oficial concluyó:

— *Pues cuide esa amistad, soldado Allison, pues acaba de salvarle la vida.*

Cuando el prisionero llega, por fin, al barracón, todavía no se han acabado sus problemas. Los soldados internados no se mostrarán descorteses, pero tampoco intimidarán con él. Esto es así, porque el recién llegado bien pudiera ser un espía del enemigo

infiltrado en sus filas para sonsacar información a todos ellos. Todo prisionero que supera el aislamiento será sometido (al cabo de unas horas) a un interrogatorio por parte del oficial de mayor graduación de su nacionalidad (pero en él estarán presentes los oficiales de las otras nacionalidades). Le preguntarán datos de su unidad, de la guerra y también le harán preguntas con trampa para pillarle. A veces no serán tan sutiles y le preguntarán directamente si recuerda quien gana la Liga el año pasado o cosa similar. Si los oficiales se convencen de que el recién ingresado es en realidad un prisionero (es decir, si supera el chequeo de dialéctica), lo comunicarán al resto del campo (incluso con una improvisada recepción de bienvenida) y ya no tendrá ningún problema hasta que intente escaparse. Si los oficiales deciden que es un espía infiltrado, no dirán nada, pero el día menos pensado el supuesto prisionero sufrirá un lamentable (y a ser posible fatal) accidente.

La misión de un soldado capturado por el enemigo es, según las ordenanzas militares de casi todos los países que intervinieron en el conflicto, intentar escaparse y retornar a su país. Con este objetivo lo único que se intentaba era obligar a los países enemigos a distraer fuerzas en patrullar sus territorios interiores. Fuerzas, que de otra manera, estarían luchando en el frente. En casi todos los campos de prisioneros se asumía esta misión. Para ello nombraban a un oficial de fugas, que no tenía porque tener este grado militar, y cuya misión era aprobar o desaprobar todos los planes de fuga que se le propusieran y destinar los recursos disponibles a ellos. Desobedecer al oficial de fugas e intentar huir sin su autorización podría conllevar la muerte (aunque ésta tendría la apariencia de un accidente ante los carceleros). El oficial de fugas es la persona que posee un conocimiento más completo del campo y por ello rara vez intentaban escaparse, sino que su misión consistía en ayudar a los demás a hacerlo. Si los guardianes del campo descubren quién es el oficial de fugas, lo más seguro es que lo encierren en una celda de aislamiento y les trasladen a otro campo lo más rápidamente posible. El oficial de fugas no era nunca el oficial de más alta graduación del campo, ya que la misión de este último, según la Convención de Ginebra, era ser el portavoz de los prisioneros frente a la autoridad del campo y de la Cruz Roja.

EN TIERRA ENEMIGA

La línea de frente o línea enemiga es una expresión teórica que utilizan los militares para referirse a la franja de terreno en la que sus ejércitos y los enemigos están enfrentados. Cuando se dice que algo está "tras las líneas enemigas", lo que se indica es que está en el territorio ocupado y bajo control del enemigo y no, como puede entenderse por la expresión, directamente detrás de esa franja de terreno ocupada por los ejércitos enfrentados. Son muchas las razones por las que los soldados se pueden encontrar tras las líneas enemigas. Un ataque enemigo puede hacer retroceder las líneas de su ejército y dejarlos aislados de éstas; los grupos de comandos operaban habitualmente en territorio ocupado por el enemigo muy por detrás de las líneas de frente; los prisioneros fugados, una vez superadas las alambradas, también se encontrarán en tierra enemiga.

COMANDOS EN TIERRA ENEMIGA

Como se ha indicado los comandos se encontrarán, habitualmente, realizando sus misiones en tierra enemiga. El objetivo de un grupo de operaciones especiales suele estar bastante alejado de los puntos de desembarco o de lanzamiento. Además, un grupo no podría caer en paracaídas al lado de su objetivo sin llamar la atención y eliminando así la sorpresa necesaria en este tipo de misiones. Cuando el comando deba volver, tras realizar la misión, también deberá desplazarse al punto de recogida. Los comandos que hayan sido desembarcados desde un submarino o un buque podrán retornar al mismo punto, pero los que sean lanzados en paracaídas deberán recorrer distancias mayores para poder llegar a un punto donde ser recogidos.

MAPAS

Fundamentales para que los personajes puedan guiarse a través de terreno desconocido, a veces, si son los jugadores los que los manejan, pueden dar lugar a inexactitudes en la interpretación. No es lo mismo observar un mapa sentado cómodamente en una mesa y decidir el camino que se ha de seguir que estar sobre el terreno y hacer lo mismo. Lo difícil de guiarse sobre el terreno es localizar puntos de referencia en el mapa que coincidan con lo que estamos viendo: el pico de una montaña, una fuente, una casa, etc. Una vez localizados en el mapa, decidir un camino es una tarea más sencilla. Los comandos que sean desembarcados en algún lugar de la costa deben, en principio, saber dónde están, aunque es

posible (los directores de juego que quieran divertirse pueden hacerlo) que el navegante del submarino se equivoque al dictar el rumbo. El salto en paracaídas es más aleatorio, dado que desde el aire, sobre todo de noche, es muy difícil localizar el lugar del salto.

En principio, los jugadores no deberían disponer de un mapa ya que quienes los poseen son los personajes. Sin embargo, el poner un mapa sobre la mesa te ayudará mucho para ambientar las partidas y para que los jugadores puedan localizarse y enfocar su atención. Cualquiera de los dos sistemas es perfectamente válido. El primero de ellos, que los jugadores no posean mapa, te exigirá un esfuerzo adicional para describir el viaje y los accidentes geográficos; el segundo sistema exigirá a tus jugadores el esfuerzo de no guiarse con el mapa sino con las correspondientes tiradas de navegación.

En las unidades de comandos el oficial al mando del grupo será el responsable de llevar los mapas y demás instrumentos de guía, excepto cuando los comandos cuenten con la ayuda de alguien del lugar que les guíe. El oficial puede comprobar el recorrido y la trayectoria todas las veces que quiera, pero un exceso de consultas puede llevar a desmoralizar a los soldados bajo su mando. Cuando alguien consulta un mapa cada cinco minutos, es sinónimo indudable de que se ha perdido. En estos casos, los personajes deberán superar un chequeo de moral cada vez que el oficial consulte el mapa.

Normalmente, el mapa se suele dejar desplegado en la mesa para que todos los jugadores puedan verlo. En la realidad, los soldados no consultaban el mapa a menos que el oficial se lo propusiera. Los jugadores de rol están muy acostumbrados a comprobarlo todo ellos mismos. Si alguien registra una habitación y no encuentra nada, la registran ellos; si alguien habla con una persona y no le sonsaca nada,

le interrogan ellos; si alguien consulta un mapa y decide un camino, ellos lo comprueban. En los grupos de comandos, comprobar lo que otro está haciendo (ya sea mirar el mapa o poner un detonador) representa que se tiene poca confianza en su compañero y que su moral no está todo lo fuerte que debería. Cuando un personaje, distinto del oficial o del encargado de guiar al grupo, comprueba la decisión tomada, su personaje deberá superar una tirada de moral. En estos casos puede ser divertido no explicar porqué se hace el chequeo de moral y dejar que crean que ha descubierto algo que están haciendo mal. Con lo cual todos los demás jugadores irán a comprobar qué ha pasado y deberán pasar su correspondiente chequeo de moral. Ante la exigencia de los jugadores para que cuentes qué está pasando, siempre cabe la respuesta: “¡Ah!, hay cosas que saben los personajes que no tienen porqué saber los jugadores”.

En los casos en los que una amplia mayoría de los jugadores consulte el mapa y realice tiradas de moral por ello, el oficial o el guía deberán también superar una tirada de moral ya que se habrán dado cuenta de que el grupo no confía en ellos.

ORIENTACIÓN Y NAVEGACIÓN

Insistiremos aquí nuevamente sobre la diferencia entre estas dos habilidades. La navegación permite al personaje guiarse a través de los mapas y de los instrumentos adecuados, como por ejemplo la brújula. Un personaje utilizando navegación podrá descubrir cual es el camino más correcto entre dos puntos o la dirección adecuada para alcanzar el objetivo. La orientación permite a los personajes intuir la dirección correcta. Para hacerlo, el comando no utilizará ni mapas ni brújulas ni ningún otro instrumento; tan sólo se dejará aconsejar por sus conocimientos sobre la posición de las estrellas, el crecimiento del musgo, los anillos de los árboles o, dentro de las ciudades, las disposiciones tradicionales de los pueblos de la zona. Con Orientación un personaje no podrá descubrir la localización del objetivo, pero si sabe la posición aproximada podrá indicar, de forma amplia, la dirección más adecuada. Con orientación también se puede descubrir que la dirección indicada por el guía no es la correcta.

Robert Allison se hizo cargo de los mapas cuando desembarcaron en aquella pequeña cala de Sicilia. Consultó para estar seguro y anunció:



— Debemos ir por allí. — Y su dedo señaló hacia un tortuoso sendero que parecía ascender a lo alto del monte. Sus compañeros de misión le siguieron, no sin antes echar una envidiosa mirada a la llana carretera que seguía la línea de la costa.

AYUDAS A LOS COMANDOS

La ayuda que pueden encontrar los comandos en sus misiones puede ser muy variada y provenir de muchas fuentes. Desde la información inicial para preparar la operación; guía para llegar al objetivo durante la misma; o apoyo con armas y hombres en el asalto final. La ayuda voluntaria y espontánea era algo más difícil de conseguir y, en muchos casos, algo no deseado. Normalmente, tras las acciones de comandos, los atacados tomaban represalias sobre la población civil que supuestamente había colaborado.

Los grupos de operaciones especiales Aliados podrán encontrar ayuda en los grupos organizados de resistencia de los países ocupados por Alemania. La Resistencia más fuerte y mejor organizada se dio en Yugoslavia y Grecia y allí los Comandos podrán encontrar ayuda con facilidad. Sin embargo, aunque los Países Bajos, Dinamarca y Noruega también contaron con grupos organizados de Resistencia, el Alto Estado Mayor Aliado no demostró una gran confianza en ellos a lo largo de la guerra. Francia e Italia poseyeron, tal vez, los grupos de resistencia a los que se les ha dado más fama de toda la Segunda Guerra Mundial. En ambos países se formaron numerosos grupos contra los alemanes, pero de reducido número de miembros. El Servicio de Inteligencia Militar Aliada fue incapaz de contactar con todos ellos ni de llegar a tener una relación fiable de cuantos y quienes eran. Tal desorganización fue muy útil cuando los alemanes o las tropas italianas fieles a Mussolini les capturaban; sin embargo, se dieron varios casos en los que grupos de la resistencia atacaron a comandos por puro desconocimiento de su existencia en la zona. En Rusia las unidades guerrilleras dependían directamente del Estado Mayor Soviético y sus operaciones eran dictadas por el ejército ruso. Eran más parecidas a unidades de operaciones especiales con gran autonomía que grupos de resistencia propiamente dichos.

Los alemanes tuvieron muchos más problemas en encontrar ayuda para sus operaciones. Exceptuando Yugoslavia, Ucrania (territorio de la Unión Soviética en aquella época) y en territorios

coloniales de Gran Bretaña en África, no existía ningún grupo organizado contra las tropas Aliadas. En algunos países neutrales que mostraban cierta simpatía hacia Alemania o cierta enemistad a los Aliados, como España, Turquía, Irlanda del Sur o Hungría, Rumania y Bulgaria antes de entrar en la guerra a favor de Alemania, los comandos germanos podrán encontrar cierta ayuda, pero muy débil y ligera. En el resto de los países, Reino Unido, Estados Unidos, Francia, etc., le será muy difícil encontrar a los grupos infiltrados alemanes alguna ayuda y si la encuentran será de forma muy aislada (una o dos personas) y muy localmente (información, cobertura, etc.).

PRISIONEROS EN TIERRA ENEMIGA

Los campos de prisioneros están siempre localizados a varios kilómetros tras la línea del frente. Los prisioneros que logren superar las alambradas o muros sin resultar muertos se encontrarán en tierra enemiga. Como comprobarán rápidamente es más fácil escapar de la prisión que moverse a través de la tierra enemiga sin equipo, sin ayudas, sin guías y con cientos de soldados buscándole o persiguiéndole. Durante la Segunda Guerra Mundial existieron muchas fugas, pero pocos lograron el objetivo de regresar a su país con éxito. Los perros, los soldados e incluso los civiles están contra el prisionero evadido.

DISFRAZ

La ropa de los prisioneros de guerra solía ser su propio uniforme o, en algunos casos, una ropa con una enorme P marcada en su espalda. En ambos casos, esta ropa es muy llamativa para andar con ella fuera del campo. Cualquier policía local o soldado de patrulla parará e intentará detener inmediatamente a cualquier persona que lleve la ropa de prisionero o el uniforme del enemigo. Esto quiere decir que si se quiere que la fuga tenga éxito, el prisionero deberá encontrar un disfraz o alguna forma de camuflar sus ropas. Además, durante la guerra, los civiles estaban obligados a permanecer en la ciudad donde sus papeles dijeran que residía y si querían trasladar-



se de un sitio a otro debían obtener un pase especial en la policía local de la ciudad. Dichos pases se cambiaban periódicamente y se hacían controles en cualquier lugar sin aviso previo. Las personas que eran detenidas sin llevar el correspondiente pase eran inmediatamente ingresadas en prisión, interrogadas y, en muchos casos, fusiladas por ser colaboracionistas con la guerrilla. El disfraz de un prisionero no sólo debe consistir en una ropa que no llame la atención, sino también en unos papeles que no le delaten como prisionero evadido.

Para obtener la ropa, los prisioneros deberán trabajar el único material que tienen a su alcance. Pueden modificar sus uniformes para que parezcan ropas civiles, teñirlos para hacer desaparecer el color militar. Confeccionar abrigos con las mantas, reali-

zar camisas con las sábanas, etc. La habilidad que les permitirá transformar la ropa será Ingenios. La habilidad de Ingenios no permitirá fabricar el tinte necesario para teñir las ropas, para ello se necesita la Química. Ingenios sólo permite transformar la ropa, pero cualquier otra cosa que sea necesaria deberá comprobarse con su correspondiente habilidad.

La habilidad necesaria para hacer papeles y pases para los evadidos es Falsificar. La habilidad de Falsificar no permitirá inventarse un pase. Cualquier falsificador necesita contar con un original para poder realizar la copia. Afortunadamente para los prisioneros, éste original puede estar disponible en muchos sitios. Los oficiales al mando de los campos recibían pases para que ellos pudieran expedírselos a sus tropas. Con frecuencia el oficial al mando del

campo era el oficial de la localidad y ello le hacía tener pases para civiles. Además, muchos de los servicios del campo (comida, limpieza de ropa, abastecimiento, etc.) eran realizados por civiles de la localidad más cercana. Estos civiles solían ser colaboradores y será muy difícil que cedan su pase generosamente. Por si esto fuera poco, los prisioneros tenían prohibido hablar y/o acercarse a estos civiles.

El éxito con el que se consiga superar el chequeo de Ingenios o el chequeo de Falsificar indicará el grado de dificultad para descubrir el trabajo realizado. En la siguiente tabla se muestra dicha relación:

Nivel	Dificultad
Exito Alto	Muy Difícil
Exito Medio.....	Difícil
Exito Bajo.....	Normal
Fracaso Bajo.....	Fácil
Fracaso Medio.....	Muy Fácil (automático)

Un fracaso alto implicará la destrucción de la ropa o la pérdida del material de falsificar, pero sin terminar de realizar el trabajo. Cualquier falsificador sabe cómo es su trabajo y, cómo se indica en Comandos, debes dejar que el jugador realice las tiradas. Esto no quiere decir que cuando el jugador concluya el trabajo con un éxito, debes indicarle cuan difícil será descubrirlo. Los falsificadores no podrán realizar su trabajo repetidas veces hasta conseguir un éxito con el que se den por satisfechos. La falta de papel o de tinta o el poco tiempo disponible pueden llevarle a aceptar un trabajo mediocre. Lo mismo explicado para la falsificación puede aplicarse a la transformación de la ropa.

ORIENTACIÓN

Si los prisioneros consiguen escapar del campo tendrán que acudir a su capacidad de orientación para poder guiarse en la tierra enemiga. Un prisionero puede tener una idea aproximada de hacia donde puede estar su objetivo, pero, en el campo, le será muy complicado hacerse con un mapa.

Cualquier prisionero que intente huir campo a través deberá realizar tiradas de orientación cada vez que el terreno varíe bruscamente: cruzar un río, llegar a la cima de una colina o montaña, salir de un bosque, etc. Una persona viajando a través de un terreno no civilizado es, cuanto menos, sospechosa. Cualquier patrulla que le encuentre le dará el alto e

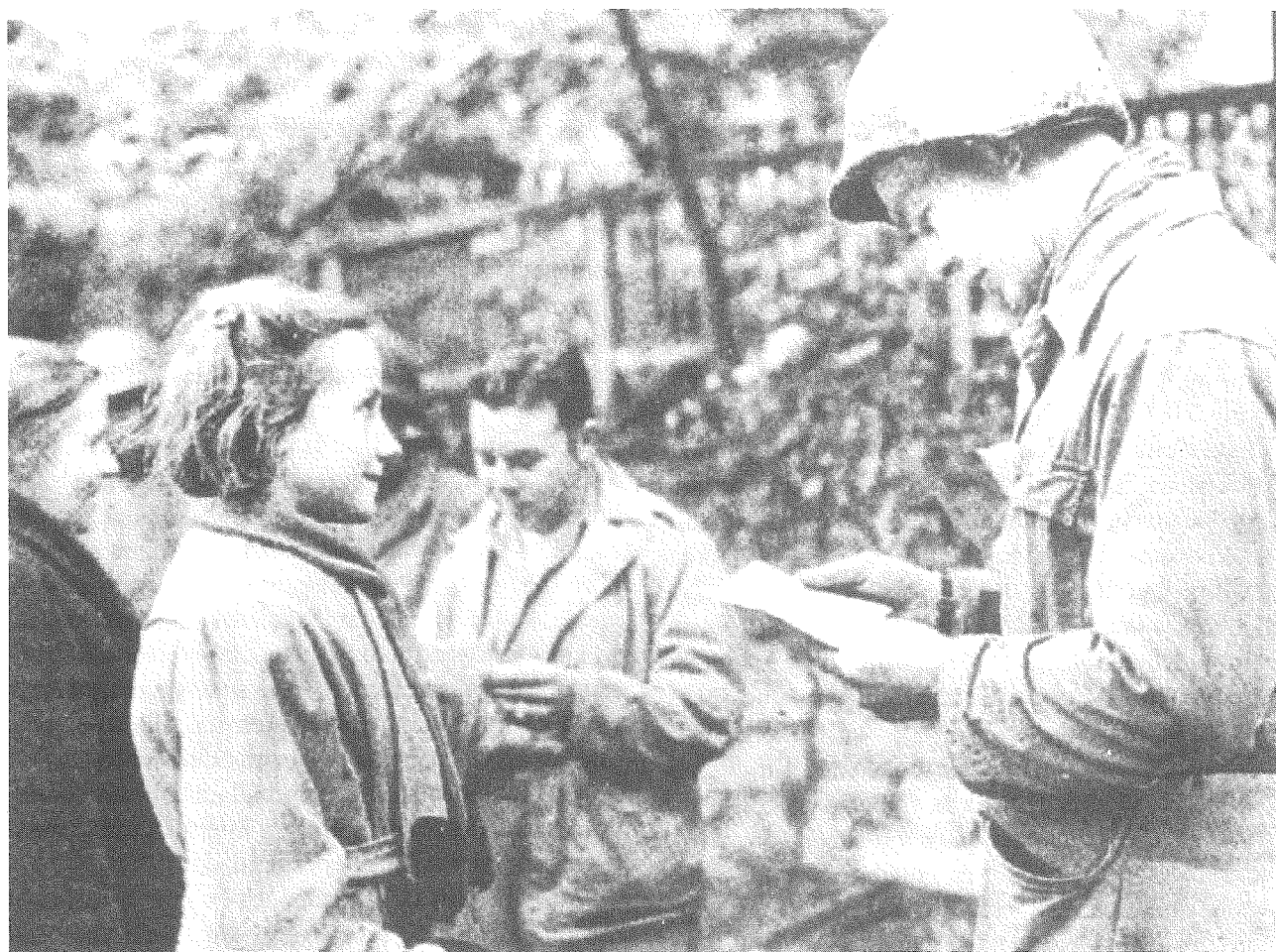
investigará sus papeles con mucha minuciosidad. El personaje deberá dar una historia muy convincente (Dialéctica) para no ser llevado ante el oficial de la ciudad más próxima o para no ser fusilado inmediatamente. Si se le ocurriera huir cuando le dan el alto, la patrulla disparará a matar sin contemplaciones.

Los prisioneros también pueden intentar huir viajando por carretera o a través de sistemas de transporte colectivo. Es, posiblemente, un camino más difícil, pero tiene la ventaja de que las patrullas no sospecharán de ellos nada más verlos. Durante la Segunda Guerra Mundial no eran muy frecuentes los viajes de una ciudad a otra y tampoco lo eran los trenes. Tan sólo las ciudades grandes estaban unidas por un servicio de ferrocarril permanente, pero éstos salían muy de tarde en tarde y en más de una ocasión ni llegaban a salir ya que las acciones de la resistencia o de la aviación enemiga detenían el tráfico. Además, los controles en los trenes, sobre todo si había un aviso de fuga, eran muy habituales. Pero exceptuando el caso de una huída, eran rutinarios y los soldados que los realizaban no prestaban mucha atención.

FRONTERAS Y FRENTE

Independientemente del método elegido para la huida, la búsqueda de los prisioneros evadidos irá disminuyendo en intensidad según se vayan alejando del campo hasta un punto en el que irán aumentando según se vayan acercando a la frontera o al frente. Las patrullas cercanas al frente o a la frontera no los buscarán a ellos en concreto, pero cerca de estos lugares las patrullas de reconocimiento son mucho más numerosas por rutina.

Para impedir que los soldados o espías enemigos puedan atravesar las líneas del frente, los puestos de guardia establecían una contraseña para cada noche de forma que las unidades de reconocimiento que se internaban más allá del frente pudieran darse a conocer cuando regresaban. Si alguien no contestaba el santo y seña o lo daba equivocado, las unidades de guardia tenían la orden de disparar y, sólo si era posible, capturar prisioneros. Los soldados de guardia tenían muy claro que era preferible disparar antes que el *posible* enemigo pudiera acercarse lo suficiente como para lanzar una granada. Es por ello que si los prisioneros evadidos intentan volver a su ejército a través de la línea de frente, deberán enfrentarse a varios peligros. Los puestos de guardia



del enemigo no sólo están para evitar asaltos por sorpresa, sino para impedir desertiones. Cualquier soldado que vea a alguien alejándose hacia el enemigo pensará que o bien es un desertor o un enemigo que vuelve para informar. En cualquiera de los dos casos le dará el alto. En la llamada *tierra de nadie* (tierra disputada por ambos ejércitos y que está entre las avanzadillas de ambos), los prisioneros evadidos podrán encontrarse unidades de reconocimiento con cualquier misión. Estos grupos estaban entrenados para operar en silencio y cualquier intromisión la verán como un peligro. En la *tierra de nadie* la consigna es: *Mata primero y luego mira a quién*. Superados estos dos obstáculos, el prisionero evadido se encontrará con los puestos de guardia avanzados de su propio ejército que le darán el alto y le preguntarán el santo y seña. El prisionero, evidentemente, no lo sabrá y deberá recurrir a toda su Dialéctica (chequeo correspondiente) para convencer a la guardia de que no lo mate directamente. En este caso, aunque el prisionero fuera un oficial de alta graduación, no podría recurrir al mando para ordenar que le dejaran pasar. A todos los efectos,

para el soldado de guardia, más allá de su posición, todos son enemigos mientras no demuestren lo contrario.

Uno de los primeros actos de los países beligerantes de la Segunda Guerra Mundial fue cerrar sus fronteras con los países neutrales con dos propósitos: primero, evitar que a través de ellas pudieran entrar y salir informadores de los países enemigos y segunda, evitar que la gente emigre del país. También se seguía este mismo procedimiento en los países conquistados. Los prisioneros evadidos encontrarán muchas dificultades en cruzar los puestos fronterizos. Un puesto de fronteras consta, generalmente, de dos controles, uno por cada país al que pertenece la frontera. En el primero, el de salida, los soldados fronterizos revisarán los papeles buscando personas que pretenden huir del país. Si hay un aviso de huida, algún prisionero evadido ha sido visto rondando por los alrededores, la búsqueda será más intensa. En el segundo puesto, el de entrada, intentarán evitar que puedan entrar alborotadores, sabotadores o comandos del país vecino que pudieran poner en peligro su neutralidad. Esto quiere

decir que unos papeles perfectamente válidos en el primer puesto no tienen porqué serlo en el segundo o viceversa. A los prisioneros evadidos siempre les queda la posibilidad de convencer dialécticamente al soldado del segundo puesto fronterizo.

La frontera, esa línea imaginaria que divide los territorios de dos países, no está vigilada en su totalidad. Aquellos tramos a través de ríos o montañas por donde no circule ninguna carretera estarán poco vigilados. Aunque siempre es posible encontrarse con una patrulla de reconocimiento de uno u otro lado de la frontera.

La Convención de Ginebra obliga a las naciones neutrales a dejar en libertad a los prisioneros evadidos que consigan llegar a su país. Sin embargo, obliga a encerrar en campos de prisioneros a los soldados de cualquiera de las nacionalidades en guerra. Por ello, cuando los prisioneros lleguen, si lo hacen, a un país neutral, dependerá de su comportamiento el cómo sean tratados. Si se presentan como soldados de su país, serán encerrados en campos; si se presentan como prisioneros fugados, serán dejados en libertad o trasladados a la embajada o consulado de su país. En cualquier caso, y a excepción tal vez de Suiza, la Convención de Ginebra no fue seguida al pie de la letra. Muchos países, neutrales porque no estaban en guerra, tenían o demostraban una simpatía grande hacia un bando. No le irá muy bien al prisionero evadido del otro bando que intente escapar por esos países.

ENCUENTROS

En su huida a través de *tierra enemiga* el prisionero evadido se encontrará con gentes diversas, desde civiles a soldados o miembros de la resistencia. La posibilidad de tener un encuentro varía en función de muchos factores: tipo de terreno, hora del día, distancia al campo o al frente, momento de la guerra, etc. Además, estos mismos factores afectarán al tipo de persona con la que se produzca el encuentro: amigables, hostiles o indiferentes. El Director de Juego, quien conoce todos los factores que pueden influir en el encuentro, es quien debe decidir como será y, sobre todo, si se producirá o no. Los encuentros pueden utilizarse para mantener la tensión de los jugadores durante la partida y para que los viajes a través de *tierra enemiga* sean más peligrosos e interesantes y no un mero trámite antes de la misión.

Dependiendo de los factores antes enumerados, los civiles se mostrarán más o menos amigables con el personaje. La población de un país conquistado se mostrarán, generalmente, amistoso con los soldados o prisioneros de una nación en guerra con el conquistador. Aunque también es posible que los jugadores se encuentren con un colaboracionista. Los civiles serán reacios a colaborar si ello supone que deben arriesgar su vida (chequeo de Dialéctica con dificultad Difícil para convencerle) y se negarán rotundamente si ello supone arriesgar la vida de su familia o a sus seres queridos (chequeo de Dialéctica con dificultad Muy Difícil). Si los jugadores fallaran el chequeo con un fracaso alto, el civil se mostraría hostil, cuando no violento. Si los personajes amenazan al civil o a su familia, podrán conseguir su colaboración, pero no, por mucho que hagan posteriormente, su lealtad. Un civil amenazado les traicionará a la primera oportunidad. Los colaboracionistas eran miembros de la población civil que, generalmente a cambio de favores (poder, comida, dinero, etc.), ayudaban a las tropas invasoras de su país. Si un grupo de comandos tiene la mala suerte de encontrarse con un colaboracionista, éste les guiará a una trampa en cuanto tenga oportunidad.

Los soldados de las naciones en guerra tenían la misión, además de luchar en el frente, de vigilar la retaguardia de su ejército. Ello conllevaba patrullas y controles a lo largo de las fronteras, carreteras, ferrocarriles, ciudades o instalaciones militares. Cuanto más cerca se esté de ellos y cuanto más grande sean, mayor será el número de patrullas y controles. Las patrullas solían consistir normalmente en un vehículo ligero (Jeep, Kübel, etc.) con una ametralladora de posición y en un vehículo blindado (SdKfz 231, Daimler, etc.) y solían recorrer las carreteras, las fronteras o las ciudades y si descubrían algo utilizaban su armamento para enfrentarse a ello. Los controles se colocaban fijos en un punto, principalmente en ciudades y fronteras, y se dedicaban a requerir los papeles de identificación a todo el que pasara por las cercanías. Un control puede estar formado entre 5 y 15 personas y tendrán un coche rápido preparado en las cercanías para perseguir a aquellos que intentaran huir.

No es fácil toparse con la resistencia por casualidad. Estos eran grupos armados que se escondían en las montañas o en los bosque y que acosaban la retaguardia de los ejércitos enemigos con ataques sorpresa y rehuían cualquier encuentro que no hubieran preparado con anterioridad. Si un grupo de personajes se encuentra con algún miembro de la resistencia

será o bien porque los estaban buscando o bien porque la resistencia quiso que se encontraran. La resistencia se comportará amigablemente con los soldados de los países enemigos a aquel que invadió su país y matarán a todos aquellos de los que sospechen, sea o no verdad, que colaboran con su enemigo. En Europa, tan sólo aparecieron grupos de la resistencia en aquellos países que fueron invadidos por Alemania e Italia. Tan sólo en dos casos, los Aliados hubieron de enfrentarse con guerrilla: los independentistas ucranianos contra el ejército ruso y las guerrillas comunistas griegas contra los británicos. Pero en ambos casos, más en el primero, su presencia no fue muy grande y no duró mucho tiempo. En algunos países, como Yugoslavia, la resistencia llegó a ser tan fuerte que permitió liberar grandes zonas del país antes de que los ejércitos regulares de los Aliados llegaran.

No es bueno hacer que los jugadores tengan muchos encuentros ya que esto puede llegar a aburrirles y hacerles perder interés por la partida. Dos o tres encuentros por viaje pueden ser el número adecuado, quedando claro que es el Director de Juego el que está en la mejor posición para evaluar esto.

LOS CAMPOS

En la siguiente sección se da la descripción de los campos de prisioneros que, por diversas razones, hemos considerado oportuno incluir. La bibliografía sobre campos de prisioneros no es muy amplia y en muchos casos se basa en recuerdos, a veces contradictorios, de los prisioneros que estuvieron en ellos. Si difícil es encontrar información sobre los campos de prisioneros alemanes, más difícil ha sido encontrarla sobre los campos Aliados.

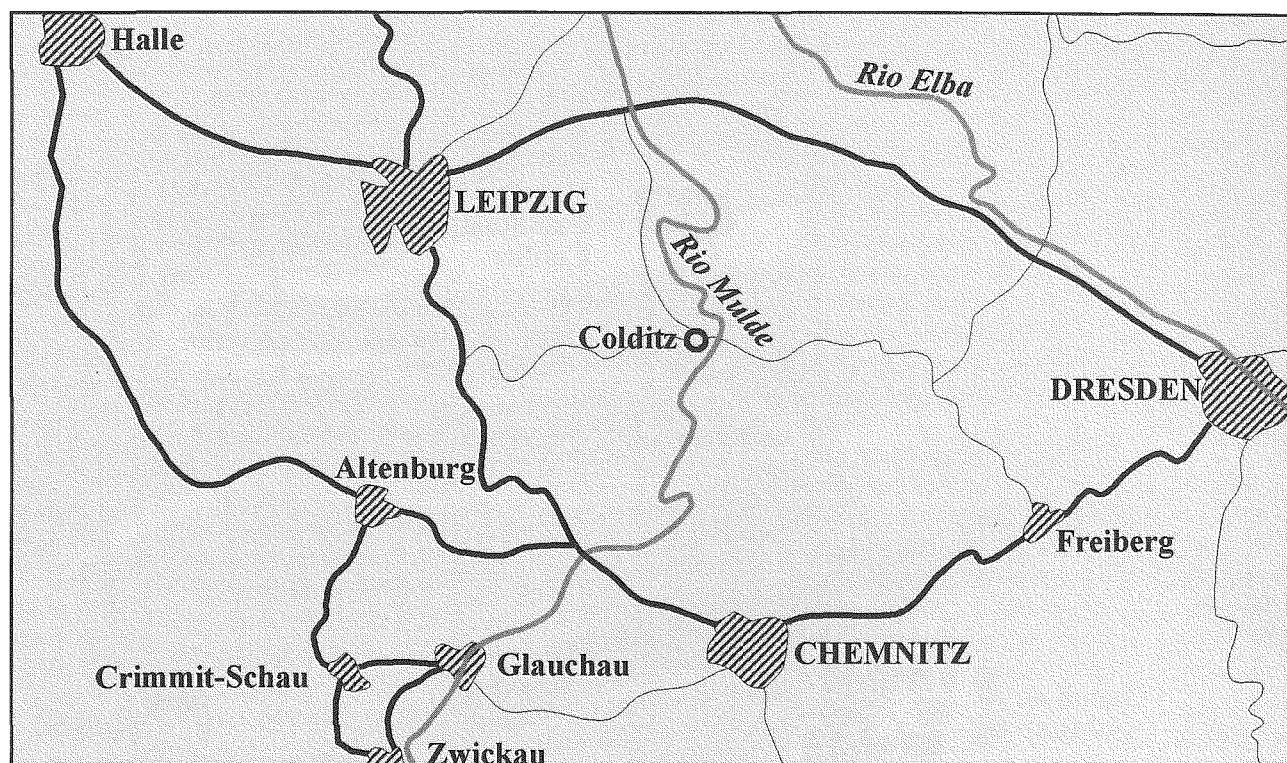
En una película estadounidense sobre un campo de prisioneros alemán, el oficial al mando del campo comentaba que si el espíritu de huida era innato a los prisioneros, porqué no tenían ninguna noticia sobre prisioneros alemanes que hubieran regresado a su país. El suboficial le contestaba lacónicamente: "Probablemente no tienen ninguna razón para volver". Ignorando el elemento propagandístico de la escena de la película, hace una afirmación que sí es cercana a la realidad. Fueron muy pocos, en comparación con los Aliados, los soldados alemanes que intentaron escapar; sobre todo, cuanto más cerca estaba el final de la guerra, menor era el deseo de escapar. Creo que esto es achacable, no a una falta de motivación como sugiere la película, sino a la enorme dificultad que entraña escapar no sólo del campo, sino de la misma Gran Bretaña. Aunque raras, las fugas existieron y es por ello que hemos incluido un campo de prisioneros en Gran Bretaña. Está basado en informaciones alemanas sobre estos campos que no han podido ser contrastadas con sus correspondientes datos de los Aliados. Aún así, la necesidad de contar con un campo para prisioneros alemanes o italianos nos ha llevado a incluirlo.

COLDITZ

El castillo de Colditz es posiblemente uno de los campos de prisioneros más famosos de la Segunda Guerra Mundial. En esta fama, más que méritos propios, ha colaborado, sin duda, la serie de televisión y los libros de Patrick Robert Reid (primer oficial fugado de Colditz). El *Sonderlager IV C*, como lo denominaban los alemanes militarmente, era una prisión de máxima seguridad donde eran enviados los prisioneros importantes o aquellos que hubiesen intentado fugarse repetidas veces.

Augusto El Fuerte, rey de Polonia y elector de Sajonia, mandó construir el castillo a principios del Siglo XVIII sobre los cimientos de antiguas fortificaciones y ciudadelas de la Edad Media. Está situado a orillas del río Mulde (que es un afluente del Elba) a unos 40 kilómetros de Leipzig, en el centro del triángulo formado por esta ciudad, Dresden y Chemnitz.

A Colditz sólo eran llevados los soldados que pertenecieran a los ejércitos de los Aliados Occidentales: ingleses, escoceses, canadienses, estadounidenses, franceses, holandeses, belgas, etc., pero nunca llevaron a prisioneros del frente del Este como letones, rusos, polacos, etc. El *Sonderlager IV C* es un campo del que es muy difícil escaparse y los jugadores deberán ser muy ingeniosos para que, al menos, alguno de ellos pueda lograrlo. A continuación se detallan los distintos aspectos de Colditz. Primero se ha incluido un croquis del castillo completo con los nombres de los edificios, la posición de los centinelas, las zonas permitidas y prohibidas a los prisioneros y los precipicios que lo rodean. A continuación se han ido incluyendo detalles de todas las plantas del castillo con la descripción de las habitaciones y el uso al que estuvieron destinadas. Observa que Colditz está construido sobre una pendiente y que la planta baja de los edificios más al norte coincide, aproximadamente, en altura con la segunda o tercera planta de los edificios más al sur. Los detalles del castillo se han ido dando por plantas reales y no por pisos. Así, la segunda planta de la torre del reloj coincide con la planta baja de la capilla, ya que ambas están a la misma altura real (con respecto al nivel del mar), aunque la primera está a unos 10 metros de altura y la segunda está en el mismo suelo de la colina. Igualmente, los tejados se han dibujado en la altura que les corresponde, en las plantas siguientes el tejado no se dibuja para representar que hay más de una altura entre lo dibujado y el edificio contiguo. Al lado de las ventanas y de los vuelos de los tejados se ha indicado un número. Este



Colditz: Localización del campo

representa los metros que hay hasta el suelo o hasta un tejado y te servirá para saber los metros de escalada que deberá superar el personaje o los metros de cuerda improvisada que necesitará. Dentro de las habitaciones hay otro número. Este identifica la habitación y permite buscarla en las descripciones de cada altura que a continuación se indican. Si la habitación no va indicada con un número representa que tal habitación no tuvo usos muy definidos y que los alemanes la utilizaban según la necesitaran, pero que en la mayoría de los casos estaría cerrada.

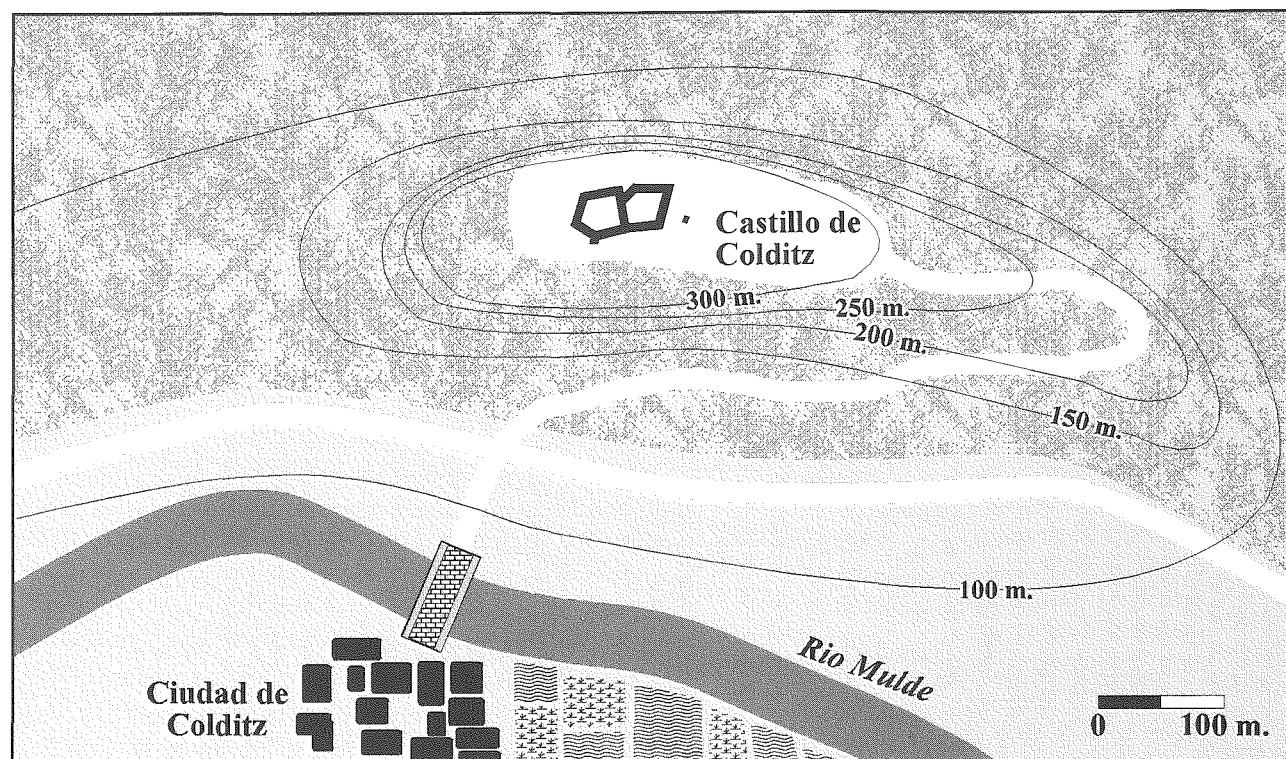
En los planos de las diferentes alturas, a veces, como en la capilla, hay habitaciones con una cruz y con la palabra vacío. Esto no quiere decir que la habitación esté vacía, sino que la habitación de abajo tiene un techo más alto que lo habitual y que en la altura representada no hay suelo.

PLANTA GENERAL

Colditz está dividido en dos grandes zonas que corresponden al área ocupada por los prisioneros y a la ocupada por la guarnición alemana, y que en realidad corresponden a dos períodos de construcción de la fortaleza. Al castillo sólo se puede acceder cruzando un puente sobre un pequeño foso (4 metros de profundidad). A la entrada del puente hay un arco, bajo el cual habrá siempre uno o dos soldados de guardia que darán el alto a cualquier vehículo o per-

sona que se acerque al castillo. Cruzando el puente, los visitantes encontrarán un segundo puesto de guardia bajo la torre del reloj. Pasando bajo la torre y superando las puertas metálicas, se entra en el patio exterior o patio de los alemanes. Desde este lugar se tiene acceso a todos los edificios del Cuartel General alemán, a los barracones de la guarnición y a las cocinas alemanas. También se puede acceder, a través de un arco cerrado por puertas metálicas bajo el cuartel general norte a una especie de carretera elevada que nos permitirá entrar al patio interior o al puesto de guardia norte. Desde el patio de los prisioneros se podrá acceder a todas las dependencias previstas para ellos tales como alojamientos, cantina, cocina, capilla, etc.

En Colditz había dos dotaciones. Por un lado estaba la guarnición que era la encargada de la vigilancia rutinaria del castillo y por otro lado estaban las tropas del Cuartel General Alemán instalado en el castillo de Colditz. Ambas estaban bajo las órdenes del mismo general y la colaboración entre ellas era estrecha. A efectos militares, Colditz era un Cuartel General de las tropas acantonadas cerca de la ciudad de Leipzig. La custodia de los prisioneros era una más de las misiones encomendadas al Cuartel General, misión para la cual habían sido convenientemente reforzados con el personal y equipo necesarios.



Colditz: Alrededores del castillo

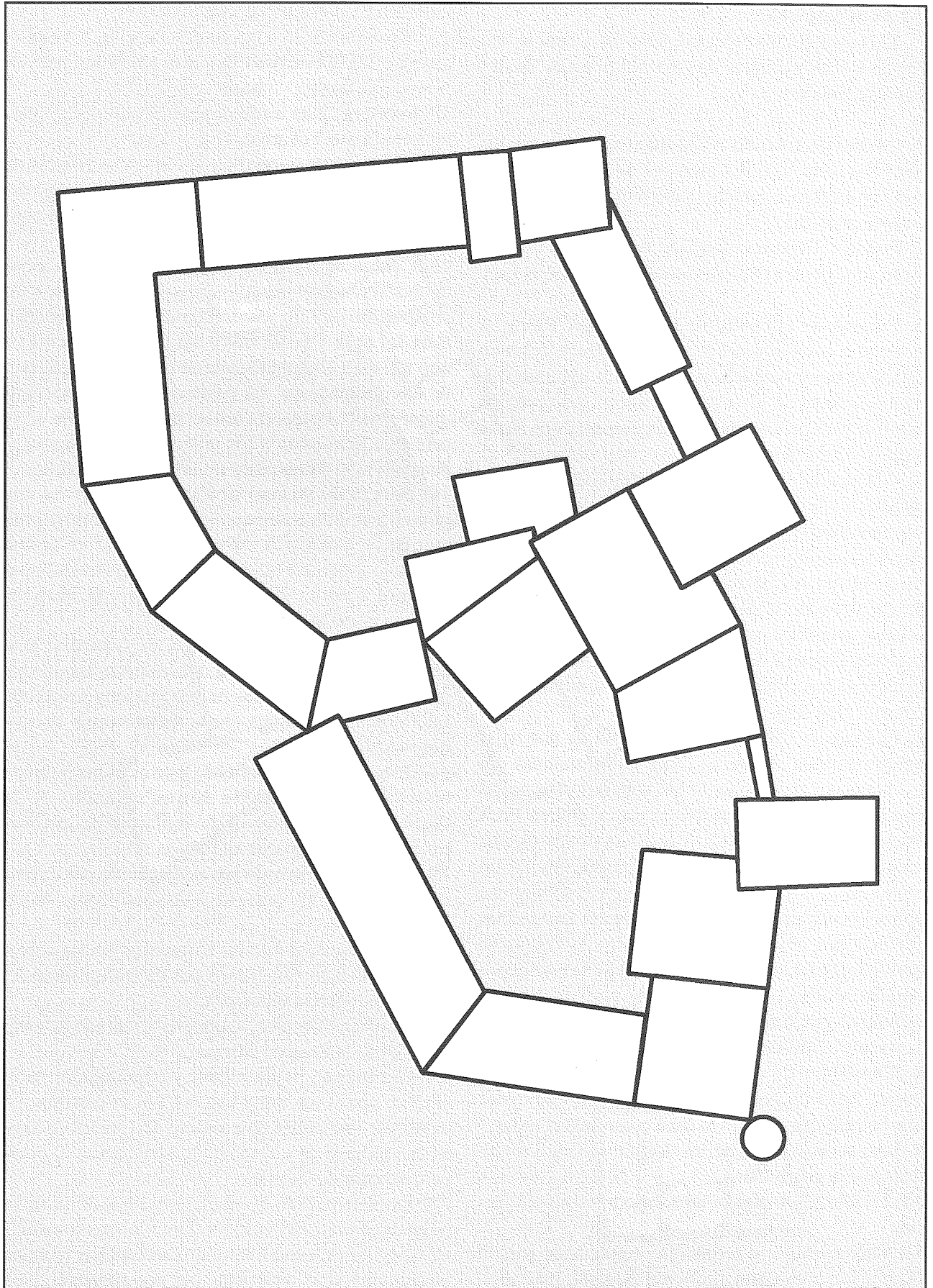
Cuestiones Generales: Todas las puertas del castillo, excepto si se dice lo contrario, eran de madera. Las ventanas que estuvieran a nivel del suelo o a menos de 6 metros altura estarán enrejadas. Todas las paredes son de piedra, al igual que los suelos de las plantas inferiores de cada edificio. En el resto de las plantas los suelos serán de madera.

Descripción de los edificios:

- **Capilla:** Sus cimientos originales parecen datar de las primeras épocas del castillo, pero tanto su fachada como los artesonados que la adornan han sido restaurados en más de una ocasión. Los prisioneros tienen acceso a ella e, incluso, en algunas épocas de Colditz, el sacerdote de la localidad más cercana se acercaba a dar misa los fines de semana.
- **Casa de Guardia:** En este edificio están alojados los soldados de la Guarnición que se encargan de la custodia del patio interior.
- **Casa de Prisioneros:** en este edificio es donde se hayan los dormitorios de los prisioneros y donde pasan la mayor parte de su tiempo.
- **Cocinas:** Realmente son dos edificios adyacentes que tienen salidas cada uno a un patio diferente. El que da al patio interior es la cocina de los prisioneros, mientras que el que da al exterior es la cocina de los soldados alemanes.
- **Comandancia:** Está formado por los diversos edi-

ficios que cierran el patio exterior y que forman el Cuartel General del frente.

- **Cuartel de la Guarnición:** Este edificio está destinado al alojamiento de los soldados de la Guarnición encargados de la vigilancia del patio exterior.
- **Cuartel sobre la Carretera:** Aquí se alojan los soldados de la Guarnición encargados de la vigilancia del perímetro del castillo.
- **Edificio de la Guardia:** Llamado así porque en los inicios de Colditz fue usado como residencia de los soldados del señor del castillo, ahora está dedicado a otros usos como cantina o habitaciones para los prisioneros especiales.
- **Enfermería:** Estos dos edificios, antigua casa fuerte del castillo, están utilizados como enfermería. Tanto el sótano como parte de la primera planta ha sido reservado para celdas de aislamiento.
- **Torre del Reloj:** No fue usado para ningún fin específico. Durante algún tiempo sus salas fueron almacenes o armerías, pero no de forma permanente. Hacia el final de la guerra se usó como torre de observación.
- **Torre Norte:** Una de las primeras construcciones del castillo y junto a la capilla una de las más antiguas, es utilizada como torre de observación tanto del patio interior como de los alrededores al norte del castillo.



Colditz: Planta General

ALTURA BAJA

Exceptuando las celdas de confinamiento solitario, todos los edificios de esta altura están usados por los alemanes.

1. Garitas de entrada a Colditz: Son dos estrechas garitas a cada lado del arco del que forman parte. Aquí se establece durante el día el primer control de entrada al castillo.

2. Puente: Tiene una longitud aproximada de diez metros y comunica las garitas de entrada con la torre del reloj.

3. Puestos de Guardia de la Torre del Reloj: A derecha e izquierda del arco bajo la torre del reloj estará siempre ocupado por soldados alemanes de guardia, tanto de día como de noche. La dotación habitual será de 4 soldados y un sargento por el día y dos soldados por la noche.

4. Oficina del Oficial de guardia: Habrá siempre un teniente que se encargará de comprobar y verificar las entradas y salidas del castillo. En esta oficina hay un teléfono de campaña que comunica directamente con la oficina del Oficial (24).

5. Escalera de la Torre del Reloj: Esta escalera permite acceder a las distintas alturas de la torre. Es la única escalera de Colditz que está realizada en madera y sus tallas y grabados se remontan a la construcción original del castillo.

6. Puertas de Colditz: Es una puerta de dos hojas que da entrada al castillo. Han sido instaladas por los alemanes desmontando las antiguas puertas del castillo. Son metálicas y macizas y tienen unos Puntos de Blindaje de 15. A la altura de los ojos de una persona existe una mirilla en cada una de las hojas. En la hoja derecha (según se entra) hay una pequeña puerta para el paso de personas. Las puertas permanecen abiertas de día y cerradas de noche (desde la 22:00 a las 6:00 horas). Durante este período sólo se abre la puerta pequeña para dar paso al cambio de guardia.

7. Aseos: Utilizados por la guarnición.

8. Comedor: Es el comedor de la guarnición. A veces, fuera de las horas de comida, los soldados que no están de servicio lo usan como sala de estar.

9. Barracón: Es uno de los dormitorios de los soldados de la guarnición.

10. Escalera: De piedra, da acceso a los nivel superior.

11. Cocina: Aquí se prepara la comida tanto para la Guarnición como para el Cuartel General. Está atendida por soldados del Cuartel y, excepto de noche,

rebosa actividad durante todo el día.

12. Almacén: Es la Alacena de la cocina. En ella se guardan las provisiones y demás utensilios necesarios para la cocina.

13. Escalera: Esta escalera permite acceder al cuartel alemán sobre el arco.

14. Puertas Interiores: Son iguales a las puertas de entrada (6), a excepción de que permanecen cerradas constantemente y sólo se abren para permitir el paso a los soldados en los cambios de guardia.

15. Celdas de Confinamiento Solitario: En estas celdas serán reclusos los prisioneros cuando su comportamiento no sea del agrado de sus captores. Eran las celdas destinadas a los castigos severos ya que aislaban completamente al prisionero del resto de sus compañeros. La celda central era especialmente cruel al carecer incluso de ventana. En estas celdas se internaban a los prisioneros cuando llegaban nuevos al campo para aislarles por completo.

16. Puerta de Acceso al Patio Interior: Es una puerta metálica a semejanza de las anteriores, de entrada de Colditz. A diferencia de estas es de una sola hoja y permite sólo el paso de personas. Estará siempre cerrada y habrá un guardia permanentemente por el lado exterior.

17. Puerta de Acceso a la Casa de Guardia: Esta puerta es de madera, pero a diferencia de las puertas interiores de los edificios es más gruesa y resistente. Interiormente lleva una chapa metálica que le confiere un blindaje de 8.

18. Despacho del Suboficial: Este es el lugar donde el teniente responsable de los soldados de la Guarnición encargados de la vigilancia del perímetro del castillo despacha su trabajo.

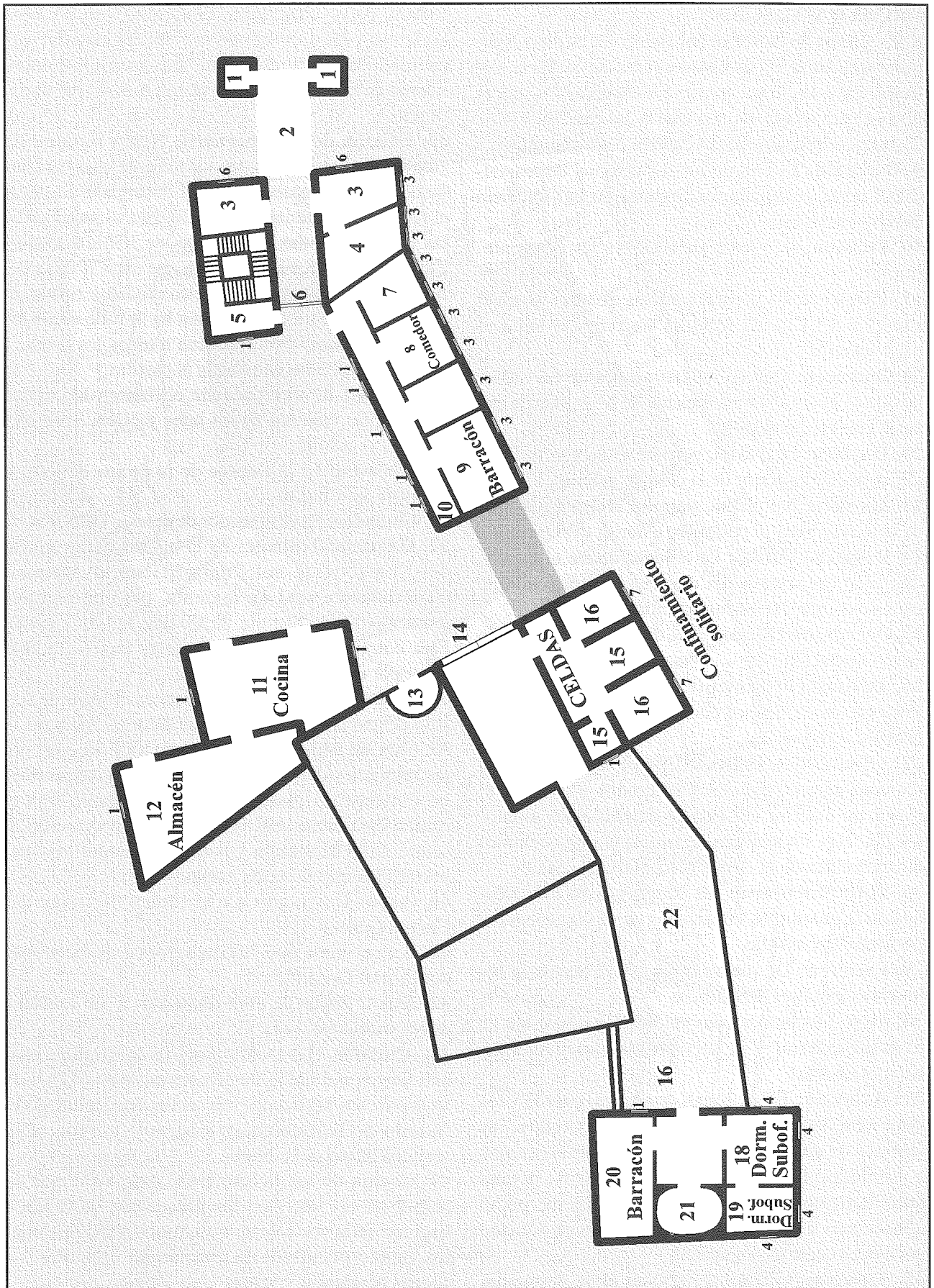
19. Dormitorio Suboficial: Alojamiento del teniente. Una mesa, un armario y un catre como único mobiliario.

20. Barracón: Uno de los barracones de los soldados de la Guarnición encargados de la vigilancia del perímetro exterior del castillo.

21. Escalera: De piedra, permite el acceso al nivel superior de la Casa de Guardia.

22. Carretera: Es de piedra y comunica el patio exterior con el interior y con la Casa de Guardia. En el lado de fuera tiene un parapeto de 1 metro de altura que protege de una caída de diez metros al parapeto exterior del castillo.

23. Escalera: Esta escalera proviene de la torre redonda al norte del castillo. Tanto la puerta metálica como los escalones son de construcción reciente ya que han sido realizadas por los alemanes para permitir el acceso al perímetro exterior del castillo.



Colditz: Altura Baja

PRIMERA ALTURA

5. Escaleras de la Torre del Reloj: De madera, permite acceder a las distintas alturas de la Torre del Reloj. En esta planta se pueden observar los mecanismos para izar la antigua puerta del castillo.

7. Aseos: Utilizados por el capitán de la guarnición.

9. Barracón: Es uno de los dormitorios de los soldados de la guarnición encargados de la vigilancia del patio exterior.

10. Escalera: De piedra, da acceso a los nivel inferior.

13. Escalera: De piedra, permite acceder al nivel superior del Cuartel sobre la Carretera o bajar al patio exterior.

20. Barracón: Uno de los barracones de los soldados de la guarnición encargados de la vigilancia del patio interior del castillo.

21. Escalera: De piedra, permite el acceso al Patio (58) y al nivel inferior de la casa de guardia.

23. Escalera: De piedra, permite acceder a lo alto de la torre o bajar al perímetro exterior del castillo.

24. Despacho Oficial: Es el lugar donde el capitán despacha los asuntos del día. Hay un teléfono que permite comunicar con el exterior del castillo.

25. Dormitorio Oficial: Es el dormitorio del capitán de la Guarnición.

26. Dormitorio Teniente: Es el Dormitorio del Teniente de las tropas encargadas de la vigilancia del patio exterior.

27. Oficina del Teniente: Es el lugar donde el teniente de los soldados encargados de vigilar el perímetro exterior del castillo despacha los asuntos del día. Hay un teléfono de campaña que comunica directamente con el despacho del Oficial (24).

28. Barracón: Uno de los barracones de los soldados de la guarnición encargados de la vigilancia del perímetro del castillo.

29. Escalera: De piedra, permite el acceso a los niveles superiores del edificio.

30. Aseo: Destinados a los soldados que se estén en el patio exterior y al servicio de almacenes del Cuartel General.

31. Armería: Es el lugar donde se guardan las armas excedentes de los soldados de Colditz, las reservas de munición, así como las armas antitanque o especiales. Las dos puertas son de hierro, permanecerán siempre cerradas y sólo serán abiertas por el almacenero de guardia. Habrá siempre un soldado en la puerta que da al pasillo.

32. Almacenes: Estas habitaciones están destinadas a guardar el material destinado a los soldados: uni-

formes, botas, charreteras, cinturones, etc. Excepto las armas y las provisiones, el resto del material está guardado en estas estancias. Las puertas siempre estarán cerradas y la llave está en posesión del almacenero.

33. Oficina del Almacenero: Habrá siempre de guardia, incluso de noche, un teniente que hará las funciones de almacenero. Es el encargado de llevar el control de material del castillo y en su poder están las llaves de todas las puertas de los almacenes. Cualquier conductor de camión que entre o salga del castillo tendrá que pasar por esta oficina y firmar un albarán al teniente. Dicha rutina ha llevado a que los tenientes almaceneros conozcan a todos los conductores de suministro que llegan al castillo.

34. Cocina: Es una pequeña cocina en la cual se preparan las comidas de los jefes y oficiales de servicio en el castillo.

35. Almacén: Es la alacena de la cocina de jefes y oficiales del Cuartel.

36. Comedor: Es el comedor de Jefes y Oficiales.

37. Despacho Teniente: Es la oficina del ayudante del Comandante del Cuartel General Alemán. Generalmente será un teniente, pero en algunos momentos de la historia de Colditz fue un capitán. Para entrar a ver al comandante es imprescindible pasar por este despacho.

38. Despacho Comandante: Este es el lugar de trabajo del comandante del Cuartel General Alemán.

39. Sala de Mapas: En esta habitación se celebran las reuniones del Alto Estado Mayor y se deciden las estrategias y planificaciones del ejército bajo el mando del comandante. Una enorme mesa ocupa el centro de la habitación y sobre las paredes hay dispuestos los más diversos mapas.

40. Aseo: Destinado a los jefes y oficiales del Cuartel General.

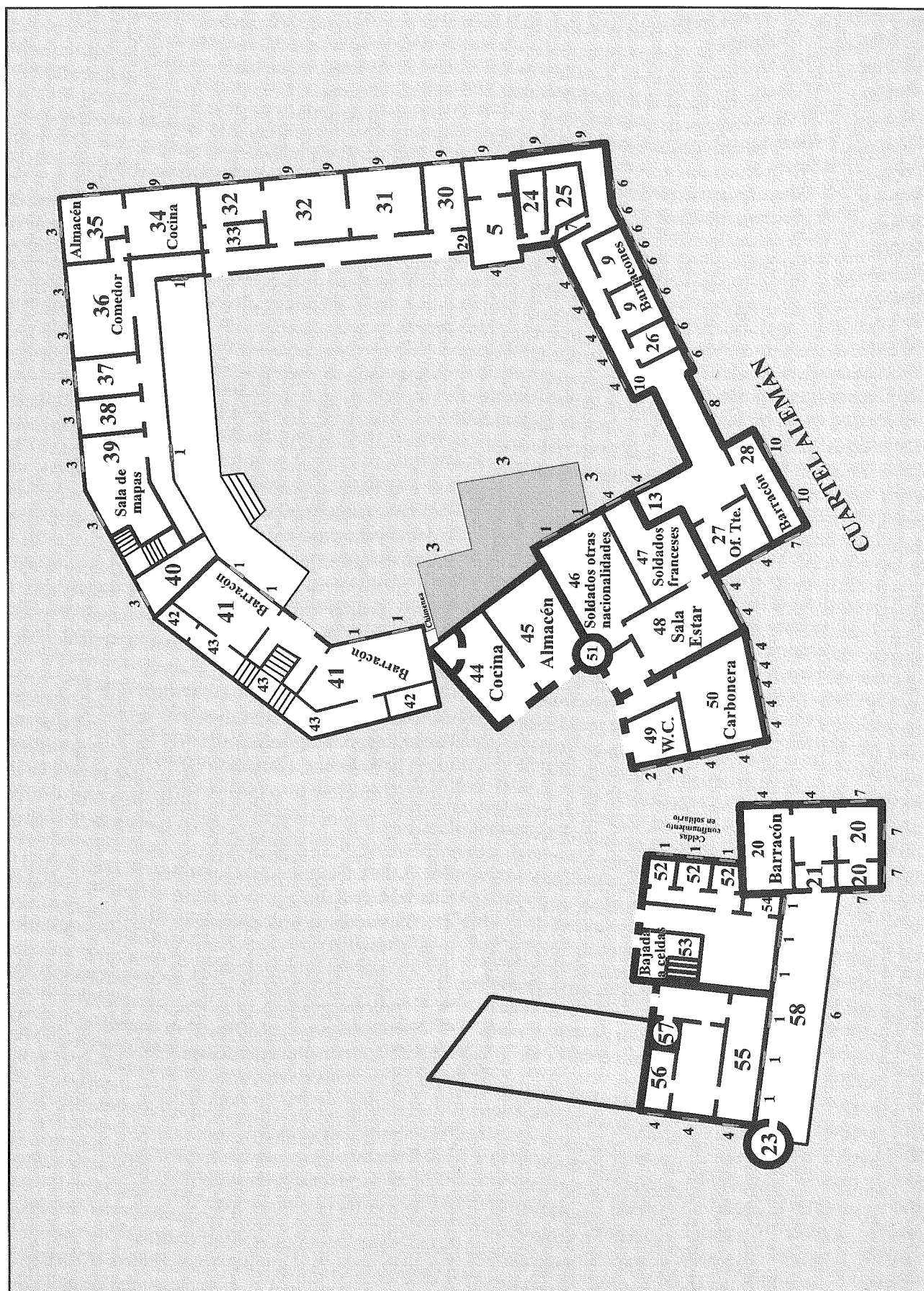
41. Barracones: Son los dormitorios de las tropas del Cuartel General.

42. Aseos: Zonas de aseo destinadas a los soldados de los barracones (41).

43. Almacén: Habitación provista de taquillas para uso de los soldados de los barracones (41). Los techos de los almacenes son inclinados siguiendo el trazado de la escalera que permite acceder a la segunda planta del edificio.

44. Cocina de los prisioneros: Aquí es donde se prepara la comida para los prisioneros de Colditz. Está atendida por soldados alemanes y los prisioneros tienen prohibida la entrada en ella. Por las noches permanece cerrada.

45. Almacén: Es la alacena de la cocina de los pri-



Colditz: Primera Altura

sioneros. Permanecerá siempre cerrada y con un guardia cerca de su puerta.

46. Dormitorio: Aquí dormían los prisioneros que no eran ni franceses, ni británicos, ni estadounidenses. Es decir, belgas, holandeses y polacos.

47. Dormitorio Francés: Aquí dormían los prisioneros franceses.

48. Sala de Estar: Esta habitación estaba dedicada al ocio de los prisioneros franceses, belgas, holandeses y polacos.

49. Aseo: Dispuesto para los prisioneros de esta planta, aunque era usado por todos los que estuvieran en el patio. Los soldados alemanes de guardia no los usaban, aunque entraban en ellos para realizar inspecciones.

50. Carbonera: Aquí se guardaba el carbón que se utilizaba en las cocinas y la madera que se usaba en las chimeneas de los dormitorios de los prisioneros. La puerta siempre estaba cerrada y los soldados alemanes podían abrirla para dar carbón a la cocina o madera, cuando correspondiera, a los prisioneros. La madera se repartía por semanas y sólo desde Noviembre a Febrero. Los prisioneros tenían que aprender a economizarla para no helarse de frío.

51. Escalera: Permite el acceso a los otros dormitorios de los prisioneros.

52. Celdas de Confinamiento Solitario: En estas celdas serán reclusos los prisioneros cuando su comportamiento no sea del agrado de sus captores. Eran las celdas destinadas a los castigos severos ya que aislaban completamente al prisionero del resto de sus compañeros. Las ventanas de la celda eran estrechas y altas lo cual impedía que los encerrados pudieran ver el exterior. Cualquier prisionero que se sorprendiera en el exterior hablando con los de dentro solía terminar encerrado también en una de las celdas.

53. Bajada a celdas: Por estas escaleras se baja a las antiguas catacumbas oscuras y húmedas del castillo. Los alemanes las utilizaron en muy contadas ocasiones para castigos ejemplares y la mayor parte del tiempo esta puerta permaneció cerrada con una verja metálica.

54. Escalera: Esta escalera permite acceder a los niveles superiores del edificio.

55. Enfermería: En este lugar eran internados los prisioneros enfermos. Siempre que haya algún prisionero en estas dependencias, habrá un soldado de guardia por ellas. En algunas ocasiones los enfermos eran atendidos por otros prisioneros, siempre bajo la supervisión del oficial médico.

56. Oficina del Médico: Este es el despacho del

médico, donde realiza las consultas y donde guarda el historial médico de todos los prisioneros y soldados de Colditz. El médico es militar y pertenece al ejército alemán.

57. Escalera: Esta escalera permite el acceso al resto de las plantas de la Enfermería.

58. Patio: Es un patio elevado que comunica la Casa de Guardia con la Torre Norte del Castillo de Colditz. Por la noche está profusamente iluminado por tres reflectores y casi siempre habrá algún soldado de guardia. En el lado exterior hay un parapeto de un metro de altura que protege una caída de diez metros.

SEGUNDA ALTURA

5. Escaleras de la Torre del Reloj: De madera, permite acceder a las distintas alturas de la Torre del Reloj.

13. Escalera: De piedra, permite acceder al nivel superior o al inferior del Cuartel sobre la Carretera o bajar al patio exterior.

23. Escalera: De piedra, permite acceder a lo alto de la torre o bajar al perímetro exterior del castillo.

28. Barracón: Uno de los barracones de los soldados de la Guarnición encargados de la vigilancia del perímetro del castillo.

30. Aseo: Pensado para los dormitorios de la planta.

32. Almacén: Esta habitación está destinada a guardar el material destinado a los soldados: uniformes, botas, charreteras, cinturones, etc. Concretamente en esta habitación se guarda el material que se usa poco. La puerta siempre estará cerrada y la llave está en posesión del almacenero.

40. Aseo: Destinado a los jefes y oficiales del Cuartel General.

41. Barracones: Son dormitorios de las tropas del Cuartel General.

42. Aseos: Zonas de aseo destinadas a los soldados de los barracones (41).

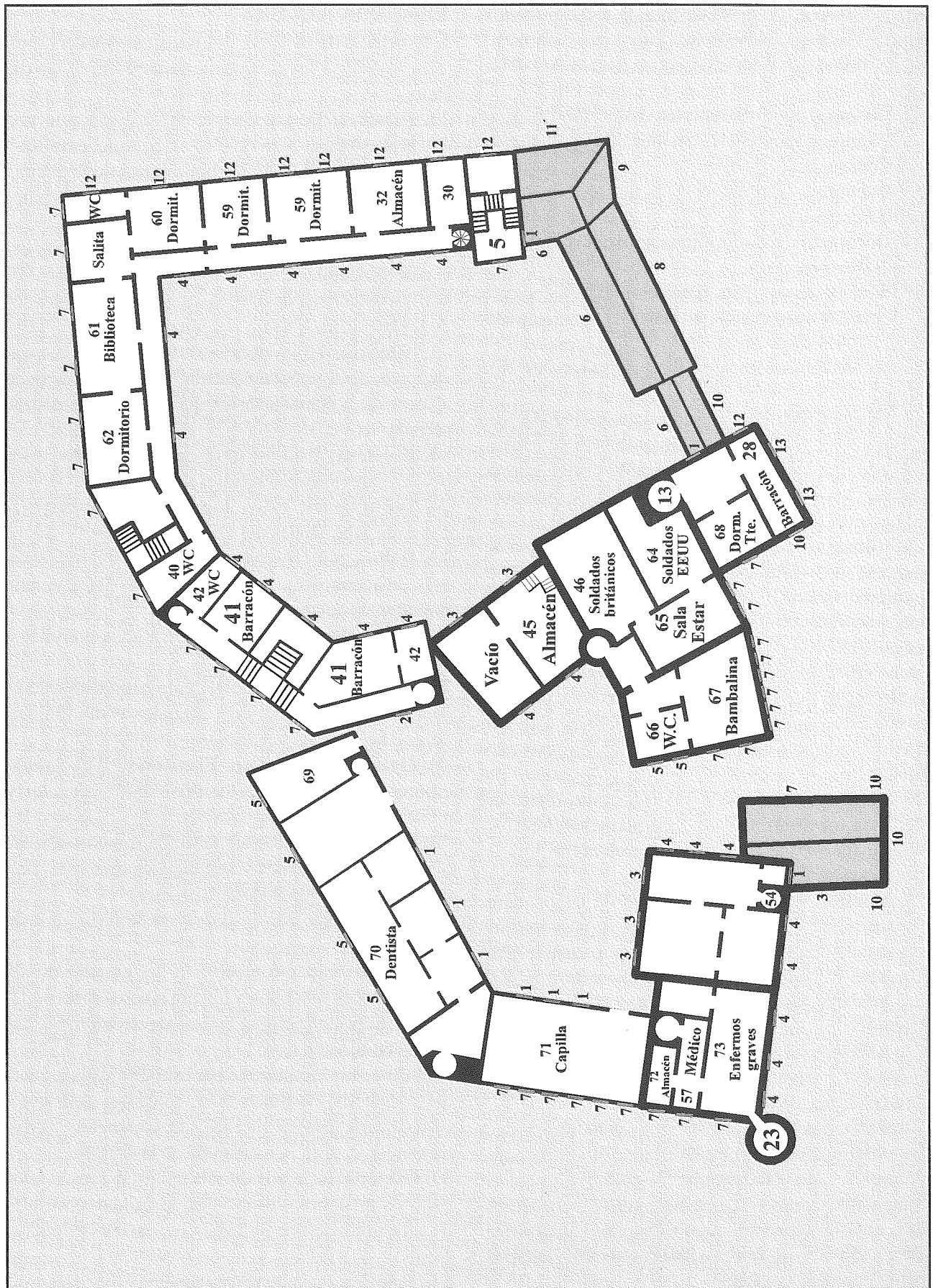
45. Almacén: Es la alacena de la cocina de los prisioneros. Permanecerá siempre cerrada y con un guardia cerca de su puerta.

54. Escalera: Esta escalera permite acceder a los niveles superiores del edificio.

57. Escalera: Esta escalera permite el acceso al resto de las plantas de la Enfermería.

59. Dormitorios: Estas habitaciones están reservadas para las visitas al Cuartel General.

60. Estancias del Comandante: Este es el dormitorio del Comandante. Consiste en un dormitorio, una sala y un aseo privado.



Colditz: Segunda Altura

61. Biblioteca: Es más una sala de lectura que una biblioteca propiamente dicha. Hay varios sillones y pocos libros. Un retrato de Hitler preside la habitación.

62. Dormitorio del Ayudante: Estancia del teniente o capitán que tengan las funciones de ayudante del comandante del campo.

63. Dormitorio Británico: Aquí dormían los prisioneros británicos.

64. Dormitorio Estadounidense: Aquí dormían los prisioneros franceses.

65. Sala de Estar: Esta habitación estaba dedicada al ocio de los prisioneros británicos y estadounidenses.

66. Aseo: Dispuesto para los prisioneros de esta planta.

67. Bambalinas: Este cuarto estaba preparado para servir de vestuario y bambalinas cuando se realizaban representaciones teatrales. Sólo estaba abierto durante los ensayos y durante las representaciones. El resto del tiempo estaba cerrado con llave.

68. Dormitorio Teniente: Este es el dormitorio del teniente de los soldados encargados de defender el perímetro exterior.

69. Cantina: Durante algunos períodos de tiempo de la existencia de Colditz, este lugar fue habilitado como cantina para los prisioneros. Era más un pub al estilo inglés que un bar al estilo latino que nosotros conocemos, aunque claro, no hay bebidas alcohólicas ni nada que pueda representar un lujo para prisioneros.

70. Dentista: Aunque era conocida como la sala del dentista, era más un local de primeros auxilios donde los prisioneros podían ser atendidos de pequeños rasguños o heridas.

71. Capilla: Este edificio era una de las primeras construcciones del castillo y desde un principio fue construido con este fin. Los prisioneros tenían libre acceso a la capilla en cualquier momento del día, por la noche los soldados alemanes la cerraban con llave.

72. Almacén: En este cuarto se guarda el material médico. La llave sólo está en posesión del médico de la prisión.

73. Enfermos Graves: Esta sala estaba reservada a los enfermos de mayor gravedad y a aquellos que debían guardar cuarentena. También se ponía en estas habitaciones a aquellas personas recién llegadas, que no tenían un buen estado de salud y que, como el resto de los prisioneros recién llegados, debía permanecer aislado.

TERCERA ALTURA

5. Escaleras de la Torre del Reloj: De madera, permite acceder a las distintas alturas de la Torre del Reloj.

23. Escalera: De piedra, permite acceder a lo alto de la torre o bajar al perímetro exterior del castillo.

30. Aseo: Pensado para los dormitorios de la planta.

40. Aseo: Para uso de los invitados en los dormitorios de la planta.

41. Barracones: Son dormitorios de las tropas del Cuartel General.

42. Aseos: Zonas de aseo destinadas a los soldados de los barracones (41).

45. Almacén: Es la alacena de la cocina de los prisioneros. Sólo se puede acceder a ella a través de la alacena de la planta anterior, que siempre permanece cerrada.

54. Escalera: Esta escalera permite acceder a los niveles superiores e inferiores del edificio.

74. Dormitorios: Estos dormitorios están reservados a los suboficiales del Cuartel General.

75. Habitación Invitados: Estos tres cuartos, sala, aseo y dormitorio, están reservados para visitas importantes del castillo.

76. Habitaciones: Reservadas para invitados al castillo.

77. Habitación de Oficiales: Esta habitación estaba destinada a los prisioneros oficiales y suboficiales belgas, holandeses y polacos.

78. Habitación Oficiales Franceses: Esta habitación estaba destinada a los prisioneros oficiales y suboficiales franceses.

79. Sala de Estar: Esta habitación estaba dedicada al ocio de los oficiales y suboficiales franceses, belgas, holandeses y polacos.

80. Aseo: Dispuesto para los prisioneros de esta planta.

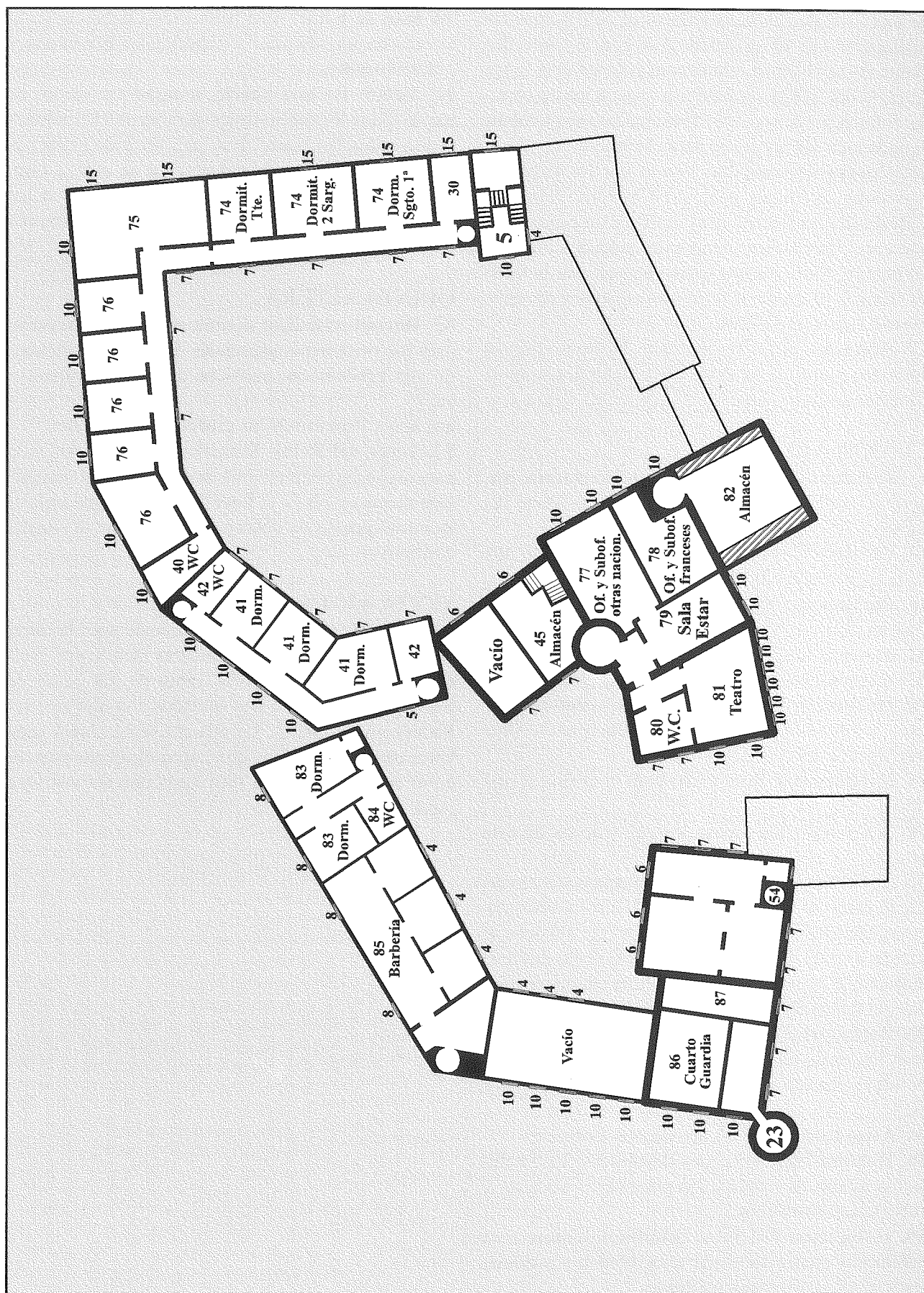
81. Teatro: Espacio reservado del castillo donde algunas veces se dejaba a los prisioneros representar alguna obra de teatro. El resto del tiempo permanecía cerrado con llave.

82. Almacén: Esta habitación está destinada a guardar el material destinado a los soldados: uniformes, botas, charreteras, cinturones, etc. Una puerta, cerrada con llave, aísla la habitación de la escalera.

83. Dormitorio: Estos dormitorios estaban reservados para los prisioneros especiales de Colditz (oficiales de alta graduación, políticos de países ocupados, etc.)

84. Aseo: Para uso de los prisioneros especiales.

85. Barbería: Una vez por semana subía el barbero



Colditz: Tercera Altura

de una localidad cercana a cortar el pelo a aquellos prisioneros que lo quisiesen. A veces, los soldados alemanes también se cortaban el pelo en este lugar. El resto del tiempo la habitación permanecía cerrada. En el resto de las salas de esta planta se guardaba el poco material necesario para el barbero.

86. Cuarto de Guardia: Usado por los soldados que tenían que hacer guardia en la Torre Norte del Castillo. En las noches frías usaban este cuarto para entrar en calor. Habrá siempre dos soldados esperando para relevar a los que están en lo alto de la torre. Acudirán a lo alto de la torre ante cualquier alarma o aviso de sus compañeros.

87. Almacén: Aquí se guardaba la munición, así como las piezas de repuesto de la ametralladora instalada en la Torre Norte.

CUARTA ALTURA

5. Escaleras de la Torre del Reloj: De madera, permite acceder a las distintas alturas de la Torre del Reloj.

23. Escalera: De piedra, permite acceder a lo alto de la torre o bajar al perímetro exterior del castillo.

41. Barracones: Son dormitorios de las tropas del Cuartel General.

42. Aseos: Zonas de aseo destinadas a los soldados de los barracones (41).

75. Habitación Invitados: Estos tres cuartos, sala, aseo y dormitorio, están reservados para visitas importantes del castillo.

76. Habitaciones: Reservadas para invitados al castillo.

80. Aseo: Dispuesto para los prisioneros de esta planta.

82. Almacén: Esta habitación está destinada a guardar el material para uso de los soldados: uniformes, botas, charreteras, cinturones, etc. A este almacén se accede a través de una trampilla en el suelo desde el almacén de la planta anterior. En este cuarto se guardaba el material que no se usaba habitualmente.

83. Dormitorio: Estos dormitorio estaba reservados para los prisioneros especiales de Colditz (oficiales de alta graduación, políticos de países ocupados, etc.)

84. Aseo: Para uso de los prisioneros especiales.

88. Habitación de Oficiales Británicos: Esta habitación estaba destinada a los prisioneros oficiales y suboficiales británicos.

89. Habitación Oficiales Estadounidenses: Esta habitación estaba destinada a los prisioneros oficiales y suboficiales estadounidenses.

90. Sala de Estar: Esta habitación estaba dedicada al ocio de los oficiales y suboficiales británicos y estadounidenses.

91. Vacío: En este cuarto, aunque sin suelo, se hayan todos los mecanismos para mover los telones y decorados del teatro. Hay una serie de estrechas pasarelas que permiten moverse de un sitio a otro. La habitación permanecerá cerrada, excepto si los prisioneros están preparando o representando alguna obra de teatro.

QUINTA ALTURA

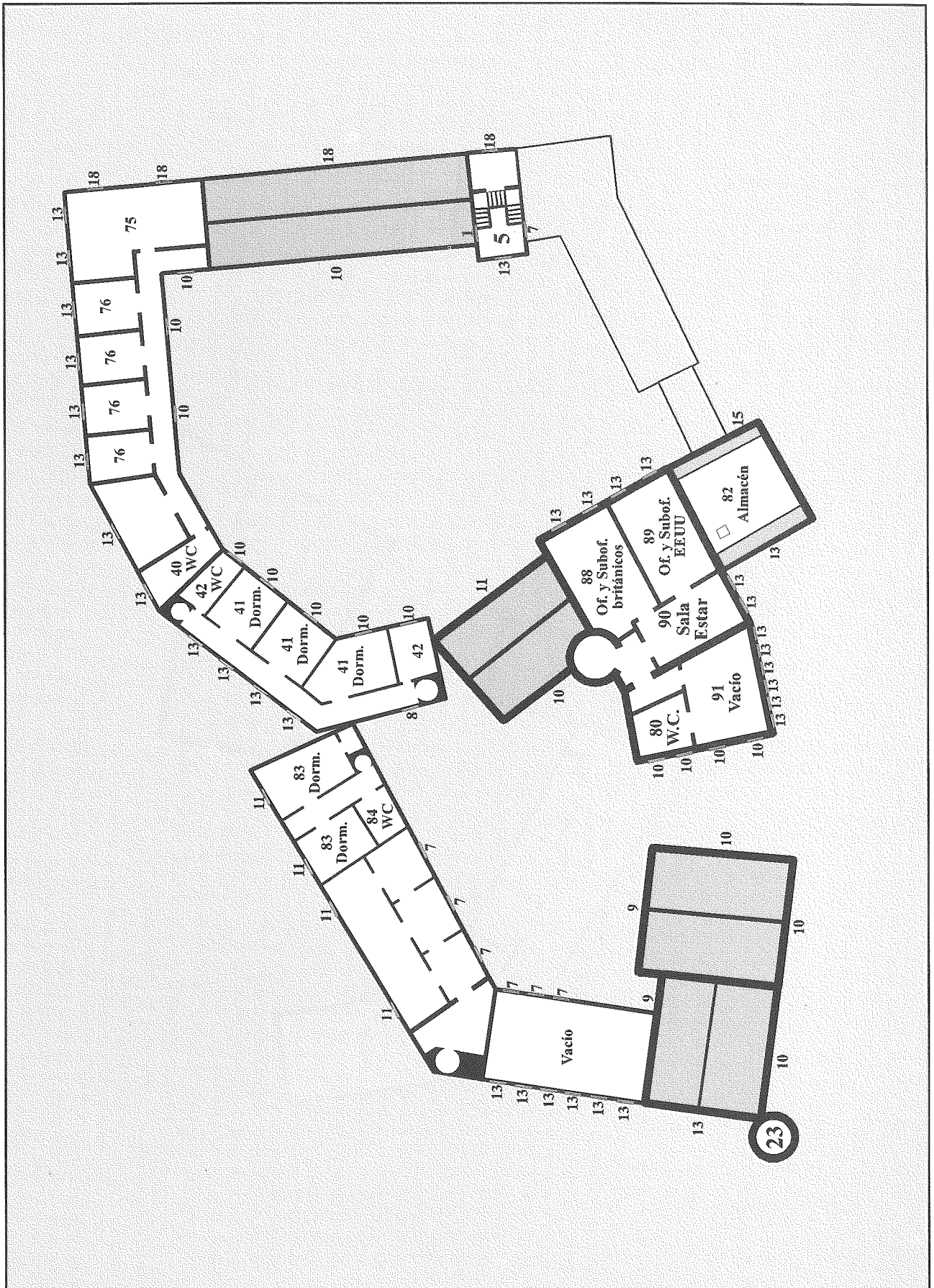
83. Dormitorio: Este dormitorio estaba reservado para los prisioneros especiales de Colditz (oficiales de alta graduación, políticos de países ocupados, etc.)

84. Aseo: Para uso de los prisioneros especiales.

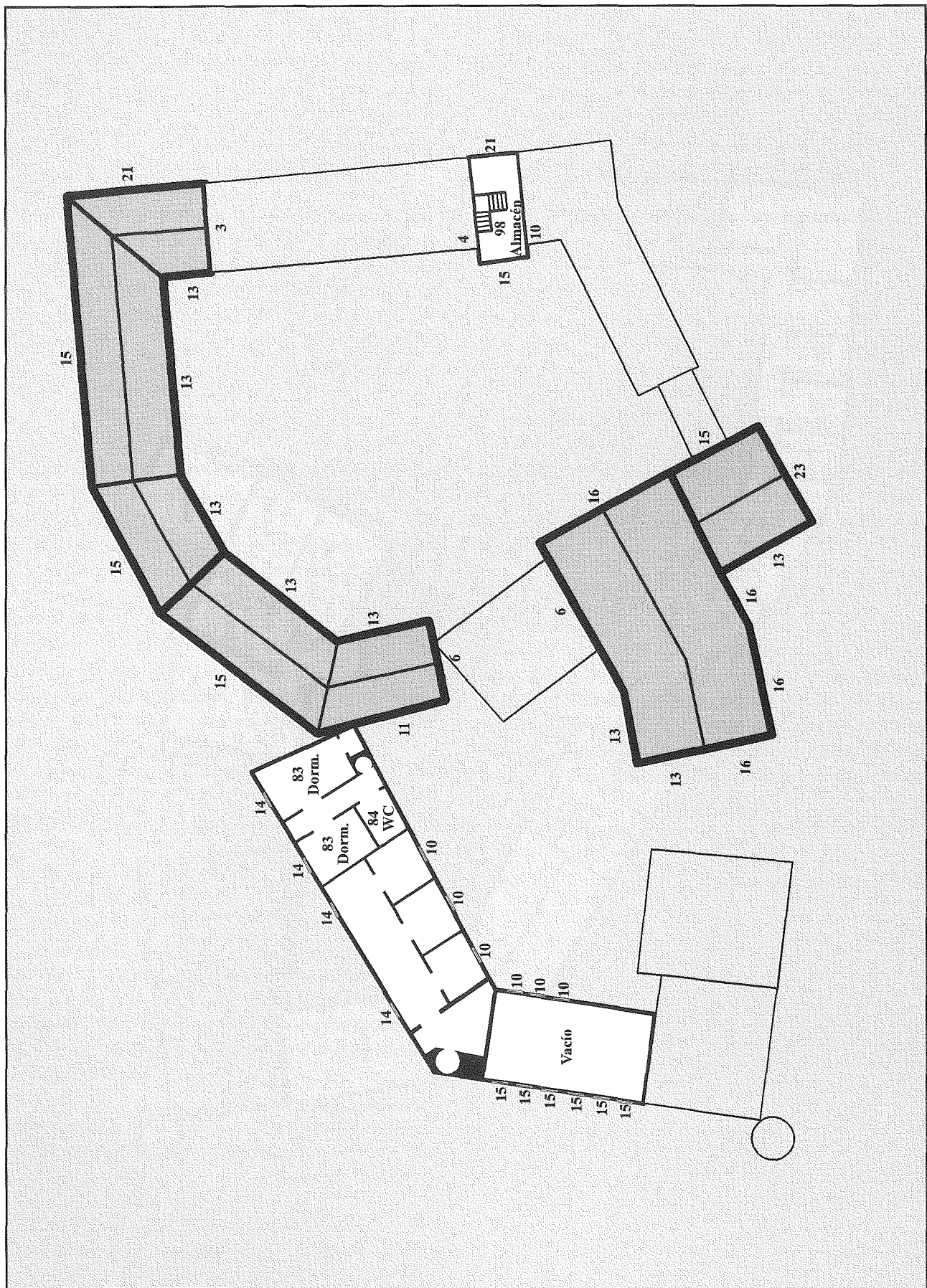
92. Torre del Reloj: Rara vez se utilizó esta sala para algún fin concreto mientras Colditz fue una prisión alemana. Hacia el final de la guerra fue utilizada como puesto de observación del valle al sur del castillo.

SEXTA ALTURA

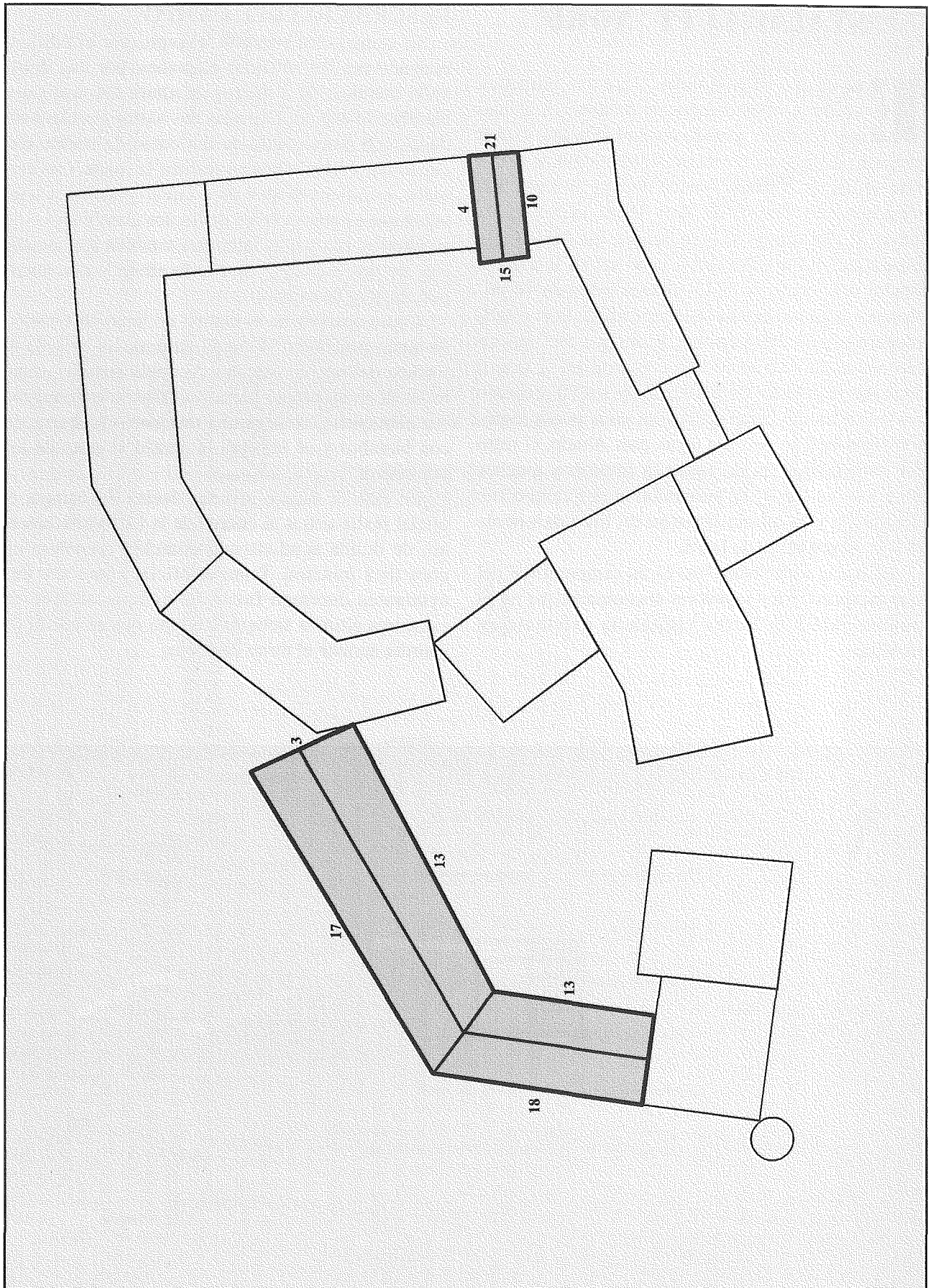
93. Torre Norte: Hemos representado aquí la torre, aunque realmente se alza unos tres metros por encima de esta altura. En ella, tanto de día como de noche, habrá siempre dos soldados con una ametralladora y con fusiles. La guardia se cambiará cada hora, pero los soldados que hacen el relevo esperan en el cuarto de guardia (86) hasta que les vuelva a tocar su turno.



Colditz: Cuarta Altura



Colditz: Quinta Altura



Colditz: Sexta Altura

STALAG LUFT "NORD"

Este campo de prisioneros tiene una estructura similar a otros campos de prisioneros alemanes. Estaba regentado por la Luftwaffe y en él se encerraban, principalmente, a los miembros de las fuerzas aéreas Aliadas, aunque durante su larga historia hubo prisioneros de otras armas además de la aérea. Si este campo se hizo famoso fue debido a la espectacular fuga llevada a cabo en su interior a finales del verano de 1943, cuando cerca de 70 prisioneros lograron evadir la seguridad. La fuga estaba preparada para 200 personas y, aunque fue imposible realizarla para tantos, se convirtió en la mayor fuga que se registró en la guerra. De los 70 prisioneros evadidos del campo, tan sólo unos pocos lograron regresar a su país o a algún país Aliado, el resto fue capturado antes de cruzar la frontera y muchos de ellos fusilados. El comandante del campo fue destituido y la administración de los prisioneros pasó a estar a cargo de la SS.

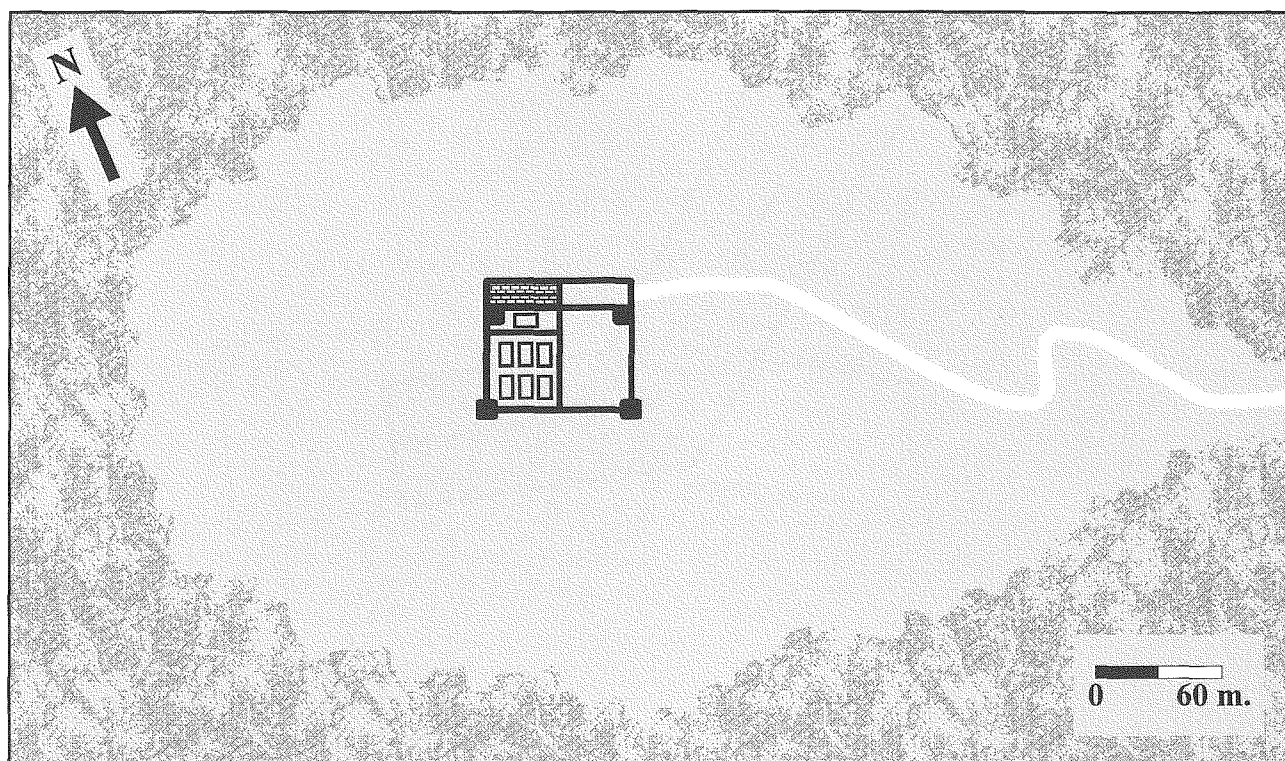
El Stalag Luft "Nord" no es un campo difícil del que escaparse y los jugadores encontrarán que no es comparable a la férrea vigilancia existente en Colditz.

DESCRIPCIÓN DEL CAMPO

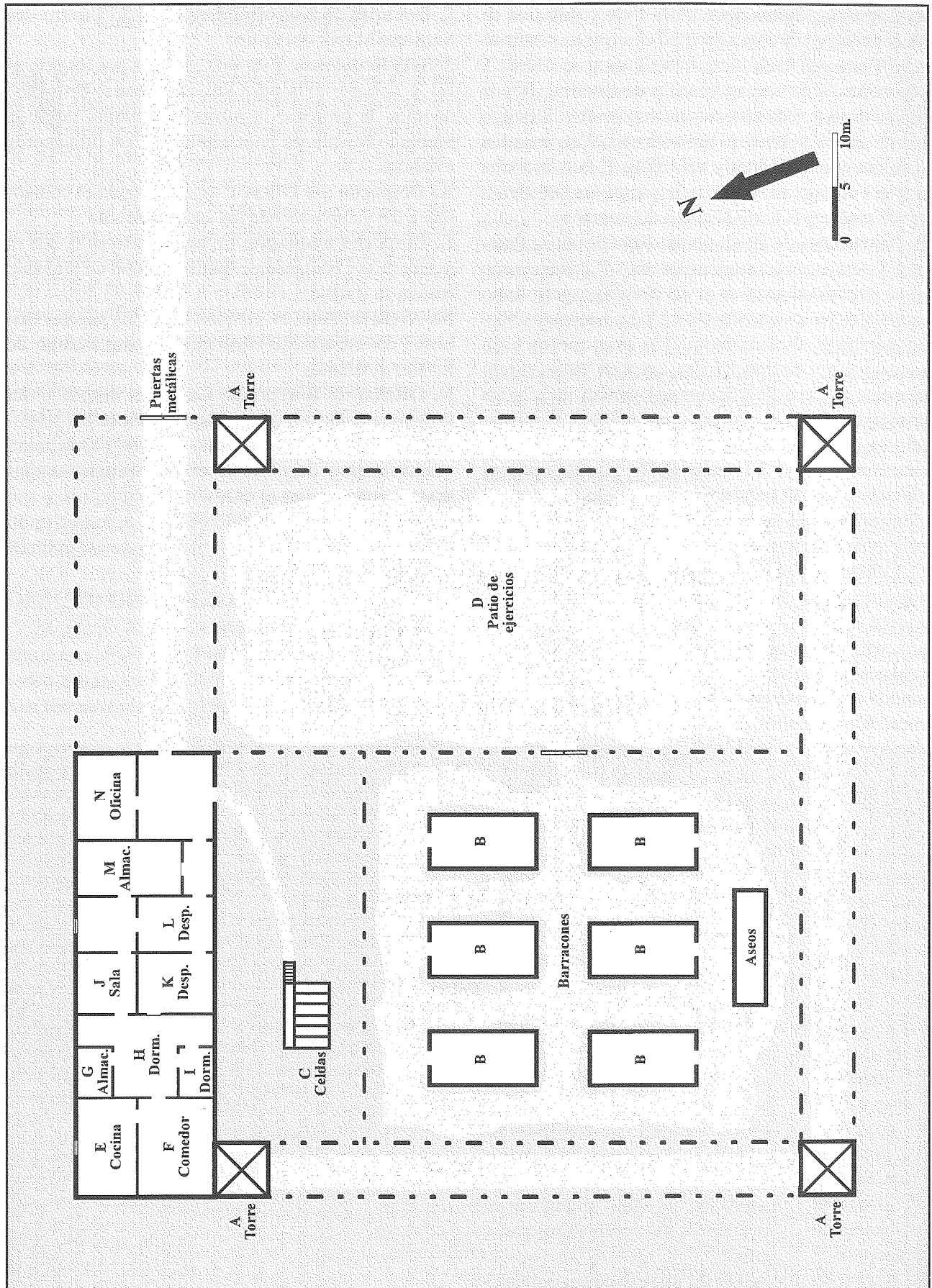
El campo está rodeado, excepto por el edificio ocupado por los soldados alemanes, por una doble valla metálica de 3 metros de altura coronada con alambre de espino. Entre las dos vallas circulan soldados con perros tanto de día como de noche, tardando unos 30 minutos en realizar la ronda. Los animales están entrenados para ladrar y atacar a todo aquel que se mueva cerca de las dos alambradas o en su interior. Las vallas interiores también son metálicas, de dos metros y medio de altura y coronadas por alambre de espino.

Como observarás, el campo no tiene enfermería. Si algún prisionero se ponía enfermo se avisaba al médico del pueblo cercano. Si debía guardar cama, lo hacía en su propio barracón. Y si su enfermedad era contagiosa, se separaba una zona del barracón con biombos y se impedía el acceso al resto de los prisioneros.

En caso de fuga o revuelta dentro del campo, el oficial podía avisar al cuartel de la Luftwaffe cercano, de donde acudiría una dotación completa en unos diez minutos. Tanto el oficial como sus tres ayudantes duermen fuera del campo, aunque de estos tres últimos siempre hay uno que se queda de guardia durante el turno de noche.



Stalag Luft "Nord": Alrededores del campo



Stalag Luft "Nord": Plano del campo

A. Torre de Vigilancia: Es una torre construida en madera sobre cuatro gruesos pilares con un techo de teja. Tiene unos seis metros de altura y se accede a ella a través de una escalerilla de madera situada junto al pilar más exterior de las cuatro. Siempre habrá cuatro soldados vigilando en ella, armados con una ametralladora y un subfusil. Por la noche tienen a su disposición un reflector de luz que alcanza sin problemas hasta la mitad del campo.

B. Barracones de Prisioneros: Aquí es donde duermen y son encerrados los prisioneros. Cada barracón tiene capacidad para unas 20 personas, pero hubo momentos en los que llegaron a estar hacinados 30 ó 35 personas. Normalmente los prisioneros eran separados por nacionalidades, pero en casos excepcionales (exceso de prisioneros) podían mezclarlos poniendo juntos a personas que hablara el mismo idioma (como es el caso de los británicos y de los estadounidenses). El suelo de los barracones está elevado unos 50 centímetros del suelo, pero en el exterior hay una serie de trampillas para poder inspeccionar el bajo suelo.

C. Celdas de Confinamiento Solitario: Esta es una construcción de hormigón semienterrada a la que se accede a través de una puerta metálica y bajando una serie de escalones. Está dividido en pequeñas celdas a las que sólo les entra la luz por una pequeña rendija en la parte superior de la pared. En ellas eran encerrados aquellos prisioneros que habían intentado escapar o que de alguna otra forma se habían saltado las normas del campo.

D. Campo de Ejercicios: En este espacio rodeado de vallas metálicas era donde los prisioneros pasaban la mayor parte de su tiempo. Organizaban partidos o carreras o, simplemente paseaban. La puerta que comunicaba los barracones con el campo de ejercicios estaba abierta durante el día, aunque solía haber una pareja de soldados vigilando en ella, y cerrada durante la noche.

E. Cocina: Esta es la cocina del campo. Aquí se prepara la comida tanto de los soldados alemanes como de los prisioneros.

F. Comedor: Este comedor está destinado a los soldados y oficiales alemanes. Para servir la comida a los prisioneros se saca una mesa y una gran cacerola con la comida y se sirve a la puerta. Los prisioneros pueden comer en sus barracones o en el patio.

G. Almacén: Los soldados alemanes guardaban en esta habitación sus petates, así como munición y armas.

H. Barracón: Este es el dormitorio de los soldados alemanes.

I. Dormitorio Suboficial: Este es el cuarto del Sargento Mayor del campo.

J. Sala Reuniones: Esta sala es usada por los oficiales y suboficiales para sus reuniones. En ellas, además de preparar la rutina del campo, también preparan los planes para capturar a los prisioneros evadidos.

K. Despacho del Oficial: Aquí es donde el comandante del campo atiende los asuntos del día.

L. Despacho ayudante: En este cuarto es donde el ayudante del comandante, por lo general un teniente, realiza su trabajo.

M. Archivo: Aquí se guardan todos los papeles oficiales del campo. Su organización está a cargo de los tres ayudantes.

N. Oficina de Recepción: Este es el despacho del sargento mayor del campo. Aquí es donde los prisioneros serán recibidos cuando lleguen por primera vez al campo y donde se les explicará cuales son las normas a cumplir en el mismo.

CAMPO RICHARD

No hubo muchos campos de prisioneros en Gran Bretaña. Los británicos creían, tal vez con razón, que la presencia de prisioneros en su país era una obligación añadida a sus soldados, por otra parte muy atareados. Además, la población civil no veía muy bien la presencia de soldados alemanes cerca de sus casas. Por ello, el ejército inglés deportaba a los prisioneros a los territorios de ultramar, islas en el mar del norte, Canadá o incluso hasta el Pacífico. La presencia de soldados alemanes en los barcos que hacían la ruta del Atlántico era, de alguna forma, un escudo contra la actividad submarina. Por todo esto, los campos en Gran Bretaña eran considerados internamientos provisionales o de paso hacia los definitivos campos más allá de las islas. Esto hacía que los intentos de fuga fueran precipitados y sin preparación y que el número de capturas de prisioneros evadidos fuera muy alto. El campo Richard fue uno de estos campos.

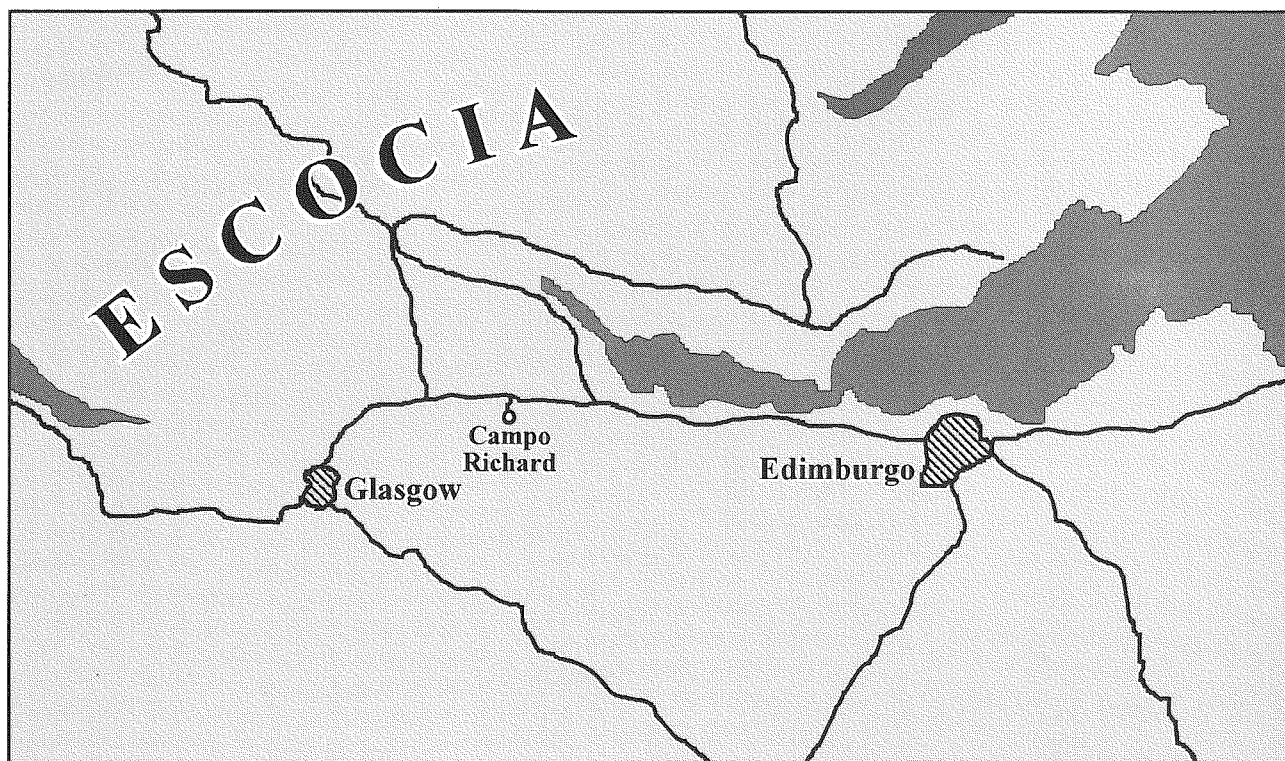
DESCRIPCIÓN DEL CAMPO

El campo Richard consta de un edificio de una altura en forma de L. Todo el edificio tiene un tejado a dos aguas, excepto la puerta del campo, que tiene una terraza (a la que se accede desde los barracones

de los soldados) desde la cual se divisa todo el interior del campo y la carretera que se aproxima a él. Todas las ventanas que dan al exterior tienen rejas y se cierran por dentro, mientras que las ventanas que dan al interior no las tienen. Mientras no se indique lo contrario, las puertas son de madera.

El resto del campo está rodeado por una alambrada doble coronada por alambre de espino. Tiene 3 metros de altura en ambos lados. A cualquier hora del día o de la noche patrullarán 3 soldados con un perro cada uno por entre ambas vallas, invirtiendo unos 15 minutos en dar una vuelta completa. Los perros están entrenados para atacar a cualquier persona que no lleve uniforme dentro de ambas vallas. Ladrarán a cualquier prisionero que se acerque a la valla, pero no atenderán a los ruidos o movimientos que pudieran venir del exterior (esto es así, porque si no, los perros se pasarían el día persiguiendo a la abundante fauna de la zona).

I. Barracones de Prisioneros: Aquí es donde los prisioneros duermen. En la sala grande es donde se alojan los soldados y los suboficiales. La sala pequeña está reservada para los oficiales. La construcción es de madera, no tiene ventanas y el tejado deja mucho que desear en invierno. Para evitar humedades el piso está elevado unos 45 centímetros del suelo. Este hueco es perfectamente visible desde el exterior.



Campo Richard: Localización del campo

II. Letrinas: Estos son los aseos usados por los prisioneros. Toda la construcción es de madera y no tiene techo. Desde la torre de vigilancia más cercana se ve perfectamente el interior.

III. Torre de vigilancia: Están elevadas 9 metros por encima del suelo. Apoyadas sobre cuatro patas de madera se accede a ellas a través de una escalerilla de mano. Siempre habrá dos soldados en ella armados con fusiles. Hay un reflector que se puede utilizar por la noche, pero debido a su excesivo gasto y al riesgo de bombardeo enemigo, se mantienen apagados y se encienden esporádicamente o cuando se sospecha un intento de fuga.

IV. Patio: Este es el patio del campo. No está permitido que los prisioneros estén en el patio fuera de sus barracones, excepto para trasladarse a las letrinas, al comedor, o al campo de ejercicios.

V. Campo de Ejercicios: Aquí es donde los prisioneros pasan la mayor parte del tiempo. Disponen de materiales para hacer deporte o para entretenerse. Sólo puede entrarse a través de las puertas. Cuando estas puertas se abren cubren completamente el hueco entre ambas vallas, evitando que los perros ataquen a los prisioneros. Mientras los prisioneros estén en el campo de ejercicios, habrá siempre una pareja de soldados que permitirán o no la salida a las letrinas.

VI. Barracón: En esta sala duermen los soldados

encargados de la vigilancia del perímetro exterior, así como del cuidado de los perros y del acceso desde el exterior del recinto.

VII. Dormitorio Suboficial: Aquí duerme el sargento responsable de los soldados encargados de la vigilancia del perímetro exterior.

VIII. Sala de Estar: Pensada para el descanso de los soldados.

IX. Barracón: En esta sala duermen los soldados encargados de la vigilancia interior del campo.

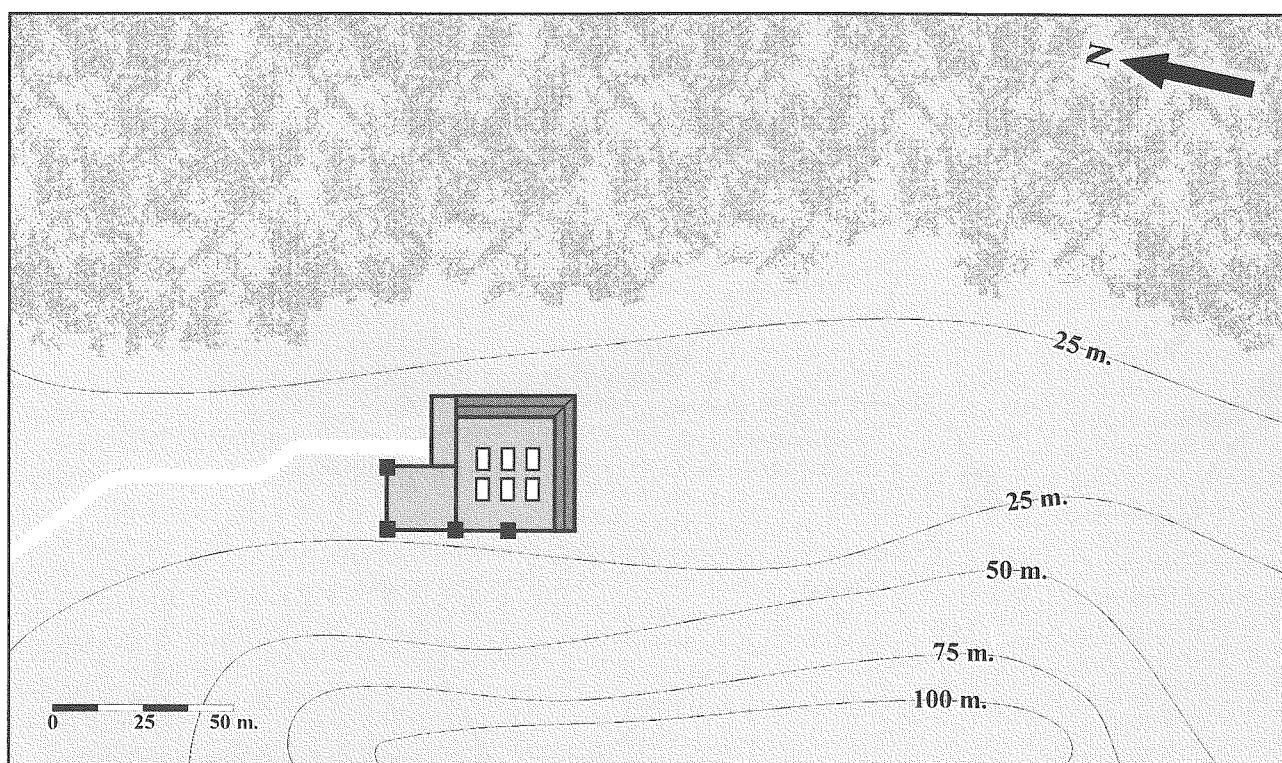
X. Dormitorio Suboficial: Aquí duerme el sargento responsable de los soldados encargados de la vigilancia interior del campo.

XI. Sala de Estar: Pensada para el descanso de los soldados.

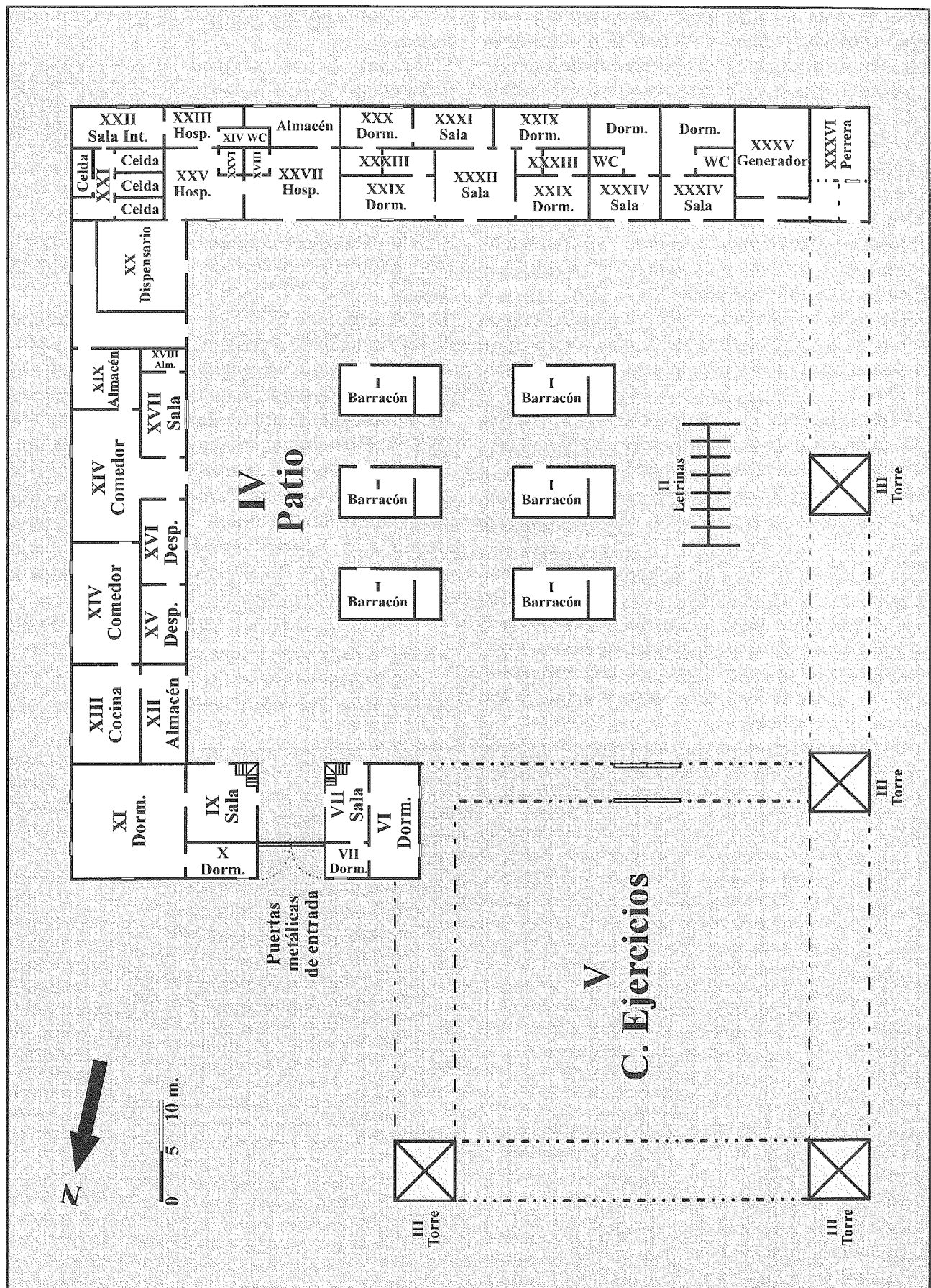
XII. Almacén: Aquí se guardan los distintos alimentos destinados para la cocina.

XIII. Cocina: En este cuarto se prepara tanto la comida para los prisioneros, como la comida para los soldados y oficiales británicos.

XIV. Comedor: Uno de estos cuartos está reservado para la comida de los soldados (el más cercano a la cocina) y el otro para la de los prisioneros. En la época en la que el campo estuvo lleno de prisioneros (durante la Batalla de Inglaterra, Agosto de 1940) se llegó a utilizar el segundo comedor para albergar a los prisioneros. Los soldados comen en dos turnos, uno antes que los prisioneros y otro después.



Campo Richard: Alrededores del campo



Campo Richard: Plano del campo

Durante la comida, los prisioneros están vigilados constantemente por cinco soldados. Tan sólo se dan dos comidas (al mediodía y por la noche), pero a primera hora de la mañana se sirve un cazo de caldo caliente o similar en el mismo patio.

XV. Oficina Comandante: Esta es la Oficina del comandante del campo de prisioneros. Aquí resuelve todos los asuntos del día.

XVI. Oficina del Ayudante: Esta es la oficina del ayudante, generalmente un teniente, del comandante. Cualquier persona que quiera ver al comandante tiene que pasar por este despacho.

XVII. Sala de Reuniones: Aquí se celebran las reuniones de los responsables del campo. También es utilizada por el Comandante para comer con sus ayudantes.

XVIII. Almacén: Es el archivo donde se guarda toda la información del campo de prisioneros. Tanto la ficha de los soldados como la de los prisioneros.

XIX. Almacén: En este cuarto se guarda material del comedor, como mesas o sillas o algún mueble en desuso.

XX. Dispensario: Aquí serán atendidos los soldados que tengan heridas leves.

XXI. Celdas de Castigo: Aquellos prisioneros que no respeten las normas del campo, que hayan intentado fugarse o los recién llegados, serán encerrados aquí. Ninguna de las celdas tiene ventanas y las puertas son metálicas.

XXII. Sala de Interrogatorios: Esta enorme sala sólo está ocupada con una silla (con correas en los apoyabrazos). Aquí es donde los recién llegados eran interrogados. Las paredes de esta habitación son el doble de gruesas que las restantes del edificio.

XXIII. Almacén: Destinado al equipo de los médicos del campo, así como diverso material sanitario. En una de las esquinas hay una cama para uso del médico militar del campo. Este está asistido por dos ayudantes, naturales de la localidad cercana, y que vienen por la mañana y se van al anochecer, excepto si algo especial se lo impide.

XXIV. Aseo: Para uso del médico y de sus ayudantes.

XXV. Hospital: Los prisioneros que necesiten grandes cuidados médicos permanecerán en esta sala.

XXVI. Aseo: Destinado a los prisioneros enfermos.

XXVII. Hospital: Los soldados que resulten heridos de gravedad serán atendidos en esta sala.

XXVIII. Aseo: Destinado a los soldados enfermos.

XXIX. Dormitorio: Este dormitorio corresponde a uno de los ayudantes del comandante al mando del campo.

XXX. Dormitorio: Pertenece al comandante del campo.

XXXI. Sala: Es una sala de estar para el comandante del campo. Hay una librería con escasos libros, una mesa, un par de sillones y un mueble-bar.

XXXII. Sala de Estar: Usada por los ayudantes del comandante, e incluso por este mismo, en sus momentos de ocio.

XXXIII. Aseo: De cada respectiva habitación.

XXXIV. Habitaciones: Estas habitaciones están reservadas para ser usadas por alguna visita al campo.

XXXV. Generador: En esta sala está el generador Diesel del campo de prisioneros. Toda la electricidad del campo depende del generador. Hay dos generadores conectados, de forma que si uno de ellos se estropea, el otro puede usarse.

XXXVI. Perrera: Aquí es donde duermen o descansan los perros que patrullan por entre las dos alambradas del campo. Alrededor de la puerta hay una valla metálica que separa el cuarto de la puerta para facilitar el acceso sin peligro a la sala. En la valla hay una puerta que usan los soldados para entrar o salir de la perrera.

KAFIGVÖGEL

Kafigvögel es un campo de Alta Seguridad bajo la supervisión de la SS. Su primera dificultad estriba en que los prisioneros no tienen ni idea de dónde se haya ubicado, porque se les venda los ojos cuando se les trae hasta el campo. Tan sólo los prisioneros especiales son traídos hasta Kafigvögel, aquellos que han intentado escapar de otros campos, aquellos que poseen información vital para los alemanes, aquellos que tienen una alta graduación. Las palizas son comunes y arbitrarias y los interrogatorios brutales. Está prohibido hablar con los compañeros; está prohibido dirigirse a los guardias; está prohibido salir del recinto destinado a los prisioneros; está prohibido mirar más allá de las alambradas. Si se duda sobre si algo estará prohibido o no, seguramente lo estará. Pensar qué es lo que no está prohibido, también está prohibido. Pero sobre todas estas duras normas, hay una principal: Cualquier intento de fuga, se castigará con la muerte de todos los compañeros de barracón.

DESCRIPCIÓN DEL CAMPO

Kafigvögel es un campo pequeño en comparación con otros. Su capacidad es de 30 prisioneros y tiene una dotación variable, pero que no supera los

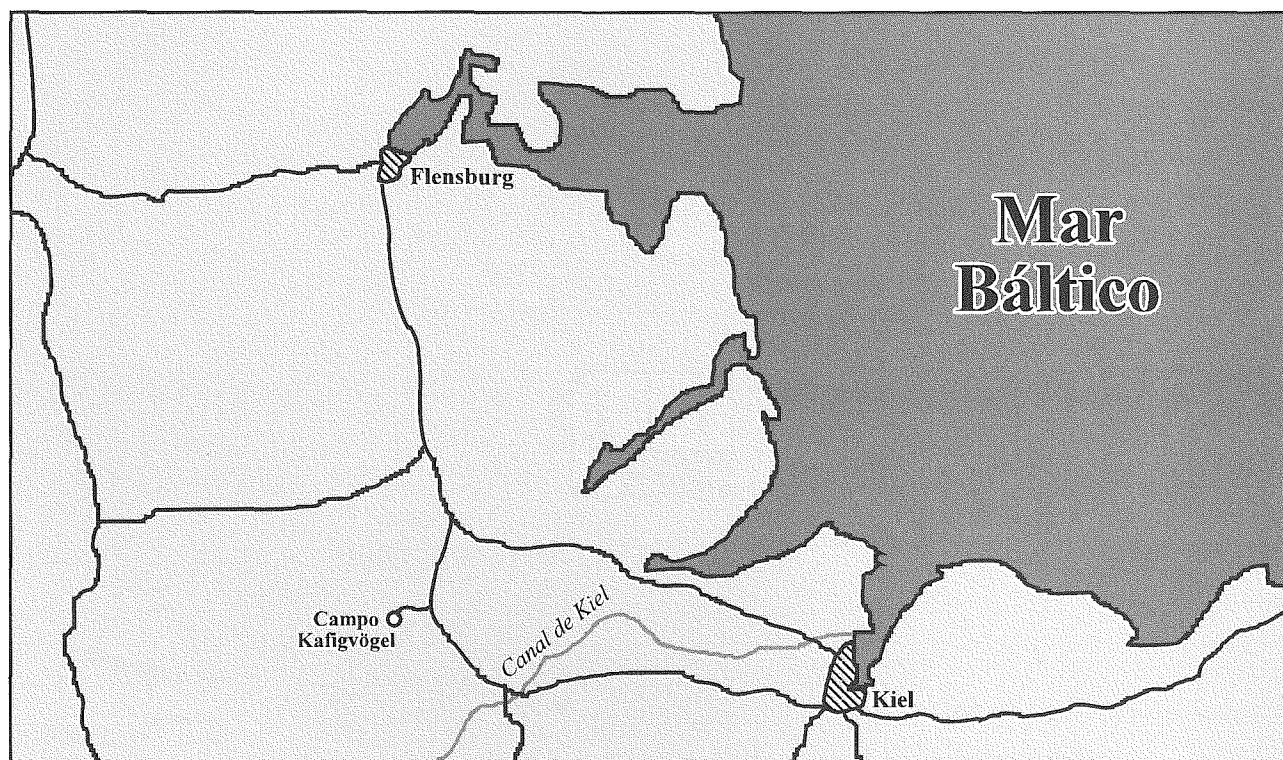
60 soldados. Hace mucho frío por la noche y todo el campo está rodeado de una valla metálica coronada por alambres de espinos de más de 4 metros de altura. Tres altas torres lo custodian y por la noche los perros patrullan junto a los soldados. El Comandante no duerme en el campo, pero todas las mañanas está cuando los prisioneros se levantan y cuando obligan a los prisioneros a entrar en los barracones por la noche, su coche aún no se ha ido.

Los prisioneros estarán acompañados permanentemente por los soldados alemanes: dos por cada barracón de prisioneros. Cualquier infracción será rápidamente penada. Los turnos de cada grupo de soldados son de dos horas, tanto para las torres de vigilancia, como para las patrullas con perros o para los acompañantes de los prisioneros.

a. Valla exterior: Tiene cuatro metros de altura y en la parte superior tiene un alambre de espino.

b. Valla interior: Tiene tres metros de altura y toda su superficie está cubierta de alambre de espino para evitar que nadie pueda trepar por ella.

c. Torres de Vigilancia: Tienen diez metros de altura y se accede a ella a través de una escalerilla adosada a una de sus patas. Siempre habrá en ella dos soldados de guardia con fusiles. Hay un reflector a disposición de la guardia. Esta se cambia cada 2 horas.



Kafigvögel: Localización del campo

d. Valla de los prisioneros: No es una valla propiamente dicha, sino un alambre colocado a unos 30 cm del suelo. Cualquier prisionero que rebase esa línea será abatido por los soldados del campo.

e. Barracones de prisioneros: Pequeñas cabañas de madera, sin suelo, donde escasamente entran tres literas.

f. Duchas: Estas son las duchas del campo. Los prisioneros son obligados a ducharse todos los días, independientemente del frío que haga. La pared de la ducha está llena de pequeños desconchones circulares. Son los restos de anteriores fusilamientos, ya que las duchas se utilizan como paredón. Al otro lado de la pared de las duchas están las letrinas.

g. Celdas de Castigo: Son unos cilindros, de apenas el ancho de una persona y de unos dos metros de profundidad. Tienen una tapa que sólo puede ser abierta desde el exterior. Cualquier soldado encerrado en la celda de castigo perderá 1d10 puntos de moral por cada día que está encerrado. Además, a juicio del director de juego, podrá perder puntos de golpe por la fatiga de estar constantemente de pie.

h. Hospital: Lugar donde son atendidos los prisioneros que hayan sufrido heridas.

i. Perrera: Pequeño cercado de dos metros de alto donde se encierra a los perros cuando no están de guardia. La patrulla consiste en un perro y dos soldados armados uno con fusil y el otro con subfusil.

Siempre habrá cuatro patrullas de guardia recorriendo el perímetro. Tardan 20 minutos en dar la vuelta al campo, es decir, unos 5 minutos por cada lado del perímetro. Los perros sólo atacarán si se les ordena, pero ladrarán en cuanto vean algo sospechoso, ya sea dentro o fuera del campo.

j. Comedor: Es el comedor de los soldados del campo. La comida de los prisioneros se les da en unos boles y la comen a la intemperie.

k. Cocina: Aquí se prepara la comida de los soldados del campo. Los cocineros son los propios soldados.

l. Sala de Interrogatorios: Es la sala donde los prisioneros son interrogados. Las paredes están llenas de instrumentos de tortura y aunque la mayoría de ellos no llegan a usarse nunca, su sola presencia atemoriza lo suficiente a los prisioneros como para sufrir el doble del efecto de un interrogatorio normal.

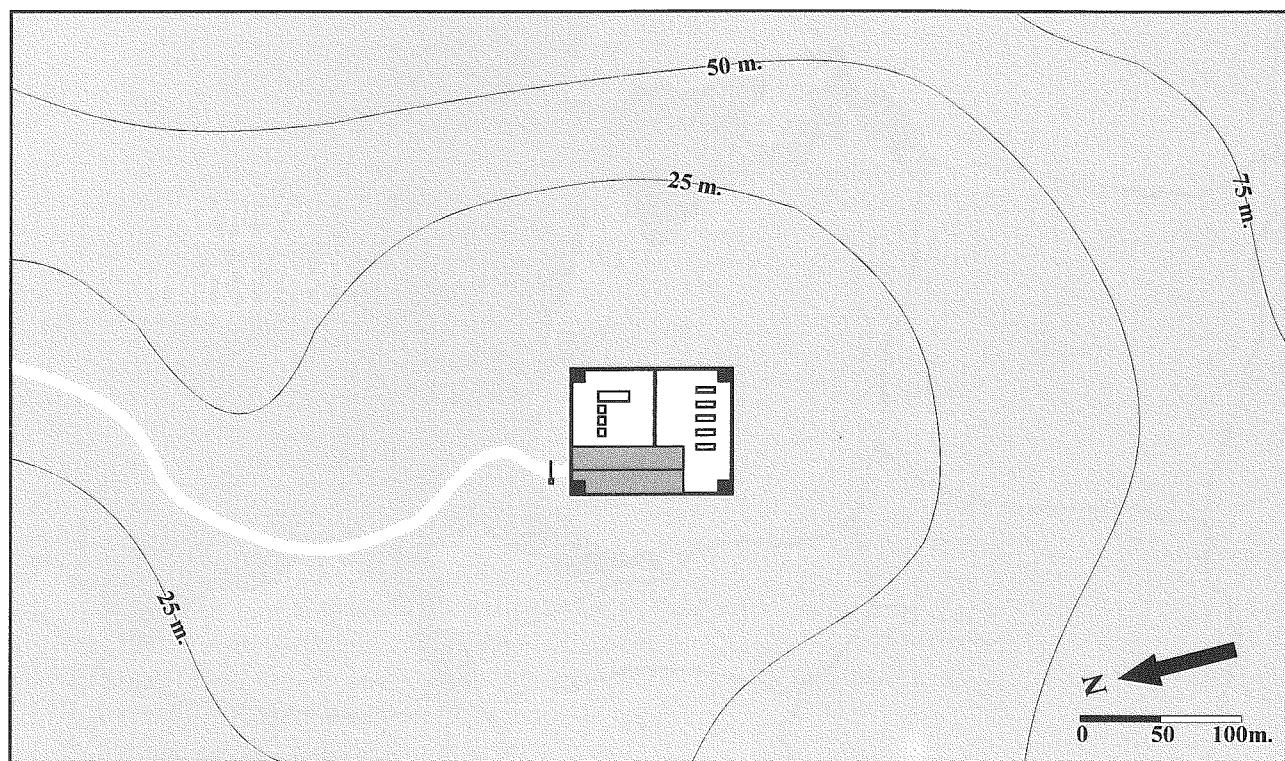
m. Despacho: Aquí es donde el comandante del campo revisa los papeles del día.

n. Aseo: Usado exclusivamente por el comandante.

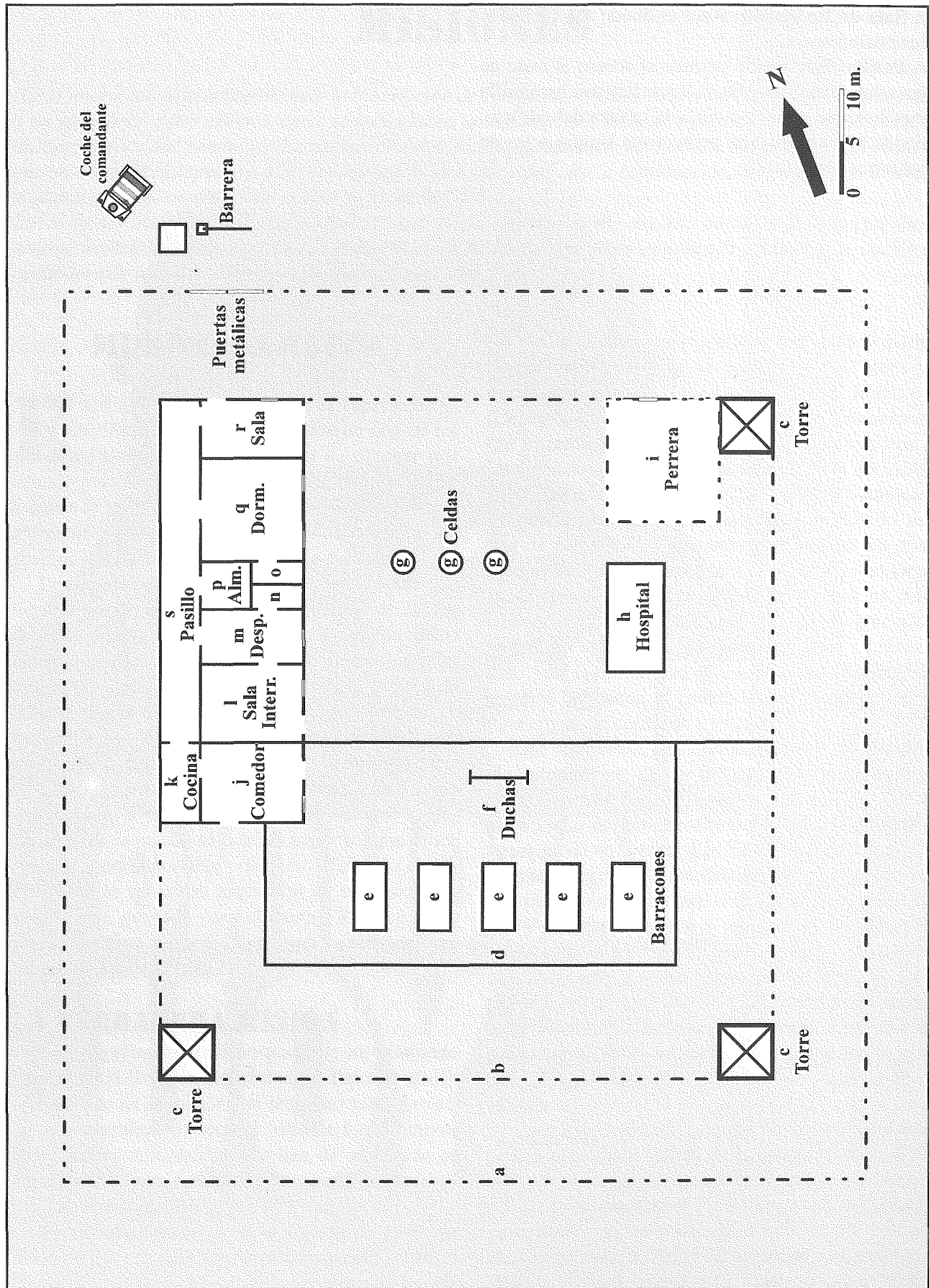
o. Aseo: Es el aseo usado por la compañía a cargo de la vigilancia del campo.

p. Almacén: Archivo-almacén de las cosas necesarias en campo.

q. Barracón: Alojamiento de los soldados del campo.



Kafigvögel: Alrededores del campo



Kafigvögel: Plano del campo

r. Sala de Recepción: Aquí es donde son recibidos los prisioneros.

s. Pasillo: Este pasillo permite el acceso al resto de las salas del edificio. En su inicio hay una escalerilla metálica que permite subir a la terraza del edificio, donde hay una guardia permanente similar a las de las torres de vigilancia.



HE'S
WATCHING
YOU

MISIONES

Hasta ahora, tan sólo te hemos dado la descripción de campos de prisioneros en los cuales puedas encerrar a tus jugadores. Estos campos, como se indicaba en la introducción, están a tu disposición para que puedas utilizarlos para dar continuidad a tus comandos si son capturados por el enemigo. Sin embargo, es posible que no te apetezca esperar a que sean hechos prisioneros y por ello, a continuación, te damos una serie de misiones cuyo eje central es un campo de prisioneros.

Las misiones están ambientadas en uno de los campos anteriormente descrito porque eso hace más fácil centrar los detalles. Pero observarás, como Director de Juego, que no es complicado transponer la acción a cualquiera de los otros campos explicados en este libro.

MISIÓN: GAMBITO

El término gambito en ajedrez representa el sacrificio de una pieza por parte de uno de los jugadores, con la intención de obtener una ventaja posicional, de movimiento o, incluso, llegar a ganar la partida. En esta misión, los jugadores se enfrentarán a la obligación de sacrificar a uno de sus propios compañeros por el beneficio del ejército.

Los jugadores formarán parte de un comando que tiene la misión de rescatar a un oficial de un campo de prisioneros. Todos los miembros del comando deberán recibir su entrenamiento de forma independiente y nunca lo realizarán en común (esto sólo debería bastar para hacerles sospechar). Además, a los comandos se les deberá instruir sobre cómo cortarse el pelo, dejarse bigote o barba, la forma de vestir e, incluso, a alguno se le hará alguna marca como una cicatriz, un tatuaje, etc. (también bastante sospechoso) y de la misión sólo se les explicará que deben rescatar a un importante prisionero. Tan sólo el oficial sabrá la verdadera naturaleza de su misión. La acción está pensada para el campo Richard, pero puede jugarse perfectamente en cualquier otro campo de los descritos.

LA VERDADERA MISIÓN

Los jugadores formarán parte de un comando alemán de la División Brandeburgo. Tan sólo el oficial a cargo de la misión (un teniente) sabrá la verdadera naturaleza de esta, el resto de los miembros de la unidad sólo sabrán que han de internarse en Gran Bretaña para rescatar de un campo de prisioneros a un alto oficial alemán.

La semana pasada, el 7 de Agosto de 1940, un avión de la Luftwaffe fue derribado cuando sobrevolaba el Canal de la Mancha muy cerca de la costa inglesa. En ese avión viajaban una serie de altos

mandos de la inteligencia alemana que estaba haciendo un reconocimiento aéreo de la costa enemiga necesario para la Operación "León Marino" (Desembarco alemán en Gran Bretaña). Los aviones que informaron del derribo del avión comunicaron a Inteligencia que una persona sobrevivió al accidente y que fue recogida por las lanchas costeras británicas. Es posible que la persona que ha sobrevivido sea uno de los oficiales alemanes conocedores en gran medida del plan de desembarco. Los espías en Gran Bretaña han informado que el prisionero ha sido trasladado al Campo Richard, aunque, desgraciadamente, no han podido dar informes sobre su identidad. Ante la posibilidad de que no resista los interrogatorios británicos, el Estado Mayor ha creído oportuno enviar un comando a rescatarlo.

Los miembros del comando serán reclutados obligatoriamente de sus unidades (no se les dará la posibilidad de negarse a servir a la patria). Todos ellos están duramente entrenados y son soldados veteranos en otras guerras (no recibirán el entrenamiento como Comandos, pero le puedes dar 100 puntos extras durante la creación de su personaje). Y a todos, excepto al teniente al mando de la operación, se les transformará el rostro (por ejemplo: se les hará una cicatriz en la mejilla, se les partirá el tabique nasal, se les obligará a dejarse barba, etc.). El objetivo de estas transformaciones, que el personaje no sabrá, es hacer a los comandos lo más parecidos posibles a los oficiales que viajaban en el avión.

La misión, que como ya se ha dicho sólo conocerá el teniente al mando de la unidad, consistirá en alcanzar un campo de prisioneros situado en Escocia a unos 40 kilómetros de Edimburgo; infiltrarse en el campo sin ser descubiertos; rescatar al oficial alemán prisionero; dejar en su lugar para cubrir la retirada a aquel miembro del comando cuyo rostro se ha transformado para que se parezca a él; y, por

último, salir de Gran Bretaña. La misión deberá realizarse con la mayor rapidez posible ya que los británicos pueden conseguir que el prisionero confiese.

LA SITUACIÓN INTERNACIONAL

En Agosto de 1940, los Alemanes habían vencido a todas las potencias enemigas a las que se habían enfrentado y además lo habían hecho con contundencia. Polonia había caído en una semana, Dinamarca en 24 horas, Noruega en algo más de tres semanas, los Países Bajos en otra semana y Francia en 15 días. La moral alemana estaba muy alta (todos los jugadores tendrán 20 puntos más de moral) y pensaban que la rendición británica sería cuestión de pocos días. Por el otro lado, los británicos se habían quedado solos en la lucha contra los alemanes. Todos sus aliados habían caído y Estados Unidos se había encerrado todavía más en la neutralidad. La población civil esperaba el desembarco alemán de un momento a otro y los políticos británicos ya estaban haciendo los preparativos para trasladar el gobierno hasta Canadá. Las famosas palabras de Churchill: *"Lucharemos en Francia; lucharemos en mares y océanos; lucharemos con creciente confianza y creciente fuerza en el aire; defenderemos nuestra isla, cueste lo que cueste; lucharemos en la playa; lucharemos en los aeródromos; lucharemos en los campos y en las calles; lucharemos en las montañas..."* eran sólo eso, palabras.

LOS HECHOS

Reclutamiento: A cada miembro de la unidad, excepto el Teniente, vendrán a buscarle tres personas al cuartel donde esté destinado. Los tres son miembros de la SS, uno de ellos será el teniente, mientras que los otros dos irán vestidos con largas gabardinas negras de cuero y con los símbolos de las calaveras en las solapas. Guardarán silencio durante todo el viaje. Si el personaje anuncia que no está dispuesto a acompañarles en la misión, los dos hombres sonreirán, y le pasarán una carta en la que se anuncia oficialmente a la madre del personaje (o a cualquier otro familiar cercano) el fallecimiento en acto de servicio del soldado. Dicho anuncio estará firmado y completamente en regla.

Partida: La unidad de comandos estará lista para partir el 15 de Agosto de 1940, un día después del comienzo de la Batalla de Inglaterra. El día anterior los personajes se habrán reunido en una sala de conferencias donde se les habrá explicado la misión. Esa será la primera vez que vean a sus compañeros

de viaje. La forma de infiltrarse en Gran Bretaña queda a disposición de los jugadores. El Alto Estado Mayor sólo podrá disponer para ellos de un submarino o de un avión además del equipo habitual. Cualquier otro medio no estará disponible.

Los comandos podrán solicitar cualquier tipo de material individual, desde uniformes británicos hasta armamento de esa nacionalidad, ya que la intendencia alemana dispone de mucho material capturado en Dunquerque. Debido al poco tiempo disponible no podrá suministrarse a los personajes equipo raro (lanzagranadas ligero de construcción especial, paracaídas de descenso controlado, silenciador para el subfusil, etc.) ni apoyo logístico (un bombardeo de alfombra en la cota 621, un desembarco simulado con 50.000 soldados en el área de Dover o cualquier cosa parecida). Podrán disponer de un equipo de radio y de todo el armamento o explosivo que puedan cargar, pero un teniente "inteligente" preferiría que, ya que va a traicionar a un miembro del grupo, estos no vayan muy armados. No hay ninguna posibilidad de que el Alto Mando transporte un vehículo para ellos a las Islas Británicas.

En Gran Bretaña: Durante la época que nos ocupa, existía en la Islas Británicas una enorme paranoia sobre la posible invasión alemana. Miles de personas, veteranos de la Primera Guerra Mundial, se alistaron voluntarios en el ejército en una unidad de vigilancia conocida como la "Home Guard". La misión de esta unidad era vigilar los cielos y las costas y avisar de cualquier cosa extraña que descubrieran. Desgraciadamente, muchos de los miembros de esta pintoresca unidad, veteranos en muchos combates, preferían descubrir primero cual era el origen de la cosa extraña y, después de repelerla, avisar a la autoridad. No se sabe con seguridad cual hubiera sido la utilidad real de estas unidades en caso de haberse producido la invasión alemana, pero lo que sí es cierto, es que muchas unidades de comandos alemanes se vieron sorprendidos por estos veteranos soldados. Y aunque su capacidad de combate no era muy alta, eliminaban cualquier sorpresa que el comando hubiera querido poseer. Tanto si saltan en paracaídas, como si desembarcan, la unidad se verá sorprendida por un miembro de la Home Guard que les apuntará con un viejo mosquetón. Cualquier triquiñuela bastará para despistarle y reducirle, pero si llega a disparar, otros cuatro miembros del Home Guard aparecerán por la zona y a los cinco minutos aparecerá una patrulla de ocho soldados.

Aún no existía en Gran Bretaña una red organizada de controles y de vigilancia interior y por ello la

unidad de comandos podrá moverse por carretera con relativa seguridad. Los bombardeos obligaron a mucha gente a desplazarse de las grandes ciudades a los pueblos y el esfuerzo industrial exigido hizo que los trabajadores se trasladaran a las fábricas aeronáuticas y por ello nadie se extrañará al ver a una serie de personas trasladándose por la carretera. Los jugadores podrán sortear cualquier control con un poco de astucia.

En el campo de prisioneros: Si los personajes consiguen llegar al campo, podrán observarlo desde la colina cercana a él. La guardia no espera ningún ataque desde el exterior (excepto si los personajes para acercarse al campo han ido dejando el camino sembrado de muertos) y por ello no vigila la colina ni los alrededores del campo. Desde el exterior del campo y tras un día de observación, los jugadores podrán descubrir:

- a) que las guardias se cambian cada cuatro horas.
- b) que los prisioneros pasan la mayor parte del tiempo en el campo de ejercicios.
- c) que entre los prisioneros no se ve a nadie como el que han ido a buscar, lo cual quiere decir, si los informes de la inteligencia son correctos, que el prisionero no se encuentra en el campo.
- d) que por las mañanas, aproximadamente a las 8:00, entra un camión en el recinto del campo y descarga diverso material (sacos llenos hasta casi reventar y cajas repletas de botes) a través de la puerta del almacén junto a la cocina. Aunque los jugadores no sabrán que esa es la despensa y que al lado está la cocina. Del camión bajan dos personas que se internan por una de las puertas del campo. Aunque los comandos no lo sabrán, son los ayudantes del médico del campo.
- e) que por las noches, aproximadamente a las 19:00, viene un camión cargado de basura y los soldados echan encima de él muchas, voluminosas y pesadas bolsas. Y que en él se van dos personas. Aunque los comandos no lo sabrán, son los ayudantes del médico del campo. Se necesitará superar un chequeo muy difícil de descubrir para averiguar que los dos hombres que se van son los mismos que entraron por la mañana.
- f) los prisioneros entran dos veces al día en la puerta del comedor, aunque los jugadores no sabrán que lo es hasta que no lo deduzcan o se acerquen a verlo.
- g) que los británicos, tras sus horas de guardia, desaparecen tras las puertas de los barracones, aunque los jugadores no sabrán que son los barracones.
- h) que los barracones centrales es donde duermen los prisioneros.

i) que la puerta que está entre las dos alambradas es por donde entran y salen los perros.

j) que en el resto de las puertas entran muy esporádicamente los británicos y que en dos (las que corresponden a las salas XXXIV) no entra nadie.

LA GUARNICIÓN BRITÁNICA

En el campo hay 39 soldados británicos, 6 sargentos, 3 tenientes y un comandante. Todos ellos pertenecen al ejército desde hace algún tiempo, aunque ninguno ha tenido la oportunidad de enfrentarse a soldados alemanes. Cada trece soldados está a las órdenes de un teniente y 2 sargentos, formando lo que los británicos denominan "grupo de vigilancia". Cada grupo tiene asignados dos periodos de cuatro horas alternos en los puestos de vigilancia del perímetro (torres, terraza y valla) y otros dos periodos de cuatro horas en las tareas del campo y en la vigilancia de los prisioneros en el interior del campo. Las otras ocho horas, los soldados tienen tiempo libre, que aprovechan, preferentemente, para dormir. El siguiente cuadro te dará una idea de cómo se organizan los turnos y los grupos.

	GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3
06:00 a 10:00	V. Perímetro	V. Interior	Descanso
10:00 a 14:00	V. Interior	V. Perímetro	Descanso
14:00 a 18:00	V. Perímetro	Descanso	V. Interior
18:00 a 22:00	V. Interior	Descanso	V. Perímetro
22:00 a 2:00	Descanso	V. Perímetro	V. Interior
02:00 a 6:00	Descanso	V. Interior	V. Perímetro

Vigilancia del Perímetro: Habrá siempre dos soldados en cada torreta, más otros dos en la terraza del edificio que da entrada al campo. Otros tres soldados patrullarán con un perro cada uno por la valla.

Vigilancia Interior: Los soldados acompañarán a los prisioneros del patio al patio de ejercicios. Mientras permanezcan en este último habrá siempre dos soldados y un sargento en la puerta de la valla. Un soldado acompañará siempre a los prisioneros que quieran ir a las letrinas. Habrá siempre otros dos soldados en la puerta de entrada del campo. El resto de los soldados del grupo estarán dedicados a tareas de vigilancia paseando entre los prisioneros, haciendo registros de los barracones, limpiando o manteniendo el campo. Algunos sargentos aprovechan estos periodos para dar descanso a alguno de sus hombres.

Descanso: Durante este periodo los soldados permanecerán en sus barracones.

LOS PRISIONEROS

En el momento de la llegada de los comandos alemanes, el campo estará ocupado por unos cincuenta prisioneros, de los cuales unos treinta serán pilotos de caza y los otros tripulaciones de bombarderos. El horario por el que se rigen los prisioneros es el siguiente:

7:00 Diana. Los soldados encargados de la vigilancia interior entran en los barracones y despiertan a los prisioneros con gritos, amenazas y alguna que otra burla. Algunos prisioneros, los más aseados, se dirigen a las duchas.

7:30 Desayuno. Algunos soldados de la vigilancia sacan de la cocina unas enormes perolas con caldo, leche caliente o té, según el día. La bebida suele ir acompañada del pan sobrante del día anterior tostado un poco al horno. Los domingos se les da bollería.

8:00 Revista. Los prisioneros forman en el patio y el teniente encargado de la vigilancia interior pasa lista de los prisioneros presentes en el campo. En ningún momento nombrará al prisionero especial recluido en otra parte del campo. También pasará a los barracones para vigilar su limpieza. En esta tarea le acompañará uno de los prisioneros (el prisionero de graduación más alta y que hace las veces de oficial de los prisioneros).

8:30 Ejercicio. Los prisioneros son conducidos al campo de ejercicios donde pasarán la mañana.

12:30 Revista. Los prisioneros forman en el patio y el teniente encargado de la vigilancia interior pasa lista de los prisioneros presentes en el campo.

13:00 Comida. Los prisioneros son conducidos al comedor.

13:45 Ejercicio. Los prisioneros son llevados al campo de ejercicios donde pasan el resto de la tarde.

19:30 Revista. Los prisioneros forman en el patio y el teniente encargado de la vigilancia interior pasa lista de los prisioneros presentes en el campo.

20:00 Cena. Los prisioneros son llevados al comedor.

21:00 Toque de Queda. Los prisioneros son conducidos a los barracones donde deberán permanecer hasta la mañana siguiente.

22:30 Silencio. Los soldados encargados de la vigilancia del interior apagan las luces de los barracones. A partir de este momento los prisioneros tienen prohibido hablar o charlar entre ellos.

EL PRISIONERO ESPECIAL

El prisionero al que van buscando los jugadores no se halla en los barracones, ni está mezclado con los otros prisioneros. De hecho, los prisioneros del campo no saben que un alto oficial alemán se halla en él ya que fue traído por la noche y el camión que le trajo no llegó a entrar en el recinto para no delatar su llegada. El prisionero está en las celdas de castigo (XX en la descripción del campo) y el comandante, acompañado por un teniente, le interroga dos veces por día (en la sala XXI). No durará mucho, ya que su estado de salud no es muy bueno. Tres días después de la partida del comando desde Alemania, el 17 de Agosto por la mañana, el prisionero contará todo lo que sabe sobre la operación "León Marino" y después, a la tarde, morirá en su celda debido a la dureza del interrogatorio al que le han sometido. Claro, que los jugadores no sabrán nada de esto y si se entretienen por el camino, podrán perder la oportunidad de llevar a cabo su misión.

MISIÓN: OVERLOAD

Durante los meses anteriores al desembarco de Normandía, recibieron la denominación de *Overload* aquellas personas que tenían conocimiento de los detalles de la operación. Lo más fundamental era que conocían el lugar donde se iba a realizar el desembarco. Si los alemanes hubieran conocido esta información, los sucesos del 6 de Junio de 1944 podrían haber variado drásticamente. En esta partida, los jugadores deberán ayudar a un *Overload* en el castillo de Colditz.

LA MISIÓN

El oficial de mayor graduación de Colditz, James O'Connell, un comandante británico veterano de la Primera Guerra Mundial, capturado en 1941 en el Norte de Africa y con varios intentos de fuga, les comunicará a los personajes, también prisioneros de Colditz, la misión. Desde 1929 hasta 1939 el comandante estuvo destinado en Estados Unidos como agregado militar. Allí trabó amistad con un homólogo estadounidense, amistad que ha perdurado hasta el día de hoy. Hace unos días, el hijo de este amigo fue llevado a Colditz y hace sólo unas horas los alemanes han dejado de interrogarle y le han permitido estar con el resto de los prisioneros. Gracias a esta amistad, James O'Connell ha podido enterarse que el teniente, Eduard Scan, es en realidad un *Overload* que ha sido capturado cuando realizaba una incursión con un grupo de comandos en la zona de Dieppe. El comandante teme que los alemanes puedan terminar por descubrir la condición de *Overload* del hijo de su amigo. Por ello pide a los personajes que ayuden a fugarse al teniente. El comandante teme, también, que alguno de los prisioneros que llegaron con él al campo sea en realidad un infiltrado alemán, aunque el interrogatorio previo a su aceptación no lo ha revelado. La fuga debe realizarse independientemente de cualquier otra que se esté preparando y tan sólo el comandante y el oficial de fugas estarán informados de los preparativos.

En concreto, los personajes deben hacer todo lo posible para que Eduard Scan escape de Colditz. Deben equiparle para poder llegar hasta la líneas Aliadas y evitar que vuelva a ser recapturado. Además el teniente debe escapar solo, ya que una persona sola tiene mucha más posibilidades de pasar inadvertido que un grupo de seis o siete. Cualquier sacrificio realizado para llevar a buen término el objetivo, será muy bien visto por el comandante.

EL TENIENTE EDUARD SCAN

Eduard Scan es un experto en logística del ejército estadounidense. Graduado con honores en la academia, su carrera militar, muy ayudada por su padre, ha sido fulgurante. Llevaba varios meses trabajando en el Cuartel General Aliado y cuando fue detenido realizaba una inspección personal sobre el tipo de terreno y las defensas que los Aliados van a encontrar cuando realicen el desembarco. A todos los efectos, Eduard cree que el desembarco se realizará en Dieppe y que la fecha prevista es a mediados de septiembre, antes del invierno. Es bastante tímido y le costará mucho congeniar con los personajes. Protestará ante el comandante si descubre que se le está dando trato de favor y en el momento de la huida, pedirá a los personajes que le acompañen.

LA SITUACIÓN INTERNACIONAL

Estamos a seis meses del desembarco de Normandía (el 16 de Enero de 1944), aunque en este momento muy poquitas personas conocían éste hecho. La capacidad productiva de los rusos y el bombardeo estratégico que los Aliados Occidentales realizaban, principalmente, sobre el Rhur, obligaba a los alemanes a adoptar una postura conservadora en sus frentes de combate. En el frente del Este los rusos han iniciado una ofensiva tendente a la ruptura del cerco de Leningrado (cosa que conseguirán el 27 de Enero). En Italia, las tropas británicas y estadounidenses se preparan para desembarcar en Anzio y romper así la línea Gustavo que les lleva reteniendo varios meses. Desde hace unos días, la Resistencia Francesa, ahora más coordinada con asesores Aliados, recibe periódicamente suministros y material en su lucha contra las fuerzas de ocupación alemana.

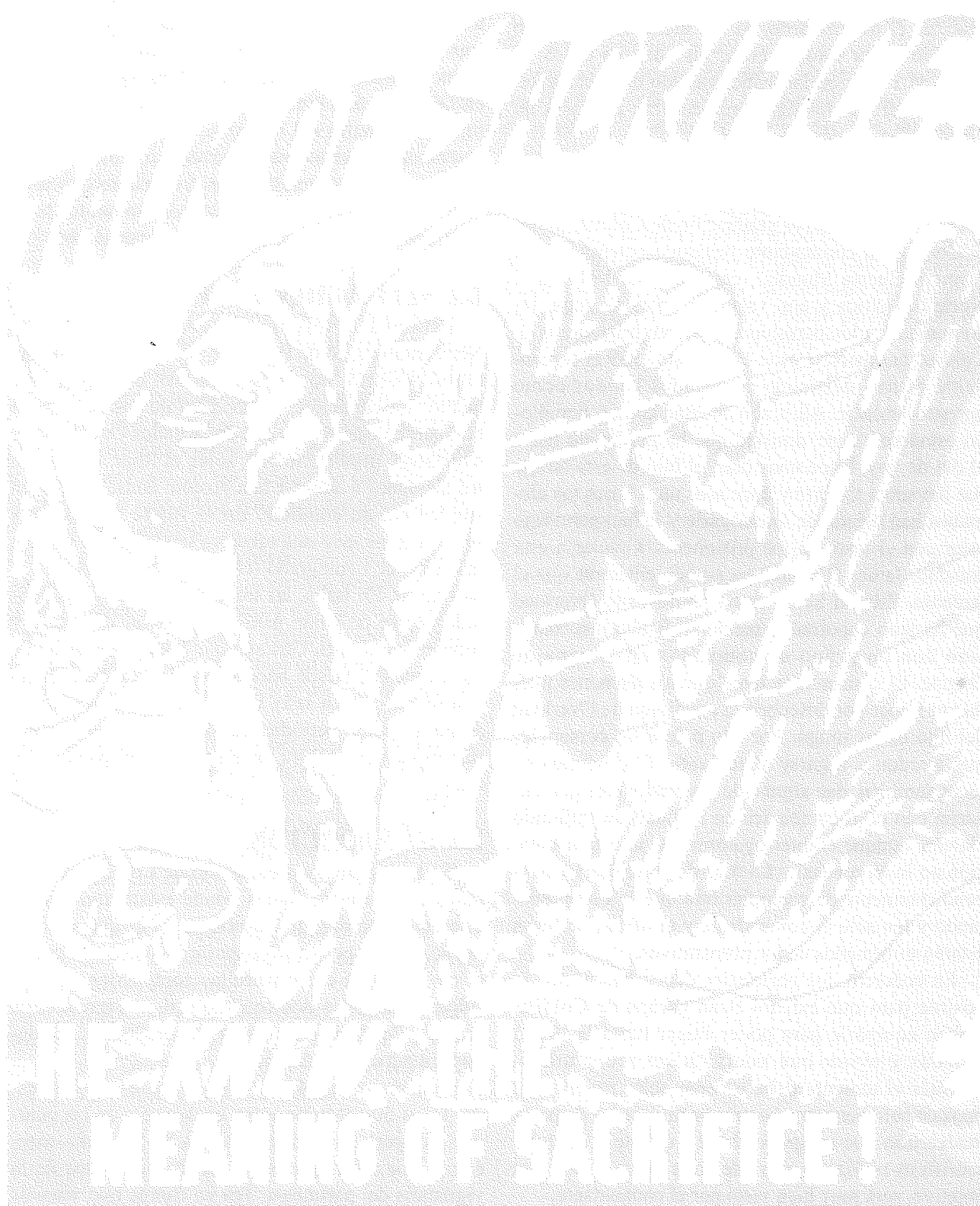
LA GUARNICIÓN ALEMANA

En la descripción del castillo de Colditz en apartados anteriores se indica dónde están situados los diferentes guardias del castillo, tanto de día como de noche. Por el perímetro exterior de Colditz durante el día vigilarán cinco patrullas compuestas por tres soldados armados dos con subfusil y el tercero con un fusil. Por la noche habrá tres patrullas de 2 soldados armados con subfusiles.

El número de soldados en Colditz es muy elevado. Unos 50 soldados están encargados de las guardias del perímetro interior; otros 50 del patio exterior y, por último, unos 30 están encargados de la vigilancia del perímetro. Ten en cuenta que, además

COLDITZ

de los soldados encargados de la guarnición del castillo, otros 300 soldados se encargan de las tareas del Cuartel General instalado en Colditz. Cuando se produzca una fuga, cualquiera de los más de cuatrocientos soldados de Colditz podrá participar en la búsqueda de los fugados.



MISIÓN: SIN SALIDA

En esta misión los personajes interpretaran a una serie de prisioneros aliados en el campo de Kafigvögel. Todos ellos tienen una razón muy especial que les urge a huir del campo, pero Kafigvögel es un campo preparado para sonsacar la información a sus "invitados". Las torturas, las palizas, los trabajos forzados e, incluso, las traiciones de los propios compañeros son habituales en Kafigvögel.

LA SITUACIÓN INTERNACIONAL

Durante el período en el que se desarrolla la historia de esta misión, la guerra ya estaba casi decidida, aunque nadie sabía cuánto duraría. Los Aliados llevaban varios años hostigando con bombardeos aéreos la frágil industria alemana e italiana. La increíble capacidad productiva rusa y estadounidense hacía llegar cada vez más máquinas de guerra al frente. Las exhaustas tropas alemanas habían recibido la orden de aguantar y no retirarse. Los rusos presionaban fuertemente en el Este y los Aliados estaban a la espera de un período de buen tiempo para desembarcar en Francia. En Italia las tropas estadounidenses y británicas habían alcanzado Roma. Aún así, los alemanes no estaban totalmente derrotados. Su ejército aún defendía tenazmente el Este y en Europa Occidental habían levantado miles de kilómetros de fortificaciones en las playas y miles de soldados aguardaban el intento de invasión. En Italia, los alemanes esperaban tras una nueva línea defensiva que prometía ser tan resistente como la de Montecassino. Las bombas volantes caían sobre Londres atemorizando nuevamente a la población civil. El Alto Estado Mayor había puesto sus esperanzas en la fabricación de las armas secretas que profetizaba su propia propaganda (entre las que se encontraba un avión a reacción y una bomba mucho más potente que las que ahora se utilizaban). Los miembros más sensatos de ese Estado Mayor esperaban que se pudiera llegar a una paz negociada como la de 1919.

LOS PERSONAJES

Los jugadores interpretarán el papel de cinco prisioneros rusos en el campo de Kafigvögel. Aunque, como observarás, sus historias pueden adaptarse fácilmente a cualquiera otra nacionalidad existente en el campo: polacos, ingleses o franceses. A continuación se describe la historia de cada uno de los

personajes. Está narrada en segunda persona del singular para que puedas leérsela directamente a los jugadores o para que ellos la lean. Observa que todos los personajes tienen algo que ocultar y que por ello deberás leérselo o darles la nota a cada uno sin que los otros jugadores puedan enterarse.

BORIS INGOV

Naciste en Kalinn, el 22 de Julio de 1919, por lo que tienes 25 años de edad. En la vida civil eras piloto de una línea aérea del Estado. Tras el ataque alemán a tu país en 1941 te alistaste en ejército donde has alcanzado el grado de teniente. Tu número militar es el HHK-34. Desde un principio fuiste destinado a una escuadrilla de bombardero de las Fuerzas Aéreas Rusas pilotando un Ilyushin DB-3F (II-4).

Fuiste enviado a sobrevolar Alemania para determinar el número de Fuerzas Alemanas en la zona donde tu país estaba preparando una gran ofensiva coincidiendo con el desembarco Aliado en Francia. Descubriste que los alemanes tenían una gran reserva móvil en la zona preparada para repeler cualquier ataque y que si tu país atacaba por allí se vería encerrado en una trampa. Desgraciadamente, a tu regreso fuiste alcanzado por el fuego antiaéreo alemán. Sólo tú te salvaste de la tripulación en el difícil aterrizaje y fuiste detenido. Los soldados que te hicieron prisionero metieron tu cabeza en un saco y te ataron las manos a la espalda. Viajaste largo rato en camión, pero recuerdas que una media hora antes de que el camión se detuviera pasaste por encima de un largo puente metálico (las ruedas del vehículo sonaron muy fuerte sobre el enrejado del suelo) y oíste ruidos de tráfico naval. Cuando te quitaron el saco de la cabeza ya estabas en Kafigvögel junto a otros cuatro soldados de tu país a los que no conocías de nada. Había otros tres grupos de cinco soldados de alguna otra nacionalidad.

Sabes que se está preparando el desembarco en Europa y que tu país va a lanzar en breve una gran ofensiva dentro de tres días en el sector central del frente coincidiendo con el desembarco. Has descubierto que los alemanes están esperándola y por tanto tu información puede ser vital para el Alto Mando. También sabes que los alemanes serán capaces de cualquier estratagema con tal de sonsacarte la información que posees.

IGOR STRAG

Naciste en Kharkov (Rusia) el 2 de Diciembre de 1901, por lo que tienes treinta y siete años de edad. Entraste en el ejército tras la purga de Stalin y actualmente has alcanzado el grado de capitán, siendo tu número militar el EAG-24. Tras el ataque alemán a tu país en 1941, entraste a formar parte de las unidades especiales del NKVD y fuiste destinado a Leningrado donde pasaste varios años cercado por las unidades nazis.

Fuiste enviado al norte de Alemania (cerca de Hamburgo) para determinar con exactitud el número de fuerzas navales alemanas en la zona, descubriendo, para tu sorpresa, que grandes fuerzas navales, sobre todo submarinas, se estaban concentrando en la zona de Kiel. Desgraciadamente tu grupo fue descubierto y en el enfrentamiento con las tropas alemanas todos murieron excepto tú, que fuiste hecho prisionero. Te metieron la cabeza en un saco y ataron tus manos a la espalda y tras un largo viaje en camión llegaste al campo Kafigvögel. Cuando te quitaron el saco de la cabeza, había otros cuatro rusos junto a ti a los que no conocías de nada. Viste otros soldados (quince) en otros tres grupos.

Sabes que se está preparando en desembarco en Europa y crees que la información que descubriste en Kiel puede ser de vital importancia. No sabes porqué, pero los jefes de tu unidad te apremiaron para que regresaras antes de una fecha al Cuartel General del NKVD en Riga; esa fecha se cumple dentro de tres días. También sabes que los alemanes son capaces de cualquier cosa con tal de sonsacarte la información que posees.

MIJAIL LEV

Naciste en Novgorod (Unión Soviética) el 1 de Abril de 1918, por lo que tienes 26 años de edad. Ingresaste en el ejército antes de la Segunda Guerra Mundial y has alcanzado el grado de teniente, siendo tu número militar el MMD-37. Estabas destinado en Stalingrado durante el ataque del ejército alemán y continuaste con el ejército sur durante las ofensivas posteriores. En una de las refriegas del combate capturaste una documentación que informaba a los altos oficiales alemanes de la creación de un campo especial para prisioneros con información valiosa (por ejemplo: la fecha del desembarco Aliado en Francia). El informe no decía donde estaba el campo, pero el Alto Mando consideró de vital importancia su localización. Así se realizaron varias misiones aéreas para su localización y posterior bombardeo. Gracias a tu participación en el encuentro de los informes, que te valió una mención especial del Alto Estado Mayor, conseguiste que te dejarán viajar en una de las misiones aéreas de reconocimiento.

Tu avión no localizó el campo, pero fue derribado por los antiaéreos alemanes en su regreso. Los alemanes te detuvieron (no sabes qué sucedió con el resto de la tripulación del avión), metieron tu cabeza en un saco y te ataron las manos a la espalda. Viajaste en un camión y si tu orientación no falla, fuiste casi todo el rato hacia el Oeste. Finalmente, tras no más de media hora de viaje, llegaste al campo Kafigvögel. Cuando te quitaron el saco de la cabeza, había otros cuatro rusos junto a ti a los que no conocías de nada. Viste otros soldados (quince) en otros tres grupos.

Sabes que el campo va a ser bombardeado despiadadamente dentro de tres días y que tus posibilidades de sobrevivir al bombardero o a la posterior venganza de los alemanes son muy bajas. También sabes que los alemanes son capaces de cualquier estrategia con tal de sonsacarte todo lo que sabes.

WLADIMIR BREKOV

Naciste en Moscú (Rusia) el 10 de Octubre de 1900, por lo que tienes 44 años de edad. Participaste en la Primera Guerra Mundial como soldado de tropa y colaboraste activamente en la revolución bolchevique contra la monarquía de los zares. Eso permitió que continuaras tu carrera militar. La purga de Stalin no te alcanzó ya que estabas en puestos bajos del escalafón militar, pero te permitió alcanzar el grado de comandante que ahora ostentas. Tu número militar es el AHG-22. Tras el ataque alemán a la Unión Soviética, fuiste asignado al Estado Mayor de la Zona Central (Moscú) y desde allí participaste activamente en todas las operaciones militares que se desarrollaron. Ultimamente preparaste una ofensiva que coincidiera con el desembarco Aliado en el norte de Europa (previsto para el 6 de Junio).

En una misión de reconocimiento sobre la Polonia ocupada el avión en el que viajabas fue derribado por el fuego antiaéreo. Detenido por los alemanes fuiste trasladado a un campo de prisioneros cercano. Intentaste evitar que reconocieran tu rango, pero debieron hacerlo. Una noche los soldados te sacaron del barracón, metieron tu cabeza en un saco y te ataron las manos a la espalda ¡Por un momento pensaste que te iban a fusilar! Hiciste un largo viaje en avión y de él te metieron directamente en un camión (según tus cálculos al atardecer) y tras un corto recorrido donde el sol calentaba la parte trasera del vehículo llegaste al campo Kafigvögel. Cuando te quitaron el saco de la cabeza, había otros cuatro rusos junto a ti a los que no conocías de nada. Viste otros soldados (quince) en otros tres grupos.

Sabes que el desembarco Aliado es dentro de tres días y que los alemanes serán capaces de cualquier estratagema para sonsacarte esta información. Sabes que la mejor forma de no sucumbir al interrogatorio es que no te lo hagan.

ALEXANDER STEV

Pareces un ruso y, a todos los efectos, tus compañeros creen que lo eres. La realidad es bien distinta: ¡Eres un alemán infiltrado como un prisionero! La siguiente información ha sido preparada por el Alto Estado Mayor Alemán para que se la sueltes a tus compañeros en caso de que te la pregunten o cuando creas necesario. ¡Ten cuidado!, un exceso de información puede ser sospechoso.

“Naciste en Vulga (Siberia, Unión Soviética) el 27 de Enero de 1918, por lo que tienes 26 años de edad. Pertenecías al ejército antes de estallar la guerra y ostentas el rango de teniente. Tu número militar es el MDM-83. Perteneces al Estado Mayor del Ejército Norte, pero ansioso de más acción, te enrolaste en una misión de reconocimiento naval en el Mar Báltico. Tu barco fue torpedeado por un submarino. Fuiste recogido del mar por el propio submarino y llevado a Alemania donde te encerraron en un campo. Tras fugarte de diversos campos has sido trasladado a Kafigvögel. Cuando te quitaron el saco de la cabeza (te habían traído con él en la cabeza y con las manos atadas a la espalda) estabas junto a tus cuatro compañeros prisioneros. Había otros tres grupos en el campo. Cuando te trajeron oíste al conductor del camión hablar con alguien en un idioma parecido al alemán, pero que no lo era. Tu estancia en los campos, casi más de un año, te ha permitido aprender alemán.”

Tu misión consiste en sacar toda la información que puedas de los cuatro prisioneros con los que compartes barracón o, aunque esto es más difícil, de los barracones de las otras nacionalidades. Tan sólo dos personas en el campo saben que eres alemán: el cocinero y el comandante del campo; todos los demás te tratarán como un prisionero más y no podrás acudir en su ayuda si te encuentras en apuros. Deberás buscar la forma de comunicarte con alguno de los dos y pasar tu información, pero ten cuidado, un exceso de “notitas” al Director de Juego hará que los otros jugadores empiecen a sospechar.

Los prisioneros no tienen porqué desconfiar de ti, pero tu tampoco te fíes. SUERTE...

NOTAS SOBRE LOS PERSONAJES

Como ya habrás observado todos los personajes, excepto tal vez el traidor, tienen buenos motivos para intentar escapar del campo antes de tres días. Para todos ellos, por una u otra razón, esa fecha es muy importante. Como Director de Juego tienes que conseguir que se obsesionen con salir antes de esa fecha y que tengan siempre en mente que tan sólo les queda ese tiempo. Para ayudarte en ello te sugerimos que interrogues a todos los prisioneros muy duramente todos los días y que esos interrogatorios les sustraigan un tercio de sus puntos de vida. Y a aquellos que no puedas interrogar (también has de interrogar a los barracones de Personajes No Jugadores) haz que los soldados les maltraten por alguna leve falta cometida. Así los jugadores sabrán que al tercer día, cuando pierdan el último tercio de los puntos de vida, morirán. Eso les dará un aliciente añadido para intentar escapar del campo.

Cuando una pérdida de moral obligue a un jugador a decir todo lo que sabe (ver sección de Interrogatorios), no volverá del interrogatorio y se anunciará al resto de los jugadores que ha sido trasladado de campo. Esto es mentira, por la noche, los jugadores oirán los tiros con los que el personaje será fusilado. Si un personaje muere durante el interrogatorio (al atacar a un soldado o debido a la dureza aplicada), se anunciará a sus compañeros que ha sido trasladado a otro campo. En ambos casos, los personajes descubrirán una tumba más en el cementerio del campo al día siguiente y todos, sin excepción, deberán realizar una tirada de moral. El espía debe realizar la tirada de moral porque la muerte del prisionero le priva de una posibilidad de obtener información.

Si el espía descubre la información del grupo o los personajes descubren que es un espía y acaban con su vida, serán fusilados inmediatamente. Este fusilamiento debes hacerlo lo más lentamente posible, así les darás la oportunidad para intentar una última acción suicida. Algunos jugadores pensarán que no vas a tener el valor de acabar la partida fusilándolos y se mostrarán tranquilos pensando que en el último momento algo les salvará. Fusílalos de uno en uno, cuando el primero de ellos muera, comprenderán que vas en serio.

La partida debe desarrollarse con gran tensión. Los personajes, y también los jugadores, deben estar constantemente bajo presión. No les des tiempo para reflexionar ni para planear sus acciones. Haz que los

sucesos ocurran uno detrás de otro sin descanso, sin paréntesis. De esta forma conseguirás que se integren más en la historia y el rápido ritmo impedirá que tus jugadores se aburran porque no pase nada.

LA GUARNICIÓN ALEMANA

En el campo hay 52 soldados alemanes custodiándolo, 3 sargentos y un comandante. El trabajo de los soldados se divide en tres tareas principalmente: 16 soldados se encargarán de vigilar a los prisioneros en cada momento del día, dos por cada barracón en dos turnos que se relevan cada 2 horas; 24 soldados se encargan de la vigilancia de las torres turnándose cada dos horas en tal labor y formando tres turnos de ocho personas; y otros 12 soldados se encargan de patrullar con los perros a lo largo del perímetro en tres turnos de cuatro personas. Cada dos soldados van acompañados de un perro, que siempre será el mismo. Es decir, en el campo hay seis perros.

Como habrás observado, todas las tareas están divididas en tres turnos. El primer turno empieza su trabajo a las 6:00 horas y lo continua hasta la 22:00. El segundo turno comienza su tarea a las 14:00 y la termina a las 6:00. El tercer turno es de 22:00 a 14:00. Claro está que los soldados no están las dieciséis horas vigilando a los prisioneros, sino que al haber dos turnos en activo simultáneamente siempre habrá uno en tareas de vigilancia y el otro libre o en otras tareas del campo (cocinas, limpieza, etc.). Cada sargento se ocupa de uno de los turnos y el comandante permanece en el campo desde las 6:30 a las 22:30.

LA RUTINA

A continuación te indicamos en qué consiste la rutina del campo de prisioneros. Esta será igual durante los tres días que dura la partida. Los sucesos especiales están indicados en el apartado bajo la denominación de "los hechos".

07:00 Diana. Los prisioneros son despertados.

07:10 Ducha. Los prisioneros son obligados a ducharse. Cada barracón se dirige a las duchas por orden, primero los polacos, después los ingleses, después los franceses y por último los rusos. Mientras los otros barracones están duchándose y aseándose, el resto de los prisioneros permanecerá arreglando y limpiando el interior de los barracones.

08:00 Desayuno. El desayuno se servirá en el mismo patio y consistirá, normalmente, en una taza de leche con pan sobrante del día anterior.

08:40 Revista. Los prisioneros formarán delante de sus barracones y el comandante los inspeccionará (a prisioneros y barracones). Cualquier falta en el aseo personal o en la limpieza del barracón será severamente castigada. Mientras el comandante revisa un grupo de prisioneros, el resto debe permanecer en perfecta formación delante del barracón.

09:00 Interrogatorio. En cada sesión los soldados alemanes se irán llevando por turno a uno. El resto de los prisioneros deberá permanecer en el espacio del patio reservado para ellos. El comandante interrogará durante media hora a cuatro prisioneros. El orden en el que la gente será interrogada depende del capricho del oficial alemán. A veces, los prisioneros no vuelven de estos interrogatorios.

11:00 Revista. Nueva inspección de prisioneros y cuartos.

11:10 Ejercicio. Los prisioneros permanecerán en el patio haciendo ejercicio. El ejercicio es obligatorio. Los prisioneros deben elegir cual, pero debe ser algo que conlleve cansancio físico. Los soldados alemanes se ensañarán con aquel que quiera pasarse de listo y diga que pasear es un buen ejercicio.

Tras el ejercicio los prisioneros estarán completamente agotados (impedidos para realizar cualquier actividad física que requiera esforzarse) hasta que superen un chequeo de Constitución. El primer chequeo se realizará a los quince minutos de acabado el ejercicio con una dificultad Muy Difícil. Cada diez minutos se repetirá el chequeo bajando en un grado la dificultad.

13:00 Revista. Nueva inspección de prisioneros y cuartos.

13:10 Comida. Los soldados darán a los prisioneros un bol metálico (el típico militar) en el que se les servirá la comida. Tras acabarla, todos los prisioneros deben devolverlo perfectamente limpio. No se les facilitará cubiertos a los prisioneros.

14:10 Revista. Nueva inspección de prisioneros y cuartos.

14:20 Descanso. Los prisioneros permanecerán en sus barracones descansando.

15:00 Interrogatorio. Otra sesión similar a la de la mañana. Un prisionero que haya sido interrogado por la mañana puede volver a ser interrogado en este momento.

17:10 Revista. Nueva inspección de prisioneros y cuartos.

17:20 Ejercicio. Al igual que por la mañana, es obligatorio que los prisioneros hagan ejercicio.

18:30 Revista. Nueva inspección de prisioneros y cuartos.

18:40 Cena. Al igual que en la comida a los prisioneros se les entrega un bol que deben devolver limpio al finalizar la cena.

19:10 Revista. Nueva inspección de prisioneros y cuartos.

19:20 Descanso. Los prisioneros permanecerán en los barracones.

20:00 Silencio. Los prisioneros permanecerán en sus barracones en absoluto silencio.

Como podrás observar la disciplina dentro de Kafigvögel es muy férrea. Los prisioneros que van a ser interrogados se eligen al azar para aumentar su miedo y paranoia. Está todo calculado para que el natural alivio que se siente cuando no se es elegido se convierta en deseo de que elijan a otro y que esto facilite los rencores y traiciones en cada grupo. Durante las comidas no se les da cubiertos a los prisioneros como una forma de humillación (se les obliga a comer con las manos) y para evitar que puedan escamotearlos. Los soldados revisarán a conciencia los cuencos que se dan a los prisioneros para comer. Cualquier imperfección (que le falte uno de los herrajes laterales, un araño o restos de comida sin limpiar) será severamente castigado. La comida es abundante, aunque su calidad no. Se producen tantas revistas durante el día para dar la impresión a los prisioneros que son constantemente vigilados y que es imposible escapar ya que enseguida detectarían que falta alguien. Además, en las revistas se les hace permanecer en formación para que recuerden quien es el que manda. Los castigos siempre son severos y, además de la paliza propinada por los guardias, se acabará normalmente en la celda de castigo.

Kafigvögel es muy duro y los jugadores deberán superar una tirada de moral con una dificultad Difícil cada día que despierten en el campo.

LOS HECHOS

La introducción de todos los personajes termina cuando llegan al campo. Los cuatro grupos llegan aproximadamente a las siete y media de la tarde (ya anocheciendo), así que su primera visión de la prisión no será muy clara. El Comandante del campo les soltará una arenga en la que les explicará las normas del campo. Estas normas están explicadas en la descripción del campo. Posteriormente los prisioneros serán introducidos en sus barracones. En este momento debes describir lo más tétricamente posible el interior. Todos los prisioneros realizarán una

tirada de moral. Ningún otro campo que ellos hayan conocido es peor que este.

A la mañana siguiente (el primer día en Kafigvögel), cuando los personajes sean despertados, aquellos que se atrevan a mirar a través de las rendijas de madera de las paredes, observarán cómo sacan un cadáver del barracón de los polacos. Tendrá la cara azul y en su cuello habrá marcas rojas. Los soldados harán, tras unos minutos, que todos formen delante de los barracones. Seguidamente harán que los polacos se pongan en las duchas mirando hacia los prisioneros. Un pelotón de fusilamiento acabará, sin piedad con sus vidas. Para evitar que el resto de los prisioneros pueda hacer algo, los dos soldados de guardia permanentemente asignados a cada barracón les apuntarán con sus subfusiles constantemente. Esta es la pista más importante para descubrir que en el grupo hay un traidor. Los jugadores deben preguntarse porqué los polacos matarían a uno de sus compañeros en la primera noche de estancia en el campo. El resto del día transcurrirá con normalidad. Los prisioneros serán obligados a ducharse. Puedes describir que aún hay sangre de los polacos en el suelo y en las paredes y hacer que todos ellos superen un chequeo de moral.

Al segundo día, por la tarde, un avión de reconocimiento sobrevolará el campo. Ningún otro hecho especial ocurrirá ese día, además de los que provoquen los propios jugadores. El avión de reconocimiento ruso ha localizado el campo para su posterior bombardeo al día siguiente.

Al tercer día (Día H) a las 23:30 horas el campo será destruido por la aviación Aliada. Todas las personas que se encuentre dentro del campo morirán. Los prisioneros, para salvarse, deberán estar a más de 500 metros del campo. A las 23:00 horas los prisioneros oirán una alarma aérea cercana (es la base aérea que está a diez kilómetros del campo) e inmediatamente se oirá fuego de baterías antiaéreas en la lejanía. Entre las once y las once y media, los personajes tendrán su última oportunidad para escapar. Ten en cuenta que los supervivientes de los otros barracones también pueden intentar escapar en este momento y que los soldados alemanes estarán más ocupados que de costumbre.

ÚLTIMOS DETALLES

Los prisioneros tienen en su poder los datos necesarios para conseguir fugarse y para saber cuando deben hacerlo. Escaparse de día de Kafigvögel es casi imposible, así que, seguramente, los prisioneros

decidan hacerlo de noche. Ellos creen que el campo de prisioneros será bombardeado al tercer día (aunque no saben la hora), por ello, el último momento que creen que tendrán será la noche del segundo al tercer día. Posiblemente este sea el momento que elijan para escapar. Si lo consiguen o no dependerá de si han logrado descubrir al traidor o no. Si lo han hecho, probablemente lo matarán la misma noche en la que se fuguen. Si no lo han hecho, los soldados les estarán esperando, los capturarán y todos serán fusilados.

Escaparse de Kafigvögel es mérito suficiente como para dar sentido a la partida. Sin embargo, puedes, si lo deseas, hacer que tus jugadores jueguen el regreso a casa. Ninguno de los prisioneros sabe dónde está el campo, pero tienen pistas que les permitirán descubrir dónde está. Uno de los prisioneros atravesó un puente metálico por el que había gran tráfico naval, además otro prisionero sabe que el campo está cerca de la zona de Hamburgo. Si ambos comparten su información y logran deducir que los puentes con enrejado metálico no son normales y que se utilizan principalmente en los puentes levadizos y que ello implica ríos o cursos de agua con tráfico de mucho tonelaje, podrán realizar una tirada de Burocracia para descubrir que lo único de esas características por la zona de Hamburgo es el Canal de Kiel y que por tanto se encuentran al norte de éste, es decir, en Dinamarca. Otro personaje, si es tan buen piloto como parece, podrá deducir de la posición de las estrellas y del sol que está en una determinada longitud y latitud que corresponden con Dinamarca. La forma en la que van a escapar de Dinamarca dependerá de ellos, pero uno de los prisioneros viajó en un coche un corto trayecto hacia el oeste desde un aeródromo, por lo cual puede deducir que éste está a unos kilómetros al Este.

Tal vez el personaje más controvertido sea el alemán infiltrado en el grupo de prisioneros. Si él gana la partida sus compañeros morirán y si la ganan ellos, él, seguramente, morirá. Tan sólo dos personas conocen su condición de traidor y a través de las dos personas puede pasar la información que llegue a conocer. Podrá hablar cuando sea interrogado por el comandante, aunque en el interrogatorio será golpeado de verdad para que los otros prisioneros no sospechen. Además (ya que no puede ser interrogado todos los días), puede dar avisos al cocinero (que es quien sirve el rancho) durante la comida o la cena. Cuando interrogues a cualquier personaje deberás hacer que el resto de los jugadores no esté presente, así el traidor podrá hablar con comple-

ta libertad. Los mensajes que se pasen al cocinero podrían hacerse a través de notas al Director del Juego. Si crees que esto puede llevar a que los otros jugadores sospechen, inventa con el jugador alguna seña (poner la hoja de comando horizontalmente, poner el paquete de tabaco encima de la hoja o cualquier otra cosa similar) para que tú, cuando lo veas, sepas que el cocinero ha sido avisado y que en el próximo interrogatorio el traidor podrá ver al comandante. Deberás hacer una tirada de descubrir difícil a aquellos prisioneros que estén cerca del jugador, para ver si le ven hacer la seña. El traidor, a quien no le debe hacer mucha gracia que le peguen cada vez que va a hablar con el comandante, puede intentar pasar mensajes a través del cocinero, pero en este caso, es el jugador el que debe ingeniárselas para hacerlo.

Aunque está prohibido trabar contacto con otros barracones, los jugadores pueden intentarlo. No es normal que los rusos sepan hablar inglés o francés o que estos sepan ruso. En cada barracón, por si no lo habías sospechado ya, hay un traidor y estos son alemanes y saben hablar alemán. Seguramente, la única forma que tengan los barracones de hablar entre si sea en alemán a través de los traidores de cada grupo. Esta es también una buena forma de que el traidor pase información a otro traidor de otro barracón y que este pueda pasársela al Comandante sin que sospechen del primero. Tan sólo un detalle, si lees la presentación de Alexander Stev no se le dice en ningún momento que en los otros barracones hay infiltrados como él. Ese dato tendrá que suponerlo o adivinarlo cuando hable con los otros barracones. También puede dar la información con la esperanza de que esta llegue a oídos del comandante, ya sea a través del traidor o a través de un prisionero que no soporte el interrogatorio.

Por último, si el comandante alemán es informado de que el campo va a ser bombardeado dentro de tres días, fusilará a todos los prisioneros en cuanto se oiga la alarma aérea del último día y, rápidamente, los soldados alemanes abandonarán el campo.

PARTIDA MÚLTIPLE

Como comentamos cuando se hizo la presentación del campo, Kafivögel fue ideado para jugar una partida múltiple (con tres mesas) durante unas jornadas. Si te interesa hacerlo así, necesitarás 15 jugadores (5 franceses, 5 ingleses y 5 rusos) y 4 Directores de Juego (3 llevarán las acciones de cada barracón y el cuarto interpretará al comandante del campo, rea-

lizará los interrogatorios y podrá informar a los otros Directores de Juego de lo que está pasando en las otras dos mesas. El historial de los prisioneros británicos y franceses deberás inventártelo, pero puedes hacer una adaptación del que se da en este libro para los soldados rusos (cámbiales el nombre, el lugar del nacimiento y los datos de su historia que se refieran a su país o a su ejército). Tan sólo tendrás que variar dos detalles de todo lo explicado anteriormente para que la partida funcione correctamente:

1º. Cualquier intento de fuga se castigará con el fusilamiento de todos los prisioneros del campo (de esta forma reduces su intención de colaborar y evitarás que los Directores de Juego se vuelvan locos) y 2º. Ningún prisionero, excepto los alemanes infiltrados, debe saber un segundo idioma (así, conseguirás que los contactos entre los grupos estén condenados al fracaso).

SUGERENCIAS PARA OTRAS MISIONES

LA GRAN EVASIÓN

Los jugadores podrán interpretar a los prisioneros de mas alta graduación de un campo de prisioneros e intentar realizar una fuga masiva de sus compañeros del campo. El campo ideal para esta misión es el Stalag Luft "Nord", ya que ahí es donde tuvieron lugar los hechos.

LA GRAN EVASIÓN (2ª PARTE)

Como contrapunto a la partida anterior, puedes hacer que tus jugadores representen el papel de los oficiales alemanes encargados de la custodia del campo de prisioneros y evitar, si son capaces, la fuga masiva que están preparando. Es posible que jugar ambas partidas simultáneamente con un grupo de prisioneros y otro de alemanes también sea divertido, pero para ello deberéis ser, como mínimo, tres Directores de Juego (uno con los prisioneros, otro con los alemanes y un tercero coordinando a ambos).

ENGAÑO

Algunos oficiales alemanes, al finalizar la Segunda Guerra Mundial, se hicieron pasar por prisioneros Aliados para intentar llegar a algún país de Sudamérica donde les acogieran. La patrullas rusas y estadounidenses para evitar esto fueron muy numerosas...

LIBERACIÓN

Las tropas Aliadas están cerca del campo y los prisioneros pueden oír el fragor de la batalla no muy lejos. Los jugadores interpretarán un grupo de prisioneros, que ante la posibilidad de ser ejecutados antes de que el campo sea liberado, deben tomar el control y mantenerlo hasta la llegada de las tropas libertadoras...

LA GRAN MENTIRA

Los personajes, tras ser heridos mortalmente en el frente, despiertan de su inconsciencia en un hospital militar Aliado. Han estado inconscientes varios meses y la guerra ya ha terminado con la aplastante victoria de la nación a la que pertenecen los personajes. El ambiente es agradable y el trato de las enfermeras inmejorable. Pero algo no es correcto.

Todo es mentira, el hospital, los médicos, las emisiones radiofónicas, etc. Un gran montaje preparado para sonsacar a los prisioneros alguna vital información que ellos poseen...

EL TREN DE LA MUERTE

Los prisioneros, capturados en masa en la última batalla, se dirigen a un campo de prisioneros en un tren militar. Las condiciones son pésimas y los captores brutales. Cada día varios prisioneros mueren por las malas condiciones en las que son transportados, pero el tren está fuertemente protegido, soldados en los vagones, soldados en el techo de los vagones, soldados en las maquinas, soldados en las estaciones por las que pasan...

PERSONAJES NO JUGADORES

Una de las dificultades que puedes encontrar a la hora de recrear tus aventuras en los campos de prisioneros es determinar cuales son los valores de las características y de las habilidades para los guardianes y oficiales de la prisión. A continuación podrás encontrar una descripción típica de como eran los soldados y oficiales de un campo de prisioneros. Evidentemente, todos los soldados de una guarnición no son iguales y por ello debes entender los personajes no jugadores que se detallan más adelante, como un arquetipo de los militares que pueblan un campo de prisioneros. Siempre habrá un soldado u oficial que posea un conocimiento específico, en mayor o menor grado, no indicado en la descripción del soldado típico. Por ejemplo: si los prisioneros se han escapado y la guarnición del campo los busca, el sargento o el oficial llamarán al soldado que tenga más pericia para rastrear las huellas de estos. Puedes asumir que ese valor es muy alto, ya que para ello es el mejor de la compañía. Cuando los soldados del campo se enfrenten a una situación imprevista, sería mucha casualidad que el más preparado para enfrentarse a ella se viera involucrado y es en estos momentos cuando debes hacer uso de los valores arquetípicos indicados.

Como observarás, no se ha indicado la moral de los personajes, ya que esta dependerá del mando con el que se encuentren. Todos los Personajes No Jugadores han sido desarrollados según las reglas de Creación de Personajes del Comandos de Guerra, aunque, al no ser miembros de las operaciones especiales, el cuarto paso de la creación no se ha desarrollado. Si los arquetipos desarrollados no son de tu agrado puedes, siguiendo la reglas, crear los tuyos propios. O, si lo prefieres, hacer varios y cuando sea necesario uno, elegirlo entre estos al azar.

SOLDADO

Fuerza:	45
Inteligencia:	40
Destreza:	50
Constitución:	70
Mando:	20
Puntos de Vida:	12
Descubrir:	60
Lanzar:	50
Saltar:	20
Idioma propio:	75
Primeros Auxilios:	20
Subfusil:	40
Escuchar:	40
Ocultarse:	10
Trepar:	20
Mecánica:	20
Fusil:	60

Si el soldado pertenece al campo Richard o a uno del Reino Unido tendrá un 25% de Burocracia, un 70% en fusil y un 30% en metralleta. Si el soldado pertenece a la Luftwaffe (como ocurre en la primera época del Stalag Luft "Nord"), tendrá un 50% en mecánica, un 20% en Transmisiones, un 5% en Pilotar Cazas y Bombarderos y tendrá un 40% en ametralladora en vez de en Metralleta. Si el soldado pertenece a la SS tendrá un 20% en Camiones y en las habilidades de armas, en vez de las indicadas, tendrá un 50% en fusil y un 70% en subfusil.

Además de los indicado, los soldados encargados de las ametralladoras de los campos, tendrán un 70% en esa habilidad.

SARGENTO

Fuerza:	50
Inteligencia:	30
Destreza:	60
Constitución:	70
Mando:	40
Puntos de Vida:	12
Burocracia:	10
Descubrir:	70
Escuchar:	40
Ocultarse:	10
Trepar:	15
Mecánica:	20
Pistola:	10
Lanzar:	50
Saltar:	15
Idioma propio:	75
Primeros Auxilios:	20
Fusil:	70

Si el sargento es británico tendrá un 35% de Burocracia. Si pertenece a la Luftwaffe, tendrá un 50% en mecánica, un 20% en Transmisiones, un 5% en Pilotar Cazas y Bombarderos y tendrá un 40% en ametralladora. Si el soldado pertenece a la SS tendrá un 20% en Camiones y en las habilidades de armas, en vez de las indicadas, tendrá un 50% en Pistola y un 70% en Subfusil.

OFICIALES

(GENERALMENTE TENIENTES)

Fuerza:	30
Inteligencia:	70
Destreza:	40
Constitución:	60
Mando:	50
Puntos de Vida:	11
Burocracia:	30
Camuflar:	10
Descubrir:	20
Idioma propio:	75
Pistola:	10
Fusil:	60
Subfusil:	30
Dialéctica:	20
Escuchar:	20
Lanzar:	30
Mecánica:	20
Primeros Auxilios:	20
Transmisiones:	20

Si el oficial es británico tendrá un 55% de Burocracia. Si pertenece a la Luftwaffe, tendrá un 50% en mecánica, un 40% en Transmisiones, un 5% en Pilotar Cazas y Bombarderos y en vez del 30% en Metralleta lo tendrá en Ametralladora. Si el oficial pertenece a la SS tendrá un 20% en Camiones y en las habilidades de armas, en vez de las indicadas, tendrá un 50% en pistola, un 30% en fusil y un 70% en Subfusil.

JEFES

(GENERALMENTE COMANDANTES)

Fuerza:	30
Inteligencia:	70
Destreza:	40
Constitución:	60
Mando:	50
Puntos de Vida:	11
Burocracia:	35
Descubrir:	10
Escuchar:	20
Idioma propio:	75
Primeros Auxilios:	20
Pistola:	10
Subfusil:	10
Camuflar:	10
Dialéctica:	10
Lanzar:	30
Mecánica:	20
Transmisiones:	30
Fusil:	80

Si es británico tendrá un 60% de Burocracia. Si pertenece a la Luftwaffe, tendrá un 50% en mecánica, un 50% en Transmisiones, un 70% en Pilotar Cazas o Bombarderos (uno de los dos a tu elección) y en vez del 10% en Metralleta lo tendrá en Ametralladora. Si pertenece a la SS tendrá un 20% en Camiones y en las habilidades de armas, en vez de las indicadas, tendrá un 50% en Pistola, un 30% en Fusil y un 70% en Subfusil.

COMANDOS DE GUERRA

Con el fin de adaptar la edición de suplementos de COMANDOS al gusto de los jugadores y Directores de Juego, te presentamos el siguiente cuestionario, del que esperamos poder extraer tus opiniones sobre varios aspectos del juego:

1. SOBRE LAS CAMPAÑAS

Si tuvieras que elegir entre que los suplementos estuvieran orientados hacia frentes de guerra o hacia unidades de comandos que actuaron durante la guerra, preferirías:

- a) Que se potenciaron más los frentes de guerra
- b) Que se potenciaron más las unidades de comandos
- c) Otras posibilidades:

2. FRENTES DE GUERRA

Con relación a los frentes de guerra, los que más me interesan son (marca los tres que prefieras):

- a) Europa Occidental
- b) Europa Oriental
- c) Mediterráneo
- d) Norte de África
- e) Extremo Oriente
- f) Pacífico
- g) Otros frentes:

- h) Operaciones en otras épocas (actualidad, Vietnam, Guerra del Golfo, etc.)

3. UNIDADES DE COMANDOS

Sobre las unidades de comandos que más llaman tu atención, preferirías ver publicados suplementos sobre (marca tres de tu preferencia):

- a) Comandos ingleses (Comandos)
- b) Comandos americanos (Rangers)
- c) Resistencia francesa
- d) Waffen SS (Alemania)
- e) NKWD (Unión Soviética)
- f) Comandos japoneses
- g) Otros:

4. AYUDAS VS. CAMPAÑAS

Dentro de un suplemento, tu interés prioritario se centra en (elige sólo una):

- a) Ayudas: en las que se incluye información sobre la guerra, evolución histórica, información sobre equipo, etc.
- b) Campañas: Misiones para ser jugadas
- c) Otras posibilidades:

Por favor, fotocopia esta hoja y envíala rellena, junto con los comentarios que consideres más oportunos, a la siguiente dirección:

CRONOPOLIS EDICIONES

Apartado de Correos 329

Las Rozas

28230-MADRID

Agradecemos tu colaboración. Con este cuestionario se pretende ajustar lo más posible la publicación de material de juego a los gustos de los aficionados.

DATOS PERSONALES

Nombre:

Edad:

¿Pertenece a algún club? ☐ Si ☐ No

¿Cual?

¿Cómo conociste COMANDOS DE GUERRA?

☐ Tienda de juegos

☐ Gran almacén

☐ Publicidad

☐ Club de juegos

☐ Amigos

☐ Otros medios

1938: Jerry Siegel & Joe Shuster crean a Superman

1939: Bob Kane & Bill Finger crean a Batman

1962: Stan Lee comienza el desarrollo de la moderna Marvel Comics

1991: Image revoluciona el concepto "Superhéroe"

1995: CRONOPOLIS crea SUPERHEROES Inc.

El Juego de Rol de los Superhéroes del Comic.



¡Mutantes!

¡Parahumanos!

¡Alienígenas!

¡Justicieros!

¡Y mucho más!

*Story by
López-Herrero,
Medina,
Alcántara*

*Art by
Rafa Garrés*

(2º Premio Wizard 1994)

CRONOPOLIS
EDICIONES

*Aptdo. de Correos 329
28230 Las Rozas de Madrid*

ON SALE NOW!

COLDITZ



Cuando tus comandos atraviesan las líneas enemigas es posible que consigan su misión o no. También puede que regresen con vida o que la pierdan en el transcurso de la operación. Pero hay muchas probabilidades de que sean capturados y conducidos a un campo militar de prisioneros.

¿Qué puede esperar un comando en esta situación? Si la obligación de un vigilante es impedir la fuga, la del prisionero es conseguir la libertad a toda costa.

En COLDITZ los DIRECTORES DE JUEGO de COMANDOS podrán encontrar una ayuda que les brinda exhaustiva información sobre cómo eran estas prisiones militares, cuál era la forma de vida en su interior y de qué disponían los soldados que esperaban una ocasión para escapar.

Junto con este suplemento se incluye la pantalla del DIRECTOR DE JUEGO para que dispongas de todos los datos precisos para hacer tus operaciones más trepidantes.

Recomendado para mayores de 14 años.

Requiere COMANDOS DE GUERRA para ser jugado.

CRONOPOLIS
EDICIONES

Apartado de Correos 329
Las Rozas
28230 MADRID
ESPAÑA

ISBN 84-88749-06-6



9 788488 749062

CR# 2001