



Operación RESET

Escape de Polonia

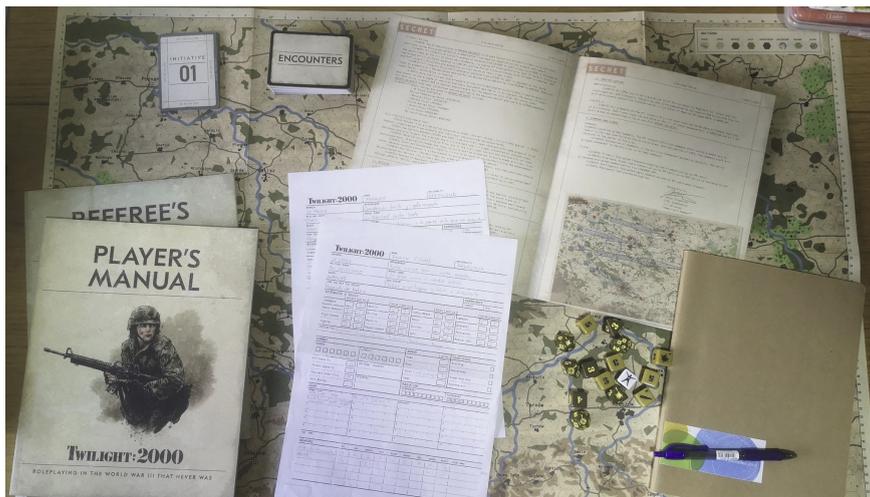
Por Pablo López
[@yopablottv](#)

Información general

Esta es una partida en solitario a Twilight 2000 4e¹. Twilight 2000 es un juego de rol militar post apocalíptico ambientado después de la Tercera Guerra Mundial. El juego parte de la premisa de que Estados Unidos/OTAN y la Unión Soviética/Pacto de Varsovia han librado una larga guerra convencional seguida de una guerra nuclear limitada con todas sus consecuencias. Los personajes jugadores son sobrevivientes de dicha guerra.

Es mi primera partida y me ha servido para ir aprendiendo el sistema de juego. Está escrita en castellano pero se mezclan palabras en inglés ya que el juego no está traducido y a veces es más sencillo para mí tirar del término original. Para ello he utilizado el siguiente material:

- Twilight 2000 4e core box
 - Manuales
 - Set de dados
 - Baraja de encuentros
 - Mapa de Polonia
 - Mapas de combate
- Libreta para ir anotando el desarrollo de la partida (Posteriormente lo he pasado a este documento digital)



La partida se ha desarrollado inicialmente con 2 personajes, añadiendo un tercero una vez que me dí cuenta de la dificultad de sobrevivir con solo 2 personajes. La historia la he registrado por escrito tratando de usar mayoritariamente recuerdos de los personajes como elemento narrativo. Ejemplo:

“No parecían muy receptivos, estaban muy asustados. Entonces Dom sacó una ración de comida, la dejó en el suelo a modo de ofrenda y retrocedió unos pasos” - Morales

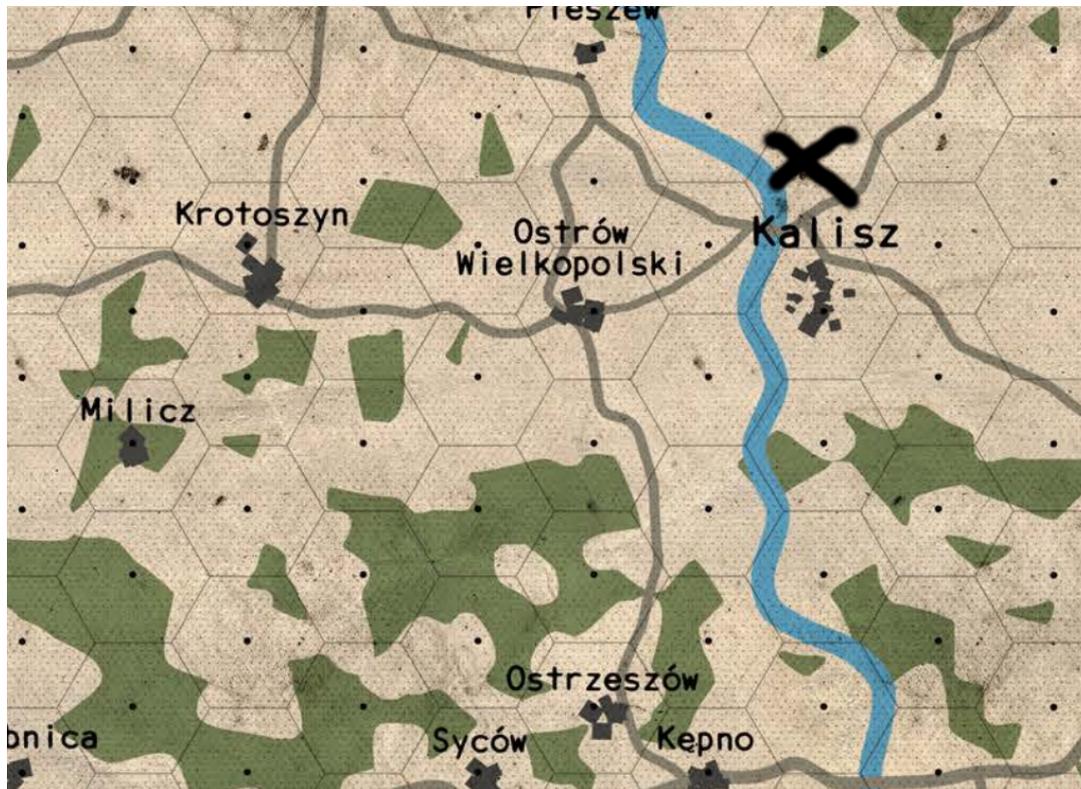
He añadido también comentarios al documento para explicar ciertos aspectos relacionados con las mecánicas.

Esta partida se puede considerar como un primer capítulo introductorio de una campaña más amplia que planteo jugar, si todo va bien, durante mucho tiempo.

¹ Más información en <https://freeleaguepublishing.com/en/games/twilight-2000/>

Día #0: Preparación

Posición inicial: Al norte de Kalise (P21)



Personajes

Dom (Dominic)

TWILIGHT:2000		NAME	NATIONALITY								
BRANCH		DOMINIC (DOM)	AMERICANA								
US ARMY		APPEARANCE									
		Rostro siempre serio y porte cansado.									
MILITARY RANK		MORAL CODE									
1st LEUTENANT		No dejar nunca a nadie atrás.									
BUDDY		BIG DREAM									
MORALES		Volver a mi hogar y volver a levantarlo									
HOW YOU MET THE GROUP:			EXPERIENCE								
Huyendo de Kalisz			CURRENT TOTAL								
ATTRIBUTES & SKILLS											
	RATING	BASE DIE		RATING	BASE DIE		RATING	BASE DIE		RATING	BASE DIE
STRENGTH	C	8	AGILITY	C	8	INTELLIGENCE	A	10	EMPATHY	C	8
Heavy Weapons	D	6	Driving	D	6	Recon	C	7	Command		
Close Combat	D	6	Mobility	D	6	Survival	C	7	Persuasion	D	6
Stamina	D	6	Ranged Combat	C	8	Tech	C	7	Medical Aid	D	6
SPECIALTIES				Brawler, Communication, Sidearms, Tactical, Ranger							

Día #1: 18 de Abril de 2000

Iniciamos la partida en primavera, en P21 (tipo terreno "open").

Punto de inicio

La historia comienza con la Batalla de Kalisz, donde los jugadores asumen el papel de miembros de la 5° División de Infantería Mecanizada de los Estados Unidos, que se encuentra dispersa y luchando por sobrevivir. El juego comienza inmediatamente después de la batalla final de la Operación Reset.

Los jugadores tienen como objetivo inmediato salir del área con vida. A partir de los informes e inteligencia incluidos en el juego, saben dónde se encuentran las principales concentraciones de tropas enemigas.

"La ciudad de Kalisz estaba en ruinas, los edificios derrumbados y las calles llenas de escombros. Dom y Morales se abrían camino a través de las peligrosas calles, sus armas listas mientras se aseguraban de no ser detectados. Los gritos y los disparos podían oírse en todas partes, recordándoles constantemente del peligro que los rodeaba.

Avanzaron con precaución, utilizando los edificios destruidos como refugio temporal mientras buscaban una ruta segura hacia el exterior de la ciudad. Morales se adelantó para explorar el camino, su habilidad de reconocimiento era crucial para evitar a los enemigos.

De repente, una ráfaga de ametralladora rasgó el aire cerca de ellos, obligándolos a refugiarse detrás de un coche quemado. Con el corazón latiendo con fuerza, Dom y Morales intercambiaron una mirada de preocupación. Sabían que tenían que actuar rápido antes de que los enemigos los rodearan.

Con la ayuda de Morales, Dom encontró una entrada a un edificio cercano y se abrieron paso a través de él, esquivando los escombros y evitando las trampas. Finalmente, alcanzaron una ventana en el último piso que daba a una calle lateral. Sin perder tiempo, salieron corriendo hacia ella y saltaron, aterrizando con un golpe duro en el suelo.

Con la adrenalina fluyendo a través de sus cuerpos, Dom y Morales se pusieron en marcha hacia una zona más segura, dejando atrás la ciudad en ruinas de Kalisz. A medida que se alejaban, sabían que aún habían muchos peligros por delante, pero estaban decididos a sobrevivir y alcanzar su objetivo final."

Rumores iniciales³

Historia 1: Como caído del cielo

"Vi un helicóptero nuestro caer cerca de Kalisz. alguien dijo que llevaba documentos importantes sobre la operación RESET" - Morales

Historia 2: Abolición

"Hace semanas asaltantes se llevaron a soldados heridos de nuestro batallón. Alguien comentó que los tienen como esclavos" - Dom

³ Aleatoriamente se generan 2 rumores que servirán de hilos secundarios conforme avanza la partida

SHIFT⁴ 1/4: Morning

- Weather⁵: Cloudy
- Tareas: Dom: Viajar y Morales: Vigilar (mientras viaja)

“Intentaremos llegar primero a Wroclaw donde está la base de la III US y luego ya veremos ...” - Dom



Ruta a seguir para el viaje: P21 → O22 → N23 (Ostrow Wielkopolski)

“Tras cruzar el río, dejamos a nuestras espaldas Kalisz para dirigirnos a Ostrow a pie por la carretera, pero a medio camino [O22] las cosas se torcieron” - Dom

Encuentro⁶ en [O22]: Q♦ Drop your weapons

- Distancia al encuentro: 64 hexes (640m)
- Tirada de reconocimiento [Recon]: 2xOK (Morales)

“A poco más de medio kilómetro vi un control de carretera: un grupo más numeroso que nosotros y un tanque ... imposible. Así que decidimos alejarnos de la carretera hacia el sur [O24]” - Morales

Nos movemos a [O24]

“Quizás sea mejor intentar llegar hasta Wroclaw a través de los bosques ...” - Dom

⁴ Cada día se divide en 4 shifts: morning, day, evening y night

⁵ Al comienzo de cada shift determinamos cómo evoluciona el tiempo y las tareas a realizar

⁶ En cada shift resolvemos un encuentro de la baraja, determinamos la distancia hasta él y si nos percatamos con antelación de su presencia

SHIFT 2/4: Day

- Weather: Cloudy
- Tareas:
 - Dom: Viajar
 - Morales: Vigilar (mientras viaja)

Ruta a seguir para el viaje: O24 → N25 → M24

“Decidimos dejar al norte la carretera y bordear por el norte una zona boscosa antes de que comenzase a oscurecer” - Dom

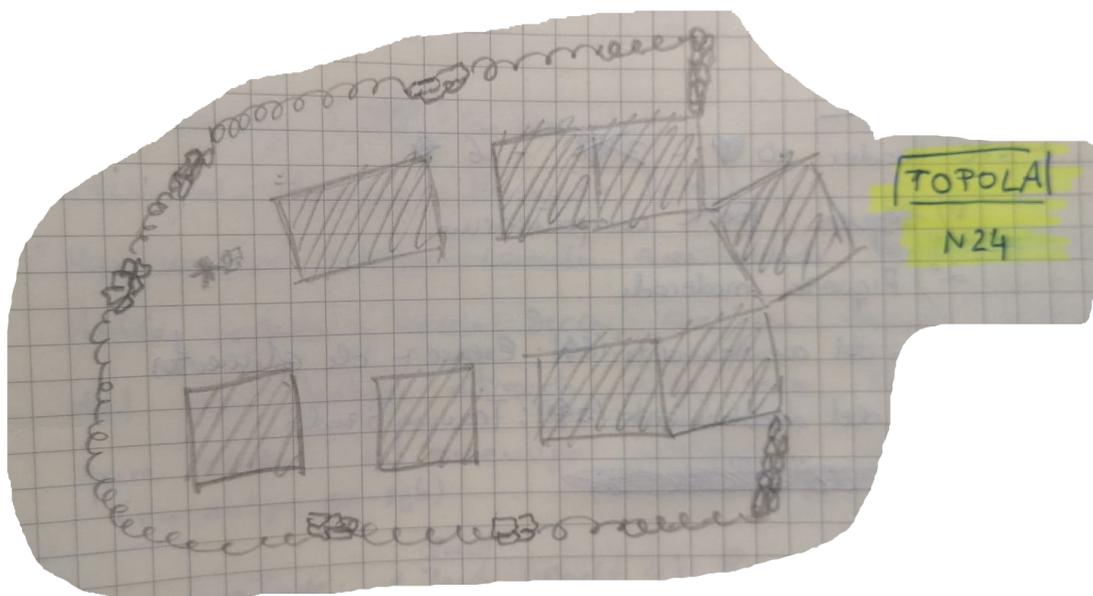
Encuentro en [N25]: A♣ For my country

- Distancia al encuentro: 72 hexes (720m)
- Tirada de reconocimiento [Recon]: OK (Morales)

“Junto al bosque divisamos un grupo de personas (55), más de 50, y junto a ellos 4 guardias. Así que decidimos acercarnos a ver qué ocurría” - Dom

Llegamos a un pequeño poblado junto al bosque:

- Nombre: **Topola [N25]**
- 8 casas
- 4 guardias (AKMs con 2 cargadores, 1 RPG-16 con 2 cargadores, 1 mortero de 82mm con 4HE de munición)
- 51 civiles
- NPC Líder: 10♥ - 3♣ - 6♦⁷
 - Fuerte compañerismo
 - Riqueza moderada
- Problema del asentamiento (6♦): Escasez de alimentos
- Actitud del asentamiento (J♣): Traumatizado



⁷ Resolvemos con el oráculo las características del líder y del asentamiento que nos encontramos

“Al vernos llegar se escondieron y los que iban disfrazados de soldados se pusieron a la defensiva. Pero sus caras mostraban desesperación y desconfianza más que miedo. Si conseguíamos ganarnos su confianza seguramente podríamos incluso intercambiar con ellos” - Dom

“Vi cuerpos esqueléticos entre las personas que se escondían en la casa. Necesitaban nuestra ayuda más que nosotros la suya” - Dom

“Si tenía pensado completar mis objetivos, ayudar a esa gente sin duda era un comienzo” - Morales

- Tirada de persuasión (mod -1) [Persuasión]: 2xOK (Dom)

“No parecían muy receptivos, estaban muy asustados. Entonces Dom sacó una ración de comida, la dejó en el suelo a modo de ofrenda y retrocedió unos pasos” - Morales

“Debí de ser muy convincente. El que parecía el líder se acercó a mí, me devolvió la comida y nos hizo pasar al pueblo” - Dom

Conversación con la gente

Historia 1: Como caído del cielo

- ¿Saben algo? (3♦)⁸ Sí, pero no mucho. Confirman que vieron ese helicóptero humeando. Temieron que cayese sobre el asentamiento.

Historia 2: Abolición

- ¿Saben algo? (J♥) Sí, mucho:
 - **Oráculo:** Wounded, Hopeful, Merchant - Intel

“Hace unos días estuvimos curando a un soldado herido de USA. Huía asustado y herido. Decía que un conocido señor de la guerra del país, antiguo ex-KGB, había atrapado a su grupo como esclavos para vender al enemigo inteligencia militar” - Líder de Topola

Comercio

- Nos interesa una pequeña tienda de campaña (Peso 4, Precio 50) que vimos en un rincón
- Tirada conjunta de regateo [Persuasión]: 1xOK (Morales y Dom) → 10% descuento (Precio 45)

“Conseguimos negociar la compra de una pequeña tienda de campaña y la cambiamos por 2 raciones de comida (Precio 2x20) y 4 balas (Precio 4)” - Morales

“Justo cuando nos disponíamos a marchar, un soldado salió de una vivienda y nos dijo que quería ir con nosotros. decía que tenía que ajustar cuentas pendientes” - Dom

Añadimos nuevo PJ (Pawel)⁹

⁸ El oráculo nos da respuestas a lo que nos preguntamos

⁹ Sobrevivir con 2 jugadores es duro, por lo que es buen momento para añadir un tercero

Pawel

TWILIGHT:2000		NAME	NATIONALITY								
		Pawel	POLACA								
BRANCH	APPEARANCE										
	Joven y enlutado										
MILITARY RANK	MORAL CODE										
	Todos somos hijos de Dios										
BUDDY	BIG DREAM										
Dom	Encontrar a mis padres										
HOW YOU MET THE GROUP:		EXPERIENCE									
Llegó a mi asentamiento con buenas intenciones y me enseñó a ellas		CURRENT	TOTAL								
ATTRIBUTES & SKILLS											
	RATING	BASE DIE		RATING	BASE DIE		RATING	BASE DIE		RATING	BASE DIE
STRENGTH	C	8	AGILITY	B	10	INTELLIGENCE	A	12	EMPATHY	A	12
Heavy Weapons			Driving	D	6	Recon			Command		
Close Combat	D	6	Mobility	D	6	Survival	B	10	Persuasion	C	8
Stamina	D	6	Ranged Combat			Tech	C	8	Medical Aid		
SPECIALTIES				Quartermaster, Hunter, Racer, Load carrier, Scrounger							

“Cuando los vi llegar a nuestro asentamiento, vi la esperanza en sus rastros, y no desaproveché la oportunidad de salir en busca de mis padres “ - Pawel

Su vida: Niño en pequeño pueblo → Granjero → Conductor → Mecánico → Liberal Arts (Education) → Ahora (25 años)

Especialidades:

- Quartermaster: Survival +1 making camp and establishing home.
- Hunter: Survival +1 for hunting for food .
- Racer: Drive +1 vehículos con ruedas (excepto motos)
- Load carrier: +4 combat gear. +4 backpack.
- Scrounger: Survival + 1 scrounging

SHIFT 3/4: Evening ☾

- Weather: Heavy Rain
- Tareas:
 - Pawel: Hacer un campamento.
 - Morales: Vigilar
 - Dom: Descansar

Tirada hacer campamento [Supervivencia]: FALLO + 1 estrés (Pawel)

- Problema en el campamento¹⁰: 2
- Tirada de recon¹¹: 11

¹⁰ Ante el fallo, el campamento se termina, pero surge una complicación -> 2 = Tormenta

¹¹ Sirve para ver cuánto de fácil es que alguien nos localice

“Pasé la tarde intentando adaptar un edificio en ruinas para refugiarnos, pero la tormenta no me lo puso fácil. Finalmente, nos quedamos empapados, sin refugio y yo de los nervios” - Pawel

Tirada para aguantar en la tormenta [Stamina]:

- Pawel: OK
- Morales: OK
- Dom: OK

“Pawel se hizo un lío con el refugio y en mitad de la tormenta fue imposible descansar nada” - Dom

Dom no hace su descanso

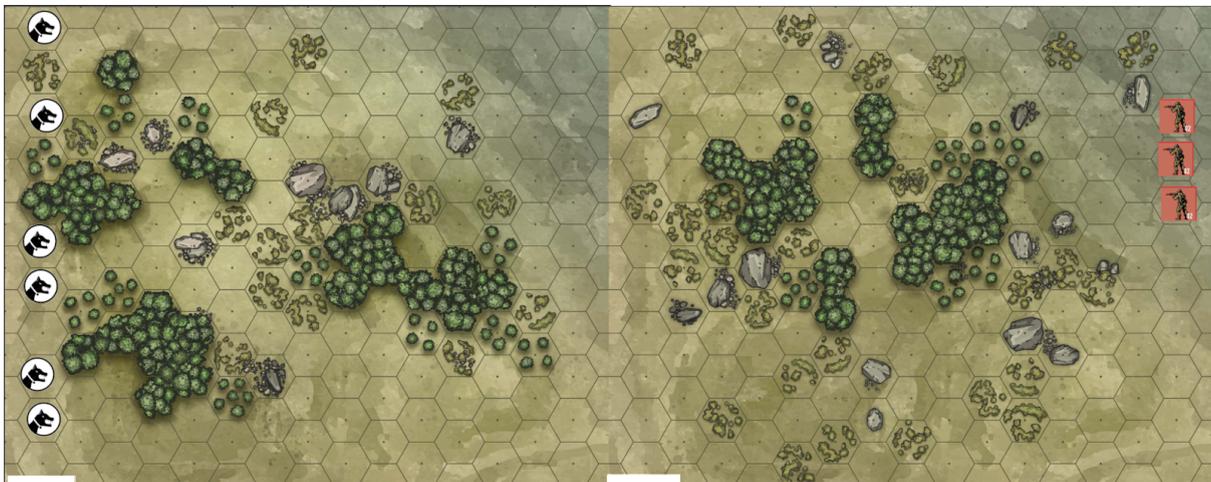
Encuentro estacional¹² en [N25]: 3♦ Rabid Dogs

- 6 perros rabiosos (½ probabilidad de tener rabia)
- Distancia: 44 hex (440m)

“En medio del caos, no sé aún muy bien cómo, aparecieron 6 perros con pinta de pocos amigos” - Dom

“Antes de darnos cuenta, estábamos rodeados” - Pawel

Combate



Wild dogs

STR: C AGL: C INT: D EMP: D HIT CAP: 2

Skills: Mobility (B), Close Combat (C), Recon (A)

Attack: Bite DMG (6) MOV: 3

Iniciativa¹³

#2 Pawel #5 Morales #6 Dom #9 Dogs

¹² Cuando no nos movemos de un sitio en el shift, se busca un encuentro estacional

¹³ Sacamos orden de iniciativa con la baraja

Condiciones de visibilidad: Poca luz y lluvia fuerte

- Visibilidad: 20 hex
- Ranged Combat / Recon modificador (-1)
- Dom tiene gafas de visión nocturna:
 - No le afecta el modificador (-1)
 - 5 hex de visión

Round¹⁴ 1

Pawel	Morales	Dom	Perros
<i>Deja la mochila (F¹⁵)</i> Coge su arma	Toma posición y coge arma	Toma posición y coge arma	<u>Avanzar (F)</u> Mobility OK: 3+1 <u>Avanzar (F)</u> Mobility OK: 3+1

“Dejé la mochila junto unas rocas y me preparé para recibir a esas bestias” - Morales

“Nos limitamos a esperar y tomar posiciones. esas bestias no tardarían en aparecer por la velocidad a la que avanzaban hacia nosotros” - Dom

Round 2

Pawel	Morales	Dom	Perros
Esperar	Esperar	Esperar	<u>Avanzar (F)</u> Mobility OK: 3+1 <u>Avanzar (F)</u> Mobility OK: 4+1

“Antes de darnos cuenta, estaban a la vista. Corrían cegados por el hambre y apenas tuvimos tiempo de reaccionar” - Pawel

Round 3

Pawel	Morales	Dom	Perros
Esperar	Esperar	Esperar	<u>Avanzar (F)</u> Mobility NOK ¹⁶ : 3 <u>Avanzar (F)</u> Mobility OK: 4+1

¹⁴ Cada turno de combate es un Round

¹⁵ Fast action. En cada ronda de combate, cada jugador puede hacer una acción Fast y otra Slow

¹⁶ OK: Éxito - NOK = Tirada fallida

Round 4

[ORÁCULO] ¿Los perros se dividen para atacar a las 2 zonas de PJs? 6♣ → Si, medio

- Grupo 1 (G1): 3 perros
- Grupo 2 (G2): 3 perros

Pawel	Morales	Dom	Perros
Overwatch (F) <u>Ranged Attack (S¹⁷)</u> Sobre G2. Mod 0. OK. DMG G2 suppressed.	Overwatch (F) <u>Ranged Attack (S)</u> Sobre G2. Mod -2. 2xOK. DMG 2+1= 3 (Crítico) Bala adicional. 1/3 enemigos eliminados en G2.	Overwatch (F)	<u>Avanzar (F)</u> Mobility OK: 3+1 <i>Supressed</i>

“Al aproximarse a nosotros, se separaron en dos grupos. Aun así fue fácil abatir a una de esas bestias inmundas, lo que amilanó el resto” - Morales

“Estaba paralizado por la situación. por algún motivo desconocido, no reaccioné y me quedé paralizado” - Pawel

“En cuanto un grupo estuvo a tiro, vacié el cargador sobre ellos, consiguiendo que retrocedieran ligeramente” - Dom

Round 5

Pawel	Morales	Dom	G1	G2
<u>Acercarse a G1 (F)</u> Mobility NOK <u>Overwatch (F)</u>	Aim (F) <u>Ranged attach (S)</u> Mod -1. 2xOK. DMG 2+1=3 (Crítico) 2/3 enemigos eliminados en G2.	Moverse (F) <u>Close combat (Cuchillo) (S)</u> NOK	<i>Supressed</i>	<i>Supressed</i>

“Intenté reaccionar sin apenas éxito, acercándome tímidamente a la jauría mientras Morales no cesaba de abatir perros” - Pawel

“Decidí guardar algo de munición y me lancé con el cuchillo hacia los perros, pero el exceso de confianza me jugó una mala pasada” - Dom

¹⁷ Slow action

Round 6

Pawel	Morales	Dom	G1	G2
<u>Ranged Weapon (S)</u> NOK Push: 3xOK DMG= 4 (Crítico) Marca de experiencia. 3/3 enemigos eliminados en G2. <u>Recargar (F)</u> Close combat OK	<u>Apuntar (F)</u> <u>Ranged Attack (S)</u> Mod -1. NOK	<u>Close combat (Cuchillo) (S)</u> OK G1 Suppressed	<i>Suppresed</i>	<i>Eliminado</i>

“Finalmente, conseguí reunir valor para disparar y conseguí matar al tercer perro. Mientras los cañones de la escopeta humeaban, me di cuenta de que estaba cargando mis dos últimos cartuchos” - Pawel

“Vi que Dom se apartaba tras apuñalar a uno de los perros así que procedí a descargar el arma sobre ellos, pero algo sonó raro dentro del arma y eso provocó que me despistarse y no acertase” - Morales

“Por suerte, debieron verse superados y tras conseguir alcanzar a uno de los perros con el cuchillo, los tres que aún estaban vivos, decidieron huir” - Dom

Fin del combate

Todos recargan las armas

SHIFT 4/4: Night ☾

- Weather: Vuelve a nublado [D6 → 3] (Por la noche 5 hex de visibilidad)
- Seguimos en [N25]
- Tareas: Todos duermen.
 - Pawel recupera un punto de estrés.

Mantenimiento diario:

- -3 comida
- -3 agua

~~Encuentro estacional en [N25]: 4♦~~ (No aplica)

“Tras un atardecer frenético, la lluvia cesó dando paso a una densa niebla que lo cubría todo” - Pawel

“Quizás fue el cansancio, quizás nos encontrábamos seguros tras la densa capa de niebla que nos envolvía. En cualquier caso decidimos dormir los tres arriesgarnos a descansar en el refugio sin vigilancia” - Dom

“Afortunadamente aquella noche ya no hubo más sobresaltos” - Morales

Día #2: 19 de Abril de 2000

N21 (tipo terreno "open").

SHIFT 1/4: Morning

- Weather: Nublado [D6 → 2]
- Tareas:
 - Dom y Pawel: Viajar
 - Morales: Vigilar (mientras viaja)

Ruta a seguir para el viaje: N25 → M24 → L25

"Conocía un pasaje entre el bosque que nos ahorraría tiempo así que decidimos dirigirnos hacia el bosque" - Pawel

Encuentro estacional en [N25]: K₁ (No aplica)

"Después de un viaje ajetreado, se me hizo rara una mañana tan tranquila, lo que nos permitió avanzar sin problemas" - Dom

SHIFT 2/4: Day

- Weather: Nublado [D6 → 2]
- Tareas:
 - Dom y Pawel: Viajar
 - Morales: Vigilar (mientras viaja)

Ruta a seguir para el viaje: L25 (Open) → K26 (Open) → J27 (Bosque)

- Ruta a través de zona sin carreteras:
 - L25 → K26: Tirada de Survival¹⁸ (A + B): 2xOK (Pawel)
 - K26 → J27: Tirada de Survival (A + B): OK (Pawel)

"Tener a Pawel en nuestro grupo era como una bendición caída del cielo. Conocía aquellos bosques como la palma de su mano." - Morales

¹⁸ Viajar campo a través requiere tiradas de Survival para no perderse

Encuentro en [K26]: A♠ The Mad King

- K26 (Open)
- Tirada de reconocimiento [Recon]: (B+C) NOK (Morales)

Llegamos a un pequeño poblado:

- Nombre: **Mazurek [K26]**
- 12 casas
- 1 guardias (Rifle de caza con 1 cargador, 1 RPG-16 con un recarga)
- 50 habitantes en total
- Tipo de encuentro: Esperanzador (10♠)
- NPC Líder: 10♥ - 3♥ - 6♦
 - **Urszula Jasińska**
 - Una Uzi con 2 cargadores

STR: B	INT: B	Command: B
AGL: C	EMP: A	

- Motivación: Líder loca por el poder, sabia pero débil en apoyos (3♥ y J♥)
- Problema del asentamiento (J): Han perdido a algunos de sus habitantes (relacionado con Pawel).
- Actitud del asentamiento (7): Neutral
- Otras características:
 - Edificios rotos (3)
 - Población desnutrida (8)
 - Pawel es visto como un traidor (A)
 - Explosivos caseros??? (5)



“En mitad del camino, escondido a un lado del bosque, encontramos otro asentamiento. Se repetían los patrones, casas rotas, gente desnutrida. parecía como si hubiésemos causado a este país y a sus gentes, más daño que bienestar.” - Morales (Morales Big Dream¹⁹)

¹⁹ El encuentro está alineado con el sueño que persigue Morales

“Vi rostros familiares. Por un lado recibían con agrado la visita de alguien que trajese algo de esperanza a sus vidas. Por otro lado, veía caras de desaprobación por ir acompañando a soldados americanos.” - Pawel

“Se hacía llamar Urszula, y parecía ser quien mandaba allí. Se comportaba como si fuese una reina mientras que la gente la miraba con más miedo que respeto. Pero no tenía aspecto de déspota violenta.” - Dom

“Me ofreció unirme a su <<ejército privado>> como ella lo llamaba convenciéndome de que ellos eran mis verdaderos hermanos.” - Pawel

“La muy fresca nos amenazó con que si no estábamos de su lado tendríamos que pagar un peaje y dejar la mitad de nuestras pertenencias” - Morales

“A pesar de la actitud de Urszula, me daba la sensación de que aquella gente podría saber algo sobre mis padres. Quizás era una señal para abandonar a mis recién conocidos amigos” - Pawel

(Pawel Big Dream²⁰)

Resolvemos el problema negociando con ellos para que nos dejen marchar sin más:

- Desventaja numérica: mod -1
- Dom TACTICIAN: Roll CMD: OK → Obtenemos mod +1

“Me di cuenta de que aquella gente parecía esperar algún tipo de promesa inalcanzable por parte de su líder y que por eso la seguían, así que traté de jugar mis cartas y levantar el engaño” - Dom

- Tirada de persuasión (A+C): 3xOK (Pawel)

“Todo sucedió muy raro. Dom se dio cuenta de mis sentimientos por aquella gente y los usó para demostrarle a la gente que sus familias desaparecidas no iban a aparecer esperando junto a una fanática como Urszula y que por eso yo los acompañaba. Sentí que traicionaba mi pueblo ...” - Pawel

“Urszula se dio cuenta de que Pawel y Dom podían desestabilizar la relación de poder que tenían en el pueblo y nos dejó marchar sin más” - Morales

Mantenimiento diario en J27 (Bosque):

- -3 comida
- -3 agua

“Comimos nuestra última ración de comida mientras discutíamos si no hubiese sido mejor negociar algún cambio con la gente de Mazurek” - Morales

²⁰ El encuentro está alineado con el sueño que persigue Pawel

SHIFT 3/4: Evening ☾

“Estábamos a poco más de un día de Wrocław, al otro lado del bosque, así que decidimos buscar refugio y comida” - Dom

- Weather: Buen tiempo (máxima visibilidad 10 hex) (D6 → 6)
- Tareas:
 - Pawel: Cazar
 - Mod +1 por bosque
 - Tirada Survival (+2): A+A → NOK
 - Push²¹: 2xOK + 1 Stress
 - 2 presas: D6 y D6 → 3 y 5
 - Caza en la narración
 - Morales: Dormir (OK)
 - Dom: Acampar (usando la tienda de campaña: mod +1)
 - Tirada de Survival (+1): A+C → OK
 - Esconder refugio: Tirada de Recon: A+C → 2xOK
 - Oráculo para el refugio:
 - Descriptor (5): Florecer
 - Things (4): Mascota

“Allí en mitad del bosque, como huyendo de tanta desolación encontré una pequeña cueva que nos daría cobijo y nos ocultaría de visitantes inesperados. Dentro nos esperaba un páramo de lleno de vida animal donde la vida florecía ajena a la guerra” - Dom

“Me interné en el bosque en busca de cualquier cosa que pudiese servirnos de alimento. Escopeta en mano, me sentía capaz de cazar cualquier animal por grande que fuese. Pero la realidad me superó una vez más. Delante mía, un jabalí había arrinconado a un zorro y aquella escena de violencia animal me mantuvo helado durante unos instantes, temeroso de ser yo la próxima presa” - Pawel

- Pawel se acerca a 2 hex de la presa (mod 0)
 - Recon (0): A → OK
 - Ranged attack: Jabalí (3 HIT CAP)

“Tras un rato de enfrentamiento, el zorro logró zafarse de su perseguidor y huyó entre la maleza. El jabalí, por su parte, volvió a un claro donde comenzó a buscar otra presa. Fue entonces cuando hice acopio de valor y, recordando un consejo de mi padre, me fui acercando poco a poco, escopeta en mano, hasta tener al animal al alcance de tiro” - Pawel

- Ranged attack [Escopeta]: B (Sin dado de munición) → 1xOK
 - 3 Puntos de daño → Jabalí abatido
 - 1 bala usada
 - Comida obtenida: 2D6x2 → 12 piezas de carne

“Nunca olvidaré la cara de alegría con la que Morales me recibió en el campamento cuando estaba despertando y me vio aparecer cargado con aquel jabalí” - Pawel

²¹ Ante una tirada fallida, podemos repetir a riesgo de sufrir daño

SHIFT 4/4: Night ☾

- Weather: Buen tiempo (máxima visibilidad 10 hex) (D6 → 6)
- Seguimos en [J27] (Bosque)
- Tareas:
 - Pawel y Dom: Dormir.
 - Pawel recupera un punto de Stress.
 - Morales: Cocinar

Mantenimiento diario:

- -3 comida
- -3 agua

~~Encuentro estacional en [J27]: 4~~ (No aplica)

“La idea era vigilar toda la noche mientras mis compañeros descansaban, pero el hecho de poder contar con tanta comida nos daba alas. Por eso decidí pasar la noche desollando el jabalí para cocinarlo” - Morales

- Tirada de Survival: B + C → OK (Cocinar)
 - Obtenemos 12 piezas de comida doméstica + 3 crudas (el día 10 de pondrán malas)

Día #3: 20 de Abril de 2000

J27 (tipo terreno "bosque").

SHIFT 1/4: Morning

- Weather: Nublado [D6 → 1]
- Tareas:
 - Dom y Pawel: Viajar (solo 1 hex en bosque)
 - Morales: Vigilar (mientras viaja)

Ruta a seguir para el viaje: J27 (Bosque) → I28 (Open)

"Salimos temprano para cruzar lo que nos quedaba de bosque y terminamos a apenas diez kilómetros de Trzebnica" - Dom

- Navegación off-road:
 - Tirada de Survival (Pawel): A + B → 2xOK
 - Llegamos con éxito a I28

Encuentro estacional en [I28]: 7♦ Desperate Times

"Nos cruzamos como un grupo de refugiados que huían de Wroclaw, justo hacia donde nosotros nos dirigíamos. Nos dijeron que ya no quedaba nada allí, que el ejército había abandonado la ciudad y había sido saqueada por las fuerzas enemigas" - Dom

"Llegado este punto, nada parecía tener sentido. Estaba claro que el plan de retirada había fracasado desde un primer momento y estábamos abandonados a nuestra suerte sin saber muy bien qué hacer." - Morales

"Sabíamos de dónde veníamos, pero no hacia dónde nos dirigíamos. Sólo había una cosa clara. Los tres, acabábamos de hacer borrón y cuenta nueva a nuestras vidas. Lo que sucediese a partir de aquí, definiría nuestro porvenir" - Pawel

FIN