

¡RESISTENCIA!

Juan Carandell Rojo

1.- INTRODUCCIÓN

Muy buenas, mis estimados y queridos lectores. En este artículo, os presento un escenario para jugar a rol, esta vez yo os pongo un contexto, un pueblo, unos personajes y las fechas históricas, vosotros, elegís el sistema con el que jugar y las reglas.

Esta es la historia de un pequeño pueblo normando ficticio, pero podría haber sido cualquier otro pueblo francés ocupado por la tiranía nazi en los duros y oscuros años que fueron 1940-1944.

El pueblo se llama Saint Jean Baupliste, fue fundado en 1203 en torno a un pequeño convento que estaba dedicado a San Juan Bautista (de ahí el nombre) en torno a sus muros, se asentaron campesinos libres y como viene siendo habitual en Normandía, se dedicaron a la ganadería, produciendo una excelente leche y unas muy buenas terneras de la que salen deliciosos filetes (os lo digo yo, que he comido ternera Normanda y es la mejor carne de vacuno del mundo)

El comercio ganadero en la zona fue próspero y se erigió una Iglesia de estilo gótico en 1256. La importancia ganadera e la comunidad, le convirtió en un sitio de paso obligado para los comerciantes que iban a las ciudades de Caen y Rouen, así como para los peregrinos que viajaban hacia el monasterio de Mont St Mitchell, entre Normandía y Bretaña.

Tras la Guerra de los Cien Años, el caballero Hugo Armand, estableció su castillo en la zona, como premio por su ayuda al Delfín francés. La vida del pueblo fue relativamente tranquila hasta la llegada de la Revolución Francesa, donde la familia Armand resultó guillotinado bajo el régimen del terror de Robespierre. El castillo, evidentemente fue saqueado, arrasado y derruido.

La vida del pueblo transcurrió con tranquilidad hasta que en 1867 llegó un descendiente de los Armands y tras un duro pleito, recuperó las tierras de su familia y se dedicó a invertir en transportes ferroviarios, poniendo una estación en el pueblo.

La llegada de la guerra del 14, se llevó a todos los hombres jóvenes del pueblo, donde tan solo volvieron un 35 % de ellos, algunos heridos de guerra.

El pueblecito de Jean Paul, prospero gracias al nudo de carreteras, al ganado y al ferrocarril, permaneció ajeno a las desgracias de Europa, el Crack del 29 dejó a algunos ganaderos sin tierras, pero gracias a la familia Armand y a la solidaridad de sus convecinos, la crisis no arruinó al pueblo. El auge del nazismo y la Guerra Civil española, pasaron sin pena ni gloria por el tranquilo pueblo.

Pero todo eso cambio cuando el 24 de junio de 1940, día festivo del pueblo ya que es el de su Santo Patrón, llegó al pueblo la primera patrulla alemana. Se trataba de una sección de infantería que empezaron a incautar leche y vacas de carne. La ocupación nazi había comenzado, era el momento de bajar la cabeza y esperar. O de resistir, de enfrentarse a la tiranía y hacer lo posible para derribar a la bestia nazi. Ahí es donde entráis vosotros.

2.- SOBRE EL PUEBLO DE SAINT JEAN BAPTISTE

En el pueblo viven unas 300 personas, repartidas en unas 40 familias, la mayoría dedicadas al comercio ganadero, aunque también hay que destacar los trabajadores del ferrocarril y los 10 monjes que habitan en el convento. Los lugares de más interés del pueblo son los siguientes.

a) La Estación de Ferrocarril:

De aquí salen y vienen los trenes a Rouen, Caen, Cherburgo, St-Lo, El Havre y París.

Además es uno de los 4 sitios del pueblo que cuenta con teléfono. El sitio cuenta también con una cafetería, consigna y un aparcamiento donde se guarda el camión de mantenimiento de la comarca. En la estación trabaja el señor Alfred Camus, jefe de estación, así como su señora Anais, que regenta la cafetería, también está Marcel, el empleado de mantenimiento y suelen ir y venir unos 10 maquinistas y 20 revisores de los diferentes destinos.

b) Bar *Le Petit Normand*

Bar y restaurante familiar, donde se ofrecen unas estupendas comidas familiares que cocina la entrañable señora Poulain, este sitio es otro de los que cuenta con teléfono en la zona. En la parte de arriba

hay 5 habitaciones que se alquilan a diferentes huéspedes y viajeros, lo habitual es que varios desconocidos compartan las habitaciones, ya que caben hasta cuatro personas por habitación, la familia formada por Marie y su esposo Gaston Poulain, duermen en la 3º planta en un cómodo ático. Su hijo, también llamado Gastón, está en Gran Bretaña, luchando como piloto de caza en la RAF. Lo que la familia no sabe es que Gaston junior, puede que sea entrenado por el SOE (*Special Operative Executive*) y enviado de nuevo a la zona...

c) Ayuntamiento

Hasta hace poco el alcalde era Jackes LaPadite, del frente popular, pero fue fusilado conforme los nazis ocuparon el pueblo, ahora el alcalde es Eustache Bonnet, un filo nazi redomado, colaboracionista y miembro del partido fascista francés. El ayuntamiento es otro de los sitios que tiene teléfono. En el trabajan una veintena de personas, en su mayoría mujeres, ya que los hombres o están en un campo de prisioneros en Alemania, o están luchando en el Norte de África. También tiene el ayuntamiento tiene la oficina del gendarme Léopold Lefèvre, un hombre discreto, pero justo. En caso de problemas con los nazis, hará la vista gorda y cuando la situación se muestre se mostrará totalmente a favor de la resistencia y los aliados.

d) Escuela

Un modesto edificio regido por el pensador liberal Olivier Vien, este señor es ateo convencido, demócrata y un antinazi redomado, hará todo lo posible por derrotar a los nazis, aun a riesgo de su propia vida. Les enseña a sus alumnos que “En tiempos de peligro, la integridad de la persona vale más que la propia vida”. Este anciano profesor es una figura muy querida por el pueblo, aun no se sabe como es que no lo han cogido como rehén o se le ha fusilado.

Le asisten en las labores de la escuela las hermanas Kermeman, (Audrie y Ninon) que llevan las clases de los más pequeños.

e) Castillo de la familia Armand

Ahora está ocupado por los alemanes y alberga al SS Obersturmbannführer (Teniente Coronel, vaya) de la 2º División SS Totenkompf, Otto Ratzbenguer. Tiene situada aquí su residencia, junto a su teniente que le sirve de secretario, además de un par de capitanes. A pesar de que su regimiento se encuentra por los distintos pueblos de la zona, en la zona habita una sección (60 soldados) de las SS, guarnecidos en el castillo. Este lugar fue expropiado por los alemanes, sin oposición de la familia, ya que esta huyó a Gran Bretaña tras el desastre de mayo del 40. Aquí es donde se encuentra el último teléfono de la zona. Esta zona también alberga los camiones de transporte de la tropa así como un repetidor de radio y el coche oficial del Teniente Coronel.

f) Convento de San Juan Bautista

Un precioso y tranquilo lugar de estilo gótico, bastante relajado, tranquilo y espacioso. En él habitan los 10 monjes del cister, regidos por fray Hercule Denote, doctor en Medicina y que hace las funciones de médico en el pueblo. El convento parece ajeno a la guerra y se dedica al cultivo de su huerto, al cuidado de los enfermos, al mantenimiento del convento y sobre todo a la oración. No obstante en el lugar, acogerán a cualquier herido o preso fugado, ya que comprende que el nazismo es una práctica anticristiana, el sitio es lo suficientemente amplio como para esconder hasta un equipo de radio.

g) Ultramarinos *Buenos Aires*:

Lo dirige el señor Alfred Lapin, un señor muy rico que en su juventud emigró a Argentina, vende todos los artículos de primera necesidad y alimentarios que necesite el pueblo, desde bicicletas hasta tomates, desde huevos hasta tornillos, pasando por el pan, leche, carne y todo tipo de conservas. Es un hombre astuto y de negocios por lo que no se casa con nadie y logra vender a pesar del racionamiento, en el mercado negro a alemanes y franceses. Siempre buscará el negocio y no descuidará oportunidades de futuro. Además de contrabando podrá facilitar rutas de escape o la compra de escopetas y munición, aparte de todo tipo de víveres. El negocio lo tiene situado en un enorme caserón en la plaza central del pueblo, también es propietario de una panificadora a la salida del pueblo, donde sus empleados producen el pan para todas las mañanas.

3.- Semillas de aventura

Estos son los lugares y personajes de mayor interés en el pueblo, el Director de Juego, es libre de incluir más lugares y personajes en el lugar. Ahora vienen diversas ideas para aventuras.

a) Fundar la Resistencia

Los jugadores son ciudadanos franceses que o bien son habitantes de la zona o bien han llegado a ella de un modo u otro. Los jugadores deben organizarse y montar su célula de la Resistencia para combatir a los nazis.

b) El piloto derribado

En unas de las incursiones de la RAF, ya sea un vuelo de reconocimiento o en un bombardeo, un avión británico ha sido derribado, los jugadores deberán rescatarlo y hacer lo posible para devolverlo a Reino Unido. Opcionalmente, el piloto puede tener fotografías o datos importantes para la causa aliada. La misión de los jugadores será devolverle a Reino Unido junto con los documentos que lleva.

c) Chivatazo

Un topo ha entrado en un grupo resistente y los alemanes están empezando a detener partisanos, los jugadores deben dispersarse y

detener al topo para que menos compatriotas caigan en manos alemanas.

d) Secuestro

A la zona llegará Pierre Michelin, un coronel de la *Milicie Française*, un cuerpo paramilitar que apoyaba a las fuerzas de ocupación alemanas. Los jugadores deberán secuestrarlo y posteriormente mantenerlo con vida para interrogarlo o usarlo como moneda de cambio.

e) El agente del SOE

El grupo de la resistencia, es informado de la llegada de un agente del SOE (puede ser otro PJ o el hijo de los Poulain o ambos) los jugadores deben colaborar con el y con la misión que le han encomendado los británicos.

f) Sabotaje

Los jugadores deben sabotear los trenes que transportan tropas alemanas, esta acción de distracción provocará que los alemanes desvíen tropas hacia otra zona.

g) La fuga

Fray Hercule se pone en contacto con los jugadores y les pide que ayuden a sacar del país a su amigo el también médico y rabino Ezra Toledano, él y su familia (su mujer Miriam y su hijo mayor Isaac) están escondidos en el convento pero son incapaces de alcanzar Gran Bretaña. Por si fuera poco la Gestapo anda tras la pista de ellos, pues, el hijo de

Ezra conoce a los principales cabecillas de la Resistencia en París. A cambio de su ayuda, Fray Hercule ofrecerá la torre del convento para ocultar una radio con su antena.

h) Rehenes

El director de la escuela, ha sido capturado por los nazis tras la última aventura de los PJS, amenazarán con fusilarle si estos no se entregan ¿dejarán los jugadores morir a alguien tan querido y bueno, o se entregarán? ¿o bien le echarán valor y decidirán salvarle?

i) La negociación

Los jugadores deberán hablar con el propietario de una fábrica cercana de Citroën para convencerle de que sabotee los últimos pedidos que les han hecho los alemanes, en caso de no conseguir que el capataz acceda a entregar una partida de camiones defectuosa, se verán obligados a señalar la fábrica para que los Aliados puedan bombardearla. Por si fuera poco, en la fábrica hay varios miembros del partido fascista francés atentos a las acciones de los personajes.

J) El asalto

A los jugadores se les ordena tomar una fábrica cercana de Citroën y el Intercambiador de trenes. Los alemanes tienen una sección apostada allí. Se les proporcionará equipo para que parezcan comandos y no tomen represalias con los civiles. En caso de fracasar los aliados bombardearán irremediabilmente la zona, con gran perjuicio para el pueblo, pues son objetivos vitales para la próxima invasión.

k) El convoy

Los alemanes están moviendo un par de camiones con armas y municiones bastante suculentos. Echarles el guante supondrá un importante respaldo a su lucha partisana e incrementará su fuerza de combate, desde Londres, se instiga este tipo de acciones ante la cercanía de la invasión.

l) Asesinato

Por diversas causas, el Teniente Coronel anda demasiado tras la pista de los jugadores. Deberán eliminarlo para poder proseguir con su acción partisana.

m) El Día D

Esta última idea, conviene desarrollarla como final de la campaña. En los días próximos a la invasión, la BBC informará con mensajes cifrados a la resistencia y es su deber colaborar cuanto puedan con los aliados. Ya sea tomando las armas y apoyándoles cuanto les sea posible. También se puede enlazar con otra campaña, y que los jugadores enlacen con los soldados aliados que liberen el pueblo. A las 1:45 de la madrugada del 6 de Junio de 1944 llegarán al lugar, soldados de la 6º Aerotransportada británica (se puede cambiar la localización del pueblo para que lleguen soldados de la 101º o de la 82º aerotransportada americana).

n) Reconocimiento

Como conocedores de la región y muy posiblemente, líderes de la célula local de la Resistencia. Deberán acompañar a los soldados aliados en la búsqueda de sus objetivos e informarles del terreno.

ñ) El tren

Tras interrogar a un oficial alemán (Wehrmacht) capturado, este les informará de buena voluntad, de la salida de un tren en la región de Bretaña, sus pasajeros son en su mayoría judíos, gitanos, homosexuales y partisanos, con lo que su destino es infortunado. Deberán tomar el tren y dirigirlo hacia las líneas aliadas.

o) Liberación

Más pronto que tarde, empezarán a llegar tropas del Ejército de la Francia Libre y con ellos todas las instituciones burocráticas en torno a la figura de Charles De Gaulle. A los personajes se les reclutará, con sus rangos correspondientes y honores típicos en la II División Blindada. Se abrirán paso hasta París y finalmente entrarán en la ciudad junto a la 9ª compañía (formada en su mayoría por españoles) en la capital francesa. Allí deberán librar combates calle por calle, mientras festejan la liberación de la ciudad.

p) El fin de la guerra

Tras todo lo vivido, finalmente serán trasladados a Alsacia, donde se dedicarán a tomar prisioneros a los alemanes que se rindan.

q) La vuelta a casa

Tras seis años de guerra, los jugadores finalmente retomarán sus vidas. Es tiempo para reflexionar sobre el coste de la Libertad obtenida y el fuerte precio pagado por ello. Esto debe servir a modo de epílogo de la campaña y que los jugadores puedan encontrar la paz, volver a

¡Resistencia! / Juan Carandell Rojo

Saint Jean Baptiste o rehacer sus vidas en cualquier otro punto del mundo. Francia es un país libre y ciertamente gracias a sus esfuerzos.

Otra idea para usar el escenario, es jugarlo desde el lado del Eje, tratando de capturar a los miembros de la Resistencia o a los espías aliados. Solamente espero que os guste y que lo juguéis. Un saludo.

4.- Bibliografía

- CABALLERO JURADO, C., *La Resistencia en Europa Occidental*. RBA Editores, 2012

- HERREROS LUCAS, J. C., *Comandos de Guerra*. Ediciones Sombra 2006.

- COLLINS, L., y LAPIERRE, D., *¿Arde París?* Editorial Reno 1974.