

¡Muerte a los Franceses!

Por Oscar C.L.



“¡Muerte a los Franceses!” es un hack, ambientado en la España invadida por las tropas de Napoleón, del genial juego de rol **“Merry Outlaws”** de **Scott Malthouse**, y propiedad de **Trollish Delver Games**.

En la elaboración de este documento se han empleado imágenes libres de derechos. La portada corresponde a *Escena de la ocupación francesa*, de Eduardo Zamacois y Zabala. La obra muestra a un grupo de guerrilleros ocultando el cadáver de un soldado francés previamente emboscado y asesinado.

Decir además que este documento se ha realizado sin ánimo de lucro u ofensa alguna. **Este juego es completamente gratuito.**

¡Muerte a los Franceses!

Introducción

El período de la ocupación francesa en España, conocido como la Guerra de la Independencia Española, tuvo lugar entre 1808 y 1814. Este conflicto se enmarca en el contexto de las Guerras Napoleónicas, en las cuales Napoleón Bonaparte buscaba expandir su imperio por toda Europa. En 1807, el Tratado de Fontainebleau permitió el paso de tropas francesas por España con el pretexto de invadir Portugal. Sin embargo, en 1808, Napoleón aprovechó la situación para colocar a su hermano, José Bonaparte, en el trono español, desatando una resistencia generalizada por parte del pueblo español.

Causas: La ocupación francesa fue el resultado de las ambiciones expansionistas de Napoleón y la debilidad interna de la monarquía española. La inestabilidad política en España, con Carlos IV y su hijo Fernando VII disputando el trono, facilitó la intervención francesa.

Inicio del Conflicto: El levantamiento del 2 de mayo de 1808 en Madrid marcó el comienzo de la resistencia popular contra los franceses. Este evento desencadenó una serie de insurrecciones en todo el país.

Guerra de Guerrillas: Uno de los aspectos más destacados de este conflicto fue la guerra de guerrillas. La población española, incluyendo campesinos, mujeres y clérigos, se organizó en pequeños grupos para hostigar a las tropas francesas, dificultando su control sobre el territorio.

Batallas Clave: La guerra incluyó importantes batallas, como la Batalla de Bailén en 1808, donde las tropas españolas lograron una significativa victoria, y la Batalla de Vitoria en 1813, que marcó el declive de la ocupación francesa.

Consecuencias: La guerra resultó en la restauración de Fernando VII en el trono en 1814. Sin embargo, también expuso las debilidades del Antiguo Régimen y allanó el camino para el surgimiento de movimientos liberales y la eventual transición a una monarquía constitucional. El conflicto tuvo un alto



costo humano y económico. La devastación de la guerra afectó gravemente la infraestructura y la economía española, y la población sufrió grandes pérdidas.

En resumen, la ocupación francesa en España fue un período de intensa lucha y transformación. La resistencia española no solo fue crucial para la caída de Napoleón, sino que también catalizó importantes cambios políticos y sociales en España y más allá.

Premisa

Los jugadores interpretarán a miembros de una guerrilla española en 1808-1814, luchando contra las fuerzas de ocupación francesas. Cada jugador tendrá un personaje con un trasfondo que le vincula a la causa de la resistencia. Con el tiempo podrá convertirse en una leyenda viva (o muerta) de la Causa.

Qué necesitas para jugar

- ❖ 2-6 Jugadores.
- ❖ 2 dados de seis caras por jugador.
- ❖ Hojas de personaje (una por jugador).
- ❖ 2 monedas por personaje jugador (mejor si son antiguas).
- ❖ Material de escritura.

¿Cómo se juega un juego de rol?

Creo que para aprender a jugar al rol, lo mejor es encontrar un grupo de juego y unirse a él. Por si no fuera el caso, he aquí un ejemplo de juego:

Contexto (dado por el Director de Juego): El grupo de guerrilleros ha seguido a un pequeño convoy francés que transporta suministros. El convoy está acampado en un claro cerca de un bosque. Los guerrilleros están a punto de realizar una emboscada.

DJ: *“Estáis escondidos entre los árboles, observando el convoy francés. Hay cinco soldados franceses, un carromato lleno de suministros y dos caballos atados cerca del fuego. El sol está comenzando a ponerse, y la visibilidad se está reduciendo. ¿Qué hacéis?”*

Jugador 1 (Juan, el líder del grupo): *“Juan, el líder, mira a sus compañeros y dice: ‘Vamos a atacar en el momento en que se oscurezca un poco más. Necesitamos distraer a los soldados primero. Pedro, ¿puedes usar tu habilidad con las trampas para crear una distracción cerca del carromato?’”*

Jugador 2 (Pedro, el experto en trampas): *“Pedro asiente y responde: ‘Sí, puedo. Voy a colocar algunas trampas en el camino hacia el carromato para que hagan ruido cuando alguien pase. Esto debería atraer la atención de los soldados.’”*

DJ: *“Pedro, haces una tirada de dados para ver si logras colocar las trampas sin que te descubran. Lanza los dados...”*

Jugador 2 (Pedro): *“(Lanza los dados y obtiene un éxito).”*

DJ: *“Las trampas están bien colocadas y son invisibles. Mientras tanto, ¿qué hacen los otros dos guerrilleros?”*

Jugador 3 (Manuel, el tirador): *“Manuel, el tirador, se prepara para disparar desde una posición elevada. Dice: ‘Me posicionaré en la colina para tener una buena vista del carromato y los soldados. Cuando escuche la distracción, estaré listo para atacar.’”*

Jugador 1 (Juan): *“Juan, el líder, se asegura de que todos estén listos y ordena: ‘Una vez que se escuche el ruido, Manuel disparará desde la colina. Pedro, te unirás a mí en la carga directa para tomar el carromato. ¿Todos listos?’”*

DJ: *“El sol se oculta y Pedro activa las trampas. Los soldados franceses se sorprenden al escuchar el ruido y se acercan al área de las trampas. Manuel, desde su posición, ve el caos y se prepara para disparar. ¿Qué haces, Manuel?”*

Jugador 3 (Manuel): *“Manuel apunta y dispara a uno de los soldados que se está acercando a las trampas. Lanza los dados para ver si acierta.”*

DJ: *“Manuel acierta su tiro y uno de los soldados cae al suelo. Los soldados restantes están confundidos y alarmados. Juan y Pedro, es vuestro turno para atacar. ¡Adelante!”*

Jugador 1 (Juan): *“Juan y Pedro se lanzan al ataque, corriendo hacia el carromato y enfrentando a los soldados restantes. Lanzad los dados para ver cómo va la pelea....”*

El Director de Juego

Un jugador toma el papel de director de juego (DJ), encargado del buen uso de las reglas y presentando cada Aventura a los sufridos guerrilleros. No juega con un Guerrillero, sino que interpreta al resto de personajes no jugadores (PNJ) del juego. Si aparece una situación o regla sobre la que nadie se pone de acuerdo, él tiene la última palabra.

Los Guerrilleros

El resto de jugadores serán los personajes jugadores (PJs), conocidos como Guerrilleros (Los Invasores los llamaban Forajidos). Son guerrilleros, partisanos, insurgentes... Luchadores por la libertad de su pueblo y ajusticiadores de las barbaridades que hacía el francés invasor. Al principio de la partida, cada jugador crea su propio Guerrillero.



Reglas del Juego

Tiradas de Acción

Cuando el resultado de una acción no esté claro o sea incierto, habrá que lanzar los dados. Son los jugadores siempre los que tiran los dados, en este juego **el DJ nunca tira**. El PJ implicado en la acción lanza 1d6 para determinar el resultado de la situación

Tirada de Acción	
1	Pifia: Fallas desastrosamente. No solo no consigues tu propósito, algo más sale mal o peor a decisión del DJ.
2-3	Fallo: Simplemente no lo consigues.
4-5	Éxito: Celébralo. Lo has conseguido.
6	Éxito Crítico: No solo has tenido éxito, sino que consigues alguna Ventaja o beneficio extra a criterio del DJ.

Ventajas y Desventajas

A veces una tarea resultará muy fácil, con lo que el PJ tira con Ventaja. Lanzará 2d6 y usará el resultado más alto. Por el contrario, a veces una acción puede ser muy difícil, por lo que se tiene Desventaja. En este caso, el Guerrillero lanzará 2d6 y usará el resultado más bajo.

Iniciativa

La mayoría de situaciones de juego, dejan claro que bando o quien actuará antes que los demás. A esto lo llamamos iniciativa. Un bando que sea emboscado no tendrá la iniciativa ya que ha sido sorprendido. De todas formas, si el DJ considera que ambos bandos (PJs y PNJs) están igualados, o desea dejar este factor al azar. Un Jugador tirará 1d6. Es posible ajustar esta tirada con un +1/-1 dependiendo de factores favorables o adversos a nuestros guerrilleros:

1-3 Actúan antes los enemigos.

4-6 Actúan antes los PJs.

Combate

El combate está estructurado en turnos de 10 segundos. Cada combatiente podrá realizar hasta 2 acciones.

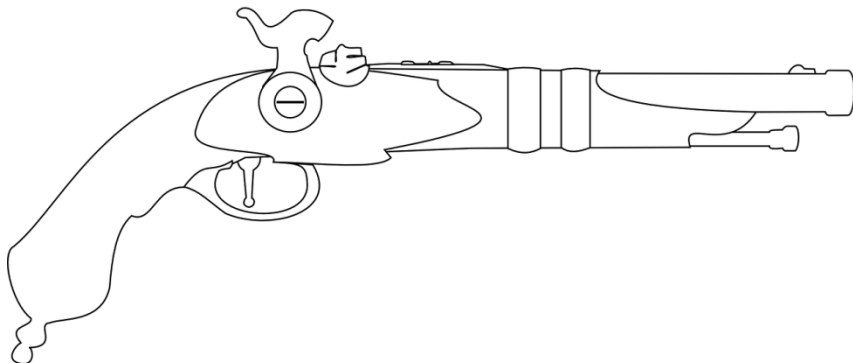
Acciones

- ❖ Desplazarse
- ❖ Atacar (Solo 1 ataque por turno)
- ❖ Interactuar con un objeto (recoger un objeto del suelo, cambiar de arma, dejar caer algo...)
- ❖ Estudiar a un enemigo: esto da ventaja en el próximo ataque que realicemos sobre dicho enemigo (también sirve en un “combate” verbal o situación social).
- ❖ Cualquier otra acción que el DJ de por válida.

Desplazamiento y Alcances

No emplearemos miniaturas, casillas, ni mapas a escala. Las distancias inmediatas a un Combatiente son: *Adyacente*, *Cerca*, *Lejos*, y *Extrema*. Con una acción de desplazamiento podremos cambiar de zona acercándonos o alejándonos.

- ❖ Las armas de melé solo son útiles en distancia *Adyacente*.
- ❖ Pistolas y armas arrojadizas son efectivas hasta distancia *Corta*.
- ❖ Escopetas, Trabucos y Carabinas alcanzarán hasta distancia *Lejana*.
- ❖ Mosquetes y cañones llegan a distancia *Extrema*.



Ataques

Al atacar se usan los puños, armas de melé o a distancia para intentar dañar al enemigo. Para atacar, realiza una Tirada consultando la siguiente tabla.

Tirada de Ataque	
1	Pifia: Fallas desastrosamente. No solo no consigues tu propósito, algo más sale mal o peor a decisión del DJ
2-3	Fallo: Simplemente no lo consigues.
4-5	Impacto: Celébralo. Lo has conseguido. Causas 2 puntos de Daño con tu arma, o bien, 1 punto de daño si estás desarmado.
6	Impacto Crítico: Has impactado en un punto débil, causas 3 puntos de Daño, o 2 puntos Si estás desarmado.

Defensa

Cuando tu guerrillero sea atacado, el DJ no tirará dados por el enemigo. Es el Guerrillero el que ha de defenderse, esquivando, o bloqueando el ataque.

Tirada de Defensa	
1	De lleno: Fallas desastrosamente. Recibes 3 puntos de Daño.
2-3	Impacto: Recibes 2 puntos de Daño, 1 si era una ataque desarmado.
4-5	Esquiva: Lo has conseguido. No recibes daños.
6	Esquiva Asombrosa: Evitas el impacto y recibes una Ventaja a criterio del DJ.

Daños

Cada Guerrillero y/o enemigo tiene un rasgo numérico llamado **Resistencia**. Cuando reciben daño, reducen su Resistencia según el daño recibido. Al llegar a 0 puntos: los enemigos, controlados por el DJ, mueren; por otro lado los Guerrilleros estarán “**Con un pie en la tumba**”, y su jugador debe hacer una **Tirada de muerte**.

1-3 Fallece.

4-6 Gana una **Herida**. (y recupera 1 punto de Resistencia).

Cuando un Guerrillero **recibe 2 Heridas, MUERE**.

Heridas

Un Guerrillero con una Herida, se considera **Herido**. Queda debilitado y cerca de perder la vida. Esto hace que tenga **Desventaja** en:

- ❖ Cualquier nueva Tirada de muerte que deba hacer antes de haber dormido 7 horas.
- ❖ Cualquier Tirada de acción realizada antes de haber descansado dicho periodo de tiempo (7 horas); esto incluye las tiradas durante los combates.

Curación

- ❖ Descansando una hora se recuperan 2 puntos de Resistencia.
- ❖ Dormir 7 horas recupera toda la Resistencia perdida.

Para anular la condición de Herido, se debe recibir atención médica y descansar unos días, esto puede dejar al Guerrillero convaliente fuera de partida. Aunque como se describe a continuación podrá gastar una de sus Monedas del Destino para recuperarse.

Monedas del Destino

Al principio de cada aventura los PJs tendrán 2 Monedas del Destino. Al acabar la sesión de juego el PJ perderá cualquier moneda que supere estas 2 iniciales. Algunas acciones épicas por parte del PJ podrían, a criterio del DJ, otorgarle alguna Moneda más. Un personaje puede gastar una de estas monedas para:

- ❖ Suprimir una Herida al momento de recibirla.
- ❖ Recuperar 5 puntos de Resistencia.
- ❖ Repetir una Tirada de Muerte.





Creación de Personajes

Cada jugador debe crear un personaje. La creación del personaje puede ser aleatoria gracias a las tablas que encontrarás más adelante; por elección del jugador de resultados específico de las tablas; o finalmente y en supervisión del Director de juego, por ideación y creación de resultados que encajen en la ambientación de juego.

Código ético

Cada guerrillero vive según su propio código ético. Tira 2 dados de 6 caras, el primero determina en que tabla mirar (1-3 tabla A; 4-6 tabla B), y el segundo dado indica el resultado en la tabla en cuestión.

Tabla A

- | | |
|---|---|
| 1 | Nunca confía en un francés. |
| 2 | Nunca traicionará a sus compañeros. |
| 3 | La libertad está por encima de todo. |
| 4 | No ataca a indefensos ni a los inocentes. |
| 5 | Su palabra es su mayor tesoro. |
| 6 | En domingo, deja de lado las armas y dedica su tiempo a la oración y reflexión. |
-

Tabla B

- | | |
|---|--|
| 1 | Nunca abandona a un compañero. |
| 2 | No compartirá mesa con un francés. |
| 3 | Ayudar al necesitado es un deber. |
| 4 | No mata sin un buen motivo. |
| 5 | Nunca mata a un animal. |
| 6 | Jamás tomará más de lo que necesita del pueblo que le apoya. |
-

Habilidades

Siguiendo el proceso anterior, determina la habilidad inicial del personaje; bien tirando los dados, escogiendo el resultado; o proponiendo una habilidad al Director de juego, que no esté representada por las tablas.

Tabla A

- 1 **Tirador:** Ventaja al usar pistolas, mosquetes y otras armas de fuego con precisión y eficacia.
 - 2 **Sigilo:** Ventaja al moverse sin ser detectado, y esconderse, ideal para infiltraciones y emboscadas.
 - 3 **Medico:** Ventaja para tratar heridas, enfermedades y envenenamientos, crucial para mantener la salud del grupo guerrillero.
 - 4 **Disfraz:** Ventaja para asumir identidades falsas, usar disfraces y mezclarse en diferentes entornos sin levantar sospechas.
 - 5 **Espionaje:** Ventaja para recabar información sin ser descubierto, mediante observación, escucha secreta y los contactos.
 - 6 **Liderazgo:** Ventaja para inspirar y dirigir a otros, mantener alta la moral y coordinar acciones en grupo.
-

Tabla B

- 1 **Luchador:** Ventaja en el uso de armas blancas como cuchillos, espadas y bayonetas, así como técnicas de lucha sin armas.
 - 2 **Supervivencia:** Ventaja para encontrar alimentos, agua y refugio en entornos hostiles, así como conocimientos de orientación y rastreo.
 - 3 **Latrocinio:** Ventaja para abrir puertas cerradas o cajas fuertes; y sustraer manualmente objetos sin ser detectado.
 - 4 **Persuasión:** Ventaja al influir en las personas, ya sea mediante el convencimiento o la amenaza, para obtener información, cooperación o rendición.
 - 5 **Ágil:** Ventaja al esquivar y al hacer acrobacias o acciones atléticas.
 - 6 **Sabio:** Ventaja para conocer información sobre una situación, alguien notable, o algún conocimiento.
-

Resistencia y Monedas del Destino

Los guerrilleros dispondrán de 10 puntos de Resistencia de partida. En el momento de perderlos estarán “**Con un pie en la tumba**”. Si el personaje en cuestión es más duro o vigoroso de lo normal, tira 1d6 y se le pueden añadir 1 punto (1-4) o 2 Puntos más de resistencia (5-6).

Además los personajes dispondrán de **2 Monedas del Destino**. Comentamos su utilidad en la página 11.

Equipo inicial

Tira 2d6 para determinar una pieza de equipo del personaje (o tal vez varias). Además de ello comenzará con un arma de su elección (Pistola, Mosquete, Trabuco, Escopeta, Espada/Sable, Bayoneta, Cuchillo u otra arma de melé.)

Un personaje solo dispone de 10 espacios de inventario. No podrá cargar más objetos, o bien el Director de Juego le penalizará como considere.

Tabla A

- | | |
|---|-----------------------------------|
| 1 | Medicamentos y Botiquín. |
| 2 | Prendas de Ropa para disfrazarse. |
| 3 | Cuerda y Ganchos. |
| 4 | Documentos Falsos. |
| 5 | Libreta, tinta y Plumas. |
| 6 | Instrumento Musical. |
-

Tabla B

- | | |
|---|-----------------------------|
| 1 | Herramientas de Cerrajería. |
| 2 | Mapas de la región. |
| 3 | Raciones de Comida y Agua. |
| 4 | Explosivos Caseros. |
| 5 | Una Biblia. |
| 6 | Otro arma a elección. |
-

Dineros

En España por aquellos años se empleaban los Reales, los Escudos (10 reales) y los Duros (20 reales o 2 escudos). Una jarra de vino costaba 1-2 reales, una hogaza de pan 1 real, alojarse en una posada entre 6 y 8 reales la noche, zapatos o ropajes dependiendo de sus calidades podían costar entre 6-10 reales los primeros y 30-60 reales las vestiduras. Un caballo costaba entre 100 y 200 reales, y la visita a un médico entre 10 y 15 reales. Estos son valores orientativos que podían fluctuar de una región a otra.

Inicialmente los personajes comienzan el juego con 2d6 x10 reales.

El dinero ocupa solo un espacio del inventario.

Nombre y Detalles

Dale un nombre a tu personaje. Detalla su aspecto, vestiduras y rasgos de personalidad más notorios. Esto te ayudará a ti y al resto de participantes a hacerse una buena idea de tu personaje.

Nombre de la banda

Entre todos podéis darle un nombre a vuestra agrupación guerrillera de indómitos españoles. Si no se os ocurre un nombre al comienzo de la campaña, no os preocupéis, más adelante vuestras hazañas os pueden inspirar para un buen nombre.



Semillas de Aventura

Puedes inspirarte en libros, películas, series, etc. Para hacer tus aventuras. No obstante, en caso de que necesites algo de ayuda, a continuación te facilitamos unas tablas para generar aventuras aleatorias para tus jugadores.

Tabla de Incidentes Aleatorios

Incidente	
1	Un convoy francés se ha desviado y está acampando cerca de una aldea.
2	Un traidor local está pasando información a las tropas francesas.
3	Los suministros de una guerrilla han sido robados por bandidos.
4	Un grupo de refugiados busca protección y ayuda para escapar de las tropas francesas.
5	Un destacamento francés ha tomado rehenes en una aldea cercana.
6	Una pista sobre un próximo ataque francés ha llegado a manos de la resistencia.

Tabla de Encuentros con PNJs

PNJs	
1	El Comerciante: Un comerciante local que ofrece información a cambio de protección.
2	La Curandera: Una mujer que puede proporcionar medicinas y curación a cambio de favores.
3	El Noble: Un noble local que apoya en secreto a la resistencia. Ofrece dinero o refugio.
4	El Traidor: Un informante de los franceses que intenta engañar a los guerrilleros.
5	El Recluta: Un joven que quiere unirse a la resistencia pero no tiene experiencia.
6	El Veterano: Un antiguo soldado que ofrece tácticas y entrenamiento a los guerrilleros.

Tabla de Tareas para la Resistencia

	Tarea
1	Sabotear una línea de suministros francesa.
2	Rescatar a un prisionero de guerra de una fortaleza francesa.
3	Recoger información de inteligencia sobre los movimientos franceses.
4	Proteger una aldea de un inminente ataque francés.
5	Reclutar nuevos miembros para la causa de la resistencia.
6	Destruir un depósito de armas enemigo.

Tabla de Recursos Disponibles

	Recurso
1	Armas de Fuego: Un lote de armas robadas a los franceses.
2	Comida y Provisiones: Un almacén de suministros para alimentar a los.
3	Información Secreta: Mapas y planos de instalaciones francesas.
4	Medicinas: Kits de primeros auxilios y medicamentos para tratar heridas.
5	Dinero: Fondos recolectados para financiar la resistencia.
6	Refugio: Un escondite seguro para los guerrilleros durante una incursión.

Tabla de Obstáculos y Desafíos

	Obstáculo/Desafío
1	Fuerzas de Seguridad: Un número inesperadamente alto de tropas francesas en la zona.
2	Condiciones Climáticas: Lluvia intensa o nieve que dificulta el movimiento.
3	Falta de Recursos: Escasez de provisiones o armas.
4	Traición Interna: Un miembro de la resistencia está trabajando para los franceses.
5	Enfermedad: Un brote de fiebre o enfermedad afecta a los guerrilleros.
6	Terreno Difícil: El terreno accidentado o desconocido complica las operaciones.

Estas tablas proporcionan una base para generar aventuras variadas y emocionantes, adaptables a diferentes situaciones y estilos de juego. Puedes ajustar o expandir estas tablas según las necesidades de tu campaña.

Ejemplo de Aventura

La siguiente es una idea de aventura más desarrollada que una Semilla de aventura, pero no es una aventura detallada en profundidad. Es como un “Esqueleto” al cual has de poner algo de “Músculo” por encima. Necesitarás ampliar algunos conceptos y escenas, para que el disfrute de la misma ocupe una tarde de juego.

Liberar el Pueblo de San Miguel

Introducción: El pueblo de San Miguel ha sido ocupado por una guarnición francesa. Los habitantes están siendo maltratados y los recursos saqueados. Vuestro grupo de guerrilleros ha decidido actuar.

Objetivos:

- ❖ Infiltrarse en el pueblo sin ser detectados.
- ❖ Rescatar a los prisioneros locales.
- ❖ Sabotear el almacén de suministros francés.
- ❖ Eliminar o capturar al comandante francés.

Desarrollo:

- ❖ **Fase de Infiltración:** Los personajes deben usar sus habilidades de sigilo y espionaje para entrar en el pueblo. Aquí, el espía y el ladrón jugarán un papel crucial.
- ❖ **Fase de Rescate:** Una vez dentro, deberán localizar y liberar a los prisioneros, enfrentándose a guardias y resolviendo posibles trampas.
- ❖ **Fase de Sabotaje:** Sabotear el almacén puede requerir la creación de explosivos o incendios, donde el líder y el ladrón serán esenciales.
- ❖ **Enfrentamiento Final:** El combate con el comandante francés y sus tropas de confianza, será inevitable. Los personajes deberán coordinar sus habilidades para vencer.

Desenlace: Dependiendo del éxito de sus acciones, los guerrilleros podrán liberar el pueblo, capturar al comandante y obtener valiosa información para futuras misiones, o enfrentarse a un contraataque francés si fallan.



Enemigos

En este apartado se listan habitantes, fauna y enemigos potenciales a los que se enfrentarán los Guerrilleros.

Víbora

Resistencia 1 / Desarmada

Una serpiente venenosa que puede sorprendernos en mal momento.

Cazador

Resistencia 5 / Cuchillo y trabuco o escopeta

Un hábil cazador y rastreador local.

Asesino

Resistencia 7 / Mosquete y Cuchillo

Un sicario que asesino que mata por dinero.

Salteador

Resistencia 3 / Porra y/o trabuco

Un rufián conocido por asaltar a desconocidos en el camino.

Jabalí, oso mediano o lobo

Resistencia 6/ Desarmado

Un merodeador de pelaje duro y denso, con sus propias armas naturales.

Perro de caza

Resistencia 2/ Desarmado

Un perro agresivo usado para cazar animales, o seguir rastros.

Gendarmería

Resistencia 3 / Carabina y Bayoneta

Tropas encargadas de la seguridad y el orden en los territorios ocupados.

Realizaban tareas de patrullaje, represión de guerrillas y mantenimiento del orden público.

Infante Francés

Resistencia 3 / Mosquete y Bayoneta

Un soldado de línea Francés.

Granadero Francés

Resistencia 5/ Mosquete con bayoneta y Granadas

Veteranos especializados en el asalto.

Oficial Francés

Resistencia 6/ Pistola de Chispa y Sable

Cuerpo de mando de la infantería de línea.

Tropas Auxiliares Enemigas

Resistencia (Variable) /Armamento (Variable)

Unidades compuestas por soldados de países aliados o satélites de Francia.

Su armamento varía según el origen, generalmente similar al equipo francés.

En España se desplegaron: italianos, holandeses, alemanes (Confederación del Rin), polacos (Gran Ducado de Varsovia), Legionarios Portugueses (1807), Mamelucos, e inclusive tropas mercenarias (suizos).

Mamelucos (Tropa Auxiliar Ejemplar)

Resistencia 6 /Armamento (Sables, Pistolas de Chispa, y en ocasiones, lanzas)

Reconocibles por sus turbantes y hábil lucha a caballo.

Tropas Locales Colaboracionistas

Resistencia 3 / Mosquete y Bayoneta

Algunas fuerzas locales fueron organizadas por los franceses, compuestas por españoles que colaboraban con las autoridades ocupantes. Estas unidades eran empleadas para tareas de guarnición y patrullaje.

Caballería de Línea (Dragones)

Resistencia 5/Carabinas, Pistolas de Chispa y Sables

Tropas montadas que podían luchar tanto a caballo como a pie.

Caballería Ligera (Húsares y Chasseurs)

Resistencia 5/Pistolas de Chispa y Sables

Unidades rápidas y móviles, utilizadas para reconocimiento, comunicaciones y hostigamiento.

Caballería Pesada (Coraceros y Carabineros)

Resistencia 8/Pistolas de Chispa y Sables

Tropas montadas fuertemente armadas y protegidas con armaduras. Utilizadas para cargas contundentes que rompían las formaciones enemigas.

Guardias Imperiales

Resistencia 10/Mosquetes, Pistolas de Chispa y Sables

Tropas de élite, leales directamente a Napoleón y utilizadas en situaciones críticas. Utilizados como la fuerza de reserva decisiva en el campo de batalla.

Ejército Regular Español

Resistencia (Variable) /Armamento (Variable)

Emplea los perfiles Infante Francés (para la infantería de Línea Española); los Perfiles de Húsares y Coraceros (para caballería Ligera y Pesada Española).

Experiencia

Los PJs ganan experiencia después de cada aventura. Concretamente 1 Punto. Esto hará que los Guerrilleros ganen notoriedad así como nuevas habilidades.

- ❖ Cuando el Guerrillero tenga **2 Puntos de Experiencia**, se le considera alguien **Notable** y tira en la tabla de habilidades para conseguir una nueva.
- ❖ Cuando alcance los **5 Puntos de Experiencia**, se le considera un **Héroe de la Causa** y consigue otra habilidad tirando en la tabla de habilidades.
- ❖ Cuando alcance los **8 Puntos**, será una **Leyenda Viva** y adquiere su última habilidad.
- ❖ Finalmente, cuando adquiera **10 Puntos de Experiencia**, debe retirarse o morir en paz, dejando tras de sí, las historias de sus hazañas y su nombre escrito en la Historia.



¡Muerte a los Franceses!

Hoja de Personaje

Nombre:

.....

Resistencia

Máxima	Actual
--------	--------

Detalles:

.....
.....
.....
.....
.....

Heridas



Equipo (Máximo 10 objetos)

Habilidades:

Inicial:.....

Notable:.....

Héroe:.....

Leyenda:.....

Puntos de Experiencia:.....

Monedas del Destino



Notas:

*¡Sumérgete en la lucha de la
resistencia española contra los
invasores franceses!*

