



ADELANTO DE:

ÉRASE UNA VEZ UN TANQUE

-Aventura para *Karma*-

**Erika Prado Rubio
Universidad Rey Juan Carlos**

**Leandro Martínez Peñas
Universidad Rey Juan Carlos**

- ILUSTRACIONES DE ADRIAN BLOKIN-

Érase una vez un tanque

Autores: Leandro Martínez Peñas y Erika Prado Rubio.

Diseño de cubierta: Erika Prado Rubio.

Ilustraciones: Adrian Blokin.

ISBN: .

Edita: Asociación Veritas para el Estudio de la Historia, el Derecho y las Instituciones.

Marzo, 2021.

La publicación de este volumen es una acción financiada por la Comunidad de Madrid en el marco del Convenio Plurianual con la Universidad Rey Juan Carlos en la línea de actuación 1, Programa de “Estímulo a la investigación de jóvenes doctores”. Ref. proyecto V793, Acrónimo DEFSEG-GAMES, “Diseño, implementación y análisis de procesos gamificados y serious games para la consolidación de una cultura de democrática de Seguridad y Defensa”.



ÍNDICE

ÍNDICE.....	4
PRESENTACIÓN.....	7
1.- Combate blindado.....	9
2.- Especialidades.....	12
3.- Armas.....	14
a) Luger P-08.....	14
b) Subfusil MP-40 Schmeisser.....	15
c) Stielhandgranate Modelo 24.....	15
d) Subfusil PPsH 1941.....	17
e) Fusil Mosin-Nagant 1891.....	17
f) Pistola Tokarev TT-33.....	18
g) Granada RGD-33.....	19
LICENCIA DE USO.....	21

**“En la guerra, suelen ganar algunas naciones,
pero los hombres siempre pierden”**

- Ricardo Barreiro, *As de pique: Había una vez un cañón-*

PRESENTACIÓN

Saludos, viejo o nuevo amigo de *Karma*. Siempre es una alegría verte por aquí. Antes de que sientas reverberar los impactos de los proyectiles enemigos sobre el blindaje de tu carro de combate, estremeciéndote hasta lo más profundo de tu columna vertebral, concédenos tan solo unos instantes.

A continuación, te ofrecemos un adelanto de lo que podrás encontrar en la aventura *Érase una vez un tanque*, ambientada en la estepa ucraniana pocos días después del comienzo de la Operación Barbarroja, la invasión de la Unión Soviética por las fuerzas alemanas durante la Segunda Guerra Mundial.

En esta ocasión, te ofrecemos un extracto del capítulo 1, Reglas y Ayudas, para que puedas hacerte una idea de las mecánicas que hemos implementado para resolver el combate entre carros blindados. También encontrarás en este adelanto una lista de Especialidades pensadas específicamente para este contexto y, por último, características e historia de algunas armas que podrían aparecer en esta aventura o que podrían servirte para cualquier otra ambientada en el mismo conflicto bélico.

ADELANTO ÉRASE UNA VEZ UN TANQUE

1.- Combate blindado

Este epígrafe debe comenzar con un recordatorio: *Karma* no está pensado para ser simulacionista, es decir, para recrear con la máxima precisión los detalles posibles del campo en el que se desarrolla la acción de la aventura. Por ello, en este epígrafe se ofrecen reglas complementarias para la aventura *Érase una vez un tanque* y que, de hecho, los jugadores pueden aplicar a cualquier aventura en la que el combate entre vehículos blindados tenga relevancia.

La resolución mecánica del combate acorazado que hemos diseñado es coherente con la búsqueda de sencillez mecánica que caracteriza al sistema *Karma*. De hecho, es una trasposición de lo que puede ser un tiroteo o un combate con espadas. Aún perdiendo detalle táctico, creemos que logra acercar razonablemente al jugador al contexto histórico, al tener en cuenta elementos esenciales del combate acorazado, como la parte del carro que recibe un impacto o el tipo de munición empleada.

El combate desde un carro de combate se resolverá de idéntica manera a cualquier otro combate, utilizando dos tiradas:

- La primera tirada determina si se logra realizar un disparo susceptible de dañar al adversario, es decir, no solo si se alcanza al vehículo enemigo, sino también si el disparo atraviesa el blindaje y causa daño.

Igual que en otros combates, si ello es posible narrativamente, el Éxito implicará que se alcanza al enemigo; el Fracaso no solo que no se le alcanza, sino que se es alcanzado por él; y el Éxito Parcial puede suponer que se alcanza al enemigo, pero con un elemento perjudicial.

La tirada de impacto aplicará los siguientes modificadores:

MODIFICADOR	EFEECTO
Contra T-34	-1
Contra BT 5	+1
Contra T-26	+2
A corta distancia	+1
A larga distancia	-1
Blanco en movimiento	-1
Carro que dispara en movimiento	-1

La tabla reúne las diferencias de blindaje, alcance, precisión, movilidad y potencia de fuego de los diferentes carros en un modificador único que las refleja de forma abstracta y global.

Algunos modificadores reflejan factores que van más allá de la calidad de las armas o el blindaje. Así, el BT 5 no era demasiado inferior al Panzer III, pero su modificador refleja las deficiencias tácticas, de coordinación, comunicación y entrenamiento que aquejaban al Ejército Rojo en los primeros meses del conflicto, cuando el BT 5 fue empleado en primera línea.

- La segunda tirada de un combate se utilizará para determinar el daño causado al vehículo enemigo, aplicando la siguiente tabla:

RESULTADO	DAÑO	EFEECTO INMEDIATO
1-3	Desviado o contenido por el blindaje. Sin efecto.	
4-7	Daño Leve	+1 a las acciones contra el blanco.
8-9	Daño Grave	+2 a las acciones contra el blanco
10 o más	Daño masivo	Blanco destruido
Modificadores: (acumulativos)	+1 Corta distancia +2 Disparo por parte posterior +1 Disparo por parte lateral +1 Munición perforante -1 Munición explosiva +1 Cañón de 76 mm (T-34...) - 1 Cañón de 37 mm (BT, T-26...) -1 Si el blanco es el sector frontal de un T-34.	

Los resultados funcionan igual que las Heridas en el sistema de daño de Karma: dos Daños Leves equivalen a un Daño Grave y dos Daños Graves suponen la destrucción del vehículo.

2.- Especialidades

Entre las Especialidades que podrían tener cabida en el ámbito de la aventura están:

- **Conductor de blindado:** el personaje ha sido entrenado para conducir carros de combate, semiorugas, cazacarros u otros vehículos blindados.

- **Artillero:** el personaje es un especialista en el uso de piezas de artillería. Esta Especialidad puede aplicarse tanto a piezas instaladas sobre vehículos, como pueda ser el cañón de un tanque, como a piezas de artillería de campaña, como cañones contracarro y similares. No se aplica a ametralladoras.

- **Radioperador:** el personaje ha recibido formación especializada en el manejo de los equipos de radio, ya sean portátiles o instalados en vehículos.

- **Ametrallador:** el personaje es un especialista en el uso de ametralladoras, tanto montadas en vehículos como sobre bípodes y trípodes.

- **Comunicaciones militares:** el personaje es un especialista en los diferentes sistemas de comunicación empleados en la guerra, al margen de las comunicaciones por radio. Eso incluye señales con banderas, señales luminosas, marcas y señales de pintura, etc.

- **Mecánica:** el personaje tiene los conocimientos y destrezas necesarios para llevar a cabo tareas de reparación y mantenimiento de equipos mecánicos, motores, etc. No se aplica a las armas.

- **Tácticas blindadas:** el personaje ha sido adiestrado para sacar el mejor partido posible de la situación táctica en el combate con carros de combate. Puede utilizar la Especialidad para buscar una ventaja antes de que comience un combate.

- **Cazador de carros:** el personaje ha desarrollado un talento o un entrenamiento que le convierten en un especialista en la destrucción de vehículos blindados. Puede utilizar esta Especialidad en acciones que impliquen causar daño a blindados enemigo, ya sea con granadas, minas, explosivos, cócteles molotov, armas anticarro, etc. No se aplica esta Especialidad al uso de las armas montadas en vehículos propiamente dichos.

- **Meleé acorazada:** el personaje da lo mejor de sí mismo cuando su carro de combate se encuentra envuelto en un combate de vehículos a muy corta distancia. En esos momentos de confusión el PJ se desenvuelve como pez en el agua.

- **Militaría:** se trata del conocimiento de las armas, uniformes, rangos y equipos militares, tanto propios como del adversario.

- **Ruso:** el personaje habla ruso.

- **Funcionamiento de la Wehrmacht:** el personaje es un especialista en el funcionamiento interno del ejército alemán, de su burocracia, administración y organización, lo que le permite obtener ventajas cuando recurre a este conocimiento.

- **Comunismo:** el personaje conoce en profundidad los escritos, las teorías, el pensamiento y la ideología comunista, así como la historia del movimiento marxista.

- **Reconocimiento:** el personaje es un especialista en las tareas relacionadas con el reconocimiento, la exploración del terreno, la detección de amenazas en el camino o en la zona de avance, etc.

- **Doctrina militar soviética:** el personaje ha estudiado la doctrina del Ejército Rojo, lo que le permite conocer cuestiones relativas a sus tácticas habituales, forma de combatir, etc.

3.- Armas

A continuación, se ofrece una breve descripción y reglas especiales, de uso optativo, para armas que podrían aparecer en la aventura. En ocasiones, la descripción ofrece mero color, pero no dudes en utilizarlo: las armas son una buena forma de generar inmersión y sensación de verosimilitud a una ambientación.

a) Luger P-08

Luger es el sobrenombre de la pistola Parabellum Modelo 1908, también conocida como P08. Su calibre es el 9 mm. y fue utilizada por el Ejército alemán durante la I Guerra Mundial. Aunque había sido parcialmente sustituida por la Walther P-38, en 1941 seguía en servicio en muchas unidades alemanas, especialmente en dotaciones de carros, artilleros, pilotos, etc. Su aspecto visual era muy característico, marcado por el brazo articulado del cerrojo.

Reglas especiales: no se aplican reglas especiales a este arma.

b) Subfusil MP-40 Schmeisser

Fruto de la experiencia alemana en la Guerra Civil española, que evidenció la conveniencia de dotar de un arma automática a las fuerzas que acompañaran a los carros de combate, el MP-40 fue utilizado masivamente por el Ejército alemán durante la Segunda Guerra Mundial, siendo una de las armas más características del conflicto. Fue apodado Schmeisser por los Aliados, en referencia al diseñador de armas germano Hugo Schmeisser, peor lo cierto es que este no tuvo nada que ver en el diseño del arma. El subfusil es un arma de 9 mm.

Reglas especiales:

- Efectivo a corta distancia: +1 cuando se usa a veinte metros o menos.

- Corto alcance: -1 cuando se usa a más de 25 metros y -2 cuando se usa a más de cien metros.

- Arma militar: si quien la usa no tiene formación militar o equivalente, recibe una penalización de -1.

c) Stielhandgranate Modelo 24

El Modelo 24 fue la granada de ordenanza del ejército alemán tanto en la Primera como en la Segunda Guerra Mundial. Consistente en un mango de madera rematado por un cilindro que contenía la carga explosiva y la metralla, su configuración permitía arrojarla a mayor distancia que las granadas equivalentes de los ejércitos occidentales, basadas en un diseño en forma de piña.

En el Modelo 24, el mango estaba hueco y lo recorría un cordón que sobresalía por el extremo inferior. Al tirar de él, se activaba la carga explosiva, momento a partir del cual el soldado disponía de cinco segundos antes de que se produjera la detonación.

Está considerada una de las granadas ofensivas más eficaces de la historia, ya que su poder destructivo se basaba en la onda expansiva, lo que la hacía más ligera, al no incorporar metralla. Además, su mango permitía arrojarla a más distancia, llegando a los veinticinco metros. Esto hacía que un soldado alemán pudiera arrojar la granada y seguir corriendo hacia el objetivo sin resultar herido por la explosión, mientras que los soldados occidentales tenían que retroceder tras lanzar sus granadas, de mayor potencia, para evitar ser alcanzados por sus propias esquirlas de metralla.

Reglas especiales:

- Granada ofensiva: si se usa mientras se avanza hacia el enemigo, +1 a la tirada para lograr un Éxito en su lanzamiento.
- Granada explosiva: -1 al daño, por carecer de metralla.



d) Subfusil PPsH 1941

La icónica imagen del subfusil PPsH es indisoluble de la de los soldados del Ejército Rojo en la Segunda Guerra Mundial, con su reconocible cargador circular de tambor y su cañón perforado. Esto es comprensible si se tiene en cuenta que las fuerzas soviéticas usaron a lo largo del conflicto más de seis millones de unidades de este modelo, que disparaba proyectiles del calibre 7,62 mm.

Con frecuencia, los soldados alemanes utilizaban los PPsH que caían en su poder, dado que eran eficientes con poco mantenimiento. Terminado el conflicto mundial, fue utilizado por las fuerzas comunistas coreanas y chinas durante la Guerra de Corea e incluso por unidades del Vietcong durante la posterior Guerra de Vietnam.

Reglas especiales:

- Impreciso: -1 a las tiradas si no se usa a corta distancia.
- Arma sencilla: +1 a las operaciones de reparación, mantenimiento, desensamblamiento o, en general, a todo lo que tengan que ver con su funcionamiento mecánico.
- Cargador de gran capacidad: si está equipado con el cargador de tambor de 71 proyectiles, una vez por partida puede convertir un Éxito Parcial en Éxito.

e) Fusil Mosin-Nagant 1891

Este fusil, de calibre 7,62 mm., fue el arma de ordenanza del ejército ruso a partir de la década de 1890, desempeñando la misma función en el Ejército Rojo tras la revolución. En la década de 1930 se fabricaron más de diecisiete millones de unidades del modelo modernizado en los años 30, hasta que se detuvo su producción en 1945.

El Mosin-Nagant fue el arma predilecta de los francotiradores soviéticos, incluido el célebre Vasili Zaitsev. Utilizado por el ejército republicano durante la Guerra Civil española, tras el conflicto fue utilizado por fuerzas del orden y militares españolas.

Reglas especiales: este arma no aplica reglas especiales.

f) Pistola Tokarev TT-33

La TT-33 fue la pistola diseñada por el ejército soviético para sustituir a las pistolas de ordenanza que databan del periodo zarista. Su diseño estaba inspirado en la FN 1903 belga y sus mecanismos se basaban en los del Colt 1911, pero con un calibre de 7,62 mm. Fue fabricada en la Unión Soviética hasta mediados de los años cincuenta, y después lo siguió siendo en Hungría y Polonia. En 2020 seguía en fabricación, por la marca china Norinco, para uso comercial, en calibre 9 mm.

De manejo sencillo y con fama de ser robusta y fiable, la Tokarev fue un arma apreciada. El ejército soviético comenzó a sustituirla en 1952 por la pistola Makarov, pero muchos oficiales siguieron usando la TT-33 hasta los años sesenta, manteniéndose en servicio entre las fuerzas del orden soviéticas hasta los años 70.

Reglas especiales:

- Arma sencilla: +1 a las operaciones de reparación, mantenimiento, desencasquillamiento y, en general, a las tiradas que tengan que ver con su funcionamiento mecánico.

g) Granada RGD-33

Esta granada de mango era la más utilizada por el Ejército soviético al comenzar la Segunda Guerra Mundial. Al contrario que las granadas alemanas del Modelo 24, la granada soviética tenía una envoltura metálica destinada a fragmentarse con la detonación para generar metralla, pero su diseño hacía que las esquivaras fueran de baja velocidad, limitando su radio letal.

Se trataba de una granada compleja de fabricar y, sobre todo, compleja de utilizar, hasta el punto de que se transportaba desmontada en tres piezas que solo se ensamblaban antes del combate. Por ello, tras la desastrosa experiencia vivida por el Ejército Rojo a lo largo de 1941, fue sustituida al año siguiente por la RG-42.

Reglas especiales:

- Arma compleja: -1 a la tirada para arrojar el arma.



LICENCIA DE USO

Queda permitida la reproducción y distribución no comercial de este material, siempre que los contenidos se pongan a disposición del público de forma libre, gratuita e íntegra, haciendo constar la autoría del material original y respetando los fines para los que fue creado originalmente.

Los usos comerciales, así como cualquier otro que se aparte del contenido del párrafo anterior en forma o fondo, quedan reservados a los autores o en quienes estos hagan cesión de sus derechos.

Estaremos encantados de conocer vuestras sugerencias, ideas, creaciones: escenarios de campaña, módulos, aventuras... Cualquier cosa que queráis compartir con nosotros respecto de Karma podéis hacérselo llegar a la dirección Karmajuegoderol@gmail.com.

Esta licencia se aplica a todo el material contenido en la presente publicación.