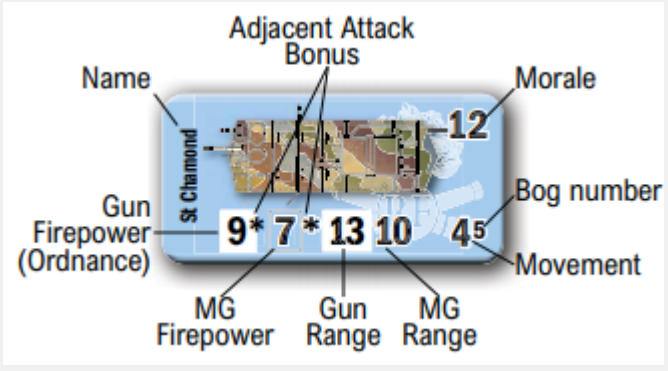
TANQUES EN GWC.



Definición.
· En las reglas de GWC, los tanques son **Formaciones** pero no son Unidades. Es una distinción importante cuando una regla, orden, acción o evento hace referencia a Formaciones o Unidades.

Activación y mando.
· Los líderes de infantería no pueden activar tanques [3.1.5].
· Los líderes de tanques no pueden activar unidades que no sean tanques [3.1.6].
· Los líderes de tanques pueden activar otros tanques pero solamente para las órdenes **Avance** o **Movimiento** y solamente si ningún tanque amigo ha sido eliminado todavía [3.1.6].
· Los tanques pueden ser activados para órdenes de **Ofensiva**, siempre que estén adyacentes a otras unidades activadas para desempeñar esa orden.
· Un líder de tanques no cuenta como el líder requerido para poder hacer una **Ofensiva**.
· El mando de un líder de tanques nunca se suma a los valores de otras formaciones o armas [3.1.6].
· El mando de un líder de infantería nunca se suma a los valores de los tanques [3.1.5].

Moral y cohesión.
· Los tanques nunca suman la cobertura del terreno a su moral [O21.3.7.1]
· Nunca suman el valor de un mando de un líder (de ningún tipo) a su moral - ni a ningún otro valor [3.1.5, 3.1.6].
· Los tanques nunca están **sin cohesión** [3.3.2].
· Cuando un tanque se elimina, ocupa dos casillas en el registro de bajas (*casualty track*).

Ganar puntos de victoria con tanques.
· Cada tanque solo puede **salir del mapa** (y así ganar 3 PVs) una vez [7.2.1.1].
· Cuando un tanque sale del mapa se coloca ocupando dos espacios del time track. Hasta que el marcador de tiempo no ha ocupado ambos espacios, el tanque no vuelve al mapa [7.2.1].
· Cuando un tanque toma control de un **hexágono de objetivo**, gana 1 PV extra, además de cualquier cantidad de PVs que pueda otorgar el control de dicho objetivo [7.3.1.2].
· Al **eliminar un tanque** enemigo se obtienen 3 PVs [7.1].

Armas y disparos.
· Los tanques no pueden llevar **armas**. Lo que usan es "armamento" así que no les afectan las reglas o acciones que se refieran a armas (*weapons*).
· Pueden disponer de dos tipos de armamento intrínseco, el que está en un recuadro blanco debe hacer una tirada de adquisición de objetivo para poder hacer tiradas de disparo contra unidades enemigas.
· Pueden disparar con su armamento al mismo o a diferentes hexágonos.
· El **asterisco** en algunos valores de potencia de fuego indica que se aplica un +2 al disparar contra hexágonos adyacentes.
· Los tanques nunca pueden formar parte de grupos de fuego [O21.3.2].
· Un tanque **suprimido** puede disparar. Las unidades suprimidas no pueden usar armas, pero los tanques no llevan armas.
· En algunos escenarios hay reglas especiales que especifican el alcance para el armamento de los tanques. En ese caso, un marcador de supresión no altera ese valor.
· Los tanques solo pueden recibir disparos de otros tanques, de artillería o de armas, pero no de unidades de infantería [O21.3.3]
· Si están en el mismo hex que unidades de infantería y reciben disparos de un grupo de fuego, se consideran distintas bases de PF contra la infantería y los tanques. Pero contra el tanque sólo se considera el FP que se pueda conseguir disparando solo armas -puede ser necesario registrar dos valores de FP, uno contra infantería y otro contra blindados- [fuente].
· Los tanques no son afectados por el activador ***Jammed*** puesto que no llevan armas. [O21.3.5]
· Los tanques se pueden ver afectados por el activador ***sniper*** igual que cualquier otra formación.
· Los tanques no bloquean la **LOS** pero son un estorbo (*hindrance*) de valor 1 al cruzar el hexágono donde se encuentren.

Melee.
· Los tanques pueden participar en lucha cuerpo a cuerpo sin limitaciones.
· Si disponen de dos valores de FP usan el menor de los dos para la melee [O16.4.1].
· Los tanques no se benefician del efecto de estar en Pillbox o Búnker en una melee.

Apilamiento.
· Cuentan como tres figuras.
· En el mismo hexágono no se pueden apilar dos tanques [8.2.1].

Movimiento.
· Los tanques corren riesgo de atascarse cada vez que entran (con Advance, Move, Offensive...) en terrenos difíciles, salvo que haya presente, o entre conjuntamente al hexágono (fuente), una unidad amiga:

- Quebradas (*Gully*).
- cambios de elevación tanto subiendo como bajando (salvo que se siga una carretera) [T110.1.1]
- Escombros.
- Trincheras.
- Pozos de tirador.
- Cráter (solo el primero al que se entra en esa orden; si la presencia de una unidad amiga cancela el chequeo de inmovilización, ya no se comprueba en los siguientes cráteres a los que se entre.)

· Si se da más de una condición solo se hace una comprobación de inmovilización.

· La comprobación de inmovilización tiene precedencia sobre cualquier otra acción que los jugadores puedan emplear [O23.5.2].
· **Procedimiento de comprobación** de inmovilización: se lanza un dado y

- si es superior al valor de inmovilización del tanque, no se detiene.
- Si es menor o igual, se gira, quedando roto, y no puede seguir moviendo.

· Al entrar en un hex con **alambradas**, termina el movimiento del tanque y la alambrada se retira. A continuación se determina si se debe comprobar la inmovilización del tanque debido al terreno del hexágono.
· Un tanque roto con valor de movimiento "—" no puede mover ni avanzar [O16.3.1].

· **Terrenos impracticables**:

- Los tanques no pueden entrar en **ríos** (streams) si no es con un puente.
- No pueden entrar en **bosque** si no es siguiendo una carretera.
- No pueden entrar en **bosques destruidos** en ningún caso. (?)
- No pueden entrar en hexágonos de **edificio** salvo que:
    - El edificio no ocupe el centro del hexágono y además
    - haya una carretera.

Ordenes y acciones.
· **Rout**: Los tanques no son afectados por esta orden.
· **Dig in**: No se puede usar esta acción en un hexágono donde solamente haya tanques.
· **Go to ground**: esta acción no es aplicable para tanques.
· **Concealment**: RAW los tanques pueden usar la acción Concealment incluso aunque no sumen la cobertura del terreno a su moral.
· **Air Assault**: No se considera un "Fire Attack" y por tanto O21.3.3 no impide que afecte a los tanques. [aclarado por Pascal Toupy en mensaje privado a Beresford Dickens]
· **HMG Suppress**: Los tanques no pueden usar esta acción. Solo son HMGs las Hotchkiss, MG 08 y Saint Etiènne.
· **Bore Sighting**: Los tanques no disponen de armas (*Weapons*) sino armamento (*armament*) así que no pueden usar la acción Bore Sighting.
· **Intersecting Machine Guns**: Los tanques no llevan "machine guns" (ametralladoras) tal como se definen estas en el reglamento, así que no cuentan para esta acción.