

***i VAYA
TANQUERO !***

HOJA DE REFERENCIA RÁPIDA

DE WHAT A TANKER! EN ESPAÑOL

Todos los tanques comienzan la batalla **Cargados**, **Descubiertos** y con **6 Dados de Mando**.

Iniciativa

Cada turno lanza 1D6 por tanque para determinar el orden de Activación (resuelve posibles empates con otra tirada). Modificadores:

+1 si el tanque tiene el estatus de **As**

+1 por **Comodín reservado** del turno anterior

Activación

Los jugadores van activando sus tanques conforme al orden de Activación determinado en la fase anterior. El turno termina una vez todos hayan sido activados.

Dados de Mando: Al comienzo de la Activación de un tanque lanza tantos dados como tenga disponibles y activa sus efectos en el orden que quieras.

As permite cambiar 1 Dado de Mando por otro de tu elección (excepto Comodín) una vez por Activación.

CONDUCCIÓN

Cada Dado permite:

1. **Mover** Adelante 2D6" o Retroceder 1D6".
 - a. **Y girar** al mover hasta 89°.
 - b. **Y rotar** la torreta hasta 60°.*
2. **Girar** sobre sí mismo hasta 90° (gastando 1 de los 2D6 de arriba) o entre 91°-180° (gastando los 2D6 de arriba).
3. Rotar la Torreta hasta 60° en estacionario.*
4. Cruzar un Obstáculo Menor (un Obstáculo Mayor requiere **2 Dados**).

* Una **Torreta Lenta** solo rota una vez por Activación.

ADQUISICIÓN

Cada Dado se usa para tratar de localizar y adquirir un objetivo.

Requisito: Objetivo visible y dentro del arco de 60° (180° si está Descubierto) desde la boca del cañón.

Pérdida de ADQ: Si se pierde la Línea de Visión.

Número de Dados necesarios:

- Si el objetivo está en **Campo abierto**
 - **0 Dados** si el atacante está **Descubierta**.

- **1 Dado** si el atacante está **Abotonado**.
- Si hay **Obstáculos:**
 - **+1 Dado** por cada O. **Menor** interpuesto.
 - **+2 Dados** por cada O. **Mayor** interpuesto.
- Si más de 1/3 del objetivo está **Oculto:**
 - **+1 Dado** si lo está **Parcialmente** (<2/3).
 - **+2 Dados** si está **Muy** (>2/3) Oculto.
- Si el objetivo es de **Perfil Bajo** **+1 Dado**.

APUNTADO

Se necesita **1 Dado** para Apuntar.

Cada Dado **adicional** aplica un **-1** para **Acertar**.

Requisitos de Objetivo:

1. Ya ha sido Adquirido.
2. Dentro del arco de 60° desde la boca del cañón.

Pérdida de APU: Si atacante o defensor se mueven.

DISPARO

Se necesita **1 Dado** para Disparar.

Requisitos:

1. Se ha Adquirido un Objetivo
2. Se ha Apuntado al Objetivo
3. Cañón Cargado

Ver apartado del "Proceso de Disparo".

El tanque pierde Cargado salvo que tenga **Fuego Rápido** y no sea el último disparo de su Activación.

RECARGA

Se necesita **1 Dado** para Recargar.

COMODÍN

Cada Dado puede usarse para:

- Sustituirse por otro **Dado de Mando** cualquiera.
- **+1** a la tirada de **Iniciativa** del próximo turno.
- **-1** al resultado requerido para **Acertar**.
- **+1** al **Factor de Ataque**.
- **Recuperar** un Dado de Mando perdido **Temporalmente**.

Fin de Activación

El tanque cuya activación termina debe declarar si permanece **Abotonado** o **Descubierta** hasta su siguiente activación.

Proceso de Disparo

Paso 1. Acertar

Lanza 2D6:

- Objetivo a <48": requerido para Acertar = 6+
- Objetivo a >48": requerido para Acertar = 7+

☐☐: termina su activación y pierde ACQ y APU.

☐☐☐☐: +2 Dados de Ataque.

Modificadores (afectan al nº requerido para Acertar):

- Si hay **Obstáculos**:
 - +1 por cada O. **Menor** interpuesto.
 - +2 por cada O. **Mayor** interpuesto.
- Si más de 1/3 del objetivo está **Oculto**:
 - +1 si lo está **Parcialmente** (<2/3).
 - +2 si está **Muy** (>2/3) Oculto.
- +1 si el objetivo es **Pequeño**.
- -1 por cada **Dado de Apuntado adicional**.
- -1 por cada **Comodín** reservado para **Acertar**.
- +/- otros modificadores por **daños o Cartas**.

Paso 2. Efecto del Impacto

Lanza tantos D6 como **Ataque** tenga el tanque para determinar el efecto del Impacto, y añade:

- +1D6 si el **objetivo está Descubierta**.
- +1D6 por cada **Comodín** reservado para Dañar.

Impacto	Sin Efecto	Normal	Crítico
Frontal	<5	5	6
Lateral ♦	<4	4	5+
Trasero ♦	<3	3	4+

♦ Con **Blindaje Pesado**, los disparos por el flanco cuentan como frontales y los traseros como laterales.

Lanza tantos D6 como **Blindaje** tenga el objetivo. Cada 5+ **Salva** un Impacto.

Nº Impactos (Normales y Críticos) - Nº Salvados =

- **Resultado negativo** : Sin efecto.
- **Cero** : Lanza 1D6 :
 - 1-5 = El tanque objetivo **retrocede** 1-5".
 - 6 = 1 **Daño** temporal.
- **1 o 2** :
 - **Nº Impactos Críticos > Normales**: 1 Daño Permanente y 0 o 1 Temporal.
 - En caso contrario, 1 o 2 Daño Temporal.

- **3+ Tanque objetivo destruido**: el objetivo pasa a ser un Obstáculo Mayor
 - **Nº Impactos Críticos > Normales**: Tanque volado, tripulación muerta.
 - En caso contrario, el tanque queda inutilizado pero la tripulación sobrevive.

Daño Temporal – Pierdes Dados de Mando, que pasa a la sección de daños, pero pueden recuperarse con Comodines.

Daño Permanente – Pérdida Permanente de 1 Dado de Mando (Max 1 por disparo salvo que el atacante tenga **Puño de Hierro**), lanza 1D6 y aplica el resultado de la Escalera de Daño Permanente:

Daño	Casco (1,2,3,4)	Torreta (5,6)
1 ^{er} Daño Permanente en zona impactada	Tren de rodaje dañado Pierde 1 punto de movimiento por D6. Sortear obstáculos requiere un dado de Conducción adicional	Ópticas dañadas -1 en las tiradas para acertar.
2 ^o Daño Permanente en zona impactada	Transmisión dañada Pierde un punto adicional de movimiento por D6.	Torreta atascada Necesitas un dado completo de Conducción para rotar la torreta.
3 ^{er} Daño Permanente en zona impactada	Orugas rotas Tanque inmovilizado.	Tripulación herida Sólo puede DISPARAR una vez por activación.

Impactos Imposibles: Por ejemplo tanques ocultos tras una colina de los que solo se ve la torreta no pueden ser impactados en el casco. En esos casos el daño Permanente en el casco es ignorado, pero la **pérdida permanente de Dados de Mando aún se aplica**.

Cero Dados: Cuando los Dados de Mando de un tanque se reducen a Cero se retira del juego (su tripulación sobrevive).