

TABLA DE CHEQUEOS DE COHESIÓN

Chequeo de cohesión: Falla resultado de 1d10 mayor que FC de la unidad,

Modificadores al dado:

+? El resultado indicado en la Tabla de Efectos del Fuego (si es un chequeo inducido como resultado de dicha Tabla).

+4 si todos los hexágonos adyacentes al que ocupa la unidad están en ZB enemiga –sin contar unidades enemigas que estén asaltándola.

	Unidad montada o de vehículos avanzando a ZB enemiga	Unidad montada o de vehículos estática recibiendo fuego	Infantería avanzando a ZB enemiga	Unidad que recibe fuego durante su movimiento	Unidad que pierde Asalto	Chequeo durante el movimiento	Otros
Falla por 1	Se retira 1 hex Desorganizada	Se retira 1 hex	Desorganizada	Desorganizada	Se retira 1 hex Desorganizada	Desorganizada	Desorganizada
Falla por 2	Se retira 1 hex Desorganizada	Se retira 2 hexes	Desorganizada	Desorganizada	Se retira 2 hexes Desorganizada	Desorganizada	Desorganizada
Falla por 3	Se retira 2 hex Desorganizada	Se retira 2 hex Desorganizada	Acaba su movimiento Desorganizada	Neutralizada	Huida	Desorganizada	Neutralizada
Falla por 4	Pérdidas Se retira 2 hexes Desorganizada	Pérdidas Se retira 3 hexes Desorganizada	Acaba su movimiento Desorganizada	Neutralizada	Huida	Desorganizada	Neutralizada
Falla por 5	Pérdidas Se retira 3 hexes Desorganizada	Pérdidas Desorganizada Se retira 4 hexes	Acaba su movimiento Desorganizada Pérdidas	Huida	Pérdidas Huida	Desorganizada	Huida
Falla por 6+	Pérdidas Se retira 4 hexes Desorganizada	Pérdidas Huida	Se retira 1 hex Pérdidas Desorganizada	Pérdidas Huida	Eliminación	Desorganizada	Eliminación

EXPLICACIÓN DE LOS RESULTADOS:

Desorganizada: la unidad entra en modo de desorganización, si ya estaba desorganizada queda neutralizada. Si estaba neutralizada no hay más efectos.

Neutralizada: la unidad entra en modo de neutralización.

Huida: la unidad entra en modo de huida. Automáticamente hace un movimiento de huida hacia su cabecera de suministros más cercana. En ese movimiento sufre fuego normalmente pero si debe hacer otro/s Chequeo/s de Cohesión sólo se aplica un resultado de pérdidas o eliminación. Debe coger por el terreno que menos puntos de movimiento cueste y no puede acabar adyacente a ninguna unidad enemiga, si es necesario se la moverá un hexágono adicional.

Retirada: la unidad se mueve el número indicado de hexágonos hacia la cabecera de suministros más cercana. En ese movimiento sufre fuego de reacción normalmente, pero si debe hacer otro/s Chequeo/s de Cohesión sólo se aplica un resultado de pérdidas o eliminación.

Acaba su movimiento: la unidad termina su movimiento para esta activación en el hexágono en que se encuentra la hacer el Chequeo de Cohesión.

Pérdidas: la unidad adquiere un marcador de pérdidas, si ya tenía uno es eliminada

Eliminación: la unidad es eliminada del juego.