

TABLAS PARA TESTS DE COHESIÓN

Tabla para Test de Cohesión por Combate de Disparo (15.1)				
Dado de Color	Resultado Agotamiento	Dado Blanco	Resultado Huida	
Rutinario	1	-	1	-
	2	-	2	-
	3	-	3	R1
	4	D	4	R1
	5	D	5	R2
	6	D	6	MH R2
Difícil	1	-	1	-
	2	-	2	R1
	3	D	3	R2
	4	D	4	MH R2
	5	D2	5	MH R2 (P)
	6	D2	6	2MH R2
Severo	1	D	1	R1
	2	D	2	R2
	3	D2	3	MH R2
	4	D2	4	2MH R2(P)
	5	D all	5	BT R3
	6	D all	6	BT R3 (P)

D = La Unidad Principal por su cara *NV* se gira a su cara *DS*. La Unidad Principal por su cara *DS* efectúa un **Test de Desorganización**.

D2 = Igual que **D** y la siguiente unidad con mayor PF impresos sufre un resultado **D**.

D all = Todas las unidades del hex sufren un resultado **D**.

BD* = Si el atacante supera al defensor 3:1+, aplícalo sólo como un resultado "**D**". Si el defensor supera al atacante 3:1+, aplica sólo un resultado "**AD**".

A = Aplica el resultado al Atacante.

BT = La Unidad Principal debe efectuar un **Test de Desorganización**.

MH = la Unidad Principal sufre un **Impacto de Moral**. **2MH** indica que se sufre dos Impactos de Moral.

(P) = Otra unidad puede sufrir pánico.

R + nº = La Unidad Principal se retira ese nº de hexágonos.

- = Sin Efecto

Tabla para Test de Cohesión por Combate Cuerpo a Cuerpo (15.2)				
Dado de Color	Resultado Agotamiento	Dado Blanco	Resultado Huida	
Lucha Refñida	1	AD	1	AMH AR2
	2	AD	2	AMH AR1
	3	-	3	AMH
	4	-	4	R1
	5	BD*	5	R2
	6	D	6	MH R2
Rutinario	1	AD	1	AMH
	2	-	2	R1
	3	-	3	R2
	4	BD*	4	R2 (P)
	5	D	5	MH R2
	6	D2	6	2MH R2 (P)
Difícil	1	-	1	R1
	2	-	2	R2
	3	BD*	3	R2 (P)
	4	D	4	2MH R2
	5	D2	5	2MH R2 (P)
	6	D all	6	BT R3
Severo	1	BD*	1	R1
	2	D	2	MH R2 (P)
	3	D	3	2MH R2
	4	D2	4	2MH R2 (P)
	5	D2	5	BT R3
	6	D all	6	BT R3 (P)

Resultado de Huida en Combate Cuerpo a Cuerpo: La unidad Principal se aplica todo el resultado, otros defensores sólo el resultado "R".

(15.7) Test de Desorganización	
<= VC	Conmocionada/En Desorden
VC + 1	Desorganizada 1
VC + 2	Desorganizada 2
=> VC + 3	Desorganizada 3

Stonewall's Sword

REVOLUTION
GAMES