

Aide de jeu

Statuts des unités / effets

	Mouvement	Combat	Feu	Autres effets	Fin du statut
A cours de munition	100%	50%	50%	/	Si ravitaillé et non en Déroute
Désorganisé	50%	50%	50%	- elle peut être réapprovisionnée en munitions et recevoir des PR ; - un QG a toutes ses capacités divisées par deux.	à la fin d'une séquence de mouvement ami
Déroute	100%+2PM	0% en attq ; 50% en déf.	0%	- -2 Moral - Pas de ZOC - ne peut pas être réapprovisionnée en munitions ni recevoir de PR - un QG perd toutes ses fonctions	à la fin d'une séquence de mouvement ami si l'unité n'est pas en ZOC ennemie
Fatigue	50%	0% en attq ; 100% en déf.	100%	- repos obligatoire au tour suivant	-3 points de Fatigue après un repos

Les effets sont cumulables.