

<表1> 初期状態で該当する行動をした結果の状態

初期状態 行動	通常	疲労	消耗
突撃のみ	疲労	消耗	不可
白兵戦のみ	疲労	消耗	消耗
突撃と白兵戦	消耗	消耗	不可
上記以外	通常	回復判定	回復判定

<表2> 状態を回復する為の制限

	1ターン内の制限事項
移動フェーズ	1) 全く移動しない 2) 半分以下の移動力を使う
射撃戦フェーズ	損害を受けない
白兵戦フェーズ	白兵戦をしない 白兵戦前の後退をしない

回復判定で表2の制限(移動フェーズで1))を守れば最大で2段階回復する(疲労、消耗→通常)。

回復判定で表2の制限(移動フェーズで2))を守れば1段階回復する(疲労→通常、消耗→疲労)。

制限を守れない場合は、状態はそのまま。