

B4 INFvs戦車／パンツァーファウスト・チャート1d6



射撃に(近射程のみ)	
1～3	小火器—閉鎖しなければならない。
4～6	パンツァーファウスト攻撃。

B4 射撃への修正:	
-1	INFが分散状態。
-1	INFが1ステップ損失。

INFは、パンツァーファウストを射撃するために士気チェックにパスしなければならない(1d6 ≤ 現行士気*)、さもなければ小火器の攻撃は既定。
*減少状態のINFは、その士気レベルが1だけ減少する。

パンツァーファウストで撃破するため:
1d6:
1～2 至近弾／はずれ、効果なし
3～6 戦車撃破、火災と乗員脱出のサイ振り

B5 移動からの走行不能チャート2d6

	泥濘	降雨	降雪	晴天
2	IMM	IMM	IMM	IMM
3	IMM	IMM	IMM	-
4	IMM	IMM	-	-
5	IMM	-	-	-
6～12	-	-	-	-

B5 修正:
+1 操縦手が「地形を読む目」技能を持つ。
-1 操縦手がハッチ閉鎖状態。

B5A 移動後の車体遮蔽チャート1d6

1～4	戦車は開豁地内にいると見なされる。
5～6	戦車は車体遮蔽。

B5a 修正:
+1 操縦手が「地形を読む目」技能を持つ。 -1 操縦手がハッチ閉鎖状態。

B7 負傷チャート



2～8	軽傷
9～10	重傷
11～12	戦死(KIA)

B7 説明:各負傷乗員について2d6を振る。

「B」結果は、1d6の1～2の目で負傷チェックをもたらす。

乗員は、DE戦車から脱出しているとき、やはり負傷チェックを行なう。

B6 火災／脱出チャート2d6

	火災／爆発 チェック	脱出
2	-	脱出
3	-	脱出
4	-	脱出
5	-	脱出
6	-	脱出
7	-	脱出
8	火災	脱出
9	火災	脱出
10	火災	戦死
11	火災	戦死
12	爆発	戦死

B6 指定:戦車が直接射撃からDEになると、火災／爆発についてサイを振ってチェックする。結果が爆発(全乗員が死亡)でなければ、脱出のため各乗員について個別にサイを振る。
DE戦車からの脱出にかかわらず、生き残っている全ての乗員は負傷状態。負傷チャート(B7)上でサイを振る。火災であると、+2 drmを適用する。

B6 火災／爆発修正:
+2 火災について
+2 ハッチがない装填手

B6 脱出修正:
-2 湿式収納 +1 ガソリン(燃料)エンジン(赤いエンジン・ボックス)
+1 パンツァーファウストに