

B4 INF vs 戦車／対戦車手榴弾チャート 1d6

射撃に(近射程のみ)		B4 射撃への修正:	
1～3	小火器—閉鎖しなければならない。	-1 INFが分散状態。	
4～6	ATライフル／手榴弾攻撃。	-1 INFが1ステップ損失。	

INFは、ATR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。  
ATR／手榴弾攻撃:  
チャート B3の2cm/PEN<装甲コラム上でサイを振る。

B5 移動からの走行不能チャート 2d6

	泥濘	降雨	晴天
2	IMM	IMM	IMM
3	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。
- 1 マチルダ戦車
- 1 地形が砂漠又は高地

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 操縦手がハッチ閉鎖状態。
+1 操縦手が「地形を読む目」技能を持つ。	+1 地形が枯河又は高地

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)

B7 負傷チャート 2d6

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。

A5 地形チャート 2d6

地形			
2	高地	8	枯河
3	砂漠	9	開豁地
4	開豁地	10	砂漠
5	開豁地	11	開豁地
6	開豁地	12	高地
7	開豁地		

地形効果:  
開豁地:効果なし  
枯河: +1 車体遮蔽の試みに  
高地: +1 車体遮蔽の試みに  
砂漠: -1 走行不能チェックに