

## B8 技能効果リスト とコスト・チャート

**砲術 [GUNNERY](4)**: この技能は、砲手にチャートB1上で主砲を「命中させる」ためのサイの目に-1 DRMを、HE/機関銃攻撃チャートB2に-1を与える。この技能は、常に活性状態。

**照準(2) [AIM]**: [B3] 主砲/AT貫通チャート上には、「IMM\*\*」として列記された3つの結果がある。通常は走行不能状態の結果で、目標の弱点を狙う技能のため、照準技能はこれらの結果を「DE」結果に変換する。この技能は、常に活性状態。

**第六感 [SIXTH SENSE](1)**: 車長は差し迫った危険を感知する尋常ではない能力を持つ。任務毎に一度、射撃を受けた後、自身の選択で飛来している射撃の前にハッチを閉じていると見なされる。

**熟練(3) [EXPERT]**: 車長は、戦車の現シリーズで「熟練」になることができる。この技能は、望むのであれば、任務毎に一度、プレイヤーが自身の攻撃の1つ又は「命中させるための」サイの目を振り直すことを認める。たとえ新たなサイの目の結果が損傷を減じるか又ははずれであっても、その結果を使用しなければならない。この技能は、購入された特定の戦車シリーズのみに適用される(異なる戦車シリーズに変更したら、この技能を再購入する必要がある)。

**相乗効果技能(2) (再購入1) [“Synergy”]**: 車長は、任務毎に一度、ある戦闘ラウンドに2命令の代わりに3命令を発令できる。

**指揮統率(1) [LEADERSHIP]**: この技能は、戦車長の全ての昇進の試みに-1 DRMを認める。

**地形を読む目(2) [EYE FOR TERRAIN]**: この技能は、走行不能チャート [B5] に+1 DRMと車体遮蔽チャート B5a に+1 DRMを受け取ることを操縦手に認める。この技能は、常に活性状態。

**アドレナリンの分泌(1) [ADRENALINE RUSH]**: この技能は、任務毎に一度、即時使用棚に通常の4発の代わりに6発を充填することを装填手に認める。

**火器の保守(1) [WEAPON MAINTENANCE]**: この技能は、ある乗員メンバーが任務毎にその機関銃射撃からの最初(のみ)の停止(給弾不良)を無視することを認める。この技能は、乗員メンバーに特有のものである。砲手の技能は同軸機関銃に適用し、副操縦手の技能は車体機関銃に適用し、装填手の技能は50口径対空機関銃AAMGに適用する。



## B9 イベント・チェック・チャート

イベント・チェックの結果	
2	枢軸軍の増援: 1T+1SPG
3	枢軸軍の増援: 1SPG
4	枢軸軍の砲兵攻撃
5	ランダムに1つの枢軸軍AT砲をDE
6-8	イベントなし
9	ランダムに1つの枢軸軍INFをDE
10	枢軸軍の迫撃砲攻撃
11	ランダムに1つの枢軸軍車両をDE
12	地雷原*

**B9 指定:**

各戦闘ラウンドの終了時にサイを振る。

\*任務毎に最初の「12」が振られたらランダム・イベントで、C1チャート上でサイを振る。B9上の続く12のサイの目は、地雷原である。その後は「イベントなし」。

**枢軸軍の増援:** 通常的配置ルールに従って振る。  
hhhhhhhhhhhhhh

**枢軸軍の迫撃砲と砲兵の攻撃:** あなたの戦車は、迫撃砲についてMG/HE攻撃チャート上で-1 DRMで、砲兵について-2 DRMで攻撃を受ける。砲兵がBの結果を達成したら、あなたの戦車は走行不能にもなる。天候のDRMは適用しない。

**ランダムに1つの枢軸軍ユニットをDE:** このイベントは、あなたと共に闘っている概念的な部隊をあらわす。適切なタイプの枢軸軍ユニットが戦闘ボード上になければ、イベントなしとして扱う。

**地雷原:** あなたの戦車について1d6を振る。

1~2	効果なし/時間差で発見
3~5	戦車は走行不能
6	戦車は撃破され、チャートB6へ進む

すでにIMMであると、地雷原をイベントなしとして扱う。  
敵部隊全体がプレイから取り去られていたら、ラウンドの終了時のイベント・チェックをスキップする。