

訓練 (全3つを実施)

1	<p><b>砲術訓練:</b> B1チャート上で遠射程コラムを使用して3度サイを振る。少なくとも2命中であると、戦車ディスプレイ・マット上に「砲術-1 [“Gunnery -1”]」マーカーを置き、砲術技能を購入するために経験ポイントが1少ないことを示す。</p>
2	<p><b>操縦手訓練:</b> チャートB5上(泥濘コラム)で、-1訓練修正でサイを2度振る。これらのどちらも走行不能結果でなければ、操縦手は「地形を読む目-1 [“Eye for Terrain -1”]」マーカーを受け取る。これを戦車ディスプレイ・マット上へ置き、この技能を購入するための経験ポイントが1少ないことを示す。</p>
3	<p><b>火器訓練:</b> 砲手、装填手、副操縦手について各一度2d6を3回振る。「9」以上の各サイの目は、乗員が火器適性を持つことを示す。戦車ディスプレイ・マット上に「火器保守-1 [“Wpns. Maint.-1”]」マーカーを置き、その乗員が1少ない経験ポイントでこの技能を獲得することを示す。</p>

余暇活動 (1つを選択)

1	<p><b>追加の肉体修練:</b> プレイヤーは「スタミナ [“Stamina”]」マーカーを獲得し、戦車ディスプレイ・マット上の「車長」状態ボックス上に置く。これは戦死又は重傷の結果を受け取った瞬間に、戦死は重傷に、重傷は軽傷に減少する。</p>
2	<p><b>追加の勉強時間:</b> プレイヤーは、余暇を戦車、火器とその機能について学ぶことに費やす。彼は「熟練-1 [“Expert -1”]」マーカーを獲得し、戦車ディスプレイ・マット上に置く。これは、彼が熟練技能を購入するときに1少ない経験ポイントがかかることを示す。</p>
3	<p><b>信頼関係の醸成:</b> プレイヤーは、余暇を親族又は高い社会的地位の学友と共に費やす。これは彼に1の栄誉レベル、1栄誉ポイントを獲得させ、最初の昇進の試みに-1 drmを受け取る。</p>

おめでとう！ あなたとその乗員はボービントンを卒業した。  
 チャートA2上の経験ポイント・ボックス内に「1」を置く。

