

A1 任務割当チャート



1944年 6～7月		1944年 8～9月		1944年 10～11月		1944年 12月		1945年 1～4月	
2	強襲	2	整備	2	強襲	2	整備	2	整備
3	整備	3	攻撃	3	整備	3	接触への移動	3	強襲
4	攻撃	4	整備	4	攻撃	4	整備	4	接触への移動
5	接触への移動	5	接触への移動 (2)	5	接触への移動	5	防御	5	接触への移動
6	攻撃(1)	6	攻撃	6	攻撃(4)	6	攻撃	6	攻撃(6)
7	接触への移動	7	接触への移動	7	攻撃	7	防御	7	攻撃
8	攻撃	8	接触への移動	8	接触への移動	8	攻撃	8	攻撃
9	接触への移動	9	攻撃(3)	9	攻撃	9	防御(5)	9	接触への移動
10	攻撃	10	接触への移動	10	防御	10	攻撃(5)	10	整備
11	防御	11	防御	11	整備	11	接触への移動	11	強襲(7)
12	整備	12	整備	12	強襲	12	整備	12	整備

カッコ内の赤数字は、主要イベントを示す(ルール4.7)。

A3 天候チャート



天候の影響:

晴天:なし

降雨: +1 主砲/ATへの命中に
+1 MG/INFの攻撃に

泥濘: +1 チャートB2上のHE射撃に

降雪: +1 チャートB2上のHE射撃に



© 2021 Compass Games. LLC

1944年 6～10月		1944年11月～ 1945年～2月		1945年 3～4月	
2	泥濘	2	泥濘	2	降雪
3	降雨	3	降雪	3	泥濘
4	晴天	4	晴天	4	降雨
5	降雨	5	降雪	5	晴天
6	晴天	6	晴天	6	降雨
7	晴天	7	降雪	7	晴天
8	晴天	8	晴天	8	晴天
9	降雨	9	降雪	9	晴天
10	晴天	10	晴天	10	降雨
11	降雨	11	降雨	11	泥濘
12	泥濘	12	泥濘	12	降雪

A3 敵部隊 練度チャート



敵の練度		二回目のサイの目(もしもあれば)	
1	低練度(士気3)	1～2: 国民擲弾兵	3～4: 東方 5～6: 懲罰
2～5	国防軍(士気4)	なし	
6	エリート部隊(士気5)	1～3: 降下猟兵	4～6: SS

注釈: 二回目のサイ振りは情報目的のみで、プレイに影響しない。

A4 敵部隊発生チャート



1944年 6～7月		1944年 8～9月		1944年 10～11月		1944年 12月		1945年 1～4月	
2	2T/1SPG/2INF	2T/1AT/2INF	1T/1SPG/1INF	3T/3HT	1T/1R/2INF				
3	2W	2AT/2INF	1SPG/1HT	1T/1R	1SPG/2INF				
4	2INF	1AT/1INF	1SPG/1AT/1INF	1SPG/1INF	2AT/2INF				
5	2AT/2INF	2W	1T/1R/1HT	3INF	1SPG/2INF				
6	1R/1T/1HT	1AT/3INF	2AT/2INF	1T/2INF	1AT/2INF				
7	1AT/2INF	2W/1R	2AT/2INF	1T/1SPG/2INF	1AT/2INF				
8	1AT/1INF	1AT/1INF	1AT/3INF	1SPG/1HT	1SPG/2INF				
9	1SPG/2INF	2INF	1T/1HT	1T/2INF	1AT/2INF				
10	2INF	2R/2HT	3INF	1SPG/2W	1T/3INF				
11	1SPG/1R/1HT	2SPG/1HT	1AT/1INF	1R/2HT	1SPG/1R				
12	2T/1AT/2INF	1T/1R/1HT	2SPG/2INF	2T/1R/2INF	1T/2HT				

戦車 [TANK]		自走砲 [SPG]		対戦車砲 [AT GUN]		搜索 [RECON]	
1	Ⅲ号戦車 [PzIII]	ヘツツアー [Hetzer]		5.0cm PAK 38		Sdkfz 231 6輪	
2	Ⅲ号戦車 [PzIII]	ヘツツアー [Hetzer]		5.0cm PAK 38		Sdkfz 232 8輪	
3	Ⅳ号戦車H [PzIVH]	Ⅳ号駆逐戦車 [JgdPz IV]		5.0cm PAK 38		Sdkfz 232 8輪	
4	Ⅳ号戦車H [PzIVH]	Ⅳ号突撃砲 [StuG IV]		5.0cm PAK 38		Sdkfz 232 8輪	
5	Ⅳ号戦車H [PzIVH]	Ⅳ号突撃砲 [StuG IV]		7.5cm PAK 40		Sdkfz 222	
6	Ⅳ号戦車H [PzIVH]	Ⅲ号突撃砲 [StuG III]		7.5cm PAK 40		Sdkfz 222	
7	Ⅳ号戦車H [PzIVH]	Ⅲ号突撃砲 [StuG III]		7.5cm PAK 40		Sdkfz 223	
8	V号戦車G [Pz VG]	マーダーⅡ [Marder II]		7.5cm PAK 40		Sdkfz 234/1	
9	V号戦車G [Pz VG]	マーダーⅢ [Marder III]		7.62cm PAK 36 ㊞		Sdkfz 234/1	
10	ティーガーⅠ[Tiger I]**	ナースホルン [Nashorn]		8.8cm PAK 43		Sdkfz 234/2 プーマ	



A4 説明:

敵兵器の各タイプについてサイを一度振る。全てが同じタイプになる。

T 戦車 [Tank]
R 搜索 [Recon]
HT 半装軌式トラック
W トラック
AT 対戦車砲 [AT Gun]

**** 1944年12月は
ティーガーⅡ。**

A5 地形チャート



1944年6～7月		1944年8～11月	44年12～45年2月	1945年3～4月
1	ボカージュ	林	林	林
2	ボカージュ	林	林	林
3	ボカージュ	開豁地	林	林
4	林	開豁地	開豁地	開豁地
5	林	開豁地	開豁地	開豁地
6	開豁地	開豁地	開豁地	市街地

地形の影響:

開豁地: 影響なし
ボカージュ: +1 HE/MG攻撃、任務は近射程で開始する。
林: +1 HE/MG攻撃、任務は中射程で開始する。
市街地: +2HE/MG攻撃。

AMERICAN TANK ACE

© 2021 Comoass Games. LLC

B1 主砲 対戦車 命中チャート

2d6



近射程	
2～7	命中
8～12	はずれ

中射程	
2～6	命中
7～12	はずれ

遠射程	
2～5	命中
6～12	はずれ

主砲vs.AT/INF:

・AT、HT、装輪式車両へのHE又はWP弾の命中は、常に撃破する。はずれは、砲を分散状態にする。
 ・INFへのHE又はWP弾の命中は、1ステップ損失と分散状態をもたらす。はずれは、これらに分散状態のみをもたらす。

B1修正:	+1 煙幕1	+1 戦車長が閉鎖状態*
-1 砲術技能	+2 煙幕2	+1 分散状態のAT
-1 以前の目標	+1 降雨	+1 目標が車体遮蔽

*戦車長の状態を基準にする。車長が非閉鎖状態である限り、DRMは適用しない。

B2 HE/MG 攻撃チャート

2d6



目標	INF	装輪式／HT*	MG vs. AT砲	戦車／SPG
2	2	DE	DE	B
3	2	DE	DE	B
4	1+S	IMM	DE	B
5	1+S	IMM	DE	-
6	1+S	S	S	-
7	S	S	S	-
8	S	S	S	-
9	S	-	S	-
10	-	-	-	-
11	-	-	-	-
12	ST	ST	ST	ST

B2 説明:

INFステップ損失 S 分散状態
 DE 撃破 IMM 走行不能
 ST 停止(給弾不良)† B ハッチ閉鎖を強制

*50口径機関銃のみがHTに効果を持つ。

†停止(給弾不良)結果はMG射撃にのみ適用し、HE主砲射撃には適用しない。敵ユニットは、この結果を無視する。

B: 敵の戦車／車両にハッチ閉鎖を強制する。Bの結果を受けたプレイヤーは、表B7上で負傷の可能性チェックしなければならない。

B2 修正:

	+1 降雨
-1 以前の目標	+1 泥濘／降雪(HE)
-1 砲術技能	+1 林／ボカージュ
+1 煙幕1	+1 塹壕化INF
+2 煙幕2	+1 発砲者がステップ損失
+1 発砲者が閉鎖状態	+1 発砲者が分散状態
+2 市街地(泥濘／降雪／林のDRMを置き換える)。	

B3 主砲/AT 貫通チャート

2d6



	2cm又は貫通値<装甲	貫通値=装甲	貫通値>装甲
2	効果なし	効果なし	効果なし
3	効果なし	効果なし	IMM**
4	効果なし	効果なし	DE
5	効果なし	効果なし	DE
6	効果なし	効果なし	DE
7	効果なし	効果なし	DE
8	効果なし	IMM	DE
9	B	IMM**	DE
10	IMM+B	DE	DE
11	IMM**+B	DE	DE
12	DE	DE	DE

B3 指定:

命中を受けた後、装甲目標の正面に被弾していたら1d6を振る。1～2=砲塔装甲命中、3～6=車体装甲命中。目標が車体遮蔽であると、全ての命中が砲塔装甲。側面への全ての命中は、たとえ車体遮蔽であっても、常に側面装甲(砲塔側面)。修正後の貫通値vs.目標の装甲を比較する。

B3 注釈:

貫通値への射程の影響: 遠射程-1、近射程+1

APCR: 全射程で砲の貫通値に+1を加える。

WP: 命中は、追加1d6の「1」の目で戦車又はSPGを撃破し、装輪式車両、HT、AT砲は常に撃破される。命中したか否かにかかわらず、煙幕2マーカーも置く。

IMMの結果は、vs. 車体遮蔽には効果なしとして扱われる。

照準技能は、IMMの結果をDE結果に変換する。

B4 INF vs 戦車／パンツァーファウスト・チャート



射撃のため(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。

パンツァーファウストで撃破するため	
1～2	至近弾、はずれ等。効果なし。
3～6	戦車DE、火災と乗員脱出のためにサイを振る。

B4 射撃への修正:

- 1 INFが分散状態。
- 1 INFが1ステップ損失。

パンツァーファウストの使用: 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)、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。

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。
- +1 戦車がHVSS懸架装置を持つ。

AMERICAN TANK ACE

B5A 移動後の車体遮蔽チャート

1d6



1～4	戦車は開豁地内に見なされる。
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。

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 湿式収納
- +1 パンツァーファウスト

B6 脱出修正:

- +2 火災
- +2 ハッチがなければ装填手

B7 負傷チャート

2d6



2～8	軽傷
9～10	重傷
11～12	戦死

B7 指定: 各負傷乗員について2d6を振る。「B」の結果は、1d6の1～2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も負傷チェックを行う。

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(例えば、M26パーシング戦車に変更したら、この技能を再購入する必要がある)。

相乗効果技能(2)(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	ドイツ軍の増援: 1T+1SPG
3	ドイツ軍の増援: 1SPG
4	ドイツ軍の砲兵攻撃
5	ランダムに1つのドイツ軍AT砲をDE
6	イベントなし
7	イベントなし
8	イベントなし
9	ランダムに1つのドイツ軍INFをDE
10	ドイツ軍の迫撃砲攻撃
11	ランダムに1つのドイツ軍車両を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」。

ドイツ軍の増援: 通常の配置ルールに従って振る。

ドイツ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-3 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つのドイツ軍ユニットを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問わず。適切なタイプのドイツ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

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。

命令概要 [ルール7.2.3]

AMERICAN TANK AGE

© 2021 Compass Games, LLC

目標を射撃	砲手は、その砲弾で何が発生しようとも、装填された主砲弾を発射する。この命令の一環として、装填手は即時使用棚内のいずれかのタイプの新たな砲弾を装填する。又は、あなたは砲手に同軸機関銃でINF、装輪式車両、AT砲の目標を射撃させることができる。
同じ目標に対して再度射撃	これは、以前の目標について-1の正確性ボーナスを獲得する(初弾の影響を感知したため)。
車体MGの射撃	この命令は、副操縦手に目標への射撃を命じる。車体が向いている同じ方向の目標でなければならない、そのときにプレイヤーの戦車は車体遮蔽状態であってはならない。
50口径MGの射撃	この命令は車長自身に与えられる。これは、戦車外部に搭載された機関銃の射撃になるため、この射撃はハッチを閉じて実行できない。
2インチ煙幕投射器の射撃	この命令は、装填手に与えられる。戦闘ボード上のあなたの位置に煙幕2マーカーを置く。
即時使用棚を充填	この命令は、彼に各戦闘ラウンドに即時使用棚への4発の充填を行わせ、他にはなにもしない。
砲弾の交換	この命令は、装填手に現在装填された主砲弾を取り出させ、即時使用棚内の砲弾に交換させる。
前進移動	この命令は、操縦手に前進を行わせる。射程を遠射程から中射程又は中射程から短射程へ減少させる。移動の後に走行不能が発生し得る。チャート [B5] をチェックする。
後進移動	この命令は、操縦手に撤退を行わせる。射程を近射程から中射程に、中射程から遠射程に増加させる。すでに遠射程であると、この命令は任務を敗北で終了させる。移動の後に走行不能が発生し得る。チャート [B5] をチェックする。
車体遮蔽への移動	この命令は、操縦手に車体遮蔽位置を近くに見つけさせる。プレイヤーが望まない限り、射程は変化しない。これは、地形に依存して成功又は失敗する。移動の後に走行不能が発生し得る。チャート [B5] をチェックする。
車体角度変更	この命令は、操縦手に戦車の車体を回転させて、現在の向きから異なる敵エリア(A、B、C)に向けることを行わせる。車体の現在の向きを表示するため、戦闘ボード上のあなたの戦車マーカーを回転させる。移動の後に走行不能が発生し得る。チャート [B5] をチェックする。
側面射撃の移動	敵の次の射撃機会(のみ)中に非目標エリアから射撃する敵からの側面射撃にあなたの戦車を晒すため、これは危険な移動である。ただし、あなたが機動している目標に対するこのラウンド(のみ)の全ての射撃は、側面射撃になる。あなたが意図した目標上に「側面射撃 [“flank shot”]」マーカーを置く。プレイヤーが望まない限り、射程は変化しない。射撃は敵車両の側面(又は砲塔側面)に対して行われ、カウンター上の三番目の数値である。
砲撃要請	戦車長は、砲撃支援を要請するために命令を使用できる。
ハッチの閉鎖	戦車長は、ハッチを閉鎖する(いずれか又は全てのハッチを閉じる)ために命令を使用できる。
ハッチの開放	戦車長は、いずれか又は全てのハッチを開放するために命令を使用できる。
砲塔の回転	いずれかの方向へ(射撃なしで)砲塔を回転させて向ける。

C1 ランダム・イベント・チャート (任務毎に一度のみ発生)



	イベント
2	ヤーボの攻撃! ごくたまに出現する単独のドイツ軍航空機が地上攻撃を行う。ー4drmでHE攻撃を被る。「B」の結果は自動的にあなたの戦車を走行不能にし、調整後の「2」以下の目で、あなたの戦車は破壊の結果になる。その場合、チャートB6を参照。
3	隠匿された狙撃兵 あなたは負傷する。チャートB上でサイを振る。このイベントを無効にするため、この任務で使用していなければ「第六感」技能を使用できる。すでにハッチを閉鎖していたら、このイベントは無視する。
4	百戦錬磨 狡猾な装填手がああなたの戦車に2発のAPCR弾を余分に獲得する。この任務に生き残ると、次の任務で2発の代わりに4発のAPCR弾を充填できる。76mm主砲を持たなければ、このイベントは無視する。
5	SCR 506指揮無線機の故障 アンテナの損傷又は何らかの理由のため、あなたは指揮無線機に誰も呼び出すことができない。この任務について、これ以上の砲撃要請を行うことができない。SCR 506無線機を持たなければ、このイベントを「効果なし」として扱う。
6	工場怠業 奴隷労働が質の低下をもたらす。SPG又は戦車からあなたに射撃された次の主砲弾は、推進火薬の不良のため命中しない。このイベントは、次又は後の任務に持ち越すことができる。
7	幸運の兎の足! プレイヤーは、幸運のお守りを受け取る。プレイヤーは、いずれかの1サイ/複数サイを振り直すために消費できる。このお守りは、未来の使用に持ち越しでき、複数を蓄積できる。
8	天候の急変 すでに降雨でなければ、天候は突然降雨に変わる。12月～2月には、代わりに降雪でなければ降雪に変化する。
9	エンジン故障 あなたのエンジンが壊れてしまう。任務の残りについて、戦車は走行不能状態。あなたは、砲塔を回転させることはできるが、車体の向きを含めて戦車を移動させることができない。
10	SS部隊 ドイツ軍に突然増援が到着する。無作為に1戦車を置く(通常の配置ルールに従って、エリアA、B、C内)。
11	タクシー乗場 連合軍空軍が上空を覆う。各ドイツ軍車両が1空襲を受ける。B2 HE/MG攻撃チャート上で攻撃するが、ー4DRMを受ける。修正後の「2」以下が振られたら、たとえ戦車又はSPGであっても車両は取り去られる。「B」結果が獲得されたら、車両は走行不能状態。
12	パンツァーファウストの攻撃! 事前に確認していなかったINFユニットが、あなたへの射撃を試みる。パンツァーファウスト・チャートB4上で、INFを無作為にエリアD又はEに置く。開豁地地形内では、このイベントは無視する。

C2 重傷解決チャート



2	二重切断、医療退役
3	殺傷、爆発傷、40任務休養
4	脚部負傷、32任務休養
5	腕部骨折、24任務休養
6	脚部金属片、8任務休養
7	腕部貫通銃創、6任務休養

8	複数傷、5任務休養
9	脚部断片命中、4任務休養
10	腕部弾丸損傷、3任務休養
11	頭皮負傷、2任務休養
12	脳震盪、1任務休養

8+ 任務休養は、入院を示す。

チャートF1 フォート・ノックス訓練

訓練(全3つを実施)	
1	砲術訓練: 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。
2	操縦手訓練: 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。
3	火器訓練: 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。
余暇活動(1つを選択)	
1	追加の肉体修練: 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。
2	追加の勉強時間: 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。
3	追加の豪遊: プレイヤーは、余暇を友人と場末の酒場で費やす。酒場の喧嘩は彼に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+1DRMを受け取る。1D6を振る: 1~3: 喧嘩に負ける。4~6: 喧嘩に勝ち、追加の1栄誉ポイントを獲得する。

おめでとう！ あなたとその乗員はフォート・ノックスを卒業した。
チャートA2上の経験ポイント・ボックス内に「1」を置く。

チャート W1 戦利品

あなたが戦場に留まる各任務の終了時にサイを一度振る。あなたは各アイテムを複数個収集できる。あなたの戦車が撃破されたら、戦場からのアイテムは失われる。

	アイテム	交換値
2	ワルサーPPK	4
3	ヒトラー青年団ナイフ	3
4	ツァイス製双眼鏡	2
5	MP38/40短機関銃	2
6	ドイツ軍鉄帽	1
7	—	—
8	ドイツ軍携帯食料	1
9	鉄十字章	2
10	P08「ルガー」	3
11	ナチ旗	4
12	騎士十字章	4

チャート W2 交換

次の任務を開始する前に、望むように戦利品をアイテムと交換できる。交換する合計値が交換を望むアイテムに少なくとも一致する限り、いかなる価値のポイントの組み合わせも使用できる。

アイテム	交換値
HVAP(2発)	3
HVAP(4発)	5
追加迫撃砲任務	3
火器清掃キット (次の任務で給弾不良なし)	2
酒類 (失われた相乗効果技能が回復する)	2

(解明)HVAP(High Belocity Armor Piercing)とAPCR(Armor Pircing Composite Rigid)は、同じ物の2つの名称で、ゲームでは交換可能で
使用できる。