

SPRUANCE LEADER

The Cold War Fleet Combat Solitaire Strategy Game

1. 게임 개요.....2	6. 적 TF 교전 페이지.....22	11. 미 기동부대 함선.....50
1.1 소개.....2	6.1 조우 준비.....22	12. 미 무장.....52
1.3 게임 구성물.....4	6.2 조우 스텝.....26	13. 구성물 설명.....53
1.4 게임 용어.....5	6.3 조우 종료.....37	주사위 보정치 차트.....60
2. 캠페인 시작.....6	7. 적 공중 교전 페이지.....44	
2.1 캠페인 준비.....6	7.1 조우 준비.....44	
2.2 장비 구매.....7	7.2 조우 스텝.....44	
3. 게임 진행 순서.....12	7.3 조우 종료.....45	
3.1 개요.....12	8. 임무 사후 정리.....46	
4. 임무 준비 페이지.....14	8.1 표적 평가.....46	
4.1 기동부대 준비.....14	8.2 캠페인 트랙 조정.....46	
4.2 캠페인/임무 준비.....19	8.3 휴식한 함선, 지휘관.....46	
5. 임무 수행 페이지.....20	8.4 미사용 무장.....46	
5.1 기동부대 이동.....20	8.5 미사용 SO 포인트.....46	
5.2 적 항공 공격 확인.....20	9. 캠페인 평가.....47	
5.3 적 기동부대 활동 확인.....20	9.1 승점 합계.....47	
5.4 표적 구역 확인.....21	9.2 캠페인 평가.....47	
5.5 임무 완료 확인.....21	10. 선택 규칙.....48	
	10.1 무작위 그룹 선택.....48	
	10.2 센서 성능 카드.....48	
	10.3 훈련 특화 카운터.....49	
	10.4 미확인 잠수함이 TF 함선 탐지.....49	

만든 이

디자이너: Dean Brown

개발: Kevin Verssen, Dan Verssen

아트워크:

Ken McElhaney, Darian Jones

플레이테스터:

Stefano Altar, Peter Ball, Jim Street, Mario Rossi, Tom Konczal, Andrea Magno, Michael Wheal, Andrew Gudgeon, Charles Lauricello, Tim Reece, Brett Grimmond, Tony Graham, Christopher Schall

1. 게임 개요

1.1 소개

냉전이 한창이던 1980년대, 연합군과 소련 사이의 긴장은 최고조에 달해 있었습니다. 아주 작은 오해 하나가 대규모 충돌을 촉발할 수 있는 상황 이었고, 미국 해군은 바다를 지키는 책임을 맡고 있었습니다.

플레이어는 적 해상 및 지상 표적을 파괴하고 아군을 보호하는 임무를 수행하는 여러 함선을 지휘하는 해군 기동부대 지휘관 역할을 수행합니다.

당신은 임무를 수행하며 기동부대를 편성하고, 함선에 무장을 탑재하며, 적 함선과 잠수함을 공격하게 됩니다.

함선은 성능에 영향을 주는 스트레스를 받을 수 있으며, 미사일과 어뢰로 피해를 입을 수도 있습니다. 현재 스트레스 레벨과 스킬에 따라 어느 함선을 임무에 투입할지 결정해야 합니다.

캠페인이 진행되는 동안 함선과 지휘관은 경험을 쌓아 승급하고 스킬을 향상합니다.

Spruance Leader 기본 게임은 소련군에 맞서는 연합국 함선을 다룹니다.

연합국 함선에는 전함 **Battleship**, 순양함 **Cruiser**, 구축함 **Destroyer**, 호위함 **Frigate**, 지원함 **Support**이 있습니다.

1.1.1 잠수함 확장

잠수함 확장을 사용하면 미국/연합국 원자력 잠수함(SSN)으로 임무를 수행할 수 있습니다.

1.1.2 항공모함 확장

항공모함 확장은 항공모함과 그에 대응하는 비행단을 게임에 추가합니다. 임무를 수행하는 동안 항공기를 발진시켜 적 기동부대를 탐지하고 공격하며, 항공모함을 보호하고 지상군을 공격할 수 있습니다.

적 부대에는 항공모함 항공기에 적응하는 대공 방어(AD) 수치가 있습니다.

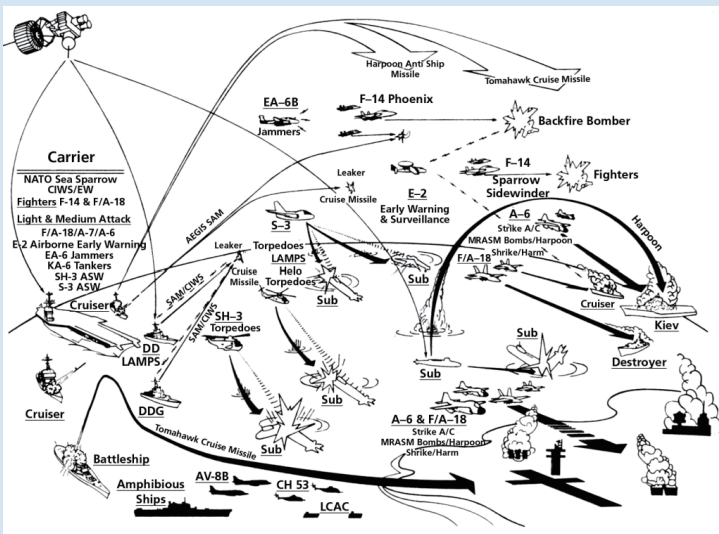
1.1.3 연합국 확장

연합국 확장에는 미국 우방국의 함선, 잠수함, 항공모함이 새로 추가됩니다.

1.1 해전

설명

명확히 정의되고 달성 가능한 목표를 상대로 작전을 수행하기 위해 해군 자산(항공모함, 함선, 잠수함, 헬리콥터)을 사용하는 것을 의미합니다.



목표의 종류는 다음과 같습니다:

- 적 해군 부대를 파괴하여 제해권을 확보.
- 전쟁 확대를 막기 위해 적 전략 자산(전략 핵잠수함) 파괴.
- 적 해군 부대의 대양 진출을 차단.
- 적 해군 기지를 파괴.
- 공중, 수상, 수중(잠수함) 공격을 받으며 전구 **Warzone**로 이동하는 보급품과 부대를 보호.
- 지상 표적을 대상으로 타격(미사일 타격, 항공모함 항공기 타격)을 수행하여 지상전투 지원.

1.1 약어

정의

AAW 대공전 <i>Anti Air Warfare</i>	MD 미사일 방어 <i>Missile Defense</i>
AD 대공 방어 <i>Air Defense</i>	NM 소음 관리 <i>Noise Management</i>
ASuW 대수상전 <i>Anti-Surface Warfare</i>	SSK 디젤 잠수함 <i>Submarine Diesel</i>
ASW 대잠전 <i>Anti-Submarine Warfare</i>	SSN 원자력 잠수함 <i>Submarine, Nuclear</i>
CC 지휘 및 통제 <i>Command and Control</i>	SO 특별 옵션 <i>Special Option</i>
CGN 원자력 순양함 <i>Cruiser, Nuclear</i>	TD 어뢰 방어 <i>Torpedo Defense</i>
DD 구축함 <i>Destroyer</i>	VLS 수직 발사 체계 <i>Vertical Launch System</i>
DDG 미사일 구축함 <i>Destroyer, Guided Missile</i>	VP 승점
FF 호위함 <i>Frigate</i>	XP 경험치
FFG 미사일 호위함 <i>Frigate-Guided Missile</i>	

1.2 게임 흐름

정의

캠페인 시작

캠페인 선택



참여 부대 결정



Helicopters

Commanders



임무 준비

표적 선택



임무 참여 기동부대(태스크 포스) 조합



기동부대 무장



임무 수행

기동부대 이동



적 항공 공격 해결



무작위 조우 해결



표적 조우 해결



임무 사후 평가



전술 조우



캠페인 사후 평가

캠페인 평가

Medium Campaign
6 Targets, 90 SO

VP Evaluation
36+ Great
30-35 Good
24-29 Adequate
18-30 Poor

1. 게임 개요

1.3 게임 구성물

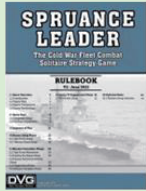
아래의 게임 구성물 도표를 참조하십시오. 각 구성물의 상세 설명은 13절을 참조하십시오.

1.3 게임 구성물

주의: d10 주사위 결과에서 0은 10입니다.

정의

일반 게임 구성물



규칙서



캠페인 시트



전술 디스플레이



이벤트 카드



조우 카드



플레이 기록지(로그)



표적 카드



센서 성능 카드



요약 시트



주사위



탐지



구조



활동



전쟁



TF



Task Force



Mission Location



NM-2



Det-2



Snorkel



Ping



Deep



중립 잠수함



적 유닛



MIG-29



스트레스



행동



전투 턴



미사일 스트레스 2

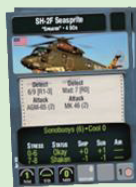


피해

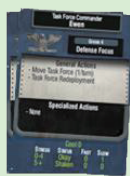
미군/연합군 구성물



함선 카드 (스킬 레벨 6개)



헬리콥터 / 드론 카드



지휘관 카드 (스킬 레벨 6개)



지원 함선



기함



특화(Focus)



함선 카운터



헬리콥터 / 드론 카운터



지원 함선 카운터



무장



치트 킵 카운터



적 구성물



적 함선 카드



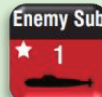
적 기동부대



적 카드 식별 카운터



적 잠수함



적 전술 디스플레이

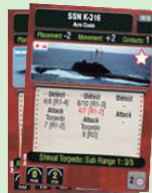


적 함선



소련

아르헨티나



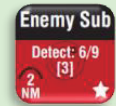
적 잠수함 카드



적 항공기



적 피해



미확인 적 잠수함

1.3 전술 디스플레이 세부 항목

설명



1.4 게임 용어

정의

1.4 게임 용어

게임 용어 박스에는 게임에서 사용하는 몇 가지 용어에 대한 설명이 적혀 있습니다.

해군 기동부대 Naval Task Force: 해군 기동부대는 하나의 단위로 함께 행동하는 함선이나 잠수함 집단입니다.

표적 Target: 표적은 공격하여 파괴해야 하는 하나 이상의 적 유닛입니다. 표적은 여러 적 함선/잠수함일 수도 있고, 미사일로 공격하는 지상 표적일 수도 있습니다.

임무 Mission: 임무는 적 표적을 찾아 파괴하거나 아군 유닛을 호위하기 위해 해군 기동부대를 해상으로 출동시키는 것을 의미합니다.

조우 Encounter: 조우는 해군 기동부대가 적 유닛(항공기, 함선, 잠수함)을 만나 전투가 벌어지는 상황입니다.

2. 캠페인 시작

2.1 캠페인 준비

다음 스텝에 따라 캠페인을 준비합니다.

2.1.1 캠페인 선택

플레이할 캠페인을 선택합니다.

2.1.2 캠페인 길이

캠페인에서 여러 캠페인 길이(단기, 중기, 장기)를 제공하는 경우, 원하는 캠페인 길이를 선택합니다.

2.1.3 캠페인 트랙

기동부대 **Task Force**, 활동 **Activity**, 전쟁 **War** 트랙 카운터를 각 트랙의 첫 번째 숫자 왼쪽에 놓습니다.

2.1.4 카드 텍 준비

캠페인 지도에 숫자로 적혀있는 표적 카드를 모아서 **표적 카드 텍**을 만듭니다. 표적 텍을 섞어 뒷면이 보이게 놓습니다. 예시를 참조하십시오.

조우 카드를 섞어 전술 디스플레이에 뒷면으로 놓습니다.

적 잠수함 **Enemy Sub** 및 적 함선 **Enemy Ship** 카드의 경우, 캠페인 국적(소련/아르헨티나)과 일치하지 않는 카드를 제거합니다.

특수 임무 전용 카드를 제거합니다. 취역 연도가 캠페인 연도보다 늦은 카드를 제거합니다. 적 잠수함 텍을 섞어 전술 디스플레이에 뒷면으로 놓고, 적 함선 텍도 섞어서 뒷면이 보이도록 전술 디스플레이에 놓습니다. 이벤트 카드를 섞어 전술 디스플레이 근처에 뒷면으로 놓습니다.

2.1.5 드로우 컵 준비

적 조우 중에 뽑을 수 있도록 적 **잠수함** 카운터를 컵에 넣습니다.



기동부대 함선이 피해를 입을 때 뽑을 수 있도록 미사일/어뢰 **Damage** 카운터를 컵에 넣습니다.



2.1.1 캠페인 정보

설명



선택한 캠페인 길이에 따라 캠페인에 포함된 표적 수(예시: 표적 4개 공격),

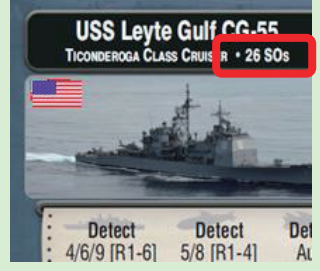
캠페인 시작 시 받는 특별 옵션 포인트 수(예시: SO 80점),

표적마다 받는 임무 SO 포인트(예시: SO 20점)가 달라집니다.

특별 옵션 (Special Option: SO) 포인트

설명

특별 옵션 포인트를 소모하여 함선, 헬리콥터, 드론, 무장, 스킬을 구매합니다. SO 비용은 카드나 카운터에 적혀 있습니다.



2.1.2 캠페인 트랙

설명

기동부대 및 활동 캠페인 트랙은 기동부대가 표적으로 이동하는 동안 발생하는 무작위 조우에 영향을 줍니다.



기동부대 수치에 따라 캠페인 지도에 배치하는 소련 기동부대 수가 결정됩니다.

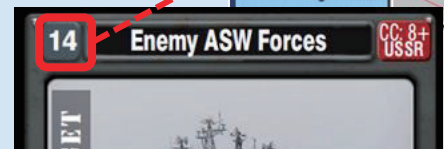
활동 수치는 활동 레벨 주사위 굴림에 적용되는 보정치로, 교전 발생 여부와 발생 시의 활동 레벨을 결정합니다.

2.1.3 표적 텍 준비

설명

캠페인 표적은 캠페인 지도에 표시되어 있습니다.

지도에 적혀있는 숫자는 각각의 표적 번호와 대응됩니다. 캠페인 지도에 적혀 있는 숫자와 같은 표적 카드를 찾아 표적 텍에 넣습니다.



2.2.1 함선 카드

설명

함선은 적 표적을 대상으로 임무를 수행하는 기동부대의 일부입니다. 함선은 조우 중 행동을 수행할 수 있습니다

(예시: 탐지 시도, 지정 표적 무기 공격, 헬리콥터 발진 및 회수).



왼쪽의 탐지/공격 열은 적 함선, 가운데 탐지/공격 열은 적 잠수함, 오른쪽의 탐지/공격 열은 적 항공기를 상대로 사용합니다.

함선은 적 표적을 상대로 임무를 수행하면서 경험치(XP)를 얻습니다. 경험치로 스킬 레벨을 올릴 수 있습니다.

함선은 전투 턴마다 행동 1회를 얻습니다.

2.2 장비 구매

캠페인 시트마다 캠페인 시작 시 함선, 헬리콥터, 드론, 스킬을 구매할 수 있는 특별 옵션(SO) 포인트가 적혀 있습니다. 지휘관 구매 시 SO 포인트를 지불하지 않습니다.

2.2.1 기동부대 함선 구매

지휘할 해군 함선을 선택합니다. 구매하려는 함선이 캠페인 연도에 운용 가능했고, 해당 해역(대서양(Atl) 또는 태평양(Pac))에 배치되었는지 확인합니다.

시작 SO 포인트에서 구매한 함선에 적혀 있는 SO 포인트를 뺍니다.

스트레스

정의

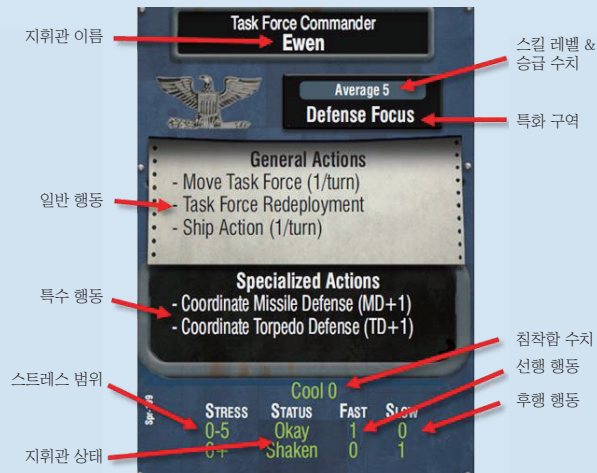
함선 승조원, 지휘관, 헬리콥터 승조원은 임무를 수행하고 전투를 겪으면서 스트레스를 받습니다. 임무와 전투가 늘수록 스트레스가 누적됩니다.

스트레스가 정상 **Okay** 범위라면 함선/잠수함/항공기 수치의 정상 행을 사용합니다. 스트레스가 동요 **Shaken** 또는 부적합 **Unfit** 범위이면 함선/잠수함/항공기 수치의 동요 행을 사용합니다. 스트레스가 동요 범위를 넘으면 함선/헬리콥터 승조원은 부적합 상태가 됩니다. 이 경우 행동을 수행하거나 임무에 투입될 수 없습니다. 유닛 또는 지휘관을 휴식시켜 스트레스를 줄일 수 있습니다.

2.2.3 지휘 카드

설명

지휘관은 수행하는 각 임무에서 기동부대를 지휘합니다. 지휘관은 조우 중 수행할 수 있는 행동(선행 **Fast** 및/또는 후행 **Slow**)을 하나 이상 제공합니다.



지휘관은 적 표적을 대상으로 임무를 수행하면서 경험치(XP)를 얻습니다. 이 경험치로 지휘관 스킬 레벨을 올릴 수 있습니다.

함선 특성:

탐지 수치: 수치가 낮을수록 적 함선/잠수함을 탐지할 가능성이 높습니다(보정된 주사위 결과와 탐지 수치 이상이어야 합니다).

소음 관리(NM): 수치가 높을수록 함선을 탐지하기 어렵습니다.

어뢰 방어(TD): 수치가 높을수록 함선을 상대로 한 어뢰 명중 가능성이 낮아집니다.

미사일 방어(MD): 수치가 높을수록 함선을 상대로 한 미사일 명중 가능성이 낮아집니다.

헬리콥터: 함선에 구매하여 배정할 수 있는 헬리콥터 유형입니다.

침착함 수치Cool: 조우 후 침착함 수치만큼 함선 스트레스를 줄입니다.

미사일 방어막: 미사일 방어막이 있는 함선이 전위 **Screening** 부대에 있는 경우, 기동부대 내 함선을 표적으로 하는 미사일 공격이 발생했을 때 표적 함선 MD 대신 이 함선의 MD를 사용 가능합니다.

지휘함: 기동부대 지휘관의 기함이 지휘함이면 지휘관은 추가 후행 **Slow** 행동 1회를 얻습니다.

2. 캠페인 시작

함선 특성 - 계속:

TLAM: TLAM 미사일을 발사할 수 있습니다.

침착함 수치Cool: 전술 조우가 끝난 뒤, 함선은 표시된 침착함 수치만큼 스트레스를 줄입니다.

TA: 함선에 예인 소나Towed Array가 있습니다.

VLS: 함선에 수직 발사 체계가 있어 한 번에 최대 미사일 4발을 발사할 수 있습니다.

RQ-2: 함선이 RQ-2 드론을 발진시킬 수 있습니다.

2.2.2 헬리콥터 구매

기동부대 함선에 헬리콥터를 탑재할 수 있다면, 지정된 유형의 헬리콥터를 구매할 수 있습니다. 시작 SO 포인트에서 헬리콥터 카드의 SO 포인트만큼을 뺍니다.

2.2.3 지휘관 선택

기동부대 그룹에 지휘관을 최대 2명까지 선택할 수 있습니다. 단, 한 번에 임무에 투입 가능한 지휘관은 1명뿐입니다. SO 포인트는 필요하지 않습니다.

지휘관 특성 예시:

선행Fast/후행Slow 행동: 지휘관이 전투 중 수행할 수 있는 행동 수를 나타냅니다. 선행 행동은 적 행동보다 먼저 수행합니다.

2.2.4 지휘관 스킬 구매

지휘관 스킬을 구매하여 기동부대 함선에 배정할 수 있습니다. 각 함선마다 스킬을 1개씩만 배정할 수 있습니다.

지휘관 스킬에 소모Expend라고 적혀 있다면, 조우마다 해당 스킬을 1회만 사용할 수 있습니다.

2.2.2 헬리콥터

설명

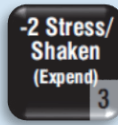
헬리콥터는 함선에서 발진할 수 있으며, 적 잠수함과 함선을 탐지하고 무장을 투하하거나 발사할 수 있습니다.

헬리콥터는 전투 턴마다 최대 행동 4회를 수행할 수 있습니다.

2.2.4 지휘관 스킬

설명

다음은 각 지휘관 스킬의 설명입니다.



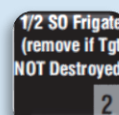
-2 Stress:
동요Shaken 상태에서 스킬 소모시 함선 스트레스 -2



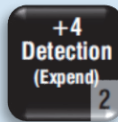
원잠 사냥꾼:
적 SSN 및 SSGN을 대상으로 하는 공격 판정에 +2 적용.



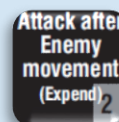
+1 Cool:
침착함 수치 +1



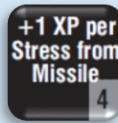
임차: 호위함 SO 포인트 절반만 지출. 임무 중 표적 파괴하지 못하면 제거.



경계:
탐지 시도에 탐지 보정치 +4 적용.



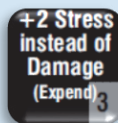
엄호 경계: 탐지된 적 함선 또는 잠수함이 무기 사거리에 들어오면 즉시 공격.



용맹:
미사일 공격으로 받은 스트레스마다 XP +1



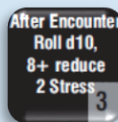
대잠 특화:
적 잠수함 탐지 사거리 +1.



피해 통제:
함선 피해를 스트레스+2로 처리 (선체 피해 제외).



보급 접촉: TF 함선 2척은 임무마다 SAM 무장을 구매하는 데 SO +2



심호흡:
조우 후 d10 굴림. 8+면 스트레스 -2.



적시 대응:
SAM 공격 판정을 10으로 처리합니다.



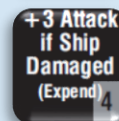
기관사:
모든 수리 판정에 +2 적용 (조우당 1회).



훈련:
승급에 필요한 XP가 2 줄어듭니다.



마무리 일격:
피해를 입은 함선을 대상으로 하는 공격 판정에 +2 적용.

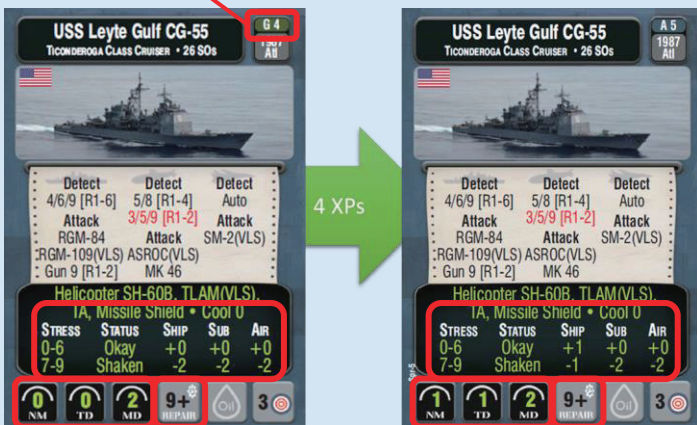


복수심: TF 함선이 피해를 입거나 격침되면 이번 턴 모든 공격에 +3 적용.

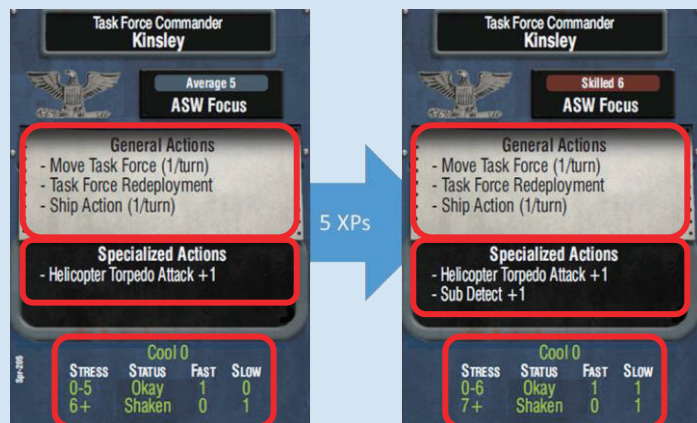
2.2.5 스킬 레벨

설명

초급Green 스킬 레벨, 보통Average으로 승급하는 데 XP 4 필요



함선이 다음 등급으로 승급하는 경우, 함선의 침착함 수치, 스트레스 범위, 함선/잠수함/항공기 보정치, NM, TD, MD 수치, 수리 수치가 바뀔 수 있습니다.



지휘관이 승급하면 일반 행동, 특수 행동, 스트레스 범위, 침착함 수치, 행동이 바뀔 수 있습니다.

2.2.5 스킬 레벨 배정

각 함선과 지휘관의 스킬 레벨은 신참Newbie(N), 초급Green(G), 보통Average(A), 숙련Skilled(S), 베테랑Veteran(V), 정예Warrior(W) 이렇게 6가지 레벨로 나뉩니다.

캠페인 시트에는 각 스킬 레벨에서 보유할 수 있는 함선/지휘관 수가 적혀 있습니다. 표시된 수보다 많은 함선/지휘관을 선택하면, 추가한 모든 함선/지휘관은 별표가 붙은 스킬 레벨이 됩니다.

함선 하나의 스킬 레벨을 1단계 강등하여 다른 함선 하나를 1단계 승급할 수 있습니다. 이 작업은 여러 번 할 수 있으나, 각 함선은 이 방식으로 한번만 승급하거나 강등할 수 있습니다.

SO 4점을 지불하면 1회에 한하여 함선 또는 지휘관의 스킬 레벨을 1단계 승급할 수 있습니다.

2.2.6 플레이어 기록지 초기화

캠페인, 지휘관, 함선을 플레이어 기록지에 기록합니다.

헬리콥터를 배정한 함선을 표시합니다.

2.2.6 플레이어 로그

예시

Spruance Leader Task Force Log

Campaign: North Atlantic Skirmishes - Cold War 1988

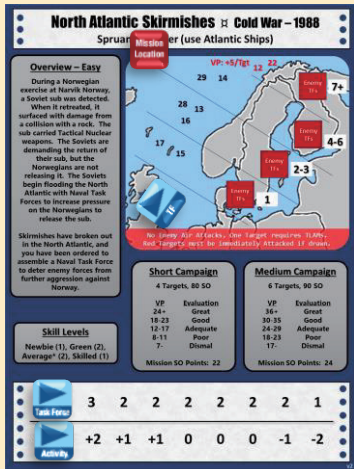
Initial SO Points: 80 Weekly SO Points: 22

										Target
Commander	Helo	Lvl	Lvl XPs	XP's Gained	Cool	Stress				
Kinsley		S	6		0					
Ewen		G	4		0					
Ships										
CG-55		A	5		0					
DD-963		A	6		1					
FF-1095		G	2		0					
FFG-36	SH-2F	N	3		0					

2. 캠페인 시작

캠페인 시작

예시



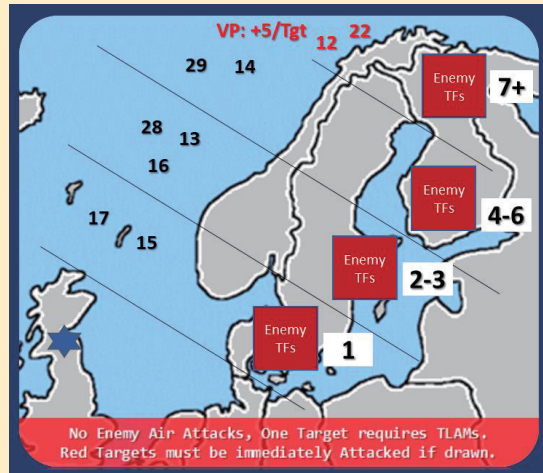
저는 북대서양 소규모 교전 냉전 - 1988의 단기 캠페인을 플레이하기로 합니다. 단기 캠페인에서는 함선, 헬리콥터/드론, 스킵을 구매할 SO 80 포인트를 받습니다.

기동부대와 활동 카운터를 캠페인 시트에 놓고 표적 텍을 준비합니다.

캠페인 지도에 따라 표적 카드 12, 13, 14, 15, 16, 17, 22, 23, 28, 29를 꺼냅니다. 텍을 섞어 전술 상황판 근처에 놓습니다.

조우 카드를 섞어 전술 상황판에 놓습니다.

적 잠수함 텍에서 아르헨티나 잠수함과 SSN K-335(1988년 이후인 1991년에 배치됨), SSBN TK-17(특수



임무 전용)을 제거하고 남은 적 잠수함 카드를 섞습니다.

적 함선 텍에서 아르헨티나 함선, DDG Nastoychivyy, DDG Admiral Panteleyev, DDG Besspokoyunny(모두 1991~1992년 취역), 특수 임무 카드 6장(CV Minsk, CV Kiev, CV Moskva, DDG Boevoy, CBN Kalinin, CBN Kirov)을 제거합니다. 두 텍을 섞어 전술 상황판에 놓습니다.

이벤트 카드를 섞어 전술 상황판 근처에 뒷면이 보이게 놓습니다.

적 잠수함 카운터와 피해 카운터용 드로우 컵 2개를 만듭니다.

이제 SO 80점으로 기동부대 함선, 헬리콥터, 드론, 스킵을 구매합니다.

특수 표적 전용

정의

무작위 조우에서는 특수 표적 전용 카드를 뽑지 않습니다. 특수 표적 전용 카드는 표적 카드에서 참조할 수 있습니다.

함선 유형

정의

선택할 수 있는 함선 유형은 4가지입니다:

순양함Cruisers는 주로 대공 방어와 대잠 능력을 위해 설계된 대형 미사일 탑재 함선입니다.

구축함Destroyer는 주로 고가치 대형 함선을 호위하도록 설계된 고속 군함입니다.

호위함Frigates는 단거리 SAM과 ASW 헬리콥터를 탑재한 소형 미사일 탑재 함선입니다.

전함Battleships는 약 25해리 밖까지 포탄을 발사할 수 있는 대구경 함포를 갖춘 중장갑 함선입니다.

타이콘데로가(Ticonderoga) 클래스 순양함



이지스Aegis - 미사일 방어막

타이콘데로가급 순양함은 레이더로 접근 중인 수백 발의 미사일과 표적을 추적하고, 수직발사체계(VLS)에서 함대공 미사일(SAM)을 신속하게 발사하여 요격하는 이지스 무기체계를 탑재하고 있습니다. 이는 미사일 방어(MD) 수칙에 반영되어 있습니다. 미사일 방어막 능력으로 태스크 포스 내 어느 함선이 표적이 되더라도 타이콘데로가급 함선의 미사일 방어 수칙을 사용할 수 있습니다.

토마호크 지상공격 미사일 - TLAM

타이콘데로가급 순양함은 VLS에서 TLAM을 발사하여 지정된 지상 표적을 공격할 수 있습니다.

예인 소나Towed Array(TA)

센서 성능 카드를 사용할 때, 예인 소나는 수온약층 아래에 있는 적 잠수함을 탐지하는데 도움을 줍니다.

토마호크 대함 미사일(TASM) - RGM-109

RGM-109 TASM은 적 함선을 장거리에서 공격할 수 있습니다. 수색 모드로 발사하여 아직 탐지되지 않은 함선을 수색하고 공격할 수 있습니다. VLS에서 발사하므로 TASM을 최대 4발까지 발사할 수 있습니다.

SH-60B 시호크 헬리콥터

시호크는 적 잠수함의 탐색과 격침을 지원하기 위해 자기이상탐지(MAD) 체계로 잠수함을 탐지하거나, 소노부이를 투하하여 지속적으로 탐지할 수 있습니다. 잠수함이 탐지되면 Mk 46 어뢰를 투하하여 격침할 수 있습니다.

SM-2 함대공 미사일(SAM)

SM-2 SAM은 태스크 포스를 공격하는 적 항공기를 격추할 수 있는 중거리 미사일입니다.



캠페인 시작 - 계속

예시

Skill Levels

Newbie (1), Green (2),
Average* (2), Skilled (1)

캠페인 시트에 따라 제 함선과 지휘관의 스킬 레벨이 정해집니다. 함선과 지휘관이 6명을 초과하는 경우, 별표가 붙어 있으므로 나머지는 보통 **Average** 스킬 레벨이 됩니다.

캠페인에 사용할 다음 대서양(Atl) 함선, 헬리콥터, 지휘관을 선택합니다.



미사일 방어막 능력(기동부대 전체 보호)과 함선 탐지 및 공격 보정치 +1 때문에 보통 **Average** 레벨의 타이콘데로가 순양함을 선택합니다

대잠전(ASW) 탐지 수치가 뛰어나고(4/6)이면 훌륭한 수준, 선체 피격을 최대 3회까지 견딜 수 있어 보통 **Average** 레벨의 스프루언스 구축함을 선택했습니다.

함선과 잠수함을 모두 공격할 수 있도록 조금 **Green** 레벨인 녹스 호위함을 선택합니다. 트루엣은 경험치 2점만 받으면 다음 단계인 보통 **Average** 등급으로 승급합니다.

올리버 해저드 페리 호위함은 보유한 함선 중 성능이 가장 낮아 신참 **Newbie** 함선으로 정합니다. ASROC ASW 미사일은 없지만, ASW용 SH-2 헬리콥터를 탑재할 수 있습니다.

+1 Cool

지휘관
스킬

4

+2
SSN/SSGN
Attacks

4

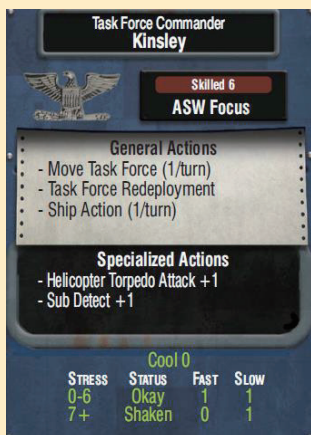
+4
Detection
(Expend)

2

함선의 스트레스를 낮게 유지하게 해줍니다.

소련 원자력 잠수함을 공격할 때 보너스를 제공합니다.

조우마다 한 번 소모하여 적 탐지를 쉽게 할 수 있습니다.



ASW 지원을 위해 Kinsley를 선택합니다. 숙련 **Skilled** 레벨이므로 행동으로 적 잠수함 탐지 및 공격 지원이 가능합니다. Kinsley는 선행 행동 1회, 후행 행동 1회를 받습니다.

방어 지원을 위해 Ewen을 선택합니다. 승급하면 행동으로 어뢰 방어와 미사일 방어를 높일 수 있습니다. 유엔은 후행 행동 1회만 받습니다.



USS 언더우드에 배정합니다.

발진시켜 장거리 ASW를 수행할 수 있습니다.

배정 SO: 80
사용 SO: 78
잔여 SO: 2

3. 게임 진행 순서

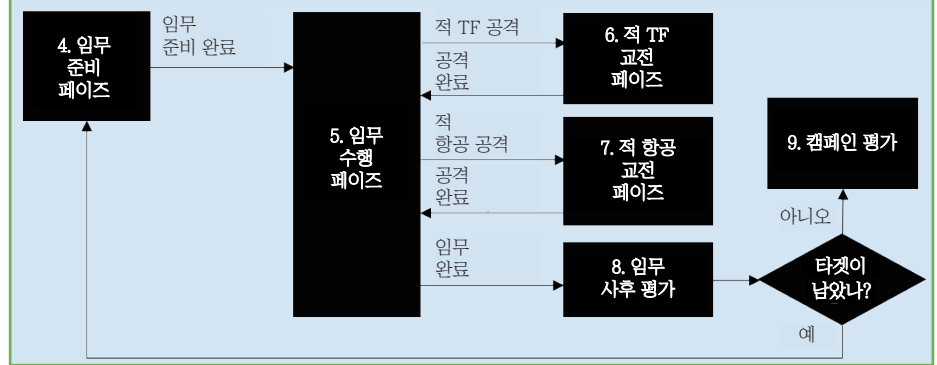
3.1 개요

다음은 게임 진행 순서의 개요를 보여주고 있습니다.

4절의 임무 준비 페이지부터 시작합니다. 포인트를 지불하지 않습니다.

3.1 게임 진행 순서

설명



4. 임무 준비 페이지

공격할 표적을 정하고 기동부대를 선택합니다. 임무에 맞게 캠페인 시트를 준비합니다.

4.1 기동부대 준비

4.1.1 임무 SO 포인트

임무 SO 포인트를 받습니다. 표적 전력 증강Improvement 페널티를 적용합니다.

4.1.2 표적 선택

표적 데에서 표적을 최대 2개 선택합니다. 공격할 표적을 고릅니다. 캠페인 시트에서 표적 번호가 빨간색이면 반드시 그 표적을 공격해야 합니다.

4.1.3 우선 R&R

기동부대와 지휘관이 스트레스를 받았다면 SO 10점을 지불해 모든 유닛의 스트레스를 2 낮춥니다.

4.1.4 기동부대 장비 구매

원하면 추가 함선, 헬리콥터, 지원함을 구매합니다.

4.1.5 기동부대 편성

임무에 투입할 기동부대 함선과 지휘관을 선택합니다.

4.1.6 전술 상황판에 기동부대 준비

각 함선 카운터를 전술 상황판에 있는 전위Screening, 주력Main 또는 보호Protected 부대 칸에 놓습니다.

4.1.7 기동부대 기함 선택

기동부대 함선 중 어느 함선을 기함으로 할지 선택합니다.

4.1.8 함선 드로우 컵 준비

함선 부대의 위치에 따라 함선 드로우 컵을 준비합니다.

4.1.9 무장 구매

기동부대의 각 함선에 사용할 무장을 구매합니다.

4.1.10 기록지 작성

표적 번호를 적고, 임무 수행 함선과 지휘관을 적습니다.

4.2 캠페인/임무 시트 준비

4.2.1 임무 카운터 배치

캠페인 지도 파란 별 옆에 TF 카운터를 놓습니다. 지도에 있는 표적 구역에 임무 카운터를 놓습니다.

4.2.2 적 기동부대 배치

적 기동부대를 캠페인 지도 어디에 놓을지 결정합니다.

4.2.3 덱 섞기

조우Encounter 덱, 적 잠수함Enemy Sub 덱, 적 함선Enemy Ship 덱을 섞습니다.

5. 임무 수행 페이지

기동부대는 캠페인 지도에서 표적을 향해 이동합니다. 적 항공 공격과 적 기동부대를 확인합니다. 표적 구역에 들어가면 표적을 공격합니다.

5.1 기동부대 이동

기동부대(TF 카운터)를 다음 지도 구역으로 이동합니다.

5.2 적 항공 공격 확인

캠페인 지도 구역에 따라 적 항공 공격을 확인합니다. 공격받았다면 7절로 갑니다.

5.3 적 기동부대 활동 확인

적 기동부대 카운터가 캠페인 구역에 있으면 조우 카드로 활동 레벨을 판정합니다. 활동 레벨이 낮음/높음이면 6.1.1절에 따라 적 기동부대 조우를 해결합니다.

5.4 표적 구역 확인

기동부대(TF 카운터)가 표적 구역에 있으면 임무를 수행합니다(표적 공격, 기뢰 제거 등). 6.1.3절로 갑니다.

5.5 임무 완료 확인

임무 목표를 달성했다면(즉, 표적을 공격했다면) 8절(임무 사후 정리)로 갑니다.

6. 적 TF 교전 페이지

적과 조우했습니다. 전술 교전을 해결합니다.

6.1 조우 준비

6.1.1 기동부대 전개 준비

원하면 전위부대, 주력부대, 보호부대에서 함선 위치를 조정합니다.

6.1.2 적 TF 조우

조우 카드를 사용해 적 TF 조우를 준비합니다.

6.1.3 표적 조우

표적 카드를 사용해 표적 조우를 준비합니다.

6.1.4 적 함선/잠수함 카운터 배치

적 함선과 잠수함을 전술 상황판에 놓습니다.

6.1.5 전투 턴 카운터

전투 턴 카운터를 5에 놓습니다.

6.1.6 이벤트 카드

이벤트 카드를 뽑고 상단 부분을 적용합니다.

6. 적 TF 교전 페이지

6.2 조우 스텝

6.2.1 소노부이 탐지 판정

소노부이(Sonobuoy)를 배치했고, 같은 구역에 적 잠수함이 있으면 탐지 판정을 수행합니다.

6.2.2 선행 기동부대 행동

선행 TF 함선, 지휘관, 헬리콥터가 행동을 수행합니다.

6.2.3 적 유닛 이동

각각의 적 함선과 잠수함이 이동(Move, 핑(Ping), 측면 이동 Flank 또는 초계(Patrol)를 수행하는지 결정합니다.

6.2.4 적 함선/잠수함 행동

각 적 함선과 잠수함이 탐지 시도나 공격을 포함한 행동을 수행합니다.

6.2.5 후행 기동부대 행동

후행 TF 함선, 지휘관, 헬리콥터가 행동을 수행합니다.

6.2.6 탐지 레벨 감소

TF 함선과 적 TF 함선/잠수함 모두의 탐지 레벨을 1씩 낮춥니다.

6.2.7 지휘관 행동 초기화

모든 지휘관 행동 카운터를 사용 완료 면에서 미사용 면으로 되돌립니다.

6.2.8 전투 턴 카운터 감소

전투 턴 카운터를 1 낮춥니다. 전투 턴 카운터가 1에 있었다면 조우가 끝납니다.

6.2.9 조우 종료 결정

원하면 조우를 종료합니다.

6.3 조우 종료

6.3.1 이벤트 카드 뽑기

이벤트 카드를 뽑고 하단 부분을 적용합니다.

6.3.2 조우 평가

조우를 평가합니다. 표적을 파괴했다면 VP를 받습니다.

6.3.3 피해 수리

TF 함선이 수리 가능한 피해를 입었다면 피해 카운터를 제거합니다.

6.3.4 함선/지휘관에 스트레스 추가

함선/기함의 위치에 따라 각 함선과 지휘관에 추가할 스트레스 양을 정합니다(전위부대: +2, 주력부대: +1, 보조부대: -1, 단 동요(Shaken)/부적합(Unfit)인 경우만).

6.3.5 경험 기록

표적 조우에서는 참가한 각 함선과 지휘관에 XP를 추가합니다. 표적을 파괴하지 못했으면 XP 1점, 파괴했다면 XP 2점을 추가합니다.

6.3.6 일괄 승급

함선이나 지휘관이 다음 스킬 레벨로 승급하기에 충분한 XP를 얻었다면 스킬 레벨을 올리고 사용한 XP를 줄입니다.

7. 적 공중 교전 페이지

적 공중 교전을 해결하려면 다음 스텝(항공기 조우 준비 및 항공기 조우)을 수행합니다.

7.1 조우 준비

7.1.1 개요

항공기 조우 발생 시, 전술 상황판의 적 항공기 편대가 미사일로 TF 함선을 공격하기 위해 기동부대에 접근합니다.

7.1.2 항공기 조우 준비

전술 상황판에 항공기 조우를 준비합니다.

7.2 조우 스텝

7.2.1 항공기 이동

적 항공기를 한 거리 더 가까이 이동합니다.

7.2.2 선행 기동부대 행동

선행 함선과 지휘관이 행동을 수행합니다.

7.2.3 항공기 행동

항공기가 공격하는지 결정합니다. 공격을 해결합니다.

7.2.4 후행 기동부대 행동

후행 함선과 지휘관이 행동을 수행합니다.

7.2.5 적 항공기 기지 복귀 확인

공격한 항공기가 기지로 복귀하는지 결정합니다.

7.3 조우 종료

항공기 조우를 완료합니다.

8. 임무 사후 정리

임무가 완료된 뒤 다음 스텝을 수행합니다.

8.1 표적 승점

표적을 파괴했거나 목표를 달성했다면 표시된 승점(VP)을 받습니다. 획득한 VP를 기록지에 적습니다.

8.2 캠페인 트랙 조정

표적을 파괴했거나 목표를 달성했다면 표적 카드에 따라 캠페인 트랙을 조정합니다.

8.3 휴식한 함선

휴식을 취한 함선과 지휘관의 스트레스 수치를 침착함 수치+2만큼 낮춥니다. 이때 휴식한 함선이 입은 피해 중 선체 피해를 제외한 피해를 모두 제거합니다. 선체 피해는 1 낮춥니다.

8.4 무장 버리기

사용하지 않은 무장을 모두 버립니다.

8.5 미사용 SO 포인트

사용하지 않은 SO 포인트는 다음 임무로 이월됩니다.

9. 캠페인 평가

캠페인이 끝나면 다음 스텝을 수행합니다.

9.1 승점 합계

승점(VP)의 총합을 정합니다.

9.2 캠페인 평가

선택한 캠페인 길이의 평가 기준을 사용해 캠페인 결과를 평가합니다.

4. 임무 준비 페이지

캠페인 한도에 도달할 때까지 각 표적에 대해 임무 준비를 수행합니다.

4.1 기동부대 준비

표적을 선택하고 기동부대를 준비하려면 다음 스텝을 수행합니다.

4.1.1 임무 SO 포인트

선택한 캠페인 길이(단기, 중기, 장기 등)에 대해 캠페인 시트에 표시된 임무 SO 포인트를 받습니다.

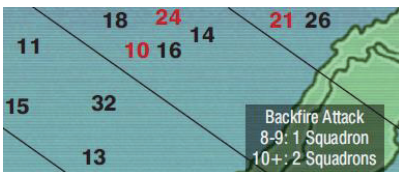
4.1.2 표적 선택

표적 텍에서 선택한 표적을 대상으로 기동부대 임무를 수행합니다.

원하면 표적 선택을 건너뛰고 모두 휴식시킬 수 있지만, 이 경우에도 캠페인 표적 임무 1회로 계산합니다.

표적 텍 맨 위에 있는 표적을 선택합니다. 표적 번호를 캠페인 시트의 표적 번호와 대조합니다. 번호가 빨간색이면 반드시 이 표적을 공격해야 합니다.

표적 번호가 빨간색이 아닌 경우, 원한다면 두 번째 표적을 선택합니다. 캠페인 시트에서 그 표적 번호가 빨간색이면 반드시 공격해야 합니다.



그렇지 않으면 공격할 표적을 선택하고, 다른 표적은 표적 텍에 다시 섞어 넣습니다.

표적에 전력 증강 **Improvement** 키워드가 있다면 텍에 다시 섞지 않고, 표적을 파괴할 때까지 즉시 전력 증강 페널티를 적용합니다

(예시: **Improvement SO**: -3이면 이 임무의 SO 3점을 즉시 제거합니다).

두 표적 번호가 모두 빨간색이 아니라면, SO 3점을 지불해 표적 카드 한 장을 더 뽑을 수 있습니다.

4.1.3 우선 R&R

임무를 수행하는 동안 함선, 헬리콥터, 지휘관은 스트레스를 받습니다. 기동부대 스트레스 레벨이 문제가 되면 우선 휴식·재정비로 스트레스 레벨을 낮출 수 있습니다.

매 임무마다 한 번 SO 10점을 지불하여 모든 함선, 헬리콥터, 지휘관의 스트레스를 2 제거할 수 있습니다.

표적 유형

설명



아군 수송선단 Convoy

수송선단 표적의 경우, 기동부대가 지정된 수송선단 함선을 캠페인 구역까지 호송합니다.

수송선단 함선을 기동부대 상황판의 보호 구역에 놓습니다. 함선을 보호해 캠페인 구역까지 인도하면 VP를 받습니다.

지정된 수송선단에 속한 함선은 선체에 피격 1회만 받아도 격침됩니다.



해역 초계 Area Patrol

해역 초계 표적의 경우, 기동부대는 초계 구역까지 도달하기 위해 캠페인 구역들을 가로질러 이동합니다.

해역 초계의 목적은 핵심 적 함선과 잠수함을 제거하는 것입니다.



적 표적 Enemy Target

적 표적의 경우, 공격해야 하는 적 함선과 잠수함이 적혀 있습니다.

표적을 공격할 때 적 함선 **Enemy Ship** 카드와 적 잠수함 **Enemy Sub** 카드를 뒤집어 표적 카드에 표시된 카드를 찾습니다. 각 텍에서 처음 나오는 일치 유형을 사용합니다.

빨간색 함선명은 특수 임무 전용 함선 또는 잠수함입니다.



TLAM 공격 표적 TLAM Attack Target

일부 표적은 토마호크 TLAM 미사일로 공격해 파괴합니다. TLAM 공격을 하려면 표적 공격용 TLAM 미사일을 구매해야 합니다.

표적 카드에는 표적 파괴에 필요한 TLAM 명중 횟수가 적혀 있습니다. 캠페인 구역의 전술 조우를 모두 마친 뒤 TLAM 미사일을 발사하고, 각 미사일의 명중을 판정해 표적 파괴 여부를 결정합니다.



적 항공모함 표적 Enemy Carrier Target

적 항공모함 기동부대 표적은 조우 중 기동부대를 향해 전투기를 발진시킬 수 있습니다(주사위 결과 8+).

적 항공모함과의 조우는 6.2.4.6절(적 항공모함 공격)을 참조합니다.

표적 유형

예시

표적 카드 15번, 적 울프팩 **Enemy Wolfpack**을 뽑았습니다. 이 카드에는 **Improvement: SO -4**가 있습니다. 즉시 SO -4 페널티를 적용합니다. 표적 파괴를 시도하지만 실패합니다.

표적 카드를 버리지 않고 보관합니다. 다음 턴에도 전력 증강 페널티를 적용합니다.

Improvement: SO -4

4.1.4.3 지원함

설명

지원함 **Support ship**은 스트레스를 받지 않으며 선체 피격 1회를 받으면 격침됩니다.

정오표: 지원함의 NM, TD, MD는 모두 0입니다.

탄약 보급함 **Ammunition ship**

무장을 재보급하려면 기동부대에 탄약 보급함이 있어야 합니다.

보호 구역의 TF 함선은 임무 중 무장을 재보급할 수 있습니다. 탄약 재보급 방법은 두 가지입니다.

표적 조우 직전

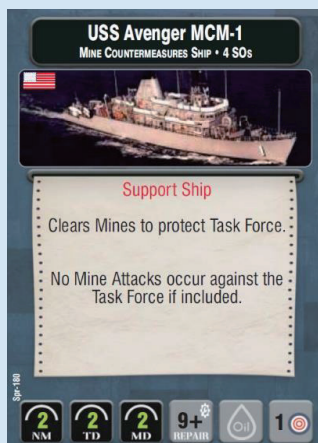
모든 무작위 조우가 끝난 뒤, 표적 조우 전에 탄약을 재보급할 수 있습니다.

탄약 보급함으로 여러 함선을 재보급할 수 있습니다.

모든 전술 조우 중

모든 전술 조우 동안 탄약을 재보급할 수 있습니다. TF가 새 캠페인 구역으로 이동하기 시작할 때, 재보급할 TF 함선을 보호 구역에 놓습니다.

그 함선은 기동부대가 다음 캠페인 구역으로 이동할 때까지 그곳에 있어야 하며, 다음 구역에서 다른 TF 구역으로 옮길 수 있습니다.



소해함

Mine Countermeasures Ship

캠페인 지도에 기뢰밭이 있는 경우, 소해함을 추가하면 기뢰 피해 판정을 하지 않아도 됩니다.

4.1.4 기동부대 장비 구매

4.1.4.1 기동부대 함선 구매

원한다면 가용 SO 포인트로 새 기동부대 함선을 구매할 수 있습니다. 각 임무마다 함선 1척만 구매할 수 있습니다. 자세한 내용은 2.2.1절을 참조합니다.

새 함선은 모두 신참 **Newbie** 레벨로 시작합니다. SO 4 점을 지불해 함선의 스킬 레벨을 한 번 등급할 수 있습니다.

4.1.4.2 헬리콥터 구매

원한다면 가용 SO 포인트로 새 헬리콥터를 구매할 수 있습니다. 자세한 내용은 2.2.3절을 참조합니다.

4.1.4.3 지원함 구매

원한다면 임무용 지원함 **Mission Support Ship**을 구매할 수 있습니다. 임무 후에는 해당 함선을 버립니다. **지원함은 지원(Supporting)/보호부대(Protecting) 구역에 놓습니다.** 해당 함선은 선체 피격 1회를 받으면 격침됩니다.



4.1.4.4 지휘관 스킬 구매

원한다면 특정 기동부대 함선용 지휘관 스킬을 구매할 수 있습니다. 자세한 내용은 2.2.4절을 참조합니다.

4.1.5 기동부대 편성

4.1.5.1 임무에 투입할 함선 선택

보유한 기동부대 함선 중 임무에 투입할 함선을 선택합니다. 모든 기동부대 함선이 매 임무에 참가할 필요는 없습니다.

부적합 **Unfit** 상태(스트레스 레벨이 동요 **Shaken** 범위를 초과한 상태)의 함선은 임무에 사용할 수 없습니다.

기동부대 함선을 휴식시키면(즉, 임무에 투입하지 않으면) 함선 스트레스가 줄어듭니다.

4.1.5.2 임무 지휘관 선택

임무에 투입할 지휘관을 선택합니다.

동요 **Shaken** 범위를 초과한 지휘관은 임무에 사용할 수 없습니다.

지휘관에게 허용된 각 행동마다 행동 카운터를 하나씩 제공합니다.

지휘관이 행동을 사용하면 행동 카운터를 사용 완료면으로 뒤집습니다. 전투 턴이 끝나면 초기화합니다.

Action

Action
Used

4. 임무 준비 페이지

4.1.6 전술 상황판에 기동부대 준비

임무에 선택한 함선 카운터를 상황판 시트에 있는 기동부대 전개 구역에 놓습니다.

각 함선 카운터를 전위부대^{Screening}(최대 2척), 주력부대^{Main}(최대 3척), 보호부대^{Protected}(최대 4척)에 놓을 수 있습니다.

4.1.7 기동부대 기함 선택

어느 TF 함선을 기함으로 할지 선택합니다
(전위부대 또는 주력부대 함선만 가능).

기함이 전위부대에 놓인 함선이라면, 지휘관은 각 조우 뒤(무작위 조우 포함) 스트레스를 2 받습니다.

기함이 주력부대에 놓인 함선이라면, 지휘관은 각 조우 뒤 스트레스를 1 받습니다.

기동부대 함선 카드에 기함 카운터를 놓습니다.



4.1.8 함선 드로우 컵 준비

적 함선과 잠수함이 기동부대 함선을 탐지하거나 공격하려 할 때, 드로우 컵에서 함선 카운터를 뽑아 공격받는 함선을 결정합니다.



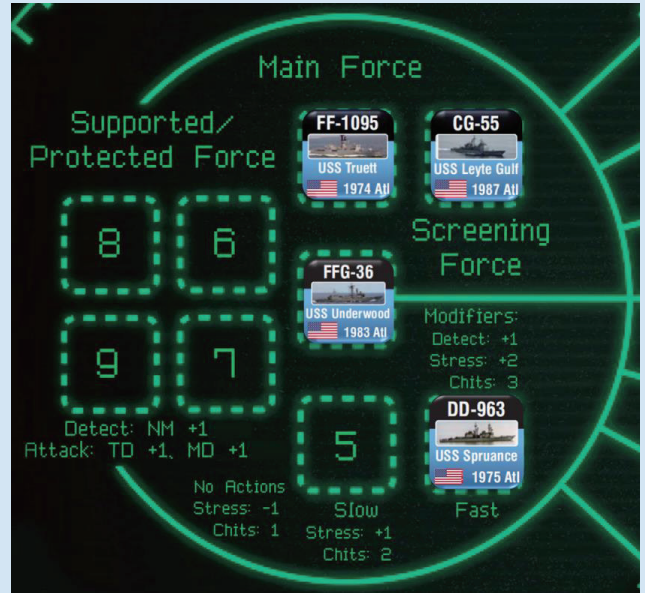
기동부대 전개 위치에 맞춰 다음 수의 카운터를 컵에 넣습니다:

- 전위부대: 점유한 각 위치(1, 2)마다 카운터 3개를 넣습니다.
- 주력부대: 점유한 각 위치(3, 4, 5)마다 카운터 2개를 넣습니다.
- 지원/보호부대: 점유한 각 위치(6~9)마다 카운터 1개를 넣습니다.

예시: 기동부대 함선이 위치 1~4를 점유한 경우,
위치 1과 2의 카운터 각 3개,
위치 3과 4의 카운터 각 2개
를 컵에 넣습니다.
나머지 위치는 비어 있으므로 카운터를 더 넣지 않습니다.

4.1.6 기동부대 위치

설명



전위부대^{Screening Force}

전위부대는 주력부대보다 앞서 있는 함선을 나타냅니다. 전위부대 함선은 선행이므로 적 함선/잠수함보다 먼저 행동을 수행합니다. 또한 탐지 보정치 +1을 받습니다.

전위부대에 위치한 각각의 함선 카운터 3개를 함선 드로우 컵에 넣습니다.

조우 뒤 전위부대 함선은 스트레스를 +2 받습니다.

주력부대^{Main Force}

주력부대의 함선은 후행이므로 적 함선/잠수함 다음으로 행동을 수행합니다.

주력부대에 위치한 각각의 함선 카운터 2개를 함선 드로우 컵에 넣습니다.

조우 뒤 주력부대 함선은 스트레스를 +1 받습니다.

지원/보호부대

지원/보호부대는 기동부대가 보호하는 함선 또는 항공모함처럼 높은 등급의 함선을 위한 구역입니다. 이 구역의 함선은 행동을 수행할 수 없습니다(항공모함 제외).

지원/보호부대에 위치한 각각의 함선 카운터 1개를 함선 드로우 컵에 넣습니다.

이 구역에 위치한 **동요Shaken** 및 **부적합Unfit** 함선은 전술 조우 뒤 현재 스트레스를 1 낮춥니다. 일반 TF 함선도 원하면 조우 전에 이 구역에 놓을 수 있지만, 이 경우 행동을 수행할 수 없습니다.

이 구역의 함선은 NM+1, TD+1, MD+1 보정치를 받습니다.

보호 구역에 위치한 함선은 표적 조우로 XP를 받지 않습니다.

지휘함이 보호부대 구역에 있고 지휘관이 행동을 수행했다면, 조우 종료 시 지휘관은 스트레스를 1 받습니다. 지휘관 행동을 수행하지 않았다면 지휘관의 스트레스를 1 낮춥니다.

4.1.9 무장 구매

설명



무기 이름: 무기의 이름입니다. 기동부대 함선은 카드에 적혀있는 무장만 발사할 수 있습니다.

공격 수치 Attack Number: 각 무기 카운터에는 공격 수치가 하나 또는 둘 있으며, 각 수치는 공격마다 표적에 입힐 수 있는 명중 수를 나타냅니다(예시: 공격 수치가 2면 최대 2명중입니다).

- » 1 명중: 보정된 주사위 결과가 첫 번째 수치 이상이고, 두 번째 수치보다 낮다면 1 명중입니다(두 번째 수치가 있는 경우).

예시: 공격 수치가 4라면, 보정된 주사위 결과가 4 이상일 때 1 명중입니다.

- » 2 명중: 보정된 주사위 결과가 두 번째 수치 이상이면 2 명중입니다(공격 수치가 2개인 경우).

무장 SO 비용: 무기 구매에 필요한 SO 포인트입니다. 비용이 SO 1점 미만일 수 있으므로, 1 SO 단위가 되도록 충분한 무기 카운터를 구매합니다.

예시: 비용이 0.75면 SO 3점으로 무장 카운터 4개를 얻습니다.

수색 공격 수치 Search Attack Number: 일부 무기는 수색 모드로 발사하여 미탐지 적 함선을 공격할 수 있습니다. 수색할 인접 방위 Azimuth 구역 2개를 선택합니다. 가장 가까운 거리의 함선부터 수색 주사위를 굴립니다.

수색 주사위 결과가 수색 공격 수치 이상이면 보정 없이 해당 함선을 미사일로 공격합니다. 같은 거리에 적 함선이 여럿이면 먼저 수색할 함선을 무작위로 정합니다.

최대 사거리: 무기가 적 함선/잠수함/항공기를 공격할 수 있는 최대 거리를 나타냅니다.

캠페인 지도 거리: 고급 캠페인(향후 확장)을 플레이할 때 일부 무기는 한 칸 이상 떨어진 적 기동부대를 공격할 수 있습니다.

캠페인 지도 거리는 무기가 공격할 수 있는 고급 캠페인 헥스 수를 나타냅니다.

캠페인 지도 공격 보정치: 캠페인 지도에서 적 기동부대를 공격할 때(향후 확장) 무기 공격 판정에 이 보정치를 적용합니다.

최소 사거리: 무기가 적 함선/잠수함/항공기를 공격할 수 있는 최소 거리를 나타냅니다.

최소 거리 수치가 없다면 최소 거리는 1입니다.

4.1.9 무장 구매

장비 구매 뒤 남은 SO 포인트를 사용하여 각 함선 또는 헬리콥터에 사용할 무장을 구매합니다.

4.1.9.1 무장 유형

기동부대 카드에는 적 함선, 잠수함, 항공기를 대상으로 사용할 수 있는 무장이 적혀 있습니다.

왼쪽 공격 수치는 적 함선용 무장,

가운데 공격 수치는 적 잠수함용 무장,

오른쪽 공격 수치는 적 항공기용 무장입니다.

특수 무장(예시: TLAM)은 아래쪽 주 박스에 적혀 있습니다.



4.1.9.2 무장 비용

무장의 SO 비용은 무장 카운터 오른쪽 아래의 검은 사각형 상자에 적혀 있습니다.

일부 무장은 SO 1점 미만입니다. 총 비용이 정수 SO가 되도록 충분한 무장을 구매합니다. 함선별 무장 구매 수에는 제한이 없습니다.

4.1.10 지원 장비 구매

어뢰 디코이 Torpedo Decoy 또는 소노부이 Sonobuoy를 구매합니다.

닉시 어뢰 디코이는 함선에 부착하며, 함선으로 발사된 어뢰를 기만할 수 있습니다. d10 결과가 5 이상이면 어뢰는 함선 대신 디코이에 명중합니다. 디코이는 사용 후 소모됩니다.

헬리콥터는 적 잠수함 탐지를 위해 소노부이를 투하할 수 있습니다. 소노부이는 같은 구역에 남아서 조우 동안 같은 구역의 잠수함을 탐지할 수 있습니다.



4.1.11 플레이어 기록지 작성

비어있는 다음 표적 열의 맨 위 행에 표적 번호를 적고, 그 아래 행에서 임무에 참가할 기동부대 함선과 지휘관에 맞는 박스를 표시합니다.

아래에는 시작 SO 포인트, 사용 SO 포인트, 잔여 SO 포인트를 기록합니다.

4. 임무 준비 페이지

4.1 기동부대 준비

예시

이제 캠페인 표적을 대상으로 임무를 시작할 준비가 되었습니다.

북대서양 소규모 교전 - 냉전 1988 단기 캠페인에서는 SO 22점을 받습니다. 초기 SO 80점에서 남은 SO 2점도 있어 **총 SO 24점**입니다.

표적 텍의 첫 표적을 선택해 영국 기지에서 3구역 떨어진 표적 14번(Enemy ASW Force)을 뽑았습니다.

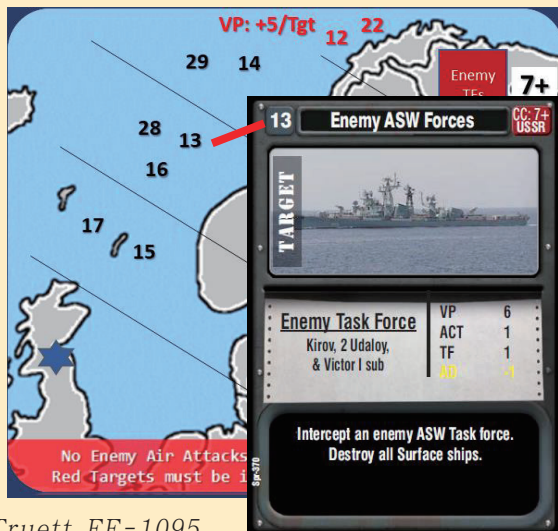
두 번째 표적 카드도 뽑아 2구역 떨어진 표적 13번(Enemy ASW Force)을 뽑았습니다.

둘 다 VP 6점을 주지만, 표적 13을 파괴하면 기동부대 트랙과 활동 트랙이 각각 한 칸 오른쪽으로 이동합니다.

표적 13을 공격하기로 합니다.

함선에 아직 스트레스가 없으므로 우선 R&R은 건너뛰니다.

이번 턴에는 함선, 스킬, 지휘관을 구매하지 않기로 합니다.

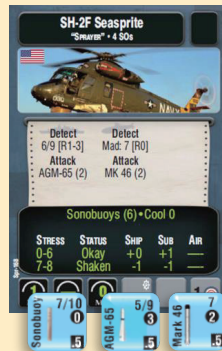
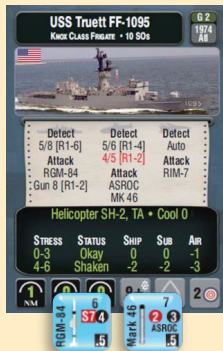
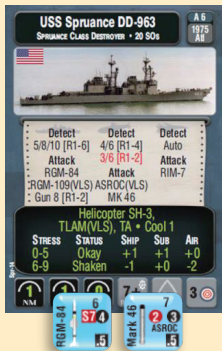
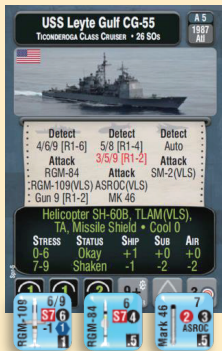


USS Leyte Gulf CG-55, USS Spruance DD-963, USS Truett FF-1095, USS Underwood FFG-36 함선 4척 모두와 수련 지휘관 Kinsley를 투입합니다.

가장 성능이 좋은 두 함선(CG-55, DD-963)은 전위부대에, 나머지 두 척은 주력부대에 놓습니다. USS Truett을 기함(지휘함)으로 선택합니다.

Ship 1 카운터 3개, Ship 2 카운터 3개, Ship 3 카운터 2개, Ship 4 카운터 2개로 드로우 컵을 준비합니다.

이제 임무용 무장을 구매합니다. 표적은 함선과 잠수함 모두이며, 표적까지 가는 길에 소련 기동부대를 추가로 만날 수 있으므로 여러 적 조우에 대비해야 합니다.



Spruance Leader Task Force Log

Campaign: North Atlantic Skirmishes - Cold War 1988

Initial SO Points: 80

Weekly SO Points: 22

Target						
Commander	Helo	Lvl	Lvl XPs	XP's Gained	Cool	Stress
Kinsley		S	6		0	X
Ewen		G	4		0	
Ships						
CG-55		A	5		0	X
DD-963		A	6		1	X
FF-1095		G	2		0	X
FFG-36	SH-2F	N	3		0	X

표적 수치를 기입하고 어떤 유닛이 임무를 지원하는지 표시합니다.

무장 비용: SO 19점
잔여 SO 포인트: 5

표적 숫자 옆에 SO 포인트를 입력합니다.

Starting SO Points	24
SO Points Used	19
SO Points Remaining	5
Target Status (X = Destroyed)	
Victory Points Earned	

4.2.2 적 기동부대 배치

설명

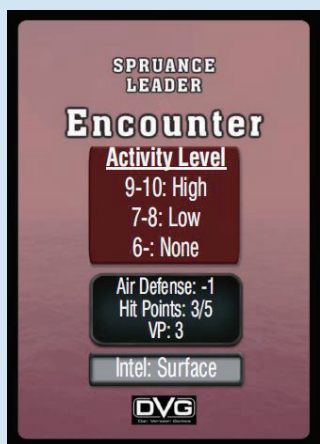
기동부대가 캠페인 지도에서 표적 구역으로 이동할 때, 무작위 소련 기동부대의 요격을 받을 수 있습니다.

임무를 시작하기 전 주사위를 굴린 결과에 따라 적 기동부대 카운터를 캠페인 지도 구역에 놓습니다.

기동부대가 적 기동부대 카운터가 있는 구역에 들어가면 조우 카드를 뽑고, d10 결과에 캠페인 시트의 활동 보정치를 더해 활동 레벨을 결정합니다.

활동 레벨이 없음None이면 조우가 발생하지 않습니다.

활동 레벨이 낮음Low 또는 높음High이면 조우 카드를 뒤집어 적 기동부대의 소련군을 확인합니다. 전술 조우를 지도에 준비하고 전투를 시작합니다.



전투가 벌어지는 무작위 적 기동부대 조우마다, 함선과 지휘관은 스트레스를 받습니다.

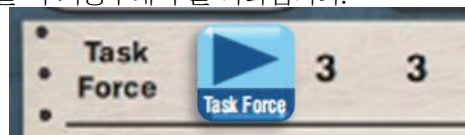
4.2 캠페인/임무 준비

4.2.1 임무 카운터 배치

파란 별로 표시된 캠페인 시작 구역에 기동부대 TF 카운터를 놓습니다. 표적 구역에 임무 위치Mission Location 카운터를 놓습니다.

4.2.2 적 기동부대 배치

캠페인 시트에 있는 기동부대 트랙은 캠페인 지도에 놓을 적 기동부대 수를 나타냅니다.

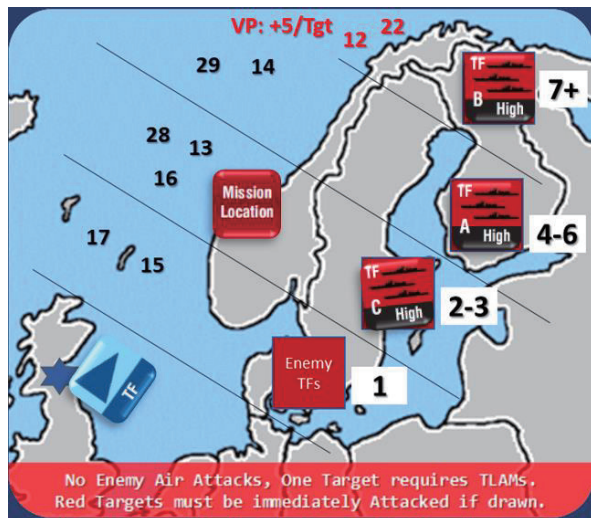


해당 수의 적 TF 카운터를 찾아 활동 높음High activity 면으로 놓습니다.

캠페인 시트에 따라 각 적 TF마다 d10을 굴려, 캠페인 지도의 해당 적 TF 상자에 카운터를 놓습니다.



예시: 위 트랙에서는 적 기동부대 카운터 3개를 캠페인 지도에 놓습니다. 6, 9, 2를 굴렸습니다. 임무 위치 때문에 임무 중 무작위 조우는 한 번만 판정합니다.



4.2.3 덱 섞기

조우, 적 잠수함, 적 함선 카드 덱을 섞어 상황판 시트에 놓습니다.

이벤트 카드는 매 임무 전 또는 모든 이벤트 카드를 사용한 뒤 섞을 수 있습니다.

5. 임무 수행 페이지

임무 수행 페이지에서는 기동부대가 표적에 도달할 때까지 캠페인 구역을 이동합니다.

적 기동부대가 있는 각 캠페인 구역에서는 뽑은 조우 카드에 따라 적 기동부대 활동 레벨을 판정합니다.

활동 레벨이 높음 또는 낮음이면 전술 상황판에 조우를 준비합니다. 표적 구역에 도달하고 모든 적 기동부대 조우를 해결한 뒤 표적 함선을 전술 상황판에 준비하고 표적 조우를 해결합니다.

임무가 완료될 때까지 5.1~5.5 스텝을 반복합니다.

5.1 기동부대 이동

캠페인 지도에서 TF 카운터를 표적 쪽으로 한 구역 이동합니다.

5.2 적 항공 공격 확인

일부 캠페인 지도와 구역에는 기동부대가 적 항공기의 공격을 받을 수 있는 구역이 있습니다.

캠페인 구역에 항공기 공격 가능성이 표시되어 있으면 주사위를 굴려 항공기 공격 여부를 결정합니다.

적 항공기가 기동부대를 공격하면 7절로 가서 항공 공격을 해결합니다.

5.3 적 기동부대 활동 확인

제 TF가 적 기동부대가 하나 이상 있는 구역에 들어갔다면 적 기동부대와와의 교전이 발생하느니 결정합니다.

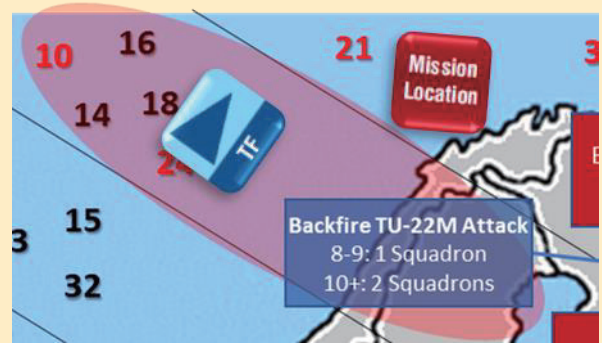
조우 텍 맨 위의 조우 카드를 선택합니다. d10을 굴려 활동 트랙 보정치를 더하고 조우 카드 표로 조우 활동 레벨을 확인합니다.

활동 레벨이 없음None이면 조우 카드를 조우 텍 맨 아래에 놓고 계속 진행합니다.

활동 레벨이 낮음 또는 높음이면 적 기동부대와 조우합니다. 6.1.1절과 6.1.2절 적 TF 조우 준비로 가서 무작위 조우를 준비합니다.

5.2 적 항공 공격 확인

예시



제 기동부대가 항공 공격 구역이 있는 구역에 막 진입했습니다.

기동부대가 공격받는지, 그렇다면 Backfire 편대가 한 개 또는 두 개인지 정해야 합니다.

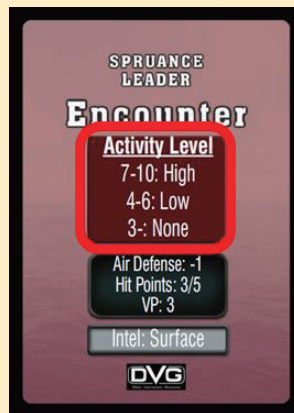
주사위를 굴려 9가 나옵니다. Backfire 편대 한 개가 기동부대를 공격합니다. 7절로 가서 항공 공격을 해결합니다.

5.3 적 기동부대 활동 확인

예시



제 기동부대가 적 기동부대 카운터(TF C - High)가 있는 구역에 막 진입했습니다.



텍 맨 위 조우 카드에 있는 활동 레벨 표를 확인합니다.

캠페인 시트의 활동 트랙은 현재 +2입니다.

d10을 굴려 5가 나왔고 활동 보정치 +2를 더한 최종 수치는 7입니다.

활동 레벨은 높음High이므로 조우 카드를 뒤집고 6.1.1절로 가서 무작위 조우를 준비합니다.

5.4 표적 구역 확인

임무가 호위^{Escort}, 기뢰 제거, 적 표적 파괴가 아닌 다른 목표라면 5.5절(임무 완료 확인)로 갑니다.

기동부대가 표적 번호로 표시된 표적 구역에 있다면 다음 절로 갑니다:

6.1.1절을 거쳐 6.1.3절 표적 조우로 갑니다.

표적 조우를 준비합니다.

5.5 임무 완료 확인

표적과 교전했거나 목표를 달성했다면 임무가 완료됩니다. 8절(임무 사후 정리)로 갑니다.

그렇지 않으면 5.1절(기동부대 이동)로 돌아가 스태프를 반복합니다.

6. 적 TF 교전 페이지

전술 교전을 해결하려면 다음 스텝을 수행합니다.

6.1 조우 준비

조우를 준비하려면 다음 스텝을 수행합니다.

6.1.1 기동부대 전개 준비

임무에 투입한 함선을 원하는 기동부대 전개 위치(전위부대, 주력부대, 지원/보호부대)에 놓습니다. 4.1.6 스텝을 참조합니다.

보호부대 위치에 놓인 함선은 조우 중 행동을 수행할 수 없지만, 함선이 동요^{Shaken} 또는 부적합^{Unfit} 상태라면 조우 종료 시 스트레스를 1 낮춥니다.

적군은 여전히 이 함선을 공격할 수 있습니다. 필요하면 함선 드로우 컵을 갱신합니다(4.1.7).

조우 중 TF 함선을 다른 기동부대 위치로 재배치했다면, 그 함선은 점유했던 위치 중 가장 높은 스트레스 레벨을 받습니다.

활동 레벨이 높음/낮음인 조우 카드를 뽑아 조우가 발생했다면 6.1.2절로 갑니다.

조우가 표적 공격으로 발생했다면 6.1.3절로 갑니다.

6.1.2 적 TF 조우 준비

무작위 조우가 발생했다면 다음 스텝을 수행합니다.

조우 카드를 뒤집어서 조우 정보를 확인합니다.

활동 레벨이 높음이면 함선, 잠수함, 특수 함선의 왼쪽 **빨간색 수치**를 사용합니다(해당 시).

활동 레벨이 낮음이면 함선, 잠수함, 특수 함선의 오른쪽 **검은색 수치**를 사용합니다.

6.1.2.1 적 함선 카드

적 수상함^{Enemy Surface Ship} 텍 맨 위에서 해당 수만큼 함선 카드를 뒤집어 전술 상황판 근처에 놓습니다.

6.1.2.2 적 잠수함 카운터

적 잠수함마다 적 잠수함 드로우 컵에서 적 잠수함 카운터를 하나씩 뽑습니다.

배치 및 이동 보정치는 0입니다. 각 미확인 적 잠수함의 접촉^{Contact} 수는 1입니다.

6.1.2.3 특수 함선/잠수함

특정 함선 유형이 언급됐다면 적 수상함 텍(또는 적 잠수함 텍)을 뒤집어 일치하는 함선 유형을 찾을 때까지 텍을 살핍니다.

6.1.2 적 TF 조우 준비

예시

활동 판정(5.3절 참조) 결과, 활동 레벨 높음^{High}입니다.

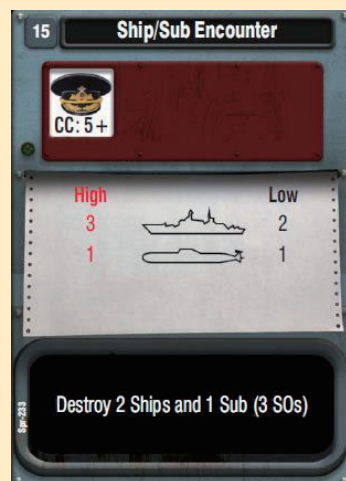
카드를 뒤집으니 카드 15번

- 함선/잠수함 조우입니다.

무작위 함선 3척과 무작위 잠수함 1척을 상대합니다.

조우 중 함선 2척과 잠수함 1척을 파괴하면 SO 3점을 얻습니다.

소련군의 지휘통제(CC) 수치는 5+입니다.



적 함선 카드 3장을 뽑습니다.

FFG Dostoyyny(Krivak I급 호위함), DDG Udaloy(Udaloy급 구축함), Lira(Balzam급 정보함)가 나옵니다.

적 잠수함 컵에서 무작위 카운터 하나를 뽑아 다음 적 잠수함 카운터를 얻습니다.



DDG Udaloy와 적 잠수함 카운터에는 별이 있으므로 핵심 유닛입니다. 전술 조우 중 이 유닛들을 파괴하지 못하면 임무가 끝납니다.

6.1.3 표적 조우 준비

예시

기동부대가 표적 구역으로 이동했고, 모든 무작위 적 TF 조우를 해결했습니다.

이제 13번 표적인 적 ASW 부대를 공격할 차례입니다.

적 함선 텍을 살펴보고, 첫 번째 Kirov 카드와 첫 번째 및 두 번째 Udaloy 함선 카드를 꺼냅니다.

적 잠수함 카드를 살펴 첫 번째 Victor I 잠수함 카드를 꺼냅니다.

적 카드에 함선/잠수함 카운터를 놓고, 더 큰 적 함선 및 적 잠수함 카운터는 별 표시 면이 보이게 놓습니다.



6.1.2.4 조우 확인

함선 및 잠수함 카운터 중에 핵심 유닛이 하나도 없다면(즉, 별이 없는 경우) 조우를 끝내기 위해 선택할 수 있습니다.

이 경우 스트레스를 받거나 XP를 얻지 않습니다.

6.1.4절로 계속 진행

6.1.3 표적 조우

조우가 표적 조우라면 다음 스텝을 수행합니다.

6.1.3.1 표적 함선

표적 함선 유형이 언급됐다면, 적 수상함 텍에서 일치하는 함선 유형을 찾을 때까지 텍을 살펴봅니다.

해당 카드를 꺼내고, 다시 앞쪽부터 남은 함선 유형을 찾습니다.

각 함선 카드에 함선 식별 카운터를 놓고, 전술 상황판에 사용할 같은 함선 번호의 적 함선 카운터를 찾습니다.

6.1.3.2 표적 잠수함

특정 잠수함 유형이 언급됐다면 위와 같은 스텝을 수행합니다.

단, 각 잠수함 카드에 잠수함 식별 카운터를 놓고 전술 상황판에 사용할 같은 잠수함 번호의 적 잠수함 카운터를 찾습니다.

6.1.3.3 적 잠수함 카운터

표적 카드에 특정 잠수함이 언급되지 않았다면, 조우한 적 잠수함마다 적 잠수함 드로우 캡에서 적 잠수함 카운터를 하나씩 뽑습니다.

이때 탐지 Detect 면이 보이게 놓습니다.

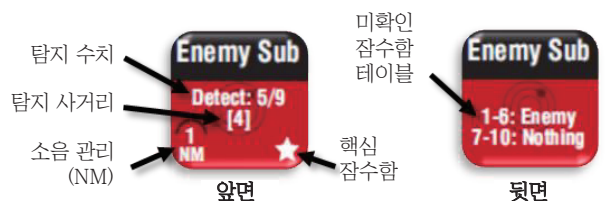
미확인 잠수함이 탐지되거나, 미확인 잠수함이 기동부대 함선을 탐지하는 경우, 해당 카운터를 뒤집고 주사위를 굴러 무엇이 있는지 결정합니다.

적 잠수함이 있다면, 적 잠수함 카드 텍 맨 위의 카드를 뽑아 알려진 적 잠수함으로 교체합니다.

아무것도 없음 Nothing이면 적 잠수함 카운터를 제거합니다.

중립 Neutral이면 해당 칸에 중립 함선 카운터를 놓습니다.

그 구역의 모든 적 잠수함 탐지에는 NM+1을 적용하고, 모든 적 잠수함 공격에는 공격 -2 보정치를 적용합니다.



6. 적 TF 교전 페이지

6.1.4 적 함선/잠수함 카운터 배치

적 함선 및 잠수함 카운터를 전술 상황판에 배치합니다.

6.1.4.1 배치 거리 결정

각 함선 카드와 잠수함 카드에는 배치 보정치가 있습니다. 미확인 잠수함의 배치 보정치는 0입니다.

각 적 유닛마다 d10을 굴려 배치 보정치를 주사위 결과에 더하고, 적 시작 거리 표에서 각 함선과 잠수함의 거리를 확인합니다.

ENEMY STARTING RANGE		
DIE ROLL	SURFACE	SUB
0-2	4	3
3-5	5	4
6-9	6	5
10+	6	6

Modify Start Range of Each Ship using Placement Modifier

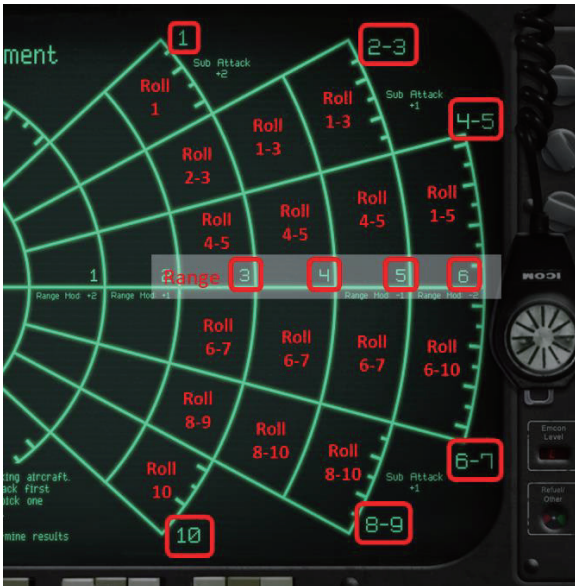
상황판 중앙선을 따라 해당 거리에 카운터를 놓습니다.

6.1.4.2 방위 결정

각 거리 값에는 여러 방위Azimuth 칸이 있습니다.

방위 칸 끝에는 방위 칸 번호 범위가 있습니다.

각 카운터마다 d10을 굴려 카운터의 방위를 결정합니다. 아래 도표에서 함선/잠수함 거리에 따른 방위 칸을 확인합니다.



거리별 방위 칸 판정.

6.1.4.3 잠수함/함선 카운터 배치

각 카운터를 해당 방위/거리 칸에 놓습니다.

6.1.4.4 잠수함 심도 판정

센서 성능Sensor Performance 선택 카드를 사용한다면 잠수함 심도 판정을 합니다.

적 함선/잠수함 카드

정의

지휘&통제 (C&C) 보정치

취역 연도

핵심 함선/잠수함

항공 공격

피해 수치 (Damage)

적 수상함(Surface ship)

이동 보정치

배치 보정치

국기

접촉 (Contact)

특수 지시사항

적 잠수함(Submarine)

핵심 함선/잠수함

그림에 별이 있는 적 함선과 잠수함은 핵심 함선/잠수함입니다. 무작위 조우에서는 표적을 향해 임무를 계속하려면 모든 핵심 함선과 잠수함을 파괴해야 합니다.

핵심 함선 또는 잠수함을 격침한 TF 함선은 XP 1점을 얻습니다. 핵심 함선 또는 잠수함을 격침한 함선이 기함(또는 지휘관)이면 지휘관도 XP 1점을 얻습니다.

6.1.4 적 함선/잠수함 카운터 배치

예시

적 함선 3척과 적 잠수함 1척을 전술 상황판에 배치해야 합니다.

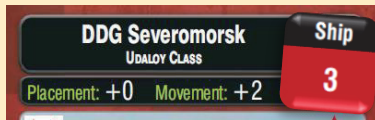
CBN Kalinin을 배치합니다. 배치 보정치는 0입니다. 시작 거리 판정은 3이 나왔고, 수상함 열을 사용하면 거리는 5입니다. 방위 판정은 3이 나왔습니다.



배치 보정치가 0인 DDG Admiral Tributs를 배치합니다. 시작 거리 판정은 1이 나와 거리는 4입니다. 방위 판정은 6이 나왔습니다.



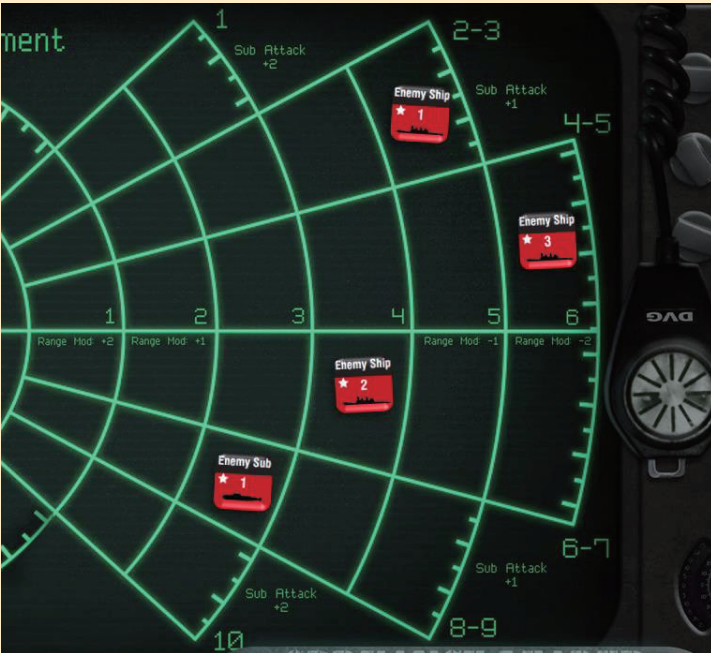
배치 보정치가 0인 DDG Severomorsk를 배치합니다. 시작 거리 판정은 7이 나와 거리는 6입니다. 방위 판정은 2가 나왔습니다.



배치 보정치가 -2인 SSN K-454를 배치합니다. 시작 거리 판정은 4가 나와 2로 보정됩니다. 잠수함 열을 사용하면 거리는 3입니다. 방위 판정은 9가 나왔습니다.



표시된 거리와 방위에 함선 및 잠수함 카운터를 전술 상황판에 놓습니다.



6.1.5 전투 턴 카운터

전투 턴 카운터를 5에 놓습니다. 확인합니다.



6.1.6 이벤트 카드

이벤트 카드를 뽑고 상단 부분을 적용합니다.



6. 적 TF 교전 페이지

6.2 조우 스텝

조우에서 다음 스텝을 수행합니다.
조우가 끝날 때까지 스텝을 반복합니다.

소노부이 탐지 판정(6.2.1)

선행 기동부대 행동(6.2.2)

적 유닛 이동(6.2.3)

적 함선/잠수함 행동(6.2.4)

후행 기동부대 행동(6.2.5)

탐지 레벨 감소(6.2.6)

지휘관 행동 초기화(6.2.7)

전투 턴 카운터 감소(6.2.8)

조우 종료 결정(6.2.9)

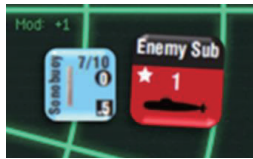
6.2.1 소노부이 탐지 판정

ASW 헬리콥터로 헬리콥터 행동을 수행하여 소노부이를 배치합니다. 배치된 소노부이로 매 턴 잠수함 탐지 판정을 수행합니다. 소노부이와 같은 구역에 적 잠수함이 있으면 주사위를 굴려 잠수함의 소음 관리(NM)를 빼고 이 결과를 소노부이 탐지 수치와 비교합니다. 탐지되면 적 잠수함에 탐지 카운터를 추가합니다.

예시: 적 잠수함 1은 NM=1인 Sierra급 잠수함입니다.

소노부이 탐지 판정을 위해 주사위를 굴리고, 결과는 8이 나옵니다. NM 수치 1을 빼면 최종 값은 7입니다.

탐지 레벨 1로 이 잠수함을 성공적으로 탐지합니다.



6.2.2 선행 기동부대 행동

선행 함선 턴 시작 시, 선행 함선에 있는 핑 카운터를 제거합니다. 이전 턴에 함선이 후행 지휘관 행동으로 핑을 사용했다면, 다음 턴에 핑 카운터를 제거합니다.

선행 함선, 선행 함선에서 발진한 헬리콥터 및 선행 지휘관 행동을 수행할 수 있습니다. 선행 행동은 원하는 순서로 수행할 수 있습니다. 원한다면 선행 행동을 후행 행동 페이지로 미룰 수 있습니다.

지휘관 행동으로 함선에 추가 행동을 부여하지 않는 한, 함선은 전투 턴마다 행동 1회를 수행할 수 있습니다.

지휘관 카드에는 전투 턴마다 수행할 수 있는 선행 및 후행 지휘관 행동 수가 적혀 있습니다. 행동을 수행하면 행동 카운터를 행동 사용 완료 면으로 뒤집습니다.

헬리콥터는 전투 턴마다 최대 4회 행동할 수 있습니다.

별 표시가 있는 핵심 함선 또는 잠수함을 파괴한 함선은 XP 1점을 얻습니다.

소음 관리(NM)

정의

소음 관리(NM)는 함선 또는 잠수함이 소음 레벨을 얼마나 잘 관리하는지 나타냅니다. 함선 또는 잠수함을 탐지하려면 탐지 주사위 결과에서 NM 수치를 뺍니다.



어뢰 방어(TD)

정의

어뢰 방어(TD)는 함선 또는 잠수함이 어뢰를 얼마나 잘 방어하는지 나타냅니다. 함선 또는 잠수함에 대한 어뢰 공격을 처리할 때, 어뢰 공격 주사위 결과에서 TD 수치를 뺍니다.



미사일 방어(MD)

정의

미사일 방어(MD)는 함선이 미사일을 얼마나 잘 방어하는지 나타냅니다. 함선을 대상으로하는 미사일 공격을 처리할 때, 미사일 공격 주사위 결과에서 MD 수치를 뺍니다.



지휘관 행동 수

예시

지휘관 카드에는 지휘관이 전투 턴 동안 사용할 수 있는 선행 및/또는 후행 행동 수가 적혀 있습니다.

예시: 숙련 지휘관 Kinsley는 정상일 때 전투 턴마다 선행 행동 1회와 후행 행동 1회를 얻습니다. 동요Shaken 상태일 때는 후행 행동 1회를 얻습니다.

STRESS	STATUS	FAST	SLOW
0-6	Okay	1	1
7+	Shaken	0	1



6.2.2 기동부대 함선 행동

정의

탐지 시도 행동

적 함선 또는 잠수함을 공격하려면 그 전에 먼저 탐지부터 해야 합니다. 탐지 레벨은 4단계(0~3)입니다.



탐지 시도의 기본 절차는 다음과 같습니다:

- 탐지할 적 함선 또는 잠수함을 선택.
- 사용할 센서를 선택.
- 모든 탐지 보정치를 결정.
- d10을 굴림.
- 탐지 레벨을 결정.
(기동부대 함선의 탐지 수치와 비교).
- 탐지된 적 카운터에 해당 탐지 카운터를 표시.

탐지 보정치는 다음과 같습니다:

- 현재 상태(정상/동요)에 따른 탐지 보정치
- 표적까지의 거리(전술 상황판의 거리 보정치 참조)
- 현재 적 탐지 레벨(탐지 레벨을 함산)
- 전위부대(+1)
- 적 함선 NM(표적의 NM을 차감)
- 피해 보정치(표적 피해에 따름)
- 환경(센서 성능 선택 카드 사용)

탐지 레벨 결정

탐지 수치는 가능한 최고 탐지 레벨을 나타냅니다.

예시: 4/6/9의 경우 가능한 최대 탐지 레벨은 3.

탐지 시도를 수행할 때 주사위를 굴려 위의 탐지 보정치를 적용하고, 보정된 결과를 탐지 수치와 비교합니다.

보정된 주사위 결과	탐지 레벨
첫 번째 수치 미만	미탐지
첫 번째 이상, 두 번째 미만	1
두 번째 이상, 세 번째 미만	2
세 번째 수치 이상	3

예시: 전위부대의 USS Leyte Gulf(4/6/9)가 거리 5에서 DDG Admiral Tributs를 탐지하려 합니다.

보정치는 함선 +1, 전위부대 +1, DDG Admiral Tributs NM -1, 거리 5에서 -1로 합계 0입니다.

주사위를 굴려 7이 나와서 탐지 레벨은 2가 됩니다.

탐지 시도 행동 - 계속

이전에 탐지한 적 함선/잠수함

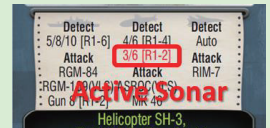
적 유닛을 이전에 탐지했고 새로운 탐지 레벨이 현재 탐지 레벨보다 높으면 새 탐지 레벨을 사용합니다.

새 탐지 레벨이 현재 탐지 레벨보다 낮으면 현재 탐지 레벨을 유지합니다.

참고: 탐지 레벨은 누적되지 않습니다.

능동 소나 탐지

함선 카드에 있는 빨간 탐지 수치는 능동 소나로 잠수함을 탐지하려는 경우에 사용하는 수치를 나타냅니다.



능동 소나는 적 잠수함의 수동 소나가 탐지할 수 있는 신호를 송신합니다. 따라서 능동 소나를 사용하는 함선은 모든 적 잠수함에 더 쉽게 탐지됩니다.

적 잠수함이 TF 함선을 탐지하려 할 때 NM -3을 함산해야 하는 것을 놓치지 않도록 TF 함선 카운터 옆에 핑 카운터를 놓습니다.



미확인 적 잠수함

미확인 적 잠수함이 탐지되면 카운터를 뒤집고 주사위를 굴려 적 잠수함, 중립(Neutral) 또는 아무것도 없음(Nothing)인지 결정합니다. 적 잠수함이면 적 잠수함 카드를 뽑아 미확인 적 잠수함 카운터를 잠수함 카운터로 교체합니다.



승무원 구조

기동부대 함선이 침몰하면 파괴된 함선의 승무원을 구조하기 위해 다른 기동부대 함선을 구조 작전에 배정할 수 있습니다.



선택한 함선에 구조(Rescue) 카운터를 놓고 보호부대 구역으로 이동합니다. 새 함선 위치에 맞춰 함선 카운터 드로우 컵을 조정합니다. 이 함선은 어떤 행동도 수행할 수 없습니다.

1턴 이내에 파괴된 함선의 승무원 구조에 함선을 배정하지 않으면 모든 함선이 즉시 스트레스 2를 받습니다. 구조함은 현재 턴 이후 구조를 제외한 어떤 함선 행동도 수행할 수 없습니다. 구조함은 보호 구역으로 이동해도 스트레스를 받지 않습니다.

6. 적 TF 교전 페이지

6.2.2 기동부대 함선 행동

정의

지정 표적 무기 공격(Targeted Attack)

기동부대 함선에 탑재된 적 함선, 잠수함 또는 항공기에 사용할 수 있는 무장이 있다면 공격할 수 있습니다.

한 번의 공격 동안, 발사하는 모든 무장은 같은 종류여야 하며 모두 같은 표적을 대상으로 해야 합니다. 수직 발사 체계(VLS)를 사용하지 않는 한, 공격 한 번에 무장 카운터를 최대 2개만 사용할 수 있습니다. VLS를 사용하면 무기 카운터를 최대 4개까지 사용할 수 있습니다.

공격 절차는 다음과 같습니다:

- 탑재된 적 유닛에 사용할 무장을 선택합니다.
- 각 무기 카운터마다:
 - » 적용할 보정치를 결정합니다.
 - » 공격 주사위를 굴려 보정치를 적용하고 결과를 결정합니다.
 - » 파괴되지 않았다면 피해 카운터를 적용합니다.

공격 보정치는 다음과 같습니다:

- 현재 상태(정상/동요)에 따른 숙련 보정치
- 거리
- 적 함선 TD(어뢰 공격) 또는 MD(미사일 공격) 차감
- 탐지 레벨
- 미사일 일제사격 *Missile Volley* 또는 어뢰 산포사격 *Torpedo Spread* (두 번째 공격 +1, 세 번째와 네 번째 공격은 +2, VLS 필요)
- 피해 보정치

명중한 무장 수가 적 함선 또는 잠수함의 내구도와 같으면 파괴된 적 함선 또는 잠수함을 전술 상황판에서 제거합니다.



피해 카운터를 적용하기 전에 모든 무장의 공격 피해를 결정합니다.

핵심 함선 또는 잠수함을 격침한 TF 함선은 XP 1점을 얻습니다.

예시: USS Leyte Gulf가 거리 4에서 RGM-84 미사일 2발을 발사해 DDG Admiral Tributs를 공격하기로 합니다. 적용되는 공격 보정치는 스킬(함선 +1), 적 MD(-1), 탐지 레벨(+1), 미사일 일제사격(두 번째 미사일 +1)으로, 합계 보정치는 각각 +1과 +2입니다. 주사위를 굴려 2, 5가 나오고 두 번째 주사위에는 +2를 적용합니다. 1발이 명중해 DDG를 격침합니다.



미사일 수색 공격

개요

미사일 수색 공격 *Missile Search Attack*은 선택한 구역 안에서 미사일이 표적을 찾는다는 점을 제외하면 지정 표적 공격 *Targeted Attack*과 비슷합니다.



수색 공격
7+면 무작위 함선 공격

미사일이 날아갈 때, 가까운 함선부터 각 함선마다 주사위를 굴려 미사일이 그 함선을 탐지하는지 판정합니다. 공격이나 방어 보정치는 적용하지 않습니다. 같은 거리에 함선이 여러 척이면 주사위를 굴려 확인할 함선을 무작위로 선택합니다.

미사일 수색 공격으로 공격하는 경우, 적 함선을 탐지할 필요가 없습니다.

방위 구역 선택

미사일을 쏘 인접한 방위 구역을 2개를 선택합니다.



미사일 수색

가장 가까운 거리의 함선부터 주사위를 굴려, 미사일이 함선을 탐지하는지 확인합니다.

주사위 결과와 무장 카운터의 수색 공격 수치를 비교합니다.

주사위 결과가 수색 공격 수치 이상이면 그 함선에 지정 표적 공격을 수행합니다.

공격 또는 방어 보정치는 적용하지 않습니다.

방위 구역 안에서 같은 거리에 함선이 여러 척이면 먼저 수색할 표적을 무작위로 선택합니다.

미사일이 최대 사거리 안에 있는 함선을 하나도 탐지하지 못하면 어떤 함선도 공격하지 않습니다.

6.2.2 기동부대 함선 행동 - 계속

정의

헬리콥터/드론
발진/회수

기동부대 함선에 탑재된 헬리콥터나 드론이 있으면 행동을 사용하여 발진시키거나 회수할 수 있습니다.

수리 시도

함선이 수리 가능한 피해를 입었다면 행동을 사용하여 피해 수리를 시도할 수 있습니다.

주사위를 굴려 수리 수치와 비교합니다. 주사위 결과가 수리 수치 이상이면 함선에서 수리 가능한 피해 1개를 제거합니다. 함선이 일반 행동을 수행할 수 없어도 수리는 시도할 수 있습니다.

Missile
Surface
Detect -2
Repairable

6.2.2 헬리콥터 행동

정의

이함(Takeoff)

전술 조우는 헬리콥터가 함선에 있는 상태로 시작합니다. 헬리콥터 조우를 시작하려면 헬리콥터가 행동 1회를 사용해 함선에서 이함해야 합니다. 헬리콥터를 발진하려면 함선 행동도 필요합니다.

헬리콥터는 이륙 시 스트레스 1을 받습니다.

헬리콥터가 발진할 때 적 수상함이 있다면 TF 카운터 컵에 헬리콥터 카운터 3개를 넣습니다. 적 잠수함이 이를 뺏으면 헬리콥터 카운터를 컵에 되돌리고 다시 뺏습니다.



착함(Land)

헬리콥터는 원래 함선에 착함합니다. TF 카운터 컵에서 헬리콥터 카운터를 제거합니다.

헬리콥터는 착함할 때나 전술 조우가 종료되었을 때 스트레스 1을 받습니다.

탐지 시도

헬리콥터 종류에 따라 여러가지 잠수함 탐지 방법이 있습니다. 헬리콥터는 한 번의 행동 동안 특정 적 잠수함에 대해 각 탐지 유형을 하나씩만 수행할 수 있습니다

(예시: 하나의 적 잠수함을 대상으로 디핑 소나 탐지와 MAD 탐지 수행 가능).

- 자기 이상 탐지 *Magnetic Anomaly Detection* (MAD)

적 잠수함이 같은 섹터에 있으면 잠수함의 자기장을 탐지합니다. 헬리콥터는 이동 중에도 MAD 탐지를 시도할 수 있습니다(행동 불필요). MAD는 심층 잠수함 *Deep Sub*에는 작동하지 않습니다(센서 성능 선택 규칙 사용 시). MAD를 수행할 때는 적 잠수함 NM 보정치를 사용하지 않습니다.

- 소나 *Sonar* 전개

소나를 물속으로 내려 능동 핑(빨간 탐지 수치)으로 잠수함을 탐지합니다.

- 소노부이 *Sonobuoy* 투하

헬리콥터는 행동을 사용하여 구역에 소노부이를 투하할 수 있습니다. 소노부이는 투하한 구역에 남아 교전이 진행되는 때 톤마다 잠수함 탐지 판정을 계속 수행합니다.

투하할 때와 매 톤 소노부이 탐지 페이지마다 소노부이 탐지 판정을 수행합니다. 기동부대가 이동하면 소노부이를 적 함선처럼 이동합니다.

예시: SH-3 Sea King이 미확인 적 잠수함 위를 비행하며 MAD로 잠수함을 탐지하려 합니다. 7을 굴려 잠수함을 탐지 레벨 1로 탐지합니다.

이동

헬리콥터가 구역 하나를 이동할 때마다 행동 1회가 필요합니다. 헬리콥터는 대각선으로 이동할 수 없습니다.

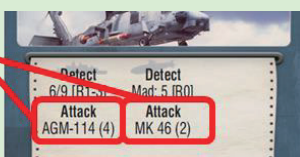


예시: SH-2 헬리콥터가 이륙한 뒤 전술 상황판에서 구역 3개를 이동해 임무 톤의 행동 4회를 모두 수행합니다.

무기 공격

헬리콥터는 탐지된 잠수함 위에 어뢰를 투하해 잠수함을 공격할 수 있고(즉, 같은 구역에 위치한 경우), 탐지된 함선에는 미사일을 발사할 수 있습니다(미사일 공격에는 거리 보정치, 거리 2에서 +1, 거리 0/1에서 +2를 적용).

무장



헬리콥터가 별 표시가 있는 적 함선 또는 잠수함을 파괴하면 이를 발진시킨 함선이 XP를 얻습니다.

6. 적 TF 교전 페이지즈

6.2.2 지휘관 행동

정의

지휘관은 현재 스킬 레벨에 따라 조우 중 선행 및/또는 후행 행동을 수행할 수 있습니다.

일반 행동은 모든 지휘관의 공통 행동입니다. **특수 행동**은 각 지휘관만의 고유 행동입니다.

선행 지휘관 행동은 후행 행동 페이지즈로 미룰 수 있습니다. 적 함선/잠수함 행동 페이지즈에도 선행 또는 후행 지휘관 행동을 수행할 수 있지만, 이때는 방어 행동(미사일 방어 조율, 어뢰 방어 조율)만 수행할 수 있습니다.

기동부대 이동

기동부대는 적 함선과 잠수함과의 거리를 좁히거나 벌리기 위해 이동할 수 있습니다.

TF 함선은 전술 상황판 중앙에 고정되어 있으므로, 새 거리를 반영해 적 함선과 잠수함을 이동합니다. 투하한 소노부이도 거리 변화를 반영해 이동합니다.

기동부대는 교전마다 한 번 왼쪽으로 선회하거나(카운터를 오른쪽으로 이동), 오른쪽으로 선회(카운터를 왼쪽으로 이동)할 수 있습니다.

이 경우 모든 카운터가 가로로 한 구역씩 이동합니다.

어떤 이동으로든 카운터가 전술 상황판 밖으로 나가면 해당 카운터는 교전에서 제거됩니다.

별 표시 카운터가 교전에서 제거되면 전술 교전 후 임무가 끝납니다(VP와 XP를 얻지 못합니다).

표적 카운터가 전술 상황판 밖으로 이동하면 표적을 파괴해도 VP를 얻지 못합니다.

적 잠수함이나 함선이 거리 1에 있는 경우, 더 가까이 이동하더라도 거리 1에 머무릅니다.



예시: 기동부대 지휘관이 적과의 거리를 좁히기로 합니다. 모든 카운터를 TF 카운터 쪽으로 한 구역씩 이동합니다.

기동부대 재배치

지휘관은 기동부대 재배치를 통해 기동부대 함선의 위치를 조정할 수 있습니다.

이때 전위부대, 주력부대, 지원/보호부대 사이에서 함선의 위치를 조정할 수 있습니다.

이 행동은 교전 턴 시작 시(선행) 또는 교전 턴 끝(후행)에 수행해야 합니다.

교전 중에는 동요 또는 부적합 TF 함선만 지원/보호부대 위치로 이동할 수 있습니다.

교전 중 위치를 바꾸는 함선은 이동할 때 스트레스 1점을 받습니다. 새 함선 위치를 반영하도록 필요하다면 함선 카운터 드로우 컵을 조정합니다.

함선 행동

기동부대 지휘관은 교전 턴마다 한 번씩, 함선 하나에 추가 행동 1회를 줄 수 있습니다. 해당 함선은 수행할 수 있는 모든 행동을 할 수 있습니다.

지휘관은 전투 턴마다 한 번 기함에도 추가 행동 1회를 줄 수 있습니다.

집중 탐지(Focus Detect)

TF 지휘관은 집중 탐지(Focus Detect)를 수행하여 함선 2척이 함께 협조하게 할 수 있습니다

(함선 행동 2회와 지휘관 행동 1회 사용).

TF 지휘관과 두 함선 모두 동시에 행동을 사용합니다. 탐지 시도를 수행할 함선을 선택하고 탐지 판정에 +3을 더합니다. 한 함선은 선행, 다른 함선은 후행이어도 됩니다(선택한 함선이 선행이면 선행 행동으로 수행합니다).

6.2.2 지휘관 행동

정의

특수 지휘관 행동

지휘관은 현재 스킬 레벨과 훈련 특화에 따라 고유 행동을 가질 수 있습니다.

특수 행동은 다음과 같습니다:

- **미사일 협동 방어:** 행동을 사용해 특정 적 공격에 대한 미사일 방어(MD)를 높입니다.
- **어뢰 협동 방어:** 행동을 사용해 특정 적 공격에 대한 어뢰 방어(TD)를 높입니다.
- **TF 협동 기동:** 행동을 사용해 탐지된 모든 함선의 TF 함선 탐지 레벨을 낮춥니다.
- **격려 연설:** 행동 2회를 사용해 동요 TF 함선 하나의 스트레스를 1 낮춥니다.
- **조우당 +X XP:** 조우에서 추가 XP를 얻어 TF 함선에 분배할 수 있습니다.
- **헬리콥터 어뢰 공격:** 행동을 사용해 헬리콥터 어뢰 공격 보정치를 추가합니다.
- **잠수함 탐지:** 행동을 사용해 잠수함 탐지 보정치를 추가합니다.
- **함포 공격:** 행동을 사용해 함포 공격 보정치를 추가합니다.
- **항공 공격:** 행동을 사용해 항공 공격(적 함선에 대한 헬리콥터 공격) 보정치를 추가합니다.
- **함선 미사일 공격:** 행동을 사용해 미사일 공격 보정치를 추가합니다.
- **무료 무장 보급함:** 임무 시작 시, 비용 없이 무장 보급함 하나를 TF에 추가할 수 있습니다.
- **턴 사이 함선 재보급:** 조우 중 재보급하는 대신 조우 사이에 함선을 재보급할 수 있습니다 (함선 스트레스가 추가됩니다).
- **무료 무장 SO:** 임무 시작 시 제공된 SO 포인트로 TF가 추가 무장을 구매할 수 있습니다.
- **수리 시도:** 행동을 사용해 수리 시도 보정치를 추가합니다.
- **함선 피해를 스트레스로 대체:** 함선이 피해를 입으면 행동을 사용해 선체 피해를 제외한 피해를 제거하고 대신 스트레스를 추가합니다.
- **함선 피해 복수:** 행동을 사용해 TF 함선에 피해를 준 적 함선에 대한 공격 보정치를 추가합니다.

적 이동 표(ENEMY MOVEMENT CHART)

설명

적 이동 표에는 주사위 결과, 수상함, 잠수함의 세 열이 있습니다. 함선 이동에는 주사위를 굴려 함선 이동 보정치를 적용한 뒤 수상함 열에서 이동을 결정합니다. 잠수함 이동에는 잠수함 열을 사용합니다.

ENEMY MOVEMENT CHART		
DIE ROLL	SURFACE	SUB
<=0	PATROL	PATROL/SNORKEL (SSK)
1-2	PATROL	PATROL/SNORKEL (SSK)
3-4	PATROL	PATROL
5-6	PATROL	RANGE -1
7	RANGE -1	FLANK OR RANGE -1
8-9	RANGE -1	FLANK OR RANGE -1
10+	RANGE -1 PING	RANGE -2 PING

Modify Movement of Each Ship using Movement Modifier

6.2.3 적 유닛 이동

각 적 함선과 잠수함은 전술 상황판 위에서 이동 표에 따라 이동합니다.

함선과 잠수함은 초계를 수행하거나(현 위치 유지), 기동부대에 한두 거리만큼 더 가까이 이동하거나, 기동부대 측면으로 이동할 수 있습니다(방위 바깥쪽으로 한 구역 이동).

경우에 따라 함선 또는 잠수함이 핑을 사용할 수 있습니다(능동 소나 사용). 그러면 근거리 탐지는 늘어나지만 방사 소음도 늘어납니다.

적 잠수함이나 함선이 거리 1에 있는 경우, 더 가까이 이동하더라도 거리 1에 머무릅니다.

6.2.3.1 핑/스노클 카운터 제거

적 함선 또는 잠수함에 이전 턴의 핑Ping 또는 스노클 Snorkel 카운터가 있으면 제거합니다.

6. 적 TF 교전 페이지즈

6.2.3.2 이동 결정

전술 상황판의 각 함선과 잠수함마다 d10을 굴리고, 함선/잠수함 카드의 이동 보정치로 결과를 보정해 적 이동 표의 주사위 결과 행과 비교합니다.

함선은 수상함 열, 잠수함은 잠수함 열을 사용합니다. 적 카운터를 알맞게 이동합니다. **미확인 잠수함은 SSN으로 취급합니다.** 가능하면 잠수함은 측면 이동하고, 불가능하면 거리 -1을 적용합니다.

6.2.3.3 핑

함선 또는 잠수함 이동 결과가 핑(Ping)이라면 함선/잠수함 카운터 옆에 핑 카운터를 놓습니다.



TF 함선이 적 잠수함을 탐지하려 할 때 NM 보정치(탐지 +3)를 적용합니다(적 함선에는 적용하지 않습니다). **참고: 함선은 다른 함선을 탐지할 때 레이더를 사용하므로, 핑을 사용한 함선에는 NM-3 보정치를 적용하지 않습니다.**

참고: 적 SSBN은 핑을 사용하지 않습니다.

적 함선/잠수함 탐지 페이지즈 동안에는 빨간 능동 소나 탐지 수치를 사용합니다. 기동부대가 잠수함의 능동 소나 사거리 밖에 있으면(거리 3 이상인 미확인 잠수함) 탐지 시도를 하지 않습니다.



이동 후 핑을 사용한 미확인 적 잠수함이 거리 1 또는 2에 있으면 카운터를 뒤집고 주사위를 굴려 잠수함을 식별합니다.



6.2.3.4 SSK 스노클

적 SSK의 이동 결과가 스노클(Snorkel)이라면 잠수함 카운터 옆에 스노클 카운터를 놓습니다.

TF 함선이 탐지하려 할 때 NM 보정치를 적용합니다. 적 잠수함이 SSN 또는 SSBN이면 스노클을 무시합니다.

미확인 적 잠수함은 SSN으로 취급하며 스노클을 사용하지 않습니다.

스노클 향해 중인 SSK가 TF 함선을 탐지하려 하면 탐지 보정치(-2)를 적용합니다.

6.2.3.2 적 이동

예시

아래 도표는 적 이동의 예시를 보여 줍니다.

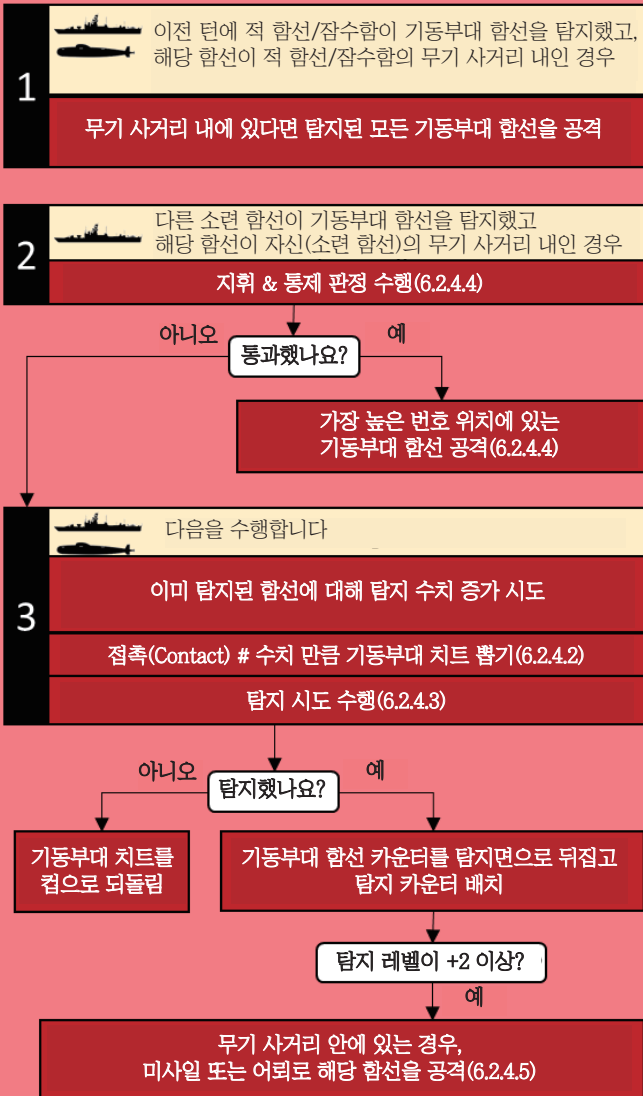


6.2.4.1 적 함선/잠수함 행동 순서

설명

적 행동 시퀀스 흐름도

각각의 적 함선과 잠수함마다 다음 스텝을 수행합니다



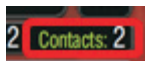
6.2.4 적 함선/잠수함 행동

6.2.4.1 행동 순서

각 적 함선과 잠수함은

다음 행동 중 하나를 수행합니다:

- 이전 턴에 적 함선/잠수함이 기동부대 함선을 탐지했고 기동부대가 적의 무기 사거리 안에 있다면, 적 함선/잠수함은 기동부대 함선을 공격합니다(6.2.4.5).
- 적 함선이 항공모함인 경우, 항공기 공격 여부를 결정하고 해결합니다(6.2.4.6).
- 적 유닛이 함선이고 다른 적 함선이 TF 함선을 탐지했다면:
 - » 지휘통제(C&C) 판정을 수행합니다(6.2.4.4).
 - » C&C 상태라면 무기 사거리 내에 위치한 TF 함선을 공격합니다(6.2.4.5).
 - » 여러 TF 함선이 탐지되어 사거리 안에 있다면 전술 상황판 위치 번호가 가장 높은 함선을 공격합니다.
 - » C&C 상태가 아니거나 무기 사거리 밖이면 다음 스텝으로 갑니다.
- 그 외에는 다음을 수행합니다:
 - » 이미 탐지된 함선의 탐지 레벨을 높이며 시도합니다.
 - » 접촉 수에 따라 카운터 컵에서 TF 함선 카운터를 뽑습니다(6.2.4.2).
 - » 각 TF 카운터에 대해 탐지를 시도합니다(6.2.4.3).
 - » 함선을 탐지하지 못했다면 카운터를 TF 함선 카운터 컵에 되돌려 놓습니다.
 - » 탐지했다면 TF 함선 카운터를 탐지 면으로 뒤집고, TF 카운터 아래에 해당 탐지 레벨 카운터를 놓습니다.
 - » 탐지 레벨이 +2 이상인 경우, TF 함선이 무기 사거리 안에 있을 때 미사일 1발 또는 어뢰 1발로 함선을 공격합니다(6.2.4.5).



6.2.4.2 접촉 수만큼 뽑기

적 카드에는 탐지를 시도할 수 있는 접촉(Contact) 수가 적혀 있습니다.

표시된 수 만큼 TF 카운터 컵에서 카운터를 뽑아 적 카운터 옆에 놓습니다. 이미 탐지된 함선 카운터가 있다면 카드에 적힌 접촉 수가 될 때까지만 치트를 뽑습니다.

새로 뽑은 카운터가 이미 뽑힌 카운터와 동일한 함선이라면, 중복된 카운터를 컵에 다시 돌려놓고 새로 다시 뽑지 않습니다

6.2.4.1 적 함선/잠수함 행동 순서

예시



DDG Bepokoyunny의 접촉 수는 2입니다.

TF Ship 3은 이미 탐지되었습니다.

접촉 수 2에 맞추려고 카운터 하나를 더 뽑아 적 함선 카운터 옆에 TF Ship 1 카운터를 놓습니다.

6. 적 TF 교전 페이지

6.2.4.3 탐지 시도

적 함선은 TF 탐지 절차와 비슷하게 탐지 시도를 수행합니다.

기동부대 함선은 0부터 3까지의 탐지 레벨로 탐지될 수 있습니다.

뽑은 각 TF 카운터마다 해당 TF 함선이 탐지 사거리 안에 있으면 탐지 시도를 수행합니다.

적 카드의 탐지 수치를 사용합니다.

필요에 따라 다음 탐지 보정치를 적용합니다:

- 거리(+/-)
- TF 함선 NM(-)

주사위를 굴려 보정치를 적용한 뒤 탐지 수치와 비교합니다. 미확인 잠수함이 TF 함선을 탐지했다면 카운터를 뒤집고 주사위를 굴려 적 잠수함 **Enemy Sub**, 중립 **Neutral**, 아무것도 없음 **Nothing** 중 무엇인지 결정합니다.

미확인 적 잠수함이 함선을 탐지했다면 카운터를 뒤집고 주사위를 굴려 적 잠수함 **Enemy Sub**, 중립 **Neutral**, 아무것도 없음 **Nothing** 중 무엇인지 확인합니다.

6.2.4.4 지휘통제(CC) 판정

지휘통제 **Command and Control** 판정은 적 함선만 수행합니다(잠수함은 수행하지 않음).

매 전투 턴마다 수행합니다. 잠수함과 항공기는 서로 독립적으로 행동합니다.



적 함선이 다른 적 함선이 탐지한 TF 함선을 공격하려면 지휘통제 판정을 수행합니다.

이때 탐지된 TF 함선 중 최소 한 척은 적의 무기 사거리 안에 있어야 합니다. 조우 카드 또는 표적 카드에 성공 CC 수치가 적혀 있습니다.

적 함선 카드에 적혀있는 보정치로 지휘통제 주사위 결과를 보정합니다.

보정된 주사위 결과가 조우 또는 표적 카드의 CC 수치 이상이면, 해당 함선은 지휘통제 상태입니다.

TF 함선이 여러 척 탐지되었다면 적 함선은 기동부대 함선 중 위치 번호가 가장 높은 함선을 공격합니다.

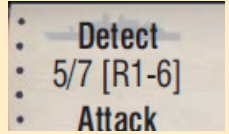
6.2.4.3 탐지 시도

예시 1

소련 함선 *DDG Admiral Tributs*가 거리 4에서 *USS Truett*을 탐지하려 합니다. *Admiral Tributs*의 함선 탐지 수치는 5/7입니다.

*USS Truett*의 소음 관리(NM) 수치는 1입니다.

5를 굴렸고 NM 수치에 따라 -1 보정해 4가 됩니다. *USS Truett*은 탐지되지 않으며 TF 카운터를 컵에 되돌려 놓습니다.



6.2.4.3 탐지 시도

예시 2

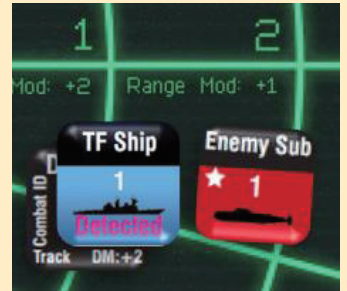
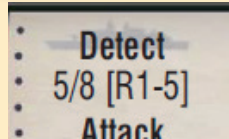
소련 잠수함 *SSN K-454*가 거리 2에서 *USS Leyte Gulf*를 탐지하려 합니다.

이 잠수함의 함선 탐지 수치는 5/8입니다.

*USS Leyte Gulf*의 소음 관리(NM) 수치는 1입니다. 거리 2의 탐지 보정치는 +1입니다. 총 탐지 보정치는 0입니다.

주사위를 굴려 9가 나옵니다. *USS Leyte Gulf*는 탐지 레벨 2로 탐지됩니다.

*USS Leyte Gulf*가 탐지 레벨 2이고 잠수함의 무기 사거리 안에 있으므로, 적 잠수함은 어뢰 1발로 이 함선을 공격할 수 있습니다.



6.2.4.4 지휘통제 판정

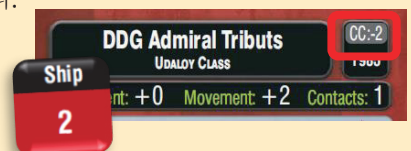
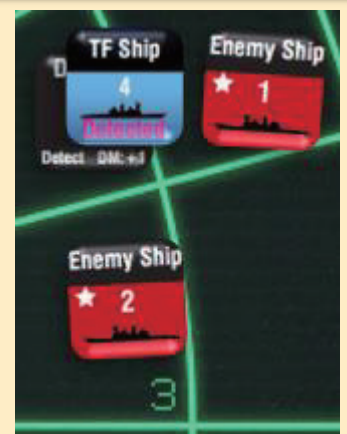
예시

소련 *CBN Kalinin*(함선 1)이 *USS Underwood*를 탐지 레벨 1로 탐지했습니다.

이제 *DDG Admiral Tributs*(적 함선 2)의 차례입니다.

다른 소련 함선이 TF 함선을 탐지했으므로 적 함선 2는 지휘통제 판정을 수행합니다. 표적 CC는 7+이지만 *DDG Admiral Tributs*에는 CC 보정치 -2가 있습니다.

주사위를 굴려 9가 나오고, 7로 보정됩니다. *Admiral Tributs*는 지휘통제 상태이며 *USS Underwood*를 공격합니다.



6.2.4.5 공격

예시



소련 함선 DDG Admiral Tributs가 탐지 레벨 1인 USS Underwood를 공격합니다. Tributs는 거리 4에 있고 USS Underwood의 미사일 방어(MD)는 0입니다.

Tributs에는 주사위 결과에 따라 미사일 1발 또는 2발을 발사하는 공격 특수 지시가 있습니다. 주사위를 굴러 10이 나오고, 미사일 2발을 발사합니다.

거리 4에서 미사일 공격 수치는 5/9입니다. 유일한 공격 보정치는 TF 함선 탐지 레벨(+1)입니다. 첫 번째 미사일의 경우, 3을 굴러 4로 보정되며 빗나갑니다. 두 번째 미사일의 경우, 9를 굴러 10으로 보정되며 2 명중을 성공합니다(두 번째 공격 수치 이상).

피해 컵에서 피해 카운터 2개를 뽑아 미사일 면을 봅니다.

첫 번째 카운터는 다음 행동 상실 Lose Next Action과 선체 피격입니다. USS Underwood는 다음 턴에 행동을 수행할 수 없습니다. 두 번째 카운터에 따라 선체 피격을 입고 USS Underwood에 스트레스를 2만큼 추가합니다.

Underwood는 선체 피격을 최대 2회 견딜 수 있고 이미 2회 입었으므로 격침됩니다. 드로우 컵에서 함선 4 카운터 2개를 제거합니다.

TF 함선이 격침되었으므로 다음 전투 턴이 되었을 때 TF 함선 하나를 승무원 구조 작전에 배정하거나, 남은 3척이 다음 턴에 스트레스 2점을 받게할 수 있습니다.

다음 턴에 격침된 함선의 승무원을 구조하기 위해 USS Spruance를 보호 구역(칸 6)으로 보냅니다. 이 함선은 조우가 끝날 때까지 모든 행동을 잃습니다. 함선 드로우 컵을 조정해 함선 2 카운터 3개를 제거하고 함선 6 카운터 1개를 넣습니다.



6.2.4.5 공격

적 유닛이 이전 턴에 TF 함선을 탐지했거나 C&C 상태이고 무기 사거리 안에 있다면, 적 함선 또는 잠수함이 TF 함선을 공격할 수 있습니다.

적 카드의 함선 공격 구역에는 무기, 사거리[RX-X], 공격 수치가 표시됩니다.

무기 공격

현재 TF 함선과의 거리에 따라 사용할 무기를 정합니다. 적 카드의 공격 주석에는 발사할 무기 수가 표시될 수 있으며, 주사위 결과로 정할 수도 있습니다.

공격 보정치

d10을 굴리고 다음을 적용합니다:

- 거리(+/-): 거리 보정치를 참조합니다.
- 방위(+): 잠수함만 적용합니다.
- TF 함선 MD(-): 미사일 공격에 적용합니다.
- TF 함선 TD(-): 어뢰 공격에 적용합니다.
- TF 함선 탐지 레벨(+)

공격 해결

보정된 주사위 결과가 첫 번째 수치 이상이면 1 명중, 두 번째 수치가 있고 그 이상이면 2 명중입니다.

지휘관 행동으로 공격에 대응할 수 있습니다.

TF 함선 피해

TF 함선이 명중할 때마다 피해 컵에서 피해 카운터를 뽑아 표시된 피해를 함선에 적용합니다.

함포 명중 시, 피해 카운터의 어뢰 면을 사용합니다.

스트레스 피해는 즉시 함선에 적용합니다. 선체 피격이면 선체 피격 카운터를 함선에 놓습니다. 그 밖의 피해는 피해 카운터를 함선과 함께 두고 표시된 피해를 적용합니다.

선체 피격 수가 허용된 선체 피격 수 이상이 되면 TF 함선은 격침됩니다. 피해 카운터에 따라 TF 함선이 파괴될 수도 있습니다.

TF 함선이 파괴되면 전술 상황판에서 제거하고 함선 TF 컵에서 해당 함선 위치 카운터를 제거합니다.

기함이 격침되면 지휘관은 사망하며, 즉시 새 신참(Newbie)지휘관으로 교체합니다.

파괴된 TF 함선의 승무원 구조

TF 함선이 파괴되면 다음 턴에 승무원을 구조할 수 있습니다. TF 함선 하나에 승무원 구조를 맡깁니다. 해당 함선은 전술 조우 중 더 이상 행동을 수행할 수 없습니다.

승무원 구조에 함선을 배정하지 않으면 다음 턴 시작 시 모든 TF 함선은 스트레스 2점을 받습니다.

6. 적 TF 교전 페이지

6.2.4.6 적 항공모함 공격

적 유닛이 항공기(YAK-38)를 가진 항공모함이면 항공기를 발진시켜 기동부대 함선을 공격할 수 있습니다.

기본 게임에서는 모든 헬리콥터 발진(Ka-25/Ka-27)을 무시합니다(잠수함 확장에서 사용).

함선 턴 시작 시, 주사위를 굴려 나온 값을 발진 수치 **Launch value**(예시: **Launch 8+**)와 비교합니다. 주사위 결과가 발진 수치 이상이면 항공모함에서 표시된 항공기와 수량을 발진시킵니다(예시: **YAK-38(2)**는 **YAK-38 항공기 2대**). 항공모함은 항공기 발진 전에 TF 함선을 탐지할 필요가 없습니다.

공격 해결은 7절의 적 공중 교전 페이지의 절차를 따릅니다. 단, 항공기는 항공모함 위치에 놓고 전투 턴 카운터는 이동하지 않습니다. 공중 교전이 끝날 때까지 절차를 따릅니다.

6.2.5 후행 기동부대 행동

후행 함선 턴 시작 시 후행 함선에서 후행 함선 핑 카운터를 제거합니다.

후행 함선, 후행 함선에서 발진한 헬리콥터, 후행 지휘관 행동을 수행할 수 있습니다. 후행 행동은 원하는 순서로 수행할 수 있습니다.

6.2.6 탐지 레벨 감소

TF 함선과 적 TF 함선/잠수함 모두의 탐지 레벨을 1만큼 낮춥니다.

낮추기 전에 탐지 레벨이 이미 0이라면 탐지 카운터를 제거합니다.

탐지된 함선이 TF 함선이었다면 TF 함선 카운터를 제거하여 TF 함선 드로우 컵에 되돌려 놓습니다.

6.2.7 지휘관 행동 초기화

다음 턴을 위해 모든 지휘관 행동을 초기화합니다.

6.2.8 전투 턴 카운터 감소

전투 턴 카운터가 1에 있으면 조우가 끝납니다. 그렇지 않으면 전투 턴 카운터를 낮춥니다.

6.2.9 조우 종료 결정

원하면 조우를 종료할 수 있습니다. 남은 적 함선이나 잠수함이 핵심 유닛(별 표시)이면 임무가 끝납니다.

표적을 공격하는 경우에는 표적 VP를 얻기 위해 핵심 함선 또는 잠수함을 반드시 파괴할 필요가 없습니다. 표적 카드에서 파괴해야 하는 유닛을 확인합니다.

6.2.4.6 적 항공모함 공격

예시

CV Minsk는 적 함선 1 **Enemy Ship 1**이며 현재 전술 상황판 거리 4에 있습니다.

함선 턴 시작 시 YAK-38 항공기 발진 여부를 판정합니다.

9가 나왔고, 항공기 2대를 기동부대 쪽으로 발진시킵니다.



항공 공격을 해결하기 위해 7절로 이동합니다.

YAK 2대는 한 칸 가까이 이동하고 거리는 3이 됩니다.

아군 함선에는 함대공 미사일(SAM)이 없으므로 선행 행동을 수행하지 않습니다.

각 YAK의 공격 여부를 판정합니다(R3/6+는 거리 3 이하에서 공격할 수 있고 주사위 결과 6 이상이면 공격한다는 뜻입니다).

첫 번째 항공기의 경우, 주사위를 굴려 8이 나와 공격을 수행합니다.

컵에서 TF 함선 치트 2개를 뽑았고, 둘 다 타이콘데로가 함선인 TF Ship 1 카운터가 나왔습니다. 지상 공격 수치(6/8x2)에 따라 주사위 2개를 굴립니다. 여기서 함선 MD 수치(-2)를 뺍니다.

주사위를 굴려 2와 5가 나와 둘 다 빗나갑니다.

후행 행동을 수행하지 않습니다.

첫 번째 항공기가 기동부대를 공격했으므로 RTB 수치(7+)에 따라 주사위를 굴려 기지 복귀 여부를 판정합니다. 9가 나와서 첫 번째 항공기는 항공모함으로 복귀하는데 성공합니다.

두 번째 항공기는 기동부대에 계속 접근하지만 거리 2와 1에서 공격하지 않습니다. 따라서 함선을 공격하지 않고 항공모함으로 복귀합니다.



6.3.2 조우 평가

설명

무작위 적 기동부대 조우에서는 조우 목표를 달성했는지 확인하고, 달성했다면 목표 보상을 받습니다.

예시: 적 함선 3척과 적 잠수함 1척을 상대로 한 무작위 적 TF 조우를 막 마쳤습니다.

핵심(별 표시) 적 함선 2척을 격침했지만, 남은 함선과 잠수함은 핵심 유닛이 아니어서 조우를 종료했습니다.

함선 2척과 잠수함 1척을 파괴하지 못했으므로 조우로 SO 3점을 얻지 못합니다.



6.3 조우 종료

조우가 끝나면 다음 스텝을 수행합니다.

6.3.1 이벤트 카드 뽑기

이벤트 카드를 뽑아 카드 하단 이벤트를 적용합니다.

6.3.2 조우 평가

무작위 조우에서는 조우 성공 조건을 달성했는지 확인합니다. 달성했다면 표시된 보상을 받습니다.

6.3.3 피해 수리

TF 함선이 수리 가능한 피해를 입었다면 피해 카운터를 제거합니다. 피해로 입은 스트레스는 남습니다. 임무 중에는 선체 피해를 수리할 수 없습니다.

6.3.4 함선/지휘관에 스트레스 추가

무작위 조우와 표적 조우가 끝난 뒤 모두 스트레스를 적용합니다. 기동부대 함선의 위치에 따라 스트레스를 추가합니다(전위부대 +2, 주력부대 +1, **동요/부적합** 보호부대 -1). 함선에 침착함 수치가 있으면 그만큼 스트레스를 줄입니다.

기함이 전위부대 함선이면 지휘관에 스트레스 2를 추가합니다. 기함이 주력부대 함선이면 스트레스 1을 추가합니다.

6.3.5 경험 기록

획득한 경험치를 기록지에 적습니다.

6.3.5.1 표적 경험치

각 기동부대 함선은 표적 조우로 XP 1점을 얻습니다. 표적을 파괴했다면 각 함선과 지휘관은 XP를 추가로 1점 얻습니다.

기함이 전위부대 함선이면 지휘관은 XP 2점을, 주력부대나 보호부대 함선이면 XP 1점을 추가로 얻습니다.

6.3.5.2 모든 전술 조우 경험치

무작위 조우를 포함한 모든 전술 조우에서 TF 함선이 핵심(별 표시) 적 함선 또는 잠수함을 격침했다면 XP 1점을 얻습니다.

기함이 핵심 적 함선 또는 잠수함을 격침했다면 지휘관도 XP 1점을 얻습니다.

6.3.6 일괄 승급

각 함선과 지휘관이 다음 등급 승급에 충분한 XP를 가졌는지 확인합니다. 충분하면 사용한 XP를 줄여 스킬 레벨을 올리고 새 함선 스킬 레벨을 기록합니다. 새 스킬 레벨의 카드를 찾아 다음 조우부터 사용합니다.

6. 적 TF 교전 페이지

6.3 조우 종료

설명

다음은 함선, 지휘관, 헬리콥터가 XP와 스트레스를 받는 경우를 설명합니다.

게임 상황	함선/잠수함		지휘관		헬리콥터	
	XP	스트레스	XP	스트레스	XP	스트레스
핵심 게임(Core Game)						
전술 상황판에 있는 별이 붙은 함선/잠수함 파괴	1		1 (기함)			
전위부대 함선(Screening Force)		2				
전위부대 기함(Screening Force Flagship)				2		
주력부대 함선(Main Force)		1				
주력부대 기함(Main Force Flagship)				1		
보호부대 함선(Protected Force)		-1	부적합 함선만			
함선 침착함 수치		-1/-2				
지휘관 침착함 수치				-1/-2		
표적 조우 완료	1		1/2			
표적 파괴	1		1			
함선이 침몰하고 승무원이 구조되지 못한 경우		2 (all)				
헬리콥터 발진						1
헬리콥터가 착함 / 발진한 헬리콥터로 조우 완료						1
탄약 보급함Ammunition Ship으로 재보급		1				
휴식한 함선		-2				-2
휴식한 지휘관				-2		
우선 R&R		-2 (all)		-2 (all)		-2 (all)
지휘관 행동: 격려 연설 (동요 상태 함선)		-1				
지휘관 행동: +X XP / 조우	+X					
지휘관 행동: -2 스트레스		-2				
지휘관 행동: 용맹(Brave)	1					

6.3.1 표적 조우

예시 1

표적 14번, 적 ASW 부대를 공격합니다. 표적은 적 함선 3척과 Victor II 잠수함으로 구성됩니다.
모든 함선을 파괴하면 VP 6점을 얻습니다. 파괴하면 기동부대 카운터도 오른쪽으로 한 칸 이동합니다.
지휘통제(CC) 수치는 8+이므로 소련 함선이 이미 탐지된 기동부대 함선을 공격할 확률은 30%입니다.

14 Enemy ASW Forces (CC: 8+)

Enemy Task Force
Slava, 2 Udaloy, & Victor II sub
VP 6
TF 1
Intercept an enemy ASW Task force.
Destroy all Surface ships.

CG Slava (Ship 1)
Placement: +1 Movement: +2 Contacts: 2
Detect: 5/8 [R1-6] 5/8 [R1-5] 6/8 [R1-6]
Attack: 5/9 [R2-6] 6/10 [R1-3] 8 [R1-4]
Attack: 1-6 (1 missile), 7+ (2 missiles)

DDG Udaloy (Ship 2)
Placement: +0 Movement: +2 Contacts: 1
Detect: 5/7 [R1-6] 5/8 [R1-5] 7/9 [R1-6]
Attack: 5/9 [R2-4] 6/9 [R3] 7 [R1-2]
Attack: 1-8 (1 missile), 9+ (2 missiles)

DDG Severomorsk (Ship 3)
Placement: +0 Movement: +2 Contacts: 2
Detect: 4/7 [R1-6] 4/7 [R1-5] 7/9 [R1-6]
Attack: 5/9 [R2-4] 6/9 [R3-3] 8 [R3-5] 7 [R1-2]
Attack: 1-6 (1 missile), 7+ (2 missiles)

SSN K-488 (Sub 1)
Placement: +3 Movement: +2 Contacts: 2
Detect: 4/7 [R1-4] 7 [R1-3] 4/7 [R1-2]
Attack: 5/9 [R1-2] 7 [R1-2]
Attack: d10: 1-7 (1 torp), 8+ (2 torps)

기동부대는 함선 4척, 헬리콥터 1대, Kinsley 지휘관으로 이루어져 있습니다. 순양함(CG-55)과 구축함(DDG-963)은 전위부대에, 구축함(DD-983, DDG-995)은 주력부대에 놓습니다.

Main Force

DD-983 (USS John Rodgers)
1979 AU
Detect: +1
Stress: +2
Hits: 3

CG-55 (USS Leyte Gulf)
1987 AU

DDG-995 (USS Scott)
1981 AU

DD-963 (USS Spruance)
1975 AU

Screening Force

Modifiers:
Detect: +1
Stress: +2
Hits: 3

Slow
Stress: +1
Hits: 2

USS Leyte Gulf CG-55
TICONDEROGA CLASS CRUISER • 26 SOs
Detect: 4/6 [R1-6] 5/8 [R1-4] 5/8 [R1-2]
Attack: RGM-84 RGM-109 (VLS) ASROC (VLS) Gun 9 [R1-2]
Helicopter SH-60B, TLAM (VLS), TA, Missile Shield • Cool 0
Stress: 0-7 8-10
Status: Okay Shaken
Ship: +1 -1
Sub: +1 -1
Air: +1 -1

USS Spruance DD-963
SPRUANCE CLASS DESTROYER • 20 SOs
Detect: 5/8 [R1-6] 4/6 [R1-4] 3/6 [R1-2]
Attack: RGM-84 RGM-109 (VLS) ASROC (VLS) Gun 8 [R1-2]
Helicopter SH-3, TLAM (VLS), TA • Cool 1
Stress: 0-5 6-9
Status: Okay Shaken
Ship: +1 -1
Sub: +1 +0
Air: +0 -2

Task Force Commander Kinsley
Skiiled 6
ASW Focus

General Actions
- Move Task Force (1/turn)
- Task Force Redeployment
- Ship Action (1/turn)

Specialized Actions
- Helicopter Torpedo Attack +1
- Sub Detect +1

Stress: 0-6 7+
Status: Okay Shaken
Fast: 1 0
Slow: 1 1

USS John Rodgers DD-983
SPRUANCE CLASS DESTROYER • 20 SOs
Detect: 5/8 [R1-6] 4/6 [R1-4] 3/6 [R1-2]
Attack: RGM-84 RGM-109 (VLS) ASROC (VLS) Gun 9 [R1-2]
Helicopter SH-3, TLAM, TA, • Cool 0
Stress: 0-5 6-7
Status: Okay Shaken
Ship: -1 -2
Sub: +0 -1
Air: +0 -2

USS Scott DDG-995
KIDO CLASS DESTROYER • 16 SOs
Detect: 5/7 [R1-6] 6/8 [R1-3] 3/6 [R1-2]
Attack: RGM-84 ASROC MK 46
Helicopter SH-2F • Cool 0
Stress: 0-4 5-7
Status: Okay Shaken
Ship: -1 -2
Sub: -1 -2
Air: -2 -4

SH-2F Seasprite
"Sprayer" • 4 SOs
Detect: 6/9 [R1-3] Mad: 7 [R0]
Attack: AGM-65 (2) MK 46 (2)
Sonobuoys (6) • Cool 0
Stress: 0-6 7-8
Status: Okay Shaken
Ship: +0 -1
Sub: +1 -1
Air: — —

제 타이콘데로가 순양함에는 미사일 방어막 **Missile Shield** 특성이 있습니다.

따라서 어느 TF 함선을 대상으로 하든 모든 미사일 공격에 대해 MD 2를 적용할 수 있습니다.

조우를 준비하려면 적 함선 3척과 잠수함을 전술 상황판에 놓아야 합니다.

CG Slava(Ship 1)의 경우, 거리 판정 굴림에서 4가 나옵니다. 배치 +1 보정을 적용하여 5가 됩니다. 전술 상황판의 적 시작 거리 표에 따라 거리를 5로 결정합니다.

방위 판정 굴림에서는 7이 나와서 Ship 1 카운터(별 면)를 거리 5의 6~7 칸에 놓습니다.

다른 함선과 Victor II 잠수함도 같은 절차로 배치합니다.

6. 적 TF 교전 페이지즈

6.3.1 표적 조우

예시 1

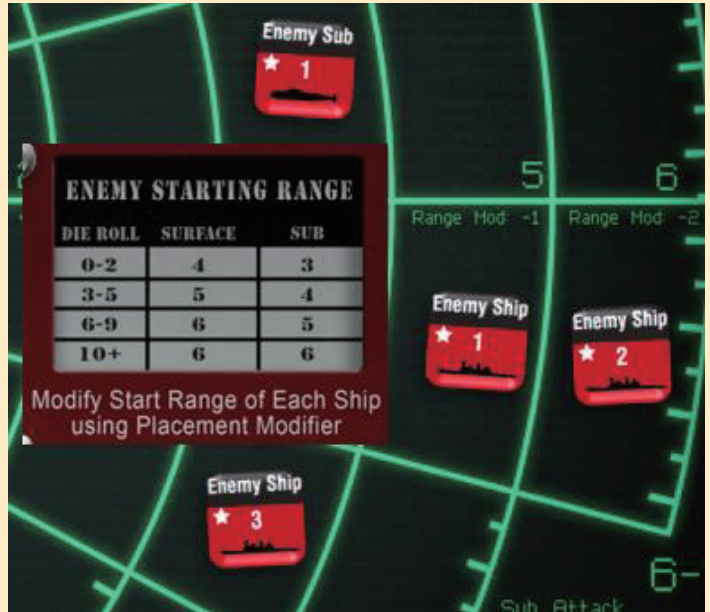
배치 결과, 적 함선은 거리 4, 5, 6에 있고 적 잠수함은 거리 4에 있습니다. *Severomorsk*(함선 3)는 하푼 무기 사거리 안에 있고 나머지 함선은 RGM-109 TASM 미사일 사거리 안에 있습니다.

표적을 파괴하기 위해 적 잠수함까지 파괴할 필요는 없지만, 적 잠수함이 TF에 접근해 피해를 줄 가능성이 있습니다.

현재 아군 기동부대가 *Slava*와 *Severomorsk*의 무기 사거리 안에 있기 때문에, 이 함선들에 먼저 집중합니다.

전투 턴 카운터를 전술 상황판의 전투 턴 5칸에 놓습니다.

전투기 엄호 **Fighter Cover** 이벤트 카드를 뽑았습니다. 조우 중 적 항공기 공격을 받을 수 없으므로 이벤트를 적용하지 않습니다.



배치한 소노부이가 없으므로 즉시 선행 행동을 합니다. *CG-55 Leyte Gulf*와 *DD-963 Spruance*는 전위부대에 위치하므로 선행으로 행동합니다. Kinsley 지휘관도 선행 행동 1회를 가집니다.



적 함선 3척은 인접한 방위 구역에 있고, 타이콘데로가 클래스에는 RGM-109 2발이 있어, 모두 수색 모드로 발사합니다. 첫 미사일은 적 함선 3까지 갔지만 주사위를 굴려 3이 나와 *Severomorsk*를 찾는데 실패합니다.



미사일은 계속 이동하여 두 번째 함선에서 7을 굴려 *Slava*를 찾는데 성공하고, 명중 판정에서 10을 굴려 2명중으로 *Slava*를 격침합니다. 두 번째 미사일은 적 함선 3에서 2, 적 함선 2에서 4를 굴려 함선을 찾는데 실패합니다.

남은 선행 행동 2회를 *Severomorsk*에 집중하기로 합니다. *Spruance*가 *Severomorsk* 탐지를 시도합니다. 주사위를 굴려 5가 나오고, 함선 보정 +1과 NM 보정 0을 적용하여 6이 되어 탐지 레벨 1로 탐지하는데 성공합니다.



지휘관 선행 행동을 사용해 *Spruance*가 하푼 RGM-84 미사일 2발을 발사합니다. 첫 미사일은 함선 보정 +1, 탐지 보정 +1, *Severomorsk* MD 보정 -1을 적용하지만 1을 굴렸고 빗나갑니다. 두 번째 미사일은 3을 굴리고, 함선 보정 +1, 탐지 보정 +1, 일제사격 보정 +1, *Severomorsk* MD 보정 -1을 적용하여 5가 되지만 다시 빗나갑니다.

전술 상황판의 적 이동 표로 적 이동을 결정합니다.

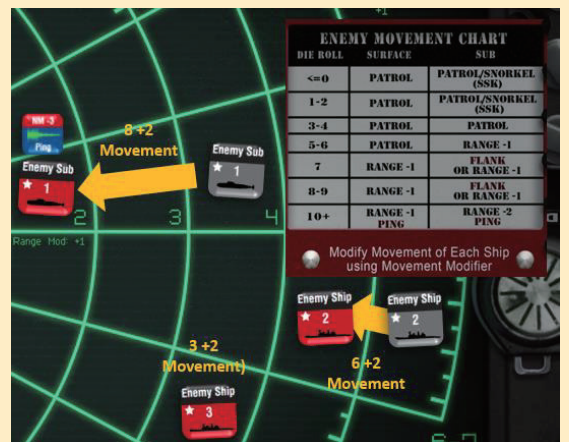
각 적 카드에는 이동 보정치도 있습니다.

각 적 함선마다 주사위를 굴려 함선 이동 보정치를 적용하고 수상함 열과 비교합니다. 거리 6에 위치한 *Udaloy*는 접근하고 *Severomorsk*는 현 위치를 유지합니다.

적 잠수함도 주사위를 굴려 보정치를 적용하고 적 이동 표의 잠수함 열을 확인합니다. 이동 결과는 Range -2입니다. 잠수함은 거리 2로 이동해 핑을 시작합니다.

이제 적 함선과 잠수함 행동을 수행합니다.

적 *Victor* 잠수함부터 시작합니다.



6.3.1 표적 조우

예시 1



카운터 컵에서 TF Ship 카운터 2개(접촉 수 2)를 뽑습니다. TF 2(*Spruance*)와 TF 4(*Scott*)를 뽑습니다. *Victor*는 NM 1인 *Spruance*를 탐지하려 합니다. 3을 굴렸고 -1 보정 후 2가 되어 탐지에 실패합니다. TF Ship 2 카운터를 컵에 되돌립니다.

*Victor*는 NM 0인 *USS Scott*을 대상으로 탐지를 시도합니다. 잠수함의 탐지 수치는 4/7이며, 주사위를 굴려 8이 나와서 탐지 레벨 2로 TF 함선을 탐지하는데 성공합니다. TF Ship 4 카운터를 탐지 면으로 뒤집고 그 아래에 *Detection 2* 카운터를 놓습니다.

잠수함이 함선을 레벨 2로 탐지했으므로 이번 턴 공격 1회를 수행합니다.

공격 수치 5/9인 어뢰를 발사합니다. *USS Scott*의 TD는 0이고, 거리 보정 +1과 탐지 레벨 2 보정 +2로 총 공격 보정은 +3입니다. 5를 굴려 8로 보정되어 1명 중함입니다. 피해 컵에서 스트레스 2 및 선체 피격 결과를 뽑아 *USS Scott* 카드에 적용하고 피해 카운터는 컵에 되돌립니다.

적 함선 2(*DDG Udalov*)의 차례입니다. TF 함선 카운터 1개(접촉 수 1)를 뽑아 TF Ship 3(*John Rodgers*)을 뽑습니다. 구축함의 NM은 1이므로 탐지 보정 -1입니다. *Udalov*의 탐지 수치는 5/7이며, 6을 굴려 5가 되어 탐지 레벨 1로 탐지합니다. TF Ship 3 카운터를 탐지 면으로 뒤집고 아래에 *Detection Level 1* 카운터를 놓습니다.

적 함선 3(*Severomorsk*)의 차례입니다. 탐지된 TF 함선이 있으므로 적 구축함이 무기 사거리 안에 있었다면 지휘통제(C&C) 판정을 수행합니다. 하지만 공격 사거리는 4이고 적 구축함은 거리 5에 있으므로 판정을 건너뛸니다.

TF Ship 카운터 2개(접촉 수 2)를 뽑아 TF Ship 1(*Leyte Gulf*)과 TF Ship 3(*John Rodgers*)을 뽑습니다. *Leyte Gulf*의 NM은 1(탐지 보정 -1)이고 *Severomorsk*의 탐지 수치는 4/7입니다. 3을 굴려 2가 되므로 *Leyte Gulf*는 탐지되지 않고 TF Ship 1 카운터를 컵에 되돌립니다.

*John Rodgers*의 탐지 판정(NM=1)에서도 4를 굴려 탐지에 실패하므로 TF Ship 3 카운터를 컵에 되돌립니다.

이제 후행 행동을 수행합니다. *Victor*급 잠수함과 함선 2척을 상대해야 하므로 먼저 *Victor*에 집중합니다. 적 잠수함이 거리 2에 있으므로 *John Rodgers*의 능동 소나로 잠수함 탐지를 시도합니다.

*Victor*의 NM은 2지만(-2 보정), 핑 카운터 덕분에 +3 보정치를 적용합니다. 주사위를 굴려 6이 나와 *Victor*를 탐지 레벨 2로 탐지합니다. *John Rodgers* 옆에 핑 카운터를, *Enemy Sub 1* 카운터 아래에 *Detection 2* 카운터를 놓습니다.

*Victor*가 탐지됐고, 적 잠수함도 아군 TF 함선 하나를 탐지한 상태입니다. *Scott*으로 *Victor*를 공격합니다.

구축함의 잠수함 스킬 보정은 -1이지만 탐지 +2, 거리 +1를 적용하여 총 보정치는 +2입니다. ASROC 미사일 2발을 발사하고 6과 8을 굴려 2명중으로 *Victor*를 격침하는데 성공합니다.

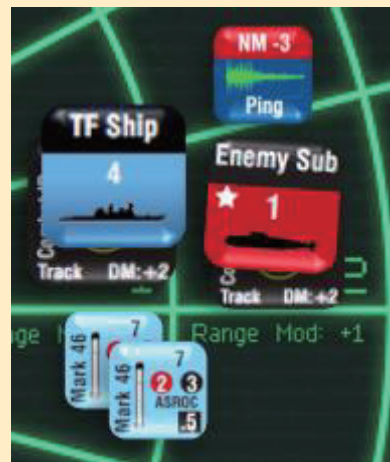
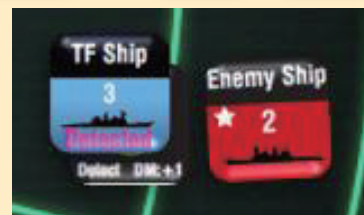
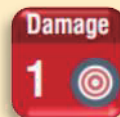
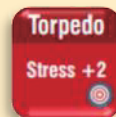
*Leyte Gulf*가 기함이므로 *Kinsley*의 후행 행동을 사용해 *Leyte Gulf*가 *Severomorsk*(Ship 3)를 탐지합니다. 함선 보정 +1로 5를 굴려 *Severomorsk*를 탐지 레벨 2로 탐지합니다. 적 함선 3 카운터 아래에 *Detection Level 2* 카운터를 놓습니다.

전투 턴 카운터를 5에서 4로 이동하고 모든 탐지 레벨을 1 낮춥니다.

원하면 조우를 끝낼 수 있지만 계속하기로 합니다.

이제 조우 턴 2로 넘어갑니다.

Add to USS
Scott ship card



6. 적 TF 교전 페이지즈

6.3.1 ASW 헬리콥터 공격 - ASW

예시 2

다음은 ASW 헬리콥터로 적 잠수함을 공격하는 예시입니다.

준비 정보

기동부대는 미확인 적 잠수함 2척과 맞서고 있습니다.

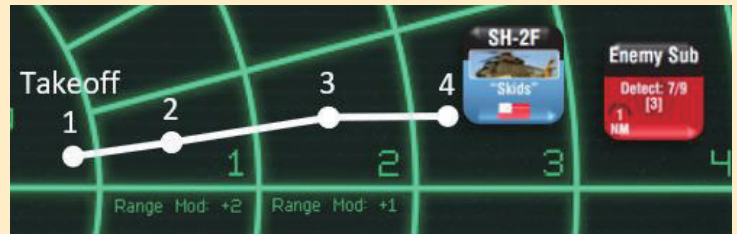
USS Scott에는 Mark 46 어뢰 2발을 탑재한 SH-2F Seasprite ASW 헬리콥터가 있습니다. 적 잠수함은 무기 사거리 밖에 있습니다.

적 함선이 전술 상황판에 있을 때 헬리콥터를 발진시키면 헬리콥터가 표적이 될 수 있습니다.



헬리콥터 조우 턴 1

지휘관 선행 행동을 사용해 USS Scott이 'Skids'를 발진시킵니다. 헬리콥터는 행동 4회를 수행할 수 있으므로 이륙한 뒤 3칸 이동합니다.



턴 1 나머지

첫 턴의 나머지 동안 거리 5에 위치한 미확인 적 잠수함은 거리 4로 이동하고, 둘 다 함선 탐지에 실패합니다.

헬리콥터 조우 턴 2

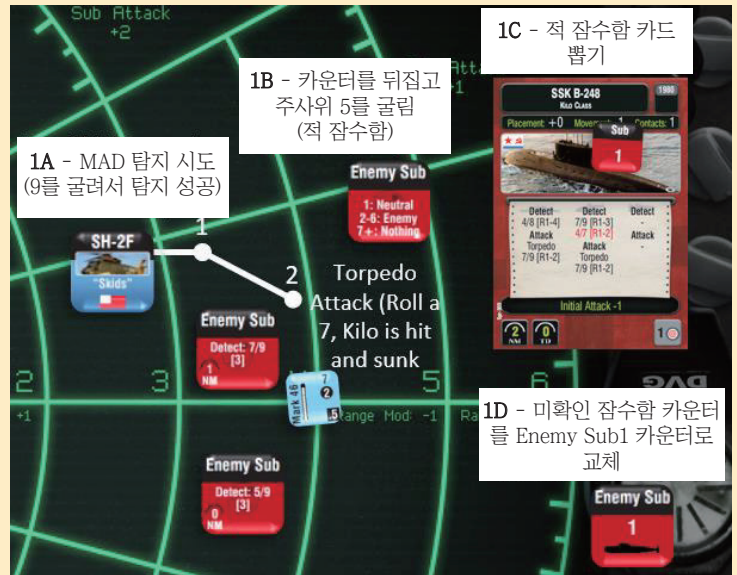
첫 행동으로 헬리콥터를 미확인 적 잠수함과 같은 칸으로 이동합니다.

MAD 탐지가 있어 행동 없이 탐지 판정을 하며, 9를 굴려 적 잠수함을 탐지합니다(MAD 탐지는 보정 없음).

미확인 잠수함 카운터를 뒤집고 5를 굴려 적 잠수함을 확인합니다. 적 잠수함 텍에서 Kilo 잠수함을 무작위로 뽑아 미확인 잠수함 카운터를 Enemy Sub 1 카운터(별 없음)로 바꿉니다.

다음 헬리콥터 행동으로 Mark 46 어뢰를 투하해 Kilo를 공격하고 7을 굴려 격침합니다.

다음 헬리콥터 행동으로 다른 미확인 잠수함이 있는 곳으로 이동하지만 탐지에 실패합니다. 그곳에서 헬리콥터 행동을 마칩니다.



6.3.1 ASW 헬리콥터 공격 - ASuW

예시 2

다음은 헬리콥터가 적 함선을 공격하는 예시입니다.

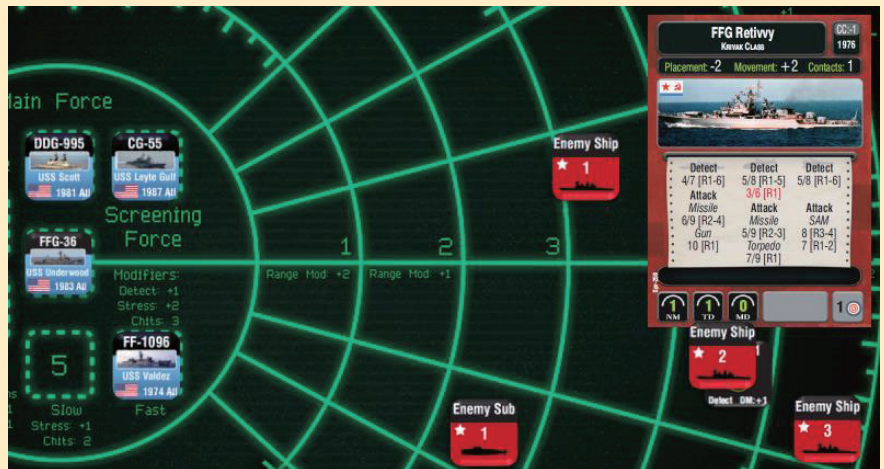
준비 정보

기동부대는 적 함선 3척(Krivak급 함선 1척 포함)과 미확인 적 잠수함 1척을 상대합니다.

USS Scott에는 AGM-65 미사일 2발을 탑재한 SH-2F Seasprite 헬리콥터가 있습니다.

적 함선이 전술 상황판에 있을 때 헬리콥터를 발진시키면 헬리콥터가 표적이 될 수 있습니다.

Leyte Gulf가 적 FFG Retiwy 함선을 탐지 레벨 1로 탐지합니다.



헬리콥터 조우 턴 1

지휘관 선행 행동을 사용해 USS Scott이 'Sprayer'를 발진시킵니다. 적 함선이 전술 상황판에 있으므로 드로우 컵에 헬리콥터 1 카운터 3개를 넣습니다.

적 함선이 이 카운터를 뽑으면 헬리콥터 탐지를 시도합니다. 탐지되면 지휘통제 상태의 적 함선이 헬리콥터를 공격할 수 있습니다.

헬리콥터는 행동 4회를 수행할 수 있으므로, 이함 후 2칸을 이동한 뒤 공격합니다.

Sprayer는 거리 3에서 Retiwy를 대상으로 AGM-65 미사일 2발을 발사합니다. Sprayer의 함선 스킬 보정은 0이고 Retiwy의 MD도 0입니다.

탐지 레벨이 1이므로 공격 판정 +1 보정이 있고, 두 번째 미사일은 일제사격 +1 보정도 받습니다.

5(6으로 보정)와 8(10으로 보정)을 곱려 적 함선에 3명중을 입혀 격침합니다.

적 함선 턴 중 남은 적 함선이 헬리콥터를 표적으로 삼지 않기를 바랍니다.

참고: 헬리콥터와 적 함선 사이 거리는 헬리콥터에서 함선까지의 거리/방위 칸 수입니다(대각선 제외).



7. 적 공중 교전 페이지

적 공중 교전을 해결하려면 다음 스텝(항공기 조우 준비 및 항공기 조우)을 수행합니다.

7.1 조우 준비

조우를 준비하려면 다음 스텝을 수행합니다.

7.1.1 개요

항공기 조우에서는 전술 상황판의 적 항공기 편대가 미사일로 TF 함선을 공격하기 위해 기동부대에 접근합니다.

7.1.2 항공기 조우 준비

TF를 공격하는 항공기(또는 항공모함에서 발진한 항공기)에 맞는 항공기 카운터를 찾아 전술 상황판의 거리 6 또는 항공모함 위치에 놓습니다.

7.2 조우 스텝

조우를 준비하려면 다음 스텝을 수행합니다.

항공기 이동

선행 기동부대 행동

각 적 항공기마다 다음을 수행합니다:

- 사거리 안이면 항공기 공격 판정 수행
- 공격한다면 TF Ship 카운터 뽑기
- 함선(들) 공격
- 공격 해결
- 공격 피해 해결

후행 기동부대 행동

적 항공기 기지 복귀 확인

전투 턴 카운터 감소

조우 종료 결정

7.2.1 항공기 이동

각 적 항공기 편대를 기동부대 쪽으로 한 칸 이동합니다.

7.2.2 선행 기동부대 행동

선행 함선과 선행 지휘관 행동을 수행할 수 있습니다. 선행 행동은 원하는 순서로 수행할 수 있습니다.

함선 행동으로 지정 표적 무기 공격, 승무원 구조, 수리 시도를 수행할 수 있습니다. 1.4절을 참조합니다.

함선이 항공기 편대를 공격할 때는 미사일을 선택하고 공격 주사위를 굴려 공격 보정치를 적용한 뒤 명중 여부를 결정합니다. 공격 보정치는 다음과 같습니다:

- 스킬 보정치(+/-)
- 거리(+/-)
- 항공기 MD(-)
- 미사일 일제사격(+)

7 적 공중 교전

설명

개요

항공기 조우에서는 전술 상황판의 적 항공기 편대가 미사일로 TF 함선을 공격하기 위해 기동부대에 접근합니다.

매 턴 항공기가 사거리 안에 있을 때마다 공격 여부를 판정합니다. 공격한다면 카운터를 뽑아 공격받는 함선을 정하고 각을 해결합니다.

공격한 뒤 매 턴 항공기가 기지로 복귀(RTB)하는지 확인하며, 해당 항공기의 조우는 복귀하면 끝납니다.

모든 적 항공기가 파괴되어도 조우가 끝납니다.

항공기가 거리 1에서 턴을 생존하면 항공기 카운터를 제거합니다.

참고: TF 함선은 모든 항공기를 자동으로 탐지합니다.



유형: 항공기의 이름과 유형을 나타냅니다.

미사일 방어: 항공기의 미사일 방어를 나타냅니다. TF 함선의 미사일 공격에서 MD 수치를 뺍니다.

지상 공격 감소 수치: 지상 공격 판정에서 지상 공격 결과가 지상 공격 감소 수치 이하라면 편대 전투력을 한 단계 낮춥니다. 이는 함선을 상대로 한 항공 공격의 위험을 나타냅니다.

전술 상황판 공격 사거리/공격 개시: 항공기 공격 사거리와 항공기 공격 여부를 나타냅니다. 사거리 안이면(예시: R3은 거리 3 이하만 가능) 주사위를 굴려 공격 여부를 판정합니다(예시: 6+는 주사위 결과 6 이상이면 공격).

기지 복귀(RTB): 항공기가 공격한 뒤 항공기 기지 복귀 여부를 판정합니다(교전 종료).

지상 공격 수치 및 주사위 수: TF 함선을 포함한 지상 표적을 공격할 때 표시된 수의 주사위를 굴립니다(예시: x2는 주사위 2개). 각 주사위에 보정치를 적용해 공격 결과를 정합니다.

항공 공격 수치 및 주사위 수: 다른 항공기를 공격할 때 표시된 수의 주사위를 굴립니다(예시: x2=주사위 2개). 보정치를 적용해 공격 결과를 정합니다.

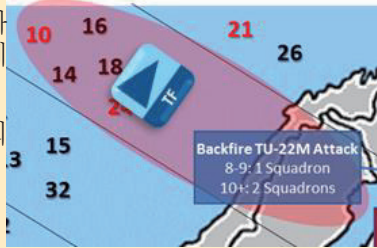
편대 전투력: 편대의 전투력을 나타냅니다(점 2개는 완전 전력, 점 1개는 절반 전력). 완전 전력 면에서 명중 1회면 절반 전력 면으로 뒤집고, 다시 명중하면 편대가 파괴됩니다.

7.2 적 항공 조우 스텝

예시

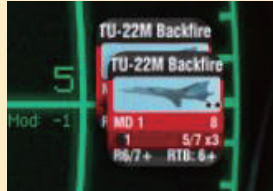
아군 기동부대가 항공 공격 가능 구역이 있는 캠페인 구역에 막 진입했습니다.

10을 굴려 Backfire 편대 2개의 공격을 받게됩니다.



전술 상황판 거리 6에 Backfire 편대 카운터 2개를 놓습니다.

이제 조우를 시작합니다. 전투 턴 카운터를 5에 놓습니다.



Backfire 편대를 거리 5로 이동합니다.

Leyte Gulf에 SM-2 미사일 2발이 있지만 최대 사거리가 4이므로 발사할 수 없습니다. 선행 행동이 없습니다.

Backfire 공격 수치는 R6/7+입니다. Backfire는 공격 사거리 안에 있습니다(거리 5). 첫 번째 Backfire는 6, 두 번째는 3을 굴려 폭격기는 공격하지 못합니다.

후행 TF 행동은 없습니다. 폭격기 어느 쪽도 공격하지 않았으므로 RTB를 확인하지 않습니다. 전투 턴을 4로 낮춥니다.

Backfire 편대를 거리 4로 이동합니다.

이제 SM-2 미사일 사거리 안입니다. 편대 1에 두 미사일을 모두 발사합니다. 대공 보정 +1이 있지만 Backfire의 MD=1이 있어 -1 보정도 함께 적용합니다. 4와 9를 굴려 2 명중으로 첫번째 편대가 파괴됩니다.

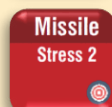
두 번째 편대는 공격 개시 수치 8을 굴려 공격합니다. Backfire는 공격 3회(5/7 x3)를 수행하므로 컵에서 카운터 3개를 뽑습니다. TF Ship 2(USS Spruance) 1개와 TF Ship 3(USS John Rodgers) 2개를 뽑습니다.

Leyte Gulf의 미사일 방어막으로 세 공격 모두에 미사일 방어 2를 적용합니다.

Spruance에는 4를 굴렸고, 2로 보정되어 빗나갑니다. John Rodgers에는 8을 굴렸고, 6으로 보정되어 1명중, 6을 굴려 4로 보정되어 빗나갑니다.

미사일 피해 카운터 1개(스트레스 2, 선체 피격)를 뽑아 John Rodgers에 스트레스와 선체 피해 카운터를 적용합니다. 후행 행동은 없습니다.

편대가 공격했으므로 RTB를 판정합니다. 8을 굴려 폭격기가 기지로 복귀하고 조우가 끝납니다.



항공기 편대가 피격되면, 편대 전력을 완전 전력에서 절반 전력으로, 또는 절반 전력에서 제거로 낮춥니다.

지휘관 행동은 함선 행동이 될 수 있습니다. 지휘관은 항공기 공격 중 기동부대를 이동하거나 재배치할 수 없습니다. 각 지휘관에게는 추가 특수 행동이 있을 수 있습니다.

7.2.3 항공기 행동

각 적 항공기는 다음 행동을 수행합니다:

7.2.3.1 항공기 공격 여부 확인

각 항공기 편대마다 공격 사거리 안에 있는지 여부를 확인합니다. 사거리 안이면 주사위를 굴리고, 필요하다면 거리 보정치를 적용해 공격 여부를 확인합니다.

7.2.3.2 공격 수행

공격한다면, 수행할 공격 횟수에 따라 카운터를 뽑습니다. 같은 함선 카운터가 뽑히면 카운터마다 해당 함선을 공격합니다. 편대는 뽑은 각 TF 함선에 미사일 공격을 수행합니다.

주사위를 굴려 거리 보정치가 있다면 더하고 TF 함선 MD를 뺀 뒤 결과를 정합니다. TF 함선이 명중하면 명중 수에 맞는 피해 카운터를 뽑습니다.

7.2.4 후행 기동부대 행동

후행 함선과 후행 지휘관 행동을 수행할 수 있습니다. 후행 행동은 원하는 순서로 수행할 수 있습니다.

7.2.5 적 항공기 기지 복귀 확인

적 항공기가 어떤 턴에든 TF 함선을 공격했다면 항공기가 기지로 복귀하는지 확인합니다.

주사위를 굴려 항공기 기지 복귀(RTB)를 결정합니다. 주사위 결과가 RTB 수치 이상이면 항공기를 전술 상황판에서 제거합니다. 항공기가 거리 1에 있고 전진하면 자동으로 기지로 복귀합니다.

7.3 조우 종료

전술 상황판에 항공기가 더 없으면 전술 조우가 끝납니다.

전술 상황판에 적 함선과 잠수함 유닛이 남아 있다면 전술 조우를 해결합니다.

항공기 조우 뒤에는 TF 함선이 스트레스를 받거나 XP를 얻지 않습니다.

TF 함선이 수리 가능한 피해를 입었다면 피해 카운터를 제거합니다.

8. 임무 사후 정리

임무가 끝난 뒤 다음 스텝을 수행합니다.

8.1 표적 평가

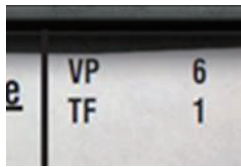
표적이 전력 증강 **Improvement** 키워드가 없는 해상 표적(함선/잠수함)이고, 파괴하지 못했다면 표적을 버립니다. 이 표적은 다시 공격할 수 없습니다.

표적이 전력 증강 키워드가 있으면, 표적 카드를 보관하고 파괴할 때까지 전력 증강 패널티를 계속 적용합니다. 다시 공격할 때 표적 피해는 초기화합니다.

표적이 지상 표적이고 파괴하지 못했다면, 이후 임무에서 다시 공격할 수 있습니다. 표적에 적용한 명중 수를 기록하며, 다시 공격할 때에도 그 명중은 적용된 상태입니다.

표적을 파괴했거나 목표를 달성했다면 표적 카드에 표시된 승점(VP)을 얻습니다.

획득한 VP를 플레이어 기록지에 적습니다.



Starting SO Points	24
SO Points Used	19
SO Points Remaining	5
Target Status (X = Destroyed)	X
Victory Points Earned	6

8.2 캠페인 트랙 조정

표적을 파괴했거나 목표를 달성했고, 표적 카드에 숫자와 함께 기동부대 트랙(TF, ACT, WAR)이 참조되어 있다면, 표시된 트랙을 그 숫자만큼 오른쪽으로 이동합니다.

8.3 휴식한 함선, 지휘관

휴식을 취한 함선, 지휘관, 헬리콥터는 임무 동안 기지에 머무릅니다.

휴식한 함선은 선체 피해를 제외한 모든 피해를 제거합니다. 휴식한 함선에 선체 피해가 있으면 선체 피해를 1 낮춥니다.

휴식한 함선, 지휘관, 헬리콥터는 스트레스를 침착함 수치 + 2만큼 낮춥니다.

8.4 미사용 무장

임무 중 사용하지 않은 무장은 무장고로 돌려보내며 이후 임무에는 사용할 수 없습니다.

8.5 미사용 SO 포인트

사용하지 않은 SO 포인트는 다음 임무로 이월합니다.

8.1 표적 평가

설명

표적이 전력 증강 키워드가 없는 해상 표적(함선/잠수함)이고 파괴하지 못했다면 표적을 버립니다. 해당 표적을 다시 공격할 수 없습니다.

표적이 전력 증강 키워드가 있고 파괴하지 못했다면 표적 카드를 보관하고 파괴할 때까지 전력 증강 패널티를 계속 적용합니다. 다시 공격할 때 표적 피해는 초기화합니다.

표적이 지상 표적이고 파괴하지 못했다면 이후 임무에서 다시 공격할 수 있습니다. 표적에 적용한 명중 수를 기록하며, 다시 공격할 때에도 그 명중은 적용된 상태입니다.

예시: 표적 13번(적 ASW 부대)의 함선을 모두 공격해 파괴했습니다. VP 6점을 얻고 TF 트랙(TF 1)과 활동 트랙(ACT 1)을 각각 오른쪽으로 한 칸 이동합니다.



8.2 캠페인 트랙 조정

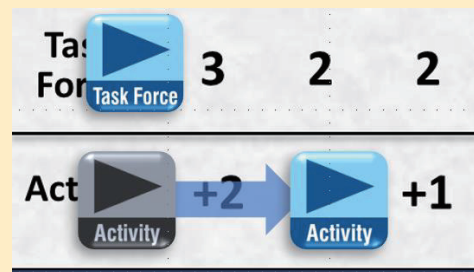
예시

해역 초계 표적(9번)을 성공적으로 완료합니다.

활동 트랙을 오른쪽으로 두 칸 이동합니다.

활동 보정치는 +2에서 +1이 됩니다.

VP	-
ACT	2



캠페인이 끝나면 다음 스텝을 수행합니다.

9.1 승점 합계

캠페인이 끝나면 획득한 승점의 총합을 계산합니다.

9.2 캠페인 평가

예시

네 번째 표적 공격을 막 마쳐 캠페인이 끝났습니다.

- 표적 13 - 적 ASW 부대: 파괴: VP 6점
- 표적 15 - 적 울프팩: 파괴: VP 6점
- 표적 12 - 적 ASW 부대: 미파괴: VP 0점
- 표적 29 - 무장 상선: 파괴: VP 4점

승점은 총 16점이며, 평가는 **적절**Adequate입니다.

Short Campaign	
4 Targets, 80 SO	
VP	Evaluation
24+	Great
18-23	Good
12-17	Adequate
8-11	Poor
7-	Dismal
Mission SO Points: 22	

9.2 캠페인 평가

선택한 캠페인 길이에 따라 획득한 승점을 캠페인 평가 기준과 비교해 캠페인 결과를 평가합니다.

10. 선택 규칙

임무가 끝난 뒤 다음 스텝을 수행합니다.

10.1 무작위 그룹 선택

게임 시작 시와 추가 함선 구매 시 함선을 무작위로 선택합니다. 캠페인 연도와 같거나 그 이전에 취역한 함선만 선택할 수 있습니다. 원하는 함종 안에서 함선을 무작위로 선택할 수 있습니다:

- 순양함 *Cruiser*
- 구축함 *Destroyer*
- 호위함 *Frigate*
- 전함 *Battleship*

이 선택 규칙을 사용하는 경우, 캠페인 시작 시 SO 8점 보너스를 받습니다.

10.2 센서 성능 카드

10.2.1 개요

센서 성능 카드는 TF 함선과 적 함선/잠수함의 탐지에 영향을 주는 환경 조건을 반영합니다.

또한 적 잠수함의 일반 심도(수온약층 *Thermal Layer* 위)와 심해(*Deep*, 수온약층 아래)를 추가합니다.

10.2.2 센서 성능 카드 절차

다음은 센서 성능 카드를 사용할 때 달라지는 규칙 절차입니다.

센서 성능 카드 뽑기(6.1.4 시작)

적 함선과 잠수함을 배치하기 전에 센서 성능 카드를 뽑습니다. 카드로 적 잠수함 심도를 정합니다.

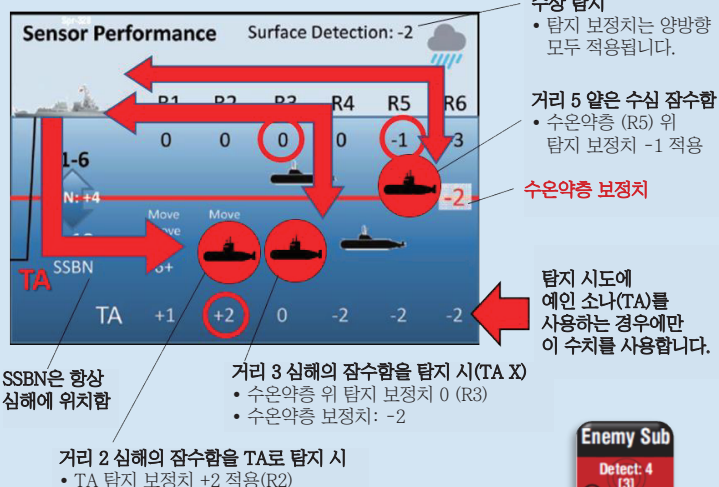
기동부대 함선 탐지 시도(1.4.1)

TF 함선 탐지는 다음과 같이 수행합니다:

- 적 함선을 대상으로 탐지 시도를 하는 경우, 함선 탐지 보정치를 적용합니다.
- 수온약층 위에 있는 잠수함을 탐지 시도하는 경우, 현재 잠수함 거리에 따른 수온약층 위 잠수함 탐지 보정치를 적용하고 최대 탐지 사거리는 무시합니다.
- 예인 소나로 수온약층 아래 잠수함을 탐지 시도하는 경우, 예인 소나 잠수함 탐지 보정치를 적용하고 최대 탐지 사거리는 무시합니다.
- 예인 소나 없이 수온약층 아래 잠수함을 탐지하는 경우, 수온약층 위 잠수함 탐지 보정치와 수온약층 보정치를 더해 적용합니다(최대 탐지 사거리 무시).
- 능동 소나를 사용하면 능동 소나 최대 사거리까지만 탐지를 시도합니다. 수온약층을 가로지르면 수온약층 보정치를 적용합니다. 예인 소나는 능동 소나를 사용할 수 없습니다.

10.2 센서 성능 카드

설명



수상함 탐지

- 항공기 불가(No Aircraft) 조건에는 헬리콥터도 포함됩니다.

잠수함 탐지 참고 사항

- 탐지 보정치는 양방향으로 적용합니다(함선→잠수함, 잠수함→함선), TA는 예외(함선→잠수함만 가능)
- 함선과 적 잠수함(미확인 잠수함 포함)의 최대 탐지 거리를 무시합니다. 거리 6까지 탐지를 시도할 수 있습니다.
- 전술 상황판의 거리 보정치를 무시합니다.
- TA를 사용해서 탐지할 경우, 수온약층 보정치를 무시합니다.
- 능동 소나를 사용할 경우, 일반 소나 절차를 따르며, 심해 잠수함에만 수온약층 보정치를 적용합니다.
 - » 전술 상황판 거리 보정치를 적용합니다.
 - » 능동 소나의 최대 사거리를 적용합니다.

함선 탐지 참고 사항

- 적 함선 탐지는 일반 절차대로 수행하되, 수상함 탐지 보정치를 모두 적용합니다.

헬리콥터 탐지 참고 사항

- 심해 잠수함에는 MAD 탐지를 수행할 수 없습니다.
- 소노부이를 심해로 설정하여 수온약층 아래에 배치할 수 있습니다.
- 소나를 수온약층 아래로 내리려면 헬리콥터 행동 2회가 필요합니다.

무기 공격에는 센서 성능 카드의 보정치를 적용하지 않습니다.

10.2 센서 성능 카드

예시

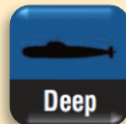
전술 상황판에 미확인 적 잠수함을 배치합니다.
 센서 성능 카드를 사용하며
 다음 카드를 뽑습니다:

Sensor Performance		Surface Detection: -1					
		R1	R2	R3	R4	R5	R6
1-6		+1	+1	+1	0	-2	-4
SSN: +3							-3
7-10		Move above Layer 3+	Move above Layer 5+				
SSBN							
TA		+1	+1	+1	-3	-3	-4

미확인 적 잠수함은 SSN으로 간주하므로 적 잠수함 심도 판정에 +3 보정치를 적용합니다.

5를 굴려 8로 보정됩니다.

적 잠수함은 심해에 있으며 *Enemy Sub* 카운터 옆에 *Deep* 카운터를 놓습니다.



헬리콥터 탐지 시도 - MAD(1.6.4)

심해 잠수함에는 MAD 탐지를 수행할 수 없습니다.

헬리콥터 탐지 시도 - 소나 전개(1.6.4)

헬리콥터는 행동 2회를 써서 소나를 수온약층 아래로 내리고 탐지를 시도할 수 있습니다. 심해 잠수함 *Deep Sub*에는 수온약층 보정치를 적용하지 않습니다.

헬리콥터 탐지 시도 - 소노부이(1.6.4)

소노부이를 심해로 설정해 수온약층 아래에 놓을 수 있습니다. 심해 잠수함에는 수온약층 보정치를 적용하지 않습니다.

잠수함/함선 카운터 배치(6.1.4.3)

적 잠수함 카운터를 배치할 때 주사위를 굴려 센서 성능 카드의 적 잠수함 심도를 확인합니다. 수온약층 아래라면 잠수함 옆에 심해 카운터를 놓습니다.

잠수함 이동(6.2.3.2)

심해 잠수함이 근거리에서 수온약층 위 이동 *Move above Layer* 항목이 있는 거리에 있다면, 잠수함이 수온약층 위로 이동하는지 판정합니다. 이동한다면 심해 카운터를 제거하고 잠수함을 이동하거나 잠수함 이동 판정을 하지는 않습니다.

적 함선 탐지 시도(6.2.4.3)

적 함선이 TF 함선을 탐지하려 할 때 함선 탐지 보정치를 적용합니다.

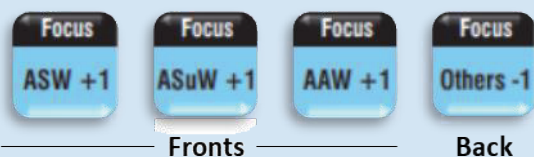
적 공중 교전(7)

적 공중 교전이 시작됐고 항공기 영향이 '항공기 없음 *No Aircraft*'이면 교전을 수행하지 않습니다.

10.3 훈련 특화 카운터

10.3 훈련 특화 카운터

설명



각 함선에 특화 카운터를 배정합니다.

훈련 특화 *Training Focus* 카운터를 선택하여 기동부대의 각 함선에 놓을 수 있습니다. 이 선택 규칙을 사용하면 모든 기동부대 함선마다 카운터가 하나씩 있어야 합니다. 이 선택지는 SO 비용이 없습니다.

각 함선마다 원하는 특화 분야를 선택합니다:

- ASW: 잠수함 탐지 및 공격 +1
- ASuW: 함선 탐지 및 공격 +1
- AAW: 항공기 공격 +1

함선에 선택하지 않은 다른 특화 분야에서 탐지나 공격을 수행할 때는 탐지와 공격에 -1 보정치를 적용합니다.

선택한 특화 분야는 캠페인 전체 동안 기동부대 함선에 유지됩니다.

10.4 미확인 잠수함이 TF 함선 탐지

미확인 잠수함이 TF 함선(또는 잠수함 확장의 잠수함)을 탐지하는 경우, 카운터를 뒤집고 주사위를 굴리는 대신 덱에서 잠수함 카드를 자동으로 뽑습니다.

TF가 미확인 잠수함을 먼저 탐지했다면 일반 절차를 따릅니다.

11. 미 기동부대 함선

버지니아급 순양함



버지니아급 유도미사일 순양함은 장거리 대함미사일(TASM)과 토마호크 지상공격미사일(TLAM)을 발사할 수 있는 원자력 추진 함선입니다.

근거리 방어용으로 5인치 속사포 2문을 갖추고 있습니다.

대수상전(ASuW) 능력은 우수하며, 대잠전(ASW)과 대공전(AAW) 능력은 보통입니다.

타이콘데로가급 순양함



타이콘데로가급 유도미사일 순양함은 이지스 전투체계와 AN/SPY-1 레이더를 갖추고 있어, 항공기와 함정의 공격으로부터 기동부대 전체를 보호하는 미사일 방어 능력을 제공합니다.

대부분의 함정은 신속한 미사일 발사를 위한 수직발사체계(VLS)와 잠수함 탐지를 위한 예인 소나(TA)를 갖추고 있습니다.

대수상전, 대잠전, 대공전 능력이 모두 우수합니다.

벨크넵급 순양함



벨크넵급 순양함은 대수상전, 대잠전, 대공전 능력이 보통인 지휘함입니다.

이 함선은 대잠 작전용 헬리콥터를 운용합니다.

지휘함은 지휘관에게 후행 Slow 행동 1회를 추가로 제공합니다.

리히급 순양함



리히급 유도미사일 순양함은 표준적인 대함무장인 하푼과 대잠무장인 ASROC 및 어뢰를 운용합니다.

이 함선은 장거리 SM-2 대공미사일로 방공 능력을 제공할 수 있습니다.

스프루언스급 순양함



스프루언스급 유도미사일 구축함은 대잠 작전용 SH-3 헬리콥터를 운용하는 최상급 대잠 호위함입니다.

TASM 수직발사체계(VLS)를 갖추어 대함 공격 능력도 매우 뛰어납니다.

이 함선의 대공미사일은 단거리 RIM-7만 운용합니다.

키드급 순양함



키드급 유도미사일 구축함은 대함 공격과 대잠전 능력은 보통이며, 대잠 작전용 SH-2F 헬리콥터를 운용합니다.

중거리 SM-1 대공미사일로 방공을 제공할 수 있다.

패러릿급 구축함



패러릿급 유도미사일 구축함은 대함 공격과 대잠전 능력이 보통인 소형 유도미사일 구축함입니다.

장거리 SM-2 대공미사일로 방공능력을 제공할 수 있습니다.

찰스 F. 애덤스급 구축함



찰스 F. 애덤스급 유도미사일 구축함은 대함 공격, 대잠전, 대공전 능력이 모두 보통인 소형 유도미사일 구축함입니다.

올리버 해저드 페리급 호위함



올리버 해저드 페리급 유도미사일 호위함은 헬리콥터와 예인 소나를 갖춘 대잠전 중심의 함정이지만, ASROC 발사기는 없습니다.

중거리 SM-1 대공미사일로 방공능력을 제공할 수 있습니다.

녹스급 호위함



녹스급 유도미사일 호위함은 헬리콥터, 예인 소나, ASROC 발사기를 갖춘 대잠전 중심의 함정입니다.

방공용 대공미사일은 단거리 RIM-7만 운용합니다.

가르시아급 호위함



가르시아급 호위함은 헬리콥터와 ASROC 발사기를 갖춘 대잠 함정입니다.

대함 공격 능력은 단거리 함포로 제한되며, 대공미사일은 없습니다.

아이오와급 전함



아이오와급 전함은 제2차 세계대전 중 건조되었으며, 1980년대 초 레이더, TLAM, 하푼(RGM-84) 미사일을 추가하는 현대화 개장을 거쳤습니다.

함포 사격 탄착 관측에 사용할 수 있는 무인기도 탑재합니다.

지휘함으로도 사용할 수 있으며, 이 경우 지휘관에게 후행 행동 1회를 추가로 제공합니다.

12. 미 무장

수상 → 수상



RGM-84 하푼

하푼은 해수면 가까이 비행하며 레이더로 표적을 추적하는 주력 대함 미사일입니다.

탐지된 함선을 향해 발사하거나, 탐지되지 않은 적 함선을 대상으로 탐색 모드로 발사할 수 있습니다.



RGM-109 TASM

TASM은 하푼보다 무거운 탄두를 탑재한 장거리 대함 미사일입니다.

탐지된 함선을 향해 발사하거나, 탐지되지 않은 적 함선을 대상으로 탐색 모드로 발사할 수 있습니다.

수상 → 수중



Mark 46 ASROC

대잠 로켓인 ASROC은 탐지된 적 잠수함을 향해 Mark 46 어뢰를 발사하는 원거리 대잠 무기입니다.

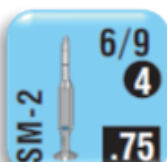


Mark 46 어뢰

Mark 46 대잠 어뢰는 가까운 거리에서 탐지된 잠수함을 공격하기 위해 어뢰 발사관에서 발사됩니다.

수동 및 능동 음향 유도 모드를 모두 사용할 수 있습니다.

수상 → 공중



SM-2 미사일

SM-2는 기동부대를 공격하는 적 항공기를 요격하기 위한 장거리 함대공 미사일입니다. 반능동 유도를 위해 발사 시 몇 초 동안 표적에 레이더파를 비추는 표적 조사가 필요합니다.



SM-1 미사일

SM-1은 베트남 전쟁 당시 사용된 중거리 함대공 미사일입니다.



RIM-7 시스패로 미사일

RIM-7은 원래 공대공 미사일로 설계된 단거리 함대공 미사일입니다.

지상 공격



TLAM

토마호크 지상 공격 미사일 *Tomahawk Land Attack Missile*은 지상 표적을 공격하는 데 사용됩니다.

TLAM을 운용할 수 있는 기동부대 소속 함선에서 발사됩니다.

캠페인 시트

캠페인 시트는 캠페인 준비, 수행, 평가에 필요한 정보를 제공합니다.

캠페인 제목: North Atlantic Skirmishes • Cold War - 1988

확장 정보: Spruance Leader (Use Atlantic Ships)

스킬 레벨: Overview - Easy

배경설명: During a Norwegian exercise at Narvik, a Soviet sub was detected. When it retreated, it surfaced with damage from a collision with a rock. The sub carried Tactical Nuclear weapons. The Soviets are demanding the return of their sub, but the Norwegians are not releasing it. The Soviets began flooding the North Atlantic with Naval Task Forces to increase pressure on the Norwegians to release the sub.

함선/지휘관 시작 스킬 레벨: Skirmishes have broken out in the North Atlantic, and you have been ordered to assemble a Naval Task Force to deter enemy forces from further aggression against Norway.

시대/연도: 1988

위치: North Atlantic

최우선 표적: Red Targets must be immediately attacked if drawn.

표적 번호: 1-22

적 기동부대 칸: Enemy TFs 8+, 5-7, 3-4, 1-2

적 기동부대 배치 굴림: Campaign Rules: No Allied Centers. No Enemy Air Attacks. One Target requires TLAMs.

참고: Short Campaign (4 Targets, 80 SO) and Medium Campaign (6 Targets, 90 SO)

캠페인 길이: VP Evaluation (24+ Great, 18-23 Good, 12-17 Adequate, 8-11 Poor, 7- Dismal)

공격할 표적 수: 4 Targets, 80 SO

평가 기준: VP Evaluation (36+ Great, 30-35 Good, 24-29 Adequate, 18-23 Poor, 17- Dismal)

임무 SO 포인트: Mission SO Points: 20

전략 트랙: Task Force (3, 3, 3, 3, 2, 2, 2, 1) and Activity (+2, +2, +1, +1, 0, 0, -1, -2)

캠페인 제목: 캠페인의 이름입니다.

확장 정보: 캠페인이 지원하는 확장을 나타냅니다.

스킬 레벨: 캠페인 난이도를 나타냅니다.

배경설명: 캠페인 배경을 설명하는 짧은 요약입니다.

함선/지휘관 시작 스킬 레벨: 함선과 지휘관의 시작 스킬 레벨을 나타냅니다. 별표 스킬 레벨은 표시된 수를 초과하는 추가 함선이나 지휘관에 사용합니다.

시대/연도: 시대와 캠페인 연도를 나타냅니다.

모든 아군·적 함선/잠수함/항공기는 캠페인 연도 또는 그 이전에 취역했어야 합니다.

위치: 캠페인의 주요 해양을 나타냅니다. 캠페인에서 사용할 수 있는 아군 함선을 제한합니다.

최우선 표적: 뽑으면 반드시 공격해야 하는 표적을 나타냅니다. 표적 번호는 빨간색입니다.

표적 번호: 캠페인에 포함된 표적 카드를 열거합니다.

적 기동부대 칸: 기동부대가 해당 구역에 들어갈 때 기동부대를 공격할 수 있는 적 기동부대를 나타냅니다.

적 기동부대 배치 굴림: 임무 시작 전에 적 기동부대 카운터를 배치하는 데 사용합니다.

참고: 캠페인 참고 사항과 규칙서가 충돌하면 캠페인의 참고가 규칙서보다 우선합니다.

캠페인 길이: 캠페인마다 선택할 수 있는 여러 길이와 평가 기준이 있습니다.

공격할 표적 수: 캠페인에서 공격할 표적 수를 나타냅니다 (표적 공격이 완료되면 종료).

기동부대 임무는 각 표적을 대상으로 수행합니다.

평가 기준: 획득한 승점(VP) 수에 따른 캠페인 평가를 나타냅니다.

임무 SO 포인트: 각 임무/표적에 배정된 SO 포인트를 나타냅니다.

전략 트랙: 기동부대 Task Force 트랙은 임무 시작 시 배치할 적 기동부대 카운터 수를 나타냅니다.

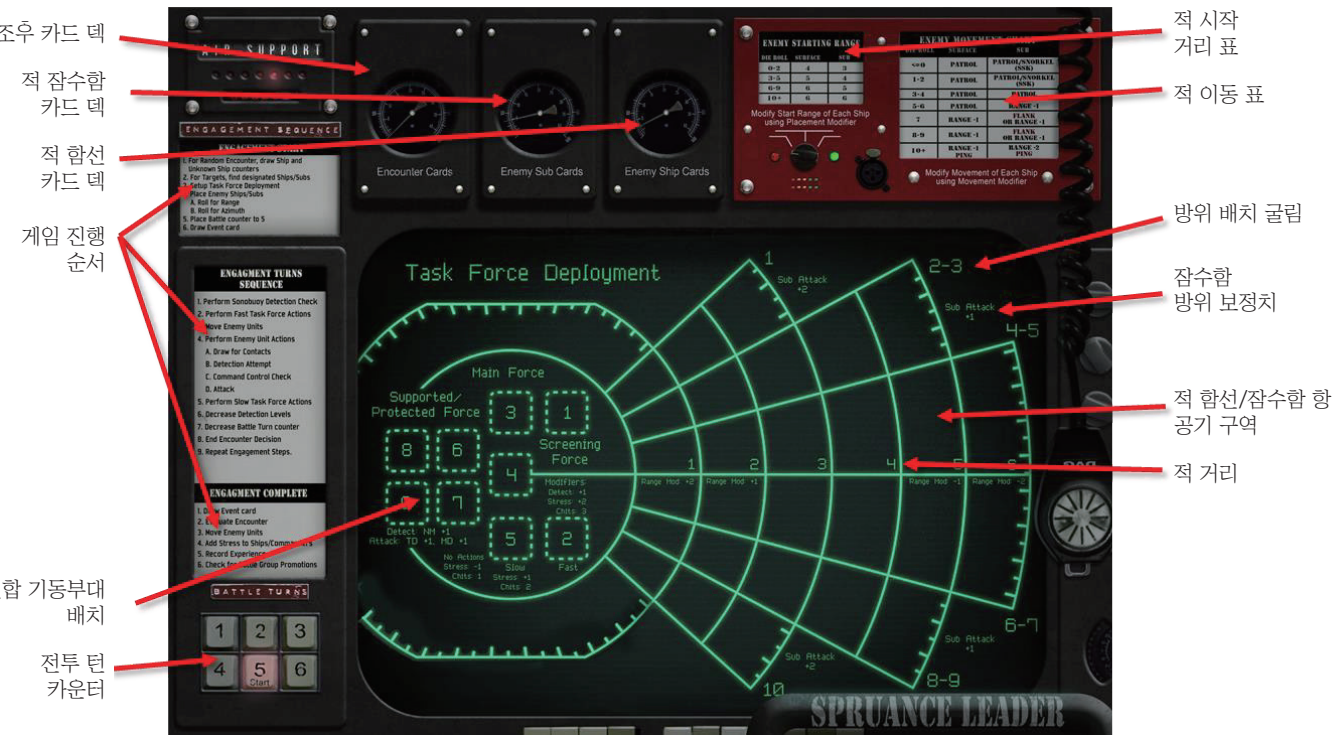
활동 트랙 Activity Track은 적 기동부대 활동 레벨을 정하는 활동 주사위 결과에 보정치를 적용합니다.

전쟁 트랙 War Track은 캠페인 종료 시 얻는 VP를 보정합니다. 트랙 수치가 있는 표적을 파괴하면 전략 트랙을 조정합니다.

13. 구성물 설명

전술 상황판

전술 상황판을 사용하여 조우 텍 또는 표적 카드에 따라 전술 조우를 준비하고 수행합니다.



조우 카드 텍: 무작위 적 기동부대 조우마다 활동 레벨(높음^{High}, 낮음^{Low}, 없음^{None})이 있습니다. 활동 레벨이 높음 또는 낮음이면 무작위로 뽑은 적 함선이나 잠수함 또는 특정 함선/잠수함 유형이 하나 이상 있을 수 있습니다. 텍을 섞어 뒷면으로 놓습니다(활동 레벨 표는 앞면).

적 잠수함 카드 텍: 무작위 조우 또는 표적 카드에는 적 잠수함 캠페인(소련 또는 아르헨티나)이 포함될 수 있습니다. 텍을 섞어 뒷면으로 놓습니다.

적 함선 카드 텍: 무작위 조우 또는 표적 카드에는 적 함선이 포함될 수 있습니다. 텍을 섞어 뒷면으로 놓습니다. 캠페인에 해당하는 함선(소련 또는 아르헨티나)을 사용합니다.

게임 진행 순서: 무작위 조우 또는 표적 조우의 게임 진행 순서를 강조 표시합니다.

아군 기동부대 배치: 아군 기동부대 함선은 전위부대, 주력부대 또는 지원/보호부대 구역에 배치할 수 있습니다.

» 전위부대 함선은 항상 선행^{Fast}이며 적 함선/잠수함/항공기보다 먼저 행동하고 탐지 보정치를 받습니다.

조우마다 스트레스를 2씩 받으며 적 탐지와 공격의 표적이 되기 쉽습니다.

» 주력부대 함선은 항상 후행이며 적 함선/잠수함/항공기 다음에 행동합니다. 조우마다 스트레스를 1만 받습니다.

» 지원/보호부대 함선은 조우 중 행동을 하지 않고 적 함선/잠수함/항공기의 표적이 되기 어렵습니다. 동요 또는 부적합 상태라면 조우마다 스트레스를 1씩 낮춥니다.

전투 턴 카운터: 적 조우는 5턴 동안 지속됩니다.

적 시작 거리 표: 전술 상황판에 배치한 각 적 함선과 잠수함의 시작 거리를 정하는 데 사용합니다.

적 이동 표: 매 턴마다 적 함선 및 잠수함의 이동을 정하는 데 사용합니다.

방위 배치 굴림: 적 함선과 잠수함의 시작 방위를 정하는 데 사용합니다.

적 함선/잠수함/항공기 구역: 적은 거리/방위 칸 안에 위치합니다.

적 거리: 적은 거리 1~6에 있을 수 있습니다. 탐지와 공격에는 거리 보정치가 있습니다.

함선 카드

함선 카드는 기동부대 함선의 특성과 스킬 레벨을 나타냅니다.



이름과 분류: 함선 이름과 분류입니다. 분류는 함선을 나타냅니다(예시: CG = 순양함).

함급Class: 함선의 함급입니다.

국적기: 함선을 운용하는 국가를 나타냅니다.

적 탐지 수치 및 사거리: 함선, 잠수함, 항공기에 대한 탐지 수치를 나타냅니다. 탐지 사거리는 대괄호 [] 안에 표시됩니다. Auto는 적 항공기를 자동으로 탐지한다는 뜻입니다.

적 공격 무장 및 함포 수치: 적 함선, 잠수함, 항공기에 사용할 수 있는 함선 무장을 나타냅니다. 함포 사거리는 대괄호 [] 안에 표시됩니다. VLS를 사용하면 통상 2발 대신 미사일 또는 어뢰를 최대 4발까지 발사할 수 있습니다.

특수 특성: 추가 장비, 특수 무장 또는 특성을 나타냅니다. TA=예인 소나 Towed Array입니다. 미사일 방어막이 있는 전위부대 함선은 모든 기동부대 함선에 자신의 미사일 방어 수치를 적용할 수 있습니다.

스트레스 범위: 현재 스트레스 수치에 따른 현재 함선 상태를 나타냅니다.

함선 상태: 함선 상태는 현재 스트레스 레벨에 따라 정상 Okay, 동요 Shaken, 부적합 Unfit입니다.

» **정상Okay:** 정상 행의 능력치를 사용합니다.

» **동요Shaken:** 함선의 현재 스트레스 수치가 동요 범위에 있으면 동요 행의 능력치를 사용합니다.

» **부적합Unfit:** 함선의 현재 스트레스 수치가 동요 스트레스 범위보다 높으면 부적합입니다. 탐지, 공격 등의 행동을 수행할 수 없습니다. 부적합이면 보호 구역으로 이동할 수 있습니다.

미사일 방어(MD): 함선을 대상으로 한 모든 적 미사일 공격 판정에서 MD 수치를 뺍니다.

어뢰 방어(TD): 함선을 대상으로 한 모든 적 어뢰 공격 판정에서 TD 수치를 뺍니다.

소음 관리(NM): 함선을 대상으로 한 모든 적 탐지 판정에서 NM 수치를 뺍니다.

스킬 레벨 및 승급 수치: 낮은 순서부터 신참 Newbie, 초급 Green, 보통 Average, 숙련 Skilled, 베테랑 Veteran, 정예 Warrior입니다. 수치는 다음 스킬 레벨로 승급하는 데 필요한 경험치 (XP) 수를 나타냅니다.

취역 연도: 함선은 자신의 취역 연도보다 이른 캠페인에는 참가할 수 없습니다.

작전 전구: 함선의 작전 전구 Theater of Operation 입니다.

SO 비용: 캠페인에서 사용할 함선을 구매하는 특별 옵션 (SO) 비용입니다.

함선 사진: 함선의 사진입니다.

능동 소나: 능동 소나(빨간 탐지 수치)는 전파를 송신해 적 함선/잠수함을 탐지하지만, 자신도 탐지될 수 있습니다.

침착함Cool 수치: 조우 뒤 함선 스트레스를 침착함 수치만큼 낮춥니다.

탐지 및 공격 보정치: 적 함선, 잠수함, 항공기를 탐지하고 공격할 때 사용하는 보정치입니다.

수리: 함선 피해를 수리하는 데 필요한 판정입니다.

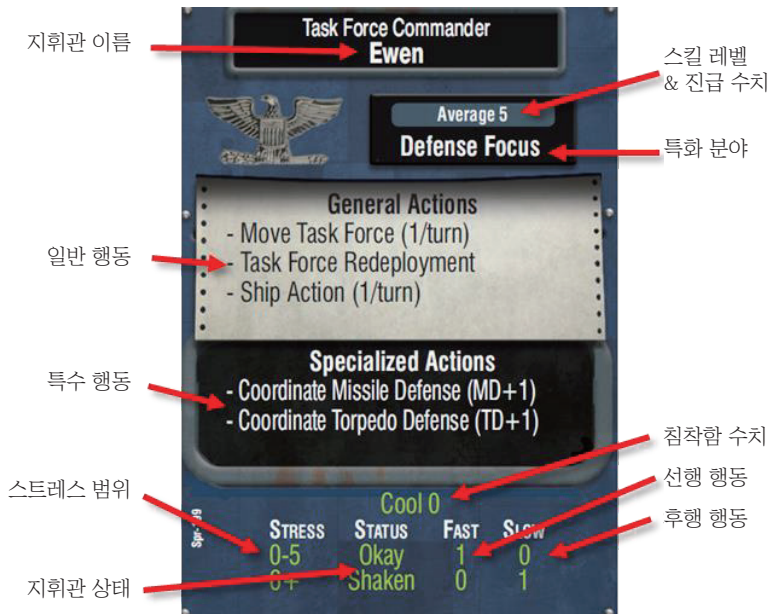
연료: 연료의 종류(석유 또는 원자력)입니다.

선체: 함선을 격침하는 데 필요한 선체 피해를 나타냅니다.

13. 구성물 설명

지휘관 카드

기동부대 지휘관은 임무 수행 중 기동부대 함선을 지휘합니다. 임무마다 지휘관은 한 명만 사용할 수 있습니다. 조우 중 행동을 수행해 기동부대를 도울 수 있습니다. 지휘관에게는 스킬 레벨이 있으며 XP를 얻어 승급할 수 있습니다.



지휘관 이름: 지휘관의 이름입니다.

일반 행동: 모든 지휘관이 수행할 수 있는 행동을 나타냅니다. 행동 가능 여부는 지휘관 스킬 레벨에 따라 다릅니다.

- » **기동부대 이동(턴 1회):** 지휘관은 기동부대를 적 함선/잠수함에 더 가깝게 또는 멀게 이동하거나 좌우로 회전시킬 수 있습니다(가장자리의 적 함선·잠수함은 전술 상황판 밖으로 이동).

무작위 조우에서 별 표시 함선이나 잠수함이 전술 상황판 밖으로 이동하면 조우가 끝난 뒤 임무가 종료됩니다. 이 행동은 전투 턴마다 한 번만 수행합니다.

- » **기동부대 재배치:** 지휘관은 어느 기동부대 함선이 전위부대, 주력부대, 보호 구역에 있는지 조정할 수 있습니다.
- » **함선 행동(턴 1회):** 기동부대 함선은 추가 행동 하나를 수행할 수 있습니다.
이 지휘관 행동은 전투 턴마다 한 번만 허용되며, 기함에는 추가 행동을 한 번 더 줄 수 있습니다.
- » **집중 탐지(함선 2척, 탐지 +3):** 함선 2척이 각각 행동 1회를 사용하고 지휘관 행동 1회까지 사용하여 탐지 보정치가 있는 적을 대상으로 탐지 시도 1회를 수행합니다. 탐지를 수행할 함선을 선택합니다.

특수 행동: 특정 지휘관이 수행할 수 있는 특수 행동을 나타냅니다. 특수 행동의 가능 여부는 지휘관 스킬 레벨에 따라 다릅니다.

스트레스 범위: 현재 지휘관 상태를 나타냅니다.

지휘관 상태: 지휘관 상태는 정상, 동요, 부적합입니다.

동요 지휘관은 행동 수가 적어지거나 선행 행동이 후행 행동으로 바뀔 수 있습니다.

부적합 지휘관은 행동을 수행할 수 없습니다.

스킬 레벨 및 승급 수치: 낮은 순서부터 신참, 초급, 보통, 숙련, 베테랑, 정예입니다. 수치는 다음 스킬 레벨로 승급하는데 필요한 경험치(XP) 수를 나타냅니다.

특화 분야: 지휘관의 특화 분야를 나타냅니다.

침착함 수치: 조우가 끝난 뒤 지휘관 스트레스를 침착함 수치만큼 낮춥니다.

선행Fast 행동: 지휘관이 수행할 수 있는 선행 행동 수를 나타냅니다. 선행 행동은 적 행동 전에 수행합니다.

원하면 선행 행동을 적 턴으로 미루어 방어 행동으로만 사용하거나 후행 행동으로 사용할 수 있습니다.

후행Slow 행동: 지휘관이 수행할 수 있는 후행 행동 수를 나타냅니다. 후행 행동은 적 행동 중에는 방어 행동으로만, 또는 적 행동이 끝난 다음에 수행합니다.

표적 카드

표적은 임무 시작 시 무작위로 뽑습니다. 표적 덱의 표적은 캠페인에 따라 정해집니다. 표적에는 표적 부대를 구성하는 개별 적 함선과 잠수함이 적혀 있습니다.



표적 번호: 고유 표적 번호입니다. 표적 번호는 캠페인 시트를 참조합니다.

표적 유형: 표적 부대의 구성을 나타냅니다.

표적 기동부대 유닛: 표적 기동부대를 구성하는 적 함선과 잠수함을 나타냅니다.

성공 기준: 표적 승점(VP)을 얻기 위해 충족해야 하는 성공 조건을 나타냅니다.

특수 조건: 표적에 적용합니다.

Improvement: SO -4

» **전력 증강Improvement:** 표적을 파괴할 때까지 모든 임무에 전력 증강 문구를 즉시 적용합니다.

전력 증강 표적을 공격하지 않으면 표적 카드를 보관하며 표적 덱에 되돌려 넣지 않습니다. 원한다면 이후 임무에서 표적을 선택할 수 있습니다.

» **적기Bandit:** 기본 게임에서는 교전 시작 시 적기가 TF를 공격합니다. 항공모함에서는 적기가 CAP을 수행합니다. SSN에서는 적기 공격이 없습니다.

» **페널티:** 임무 중 표적을 파괴하지 못하면 페널티를 받습니다.

지휘 및 통제Command and Control(CC): 적 표적 함선이 지휘 통제 상태인지 정하는 데 필요한 판정입니다.

각 함선 행동 전에 적 함선이 지휘통제 상태인지 판정합니다. 지휘통제 상태라면 다른 적 함선이 탐지한 기동부대 함선을 즉시 공격할 수 있습니다.

적 함선이 TF 함선을 여러 척 탐지했다면 기동부대 위치 번호가 가장 높은 탐지된 TF 함선을 공격합니다(보호 함선, 주력부대 함선, 전위부대 함선 순).

국적: 표적의 국적을 나타냅니다.

승점(VP): 표적 성공 조건을 충족하면 얻는 승점 수입입니다.

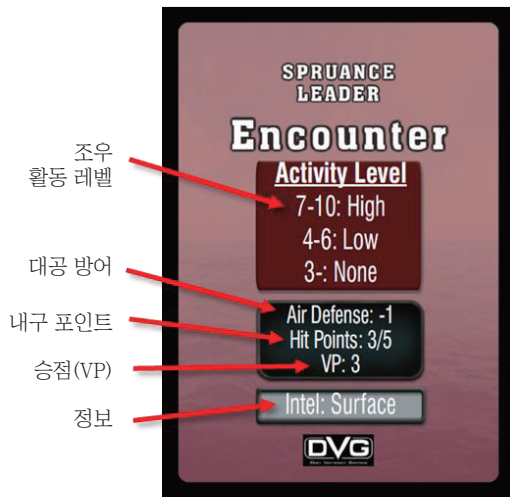
캠페인 전략 트랙 조정: 캠페인에 해당 전략 트랙(TF=기동부대, ACT=활동, WAR=전쟁)이 있으면 표적 성공 조건을 충족할 때 트랙 카운터를 표시된 수만큼 오른쪽으로 이동합니다.

대공 방어(AD): 항공모함 확장의 항공모함 항공기가 표적을 공격할 때 대공 방어 보정치를 사용합니다.

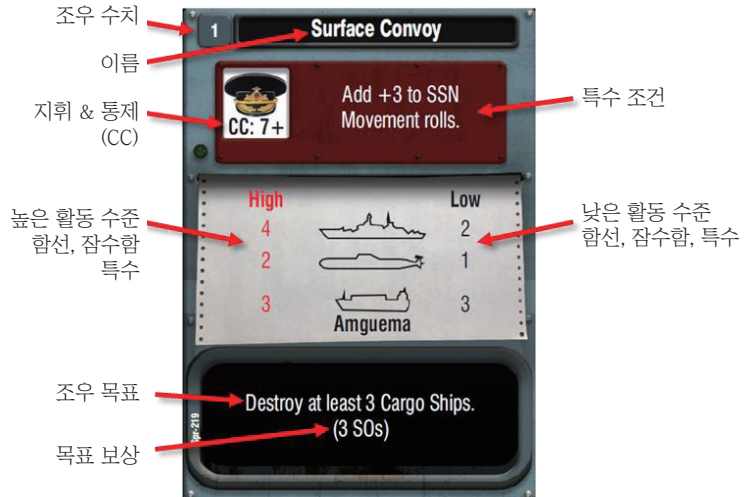
13. 구성물 설명

조우 텍

무작위 적 기동부대 조우가 있으면 조우 카드를 뽑습니다. 각 조우마다 활동 레벨을 정합니다.
활동 레벨이 높음 또는 낮음이면 카드를 뒤집어 조우하는 적 함선/잠수함을 확인합니다.
활동 레벨이 없으면 조우는 발생하지 않습니다.



텍 앞면



텍 뒷면

조우 활동 레벨: 조우가 일어났을 때 활동 레벨을 정하는 주사위 결과 범위를 나타냅니다.

활동 레벨을 판정할 때 캠페인 활동 트랙의 보정치를 더합니다. 활동 레벨이 없으면 적 조우가 없으므로 조우 카드를 버립니다.

대공 방어(AD): 항공모함 확장의 항공모함에 탑재된 항공기가 표적을 공격하는 경우, 대공 방어 보정치를 사용합니다.

내구 포인트: 항공모함 항공기가 적 기동부대에 입혀 활동 레벨을 한 단계 낮추는 데 필요한 피해량을 나타냅니다.

내구 포인트가 3/5인 경우, 명중 3~4개를 입히면 조우 레벨을 한 단계, 5개 이상 입히면 두 단계(즉, 활동 레벨 없음까지) 낮춥니다.

승점(VP): 항공모함 항공기가 조우 활동 레벨을 없음으로 낮추면 얻는 승점입니다.

정보: 예상 조우 유형을 나타냅니다. 정보 수치는 수상함, 잠수함, 항공모함일 수 있습니다.

조우 번호: 고유한 조우 번호입니다.

이름: 조우 유형입니다.

지휘통제Command and Control(CC): 적 표적 함선이 지휘통제 상태인지 정하는 데 필요한 판정입니다. 각 함선 행동 전에 적 함선이 지휘통제 상태인지 판정합니다.

지휘통제 상태라면 다른 적 함선이 탐지한 기동부대 함선을 즉시 공격할 수 있습니다. 적 함선이 TF 함선을 여러 척 탐지했다면 기동부대 위치 번호가 가장 높은 탐지된 TF 함선을 공격합니다(보호 함선, 주력부대 함선, 전위부대 함선 순).

높은 활동 수준 함선, 잠수함, 특수: 활동 레벨이 높을 때 조우용으로 무작위 함선 및 잠수함 카드를 몇 장 뽑을지 나타냅니다. 특수 함선/잠수함이 언급된 경우 해당 카드 텍에서 그 특수 함선/잠수함을 무작위로 뽑습니다.

조우 목표: 조우의 선택 목표를 제공합니다.

목표 보상: 조우 목표를 달성하면 표시된 보상을 받습니다.

특수 조건: 조우 중 적용할 특수 조건을 나타냅니다.

낮은 활동 수준 함선, 잠수함, 특수: 활동 레벨이 낮을 때 조우용으로 무작위 함선 및 잠수함 카드를 몇 장 뽑을지 나타냅니다.

적 잠수함 및 함선 카드

적 함선, 잠수함, 항공기 카드는 기동부대 함선을 탐지하고 공격하는 유닛 특성을 정의합니다. 일부 방어 능력도 있습니다.

적 함선 토크를 만들 때 해당 국가의 함선(소련 또는 아르헨티나)을 선택하되 뒷면에 '특수 임무 전용'이 표시된 카드는 넣지 않습니다. 이 카드는 표적 카드에서 참조합니다.

적 잠수함, 함선, 항공기의 유사한 항목 설명은 **함선 카드** 절을 참조합니다.



적 잠수함

적 함선

국기: 함선/잠수함을 운용하는 국가를 나타냅니다.

Soviet Navy

Argentina Navy

취역 연도: 함선/잠수함의 취역 연도입니다. 취역 연도보다 이른 캠페인에는 해당 적 함선/잠수함이 참가할 수 없습니다.

배치 보정치: 전술 상황판 적 시작 거리 표로 함선/잠수함을 배치할 때 주사위 결과에 배치 보정치를 적용합니다.

이동 보정치: 전술 상황판 적 이동 표로 함선/잠수함을 이동할 때 주사위 결과에 이동 보정치를 적용합니다.

접촉 수Contact: 적 함선/잠수함이 탐지/공격을 시도할 때 뽑은 기동부대 카운터 수를 나타냅니다.

함선/잠수함은 각 기동부대 카운터마다 탐지를 시도하고, 이전 턴에 탐지했다면 공격할 수도 있습니다.

특수 지시: 특수 공격 지시를 나타냅니다.

핵심Critical 함선/잠수함: 카드에 별이 있으면 핵심 함선/잠수함입니다. 무작위 전술 조우에서 뽑은 핵심 함선/잠수함을 조우 중에 파괴하지 못하면 임무가 즉시 끝나고 표적을 공격하지 않습니다.

핵심 함선 또는 잠수함을 격침한 TF 함선은 XP 1점을 얻습니다. 기함이 격침했다면 TF 지휘관도 XP 1점을 얻습니다.

지휘통제 보정치: 함선이 지휘통제(CC) 상태인지 판정할 때 주사위 결과에 이 보정치를 적용합니다.

항공기 공격: 적 항공모함은 항공모함 턴 시작 시 항공기 공격을 판정합니다(예시: YAK-38(2) - Launch 8+).

헬리콥터 공격은 기본 게임이나 항공모함 확장이 아닌 잠수함 확장을 사용할 때 판정합니다.

내구도Damage Value: 함선 또는 잠수함을 파괴하는 데 필요한 무장 명중 수를 나타냅니다.

	탐지		공격	
	기동부대 함정 적 함정	적 함정 기동부대 함정	기동부대 함정 적 함정	적 함정 기동부대 함정
기동부대 함정 숙련도 보정치 (함정 카드 수)	(+/-)	효과 없음	(+/-)	효과 없음
방위각 (디스플레이 참조)	효과 없음	효과 없음	효과 없음	효과 없음
NM (기동부대 함정 및 적 카드)	적 함정 NM (-)	기동부대 함정 NM (-)	효과 없음	효과 없음
TD (기동부대 및 적 카드)	효과 없음	잠수함에만 사용	효과 없음	잠수함에만 사용
MD (기동부대 및 적 카드)	효과 없음	효과 없음	적 함정 MD (-) (함포 공격엔 미적용)	기동부대 함정 MD (-) (함포 공격엔 미적용)
MD 보호막 전위부대 내일 때 (2.2.1)	효과 없음	효과 없음	효과 없음	전위부대 내일 때 보호막
탐지 레벨 (칩) (+)	(+)	(+)	(+)	(+)
거리 DRM (전술 디스플레이)	(+/-)	(+/-)	(+/-)	(+/-)
환경 보정치 (센서 성능 카드의 수상 DRM)	(+/-) 위 함목에 가산	(+/-) 위 함목에 가산	효과 없음	효과 없음
미사일 일제사격	효과 없음	효과 없음	(+)	(+)
지휘관 능력 사용 (15.6, 21쪽)	(+)	효과 없음	(+)	효과 없음
피해 보정치 칩	(-)	(+)	(+) (-)	(-)
지원/보호 구역 내 함정	효과 없음	NM (+1)	효과 없음	MD (+)
전위부대 구역 내 함정	(+1) 고속	칩 추가	효과 없음	효과 없음
수상 미사일 - 탐색 및 공격 주사위 굴림에 DRM 없음				

(기본 게임 + 센서 성능 카드 선택 규칙만
사용한다고 가정)

기동부대 vs. 적 잠수함

	탐지		공격	
	기동부대 함정 잠수함	잠수함 기동부대 함정	기동부대 함정 잠수함	잠수함 기동부대 함정
기동부대 함정 숙련도 보정치 (함정 카드 수)	(+/-)	효과 없음	(+/-)	효과 없음
방위각 (전술 디스플레이)	효과 없음	효과 없음	효과 없음	(+)
NM (기동부대 함정 및 적 카드)	잠수함 NM (-)	기동부대 함정 NM (-)	효과 없음	효과 없음
TD (기동부대 및 적 카드)	효과 없음	효과 없음	잠수함 TD (-)	기동부대 함정 TD (-)
MD (기동부대 및 적 카드)	효과 없음	수상함에만 사용	효과 없음	수상함에만 사용
MD 보호막 전위부대 내일 때 (2.2.1)	효과 없음	효과 없음	효과 없음	수상함에만 사용
탐지 레벨 (칩) (+)	(+)	(+)	(+)	(+)
거리 DRM (전술 디스플레이)	효과 없음	효과 없음	(+/-)	(+/-)
환경 보정치: 천해 (센서 성능 카드 구분선 위 DRM - 43쪽 표)	(+/-)	(+/-)	효과 없음	효과 없음
환경 보정치: 심해 (센서 성능 카드 구분선 아래 DRM - 43쪽 표)	(+/-) TA 또는 천해 + 수온약층 보정	(+/-) 천해 및 수온약층 보정 적용	효과 없음	효과 없음
어뢰 확산 사격	효과 없음	효과 없음	(+)	(+)
핑 칩 +3 적 SSBN 1척만, 타이론급은 절대 핑 안 함!	(+)	효과 없음	효과 없음	효과 없음
스노클 칩 +2 디젤 잠수함(SSK)만 스노클 가능	(+)	(-)	효과 없음	효과 없음
지휘관 능력 사용 (15.6, 21쪽)	(+)	효과 없음	(+)	효과 없음
피해 보정치 칩	(-)	(+)	(+) (-)	(-)
표적 잠수함 섹터 내 중립 잠수함	(-)	효과 없음	(-)	효과 없음
지원/보호 구역 내 함정	효과 없음	NM (+1)	효과 없음	TD (+)
전위부대 구역 내 함정	(+1) 고속	핑을 칩 추가	효과 없음	효과 없음
헬기 MAD 탐지: 헬기 카드의 헬기 상태 탐지만 사용				

사용법: 행동에 맞는 열을 선택한다. 상단은 함정 vs 함정,
하단은 함정 vs 잠수함. 왼쪽은 탐지, 오른쪽은 공격.
각 행에서 적용 가능한 보정치를 확인한다.
파란색: 아군에 유리한 확인 항목
빨간색: 적 카드 또는 칩 확인 항목, 어느 쪽으로든 작용 가능
노란색: 어느 쪽으로든 작용 가능한 중립 +/- DRM
회색: 대개 효과 없음 또는 해당 없음

