

WING LEADER

AIR COMBAT 1939 - 1945

Rule Book v2.0.2



TABLE OF CONTENTS

1.0	INTRODUCTION	2	10.0	AIR COMBAT	24
2.0	COMPONENTS	4	11.0	ESCAPE	31
3.0	SQUADRONS	6	12.0	ENDING THE GAME	31
4.0	ENVIRONMENT	8	13.0	ADVANCED WING LEADER	32
5.0	SET-UP	11	14.0	SURFACE UNITS	35
6.0	SEQUENCE OF PLAY	13	15.0	BOMBING	40
7.0	SITUATIONAL AWARENESS	14	16.0	INDEX	46
8.0	MOVEMENT	16	17.0	CREDITS	47
9.0	COMMAND & CONTROL	18			

Disrupted(교란). 교란된 비행대대는 조직력이 떨어지고 일부 기체가 기지로 귀환하여 전투를 지속하기 어려운 상태입니다.

Distance(거리). 지도상의 거리는 한 칸에서 다른 칸까지의 최단 경로입니다. 대각선으로도 칸을 셀 수 있습니다. 목적지 칸은 세지만 시작 칸은 세지 않습니다(사이드바 참조)

Dive(하강). 편대가 고도를 낮추며 내려갑니다.

Enemy(적). 상대방의 모든 비행대대와 지상 유닛은 적입니다. 시나리오에서는 보통 지도의 한쪽 가장자리를 적 지도 가장자리(edge)라고 정의합니다.(아군(Friendly) 참조)

Fighter(전투기). 전투기는 호위(Escort), 소탕(Sweep), 요격(Intercept) 미션 마커가 그려진 편대입니다.

Fighter-Bombers(전폭기). 전폭기는 폭탄 무장을 하고 폭격기 미션 마커가 그려진 전투기 비행대대입니다. 전폭기는 폭격기로 시작하지만 시나리오가 진행됨에 따라 전투기로 바꿀 수 있습니다.

Flight(소대). 비행대대(Squadron) 참조

Formation(대형). 비행대대가 "'대형을 이룬(in formation)' 경우, 아군 비행대대는 다른 아군 비행대대와 동일하거나 인접한 칸에 있어야 하며, 같은 방향을 향하고 있어야 합니다. 대형은 연속된 비행대대들이 연속해서 인접한 것도 대형으로 간주합니다.

Friendly(아군). 한 플레이어에 속한 모든 비행대대와 지상 유닛은 아군(Friendly)으로 간주합니다. 지도의 한쪽 가장자리를 아군 지도 가장자리(edge)라고 정의합니다.(적(Enemy) 참조)

Initiative Order(주도권순서). 비행대대가 기동하는 순서

Level Flight(수평 비행). 비행대대가 왼쪽 또는 오른쪽 지도 가장자리를 향하며, 상승 또는 하강하도록 각이 틀어져 있지 않는 것

Line of Sight(시야) 두 비행대대 사이 혹은 비행대대와 지상 유닛 사이에 끊어지지 않는 직선을 의미합니다. 이 선은 비행대대가 적 비행대대를 발견하거나 지상 유닛이 대공포를 발사할 수 있는지 나타냅니다.

Loss(손실). 손실은 격추된 항공기를 의미합니다. 비록 각 유닛은 비행대대 규모로 구성되지만, 게임에서는 사상자를 개별 기체의 손실로 측정합니다.

Modifie.(보정) 게임에서 주사위 굴림은 보정값(Modifier)의 영향을 받습니다. 굴린 주사위에 보정값을 더하면(음수인 경우에는 빼기), 최종 총합을 얻을 수 있습니다. 보정값은 누적됩니다.

Squadron(비행대대). 비행대대는 함께 비행하는 항공기 부대입니다. 한 소대는 대략 비행대대의 절반 정도 크기의 부대입니다. 간결함을 위해 이 규칙에서는 '비행대대' 용어를 비행대대와 소대를 모두 가리키는 데 사용합니다. 비행대대에 적용되는 모든 규칙은 특별히 표기된 경우를 제외하고는 소대에도 적용됩니다.

Straggler(이탈 기체). 낙오한 기체는 비행대대에서 떨어져 나와 혼자 있는 기체입니다. 낙오한 경우 공격에 취약해집니다.

Sun(태양). 태양 방향에 위치한 적 비행 대대는 발견하기가 더 어렵습니다(태양 안에 있다 'In the Sun'이라고도 함)

Tally/Tallied.(적 발견/교전) Tally는 비행대대가 적을 발견하고 교전 중이라는 것을 의미합니다. 이 때 적 비행대대는 'Being tallied' (꼬리가 잡혔다)라고 표현됩니다.

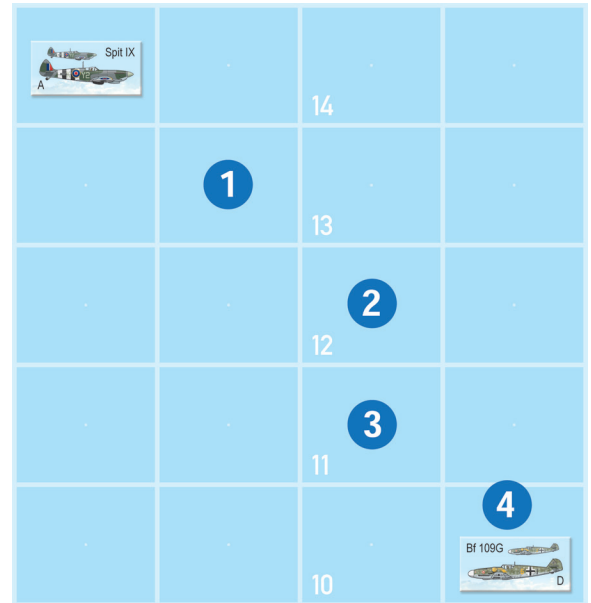
Unavailable(비가용). Available. 참조

Unalert(비경계). Alert. 참조

Unbroken(비파괴). Broken. 참조

1.2 FRACTIONS(분수)

일부 게임 규칙에서는 숫자를 곱셈과 나눗셈 연산이 필요합니다. 나누기 연산 이후에는 모든 소수 값을 가장 가까운 정수로 반올림합니다(0도 정수이므로 가장 가까운 값이면 0으로 반올림합니다). 0.5는 항상 올립니다



Distance(거리). Bf 109G 비행대대는 Spitfire IX 비행대대와 4칸 떨어져 있습니다.



PHOTO: A squadron of Hawker Hurricane fighters in the kind of tight formation that the game treats as Rigid doctrine.

Multiple Division. 나누고 다시 나눌 때는 각 연산 후에 소수를 반올림합니다. 예를 들어 5의 절반은 2.5이며, 이를 반올림하여 3이 됩니다. 만약 다시 반으로 나눈다면 결과는 1.5이며, 이를 반올림하여 2가 됩니다.

Climb markers(상승 마커) 상승하는 비행대대 표시[8.5] 반대로 **Dive markers**(하강 마커)는 하강하는 비행대대 표시[8.5]

Tally markers(발견 마커) 꼬리가 잡힌 적을 표시[7.2.1] 마커의 ID는 꼬리를 잡은 비행대대를 표시. 반대로는 같은 ID의 Vector 마커가 있습니다.

Bombing markers(폭격 마커) 폭격 공격에 대한 대공포 사격의 효과를 표시[14.2.5] 앞면에 -1, 뒷면에 -2

Battle markers(전투 마커) 전투가 벌어진 위치 표시[10.0.1]

Barrage markers(일제 사격 마커) 대공포 구역 표시[14.2.2]

Cloud markers(구름 마커) 구름 위치 표시[4.5]

3종류의 구름이 있습니다.(Wispy, Broken, Dense)

다음 마커는 Wing Display에 놓입니다.

ID markers(ID 마커) Wing Display에 놓아 이웃한 트랙에 어떤 비행대대가 속하는지 표시[5.2] A부터 S까지의 ID는 비행대대가 경계 상태인지(앞면) 비경계 상태인지(뒷면) 나타내고, T부터 Z까지는 그냥 ID입니다.

Loss markers(손실 마커) 비행대대의 기체 손실 표시[10.6]

Straggler markers(낙오 기체 마커) 손실 마커 뒷면엔 비행 대대에 낙오 기체가 있는지 표시[10.6.1]

Disrupted and Broken markers(교란, 파괴 마커) 비행 대대의 상태 표시[10.7]

Ammo markers(탄약 마커) 부족(앞면), 소진(뒷면) [10.7.2]

Rocket markers(로켓 마커) 공대공 로켓 보유(앞면), 로켓 소진(뒷면) [13.5.3]

Gun Pod and AT Pod(기총 파드, 대전차포 파드 마커) 추가 기총 파드 모듈 부착 여부[13.5.6]

Mission markers(임무 마커) **Bombing, Escort, Sweep, Intercept** 비행대대의 폭격,호위,소탕,요격 임무 마커 표시[9.2]

Green and Veteran markers(신병, 베테랑 마커) 비행 대대의 숙련도 표시[5.2.1]

Experte markers(전문가 마커) 비행대대 안에서 높은 기량의 개별 파일럿 표시[5.2.1]

Wing Leader markers(전대장 마커) 여러 비행 대대로 이루어진 전대의 지휘관을 표시[9.5.1]

Bomb Load markers(폭탄 마커) 폭탄을 탑재한 비행대대 표시[9.2.1] mark squadrons that are carrying bombs [9.2.1]. 이들의 변형으로 **Parafrag Load, Torpedo Load, ATGR Load** 마커들이 있습니다 [15.1]

Drop Tank markers(추가 연료 탱크 마커) 추가 연료 탱크를 부착한 비행대대를 표시[13.2]

Aircraft Data Cards (ADC)(항공기 정보 카드). 여러 항공기 데이터 카드가 있고 각 카드에는 하나 이상의 기체와 평가가 쓰여 있습니다.[3.3]

Player Aid Cards(참조 카드). 플레이어 참조 카드에는 전투와 폭격 카드가 있습니다. 이 카드엔 전투를 포함하여 게임을 진행할 때 필요한 정보를 담고 있습니다. 앞면 구석에 규칙서 번호가 쓰여 있습니다.

Battle Display(배틀 디스플레이). 칸에 카운터와 마커가 너무 많아 혼잡해진 경우에 배틀 디스플레이로 옮겨서 정리하여 볼 수 있습니다. 배틀 디스플레이에는 카운터와 마커를 쉽게 볼 수 있게 3칸으로 나뉘어져 있습니다.[10.0.1]

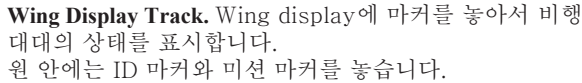


Map Markers. 지도의 상태를 나타내기 위한 마커.



Wing Display Markers. Wing Display에 비행 대대 상태를 나타내기 위한 마커

◆ **새로운 Battle Display.** 게임에 배틀 디스플레이가 추가되었는데, 이는 혼잡한 칸을 관리하는데 도움을 줍니다



비행 대대와 비행 소대의 구성은 다양합니다. 영국의 비행 대대는 12대의 비행기로 구성될 수 있고, 독일의 Staffel은 정식 규모는 12대지만 종종 9대 이하의 비행기로 구성되기도 합니다. 이 게임에서 비행 소대는 6대의 비행기로 구성된 영국 비행 소대이거나 3대의 색션이거나 4대로 구성된 독일의 Schwarm일 수도 있습니다. 심지어 2대일 수도 있습니다. 이 게임에서 16대의 미국 전투기 비행 대대는 8대로 이루어진 두 개의 비행대나 4대로 이루어진 네 개의 비행 소대로 표시될 것입니다.

Fighters(전투기)
Dive Bombers (급강하 폭격기)
Torpedo Bombers(뇌격기)
Transports(수송기)
Light Bombers(경 폭격기)
Medium Bombers (중형 폭격기)
Heavy Bombers(대형 폭격기)

Fw 190A는 항공기 타입입니다. Fw 190A-4와 Fw 190A-8는 Fw 190A의 다른 모델입니다. 둘 다 같은 Fw 190A 카운터를 사용합니다. Fw 190A-4와 Fw 190A-8는 다른 ADC를 사용합니다. 하지만 Fw 190A-4 카운터는 뒤집으면 Fw 190A-6형 화력 보강형 기체가 그려져 있습니다. 비슷하게 Fw 190A-8 ADC에는 Fw 190F-8 모델 세부 스펙이 적혀 있습니다.

Fighter-Bombers(전폭기). 규칙 15.2.4는 폭격기 역할을 하는 전폭기가 폭격기 클래스의 기체와 어떻게 다르게 행동하는지 성명하고 있습니다

Dice(주사위). 규칙서에 따르면 몇몇 경우 플레이어들에게 하나 또는 두 개의 주사위를 굴리고 결과를 확인합니다. 두 개의 주사위를 굴리라고 명시된 경우, 숫자를 합산하여 결과를 얻습니다.

정찰 임무[15.2.1.2]를 수행하는 전투기는 폭격기로 간주되며 전투기로 돌아가지 않습니다.

3.3 AIRCRAFT RATINGS

비행대대는 항공기 모델에 따라 다른 등급을 가지며, 이는 항공기 데이터 카드(ADC)에 명시되어 있습니다. 항공기는 다음과 같은 요소에 대해 등급이 매겨집니다.

Class(클래스). 클래스[3.2]는 ADC 상단에 표시

VP(승점). 기체가 손실될 때 마다 주는 승점[12.1]

Nationality and Date(국적 및 투입일자). 생산국가 및 전장에 투입된 날짜가 카드 하단에 표시

Version Number(버전). 각 항공기 데이터 카드(ADC)에는 업데이트의 경우 버전 번호가 표시됩니다 (v#은 오른쪽 하단에 표시됩니다).

Speed(속력). 비행대대가 히트-앤-런(hit-and-run) 공격을 얼마나 효율적으로 하는지 보여주는 수치[10.5]

Turn(선회). 비행대대가 교전중에 얼마나 잘 선회하는지 보여주는 수치[10.5]

Climb(상승). 상승 이동 시 첫번째로 도달하는 고도에 대해 이동 비용을 지불해야 합니다[8.3] 비행대대에 S 표시가 되어 있다면 느리게 상승합니다[8.5.1]

Bomb(폭탄). 폭격임무를 맡은 비행대대의 폭장량을 나타냅니다[9.2.1] 폭장량은 게임 시작 시 비행대대의 고도에 따라 다릅니다. 대시(' ')가 써있는 경우 폭탄을 장착할 수 없다는 뜻입니다.

Firepower(화력). 0부터 5까지 값이 있습니다. 이는 비행대대의 기총 화력을 의미합니다.

'U'는 비행대대가 비무장(Unarmed) 상태이며 전투[10.5.3]나 기총소사[15.3.7]를 할 수 없다는 의미입니다.

두 값이 /로 나뉘어져서 병기되어 있는 경우 첫번째는 전투기로서 공격이나 방어 혹은 기총소사를 할 때의 화력이고 두번째는 폭격기로서 방어할 때의 화력입니다.

Protection(보호). 치명적인 피해(Critical Damage)에 대한 비행대대의 방호력을 의미합니다. 일부 기체는 2개의 값을 가집니다[10.6]. 정면(head-on) 공격에 취약한 일부 폭격기 모델은 'h'라고 표시되어 있습니다.[10.3, 10.6]

Bombsight(폭격 조준기) 사용하는 폭격 조준기 타입을 나타냅니다.[15.3.1, 15.4]

Defence(방어). 일부 기체엔 방어 수치가 있습니다. 이는 기체에 탑재된 승무원이 운용하는 기관총 등의 화기의 주사위 굴림 보정값으로 표시되며, 0 또는 1일 수 있습니다[10.2, 10.5.1, 10.5.2].

Abilities(능력). 일부 기체 ADC 우하단에는 능력이 써 있습니다. 능력의 종류는 다음과 같습니다:

AAR. 공대공 로켓(air-to-air rockets) 공격[13.5.3].

ATGR(value). 공대지 로켓(air-to-ground rockets) 공격[15.3.6]. 이 수치는 로켓 폭발력을 의미합니다.

AT Pod. 기관총 포드를 장착하여 화력을 늘립니다[13.5.6]

Dive Brakes. 급강하 폭격[15.3.2].

Drop Tanks. 추가 연료 탱크 장착[13.2].

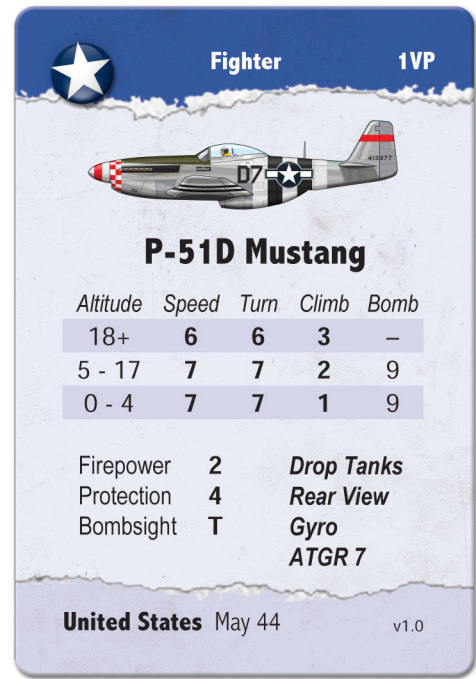
Gun Pod. 기관총 포드[13.5.6].

Gyro. 시나리오별 특수 규칙에 따라 자이로 조준기를 장착합니다.[13.5.4].

Heavy Gun (value). 중기관총 이 값은 명중탄에 적용되는 화력을 의미합니다.[13.5.2]

Jet. 제트 이동[8.2].

Low Drag. 폭탄을 탑재한 상태로 고속 기동을 유지합니다.[3.3.2].



Aircraft Data Card. P-51D Mustang ADC의 앞면

Firepower(화력)

화력은 총기의 파괴력을 측정하는 지표입니다. 이 게임에서는 전쟁이 진행됨에 따라 총기의 파괴력이 점점 증가하는 것을 보여줍니다.

Two Protection Values. 기체 보호 수치가 4-5인 경우에 보호 수치는 4 그리고 5입니다.

Protection(보호)

보호 수치는 조종석 장갑과 자체 밀봉 연료 탱크를 의미합니다. 엔진이 여러개인 기체는 하나가 부서져도 남아 있는게 있어서 보호 수치가 2개 입니다. 화력과 다르게 기체의 보호 수치는 전쟁이 진행됨에 따라 유의미하게 개선되거나 하지는 않습니다.

Bombsights(폭격 조준기)

폭격 조준기의 문자의 뜻은 다음과 같습니다.

- T** 망원조준경 (Telescopic sight) (+전투기 조준경)
- V** 벡터 조준경 (Vector sight)
- G** 자이로 조준경 (Gyrostabilised Tachometric sight)

Speed Brakes(스피드 브레이크)

"Speed brakes"는 "다이버 브레이크"라는 용어와 동일한 의미를 가지지만, 여기서는 다이버 브레이크와 큰 항공기의 브레이크를 구분하기 위해 사용합니다.

Altitude(高度)

게임에서는 비행기의 고도를 19 이하로 제한하지만, 대부분의 비행기는 이보다 높은 고도로 비행할 수 있습니다. 하지만 그런 높은 고도(33,000 피트 이상)에서는 정찰기의 정찰 비행을 제외하면 대형 편대가 거의 활동하지 않습니다. 이런 정찰 비행을 막기 위해 특별히 제작된 단독 비행 요격기가 필요했습니다. 게임에서는 이러한 초고고 전투를 묘사하지 않습니다.

Warning. 플레이어는 속도(Speed)와 이동 포인트(Movement Point)를 혼동하지 않도록 주의해야 합니다. 이 차이에 대한 설명은 규칙 8.2를 참조하십시오.

Basic Speed and Turn. ‘기본 속도’(basic speed)와 ‘기본 선회’(basic turn)이라는 용어는 이 규칙에서 여러 차례 나타납니다. 이는 ADC에 인쇄된 속도 또는 선회 등급이며, 규칙 3.3.2에서 명시된대로 수정하여 기본 값을 얻습니다. 기본 속도와 선회 값은 전투할 때 사용되는 ‘전투 속도’와 ‘전투 선회’ 값과 다릅니다. 비행대대의 전투 속도와 선회 값은 공중 전투 표에서 명시된대로 기본 속도와 선회 값이 수정된 값입니다(아래에서 요약됨).

Combat Speed and Turn. 공중전 테이블 (Air Combat Table)
[10.5.1] 보정은 기본 속력과 선회 값을 수정해서 전투 수치를 계산할 때 사용됩니다.

- +1 전투에 참여한 아군 비행대대나 비행소대 카운터마다[10.2]
- +1 비행대대 베테랑[5.1]
- 1 비행대대가 Green인 경우[5.1]
- 1 비행소대인 경우(비행대대 X)[3.1]
- 1 교란(disrupted) 혹은 파괴(broken) 된 경우[10.7]
- 1 Rigid doctrine으로 방어하는 경우 [5.1]
- 1 비행소대에 기체가 하나만 있는 경우 [13.6]

Crashes(충돌). 비행기를 땅으로 들이 박는건 허용되지 않습니다.(Me 163 비행에 대한 규칙은 예외입니다 [13.8.2]) 고도 0에서 지면을 향해 비행하는 기체는 다음 턴이 오기 전에 무조건 기수를 올려서 충돌을 피해야 합니다 [8.1.1].

Rear View(후방 시야). 비행대대는 개선된 후방 시야를 갖고 있어, 적발견(Tally) 주사위 굴림을 수행할 때 "behind" 보정값을 상쇄할 수 있습니다. [7.2.1]

Rocket. 로켓을 동력으로 합니다. [8.2, 13.8.2].

Speed Brakes. 가파른 급강하 폭격을 할 수 있습니다.[15.3.3].

Torpedo (value). 어뢰 공격을 할 수 있습니다[15.3.5]. 이는 공격 보정값입니다[15.4]. 일부 어뢰엔 Slow 표시가 되어있어서 해당 어뢰를 발사하는 비행대대도 조준 시 느리게 이동합니다 [15.3.5.1].

Background. 카드 뒷면엔 해당 기체에 대한 이야기와 전쟁에서의 역할이 써있습니다.

Variants. 이는 변형 모델 및 해당 모델과 카드에 표시된 주요 모델 간의 차이점을 나열합니다. 시나리오에서 변형 모델이 명시된 경우 해당 변형에 기재된 변경 사항을 사용하십시오 [3.2]

3.3.1 Altitude Effects on Performance

속력, 선회 및 상승 값은 고도에 따라 달라집니다. ADC는 다른 고도에 대한 값을 보여줍니다. 현재 비행대대가 속한 대역의 값을 사용하십시오. 게임의 모든 기체에는 최대 허용 고도가 없습니다. 모든 기체는 고도 19까지 비행할 수 있습니다.

3.3.2 Speed and Turn Values

속력과 선회 값은 고도 [3.3.1]와 상황에 따라 달라집니다. 기본 속도 또는 선회 값을 계산하려면 ADC에서 인쇄된 값을 다음과 같이 수정하십시오:

폭탄(ATGR, 어뢰, parafrag [15.1 포함], Drop Tank, Gun pod 또는 로켓을 장착한 경우 속력과 선회 값은 1씩 감소합니다 [9.2.1]. (Low Drag 능력이 있으면 폭탄을 장착해도 속력 유지)

Slow 마커가 있는 경우 속력과 선회 값은 0입니다.
(다른 모든 보정값은 무시)[13.7, 13.8.2, 15.3.5.1].

급강하(Dive) 마커가 있으면 속력이 1 증가합니다[8.5].

상승(Climb) 마커나 저속 상승(Slow climb) 마커가 있으면
속력 1 감소합니다 [8.5, 8.5.1].

기본 속력과 선회 값은 주사위 던지기를 포함한 모든 상황에서 적용됩니다. 선제 공격(Initiative) [6.1.1], 상호 공격 (mutual attack) [10.1.2], 도그파이트(Dogfight) [10.8] 및 회피 [13.4.2]도 포함됩니다.

전투 속력과 선회 값은 공중 전투 [10.5]에서만 사용됩니다. 전투 속력과 선회 값을 계산하려면 기본 속도 또는 기본 회전 값을 공중전 테이블에 따라 수정하십시오 [10.5.1].

속력과 선회 값이 0 이하로 내려갈 수는 없습니다.

4.0 ENVIRONMENT

지도는 아무 특징 없는 텅 빈 하늘이 아닙니다.
고려해야 할 환경이 있습니다.

4.1 THE GROUND (지상)

지도의 하단 가장자리는 땅입니다. 고도 0에서는 급강하할 수 없습니다. 모든 지상 유닛은 자신이 차지한 구역의 땅 위에 있다고 간주합니다 [14.0].

기본적으로 지면은 육지입니다. 그러나 시나리오의 특별 규칙에 따라 바다인 경우도 있습니다. 배들은 보통 바다 위에 배치되며, 어뢰 공격은 바다 위에서만 수행됩니다 [15.3.5].

4.2 THE SUN (태양)

태양의 방향은 각 비행대대에서 방사형으로 퍼져나가는 여러 개의 호(arc)로 정해집니다. 각 호의 이름은 "Left Horizon, Left Upper, Above, Right Upper, Right Horizon"입니다.

해당 시나리오에서 어떤 호에 태양이 있는지 써 있습니다.

각 호에 있는 칸을 점유하고 있는 적기는 태양에 있다(in the Sun)고 간주합니다.[4.6.2].

지도의 D17에는 태양 디스플레이가 있습니다. 태양 호를 표시하기 위해 시나리오에서 지시한 호와 일치하는 비행기 옆에 태양 마커를 놓으세요.

4.3 HAZE (안개)

안개는 날씨의 한 형태로, 시나리오에서 명시된 경우에만 존재합니다. 안개 마커를 지도 가장자리에 해당 시나리오 규칙에서 명시한 고도에 놓습니다. 그 고도 이하의 구역은 안개의 영향을 받습니다. 안개 구역 안에 있는 비행대대에서 바라보거나 외부에서 해당 비행대대를 바라보는 시야는 안개의 영향을 받습니다.

4.4 CONTRAILS (항적운)

항적운은 시나리오에서 명시한 경우에만 존재합니다. 항적운 마커를 지도 가장자리에 항적운을 놓을 수 있는 가장 낮은 고도에 놓습니다. 해당 고도 이상에 있으면 항적운의 영향을 받습니다.

4.5 CLOUDS (구름)

세가지 종류의 구름이 있습니다.

Wispy. 얇은 구름층이나 흩어져 있는 조각난 구름

Broken. 구멍이 있는 구름층

Dense. 균일한 구름층으로 간헐적으로 구멍이 있을 수 있음

시나리오에는 구름에 영향을 받는 칸이 명시됩니다. 두 칸이 대시로 구분된 경우, 그 사이의 모든 칸에 구름이 가득 찹니다.

구름 마커를 놓으면 해당 칸이 구름으로 가득 찹니다. 만약 구름 마커가 부족하면 경계면이나 꼭지점 부분에만 마커를 놓아 해당하는 모든 칸에 구름이 있음을 나타낼 수 있습니다.

4.5.1 Rain (비)

시나리오에서 짙게 구름이 낀 경우엔 비가 올 수도 있습니다. 비가 오면 가장 짙은 구름 층부터 지면까지의 모든 칸은 비의 영향을 받습니다. 비는 부서진 구름과 동일하게 작용합니다.

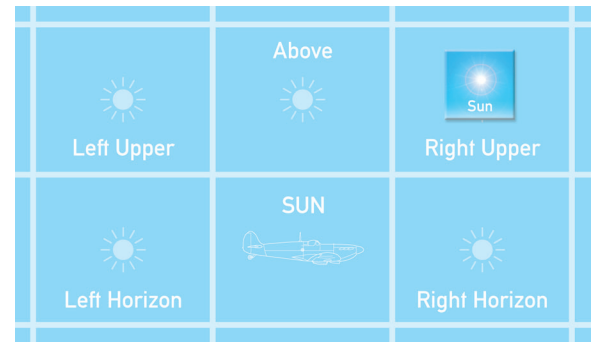
4.6 LINE OF SIGHT (시야)

시야는 여러 환경들이 아군과 적군 간의 상호작용에 영향을 미치는지를 결정합니다. 날씨 환경이 유효한 경우, 날씨 보정값이 적용될 수 있습니다. 목표물에 대한 시야가 차단된 경우 특정 행동은 허용되지 않습니다.

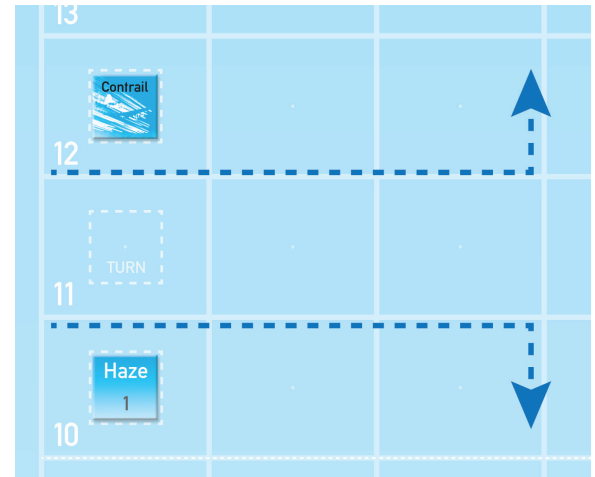
시야는 상호적인 관계입니다. 한 비행대대가 특정 칸을 볼 수 있다면, 해당 칸에서도 그 비행대대를 볼 수 있습니다.

4.6.1 Cloud (구름)

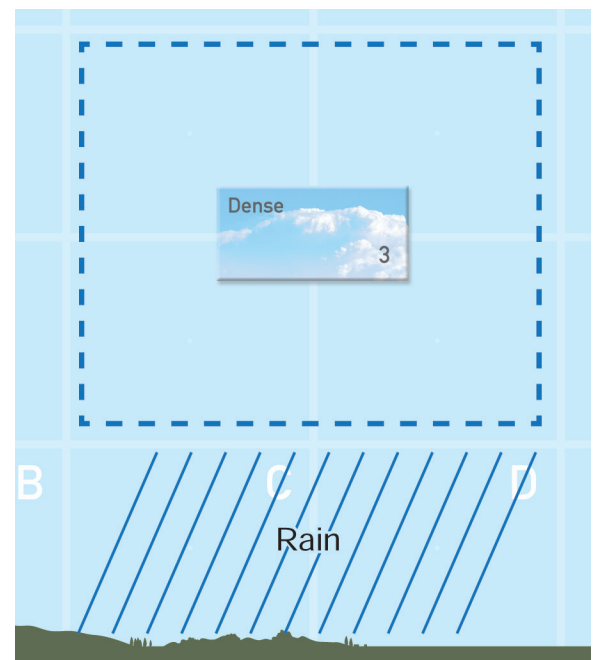
아군 유닛이 있는 칸의 가운데 점과 적 유닛이 있는 칸의 점을 직선으로 연결합니다. 이 직선이 구름이 있는 칸에 들어갔다가 나오면 시야는 구름의 영향을 받습니다. 구름 칸의 모퉁이를 살짝 닿는 경우엔 구름의 영향을 받지 않습니다.



Sun Display. Place the Sun marker to indicate the Sun arc for the scenario.



Haze and Contrails. 마커를 지도 가장자리에 놓습니다. 안개는 그 아래에 영향을 미치고 항적운은 그 위에 영향을 미칩니다.



Cloud and Rain. T 짙은 구름 마커가 4칸이 만나는 곳에 위치하고 있습니다. 4칸 모두 구름이 있는 것으로 간주합니다. 비가 오는 경우 구름 아래는 비의 영향을 받습니다.

5.0 SET-UP(세팅)

세력을 고르고 아래와 같이 세팅합니다.

5.1 SCENARIOS(시나리오)

시나리오 책자엔 여러가지 시나리오가 있으니 내용을 확인하세요
Scenario Number and Title. 시나리오마다 제목/번호가 있습니다.

Background. 역사적 배경은 전투를 설명합니다

Order of Battle. 한 쪽은 공격자, 한 쪽은 방어자입니다. 시나리오에는 각 세력이 어느 국가인지, 공격인지 방어인지, 누가 먼저 세팅하는지 등이 써있습니다.

시나리오엔 각 세력의 유닛 수, 모델, 임무, 배치 위치가 써 있습니다. 비행대대는 왼쪽이나 오른쪽을 향한채로 게임을 시작합니다. 전투 순서에서 비행대대의 방향은 세팅되는 방향을 의미합니다.

일부 유닛은 시나리오 시작시 배치되지 않고 지시사항에 따라 후에 배치됩니다.[5.3.1]

Max Losses. 비행대대가 버틸 수 있는 최대 손실[10.6]. 최대 손실은 비행대대와 비행소대 유닛 구분되어있습니다.

Alert Status. 어떤 비행대대가 경계 상태로 시작하는지 써 있습니다. 그 외 유닛들은 모두 비경계 상태로 시작합니다.[7.1]

Quality. 워 디스플레이 [5.2.1]의 비행대대/비행소대 영역에 놓아야 하는 베테랑, 신병(Green), 전문가(Experte) 마커 갯수

Map Edges. 지도 가장자리는 각 세력에 속합니다. 시나리오에서 왼쪽 오른쪽 가장자리가 각각 어느 세력에 속하는지 알려줍니다.

Doctrine. 독트린은 전투기에만 적용되며 'Loose' 또는 'Rigid' 중 하나입니다. 별도로 명시되지 않는 해당 세력의 모든 전투 비행대대에 적용됩니다. 만약 등급이 명시되어 있지 않다면 기본적으로 'Loose'로 설정됩니다. 'Rigid' 전투 속도와 선회를 수정할 수 있습니다. [3.3.2]

GCI Control. 지상 요격 관제(GCI control)가 있는지, 어느 세력에 있는지, 등급은어떤지 시나리오에서 명시합니다[9.2.4].

Radio. 기본적으로 모든 비행대대는 무전기가 있습니다. 없는 경우 따로 명시됩니다

Radio Nets. 시나리오에선 무선망과 어떤 비행대대가 어떤 무선망을 쓰는지 명시합니다. 만약 GCI 지휘부가 있다면, GCI 지휘부는 하나 이상의 무선망에 할당받습니다. GCI 지휘부와 같은 무선망에 할당된 모든 비행대는 GCI 제어 하에 있습니다[9.2.4]

Sun Position. 시나리오엔 태양 위치가 명시됩니다[4.2]

Clouds. 시나리오엔 구름의 종류와 위치, 강수 여부가 명시됩니다.[4.5].

Haze. 시나리오엔 안개가 퍼지는 최대 고도를 명시됩니다. 해당 고도 가장자리에 안개 마커를 놓으세요[4.3].

Contrails. 시나리오엔 항적운이 생기는 최저 고도가 명시됩니다. 해당 고도 가장자리에 마커를 놓으세요[4.4]

Surface Units. 시나리오엔 어떤 지상 유닛[14.0]이 지도상에 있으며 어디에 위치시킬지 명시됩니다.

Scenario Design. 자신만의 역사적 시나리오를 만들고 온라인에 공유하는 것을 권장드립니다. 정말 잘 만든 시나리오가 있다면 저희는 작성자에게 연락하여 '공식 시나리오'로 출판할 수 있는지 여쭙보려고 합니다.

Order of Battle. 플레이어들은 기체 모델에 주의를 기울여야 합니다. 시나리오마다 항공기의 변형 모델과 해당 변형의 차이점이 명시되어 있으며, 이는 ADC의 뒷면에 나열되어 있습니다[3.3]. 이를 고려해야 합니다.

Wings. 만약 전투 순서에서 그룹화된 비행 대대들이 색칠된 박스 안에 있을 경우, 해당 그룹은 한 개의 전대로 간주됩니다. 그룹에 속한 한 비행대대 중 하나에 전대장(Wing leader) 카운터를 할당하세요 [5.2.1, 9.5.1].

Map Edges. 일부 공중전 게임에서는 비행기가 지도 가장자리를 벗어나면 모든 비행기가 이동에 맞춰 위치를 조정하는 '무한한' 맵이 사용됩니다. 하지만 Wing Leader에서는 지도 왼쪽이나 오른쪽 가장자리를 벗어난 비행대대는 게임에서 제거됩니다."

GCI Control. GCI 4는 요격기들이 4등급 GCI 지휘부를 가졌다는 뜻입니다.

Doctrine

Rigid doctrine는 전쟁 초기에 사용되었던 3기로 구성된 비크(Vic)처럼 조작하기 어렵고 취약한 대형에 적용됩니다. 반면에 Loose doctrine는 슈바름(Schwarm) 또는 '손가락 네 개'와 같이 더 유연하게 적용할 수 있는 대형에 적용됩니다.

만약 여러 비행대대가 한 그룹으로 설정되면, 비행대대는 wing 리더 비행대대와 함께 형성되어야 합니다 [9.5.1, 9.5.2].

5.3.1 Set-up on Subsequent Turns

일부 비행대대는 게임 시작 후에 진입합니다. 이 유닛들은 진입하는 차례의 Set-up Phase 때 세팅합니다. 양측의 비행대대가 같은 턴에 진입하는 경우, 시나리오에 따라 먼저 세팅한 쪽이 먼저 설정합니다.

비행대대는 지도의 특정 칸에 위치하거나 지도 밖에서 지도 가장자리로 진입할 수 있습니다. 칸에 유닛을 세팅하는 경우, Set-up Phase 때 배치합니다.

지도 가장자리에서 진입하는 경우, 시나리오에서 진입할 위치와 고도를 지시할 것입니다. 이를 진입할 칸 옆에 있는 지도 가장자리에 놓습니다. 추후 이동 단계 때 진입할 것입니다. 비행대대는 주도권을 결정하기 위해 진입 구역을 점유하는 것으로 간주됩니다. 비행대대를 이동 단계에서 지시된 맵 가장자리에 진입시키십시오. (진입 방법 8.4.1을 참조)

요격 비행대대의 경우, Set-up Phase에 해당하는 벡터 마커를 맵의 어디에든 배치하십시오 [9.2.4].

6.0 SEQUENCE OF PLAY

세팅이 끝나면 게임은 턴 단위로 진행됩니다. 현재 턴은 지도 A 열에 있는 턴 마커로 표시됩니다. 설정 단계 때 턴 마커를 고도 1 영역에 배치한 후, 두번째 턴에는 고도 2 영역으로 이동시키는 방식으로 진행합니다. 각 턴은 다음과 같은 단계로 나누어 진행됩니다.

Set-up Phase. (첫 번째 턴에서는 생략) 이번 턴에 플레이에 참여하는 비행대대를 세팅하십시오. 세팅된 비행대대는 지도의 칸에 바로 놓거나 진입할 칸 옆의 지도 가장자리에 놓습니다. 진입하는 요격 비행대대마다 벡터 마커를 배치합니다 [5.3.1].

Tally Phase. 공격자는 다음을 아무 순서로 수행합니다:

공격 대상을 식별합니다.[7.2] (이미 적을 발견한 상태라면 새로운 적을 식별하기 전에 이전에 발견한 적을 격추해야 합니다 [7.2.2]); 비경계 상태의 비행대대는 무선으로 경고를 받으면 경계 상태로 전환[7.1]; wing 리더는 명령을 내립니다. [9.5.4]; 적을 발견한 전폭기는 폭탄을 버려야 합니다 [15.2.4]. 공격자 차례가 끝나면 수비자가 적 발견, 경계 및 명령을 수행합니다.

Movement Phase. 이동합니다 [8.0]; 이동 중에 폭탄과 외부 연료 탱크를 버립니다 [9.2.1.1, 13.2]. 호위기는 폭격기와 동일한 한 칸으로 이동하는 적에 반응합니다 [10.4]. 포격 공격을 처리합니다 [14.2.3].

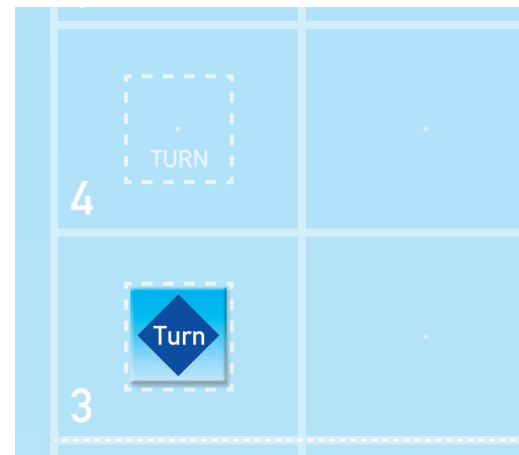
Combat Phase. 대공 사격을 처리합니다 [14.2.4]. 폭격 공격을 처리합니다 [15.4], 그 후 대상에서 폭탄 탑재 (Bomb load) 마커를 제거합니다. 공격자가 정한 순서로 공중전을 처리합니다 [10.5]. 전투 후에 폭탄과 외부 연료 탱크를 버립니다 [9.2.1.1, 13.2].

Administration Phase. 비행대대는 이탈 (Escape) 주사위를 굴립니다 [11.0]; 먼저 공격자, 수비자 순서로 굴립니다. 자격이 있는 비행대대에 호위 표시를 놓습니다 [9.2.2] GCI 지휘부에 의해 명령 받는 요격기의 벡터 값을 바꿉니다. 호위기 임무를 Sweep으로 바꿉니다 [15.2.2] 대공포 집중포화 마커를 놓습니다 [14.2.2]

End Turn. 턴이 종료되면 턴 마커를 한 칸 위로 올립니다. 새로운 턴의 설정 단계로 돌아가 다시 시작합니다.



PHOTO: A mass of B-17 bombers, flying in a 'box' formation that allowed their defensive guns to provide mutual support.



Turn Marker. 세번째 턴임을 보여줍니다. 다음 턴엔 한 칸 위로 올립니다.

Combat Phase. 전투 단계의 전투는 아래와 같이 수행합니다.

- (1) 직접 사격 대공포 Direct fire flak
- (2) 폭격 Bombing attacks
- (3) 공중전 Air combats

◆ **New Turn Marker Rule.** 턴 마커와 턴 마커 영역은 진행 중인 차례를 알아내기 위한 새로운 수정사항입니다.

게임 끝날 때까지 계속 반복합니다. [12.0].

Escorts and Move Order. 호위기(호위 미션 표시가 있는 전투기)는 폭격기 이동 전에 이동하여 폭격기 이동 후에 반응할 준비를 합니다. 소탕(Sweep) 미션으로 변경된 호week기는 더 이상 폭격기 이동 전에 이동하지 않고, 후순위로 이동합니다.

Move Order and Air Combat. 이동 단계에서의 이동 순서는 전투 단계에서의 공격자와 수비자 결정에 영향을 미칠 수 있습니다 [10.1.2, 10.1.3].

Initiative Rule Example. 독일 비행대대 D와 영국 비행대대 A와 B는 동일한 고도와 속도에 있습니다. 플레이어는 각 비행대대마다 주사위를 굴립니다. D는 2를 굴리고 A와 B는 각각 4와 2를 굴립니다. 그래서 A는 마지막으로 이동하고, B와 D는 다시 굴립니다. 둘 다 6을 굴려 동물이 나와 주사위를 한 번 더 굴리고 D는 5, B는 2가 나옵니다. 따라서 B,D,A 순서로 이동합니다. (D는 최종적으로 A보다 높은 값이 나왔지만, 이는 초기 굴림 이후에 나온 값입니다. 두 번째와 세 번째 굴림은 B와 D 사이의 순서만 결정하며, A와는 무관합니다.)

Chain of Tallies Example. C 비행대대가 비행대대 B를 발견했습니다. 이때 B는 비행대대 A를 발견한 상태였습니다. A는 적을 발견하지 못한 상태로 먼저 이동합니다. B는 자신이 식별한 대상인 A 바로 다음에 이동합니다. 그런 다음 C는 B에 대응하여 이동합니다.

Chains with Multiple Tallies Example. 비행대대 B와 C가 비행대대 A를 발견했지만, D가 B를 발견했습니다. 이동 순서는 어떻게 될까요? A가 먼저 이동하고 나서 B와 C가 이동합니다 (이동하는 플레이어가 원하는 순서로). 그리고 D는 B가 이동한 후에 이동할 수 있습니다.

Circle of Tallies Example. 비행대대 C가 비행대대 B를 발견하고, B가 A를 발견했으며, 다시 A가 C를 발견하여 원을 만들었습니다. 주도권 순서를 확인하면 [6.1.1], B가 먼저 이동하므로 이동 순서는 B, 그리고 C, 그리고 A입니다.

Alert State. Alert squadrons are aware of the proximity of enemies and so can respond in ways that unalerted squadrons cannot. Aside from sweep behaviour [9.2.3] many of these responses are detailed in the Advanced Rules.

6.1 MOVE ORDER(이동 순서)

이동 단계는 아래와 같은 순서로 진행합니다.

1. Dogfight 도그파이트
2. Escorts 호위
3. Bombers 폭격
4. Unalerted fighters move in initiative order 비경계 전투기(주도권 순서)
5. Alerted fighters move in initiative order 경계 전투기(주도권 순서)

2가지 규칙에 의해 이동 순서가 변경됩니다:

주도권(Initiative) 규칙 [6.1.1], 적발견(Tally) 규칙 [6.1.2]

6.1.1 The Initiative Rule(주도권)

주도권 순서에 따라 이동하는 경우 아래를 따릅니다:

- (1) 낮은 고도에 있는 비행대대가 먼저 이동합니다.
- (2) 같은 고도라면 기본 속력이 낮은 비행대대가 먼저 이동합니다.

전투기 비행대대가 같은 고도에 같은 속력이라면 각 비행대대마다 주사위를 굴려 주도권을 정합니다. 주사위 값이 낮은 쪽이 먼저 이동합니다. 동물인 경우 동물인 유닛에 대해서만 다시 굴립니다. 결과가 정해질때까지 굴립니다.

6.1.2 The Tally Rule(적 발견)

비행대대가 이동한 직후에 해당 비행대대를 발견(Tally)한 모든 전투기들이 바로 이동합니다. 이 경우 이동 가능한 다른 비행대대가 있어도 [7.2.3] 먼저 이동합니다.

동일 대상을 발견한 비행대대가 2개 이상이라면 그 비행대대 간의 순서는 이동하는 플레이어가 임의로 정합니다. 발견한 비행대대의 이동이 모두 끝나야 다른 비행대대가 이동할 수 있습니다. 해당 비행대대를 발견한 다른 비행대대가 있다면 이동이 연속적으로 처리합니다.

비행대대가 다른 비행대대를 발견한 경우엔 발견된 대상이 움직이기 전에 이동할 수 없습니다. 이때 주도권 수치는 무시합니다. 만약 꼬리에 꼬리를 물고 적을 발견한 경우, 적을 발견하지 못한 비행대대부터 이동합니다. 그리고 순서대로 이동합니다.

만약 2 비행대대가 서로 발견했다면, 주도권 주사위를 굴려서 순서대로 진행합니다 [6.1.1]

드물게 적 발견이 꼬리에 꼬리를 물다가 원을 이루는 경우가 있습니다 (제일 먼저 발견된 비행대대가 가장 마지막으로 적을 발견한 비행대대를 발견한 경우) 주도권 주사위로 제일 먼저 이동할 비행대대를 정한 뒤 순서대로 진행합니다.

6.1.3 Dogfights(도그파이트)

도그파이트(dogfight) [10.8]에 잡힌 상대 유닛은 모두 동시에 움직이는 것으로 간주합니다. 따로 순서를 정하지 않습니다. 여러 도그파이트가 발생했다면 공격자가 도그파이트 이동 순서를 정합니다.

6.1.4 Escorts and Bombers(호위기와 폭격기)

호위기와 폭격기가 이동할 때 공격자가 원하는 순서로 이동합니다. 양측이 지도상에 모두 호위기나 폭격기 둘중 하나라도 있다면 공격자가 먼저 움직입니다.

7.0 SITUATIONAL AWARENESS(상황 인지)

플레이어는 폭격기가 아닌 전투기의 상황 인지(situational awareness)만 추적합니다: 경계 상태(Alert), 적 발견(Tally)

7.1 ALERT STATE(경계 상태)

전투기 비행대대는 경계/비경계 상태 둘 중 하나입니다.

폭격기는 경계 상태가 없습니다.

(폭격기 임무 수행 중인 전폭기 포함 [15.2.4])

비행대대는 다음 경우에 경계 상태로 전환합니다:

- (1) 적기를 발견한 경우 [7.2.1, 7.2.4].
- (2) 적발견 단계 [9.4] 때 무선으로 경고 받은 경우
- (3) 공중전을 수행한 뒤

경계 상태가 되면 워 디스플레이에 놓인 ID 마커를 경계면으로 뒤집습니다. 경계 상태가 되면 다신 비경계 상태로 바뀌지 않습니다.

경계 상태의 소탕 임무 비행대대는 행동을 바꿉니다 [9.2.3] 보조 연료 탱크를 버리거나 [13.2], 회피를 선언하거나 [13.4.2]

러프베리 기동을 하려면 [13.4.3] 경계 상태여야합니다.

비경계 비행대대는 기습 공격(Bounce)에 취약합니다 [13.4.1]

7.2 TALLIES(적발견)

전투기 비행대대가 교전하려면 먼저 적을 발견해야 합니다. 전투기도 적을 발견할 수 있지만 [15.2.4] 폭격기는 할 수 없습니다. 각 비행대대는 한 번에 하나의 적만 발견할 수 있습니다. 공격자는 방어자보다 먼저 모든 적발견 주사위를 굴립니다.

발견한 적이 없고 도그파이팅을 하고 있지 않는 전투기 비행대대는 적발견 단계마다 적 발견 주사위를 굴릴지 선택합니다. 10칸 이내에 시야 [4.6]에 들어와 있는 대상을 선택하고 주사위를 굴립니다.

만약 파괴되지 않은 적 비행대대와 같은 칸에 있다면 같은 칸에 있는 비행대대만을 대상으로 적 발견 주사위를 굴립니다.

7.2.1 Tally Roll

주사위를 하나 굴리고 전투 카드(Combat card)에 따라 값을 수정하세요. 대상과의 최단 거리를 측정하고 만약 보정된 주사위 값이 거리보다 크다면 적 발견에 성공합니다.

만약 적 발견에 성공한다면, 적을 발견한 비행대대의 ID 마커와 색상에 해당하는 적 발견(Tally) 마커를 가져와서 대상 비행대대에 놓습니다. (적 발견 마커는 백터 마커의 뒷면에 있으므로, 놓으면 비행대대의 백터가 제거됩니다 [9.2.4]) 만약 비행대대가 이전에 경계 상태가 아니었다면 경계 상태가 됩니다.

한 비행대대는 한 번에 한 번씩만 적을 발견할 수 있으며, 적발견 단계에서 적발견 주사위 굴림 딱 한 번만 할 수 있습니다. 전술적 유연성을 가진 비행대대는 적을 발견할 때 흠어질 수 있습니다 [9.3.2].

7.2.2 Retaining Tallies

적 발견은 다음의 경우까지 유지됩니다:

- (1) 대상 비행대대가 지도에서 제거됐을 때
- (2) 적발견 단계 중 대상까지의 시야가 확보되지 않았을 때
- (3) 대상이 10칸이나 그 이상 멀리 있을 때
- (4) 적을 발견한 비행대대가 파괴되었을 때
- (5) 추후 적발견 단계에서 자발적으로 적 발견을 취소한 경우. 적 발견을 취소한 비행대대는 같은 턴에 새로운 적 발견 주사위 굴림을 수행할 수 있다. 혹은 명령을 내릴 수 있다 [9.5.4] 도그파이트의 경우 적 발견을 취소할 수 없다. [10.8.1]
- (6) 적을 발견한 비행대대가 공중전을 처리하는 경우 [10.1] 전투가 처리되고 도그파이트가 결정되면 비행대대는 자동으로 전투중인 적을 발견한 것으로 간주합니다. 전투중인 아무 적 유닛에 적 발견 마커를 놓습니다. 필요한 경우 새로운 대상으로 변경합니다. 비행대대가 더 이상 발견한 적이 없다면 적에게 적발견 마커를 놓습니다. 적을 발견한 비행대대가 도그파이트 중인 경우 대상도 함께 도그파이트중이어야 합니다.

적 발견이 취소되는 경우 지도에서 적 발견 마커를 제거합니다.

Bomber ID Markers. T에서 Z까지의 ID 마커는 폭격기 용이라 경계/비경계가 표시되어 있지 않습니다. 폭격기가 A에서 S사이 ID 마커를 사용해야 하는 경우 경계/비경계 상태는 무시합니다.

Tallies

용어 'Tally'는 영국의 무전용어 'Tally Ho!'에서 유래되었으며, 적을 발견했고 비행대가 추격 중임을 의미합니다. 독일의 동등한 표현은 'Pauke-Pauke!'입니다.

게임에서 Tally는 비행대가 적을 발견하고 공격에 투입되었음을 의미합니다. 따라서 Tally는 인식과 의도가 합쳐진 용어입니다. Tally하지 못한 비행대대는 적을 보지 못했을 수도 있고, 적을 발견했지만 공격을 원하지 않을 수도 있습니다.

본 번역에선 Tally를 '적 발견'으로 번역하였습니다.

- e.g. Tally한 비행대 / Tally 당하는 비행대 / Tally 주사위

Tallies in the Same Square. 적을 발견한 비행대대가 대상과 같은 칸에 있다면 거리는 0입니다.

◆ **Tally Rules Change.** 적 발견을 더 어렵게 하기 위해 적 발견 주사위는 대상과의 거리보다 큰 값이어야 합니다.



Tally Example. The Hellcat 비행소대는 Zero기를 발견하려고 합니다. 둘 사이의 거리는 2칸이므로 주사위 3 이상이 필요합니다.

하지만 Zero기가 Hellcats 후방에 위치하여 보정값 -2를 적용하고 구름에 의해 시야가 가리므로 -1 보정값을 적용합니다. 총 -3이 적용되어 Hellcat은 주사위 6을 굴려야 적 발견에 성공할 수 있게 됩니다.

If 이때 태양이 우상단에 있다면 Zero기는 태양 안에 있는 것으로 간주하여 -1 보정값을 추가로 적용해야 합니다. Hellcats은 7이상을 굴려야 적 발견에 성공하는데 이는 불가능합니다 (6면 주사위)

© GMT Games 2016

8.3 MOVEMENT COSTS(이동 비용)

같거나 낮은 고도의 인접한 칸으로 이동하려면 1MP를 소모합니다. 높은 고도에 있는 인접한 칸으로 이동할 때 ADC 카드에 적힌 상승(Climb) 값만큼 MP를 소모합니다. 이동을 시작하는 고도의 상승 값을 사용하세요. 상승 기동 시 상승하는 첫 칸에서만 이 값을 사용합니다. 만약 같은 이동 단계 때 두번째 칸으로 상승한다면 상승 값 상관 없이 2MP를 소모합니다.

비행대대가 바로 아래 칸으로 이동하는 경우(예. 급강하) 0.5MP만 소모합니다.

180도 선회는 1MP를 소모합니다.[8.1.1]

러프베리 Lufbery 기동을 시작하거나 빠져나올 때 2MP를 소모합니다[13.4.3]

1MP를 내면 현재 칸에 머무를 수 있습니다. 이때 원하는 만큼 선회할 수도 있습니다.

8.3.1 Circling

비행대대는 임무에 필요하지 않다면 MP를 전혀 소모하지 않아도 됩니다[9.2]. MP를 전혀 소모하지 않거나 같은 칸에서 MP를 쓰지 않아도 이동 중인 것으로 간주합니다. 이 경우 비행대대는 'Circling'(원형 비행)하고 있는 것입니다.

일부 임무에선 원형 비행을 하도록 지시합니다[15.2.1, 15.2.2, 15.2.3]. 해당 칸을 벗어나지 않고 그대로 있으라는 의미입니다.

8.4 MOVE RESTRICTIONS

비행대대는 피아 상관 없이 다른 비행대대가 있는 칸에 진입하고 이탈할 수 있습니다. 하지만 7.2.3에 예외 사항이 있습니다.

비행대대는 고도 0보다 낮거나 19보다 높게 이동할 수 없습니다. 일부 임무에선 비행대대가 고도를 변경하거나 방향을 바꾸지 않고 일정한 이동거리(MP)를 이동해야 한다고 규정합니다 [9.2.1, 9.2.2, 9.2.3]. 임무에서 별다른 지시사항이 없으면, 비행대대는 전체 MP 할당량을 모두 사용해서 이동할 필요가 없으며, 아예 이동하지 않을 수도 있습니다 [8.3.1]

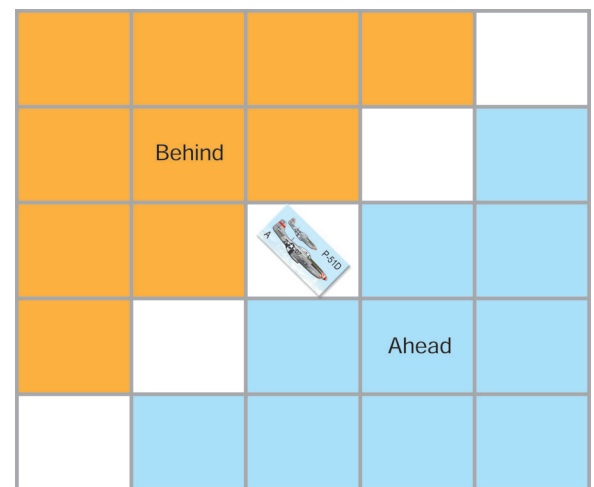
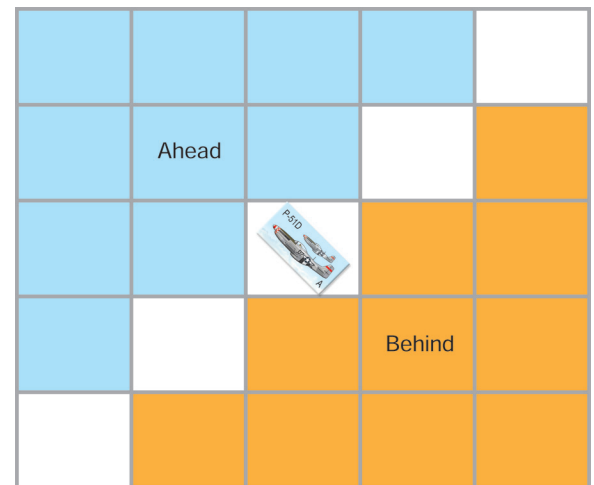
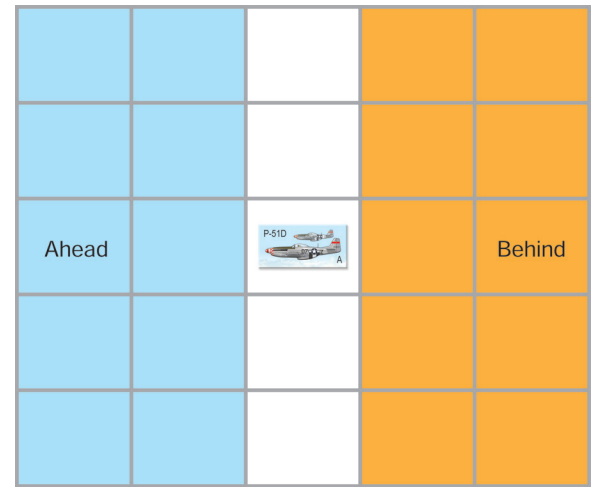
8.4.1 Entering and Exiting the Map

지도 가장자리에서 지도 가장자리 칸으로 진입하는 비행대대는 지도 밖 가상의 칸에 놓여야합니다. 진입칸은 해당 비행대대가 이동하는 첫번째 칸이며 진입할 때 1MP가 필요합니다. If 시나리오에서 여러 비행대대가 진입해야한다 하면('in trail') 다음을 따릅니다.t: 첫 비행대대는 진입 후 MP를 전부 사용하여 이동합니다. 두번째는 첫번째보다 1 적게 MP를 소모해서 이동합니다. 세번째는 2적게 소모합니다. MP가 소진되었다면 나머지 비행대는 다음 턴에 진입합니다. 비행대대는 지도의 좌우 가장자리면을 제외하고는 지도를 벗어날 수 없습니다. 지도 밖의 가상의 칸으로 이동하면 지도를 벗어난 것이며 지도에서 제거합니다.

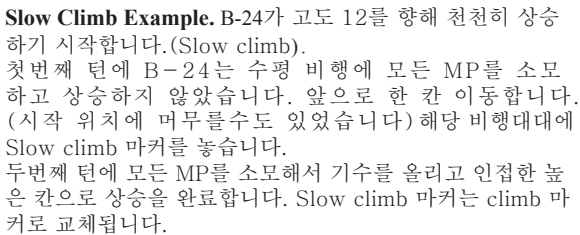
8.5 CLIMBING AND DIVING(상승과 하강)

이동할 때 고도를 높이거나(Climb) 고도를 낮출 수 있습니다(Dive) 같은 이동 단계 때 상승과 하강을 동시에 할 수 없습니다. 낮은 고도로 이동하는 경우 Dive 마커로 표시합니다. 높은 고도로 이동하는 경우 Climb 마커로 표시합니다. 상승하지만 느려서 고도가 바뀌지 않는 경우 Slow climb 마커를 놓습니다 [8.5.1]

◆ **Movement Rules Changes.** 향하고 있는 방향으로만 이동할 수 있습니다. 180도 선회하는 경우 1MP를 소모합니다.



Aspect. 이 그림은 전방/후방을 구분하는 방법을 보여줍니다. 전방/후방 영역은 각 방향으로 무한히 뻗어나갑니다. 하얀 영역은 전방도 아니고 후방도 아닙니다.



Mission Behaviours. 행동 규칙은 모든 상황을 다루지는 않으며, 어느 정도 해석의 여지가 있습니다. 각 임무의 요약에 적힌 내용을 바탕으로 적절히 처리하면 됩니다.

규칙은 모든 상황을 아우르지 못할 수 있습니다. 특이한 상황에 직면하면 사색을 이용하여 해결하십시오.

© GMT Games 2016

9.2.1 Bombing(폭격)

해당 동작은 폭격기가 지상 유닛을 폭격하지 않는 시나리오에서 사용됩니다. (폭격 규칙 [15.0]은 폭격기가 지상 유닛을 폭격하는 시나리오에서 이 동작을 확장합니다.)

폭격 임무를 맡은 비행대대는 게임 시작 시 폭탄을 탑재한 상태로 출발합니다. Wing 디스플레이에 폭탄 탑재 마커를 배치합니다.

폭격기는 지도의 가장자리로 이동한 후 지도를 벗어납니다. 매 턴마다 2MP를 소비하여 2칸씩 이동하며, 상승, 하강, 선회는 하지 않습니다. 제트 폭격기는 매 턴마다 3MP를 소비하여 3칸씩 이동합니다.

9.2.1.1 Jettisoning Bombs(폭탄 버리기)

이동중이거나 공중전이 처리된 후에 폭격기 비행대에서 폭탄을 버릴 수 있습니다. 전폭기는 적 발견 단계나 공중전 이후에 적 비행대를 발견한 경우 즉시 폭탄을 버려야 합니다 [15.2.4].

폭탄 마커를 Wing 디스플레이에서 제거합니다. 폭탄을 버리면 폭탄 탑재로 인한 속력이나 선회 등급 보정도 적용하지 않습니다.. 폭탄을 버린 폭격기 비행대대는 기지로 귀환해야 합니다 [9.2.6].

9.2.1.2 Transport(수송)

수송 임무는 폭격 임무의 변형 임무입니다. 폭탄 대신 화물을 싣는데, 화물은 버릴 수 없습니다.

9.2.2 Escort(수송)

호위 임무를 맡은 전투기는 폭격기 3칸 이내에 같은 방향을 본 채로 위치합니다. (같은 칸도 가능). 호위기는 폭격기보다 앞에 있을 수 없습니다 (폭격기가 편대 비행할 때 선두 폭격기보다 앞에 위치할 수 없음). 가장 낮은 위치 폭격기보다 1고도 이상 낮게 위치할 수도 없습니다.

호위기는 폭격기와 마찬가지로 지도 끝으로 비행하고 지도 밖으로 나갑니다. 매 턴 2MP씩 소모하여 2칸씩 이동합니다. 상승, 하강, 선회는 하지 않습니다. (예외. 폭격 규칙을 사용하는 경우, 호위기는 폭격기의 고도 변경에 따릅니다 [15.2.2].

제트 호위기는 매 턴 3MP 소모하여 3칸씩 이동합니다.

호위 임무 전투기는 보통 비경계 상태로 시작합니다 [7.1] 적발견 단계 때 적을 발견할 수 있습니다 [7.2] 적이 폭격기가 있는 칸으로 이동하려고 하는 경우 가용 호위기가 대응합니다 [10.4] 호위기가 특정 상황에서 소탕 임무로 전환합니다.

호위 (Escort) 마커를 소탕 (Sweep) 마커로 바꿉니다. 그 후 호위기는 소탕 임무 비행대대로 행동합니다 [9.2.3]

특정 상황의 예시는 다음과 같습니다:

- (a) 호위기가 적발견 마커를 놓거나 공중전을 처리한 경우
- (b) 경계 상태 호위기가 러프베리 기동을 시작한 경우 [13.4.3]

Administration Phase 때 플레이어는 호위에 적절한 전투기 비행대대에 대해 소탕마커를 호위 마커로 교체할 수 있습니다 (예: 같은 방향의 아군 폭격기와 3칸 이내에 위치한 경우 등). 호위 마커는 가용하지 않거나 적을 발견한 (Tally) 비행대대에는 놓을 수 없습니다.

소탕 임무를 수행 중인 호위기는 다시 폭격기 호위로 말겠다고 선언할 수 있습니다. 이는 호위할 수 있는 위치를 선택한 다음, 해당 위치까지 가장 짧은 경로로 비행합니다 [9.2.5]. 만약 Administration 단계에서 해당 위치를 점유하고 폭격기와 방향이 일치한다면, 소탕 마커를 호위 마커로 교체합니다.

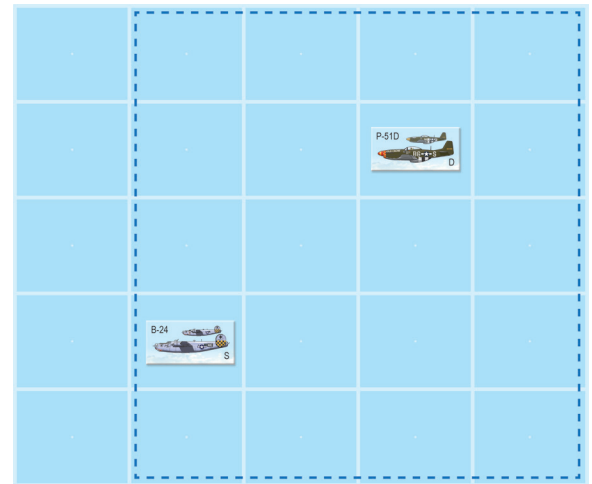
폭격기가 성공적으로 이탈하고 [11.0] 더이상 호위할 폭격기가 없는 경우 호위기는 기지로 귀환합니다 [9.2.6]

Bombing Summary. 폭격 비행대대는 폭탄을 탑재하고 직접 지도의 가장자리를 향해 매 턴마다 2칸씩 이동한 후 지도를 빠져나갑니다. 적 전투기의 공격에도 관계없이 진로를 유지하며, 폭탄을 버리지 않는 한 돌아서지 않습니다.



PHOTO: B-24s bomb the oil refineries at Ploesti in Romania.

Escort Summary. 호위기는 폭격기와 동일한 속도로 같은 위치 혹은 지근거리에서 비행합니다. 호위기는 접근하는 적 전투기에 대응하거나 발견 후 추격할 수 있으며, 이 때에는 더 이상 호위기가 아닙니다. 전투에서 생존한 비행대대는 폭격기에 다시 합류하여 호위를 재개합니다. 그렇지 않은 경우에는 소탕 (Sweep) 비행대대처럼 행동합니다.



Escort Set-up. 점선으로 된 칸은 폭격기 비행대대를 호위하는 비행대대가 위치할 수 있는 영역입니다. 근거리 호위기는 폭격기와 동일한 칸에 있어야 하는 것을 유의하세요.

9.5.2 Wing Formation (전대 대형)

전대 대형은 전대에 할당된 비행대대들로서 다음과 같은 특징을 갖습니다:

- (a) 전대장의 비행대대거나 전대장과 함께 편성된 비행대대입니다. 비행대대들은 전대장이 위치한 칸에 있거나 인접할 필요는 없으며, 그저 전대장과 동일한 대형 내에 있으면 됩니다 [9.1]
- (b) 현재 가용한 비행대대 [1.1].

각 단계의 끝날 때 이러한 제약 조건을 따르지 않는 비행대대는 전대 대형에서 빠져나옵니다. 이 경우 다시 전대 대형에 복귀할 수 없습니다. 그러나 여전히 전대의 무선 통신망에 남아 있습니다 [9.4].

9.5.3 Wing Intercept Missions (전대 요격 임무)

전대에서는 오직 전대장만이 벡터 마커를 놓을 수 있습니다 [9.2.4] 다른 비행대대들은 대형을 유지합니다.

전대장이 적을 발견하면 전대는 산개합니다. 이동 단계 때 전대가 흩어지면 전대장이 즉시 명령을 내릴 수 있습니다 [9.5.4] (전투 단계에 전대가 산개하는 경우엔 명령 불가) 명령을 받지 못한 비행대대는 전대를 벗어난 뒤 전대장의 벡터 마커가 놓인 위치에 벡터 마커를 놓습니다.

9.5.4 Orders (명령)

이동 단계 때 전대장 비행대대가 사용가능한 경우 자신의 비행대대를 포함하여 아직 적을 발견 못한 가용 비행대대를 선택해서 명령을 내릴 수 있습니다. 무전기가 있다면 [9.4] 매턴마다 모든 비행대대들에게 명령이 하달됩니다. 명령의 대상은 하나의 적일 수도, 다수의 적일 수도 있습니다.

명령을 내릴 땐 아군에게 발견됐거나 무전으로 발견된 적 비행대대를 하나 선택합니다. 이때 직접적으로 발견된 적 비행대대이나 발견된 적과 같은 대형에 위치한 다른 비행대대가 명령의 대상이 됩니다.

적기가 보이는 가용 비행대대가 대상과 10칸 이내에 있다면 해당 비행대대의 적 발견 마커를 적에게 놓습니다. 적 발견 주사위를 굴리지 않아도 됩니다. [7.2.4] 적 발견 단계 때 이미 주사위를 굴린 비행대대에게도 명령을 내릴 수 있습니다. 무전을 받고 경계 상태가 된 비행대대에도 명령을 내릴 수 있습니다. [9.4]

명령을 받으려면 같은 대형에 있어야 합니다. 이미 적을 발견한 비행대대는 같은 무선망에는 있어야 하지만 굳이 전대에 있을 필요가 없습니다.

전대장은 전술적 유연성이 없는 경우에도 명령을 내린 비행대대를 산개시킬 수 있습니다 [9.3] 비행소대 하나가 적을 추격하는 와중에 다른 아군들은 전대 대형을 유지하거나 다른 명령을 수행하게 할 수도 있습니다.

9.5.4.1 Orders and Radios (명령과 무전기)

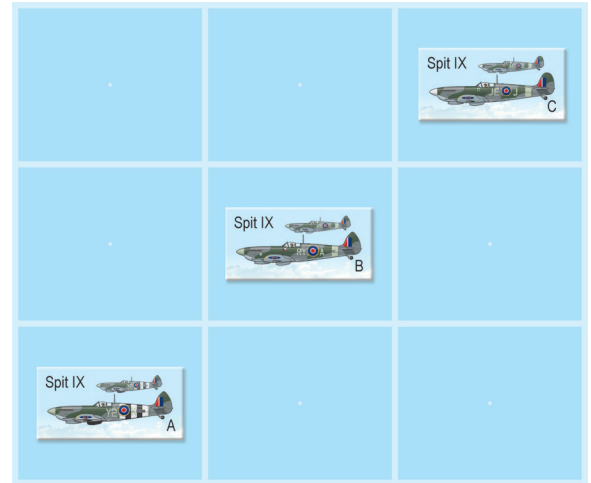
전대에 무전기가 없거나 무전 혼잡으로 정상적인 무전이 불가할 경우 다음 규칙을 적용합니다:

- (1) 매턴마다 전대 내 하나의 비행대대만 적발견 주사위를 굴립니다.
- (2) 적 발견 단계 때마다 명령을 하나만 내릴 수 있습니다. 전대 내 모든 가용 비행대대에게 같은 대상을 추격하도록 명령할 수 있습니다.

9.5.5 Wing Sweep Missions (전대 소탕 임무)

전대가 소탕 임무를 맡은 경우, 비행대대는 일부가 전대를 이탈해도 소탕 임무를 수행합니다 [9.2.3]

If 전대장이 적을 발견하고 9.5.3에 따라 임무를 하달하면 전대는 즉시 산개합니다. 전대에 남은 유닛들은 소탕 작전을 계속 수행하지만 이제 더이상 전대에 속해있지는 않습니다.



Wing Formation Example. Spitfires로 구성된 전대가 있습니다. 엄밀히 말하면 이는 발보(Balbo) 대형입니다(9.5.6 참조. 전대장은 어떤 비행대대에도 속할 수 있으며, 꼭 선두 비행대대에 위치할 필요는 없으며 다른 비행대대와 인접할 필요도 없습니다."

Orders. 명령은 전대장이 다른 비행대대에게 주사위 안굴리고 자동으로 적 발견(Tally)를 할 수 있게 하는 방법입니다. 기본적으로, 전대 무선망에 있는 비행대대가 적을 발견하면 전대장은 다른 비행대대에게 해당 적을 추격하도록 명령할 수 있습니다. 그 후에 명령 받은 비행대대는 대형을 벗어나서 적을 추격할 수 있습니다.

적을 발견한 비행대대는 대형을 지킬 필요 없으므로 분리된 비행대대는 전대장에게 '도움을 청할' 수 있으며, 이때 전대장은 명령을 통해 지원병력을 파견할 수 있습니다.

또는 대규모 적을 마주쳤을 때, 전대에 있는 비행대대들에게 적 발견 사항을 적절히 분배하는 명령을 내릴 수 있습니다.

유의할 점은 비행대대가 적발견 주사위 굴림에 실패할 수 있지만, 여전히 전대장으로부터 명령을 받을 수 있다는 것입니다.

Orders and Radios

한 개 비행대대만 적 발견 주사위를 굴리도록 제한하는 것은 무전기가 없거나 무전기 통신이 혼잡한 경우 통신 어려운 상황을 나타냅니다. 무전기가 없는 비행대대는 다양한 수신호, 깃발 및 신호탄을 통해 통신할 것입니다.

Balbos

발보(Balbo)는 이탈로 발보(Italo Balbo)에 영감을 받아 지어진 이름으로, 그는 대형 비행기 대형으로 기록을 세웠던 유명한 파시스트 조종사였습니다. 영국 전투에서는 이 용어가 세 개 이상의 소대로 구성된 '대형 전대(Big Wing)'을 설명하는 데 사용되었습니다.

Combat Summary. 전투 과정 요약

- (1) 공격자 선정 [10.1].
- (2) 전투에 사용할 등급 결정 [10.5].
- (3) 공격자와 방어자 전투 차이 (differential) 확인 [10.5].
- (4) 공격자와 방어자가 주사위를 굴려 타격을 생성 [10.5.1].
- (5) 적에게 생성한 타격을 분배합니다 [10.2.2].
- (6) 적에게 타격을 할당하고 손실을 적용합니다 [10.6]
- (7) Cohesion 주사위를 굴립니다. 비행대대가 교란되거나 부숴질 수 있습니다 [10.7]
- (8) 탄약 마커를 놓거나 뒤집습니다. [10.7.2]
- (9) 비경계 방어자는 경계 상태로 전환 [7.1]; 방어 비행대대는 적발견 마커를 놓거나 바꿈 [7.2.2].
- (10) 도그파이트 확인 [10.8]

Mutual Attacks. 공격자의 결정은 이전 이동 단계의 이동 순서에 기반하며, 비행대대가 실제로 움직였는지 여부에 따라 달라지지 않습니다. 예를 들어, 비행대대 A와 B가 서로 발견했습니다. A가 먼저 움직여서 B의 위치로 이동하여 B의 움직임을 막았습니다. 그러나 비행대 B가 이동 순서에서 마지막이므로 여전히 공격자가 됩니다.

상호 발견한 비행대가 이동 단계에서 동일한 위치에 있고 이동하지 않은 경우, 공격자/수비자 상태는 비행대대가 도그파이트 중인지에 따라 달라집니다. 가장 높은 기본 선호 값을 가진 측이 공격자가 되며, 동점인 경우 주사위를 굴러 결정합니다. 도그파이트 중이 아닌 경우, 공격자는 이동 순서 [6.1.1]에 따라 결정되므로, 가장 높은 기본 속도를 가진 비행대가 공격자가 됩니다. 최고 속도 값이 동일한 경우, 각 비행대는 6.1.1에 따라 주사위를 굴린 후, 가장 높은 값이 나온 측이 마지막으로 움직이는 측이 되며, 따라서 공격자가 됩니다.

Tally Chains Example. He 111 폭격기 비행대대 하나, Hurricane 전투기 비행대대 둘, Bf 109 전투기 비행대대 둘이 한 칸에 있습니다. 두대의 Hurricane이 폭격기를 발견했습니다. 그중 한 대의 Hurricane은 Bf 109 비행대대 한 대에게 발견되었습니다. 남은 Bf 109은 어떤 대상도 발견하지 못했습니다. 연속하여 서로 발견한 비행대대들 사이의 후속 전투는 단일 공중 전으로 처리합니다. 하지만 이 때 적을 발견 못한 Bf 109 비행대는 제외됩니다.

9.5.6 Balbos

전대 대형에 2개 이상의 비행대대가 있는 경우(비행소대는 0.5 비행대대로 간주)이동 시 다음 규칙을 적용합니다. 다음 규칙을 어기는 비행대대는 즉시 전대 대형에서 벗어납니다.

- (1) 어떤 비행대대도 매턴 고도 1 이상 상승하거나 하강하지 않습니다.
- (2) 어떤 비행대대도 하강 MP + 1 보너스를 받지 않습니다.[8.2].
- (3) 선회 각도 크기와 관계없이 45도를 초과하는 모든 회전은 각 비행대당 1 MP의 비용이 듭니다.

10.0 AIR COMBAT(공중전)

전투 단계시 비행대대가 발견한 적과 같은 칸에 있으면 공중전이 발생합니다. 적을 발견했거나 적에게 발견된 비행대대만 전투에 참여합니다. 비행대대는 턴마다 한번씩만 전투에 참여할 수 있습니다.

발견한 적과 같은 칸에 있는 전투기 비행대대는 전투 단계 때 무조건 공격해야 합니다. 전투 단계에 여러 전투가 동시에 발생한다면 공격자가 순서를 정해서 각각 처리합니다.

10.0.1 Battle Display(배틀 디스플레이)

전투가 시작되면 여러 카운터와 마커로 혼잡스러워질 수 있습니다. 이 때 모든 카운터와 표시기를 배틀 디스플레이로 옮길 수 있으며, 그 후 해당 칸에 전투 마커를 놓을 수 있습니다. 플레이어는 언제든지 지도 칸에 있는 것들을 배틀 디스플레이로 옮기거나 그 반대로 옮길 수 있습니다. 그러나 다른 칸에 있는 것과 섞어서는 안 됩니다.

10.1 ATTACKER AND DEFENDER(공격자 방어자)

전투 중에 적을 발견한 쪽이 공격자고 발견된 쪽이 방어자입니다. 10.1.1부터 10.1.4가 예외입니다.

10.1.1 Bombers on Defence(방어중인 폭격기)

폭격기는 항상 방어자입니다. [3.2.1]

10.1.2 Mutual Attack(서로 공격하는 경우)

양측 전투기가 서로 발견한 경우, 이전 이동 단계 때 마지막으로 이동할 예정이었던 비행대대가 공격자, 상대방이 방어자입니다.
[6.1, 6.1.1, 6.1.2]

도그파이트 중인 경우[10.8], 기본 선회력이 높은 비행대대가 공격자가 됩니다. 동물이면 주사위로 공격자를 정합니다.

10.1.3 Chains of Tallies(연속 적발견)

연속해서 적 발견을 하는 경우도 있습니다[6.1.2], Red A가 Blue 1을 발견하고 Blue 1은 Red B를 발견하고 Red B는 Blue 2를 발견합니다. 전투가 벌어지면 이 모든 비행대대가 참여합니다[10.2]. 이 경우 공격자와 방어자는 다음처럼 결정됩니다:

Bombers. 만약 이 중 폭격기가 있다면 폭격기를 가진 쪽이 방어자, 상대방이 공격자입니다.

Fighters. 모든 비행대대가 전투기라면 서로 공격하는 경우로 간주합니다[10.1.2]. 이동 순서가 가장 마지막인 비행대대가 어느 편인지에 따라 공격자가 정해집니다. 도그파이트의 경우 기본 선회력이 가장 높은 비행대대 측이 공격자입니다. 이 때 공격자를 정하는 비행대대는 주 공격 유닛이 아니어도 됩니다. 전투에 참가하기만 하면 됩니다.

10.1.4 Reaction(대응)

대응 주사위(Reaction roll)로 전투가 시작됐다면 [10.4.2], 대응하는 비행대대는 공격자, 상대는 방어자입니다. 하지만 대응 비행대대가 늦게 대응하고 폭격기가 있는 칸에서 전투를 처리하는 경우, 상대방이 공격자, 대응 측이 방어자입니다.

10.2 MULTIPLE SQUADRONS IN COMBAT(다중 전투)

전투에 여러 비행대대가 참여할 수 있습니다.

- (a) 2개 이상의 아군 비행대대가 적 하나를 공격하는 경우
- (b) 연속해서 꼬리에 꼬리를 물고 공격당하는 경우[10.1.3].
- (c) 요격기가 늦게 대응을 시작하여 폭격기 방어에 참여하는 경우 [10.4.3].

단일 또는 연속된 적발견으로 연결된 비행대대만이 전투에 참여할 수 있습니다. 적 발견으로 연결되지 않은 비행대대는 전투에 참여하지 않습니다. 연결되지 않은 경우, 격자 내에 여러 개의 전투가 발생할 수 있습니다(다중 전투 사이드바 참조).

한 격자 안에 두 개 이상의 비행대가 동일한 전투에 참여하는 경우(즉, 1대 1 대결이 아닌 2대 1 또는 2대 2 등), 개별적으로 전투를 굴리지 않고, 대신 각 측에 대해 하나의 전투 굴림을 만들며, 모든 비행대가 참여합니다.

등급을 사용하기 전에 [10.5] 수비자가 먼저, 그리고 그 다음에 공격자가 각각 주요 전투 참가 비행대대(Primary combatant)를 선택해 합니다 [10.2.1]. 이 주요 전투 참가 비행대대는 폭격기나 전투기가 될 수 있습니다. 플레이어는 주요 전투 참가 비행대대의 전투값을 사용하여 전투 차이를 계산합니다.

추가적으로 전투에 참여하는 비행대대는 전투에 기여할 수 있습니다. 각 추가 전투기 비행대대나 비행소대(회전 또는 속도)은 해당 측의 전투값을 +1로 수정합니다. 비무장 상태인 경우 전투값을 수정할 수 없습니다 [10.5.3].

추가 폭격기 비행대대(폭탄을 운반하는 전폭기 포함)는 전투값을 수정하지 않지만, 방어 등급을 통해 방어 주사위 굴림을 수정합니다 [10.5.2]. 주요 전투 참가 여부와 관계없이 전투에 참여하는 모든 비행대대는 응집성(Cohesion)을 확인하고 탄약 마커를 배치합니다.

10.2.1 Determining Combat Situations(전투 상황 결정)

주요 전투 참가 비행대대는 해당 전투에 적용되는 특수 전투 상황을 결정합니다. 공격은 공격측 주요 전투 참가 비행대대가 바운스 [13.4.1]나 정면 전투 [10.3]를 하는 경우에만 바운스/정면 전투에 해당합니다. 방어는 수비하는 주요 전투 참가 비행대가 회피를 하는 경우에 적용됩니다 [13.4.2].

10.2.2 Distributing Hits(타격 분배)

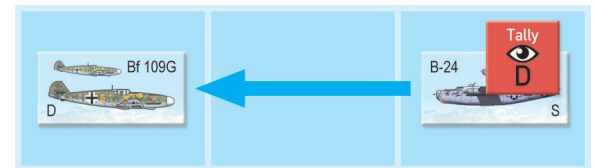
한 측이 피해를 입힌다면 [10.5.1], 어떤 적 비행대가 피해를 입을지 결정할 수 있습니다. 해당 측의 플레이어는 적 비행대 사이에서 피해를 분배할 수 있습니다. 그러나 각 적 비행대는 두 번째(또는 세 번째, 네 번째 등) 피해가 할당되기 전에 한 번의 피해를 받아야 합니다. 피해는 손실이 확정되기 전에 할당되어야 합니다 [10.6].

10.3 HEAD-ON COMBATS(정면 전투)

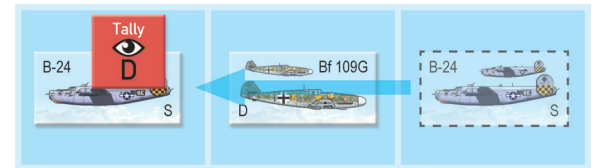
공격자가 해당 턴에 대상이 있는 칸에 앞쪽에 인접한 세 개의 칸으로부터 대상이 있는 칸으로 이동하면 정면 전투가 벌어집니다. 수비자가 공격자가 있는 칸에서 이동을 마치고, 공격자의 앞쪽에 위치한 세 개의 인접한 칸 중 하나에서 공격자가 있는 칸으로 진입한 경우에도 정면 대결이 될 수 있습니다.

Multiple Fights in a Square. 한 격자 내에 여러 전투가 발생할 수 있습니다. 만약 비행대 A가 비행대 B를 발견하고, 비행대 C가 비행대 D를 발견한 경우, A 대 B와 C 대 D 두 개의 별개의 전투가 발생합니다.

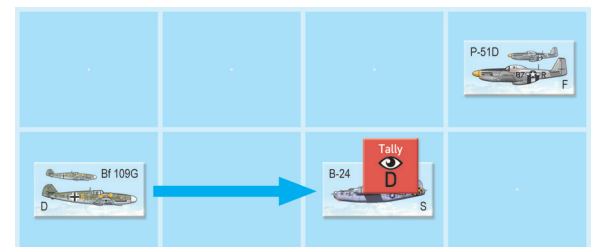
Primary Combatant Example. 두 비행대대가 동일한 대상을 공격합니다. 하나는 정면에서 진입하여 정면 전투를 수행하고, 다른 하나는 태양에서 나와 바운스로 분류됩니다. 주요 전투 참가 비행대의 선택에 따라, 해당 공격은 정면 공격 또는 바운스 중 하나가 됩니다. 하지만 둘 다 아닙니다. 플레이어가 바운스를 수행하는 비행대를 선택한 경우, 정면 공격 비행대는 전투에 +1 전투값만 기여합니다.



Head-on Combat. 이 그림에서 적에게 발견된 폭격기는 전투기가 있는 칸에서 이동을 마칩니다. 전투기가 움직이지 않는다면, 폭격기는 정면 공격을 수행합니다.



Bomber Passes Through. 적에게 발견된 폭격기가 전투기가 있는 칸을 통과하면서 그곳에서 이동을 종료하지 않는다면, 정면 공격은 없습니다.



Head-on and Reaction. 이 정면 전투 상황에서, P-51D 호위기는 대응할 수 없습니다. 그러나 호위기가 공격기를 발견하면, 호위 임무가 소탕임무로 변경되며, 호위기는 공격기가 이동한 뒤 즉시 이동합니다. 그 후의 정면 전투에서 P-51D는 주요 전투 참가 비행대로 선택될 수 있습니다 [10.2].

전투 단계에서는 폭격기, 대응하는 비행대대 및 상대 비행대대 (연속 적 발견으로 연결된 다른 비행대대 포함)가 참여하는 전투를 처리합니다. 대응하는 비행대는 방어자, 상대는 공격자입니다 [10.1.4].

10.4.4 Reaction During Bomber Movement(폭격기 이동 대응)

폭격기가 자신을 발견한 적의 위치에서 이동을 마칠 수도 있습니다. 이런 경우, 호위기는 폭격기의 이동이 완료된 즉시 대응을 위해 주사위를 굴릴 수 있습니다. (정면 전투가 이어야 함). 다만 대응에 성공했다고 해도 이어지는 전투에서 지연 대응으로 처리되어야 합니다 [10.4.3].

10.4.5 Multiple Reactions(다중 대응)

여러 호위 비행대대가 하나의 적에 대응할 수 있습니다. 각 호위 비행대대 마다 별도로 주사위를 굴립니다. 만약 지연 대응이 나오거나 대응에 성공한다면 가장 좋은 결과를 선택하고 모든 대응 비행대대에 적용합니다.

10.5 COMBAT RESOLUTION(전투 처리)

전투를 해결하기 위해, 공격자와 수비자는 각각 주사위를 굴립니다. 공격자는 먼저 전투에서 사용할 등급을 선언합니다. 수비자는 공격자가 선택한 등급과 동일한 유형의 등급을 사용해야 합니다. 공격자는 다음 중 하나를 선언할 수 있습니다:

- (1) **Turning Fight.** 선회력 등급으로 전투를 진행합니다. 이때 전투 선회력 보정을 적용합니다.[3.3.2].
- (2) **Hit-and-Run Attack.** 속력 등급으로 전투를 진행합니다. 이 때 전투 속력 보정을 적용합니다.[3.3.2]

특정 상황에서는 정해진 등급을 사용해야 합니다.

- (a) 정면 전투 상황 [10.3]에선 히트 앤 런으로 전투를 진행합니다.
- (b) 도그파이트 [10.8.1]엔 선회력으로 전투를 진행합니다.

공격자와 수비자의 주요 전투 참가 유닛 [10.2.1]의 전투 값을 계산하고, 추가로 진입하는 비행대대나 비행소대 [10.2]에 의해 수정합니다.

공격자와 수비자의 전투 값 간의 차이 (Differential)에 따라 공중 전투 테이블에서 사용할 값을 결정합니다.

공격자의 차이 열을 찾으려면 공격자 전투값 - 수비자 전투값
수비자의 차이 열을 찾으려면, 수비자 전투값 - 공격자 전투값
+4 또는 -4보다 큰 차이는 +4와 -4 열을 사용합니다..

10.5.1 Air Combat Table(공중전 테이블)

각 플레이어는 주사위를 두 번 굴립니다.

공격자는 공격자 주사위 굴림 수정값을 적용하고,
수비자는 수비자 주사위 굴림 수정값을 적용합니다.

이는 공중 전투 테이블에서 표시되는 대로입니다.

주요 전투기들 [10.2.1]에 대해서만 공격자와 수비자 주사위 굴림 수정값을 적용합니다.

(예외: 방어 등급을 가진 비행기가 주요 전투기가 아닌 경우에도 방어 등급 수정값을 적용합니다 [10.5.2].)

공중 전투 테이블에서 각 플레이어는 수정된 주사위 굴림을 해당 전투 결과 교차하여 결과를 찾습니다. 결과는 다음과 같습니다:

- 적 기체를 타격하지 못했음을 의미
- # #회 타격했음을 의미. 손실(losses) 참조 [10.6].

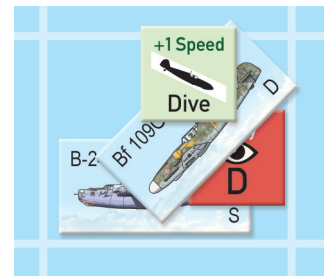
No Reaction. 이번 턴에 대응 못한 호위기는 다음 턴에 대응할 수 있습니다. 호위기가 적의 요격기에 대응하지 못한 경우를 가정해봅시다. 폭격기는 공격을 받고 있으며, 적 비행대대가 폭격기를 발견한 채로 전투를 진행합니다. 다음 이동 단계에서는 먼저 호위기가 이동하고, 그 후에 폭격기가 이동합니다 (적 전투기가 있는 칸을 벗어납니다). 마지막으로, 폭격기를 발견했던 적 전투기가 폭격기가 있는 칸에 다시 진입을 시도합니다. 이제 호위기는 다시 대응할 기회를 얻게 되며, 요격기가 폭격기에 접근하는 것을 막을 수도 있습니다.

Multiple Reactions Example. A, B, C 비행대대가 모두 동일한 적에 대응합니다. 그들은 각각 No Reaction, Late Reaction 및 Successful Reaction을 굴립니다. C 전투기가 성공했기 때문에 모든 대응하는 전투기가 성공한 것으로 간주됩니다.

Attacks

히트 앤 런 공격은 빠른 속도와 에너지를 이용하여 적 대형을 무너뜨립니다. 이는 폭격기의 방어용 화기에 노출을 최소화하는 전형적인 고고도에서의 공격입니다. 선회 전투는 항공기의 기동성을 이용한 공격입니다. 그러나 폭격기를 상대로 선회 전투를 벌인다면 폭격기의 방어용 화기에 큰 피해를 입을 수 있습니다.

Differential Example. 공격자의 전투력은 6이고, 수비자의 전투력은 7입니다. 공격자는 -1 열에서 주사위를 굴립니다. 수비자는 +1 열에서 주사위를 굴립니다.



Air Combat Example. Bf 109G-6 비행대대가 B-24H 비행대대를 공격하기 위해 하강합니다. Bf 109은 히트 앤 런 공격을 선택합니다.

고도는 14이므로, 폭격기 속도는 4지만 폭탄을 운반하고 있기 때문에 3으로 감소합니다. Bf 109 속도는 6이며, 하강 마커로 인해 7로 증가합니다. 공격자의 차이(differential)는 +4이고, 수비자의 차이는 -4입니다.

공격자 주사위 굴림에는 보정값이 없고, 폭격기는 방어 등급으로부터 +1을 받습니다. (Bf 109이 선회 전투를 선택했다면 +3이었을 것입니다.)

Bf 109은 Air Combat Table에서 7을 굴림하여 B-24에 2회 타격합니다. 폭격기는 9를 굴려 10으로 수정되어 Bf 109에 1회 타격합니다.

두 개의 주사위를 굴려서 Cohesion Table에 나와 있는 대로 수정합니다. 공중전에 결과로 인해 Cohesion check를 하게 되는 경우에는 공중전(Air Combat)수정값만 적용합니다.

만약 전투기 Cohesion check라면 전투기 열을 사용합니다. 만약 폭격기라면 폭격기 열을 사용합니다. 대공사격이라면 대공사격 열을 사용합니다. 전폭기의 경우, 그 순간 전투기인지 폭격기인지에 따라 해당하는 열을 사용합니다 [3.2.1].

결과가 1 또는 2라면 해당하는 수준만큼 비행대에 교란(Disruption)이 적용됩니다. 교란 마커를 워그 디스플레이에 놓습니다. 교란은 누적됩니다.

1 이상의 교란 마커를 받은 비행소대는 파괴(Broken) 상태가 됩니다. 교란 마커를 뒤집어 Broken 쪽으로 놓습니다.

2 이상의 교란 마커를 받은 비행대대는 파괴됩니다. 교란 마커를 뒤집어 Broken 쪽으로 놓습니다. 한번 파괴되면 교란 상태로 돌아가거나 또 파괴될 수 없습니다.

10.7.1 Broken Squadrons(파괴된 비행대대)

파괴된 비행대대는 게임이 끝날 때까지 파괴된 상태로 유지됩니다.

파괴된 전투기 비행대대는 적발견 마커나 임무 마커를 제거하고 기지로 돌아와야 합니다 [9.2.6]. 그 비행대대는 즉시 도그파이트 [10.8.1]와 러프베리 기동(Lufbery circle)[13.4.3]에서 벗어납니다. 파괴된 전투기 비행대대는 적 발견을 하거나 추격할 수도 없고 대응도 못하고 러프베리 기동도 못합니다.

파괴된 전폭기 비행대대는 폭탄을 투하하거나 버리고 나면 파괴된 전투기처럼 행동합니다.

파괴된 폭격기 비행대대는 정상적으로 움직임을 계속합니다.

플레이어는 이동/전투 후에 언제든지 자발적으로 비행대대를 파괴할 수 있습니다.

10.7.2 Ammo(탄약)

전투기와 전폭기는 전투 중에 탄약을 소모합니다. 최초로 전투 및 응집력 체크를 진행한 뒤, 각 공격 및 방어 비행대대는 탄약이 부족한 상태입니다. 워그 디스플레이에 탄약 마커를 놓습니다. 이는 다음 전투에서 응집력 주사위 굴림에 영향을 줍니다.

두 번째 전투 후, 탄약이 고갈됩니다. 탄약 마커를 뒤집어 탄약 고갈면으로 놓습니다. 이후의 모든 전투에서 응집도 굴림에 영향을 줍니다. 비행대대는 게임이 끝날 때까지 고갈된 상태입니다.

폭격기에는 탄약 마커를 놓지 않습니다. 폭격기는 기총소사(Strafe) [15.3.7]를 하는 경우에만 탄약 마커를 놓을 수 있습니다. 탄약 마커는 폭격기응집력 주사위 굴림에 영향을 미치지 않습니다. 대공사격 [14.2.3]을 처리하거나 공대공 로켓을 사용하여 공격하는 경우에는 탄약 마커를 놓거나 뒤집지 않습니다.

비무장 전투기와 전폭기 [10.5.3]의 경우, 무장된 전투기와 같은 상황에서는 탄약 마커를 놓습니다.

10.7.3 Aircrew Casualties(사상자)

만약 비행대대가

- (1) 전투에서 하나 이상의 손실이 발생하고
- (2) 응집력 주사위 결과 값이 보정없이 2이고
- (3) 비행대대에 전문가나 전대장이 있다면
해당 전대장이나 전문가 마커를 제거합니다.

10.8 DOGFIGHTS(도그파이트)

응집도 주사위를 굴린 후에도 양쪽 파괴되지 않은 전투기 비행대대가 남아있는 경우, 도그파이트가 시작되는지 확인합니다. 양쪽 플레이어가 도그파이트에 참여하기로 합의하면 도그파이트가 시작됩니다. 참여하지 않기로 합의하면 시작되지 않습니다.

Cohesion

응집력은 대형의 형태에 따라 다른 의미를 가집니다. 전투기는 고속 기동으로 인해 공중전에서 뿔뿔히 흩어지기 쉽습니다. 파괴된 전투기 비행대대는 서로 통신이 불가하거나, 손상을 입거나, 멘탈이 나가서 하나 둘씩 본거지로 귀환합니다.

반면, 폭격기는 서로가 서로를 지켜주는 방어 대형에 의존합니다. 폭격기 대형은 손상된 폭격기들이 하나 둘 이탈하여 더이상 방어 대형을 유지할 수 없을 때 파괴됩니다. 폭격기가 강한 저항에 부딪히면 실제 목표와 거리가 먼 곳에 폭탄을 투하하는 등의 실수를 범할 수도 있습니다.

더 간단히 말하면, 파괴된 전투기 비행대대는 분열되어 기지로 귀환하고, 파괴된 폭격기 비행대대는 효과적인 전투 대형을 유지하지 못한 것입니다.

◆ **Broken Bombers Rule Change.** 더욱 현실적인 표현을 위해 파괴된 폭격기들은 자동으로 본거지로 돌아가지 않도록 규칙이 변경되었습니다. 그러나 그들의 폭격 효과는 크게 감소되며, 지도를 벗어날 경우 획득하는 **승점(VP)**도 줄어듭니다.

Broken Bombers. 파괴된 폭격기들은 언제나 폭탄을 투하하고 본거지로 돌아가는 선택을 할 수 있습니다. 폭격기들이 계속 전진하는 것이 더 많은 손실을 초래할 경우 현명한 선택일 수 있습니다.

Ammo

탄약 규칙은 단순히 탄약 소모만 의미하진 않습니다. 탄약을 소진한 기체들이 기지로 귀환하며 비행대대가 빠르게 해체되며 약해지는 것을 의미합니다.

Ammo Depletion. 탄약이 고갈되어도 전투에 참여하지 못하는 것은 아닙니다. 하지만 탄약이 고갈되면 비행대대가 더 빠르게 무너집니다.

스택을 대상 위치로 이동합니다. 전투기들이 고도를 낮추면 하강 마커를 유닛 위에 놓습니다.

11.0 ESCAPE(탈출)

비행대대는 아군측 지도 가장자리를 통해 이탈함으로써 탈출할 수 있습니다. 또한, 어느 위치에 있더라도 두 플레이어가 탈출을 허용하기로 합의한다면 탈출할 수 있습니다. 이로써 전투에서 더 이상 참여하지 않는 비행대대를 게임에서 제거할 수 있습니다.

플레이어 간 합의가 이루어지지 않으면 비행대대는 탈출하지 못합니다. 그러나 파괴된 비행대대는, 행정 단계에서 탈출 시도를 선언할 수 있습니다. 먼저 공격 측 플레이어가 자신의 탈출을 해결한 후, 방어 측 플레이어가 탈출을 해결합니다. 대공사격 [14.2.2]이 일어난 칸에 있는 비행대대는 탈출할 수 없습니다.

가용한 적 전투기 비행대대가 없을 경우, 탈출은 자동으로 성공합니다. 그렇지 않은 경우, 상대방은 탈출 비행대대에 대한 시야를 확보한 가용한 전투기 비행대대를 지목하여 탈출을 막을 수 있습니다. 이때 주사위를 굴려서 처리합니다.

상대방은 주사위를 굴려 가장 큰 기상값 [4.7]을 뽑니다. 결과가 탈출 비행대대와 상대 비행대대 사이의 거리보다 작을 경우, 탈출에 성공합니다. 결과가 거리와 같거나 큰 경우, 탈출이 실패합니다.

탈출한 비행대대는 게임에서 제거됩니다. 승리 기준에 따라, 해당 대대는 아군 지도 가장자리로 이동한 것으로 간주합니다 [12.1].

12.0 ENDING THE GAME(게임 종료)

게임은 플레이어들이 상호 합의하여 플레이를 중단하거나, 모든 비행대대가 다음 중 하나를 수행했을 때 종료됩니다: 지도를 이탈하였거나, 탈출하였거나, 파괴되었을 경우입니다. 일부 시나리오에서는 시나리오 승리 조건에서 게임 종료를 위한 대체 조건을 제시할 수도 있습니다 [5.1].

게임이 종료되면, 플레이어들은 승자를 결정합니다.

12.1 VICTORY CONDITIONS(승리 조건)

게임이 종료된 후, 시나리오의 승리 조건을 확인합니다. 만약 승리 조건이 플레이어들에게 승리 포인트 (VP)를 계산하도록 지시한다면, 다음의 기준을 사용합니다. 각 플레이어는 다음을 달성함으로써 VP를 획득합니다:

- 1 VP 파괴된 적 풍선 당[14.3]
- ? VP 파괴된 적 기체 당(ADC 상단 승점 적용)
- ? VP 지상 유닛에 대한 성공적인 폭격 승점 [14.1.1]

시나리오에 폭격 임무가 없다면 다음을 적용합니다.

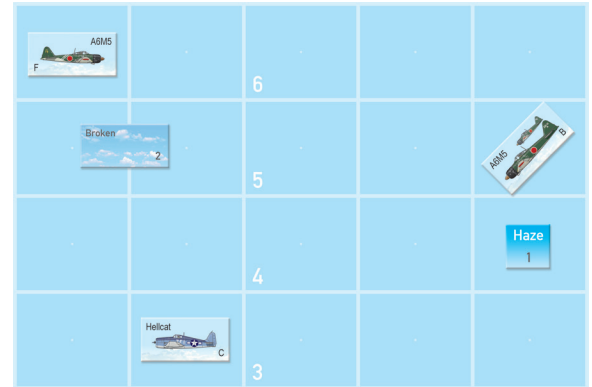
- 6 VP 파괴되지 않고 폭탄이나 화물을 싣고 상대측 지도 가장자리로 빠져나간 비행대대 당. 비행대대가 교란됐거나 비행소대인 경우 3VP. 파괴된 경우 1VP, 폭탄을 탑재하지 않은 경우 0VP

시나리오에서 승리 조건에 대해 자세히 서술합니다.

그만 읽으세요! 게임을 플레이하기 위한 기본 규칙을 모두 익히셨습니다. 이제 첫 3 시나리오를 플레이해보세요.

13.0, 14.0, 15.0는 디테일을 위한 숙련자 규칙입니다. 첫 3 시나리오를 플레이하였거나 시나리오에서 요구하는 경우에만 숙련자 규칙을 적용해야 합니다.

◆ **Escape Rules Revision.** 탈출 규칙이 단순화되어 더 쉬워졌습니다. 탈출을 방지하려면 더 적극적으로 추격하고 가까이 붙어서 그들을 멈추기 위해 노력해야 합니다.



Escape Example. F6F Hellcat 비행대가 두 제로기로부터 탈출하려고 합니다. 헬캣은 안개가 있는 구역에 있습니다. 제로 소대 B는 구름으로 가리지 않은 시야를 가지고 있으며, 제로 비행대 F는 깨진 구름에 가려진 시야를 가지고 있습니다. 두 제로기 모두 동일한 거리에 있지만, 일본 플레이어는 날씨 값이 작은 B를 선택하여 적의 탈출을 막으려 합니다. Hellcat은 주사위를 굴리고 안개로 인해 1을 뺀 값으로 계산합니다. 제로와 헬캣 사이의 거리가 3칸이므로, 수정된 값이 2 이하라면 도주에 성공합니다.

Introducing the Advanced Rules. Once you have played the first three scenarios in the scenario book feel free to replay them with all the advanced rules.

Height Errors

Radars had problems determining target height, especially in the early war. As a result inaccurate information about enemy altitude was sometimes issued by GCI controllers.

Drop Tanks. There are no explicit advantages to carrying drop tanks in this rule. However, scenario designers may wish to consider sparing squadrons with drop tanks from fuel limit penalties [13.3].

Bounce

A bounce is a surprise attack that takes advantage of a squadron's inattention, or its focus on pursuing another enemy. An attacker can also use the cover of the Sun to jump an enemy without warning.

◆ **Lufbery Rules Changes.** The Lufbery rules have been 'nerfed' since the last rules edition because they were overpowered. The combat modifier has been reduced and squadrons must leave Lufberys if they attack or enter a dogfight

13.0 ADVANCED WING LEADER

These advanced rules add more detail and are required for playing many of the later scenarios in the game.

13.1 HEIGHT ERRORS

After a player places a vector marker on the map during set-up, or successfully moves a vector marker in the Administration Phase [9.2.4], the opposing player can immediately choose to roll a die. If the roll is 6, there is an error, otherwise there is no effect. If there is an error, the opponent can move the vector marker up to two squares in any direction.

13.2 DROP TANKS

Scenarios may indicate that squadrons are carrying drop tanks. Only aircraft with the drop tanks ability [3.3] can carry drop tanks. Mark these squadrons with drop tanks markers on the Wing Display when setting up [5.2]. Drop tanks reduce a squadron's speed and turn value by 1 [3.3.2].

A squadron can jettison drop tanks either during movement (including a reaction move), provided the squadron is alerted, or after an air combat is resolved. Remove the Drop Tanks marker from the Wing Display.

13.3 FUEL LIMITS

If a scenario states that fighter squadrons are operating at their fuel limits, those squadrons begin the scenario marked with low ammo markers on the Wing Display [10.7.2].

13.4 SPECIAL TACTICS

The following are advanced combat options and can be used in any scenario (i.e., they do not require a scenario special rule to be used).

13.4.1 Bounce

A bounce is a surprise attack on a single defending squadron. If there are multiple defenders no bounce can take place. A bounce awards modifiers to that combat and prevents evasion [13.4.2].

An attack is a bounce if either of the following conditions apply:

- (1) The defender is a fighter or bomber squadron and the attacking primary combatant entered the square from out of the Sun [4.6.2].
- (2) The defender is a fighter squadron which is either unalerted OR has a tally on a squadron outside its current square.

If the defender is a fighter squadron, a bounce does not occur if:

- (a) it had a tally on any of its attackers immediately before the combat commenced.
- (b) it is in a dogfight [10.8.1]
- (c) it is in a Lufbery circle [13.4.3].

13.4.2 Evasion

If ALL defenders have a basic speed [3.3.2] equal to or greater than that of the attacking primary combatant, the defender can declare that it is evading, even if in a turning fight. If the defender evades a combat roll modifier is applied to the attacker and defender. A defender may only declare it is evading if it is a bomber or alerted fighter and is not in a Lufbery [13.4.3], being bounced [13.4.1] or flying a bombing profile [15.3]. Defenders that evade must refuse to dogfight [10.8]

13.4.3 Lufbery Circles

An alerted, unbroken fighter squadron can enter or exit a Lufbery when it moves at a cost of 2 MP [8.3]. Place the squadron in level flight and mark it with a Lufbery marker; remove the marker when it exits. While

marked with a Lufbery marker a squadron circles [8.3.1]. It does not have an ahead or behind aspect while in a Lufbery circle [8.1.2].

A squadron cannot enter a Lufbery if it occupies the same square as an enemy squadron at the start of movement or any point during movement. A squadron cannot enter a Lufbery if returning to base [9.2.6]. An escort that enters a Lufbery changes its mission to sweep [9.2.2] and cannot switch back to escort while in a Lufbery.

A squadron immediately exits a Lufbery at no MP cost if:

- (1) It is on the attacking side in an air combat. Exit before rolling the combat.
- (2) It is broken.
- (3) It enters a dogfight

If the defender is in a Lufbery circle they cannot be bounced [13.4.1] and they apply a defender dice roll modifier. They must also refuse to dogfight [10.8]

13.5 SPECIAL WEAPONS

The following rules add special weapons and equipment for air combat.

13.5.1 Weapon Load Restrictions

Air-to-air rockets [13.5.3], gun pods [13.5.6] and bomb loads (including all weapon loads [15.1]) are incompatible with each other. A squadron equipped with one of these loads cannot carry any other load.

13.5.2 Long-Range Attacks

Squadrons with the Heavy Gun ability [3.3] can choose to announce a long-range attack when attacking in air combat. Air-to-air rocket attacks are always made as long-range attacks [13.5.3].

Long-range attacks may only be made against bombers. If the combat includes any other fighter squadrons (friendly or enemy), long-range attacks cannot be announced.

Long-range attacks apply a modifier to combat. However, the defending bomber squadron does not roll in the combat, so the attacker takes no losses.

Squadrons that make long-range attacks have a firepower equal to their heavy gun value for that attack, or 5 if using air-to-air rockets. Both bomber and attacker roll for cohesion normally after combat.

13.5.3 Air-to-Air Rockets

Aircraft listed with the AAR ability [3.3] can carry air-to-air rockets. Unless mandated by a scenario special rule, players choose whether or not squadrons set-up with rockets.

Squadrons equipped with rockets are marked with a rocket marker on its front side on the Wing Display. While marked with a rocket marker the squadron's turn and speed values are reduced [3.3.2]. (EXCEPTION: Me 262s ignore all turn and speed penalties for carrying rockets.)

Rockets may only be used in attacks on bombers. Attacks with rockets are made as long-range attacks [13.5.2].

Flip the rocket marker over to its depleted side after the attack. That squadron can no longer make a long-range rocket attack on bombers, but its turn and speed remain reduced by the rocket marker.

When making a rocket attack do not place or flip ammo markers [10.7.2].

13.5.4 Gyro Gunsights

Aircraft with the Gyro ability [3.3] have gyro gunsights, but only where scenario special rules allow them. Squadrons with gyro gunsights receive a favourable modifier in combat AND add 1 to their firepower.

Lufberys

Defensive circles, named Lufberys after the French-American air ace of WWI, Raoul Lufbery, were a means for inferior aircraft to nullify the speed advantage of enemies. The squadron would fly in a circle so that each aircraft covered the tail of the 'plane in front. Any enemy attacking the circle would find itself sandwiched and in danger.

◆ **Special Weapons Rules Changes.** This rules section has been reorganised. The major changes are that the *50mm bordkanone* rules have mutated into the Heavy Gun ability and rockets are now treated as long-range attacks. The USAAF Heavy Bomber Groups rule has been toned down so there is less die rolling.

Load Restrictions Example. A Bf 109G-6 squadron is equipped with air-to-air rockets. This prevents it from carrying gun pods or bombs.

Heavy Guns

One solution to American heavy bomber raids was to equip Me 410 bomber destroyers with a 50mm tank cannon. It proved effective against unescorted B-17s, permitting the interceptors to shoot from beyond defensive gun range. Other aircraft such as the Ki-45 also adopted large-calibre weapons as an anti-bomber measure.

Air-to-Air Rockets

The primary rocket modelled here is the German WGr 21, derived from an army rocket mortar. Fighters launched the rocket from a large tube bolted to the wings, which is why they suffer a performance reduction after launching.

The R4M rocket carried by the Me 262 was a smaller weapon with less effect on the jet's performance.

Gyro Gunsights

The Ferranti Mk II D gyro sight doubled the accuracy of British fighter pilots. After debuting in RAF service, the Americans adopted the sight for the Army Air Forces (as the K-14) and Navy (as the Mk23).

Production sights were fitted to British Spitfires from February 44 and were in widespread use in Spitfires by May 44. The USAAF in Europe mounted operational trials of the sight in July and August 44, after which they were widely adopted. The USN was more resistant to the technology and did not install the sight aboard fighters until 1945. It failed to achieve standard use in the Navy before the war's end. The German EZ42 Eagle gyro sight was tested in 1945 but never reached service.

Heavy Bomber Groups Example. Two unbroken B-17G squadrons are in formation in a square. One squadron is attacked. Its defence modifier is increased from 1 to 2, even though the other squadron is not defending in the combat.

Gun Pods

Some aircraft could be equipped with extra guns (usually 20mm or 30mm cannon) bolted to the wings, to aid attacks against bombers or tanks. However, these heavy weapons came with a performance penalty.

Single Aircraft. There will be times when the game will feature a unit comprising a single aeroplane, often a reconnaissance model. Such units, lacking mutual support from other aircraft, are very vulnerable.

Aircraft Carriers

The defence modifier of ships represents evasive manoeuvres during combat. When launching aircraft, an aircraft carrier must steam steadily into the wind and cannot evade.

◆ **Jet Rules Revision.** The jet and rocket rules have been revised. One of the main changes was to simplify the high speed rules and combat modifiers

13.5.5 USAAF Heavy Bomber Groups

American heavy bomber groups comprise 2 heavy bomber squadrons in formation in the same square. These squadrons mutually support each other; if both are unbroken, their defence modifier is increased by 1

Providing support this way does *not* include the supporting squadron in the combat (in other words, it doesn't turn an attack on one bomber squadron into a multi-squadron combat). Bombers receive this modifier even if the supporting bomber squadron is not defending in the combat.

13.5.6 Gun Pods and AT Pods

Aircraft with the Gun Pod ability [3.3] may place a gun pod marker on a squadron's Wing Display during set-up. A squadron with a gun pod marker has reduced turn and speed values [3.3.2]. A gun pod marker may not be jettisoned.

A variant of the gun pod is the anti-tank gun pod or AT pod. Mark this by placing the gun pod marker with its AT pod side showing.

A squadron with a gun pod marker increases its firepower by 1 for air combat and strafing. A squadron with an AT pod marker increases its firepower by 1 in air combat but increases its firepower by 2 when making a strafing attack [15.3.7]; this increase is doubled to 4 if the target is a Tank, Truck, Train or Ship.

If an aircraft has two firepower values separated by a slash, gun pods and AT pods only modify the value before the slash.

13.6 SINGLE AIRCRAFT FORMATIONS

If a scenario states that a flight is a single aircraft, it has a Max Losses value of 1, regardless of whatever is printed for other squadrons. Furthermore, that flight reduces its combat value (Speed or Turn) by 1. This rule also applies to squadrons that have taken losses such that they are just one away from reaching their Max Losses value [5.1].

Single aircraft formations cannot enter a Lufbery [13.4.3].

13.7 TAKING OFF

A scenario may specify that a squadron enters play by taking off from an Airfield, C , CVL or CVE surface unit.

No more than one squadron or flight may take off each turn from a single surface unit. Take offs are not allowed if the surface unit is heavily damaged or worse [14.1.1] or it dead in the water [14.1.3].

Place the squadron on the map in the Movement Phase in the same square as the surface unit. Place its counter level with the ground facing right or left. It does not expend MPs in the phase it enters. Place a slow marker [3.3.2] on the squadron.

Remove the slow marker at the beginning of the Movement Phase of the game turn after the squadron enters play. It can now move normally.

13.7.1 Aircraft Carriers

The defence modifier [14.0] of a CV, CVL or CVE surface unit is treated as 0 for the turn in which a squadron takes off from that unit.

13.8 JETS AND ROCKET PLANES

These rules govern aircraft marked as jets or rockets on their ADCs. Jet squadrons use jet movement rates [8.2].

13.8.1 High Speeds

Jets and rockets can fly at high speeds. Rules 13.8.2 and 13.8.3 indicate when the high speed rules apply. High speeds can affect air combat and reaction dice rolls [10.4, 10.5.1].

Me 163 rocket units only operate as flights. The movement of a Me 163 flight depends on its fuel expenditure. Each flight starts with 10 points of fuel, which are consumed each turn it selects full or half throttle. However, on the turn it takes off, a Me 163 flight consumes no fuel. Keep track of fuel with a piece of scrap paper and a pencil.

Me 163 speed and turn values are listed as two numbers separated by a slash. The value used depends on the throttle setting. A Me 163 flight must select a throttle setting each turn. From highest to lowest throttle setting these are:

Half throttle. Consumes 1 point of fuel.

No throttle. Consumes no fuel. If no throttle is set, the flight cannot set full or half throttle for the rest of the scenario.

If a flight has insufficient fuel remaining to pay the cost of a throttle setting, it must choose a lower throttle setting.

At full throttle, the flight moves 4 MP (plus bonus for diving, if applicable). Use its full speed and turn values listed before the slash. High speed effects apply [13.8.1]. The ‘r’ (for ‘rocket’) next to the climb value indicates that when the flight climbs at full throttle, it spends only 1 MP for every altitude level climbed (instead of 1 MP for the first level and 2 MP thereafter). Me 163 flights may climb more than two altitude levels each Movement Phase.

At half throttle, the flight moves 3 MP (plus bonus for diving). Use the reduced speed/turn values listed after the slash. High speed effects do not apply. The flight climbs at regular rate (1 MP for the first level and 2 MP thereafter).

At no throttle the flight moves 2 MP (plus bonus for diving). High speed effects do not apply. Mark the flight with a slow marker [3.3.2], indicating its speed and turn values are 0. The flight cannot climb. It must dive at least one altitude level during movement. A Me 163 flight that dives into the ground is removed from play; all aircraft are assumed lost.

High speed effects [13.8.1] apply to an Me 262 squadron at all times, except for when it is climbing or marked with a climb marker.

14.0 SURFACE UNITS

Surface units are military targets and installations on the ground or vessels at sea. Surface units do not move. The scenario will specify the set-up locations of any surface units. They belong to the defending side unless otherwise noted by a special rule.

Counters for surface units are placed on the map at altitude zero [4.1, 5.3]. There are no limits on the number of surface units that can be set-up in a square.

Surface units have the following characteristics:

Type. This identifies what the unit represents

Units marked DD, CL, CA, CV, CVL, CVE, BC, BB, Aux or PG are ships. Ships marked with an additional number are variants of the ship type.

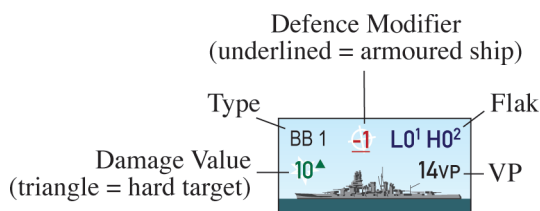
Defence Modifier (crosshair symbol). This is a die roll modifier applied to any attack on that unit, reflecting the difficulty of hitting that target [15.4]. If this value is underlined it means the unit is an armoured ship.



PHOTO: Jets were an immature technology, and in the case of the Me 262 it was rushed into service with unreliable, short lifespan engines. Though it showed potential, the Allies found ways to keep the jet threat suppressed.

Rocket Fuel. Fuel is not counted for the turn a flight takes off because it is figured into the flight's fuel allowance. Scenario special rules may start a Me 163 flight with less than 10 fuel.

The high speed effects applied to the Me 262 and Me 163 are not so much a reflection of speed as of the inability of these early jets and rockets to easily adjust their throttles. This often resulted in them entering combat with unmanageable closure rates, as reflected in the combat modifiers. Allied and post-war jets did not suffer these problems.



Surface Unit Key. The ratings for a battleship unit.

Ships. The classification of ships is as follows

DD	Destroyer	BC	Battlecruiser
CL	Light Cruiser	BB	Battleship
CA	Heavy Cruiser	Aux	Auxiliary
CV	Aircraft Carrier	PG	Patrol Gunboat
CVL	Light Aircraft Carrier		
CVE	Escort Carrier		

Patrol Gunboats represent a variety of small escort craft.

© GMT Games 2016

14.2 FLAK UNITS

Some surface units can fire flak at squadrons. These are termed flak units. Units are marked with three characters, such as H1², which stand for the flak type, flak strength and fire channels.

The first character is the type of flak the unit can fire:

- S = Small Arms (barrage fire only)
- L = Light Flak (barrage or direct fire)
- H = Heavy Flak (barrage or direct fire)

The second character is the flak strength of the unit, and ranges from 0 to 2.

The third, superscripted, character is the number of fire channels. This is the number of targets the flak can shoot at with direct fire during the turn. Small Arms units do not list a fire channels value since they cannot use direct fire. Fire channels have no effect on barrage fire.

Ships may be marked with two types of flak. In this case treat them as two separate flak units for the purposes of flak combat.

Barrage balloons also make flak attacks [14.3].

14.2.1 Flak Modes

There are two modes of operation for flak: direct fire and barrage fire.

Direct Fire. Heavy and Light Flak units can make direct fire attacks. During the Combat Phase they can attack a number of squadrons up to their fire channels value.

Barrage Fire. All flak units can perform barrage fire. Flak units using barrage fire cannot make direct fire attacks in the same turn.

Ship units with two types of flak (such as Light and Heavy) may use different modes for each flak type.

14.2.2 Flak Zones

Flak zones are created by barrage fire.

Small Arms. Units with small arms automatically create a flak zone in the square they occupy.

Barrage Balloons. Balloons create a flak zone in the balloon square and in all squares directly below, down to the ground [14.3].

In any Administration Phase, Heavy and Light Flak units can place or remove a barrage marker from the map. Place it at the junction of four squares (see example in the sidebar).

Heavy Flak. Heavy Flak units place barrage markers at the junction of any squares in the same or adjacent columns to the flak unit.

Light Flak. Light Flak units place barrage markers at one of the junctions of the unit's own square.

A barrage can be placed even if the flak unit does not have a line of sight to any of the squares forming the junction. The flak zone extends into all four squares that touch the junction point. Do not place a barrage marker in such a way that would cause its flak zone to overlap that of a barrage balloon [14.3].

A flak unit with a barrage marker on the map cannot use direct fire.

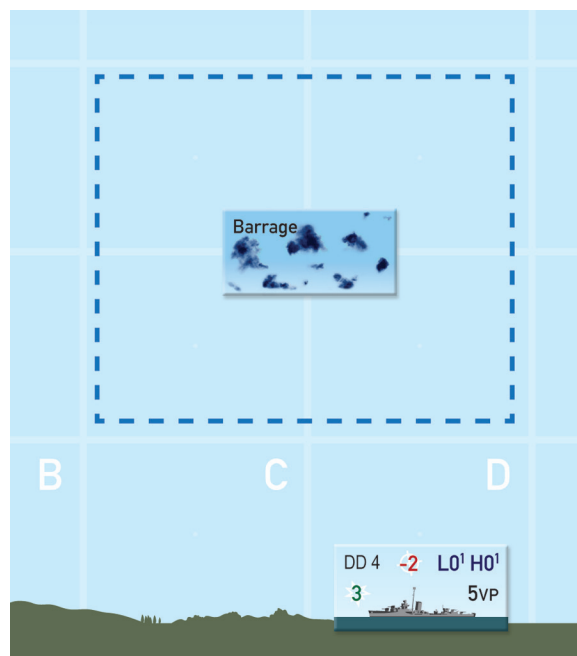
14.2.3 Barrage Fire Attacks

As soon as a squadron finishes movement, check to see if it entered, expended MP turning in, or circling in one or more squares in a flak zone (leaving a flak zone square does not trigger an attack). If it did any of these things the non-moving player rolls a barrage flak attack against the

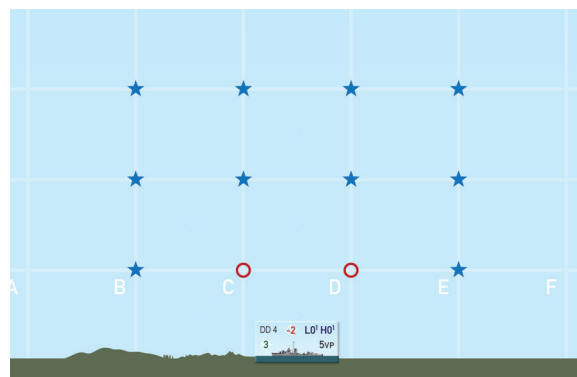
♦ **Flak Rules Changes.** The flak rules have changed so that Light Flak can now project barrage fire. The flak combat results have been revised so that hits are required to generate cohesion rolls and it's possible to generate large numbers of hits on a maximum dice result.

Under-utilised rules such as those for Flak Surprise and Camouflaged Flak have been removed, though they may reappear as scenario special rules.

Direct Fire Channels. A H0² flak unit has two fire channels, so it can make direct fire attacks on up to two units in the Combat Phase.



Barrage Example. The dashed line marks the flak zone emanating from the barrage marker.



Flak Barrage Placement. The stars and circles indicate legal junctions for placing Heavy Flak barrage markers. (The stars continue up to altitude 19.) The circles indicate legal junctions for placing Light Flak barrage.

Who Rolls? Barrage fire attacks friend and foe indiscriminately. So although the flak belongs to one side, the non-moving player is always responsible for making the attack roll.

Multiple Flak Zones Example. A squadron flies through two flak zones—one belonging to Heavy Flak and one to Small Arms. It does not matter how many MP were expended in each zone, the opposing player can choose either flak unit to make the attack. He reckons the Heavy Flak has the best chance of inflicting losses, so selects that unit to roll, but will add +1 to the dice roll for the supporting fire of the Small Arms zone.

Supporting Fire. Because a squadron can only be attacked by direct fire once each Combat Phase, if you want to use multiple flak units against it you must use supporting fire.

Supporting Fire Example. Two H1² flak units attack a squadron. One flak unit rolls the attack and the other contributes a +1 supporting fire modifier. Each unit has used one of its two fire channels to make the attack.

Friendly Fire Example. An H1² flak unit attacks a bomber squadron that is also being attacked by a friendly fighter unit in the same square. Attacks are resolved against both the bomber and the fighter that has tallied it. However, this only counts as one fire channel used.

moving squadron. If a dogfight moves into or stays in a flak zone, roll attacks separately against each squadron in the dogfight.

To make a flak attack the non-moving player selects a single flak unit in whose zone the squadron moved and rolls an attack [14.2.5]; if it flew through the flak zones of multiple flak units only one attack roll is made, using the selected flak unit. However, each additional flak unit is considered to contribute supporting fire that adds +1 to the dice roll.

A flak barrage attacks every friendly and enemy squadron that moves through it. There is no limit to the number of squadrons a flak barrage can affect.

14.2.4 Direct Fire Attacks

Direct fire is resolved in the Combat Phase, before bombing or air combats are resolved. Flak units that placed a barrage marker cannot make direct fire attacks [14.2.1]. Direct fire attacks target individual squadrons on the map.

Heavy Flak can fire at any squadron in the same column or up to two columns away, regardless of altitude. Light Flak can fire at squadrons in the same or adjacent columns at altitudes 0 to 4.

Flak units cannot use direct fire against squadrons to which they have no line of sight [4.6].

A direct firing flak unit can attack a number of squadrons up to its fire channels value. It cannot attack the same squadron more than once.

A squadron can only be attacked by direct fire once in each Combat Phase.

To make a direct fire attack the player controlling the flak selects a single flak unit to roll the attack. Multiple flak units can be assigned to attack the same squadron with direct fire, but only the chosen flak unit rolls the attack. Each additional flak unit is considered to contribute supporting fire that adds +1 to the dice roll. Lending supporting fire modifiers to a roll is treated as an attack for the purpose of counting fire channels.

Roll an attack against the target squadron [14.2.5]. If there are other squadrons in the same square that [are connected to that target by a tally or chain of tallies](#), roll a separate attack on each one. These additional attacks do NOT count towards the use of fire channels. It is possible that different dice modifiers may apply to different squadrons.

14.2.5 Resolving Flak Attacks

To resolve flak attacks the opposing player rolls two dice, modifies the roll as indicated and checks the result on the Flak column of the Flak Attack Table.

There are modifiers listed that apply to all direct and barrage fire. Direct fire modifiers for altitude are based on the target squadron's altitude.

Results are as follows:

- ‘–’ No hits are scored and no cohesion check is made.
- # The value listed is the number of hits scored. After resolving hits, roll a cohesion check [10.7].
- die Roll one die. The result is the number of hits scored. After resolving hits, roll a cohesion check [10.7].

Roll to confirm any hits using a firepower value of 0 if a barrage fire attack or 1 if a direct fire attack [10.6]. After resolving hits the squadron then rolls a cohesion check [10.7].

In addition, apply the result listed in the Bomb column if the target dropped bombs during movement. This column indicates the modifier applied on the Bombing Table to that squadron's bombing attack that turn. Add a -1 or -2 bombing modifier marker to the bomb load marker as a reminder. If a bombing modifier marker is placed during movement by barrage fire and another placed in the Combat Phase by direct fire, they are NOT cumulative; only the larger penalty applies.

14.2.6 Flak and Air Combat

Since flak attacks are resolved before air combats, a fighter squadron that is broken by flak cannot attack in air combat in the Combat Phase (though it can roll air combat as a defender).

14.2.7 Advanced Flak

Scenario special rules may list that Heavy Flak benefits from one or more advanced flak capabilities. If a capability is listed in the special rules, apply it to all Heavy Flak units in the scenario.

The advanced flak capabilities are

Improved Fire Direction. Heavy Flak attacks apply the improved fire direction modifier to all direct fire attacks

Proximity Fuse. Heavy Flak attacks apply the proximity fuse modifier to all direct fire attacks

Dual-Fuse Ammo. Increase the firepower of Heavy Flak attacks (barrage or direct fire) by 1 when rolling to confirm losses [10.6

14.2.8 Low Angle Naval Guns

If Heavy Flak guns aboard a ship are marked with an underscore, they are low angle guns.

Low angle guns can only use direct fire at targets that are at altitude 0 or 1 AND are not marked with dive markers. They can only place barrage markers at the junction of squares at altitude 0.

14.3 BARRAGE BALLOONS

The scenario will specify the set-up locations of barrage balloons. Barrage balloon counters are placed on the map during set-up at any altitude from 0 up to 2. Once placed they cannot move.

Barrage balloons create a flak zone [14.2.2] with a strength of 0 in the balloon square and in all squares below, down to the ground. They function like flak barrage, affecting all squadrons that enter the flak zone, and can supply supporting fire to other flak unit barrage attacks [14.2.3].

Balloons can be attacked in air combat by squadrons on sweep missions. Squadrons do not roll to tally balloons. Instead, if a squadron is within three squares of a balloon and chooses to tally it, the tally is automatic. A squadron with a tally on a balloon is not subject to its flak zone if it moves into the balloon's square. A squadron can attack a balloon in the Combat Phase provided it has a tally on the balloon, occupies the same square, and is not in an air combat with any other squadron.

Balloons have a speed and turn rating of 0, and a Protection of 0 (meaning that any hit on a balloon will always create a loss). In air combat with balloons, only the attacker rolls. Do not make a defender roll. However, the attacker rolls cohesion and uses up ammo as normal.

Track balloon losses with a pencil and paper, as with surface targets [14.1.1]. The Max Loss value for balloon units is 3. If this number of losses is inflicted, eliminate the balloon and remove the counter from play. Its flak zone disappears

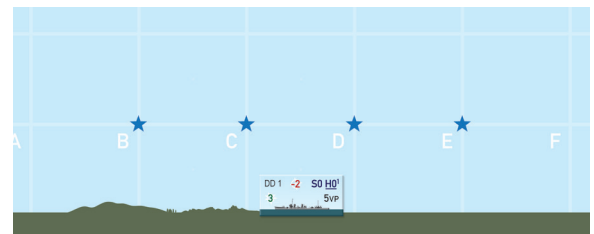
Advanced Flak

As the war progressed there were many advances in flak that enhanced its effectiveness.

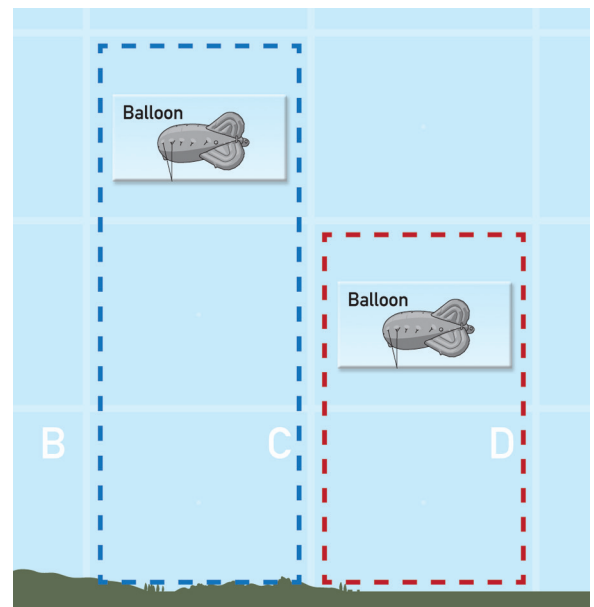
Fire directors—both optical and radar—were one major area of improvement, providing better prediction of the target's movement.

On the Allied side, proximity fuses for Heavy Flak, an offshoot of radar technology, were a major advance that radically reduced the number of rounds needed to damage or destroy an aircraft.

For the Germans, late war experiments with dual-fused ammo, that detonated on timing or impact, proved a multiplier to the effectiveness of Heavy Flak.



Low Angle Naval Guns. The stars indicate legal junctions to place barrage markers.



Barrage Balloons. The dashed lines indicate the flak zone of each balloon. Note that a squadron flying through both balloons' flak zones would be subject to the supporting fire modifier from one of the zones.

A strafing mission is a variant of the bombing mission. Strafing squadrons carry a bomb load as normal. Once the bomb load has been dropped, however, the squadron does not have to return to base. They can continue to make strafing attacks [15.3.7] until their ammo is depleted, at which point they return to base. Between dropping bombs and commencing their return to base the squadron moves freely, and can take advantage of the +1 MP dive bonus, provided it stays within 3 squares of any enemy surface unit. Squadrons on sweep missions can also strafe [15.2.3].

A recce (reconnaissance) mission is a variant of the bombing mission. A squadron on a recce mission does not carry or drop a bomb load; instead, it flies a level bombing profile against the target [15.3.1]. Ignore the bombsight aiming requirement and instead aim for four squares of movement, with the final square being in the target's column. The squadron must maintain line of sight to the target throughout aiming. It completes the reconnaissance provided it meets the aiming requirements AND is unbroken after flak is resolved in the Combat Phase

On successful completion of the reconnaissance the squadron must return to base [9.2.6]. If it safely escapes or exits the map, even if broken, score VP equal to the value printed on the target counter.

All normal escort behaviours apply [9.2.2]. However, if the escorted bombers change altitude [15.2.1], or fly their bombing profile [15.3], the escorts climb or dive to match any **expected** altitude change.

Once per scenario, in the Administration Phase, all escorts for a bombing formation may switch to a sweep mission. They all switch to sweep at the same time and may form back up on the bombers as escorts in some later game turn (see 9.2.2). Escorts that switch to sweep can circle (see 15.2.3).

All normal sweep behaviours apply [9.2.3]. However, instead of flying to the far map edge, sweeps move until the controlling player decides they start circling [8.3.1]. A circling squadron continues to circle until:

- (a) It tallies an enemy.
- (b) It declares it is returning to base at the start of movement.
- (c) It is an ex-escort [15.2.2] and the bombers have finished their attack. The ex-escort moves by the shortest route to take up a new escort position on the bombers [9.2.2].

If the sweep is part of a formation, all squadrons in the formation circle together. If one squadron in formation returns to base, all must do so.

Instead of circling, sweep squadrons are permitted to dive to altitude 0 to strafe surface units [15.3.7]. Commence the dive while within two columns of the target. While strafing they can move freely provided they stay within 3 squares of any enemy surface unit, as described in 15.2.1.1. If their ammo is depleted they must return to base.

Fighter class units carrying bomb loads are called ‘fighte -bombers’ and behave as bombers up to the point they jettison or drop their bombs, after which they revert to being fighters [3.2.1].

Circling. Circling is a very useful tool. It allows some bombers to delay their attacks so as to coordinate a simultaneous strike on a target between multiple squadrons. This allows bombers to saturate any flak defences.



PHOTO: An armed SBD dive bomber prepares to attack Wake Island in 1943. In the early war the dive-bomber allowed commanders to launch precision attacks while limiting exposure to low altitude flak. Later in the war, the high performance fighter-bomber filled this role while proving more able to look after itself.

Escort Mission Summary. Escorts fly with or near the bombers, moving at the same rate. Near the target the escorts will circle while the bombers make their bombing attack. After the attack the escorts take up a new escort position on the bombers.

Anticipating Bomber Moves. Escorts move before bombers, so should climb or dive to anticipate bomber altitude changes.

Escorts to Sweep. Use this option to have escorts circle away from any flak while the bombers fly ahead and bom

Sweep Mission Summary. Sweep squadrons usually fly above or ahead of the main body of a bomber force. Their job is to clear a path for the bombers or provide cover against high interceptors. Near the bomber target they will circle for a while until they turn and head home. Sweep squadrons that are alerted to enemies can continue their sweep, engage any enemies they tally, or return home.

Fighter-Bombers as Bombers. Aside from the exceptions of being able to tally, and having to place ammo counters in air combat [10.7.2], while carrying bombs fighter-bombers are bombers in all respects, including the column of the cohesion table they roll on [10.7].

Fighter-Bomber Movement. Fighter-bombers get to increase their movement near the target. Note that escorts don't get this benefit. It is recommended that escorts circle near the target [15.2.2] while the fighter-bombers zoom about.

♦ **Fighter-Bomber Rules Changes.** The fighter-bomber rules have undergone a major overhaul for this edition, mostly to clarify what they can and cannot do in their fighter and bomber states. They must now jettison bombs if they tally enemies and have more MP when close to their targets.



PHOTO: A bomb-armed Typhoon beating up shipping. Unlike the dive bomber, which would bomb and dash for home, fighter-bombers were prepared to wade in at low altitude and mix it with bomb or rocket attacks and cannon strafes.

No Aim Penalty Example. A squadron flies a dive bombing profile. It starts at altitude 2 and dives to altitude 0. This doesn't meet the minimum aim requirement of diving four levels, so the dive bomb attack goes ahead, receiving the +3 modifier for dive bombing and also the -2 no aim penalty.

Tackling the Bombers. Because bombing is resolved before air combat, defending interceptors need to strike the bombers in the game turns before the bombing takes place.

Unlike bombers, fighter-bombers are permitted to roll tally attempts [7.2], but until they return to being fighters they do not have an alert state [7.1]. Treat their alert state as Alerted when they become fighters again.

Fighter-bombers must jettison their bombs immediately the moment they tally an enemy squadron, either in the Tally Phase or following an air combat [9.2.1.1]. A fighter-bomber that no longer has bombs becomes a fighter, changes its mission to sweep and may strafe [15.2.3].

At the end of an air combat, defending fighter-bombers can refuse to tally an enemy as per 7.2.2 so as to retain their bomb load and continue their bombing mission. Only fighter-bombers may refuse to tally.

Fighter-bomber squadrons with tactical flexibility [9.3.2] can split when the squadron tallies in the Tally Phase, with one flight jettisoning bombs and becoming a fighter while the other continues as a bomber.

When starting movement within 3 squares of an enemy surface unit, fighter-bombers can move 3 MP instead of the normal 2 MP for bombers (and may add 1 MP if diving while flying a bombing profile).

Fighters with recon missions [15.2.1.2] carry no bombs. Treat them as bombers throughout the scenario. Like bombers they may not tally.

15.2.5 Attack Positioning

All the behaviours in the preceding sections assume the bombing squadrons fly directly toward the target's column then commence their attack when they get near it. Alternatively, bombing squadrons (and their escorts) are allowed to fly over and past the target's column, then turn to face the opposite direction, fly back and conduct the bombing.

Bombers do not all have to attack from the same direction. Some bombers can attack from the left and others from the right in the same scenario.

15.3 BOMBING PROFILES

A bombing profile describes how a bomber squadron must fly before it can drop bombs. A profile, and the aiming requirements for the profile, may need to be flown over two or more game turns. There are different bombing profiles for different types of attack and for different weapons.

The prerequisites describe the conditions that allow that bombing profile to be used. If these are not met that profile may not be flown. Prerequisites may allow the profile to be flown only by certain aircraft classes, or aircraft with particular abilities, or in certain conditions. The player can choose any single profile to fly, provided the prerequisites allow it.

The aiming instructions indicate what must be done when flying the profile in order to complete aiming. If aiming instructs the bomber to fly a 'course', it must maintain this flight right up to the moment of the bomb drop in order to aim. A failure to aim means the attack takes place with the 'no aim' penalty.

While flying a bombing profile, bombers move their full Movement Point allowance, if possible (no circling allowed). They can claim the 1 MP bonus for diving [8.2] if permitted to change height. On turns they fly a profile, bombers cannot evade [13.4.2].

Where the bombing profile refers to being above the target, this means the bomber occupies the same map column as the target.

On completing the profile, the squadron drops its bombs. Take the bomb load marker from the squadron's Wing Display and place it on the target. If the bombs were dropped in the middle of movement, complete the squadron's remaining movement. Resolve the attack in the Combat Phase after flak attacks but before any air combats take place. A squadron that starts flying a profile is not required to complete it. However, it can only drop bombs if it completes the profile.

Torpedo Attack Modifier

The torpedo attack modifier reflects the reliability and effectiveness of the torpedoes. American torpedoes were notoriously unreliable in the early stages of the war.

Slow Torpedoes

Slow torpedoes lacked 'air tails' that permitted high speed drops, so the bombers had to fly especially slow.

Rockets

Rockets were highly accurate weapons, but their explosive payload was small, making them less effective against well-protected targets or infrastructure.

Strafing Firepower Example. If the strafing squadron's firepower is 0, the strafing bomb value is 1. If the firepower is 2, the strafing bomb value is 3

15.3.5 Torpedo Attack

Prerequisites. Only aircraft that have the Torpedo ability [3.3] can perform torpedo attacks. The squadron must be carrying a torpedo weapon load [15.1]. Torpedo attacks can only be made over the sea and the target must be a ship [4.1, 14.0].

Aiming. To aim, the bomber must fly a course of at least 2 squares over the sea at altitude 0 without turning.

Profile To perform a torpedo attack the bomber flies toward the target at altitude 0 without turning during its move. Squadrons may not split while flying the torpedo attack profile [9.3]

Once adjacent to or above the target (player's choice), the squadron drops its torpedoes. Treat the torpedo load marker like a bomb load marker and place it on the target after dropping. A torpedo attack from the adjacent square applies the long-range penalty to the bombing attack roll.

The bomb value used for torpedo attacks is always 20 (ignore the aircraft's listed bomb value). The torpedo attack modifier listed on the ADC [3.3] must be applied to the attack.

15.3.5.1 Slow Torpedo Attack

If the Torpedo is listed as Slow on the ADC, mark the squadron with a slow marker [3.5.2] while aiming. While aiming the squadron moves only 1 MP per turn. Remove the slow marker at the beginning of the Movement Phase of the game turn after the attack.

15.3.6 Rocket Attack

Prerequisites. Only aircraft with the ATGR ability [3.3] can perform rocket attacks. The squadron must carry an ATGR weapon load [15.1].

Aiming. To aim, the bomber must fly at altitude 0 into the target's square, OR into an adjacent square while facing the target's square.

Profile To perform a rocket attack the bomber flies into the target's square or an adjacent square at altitude 0. It may dive any number of levels while within two columns of the target [15.2.1] but may dive no more than 1 altitude level on the turn it attacks.

Once in or adjacent to the target's square at altitude 0, the squadron attacks. Treat the ATGR load marker like a bomb load marker and place it on the target after dropping. A rocket attack from an adjacent square applies the long-range penalty to the bombing attack roll.

Instead of the aircraft's bomb value, use the value for rocket attacks printed next to the ATGR ability (halve this against hard targets [14.0]).

15.3.7 Strafing

Prerequisites. Squadrons must have a strafing or sweep mission to strafe. All aircraft with a firepower value can strafe. No bomb load is required to strafe. If the aircraft's ammo is depleted, it cannot strafe.

Aiming. To aim, the squadron must fly into the target's square.

Profile To perform a strafing attack the squadron flies into the target's square. It may dive any number of levels within two columns of the target [15.2.1] but may dive no more than 1 altitude level on the turn it attacks.

Once in the target's square, strafing takes place. Unlike normal bombing attacks, no bomb load is expended. The bomb value used for the attack is equal to 1 plus the squadron's firepower value. Halve this value against hard targets. (For the effects of gun pods on firepower, see 13.5.6.)

After the strafing attack, mark the squadron with a low ammo marker (mark even bomber squadrons that don't normally mark ammo [10.7.2]). If its ammo is already low, mark the squadron as ammo depleted.

Initiative Order - 1.1, 3.3.2, 5.3.1, 6.1, **6.1.1-6.1.2**
Intercept (mission) - 2.1, 3.2.1, 5.3-5.3.1, 8.2, 9.2, **9.2.4-9.2.4.1**, 9.3, 9.5.3
Jet - 3.3, 8.2, 9.2.1, 9.2.2, 9.2.3, **13.8-13.8.3**, 15.2.1
Jettison - 3.2.1, 6.0, 7.1, **9.2.1.1-9.2.1.2**, 10.7.1, 13.2, 13.5.6, 15.2.4
Kamikaze - **15.5.3**
Level Bombing - 15.2.1.2, **15.3.1**, 15.5.2, 15.5.4
Level Flight - **1.1**, 5.3, 8.5.1, 10.8.1, 13.4.3, 13.7
Line of Sight - **1.1**, 4.3, 4.6-4.6.2, 4.7, 7.2, 7.2.2, 9.5.4, 10.4, 11.0, 14.2.2, 14.2.4, 15.2.1.2, 15.3.2-15.3.4
Loose Doctrine - see Doctrine
Loss/Losses - 1.1, 2.1, 5.1, 9.3.1, 10.2.2, 10.5.1, **10.6-10.6.1**, 10.7, 10.7.3, 12.1, 13.5.2, 13.6, 14.3, 15.5.3
Low Drag - 3.3, **3.3.2**
Lufbery - 2.1, 7.1, 8.1.2, 8.3, 9.2.2, 9.2.6, 10.7.1, 10.8, 13.4.1-13.4.2, **13.4.3**, 13.6
Movement Points (MPs) - 3.3, 4.6.2, 7.2.3, 8.1.1, **8.2-8.5.1**, 9.2.1-9.2.3, 9.2.5-9.2.6, 9.5.6, 10.4.2, 10.8.2, 13.4.3, 13.7, 13.8.2, 14.2.3, 15.2.1, 15.2.1.1, 15.2.4, 15.3, 15.3.5.1, 15.5.3
Mutual Attack - 3.3.2, **10.1.2**, 10.1.3
Orders - 6.0, 7.2.2, 7.2.4, 9.3, 9.3.1, 9.4, 9.4.2, 9.5.3, **9.5.4-9.5.4.1**, 9.5.5
Out of the Sun - **4.6.2**, 13.4.1, 14.1.3
Parafrag Attack- 2.1, 3.3.2, 5.2, 15.1, **15.5.2**, 15.5.5
Primary Combatant - 10.1.3, 10.2, **10.2.1**, 10.5-10.5.3, 10.6, 10.8.1, 13.4.1-13.4.3
Protection - **3.3**, 10.6-10.6.1, 14.3
Radio - 5.1, 6.0, 7.1, 9.2.3-9.2.4, 9.3.1, **9.4-9.4.2**, 9.5, 9.5.2, 9.5.4-9.5.4.1
Radio Clutter - **9.4.2**, 9.5.4.1
Radio Net - see Radio
Rain - **4.5.1**, 4.7, 5.1
Reaction - see Escorts
Rear View - **3.3**
Recce (mission) - 3.2.1, 14.1.1, **15.2.1.2**, 15.2.4
Return to Base - 9.2.1.1, 9.2.2-9.2.4, **9.2.6**, 10.7.1, 15.2.1-15.2.3
Rigid Doctrine - see Doctrine
Rocket Attack - 13.5.2-13.5.3, 15.1, **15.3.6**, 15.5.5
Rocket engine - see Jet
Rockets (weapon)-2.1, 3.3, 3.3.2, 5.2, 9.3.1, 10.7.2, **13.5.1-13.5.3**, 15.1, 15.3.6, 15.5.5
Sea - see Ground
Ship - 4.1, 4.6.2, 13.5.6, **14.0-14.1.3**, 14.2, 14.2.8, 15.3.5, 15.5.1, 15.5.2, 15.5.4
Shortest Route - 7.2.1, 9.2.2-9.2.4, **9.2.5**, 9.2.5, 15.2.2, 15.5.3
Skip Bombing - **15.5.4**, 15.5.5
Slow - 2.1, 3.3, 3.3.2, 13.7, 13.8.2, 15.3.5.1
Slow Climb - 2.1, 3.3, 3.3.2, 8.5, **8.5.1**, 9.2.5
Speed (rating) - see Basic Speed
Speed Brakes - 3.3, **15.3.3**
Splitting Squadrons - 3.1, 7.2.1, **9.3-9.3.2**, 9.5.4, 10.4.2-10.4.3, 15.3.5

Squadron - 1.1, 2.1, **3.0-3.1**, 3.2, 3.3, 5.1-5.3.1, 8.1, 8.1.2, 9.3-9.3.2, 9.5.4, 9.5.6, 10.2, 10.7, 12.1, 13.6
Steep Angle Bombing - 14.1.3, **15.3.3**
Strafing (mission) - **15.2.1.1**
Strafing Attack - 13.5.6, 15.1, 15.2.1, 15.2.1.1, 15.2.3, **15.3.7**, 15.5.5
Straggler - 1.1, 2.1, 9.3.1, **10.6-10.6.1**, 15.5.3
Sun - 1.1, 2.1, **4.2**, 4.6.2, 5.1, 5.3, 13.4.1, 14.1.3
Surface unit - 2.1, 4.1, 5.1, 5.3, 12.1, 13.7, 13.7.1, **14.0-14.3**, 15.0, 15.2.1, 15.2.1.1, 15.2.3, 15.2.4, 15.5.3
Sweep (mission) - 2.1, 3.2.1, 7.1, 9.2, 9.2.2, **9.2.3**, 9.3.1, 9.5.5, 13.4.3, 14.3, 15.2.1.1, 15.2.2, **15.2.3**, 15.2.4, 15.3.7
Tactical Flexibility - 7.2.1, 9.3, **9.3.2**, 9.5.4, 10.4.2
Tallied/Tally - 1.1, 2.1, 3.3, 4.6.2, 4.7, 5.2, 6.0, 6.1.2, **7.0-7.2.4**, 9.2.1.1, 9.2.2-9.2.4.1, 9.2.6-9.2.7, 9.3-9.3.2, 9.4, 9.4.2, 9.5.3-9.5.5, 10.0-10.1, 10.1.2-10.1.3, 10.2-10.2.1, 10.4, 10.4.2-10.4.4, 10.7.1, 10.8.1, 13.4.1, 14.2.4, 14.3, 15.2.2-15.2.4
Torpedo - 2.1, 3.3, 3.3.2, 4.1, 5.2, 9.3-9.3.1, 13.5.1, 15.1, **15.3.5-15.3.5.1**, 15.5.1
Turn (rating) - see Basic Turn
Turn marker - 5.3, **6.0**
Turning (movement) - **8.1.1**
Turning fight - **10.5**, 10.5.2, 13.4.2
Unalert - see Alert
Unarmed Combat - 3.3, 10.2, **10.5.3**, 10.7.2
Unavailable - see Available
Unbroken - see Broken
Veteran (squadron) - see Green (squadron)
Victory - 10.6, 11.0, **12.0-12.1**
Wing - see Wing Leader
Wing Leader - 2.1, 5.1, 5.2.1, 5.3, 6.0, 7.2.4, 9.2.4, 9.3-9.3.1, 9.4, 9.4.2, **9.5.1-9.5.5**, 10.7.3

17.0 CREDITS

Game Design and Graphics. Lee Brimmicombe-Wood

Art Director and Package Design. Rodger B. MacGowan

Production Coordination. Tony Curtis

Aircraft Art. Lee Brimmicombe-Wood and Ian Wedge

Cover Art. Antonis Karidis

Publishers. Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger B. MacGowan, Mark Simonitch

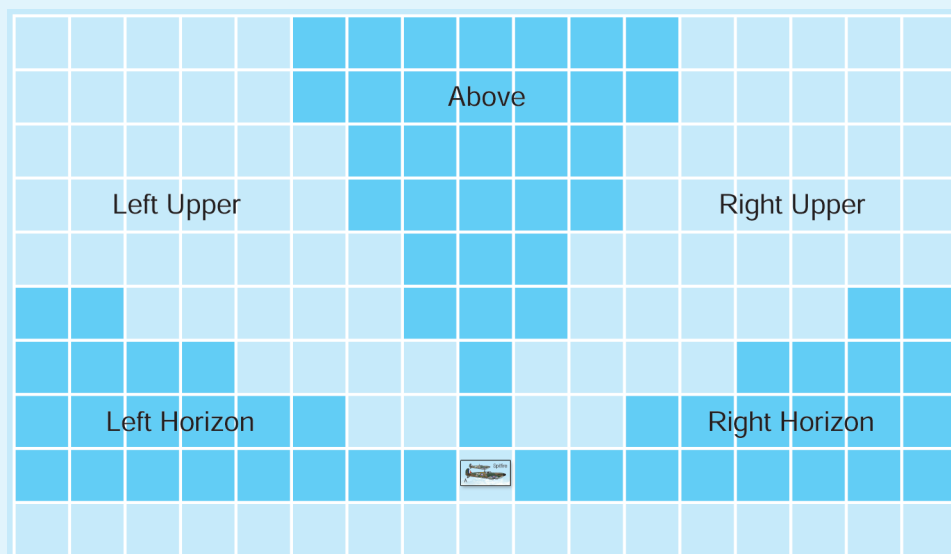
VASSAL Module. Allan Cannamore

Index. Joe Kundlak, Rick McKown

Playtesters. Mark Barker, Andrew Brazier, Mike Carberry, Gordon Christie, James Crate, Ian DeArdo, Mats Eden, Mark Green, Eric Hartman, Tom Hilder, Tom Kassel, Jeff Komives, Joe Kundlak, Ken Legg, Chris Milne, Chris Nelson, Elias Nordling, Andy Parsons, Steve Paul, Todd Quinn, Jon Robinson, Craig Simms, Forrest Speck

Proofreading. Ron Artigues, Jonathan Fellows, Richard Hartland, Edmund Hudson, Hans Korting, Rick McKown, Karl Mueller, Darrel Sinclair, Jan Stolarek, Roger Taylor, Jeff Twining, Chris Wade

SUN ARCS



ASPECT

