

FIELDS OF FIRE

SERIES RULES 3RD EDITION



GMT

GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

번역 및 작업: Daso
작업 도움: Gerrard

목 차

1.0 소개	3	8.0 적	61
1.1 개념	3	8.1 적 접촉 (Enemy Contact)	61
1.2 게임 구성	4	8.2 잠재적 접촉 Potential Contact (PC) 마커	62
2.0 임무 준비하기	8	8.3 적 접촉 유형 결정하기	62
2.1 캠페인과 임무 선택하기	8	8.4 적 접촉 위치	63
2.2 지도 준비하기	9	8.5 적 관측하기 (Spotting the Enemy)	65
2.3 중대 조직하기	10	8.6 적 행동	66
2.4 전술 기준점 (Tactical Reference Points)	10	8.7 적 지뢰와 부비트랩 패키지	67
2.5 준비 영역 (Staging Area)	12	8.8 적 저격수	67
2.6 전투 정찰 (Combat Patrol)	12	8.9 적 지휘관	67
2.7 공중/상륙 (Air/Amphibious Assault) 강습 계획하기	12	8.10 적 간접 사격 관측병 Spotters	67
2.8 액션 카드 덱에 대하여	12	8.11 적 탄약	68
2.9 플레이 시작하기	13	8.12 적 차량 이동 및 AT 전투	68
3.0 자세한 플레이 순서	15	8.13 적의 광신주의 (Fanaticism)	68
3.1 아군 상위 HQ 이벤트 페이즈	15	8.14 적의 인해 전술 공격 (Human Wave Attack)	68
3.2 방어 임무: 적 활동 페이즈	15	8.15 포로 (Prisoner)	69
3.3 아군 명령 페이즈	15	9.0 가시성 (Visibility)	69
3.4 공세 임무/전투 정찰: 적 활동 페이즈	16	9.1 제한된 가시성 효과 (Limited Visibility Effects)	69
3.5 상호 생포 & 후퇴 (Mutual Capture&Retreat) 페이즈	16	9.2 조명탄 (Illumination)	70
3.6 AT 전투 & 차량 (AT Combat & Vehicle) 이동	16	9.3 야간 관측 장비 (Night Observation Device)	70
3.7 상호 전투 (Mutual Combat) 페이즈	17	10.0 차량 이동과 AT 전투	70
3.8 마무리 (Clean Up) 페이즈	17	10.1 명령 (Commands)	70
3.9 재시도 (Reattempt)	17	10.2 수송 (Transport)	71
4.0 명령 & 통제	18	10.3 차량 사격과 VOF	71
4.1 명령 (Command)	18	10.4 차량, AT 대응 가능 유닛 및 대전차화기 활성화	72
4.2 액션 (Action)	21	10.5 차량 액션	72
4.3 통신 (Communication)	27	10.6 AT 전투 해결하기	73
4.4 연막/신호탄 (Pyrotechnics)	30	10.7 AT 전투 결과	74
4.4.3 차단 장비 (Screening Device)	31	10.8 특별 차량 규칙	75
5.0 이동, LOS & 지형	31	11.0 수송 & 강습 (Transportation & Assault) 계획	77
5.1 이동	31	11.1 수송 헬리콥터	77
5.2 지형 (Terrain)	34	11.2 헬리콥터 강습 (Helicopter Assault)	79
5.3 업폐 (Cover)	36	11.3 상륙 강습 (Amphibious Assault)	80
5.4 연막 및 차단된 LOS	38	12.0 캠페인 플레이하기	80
6.0 전투	38	12.1 임무 중 경험 획득하기	80
6.1 교전 / 사격 개시 (Engaging/Opening Fire)	39	12.2 임무 간 진행 순서	81
6.2 화력 밀도 (VOF) 마커	41	12.2 헬리콥터 강습 (Helicopter Assault)	81
6.3 주요 사격 방향 (PDF) 마커	43	12.4 병력 보충 (Replacement)	81
6.4 전투 해결 및 효과	45	12.5 기타 손실	82
6.5 집결 & 재편성 (Rallying & Reconstitution)	48	12.6 다중 스텝 유닛 경험 수준	82
7.0 화기 및 화력 지원	51	12.7 스킬 (Skill)	82
7.1 소형화기 (Small Arms)	51	12.8 캠페인 승리	82
7.2 기관총 (Machine Guns)	51	13.0 시가전 (Urban Warfare)	84
7.3 박격포조Teams와 박격포반Sections	52	13.1 도심 지형 카드 (Urban Terrain Cards)	84
7.4 로켓 발사기 / 무반동총	54	13.2 도심 지형 카드 내에서의 이동	85
7.5 수류탄 (Hand Grenades)	54	13.3 다층 빌딩 및 옥상	86
7.6 총류탄 (Rifle Grenades)	54	13.4 컴파운드 (Compounds)	86
7.7 유탄 발사기 (베트남전 이후)	54	13.5 바리케이드 (Barricades)	87
7.8 장갑 전투 차량 / 전차	54	13.6 돌입 (Breaching)	87
7.9 지뢰와 크레모아	54	13.7 부속 건물 (Attached Buildings)	88
7.10 수류탄 (Grenade) 공격	54	13.8 시가전 (Urban Combat)	88
7.11 집중 사격 (Concentrated Fire) 공격	56	13.9 도심 지형에서의 수류탄 및 연막/신호탄 (Pyrotechnics)	91
7.12 작동 불량 (Jam)	56	예제 색인	92
7.13 폭발물 (Demolition Charge) 공격	56	일반 색인	93
7.14 화염방사기 공격	57	던 순서 요약	96
7.15 저격수 (Sniper)	57		
7.16 간접 사격 임무 (Indirect Fire Mission)	57		
7.17 백린 (WP) 연막 & CS 가스	59		
7.18 탄약 (Ammunition)	59		

1.0 소개

Fields of Fire에 오신 것을 환영합니다

*Fields of Fire*는 여러 전장에서 보병 중대를 지휘할 기회를 제공하는 솔리태어 게임입니다. 이는 곧 당신이 유닛들을 위한 모든 결정을 내린다는 의미입니다. *Fields of Fire*에는 주사위가 없습니다; 대신 카드 덱을 사용하여 전장을 생성하고, 전투를 해결하며, 결정에 대한 가능한 결과를 제공하고, 적의 출현과 활동을 통제합니다. 이 규칙서는 기본 규칙을 다루며, 기본 규칙은 모든 확장에 적용됩니다. 또 각 확장마다 해당 캠페인에 특화된 고유한 임무, 카운터, 규칙이 있습니다. 기존 판과는 다르게 이번 3판에서는 핵심 규칙을 변경하지 않으면서도 다양한 상황을 명확히 설명하고 보완하는 약간의 변경사항이 있습니다.

*Fields of Fire*는 복잡한 게임 시스템이 아니면서도 복잡한 게임입니다. 기본적인 구성 요소(이동, 전투, 명령, 통신 등)는 단순명료합니다. 필요한 자원이 부족하여 당신은 끊임없이 어려운 선택을 하게 될 것입니다. 임무의 성공 여부를 결정하는 것은 바로 이러한 선택들, 즉 당신의 선택입니다. 따라서 복잡성은 게임 메커니즘이 아닌 당신의 선택이 만들어내는 상호작용에 있습니다. 이 게임은 중대급 전투를 잘 재현하고 있으며, 실제 전술을 적용하면 좋은 결과를 얻을 수 있다는 것을 알게 될 것입니다.

게임 전반에 걸쳐 제공되는 용어와 역사적 참고 사항을 숙지하시기 바랍니다. 이는 게임에서 일어나는 상황을 이해하는 데 도움이 될 것입니다.

잠시만요! *Fields of Fire*에 익숙하지 않거나 규칙을 다시 확인해야 한다면, 게임의 개념과 규칙을 가르치기 위해 만들어진 야전교범을 찾아 그곳에 포함된 예제를 따라하시기 바랍니다. 이 규칙서는 규칙 참고용으로 만들어졌으며 게임을 가르치는 방식으로 구성되어 있지 않습니다.

*Fields of Fire*에서 당신은 중대장의 역할을 수행합니다. 당신은 일반적으로 소총 분대 *Squad*와 지원 화기조로 구성된 여러 소대 *Platoon*를 지휘할 것입니다. 중대 참모 *Staff*와 지도 밖 화력 지원을 통해 여러 임무로 구성된 캠페인을 성공적으로 이끌어 나갈 수 있습니다. 각 임무를 시작하기 전에 행동 계획을 수립하고 제한된 자원을 할당해야 합니다. 그리고 임무를 수행하는 동안, 유닛들에게 명령을 내리고 목표를 달성하기 위한 전술을 선택해야 합니다. 당신이 내리는 명령이 곧 임무의 승패를 좌우합니다. 임무가 끝나면 경험 수준을 올리고 다음 임무를 준비하기 위해 사상자 병력 보충을 실시할 것입니다.

1.1 개념

*Fields of Fire*는 두 개의 카드 덱(지형 덱과 액션 덱), 중대와 적 유닛을 나타내는 카운터, 그리고 다양한 마커를 가지고 플레이합니다. 지형 덱은 섹션 2에서 설명하는 것처럼 임무를 수행할 지도를 형성합니다. 액션 덱은 명령 및 통제 능력 부여, 전투 해결, 무작위 숫자 선택

같은 게임 전반에 걸친 다양한 이벤트와 액션을 생성/해결합니다.

1.1.1 스케일 (Scale)

A. 지상 스케일

지형 스케일은 추상적입니다. 각 지형 카드는 중대 지휘관이 음성과 수신호를 통해 합리적으로 부대를 지휘 통제할 수 있는 지리적 영역을 나타냅니다. 이 영역의 크기는 지형에 따라 달라지며, 협소한 지형에서는 10-20미터, 개활지에서는 40-100+미터까지 다양합니다. 이에 따라 사거리와 LOS도 추상적으로 표현됩니다.

B. 시간 스케일

한 턴의 시간 스케일도 추상적이며, 일반적으로 5분에서 30분을 나타냅니다. 임무는 주어진 수의 턴 동안 지속되며, 보통 10년이지만 역사적 상황에 따라 더 많거나 적을 수도 있습니다. 턴 제한은 누적되는 피로도와 소형화기 탄약 소비를 나타냅니다.

C. 유닛 스케일

보병 유닛은 1~4개의 스텝을 가지며, 각 스텝은 유닛 수준에 따라 2~4명을 나타냅니다. 분대 *Squad*는 2~4개의 스텝으로 표현되는 반면, 조 *Team*는 1~2개의 스텝으로 표현됩니다. 차량이나 항공기 유닛은 단일 차량 또는 단일 항공기를 나타냅니다.

1.1.2 캠페인 (Campaign)

출판 당시 *Fields of Fire*는 제2차 세계대전, 한국전쟁, 베트남전을 아우르는 8개의 캠페인을 다룹니다. 캠페인에 따라 사용 가능한 유닛과 장비와 수행해야 할 임무가 정해집니다. 임무 책자에 있는 각 캠페인 지시사항에는 아군 전력과 장비, 그리고 조우할 수 있는 적군에 대한 상세 내용이 있습니다. 캠페인을 플레이하면서 임무를 달성하는 것과 다음 임무를 위해 충분한 전력을 유지하는 것 사이의 균형을 맞추는 폭넓은 경험을 하게 됩니다.

1.1.3 임무 (Mission)

각 캠페인에는 독립적으로 플레이하거나 캠페인의 일부로서 연속해서 플레이할 수 있는 여러 가지 임무가 있습니다. 임무 책자에 있는 지시사항에서 각 임무에 특화된 규칙과 차트를 확인할 수 있습니다. 임무 플레이는 준비와 실행이라는 두 가지 뚜렷한 부분으로 구성됩니다. 준비에는 임무를 설정하고 계획하는 내용을 포함합니다. 실행은 일련의 게임 턴으로 진행되는 이동과 액션 부분을 의미하며, 각 턴은 여러 개의 페이즈로 나뉩니다. 턴을 진행하는 동안, 지휘 요소들은 명령을 받고, 지도 상에 있는 유닛들이 이 명령을 받아서 액션을 수행합니다. 명령을 얻고 이를 액션으로 소비하는 이 과정이 이 게임의 핵심 엔진입니다. 적은 규칙과 임무 차트에 따라 자동으로 게임에 등장하며, 활동 확인을 통해 적이 수행하는 액션이 결정됩니다. 플레이 순서는 당신이 공격하는지 방어하는지에 따라 약간 다릅니다.

1.2 게임 구성

이 섹션에서는 플레이 중에 사용되는 여러 가지 구성물의 종류에 대해 자세히 설명합니다. 섹션 2에서는 이 모든 것들이 게임 설정을 위해 어떻게 함께 작동하는지 설명합니다.

1.2.1 지형 카드 (Terrain Cards)

각 캠페인마다 해당 지역의 전형적인 지형을 나타내는 특정한 지형 텁이 있습니다. 플레이하는 동안, 임무별 지시에 따라 지형 카드를 앞면 또는 뒷면이 보이도록 무작위로 배치하여 게임 진행을 위한 행과 열의 격자 형태를 만듭니다. 지형 카드 사용에 대한 규칙은 섹션 5에서 자세히 설명합니다(카드 간 이동 방법, LOS, 스탠딩 제한). 도심 지형 텁에 대한 추가 규칙은 섹션 13에서 다룹니다.



1.2.2 액션 카드 (Action Cards)

액션 카드는 모든 캠페인에서 사용합니다. "전통적인" 워게임에서 차트와 주사위가 수행하는 역할을 담당합니다.



액션 카드는 섹션 2에서 자세히 설명합니다.

1.2.3 유닛 (Units)

차량이 아닌 유닛은 모두 보병 유닛이며, 각 유닛마다 유닛 식별자, 유닛 심볼, 화력 밀도 (VOF) 등급(6.2.2), 스텝 수, 사거리 등급이 있습니다.



A. 분대 (Squad)

분대는 2개 이상의 스텝으로 구성된 유닛이며 게임의 주요 기동 보병 전투 유닛입니다. 4스텝 분대는 두 개의 카운터로 표현합니다: 4스텝/3스텝과 3스텝/2스텝.



B. 본부 (HQ)

본부는 중대의 지휘 요소 역할을 하는 단일 스텝 유닛입니다. HQ의 앞면은 명령 면으로, 유닛이 자신과 다른 유닛에게 액션을 수행하도록 명령할 때 사용합니다. 앞면에는 VOF나 사거리 등급이 없습니다. HQ의 뒷면에는 VOF와 사거리 등급이 있는 사격조 Fire Team 면이 있습니다. 뒷면은 유닛이 액션을 통해 직접 전투에 참여하거나 전투 명중의 결과로 전투에 참여할 때 사용합니다.



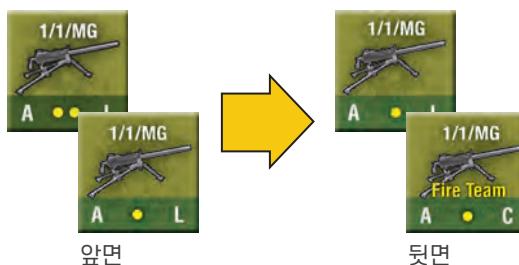
C. 전방 관측병 (FO) / 관측병 (Spotter)

이들은 지도 밖의 박격포나 포병으로부터 간접 사격 임무를 요청하거나 근접 항공 지원을 통제하는 단일 스텝 유닛입니다. 이 유닛들의 앞면에는 VOF나 사거리가 없습니다. 뒷면은 VOF와 사거리 등급이 있는 사격조 면입니다. 뒷면은 유닛이 액션을 통해 직접 전투에 참여하거나 전투 명중의 결과로 전투에 참여할 때 사용합니다.



D. 화기조 (Weapons Teams)

화기조는 기관총, 로켓 발사기, 박격포, 무반동총과 같은 특정 공용화기를 운용하는 승무원을 나타내는 단일 스텝 또는 이중 스텝 유닛입니다. 단일 스텝 화기조는 카운터 뒷면에 이름이 붙은 사격조가 있습니다. 2스텝 화기조는 카운터로 2개로 표현합니다: 2스텝/1스텝과 1스텝/이름이 붙은 사격조.



앞면

뒷면

E. 차량/항공기

 각각의 이 유닛들은 단일 차량/단일 항공기를 나타냅니다. 승무원 규모나 AT 전투 수치처럼 모든 내용을 카운터에 알맞게 표시할 수 없는 차량과 항공기의 경우, 추가 수치 정보들은 차량 및 대전차 화기 차트에서 확인할 수 있습니다 (별도의 플레이어 보조자료 참조).

F. 제한 액션 조 (LAT)

강습조, 사격조, 부상자 후송조 *Litter Team*, 또는 전투불능조 *Paralyzed Team*라고 표시된 단일 스텝 유닛입니다. LAT는 전투 결과나 액션에 의해 생성됩니다. 각각의 유닛마다 고유한 제한 사항이 있습니다(4.2.5). 일부 사격조는 특정 유닛과 연계되어 있습니다 ("이름이 붙은" 사격조).

이들은 보통 질서 상태 *Good Order* 유닛 뒷면에 있습니다.

G. 사상자 (Casualties)

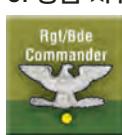
전사하거나 전투를 더이상 수행할 수 없는 상태인 1-3개의 스텝을 나타냅니다. 이 스텝들은 어떠한 능력도 없습니다. 오직 후송/생포될 수만 있습니다. 이들은 유닛이 아니며 카드나 엄폐 수용 한도에 포함되지 않습니다.

H. 중대 참모 (CO Staff)

이들은 중대 HQ나 상위 HQ를 지원하는 단일 스텝 유닛입니다. 국가, 시대, 군사 조직에 따라 다양합니다.

I. 전령 (Runner)

전령은 단일 스텝 유닛입니다. 앞면(질서 상태)에는 등급이 없고 뒷면에 사격조가 있습니다. 무전이나 전화선을 사용할 수 없을 때 중대 HQ가 소대 HQ와 통신할 수 있게 해줍니다(4.3.2).

J. 상급 지휘부 (Higher Command)

때때로 상급자들이 임무에 등장합니다. 상위 HQ 수준에서는 연대 *Regimental*/여단장 *Brigade*이나 대대장 *Battalion*과 같은 유닛들을 만날 수 있습니다.

참고: 카운터에는 여기서 언급하지 않은 추가 기호가 있을 수 있습니다. 이는 캠페인 특정 규칙이며 임무 책자에서 자세히 다릅니다.

1.2.4 마커

Fields of Fire는 플레이어가 기록할 서류와 기억해야 할 정보를 줄이기 위해 다양한 마커를 사용합니다.

A. 전투 (VOF, PDF, 집중 사격, 교차 사격 등)

이 마커들은 전투를 해결할 때 누가 사격을 받고 있는지와 순 전투 보정 수치(NCM)를 결정하는데 사용합니다 (6.2, 6.3 및 6.4).

B. 노출 상태 (Exposed) / 제압 상태 (Pin)

이동 중 노출된 *Exposed* 유닛을 표시하기 위해 마커의 앞면을 사용합니다(5.1). 전투 중 제압된 *Pinned* 유닛에는 뒷면을 사용합니다(6.4). 각 면에는 순전투 보정 수치(NCM)에 포함되는 보정 수치가 있습니다.

C. 전술 통제 (Tactical Control)

전술 통제 마커는 실제 지휘관들이 사격과 기동을 통제하기 위해 지도에 표시하는 그래픽 통제 수단을 나타냅니다 (2.4.1).

D. 엄폐 (Cover)

엄폐 마커에는 기본형, 도심형, 동굴형, 야전 요새화형 (벙커, 특화점 *Pillbox*, 참호 *Trench*, 개인호 *foxhole*) 4 가지 종류가 있습니다. 이들은 지형 카드 내의 특정 "구역"을 나타내며 더 높은 수준의 보호를 제공합니다(5.3).

E. 탄약 (Ammo)

특정한 유형의 화기만 탄약 수준을 추적합니다(7.18). 이때 임무 기록지나 탄약 마커를 사용하여 사용한 탄약을 추적할 수 있습니다. 탄약은 지도 상의 화기 아래에 놓을 수 있는 "풀라드" 스타일의 마커를 사용합니다. 마커 상단의 숫자는 탄약 포인트의 수를 나타냅니다.

F. 자산 (Asset)

자산 카운터는 무전기, 전화기, 전화선, 또는 연막/신호탄 장비같은 다양한 장비들을 나타냅니다. 자산 카운터는 일반적으로 할당 상태를 표시하고 지도상의 혼잡도를 줄이기 위해 명령 디스플레이에 놓습니다.

G. 잠재적 접촉(Potential Contact)/현재 활동

잠재적 접촉(PC)과 현재 활동 마커를 사용해서 임무 수행 중 적의 출현을 조절합니다(8.1).

H. 가시성 (Visibility)

가시성 마커로 현재 날씨와 조도 조건이 순 전투 보정 수치(9.0)에 어떤 영향을 미치는지 표시합니다.

1.2.5 보조도구 & 캠페인 정보

A. 임무 기록지 (Mission Log)

각 캠페인의 임무 기록지를 복사하여 다음 정보를 기록하는 데 사용할 수 있습니다:

- 다른 HQ에 할당된 유닛을 포함한 중대 조직 (2.3)
- 유닛 경험 수준 (Experience Level)
- 탄약과 사격 임무의 가용량 및 소모량
(지도 위 마커를 사용하지 않을 때)
- 가용한 연막/신호탄 신호에 대한 사전 지정된 액션 (4.4.1)
- 임무에 투입되지 않았거나 이벤트로 인해 제거된 유닛이나 스텝

B. 플레이어 보조 카드

플레이에 필요한 차트와 표가 있습니다.

C. 명령 디스플레이 (Command Display)

자산, 포로, 사상자를 보관하는 보관 칸과 턴, 현재 페이즈, HQ와 참모Staff의 가용/저장된 명령을 기록하는 숫자 트랙이 있는 카드.

각 HQ/참모Staff 유닛마다 가용 명령의 수를 표시하기 위해 숫자 트랙에 놓는 명령 마커가 있습니다.

D. 헬리콥터 통제 카드

수송 헬리콥터가 등장하는 캠페인에서 사용하는 보관 칸이 있는 카드 (11.1).

E. 강습 계획 시트

섹션 11의 설명대로, 사전 계획된 강습을 준비하기 위해 특정 임무에서 사용되는 플레이어 보조도구

F. 임무 책자 (Mission Book)

임무 책자에는 다음과 같은 정보의 일부 또는 전체가 있습니다:

- 캠페인별 특수 규칙을 설명하는 도입부 섹션.
- 중대 조직, 사용 가능 장비, 조우할 수 있는 적에 대한 상세 정보.
- 캠페인의 각 임무를 설정하고 플레이하는 데 필요한 모든 정보와 각 임무에 사용 가능한 부속 유닛을 설명하는 임무 지시사항.
- 각 캠페인에 대한 역사적 정보.

1.2.6 용어집 (Glossary)

인접 *Adjacent*: 특정 카드의 옆에 있는 카드는 그 카드에 인접한 것입니다. 대각선을 포함하여 특정 카드에 인접할 수 있는 카드는 총 8개입니다. 인접한 카드는 근거리 *Close Range*에 있습니다(사거리 참조).

작전 지역 (AO): AO는 중대가 작전하는 지역으로, 좌우 경계선과 전진 한계선 *Limit of Advance*으로 정의됩니다(2.4). 중대는 AO를 이탈해서는 안 됩니다. 그렇지 않으면 인접 중대의 계획을 방해하고 아군 오사의 피해자가 될 위험이 높아집니다.

자산 *Asset*: 자산은 지휘 통제나 가시성을 용이하게 하는 장비입니다. 자산에는 연막/신호탄(연막탄과 조명탄; 4.4), 무전기(4.3.5), 전화기(4.3.4)가 포함됩니다. 자산은 사용 준비가 끝날 때까지 명령 디스플레이의 해당 칸에 배치하세요. 또한 지도상에서 할당된 유닛 아래에 배치할 수도 있습니다.

AT 대응 가능 *AT-Capable*: 차량 및 대전차 화기 차트의 4개 사거리 열 중 하나 이상에 수치가 기재된 유닛(차량 또는 보병). 지상이나 공중의 차량에 대한 모든 사격은 'AT 사격'이라 불리며, 표적이 반드시 '전차'일 필요는 없습니다(10.0).

부속 유닛 *Attachments*: 각 임무 지시사항에 명시된 추가 전투 유닛으로, 해당 임무에서 사용할 수 있습니다. 임무 시작 전에 이러한 각 유닛을 임무 기록지의 특정 HQ에 할당하세요(2.3.2).

시도 *Attempt*: 일부 액션의 경우, 성공을 의미하는 특정 아이콘이나 단어가 있는지 확인하기 위해 액션 카드를 뽑아야 합니다(예시: 숨어있는 적 관측, 또는 간접 사격 요청). 성공이 표시되지 않으면 명령만 소비하고 의도한 액션은 수행하지 않습니다(2.8.2).

지휘 체계 *Chain of Command*: 군사 조직은 전투의 혼란 속에서도 기능할 수 있도록 엄격한 구조를 가지고 있습니다. 유닛은 자신의 본부(HQ) 또는 지휘 체계상 상위 HQ로부터만 액션 명령을 받을 수 있습니다. 마찬가지로, 각 HQ는 자신, 예하 유닛, 또는 지휘 체계상 하위 HQ에게만 지시를 내릴 수 있습니다(4.1).

소탕 완료 카드 *Cleared Card*: 비점유 상태 *Unoccupied*, 점유 상태 *Occupied*, 소탕 완료 *Cleared*, 확보 상태 *Secured* 카드를 참조하세요.

전투 유닛: 전투 유닛은 모든 질서 상태 *Good Order* 유닛, 강습조와 사격조, 차량, 인쇄된 VOF 수치를 가진 기타 모든 유닛을 포함합니다.

명령과 액션: HQ는 명령을 통해 지휘 통제를 수행합니다. HQ가 보유한 명령이 많을수록 목표 달성을 위해 예하 유닛을 지휘하는 능력이 향상됩니다. HQ는 명령을 소비하여 유닛에게 이동, 사격, 집결 등 다양한 액션을 수행하도록 지시합니다(명령 & 액션에 대한 완전한 규칙은 섹션 4를 참조하세요).

전환 *Convert*: 유닛을 전환한다는 것은 유닛의 능력을 변경하는 것을 의미합니다. 전투 효과, 명령, HQ 이벤트 또는 기타 상황(8.15에 따라 포로를 감시하기 위해 스텝을 할당하는 등)으로 인해 임무 수행 중에 스텝, 조 *Team*, LAT를 다양한 LAT로 전환합니다.



전투 결과: 스텝 1개를 사격조로 전환합니다.

현재 활동 수준: 임무 중 상황의 상대적 강도를 나타냅니다. 현재 활동 수준은 명령 능력에 영향을 미치며, 적군이 전장에 투입되는 속도를 조절합니다. 네 가지 수준이 있습니다: **접촉 없음** *No Contact*, **접촉** *Contact*, **교전** *Engaged*, **교전 심화** *Heavily Engaged* (8.1).

- **접촉 없음***No Contact*: 지도상에 VOF/PDF 마커(비활성화된 지뢰와 대기중인 *Pending* 마커 포함)가 없고 관측된 적 유닛도 없는 상태.
- **접촉***Contact*: 아군이 점유하거나 적이 점유한 카드가 VOF 마커 아래에 있거나, 지도상에 최소 1개의 관측된 적 유닛이 있는 상태.
- **교전***Engaged*: VOF 마커가 놓인 두 개 이상의 점유된 카드(아군이 점유한 카드와 적이 점유한 카드 모두 포함 가능)이 있는 상태.
- **교전 심화***Heavily Engaged*: 두 장 이상의 점유된 카드가 VOF 마커 하에 있고, 그 중 최소 한 장의 카드에 적군과 아군 유닛이 모두 있는 상태.

교전*Engaged*: VOF를 투사하는 유닛. 유닛은 사격을 개시할 때 교전 상태가 됩니다(6.1).

경험 수준*Experience Level*: 유닛 경험은 액션을 성공적으로 완수할 수 있는 가능성을 결정합니다. 경험이 많은 유닛일수록 액션을 성공적으로 완수할 가능성이 높습니다. 모든 보병 유닛의 경험 수준은 신병 *Green*, 일반병 *Line*, 또는 베테랑 *Veteran* 중 하나입니다. 유닛들은 임무 책자에 명시된 편성 및 장비표에 따른 경험 수준으로 캠페인을 시작합니다. 중대는 임무 중에 경험치를 획득하며, 다음 임무를 위해 생존한 유닛들의 경험 수준을 올리는 데 사용할 수 있습니다(12.3).

화력 지원*Fire Support*: 야포, 박격포 등과 같이 지도 밖에 있는 사격 유닛으로, 게임 지도 상의 보병 중대가 일반적으로 생산할 수 있는 것 보다 더 강력한 화력을 제공합니다. 다양한 조직(이를 "사격 기관"이라 함)을 사용할 수 있습니다. 이들에게 사격을 요청하는 것을 사격 임무 *Fire Mission*라고 합니다. 임무 지시사항에는 가용한 사격 기관, 수행 가능한 사격 임무 유형, 적격 관측병이 누구인지, 그리고 사격 임무 요청 시 뽐야야 할 액션 카드의 수가 명시되어 있습니다(7.16).

질서 상태*Good Order* 유닛: LAT가 아니며 제압 상태 *Pinned*가 아닌 모든 보병 유닛.

수류탄 공격: 수류탄 공격뿐만 아니라 로켓 발사기, 박격포, 무반동총 (RCL) 등으로 원거리 공격을 시도하는 것을 포괄하는 용어 (7.10).

HQ: 본부. 게임에는 중대 HQ(CO HQ)와 소총 소대 HQ(PLT HQ)가 있습니다. 대대 HQ(BN HQ)와 다양한 지원화기 본부도 있을 수 있습니다. 각 본부는 무전수, 전령 *Runner*, 기타 참모 *Staff* 등 소수의 인원으로 구성됩니다. 중대장인 당신은 CO HQ의 일원입니다.

조명된*Illuminated*: 조명 장비로 밝혀진 지형 카드 (9.2).

보병 유닛*Infantry Unit*: 차량이 아닌 모든 유닛은 보병 유닛입니다.

제한 액션 조 (LAT): 조 항목 참조.

LOS: 가시선(Line of Sight). 관측, 조준, 적 활동 확인을 위해 유닛이 볼 수 있는 카드들. LOS는 초장거리까지 뻗어나가지만 지형, 가시성, 연막에 의해 차단될 수 있습니다(5.2.1).

순 전투 보정 수치(NCM): 이는 유닛이 사격에 의해 명중 또는 제압되었는지를 판정할 때 사용하는 수치입니다. 각 유닛에 대해 현재 영향을 미치는 가장 강력한 VOF 수치에 지형 카드의 모든 보정 수치(엄폐, 교차 사격, 유닛이나 엄폐물 마커에 대한 집중 사격, 스태킹 페널티 등)를 적용하여 계산합니다(6.4).

점유 카드*Occupied Card*: 비점유 상태 *Unoccupied*, 점유 상태 *Occupied*, 소탕 완료 *Cleared*, 확보 상태 *Secured* 카드를 참조하세요.

주요 사격 방향 (PDF): Primary Direction of Fire 특정 유닛의 VOF 마커 방향을 나타내는 마커입니다. 같은 카드 위에서 서로 대치하는 유닛들이 교전할 때(영거리)는 PDF 마커를 사용하지 않습니다. 사격 임무를 위한 관측 시에는 PDF 마커를 배치하지 않습니다(6.3).

사거리: 유닛에서 표적까지의 거리. 네 가지 사거리가 있습니다:

영거리*Point Blank (P)* - 같은 카드

근거리*Close (C)* - 인접 카드

장거리*Long (L)* - 카드 2장 거리

초장거리*Very Long (V)* - 카드 3장 거리

재편성*Reconstitute*: 재편성은 다음을 의미합니다:

- 플레이에서 제거된 CO HQ나 소대 HQ를 대체하기 위해 질서 상태 유닛의 한 스텝을 야전 진급시키는 경우 (6.5.2).
- 2~4개의 조를 재편성하여 제거된 분대를 임무 중에 다시 게임에 투입하는 경우 (4.2.3i).
- 임무 간(12.2) 또는 임무 시도(3.9) 중에 스텝으로부터 분대, 조 *Team*, HQ 및 참모 *Staff*를 재편성하는 경우.

플레이에서 제거: 일반 LAT 카운터로 대체된 유닛은 지도에서 제거합니다. 예를 들어 이름이 붙은 사격조 면이 없는 유닛이 사격조나 강습조가 되는 경우 또는 마지막 스텝이 부상자 후송조 *Litter Team*, 전투불능조 *Paralyzed Team*, 사상자로 전환되는 유닛의 경우입니다. 이러한 방식으로 제거된 아군 유닛은 재편성(6.5.2)을 통해서만 복귀할 수 있습니다. 적 유닛은 카운터 풀로 반환됩니다.

확보 상태 카드*Secured card*: 비점유 상태 *Unoccupied*, 점유 상태 *Occupied*, 소탕 완료 *Cleared*, 확보 상태 *Secured* 카드를 참조하세요.

연막*Smoke*: 다양한 종류의 연막/신호탄이 있습니다; 이러한 임무에서 일반적으로 발견되는 것은 핵사클로로에탄(HC), 백린(WP) 및 유색 연막(4.4.3)입니다.

준비 영역*Staging Areas*: 전투에 직접적으로 관여하지 않는 지역을 추상화한 지도 밖 영역입니다. 임무 수행 중 유닛들이 이동하는 공간이며, 이 영역들은 절대 직접적인 전투에 관여하지 않습니다.

스텝*Step*: 스텝은 게임에서 유닛 규모를 나타내는 일반적인 단위입니다.

유닛은 1~4개의 스텝을 보유하며, 각 스텝은 2~4명의 병력을 나타냅니다. 2개 이상의 스텝을 가진 유닛은 플레이 중에 자발적으로 또는 전투 결과로 인해 서로 다른 유닛으로 분리될 수 있습니다.



4스텝 분대



2스텝 분대

임무 책자에는 각 캠페인마다 다양한 유닛들의 세부 편성을 보여주는 도표가 있습니다.

조 Team: 게임에서는 몇 명의 병사로 구성된 조부터, 전투 결과로 인해 분대에서 분리된 조, 또는 더 큰 규모의 지원조에 이르기까지 여러 종류의 조가 있습니다. 이들은 보통 단일 스텝 유닛이며 뒷면에는 이름이 붙은 사격조가 있습니다.

- **지휘조 Command Team:** 모든 HQ, 참모 Staff, 전령 Runner 유닛.
- **화기조 Weapons Team:** 특정 화기, 운용 인원, 탄약 운반병으로 구성된 단일 스텝 또는 2스텝 유닛. 2스텝 화기조는 두 개의 카운터로 이루어지며, 그 중 하나의 카운터 뒷면에는 이름이 붙은 사격조 면이 있습니다.
- **FO 조 FO Team:** 포병, 박격포, 항공기와 같은 지도 밖에 위치한 지원 수단으로부터 화력 지원을 요청하는 전방 관측 유닛.
- **제한 액션 조 (LAT):** 명령이나 전투 효과 세그먼트 중 전투 결과에 따라 생성되는 일반적인 유닛입니다. 이름에서 알 수 있듯이 능력에 제한이 있습니다(4.2.5).

LAT는 4가지 유형의 LAT를 지칭하는 통칭입니다:

- 강습조(Assault Team)
- 사격조(Fire Team)
- 부상자 후송조(Litter Team)
- 전투불능조(Paralyzed Team)

비점유 상태, 점유 상태, 소탕 완료, 확보 상태 카드:

- 비점유 상태 *Unoccupied* 지형 카드는 유닛/PC 마커가 없는 카드입니다.
- 점유 상태 *Occupied* 지형 카드는 최소 1개의 유닛이 있는 카드입니다(PC 마커와 무관). 아군 점유, 적군 점유 또는 공동 점유(양측의 유닛이 모두 존재)가 될 수 있습니다.
- PC 마커(방어 임무의 경우 예정된 PC 마커)가 있는 상태로 임무를 시작했고, 마커와 적 유닛이 모두 제거된 카드는 소탕 완료 상태 *Cleared*입니다.
- "확보 상태 *Secured*" 카드는 "소탕 완료 *Cleared*" 상태이면서 아군이 점유하고 있는 카드입니다.

참고: 카드가 비점유 *Unoccupied* 상태인지 소탕 완료 *Cleared*인지 결정할 때는 해당 카드에 있는 사상자나 VOF 마커는 무시합니다.

차량 Vehicle: 차량은 헬리콥터와 궤도형, 반궤도형, 그리고 차륜형 차량을 포함합니다 (10.0).

화력 밀도 Volume of Fire (VOF): VOF는 지형 카드를 점유한 유닛들에게 영향을 미치는 사격 유형입니다. 전투를 해결할 때 순 전투 보정 수치를 결정하는 데 사용합니다. 기본 VOF/특수 VOF로 구분합니다 (6.2).

기본 VOF: 유닛 카운터에 따라 자동으로 발생하는 사격:

소형화기 Small Arms (S), 자동화기 Automatic Weapons (A),

중화기 Heavy Weapons (H), 제압 상태 Pinned (6.2.2).

특별 VOF: 더 구체적인 규칙이 필요한 VOF. 카운터에 느낌표로 표시합니다. 수류탄 공격(G!), 저격수(S!), 화염방사기(F!), 폭파(D!), Mines!, Incoming!, Air Strike!가 포함됩니다(6.2.3).

VOF 보정 수치: 지형 카드 전체 또는 카드 상의 특정 유닛에 영향을 미치는 VOF를 보정합니다: 교차 사격 Crossfire, 집중 사격 Concentrated Fire, 수류탄 빗나감 Grenade Miss, 폭파 빗나감 Demo Miss (6.2.4).

1.2.7 무작위 숫자 생성

게임 전반에 걸쳐 무작위 숫자를 뽑아 무작위 HQ 이벤트를 결정하고, 지도에 배치할 적 패키지를 선택하며, 적군과 아군 유닛이 내릴 수 있는 결정을 정하는 등의 용도로 사용합니다.



액션 카드 하단에는 난수 생성기가 있습니다. 상단의 숫자는 선택해야 할 옵션의 수이고 하단의 숫자는 사용할 결과 수치입니다.

예를 들어, 8개의 HQ 이벤트 중 어떤 것이 발생할지 결정해야 한다면, 카드를 뽑아서 8열을 찾은 다음 8 아래에 있는 숫자를 결과 수치로 사용합니다.

규칙서와 임무 지시사항에서는 "무작위 숫자"를 의미하는 약자로 R#을 사용합니다.

예를 들어, 패키지 메뉴에 "On R#1-3/10 place a Leader with the package"라고 되어 있다면 - 액션 카드를 뽑아 10열에서 결과를 확인하고 결과가 1, 2 또는 3인 경우 지휘관 유닛을 배치하라는 의미입니다.

동등한 우선순위의 선택지가 주어질 때마다(예시: "1-3 enemy units," 배치, 기준을 충족하는 위치가 여러 곳일 때 유닛이 후퇴할 방향 결정, 적 유닛의 사격 전환 위치 결정 등), 무작위 숫자를 뽑아 최종 결정을 내립니다.

중요합니다! Fields of Fire는 수많은 상황이 발생할 수 있는 복잡한 게임입니다. 상황이 불분명하거나 필요한 규칙을 잊어버렸다면, 무작위 숫자 생성기로 올바른 행동 방침을 결정하면 됩니다. 전투에서는 종종 이상하거나 비논리적인 일들이 발생하므로, 무작위성을 이용하여 상황을 판단하는 것이 반드시 역사성을 해치는 것은 아닙니다. 실제 지휘관들이 더 큰 상황에 대해서 정확하게 파악하기 어려운 경우가 있었기 때문에, 전장에서의 행동들은 종종 무작위적으로 보이곤 했습니다.

2.0 임무 준비하기

어떤 중대장도 자신의 부대를 제대로 조직하고, 가용 자산과 그 능력을 파악하며, 병사들이 작전할 지형을 분석하지 않은 채로 전투에 자발적으로 뛰어들지는 않을 것입니다.

여러분들도 Fields of Fire의 임무를 시작하기 전에 이러한 것들을 준비하는 데 충분히 시간을 할애해야 합니다.

2.1 캠페인과 임무 선택하기

먼저 임무 책자에서 캠페인 하나를 선택하고 해당 캠페인에서 임무를 선택하세요. 단일 임무만 플레이하고 싶다면 아무 임무나 선택해도 됩니다. 하지만 전체 캠페인을 플레이하고 싶다면 임무 1부터 시작해야 합니다.

시스템 초보자라면 단독 *Stand-Alone* 임무를 시도해보세요. 단독 임무에서는 탄약 관리, 차량, 통신과 같은 복잡한 규칙들을 제외한 간소화된 시스템으로 플레이할 수 있습니다.

다음으로, 임무 책자의 중대 편성 및 장비표(TO&E)를 확인하여 가용한 전력을 파악하고, 임무 지시사항을 통해 해당 임무를 플레이하기 위한 게임 준비 정보를 확인하세요.

참고: *Fields of Fire* 시리즈 규칙서는 20세기와 21세기의 다양한 보병 캠페인을 재현하기 위한 기본 규칙을 제공합니다. 하지만 각 임무 책자마다 역사적 상황을 정확하게 시뮬레이션하는 데 필요한 추가적인 캠페인이나 임무에 특화된 규칙이 있습니다.
임무 책자의 지시사항, 적 우선순위 등이 규칙서와 상충되는 것처럼 보일 때는 언제나 임무 책자가 맞다고 가정하세요.

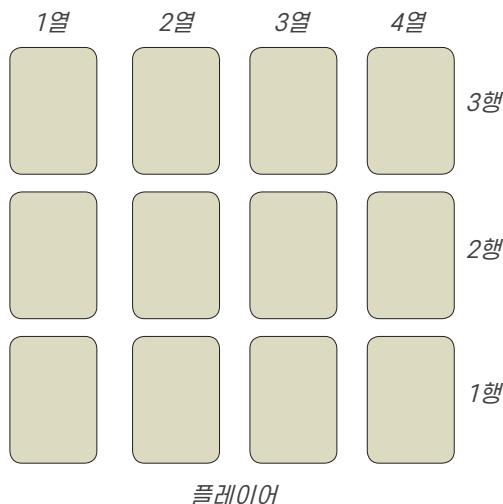
2.1.1 임무 유형

임무는 세 가지 기본 범주로 나뉩니다:

- 공세 임무** *Offensive mission*에서는 지도 위로 전진하면서 적 유닛을 몰아내고 공격을 수행합니다. 더 발전된 형태의 공세 임무에서는 헬리콥터나 상륙 차량을 통해 전장에 투입됩니다(섹션 11 참조).
- 방어 임무** *Defensive mission*에서는 이동보다는 압도적인 수로 몰려오는 적들을 상대하는 데 더 집중합니다.
- 전투 정찰 임무** *Combat Patrol mission*은 약간 다른데, 단일 소대가 적진으로 진출하여 무엇이 있는지 알아내는 것으로, 주로 캠페인 게임에서 공세 임무를 시작하기 전에 수행합니다.

2.2 지도 준비하기

*Fields of Fire*의 게임 지도는 격자 형태로 배열된 지형 카드로 구성됩니다. 임무 지시사항에서 필요한 행과 열의 수를 알려줍니다. 각 임무마다 지도를 배치하는 방법에 대한 지시사항이 있습니다. 완전히 무작위로 뽑는 경우도 있고, 고정된 배치가 있는 경우도 있으며, 고정과 무작위 섹션이 혼합된 경우도 있습니다. 열은 수직으로 뻗어나가고, 행은 전방을 가로질러 수평으로 뻗어나갑니다. 따라서 4열 3행의 지도는 다음과 같이 보일 것입니다:



2.2.1 지형 카드 배치하기

임무 지시사항에 따라서 지형 카드를 필요한 수의 행열로 배치합니다. 지시사항에서 따로 언급이 없다면 지형 카드는 앞면이 보이도록 배치합니다. 역사적 캠페인에서 사용 가능한 지도의 품질이 좋지 않았던 일부 임무의 경우, 카드를 뒷면으로 배치하라는 지시를 받게 됩니다. 하지만 기본적으로는 전장의 배치를 미리 알 수 있습니다.

뒷면으로 놓인 카드는 아군 유닛이 해당 카드에 대한 LOS를 확보했을 때 앞면으로 뒤집습니다(5.2). 지형 외에도, 지도에는 종종 준비 영역 *Staging Area*이 표시됩니다. 이는 보통 뒷면으로 놓인 지형 카드 한 줄로 표현됩니다(현재 진행 중인 캠페인의 지형 카드를 사용하지 마십시오. 다른 캠페인의 카드를 사용하세요)(2.5).

카드 사이에 필요할 때 마커를 놓을 수 있도록 약간의 공간을 남겨두세요. 임무 진행 중에 지도가 확장될 수 있으므로 텍을 가까이 두세요.

언덕 *Hill* 카드가 나오면 다른 지형 카드를 뽑아 언덕 위에 포개서 언덕 위의 지형 유형을 표시합니다(일반 고도보다 1레벨 높음). 여러개의 언덕 카드를 서로 포개 놓을 수 있으며, 포개진 언덕마다 고도가 1레벨씩 높아집니다. 지형 카드를 아래에 있는 언덕 카드와 약간 어긋나게 배치하면 쉽게 구분할 수 있습니다.

2.2.2 가시성 *Visibility*, 현재 활동, 잠재적 접촉 마커 배치하기



임무 지시사항을 참고하여 가시성 수준을 확인하고 적절한 마커(조도 *Light level* 1개, 악천후 *Adverse weather* 1개)로 표시하세요. 접촉 없음 *No Contact* 마커를 선택하여 현재 활동 수준을 설정하세요. 정의상 모든 임무는 현재 활동 마커를 접촉 없음으로 두고 시작합니다.

이 마커들을 지도 상단이나 알아보기 편한 곳 아무 곳이나 배치하세요. 임무 지시사항에 따라 잠재적 접촉(PC) 마커를 배치하세요 (8.2).

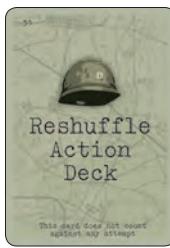
- 공세 임무에서는 임무를 준비할 때 지도에 PC 마커를 배치합니다.
- 방어 임무에서는 적 활동 확인 세그먼트 동안 PC 마커를 배치합니다. 매 템이 끝날 때마다 활동되지 않은 PC 마커를 제거합니다.
- 전투 정찰에서는 임무를 준비할 때 PC 마커를 지도에 놓고 각 정찰 시작 시 새로운 PC 마커를 배치합니다.

(잠재적 접촉 마커에 대한 자세한 내용은 섹션 8을 참조하세요.)

2.2.3 액션 텍 섞기

액션 텍을 섞어서 지도 옆에 쉽게 달을 수 있는 곳에 놓습니다.

게임 중 액션 시도의 결과, 전투의 효과, 가용 명령 *Commands Available*의 수, 그리고 무작위 숫자가 필요한 모든 경우에 이 텍을 사용합니다.



대부분의 활동은 액션 덱에서 여러 장의 카드를 뽑아야 합니다. 덱이 충분히 섞여 있고 적절한 결과 분포를 보장하기 위해, 원하는 결과가 일찍 나오더라도 항상 지정된 수만큼 카드를 모두 뽑아야 합니다. 다시 섞기 *Reshuffle* 카드가 나오면, 카드 뽑기를 완료한 다음 다시 섞기 카드를 포함한 모든 카드를 다시 섞으세요. 다시 섞기 카드는 필요한 카드 뽑기 횟수에 포함되지 않습니다. 각 액션 카드를 구성하는 다양한 요소들은 2.8에서 설명합니다.

2.3 중대 조직하기

중대 내 모든 유닛은 CO HQ와 CO 참모 *Staff*로부터 명령을 받습니다. 또한 일부는 편성 및 장비표에 명시된 대로 소대에 배속되어 소대 HQ로부터 명령을 받을 수 있습니다.

2.3.1 임무 기록지(Mission Log) 작성하기

플레이를 시작하기 전, 임무 책자에서 임무 기록지를 작성하는 데 필요한 모든 정보를 찾을 수 있습니다. 전체 캠페인에 일반적으로 적용되는 중대 세부사항은 편성 및 장비표를 참고하고, 가용한 부속 유닛, 화력 지원 등에 대해서는 특정 임무 지시사항을 참고하세요. 유닛 경험 수준, 단약, 가용 사격 임무 등을 확인하세요.

2.3.2 부속 유닛의 지휘 관계 지정

TO&E 목록에 있는 유닛들은 모든 임무에 참여하는 당신의 중대 핵심 유닛입니다. 또한 각 임무마다 다른 부대에 속한 특정 유닛들을 배속할 수 있습니다. 예를 들어 중화기조, 차량, 그리고 지도 밖 박격포/포병 전방 관측병(FO)이 있습니다. 이를 "임무 조직"이라 하며, 이렇게 배속된 유닛들을 "부속 유닛 *Attachments*"이라고 합니다.

현재 임무에서 사용할 수 있는 유닛을 확인하려면 임무 책자의 부속 유닛 표를 참조하세요. 일반 중대 유닛처럼, CO HQ & 참모 *Staff*는 항상 부속 유닛에게 명령을 내릴 수 있습니다. 또한 이들은 소대 HQ 중 하나에 배속될 수도 있습니다. 임무 지시사항에서 별도로 명시하지 않는 한, 부속 유닛들은 자동으로 일반병 *Line* 경험 수준을 가지며 캠페인 과정에서 경험치를 얻지 않습니다. 이러한 유닛들을 소대 HQ에 배속할지 결정하고 임무 기록지에 부속 관계를 기록하세요.

확신이 서지 않는다면, 부속 유닛들을 모든 소대에 분배하면 됩니다. 이후 임무에서 다른 계획들을 시도해볼 수 있습니다.

2.3.3 미배치 중대 유닛의 지휘 관계 지정

위와 같은 방식으로, 아직 소대 HQ에 배속되지 않은 일반 중대 유닛(화기조, 박격포, 지프 등)도 배속할 수 있습니다. PLT HQ에 배속되지 않은 유닛들도 여전히 CO HQ와 참모 *Staff*의 지휘를 평소처럼 받을 수 있습니다.

소대에 배속된 배속 유닛이나 중대 유닛은 임무 기간 동안 모든 목적에서 해당 소대의 일부로 간주합니다. 임무 수행 중에는 유닛을 다른 소대로 재배속할 수 없습니다.

2.3.4 자산 할당

TO&E에서 일부 자산을 할당하는 방식을 지정하는 경우가 있습니다. 그 외에는 자산을 소대 HQ, 중대 HQ, CO 참모 *Staff* 또는 기타 유닛에 적절히 할당할 수 있는 어느 정도의 재량권이 있습니다. 자산을 명령 디스플레이의 적절한 보관 칸이나 지도상에서 할당된 유닛 아래에 원하는 대로 배치하세요.

또한 연막/신호탄에 대한 구체적인 지시사항을 할당해야 합니다 (4.4.1). 연막/신호탄에 대한 지시사항은 임무 시작 전에 설정되어야 하며 이후 변경할 수 없습니다. 이는 모든 병력이 전장에서 해당 신호를 사용하는 목적이 무엇인지 사전에 숙지하고 있어야하기 때문입니다. 일부 임무에서는 소대에 스킬이 할당됩니다. 12.7에 있는 목록에서 스킬을 선택하세요.

2.3.5 지도에 유닛 배치하기

임무 책자의 유닛 가이드를 참고하여 어떤 카운터를 사용할지 확인하세요. 임무 지시사항에 별도로 명시되지 않은 경우, 중대 유닛과 부속 유닛을 다음과 같이 배치하세요:

- **공세** 임무의 경우, 1열 아래의 준비 영역에 배치합니다 (2.5).
- **방어** 임무의 경우, 주저항선 *Main Line of Resistance* (2.4.1)과 준비 영역 (2.5) 사이에 배치합니다. (원한다면 유닛 일부를 준비 영역에 남겨둘 수 있지만, 방어선 구축이 우선순위여야 합니다.)
- **정찰**은 시대에 따라 다양합니다; 임무 지시사항을 참고해서 게임을 준비합니다. 일반적으로 정찰을 수행하는 소대는 1열에 배치됩니다.
- 일부 전투 정찰과 방어 임무에서는 전방에 전투 전초기지가 있어 일부 유닛을 배치할 수 있습니다 (2.6.1).

플레이 중인 각 HQ와 참모 *Staff* 유닛은 동등한 명령 마커를 가집니다. 이 마커들을 명령 트랙 위의 보관 칸에 "활성화 완료 *Activation Completed*" 면이 위로 오도록 배치하세요.

2.4 전술 기준점 (Tactical Reference Points)

임무를 시작 전, 당신이 속한 지휘 체계에서는 당신의 중대가 작전을 수행할 수 있는 엄격한 지리적 한계를 지정할 것입니다. 이를 작전 지역(AO)이라고 합니다. AO 내에서는 중점을 두기 위한 특정 목표를 지정해야 합니다. 이러한 통제 영역은 기동과 화력 지원을 조율하고 아군 오사를 방지하기 위함입니다. 지휘관들은 이를 자신의 전술 지도에 표시하며, 여기서는 이것을 전술 통제 마커로 표현합니다.

2.4.1 전술 통제 *Tactical Control* 마커 배치

*Fields of Fire*에는 선형 *Linear* / 점형 *Point* 두 가지 전술 통제 유형이 있습니다. 선형 통제는 지형 카드의 행과 열 사이의 경계를 따릅니다. 점형 통제는 카드 위에 배치하며 특정한 카드에만 적용합니다.

임무 지시사항에서 별도로 명시하지 않는 한, 앞면과 뒷면 카드 모두에 배치할 수 있습니다.

많은 전술 통제는 특정 유형의 임무에만 해당됩니다. 임무 지시사항에 있는 게임 준비 방법을 참고하여 임무 유형을 확인하고 적절한 전술 통제 마커(TCM)를 배치할 위치와 방법을 결정하세요.

A. 공세 임무 TCM

공세 임무에서는 다음과 같은 선형 TCM을 사용합니다: 우측 및 좌측 경계선, 공격 개시선 *Line of Departure* (LOD), 페이스 선 *Phase Lines* (PL), 전진 한계선 *Limit of Advance* (LOA).



공격 개시선(LOD)은 공격을 위한 공식적인 시작선이며, 지도를 가로질러 수평으로 이어집니다. 별도 지시사항이 없다면, 준비 영역(2.5)과 1열 사이에 배치하세요.



페이스 선은 전진하는 유닛들을 조율하는 데 사용합니다. 최대 2개의 PL을 배치할 수 있으며, 반드시 지도를 가로질러 수평으로 그려야 합니다. 연막/신호탄 신호와 함께 액션을 연계하는 데 사용할 수 있습니다(4.4.1).



좌측 및 우측 경계선은 고정된 경계선으로, 유닛은 어떤 경우에도 이 경계를 넘어갈 수 없습니다. 이 경계선들을 지형 카드

의 가장 왼쪽과 가장 오른쪽 열을 따라 수직으로 배치하세요.

중요합니다! 아군 유닛은 이 경계선을 절대 넘을 수 없지만, 적 유닛은 무작위 접촉을 해결할 때 이 경계선 밖에 배치될 수 있습니다. 또한 적 활동 확인 세그먼트 동안 경계선 밖으로 이동할 수도 있습니다. 이러한 경우, 아군 유닛은 경계선을 넘어 사격할 수는 있지만, 절대로 경계선을 넘어 이동할 수는 없습니다.

디자인 노트: 실제 전투 상황에서 좌우 경계선은 인접한 중대가 우리 중대의 전방을 가로지르는 것을 막아주며, 우리가 그들의 전방을 가로지르는 것도 막아줍니다.



전진 한계선 *Limit of Advance* (LOA)은 이번 임무 동안 전진할 수 없는 경계선을 표시합니다. 지형 카드의 최상단 행을 따라 수평으로 배치하세요. 좌우 경계선과 마찬가지로 적 유닛은 전진 한계선을 넘어 진입하고 이동할 수 있지만, 아군 유닛은 그 너머로 사격만 가능하고 절대 이동할 수 없습니다. 요약하면, 선형 통제는 임무 수행 중 아군 유닛이 이동할 수 없는 영역을 형성하는 반면, 적 유닛은 그 경계선 너머에서 출현하여 이동하고 아군을 향해 사격할 수 있습니다.

공세 임무에서는 보통 다음과 같은 점형 TCM도 사용합니다:

- 공격 위치 *Attack Position* (AP)
- 주요 목표 *Primary Objective* (OBJ 1)
- 2차 목표 *Secondary Objective* (OBJ 2)



목표 *Objective*는 당신이 점유해야 하는 물리적 위치를 나타냅니다. 공격 위치 *Attack Position*는 목표에 도달하기

전 마지막 엠페 및 은폐 위치입니다. 플레이어들은 일반적으로 목표와 공격 위치 TCM을 배치하는데 어느 정도 자유가 있지만, 임무 지시사항에 있는 제한 사항은 반드시 준수해야 합니다.

팁: 두 목표 지점에 모두 인접한 AP를 지정하는 것이 가장 좋으며, 가능하다면 엠페 및 은폐 등급이 높은 카드에 목표 TCM을 배치하여 점령 후 상대적으로 쉽게 방어할 수 있도록 하는 것이 좋습니다.

B. 방어 임무 TCM



방어 임무에서는 단 하나의 선형 TCM만 사용하며, 이는 주저항선 *Main Line of Resistance* (MLR)입니다. 이는 적의 진격을 반드시 저지해야 하는 선을 나타냅니다. 임무 지시사항에서 MLR을 어디에 배치할지 알려줄 것입니다. 만약 임무에서 야전 요새화 *Field fortifications*와 전화선을 사용할 수 있다면, 임무 시작 전에 MLR 후방에 이를 설치할 수 있습니다.



방어 임무에서는 전투 전초기지 *Combat Outpost* (COP) 점형 TCM을 배치할 수 있습니다. 전투 전초기지는 적의 공격을 혼란스럽게 하고 분산시키기 위해 주방어선 (MLR) 전방에 설치하는 진지입니다. COP에는 지정된 한 개 소대에서 스태킹 제한까지 유닛을 배치할 수 있습니다.

방어 임무 중 특정 상황에서 아군 유닛이 MLR를 넘어갈 수 있습니다. 각 임무마다 임무 책자에 명시된 고유한 상황이 있지만, 별도로 명시하지 않는 한 일반적으로 다음을 적용합니다:

- 지정된 유닛들은 COP를 오가며 이동할 수 있습니다.
- 강습조는 이동 또는 침투 액션을 통해 MLR 전방 한 열까지 정찰할 수 있습니다.



추가로 사용할 수 있는 두 가지 점형 TCM이 있습니다: 최종 방어선 *Final Protective Lines* (FPL)과 최종 사격 *Final Protective Fires* (FPP)입니다. 이들은 준비된 방어 사격 계획이며, 무기 규칙(각각 7.2.4와 7.16.2D)에서 자세히 다릅니다.

C. 전투 정찰 TCM

전투 정찰 임무는 하나의 선형 TCM을 사용하며, 이는 주저항선 *Main Line of Resistance* (MLR)입니다. MRL은 정찰대가 아군 전선에서 출



발하는 지점을 표시합니다. 그 외에는 임무 지시사항에 따라 점형 TCM을 사용합니다. 주요 목표(OBJ 1)를 사용하여 정찰대가 도달해야 하는 MLR에서 가장 먼 지점을 표시하세요. 또한 정찰대의 경로를 표시하기 위해 경로 지점 *Route Point*를 지정해야 할 수도 있습니다.

D. 일반 목적 TCM



임무 유형과 관계없이 상황에 따라 여러 전술 통제 수단이 제공될 수 있습니다. 일부는 플레이를 시작하기 전에 배치해야 하며, 일부는 임무 진행 중에 배치할 수 있습니다(4.2.11).

- 착륙 지점 *Landing Zone* (LZ; 11.1.3)
- 사상자 수용소 및 MEDEVAC LZ (5.1.7)
- 등록된 표적 & 박격포/포병 집중 사격 (7.16.5)

2.5 준비 영역 (Staging Area)

준비 영역이란 유닛들이 다가올 임무를 준비하는 지정된 집결 구역입니다. 준비 영역은 유닛들이 지도에 진입하는 지도 밖 보관 칸 역할을 합니다. 준비 영역에 있는 유닛들은 사격(또는 지도 밖 화력 지원 요청)이나 관측을 할 수 없으며, 적으로부터 사격을 받지도 않습니다. 일반적인 지형 카드(5.1.5에 설명된 대로)와 달리 준비 영역 카드에는 스태킹 제한이 없습니다.

A. 주요 준비 영역 (Main Staging Area)

유닛은 일반 이동을 통해 주요 준비 영역에서 지도로 진입하거나 지도에서 빠져나갈 수 있습니다. 유닛은 지형 카드 간 이동과 같은 방식으로 주요 준비 영역 내 카드 사이를 이동할 수 있으며, 이때 노출 상태가 되지 않습니다.

통신 목적상 주요 준비 영역 내 모든 카드 사이에는 LOS가 존재합니다. 이는 주요 준비 영역 안에서는 유닛 간에 LOS가 필요한 모든 무전기를 자동으로 사용할 수 있다는 의미입니다. 준비 영역에 있는 모든 카드는 전화선으로 연결되어 있습니다. 따라서 주요 준비 영역 내에서 사용하는 전화기는 선으로 연결될 필요가 없습니다. 1열에 있는 전화기나 전화선은 준비 영역에 있는 모든 전화기와 연결됩니다. 준비 영역에 있는 카드와 1열에 인접한 지도 카드 사이에는 무전 통신을 위한 LOS가 존재합니다.

B. 강습 준비 영역 (Assault Staging Area)

일부 임무는 특별한 준비 영역이 필요합니다. 헬리콥터의 경우: 헬리콥터 통제 카드에서 찾을 수 있는 픽업 지점 *Pickup Zone*, 접근 *Inbound*, 이탈 *Outbound*, 배회 영역 *Loiter Area* 이 있으며, 상륙 강습의 경우 해당 임무의 LVT 게임 준비 차트가 있습니다. 주요 준비 영역과 달리, 이러한 영역들은 지도와 인접한 것으로 취급하지 않습니다. 따라서 유닛들은 일반적인 이동으로 강습 준비 영역에서 지도로 진입할 수 없습니다. 강습 준비 영역으로 또는 강습 준비 영역에서부터 LOS를 설정할 수 없습니다.

2.6 전투 정찰 (Combat Patrol)

전투 중인 보병 부대에게 정찰은 지속적인 활동입니다. 대부분의 정찰은 분대 수준에서 이루어지므로 캠페인에 포함되지 않는 수준입니다. 전투 정찰 임무는 소대를 중심으로 구성됩니다. 이 규모의 정찰은 일반적으로 적을 기만하고, 적의 정찰을 저지하며, 가능한 경우 적의 공격 계획을 무력화하는 것을 목적으로 합니다. 다음 규칙들은 단순 지시사항이며, 더 자세한 정보는 임무 지시사항에서 제공됩니다.

2.6.1 전투 정찰 준비

전투 정찰은 단일 소대 임무이지만, 화기조 *Weapons team*, 전방 관측 병 *FO*, 중대 참모 *Staff*를 배속할 수 있습니다. 임무 지시사항에는 어떤 소대가 정찰을 수행할 수 있는지 명시됩니다. 지도에는 때때로 중대 진지가 포함됩니다; 개인호 *Foxhole*, 참호 *Trench*, 병커, 또는 전투초소 (COP) 전술 통제. 이러한 모든 진지는 중대의 나머지 병력이 점유

할 수 있으며, 이들은 이동할 수 없지만(3.5.2에 따른 자동 후퇴 제외) 정찰대를 화력으로 지원할 수 있습니다. COP에는 스태킹 제한까지 단일 소대의 유닛들을 배치할 수 있습니다.

COP나 다른 아군 야전 요새화 시설에 위치한 유닛들은 정찰 사이에 재배치될 수 있습니다. 정찰에 참여하지 않는 지도상의 HQ는 이동할 수 없지만, 필요할 때 지원을 제공하기 위해 여전히 명령을 뽑습니다. COP로 지정된 지형 카드에는 PC 마커를 배치하지 않습니다.

2.6.2 전투 정찰 목표

임무 지시사항에서 특별히 요구하지 않는 한 목표나 경로 지점을 소탕하거나 확보할 필요는 없습니다. 또한 정찰대의 모든 유닛이 경로 지점을 따라 이동할 필요는 없습니다. 각 지점을 지날 때 한 유닛만 해당 지점에 "접촉"하면 됩니다(여러 유닛이 접촉해도 무방함).

2.6.3 다음 정찰을 위한 준비

일부 정찰에서는 파견하는 소대마다 새로운 지도를 준비해야 합니다. 하지만 임무 지시사항에서 동일한 지도에서 전투 정찰을 수행하라고 명시된 경우 다음을 따릅니다:

- 이 임무들은 수일/수주에 걸쳐 진행되는 것으로 가정하므로, 각 정찰 사이에 새로운 PC 마커를 배치합니다.
- 각 정찰 후에는 일반 임무 재시도를 시작하는 것처럼 다음 정찰을 준비하기 위해 3.9의 지시사항에 따라 지도를 조정합니다. 정찰이 목표를 달성하지 못했더라도 경험치가 부여됩니다.

2.7 공중/상륙 (Air/Amphibious Assault) 강습 계획하기

일부 임무에서는 유닛들이 헬리콥터, 상륙 차량 또는 상륙정을 통해 지도에 진입합니다. 이를 공중/상륙 강습 *Air/Amphibious Assault* 이라고 합니다. 이러한 임무에서는 모든 유닛을 투입하기 위해 가용 수송 수단이 여러 차례 왕복해야 할 수 있습니다. 이런 경우 플레이 시작 전에 유닛들이 지도로 수송될 순서를 지정하는 상륙/착륙 계획을 수립해야 합니다(강습 계획에 대한 자세한 내용은 섹션 11 참조).

2.8 액션 카드 텍에 대하여



2.8.1 지휘 섹션 (Command Section)

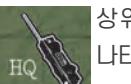
카드의 좌측 상단에는 숫자 2개가 있습니다. 좌측 상단 헬멧 안에 있는 큰 숫자와 우하단에 있는 별 기호 안의 작은 숫자입니다.

헬멧 안의 숫자는 HQ가 활성화되었을 때(상위 HQ의 지휘 하에 운용될 때, 3.3.1) 사용 가능한 명령의 수를 나타냅니다.

별 기호 안의 작은 숫자는 HQ가 활성화되지 않았을 때(자체 주도로 운용될 때, 3.3.2) 사용 가능한 명령의 수를 나타냅니다.

2.8.2 액션 시도 섹션

카드의 우측 상단 사분면 전체는(곤색 사각형) 액션 시도 섹션 *Action Attempt Section*이며, 해당 섹션의 아이템(아이콘과 단어)(“Contact,” “Spotted,” “HQ,” “AT” 등)은 규칙서의 다른 부분에서 설명합니다.

	관측Spot 또는 집중 사격Concentrate Fire 시도가 성공했음을 나타냅니다.		잠재적 접촉 평가 세그먼트 동안 적과의 접촉을 나타냅니다.
	침투Infiltrate 시도가 성공했음을 나타냅니다.		엄폐 찾기 Seek Cover 시도나 집결 시도 Rally가 성공했음을 나타냅니다.
	수류탄 공격 시도가 성공했음을 나타냅니다.		화력 지원 요청 Call for Fire이 표적을 벗어났음을 나타냅니다. 또한 지뢰가 작동했음을 나타냅니다.
	화력 지원 요청 Call for Fire 성공과 지뢰가 작동했음을 나타냅니다.		상위 HQ 이벤트를 나타냅니다. 또한 지뢰가 작동했음을 나타냅니다.
	화력 지원 요청 Call for Fire 성공과 지뢰가 작동했음을 나타냅니다. 또한 현재 임무에서 대대급 사격 임무가 가능한 경우 이를 실행할 수 있음을 나타냅니다.		미사일 발사기로 원거리 수류탄 공격을 하거나 기관총, 무반동총 등으로 집중 사격을 할 때 치명적인 실패를 했음을 나타냅니다. (관측 시도 성공을 의미하지 않습니다)
	AT 전투 보정 수치		

2.8.3 전투 해결

이 섹션은 카드의 왼쪽에 있으며, -4 ~ +6까지의 값과 명중 HIT, 제압 상태 PIN, 빗나감 MISS이 적혀 있습니다. 이 숫자는 VOF와 엄폐&은폐, 기타 여러 조건에 대한 순 보정 수치입니다. 명중, 제압 상태, 빗나감이라는 단어는 표적이 유효한 사격을 받았는지를 나타냅니다(6.4.2).

2.8.4 명중 효과 섹션

이 섹션은 액션 시도 섹션 바로 아래에 있으며, 보병 유닛이 명중을 받았을 때 목표 유닛의 경험 수준(베테랑 Veteran, 일반병 Line, 신병 Green)에 따른 명중 효과를 결정하는데 사용합니다.(6.4.3).

2.8.5 무작위 숫자 섹션 (R#)

카드 하단에는 무작위 숫자 생성기가 있습니다. 다양한 선택지 중에서 무작위로 결정되어야하는 기능들이 여럿 있습니다 (1.2.7).

2.9 플레이 시작하기

유닛들을 지도에 배치하고, 임무 기록지를 최신 상태로 업데이트하고, 액션 덱을 잘 섞었다면 임무 준비는 끝입니다. 게임은 규칙서의 3장과 뒷면에 있는 엄격한 플레이 순서를 따릅니다. 처음에는 꽤 복잡해 보일 수 있으므로, 각 턴이 어떻게 진행되는지 감을 잡기 위해 먼저 야전 교범의 연습 예제를 한두 개 정도 플레이해보는 것을 추천합니다.

규칙서 사용하기

*Fields of Fire*를 플레이하는 방법을 배우기 위해서는 야전교범 *Field Manual*을 사용하는 것을 추천합니다. 게임의 기본을 익힌 후에는, 플레이하면서 필요할 때마다 특정 규칙들을 찾아보시면 됩니다. 규칙서는 다음과 같은 구조로 되어있습니다:

기본 게임 플레이

섹션 4-6은 기본적인 게임플레이 개요를 설명합니다.

섹션 4는 지휘 체계와 명령 하달 방식을 자세히 설명합니다. 이 섹션의 액션 메뉴(그리고 플레이어 보조자료)에서 유닛이 수행할 수 있는 모든 액션을 제공합니다.

섹션 5는 지도를 어떻게 사용하는지 설명합니다. 이동, 지형, 그리고 LOS가 어떤 영향을 받는지 다릅니다.

마지막으로, **섹션 6**에서는 전투의 기본 원칙을 설명합니다. 보통, 아군 유닛과 적은 이 장에서 설명하는 우선순위에 따라 자동으로 교전합니다. 지휘관으로서 당신은 아군 유닛이 적에 비해 우위를 점할 수 있도록 지휘해야합니다. 적 유닛의 측면을 공격하고, 어디에 화력을 집중할지 결정하며, 언제 적과 근접하여 영거리 전투를 할지, 또는 언제 후퇴하여 화력 지원을 요청할지를 결정하세요.

상세 참조 섹션

섹션 7에서는 당신과 적이 사용할 수 있는 다양한 화기와 특수 유닛을 설명합니다. 필요할 때마다 수행하고자 하는 액션에 대한 구체적인 규칙을 찾아볼 수 있습니다.

섹션 8에서는 적이 지도상에 어떻게 배치되고 특정 적 유닛이 어떻게 행동하는지에 대한 세부사항이 있습니다. 보통 적 유닛은 아군 유닛과 동일하게 행동합니다. 모든 이동과 전투 원칙은 아군 유닛에게 적용되는 것과 마찬가지로 적 유닛에게도 적용됩니다.

고급 섹션

섹션 9-13은 특정 임무에서만 필요한 규칙들을 다루며, 게임에 이를 포함할 준비가 될 때까지는 무시해도 됩니다. 이 섹션들은 제한된 가시성 임무, 차량, 시가전, 그리고 캠페인 플레이 시 임무 사이에 경험치를 사용하는 규칙들을 다릅니다.

노르망디 임무 1 준비

3 헤

2 헤

1 헤

지도 밖 준비 영역

3.0 자세한 플레이 순서

계획과 준비가 완료되면 턴 단위로 임무를 진행합니다. 각 턴은 플레이 순서 카드에 명시된 대로 페이즈Phase, 세그먼트Segment, 임펄스Impulse로 나뉩니다. 각 턴을 진행하기 위해서는 이 순서를 엄격히 따르는 것이 매우 중요합니다.

다소 복잡할 수 있는 플레이 순서에 익숙해지기 위해서는 야전 교범에 있는 훈련 예제와 플레이 예시들을 읽어보십시오. 순서에 익숙해질 때 까지 연습을 진행하고, 각 예시를 준비하여 따라해보세요.

중요합니다! 다음은 전체 플레이 순서와 각 페이즈에서 따라야 할 규칙서의 모든 지시사항 또는 참조 사항입니다. 이는 참고용입니다. 첫 게임을 진행할 때는 순서를 한 단계씩 가르쳐주는 야전 교범을 읽어보시는 것을 강력히 권장합니다.
규칙서만으로 학습하시는 경우, 여기로 돌아오기 전에 섹션 4-6의 내용을 숙지하시는 것을 권장합니다.

전반적인 지시사항

플레이 순서에 따라 턴을 진행하세요. 전투 효과 세그먼트(3.7.4)를 제외한 모든 페이즈, 세그먼트, 임펄스에서 지도상의 변화가 발생하는 즉시 VOF와 PDF 마커(6.2) 및 활동 수준(8.1)을 갱신하세요. 전투 효과 세그먼트에서는 모든 전투 활동의 결과가 동시에 발생합니다. 전투 효과 이후, 마무리 페이즈를 수행하고 VOF & PDF 마커를 갱신한 뒤 다음 턴으로 진행하세요.

목표를 확보했더라도 적의 반격 가능성이 항상 있으므로, 최종 턴이 끝날 때까지 임무는 끝나지 않습니다. 최종 턴이 끝났을 때 목표가 달성되지 않았다면, 지구력과 탄약이 부족해짐에 따라 양측 모두 휴식을 취합니다. 재시도를 위한 설정은 3.9에 설명된 순서를 따르십시오. 그렇지 않다면, 경험치를 합산하고, 캠페인을 진행 중이라면 다음 임무 준비에 관한 섹션 12를 참고하세요.

기본 플레이는 HQ를 활성화하여 명령을 얻고, HQ가 통신이 가능한 예하 유닛에 대한 액션에 명령을 사용하며, 지도상에서 액션을 수행하는 것을 포함합니다. 모든 액션은 액션 메뉴 플레이어 보조자료에 상세히 설명되어 있습니다(4.2.1, 4.2.2, 4.2.3, 4.2.4 참조).

플레이 순서

제시된 순서대로 각 페이즈, 세그먼트, 임펄스의 지시사항을 수행하세요. 다음으로 넘어가기 전에 현재의 페이즈/세그먼트/임펄스를 완료하세요.

3.1 아군 상위 HQ 이벤트 페이즈

(턴 2부터 시작)

- 액션 카드를 뽑습니다; HQ 무전기 아이콘이 있다면, 다른 카드를 뽑아 R#을 확인하여 아군 상위 HQ 이벤트 표에 따라 이벤트를 결정합니다. 이벤트 표의 지시사항을 따릅니다. 이러한 이벤트들은 무조건 적용해야 합니다. 가능한 경우 이벤트 칸의 지시사항을 반드시 수행해야 합니다. 이벤트 수행이 불가능한 경우, 다시 뽑지

않습니다; 이번 턴에는 이벤트가 발생하지 않습니다.

- 별도로 명시하지 않는 한, 아군 이벤트는 아군(플레이어가 통제하는) 유닛에만 영향을 미칩니다.

3.2 방어 임무: 적 활동 페이즈

(자세한 규칙은 섹션 8 참조)

(적 활동 페이즈 3.2와 3.4는 거의 동일하지만, 임무 유형에 따라 플레이 순서상 위치가 변경됩니다).

3.2.1 적군 상위 HQ 이벤트 세그먼트

(턴 2부터 시작)

- 액션 카드를 뽑습니다; HQ 무전기 아이콘이 있다면, 적 상위 HQ 이벤트 표에 따라 이벤트를 결정합니다.
- 별도 언급이 없다면, 적 이벤트는 적 유닛에만 영향을 미칩니다.
- 이벤트가 불가능한 경우, 다시 뽑지 않습니다; 이번 턴에는 이벤트가 발생하지 않습니다.
- 상위 HQ 이벤트의 결과로 지도에 배치되거나 액션을 수행/시도하는 적 유닛은 3.2.2 적 활동 확인 세그먼트에서 추가 활동 확인을 수행하지 않습니다.

3.2.2 적 활동 확인 세그먼트

- 임무 지시사항에 따라 PC 마커를 배치합니다 (8.1).
- 지도 상의 모든 적 유닛에 대해 활동을 확인합니다 (3.2.1의 영향을 받는 유닛 제외).
 - 카드 순서를 무작위로 결정합니다. 각 카드에서 적 활동 확인 계층Enemy Activity Check Hierarchy 표(8.6.2)에 따라 유닛의 상태를 확인합니다.

3.3 아군 명령 페이즈

(이 페이즈의 각 세그먼트에 대한 자세한 내용과 명령 보정 수치, 자격, 액션 및 통신에 대한 설명은 섹션 4를 참조하세요).

3.3.1 활성화 세그먼트

3.3.1a BN HQ 임펄스

- 지도상에 BN HQ가 없다면, CO HQ를 활성화합니다.
- 지도상에 BN HQ가 있다면, 최대 명령 수를 부여하고(주간 6, 제한된 가시성 4) 유닛이나 자신에게 명령을 내림으로써 소비합니다 (4.2). BN HQ는 명령을 저장해놓지 않습니다.
- BN HQ를 사용할 수 없고, 지도 상에 전령Runner도 없다면(4.3.2), CO HQ 주도권 임펄스로 넘어갑니다.

3.3.1b CO HQ 임펄스

- BN HQ에 의해 활성화되면, 액션 카드를 뽑고 보정된 수의 활성화된 명령을 부여합니다(4.1.2).
- 해당 명령들을 저장하거나, 명령 디스플레이에 표시된 가시성과 경험 수준에 따른 턴당 최대치까지 유닛들에게 사용합니다(이때 저장해놨던 명령을 사용할 수도 있습니다).

3.3.1c PLT HQ/CO 참모Staff 임펄스

- CO HQ에 의해 활성화된 PLT HQ나 CO 참모Staff를 선택하고, 액션 카드를 뽑아 보정된 수의 활성화 명령을 부여합니다 (4.1.2).
- 해당 명령들을 저장하거나, 가시성과 경험 수준에 따른 턴당 최대치까지 유닛들에게 사용합니다(이때 저장해놨던 명령을 사용할 수도 있습니다).
- 다음 PLT HQ/CO 참모Staff에 이를 반복합니다.

3.3.2 주도권 세그먼트 (Initiative Segment)

3.3.2a CO HQ 주도권 임펄스

- 3.3.1에서 활성화되지 않았다면, 액션 카드를 뽑고 보정된 수의 주도권 명령을 부여합니다 (4.1.2).
- 해당 명령들을 저장하거나, 가시성과 경험 수준에 따른 턴당 최대치까지 유닛들에게 사용합니다(이때 저장해놨던 명령을 사용할 수도 있습니다).

3.3.2b PLT HQ 주도권 임펄스

- 3.3.1에서 활성화되지 않은 PLT HQ를 선택하고, 액션 카드를 뽑아 보정된 수의 주도권 명령을 부여합니다 (4.1.2).
- 해당 명령들을 저장하거나, 가시성과 경험 수준에 따른 턴당 최대치까지 유닛들에게 사용합니다(이때 저장해놨던 명령을 사용할 수도 있습니다).
- 다음 PLT HQ에 대해 반복합니다.

3.3.2c CO 참모Staff 주도권 임펄스

- 3.3.1에서 활성화되지 않은 CO 참모Staff를 선택하여 명령 1개를 부여합니다.
- 해당 명령을 저장하거나, 가시성과 경험 수준에 따른 턴당 최대치까지 유닛들에게 사용합니다(이때 저장해놨던 명령을 사용할 수도 있습니다).
- 다음 중대 참모Staff에 대해 반복합니다.

3.3.2d 일반 주도권 임펄스

- 액션 카드를 뽑고 보정되지 않은 주도권 명령 수만큼의 명령을 유닛들에게 사용합니다. 단일 소대 임무라면, 먼저 그 수를 반으로 나눕니다(내림).
- 일반 주도권 명령은 저장할 수 없습니다.

3.4 공세 임무/전투 정찰: 적 활동 페이즈

(자세한 규칙은 섹션 8 참조)

3.4.1 적 상위 HQ 이벤트 세그먼트

(턴 2부터 시작)

- 액션 카드를 뽑습니다; HQ 아이콘이 있다면, 적 상위 HQ 이벤트 표에 따라 이벤트를 결정합니다.
- 별도 언급이 없다면, 적 이벤트는 적 유닛에만 영향을 미칩니다.
- 이벤트가 불가능한 경우, 다시 뽑지 않습니다; 이번 턴에는 이벤트가 발생하지 않습니다.
- 상위 HQ 이벤트의 결과로 지도에 배치되거나 액션을 수행/시도하는 적 유닛은 3.4.2에 따라 추가 활동 확인을 수행하지 않습니다.

3.4.2 적 활동 확인 세그먼트

- 유효한 표적(사상자가 아닌 모든 유닛)이 없는 카드에 사격 중인 모든 적 유닛은 사격 중지 Cease Fire 명령을 받습니다 (그리고 6.1.1에 따라 다른 곳으로 사격을 개시합니다).
- 지도 상의 모든 적 유닛의 활동을 확인합니다 (3.4.1의 영향을 받는 유닛 제외).
 - ⇒ 카드 순서를 무작위로 결정합니다.
 - ⇒ 카드마다 적 활동 확인 체계 표에 따라 유닛들을 확인합니다.

3.5 상호 생포 & 후퇴(Mutual Capture&Retreat) 페이즈

3.5.1 생포 세그먼트

- 전투불능조(P)나 부상자 후송조(L)가 제압되지 않은 적 보병 유닛 (VOF 등급 보유)과 같은 카드에 단독으로 있으면 생포됩니다.
- 한 측이 포로를 받지 않는다면, 생포 스텝을 사상자로 전환합니다; 그렇지 않다면, 한 스텝을 경비병으로 지정하고 경비병 스텝과 포로를 게임에서 제거합니다 (8.15.).
- 비점유 상태 또는 아군이 점유한 카드에서 발생한 적군 사상자는 자동으로 포로가 되며 경비병이 필요하지 않습니다(예외: MLR 전방의 비점유 카드에 있는 사상자는 포로가 되지 않습니다; 8.15.).
- 적은 절대 사상자를 생포하지 않습니다.

3.5.2 후퇴 세그먼트

- 방독면을 착용하지 않은 질서 상태 보병 유닛이 CS 가스가 있는 카드(또는 카드 영역)에 있다면 4.4.3에 따라 CS 가스의 효과를 확인합니다.
- VOF 마커 아래에 있는 제압되지 않고 노출되지 않은 전투불능조 Paralyzed Team를 해당 진영의 지도 가장자리나 착륙 지점(11.1.3)을 향해 카드 한 장만큼 다음 우선순위에 따라 후퇴시킵니다:
 - ⇒ VOF 가 없는 카드
 - ⇒ 가장 높은 엠페 & 은폐 수치를 가진 카드
- 제압되지 않고 노출되지 않은 부상자 후송조 Litter Team와 VOF 마커 아래의 사상자를 위 우선순위에 따라 한 카드만큼 후퇴시킵니다. 부상자 후송조가 사상자와 같은 카드 영역에 있다면 자동으로 사상자를 수습합니다. 사상자가 없는 부상자 후송조는 후퇴하지 않습니다.
- 후퇴하는 전투불능조와 부상자 후송조를 노출 상태로 표시합니다.
- 지도 가장자리에 있는 카드에서 후퇴하는 적 유닛은 지도 밖으로 후퇴합니다. 이들을 게임에서 제거합니다. 지도를 확장하지 마십시오. 이들은 지도 경계 밖에 위치한 지형 카드로 이동하는 것보다 지도 밖으로 이동하는 것을 우선합니다.

이 페이즈에서 후퇴를 수행할 때는 LAT의 이동 제한(4.2.5)을 무시하며 일시적으로 카드 스태킹 제한(5.1.5)을 초과할 수도 있습니다.

3.6 AT 전투 & 차량 (AT Combat & Vehicle) 이동

(자세한 규칙은 섹션 10을 참조하세요)

- 활성화된 유닛으로 차량을 이동시키고 AT 전투를 수행합니다 (4.2.1i). 양측 모두 활성화된 유닛이 있다면, 공세 임무와 전투 정찰에서는 플레이어 측부터, 방어 임무에서는 적부터 시작하여 교대로 진행합니다.
- 각 유닛의 활성화가 끝나면 활성화 마커를 뒤집습니다.

3.7 상호 전투 (Mutual Combat) 페이즈

(자세한 전투 규칙은 섹션 6에서 찾을 수 있습니다)

이 페이즈는 턴이 포함하는 시간 동안 발생하는 누적되는 액션들을 추상화한 것입니다.

3.7.1 사격 임무 갱신 세그먼트 (7.16)

- 기존의 Incoming! 및 Air Strike! VOF 마커를 제거합니다.
- 보류 중인 마커들을 활성화 면으로 뒤집습니다.
⇒ 다음 스텝으로 가기 전, 활동 수준을 갱신하세요.

3.7.2 잠재적 접촉 평가 세그먼트

(섹션 8에서 자세한 내용 참조)

- PC 마커와 아군 유닛이 있는 각 카드에 대해, 8.2의 절차에 따라 PC 마커를 평가합니다.
- 현재 활동 수준을 즉시 업데이트합니다. 다음 카드로 넘어가기 전에 PC 마커를 제거합니다.

3.7.3 제압 상태 회복 세그먼트

- VOF 마커(활성화 여부와 관계없이 지정 포함) 아래에 있지 않은 차량이나 보병 유닛의 제압 상태 마커를 제거합니다.

3.7.4 전투 효과 세그먼트

이 세그먼트의 효과들은 동시에 발생하는 것으로 간주합니다. 각 카드를 원하는 순서대로 해결하되, 마무리 페이즈까지 PDF나 VOF 마커를 갱신하지 마십시오.

- VOF 마커가 있는 카드의 각 보병 유닛마다 다음을 적용합니다:
 - 화염방사기 공격을 해결합니다 (7.14).
 - NCM을 결정합니다 (6.4).
 - 액션 카드를 뽑아서 사격의 유효성을 판단합니다 (6.4.1).
 - 유닛이 명중된 경우, 액션 카드 한 장을 더 뽑아 해당 유닛의 경험에 따른 명중 효과를 결정합니다 (6.4.2).
- 탄약 추적 규칙(7.18)을 사용하는 경우, 기본 VOF를 수행하는 모든 유닛의 탄약 수준을 업데이트하기에 좋은 시점입니다.

3.8 마무리 (Clean Up) 페이즈

- 연막/신호탄 Pyrotechnic, 연막 Smoke, 조명탄 Illumination, 노출 상태 Exposed, 이동/사격 Moved/Fired, 집중 사격 Concentrated Fire, 부비트랩 Booby Trap, 수류탄 Grenade, 수류탄 빗나감 Grenade Miss 마커를 제거합니다.
- 사상자 후송으로 지정된 카드에서 사상자를 후송합니다 (5.1.7).
- 유효한 표적(사상자가 아닌 모든 유닛)이 없는 카드에 사격 중인 모든 적 유닛은 사격 중지 Cease Fire 명령을 받습니다(그리고 6.1.1에 따라 다른 곳으로 사격을 개시합니다).
- 만약 이것이 방어 임무라면, 해결되지 않은 모든 PC 마커를 제거합니다.
- 지정 마커를 "Draw" 면으로 뒤집고 유닛에서 제거합니다. 차량이 아닌 표적에서 저격수 VOF를 제거합니다.
- 전투 효과 세그먼트와 마무리로 인한 VOF, PDF, 활동 수준을 조정합니다.

마무리 페이즈 후, 트랙에서 턴 마커를 한 칸 위로 이동하고 플레이 순서의 처음으로 돌아갑니다. 만약 임무 지시사항에 적혀있는 마지막 턴이 끝났고 목표가 아직 달성되지 않았다면, 3.9로 넘어갑니다.

3.9 재시도 (Reattempt)

턴 제한은 피로도 Fatigue와 소형화기 탄약 소모 누적 효과를 나타냅니다. 마지막 턴이 끝난 후에도 임무 목표를 달성하지 못했다면, 양측 모두 지쳐있는 상태입니다. 공격 유닛들은 안전한 위치로 후퇴하여 회복한 뒤 다시 공격을 감행합니다. 이는 재시도 메커니즘으로 표현됩니다. 임무 지시사항에서 재시도가 가능한지 확인하고 아래 단계들을 따라 재시도를 준비하세요.

- 이전 시도에 대한 총 경험치를 더합니다.

참고: 카드를 소탕하고 확보하여 획득한 점수를 기록하세요. 동일한 임무에서는 같은 카드를 두 번 소탕/확보하여 경험치를 얻을 수 없으며, 이는 별도의 시도에서도 마찬가지입니다.

- 사격조 Fire Team 면으로 놓여있는 화기조 Weapons team, 관측병 Spotter, HQ를 질서 상태 면으로 집결시킵니다.
- LAT로부터 분대, HQ, 중대 화기조 Weapons team을 재편성합니다 (부속 유닛 제외)(LAT가 지도상 어디에 위치해 있든 상관없음). 참고: LAT의 최초 소대는 게임 중에 추적할 필요가 없습니다. LAT는 재편성 시 자유롭게 사용할 수 있습니다.
⇒ 여기서 강습조를 포함한 각 LAT는 신병 Green 스텝 1개로 계산합니다.
- 재편성하는 동안 분대, HQ, 참모 Staff, 화기조를 업그레이드 하기 위해 경험치를 사용해서 원하는 스텝을 진급시키세요 (12.3를 따릅니다).
- 새로 재편성된 HQ와 참모 Staff는 재편성에 사용한 스텝의 경험 수준과 관계없이 진급할 수 없으며 항상 신병 Green 등급입니다.
- 포로 감시나 다른 이벤트 때문에 제거된 LAT는 시도 Attempt 사이의 재편성에 사용할 수 없습니다.
- 스텝 3때 재편성에 사용하지 않은 LAT는 사격조 Fire Team 가 됩니다.
- 아군 유닛들을 확보 상태 Secured 카드들(아군이 점유하고 있고 소탕 완료 Cleared 상태인 카드들)로 재배치합니다. 이미 카드에 있는 엄폐 마커 아래에 배치할 수 있습니다. 원한다면 이때 전화선도 확보된 카드들로 재배치할 수 있습니다.
- 모든 사상자(아군 및 적군)를 게임에서 제거합니다. 모든 적의 전투불능조 Paralyzed Team과 부상자 후송조 Litter Team을 제거합니다.
- 발견된 엄폐 마커나 지도에 그대로 둡니다.
- 엄폐 마커 아래에 있는 적 유닛은 그대로 두되, 엄폐되지 않은 적 유닛은 카드에서 사용 가능한 최상의 엄폐 마커 아래에 배치합니다(사용 가능 엄폐보다 적 스텝이 더 많다면 무작위 선택).
- 불타는 잔해 Burning wreck 마커를 잔해 Wreck 면으로 뒤집습니다.
- 제압 상태 Pinned, PDF, VOF 마커를 제거합니다.

- 11) 저장된 명령들을 제거합니다.
- 12) 모든 자산과 탄약을 재보급합니다(아군 & 적군). 가용 사격 임무 *Fire Mission*를 초기수치로 재설정합니다. 지도에 배치된 자산들을 제거합니다. 필요한 경우 페이즈 선 *Phase Line*을 조정합니다.
- 13) 턴 마커를 턴 1에 놓습니다.
- 14) 플레이 순서를 시작합니다(섹션 6에서 설명된 기본 전투 원칙에 따라 즉시 PDF와 VOF가 배치될 수 있습니다).
- 추가 PC 마커는 배치하지 않으며, 모든 유닛의 관측 *Spotted*/미관측 *Unspotted* 상태는 그대로 유지됩니다. 공세는 중단된 지점에서 계속 이어지며, 목표를 다시 점령하기 위해 계속 시도합니다.
- 임무/임무 시도 사이에 중대를 재편성하는 방법에 대한 가이드는 섹션 12 끝부분을 참조하세요.

4.0 명령 & 통제

*Fields of Fire*의 핵심 메커니즘은 HQ가 일정 수의 명령을 획득하여 자신과 다른 유닛을 통제하기 위한 액션(4.2)에 사용하는 것입니다. 카드를 뽑아 HQ가 해당 턴에 사용할 수 있는 명령의 수를 결정하며, 이때 다양한 보정 수치를 적용합니다.

이는 턴 동안 HQ가 가진 제한된 시간, 에너지, 상황 인식을 나타냅니다. 일부 제한 사항에 따라 이후 턴에 사용하기 위해 명령을 저장할 수 있으며, 이는 HQ가 행동 계획을 수립하는 데 시간을 할애하는 것을 의미합니다.

명령을 액션으로 교환하는 행위를 "명령", "명령하기", "명령 하달"이라고 합니다. 명령은 HQ가 실제로 구두나 서면으로 지시를 내려 HQ의 의도를 효과적으로 전달하는 것을 추상화한 것입니다.

2.3에서 설명한 대로, 임무 시작 시 유닛들은 특정 PLT HQ에 배속될 수 있습니다. HQ와 참모 *Staff* 유닛은 아래 명령 참조표에 표시된 대로 스스로 액션을 취하거나 예하 부대에 명령을 내려 액션을 취하도록 할 수 있습니다.

소대 HQ에 배속되지 않은 중대의 모든 유닛은 CO HQ나 참모 *Staff*로부터 명령을 받습니다. LAT는 어떤 소대에도 배속된 것으로 간주하지 않으며 모든 HQ나 참모 *Staff* 유닛으로부터 명령을 받을 수 있습니다.

4.1 명령 (Command)

아군 명령 페이즈 동안, HQ는 명령을 획득합니다. 플레이 순서(3.3)의 아군 명령 페이즈 *Friendly Command Phase*는 이러한 명령들이 지휘 체계를 따라 상급부대에서 하급부대로, 대대에서 중대를 거쳐 소대로 하달되는 것을 나타냅니다. HQ는 상급 HQ에 의해 활성화되거나 (즉, 4.2.1a "활성화" 액션을 수행하라는 명령을 받음) 자체 주도권으로 행동해야 합니다. 상급 HQ에 의해 활성화된 HQ는 주도권으로 행동하는 HQ보다 더 많은 명령을 가지는 경향이 있습니다. 모든 명령은 명령을 획득한 임펄스 동안 사용하거나 저장해야 합니다. 즉, CO HQ 명령은 PLT HQ 임펄스 동안 사용할 수 없습니다. PLT HQ나 중대 참모 *Staff*가 명령을 뽑는 순서는 활성화된 임펄스나 주도권 임펄스에서 플레이어가 선택합니다.

HQ나 참모 *Staff*가 명령을 뽑을 때, 다른 HQ나 참모 *Staff*가 뽑기 전에 반드시 사용하거나, 저장하거나, 초과분을 잃어야 합니다.

명령 참조표

HQ / 참모 Staff	활성화 가능 (4.2.1a)	Activate를 제외한 명령을 다음 유닛에게 내릴 수 있음
BN HQ	CO HQ*	모든 유닛
CO HQ	CO 참모 <i>Staff</i> 모든 하위 HQ	상위 HQ를 제외한 모든 유닛
CO XO	—	상위 HQ를 제외한 모든 유닛
1st Sgt	—	상위 HQ, CO XO를 제외한 모든 유닛
GySgt (USMC 중대)	—	상위 HQ, CO XO, 1st Sgt 제외한 모든 유닛
PLT HQ, 화기조 HQ, 전차 HQ	—	자기 소대에 붙어있는 모든 유닛과 모든 LAT

* 지도 밖에 있는 경우, BN TAC 망으로 통신이 가능한 상태일 때만 CO HQ를 활성화할 수 있습니다(4.3.3).

4.1.1 아군 명령 페이즈 순서

아래의 아군 명령 페이즈 지시사항에 따라 HQ를 활성화하고 유닛에 명령을 내려 액션을 수행하세요. 다음 세그먼트/임펄스로 넘어가기 전에 현재 지시사항을 완료하세요. 전체 액션 목록은 액션 메뉴 플레이어 보조자료와 4.2에서 확인할 수 있습니다.

활성화 세그먼트

이 세그먼트에서 HQ는 상위 HQ로부터 명령을 받고 이를 사용합니다. 위의 명령 참조표는 미 육군 또는 해병대 소총 중대에서 각 HQ와 참모 *Staff*가 명령을 내릴 수 있는 예상 부대를 나타냅니다. 이 세그먼트에서 활성화된 유닛이 받을 수 있는 최소 명령 수는 보정 수치 적용 후 1 개입니다.

참고: 명령 트랙은 상단의 "명령 추적" *Command Tracking* 구역과 하단의 "저장된 명령" *Saved Commands* 구역으로 나뉩니다.

HQ의 명령을 상단 구역에서 추적한 다음, 완료되면 마커를 하단의 저장된 명령 구역으로 내립니다. 마무리 페이즈 동안 트랙의 모든 HQ를 명령 추적 구역으로 옮립니다.

BN HQ 임펄스

임무 지시사항에서 별도로 명시하지 않는 한, BN HQ는 지도 밖에서 시작합니다. 이벤트나 특별 규칙으로 인해 상위 HQ 지휘관(연대 *Rgt*/여단 *Bde Cmdr*, 대대 *Bn Cmdr* 등)이 지도에 진입하면, BN HQ는 "지도 상에 있는" 것으로 간주합니다.

임무 지시사항에서 달리 명시하지 않는 한, 모든 상위 HQ와 참모 *Staff* 유닛은 Line 경험 수준을 가진 것으로 간주합니다.

다음 절차 중 하나를 사용하세요:

- BN HQ가 지도 밖에 있고 CO HQ가 BN TAC 무전기나 전화를 통해 통신이 가능한 경우(4.3), CO HQ는 자동으로 활성화됩니다. CO HQ 명령 마커를 가용 명령 *Commands Available* 면으로 뒤집으세요
- BN HQ가 지도 상에 있다면, 자동으로 가장 서열이 높은 상위 HQ 유닛(예시: 대대장보다 연대장이 우선)에게 최대 허용 명령 수(주간 임무 6개, 야간 임무 4개)를 부여합니다. 이 유닛은 자신에 대한 명령이나 통신이 가능한 상태의 아군 예하 유닛들에게 이 명령들을

사용할 수 있으며, CO HQ를 활성화하는 것도 포함됩니다.

BN HQ 명령은 저장할 수 없습니다.

- BN HQ는 손상된 무전기/전화기, 전화선 절단(4.3.4), 상위 HQ 이벤트, 또는 지도상의 상위 HQ 지휘관이 제거된 후(6.5.2)에는 이용할 수 없을 수 있습니다. 이 경우, CO HQ는 활성화되지 않으며 턴은 CO HQ 주도권 임펄스에서 시작합니다
(이전 턴의 전령Runner이 이미 지도상에 있는 경우는 제외-4.3.2).

CO HQ 임펄스

다음 절차를 따르세요:

- BN HQ 임펄스 때 CO HQ가 활성화되었다면, 액션 카드를 뽑습니다. 헬멧 아이콘의 숫자가 사용 가능한 명령의 수입니다. 이 숫자는 4.1.2에 나열된 조건에 따라 보정될 수 있지만, 최소 1개의 명령은 항상 주어집니다. CO HQ 명령 마커를 사용하여 명령 트랙에 이를 표시하세요.
- 4.1.3의 제한 사항에 따라, CO HQ 명령(이전에 저장한 명령 포함)은 이제 자신이나 플레이 중이며 통신이 가능한 모든 아군 예하 부대에게 사용하며, 여기에는 PLT HQ와 CO 참모Staff의 활성화(4.2.1a)도 포함합니다. 또는 명령을 저장할 수 있습니다.
- CO HQ의 활성화 액션(4.2.1a)으로 활성화된 모든 HQ의 명령 마커를 사용 명령Commands Available 면으로 뒤집습니다.
- CO HQ의 명령을 모두 사용한 후, 명령 마커를 활성화 완료 Activation Completed 면으로 뒤집고 저장할 수 있는 명령이 남아 있다면 저장된 명령 영역으로 이동시킵니다. 그렇지 않다면 활성화 완료 칸에 놓습니다.

PLT HQ/중대 참모 임펄스

다음 절차를 따르세요:

- 활성화된 PLT HQ나 중대 참모Staff를 선택하고 액션 카드를 뽑습니다. 헬멧 아이콘의 숫자는 이 HQ가 사용할 수 있는 명령의 수입니다. 이 숫자는 4.1.2의 조건에 따라 보정될 수 있지만, 최소 1개의 명령은 항상 주어집니다. 활성화된 HQ나 참모Staff의 명령 마커로 명령 트랙에 이를 표시하세요.
- 4.1.3의 제한 사항에 따라, 활성화된 PLT HQ/중대 참모Staff는 이제 명령(저장된 명령 포함)을 자신이나 플레이 중이며 통신이 가능한 아군 예하 부대에 사용하거나 저장할 수 있습니다.
- 선택한 PLT HQ 또는 중대 참모Staff로부터 받은 명령을 모두 사용한 후, 해당 명령 마커를 활성화 완료Activation Completed 면으로 뒤집어 저장된 명령 영역(또는 활성화 완료 칸)으로 이동한 다음, 다음 활성화된 HQ를 선택하여 이 과정을 반복합니다.

참고: PLT HQ는 번호 순서대로 선택할 필요가 없습니다.

주도권 세그먼트

이 세그먼트에서 일부 HQ는 소수의 주도권 명령을 받아 활성화 세그먼트와 동일한 방식으로 사용할 수 있습니다. 주도권 명령을 뽑는 유닛의 경우, 보정 수치를 적용한 후의 최소 명령 수는 0입니다.

CO HQ 주도권 임펄스 (활성화 세그먼트에서 활성화되지 않은 경우)

다음 절차를 따르세요:

- 이전 세그먼트에서 CO HQ를 활성화하지 않았다면, CO HQ 명령 마커를 사용 명령Commands Available 면으로 뒤집고 액션 카드를 한 장 뽑습니다. CO HQ에 액션 카드의 수정된(4.1.2) 주도권 명령 수(별 기호 안의 더 작은 숫자)만큼의 명령을 부여합니다. 보정 수치로 인해 부여되는 명령의 수가 0이 될 수도 있습니다. 이를 CO HQ 명령 마커로 명령 트랙에 표시합니다.
- 4.1.3의 제한 사항에 따라, CO HQ 명령(이전에 저장된 명령 포함)은 자신이나 통신이 가능한 아군 예하 부대에 대한 명령으로 사용하거나 저장할 수 있습니다.
- CO HQ의 명령을 모두 사용한 후, 명령 마커를 활성화 완료 Activation Completed 면으로 뒤집고 저장할 명령이 있다면 저장된 명령 영역으로 내리거나, 저장할 명령이 없다면 활성화 완료 칸에 놓습니다.

PLT HQ 주도권 임펄스 (활성화 세그먼트에서 활성화되지 않은 경우)

다음 절차를 따르세요:

- 활성화 세그먼트에서 활성화되지 않은 모든 PLT HQ의 명령 마커를 사용 명령Commands Available 면으로 뒤집습니다.
- 활성화 세그먼트 때 활성화되지 않은 PLT HQ를 선택하고 해당 HQ를 위한 액션 카드를 뽑아, 보정된(4.1.2) 주도권 명령 수 만큼의 명령을 부여합니다. 보정 수치로 인해 부여되는 명령의 수가 0이 될 수도 있습니다. 해당 PLT HQ의 명령 마커를 사용하여 이 명령들을 명령 트랙에 표시합니다.
- 4.1.3의 제한 사항에 따라, PLT HQ 명령(저장된 명령 포함)은 자신이나 통신이 가능한 상태의 아군 예하 유닛에 대한 명령으로 사용하거나 저장할 수 있습니다.
- 선택한 PLT HQ의 명령 사용을 마친 후, 해당 HQ의 명령 마커를 활성화 완료Activation Completed 면으로 뒤집어 저장된 명령 영역(또는 활성화 완료 칸)으로 이동시키고, 다음 HQ를 선택하여 이 과정을 반복합니다.

CO 참모 주도권 임펄스 (활성화 세그먼트에서 활성화되지 않은 경우)

다음 절차를 따르세요:

- 활성화 세그먼트에서 활성화되지 않은 CO 참모Staff의 명령 마커를 사용 명령Commands Available 면으로 뒤집습니다.
- 활성화 세그먼트에서 활성화되지 않은 CO 참모Staff를 선택하고 명령 1개를 부여합니다. 이 숫자는 보정되지 않습니다. CO 참모의 명령 마커를 사용하여 명령 디스플레이에 명령을 표시합니다.
- 4.1.3의 제한 사항에 따라, CO 참모 명령(저장된 명령 포함)은 자신이나 플레이 중이며 통신이 가능한 아군 예하 유닛에 대한 명령으로 사용하거나 저장할 수 있습니다.
- 선택한 CO 참모Staff로부터 명령을 모두 사용한 후에는, 해당 명령 마커를 활성화 완료Activation Completed 면으로 뒤집어 저장된 명령 영역(또는 활성화 완료 칸)으로 이동시키고, 다음 CO 참모Staff를 선택하여 이 과정을 반복합니다.

일반 주도권 임펄스

이 임펄스에서는 활성화 세그먼트에서 활성화된 유닛을 포함하여, 플레이 중인 모든 유닛에게 명령을 내리는 데 사용할 수 있는 추가 명령이 중대에 제공됩니다.

다음 절차를 따르세요:

- 액션 카드를 뽑습니다. 별 아이콘 안의 숫자가 사용 가능한 일반 주도권 명령의 수입니다. 단일 소대 임무(전투 정찰과 같이 한 소대만 주로 관여하는 임무)인 경우, 이 숫자를 반으로 나누고 소수점은 버립니다.
다른 보정 수치는 이 뽑기에 영향을 주지 않습니다.
- 플레이 중인 모든 유닛에 명령을 내리기 위해 명령을 소비합니다.
4.1.3에 나열된 예외사항을 제외하고, 이러한 명령을 내리기 위해 HQ나 참모Staff 유닛이 필요하지는 않습니다.
HQ와의 통신도 필요하지 않습니다.
일반 주도권 명령은 저장할 수 없습니다.

4.1.2 명령 뽑기 보정 수치

활성화 세그먼트나 주도권 세그먼트에서 명령을 뽑을 때(CO 참모Staff 주도권 임펄스나 일반 주도권 임펄스에서는 절대 안됨), 액션 카드의 숫자를 다음과 같이 보정합니다:

A. HQ 또는 참모가 다음 상태인 경우:

- 제압 상태 (Pinned): -1
- 신병 (Green): -1
- 베테랑 (Veteran): +1
- 엄폐 마커 아래 있는 경우 (기본 엄폐물, 요새화 또는 건물): +1

B. HQ나 참모가 VOF 하에 있는 경우:

- 소형화기 (Small Arms) VOF: -1
- 자동화기 (Automatic Weapons) VOF: -2
- 중화기 Heavy Weapons, 저격수, 수류탄, Incoming! 또는 Air Strike! VOF: -3

C. 현재 활동 수준이 접촉 없음 No Contact인 경우: +1

HQ에 영향을 미치는 가장 강력한(가장 낮은) VOF만 고려합니다. 저격수가 표적으로 삼은 카드에 있는 HQ는 이전 턴에서 저격수의 실제 표적 유닛과 관계없이 영향을 받는 것으로 간주합니다(7.15).

4.1.3 명령 제한 (Command Limitations)

주간 임무 동안, HQ나 참모Staff가 한 임펄스에서 소비할 수 있는 최대 명령 수는 6개입니다. 제한된 가시성이 있는 임무에서는(섹션 9 참조) 최대 4개입니다. 이는 명령 표시 트랙에 표시되어 있습니다. HQ와 참모Staff는 자신의 경험 수준에 따라 나중에 사용하기 위해 명령을 저장할 수 있습니다.

- 신병 (Green): 주간에는 3개, 제한된 가시성에는 2개

• 일반병 (Line): 주간에는 6개, 제한된 가시성에는 4개

• 베테랑 (Veteran): 주간에는 9개, 제한된 가시성에는 6개

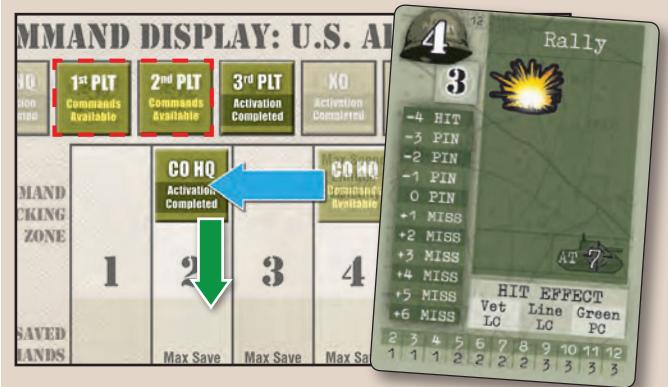
다음 액션들은 일반 주도권 임펄스에서 시도할 때도 반드시 HQ/참모Staff가 발령자가 되어야 합니다:

- 사기 진작 (Exhort) (4.2.1b)
- 소대 HQ 재편성 (4.2.1d)
- CO HQ 재편성 (4.2.1e)
- 전령 Runner 생성/파견/해산 (4.2.1f,g,h)
- 새로운 전술 통제 지정하기 (4.2.1i)
- 분대 재편성 시도 (4.2.3i)
- PPF 사격 또는 FPL 수행 (4.2.4m)

예시: 활성화 세그먼트 - CO HQ 임펄스

이전 임펄스 때 BN HQ가 CO HQ를 활성화했습니다. 액션 카드를 뽑습니다. 명령에 4/30이라고 표시되어 있고 CO HQ가 활성화된 상태기 때문에 명령 4개를 받습니다(헬멧 그림 안에 있는 왼쪽 숫자를 사용합니다). HQ의 경험 수준이 "신병 Green"이었다면, "4"는 -1의 보정을 받아 "3"이 되었을 것입니다.

이 CO HQ는 일반병 Line 경험 수준을 가지고 있어서 최종적으로 "4"의 결과를 얻습니다.



CO HQ는 이 명령 중 두 개를 사용하여 1st PLT와 2nd PLT HQ를 활성화하고 나머지 두 개의 명령은 다음 턴을 위해 저장하기로 결정합니다. CO HQ의 두 개의 저장된 명령을 명령 디스플레이 트랙의 마커로 표시합니다.

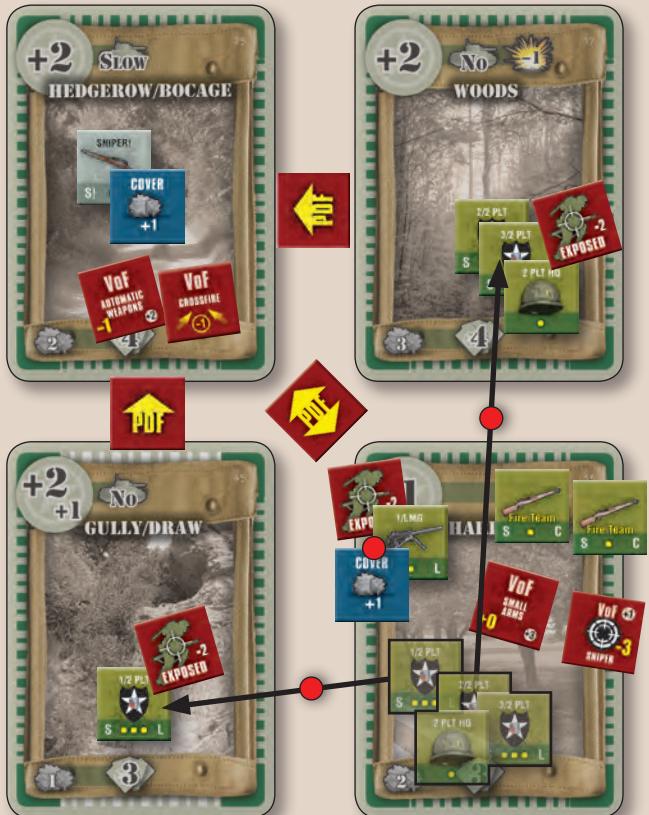
4.1.4 HQ & 참모 유닛에 대한 전투 명중의 효과

HQ나 참모Staff가 부상자 후송조 Litter Team, 전투불능조 Paralyzed Team 또는 사상자(6.4.3)로 전환되는 경우, 저장했던 모든 명령을 상실합니다.

HQ나 참모Staff를 사격조 면으로 뒤집는 경우 저장된 명령은 유지하지만 명령 면으로 다시 집결할 때까지 자신에게만 명령을 내릴 수 있습니다. 사격조 면의 HQ나 참모Staff는 상위 HQ에 의해 활성화될 수 없으며 주도권을 뽑아야 합니다.

HQ(참모Staff 제외)가 사상자나 LAT로 감소된 경우 임무 중에 재편성될 수 있습니다(6.5.2).

예시: (저격수가 관측됨) 2PLT HQ가 활성화되었고 명령을 결정하기 위해 카드를 뽑습니다. 카드에는 5/4가 적혀있습니다. 이 경우 2PLT HQ는 베테랑Veteran(명령에 보정 수치 +1; 4.1.2A)이지만, HQ가 있는 카드에 저격수 VOF가 있습니다(명령에 보정 수치 -3; 4.1.2B). 따라서 2PLT HQ는 3개의 명령을 받습니다.



또한 이전 턴에서 저장한 명령 1개가 있어서, 2PLT HQ가 사용 가능한 총 명령은 4개가 됩니다. 명령은 다음과 같이 사용합니다.:

- 1 명령 1개를 써서 1/2를 협곡Gully으로 이동시킵니다(인접 카드로 이동 4.2.2a). 1/2를 노출 상태로 표시하고 협곡에서 저격수를 향해 PDF를 배치합니다. 저격수가 최소 두 장의 카드로부터 사격을 받고 있으므로, 저격수의 카드에 교차 사격 마커도 배치합니다.
- 2 명령 1개를 써서 LMG조에게 엄폐물을 찾도록 명령합니다(엄폐 찾기 시도Seek Cover 4.2.2e). LMG조는 카드 3장을 뽑습니다. 그 중 하나의 상단에 "Cover"가 있습니다. LMG 조에 "+1 Cover" 마커를 놓고 노출 상태로 표시합니다.
- 3 명령 2개를 써서 2/2와 3/2를 HQ와 함께 숲으로 이동시킵니다(인접 카드로 소대 이동 4.2.2b). 이동하는 모든 유닛을 노출 상태로 표시하고 숲에서 저격수 방향으로 PDF를 설정합니다. 생울타리Hedgerow/보카쥬Bocage와 과수원 사이의 상호 PDF 마커는 그대로 둡니다. 그곳의 LMG와 사격조는 계속 사격을 유지합니다.

저격수는 프로토콜에 따라 적 활동 페이즈에 이동할 것입니다(8.8). 이제 2 PLT HQ는 예하 유닛들이 카드 3개에 걸쳐 분산되어 있기 때문에 통제에 어려움을 겪을 것입니다.

4.2 액션 (Action)

가능한 모든 액션은 네 가지로 나뉩니다. 이는 참고의 편의성을 위한 것일 뿐입니다. 모든 유닛이 모든 액션을 수행할 수 있는 것은 아닙니다. 제한 사항은 액션 메뉴에 적혀 있습니다. LAT에 대한 구체적인 제한 사항은 4.2.5에서 확인할 수 있습니다. 액션에는 이름, 명령 비용, 명령 유형(자동 또는 시도 필요), 발령자Originator(명령을 소비해야하는 유닛), 허용된 수신 유닛, 그리고 구체적인 세부 사항이 있습니다. 한 유닛은 주어진 임펄스 동안 여러 액션을 수행할 수 있지만, 카드 내 이동(4.2.2f)을 제외하고는 동일한 임펄스 동안 같은 액션을 두 번 이상 수행할 수 없습니다. 예를 들어, 한 유닛이 같은 임펄스 내에서 절단된 전화선을 수리하고 전령Runner을 생성하라는 명령을 받을 수는 있지만, 같은 임펄스 동안 전령Runner을 두 번 생성할 수는 없습니다. 액션은 자동으로 수행되기도 하지만, 시도를 해야할 수도 있습니다.

- 자동 액션은 명령을 소비한 후에 수행됩니다. 액션 카드를 뽑을 필요가 없습니다.
- 액션을 시도하려면, 먼저 일정 수의 액션 카드를 뽑아야 합니다. 엄폐 찾기(4.2.2e)와 지도 밖 화력 지원 기관에 화력 지원 요청(4.2.4i)을 제외한 모든 액션 시도의 기본 뽑기 수는 액션 카드 2장입니다. 엄폐 찾기를 위해 뽑는 카드 수는 지형 카드 자체에 인쇄되어 있습니다(5.3). 화력 지원 요청을 위해 뽑는 카드 수는 임무 지시사항에 명시되어 있습니다. 시도하는 유닛의 경험 수준에 따라 뽑는 카드 수를 조정합니다. 액션 메뉴에 표시된대로, 베테랑Veteran 유닛은 카드를 1장 더 뽑고 신병Green 유닛은 카드를 1장 덜 뽑습니다.
- 관측 시도 시, 관측 보정 수치 차트의 항목들에 따라 기본 2장의 카드를 보정합니다.

각 액션은 액션 카드의 액션 시도 섹션에서 특정 아이콘이나 단어가 뽑혀야 성공한 것으로 간주합니다(2.8.2). 예를 들어, 집중 사격을 시도하려면 조준선 아이콘이 있는 카드를 뽑아야 합니다. (액션 메뉴의 개별 항목을 참조하세요)

액션 시도 시:

- 이동 또는 전투 액션의 경우, 카드 뽑기는 액션을 시도하는 유닛(수신자)의 경험 수준에 따라 보정됩니다.
- 집결Rally 액션의 경우, 카드 뽑기는 발령자(명령을 내린 HQ나 참모Staff)에 의해 보정됩니다.
- 자신에게 액션을 수행하도록 명령하는 경우(예시: HQ가 자신의 명령을 자신에게 사용하거나, 다른 유닛이 일반 주도권을 사용하여 액션을 수행하는 등), 해당 유닛은 수령자이자 발령자가 되며 따라서 자신의 경험 수준을 적용합니다.
- 명령 & 통제 액션은 항상 자동으로 수행합니다.

액션 메뉴에 대한 참고사항

"카드"라고만 표시된 경우는 지형 카드를 의미합니다. 액션 카드를 지칭할 때는 항상 전체 이름을 사용합니다. 소대 액션을 수행할 때, PLT HQ를 소대의 한 유닛으로 간주하고 시도하는 각 개별 유닛의 경험 수준을 사용하여 카드를 뽑습니다(예시: PLT HQ는 신병Green이고 1분대Squad는 베테랑Veteran일 수 있으며, 각각 개별적으로 시도하여 PLT HQ는 카드 1장을, 1분대는 카드 3장을 뽑습니다).

액션 메뉴

이동 및 전투 액션의 경우 수신자의 경험 수준에 따라, 집결 액션의 경우 발령자의 경험 수준에 따라 베테랑 *Veteran*은 +1, 신병 *Green*은 -1의 카드 뽑기 보정을 적용합니다. 모든 지휘 통제 액션은 자동으로 수행되며 액션 카드를 뽑을 필요가 없습니다.

4.2.1 명령 & 통제 액션

이름	비용	뽑기	발령자	수신자	세부사항
a. 예하 HQ 또는 참모 <i>Staff</i> 활성화	1	자동	CO HQ, BN HQ	CO HQ: 모든 예하 HQ 또는 참모 <i>Staff</i> BN HQ: CO HQ만 해당	발령자와 수신자 모두 명령 면이 보이는 상태여야 합니다 (1.2.3B, 3.3.1). BN HQ만이 CO HQ를 활성화할 수 있습니다. CO HQ만이 PLT HQ나 CO 참모 <i>Staff</i> 를 활성화할 수 있습니다. 활성화된 HQ의 명령 마커를 가용 명령 면으로 뒤집으세요.
b. 사기 진작 ¹ (<i>Exhort</i>)	1	자동	모든 HQ 또는 참모 <i>Staff</i>	방금 시도에 실패한 유닛	실패한 시도에 대해 이 액션을 한 번만 선언할 수 있습니다. 액션 카드를 한 장 더 뽑습니다.
c. 연막/신호탄 <i>Pyrotechnic</i> 배치	1	자동	모든 HQ 또는 참모 <i>Staff</i>	연막/신호탄 자산을 보유한 질서 상태 유닛 / 제압되지 않은 강습조/사격조 유닛	명령 디스플레이 또는 해당 자산과 스태킹된 유닛 아래에서 자산을 가져와, 배치하는 유닛과 같은 카드(공중 장비의 경우 인접 카드)에 배치 면으로 뒤집어 놓습니다. 만약 임무 기록지에 해당 장비와 관련된 액션이 있다면, 발동되는 모든 액션을 수행하거나 시도합니다(4.4.1과 9.2).
d. PLT HQ 재편성 ¹	1	자동	CO HQ 또는 CO 참모 <i>Staff</i>	중대 참모 <i>Staff</i> 또는 해당 소대의 질서 상태 유닛	수신자를 1 스텝 감소하거나 CO 참모 <i>Staff</i> 유닛을 제거하고, PLT HQ를 그 카드에 신병 <i>Green</i> 경험 수준으로 다시 배치합니다(6.5.2).
e. CO HQ 재편성 ¹	1	자동	BN HQ 또는 CO 참모 <i>Staff</i>	적격 HQ 또는 참모 <i>Staff</i>	CO HQ를 차순위 지휘관으로 재편성할 수 있습니다. (즉, 부중대장 <i>XO</i>). 만약 부중대장이 이미 게임에서 제거되었다면, 다음 우선순위에 따라 유닛을 사용하세요: 소대 HQ, 포병 관측병 <i>Arty FC</i> , CO 참모 <i>Staff</i> (계급 순) (6.5.2).
f. 전령 <i>Runner</i> 생성 ¹	1	자동	CO HQ	질서 상태의 모든 유닛 또는 제압되지 않은 강습조/사격조	수신자를 1 스텝 감소하고 명령 디스플레이의 COHQ 자산 칸에 일반병 <i>Line</i> 등급의 전령 <i>Runner</i> 을 배치합니다. 언제든 게임에서 운용할 수 있는 전령은 최대 2명입니다(4.3.2).
g. 전령 <i>Runner</i> 파견 ¹	1	자동	CO HQ	CO HQ 자산 칸에 있는 전령 <i>Runner</i> 유닛	다음 턴에 활성화하고자 하는 지도상의 PLT HQ나 CO 참모 <i>Staff</i> 유닛이 있는 카드에 전령 <i>Runner</i> 을 배치합니다. 전령 <i>Runner</i> 을 노출 상태로 표시합니다(4.3.2).
h. 전령 <i>Runner</i> 해산 ¹	1	자동	CO HQ	질서 상태의 전령 <i>Runner</i> 유닛	전령 <i>Runner</i> 을 게임에서 제거하고, CO HQ와 같은 카드 영역에 있는 최소 1스텝을 흡수할 수 있는 질서 상태 유닛에 스텝을 추가합니다(4.3.2).
i. AT 전투 & 차량 이동을 위한 활성화	1	자동	모든 HQ 또는 참모 <i>Staff</i>	제압되지 않은 AT 대응 가능 보병 유닛 또는 차량	해당 유닛을 활성화 상태로 표시합니다. AT 전투 & 차량 이동 페이즈 동안 해당 유닛으로 차량 액션(AT 사격, 차량 이동 등)을 수행할 수 있습니다(10.5).
j. 무전기/전화를 다른 통신망으로 전환	1	자동	모든 HQ 또는 참모 <i>Staff</i>	무전기나 전화기를 가진 유닛	제거된 동일 종류의 무전기나 전화기로 교체할 수 있습니다. 예를 들어, SCR300 BN TAC 무전기가 파괴된 경우, SCR300 Mtr FD NET 무전기를 SCR300 BN TAC 무전기로 교체할 수 있습니다(4.3.4 및 4.3.5).
k. 끊어진 전화선 수리	1	자동	끊어진 선과 같은 카드에 있는 모든 HQ 또는 참모 <i>Staff</i>	끊어진 전화선이 있는 카드에 있는 질서 상태 유닛	전화선 <i>Phone line</i> 마커를 정상 면으로 뒤집습니다 (4.3.4).
l. 새로운 전술 통제 지정 ¹	1	자동	CO HQ 또는 CO 참모 <i>Staff</i> (단일 소대 임무에서는 PLT HQ)	HQ 스스로에게 명령	HQ가 명령을 소비한 동일한 카드에 새로운 전술 통제 수단을 배치합니다 (사상자 수용소와 MEDEVAC LZ는 5.1.7; 착륙 지점은 11.1.3 참조).

¹ 일반 주도권으로 수행하더라도 지시를 내릴 발령 HQ/참모 *Staff*가 필요합니다 (4.1.3).

4.2.2 이동 액션 (명령 뽑기 보정 수치에 수신자의 경험 수준 사용)

이름	비용	뽑기	발령자	수신자	세부사항
a. 인접 카드로 이동 ²	1	자동	모든 HQ 또는 참모Staff	노출 상태로 표시되지 않은 모든 질서 상태 유닛 ¹	유닛을 인접한 카드로 이동하고 노출 상태로 표시합니다. 해당 카드에 엠페 마커가 있다면, 유닛을 그 엠페 마커 아래에 배치할 수 있습니다. 첫 번째 카드의 참호Trench, 벙커, 특화점Pillbox 엠페 마커 아래에서 두 번째 카드의 이러한 마커 중 하나로 이동하는 경우(5.1.2), 또는 두 개의 도심 지형 카드에서 부속 건물 간 이동하는 경우(13.7)에는 유닛을 노출 상태로 표시하지 않습니다.
b. 소대를 인접 카드로 이동 ²	2	자동	PLT HQ	해당 소대의 같은 카드에 있는 노출 상태로 표시되지 않은 모든 질서 상태 유닛들	소대 내 각 유닛은 인접 카드로 이동(5.1.2) 액션을 수행합니다. 모든 유닛은 동일한 카드로 이동합니다. (카드에 있는 유닛 중 발령자와 통신이 두절된 유닛들은 제자리에 머뭅니다.)
c. 인접 카드로 침투 시도 ²	1	2(+/-)	모든 HQ 또는 참모Staff	노출 상태로 표시되지 않은 모든 질서 상태 유닛 중에서, 삼각대 기호(A [†])나 H VOF 등급이 없는 유닛	이 액션을 사용하기 위해서는 출발 카드나 목적지 카드 중 하나에 VOF 마커가 있어야 합니다. 액션 카드를 뽑아 침투 아이콘이 있는지 확인하세요. 아이콘이 있다면 시도는 성공한 것이며, 유닛을 인접 카드로 이동시키되 노출 상태로 표시하지 않습니다. 해당 카드에 엠페들이 있다면 유닛을 엠페 마커 아래에 배치할 수 있습니다. 침투 시도가 실패하면 원래 의도했던 목적지 카드로 일반적인 인접 카드로 이동 액션을 수행하세요(5.1.4).
d. 인접 카드로 소대 침투 시도 ²	2	2(+/-)	PLT HQ	같은 카드에 있는 소대의 모든 질서 상태 유닛 중 노출 상태로 표시되지 않았고 삼각대 기호(A [†]) 또는 H VOF 등급이 없는 유닛	소대 내 각 유닛은 인접 카드로 침투 시도 액션을 수행합니다(5.1.4). 모든 유닛은 동일한 카드로 이동합니다. (카드에 있는 유닛 중 발령자와 통신이 두절된 유닛들은 제자리에 머뭅니다.)
e. 엠페 찾기 시도 (Seek Cover) ²	1	Cover #(+/-)	모든 HQ 또는 참모Staff	잠재적 엠페들에 도달하지 않았고 엠페 마커가 없는 카드에 있는 모든 질서 상태 유닛 ¹	유닛 카드의 엠페 뽑기 수만큼 액션 카드를 뽑고 "Cover" 단어가 있는지 확인합니다. 있다면 엠페 찾기 시도에 성공한 것입니다; 유닛을 새로운 엠페 마커 아래에 놓고 노출 상태로 표시합니다. 시도에 실패하면 아무것도 하지 않습니다 (5.1.1).
f. 카드 내에서 이동 ²	1	자동	모든 HQ 또는 참모Staff	모든 질서 상태 유닛 ¹	유닛을 원하는 카드의 영역(엠페 마커 아래, 엠페 밖, 도심 지형 카드의 별도 영역 등)에 배치하고 노출 상태로 표시합니다(5.1.1).
g. 카드 내 침투 시도 ²	1	2(+/-)	모든 HQ 또는 참모Staff	노출 상태로 표시되지 않은 모든 질서 상태 유닛 ¹ 중에서, 삼각대 기호(A [†])나 H VOF 등급이 없는 유닛	카드에 VOF 마커가 필요합니다. 액션 카드를 뽑아서 침투 아이콘을 확인합니다. 아이콘이 있다면 시도가 성공한 것입니다. 유닛을 해당 카드의 원하는 영역에 배치하세요(엠페 마커 아래, 비엠페 영역 등). 노출 상태로 표시하지 마십시오. 시도가 실패하면 카드 내 일반 이동 액션을 수행하세요(5.1.4). 참고: 도심 지형 카드에서는 사용할 수 없습니다 (13.2.1).
h. 픽업Pick up, 적재Load, 하역Unload, 탑승Embark	1	자동	모든 HQ 또는 참모Staff	모든 질서 상태 유닛 ¹	보병 유닛이 카드나 다른 유닛으로부터 아이템을 획득하거나, 차량에 아이템을 적재/하역하거나, 차량에 탑승합니다. 또는 차량이 해당 카드 영역의 모든 보병 유닛과 사상자를 탑승시키고 아이템을 적재/하역할 수 있습니다. 관련된 보병 유닛들은 노출 상태로 표시합니다(5.1.6). 참고: 아이템 투하는 액션 없이 수행할 수 있으며(5.1.6B), 하차는 차량 액션의 일부로 수행합니다(10.2.2).

¹ 제압 상태 유닛과 일부 제한된 LAT도 사용 가능 (4.2.5).² 차량 및 대전차 화기 차트에서 질서 상태 면에 "이동불가Immobile"로 표시된 유닛은 사용할 수 없습니다.

4.2.3 집결 액션 (명령 뽑기 보정 수치에 발령자의 경험 수준 사용)

이름	비용	뽑기	발령자	수신자	세부사항
a. 제압 상태 <i>Pinned</i> 마커 제거 시도	1	2 (+/-), VOF가 없다면 자동 발동	모든 HQ 또는 참모Staff	제압 상태 <i>Pinned</i> 마커가 있는 모든 유닛	수신자의 카드에 VOF 마커가 있다면, 액션 카드를 뽑아 "Rally" 단어가 있는지 확인합니다. "Rally"를 뽑으면 시도가 성공하여 제압 상태 마커를 제거합니다. 시도에 실패하면 아무것도 하지 않습니다. 카드에 VOF 마커가 없다면 액션은 자동으로 성공합니다(6.5.1).
b. 전투불능조 <i>Paralyzed Team</i> 를 부상자 후송조 <i>Litter Team</i> 로 전환 시도	1	2 (+/-), VOF가 없다면 자동 발동	모든 HQ 또는 참모Staff	제압되지 않은 전투불능조 <i>Paralyzed Team</i>	수신자의 카드에 VOF 마커가 있다면, 액션 카드를 뽑아 "Rally" 단어가 있는지 확인합니다. "Rally"를 뽑으면 시도가 성공하면, 전투불능조 <i>Paralyzed Team</i> 를 부상자 후송조 <i>Litter Team</i> 로 교체합니다. 시도에 실패하면 아무것도 하지 않습니다. 카드에 VOF 마커가 없다면 액션은 자동으로 성공합니다(6.5.1).
c. 부상자 후송조 <i>Litter Team</i> 를 사격조 <i>Fire Team</i> 로 전환 시도	1	2 (+/-), VOF가 없다면 자동 발동	모든 HQ 또는 참모Staff	제압되지 않은 부상자 후송조 <i>Litter Team</i>	수신자의 카드에 VOF 마커가 있다면, 액션 카드를 뽑아 "Rally" 단어가 있는지 확인합니다. "Rally"를 뽑으면 시도가 성공하면, 부상자 후송조 <i>Litter Team</i> 를 사격조로 교체합니다. 시도에 실패하면 아무것도 하지 않습니다. 카드에 VOF 마커가 없다면 액션은 자동으로 성공합니다(6.5.1).
d. 사격조 <i>Fire Team</i> 를 강습조 <i>Assault Team</i> 로 전환 시도	1	2 (+/-), VOF가 없다면 자동 발동	모든 HQ 또는 참모Staff	제압되지 않은 모든 사격조 <i>Fire Team</i>	수신자의 카드에 VOF 마커가 있다면, 액션 카드를 뽑아 "Rally" 단어가 있는지 확인합니다. "Rally"를 뽑으면 시도가 성공하면, 사격조를 강습조로 교체합니다. 시도에 실패하면 아무것도 하지 않습니다. 카드에 VOF 마커가 없다면 액션은 자동으로 성공합니다(6.5.1).
e. 강습조를 사격조로 전환 시도	1	자동 발동	모든 HQ 또는 참모Staff	제압되지 않은 모든 강습조 <i>Assault Team</i>	강습조를 사격조로 교체합니다.
f. 사격조 면이 보이게 놓인 유닛을 앞면으로 뒤집으려 시도	1	2 (+/-), VOF가 없다면 자동 발동	모든 HQ 또는 참모Staff	제압되지 않은 모든 이름이 붙은 사격조 (발령 HQ 자체 포함)	수신자의 카드에 VOF 마커가 있다면, 액션 카드를 뽑아 "Rally" 단어가 있는지 확인하세요. "Rally"를 뽑으면 시도가 성공하면, 사격조 면을 질서 상태 면으로 뒤집습니다. 시도에 실패하면 아무 것도 하지 않습니다. 카드에 VOF 마커가 없다면 액션은 자동으로 성공합니다(6.5.1).
g. 조 <i>Team</i> 분리	1	자동 발동	모든 HQ 또는 참모Staff	질서 상태의 3-4 스텝 분대 또는 2 스텝 화기조	분대나 화기조를 1스텝 감소시키고 강습조나 사격조를 카드에 배치합니다. 원하는 대로 자산을 분리된 조에 이전 할 수 있습니다. 이 액션으로 2스텝 분대가 두 개의 조로 분리될 수는 없습니다.
h. 분대 보충	1	자동 발동	모든 HQ 또는 참모Staff	질서 상태의 2-3 스텝 분대와 제압되지 않은 사격조 또는 강습조	해당 조를 게임에서 제거하고 분대에 스텝을 추가합니다.
i. 분대 재편성 시도 ¹	1	2 (+/-)	모든 HQ 또는 참모Staff	2~4개의 제압되지 않은 강습조 또는 사격조	액션 카드를 뽑아 "Rally" 단어가 있는지 확인하세요. "Rally"를 뽑으면 시도가 성공합니다; 2~4개의 조를 제거하고 이전에 플레이에서 제거된 동일한 수의 스텝을 가진 분대로 교체합니다. 시도에 실패하면 아무것도 하지 않습니다 (6.5.2).
j. 사격조 면이 있는 유닛을 사격조 면으로 뒤집는다	1	자동 발동	모든 HQ 또는 참모Staff	사격조 면으로 놓인 모든 질서 상태 유닛	유닛을 질서 상태 면에서 사격조 면 면으로 뒤집습니다.

¹ 주도권 페이즈에서 발령 HQ/참모Staff가 수행해야 합니다 (4.1.3).

4.2.4 전투 액션 (명령 뽑기 보정 수치에 수신자의 경험 수준 사용)

이름	비용	뽑기	발령자	수신자	세부사항
a. 관측 시도 (Spot)	1	2	모든 HQ 또는 참모Staff	미관측 적에 대해 LOS를 가진 모든 질서 상태 유닛 ²	관측 시도 뽑기 보정 수치 <i>Spotting Attempt Draw Modifiers</i> 차트의 관측 보정 수치에 따라 액션 카드를 뽑고 조준선 아이콘이 있는지 확인합니다. 아이콘이 있다면 성공한 것이며, 미관측 <i>Unspotted</i> 유닛을 표시하는 마커를 제거합니다. 실패하면 아무것도 하지 않습니다(8.5).
b. 집중 사격 시도 Concentrate Fire	1	2 (+/-)	모든 HQ 또는 참모Staff	S, A, A/S 또는 H VOF 등급을 가졌으며, 관측된 적 유닛이 있는 카드에 VOF를 투사하는 질서 상태 유닛 ²	엄폐 마커 아래의 유닛 스택이나 엄폐 밖의 무작위 유닛 하나를 표적으로 선택합니다. 액션 카드를 뽑아 조준선 아이콘이 있는지 확인합니다. 아이콘이 있다면 성공하며, 표적 유닛에 집중 사격 마커를 놓습니다. 만약 유닛이 탄약을 추적한다면, 1점 대신 2점의 탄약을 소비합니다. 시도가 실패하면 아무 일도 일어나지 않습니다(7.11).
c. 소대가 집중 사격을 시도 Concentrate Fire	2	2 (+/-)	PLT HQ	같은 카드에 위치하며, 해당 소대에 속한 S, A, A/S, H VOF 등급 유닛 중에서 관측된 적 유닛이 있는 카드에 VOF를 투사하고 있는 모든 질서 상태 유닛	엄폐 마커 아래의 유닛 스택이나 "엄폐 밖" 영역을 표적으로 선택합니다. 각 유닛은 해당 표적에 대해 집중 사격을 시도합니다. "엄폐 밖" 영역에서 성공한 각 시도는 무작위 유닛 하나에 적용합니다(7.11).
d. 수류탄 공격 시도	1	2 (+/-)	모든 HQ 또는 참모Staff	질서 상태의 모든 유닛 ²	엄폐 마커 아래의 유닛 스택이나 엄폐 밖의 단일 유닛을 표적으로 선택합니다. 액션 카드를 뽑아 수류탄 아이콘이 있는지 확인합니다. 아이콘이 있다면 성공한 것이며, 표적에 수류탄 VOF 마커를 놓습니다. 시도가 실패하면 카드에 수류탄 빗나감 보정 수치를 놓습니다. 표적이 된 유닛들은 대응으로 자유 수류탄 공격을 할 수 있습니다(7.10).
e. 폭발물 투척 시도 Demolition Charge	1	2 (+/-)	모든 HQ 또는 참모Staff	폭발물을 소지한 모든 폭파 가능 유닛 <i>Demolition-capable</i>	액션 카드를 뽑아 수류탄 아이콘이 있는지 확인합니다. 아이콘이 있다면 시도가 성공한 것이며, 표적에 폭파 공격 <i>Demo Attack</i> VOF 마커를 놓습니다. 시도가 실패하면 카드에 <i>Demo Miss</i> 보정 수치를 놓습니다(7.13).
f. 폭발물 설치 Demolition Charge	1	자동 발동	모든 HQ 또는 참모 Staff	VOF 하에 있지 않으며 폭발물을 가진 모든 폭파 가능 유닛	표적에 폭파 공격 <i>Demo Attack</i> VOF 마커를 배치합니다(7.13).
g. 화염방사기 공격	1	자동 발동	모든 HQ 또는 참모	화염방사기를 보유한 모든 유닛	표적에 화염 공격 <i>Flame Attack</i> VOF 마커를 배치합니다(7.14).
h. 소대가 수류탄 공격을 시도하도록 명령	2	2 (+/-)	PLT HQ	같은 카드에 위치하며, 해당 소대에 속한 모든 질서 상태 유닛	엄폐 밖에 있는 단일 유닛이나 엄폐 마커 아래에 있는 유닛 스택 하나를 표적으로 선택합니다. 각 유닛은 해당 표적에 대해 수류탄 공격을 시도합니다.
i. 지도 밖 사격 기관 Firing Agency으로 부터의 화력 지원 Call for Fire 요청 시도 (공습과 공격 헬리콥터 포함)	1	임무 지시사항을 따름(+/-)	모든 HQ 또는 참모 Staff	임무 지시사항에 따른 모든 적격 관측병	임무 지시사항에 따라 액션 카드를 뽑습니다(경험에 따라 보정). Burst 아이콘을 확인합니다(7.16.5에 따라 등록된 사격인 경우 액션 카드를 추가로 1장 뽑습니다). 아이콘이 있고 화력 지원 요청 전제 조건(7.16.1)이 충족하면 시도는 성공합니다. 임무 기록지의 가용 사격 임무 1회를 소비하고 표적 카드에 대기 중인 사격 임무 <i>Pending Fire Mission</i> 마커를 배치합니다(7.16).
j. 지도 상의 박격포로 간접 사격 요청	1	자동 발동	모든 HQ 또는 참모 Staff	지도상에 위치한 질서 상태의 박격포 유닛	사격하는 박격포의 사거리 내에 있고 발령자의 LOS 내에 있는 관측된 적 카드에 적절한 VOF 마커를 배치합니다. 사격하는 박격포 유닛은 최소 2스텝이 있어야 합니다. 박격포 유닛은 탄약을 소비합니다(7.3.2).
k. 사격 중지	1	자동 발동	모든 HQ 또는 참모 Staff	지휘 체계와 관계없이 통신 상태에서 VOF를 행사하는 모든 유닛	해당 카드를 점유하는 유닛이 생성한 모든 VOF/PDF를 제거합니다. 명령이 주어지면 통신 상태와 관계없이 카드에 있는 모든 유닛에게 전달되어 실행됩니다. 유닛들은 LOS 내의 적을 발견하면 즉시 자동으로 사격을 개시한다는 점에 유의하세요(6.3.3).

(4.2.4 표는 다음 페이지에서 계속 설명합니다)

4.2.4 전투 액션 (명령 뽑기 보정 수치에 수신자의 경험 수준 사용)

이름	비용	뽑기	발령자	수신자	세부사항
I. 사격 전환 Shift Fire	1	자동 발동	모든 HQ 또는 참모 Staff	지휘 체계와 관계없이 통신이 가능하며 VOF를 전개하는 모든 유닛	VOF/PDF를 원하는 방향으로 이동해서, 발령자의 LOS 내에 있는 다른 적합한 카드(비점유 상태 카드 포함, 단 미관측 적 유닛이 있는 카드는 제외)와 교전합니다. 명령이 한번 내려지면, 해당 카드의 모든 유닛은 통신 상태와 관계없이 명령을 전달받고 수행합니다(6.1).
m. FPF/FPL 사격 ¹	1	자동 발동	CO HQ	FPL: FPL 마커가 있는 질서 상태 유닛. FPF: 자기 자신	FPF의 경우, FPF 마커의 카드에 대기중인 사격 임무 <i>Pending Fire Mission</i> 마커를 배치합니다(7.16.2D). FPL의 경우, FPL 마커의 화살표가 가리키는 방향의 LOS 내 모든 카드에 중伤화 VOF 마커를 배치합니다(7.2.4).

¹ 일반 주도권에서 수행하더라도 명령을 내리려면 발령 HQ/참모Staff가 필요합니다 (4.1.3).

² 제압 상태 유닛과 일부 LAT도 제한적으로 사용 가능 (4.2.5).

4.2.5 제압 상태와 LAT의 제한 사항

제압 상태가 아니며 LAT가 아닌 유닛은 "질서 상태"로 간주합니다. 제압 상태와 LAT 유닛으로는 제한된 액션만 수행하거나 시도할 수 있습니다. 이는 LAT 제한 사항 차트(차트 & 표 보조자료)에도 요약되어 있습니다.

액션 메뉴에서 수신자로 질서 상태 유닛이 필요하다고 명시된 경우를 제외하고는 명령 & 통제 액션에 제한이 없습니다. 다만 시각-언어적 소통을 사용할 수 없으므로, 제압 상태 유닛이 명령을 주고받으려면 대체 통신 수단이 필요합니다(4.3).

참고: LAT 제한 사항은 아군 점유 카드로 이동해야하다는 점을 제외하고(8.6.1C) 아군과 적군 유닛에 동일하게 적용합니다. 또한 전투 불능조 *Paralyzed Team*과 부상자 후송조 *Litter Team*의 자동 후퇴 이동(3.5.2)은 이 제한의 영향을 받지 않습니다. 이 제한은 자체적인 페널티(10.7)가 있는 제압된 차량에는 적용되지 않습니다.

강습조 (Assault Team) (경험 수준: 일반병 *Line*)

허용되는 이동 액션 (4.2.2)은 다음과 같습니다:

- 인접 카드로 이동.
- 인접 카드로 침투 시도.
- 엄폐 찾기 시도.
- 카드 내에서의 이동
- 카드 내에서 침투 시도
- 픽업 *Pick up*, 적재 *Load*, 하역 *Unload*, 탑승 *Embark*

허용되는 집결 액션 (4.2.3)은 다음과 같습니다:

- 강습조를 사격조로 전환.
- 분대 보충
- 분대 재편성 시도.

허용되는 전투 액션 (4.2.4)은 다음과 같습니다:

- 관측 시도 (Spot)
- 집중 사격 시도.
- 수류탄 공격을 시도.
- 사격 중지
- 사격 전환 (Shift Fire)

사격조 (Fire Team) (경험 수준: 신병 *Green*)

허용되는 이동 액션 (4.2.2)은 다음과 같습니다:

- 해당 카드가 준비 영역 *Staging Area*이거나 VOF가 없는 아군 점유 상태인 경우에만 인접 카드로 이동.
- 아군이 점유하고 있으며 VOF가 없는 인접 카드로만 침투 시도.
- 엄폐 찾기 시도.
- 카드 내에서의 이동
- 카드 내에서 침투 시도
- 픽업 *Pick up*, 적재 *Load*, 하역 *Unload*, 탑승 *Embark*

허용되는 집결 액션 (4.2.3)은 다음과 같습니다:

- 사격조를 강습조로 전환 시도
 - 분대 보충
 - 분대 재편성 시도.
- 허용되는 전투 액션 (4.2.4)은 다음과 같습니다:
- 관측 시도 (Spot)
 - 집중 사격 시도.
 - 수류탄 공격을 시도.
 - 사격 중지
 - 사격 전환 (Shift Fire)

부상자 후송조 *Litter Team* (경험 수준: 신병 *Green*)

허용되는 이동 액션 (4.2.2)은 다음과 같습니다:

- 해당 카드가 준비 영역 *Staging Area*이거나 VOF가 없는 아군 점유 상태인 경우에만 인접 카드로 이동.
- 아군이 점유하고 있고 VOF가 없는 인접 카드로만 침투 시도.
- 엄폐 찾기 시도.
- 카드 내에서의 이동
- 카드 내에서 침투 시도
- 픽업 *Pick up*, 적재 *Load*, 하역 *Unload*, 탑승 *Embark*

허용되는 집결 액션 (4.2.3)은 다음과 같습니다:

- 부상자 후송조 *Litter Team*를 사격조로 전환 시도.

허용되는 전투 액션 (4.2.4)은 다음과 같습니다:

없음

전투불능조 (Paralyzed Team) (경험 수준: 신병 Green)

허용되는 이동 액션 (4.2.2)은 다음과 같습니다:

- a. 해당 카드가 준비 영역 *Staging Area*이거나 VOF가 없는 아군 점유 상태인 경우에만 인접 카드로 이동*

허용되는 집결 액션 (4.2.3)은 다음과 같습니다:

- b. 전투불능조 *Paralyzed*를 부상자 후송조 *Litter Team*로 전환 시도.

허용되는 전투 액션 (4.2.4)은 다음과 같습니다:

없음

제압 상태 (Pinned)

(이 상태는 위에 나열된 LAT의 모든 제한 사항보다 우선합니다.)

- 유닛의 기본 VOF 등급이 S, A, A/S, H이면, 제압 상태 *Pinned* (+2)로 감소됩니다.
- 사격을 받을 때 순 전투 보정 수치 +1를 적용(마커 표시 대로).
- 제압 상태의 유닛은 시각-언어적 소통 불가 (4.3.1).

허용되는 이동 액션 (4.2.2)은 다음과 같습니다:

- a. 해당 카드가 준비 영역 *Staging Area*이거나 VOF가 없는 아군 점유 상태인 경우에만 인접 카드로 이동*
- e. 엄폐 찾기 시도.
- f. 카드 내에서의 이동

허용되는 집결 액션 (4.2.3)은 다음과 같습니다:

- a. 제압 상태 마커 제거를 시도.

허용되는 전투 액션 (4.2.4)은 다음과 같습니다:

없음 (단, 동일 카드에서 한 유닛에게 주어진 사격 중지와 사격 전환 명령은 도달한 것으로 간주)

* 제압 상태 유닛과 전투불능조 *Paralyzed Team*는 인접 카드로 이동하기 전에 소지하고 있는 모든 자산이나 사상자를 내려놓아야 합니다 (5.1.6E).

4.3 통신 (Communication)

유닛에게 액션 수행을 명령하려면, 발령자(명령을 내리는 HQ나 참모 Staff)가 수신 유닛과 통신이 가능해야 합니다.

4.3.1 시각-언어적 소통 (Visual-Verbal)

이것은 대화, 외침, 수신호를 포함하는 기본적인 통신 방법입니다. 시각-언어적 소통을 하기 위해서는 두 유닛 모두 제압 상태가 아니어야 하며 같은 카드의 구역에 있어야 합니다. 예를 들어:

- 둘 다 같은 엄폐 마커 아래에 있음
- 둘 다 엄폐 밖 영역에 있음
- 둘 다 도심 지형 카드의 동일한 건물 영역에 있음 (섹션 13)

예외: 제압 상태의 유닛은 시각-언어적 소통을 통해 제압 상태 마커 제거를 시도하라는 명령을 받을 수 있습니다(이후 사기 진작 *Exhort* 명령 포함). 이 경우 제압 상태는 무시합니다.

참고: 사격 중지 (4.2.4k)와 사격 전환 (4.2.4l) 명령이 유닛에게 주어질 때, 시각-언어적 소통 상태와 관계없이 해당 카드를 점유하고 있는 모든 유닛(제압 상태 유닛 포함)에게 명령이 전달됩니다.

4.3.2 전령 (Runner)

전령 *Runner*은 CO HQ가 다음 턴에 예하 HQ와 참모 Staff를 활성화할 수 있게 해줍니다(전령이 중간 전투 페이즈에서 명중되거나 제압 상태가 되지 않은 경우). 전령은 지도에서 시작하지 않으며, 명령 디스플레이의 CO HQ 자산 칸에 배치합니다. 전령은 CO HQ와 함께 자동으로 이동하며 CO HQ가 명령한 해상 액션으로 파견되거나 해산될 수 있습니다(4.2.1g, 4.2.1h). 캠페인 지시사항에서 중대가 전령과 함께 시작하는지 명시할 것입니다. 그렇지 않다면, 일반병 *Line* 등급의 전령은 기존 유닛에서 생성할 수 있습니다(4.2.1f). 언제든지 전령을 2명 까지 운용할 수 있습니다.

전령 *Runner*을 통한 HQ와 참모 Staff 활성화

- 만약 가용 전령 *Runner*이 있다면, CO HQ는 명령을 소비해서 전령을 파견합니다(4.2.1g). 그리고 다음 턴에 활성화하고자 하는 PLT HQ 또는 참모 Staff 옆에 전령을 놓습니다. 이때 전령을 노출 상태로 표시합니다.
- 만약 전령 *Runner*이 전투 효과 세그먼트에서 명중이나 제압 상태가 되지 않았다면, 다음 턴의 CO HQ 임펄스에서 PLT HQ나 참모 Staff가 여전히 존재하고 사격조 면이 아닌 한, PLT HQ나 참모가 활성화되고 전령은 자동으로 명령 디스플레이의 CO HQ 칸으로 돌아갑니다.
- 전령 *Runner*이 제압 상태거나, 사격조 면으로 뒤집혔거나, HQ/ 참모 Staff 유닛이 더 이상 전령과 같은 카드에 있지 않아 명령을 전달하지 못하는 경우, 전령들은 질서 상태가 된 첫 CO HQ 임펄스 시작 시, 명령 디스플레이 CO HQ 자산 칸으로 돌아갑니다.

이는 무전기가 널리 사용되기 전, 중대급과 소대급에서의 주요 지휘 통제 방식이었습니다.

참고: 전령 *Runner*이 자산 칸에 있는 상태에서 CO HQ가 사상자가 되는 경우에도, 전령 *Runner*들은 다음 CO HQ의 일부가 될 것이므로 그대로 두십시오(지형 카드에 "떨어뜨려놓지" 마세요).

4.3.3 통신망 (Network)

지휘 통제를 용이하게 하기 위해 무전기와 야전 전화기 (RT) 통신망이 구축/유지됩니다. 임무 지시사항에서 전화기, 무전기 또는 둘 다 사용 가능한지 명시합니다. 둘 다 사용 가능한 경우, 어떤 통신망을 사용할지 선택하세요. 동일한 임무 동안, 일부 통신망은 전화기를 사용하고 다른 통신망은 무전기를 사용할 수 있습니다. 하지만 단일 통신망에서는 전화기나 무전기 중 하나만 사용해야 하며 혼용할 수 없습니다. RT는 할당된 통신망에서만 통신할 수 있습니다. 각 전화기와 무전기 카운터는 해당 장비가 속한 통신망을 표시합니다. 유닛은 분실 또는 파괴된 RT를 다른 통신망의 동일한 유형의 RT와 교환할 수 있으며, 이때 명령 1개를 소비합니다(4.2.1j). RT 통신망의 구성은 다음과 같이 통신 목적에 따라 달라집니다:

- 1) CO TAC(중대 전술 통신망): CO TAC은 중대 전술 통제를 위해 사용하며 중대 HQ가 참모 Staff 및 소대장들과 통신할 수 있게 합니다. CO HQ의 무전기가 CO TAC망의 중심입니다. PLT HQ, 참모 Staff 및 기타 유닛이 사용하는 무전기는 CO TAC망에서 통신하기 위해 CO HQ의 RT에 연결되어야 합니다. CO TAC 전화선은 준비 영역에 연결될 필요가 없습니다.

FO와 연대 참모Staff는 이 통신망을 사용할 수 없습니다. 대대 참모Staff는 CO HQ와 같은 위치에 있을 경우 CO TAC 망을 사용할 수 있습니다.

2) BN TAC (대대 전술 통신망): BN TAC는 대대의 지휘 통제를 위해 사용하며, 대대 HQ가 참모Staff 및 CO HQ와 통신할 수 있게 합니다. 오직 CO HQ와 대대 HQ(그리고 대대 참모Staff)만이 이 통신망으로 통신할 수 있습니다. (주의사항: CO HQ가 대대 HQ와 통신이 되지 않으면, CO HQ는 활성화될 수 없습니다.) BN TAC이 전화기를 사용하는 경우, CO HQ의 RT는 통신을 위해 준비 영역에 연결되어야 합니다.

3) ARTY FD (포병 사격 지휘 통신망): ARTY FD는 포병 사격 임무 통제에 사용하며, 포병 관측병Arty FO이 중대에 화력 지원을 제공하는 포병 부대와 통신할 수 있게 합니다. 오직 포병 관측병Arty FO만이 이 통신망을 통해 통신할 수 있습니다. ARTY FD가 전화선을 사용하는 경우, 포병 관측병의 RT는 통신을 위해 준비 영역에 연결되어 있어야 합니다.

4) MTR FD (박격포 사격 지휘 통신망): MTR FD는 박격포 사격 임무 통제에 사용하며, 박격포 관측병Mtr FO이 중대에 화력 지원을 제공하는 지도 밖 박격포 유닛들과 통신할 수 있게 합니다. 오직 박격포 관측병Mtr FO만이 이 통신망으로 통신할 수 있습니다. MTR FD가 전화기를 사용하는 경우, 박격포 관측병의 RT는 통신을 위해 준비 영역에 연결되어 있어야 합니다.

5) AIR CTL (공중 지원 통제 통신망): AIR CTL은 공중 지원 임무 통제에 사용하며, 전방 항공 통제관(FAC)이 중대에 화력 지원을 제공하는 항공기와 통신할 수 있게 합니다. FAC만 이 통신망을 통해 통신할 수 있습니다.

AIR CTL이 전화기를 사용하는 경우, FAC의 RT는 통신을 위해 준비 영역에 연결되어 있어야 합니다.

4.3.4 야전 전화기 (Field Telephone)

야전 전화기는 시각-언어적 소통이 불가능한 유닛들 간의 통신을 가능하게 합니다. 즉, 다른 카드에 있거나 지도 밖에 있는 유닛들, 같은 카드의 서로 다른 구역(서로 다른 엠파 마커)에 있는 유닛들, 그리고 제압 상태의 유닛들 간의 통신을 가능하게 합니다.

야전 전화기와 전화선에는 다음 규칙들을 적용합니다.

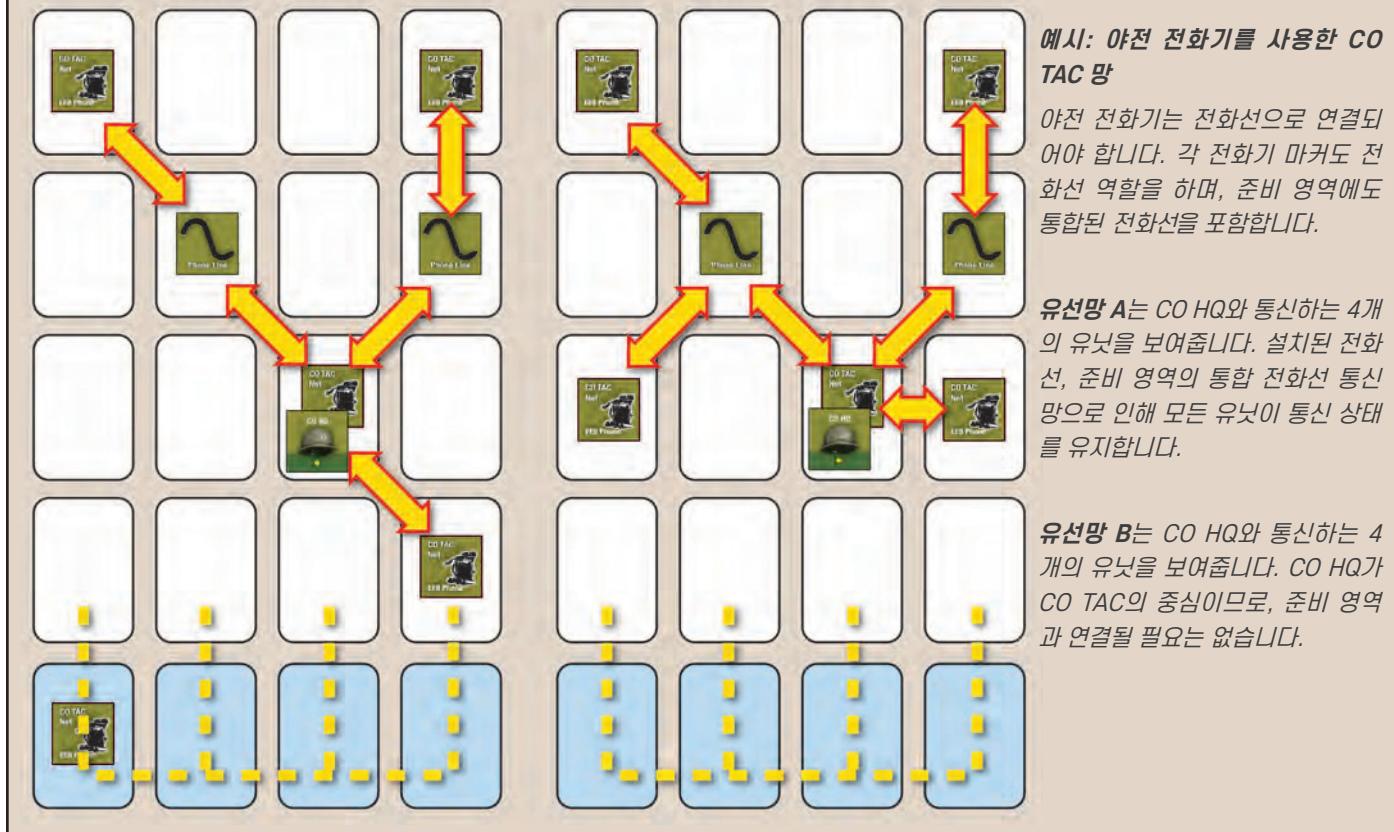
전화선Phone Line 연결하기

야전 전화기는 전화선 마커나 다른 전화기들을 통해 끊어지지 않은 연결을 유지해야 합니다(통신망 확장을 위해 야전 전화기 카운터 자체도 전화선 역할을 할 수 있습니다). 하나의 전화선으로 여러 개의 전화 통신망을 지원할 수 있습니다(다른 통신망의 야전 전화기 포함).

CO TAC 통신망이 작동하기 위해선 CO HQ의 전화기도 통신망의 일부여야 합니다. 다른 통신망은 준비 영역에 연결되어야 합니다. 전화선 마커의 가용 수량이 정해져 있다면 캠페인 임무 지시사항에 명시되어 있습니다. 임무 중에 전화선이 할당된 유닛은 카드당 하나의 전화선 마커를 설치할 수 있습니다. 이는 명령을 필요로 하지 않으며 설치 유닛이 카드를 떠날 때 자동으로 발생합니다.

Phone Network A

Phone Network B



전투로 인해 전화선이 손상된 경우

전투 효과 세그먼트 동안, 전화선 마커가 있는 카드에 Incoming! 또는 Air Strike! VOF가 있다면, 무작위 숫자를 뽑습니다. 전화선이 절단될 확률은 1/2입니다(R#1/2). 전화선이 절단되면, 카운터를 절단 cut 면으로 뒤집습니다. 절단된 전화선은 명령 페이즈 때 액션으로 복구할 수 있습니다(4.2.1k).

전화선 마커가 있는 카드에 질서 상태의 적 유닛만 있고 질서 상태의 아군 유닛이 없다면, 적이 전화선을 발견하고 전투 효과 세그먼트 동안 절단할 확률이 2/3입니다(R#1-2/3).

전투로 인해 야전 전화기가 손상된 경우

전화기를 보유한 유닛의 마지막 또는 유일한 스텝이 사상자가 되면, 2분의 1 확률로 전화기가 파괴됩니다. 파괴된 전화기는 게임에서 제거합니다. 전화기가 파괴되지 않았다면 지도 위에 놓습니다. 명령을 받은 다른 유닛이 이를 주워서 사용할 수 있습니다(4.2.2h).

4.3.5 무전기 (Radio)

무전기는 시각-언어적 소통이 불가능한 유닛들 간의 통신을 가능하게 합니다. 즉, 다른 카드에 있거나 지도 밖에 있는 유닛들, 같은 카드의 서로 다른 구역에 있는 유닛들(예시: 서로 다른 엄폐 마커 아래), 그리고 제압 상태의 유닛들과 통신할 수 있습니다.

임무 지시사항에 따라 사용 가능한 무전기의 종류가 결정됩니다. 무전기는 명령 디스플레이의 적절한 칸에 배치하세요.

무전기 기술이 무전기의 효과를 결정합니다. 다음과 같은 종류의 무전기는 여러 시대에 걸쳐 사용합니다.:

A. 초기 휴대용 무전기

(예시: SCR536)

제한된 송신 출력으로 인해, SCR536과 같은 무전기는 LOS 내에서만 무전 통신이 가능합니다(주간 기준이며, 연락은 무시). 초기 휴대용 무전기는 엠페러 마커 아래에서는 작동하지 않습니다.

B. 차량 무전기, 휴대용 무전기 및 VHF-FM 무전기

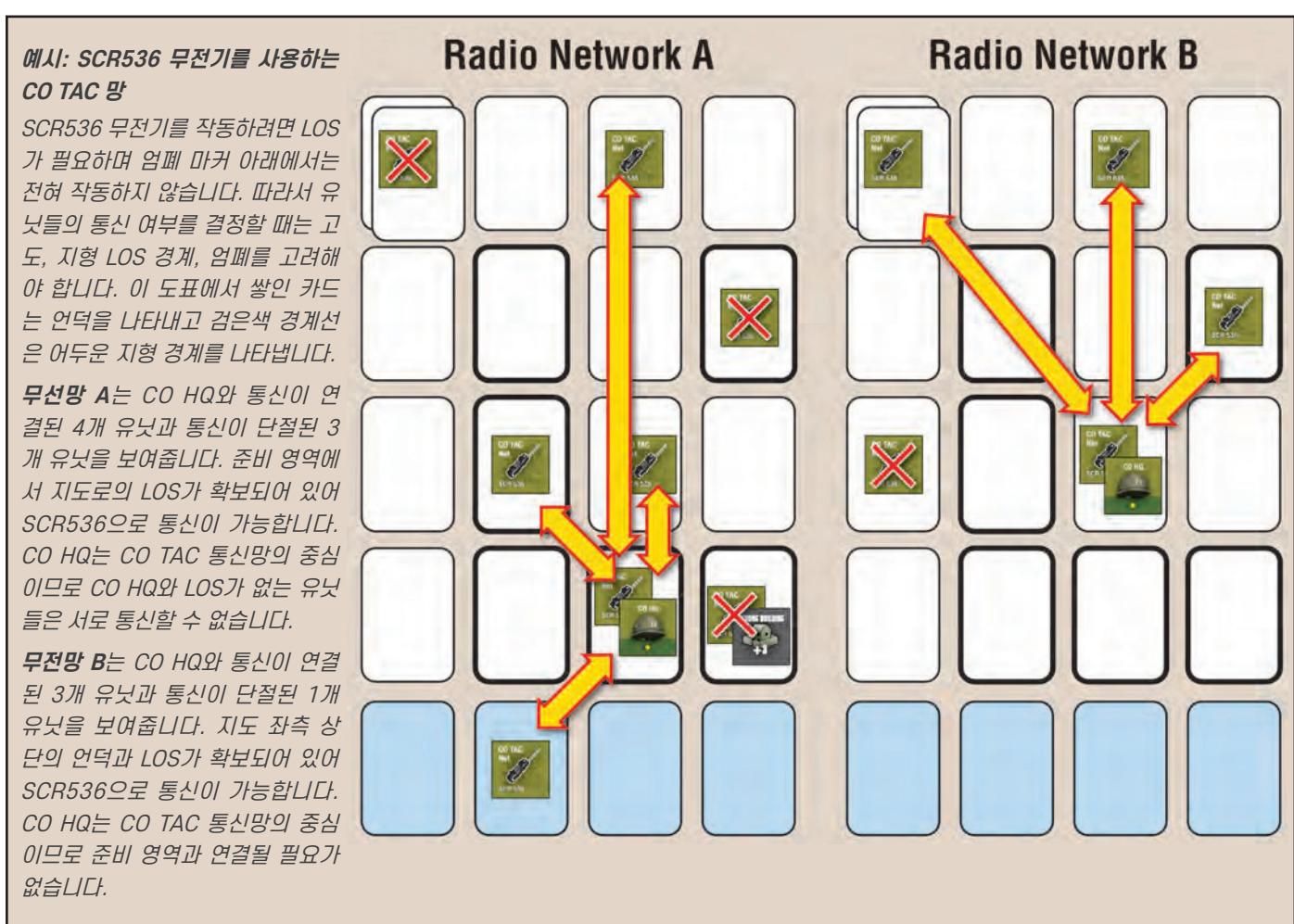
(예시: SCR300, SCR610, PRC25, PRC77, PRC119)

임무 지시사항에 별도로 명시하지 않는 한, 동일 통신망의 다른 무전 기와 지도 내외 어디서든 통신할 수 있습니다. (일부 캠페인의 특정 지형은 더 혐난하여 무전 통신을 방해합니다.)

C. 고급 휴대용 무전기

(예시: ICOM, PRR, PRC148, PRC152)

이러한 분대 무전기를 사용하는 경우, PLT HQ가 CO HQ와 통신할 수 있을 뿐만 아니라, 분대들도 같은 카드와 인접한 카드 내에서 자신의 PLT HQ와 통신할 수 있습니다.



전투로 인해 무전기가 손상된 경우

무전기를 가진 유닛의 마지막 또는 유일한 스텝이 사상자가 되면, 1/2의 확률(R#1/2)로 무전기가 파괴됩니다. 무전기가 파괴되면 게임에서 제거하고, 그렇지 않으면 무전기 마커를 지도에 놓습니다. 명령을 받은 다른 유닛이 이를 주워서 사용할 수 있습니다(4.2.2h).

4.4 연막/신호탄 (Pyrotechnics)



연막/신호탄 Pyrotechnics 장비에는 신호 Signaling, 조명 Illuminating, 차단 Screening이라는 세 가지 기본 목적이 있습니다. 연막/신호탄 장비를 사용하는 액션

(4.2.1c)은 어떤 목적으로 사용하든 동일합니다.

- **공중** Aerial 장비는 이를 설치하는 유닛이 있는 카드나 인접한 카드에 배치할 수 있습니다.
- **비공중** Non-Aerial 장비는 배치하는 유닛과 동일한 카드에만 배치할 수 있습니다(시가전에서는 일부 예외가 허용됩니다. 13.9 참조)

모든 연막/신호탄 장비는 1회용 자산입니다. 연막/신호탄을 사용하려면, 적절한 표적 카드에 배치된 면이 보이도록 뒤집어 놓으세요.

4.4.1 신호 장비

각 캠페인의 TO&E를 확인하여 중대에 할당된 연막/신호탄 장비를 확인한 다음, 아래 메뉴에서 각 색상과 유형의 장비에 특정 액션을 지정하세요. 임무 기록지에 할당 내용을 기록하세요. 신호를 볼 수 있는 LOS가 확보된 모든 유닛은 연막/신호탄이 사용되는 즉시 해당 액션을 수행하거나 시도해야 합니다. 이때 인접 카드로의 이동 및 침투에 관한 모든 규칙을 적용합니다(4.2.2a, 4.2.2b).

색상 조명탄 (Colored Flare) (공중)

색상 조명탄 Colored Flares은 LOS와 관계없이 지도상 어디에서나 볼 수 있습니다. 신호 용도로 가능한 4가지 색상의 신호탄이 있습니다.

- 붉은 별 낙하산 (RSP)
- 녹색 별 낙하산 (GSP)
- 적색 별 클러스터 (RSC)
- 녹색 별 클러스터 (GSC)

색상 연막 (Colored Smoke) (비공중)



색상 연막은 신호용으로만 사용되며 LOS나 전투에는 영향을 미치지 않습니다. 색상 연막은 설치된 고도에서만 나타나며(위쪽 방향으로는 거의 퍼지지 않음), 신호용으로 사용하려면 유닛들이 해당 고도까지 일반적인 LOS를 추적할 수 있어야 합니다. 신호용으로 사용 가능한 색상 연막은 빨강, 초록, 노랑, 보라 네 가지가입니다. 색상 연막은 야간 임무(월광 +2 이상) 중에는 신호용으로 사용할 수 없지만, 날씨로 인해 제한된 가시성 상황에서는 사용할 수 있습니다.

신호 액션

다음 차트에 나열된 액션을 개시하기 위해 신호 장비를 사용할 수 있습니다. 단, 다음 기준을 충족해야 합니다:

- 1) 해당 장비를 소지한 유닛이 연막/신호탄 배치 명령을 받아야 합니다.

2) 장비마다 하나의 액션만 연동할 수 있습니다.

3) 관련된 액션을 수행하기 위한 선행 조건이 충족되어야 합니다
(예시: 각 유닛이 장비까지 필요한 LOS를 확보하고 있고, 요구되는 상태에 있는 등).

이 차트에는 임무 유형(공세 Offensive, 방어 Defensive, 또는 전투 정찰 Combat Patrol)별 액션과 임무 기록지에 기입할 약어가 있습니다.

공세 임무 연막/신호탄 Pyrotechnics 신호 선택지

명령	임무 기록지 입력
사격 중지 (Cease Fire) *	CF
페이즈 선 #에 인접해 있다면, 가로질러 직진	XPL#
주요 목표와 인접해 있다면, 그곳으로 이동	M2PO
공격 위치에서부터 주요 목표로 침투	InfAP2PO
2차 목표와 인접해 있다면, 그곳으로 이동	M2SO
공격 위치에서부터 2차 목표로 침투	InfAP2SO
신호와 인접해 있다면, 그곳으로 이동	M2S

방어 임무 연막/신호탄 Pyrotechnics 신호 선택지

명령	임무 기록지 입력
사격 중지 (Cease Fire) *	CF
(CO HQ만) 최종 방호 사격 (FPF) 실시	FPF
(CO HQ만) 최종 방호선 (FPL) 사격	FPL
신호와 인접해 있다면, 그곳으로 이동	M2S

정찰 임무 연막/신호탄 Pyrotechnics 신호 옵션

명령	임무 기록지 입력
사격 중지 (Cease Fire) *	CF
경로 지점 #에 인접하다면, 그곳으로 이동	M2RP#
주요 목표와 인접해 있다면, 그곳으로 이동	M2PO
신호와 인접해 있다면, 그곳으로 이동	M2S

* 4.2.4k에 따라, 유닛은 사격을 중지한 뒤 즉시 교전 우선순위 차트(6.1.1)에 따라 LOS 내의 적에게 사격을 개시합니다.

4.4.2 조명 장비 (Illumination Device)

휴대용 조명탄 Handheld Illumination (공중)



휴대용 조명 장비는 9.2에 설명된 대로 야간 임무 중 전투 시 어두움을 발생하는 영향을 완화하기 위한 용도입니다.

포병 또는 공중 투하 (공중)

일부 임무에서는 사격 임무(7.16.2E)나 건설에서의 투하(10.8.7)를 통해 조명탄을 사용할 수 있습니다.

4.4.3 차단 장비 (Screening Device)

연막 (비공중)



HC 연막과 백린(WP)은 은폐 제공용으로 사용할 수 있습니다. TO&E에는 캠페인에서 사용 가능한 연막 장비가 있습니다. WP/HC 연막 모두 마커에 표시된 방어용은 폐를 제공합니다. 연막이 있는 카드에 위치한 유닛은 카드 밖으로 사격할 수 없지만, 카드 내에서는 사격이 가능합니다(5.4). 연막은 상당한 양이 솟아올라 모든 고도에서 LOS를 차단합니다.



WP 연막은 차단 효과와 함께 전투 효과도 있습니다. 다른 연막/신호탄 장비처럼 WP 연막을 전개하면, 수류탄 공격 액션을 시도하여 공세적으로 전개할 수 있습니다(4.2.4d). 시도는 일반적인 방식으로 진행합니다(7.10):

- 시도가 성공하면 대상 유닛에 WP 마커를 놓고, 전투 효과 세그먼트 동안 카운터에 표시된 전투 결과를 적용합니다.
- 시도 실패 시, WP 마커를 카드 위에 수류탄 빗나감 마커와 함께 배치합니다(특정 표적 X). WP 전투수치는 효과가 없습니다.

WP 연막의 차단 효과는 수류탄 공격 결과와 관계없이 적용합니다(단, 7.10.2에 따라 성공적인 수류탄 공격의 표적은 연막 엔폐 효과를 받지 못). WP 연막은 차단을 위한 사격 임무의 일부 또는 공습을 위한 선결 조건으로 사용할 수 있습니다(7.16.2). 임무 지시사항에 따라 전차, 항공기, 무반동총, 로켓 발사기 탄약으로도 사용 가능합니다.

CS 가스 (비공중)



CS 가스에는 전투 효과, 차단 효과가 모두 있습니다. 임무 지시사항에 CS 가스의 전투 효과를 무효화하는 방독면을 가진 유닛이 표기됩니다. LOS 효과는 연막과 동일하며 +1 방어 보정 수치를 제공합니다.

- 후퇴 세그먼트(3.5.2)에서 CS 가스가 있는 카드(또는 카드 영역)에 있고 방독면을 착용하지 않은 모든 질서 상태의 보병 유닛은 즉시 사격조로 전환됩니다
(각 유닛에 따라 일반 사격조 또는 이름이 붙은 사격조).
⇒ 모든 유닛의 후퇴 여부를 확인합니다. 후퇴할 확률은 2/3 (R#1-2/3)입니다. 후퇴하는 유닛은 노출 상태로 표시되고 인접한 카드로 이동합니다. (이미 노출 상태로 표시된 유닛은 후퇴하지 않습니다.)
- 첫 번째 목적지 우선순위는 모든 적 유닛의 LOS에서 벗어난 카드입니다. 그 다음 우선순위는 엔폐 & 은폐 수치가 가장 높은 카드입니다.
- 우선순위에 맞는 카드가 여러 장일 경우, 무작위로 카드를 결정합니다. 후퇴하지 않는 모든 유닛은 제압 상태Pinned가 됩니다.
- CS 가스가 있는 카드에서 방독면을 장착하지 않은 모든 차량은 자동으로 제압 상태가 됩니다.

CS 가스 자산은 다른 비공중 장비처럼 배치합니다. 또한 40mm 유탄 발사기를 장비한 분대는 근거리까지 CS 가스를 배치할 수 있습니다(뽑기는 필요하지 않습니다).

5.0 이동, LOS & 지형

5.1 이동

명령 페이즈 동안, 명령을 사용하여 적격한 HQ가 보병 유닛에게 이동 액션 명령을 내리게 합니다. 그리고 지도상의 보병 유닛을 이동시킵니다(4.2.2). 명령이 내려지는 즉시 각 유닛을 실제로 이동시킵니다. 보병의 두 가지 기본적인 이동 형태는 카드 내 이동(5.1.1)과 다른 카드로의 이동(5.1.2)입니다.



참고: 대전차화기는 대부분의 경우 "보병 Infantry" 유닛으로 취급하지만 대부분 이동할 수 없습니다. 이는 카운터의 아이콘과 차량 및 대전차 화기 차트의 "Mobile: Yes/No" 열에 표시되어 있습니다.
"Mobile: No"로 표시된 유닛은 질서 상태일 때 카드 내에서 또는 인접 카드로 이동/침투하거나 엔폐 찾기를 할 수 없습니다.

5.1.1 카드 내에서의 이동

가능한 이동 액션은 4.2.2e(엔폐 찾기 시도), 4.2.2f(카드 내 이동), 4.2.2g(카드 내 침투 시도)입니다.

카드 내에서의 이동 규칙은 다음과 같습니다:

- 침투에 성공한 경우를 제외하고, 이동하는 모든 유닛에 노출 상태 마커를 표시합니다(5.1.3).
- 엔폐 마커 아래에 있는 유닛으로 엔폐 찾기 시도를 할 수 없습니다(4.2.2e). 하지만 한 엔폐 마커에서 다른 엔폐 마커로 직접 이동할 수 있습니다.
- 가용 명령이 있다면, 유닛은 카드 내 이동 액션(4.2.2f)을 사용하여 단일 지형 카드 내의 영역들 사이를(엔폐 마커 아래, 엔폐 밖 상태, 시가전 카드의 별도 영역 등) 이미 노출 상태로 표시되어 있더라도 주어진 명령 임펄스나 페이즈 동안 제한 없이 이동할 수 있습니다.
- 한 카드에 여러 개의 참호Trench, 벙커, 또는 특화점Pillbox 마커가 있는 경우, 유닛을 노출 상태로 표시하지 않고도 이를 사이를 이동할 수 있습니다.
- 제압 상태 및 LAT는 이동 방법과 이동할 수 있는 위치가 제한될 수 있습니다(4.2.5).

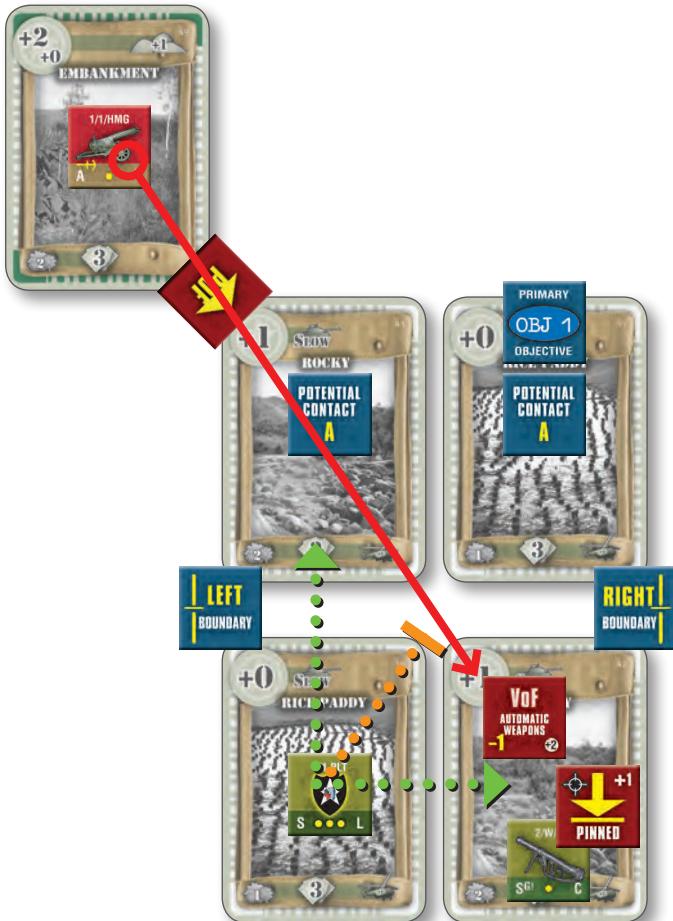
5.1.2 다른 카드로 이동

대각선을 포함, 인접한 카드로 이동할 수 있습니다. 가능 이동 액션은 4.2.2a(인접 카드로 이동), 4.2.2b(소대를 인접 카드로 이동), 4.2.2c(인접 카드로 침투 시도), 4.2.2d(소대를 인접 카드로 침투 시도)입니다.

다른 카드로 이동하는 규칙은 다음과 같습니다:

- 침투에 성공한 경우를 제외하고, 이동하는 모든 유닛에 노출 상태 마커를 놓습니다.
- 노출 상태 마커가 표시된 유닛은 새로운 카드로 이동할 수 없습니다.
- 비점유 상태거나 아군이 점유한 엔폐 마커가 있는 다른 카드로 진입할 때, 이동하는 유닛은 엔폐 마커 아래로 직접 이동할 수 있습니다.

- 참호 *Trench*, 벙커, 특화점 *Pillbox*, 또는 부속 건물 마커가 인접한 두 카드에 존재하는 경우, 유닛은 노출 상태로 표시되지 않고 그들 사이를 이동할 수 있습니다.
- 제압 상태 및 LAT 유닛은 이동 방법과 장소가 제한될 수 있습니다 (4.2.5).
- 일반적으로 대각선 이동은 허용되지만, 유닛(아군 또는 적군)은 대각선으로 이동할 때 PDF를 통과할 수 없습니다. (시가전 임무 수행 시 추가 제한사항은 13.2.5 참조).



북한군 중기관총의 PDF 때문에 주요 목표까지 대각선으로 이동할 수 없습니다.

5.1.3 노출된 유닛 (Exposed Unit)

전투 환경에서 이동하려면 노출 마커로 표시될 위험을 감수해야 합니다. 성공적인 침투(또는 인접한 벙커, 특화점 *Pillbox*, 참호 *Trench*[5.1.2], 부속 건물[13.7] 사이 이동)가 아닌 모든 이동은 이동하는 유닛에 노출 마커를 부여합니다. 노출 상태로 표시된 유닛은 다른 카드로 이동할 수 없지만, 엠페 찾기나 카드 내 이동은 할 수 있습니다. 마무리 페이즈 때 노출 마커가 제거될 때까지 유닛은 노출 상태로 남습니다.

준비 영역(2.5)에 있는 카드 사이를 이동할 때는 유닛을 노출 상태로 표시하지 않습니다. 따라서 야전 요새화와 건물 사이를 이동하는 것과 같은 방식으로, 가용 명령이 있는 한 명령 페이즈 동안 준비 영역의 여러 카드 사이를 이동할 수 있습니다(단, 같은 임펄스에서 한 번 이상의 이동은 불가).

5.1.4 침투 (Infiltration)

침투는 적의 사격 아래에서 이루어지는 이동입니다. 노출 상태로 표시되지 않았고, 삼각대 기호(Δ)나 H VOF 등급이 아닌 모든 질서 상태 유닛(특정 상황에서는 LAT)은 출발 카드나 도착 카드 중 하나에 VOF 마커가 있는 한 침투 시도를 할 수 있습니다.

- 액션 카드 2장을 뽑고(경험에 따라 보정) 침투 아이콘이 있는지 확인합니다. 침투 아이콘이 있다면 시도는 성공합니다: 유닛을 인접 카드로 이동시키되 노출 상태로 표시하지 않습니다. 해당 카드에 사용 가능한 엠페를 마커가 있다면, 그 아래에 유닛을 배치할 수 있습니다.
- 침투 아이콘이 없다면 시도는 실패하며 일반적인 인접 이동 카드 액션이 됩니다(여전히 명령을 소비하며 해당 유닛에 노출 상태 마커를 놓습니다).
- 카드 내 침투를 하려면 해당 카드에 VOF 마커가 있어야 합니다 (4.2.2g).
- 도심 지형 카드 내의 영역들은(섹션 13) "카드 내 침투" 액션으로 통과할 수 없으므로, 노출되지 않은 상태로 이동할 수 없습니다 (예외: 부속 건물 13.7).

5.1.5 스태킹 (Stacking)

"스태킹"은 (카운터를 정리하기 위해 쌓아두는 것 외에) 두 가지 주요한 의미가 있습니다:

- 한 카드에 둘 이상의 유닛이 있는 상태.
 - 턴 중 어느 때라도 카드 한 면당 16개의 스텝과 4대의 차량을 초과하여 보유할 수 없습니다(예외 사항은 아래 주석 참조).
 - 차량에 탑승한 스텝은 계산하지 않습니다.
 - 사상자는 계산하지 않습니다.
 - 전소 *Brewed up* 또는 파괴된 차량은 착륙 지점으로 사용하는 경우를 제외하고는 계산하지 않습니다(섹션 11 참조).
 - 준비 영역 카드는 스태킹 제한이 없습니다.
- 엠페 마커 아래 또는 도심 지형 건물 영역 내에 둘 이상의 유닛이 있는 경우.
 - 일부 엠페 마커는 수용할 수 있는 스텝 수에 제한이 있습니다. 이는 카운터에 표시되어 있습니다(5.3.2).
 - 도심 지형 카드의 엠페 밖 영역과 "외부" 영역을 제외하고, 단일 영역에 3개 이상의 스텝이 있으면 전투 효과 계산 시 불이익을 받습니다(5.3).

참고: 플레이어가 통제할 수 없는 특정 상황(후퇴, 계획된 상륙 침략 부대의 도착, 상위 HQ 이벤트 등)으로 인해 보병 유닛이 오버스태킹될 수 있습니다. 이런 경우, 제한 범위 내로 돌아가기 위해 첫 번째 기회에 누군가를 이동시켜야 합니다.

5.1.6 아이템 및 유닛 수송

유닛이나 차량이 픽업 *Pick up*, 적재 *Load*, 하역 *Unload*, 탑승 *Embark* 액션을 수행하면 해당 유닛은 자산, 사상자, 탄약 및/또는 승객을 획득하거나 하차시킬 수 있습니다. 다음 네 가지 상황에서 이 액션을 명령하는 데 명령을 사용할 수 있습니다:

- 명령 1개로 유닛이 자신의 카드 영역에 있는 모든 탄약, 자산, 사상자를 수거하도록 명령합니다(차량에 적재된 아이템 포함).

- 명령 1개로 유닛이 차량에 탑승하도록 명령합니다.
- 명령 1개로 유닛이 차량에 아이템이나 사상자를 적재하도록 명령합니다.
- 명령 1개로 차량이 탄약, 자산, 사상자를 적재/하역하고 보병 스텝을 탑승시키도록 명령합니다(단일 액션으로 모두 수행 가능).

참고: 차량에 명령을 내릴 자격이 있다면, 적재와 하역을 모두 수행해야 할 때는 개별 유닛에게 명령하는 것보다 차량이 액션을 수행하도록 하는 것이 더 효율적입니다.

A. 수송 능력

차량의 수송 능력은 카운터와 차량 및 대전차 화기 차트에 있습니다. 이는 한 유닛이 한 위치에서 다른 위치로 수송할 수 있는 최대 적재량을 나타냅니다.

보병 유닛의 수송 능력은 스텝당 1입니다(예시: 1스텝 기관총조의 수송 능력이 10이고, 4스텝 박격포반의 수송 능력이 4입니다).

자산 외에도, 보병이나 차량 유닛은 다음 중 한 가지 유형을 운반할 수 있습니다: 사상자, 한 가지 유형의 탄약, 또는 (차량만 해당) 보병 유닛 스텝. 보병 유닛이 운반하는 탄약은 차량 수송 제한에 포함되지 않습니다.

각각의 수송 능력 포인트는 유닛에게 다음을 운반할 수 있는 능력을 제공합니다:

아이템	차량	보병 스텝
사상자 (Casualty)	1	1
기관총 탄약 (MG Ammo)	6	6
박격포 탄약 (MTR Ammo)	2	2
무반동총 RCL 또는 로켓 RKT 탄약	3	3
화염방사기 연료 (2회분)	1	1
폭발물 (Demolition Charge)	무제한	2+ 기타 모든 탄약과 자산
보병 스텝	1	N/A
자산 (무전기, 전화기, 전화선, 연막/신호탄, 자산 무기*)	무제한	6+ 기타 모든 탄약

* 총류탄, RPG처럼 자체 카운터가 있는 무기

참고: 수송 능력은 유닛에 할당될 수 있는 자산, 탄약 및 기타 아이템의 양을 제한하지 않습니다. 하지만 수송 능력을 초과한 유닛은 다른 카드로 이동하거나 자신이 위치한 카드 내 이동을 할 수 없습니다.

예시:

- 폭파조(1스텝)는 폭발물 2개 + RKT 탄약 3개 + 연막 1개 + WP 연막 1개를 운반할 수 있습니다(6개의 자산 중 2개).
- CO HQ (1스텝)는 BN TAC 망 무전기 + CO TAC 망 무전기 + 4개의 연막/신호탄 장비 + 최대 2개의 폭발물을 휴대할 수 있습니다.

B. 적재물 학업 및 하역

보병 유닛은 노출 마커 여부와 관계없이 수송 능력 한도 내에서 아이템을 학업하거나 내려놓을 수 있습니다. 아이템을 학업하려면 해당 유닛에게 학업 *Pick up*, 적재 *Load*, 하역 *Unload*, 탑승 *Embark* 명령(4.2.2h)을 내려야 하지만, 부상자 후송조 *Litter Team*와 전투불능조 *Paralyzed Team*를 포함한 모든 유닛은 필요 시 별도 명령 없이 아이템을 내려놓을 수 있습니다(필요한 경우 일반적인 플레이 순서와 관계없이 가능). 아이템을 학업하는 유닛은 노출 상태로 표시합니다. 단순히 아이템을 내려놓을 때 다른 방식으로 노출되지 않는다면 해당 유닛을 노출 상태로 표시할 필요가 없습니다. 탄약과 같이 내려놓은 아이템을 다른 유닛이 획득하여 사용하고자 한다면, 두 번째 유닛에게 학업 명령을 내려야 합니다.

C. 차량 탑승 *Embarking* 및 하차 *Disembarking*

차량은 10.2에 따라 차량의 수송 능력까지 유닛을 탑승시키거나 하차시킬 수 있습니다. 승객을 탑승시키려면 차량에 학업 *Pick up*, 적재 *Load*, 하역 *Unload*, 탑승 *Embark* 명령을 내려야 하며(명령 페이즈에서 발생), 활성화된 차량은 차량 이동 액션의 일부로 승객을 하차시킵니다(AT 전투 & 차량 이동 페이즈에서 발생). 탑승 또는 하차에 관련된 보병 유닛을 노출 상태로 표시하세요.

D. 차량 적재 *Loading* 및 하역 *Unloading*

유닛은 노출 상태와 관계없이 차량의 수송 능력 한도 내에서 아이템을 차량에 적재하거나 하역할 수 있습니다. 적재나 하역을 위해서는 유닛에 명령을 내려야 합니다. 적재나 하역에 관한 보병 유닛은 노출 상태로 표시합니다.

E. 전투 효과

다중 스텝 유닛이 분리된 LAT로 나뉠 때, 수송하던 아이템은 사상자가 아닌 마지막 스텝에 배치합니다. 탄약은 분리 차트 *Breakdown chart*에 명시된 대로 탄약을 추적하는 사격조에만 전달될 수 있습니다. 그 외의 모든 탄약(수송 중이거나 사용 중인 탄약)은 손실됩니다.

유닛이 사상자가 되면 수송 능력을 잃고 현재 카드에 실려있는 모든 자산이나 사상자를 떨어뜨립니다. 모든 탄약(수송 중/사용 중)은 손실됩니다.

사상자나 자산을 수송하던 유닛이 제압 상태 *Pinned*/전투불능 *Paralyzed*이 되면, 수송 중인 것을 떨어뜨리지는 않지만 자발적으로 수송 중인 사상자와 자산을 내려놓거나 이동을 계속할 수 있는 상태로 접결할 때까지 더 이상 이동할 수 없습니다.

만약 해당 유닛이 강제로 이동해야 하는 경우(이벤트, 자동 후퇴 등으로 인해), 수송 중인 모든 사상자나 자산을 뒤에 남기게 됩니다.

5.1.7 사상자 후송 (Evacuating Casualties)

지도에서 아군 사상자를 성공적으로 후송하면 경험치를 획득할 수 있습니다. 임무 책자에 있는 캠페인 지시사항에서 사상자를 어떻게 후송해야 하는지 설명합니다. 사상자 집결지 *Casualty Collection Point (CCP)*로 지정된 카드로 이동시키거나, 헬리콥터나 상륙 수송으로 후송하거나, HQ나 참모 *Staff* 유닛(작전 지휘용)이 있는 MEDEVAC LZ로 이동시켜야 할 수 있습니다.

보통 임무 시작 전이나 임무 중에 '새로운 전술 통제 지정' 액션(4.2.1)을 통해 카드를 CCPL나 MEDEVAC LZ로 지정할 수 있습니다.

임무 도중에 위치를 변경할 수는 있지만 한 번에 하나만 운용 가능합니다. 사상자가 해당 지점 중 하나로 수송되어 하차하면, 해당 사상자는 가상의 구급차나 헬리콥터에 의해 후송된 것으로 간주합니다. 마무리 페이즈에 해당 사상자를 제거하세요.

경험치 획득량과 다음 임무에 복귀할 수 있는 부상자 수를 쉽게 계산하기 위해, 후송된 사상자를 명령 디스플레이의 해당 보관 칸에 배치하세요.

5.2 지형 (Terrain)

각 캠페인에는 게임 지도를 만드는 데 사용할 지형 카드 덱이 있습니다. 임무 책자의 지시사항에서 지도를 만드는 데 필요한 지형 카드의 행과 열 수를 알려줄 것입니다. 열은 수직으로 멀어지는 방향, 행은 전방을 가로지르는 수평 방향으로 확장됩니다(2.2).

지형 카드는 기본적으로 앞면이 보이도록 배치하지만, 임무 지시사항에 따라 뒷면으로 배치하는 경우도 있습니다. 이는 역사적으로 사용된 지도의 정확도를 반영합니다. 뒷면으로 지도를 만들 때, 임무 지시사항은 준비 영역의 LOS 내에 있는 카드와 같이 이미 알려진 카드들을 명시할 것입니다. 이러한 카드들은 앞면으로 뒤집으세요. 플레이 중에는 아군의 비항공기 유닛이 LOS를 가질 때 숨겨진 카드를 공개합니다. 만약 숨겨진 카드가 언덕이라면, 그 위에 놓을 새로운 지형 카드를 뽑습니다(2.2.1에 설명된 대로). 이후 언덕 카드를 추가로 뽑게 되면, 언덕이 아닌 지형 카드를 뽑을 때까지 계속해서 위에 놓습니다.

참고: 임무 책자에 특별한 제한 사항이 없는 한, 뒷면으로 놓인 지형 카드는 앞면으로 놓인 카드와 정확히 동일하게 취급합니다. 적들이 그곳으로 이동할 수 있고, 전술 통제 마커와 PC 마커를 배치할 수 있는 등 동일한 규칙을 적용합니다.

5.2.1 가시선(LOS)과 사거리(Range)

유닛 간 LOS를 결정할 때는 지형 경계, 사거리 제한, 상호 LOS, 도심 지형을 고려합니다.

LOS 예시 1

지형 카드 LOS 경계

각 지형 카드 테두리에는 흰색 또는 진한 녹색 세그먼트로 구성된 테두리가 있습니다. 어두운 경계는 가시선 (LOS) 추적을 차단하지만 흰색 테두리는 그렇지 않습니다. LOS를 확인하고자 하는 방향의 측면이나 모서리 테두리 색상을 확인하세요. LOS는 카드에서 인접한 8개 카드와 그 너머로 (오직) 8개의 직선을 따라 추적합니다. (따라서 LOS를 좌/우로 두 칸 이동한 후 상/하/대각선으로 한 칸 이동하여 추적할 수는 없습니다.)

지형 카드의 경계선 색상과 관계없이 인접한 모든 카드로는 자동으로 LOS를 설정할 수 있습니다(근거리Close). 두 번째 카드(장거리Long)와 세 번째 카드(초장거리Very Long)까지 LOS가 통과하려면, 통과하는 카드의 진입면과 퇴출면 모두 흰색 경계선이어야 합니다.



LOS 예시 1

- 독일군 분대 4/Gp와 미군 분대 1/1은 생울타리 Hedgerow의 한쪽 경계선만 흰색이므로 서로 LOS가 없습니다.

참고: 일부 캠페인에는 검은색 테두리가 있는 지형 카드가 있습니다. 이는 해당 방향으로 유닛의 이동이 불가능함을 나타냅니다. 이러한 테두리를 통과하는 LOS는 나머지 카드(전체가 흰색이거나 어두운색)와 동일하게 적용됩니다.

LOS과 사거리 제한

일반적인 가시성 상태에서 최대 LOS는 초장거리(시작 카드를 제외한 3장의 카드)이지만, 실제 화기의 최대 사거리는 이보다 짧을 수 있습니다.

- 북베트남군 12.7mm MG는 카드가 인접하므로 대나무 Bamboo의 미군 부상자 후송조에 대해 LOS가 있습니다. 사격을 개시합니다.
- 코끼리 풀 Elephant Grass에 있는 북베트남군 박격포 관측병 Mtr Spotter은 논 Rice Paddy의 좌우 흰색 경계를 통과하는 LOS으로 대나무 숲에 있는 미군 부상자 후송조를 관측할 수 있습니다. 그들은 화력 지원 요청에 성공합니다.



니다. 제한된 가시성(9.1) 상황에서는 최대 LOS가 근거리(인접)로 감소합니다. 더 높은 고도(5.2.2)에 있다고 해서 관측자의 사거리가 증가하지는 않습니다.

상호 LOS (Reciprocal LOS)

LOS는 상호적입니다; 당신의 유닛이 볼 수 있는 모든 카드는 당신의 유닛도 볼 수 있습니다.

예외: 연막, *Incoming!*, *Air Strike!* 가 있는 카드. 연막, *Incoming!*, *Air Strike!* 가 있는 카드 외부의 유닛은 해당 카드를 볼 수 있지만 (그 너머의 카드는 볼 수 없음), 해당 카드에 있는 유닛은 밖을 볼 수 없습니다(5.4).

카드의 일부만 LOS에 있더라도(예시: 다층 빌딩의 상층부) 해당 카드에 기본 VOF를 배치할 수 있습니다. 하지만 개별 유닛이나 엠페 마커에 VOF를 지정할 때(집중 사격, 수류탄 공격 또는 저격수 VOF 등)는 VOF를 배치하려는 유닛이 표적을 실제 LOS로 확인할 수 있어야 합니다(아래 그림 1 참조).

상호 LOS의 예시:



그림 1: 생울타리(Hedgerow) 카드의 초록색 경계선에 의해 차단된 LOS

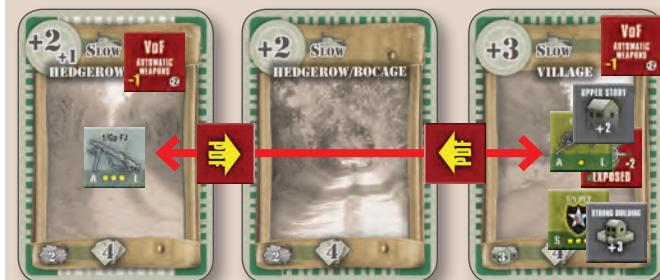


그림 2: 미군 LMG가 상층부 엠페를에 진입. 이제 LOS가 녹색 경계선을 넘어갈 수 있음. (LOS는 상호적이라는 점에 유의하세요 - 적 분대도 미군 카드에 VOF를 설정할 수 있습니다)

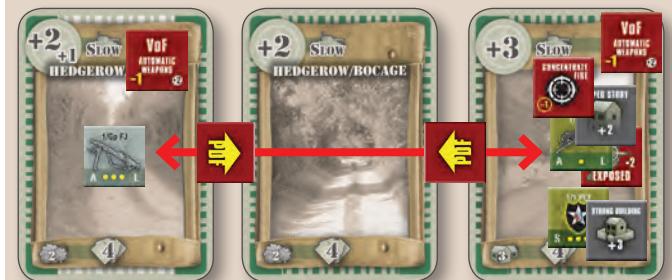


그림 3: 적 분대가 미군 유닛에 집중 사격 - 상층부의 LMG만 표적이 될 수 있음(기본 VOF는 계속해서 전체 카드를 커버함).

도심 LOS

일반 지형 카드의 경우, 다층 마커를 포함한 건물과 도심 엠페 마커가 어떤 고도에서도 LOS를 차단하지 않습니다. 시가전 캠페인에서는 LOS가 훨씬 더 제한적이며, 이는 섹션 13에서 자세히 설명합니다.

5.2.2 고도 (Elevation)

*Fields of Fire*에서 고도는 상대적 측정수치입니다. 모든 임무에서 기본 고도는 레벨 1입니다. 언덕과 상층부는 기본 고도에 +1을 더합니다. 단일 언덕은 레벨 2입니다. 상층부 *Upper Story*(5.2.2B)는 레벨 2입니다. 언덕 위의 상층부는 레벨 3입니다.

더 높은 고도에서는 유닛이 아래 수준의 차단 지형을 넘어 다음과 같이 LOS를 추적할 수 있습니다:

- 일반적으로 고도가 높은 위치에서는 중간에 어두운 경계선이 있더라도 낮은 고도를 볼 수 있습니다. 즉, 고도 2에 있는 유닛은 고도 1의 지형 카드를 볼 수 있습니다. 하지만 직선으로 위나 아래를 볼 때(예시: 고도 3에서 고도 1을 볼 때 중간에 어두운 경계선이 있는 고도 2 카드가 있는 경우), LOS가 차단됩니다.
- 동일한 고도의 지형은 더 낮은 고도의 지형에 대한 LOS를 차단합니다. 즉, 고도 2 지형에 있는 유닛은 다른 고도 2 지형 카드를 넘어 그 너머의 고도 1 지형 카드를 볼 수 없습니다.
- 고도가 사전에 알려지지 않은 경우, 뒷면으로 놓인 지형 카드 위의 유닛은 고도 1에 있는 것으로 간주합니다.

A. 언덕 (Hill)

언덕 카드는 고도를 한 단계 상승시킵니다. 엠페 및 은폐 보정 수치는 제공하지 않습니다. 언덕 카드를 뽑으면 다른 카드를 한 장 더 뽑아 언덕 위에 놓아 언덕 위의 지형을 표시합니다. 하나의 지형 카드 아래에 여러 장의 언덕 카드가 있을 수 있으며, 각각의 언덕 카드마다 고도가 한 단계씩 상승합니다. 뒷면으로 놓인 지형 카드를 공개할 때 언덕이 나오면 덱에서 다른 지형 카드를 뽑아 그 위에 놓습니다(2.2.1 참조). 임무 준비 지시사항에서 따로 제한하지 않는 한, 플레이어가 특정 지형이 포함된 카드를 놓기 전까지 연속으로 놓을 수 있는 언덕 카드의 수에는 제한이 없으며, 각각의 카드는 고도를 한 단계씩 상승시킵니다. 여러 개의 언덕은 카드의 진입이나 이탈 능력을 변경하지 않으며, 추가적인 LOS 혜택만을 제공합니다. 언덕 카드의 진한 LOS 경계선은 비언덕 지형 카드의 연한 경계선보다 우선합니다.

B. 다층 (Multi-Story)



"Multi-Story" 아이콘이 놓인 지형 카드는 한 층 이상의 건물이 있는 도심 지역을 나타냅니다. 다층 카드에서 엠페를 찾으면 상층부 *Upper Story* 엠페 마커와 1층을 나타내는 일반 건물 엠페 *Building Cover* 마커를 모두 받습니다. 이 엠페 마커들은 명령, 전투, 이동 시 별개의 엠페 마커로 간주합니다.



다층 빌딩 카드에서 건물(엄폐)을 발견한 유닛은 건물의 상층부로 직접 이동할 수 있으며, 이때 유닛의 고도가 한 단계 증가합니다. 다층 빌딩의 상층부로 이동한 유닛 위에는 해당 건물의 엄폐 마커와 동일한 수치의 상층부 엄폐 마커를 배치합니다. 고도 상승으로 인한 LOS 혜택은 상호적이라는 점을 기억하세요(5.2.1).

유닛은 두 개의 엄폐 마커 사이를 이동하거나 비엄폐 상태에서 상층부 엄폐 마커로 직접 이동할 수 있습니다(4.2.2f). 교회 첨탑Church Tower 마커는 스텝 제한이 1인 특별한 형태의 상층부 엄폐 마커입니다. 이는 교회 지형 카드에서 건물 엄폐물이 발견될 때 배치됩니다. (교회 지형 카드는 관측소Observation Post(OP) 아이콘으로 표시되어 있어 쉽게 알 수 있습니다)

참고: 시가전 캠페인에서 사용되는 지형 덱에는 특별한 규칙이 있습니다(13.0).

C. 고도가 있는 지형



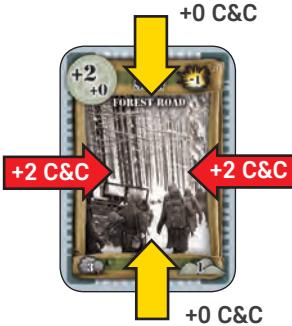
일부 지형 덱에는 카드에 고도가 직접 인쇄되어 있습니다. 해당 지형은 언덕이 많거나 산악 지형이라 언덕 카드를 사용하는 것이 실용적이지 않습니다. 이런 덱의 카드에는 보통 지형 레벨이 있어 A에서 설명한 개별 언덕 카드를 사용하는 것과 쉽게 구분됩니다.



예시: 언덕 위의 독일군 분대는 고도 레벨 2에 있습니다. 생을타리 Hedgerow 너머의 미군 LMG 조까지 LOS가 확보됩니다. 이 LOS은 상호적입니다; LMG 조 역시 언덕 위의 독일군 유닛까지 LOS가 확보됩니다.

5.2.3 엄폐 Cover & 은폐 Concealment 수치

지형 카드에 VOF 마커가 있다면, 해당 카드는 점유 중인 유닛에게 기본 엄폐 & 은폐 수치를 순 전투 보정 수치(NCM)의 일부로 제공합니다. 일부 카드는 두 개의 엄폐 & 은폐 수치를 가지고 있는데, 더 높은 수치가 더 큰 글씨로 더 낮은 수치 위에 표시되어 있습니다.



이 카드에서 흰색과 어두운 경계선을 동시에 가로질러 사격이 들어올 경우, 더 큰 숫자(+2)를 사용합니다.

다음 사항에 따라 엄폐 & 은폐 수치를 결정합니다:

- 어떤 사격이 어두운 경계선을 가로질러 올 경우 더 높은 엄폐 및 은폐 수치를 사용합니다.
- 모든 사격이 흰색 경계선을 가로질러 오거나, 날아오는 사격 Incoming fire, 간접 박격포 사격, 또는 카드 내부에서 오는 경우 낮은 숫자를 사용합니다.
-  카드에 Burst 아이콘이 있다면, 해당 아이콘의 수치를 카드의 엄폐 & 은폐에 더하여 Incoming! VOF에 적용합니다. (지형에 따라 양수 또는 음수가 될 수 있습니다.)

이러한 LOS 경계선은 관측 시도 보정 수치 차트(8.5)에 따라 관측 시도 별기에도 영향을 미칠 수 있습니다.

5.2.4 기타 지형 카드 아이콘

차량 규칙 섹션 10과 11에서 사용되는 다른 지형 카드의 아이콘들은 다음과 같습니다:

착륙 지점 (Landing Zone)



이 지형 카드에 헬리콥터가 착륙할 수 있음을 나타냅니다(11.1.3).

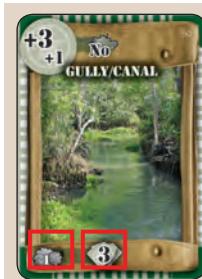
통행 가능성 (Trafficability)



차량이 얼마나 용이하게 이 카드를 통과할 수 있지를 나타냅니다. 차량 이동 액션과 이러한 아이콘이 어떤 영향을 미치는지에 대한 자세한 내용은 10.5.2를 참조하세요.

5.3 엄폐 (Cover)

엄폐는 표준 전술 지도에 표시된 세부 사항보다 더 작은 지형 특성으로, 흔히 "미세 지형"이라고 불립니다. 엄폐는 사격으로부터 보호를 제공하며 지형 카드의 기본 엄폐 & 은폐 수치에 추가됩니다(5.2.3). 각 지형 카드마다 엄폐 찾기 시도 액션(4.2.2e)으로 해당 카드에서 찾을 수 있는 최대 엄폐를 마커 수(엄폐 잠재력)가 적혀있습니다. 상층부 Upper Story, 적 요새화enemy fortifications 등의 다른 엄폐 마커는 이 최대치에 포함하지 않습니다.



예시: 이 운하Canal 카드 좌측 하단에 엄폐 잠재력 10이 적혀 있습니다. 이 덤불 아이콘은 이 카드에서 발견되는 모든 엄폐물이 기본 +1 엄폐를 제공함을 나타냅니다. 엄폐 찾기 시도 (4.2.2e)를 수행하는 데 필요한 기본 카드 수는 중앙 하단의 숫자인 3으로 표시됩니다.

엄폐 마커는 지형 카드 내의 특정 "영역"을 나타냅니다. 엄폐물이 빌견되면 엄폐 마커는 임무가 끝날 때까지 그 자리에 유지됩니다. 마커에 별도로 명시하지 않는 한, 하나의 엄폐 마커 아래 배치할 수 있는 스텝 수에는 제한이 없습니다. 다만 특정 시점에 하나의 엄폐 마커 아래에는 한 쪽 진영의 유닛만 있을 수 있습니다.

참고: 엄폐 마커가 점유된 상태인지 판단할 때 해당 엄폐 마커 아래의 사상자는 무시합니다.

하지만 동일한 엄폐 마커 아래에 너무 많은 병력을 배치하면 간접 사격과 수류탄 공격에 취약해집니다. 엄폐 마커 아래에 3개를 초과하는 각 스텝마다, 수류탄, Incoming! 또는 Air Strike! VOF의 공격을 받는 각 유닛은 -1의 스태킹 페널티 보정을 받습니다.

예시: 엄폐 마커 아래에 있는 5개의 스텝은 모두 엄폐 +1 보정 수치 혜택을 받지만, 수류탄 VOF의 공격을 받을 경우 3스텝 제한을 2스텝 초과했기 때문에 보정 수치 -2도 받습니다. 최종 보정 수치는 -10이 됩니다. 이는 도심 지형 카드에 인쇄된 엄폐물에도 각 진영의 유닛에 동일하게 적용합니다. 이는 양측 간에 누적되지 않습니다(13.8.1).

도심 지형 카드는 마커 대신 카드에 엄폐물이 인쇄되어 있습니다(13.1). 일반적인 엄폐물 마커와 달리, 도심 지형 카드 내의 엄폐 영역은 양측 유닛 모두가 점유할 수 있습니다.

5.3.1 기본 엄폐 (Basic Cover)



이 마커는 순 전투 보정 수치(NCM)에 1을 더합니다. 지형 카드의 엄폐 잠재력에 포함됩니다.

5.3.2 야전 요새화 (Field Fortification)



각 임무 지시사항마다 조우하게 될 적이 사용할 일반적인 야전 요새화 유형과 임무 시작 시 아군 유닛이 사용할 수 있는 야전 요새화가 적혀 있습니다. 여기에는 개인호 foxhole, 참호Trench, 병커, 특화점Pillbox 마커가 포함됩니다. 야전 요새화는 지형 카드의 엄폐 잠재력에 포함되지 않습니다.



병커와 특화점Pillbox 마커는 제한된 수의 스텝 만 수용할 수 있습니다; 이 숫자는 해당 마커에 갤호로 표시되어 있습니다. 또한 마커에 화살표로 표시된 것처럼 제한된 사격 호를 가집니다. 임무 시작 시 자신의 특화점Pillbox이나 병커 마커를 배치할 때 원하는 방향으로 설치하세요. 적의 특화점Pillbox이나 병커의 경우, 마커의 화살표를 접촉한 유닛 쪽으로 향하게하세요. 마커의 방향은 변경할 수 없으며, 마커 아래(내부)의 유닛은 지정된 방향으로만 사격할 수 있습니다.

적 활동의 "사격 전환Shift Fire" 결과가 나오면 다시 봄으세요.

참고: 병커나 특화점Pillbox에 있다고 해서 유닛의 LOS가 영향을 받지 않으며, 단지 특정 방향으로의 사격 능력만 영향을 받습니다.

병커나 특화점Pillbox 내의 유닛은 영거리Point Blank(같은 카드)에서 사격할 수 없지만, 같은 카드에 있는 유닛의 표적이 될 수는 있습니다.

적 유닛이 카드에 진입하더라도, 점유 유닛이 병커나 특화점Pillbox을 빠져나가지 않는 한 지정된 방향으로 VOF를 계속 유지합니다. 이는 아군 유닛과 적 유닛이 같은 카드를 점유하는 것에 대한 일반 규칙(6.2.1) 예외사항입니다.

적 활동 확인 세그먼트 동안, 영거리Point Blank에 적대 유닛이 있을 때 "후퇴Fall Back" 또는 "수류탄 공격"과 같은 결과를 봄은 적 유닛은 이동하거나 영거리 전투를 수행하기 위해 병커나 특화점Pillbox에서 나올 것입니다.

이 경우, 해당 적 유닛은 병커나 특화점Pillbox 마커의 이점을 잃고 노출 상태가 됩니다.

또한 폭발물과 화염방사기를 사용하여 병커를 점유하는 유닛들을 제거할 수 있습니다(7.13, 7.14).

참고: 제한된 사격호를 가진 유닛은 같은 카드의 다른 유닛들의 사격 방향과 관계없이 그들 전방에 나타나는 적 유닛에 대해 사격을 개시합니다(6.3.5 참조).

예시: 2/1/HMG조(병커 내)와 2/1 소총 분대(엄폐 밖)가 전방의 독일군 분대를 향해 사격 중입니다. 독일군 강습조가 그들의 카드로 침투합니다.

6.2.1에 따라 2/1 분대는 즉시 강습조로 사격을 전환합니다. 병커 내의 HMG조는 독일군 유닛이 있음에도 카드 밖으로 계속 사격합니다(분대가 자신들을 보호하고 있다고 가정합니다).



만약 독일군 강습조가 이후 턴에 둘러싸인 들판Enclosed Field으로 후퇴한다면, 전방의 카드에 있는 병커에서 이미 PDF가 전개된 상태기 때문에 2/1가 이를 따라가며 사격하지 않습니다. 기존 PDF를 따라 사격할 수 있는 경우에는 두 번째 PDF 마커를 배치할 수 없습니다(6.3.5).

참고: 근접전을 표시하기 위해 양방향 PDF 화살표를 사용하는 것이 필수는 아니지만, 마커를 유연하게 활용하면 복잡한 상황에서 무슨 일이 일어나고 있는지 파악하는 데 도움이 됩니다.

5.3.3 도심 엄폐물 (Urban Cover)



임무 책자에 있는 엄폐 표를 참고하여 도심 엄폐 아이콘 이 있는 지형 카드(농장, 마을, 교회 등)에서 엄폐 찾기 시도 액션이 성공했을 때 확인하세요. 이 차트는 기본 엄폐물(잔해를 의미), 취약한 건물, 견고한 건물을 발견할 확률을 나타냅니다. 기본 엄폐물과 마찬가지로 취약한 건물과 견고한 건물도 지형 카드의 엄폐 잠재력에 포함됩니다.



취약한 건물 *Light Building*이나 견고한 건물 *Strong Building*이 다품 건물이나 교회 표시가 있는 카드에서 공개되면, 해당 건물 마커와 함께 상층부 *Upper Story* 또는 교회 첨탑 *Church Tower* 마커를 추가로 배치합니다(5.2.2B). 상층부와 교회 첨탑 마커는 지형의 엄폐 잠재력에 포함되지 않습니다. 교회 첨탑의 상안경 아이콘은 이 곳이 관측소 *Observation Post*임을 나타내며 단일

스텝만이 이 엄폐물에 있을 수 있음을 의미합니다.

도심 엄폐물은 어떤 방식으로도 LOS를 차단하지 않습니다.

5.3.4 동굴 (Cave)



다양한 크기의 동굴 입구가 있습니다. 각 동굴 마커마다 팔호 안의 숫자 크기에 따라 수용 가능한 스텝 제한이 있습니다. 또한 마커의 화살표는 제한된 사격 방향을 의미합니다. 카운터의 화살표를 접촉이 발생한 카드를 향하도록 하세요. 마커의 방향을 변경할 수 없으며, 마커 아래(내부)의 유닛은 지정된 방향으로만 사격할 수 있습니다.

동굴 안에 있는 유닛은 영거리 *Point Blank*(같은 카드 내)에서 사격할 수 없지만, 같은 카드 내의 유닛으로부터 공격받을 수는 있습니다. 수류탄 공격이나 HQ 이벤트와 같은 활동 확인으로 인해 적 유닛이 동굴을 나와 영거리 전투에 참여할 수 있지만, 이 경우 동굴 마커의 혜택을 잃습니다.

동굴을 점유하는 유닛이 동굴을 빠져나가지 않는다면, 지정된 방향으로 VOF를 계속 전개할 것입니다. 이는 아군 유닛과 같은 카드를 점유하고 있는 적 유닛에 대한 일반 규칙의 예외사항입니다(6.2.1).

또한 폭발물과 화염방사기를 사용하여 동굴을 점유하고 있는 유닛을 제거할 수 있습니다(7.13, 7.14).

참고: 특정 캠페인에는 최대 수용량이 3을 초과하는 병거, 특화점 *Pillbox*, 동굴 및 기타 유사한 중화력 요새가 등장합니다. 영거리 수류탄 공격에 피격된 경우를 제외하고 이러한 구조물에는 스태킹 페널티(5.3)를 적용하지 않습니다. 이러한 경우는 임무 지시사항에서 따로 명시할 것입니다.

원거리 G! 등급 무기, 화염방사기, 폭파로 인한 치명타는 이러한 강력한 방어시설을 제거하는 효과적인 방법입니다.

5.4 연막 및 차단된 LOS

연막(연막 수류탄, WP 사격 임무 또는 불타는 잔해) 또는 Incoming! 및 Air Strike! 마커(폭발로 인해 발생한 흙먼지)로 인해 LOS가 차단될 수 있습니다. 이러한 마커가 있는 카드로는 LOS를 추적할 수 있지만, 그 카드를 통과하거나 그 카드에서 밖으로 LOS를 추적할 수는 없습니다(이는 LOS가 상호적이지 않은 드문 경우입니다).

연막과 WP 연막은 Incoming!, Air Strike!, Mines!, 수류탄 공격을 제외하고 해당 카드를 점유하는 유닛에게 방어 효과를 제공합니다. 연막은 여려개 누적되지 않으며, 가장 높은 단일 방어 효과만 적용합니다. 색상 연막과 조명탄, 클러스터, 낙하산 조명탄과 같은 연막/신호탄은 LOS를 차단하지 않습니다.

더 복잡한 스케일의 시가전에서는, 카드의 한 부분에 있는 연막과 CS 가스가 유닛이 반대편 구역으로 사격하는 것을 방해할 수 있습니다 (13.9.3).

6.0 전투

보병 표적에 대한 전투의 두 가지 기본 구성요소는 주요 사격 방향 *Primary Direction of Fire (PDF)*과 화력 밀도 *Volume of Fire (VOF)*입니다. 이는 유닛이 어느 방향으로 얼마나 많은 사격을 하는지를 나타냅니다. 보병 표적에 대한 전투는 두 단계로 진행합니다:

1. 게임 턴 동안 아군과 적군은 화력 밀도 (VOF)와 주요 사격 방향 (PDF) 마커를 배치하여 서로 교전합니다. 이는 다음과 같은 경우에 발생할 수 있습니다:

- ⇒ 6.1의 규칙에 따라 자동으로 발생
- ⇒ 아군 유닛이 명령을 받는 경우.
- ⇒ 적 활동 확인 세그먼트 동안 명령 받은 적 유닛에 의한 경우.

2. 전투 효과 세그먼트 동안, 모든 교전 중인 유닛들은 각자의 전투를 동시에 해결합니다.

차량 표적에 대한 모든 전투는 섹션 10에서 설명하는 대로 AT 전투 & 차량 이동 페이즈 동안 해결합니다.

기본 전투 원칙

기본 VOF(S, A, A/S, H, 제압 상태 *Pinned*)를 가진 유닛의 전투는 자동으로 이루어집니다(6.2.2). 이때 명령은 필요 없습니다. 지도상의 모든 활동마다 모든 유닛이 사격 개시가 가능한지 확인해야 합니다. 아직 교전 중이 아닌 유닛이 관측된 적합한 표적(사상자가 아닌 상대방 유닛)에 대해 명확한 LOS와 사거리가 가지고 있다면 즉시 사격을 개시합니다. 턴 진행 중의 어떤 활동이든 유닛의 교전으로 이어질 수 있습니다. 이는 아군과 적군 유닛 모두에게 동일하게 적용됩니다. 하지만 다수의 표적이 있을 때 적군과 아군 유닛의 우선순위는 약간 다릅니다(6.1.1).

이러한 모든 활동의 해결은 전투 효과 세그먼트(6.4)에서 통합됩니다. 이 세그먼트 동안에는 전투 결과로 인해 VOF와 PDF가 바뀌어도 이를 갱신하지 않습니다. VOF와 PDF는 마무리 페이즈 *Clean Up Phase* 때 다시 갱신합니다.



예시: 1/3 분대와 2/W/3 MG조가 폭우 속에서 적을 수색하고 있었고, 이로 인해 가시성이 근거리(Close인접 카드)로 제한되는 상태였습니다. 이때 적 무작위 이벤트(3.4.1)의 결과로 비가 그쳤습니다. 즉시 지도에서 필요한 업데이트를 확인합니다. 그 결과, 이제 장거리(Long)에서 보이는 북한군 사격조에 대해 사격을 개시합니다.

6.1 교전 / 사격 개시 (Engaging/Opening Fire)

게임 용어로 설명하면, 표적 카드에 기본 VOF(6.2.2)를 배치하고 사격 유닛에서부터 표적을 향해 PDF 마커를 배치하여 유닛이 "사격 개시"를 합니다(표적 카드가 사격 유닛이 위치한 카드가 아닌 경우). 일부 특별 VOF는 VOF 마커를 배치하기 전에 명령을 내리고 시도 확인을 통과해야 합니다(6.2.3).

곡사 사격(Overhead Fire)(7.2.3)이 가능하지 않는 한, 기본 VOF는 항상 PDF를 따라 가장 가까운 점유된 카드에 배치하며, 6.1.2에 명시된 대로 중간 카드가 점유되면 전환됩니다.

6.1.1 사격 개시 (Opening Fire)

교전 상태가 아닌 유닛은 사거리와 LOS 내에 적합한 관측된 표적(사상자가 아닌 적 유닛으로 해당 유닛을 향해 사격이 가능한 경우)이 있을 때 기본 VOF로 사격을 개시(교전 상태Engaged가 됨)합니다. 이는 자동으로 발생하며 무조건 발생합니다. 이는 지도상에서 변화가 발생할 때마다 일어날 수 있습니다 예를 들면 다음과 같습니다:

- 아군과 적군 유닛이 이동한 경우
- 관측으로 이전에 미관측된 적 유닛이 드러난 경우
- 연막 또는 Incoming! 마커가 제거된 경우
- 잠재적 점속을 해결하는 동안 지도상에 유닛을 배치한 경우.

다수의 관측된 적 유닛이 동시에 시야에 들어올 경우, 유닛은 다음 우선순위에 따라 교전합니다:

아군 유닛	적 유닛	저격수 (아군 또는 적군)
1. 가장 가까운 카드	1. 아군 스텝이 가장 많은 카드 (동률 시 무작위)	1. HQ, 참모Staff 또는 지휘관이 있는 카드 (가장 가까운 곳, 그 다음은 무작위)
2. 가장 강력한 (가장 낮은) VOF를 가진 카드 (동률 시 무작위)	2. 같은 카드에서 표적을 선택할 경우: 가장 많은 스텝을 가진 유닛/엄폐 마커	2. 가장 강력한 (가장 낮은) VOF를 가진 카드 (동률 시 무작위)

- 아군 유닛은 양측 유닛이 모두 있는 카드를 향해 자동으로 사격을 개시하지 않습니다.
- 처음 배치될 때, PDF/VOF를 설정하는 적 유닛은 항상 자신의 배치를 발동한 카드에 대해 사격을 개시합니다(8.4.3).
- 7.15에 따라, 저격수는 교전하는 카드에서 단일 무작위 표적을 선택하여 저격수 VOF를 전개하며(HQ 유닛이 있다라도), 노출 상태 유닛을 우선적으로 선택합니다.

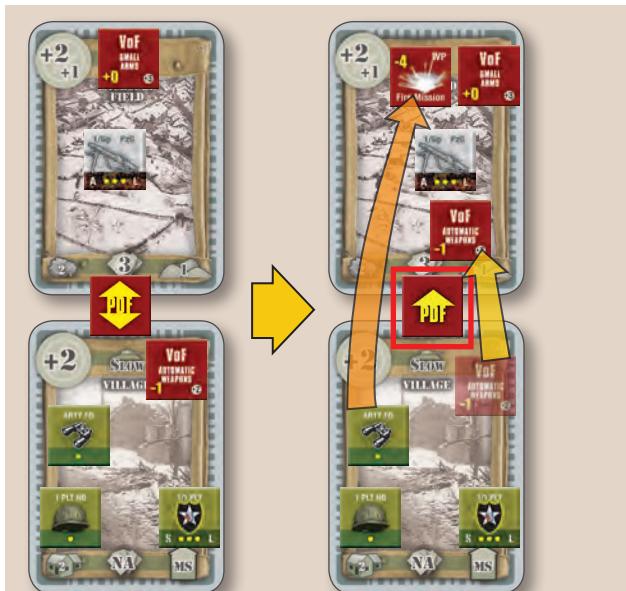
유닛이 교전 상태Engaged가 되면, 명령 없이는 사격을 중지하거나 전환하지 않습니다. 이는 아군 유닛이 표적 카드에 진입하거나 모든 적 유닛이 사거리 밖으로 이동하거나 제거된 경우에도 마찬가지입니다.

유닛이 이미 사격이 진행 중인 카드에 진입할 경우(즉, PDF 마커가 해당 카드로부터 뻗어나가 있거나, 적 유닛과 아군 유닛이 모두 점유하고 있는 경우), 진입하는 유닛은 기존 교전에 참여합니다. 단, 새로 진입한 유닛의 VOF 등급에 따라 VOF 마커를 조정해야 할 수 있습니다(6.2).

6.1.2 지속 사격

교전Engaged 유닛은 다음 상황이 발생할 때까지 동일한 카드에 계속 사격합니다:

- 사격 중지 또는 사격 전환 명령을 받은 경우
 - ⇒ 탄약을 절약하고 아군 오사 사고를 방지하기 위해 이 명령을 사용하세요(6.3.3). 적 유닛은 해당 유닛이 사격하는 카드에 적절한 표적이 없다면 플레이 순서 중 특정 시점에 사격 중지 명령을 받게 됩니다(8.6.4).
- 다른 카드로 이동하라는 명령을 받은 경우.
 - ⇒ 유닛은 자동으로 사격을 중지한 후, 6.1.1에 따라 새로운 위치에서 LOS 내의 유닛들에 대해 사격을 개시합니다.
- 연막 발생원(불타는 잔해, WP 등), Incoming! 또는 Air Strike! 마커가 사격 유닛의 카드나 PDF를 따라 놓인 경우.
 - ⇒ 연막, Incoming! 및 Air Strike! 마커가 PDF를 따라 있으면 해당 마커가 있는 카드를 통과하는 사격이 차단됩니다(5.4). VOF를 표적 카드에서 차단하는 연막이 있는 카드까지 PDF를 따라 뒤로 이동합니다. 만약 유닛이 이제 영거리에서 사격하게 된다면, 평소처럼 PDF 마커를 제거할 수 있습니다.
- 상대방의 관측된 유닛이 해당 카드에 진입한 경우
 - ⇒ 유닛은 자신이 위치한 카드에 적 유닛이 진입하거나(또는 같은 카드에 있던 표적 불가능한 적 유닛이 표적 가능한 상태가 될 때) 가능하다면 자동으로 사격을 전환합니다(일부 유닛은 영거리Point Blank 사격이 불가능합니다).
- 양측 중 한 유닛이 현재 표적보다 더 가까운 카드에서 PDF에 진입한 경우
 - ⇒ PDF를 따라 다른 카드로 사격할 때, VOF는 가장 가까운 점유 상태의 카드에 적용됩니다. 어느 한 쪽의 유닛이 더 가까운 카드에 있는 PDF에 진입하면, VOF는 더 가까운 표적으로 이동합니다. 이를 신속히 해결하지 않으면 아군 오사가 발생할 수 있습니다. **예외:** 최저표적사Grazing Fire(7.2.2)가 가능한 경우를 제외하고, 유닛은 적군의 미관측 유닛이 아예 없는 것처럼 그들을 지나쳐 사격합니다.
 - ⇒ 이 규칙의 예외에 대해서는 곡사 사격Overhead Fire(7.2.3)을 참조하세요.



예시 1: 독일군 분대 1/Gp가 인접한 마을 지형 카드에서 미군 유닛과 교전 중입니다. 1/Gp는 자동화기 Automatic Weapons VOF를 가하고, 미군 분대는 소형화기 Small Arms VOF를 가합니다.

미군 전방 관측병FOO이 독일군 유닛 카드에 WP 사격 임무를 성공적으로 요청합니다. 1/Gp의 LOS가 차단되어 PDF가 제거되었고, 독일군 유닛은 여전히 사격 중이며, 탄약을 소비한다는 것을 상기시키기 위해 독일군이 있는 카드에 자동화기 VOF를 놓습니다. (이 VOF는 해당 카드에 진입하는 모든 미군 유닛에 영향을 미칩니다.) 미군 유닛들은 연막이 있는 카드에 대한 LOS가 있으므로, 소형화기 VOF는 유지됩니다.



예시 2: 사격을 개시하면 표적에 VOF를 배치할 수 있어야 합니다(6.1.1). 이 상황에서 1/1 분대는 왼쪽에 있는 카드에 진입합니다. 북한군 HMG조가 LOS 내에 있지만, 1/1 분대는 적 유닛에 VOF를 배치할 수 없기 때문에 사격을 개시하지 않습니다(VOF는 항상 가장 가까운 점유된 카드에 배치하므로, 유효한 표적이 아닌 미군 부상자 후송조 Litter Team에서 멈추게 됩니다). 유닛은 지형, 사격호, 사거리, 중간에 있는 적이 아닌 유닛 등으로 인해 PDF가 제한되어 사격이 불가능한 경우 절대 사격 개시를 시도하지 않습니다.

북한군 HMG는 최저표적사 Grazing Fire 능력(7.2.2)으로 인해 두 미군 유닛 모두를 사격할 수 있습니다.



예시 3: 1/10이 개활지 Open Field를 가로질러 농장 Farm에 숨어있는 부상자 후송조 Litter Team를 향해 사격합니다. 농장에 소형화기 VOF를 배치합니다. 잠재적 접촉 해결 세그먼트에서, 강습조가 우측 전방의 근거리에서 PDF/VOF를 배치하지 않은 노출된 LMG 조와의 접촉을 발생시킵니다.

LMG조가 개활지에 배치됩니다. 모든 유닛(미군/적군)은 자신의 PDF를 따라 가장 가까운 유닛에 VOF를 배치하므로, 1/1의 VOF는 농장



에서 개활지로 이동합니다. 만약 1/1이 최저표적사 Grazing Fire가 가능한 화기를 보유했다면, 두 독일군 유닛 모두를 타격할 수 있었을 것입니다.

PDF를 따라 미관측 유닛이 나타났다면 VOF는 이동하지 않습니다. 계속해서 사격이 이루어지며, 최저표적사 Grazing Fire가 해당 카드에 명중했을 때만 영향을 받습니다.



예시 4: 벙커 안의 북베트남군 HMG가 개활지 를 가로질러 미군 유닛들을 향해 사격하고 있습니다. 최저표적사 Grazing Fire(7.2.2) 가능한 유닛은 자신의 LOS 내 모든 지형 카드에 중화기 VOF를 배치합니다.

자국 부대에 포격을 하고 싶지 않았던 미군 FO는 양측 사이의 개활지에 WP 사격 임무를 요청합니다. 북베트남군 HMG는 이제 WP 연 막 마커까지만 사격할 수 있게 되었습니다.

6.2 화력 밀도 (VOF) 마커

VOF 마커는 카드에 영향을 미치는 화력의 양을 나타냅니다. 이는 전투 효과 세그먼트(6.4) 동안 순 전투 보정 수치(NCM)를 계산하는 데 사용합니다. 유닛에 영향을 미치는 최상의 VOF만 적용하며, 낮은 숫자가 높은 숫자보다 더 좋습니다. 일부 VOF는 카드 전체(또는 영거리 전투 중 카드의 모든 적대 유닛)에 영향을 미치고, 다른 VOF는 단일 유닛이나 엄폐 마커 아래의 유닛 스택에만 영향을 미치는 등 더 복잡합니다. 사격 유닛이 생성하는 VOF 마커는 해당 사격 유닛의 VOF 등급을 기반으로 합니다.

6.2.1 VOF 마커 배치하기

다음 절차에 따라 표적이 된 카드에 VOF 마커를 배치하세요:

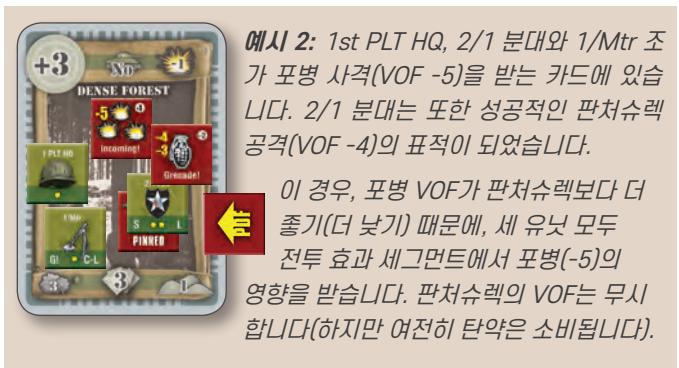
- 기본 VOF(S, A, H, 제압 상태 Pinned)를 가하는 유닛이나 지도 밖 화력 지원이 지형 카드 외부에서 안쪽으로 사격할 경우, VOF는 해당 카드의 모든 유닛(아군과 적군)에 영향을 미칩니다. VOF 마커를 카드 상단에 배치하세요. 이 VOF 마커는 외부에서 사격하는 모든 유닛이나 화력 지원 중 가장 좋은(가장 낮은) VOF 등급을 반영합니다.
- 양측 유닛이 한 카드를 점유하고 있다면, 서로를 향해 사격 합니다(VOF는 상대방 유닛에게만 영향을 미칩니다). 최대 2개의 추가 VOF 마커가 배치됩니다. 아군의 최상 VOF가 전체 카드에 영향을 미치는 VOF보다 더 좋다면(더 낮은 수치라면) 우측 상단에 배치합니다(위의 (a) 참조). 적의 최상 VOF가 전체 카드에 영향을 미치는 VOF보다 더 좋다면(더 낮은 수치라면) 좌측 하단에 배치합니다.
- 엄폐 마커 아래에 있는 단일 유닛이나 단일 스택의 유닛(수류탄 공격이나 저격수[6.2.3] 등)에 영향을 미치는 VOF는 표적이 된 유닛 위에 놓습니다.

전투 효과 세그먼트에서 각 유닛의 NCM(6.4)을 계산할 때, 해당 유닛에 영향을 미치는 최상의(가장 낮은) VOF만 적용합니다(카드 전체에 영향을 미치는 VOF, 같은 카드에 있는 적대 유닛으로부터의 VOF, 해당 유닛에 직접 배치된 국지적 VOF 중에서).



예시 1: 1PLT HQ, 2/1 분대, 1/W/1 MG조가 있는 카드가 좌측의 분대로부터 소형화기 VOF(+0)를, 우측의 HMG로부터 자동화기 VOF(-1)를 받고 있습니다.

이들은 전투 효과 세그먼트 동안 자동화기 VOF(-1)의 영향만 받게 됩니다. (교차 사격 보정 수치 6.2.4 참조)



예시 2: 1st PLT HQ, 2/1 분대와 1/Mtr 조가 포병 사격(VOF -5)을 받는 카드에 있습니다. 2/1 분대는 또한 성공적인 판처슈렉 공격(VOF -4)의 표적이 되었습니다.

이 경우, 포병 VOF가 판처슈렉보다 더 좋기(더 낮기) 때문에, 세 유닛 모두 전투 효과 세그먼트에서 포병(-5)의 영향을 받습니다. 판처슈렉의 VOF는 무시합니다(하지만 여전히 탄약은 소비됩니다).



예시 3: 1st PLT HQ, 1/LMG, 2/1 분대가 관측된 독일군 유닛 4/Gp와 5/Gp가 있는 지형 카드에 있습니다. 81mm 독일군 격포반이 카드 외부에서 이 카드를 향해 사격하고 있습니다. 박격포반의 중화기 Heavy Weapons VOF(-3)이 카드 상단에 배치됩니다(양측의 모든 유닛에 영향을 미칩니다). 미군 유닛이 발휘하는 가장 높은 VOF는 1/LMG의 자동화기 Automatic Weapons (-1)입니다. 카드 내 독일군 유닛이 발휘하는 가장 높은 VOF는 소형화기 Small Arms (+0)입니다. 이 VOF들은 배치되지 않으며, 전투 효과 세그먼트에서 모든 유닛의 NCM을 계산할 때는 중화기 Heavy Weapons VOF만 사용합니다.



예시 4: 1PLT HQ, 2/AT 바주카조와 2/1 분대가 관측된 독일군 88mm 유닛이 있는 지형 카드에 있습니다. 독일군 유닛 1/LMG가 카드 외부에서 해당 카드를 향해 사격하고 있습니다. 독일군 1/LMG가 자동화기 Automatic Weapons VOF(-1)를 카드에 전개합니다. 미군 유닛이 전개하는 최상의 VOF는 소형화기 Small Arms (+0)이지만, 이는 자동화기 VOF보다 좋지 않으므로 배치하지 않습니다. 독일군 88mm는 중화기 Heavy Weapons VOF(-3)를 발생시키는데, 이는 자동화기 VOF보다 나으므로(더 낮으므로) 중화기 Heavy Weapons VOF 마커가 카드의 좌측 하단에 배치됩니다. 전투 효과 세그먼트에서 미군 유닛은 중화기 VOF의 영향을 받고, 독일군 유닛은 외부로부터의 자동화기 VOF의 영향을 받게 됩니다.

6.2.2 기본 VOF 등급

기본 VOF 등급은 유닛 카운터의 좌측 하단에 인쇄되어 있습니다. 다른 교전 상태가 아닌 경우, 기본 VOF 등급을 가진 유닛들은 자동으로 사격을 개시하고 자신의 LOS에 들어오는 모든 적 유닛에 다음의 VOF 마커를 배치합니다. 이는 명령이나 시도 별기가 필요하지 않습니다.



유닛 VOF 등급	배치하는 VOF 마커	수치
S	소형화기 (Small Arms)	+0
A	자동화기 (Automatic Weapons)	-1
H	중화기 (Heavy Weapons)	-3
A/S	A 또는 S VOF ¹	-1/0
Pinned	전체 제압 상태 (All Pinned) ²	+2

¹ A/S VOF 등급인 유닛은 돌격소총이나 기관단총을 장비합니다.

이들은 영거리 Point Blank (같은 카드)에서는 자동화기 VOF 마커 를, 그 외 사거리에서는 소형화기 VOF 마커를 생성합니다.

² 제압 상태 유닛은 기본 VOF 대신 제압 Pinned VOF를 전개합니다. 지형 카드에 영향을 미치는 모든 사격이 제압 상태 유닛에서 나왔다면(즉, 현재 해당 카드에 영향을 미치는 최상의 VOF인 경우), 전체 제압 VOF 마커를 사용합니다.

6.2.3 특별 VOF

일부 유닛은 고유한 규칙이 있거나 실행하기 위해 명령이 필요한 특별 VOF 등급을 가집니다. 일부 특별 VOF는 기본 VOF처럼 카드 전체에 영향을 미치고, 다른 것들은 개별 유닛이나 엄폐 마커를 표적으로 삼습니다.

특수 유닛과 화기에 대해서는 섹션 7에서 자세히 다릅니다. 가장 일반적인 특수 VOF의 사용은 6.3.6 "VOF, 보정 수치 및 PDF과의 관계를 요약한 표"에서 설명합니다.

일반적인 캠페인에서 다음과 같은 특별한 VOF 유닛과 마커들을 만날 수 있습니다:

VOF 등급	공격 유형	규칙서 참조
Mines!	지뢰 (Mines)	7.9
G!	수류탄 공격 (Grenade Attack)	7.10
D!	폭파 (Demolition)	7.13
F!	화염방사기 (Flamethrower)	7.14
S!	저격수 (야군 또는 적군)	7.15
Incoming!	날아오는 박격포 또는 포병 포격	7.16

기본 VOF 뒤에 특수 VOF 위첨자가 있는 유닛은 자동으로 기본 VOF로 사격을 개시하며, 수류탄이나 화염방사기 공격과 같은 특수 액션도 사용할 수 있습니다.

6.2.4 VOF 보정 수치

보정 수치는 액션이나 다른 상황의 결과로 카드에 놓이는 추가 마커입니다. 일부는 카드 전체에 영향을 미치고 다른 일부는 엄폐 마커 아래의 개별 유닛이나 스탠딩된 유닛에 영향을 미칩니다. 전투 효과 세그먼트(6.4)에서 NCM을 계산할 때는 유닛에 영향을 미치는 모든 보정 수치를 고려합니다.



집중 사격 (Concentrated Fire) 보정 수치: -1
엄폐 밖에 있는 무작위 개별 유닛 하나 또는 엄폐 마커 아래의 스택된 유닛들에 영향을 미칩니다.

성공적인 집중 사격 시도 액션(7.11)의 결과로 단일 엄폐 마커 아래의 유닛이나 유닛 그룹에 집중 사격 보정 수치를 배치합니다. 유닛은 여러 집중 사격의 대상이 될 수 있으며, 이는 모두 누적됩니다.



교차 사격 (Crossfire) 보정 수치: -1

카드 전체에 영향을 미침

서로 다른 방향에서 2개 이상의 PDF가 한 카드를 향할 때 이 보정 수치를 해당 카드에 배치합니다. 카드당 최대 1개만 배치할 수 있습니다. 제압 상태 유닛도 교차 사격을 생성할 수 있습니다.

참고: 동일한 방향의 서로 다른 고도에서 여러 VOF가 발생하더라도 (곡사 사격Overhead Fire) 교차 사격으로 간주하지 않습니다.



수류탄 빗나감 (Grenade Miss) 보정 수치: -1

카드 전체에 영향을 미침

수류탄 공격 시도가 실패할 경우 수류탄 빗나감Grenade Miss 보정 수치를 배치합니다(7.10). 실패 시도 횟수와 관계없이 하나의 빗나감 보정 수치만 배치합니다.

참고: 카드에 다른 PDF/VOF가 없는 경우, 수류탄 빗나감 보정 수치는 그 자체로 카드 전체에 영향을 미치는 -1 VOF로 작용합니다(모든 표준 VOF 보정 수치를 적용합니다). 이 경우 이는 수류탄 공격 VOF가 아닙니다.



폭파 빗나감Demo Miss 보정 수치: -2

카드 전체에 영향을 미침

폭발물 투척 시도가 실패할 경우 폭파 빗나감Demo Miss 보정 수치를 배치합니다(7.13). 실패 시도 횟수와 관계없이 하나의 빗나감 보정 수치만 배치합니다.

참고: 카드에 다른 PDF/VOF가 없는 경우, 폭파 빗나감 보정 수치는 그 자체로 카드 전체에 영향을 미치는 -2 VOF로 작용합니다 (모든 표준 VOF 보정 수치를 적용합니다).

6.3 주요 사격 방향 (PDF) 마커

주요 사격 방향Primary Direction of Fire (PDF) 마커는 VOF가 어디서 발생했는지 표시하는 보조 장치입니다. 사격 유닛이 자신의 카드가 아닌 다른 표적 카드에 기본 VOF(S, A, H 또는 제압 상태)를 가할 때는 반드시 PDF 마커도 함께 배치해야 합니다.

6.3.1 PDF 마커 배치하기

사격을 하는 카드의 가장자리에 화살표가 표적 카드를 향하도록 마커를 배치합니다. 가능한 모든 유닛은 PDF를 따라 사격합니다. 상호 PDF가 있는 경우, 혼잡을 줄이기 위해 PDF 마커를 뒤집어 양방향 화살표를 보이게 할 수 있습니다.

PDF는 LOS 내 카드에 대해서 어떤 방향으로든 관측 시도 능력을 제한하지 않습니다. PDF 제한은 전방 관측병이 화력 지원을 요청할 때도 적용되지 않습니다. 다시 말해, 자신의 카드에 적 유닛이 있을 때도

다른 곳에 화력 지원을 요청하는 것을 포함하여 어떤 방향으로든 화력을 요청할 수 있습니다.

6.3.2 PDF를 따라 사격하기

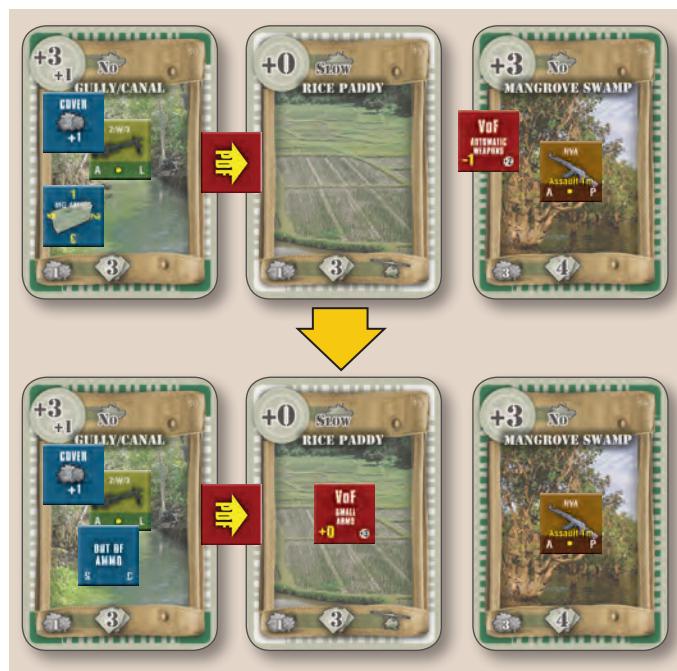
PDF를 배치한 후, 사격 카드의 모든 유닛은 VOF 마커가 제거될 때까지 PDF를 따라 사격을 지속합니다. 집중 사격Concentrate Fire과 원거리 수류탄 공격 액션은 PDF를 따라서만 시도할 수 있습니다.

기억하세요. 이미 교전 중이 아닌 인쇄된 VOF 등급을 가진 유닛이 사거리와 LOS 내에서 적 유닛을 관측했다면 VOF와 PDF 마커를 배치해야 합니다(6.1.1).

이미 PDF 마커가 있는 카드로 이동하는 유닛은 즉시 PDF를 따라 사격을 개시합니다.

다른 유닛이 카드에 진입하거나, 탄약을 추적하는 유닛의 탄약이 소진되면 VOF는 바뀔 수 있지만 PDF는 동일하게 유지됩니다.

참고: 지형과 엄폐물로 인해 카드의 일부 유닛이 현재 PDF으로 사격을 개시할 수 없는 상황이 발생할 수 있으며, 이러한 유닛들은 나중에 다른 방향으로 사격하게 될 수도 있습니다(6.3.5 참조).



예시: 2/W/3 MG조(장거리L에서 A VOF)가 우측으로 2장 떨어진 적 유닛과 교전 중입니다. 탄약이 소진되자, 2/W/3의 VOF는 소형화기 Small arms(+0)로 감소하고 사거리는 근거리(인접 카드)로 줄어듭니다. PDF는 동일하게 유지되지만(우측) VOF는 인접 카드로 이동합니다.

6.3.3 사격 중지Cease Fire 와 사격 전환Shift Fire

사격을 중지했지만 여전히 사거리와 LOS 내에 적합한 표적이 있는 유닛은 6.1.1의 우선순위에 따라 자동으로 다시 사격을 개시합니다(즉시 새로운 VOF와 PDF 마커를 배치해야 합니다).

참고: 이는 사거리나 LOS 내에 더 이상 적대 유닛이 없을 때만 사격 중지가 실질적으로 효과가 있다는 것을 의미합니다.

사격 전환 *Shift Fire* 명령은 기존의 PDF를 다른 카드로 이동하는 데 사용할 수 있습니다. 전략적 이점이 있다고 판단되는 경우 비점유 상태의 카드를 표적으로 지정할 수 있습니다. 하지만 관측되지 않은 적 유닛이 있는 카드는 불가능합니다.

6.3.4 PDF를 따라 이동하기

6.1에서 언급된 대로, 유닛의 VOF는 항상 PDF를 따라 가장 가까운 점유 상태 카드에 배치합니다. 이는 만약 상대 유닛의 VOF가 놓인 카드의 마지막 유닛이 LOS와 사거리 내에서, 그리고 동일한 PDF를 따라 더 멀리 카드로 이동하거나, 혹은 유닛이 상대 유닛의 PDF를 따라 상대 유닛 쪽으로 이동할 경우, VOF가 유닛과 함께 새로운 카드로 이동한다는 의미입니다.

PDF는 적 유닛의 이동에 대응하여 방향을 변경하지 않습니다.

영거리 *Point blank* 전투 중, 같은 카드에 위치한 적의 VOF를 받고 있는 마지막 유닛이 인접한 카드로 이동할 경우(어느 방향이든), 적 유닛의 사격은 이동하는 유닛을 새로운 카드까지 추적합니다. VOF를 새로운 카드로 이동시키고 PDF 마커를 배치하세요.

6.3.5 다중 PDF를 가진 카드

제한된 사격각, 곡사 사격 *Overhead Fire* 능력(이 없는 경우도 포함), 그리고 기타 LOS 관련 문제들(특히 시가전에서 두드러짐)로 인해 카드에 있는 모든 유닛이 PDF를 따라 사격을 개시할 수 있는 것은 아닙니다. 이러한 유닛들은 표적으로 삼을 수 있는 적이 나타날 때 나중에 사격을 개시할 수 있으며, 이로 인해 두 번째 PDF가 설정될 수 있습니다.

여러 PDF가 있는 카드에 진입하는 유닛들은 6.1.1의 기준을 가장 잘 충족하는 PDF를 따라 사격을 개시합니다.

유닛들은 카드의 현재 PDF를 따라 사격할 수 있다면 절대 추가 PDF를 설정하지 않습니다.



6.3.6 VOF, 보정 수치, PDF와의 관계를 요약한 표

		영향을 받는 영역	PDF	비고
기본 VOF	제압 상태 <i>Pinned</i>	카드 전체	S, A, A/S 및 H VOF 등급의 제압 상태 유닛은 자동으로 PDF를 배치	모든 사격이 제압 상태의 유닛으로부터 오는 경우, 전체 제압 상태 <i>All Pinned VOF</i> 는 자동으로 배치
	소형화기 (S) <i>Small Arms</i>	카드 전체	S VOF 등급 유닛은 자동으로 PDF를 배치	S VOF 등급 유닛에 의해 자동으로 배치
	자동화기 (A) <i>Automatic Wpn</i>	카드 전체	A VOF 등급 유닛은 자동으로 PDF를 배치	A VOF 등급 유닛에 의해 자동으로 배치
	중화기 (H) <i>Heavy Weapons</i>	카드 전체	H VOF 등급 유닛은 자동으로 PDF를 배치	H VOF 등급 유닛에 의해 자동으로 배치. 또한 지도상의 박격포반이 수행하는 간접 사격 액션의 결과로도 배치.
사격 수정	수류탄 (G!) <i>Grenade</i>	엄폐 밖의 단일 유닛 / 엄폐 아래의 유닛 스택	원거리 수류탄 공격은 PDF가 있는 경우 해당 카드의 PDF를 따라야 함. PDF를 배치하지 않음. 예외: 박격포조 (7.3).	수류탄 공격 시도를 통해 배치. 다중 VOF를 카드에 배치할 수 있으며, 단일 유닛/엄폐 마커에도 배치 가능; 누적됨. 가시성 보정 수치를 적용하지 않음 (7.10).
	저격수 (S!) <i>Sniper</i>	단일 유닛	S! 특수 VOF 등급 유닛은 자동으로 PDF를 배치	저격수 유닛에 의해 자동으로 배치. 또한 카드 전체에 소형화기 VOF를 적용. -3 명령 뽑기 보정 수치가 카드 상의 모든 HQ에 영향을 미침 (7.15).
	지뢰 (Mines!)	표적 유닛 (다수 가능)	PDF를 배치하지 않음	지뢰 판정(7.9)에 실패한 카드 위의 모든 유닛 상단에 배치. 해당 카드의 다른 유닛에는 영향을 주지 않음. 가시성 보정 수치를 적용하지 않음.
	Incoming! / Air Strike!	카드 전체	관측병의 LOS 내에 있는 어떤 카드든 기존 PDF과 상관없이 표적으로 지정 가능. PDF를 설정하지 않음	화력 지원 요청 <i>Call for Fire</i> 시도를 통해 배치(7.16). 가시성 보정 수치는 적용하지 않음.
전투 수정	교차 사격 <i>Crossfire</i>	카드 전체	2개의 PDF가 카드 외부에서 카드로 들어올 때 발생	위의 모든 VOF를 보정(카드당 하나).
	집중 사격 <i>Concentrated Fire</i>	엄폐 밖의 단일 유닛 / 엄폐 아래의 유닛 스택	PDF를 따라서만 배치 가능. LOS가 차단되거나, 표적 유닛이 이동하거나, 사격 유닛이 사격을 전환하면 제거됨	위의 VOF 중 영향을 받는 표적에 대한 모든 보정을 적용. 단일 유닛/엄폐물 마커에 놓는 경우를 포함하여 여러 마커를 배치할 수 있음(7.11).
	수류탄 빗나감 <i>Grenade Miss</i>	카드 전체	다른 VOF가 없는 경우, 단독으로 -1 VOF로 작용 (PDF는 배치하지 않음)	위의 모든 VOF를 보정(카드당 하나).
	폭파 실패 <i>Demolition Miss</i>	카드 전체	다른 VOF가 없는 경우, 단독으로 -2 VOF로 작용 (PDF는 배치하지 않음)	위의 모든 VOF를 보정(카드당 하나).
<p>영거리 전투 시 해당 카드의 유닛이 발사하는 "전체 카드 VOF"는 상대편 유닛에만 영향을 미침.</p> <p>카드 외부에서 발사되는 "전체 카드 VOF"는 양측의 모든 유닛에 영향을 미침. 6.2.1의 예시 4를 참조.</p>				

6.4 전투 해결 및 효과

전투 효과 세그먼트 동안, 각 유닛에 대한 순 전투 보정 수치(NCM)를 계산하여 사격의 영향을 받는지 결정합니다.

공식은 다음과 같습니다:

NCM = 해당 유닛에 영향을 미치는 가장 강력한(가장 낮은) VOF
(제압 상태, S, A, H, G!, S!, Mines!, Incoming!, Air Strike!)

+ 해당 유닛에 영향을 미치는 모든 VOF 보정 수치 (집중 사격, 교차 사격, 폭파 빗나감, 수류탄 빗나감)

+ 가시성, 조명, 관측 장비로 인한 순 보정 수치 (섹션 9).

+ 방어 유닛의 상태(제압 상태, 노출 상태 등), 지형 엄폐 및 엄폐 마커에 기반한 모든 해당 보정 수치.

최소 NCM은 -40이고 최대치는 +6입니다. -4 미만의 NCM은 -4로 간주하며 +6을 초과하는 NCM은 +6으로 간주합니다.

여러 VOF가 한 카드에 영향을 미칠 때는 보정 수치를 적용한 후의 수치를 비교하여 가장 좋은(낮은)것을 선택합니다. 조도(9.0)와 엄폐 보정 수치(5.3)는 각각의 무기에 따라 다르게 적용될 수 있습니다.

예시: 안개 낀 날 소총 분대 1/1, 1/LMG, 강습조가 개활지 Open field 를 건너다 공격을 받습니다. 1/LMG와 강습조는 +1 기본 엄폐 상태이고, 분대 1/1은 개활지에서 제압 상태입니다. 우측에서 적 88mm 대공포(H VOF)가 사격하고, 좌측에서는 제압된 독일군 A VOF 분대가 사격 합니다. 추가로 88mm 대공포와 함께 위치한 판처슈렉 조가 엄폐 마커 아래의 유닛들에 대해 성공적인 수류탄 공격을 가합니다.

NCM은 다음과 같이 계산합니다:

1/LMG와 강습조(Assault Team)

VOF: 수류탄: -4 (중화기, 제압 상태, 수류탄 중 가장 좋은 것)

가시성: 없음 (수류탄 공격은 가시성의 영향을 받지 않음)

상태/엄폐: 지형 +0,
기본 엄폐 +1

보정 수치: 교차 사격 -1
(외부에서 카드로
진입하는 중화기 및
제압 상태)

총 NCM: -4
(각 유닛 개별 해결)

1/1 분대

VOF: 중화기 Heavy Weapons: -3

(제압 상태와 중화기 중 더 나은 것)

가시성: 안개 +2

상태/엄폐: 제압 상태 +1, 지형 +0

보정 수치: 교차 사격 -1
(외부에서 카드로 진입하는 중화기 및 제압 상태)

총 NCM: -1



예시 2: 미군 분대 2/1, 3/1, 2/LMG가 과수원 Orchard에서 두 개의 독일군 분대(S등급 1개와 A등급 1개)와 혼란스러운 영거리 대치 상황에 있습니다. 2/1과 3/1은 +1 기본 엄폐 상태이고, 2/LMG는 개활지에서 제압된 상태입니다. S등급 독일군 분대가 미군의 엄폐 마커를 향해 수류탄 공격을 시도했으나 실패했습니다. 수류탄은 무작위로 텡겨나가 어디로 날아갈지 모릅니다... 2/1과 3/1은 이에 대응하여 자유 수류탄 공격을 실시하여, 2/1은 빗나갔고 3/1은 성공했습니다. 2/1은 A등급 분대에 집중 사격을, 3/1은 S등급 분대에 집중 사격을 가했습니다.

NCM은 다음과 같이 계산합니다:

미군 2/1 분대와 3/1 분대

VOF: 자동화기 Automatic Weapons: -1
(자동화기와 소형화기 중 더 나은 것)

가시성: 없음 (주간)

상태/엄폐: 지형 +1, 기본 엄폐 +1

보정 수치: 수류탄 빗나감 -1
(2회 빗나감, 하지만 1개의 보정 수치만 적용)

총 NCM: +0 (각 유닛 개별적으로 해결)

미군 2/LMG

VOF: 자동화기 Automatic Weapons: -1
(자동화기와 소형화기 중 더 나은 것)

가시성: 없음 (주간)

상태/엄폐: 제압 상태 +1, 지형 +1

보정 수치: 수류탄 빗나감 -1

총 NCM: +0

독일군 분대 (A등급)

VOF: 소형화기 Small Arms: +0

(제압 상태와 소형화기 중 더 좋은 것)

가시성: 없음 (주간)

상태/엄폐: 지형 +1

보정 수치: 집중 사격 -1 수류탄 빗나감 -1

총 NCM: -1

독일군 분대 (S등급)

VOF: 수류탄: -4

(소형화기, 제압 상태, 수류탄 중 가장 좋은 것)

가시성: 없음 (주간)

상태/엄폐: 지형 +1

보정 수치: 집중 사격 -1, 수류탄 빗나감 -1

총 NCM: -5

(수류탄은 S 등급 독일군 분대에 대한 최상의(가장 낮은) VOF이기 때문에 적용되지만, 이는 해당 유닛이 집중 사격 하에 있지 않다는 의미는 아닙니다. VOF 보정 수치[교차 사격, 집중 사격, 수류탄 빗나감, 폭파 빗나감]는 항상 적용됩니다)



6.4.1 전투 효과

전투 효과 세그먼트에서는 보병 유닛에 대한 사격 효과를 해결합니다 (차량에 대한 전투 해결 방법은 섹션 10 참조).

모든 전투 효과는 동시에 발생하는 것으로 간주합니다. VOF 마커가 있는 카드의 각 유닛에 대한 전투 효과를 개별적으로 해결해야 합니다. 한 전투의 결과가 다른 전투 결과에 영향을 미치지 않기 때문에 해결 순서를 선택할 수 있습니다. 이 세그먼트 동안에만 지도상의 모든 전투 해결이 완료될 때까지 VOF와 PDF 마커를 간주하지 않습니다.

각 유닛에 대해 6.4의 공식에 따라 순 전투 보정 수치(NCM)를 찾으세요. NCM이 결정되면 액션 카드를 뽑아 카드 왼쪽의 전투 해결 섹션에서 NCM을 찾으세요. 보정 수치 옆에서 그 효과를 찾을 수 있습니다.

세 가지 가능한 결과가 있습니다: 빗나감MISS, 제압 상태PIN, 또는 명중HIT. 명중 결과가 나온 카드를 뽑았다면, 즉시 그 명중 효과를 해결합니다. 다른 카드를 뽑아 카드 하단 중앙의 명중 효과 영역을 참조하여 표적 유닛에 대한 효과를 찾으세요.

6.4.2 액션 카드의 전투 해결 섹션 사용하기

이 섹션의 첫 번째 열에는 표적 유닛의 NCM을 나타내는 -4에서 +6 사이의 숫자가 있습니다. 두 번째 열은 사격 결과를 나타내며, 명중HIT, 빗나감MISS, 제압 상태PIN 중 하나가 적혀 있습니다. 이러한 결과의 효과는 다음과 같습니다:

A. 빗나감 (MISS)

효과 없음. 단, 유닛이 제압 상태인 경우 제압 상태 마커를 제거합니다 (아래 B. 제압 상태 참조).

B. 제압 상태 (PIN)

해당 유닛에 제압 상태 마커를 놓습니다. 효율성을 위해 하나의 제압 상태 마커 아래 여러 유닛을 스탠딩할 수 있습니다. 제압된 유닛은 "질서 상태" 유닛으로 간주되지 않으며, 액션, 화력, 통신 능력에 제한을 받습니다(4.2.5 참조).

다음의 경우 제압 상태 마커를 제거합니다:

- 유닛이 제압 상태Pinned 마커 제거 시도에 성공한 경우 (4.2.3a).
- 공격 후 빗나감MISS 결과를 받은 경우.
- 유닛이 제압 회복 세그먼트 시작 시 VOF의 영향을 받고 있지 않는 경우
- 해당 유닛이 제거된 경우(사상자가 됩니다).

C. 명중 (HIT)

명중의 효과를 결정하기 위해 다른 카드를 뽑으세요 (6.4.3). 효과를 적용한 후, 유닛에(여러 부분으로 분할된 경우 해당 유닛 모두에게) 제압 마커를 놓습니다.

6.4.3 액션 카드의 명중 효과 영역 사용하기

액션 카드의 명중 효과 영역은 유닛의 경험 수준에 따라 나뉘어 있습니다. 각 경험 수준 아래에는 하나 또는 두 개의 문자가 있습니다. 다음 절차를 적용합니다:

- 명중된 유닛의 경험 수준에 해당하는 열을 확인하세요. 각 문자는 유닛의 한 스텝이 전환되는 LAT를 나타냅니다.
- 결과가 두 문자인 경우, 첫 번째 글자를 첫 번째 스텝에 적용하고 두 번째 문자를 2 번째 스텝에 적용합니다. 유닛이 1 스텝 유닛인 경우, 첫 번째 문자만 사용합니다.
- 다중 스텝 유닛에서 한 개 이상의 스텝이 사격으로 전환될 때, 임무 책자에서 해당 유닛의 분해Breakdown 차트를 참조하여 사용할 카운터를 확인하세요. 사격은 시대와 유닛 유형에 따라 무장이 다릅니다.
- 만약 해당 유닛에 질서 상태의 단일 스텝면이 없다면, 마지막 스텝은 분해Breakdown 차트에 표시된 대로 사격으로 전환합니다.
- LAT가 자신과 동일한 결과를 뽑은 경우, 여전히 제압 상태Pinned 이지만 추가 효과는 없습니다(예를 들어, 전투불능조Paralyzed Team가 P 결과를 뽑아도 계속 전투불능 상태로 남습니다).

가능한 효과는 다음과 같습니다:

C = 사상자 (Casualty)

유닛의 한 스텝이 제거됩니다.

카드에 사상자Casualty 마커를 놓고 유닛을 한 스텝 감소시킵니다. 이것이 마지막 스텝이었다면, 원래 유닛은 플레이에서 제거되며(1.2.6) 유닛이 운반하던 모든 자산과 사상자는 카드에 떨어집니다(5.1.6E). 사상자는 임무 기간 동안 지속되며 집결할 수 없습니다. 사상자는 이동하거나 전투할 수 없습니다. 다른 유닛들은 가능한 한 빨리 사상자를 후송해야 합니다. 사상자를 대상으로하는 전투는 해결하지 않습니다. 사상자를 제압 상태로 표시할 필요가 없습니다.

참고: 해당하는 경우 4.3.4/4.3.5에 따라 무전기/전화기 손상 여부를 확인하세요.

P = 전투불능조 (Paralyzed Team)

유닛의 한 스텝이 전투불능 상태가 됩니다.

- 카드에 전투불능조Paralyzed Team를 배치하세요.
- 원래 유닛을 1 스텝 감소시킵니다. 이것이 마지막 스텝이었다면, 원래 유닛은 플레이에서 제거됩니다(1.2.6).

L = 부상자 후송조 (Litter Team)

유닛의 한 스텝이 부상자 후송조Litter Team가 됩니다.

- 부상자 후송조Litter Team를 카드에 배치하세요.
- 원래 유닛을 1 스텝 감소시킵니다. 이것이 마지막 스텝이었다면, 원래 유닛은 플레이에서 제거됩니다(1.2.6).

F = 사격조 (Fire Team)

유닛의 한 스텝이 다음 절차에 따라 사격조로 전환됩니다.

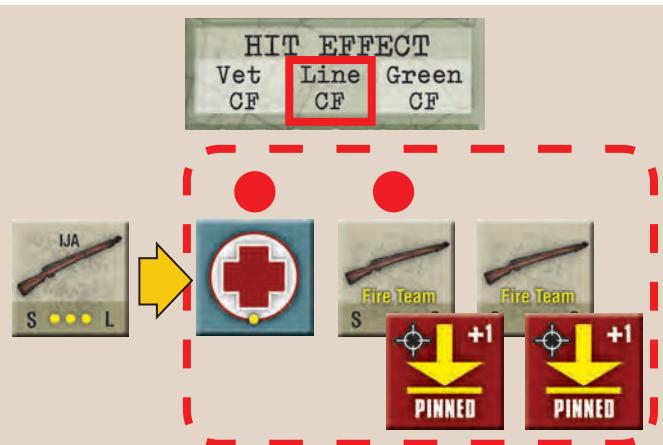
- 명중된 유닛이 2 스텝 이상인 경우, 분해Breakdown 차트에 표시된 대로 사격조를 배치하고 유닛의 스텝을 1 스텝 감소시킵니다.
- 만약 명중된 유닛이 뒷면에 이름이 붙은 사격조가 있는 1 스텝 유닛이라면, 그 유닛을 사격조 면으로 뒤집습니다.
- 만약 명중된 유닛이 뒷면에 이름이 붙은 사격조가 없는 1 스텝 유닛이거나 LAT인 경우, 분해Breakdown 차트에 따라 일반 화기 조로 대체하세요. 원래 유닛은 플레이에서 제거됩니다 (1.2.6).

참고: 2 스텝 화기조는 두 개의 카운터로 구성되며, 이름이 붙은 사격조 면은 두 번째 카운터의 뒷면에 있습니다.

A = 강습조 (Assault Team)

유닛의 한 스텝이 다음 절차에 따라 강습조 *Assault Team* 또는 사격조 *Fire Team*로 전환됩니다:

- 명중 유닛이 2스텝 이상인 유닛인 경우, 분해 *Breakdown* 차트를 확인하세요.
 - 이름이 붙은 사격조가 있다면, 카드에 해당 사격조를 배치하고 유닛을 한 단계 감소시킵니다.
 - 그렇지 않으면, 해당 시대의 일반 강습조를 카드에 배치하고 유닛을 1스텝 감소시킵니다.
- 만약 명중된 유닛이 이름이 붙은 사격조라면, (제압 상태가 되는 것 외에는) 아무런 효과가 없습니다.
- 만약 명중된 유닛이 뒷면에 이름이 붙은 사격조가 있는 1스텝 유닛이라면, 그 유닛을 사격조 면으로 뒤집습니다.
- 만약 명중된 유닛이 뒷면에 이름이 붙은 사격조가 없는 1스텝 유닛이거나 LAT인 경우, 분해 *Breakdown* 차트에 따라 일반 화기조로 대체하세요. 원래 유닛은 플레이에서 제거합니다 (1.2.6).



예시: 3스텝 일본군 분대가 CF 명중을 받았습니다. 1스텝은 사상자 *Casualty*로 전환됩니다. 2스텝은 사격조 *Fire Team*로 전환됩니다. 남은 유닛이 오직 1스텝이므로 해당 스텝도 사격조가 됩니다. 두 사격조는 명중 *Hit* 결과로 인해 제압 상태 *Pinned*가 되며, 이는 해당 유닛의 모든 스텝에 적용합니다.



1스텝 바주카 조가 LC 명중을 받았습니다. 첫 번째 스텝은 부상자 *Litter Team*로 전환됩니다. 더 이상 피해를 적용할 스텝이 남아있지 않으므로 여기서 멈춥니다.

항상 그렇듯이, 명중 *Hit* 결과는 해당 유닛을 제압 상태로 만듭니다.

참고: 명중 효과 해결은 사격을 받았을 때의 물리적, 사기적 영향의 조합입니다. 전투는 긍정적, 부정적인 다양한 방식으로 병사들에게 영향을 미칠 수 있는데, 유닛은 어떤 유형의 LAT로도 전환될 수 있습니다. 예를 들어, 전투불능조 *Paralyzed Team*는 상황에서 벗어나는 유일한 방법이 전투를 통해 탈출하는 것이라고 판단하고, 상태가 개선되는 강습조로 전환될 수 있습니다. 또한 부상자 *Litter Team*나 사격조로 전환되거나 계속 전투불능 상태로 남을 수 있습니다.

6.5 집결 & 재편성 (Rallying & Reconstitution)

플레이를 하는 동안, 유닛들은 전투와 특정 명령의 효과로 인해 LAT로 감소될 것입니다. 임무 중에 집결을 하거나 이전에 플레이에서 제거된 유닛을 재편성함으로써 감소된 상태의 유닛 상태를 개선할 수 있습니다.

LAT는 이름이 붙은 사격조처럼 원래 유닛과의 연결을 유지하는 경우(보통 카운터 뒷면에 인쇄됨)거나 일반 LAT(전투불능조 *Paralyzed Team*와 부상자 *Litter Team*, 그리고 일반 사격 및 강습조)로 남습니다. 일반 사격 및 강습조는 시대에 따라 다릅니다. 사용할 카운터는 임무 책자의 유닛 분석표에 명시되어 있습니다.

디자인 노트: 일반 LAT가 어느 특정 유닛에서 나왔는지 추적하는 메커니즘은 의도적으로 만들지 않은 것입니다. 유닛이 일반 LAT으로 축소되면 다양한 목적을 가진 작은 인원 무리가 됩니다. 전투의 열기 속에서, 그들은 있는 그대로 재편성됩니다. 그들의 소속은 나중에 충분히 정리할 수 있습니다.

6.5.1 집결 (Rally)

아래 지시사항에 따라 집결 액션 메뉴의 액션을 수행하여 다양한 상태에서 유닛을 집결할 수 있습니다. 이러한 모든 액션에서, 카드에 VOF가 없으면 집결은 자동 성공하며, 그렇지 않은 경우, 명령을 내리는 유닛의 경험(HQ 또는 일반 주도권의 경우 해당 유닛 자체 경험)에 의해 보정된 카드 2장을 뽑아 액션 시도 섹션에서 "Rally" 단어를 찾습니다.

제압된 유닛 집결하기

제압된 유닛은 명령 페이즈 동안 제압 마커 제거 시도 액션(4.2.3a)을 통해 회복할 수 있습니다. 시도가 성공하면, 제압 마커를 제거하고 필요한 경우 VOF를 갱신합니다. 일반적인 통신 규칙에 대한 예외 규칙으로, 제압 상태인 유닛은 이 명령을 받는 목적으로 시각-언어적 소통이 가능한 것으로 간주될 수 있습니다(그리고 추가적인 사기 진작 *Exhort* 시도도 포함합니다).

화기조 면으로 되어있는 유닛 집결하기

화기조, HQ, CO 참모 *Staff*, FO 및 기타 일부 유닛에는 이름이 붙은 사격조 카운터가 있습니다. 유닛이 다중 스텝 유닛이 아니라면 보통 유닛 카운터 뒷면에 있습니다. 제압 상태에서 벗어나면, 이러한 유닛은 '사격조 면에서 전면으로 뒤집기 시도' 액션(4.2.3f)을 통해 원래의 경험 수준/질서 상태 면으로 회복할 수 있습니다.

일반 LAT 집결하기

집결 액션 시도에 성공하면 제압되지 않은 유닛의 상태를 개선할 수 있습니다. 다음의 각 항목은 별도 액션이므로, 명령이 충분하다면 한 임펄스 내에서 유닛이 여러 번 수행할 수 있습니다.

- 전투불능조 *Paralyzed Team*를 부상자 후송조 *Litter Team*로 전환 (4.2.3b)
- 부상자 후송조 *Litter Team*를 사격조로 전환하기 (4.2.3c)
- 사격조를 강습조로 전환하기 (4.2.3d)

집결 명령은 일반 LAT를 질서 상태 유닛이나 이름이 붙은 사격조로 업그레이드할 수 없습니다. 재편성(6.5.2) 될 수 있는 일부 HQ와 분대를 제외하고, 일반 LAT가 된 유닛은 임무 시도 중에 다시 등장할 수 없습니다.

6.5.2 재편성 (Reconstitution)

플레이에서 제거된 분대와 HQ는 아래 규칙에 따라 플레이 중에 재편성될 수 있습니다. 재편성은 캠페인 게임을 플레이할 때 임무와 임무 사이에서도 발생합니다(섹션 12 참조).

참고: 일반 주도권 동안 사용하더라도, 모든 재편성 액션에는 HQ가 내리는 명령이 필요합니다.

유닛은 원래의 화력보다 더 높은 화력으로 재편성될 수 없습니다. (아래 예시 참조)

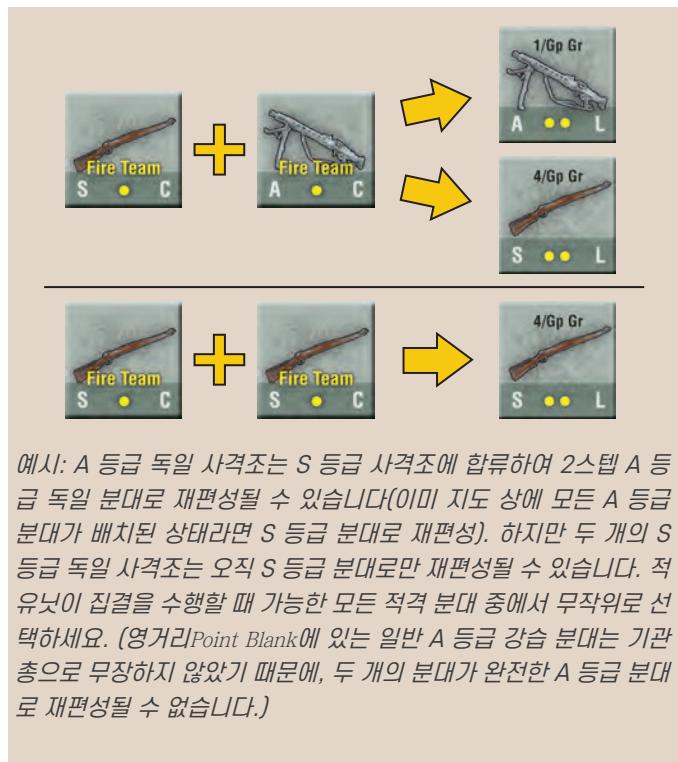
일반 LAT는 원래 유닛과 연결되지 않으므로, 화기조, 전방 관측병 (FO), HQ 또는 CO 참모 *Staff*가 전투불능조 *Paralyzed Team* 또는 부상자 후송조 *Litter Team*로 전환된 경우, 일반 사격조 또는 강습조로 집결되어 아래와 같이 분대를 재편성하는 데 사용할 수 있습니다.

분대 (Squad)

제거된 분대를 재편성할 수 있습니다. 두 개, 세 개 또는 네 개의 사격/강습 조에 분대 재편성 시도 명령을 내릴 수 있습니다(4.2.3i). 명령을 내리는 HQ의 경험 수준에 따라 보정된 액션 카드를 뽑고, "Rally" 단어를 확인하세요. "Rally"가 뽑히면 시도가 성공하며, 사격/강습 조를 제거하고 이전에 제거된 동일한 스텝 수의 분대로 대체합니다.

따라서 실제로 일반 분대는 임무 동안 먼저 사격/강습조로 집결한 후, 집결한 해당 조를 다시 분대로 재편성하여 원래의 질서 상태(Good Order) 카운터로 회복할 수 있습니다.

그러나 재편성된 유닛의 경험 수준은 재편성에 사용한 LAT의 경험 수준(강습조는 일반병 *Line*, 다른 모든 조는 신병 *Green*)과 차트 및 테이블 플레이어 보조 자료의 다중 스텝 유닛 경험 수준 차트(12.6 참조)를 기반으로 합니다.



예시: A 등급 독일 사격조는 S 등급 사격조에 합류하여 2스텝 A 등급 독일 분대로 재편성될 수 있습니다(이미 지도 상에 모든 A 등급 분대가 배치된 상태라면 S 등급 분대로 재편성). 하지만 두 개의 S 등급 독일 사격조는 오직 S 등급 분대로만 재편성될 수 있습니다. 적 유닛이 집결을 수행할 때 가능한 모든 적격 분대 중에서 무작위로 선택하세요. (영거리 Point Blank에 있는 일반 A 등급 강습 분대는 기관총으로 무장하지 않았기 때문에, 두 개의 분대가 완전한 A 등급 분대로 재편성될 수 없습니다.)

본부 (Headquarters)

HQ 재편성은 적격 질서 상태의 스텝을 원하는 HQ 유닛으로 전환하여 플레이에서 제거된 HQ 유닛을 다시 지도 상에 배치하는 것입니다. 재편성된 HQ는 항상 신병 *Green* 경험 상태로 플레이에 진입합니다. 재편성되는 HQ의 종류에 따라 아래 지시사항을 따르세요. CO 참모 *Staff*는 임무 중에 재편성될 수 없습니다.

A. 소대 HQ 재편성

소대 HQ는 CO 참모 *Staff* 유닛이나 해당 분대의 질서 상태 스텝으로부터 재편성될 수 있으며, PLT HQ 재편성 액션(4.2.1d)을 통해 가능합니다. 이 액션은 시도할 필요가 없습니다. 다만, 일반 주도권의 일부로 수행되더라도 HQ가 명령을 내려야 합니다.

어떤 적격 유닛이든 사용될 수 있으며, 분대 HQ 교체를 위한 지휘 체계 제한 사항도 없습니다. 재편성된 HQ 유닛을 카드에 배치하고, 재편성에 사용된 유닛의 스텝을 하나 줄입니다(CO 참모 *Staff* 유닛이 사용된 경우 게임에서 제거하고, 분대가 단일 스텝만 남은 경우, 원하는 대로 화기조 또는 강습조를 배치합니다).

B. 중대 본부(CO HQ) 재편성

중대 HQ를 중대 부지휘관(예시: 미군 중대의 XO)으로부터 재편성합니다. 만약 부지휘관이 이미 게임에서 제거되었다면, 다음 순서의 유닛으로 재편성합니다: 소대 HQ, 포병 관측병 Arty FO, CO 참모 *Staff*(계급 순으로) 내림차순하여 결정합니다. 예를 들어 해병대 중대의 경우 1st Sgt, 그 다음 GySgt. 만약 상위 계급 유닛이 예전히 플레이 중이지만 사격조 면으로 되어 있다면, 먼저 집결(6.5.1)부터 해야 하며 그 후 중대장 HQ 재편성에 사용할 수 있습니다. 게임에서 제거되지 않은 한 건너뛸 수 없습니다.

예를 들어, 1st Sgt를 사용하려면 XO, PLT HQ, 그리고 포병 관측병 Arty FO가 모두 플레이에서 제거된 상태여야 합니다.

CO HQ 재편성 액션은 시도를 할 필요가 없습니다(4.2.1e); 그러나 일반 주도권의 일부로 수행하더라도 BN HQ 또는 CO 참모Staff가 명령을 내려야 합니다. 지도 밖에 있는 동안, BN HQ는 BN HQ 임펄스 동안 BN TAC 무전기/전화로 적격 유닛으로부터 CO HQ의 재편성을 명령할 수 있습니다.

C. BN HQ 재편성



만약 지도에 있는 상위 HQ가 제거(사상자 또는 LAT로 감소) 또는 전투불능 상태가 되면, 재편성되는 동안 BN HQ는 다음 턴에 명령을 내릴 수 없습니다. 놓치지 않기 위해 제거된 상위 HQ 유닛을 턴 트랙 2턴 후에 배치하세요. 재편성되면, BN HQ 임펄스 동안 지도 밖에서 사용할 수 있습니다.

참고: HQ의 사격조 면은 재편성될 필요가 없으며, 집결 액션을 써서 원래의 경험 수준으로 명령 면으로 뒤집을 수 있습니다(6.5.1).

재편성 및 집결 예시: 1PLT HQ, 2/1 분대(4 스텝)와 1/1/MG(2 스텝)가 집중 사격을 받고 피해를 입습니다.

1 PLT HQ는 일반 전투불능조 Paralyzed Team가 된 후 플레이에서 제거되었으며, 2/1 분대는 모든 스텝이 일반 LAT(전투불능조 Paralyzed Team 1스텝, 사상자 2스텝, 사격조 1스텝)로 감소된 후 플레이에서 제거되었습니다. 1/1/MG는 부상자 후송조 Litter Team으로 인해 스텝을 잃었지만, 유닛이 여전히 존재하므로 이름이 붙은 사격조 면으로 뒤집혔으며, "플레이에서 제거됨"으로 간주하지 않습니다.



몇 턴 후 사격이 중단되었을 때, 1st Sgt가 나타나 유닛들을 다시 복구하려 시도합니다. 1 PLT HQ가 플레이에서 제거되었기 때문에 1 PLT HQ부터 복구하는 것이 우선순위입니다. 그러나 일반 제한 액션 조로 감소된 HQ는 집결 액션으로 복구할 수 없습니다.



따라서 1st Sgt는 다음과 같이 5개의 명령을 사용합니다:

전투불능조 Paralyzed Team 중 하나를 부상자 후송조 Litter Team로 집결하는 데 1개.

이 새로운 부상자 후송조를 일반 사격조로 집결하는 데 1개. 다른 부상자 후송조를 일반 사격조로 집결하는 데 1개.

세 개의 사격조를 사용할 수 있게 되자, 1st Sgt는 2/1 분대 재편성을 시도합니다. 이 시도는 성공하고 2/1은 3스텝 면으로 카드에 배치됩니다. 재편성에 사용한 일반 사격조 3개는 제거합니다. 여기에 명령 1개를 소비합니다.

명령이 1개만 남은 상태에서 1st Sgt는 2/1 분대로부터 1PLT HQ를 재편성합니다. 2/1은 2스텝 분대로 줄어들고 1PLT HQ를 다시 카드에 배치합니다. 나중에 1st Sgt는 집결 명령을 사용하여 1/1/MG를 단일 스텝 질서 상태 면으로 되돌릴 수 있습니다.

우리가 어떤 LAT가 원래 어떤 유닛에서 왔는지 추적할 필요가 없다는 점에 주목하세요. 부상자 후송조 Litter Team가 실제로 1/1/MG의 한 스텝이었다는 사실은 중요하지 않습니다. 우리는 여전히 그 것을 사용하여 2/1 분대를 재편성할 수 있습니다.

7.0 화기 및 화력 지원

Fields of Fire의 다양한 캠페인에서 당신은 개인용 저격소총부터 분대 지원 화기, 그리고 중대 수준의 지원조와 차량 장착 중화기에 이르기까지 광범위한 무기를 접하게 될 것입니다. 각 무기 유형은 특정한 VOF를 생성하며, 일부는 개입하는 유닛 위로 사격하기, 사격 경로 설정, 간접 사격 수행, 또는 대전차 역할 수행과 같은 추가 능력을 가집니다. 다양한 무기 유형의 능력에 대한 요약은 차트 및 테이블 플레이어 보조 자료의 무기 능력 차트를 참조하세요.

참고: 서로 다른 능력을 가진 유닛들이 같은 카드를 공유할 때, 일부 유닛은 사격을 개시하지만 다른 유닛들은 사격할 수 없는 상황이 발생할 수 있습니다. 이러한 유닛들은 나중에 더 적합한 표적이 나타나면 다른 곳에서 사격을 개시할 수 있습니다. 단일 카드에서 여러 PDF가 배치되는 상황은 6.3.5를 참조하세요.

7.1 소형화기 (Small Arms)



소총, 카빈, 돌격소총, 그리고 탄창 공급식 경기기관총은 소형화기 *Small Arms* (S) VOF를 생성합니다. 돌격소총을 장비한 유닛은 대신 자동화기 *Automatic Weapons* (A) VOF

를 생성할 수 있지만, 오직 영거리 *Point Blank*에서만 가능합니다. A/S VOF (6.2.2)를 따릅니다.

7.2 기관총 (Machine Guns)



이들은 일반적으로 자동화기 *Automatic Weapons* (A) VOF를 생성하는 탄띠 공급식 기관총입니다.

7.2.1 삼각대 장착 기관총

 VOF 등급 위 화살표 기호는 기관총이 무거운 삼각대에 장착되었다는 의미입니다. 삼각대 장착 기관총은 더 안정적으로 조준할 수 있고 지속 사격 능력의 이점을 가지며, 대개 더 큰 구경의 탄환을 사용합니다. 보통 자동화기 *Automatic Weapons* (A) VOF를 생성하지만, 일부는 중화기 *Heavy Weapons* (H) VOF를 생성할 수 있습니다. 다음과 같은 추가 규칙을 적용합니다:

- 삼각대 장착 기관총은 최저표척사 *Grazing Fire* (7.2.2), 곡사 사격 *Overhead Fire* (7.2.3), 그리고 FPL(FPLs) (7.2.4)를 수행할 수 있습니다.



최저표척사 *Grazing Fire* 예시: 일본군의 삼각대 장착 HMG가 잠재적 접촉 평가 세그먼트 동안 배치되어 사구 *Dune*에서 접근하는 미군 강습조에 사격을 개시합니다.

해변 *Beach*과 서핑 존 *Surf Zone*까지 명확한 LOS가 있습니다. HMG의 사거리인 초장거리 (V)까지의 모든 카드에 자동 사격 VOF를 배치합니다.



곡사 사격Overhead Fire 예시 1: 삼각대 장착 기관총이 2레벨 고도에 있고, 아군 유닛은 인접한 1레벨 고도에 있으며, 장거리에 있는 적 유닛은 3레벨 고도에 있습니다.

삼각대 장착 기관총이 적 유닛에게 사격을 개시하고, 아군이 점유한 카드에는 어떤 VOF도 배치되지 않습니다.



곡사 사격Overhead Fire 예시 2: 삼각대 장착 기관총이 1레벨 고도에 있고, 인접한 아군 유닛도 1레벨에 있으며, 장거리에 있는 적 유닛은 2레벨 언덕 위에 있습니다. 삼각대 장착 기관총은 적 유닛에게 사격할 수 있으며, 아군 카드에는 VOF가 배치하지 않습니다.

7.2.4 최종 방호선 (FPL)



FPL은 '비상' 사격의 한 형태로, 삼각대에 장착된 화기가 아군 부대 전방에 걸쳐 고정된 선을 따라 지속적으로 사격하여 적의 공격을 최후의 수단으로 저지하는 방식입니다. 다음 규칙들을 적용합니다:

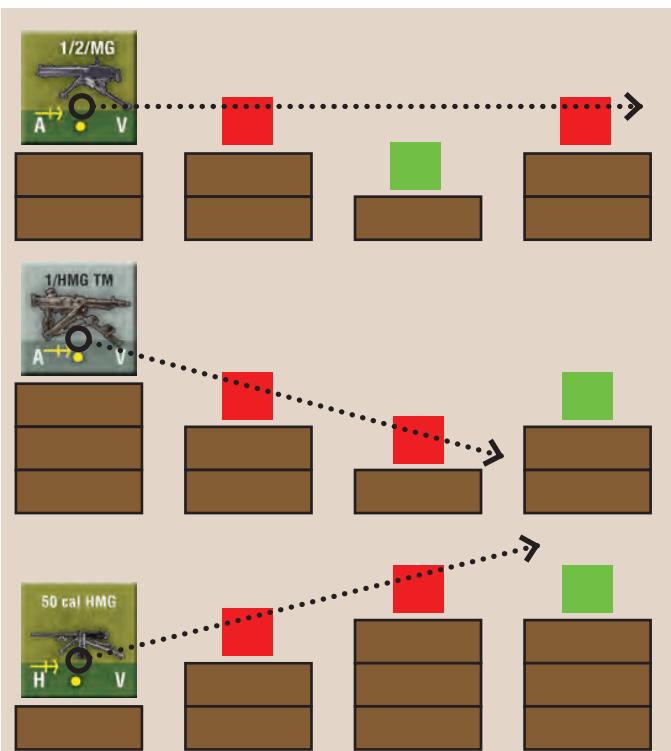
- 방어 임무에서 삼각대 장착 기관총에 FPL 마커를 배치하여 해당 기관총이 FPL을 위해 설정되었음을 나타낼 수 있습니다(통제 마커 카운터 혼합에 의해 제한됨).
- FPL 마커는 활성화될 때 FPL이 전개될 대각선 방향을 나타냅니다.
- FPL 통제로 지정된 기관총은 LOS 내에 나타나거나 카드에 진입하는 적 유닛에 대해 대응하지 않으며, 사격 전환 명령이 주어진 경우에만 대응할 수 있습니다. 이 경우 해당 기관총은 FPL 마커를 잃고 일반적인 삼각대 장착 기관총 유닛처럼 행동하기 시작합니다.
- FPL 마커가 붙어있는 동안, 해당 화기는 인접한 카드로 이동하거나 현재 카드 내에서도 이동할 수 없습니다.
- FPL을 개시하기 위해서는 CO HQ가 명령을 내려야 합니다 (직접 명령하거나 또는 연막/신호탄을 통해 명령).
- FPL이 사격을 시작하면, 탄약이 소진되거나 사격 중지 또는 사격 전환 명령을 받을 때까지 계속 사격합니다. 이 경우, FPL 마커를 제거하며, 해당 유닛은 일반적인 삼각대 장착 기관총 유닛처럼 행동하기 시작합니다.

- 유닛의 VOF 등급과 관계없이, FPL은 대각선 PDF를 따라 LOS 상의 모든 카드에 중화기Heavy Weapons 화력 밀도(- 3)를 생성하며, 매 턴 두 개의 탄약 포인트를 사용합니다. 제한된 가시성으로 발생하는 어떤 보정 수치나 사거리 제한은 적용하지 않습니다.
- FPL은 단일 고도를 따라 (곡사 사격Overhead Fire을 이용하여) 상향 또는 하향으로 사격할 수 있지만, 둘 다는 불가능합니다 (아래 다이어그램 참조).

7.2.5 2스텝 기관총 조 (2 Step Machine Gun Team)

일부 기관총조는 2스텝으로 구성됩니다. 한 스텝은 실제 기관총과 그 조작병을 나타냅니다. 다른 한 스텝은 탄약을 운반하는 추가 인원을 나타냅니다. 임무 중에 탄약 운반병 스텝은 일반 강습조 또는 사격조로 분리될 수 있습니다. 기관총조를 1스텝 면으로 뒤집고 강습조 또는 사격조를 카드에 배치하세요.

참고: 이 과정은 되돌릴 수 없으므로 기관총조가 탄약을 소진할 때 까지 기다리는 것이 가장 좋습니다.



예시: 최저표적사Grazing Fire와 FPL은 직선으로 사격할 때 같은 고도의 모든 카드에 걸쳐 VOF를 형성합니다. 이들은 상향 또는 하향으로 사격할 수 있지만, 동시에 불가능합니다. 사격 방향을 선택할 수 있는 경우(예시: 계곡 아래 또는 계곡을 가로질러), 최저표적사가 가능한 유닛은 주요 사격 방향을 따라 가장 가까운 적 유닛을 먼저 조준합니다.

7.3 박격포조 Teams와 박격포반 Sections

7.3.1 제한 사항

다음 규칙은 박격포조와 박격포반에 적용됩니다:

- 영거리Point Blank (자신의 카드)에서 사격할 수 없습니다.
- 건물, 벙커, 동굴 또는 특화점Pillbox 엄폐 안에서 사격할 수 없습니다.

- 노출 마커가 표시된 경우 전혀 사격할 수 없으며, 침투 이동을 절대 사용할 수 없습니다.
- 야군과 적군의 박격포 유닛 모두 자신의 부대가 점유한 카드를 통해(위로) 사격할 수 있으며, 같은 편 유닛을 명중시키지 않습니다. 이는 고도와 관계없이 가능합니다(곡사 사격과 다름).
- 캠페인 지시사항에 명시된 대로, 박격포 유닛은 숲이나 정글과 같은 특정 지형에서는 사격하지 못할 수 있습니다.

7.3.2 박격포 유닛의 직접 및 간접 사격

지도 상에 있는 박격포의 교전 방식을 의미하는 "사격 방식"에 두 가지 방법이 있습니다. 직접 사격 *Direct Lay*은 박격포 조가 직접 표적을 관측할 수 있어 관측병이 필요 없는 경우입니다. 이 방식의 경우 다른 보병 유닛처럼 사격합니다. 단일 스텝 박격포조는 직접 사격만 사용할 수 있습니다. HQ와 통신 중인 다중 스텝 박격포 유닛은 간접 사격 *Indirect Lay*도 할 수 있습니다. 간접 사격을 하려면 지도 상의 박격포로 간접 사격 요청(4.2.4.j) 명령이 필요합니다.

직접 사격 (Direct Lay)



직접 사격 시, H 등급 박격포반은 다른 H 등급 유닛과 마찬가지로 기본 중화기 *Heavy Weapons VOF*와 PDF를 자동으로 배치합니다.



G! 등급의 박격포조는 다른 G! 등급 유닛과 마찬가지로 수류탄 공격 시도 명령을 받아야 하며, 기존 PDF를 따라 사격해야 합니다. 그러나 다른 G! 등급 유닛과 달리, PDF가 존재하지 않는 경우 자체적으로 PDF를 설정할 수 있습니다. 이 PDF는 시도가 실패하더라도 교차 사격 자격을 얻는데 도움이 됩니다. 마무리 페이즈 동안 박격포조의 PDF를 제거합니다. 다른 직접 사격과 마찬가지로, 직접 사격은 사격이 통과하는 카드 테두리가 지정하는 지형 효과의 영향을 받습니다(5.2).

간접 사격 (Indirect Lay)

간접 사격은 지도 밖 포병 및 박격포와 마찬가지로 관측병을 이용하여 간접 사격을 수행하는 것을 의미합니다 (7.16). 다중 스텝 박격포반만 간접 사격을 사용할 수 있습니다.

간접 사격을 하려면 박격포에 명령을 내릴 자격이 있는 누군가가 관측 및 화력 지원 요청 명령을 내려야 합니다. 이는 CO HQ, CO 참모 *Staff* 또는 박격포반이 배속된 PLT HQ일 수 있습니다(2.3). 박격포는 자체 무전기나 전화기가 있거나, 무전기나 전화기가 있는 다른 HQ와 같은 카드 영역에 위치할 수 있습니다(이 통신 장비는 "충분히 좋은" 것으로 간주합니다). 이때 HQ는 단순히 명령만 전달할 뿐이며, 박격포반에 명령을 내릴 자격이 있을 필요는 없습니다).

카드를 뽑지 않고 단순히 중화기 *Heavy Weapons VOF*를 목표 카드에 배치하세요. 박격포가 매 턴마다 이를 계속 수행하지는 않을 것이며, 간접 사격을 원할 때마다 명령을 받아야 합니다. 마무리 페이즈 동안 중화기 *Heavy Weapons VOF*를 제거합니다.

간접 사격 명령은 직접 사격 명령을 대체합니다. 따라서 박격포반이 간접 사격 명령을 받으면, 직접 사격 PDF를 배치하지 않으며, 이미 배치된 직접 사격 PDF와 VOF는 제거됩니다.

간접 사격 시, 표적은 반드시 관측병(화력을 명령할 HQ)의 LOS 내에 있어야 합니다. 박격포반 자체는 표적까지 직선 LOS를 추적할 필요는 없지만, 대각선을 포함하여 카드 사거리 내에 있어야 하며, 이때 박격포가 점유하고 있는 카드는 제외합니다. 적과 야군 유닛이 모두 점유한 카드도 간접 사격의 유효한 표적이 될 수 있습니다.

간접 사격 시, 박격포는 PDF를 배치하지 않으므로 교차 사격을 위한 카드 자격에 도움을 주지 않습니다. 간접 사격은 지형 효과와 관련하여 Incoming!과 동일하게 처리합니다(즉, '낮은' 숫자와 일부 카드의 폭발 보정 수치를 사용할 수 있습니다). 다른 모든 보정 수치에 대해서는 일반적인 중화기 *Heavy Weapons VOF*로 처리합니다.



간접 사격 예시: 박격포반이 1소대에 배속되었습니다. 박격포반은 자동으로 LOS 내의 독일군 부상자 후송 *Litter Team*에 PDF와 중화기 *Heavy Weapons VOF*를 배치합니다(이는

다소 비효율적인 탄약 사용입니다).



1st PLT HQ가 오른쪽의 독일군 분대에 대한 LOS를 확보했습니다.

박격포반과 통신 중이기 때문에 간접 사격을 명령할 수 있습니다. 박격포반은 LOS가 필요없으며, 사거리 내에만 있으면 됩니다(카드 2장 거리, 직접적인 선은 필요하지 않음). 명령이 내려지고, 박격포반의 중화기 *Heavy Weapons VOF*가 턴의 나머지 동안 독일군 분대의 카드에 배치됩니다.

© 2024 GMT Games, LLC

7.4 로켓 발사기 / 무반동총



경량 로켓 발사기와 무반동총(RCL)은 수류탄(G!) VOF 등급을 가집니다 (7.10). 중화기 버전은 중화기 Heavy Weapons VOF (H)입니다. 모든 로켓 발사기/무반동총은 건물, 벙커, 동굴 또는 특화점 Pillbox 엄폐물 안에서 사격할 수 없습니다. H VOF 유닛은 곡사 사격 Overhead Fire를 수행할 수 있지만, 노출 마커가 표시되면 전혀 사격할 수 없습니다.



일부 로켓 발사기 유형은 일반 유닛의 자산 카운터로 게임에 등장하며, 사용 시 소모됩니다. 예를 들어 판처파우스트와 RPG가 그렇습니다.

7.5 수류탄 (Hand Grenades)

수류탄은 영거리 Point Blank에서만 사용할 수 있습니다(시가전에서의 예외 사항은 13.9 참조). VOF 등급이 있는 모든 보병 유닛은 수류탄을 장비하고 있으며, 이를 추적할 필요가 없습니다(7.10).

7.6 총류탄 (Rifle Grenades)



총류탄은 수류탄(G!) VOF 등급을 가집니다. 일부 유닛은 임무 시작 시 1~2개의 총류탄을 받습니다. 사격 시 총류탄은 소모됩니다(명중 여부와 관계없음). 총류탄을 장비한 유닛은 자신의 VOF 등급에 따른 일반적인 VOF를 전개하지만, 총류탄으로 수류탄 공격을 시도하도록 명령받을 수도 있습니다(7.10).

이러한 무기들은 고각도 사격 무기이기 때문에, 박격포와 마찬가지로 건물, 벙커, 동굴 또는 특화점 Pillbox 엄폐 마커 아래에서 사격할 수 없습니다.

7.7 유탄 발사기 (베트남전 이후)



유탄 발사기의 VOF 등급은 수류탄(G!)입니다. 유탄 발사기는 총류탄보다 훨씬 평평한 탄도를 가지므로 건물, 벙커, 동굴 또는 특화점 Pillbox 엄폐 마커 아래에서 발사할 수 있습니다. 유탄 발사기 탄약은 작고 가벼우며 표준 적재량이 많기 때문에 추적할 필요가 없습니다. G! 위첨자 VOF를 가진 베트남 이후의 소총 분대는 전용(예시: M79) 또는 언더배럴(예시: M203) 유탄 발사기를 보유한 것으로 간주합니다. 이들은 근거리 Close(인접 카드)까지만 사용할 수 있습니다. 이러한 분대는 작동 불량 Jam 결과(7.12)의 영향을 받지 않습니다.

7.8 장갑 전투 차량 / 전차



모든 중형 및 중전차는 중화기 Heavy Weapons VOF (H)를 가지며, 이는 차량의 기관총과 포의 조합입니다. H VOF 등급을 가진 이러한 차량들은 곡사 사격 Overhead Fire를 수행할 수 있습니다. 경전차와 다른 장갑 차량들은 A 또는 G! VOF를 가집니다.

7.9 지뢰와 크레모아

7.9.1 지뢰 (Mine)



대인 지뢰는 주로 보병 유닛에 영향을 미치는 VOF를 생성하지만, 차량에도 제한적인 효과가 있습니다(바퀴/궤도에 대해). 지뢰가 설치된 카드에 진입하거나 그 안에서 이동하는 모든 보병 유닛이나 차량(아군이든 적군이든)은 각 유닛마다 카드 세 장을 뽑아(카운터에 표시된 대로) 지뢰 공격 여부를 확인합니다. 카드 중 하나라도 폭발 아이콘(다중 폭발 및 Short 아이콘 포함)이 있으면 해당 유닛에 지뢰가 명중한 것입니다; 지뢰 마커를 폭발 면으로 뒤집고 영향을 받은 유닛에 놓아 전투 효과 세그먼트 동안 명중을 적용하라는 것을 상기시킵니다. 지뢰가 작동된 후에도 새로운 유닛이 카드에 진입하거나 카드 내에서 이동할 때마다 지뢰 확인을 계속해야 합니다. 새롭게 명중된 모든 유닛을 지뢰 마커 아래에 놓습니다. 지뢰 마커 아래에 있는 보병 유닛은 이번 턴에 자신의 카드 내에서 이동하거나 인접한 카드로 이동할 수 없습니다.

유닛이 지뢰가 설치된 카드를 떠날 때는 지뢰 공격을 확인할 필요가 없습니다. 임무 지시사항에 별도로 언급되지 않는 한, 지뢰밭을 제거할 수는 없습니다.

7.9.2 크레모아 지뢰 (Claymore Mines)



크레모아는 일부 임무에서 자산으로 사용할 수 있습니다. 임무 지시사항에 설치 방법이 표시됩니다. 적 활동 확인 세그먼트와 잠재적 접촉 평가 세그먼트가 끝날 때, 아직 배치되지 않았다면 크레모아를 카드에 있는 적 유닛 하나에 배치합니다. 여러 유닛이 있는 경우 무작위로 공격할 대상을 결정합니다. 전투 효과 세그먼트에서 해당 유닛에 대해 -4 VOF를 해결합니다. 마무리 페이즈에서 크레모아를 제거합니다.

참고: 지뢰와 크레모아는 가시성 보정 수치의 영향을 받지 않습니다.

7.10 수류탄 (Grenade) 공격



수류탄 공격은 G! 등급의 무기로부터의 모든 공격을 의미합니다. 보통 근거리 강습에서 수류탄을 사용하는 것을 나타내지만, 원거리 유단이나 로켓 발사기, 심지어 소규모의 느린 발사 속도를 가진 대전차화기와 같이 폭발 성 발사체가 표적에 발사되는 경우도 포함합니다.

참고: Fields of Fire에서 근거리 강습은 추상화되어 있습니다. 하지만 같은 카드에 있는 유닛이나 차량에 대한 수류탄 공격은 적에게 접근하여 수류탄과 총검을 포함한 모든 가용 무기를 사용하여 진지를 소탕하는 것을 나타냅니다.

수류탄 공격은 다음 규칙에 따라 수행합니다:

7.10.1 수류탄 공격 시도하기 (4.2.4d)

엄폐 밖에 있는 특정 유닛 하나 또는 엄폐 마커 아래 있는 유닛 스택에 수류탄 공격을 지시합니다.

- 인쇄된 VOF 등급을 가진 모든 보병 유닛은 같은 카드에 있는 적 유닛(보병 또는 차량)에 대해 수류탄 공격을 시도할 수 있습니다. 이는 해당 유닛이 원거리 수류탄 공격 가능 무기를 장비하고 있더라도 탄약을 소모하지 않습니다.
- G! VOF 등급이나 다른 VOF 등급 위에 G! 표기가 있는 유닛은 인쇄된 사거리까지 수류탄 공격을 시도할 수 있습니다. 예외: 유탄 발사기는 근거리 (C)로 제한됩니다 (7.7).
- 카드에 PDF가 있다면 원거리 수류탄 공격은 이를 따라야 하며, 유닛이 영거리 전투에 참여하고 있는 동안에는 수류탄 공격을 전혀 수행할 수 없습니다. 그렇지 않은 경우, LOS 내에 있고 무기 사거리 내에 있는 모든 보병 표적에 대해 시도할 수 있습니다. 무기 능력 차트에 달리 명시되지 않는 한, 원거리 수류탄 공격은 다른 유닛 (아군 또는 적군)을 통과하여 수행할 수 없습니다.
- 차량을 대상으로 원거리 무기를 사격할 때는 AT 전투 규칙을 사용 해야 합니다(10.5.1).

사격 유닛의 경험 수준에 따라 보정된 카드 두장을 뽑습니다. 수류탄 아이콘이 카드 중 하나에 있으면 수류탄 공격 시도가 성공합니다. 표적에 수류탄 VOF를 배치합니다(엄폐를 없이 노출된 단일 유닛 또는 엄폐 마커 아래 있는 유닛 스택).

참고: 유닛이 작동 불량에 취약한 경우, 작동 불량 아이콘이 나오면 뽑기 성공을 무효화합니다 (7.12).

7.10.2 수류탄 공격 VOF 수치

임무 지시사항에서 각 측이 어떤 등급 (-3 또는 -4)을 사용할지 알려 줍니다. 미군 수류탄은 일반적으로 -4로 평가됩니다. NCM을 계산할 때 이 VOF에는 날씨, 연막 또는 조도 보정 수치를 적용하지 마십시오. 다른 VOF와 달리, 여러 개의 수류탄 VOF를 단일 보병 표적에 배치할 수 있습니다; VOF 수치는 누적됩니다. NCM 계산에서 사용할 최상(가장 낮은) VOF를 결정할 때 스태킹된 수류탄 VOF 마커의 총 수치를 고려해야 합니다(6.4). 수류탄 공격의 AT 수치는 스태킹된 카운터 수에 관계없이 항상 -2입니다(10.5.3).

참고: 5.3에 따라, 엄폐 마커 아래 있는 유닛 스택이 수류탄 VOF의 공격을 받을 때, 스택 내 3개를 넘는 각 스텝마다 공격받는 각 유닛에 NCM 페널티 -1씩을 적용합니다.

7.10.3 수류탄 공격 치명타 (Critical Hit)

수류탄 아이콘이 있는 카드를 두 장 이상 뽑으면, 다음과 같은 결과로 치명타 Critical Hit 가 발생합니다:

- 전투 효과 계산 중 NCM을 계산하는 동안, 표적은 엄폐 마커(야전 요새화 및 건물 포함)의 이점을 잃습니다. 이를 표시하기 위해 치명타 수류탄 Critical Hit Grenade 마커를 배치하세요. 이는 전투 효과 세그먼트에서 NCM을 계산하는 데 사용된 VOF에 관계없이 적용됩니다.
- 표적 유닛이 엄폐 마커 아래에 있지 않다면, 수류탄 VOF 마커 2개를 해당 유닛에 놓으며, 둘 다 NCM 계산에 포함합니다(따라서 미군 수류탄 공격의 경우 VOF는 -8입니다).

- 치명타 Critical Hit 뽑기는 영거리 수류탄 공격의 AT 등급에 영향을 미치지 않습니다.

7.10.4 빗나간 수류탄 (Missed Grenade)



수류탄 공격이 실패하면, 표적 카드에 수류탄 빗나감 보정 수치 마커가 아직 없는 경우 하나를 배치합니다 (6.2.4). 카드를 점유하고 있는 모든 유닛은 그 효과를 받습니다.

성공적인 수류탄 공격의 표적이 전투 효과 세그먼트 이전에 다른 카드로 이동하거나 현재 카드 내에서 이동하면, 수류탄 공격은 수류탄 빗나감으로 처리됩니다.

수류탄 빗나감 보정 수치 마커가 다른 VOF 마커 없이 카드에 훌로 남아있는 경우, 전투 효과 세그먼트에서 -1 VOF 마커로 취급합니다(모든 표준 VOF 보정 수치 적용합니다-이 경우, 이것은 수류탄 공격 VOF가 아닙니다).

7.10.5 자유 수류탄 공격 대응

질서 상태의 유닛이 같은 카드에서 수류탄 공격을 받으면(성공 여부와 상관없이), 공격한 유닛이 미관측 상태가 아니라면 자동으로 공격을 시도한 유닛에게 자유 수류탄 공격을 시도합니다.

VOF를 가지며 제압되지 않은 LAT는 성공적인 수류탄 공격을 가한 관측된 유닛에 대해 자유 수류탄 공격을 시도합니다.

엄폐 마커 아래 유닛 스택이 공격받은 경우, 자유 수류탄 공격 대응 자격이 있는 모든 유닛이 대응한다는 점에 유의하세요.

7.10.6 마무리 (Clean up)

마무리 페이즈 동안 모든 수류탄 VOF와 수류탄 빗나감 보정 수치 마커를 제거하세요.



예시 1: 3 PLT HQ와 1/3 분대가 마을 Village(지형 엄폐 +3)에서 영거리 Point Blank 전투에 참여하고 있습니다. 독일군이 취약한 엄폐물에 과도하게 밀집해 있음을 확인한 3 PLT HQ는 1/3에게 수류탄 공격을 하도록 명령합니다. 시도는 했지만 빗나갔습니다. 질서 상태의 두 독일군 유닛은 수류탄 공격 대응을 합니다. 1/1 PLT의 수류탄은 빗나갑니다. 1/LMG는 명중을 기록합니다. 독일군 강습조는 빗나간 공격에 대해 수류탄 공격 대응을 할 자격이 없습니다.

독일군 NCM = +3 (+3 지형, +1 엄폐, -1 수류탄 빗나감, +0 소형 화기 Small arms 사격)

미국 NCM = 0 (+3 지형, +3 엄폐, -4 수류탄, -1 수류탄 빗나감, -1 엄폐물 아래에 있는 4스텝에 대한 스태킹 페널티)



예시 2: 1/1 분대, 1/LMG, 1/Mtr
01 자동화기Automatic Weapons VOF
(-1) 하에 있습니다.

1/1 분대가 성공적인 -4 수류탄
공격 2번과 한 번의 수류탄 빗나감
을 당합니다. NCM은 다음과 같이
계산합니다:

1/LMG & 1/Mtr

지형: +2

자동화기Automatic VOF: -1 수류탄 화력 밀도(VOF) x2: -8

보정 수치: 수류탄 빗나감: -1 보정 수치: 수류탄 빗나감: -1

총 NCM: +0

1/1 분대

지형: +2

수류탄 빗나감: -1

총 NCM: -7

성공한 수류탄 공격이 누적되는 방식과, 수류탄 빗나감 같은
보정 수치가 항상 모든 대상에게 영향을 미치는 점에 주목하세요.

7.11 집중 사격(Concentrated Fire) 공격



집중 사격 보정 수치는 사격 유닛의 LOS 내에 있고
PDF를 따라 있는 특정 표적에 대해 기본 VOF에 추가하
는 VOF입니다.

순 전투 보정 수치에 -1를 적용합니다.

7.11.1 집중 사격 적격성

제압 상태가 아닌 S, A, A/S, H VOF 등급을 가진 모든 전투 유닛을
대상으로 집중 사격을 시도할 수 있습니다. 표적은 다음과 같습니다:

- 특정 엠페 마커 아래에 있는 관측된 유닛 스택
- 무작위로 선택된, 엠페를 밖에 있는 관측 상태의 적 유닛
(R#을 뽑아 선택).
- 표적이 될 수 있는 차량의 승객
(예시: 지프, 트럭 또는 탑승 병력이 있는 전차 - 10.8)

참고: 소대 집중 사격 시도(4.2.4c) 중 엠페를 밖 영역에서
각 시도마다 새로운 무작위 표적을 뽑으세요.

7.11.2 집중 사격 뽑기

사격 유닛의 경험 수준에 따라 보정된 카드 두장을 뽑습니다(삼각대
장착 기관총을 사용하는 경우 카드 한장을 추가로 뽑습니다). 최소
한 장의 카드에 조준선Crosshairs 아이콘이 있으면 시도는 성공합니
다. 시도가 실패하면 다른 일은 발생하지 않습니다(추가 탄약 소모나
보정 수치 없음).

시도가 성공하면 표적에 집중 사격 마커를 놓습니다. 표적이 엠페
마커라면, 이 액션은 엠페 마커 아래의 모든 유닛에 영향을 미칩니다.

여러 개의 집중 사격 보정 수치 마커가 하나의 유닛에 영향을 줄 수
있으며, 보정 수치는 누적됩니다.

참고: 작동 불량Jam에 취약한 유닛이 작동 불량 아이콘을 뽑았다면
성공한 뽑기가 무효화됩니다. 만약 해당 유닛이 작동 불량에 취약한
유닛이 아니더라도, 이것이 집중 사격 시도에 성공했다는 뜻은 아닙
니다(7.12).

7.11.3 탄약 사용

사격 유닛이 탄약을 추적하는 경우, 턴 동안 성공한 시도마다 추가
탄약 포인트를 하나씩 사용합니다.

7.11.4 집중 사격 치명타 (Critical Hit)

조준선 아이콘이 있는 카드가 2장 이상 뽑히면, 다음과 같은 결과로
치명타가 발생합니다:

- 전투 효과 계산 중 NCM을 계산하는 동안, 표적은 엠페를 마커
(야전 요새화 및 건물 포함)의 이점을 잃습니다. 이를 표시하기 위해
치명타 집중 사격Critical Hit Concentrated Fire 마커를 배치하세요.
- 표적 유닛이 엠페 마커 아래에 있지 않다면, 집중 사격 마커 2개를
해당 유닛에 놓으며, 둘 다 NCM 계산에 포함합니다.

7.11.5 집중 사격 마커 제거

집중 사격 마커는 연막이나 Incoming!으로 인해 LOS가 차단되거나,
유닛이 사격 전환 또는 사격 중지를 하거나, 표적이 이동하거나(다른
카드로 이동, 엠페를 마커 안으로/밖으로/사이로 이동, 차량 탑승/하
차 등), 또는 유닛이 VOF를 상실할 경우(지도에서 제거되거나, VOF
가 표시되지 않은 면으로 뒤집히는 등) 제거됩니다. 이 경우 추가 탄
약은 사용되지 않습니다. 마무리 페이즈(3.8)가 되면 모든 집중 사격
마커를 제거합니다.

7.12 작동 불량(Jam)

다음 유닛들은 작동 불량Jam에 취약합니다.

- A, G! 및 H VOF 등급의 화기조와 대전차화기.
- 탄약을 추적하는 A등급 분대
(단파식 기관총으로 무장한 분대를 의미).



작동 불량Jam에 취약한 유닛이 집중 사격이나 원거리 수류탄 공격을
시도할 때 Jam 아이콘을 뽑으면 심각한 무기 고장이 발생한 것입니
다: 즉시 해당 유닛을 게임에서 제거하고 그 스텝을 일반 사격조로
교체하세요.

Jam 카드는 해당 시도에서 뽑은 모든 성공 카드를 무효화합니다.

참고: 유탄 발사기로 무장한 분대는 작동 불량Jam 결과의 영향을
받지 않습니다(7.7).

7.13 폭발물 (Demolition Charge) 공격



폭발물은 게임에서 다양한 기능을 수행합니다. 특정 점
유된 엠페 마커를 공격하거나, 야전 요새화를 파괴하
거나, 동굴 입구를 봉쇄하거나, 도심 지형에 돌입 지점을
만드는 데 사용할 수 있습니다. 임무/캠페인 지시 사항
에서 어떤 유닛이 폭발물을 사용할 자격이 있는지와 얼마나 많이 사용
가능한지를 설명합니다. 폭발물은 자산이며 탄약처럼 소모됩니다.

폭발물은 투척하거나 설치할 수 있습니다. VOF가 있는 카드에서 폭
발물을 사용할 때(폭파 유닛에 영향을 미치는지 여부와 관계없이), 반
드시 투척해야 하며, 그렇지 않은 경우에는 설치합니다. 폭발물을 설
치할 때(4.2.4f), 단순히 표적에 폭파 공격Demo Attack 마커를 배치하
면 됩니다; 시도를 할 필요는 없습니다. 투척할 때(4.2.4e), 수류탄 공
격처럼 취급합니다(이 경우 시도가 필요합니다). 시도가 성공하면,

표적에 폭파 공격 *Demo Attack* 마커를 놓습니다. 시도가 실패하면 폭파 빗나감 *Demo miss* 보정 수치 (-2 NCM)를 놓습니다. 이는 전투 효과 세그먼트 동안 해당 카드를 점유한 모든 유닛에게 영향을 미칩니다.

수류탄 공격과 달리, 성공한 폭파 공격 *Demo Attack* 대상이 전투 효과 세그먼트 이전에 엄폐 마커, 야전 요새화, 동굴 입구 또는 도심 지형을 떠나더라도, 이 공격은 폭파 빗나감 *Demo Miss*으로 처리하지 않습니다; 공격은 여전히 아래에 나열된 효과를 가집니다. 마무리 페이즈가 되면 모든 폭파 및 폭파 빗나감 마커를 제거합니다.

특정 엄폐 마커나 야전 요새화에 폭발물을 투척하거나 배치하는데 성공하면, 전투 효과 세그먼트 동안 다음과 같은 효과가 발생합니다:

- 모든 점유 유닛은 사상자 *Casualty*가 됩니다
- 표적이 벙커나 특화점 *Pillbox*라면, 이를 제거하고 개인호 *Foxhole*로 대체합니다
- 만약 표적이 동굴 입구라면, 입구는 봉쇄되어 게임에서 제거됩니다
- 다른 모든 엄폐 마커는 게임에 남아 있습니다.

도심 지형(13.0)에서 성공적으로 설치되거나 투척된 폭발물은 다음과 같은 효과를 가집니다:

- 표적 카드의 한 영역에 있는 모든 적 점유 유닛(13.6.1)은 명중된 것으로 간주합니다. 즉시 각 유닛에 대해 카드를 뽑아 명중 효과를 결정합니다.
- 돌입 *Breach* 마커를 배치합니다(13.6)

7.14 화염방사기 공격



화염방사기는 휴대용이든 차량 장착형이든, 특정 적 엄폐 마커나 야전 요새화(동굴과 건물 포함)를 공격하는데 사용할 수 있습니다.

다음 절차를 적용합니다:

- 화염방사기 공격 시, 시도 뽑기 *Attempt draw*가 필요없습니다
- 명령을 받으면, 적 엄폐물이나 야전 요새화를 대상으로 화염방사기 공격 마커를 배치하고 연료 한 발을 소모합니다.
- 전투 페이즈 동안 다른 전투를 해결하기 전에, 화염방사기 공격의 표적은 자동으로 명중된 것으로 간주하며, 명중 결과는 일반적인 방식으로 결정됩니다.
- 표적이 벙커나 특화점이었다면, 게임에서 제거됩니다.
- 화염방사기는 건물 내부나 영거리 공격을 방지하는 엄폐 영역(벙커, 특화점 등)에서 사격할 수 없습니다.

마지막으로, 사상자가 아닌 모든 점유 유닛을 야전 요새화나 엄폐물 밖에 배치하고 노출 상태로 표시합니다. 이 시점부터 그들은 카드의 일반 VOF와 VOF 보정 수치로 공격 받습니다. 또한 해당 유닛들은 엄폐나 야전 요새화를 표적으로 했던 집중 사격의 영향을 계속 받습니다.

차량 탑재형 화염방사기는 동일하게 작동하지만, 일부는 영거리 *Point Blank* 뿐만 아니라 근거리 *Close*에서도 공격할 수 있습니다.

시가전(13.0)에서는 거리 위 *In the Street* 영역에 있는 화염방사기가 단일 건물 *Building* 영역을 표적으로 합니다. 마지막 단계에서는 점유 유닛을 외부 영역(가능하면 안뜰 *Courtyard*, 그 다음은 무작위 거리 위 *In the Street* 영역)에 배치합니다.

7.15 저격수 (Sniper)



저격수는 VOF 등급이 S!인 유닛입니다. 달리 교전 중이 아니라면, 저격수는 저격수 표적 우선순위(6.1.1)에 따라 자동으로 사격을 개시합니다. 저격수는 표적 카드에 VOF 마커 2개를 배치합니다: 소형화기 *Small Arms* (+0)와 저격수 *Sniper* (-3). 제압 상태의 저격수의 VOF 등급은 제압 상태 *Pinned*로 감소하므로 저격수 VOF를 배치하지 않습니다.



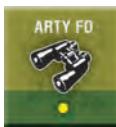
각 전투 효과 세그먼트 시작 시, 저격수의 VOF가 있는 카드에서 무작위로 표적 하나를 선택하고 저격수 VOF를 그 표적으로 이동시킵니다. 엄폐 마커 아래 있는 유닛들도 대상이 될 수 있지만, 오직 한 유닛만 영향을 받습니다. 카드 상의 일부 유닛이 노출 상태로 표시되어 있다면, 해당 유닛들 중에서만 표적을 선택합니다. 카드의 나머지 부분은 기본 소형화기 *Small arms* VOF의 영향만 받게 됩니다.

차량도 적합한 표적입니다. 차량을 선택한 경우, 다음 턴의 차량 이동 페이즈 동안 이를 해결할 때까지 차량에 저격수 VOF를 유지합니다(저격수가 이동하거나 사격을 전환하면 표적은 소실됨). 이런 방식으로 선택된게 아니라면, 차량 이동 페이즈 동안 차량에 대해 소형화기 *Small Arms* VOF만 해결할 수 있습니다(저격수는 차량 승무원을 표적으로 삼는데 시간이 필요합니다). 저격수 VOF는 AT 보정 수치 +1을 가집니다.

카드 상에서 저격수의 표적이 된 HQ와 참모 *Staff*는 이전에 표적이 되었는지 여부와 관계없이 -3 명령 뽑기 보정 수치를 받습니다. 마무리 페이즈가 되면 저격수 VOF를 보병 표적에서 제거하고 해당 지형 카드의 상단에 배치합니다.

적 저격수는 일반 적 유닛과 다르게 행동합니다. 적 저격수의 행동은 8.8에서 다릅니다.

7.16 간접 사격 임무 (Indirect Fire Mission)



사격 임무 *Fire Mission*은 지도 밖 포병, 박격포, 공습 지원 요청으로, 이를 통하여 화력 지원 *Fire Support*이라고 합니다. 임무 책자 지시사항에는 임무에 가용한 화력 지원이 다음과 같은 세부 사항과 함께 적혀 있습니다:

- 화력 지원을 제공하는 조직들
- 가용한 사격 임무 유형
- 각 사격 임무 유형의 VOF
- 화력 지원 요청 액션을 시도할 자격이 있는 관측병과 각각이 뽑을 수 있는 카드 수
- 각 유형의 사격 임무에 대해 사용 가능한 사격 임무의 수



화력 지원을 받으려면 먼저 화력 지원 요청 *Call for Fire* 액션을 시도해야 합니다.

우선 필요 조건(7.16.1)이 충족되었는지 확인한 다음, 수행하려는 사격 임무 유형(7.16.2)을 선택하세요. 마지막으로 시도를 해결하세요(7.16.3).

7.16.1 화력 지원 요청 전제 조건

표적

유효한 표적에만 화력 지원 요청 *Call for Fire* 액션을 시도할 수 있습니다. 대부분의 사격 임무에서 관측된 적 유닛이 있는 카드는 유효한 표적입니다. 이때 아군과 적이 함께 카드를 점유하고 있거나, 심지어 관측병 *Spotter*과 같은 카드를 점유하는 경우도 포함합니다. 그러나 이동을 은폐/차단하기 위한 연막/백린(WP)의 경우, 비점유 상태의 카드나 관측되지 않은 적 유닛이 있는 카드도 표적으로 삼을 수 있습니다(7.16.2C).

예외: 관측병 *Spotter*은 차량 이동 페이즈 동안 관측된 차량이 이동할 것으로 합리적으로 예상되는 빈 카드에 대해 화력 지원 요청 *Call for Fire* 을 할 수 있으며, 이는 해당 차량이 이동할 때 타격하기 위함입니다.

가용성

가용한 사격 임무가 있는 경우에만 화력 지원 요청 액션을 시도할 수 있습니다. 임무 책자의 캠페인 임무 지시사항에 있는 화력 지원 가용 표 *Fire Support Available Table*는 각 유형별로 몇 개의 임무가 가용한지 보여줍니다. 사용했다면 임무 기록지에 표시하세요.

적격성

화력 지원 가용 테이블의 봄기 *Draw* 열은 어떤 유닛이 관측병 역할을 할 수 있는지, 즉 어떤 유닛이 화력 지원 요청 액션을 시도할 수 있는지를 보여줍니다. 지정된 유닛으로만 화력 지원 요청을 할 수 있습니다. 일부 임무에서는 CO HQ(심지어 PLT HQ)가 화력 지원 요청을 할 수 있습니다. 카드 봄기 횟수는 실제 관측병에 따라 결정됩니다. HQ의 카드 봄기 횟수가 더 적은 것은 전방 관측병(FO)이 처리하지 않을 때 과정이 덜 효율적임을 의미합니다.

디자인 노트: 다양한 역사적 이유로 당신의 전방 관측병 FO이 속한 부대가 아닌 부대의 포병 화력을 요청할 수 있는 경우가 많습니다.

LOS

적격 관측자는 의도한 표적에 대한 가시선(LOS)을 확보해야 합니다.

통신

적격 관측병은 발령자와 사격 기관 모두와 통신이 가능해야 합니다; 즉, HQ로부터 화력 지원 요청을 명령받은 FO는 그 명령을 받기 위해 해당 HQ와 통신이 가능해야 하며, 적절한 사격 지휘 *Fire Direction (FD)* 통신망으로 통신할 수 있어야 합니다. FO는 CO TAC 통신망을 사용할 수 없기 때문에, 일반적으로 HQ와 함께 이동하거나 일반 주도권으로 작전을 수행해야 합니다.

예시: 포병 관측병 *Arty FO*는 시각-언어적 소통이 가능한 상태에 있는 HQ로부터 화력 지원 요청 액션을 시도하라는 명령을 받을 수 있습니다. 포병 관측병은 포병 FD 통신망 무전기를 통해 사격 기관인 포병과 통신합니다.

다른 통신망 사용하기

- 임무 지시사항에 따라 CO HQ가 화력 지원 요청을 할 수 있는 경우, CO HQ는 BN TAC 망을 사용하여 사격 기관과 통신합니다.
- PLT HQ가 자격을 갖춘 경우, CO TAC 망을 사용하여 모든 사격 기관과 통신합니다(CO HQ는 추가 명령 없이 PLT HQ를 적절한 통신망으로 중계합니다).
- 마찬가지로, 박격포 관측병(Mtr FO)은 포병 사격을, 포병 관측병 (Arty FO)은 박격포 사격을 자기 자신의 통신망을 통해 요청할 수 있습니다; 다만 사격 임무 표에서 카드 봄기에 반영된 것처럼 효과가 떨어집니다.

7.16.2 가용 사격 임무 유형

A. 고폭탄 (HE)

적 사상자를 발생시키기 위한 가장 일반적인 사격 임무 유형입니다.

B. 대대 사격 임무 (Battalion Fire Mission)

대대 사격 임무 *Battalion Fire Mission*은 대대의 모든 화기가 아군을 지원하기 위해 할당된 것을 의미합니다. 대대 사격 임무는 포병만 가능합니다. 뽑은 카드에 3-Burst 아이콘이 있고, 임무 지시사항에 따라 사격 기관에 대대 사격 임무가 가능하다고 명시되어 있다면, 대대 사격 임무를 수행할 수 있습니다.

원래 표적 카드에 인접한 지형 카드를 두 장 선택하세요; 이 카드들에도 대기중인 사격 임무 *Pending Fire Mission* 마커를 놓습니다. 이 두 카드는 관측병의 LOS 내에 있을 필요가 없습니다.

C. 연막 / 백린 (WP)

연막 *Smoke* 임무는 일반적으로 아군 부대의 이동을 가리기 위한 연막을 생성하거나 공중 공격을 위한 표적을 표시합니다. WP 연막 임무는 HE와 연막의 조합으로, 폭발 효과와 차단 효과를 모두 가지고 있지만, 각각의 연막 임무/HE 임무만큼 효과적이지는 않습니다. 백린 (WP)은 주로 공중 공격을 위한 표적을 표시하는 데 사용합니다. 이러한 유형의 사격 임무는 아군 부대와 이동하는 아군 부대를 가리기 위한 목적으로 비점유 상태 카드나 관측되지 않은 적 유닛이 있는 카드를 표적으로 삼을 수 있습니다.

D. 최종 방호 사격 (FPF)

최종 방호 사격 (FPF)은 방어 임무 중에 사용되는 사전 등록된 사격 임무입니다. 만약 FPF 임무가 임무 지시사항에서 가능하다고 적혀 있다면, 임무 시작 전에 적절한 FPF 마커(포병/박격포)를 아군이 점유하지 않은 카드 중 관측병의 LOS 내에 있는 곳에 배치하세요.

FPF 임무의 목적은 적의 공격을 분쇄하는 것입니다. 요청 시, 사격 기관은 탄약을 모두 소진할 때까지(남은 HE 사격 임무 수로 표시) 또는 사격 임무를 요청할 수 있는 FO나 HQ가 중지를 명령할 때까지 속사로 임무를 수행합니다.

E. 조명탄 (Illumination)

야간 임무 중 조명을 제공하기 위해 발사되는 낙하산 조명탄 *Parachute flares* (9.2). 낙하산 조명탄은 화력 지원 요청에 성공한 경우 지도 상의 앞면이 보이는 어떤 카드에도 투하할 수 있습니다. FO에서 표적 카드까지의 가시선(LOS)은 필요하지 않습니다.

F. 동시 탄착 (Time-on-Target: TOT)

이것은 첫 번째 일제 사격의 모든 포탄이 동시에 지면에 떨어지는 복잡한 사격 임무입니다. 표적에게 엄폐할 시간을 주지 않아 효과적이지만, 시간과 계획이 필요합니다.

G. 공습 (Air Strike)

실제 지휘관들에게 있어서 공습 임무는 표준 화력 지원보다 더 복잡합니다. 공습 임무는 헬리콥터나 고정익 항공기를 통해 수행합니다. 이 유형의 사격 임무는 "표시 *mark*"라는 추가 전제 조건이 있습니다. 표시는 조종사가 표적을 식별할 수 있게 돋기 위한 시각적 신호입니다.

공습을 시도하기 전에 먼저 표시 해야 하므로, 명령 2개가 필요합니다. 표시는 표적에 가장 가까운 아군 카드에 놓인 색깔 연막/신호탄이나 의도한 표적을 대상으로 하는 WP 사격 임무입니다. WP 사격 임무는 아직 대기중인 Pending 상태에서도 공습을 요청할 수 있습니다. 사전에 표시 마커들을 특정 연막/신호탄으로 정의할 필요가 없습니다.

참고: 한 임펄스 동안 동일한 유닛에게 같은 명령(화력 지원 요청)을 두 번 내릴 수 없다는 제한 사항 때문에 이 과정은 복잡해집니다. 한 턴 내에 공습을 수행하려면 다양한 액션, 더 많은 시간, 여러 유닛 또는 운 좋은 일반 주도권 뽑기가 필요합니다. 스트로브 라이트나 레이저와 같은 다른 표시 방법도 사용 가능할 수 있으며, 이는 임무 지시사항에 적혀 있습니다.

7.16.3 화력 지원 요청 시도 해결하기

- 임무 지시사항에서 명시하는 대로 수행 중인 사격 임무 유형에 대해 경험 수준에 따라 보정된 수의 액션 카드를 뽑습니다.
- 액션 카드 중 하나에 Burst 아이콘(3-Bursts 아이콘 포함)이 있으면 시도는 성공합니다.
- 성공하면 표적에 대기중인 사격 임무 Pending Fire Mission 마커를 놓고 임무 기록지에서 사용 사격 임무를 소비합니다.
- 성공하지 못한 경우, 어떤 마커도 배치하지 않으며 사용 사격 임무를 소비하지 않습니다.
- 화력 임무 업데이트 세그먼트에서 모든 대기중인 사격 마커를 활성화(Burst 아이콘) 면으로 뒤집습니다.
- 날아오는 Incoming VOF는 어떤 가시성 보정 수치에도 영향을 받지 않습니다.

참고: 조명탄 Illumination 임무는 대기중인 마커 없이 즉시 배치하며, 마무리 페이즈 때 제거합니다.

7.16.4 오발 포격 (Short Round)

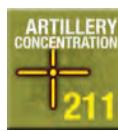
간접 사격의 위험 중 하나는 "오발 포격(Short round)"입니다. 때때로 복잡한 절차와 전투 스트레스가 합쳐져 사격 임무가 의도한 표적을 명중시키지 못하는 경우가 발생합니다.



뽑은 카드에 "Short"라는 단어가 있는 Burst 아이콘이 있다면, 사격 임무가 잘못 훌러가고 있다는 의미입니다. 뽑은 "Short" 카드는 화력 지원 요청에서 다른 어떤 뽑기보다 우선합니다. 사격 기관이 포병이나 박격포였다면, 관측병의 LOS를 따라 한 카드 더 가까운 카드에 대기중인 사격 임무 Pending Fire Mission 마커를 배치합니다.

만약 관측병이 자신이 있는 위치에 사격을 요청했다면(관측병이 표적 카드를 점유하고 있는 경우), 무작위로 인접한 카드를 선택하고 그곳에 대기중인 사격 임무 Pending Fire Mission 마커를 배치합니다. 공습 Air Strike에 대해 "Short"가 뽑혔을 때는, 표시 Mark와 인접한 카드를 무작위로 선택하고 그곳에 마커를 배치합니다.

7.16.5 등록된 표적과 포병/박격포 집중 사격



일부 임무 지시사항에서는 등록된 표적 Registered Target 또는 집중 Concentration 마커를 지도에 놓은 상태로 임무를 시작할 수 있다고 명시합니다. 그렇다면 선택한 카드에 적절한 유형의 마커를 배치하세요. 3코드 집중 마커는 제2차 세계대전과 그 이전에 사용되는 반면, 6코드 표적 등록 마커는 이후 시대에 사용됩니다. 이들은 기능적으로 동일하며 이후에는 표적 마커로 지칭합니다. 표적 마커가 어떤 사격 기관과 관련되어 있는지 기록지 시트에 기록해 두세요.



지도 밖 포병 또는 지도 밖 박격포에서 사격 임무에 성공한 후, 해당 카드에 표적 마커를 배치할 수도 있습니다. 사격 기관마다 플레이 중인 표적 마커를 최대 1개까지만 가질 수 있습니다. 사격 기관이 다른 표적을 대상으로 사격에 성공하면, 표적 마커를 이동합니다.

적 유닛은 날아오는 패키지 유형(포병, 박격포, 중 Heavy 박격포)당 하나의 표적 마커를 배치할 수 있습니다.

사격 기관이 표적 마커가 있는 카드에 사격하는 경우, 지도 밖 사격 기관에서 화력 지원 요청 시도(4.2.4i)를 위한 뽑기에 카드 한 장을 더 추가합니다.

7.17 백린(WP) 연막 & CS 가스

연막 효과 외에도, 4.4.3의 연막/신호탄 규칙에 설명하는 것처럼, WP 연막과 CS 가스를 공세적으로 사용할 수 있습니다.

7.18 탄약 (Ammunition)

참고: 지도 위에 마커를 놓거나 기록지에 표시를 하는 방식으로 탄약을 추적하는 것은 번거로울 수 있습니다. 시스템을 아직 배우는 중이라면, 탄약 추적을 모두 제쳐두고 싶을 수도 있습니다. 이렇게 하면 임무의 균형이 크게 바뀔 수 있다는 점을 유의하세요. 따라서 게임을 처음 배울 때는 탄약 추적을 하지 않는 것을 고려하여 설계된 독립형 임무를 사용하는 것을 권장합니다.

제한된 탄약 관리는 현대 보병전의 중요한 요소입니다. 아군과 적군 모두 임무 기록지나 탄약 카운터로 필요한 유닛의 탄약 소모량을 추적해야 합니다. 제압 상태인 경우를 포함하여, 다음 무기 유형을 사격할 때마다 임무 기록지에 탄약 포인트 소모를 표시하거나, 탄약 카운터를 사용하는 경우 탄약 소모를 나타내기 위해 카운터를 한 번 회전하세요.

탄약 마커는 지도 주변으로 탄약을 수송할 때도 사용합니다.

탄약 마커는 기본 유형만 표시합니다; 일부 임무에서는 다양한 구경의 탄약을 사용하며, 서로 호환되지 않는 다양한 구경의 탄약을 임무 기록지에 기록해야 합니다. 마커의 숫자는 해당 마커가 나타내는 탄약 포인트의 수를 나타냅니다.

소형화기(S 및 A/S VOF 등급 유닛과 A 등급 강습조)나 수류탄의 탄약은 따로 기록하지 않습니다.

참고: 일부 유닛은 한 번에 운반할 수 있는 것보다 더 많은 탄약을 가지고 시작합니다(노르망디 캠페인의 미국 박격포조와 독일 중기관총 등). 이들이 이동해야 할 경우, 다른 유닛이 대신 탄약을 운반해야 합니다. 적 유닛은 과적 상태에서 이동해야 할 경우 초과 탄약을 버립니다.

7.18.1 탄약 유형

A. 기관총 탄약 (MG Ammo)

각 포인트는 약 200~300발의 탄약을 나타냅니다. 유닛의 각 스텝은 최대 6포인트까지 운반할 수 있습니다. 탄피식 기관총으로 무장한 유닛이 사격할 때마다 탄약 포인트 1개를 소비합니다. 집중 사격 액션이 성공할 때마다 추가 포인트 1개를 소비합니다. 최종 방호선(FPL)을 사용하는 각 턴마다 2포인트를 소비합니다.



다양한 구경의 기관총 탄약을 사용하는 유닛 선택

일부 임무에서는 적 분대(여기에는 묘사된 독일군과 북베트남군 분대와 같은)에 기관총이 포함되어 있습니다. 임무 책자에서 이러한 유닛을 알려줍니다. 이러한 유닛은 탄약을 추적해야 합니다. 작동 불량 Jam 규칙은 이러한 모든 분대에 적용됩니다(7.12).

B. 박격포 탄약 (MTR Ammo)

각 포인트는 6~8발을 나타냅니다. 유닛의 각 스텝은 최대 2포인트까지 운반할 수 있습니다. 박격포 사격을 할 때마다 명중 여부와 관계없이 1포인트를 소모합니다.

박격포반 Section이 전투 효과로 인해 개별 박격포조 Team로 줄어든 경우, 각 남은 조에 박격포반이 보유했던 것과 동일한 수의 박격포 탄약을 할당합니다(탄약은 분할되지 않습니다). 이는 박격포반과 박격포조마다 각 탄약 포인트가 나타내는 발수가 다르기 때문입니다.



예시: 3개의 탄약을 가진 3스텝 60mm 박격포반이 FC 명중을 받았습니다. 스텝 1은 3개의 탄약을 가진 1/Mtr 사격조가 됩니다. 스텝 3은 3개의 탄약을 가진 3/Mtr 조가 됩니다. (스텝 2는 사상자가 됩니다.)

C. 무반동총 탄약 (RCL Ammo)

각 포인트는 2~3발을 나타냅니다. 유닛의 각 스텝은 최대 3포인트까지 운반할 수 있습니다. 무반동총 유닛이 사격할 때마다, 명중 여부와 관계없이 1포인트를 소모합니다.



D. 로켓 탄약 (RKT Ammo)



바주카 Bazooka나 판저슈렉 Panzerschreck과 같은 무기로 무장한 유닛에 이 탄약을 사용하세요. 각 포인트는 2~3발을 나타내며, 유닛의 각 스텝은 최대 3포인트까지 운반할 수 있습니다. 일부 분대는 로켓 발사기를 보유하고 있으며, 해당 탄약(판저파우스트 Panzerfaust 및 B40/RPG 등)을 특정 카운터가 제공됩니다. 로켓 탄약의 부피와 무게가 크기 때문에 사용량을 추적해야 합니다. 이 탄약을 사용하는 S^{G!} 등급 유닛이 탄약을 소진하면 근거리 수류탄 공격 능력을 상실합니다.

E. 화염방사기 (Flame Thrower)



각 화염방사기 유닛 아래에 화염방사기 탄약 마커를 놓습니다. 화염방사기 탄약 마커는 두 번의 발사 Shot, 또는 게임 용어로 발사 Shot 당 약 3.5초만큼 쓸 수 있는 연료를 가지고 있습니다. 탄약이 소진된 화염방사기 보병 유닛은 사격조 면으로 뒤집습니다. 새로운 화염방사기 탄약을 받으면 자동으로 질서 상태 면으로 뒤집힙니다.

디자인 노트: 휴대용 화염방사기는 몇 초 분량의 연료가 미리 장전된 소모성 장비였습니다. 연료가 소진되면, 훈련된 운용자는 다른 장비를 재보급받았습니다. 미국의 M2-2 화염방사기는 2갤런 연료 탱크 2개를 갖추고 있었으며, 유효 사거리 20m에서 초당 약 0.5갤런의 연료를 소모했고 무게는 68파운드였습니다.

F. 폭발물 (Demolition Charge)



캠페인이나 임무 지시사항에서 허가하는 유닛만 폭발물을 사용할 수 있습니다. 폭발물을 사용할 권리가 있는 유닛도 탄약처럼 폭발물을 운반할 수 있습니다.

디자인 노트: 미군 폭발물(M37)은 8개의 2.5파운드 블록(M5A1) 플라스틱 폭약(C4)이 들어 있는 총 20파운드 무게의 가방입니다. M5A1 블록은 작은 폭파 작업을 위해 개별적으로 분리하여 신관을 장착하거나 하나의 큰 폭약으로 사용할 수 있습니다. 일반적으로 이 폭약에는 시한 신관과 신관 점화기가 장착되었습니다. 또한 전기 뇌관을 와이어로 기폭장치에 연결하여 설치할 수도 있었습니다. 20파운드 폭약을 던지는 것은 상당한 기술이 필요하며, 포화 속에서 표적에 충분히 가까이 접근하는 것은 꽤 어려운 과제였습니다.

G. 전차 탄약 (A, G! 또는 H VOF를 가진 모든 차량)



전차 탄약은 주포 포탄과 다양한 기관총용 탄약의 조합을 나타냅니다. 화염 방사 차량의 경우, 이는 연료를 의미합니다. 전차는 임무 중에 재장전하지 않습니다. 탄약이 소진되면 더 이상 전투에 사용할 수 없으므로 철수합니다; 플레이에서 제거하세요.

H. 40mm 유탄



베트남 전쟁 이후부터 40mm 유탄 발사기를 사용할 수 있으며, 이를 장비한 유닛에게는 G! 상첨자 능력이 부여됩니다. 이러한 무기의 탄약은 작기 때문에 유닛들은 임무 중에 탄약이 소진되지 않을 만큼 상당한 수의 탄약을 휴대합니다. 그러나 40mm 유탄은 근거리 Close(인접 카드)에만 사용할 수 있습니다.

7.18.2 탄약 소진 유닛 (Out of Ammo)

마지막 탄약 포인트를 사용하면 탄약이 소진됩니다. 탄약 소진 유닛을 표시하는 두 가지 방법이 있습니다:

- 1) 화기 유닛(기관총, 박격포, 로켓 발사기, 무반동총 등)이 단일 스텝 유닛이며, 탄약이 소진되었고, 사격조 면에 S 또는 A/S VOF가 있다면, 유닛을 사격조 면으로 뒤집습니다.
- 2) 화기 유닛이 둘 이상의 스텝을 가지고 있고 탄약이 소진된 상태거나, 단일 스텝 유닛이지만 사격조 면에 S 또는 A/S VOF가 아닌 다른 것이 있다면, 해당 유닛에 탄약 소진 *Out of Ammo* 마커를 놓습니다. 유닛이 더 많은 탄약을 획득할 때까지는 카운터에 인쇄된 내용과 관계없이 해당 유닛은 S VOF 등급과 근거리(C) 사거리 등급을 갖습니다.

탄약 소진으로 인해 사격조 면으로 뒤집힌 적 유닛은 지도를 벗어나려고 시도할 수 있습니다. 탄약 소진 *Out of Ammo* 마커로 표시된 유닛은 새로운 VOF로 계속 전투를 수행합니다(8.11.1).

참고: 두 가지 유형의 탄약을 추적하는 유닛의 경우, 모든 탄약이 소진될 때까지 이 규칙을 적용하지 않습니다(예시: RPD 기관총과 RPG 로켓 발사기를 장비한 NVA 유닛).

7.18.3 재보급 (Resupply)

탄약 소진 상태 유닛을 재보급하려면 해당 유닛이 가용 탄약과 같은 카드에 있어야 합니다. 카드에 탄약이 없다면, 탄약 소진 유닛은 탄약 공급처로 이동하거나 다른 유닛이 탄약 소진 유닛의 카드로 탄약을 가져와야 합니다.

탄약을 수송하는 유닛은 무료로 카드에 탄약을 내려놓을 수 있으며, 추가 명령은 필요하지 않습니다(5.1.6B). 탄약 소진 마커가 있는 유닛이나 사격조 면에 있는 화기조는 카드에서 탄약을 획득하기 위해 픽업 명령(4.2.2h)을 받아야 합니다. 픽업 명령은 유닛을 노출 상태로 표시한다는 점을 기억하세요.

재보급 시, 탄약 소진 *Out of Ammo* 마커를 제거하고 화기조를 사격조 면에서 자동으로 질서 상태 측으로 집결합니다. 임무 기록지를 업데이트하거나 탄약 마커를 사용하여 새로운 탄약 보급 포인트를 표시합니다. 유닛은 원래의 VOF와 사거리로 사격을 재개할 수 있습니다.

7.18.4 탄약을 조정하는 시기

탄약을 추적하는 유닛은 다음 상황에서 탄약을 추적합니다:

- 사격 성공 여부와 관계없이, VOF를 전개하는 유닛이 어딘가에 사격하는 모든 턴마다 탄약 포인트 하나를 소모합니다.
 - 턴 동안, 질서 사격 시도가 성공할 때마다 추가 포인트 하나를 소비합니다.
 - FPL에 사용되는 기관총은 추가 포인트 하나를 사용합니다.
- GI-등급 원거리 무기를 발사하기 위해 수류탄 공격을 사용할 때마다 탄약 포인트 하나를 소모합니다.
- AT 대응 가능 유닛이 AT 사격이나 대응 AT 사격을 사용할 때마다 탄약 포인트 하나를 소모합니다(섹션 10 참조).

참고: 영거리 *Point Blank*에서의 수류탄 공격은

수류탄을 사용하므로 탄약을 소모하지 않습니다.

정확히 언제 탄약 상황을 갱신할지는 중요하지 않지만, 한 턴에 너무 많은 탄약을 사용하지 않도록 일관성을 유지하는 것이 좋습니다.

플레이 순서는 상당히 복잡하며, 모든 플레이어는 턴이 진행됨에 따라 정보를 추적하는 자신만의 방법이 있습니다. 따라서 다음 규칙들은 플레이어들의 모범 사례를 기반으로 한 제안일 뿐입니다:

- 수류탄 공격이나 AT 사격과 같은 특수 액션을 사용할 때마다 즉시 탄약 상황을 갱신합니다.
- 전투 효과 세그먼트 동안, VOF를 전개하고 있는 모든 유닛의 탄약 상황을 갱신합니다.
- 해당 턴에 유닛이 충분한 탄약을 가지고 있지 않다는 것을 알고 있다면 집중 사격 시도를 허용하지 마세요(시도당 한 번, 전투 효과 세그먼트에서 한 번). 이는 적에게도 적용됩니다.

8.0 적

전투 페이즈의 잠재적 접촉 평가 세그먼트 *Potential Contact Evaluation Segment* (8.2.4) 동안 적 유닛을 지도에 배치합니다. 각 임무 별 게임 준비 지시사항에서는 캠페인에서 사용할 적 유닛과 해당 유닛의 초기 경험(LAT 감소될 때까지)과 적 활동 확인 세그먼트 *Enemy Activity Check Segment* (8.6.2)에서 적 유닛의 액션을 결정할 때 사용할 전술 열이 적혀 있습니다. 기본 전투 원칙(6.0)에서 설명한 대로, 아군과 적 유닛은 자동으로 서로에게 사격을 개시하며, 이 섹션에서 언급된 몇 가지 예외를 제외하고, 지금까지 언급된 모든 규칙은 적과 아군 유닛에 동일하게 적용합니다.

8.1 적 접촉 (Enemy Contact)



적 접촉은 아군 유닛이 잠재적 접촉(PC) 마커가 있는 카드를 점유하고 있을 때 현재 활동 수준과 결합하여 발생하는 기능입니다. 현재 활동은 동적이며, 상황이 변화함에 따라 즉시 변합니다. 지도상의 상황이 변화함에 따라 현재 활동 수준을 검토하고 갱신하세요. 이는 주로 적 활동 확인 *Enemy Activity Checks*, 명령 페이즈 동안 아군이 이동할 때, 그리고 잠재적 접촉을 해결할 때 발생합니다. 현재 활동 *Current Activity* 마커를 지도 상단 근처의 현재 가시성 *Visibility* 마커 옆에 배치하십시오.

현재 활동 *Current Activity* 수준은 다음과 같습니다:

1. 접촉 없음(No Contact):

지도 상에 VOFL과 PDF 마커가 없고(비활성화된 지뢰와 대기중인 사격 임무 *Pending Fire mission* 마커 포함), 적 유닛이 관측되지 않은 상태. (이 두 조건이 모두 충족될 때까지 활동 수준은 접촉 없음으로 감소하지 않습니다).

2. 접촉(Contact):

VOF 마커 아래에 아군 점유 또는 적군 점유 카드가 있거나, 지도상에 최소 하나 이상의 관측된 적 유닛이 있는 경우.

3. 교전(Engaged):

두 개 이상의 점유된 카드가 VOF 마커 아래에 있는 상태 (아군이 점유한 카드와 적군이 점유한 카드 포함 가능).

4. 교전 심화(Heavily Engaged):

두 개 이상의 점유 상태 카드가 VOF 마커 아래 있고,
그 중 최소 하나의 카드에 적군과 아군 유닛이 모두 있는 경우.

8.2 잠재적 접촉Potential Contact (PC) 마커

POTENTIAL
CONTACT

잠재적 접촉(PC) 마커는 적 접촉의 유형(8.3)과 위치(8.4)를 제어합니다. 마커에는 두 면이 있습니다. 한 면에는 A, B 또는 C 글자가 있습니다. 다른 면에는 물음표 가 있습니다. 글자는 적 접촉의 가능성과 심각성을 나타내며, A가 가장 심각하고 C가 가장 덜 심각합니다. "?"는 무작위 마커가 배치될 때 잠재적 접촉 글자를 숨기는 데 사용됩니다. 또한 PC 마커를 이용하여 관측되지 않은 적 유닛(8.3)을 쉽게 표시할 수 있습니다.

8.2.1 공세 임무와 전투 정찰을 위한 PC 마커의 초기 배치

공세 임무 *Offensive Mission*와 전투 정찰 *Combat Patrol*의 경우, 임무를 설정할 때 지도에 PC 마커를 배치합니다. 임무 지시사항에 따라 PC 마커의 유형, 배치 위치, 그리고 문자 면이 보이게 할지 "?" 면이 보이게 할지 결정합니다. 각 카드에 표시된 유형의 마커를 하나씩 배치하세요.

일부 임무에서는 PC 마커 외에도 지도에 적 부대를 배치합니다. 임무에서 서로 다른 문자의 PC 마커를 무작위로 배치하라고 요구하는 경우, 각 문자 마커를 표시할 지형 카드 수와 동일한 수만큼 선택합니다. 모든 PC 마커를 "?" 면이 위로 오도록 뒤집고, 철저히 섞은 다음, 필요한 수만큼 "?" 면이 위를 향하도록 게임에 배치하세요.

예를 들어, 임무 지시사항에서 B와 C 문자 마커 8개를 무작위로 배치하라고 하는 경우, B 마커 8개와 C 마커 8개를 섞은 다음, 그 16개 중 8개를 무작위로 "?" 면이 보이도록 게임에 배치합니다.

한 문자의 PC 마커보다 카드가 더 많은 경우, 단순히 필요한 문자가 써진 모든 마커를 가져와 섞어서 무작위로 배치하면 됩니다. 예를 들어, 여러 베트남 임무에서는 PC A, B, C 마커를 25장의 카드에 무작위로 배치하라고 합니다. 이 경우, A 마커 16개, B 마커 16개, C 마커 16개를 모두 선택하여 무작위로 섞은 다음, 그 중 25개를 "?" 면이 보이도록 게임에 배치합니다.

8.2.2 방어 임무에 대한 PC 마커 배치

방어 임무 지시사항에는 PC 마커 배치 시기(턴)와 배치 위치(주로 열 번호)가 있습니다. 방어 임무에서 접촉을 해결하려면 다음 절차를 따릅니다:

- 적 활동 확인 세그먼트 동안, 표시된 행의 모든 카드에 PC 마커를 배치합니다.
- PC 해결 세그먼트 동안, 아군 유닛이 있는 카드의 PC 마커를 평소처럼 해결합니다(8.2.4).
- 마무리 페이즈 동안, 해결되지 않은 PC 마커를 모두 제거합니다.

참고: 당신은 곧 당신의 유닛이 한 턴 동안 도달할 수 없는 카드에는 PC 마커를 배치할 필요가 없다는 사실을 알게 될 것입니다. 이러한 카드에 마커를 배치하지 않으면 셋업 시간을 절약할 수 있습니다.

8.2.3 이벤트 PC 마커

일부 이벤트(예시: "반격 *Counter Attack*")가 발생한 경우 지도에 추가 PC 마커를 배치합니다. 또한, 이러한 이벤트는 특정 기간 동안 대체 패키지 목록을 사용할 것을 요구하기도 합니다. 이벤트가 얼마나 오래 진행될지 추적하기 위해 기록지 시트에 메모하거나 턴 트랙에 마커를 놓으세요. 임무 특별 규칙에서 이러한 이벤트를 수행하는 방법에 대한 정확한 세부 사항을 다룹니다.

이벤트때문에 카드에 두 개의 PC 마커가 놓이면, 낮은 문자를 가진 마커를 제거합니다(A가 가장 높음). "?" 면으로 되어있는 PC 마커가 있다면 마커를 공개해서 확인합니다.

8.2.4 PC 마커 해결하기

전투 페이즈의 잠재적 접촉 평가 세그먼트가 되면 PC 마커를 해결합니다. 아군 유닛이 PC 마커가 있는 카드에 있을 때마다 잠재적 적 접촉이 발생합니다. PC 마커가 "?" 면으로 놓여 있다면, 잠재적 접촉을 해결하기 전에 모두 뒤집으세요. (관측되지 않은 적 유닛을 표시하는데 사용한 "?"는 뒤집지 않도록 주의하세요).

마커를 해결하려면, 잠재적 접촉 뽑기 차트 *Potential Contact Draw Chart* (힌트 카드 #52에도 있음)를 확인하고 마커의 문자와 현재 활동 수준 *Current Activity Level*을 교차 참조하세요. 교차 참조 결과가 "Auto"라면, 카드를 뽑지 않고도 접촉이 발생합니다. 교차 참조 결과가 숫자라면, 해당 숫자만큼 액션 카드를 뽑아야 합니다. 뽑은 카드 중 상단 중앙에 "Contact"라는 단어가 포함되어 있다면, 접촉이 발생합니다. "Contact" 단어가 뽑히지 않았다면, 적과의 접촉이 발생하지 않습니다. 두 경우 모두, PC 마커를 제거하세요. 필요한 경우 적 병력이 나타나면 현재 활동 마커를 조정하세요(8.1).

여러 PC 마커를 해결해야 한다면, 알파벳 순서대로 진행합니다. 같은 문자 마커가 여러개라면 무작위 순서로 해결합니다.

접촉이 발생하면, 접촉 유형을 결정하기 위해 임무 지시사항을 참조하세요(8.3). 임무에 따라서 PC 마커의 문자, 지도상 위치 또는 게임 턴을 기반으로 결정할 수 있습니다.

8.3 적 접촉 유형 결정하기

접촉이 발생하면, 적의 유형과 배치를 결정합니다. 액션 카드를 뽑고 임무에 대한 적 접촉 목록 *Enemy Contacts List* 표에서 R#을 확인하세요. 그런 다음 적 패키지 목록에서 결과를 찾아 적에 대한 설명을 확인하세요. 적 전력 패키지 표 *Enemy Force Package Tables*는 일반적으로 다음과 같은 정보를 제공합니다:

패키지 (Package) - 배치할 유닛의 유형과 수를 보여줍니다. 일반적인 패키지에는 단일 유닛, 지뢰나 부비트랩, 그리고 날아오는 포병이나 박격포 사격을 포함합니다. 일부 패키지는 여러 카드에 걸쳐 다수의 유닛을 도입합니다. 일부는 R#을 뽑아야 할 수도 있는 추가 유닛이 있습니다.

패키지가 "분대 또는 LMG 조 *Squad or LMG team*", "1-3 인해전술 분대 *1-3 Human Wave Squads*" 등과 같은 선택지를 제공하는 경우, 무작위 숫자를 뽑아 어떤 유닛을 사용할지 또는 몇 개의 유닛을 배치할지 결정하세요. 한 선택지에 대한 유닛 카운터가 부족하다면, 다른 선택지를 선택하세요.

Place VOF/PDF? - 적이 즉시 사격을 개시할지(기본 VOF 또는 수류탄 공격으로) 결정합니다. 초기에 VOF/PDF를 배치하지 않는 적 부대는 던 마지막에 마무리 페이즈 동안 사격을 개시합니다. 이 열이 패키지 목록에 없다면 모든 패키지가 사격을 개시한다고 가정하세요.

관측됨Spotted? - 새로운 유닛을 볼 수 있는지 여부를 결정합니다. 'Yes'라면, LOS와 사거리 내에 있으며 교전 상태가 아닌 모든 적격 유닛이 해당 유닛을 향해 사격을 개시합니다(6.1.1). 'No'라면, 새로 도착한 적이 있는 카드에 마커를 놓아 이 카드의 유닛이 관측되지 않았음을 표시합니다. 미관측Unspotted 카운터를 사용하거나, 이 접촉을 해결할 때 사용한 PC 마커를 "?" 면으로 뒤집어 놓는 것을 선호한다면 그렇게 해도 됩니다(미관측 마커가 없는 경우).

배치Placement - 패키지를 지도에 배치하는 방법을 설명합니다. 발동 유닛으로부터의 거리와 R# 뽑기가 필요한 선택지가 있습니다. 목록에 여러 유닛이 있는 경우, '+' 기호가 있는 것들은 같은 카드에 함께 배치합니다. '/' 문자로 구분된 것들은 별도의 카드에 배치합니다. 이런 방식으로 복잡한 접촉이 여러 방향에서 동시에 발생할 수 있습니다. 적 유닛의 단약도 기록됩니다. 임무 로그 뒷면에 적 유닛과 단약 정보를 기록하거나 단약 마커를 사용하여 추적하세요.

생성된 패키지가 하나 이상의 유닛이 카운터 믹스 제한 때문에 하나 이상의 유닛을 사용할 수 없어 생성된 패키지를 설정할 수 없는 경우, 원래 패키지를 무시하고 모든 유닛 유형이 여전히 사용 가능한 패키지가 생성될 때까지 추가 카드를 뽑습니다. 모든 플레이어에서 제거된 적 유닛은 카운터 믹스로 돌아가 재사용될 수 있다는 점에 유의하세요.

8.4 적 접촉 위치

8.4.1 거리

거리는 적 패키지 목록에 적혀 있습니다. 사거리(영거리Point Blank (P), 근거리Close (C) 등)로 표시되거나 "동일 카드Same Card", "인접 카드Adjacent card" 등의 지시사항이 적혀 있습니다. 이는 PC 마커를 발동한 유닛으로부터 패키지를 배치한 곳까지의 거리를 나타냅니다. 대안이 있다면, R#을 뽑아 결정합니다. "최대 LOS" 또는 "최대 LOS/사거리"의 거리를 가진 패키지는 영거리Point Blank에 배치할 수 없습니다.

8.4.2 방향 (Direction)

발동 유닛으로부터의 방향을 결정하기 위해, 무작위 숫자를 뽑고 임무에 대한 유닛 배치 표Unit Placement Table를 확인하세요. 이때 방향은 플레이어를 기준으로 하는 상대적인 방향입니다(전방은 플레이어 기준으로 지도 상단을 향한 다음 행이고, 왼쪽은 플레이어의 왼쪽). 하지만 시가전의 경우 방향은 더 복잡할 수 있습니다(13.8.3).

8.4.3 적 패키지 배치 규칙

다음 규칙은 새로운 적 패키지를 배치할 때 적용합니다:

- **PDF/VOF: Yes/No:** 유닛이 PDF/VOF를 배치할지 여부를 확인합니다. 이는 적 유닛이 사격을 개시하여 접촉이 이루어지거나, 적이 그렇게 하기 전에 아군 유닛이 먼저 적을 관측하는지를 나타냅니다.

⇒ PDF를 배치하는 유닛은 접촉을 유발한 유닛을 향해 사격을 개시할 수 있는 위치에 배치되어야 합니다. 패키지 목록에 "최대 LOS/사거리"라는 거리가 주어진 경우, 이는 발동 유닛을 향해 사격을 개시할 수 있는 최대 가능 거리에 배치하라는 의미입니다. 따라서 이러한 유닛을 최대 사거리 밖에 배치하거나, 플레이어가 통제하는 다른 유닛이 있는 카드 위에 배치할 수 없습니다(패키지의 유닛에 대해 영거리Point Blank 사격이 불가능한 경우 제외). 또한 배치 카드와 발동 유닛 사이에 플레이어가 통제하는 다른 유닛이 있는 카드에도 배치할 수 없습니다(최저표척사Grazing Fire가 가능한 경우 제외).

⇒ 일부 유닛(정찰대Patrol와 인해전술Human Waves 등)은 관측된 상태로 배치되며 즉시 사격을 개시하지 않습니다 ("PDF/VOF 배치: 아니오"). 이러한 유닛의 최대 LOS는 발동 유닛의 LOS를 의미합니다(그들이 당신을 발견하기 전에 당신이 그들을 먼저 발견한 것입니다).

⇒ 관측병Spotter은 지도 밖 포병과 박격포 지원을 요청하는 것이므로 PDF를 배치하지 않습니다. 이 경우, "최대 LOS"는 발동 유닛으로부터 초장거리(발동 유닛으로부터 카드 3장 거리)까지의 LOS를 의미합니다.

모든 경우에, 최대 LOS는 지형의 LOS 제한(5.2.1)과 야간 임무 중 조명/야간 관측 장비(9.0)에 따라 달라집니다.

참고: 지도 밖 포병 및 박격포 패키지에서 "PDF/VOF"는 들어오는 VOF 자체를 가리키며, VOF 등급이 없어서 PDF를 배치하지 않는 관측병을 의미하는 것이 아닙니다.

- **수류탄 공격 가능 유닛:** 다음 규칙은 G! 또는 G! 위첨자(예시: S^{G!})가 있는 적 패키지를 배치할 때 적용하며, "Place PDF/VOF:Yes"인 보병 유닛에 해당합니다:

⇒ G^{G!}-등급 유닛이 근거리Close (C)로 제한된 무기(예시: 유탄 발사기)로 무장한 경우, 근거리에 배치되면 기본 VOF로 사격을 개시하고 수류탄 공격도 시도합니다. 그렇지 않은 경우(영거리, 장거리 또는 초장거리), 기본 VOF만 사용하여 사격을 개시합니다.

⇒ 다른 G^{G!}- 및 G^{G!}-등급 유닛은 표적이 공격 가능한 승객이 없는 차량이 아닌 한, 수류탄 공격을 시도하며 사격을 개시합니다(이는 대부분의 차량에 적용되지만, 특별한 예외는 10.8 참조). 이로 인해 패키지 내 모든 유닛이 사격을 개시할 수 없는 경우 다시 뽑으십시오.

⇒ 로켓 발사기와 같은 자산 무기로 무장한 기본 VOF 등급 (G! 또는 G! 위첨자가 아닌)을 가진 유닛은 기본 VOF로 사격을 개시합니다.

참고: 차량의 G! 위첨자 등급은 제한된 AT 대응 능력을 나타냅니다(10.6.2). 이러한 유닛은 기본 VOF로 사격을 개시합니다.

• 아군 오사 (Friendly Fire)

⇒ 최저표척사Grazing Fire가 가능한 유닛은 자신의 패키지를 발동시킨 유닛을 사격하기 위해 아군 유닛을 통과하여 사격을 개시하지 않습니다(임무 지시사항에 달리 명시되지 않은 경우).

⇒ 그러나, 최저표척사가 가능한 유닛은 발동 유닛 뒤에 아군 유닛이 있는 경우라면 최저표척사의 위험에 관계 없이 사격을 개시할 것입니다.

- ⇒ 다른 적 유닛의 PDF에 있거나 적 VOF 마커가 있는 카드에는 패키지를 배치할 수 없습니다. (그러나 상대 유닛의 주요 사격 방향(PDF)에 있는 카드에는 배치할 수 있습니다).
- ⇒ 당신의 유닛과 달리, 적 유닛은 공동으로 점유한 카드에서 이를 발동한 유닛을 대상으로 사격을 개시할 것입니다.

디자인 노트: 대부분의 경우, 공동으로 점유하고 있는 카드에 사격을 개시하는 것이 여전히 적에게 유리하다는 것을 알게 될 것입니다. 이는 일반적으로 적이 야전 요새화 상태에 있기 때문입니다. 이는 당신의 유닛이 해당 카드를 점령하는 것을 방지하기 위해 가까운 거리에서 사격하는 서로 연결된 요새를 나타냅니다.

• 기타 적 유닛

- ⇒ 이미 적 유닛이 있는 카드에는 적 패키지를 배치할 수 없습니다 ('+' 기호로 표시된 적 패키지의 다중 유닛을 배치하는 경우 제외).

• 효과 없음 접촉

- ⇒ 게임에 영향이 없는 것으로 보이는 패키지는 다시 뽑으세요. 예를 들어, 부비트랩을 작동시키는 단독 전차 같은 경우입니다 (8.7.2).

유효하지 않은 방향이 선택된 경우 다시 뽑습니다. 전체 패키지를 규칙에 따라 배치할 수 없는 경우(카운터가 부족하거나 위 요구사항을 충족하지 못한 경우), 패키지를 다시 뽑습니다. 규칙에 따라 배치할 수 있는 패키지가 없는 경우, PC 마커를 냅니다. 배치 가능한 패키지가 없다고 결정하기 전에 잠재적인 영거리 배치와 PDF를 배치할 필요가 없는 유닛을 확인하세요.

예시 1: 1/75mm RCL(무반동총)이 A 잠재적 접촉 Potential Contact을 발동합니다. 패키지 설명에 따르면 오른쪽으로 최대 LOS 거리에 미관측 HMG를 배치하라고 합니다(고도 레벨 3의 바위 언덕Rocky Hill).

일반적으로 CCF 소총 분대가 중간을 막고 있기 때문에 오른쪽에 패키지를 배치할 수 없습니다. 그러나 HMG는 곡사 사격Overhead Fire이 가능합니다.

HMG는 바위 언덕Rocky Hill에 배치되어 소총 분대 넘어서 1/75mm/RCL을 향해 사격합니다.

PC 마커는 제거되고 HMG에 미관측Unspotted 마커를 배치합니다. 무반동총도 곡사 사격이 가능하므로, HMG가 관측된 후에 사격 전환 명령을 내릴 수 있습니다.

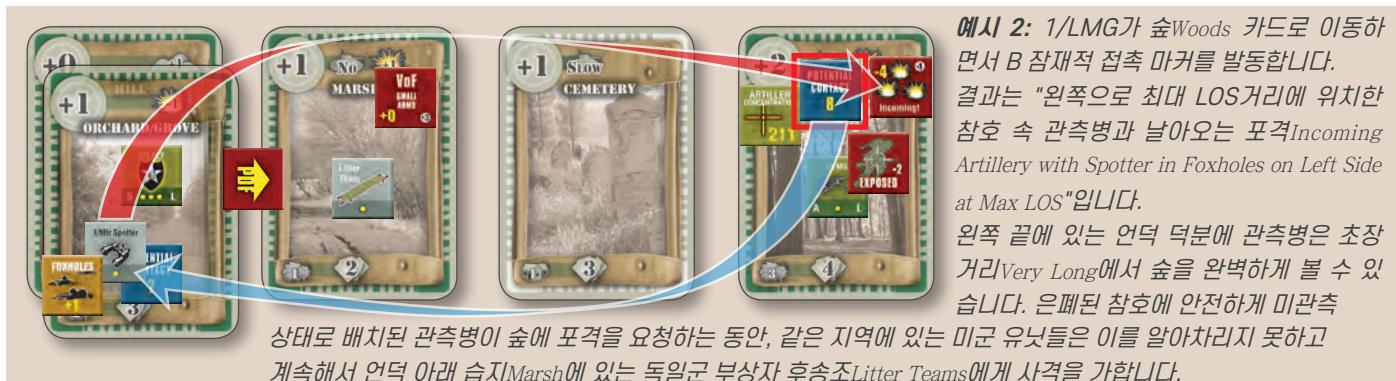


1) 1/75mm RCL이 A 접촉을 발동합니다.



2) "HMG, 우측, 최대 LOS. HMG, right side, Max LOS."

적 유닛이 곡사 사격 능력을 활용하여 사격을 개시합니다.



예시 2: 1/LMG가 숲Woods 카드로 이동하면서 B 잠재적 접촉 마커를 발동합니다.

결과는 "왼쪽으로 최대 LOS거리에 위치한 참호 속 관측병과 날아오는 포격Incoming Artillery with Spotter in Foxholes on Left Side at Max LOS"입니다.

왼쪽 끝에 있는 언덕 덕분에 관측병은 초장 거리Very Long에서 숲을 완벽하게 볼 수 있습니다. 은폐된 참호에 안전하게 미관측

8.4.4 잠재적 접촉 마커 제거

적 유닛이 사격선 상에 있는 PC 마커를 통해 사격을 개시할 경우, 해당 PC 마커가 같은 고도 수준에 있다면 그 마커들은 제거됩니다(적은 의도적으로 자신의 병력을 통과해 사격하지 않습니다). 적 화기는 낮은 고도에 있는 PC 마커 위로 사격하기 위해 곡사 사격 능력이 필요하지 않습니다.

8.4.5 지도 확장

임무 책자에 달리 명시되지 않는 한, 적 병력이 배치되면서 추가 지형 카드를 놓아 지도가 원래 구성을 넘어 확장될 수 있습니다. (이미 지도 위에 있는 적이 지도 밖으로 이동하는 경우에는 지도가 확장되지 않으며, 이 경우 해당 유닛은 단순히 플레이에서 제거됩니다.)

지도를 확장하려면 택에서 새로운 지형 카드를 뽑아 필요한 곳에 배치하세요. 언덕 카드인 경우, 언덕이 아닌 카드가 나올 때까지 계속해서 새 카드를 뽑아 그 위에 배치합니다(5.2.2). 적 유닛을 최대 사거리에 배치해야 하고, LOS가 새로 뽑은 지형 카드를 통과하는 경우, 적 유닛의 최대 사거리에 도달하거나 LOS를 차단하는 지형 카드를 뽑을 때까지 계속 지형 카드를 뽑으세요. 언덕이나 상층부(배치 가능한 경우)가 LOS를 제공할 가능성이 있다면 최대 사거리까지 계속 카드를 뽑으세요.

2.4.1에 설명된 바와 같이, 아군 유닛은 임무 지시사항에서 특별히 명시되지 않는 한 원래의 경계를 벗어날 수 없습니다. 따라서 임무 목표가 행이나 열을 소탕하는 것이라면, 임무 경계 내의 카드만 소탕하면 되며, 지도 확장으로 인해 새로 나타나는 카드는 소탕할 필요가 없습니다.

8.4.6. 새로운 적 배치를 위한 엠페

패키지 지시사항에 따라 엠페 마커 아래에 새로운 적 유닛을 배치하세요.

- 임무 지시사항이나 패키지 설명에 별도로 명시되지 않은 한, 다층 건물 엠페풀에 배치된 유닛은 1층에 배치합니다.

8.5 적 관측하기 (Spotting the Enemy)

적군 병력 패키지 *Enemy Force Package* 표에 따라, 일부 적군 유닛은 자동으로 관측된 상태로 플레이에 배치됩니다. 많은 적군 유닛은 관측되지 않은 상태로 플레이에 등장합니다.

카드에 관측된 적 유닛과 미관측 적 유닛이 함께 있을 수는 없습니다. 만약 미관측 유닛이 관측된 유닛과 같은 카드에 있게 되면(예시: 관측된 유닛이 해당 카드로 이동함으로써), 미관측 유닛은 즉시 관측 상태가 됩니다.

유닛은 자동으로 배치되는 기본 VOF나 특정 명령(사격 전환, 수류탄 공격, 포병 등)을 통해 미관측 적 유닛과 교전하지 않습니다. 이는 미관측 유닛이 자신들을 공격하고 있는 경우에도 마찬가지입니다(WP 사격 임무에 관한 예외는 7.16.2C 참조).

적을 관측하려면, 유닛이 지도 상에 있고 미관측 적의 LOS 내에 있어야 합니다. 유닛은 아군 명령 페이즈 동안 관측 시도(4.2.4a) 명령을 받아야 합니다. 기본적으로 카드 두장을 뽑고, 아래에 있는 관측 시도 뽑기 보정 수치 차트의 보정 수치에 따라 뽑는 카드 수를 보정합니다(차트 & 표 *Charts & Tables* 플레이어 보조 자료와 힌트 카드 #55에

서도 찾을 수 있음). 조준선 *Crosshair* 아이콘은 관측 시도가 성공했다는 의미입니다. (작동 불량 아이콘이 아무 효과가 없다는 뜻이지 성공했다는 뜻이 아닙니다.)

관측 시도 뽑기 보정 수치 표

Spotting Attempt Draw Modifiers Table

액션 카드를 기본 두 장; 최소 한 장은 뽑습니다.

관측 명령 <i>Spotting</i> 수신자	표적이 위치한 카드에 아래 내용이 있는 경우:
신병(Green)	-1 엠페 & 은폐 수치가 +3 이상 *
베테랑(Veteran)	+1 엠페 & 은폐 수치가 +0 *
더 높은 고도에 위치한 경우	+1
표적이 다음과 같은 경우:	
엠페를 아래 있음	-1 관측병 <i>Spotter</i> 과 동일한 카드
저격수 또는 FO	-1 노출 상태(Exposed)
베테랑(Veteran)	-1 A VOF 등급을 가진 유닛
신병(Green)	+1 H 또는 G! VOF 등급을 가진 유닛

* 카드에 엠페 및 은폐 수치가 2개인 경우, 흰색 LOS 경계를 가로질러 관측할 때는 더 낮은 숫자를 사용.

참고: 그 외 다른 상황에서는 유닛이 관측 상태가 되지 않습니다 (후퇴, 노출 상태가 됨, 우발적인 피격, 수류탄 공격 실행 등).

미관측 적을 의도적으로 표적으로 삼을 수 없습니다. 미관측 적 유닛이 아군 VOF의 영향을 받을 수 있는 경우는 단 세 가지뿐입니다:

- 대대 사격 임무 *Battalion Fire Mission*를 받았고, 선택한 인접 카드 중 하나 또는 둘 모두에 미관측 적이 있는 경우. (6.7.2.G)
- 미관측 적이 있는 카드를 WP 연막 사격 임무 표적으로 지정하는 경우.
- 미관측 적 유닛이 이미 VOF가 설정된 카드에 놓이는 경우 (예를 들어, 아군 유닛이 빈 카드에 사격하고 있는 상황에서 PC 배치 결과로 적이 해당 카드에 놓이는 경우).

아군은 항상 적에게 관측된 것으로 간주합니다.

디자인 노트: 적과의 접촉은 일반적으로 적이 아군 유닛에 사격을 개시하는 순간입니다. 적의 모든 관측 시도는 이 시점 이전에 이미 이루어졌기 때문에 게임 내에서 따로 시뮬레이션할 필요가 없습니다.

참고: 유닛은 준비 영역 *Staging Area*에서 적을 관측할 수 없습니다(2.5).

8.6 적 행동

8.6.1 일반적인 적 행동

A. 기본 전투

아군 유닛과 마찬가지로, 교전 상태가 아닌 적 유닛은 자신의 LOS 내에 있는 모든 적대적 유닛에 대해 사격을 개시해야 합니다(VOF 마커와 PDF 마커 배치). 아군과 달리, 적 유닛은 양측의 유닛 모두 있는 카드에도 교전합니다. LOS 내에 점유 상태 카드가 여러 개 있는 경우, 6.1.1에 명시된 우선순위에 따라 교전합니다.

B. 표적 선정 (Targeting)

적 유닛이 자신이 위치한 카드에서 표적을 선택해야 할 때, 가장 큰 표적을 우선 선택하고(스텝 수가 가장 많은 유닛), 크기가 동일한 표적 중에서는 무작위로 선택합니다(6.1.1). 다른 카드에 있는 표적 중에서 선택할 때는 무작위로 표적을 선택합니다.

C. 이동

적 유닛이 이동할 때는 아군 유닛과 동일한 제한을 받습니다. 따라서 후퇴 *Falls Back*하거나 엄폐 찾기 *Seeks Cover*를 하는 경우를 포함하여 이동하는 모든 적 유닛에 노출 상태 마커를 표시합니다. 또한 무기 성능 차트 *Weapons Capability Chart*에 나열된 특정 유닛 유형은 노출 상태 마커가 표시된 경우 사격할 수 없습니다.

예외: 적 제압 상태 *Pinned* 유닛, 전투불능조 *Paralyzed Team* 및 부상자 후송조 *Litter Team*는 인접한 카드로 이동할 때 “아군이 점유하는” 카드가 필요없습니다(모든 적의 위치를 알 수 없기 때문입니다).

D. 최저표척사 (Grazing Fire)

최저표척사가 가능한 적 유닛은, 자신과 잠재적 아군 표적 사이에 다른 적 유닛이 있다면 사격을 개시하지 않을 것입니다. 그러나 나중에 적들이 PDF에 진입하는 경우 계속 사격할 것이며, 최저표척사의 위험에 있더라도 적 유닛보다 더 가까이 있는 아군 유닛에 대해서는 사격을 개시할 것입니다.

E. 엄폐 우선순위

적들은 가용 엄폐 마커가 있는 카드로 이동할 때 현재 활동에 따라 이동할 위치를 선택합니다:

- 후퇴 중인 적(8.6.3)은 엄폐 수치, 스태킹 페널티, 해당 엄폐물을 목표로 하는 VOF 등을 고려하여 가장 좋은 엄폐물로 이동합니다.
 - 전진 중인 적들은 상대 유닛에게 사격을 개시할 수 있는 가장 높은 수치의 엄폐 마커로 이동합니다
- (즉, 잘못된 방향을 향하고 있는 병거는 제외합니다).

8.6.2 활동 확인 (Activity Check)

각 턴의 적 활동 확인 세그먼트 동안, 적 유닛마다 개별적으로 확인합니다. 먼저 적이 점유한 카드의 확인 순서를 무작위로 결정한 다음, 각 카드 내에서 제압 상태 *Pinned/LAT* 유닛을 확인하고, 그 다음 질서 상태 유닛, 마지막으로 지휘관을 확인합니다. 차량 유닛은 적 활동 및 차량 페이즈 동안의 액션을 지시하는 별도의 지시사항을 따릅니다.

이동이나 상태 변화에 관계없이 적 유닛마다 턴당 한 번씩 확인합니다.

적 상위 HQ 이벤트의 결과에 따라 지도에 배치/액션 수행/액션 시도하는 적 유닛은 활동 확인 세그먼트에서 활동 확인을 하지 않습니다.

서로 다른 세가지 종류의 활동 확인 체계 표가 있습니다:

- 제압 상태/LAT
- 공세 *Offensive*
- 방어 *Defensive*

참고: 활동 차트에 표시된 대로, 저격수 *Sniper* (8.8), 관측병 *Spotter* (8.10) 및 특정 탄약 소진 유닛(8.11.1)과 같은 일부 유닛은 자체 우선순위를 따르며, 제압 상태가 되거나 LAT로 줄어들지 않는 한 이 차트를 사용하지 않습니다.

공세 및 방어 계층에는 다양한 적 전술에 대한 열이 있습니다. 현재 임무 지시사항에서 적이 사용하는 계층과 전술을 찾은 다음, 모든 활동 확인 *Activity Check*에 있는 해당 열을 사용하세요. 반격 *Counter Attack*과 같은 특정 이벤트가 발생한 경우, 임무 중에 적 전술이 바뀔 수도 있습니다. 카드의 동일한 영역(엄폐 마커, 엄폐 밖, 도심 건물 영역 등)에 지휘관이 있는 경우 *Pinned/LAT* 표에서 지휘관 열을 사용하여 모든 제압 상태 및 LAT 유닛을 확인하세요(8.9).

모든 차트에서 유닛에 적용되는 상황을 찾을 때까지 위에서부터 아래로 진행합니다. 적절한 차트에서 무작위 숫자를 뽑아 유닛이 수행할 액션이나 시도(있는 경우)를 결정합니다. 다음 적 유닛으로 넘어가기 전에 즉시 해당 액션을 수행하거나 액션을 시도하기 위해 카드를 뽑습니다.

적 활동 계층 *Enemy Activity Hierarchies*에서 적 유닛이 규칙에 따라 수행할 수 없는 결과가 뽑혔다면, 다시 뽑습니다. 해당 결과에 대한 적법한 대안이 없다면, 그 적 유닛은 아무것도 하지 않습니다. 계층 표 *Hierarchy table* 맨 아래까지 내려갔는데 적 유닛이 처한 상황을 설명하는 행이 없다면 아무것도 하지 않습니다.

참고: 상황에 맞는 유효한 액션이 있다면 적은 항상 그 액션을 취할 것입니다. 유효한 액션을 얻을 때까지 계속 뽑거나, 적법한 액션들 중에서 한 번만 뽑으세요.

일부 적 활동 계층 결과에서는 현재 카드에 있는 적 유닛을 제거하고 PC 마커로 대체하도록 지시합니다. 이러한 모든 경우, 적 패키지가 뽑힌 것과 동일한 문자의 PC 마커를 배치합니다.

이미 PC 마커가 있다면, 다른 마커를 배치하지 마세요

—단순히 적 유닛만 제거하세요.

참고: 너무 깊이 생각하지 마세요. 어떤 PC 마커가 이 유닛을 호출했는지 확실하지 않다면 R#을 뽑으세요.

8.6.3 후퇴 우선순위

이벤트나 활동 확인 *Activity Check*의 결과로 후퇴 우선순위 명령을 받은 적 유닛은 자신의 지도 측면을 향해 이동합니다(보통 지도 상단).

다음 우선순위에 따라 이동할 카드를 선택하세요. 둘 이상의 이동이 조건에 맞는 경우, 무작위로 결정합니다:

- 유닛이 지도의 가장자리에 있거나 좌측 또는 우측 경계를 넘어선 경우 지도 밖으로 간주합니다.
- 모든 적대 유닛의 LOS 밖에 있는 카드.

3. 기존 가용 엠페 마커 수치를 포함하여 가장 높은 엠페 수치를 가진 카드(이는 상대 유닛이 점유한 카드도 포함할 수 있음).

가용 엠페들이 있다면 8.6.1에 따라 엠페들로 이동합니다.
지도 밖으로 후퇴하는 유닛은 플레이에서 제거됩니다.

참고: 일부 시나리오에서는 적 유닛이 향할 명확한 "면side"이 없습니다. 이 경우, 먼저 "상대 유닛으로부터 멀어지는" 방향을 결정하고 그 방향으로 이동합니다. 방향이 불분명해서 논쟁의 여지가 있는 경우, 모든 불명확한 상황과 마찬가지로 무작위 숫자 카드를 뽑아 방향을 결정합니다.

8.6.4 적군의 사격 중지/사격 전환 (Cease/Shift Fire)

적 유닛이 더 이상 유효한 표적(사상자가 아닌 유닛)이 없는 카드에 사격하는 경우, 결국 사격 중지/전환Cease/Shift Fire 명령을 받게 됩니다. 플레이 순서에 명시된 대로, 이러한 모든 적 유닛은 적 활동 확인 세그먼트 시작 시(방어 임무 제외)와 연막 및 기타 연막/신호탄을 제거한 후 마무리 페이즈 동안 사격 중지 액션을 수행합니다. (6.0에 설명된 기본 전투 원칙에 따라 적 유닛의 LOS 내에 새로운 표적이 있는지 확인하는 것을 잊지 마십시오).

10.3에 따르면, 차량 표적만 있는 카드에 VOF가 있는 경우, VOF의 영향을 받을 수 있는 승객/운전자가 없다면 적 차량과 대전차화기는 동일한 방식으로 사격을 중지합니다(일반적으로 그렇지 않지만, 지프, 트럭 및 전차 위에 앉아 있는 사람들과 관련된 일부 특수한 경우는 10.8에 명시되어 있습니다).

8.6.5 단독 박격포 대응

G! 등급의 적 단일 스텝 박격포 유닛이 VOF 등급을 가진 상대 유닛과 함께 카드에 훌로 있게 되면, 즉시 사격조 면으로 뒤집고 사격을 개시합니다. S^{G!} 등급 유닛은 영향을 받지 않습니다.

8.7 적 지뢰와 부비트랩 패키지

8.7.1 지뢰



잠재적 접촉으로 발견된 지뢰 VOF 마커를 "Draw 3" 면이 보이도록 잠재적 접촉을 해결하는 유닛과 같은 카드에 배치합니다. 현재 해당 카드에 있는 모든 유닛(아군이든 적군이든)은 즉시 지뢰 확인(7.9)을 해야 합니다.

8.7.2 부비트랩 (Booby Trap)



부비트랩은 지뢰와 동일한 방식으로 등장합니다. 그러나 부비트랩은 지속되지 않고 단 한 번만 공격합니다. 부비트랩 적 패키지가 봄하면, 해당 -4 VOF 마커를 발동한 유닛에 배치합니다. 여러 유닛이 카드를 점유하고 있다면, 무작위로 공격 대상을 결정합니다. 마무리 페이즈가 되면 부비트랩 마커를 제거합니다.

참고: 차량 액션의 타이밍 때문에, 잠재적 접촉 평가 세그먼트 동안 표적으로 삼을 수 있는 승객이 없는 차량에 의해 발동된 부비트랩과 지뢰 패키지는 즉각적인 효과가 없습니다. 8.4.3에 따라 부비트랩 패키지를 다시 봄습니다. 지뢰밭Minefields은 임무 후반에도 지도에 남아 잠재적 장애물이 됩니다.

8.8 적 저격수



적 저격수는 아래 규칙을 따르며, 일반적인 적 활동 계층을 따르지 않습니다. 그러나 제압 상태가 되거나 LAT로 줄어들면, 적 저격수는 적 제압Pinned/LAT 활동 확인 계층을 따릅니다.

- 저격수가 처음 배치될 때, 일반적으로 저격수를 발동 시킨 카드에 있는 유닛들을 표적으로 삼습니다. 이후, 달리 교전 상태가 아니라면, 저격수는 표적 우선순위 차트(6.1.1)에 따라 사격을 개시합니다. 저격수는 7.15에서 설명하는 대로 소형화기Small Arms VOF와 저격수Sniper VOF를 배치합니다.
- 미관측 적 저격수는 적합한 표적이 없다면 아무런 액션도 취하지 않습니다.
- 적 저격수가 관측되면, 각 활동 확인 세그먼트 동안, LOS 밖으로 나가거나 지도에서 빠져나갈 때까지 후퇴합니다(8.6.3 참조). (지도에서 이탈하면 게임에서 제거됩니다). 적 저격수는 모든 상대 유닛의 LOS 밖으로 나가면 미관측 상태를 회복합니다.



예외: 야전 요새화, 동굴, 바리케이드된 건물이나 캠퍼운드에 있는 적 저격수는 관측되더라도 그 자리에 남습니다.

모든 일반 규칙을 적용합니다; 이동 후 유닛을 노출 상태로 표시하고 표적 우선순위 차트(6.1.1)에 따라 사격 개시할 표적 카드를 다시 선택합니다.

8.9 적 지휘관



적 패키지 배치의 일부로 지휘관이 등장할 때, 무작위로 지휘관을 선택합니다. 사용 가능한 적 지휘관 카운터 간에는 기능적 차이가 없습니다. 적 지휘관에게는 다음 규칙을 적용합니다:

- 시각-언어적 소통 상태에 있는 질서 상태의 적 지휘관과 연결된 모든 적 유닛은 액션 시도 시 추가 카드를 한 장 더 뽑습니다.
- 같은 카드 영역에 질서 상태의 적 지휘관이 있다면, 모든 제압 상태Pinned/LAT 유닛은 제압 상태Pinned/LAT 활동 확인 계층 차트의 지휘관 열을 사용합니다.
- 적 지휘관이 혼자 카드에 있는 경우, 혼자 남겨진 후 첫 번째 적 활동 확인 세그먼트가 되면 해당 지휘관을 사격조 면으로 뒤집습니다.
- 총류탄과 같은 자산 무기를 가진 적 지휘관은 자신의 카드에 있는 기존 PDF를 따라 사격할 수 있습니다. 이러한 장비를 갖춘 경우, 적 활동 차트에서 G! 등급 유닛으로 취급합니다. 이러한 자산이 소진된 경우 탄약 소진 규칙(8.11.1)을 적용하지 않습니다.

8.10 적 간접 사격 관측병Spotters



저격수와 마찬가지로, 적 관측병은 적 활동 계층을 따르지 않고 아래에 설명된 자체 규칙을 따릅니다. 그러나 제압 상태Pinned가 되거나 LAT로 줄어들면, 적 관측병은 적 제압 상태Pinned/LAT 활동 계층을 따릅니다.

"Incoming" 패키지가 발동되면, Activated Incoming! VOF 마커(활성화 상태)를 Incoming 패키지를 발동시킨 유닛과 같은 카드에 배치합니다(7.16.5에 따라 적용 가능한 경우 Target 마커도 함께 배치합니다). 패키지 설명에 따라 적 관측병을 배치합니다. 초기 사격은 카드를 뽑을 필요 없이 자동으로 발생합니다.

관측병이 질서 상태를 유지하고 사격 임무가 남아 있는 한, 이후 턴의 적 활동 확인 *Activity Check* 동안 다음 우선순위에 따라 카드에 있는 적 유닛에 대해 계속해서 화력 지원 요청 Call for Fire를 시도합니다:

1. 표적 마커와 같은 카드에 있는 유닛.
2. 자신의 LOS 내에 있는 카드 중 적 차량이 있는 카드 (여러 카드가 있는 경우 무작위로).
3. LOS 내에서 가장 많은 적 스텝이 있는 카드.
4. LOS 내에서 가장 가까운 카드.
5. 여러 카드가 동일한 수의 스텝을 가지며, 동일한 사거리에 있는 경우, 무작위로 표적을 결정합니다.
6. 표적이 없으면 관측병은 아무것도 하지 않습니다.

가용 임무 수(초기 임무 포함), VOF 수치, 그리고 첫 번째 이후의 모든 사격 임무에 대한 뽑기 횟수는 임무 지시사항에 적혀 있습니다.

참고: 임무 지시사항에 달리 명시되지 않는 한, 뽑으라고 지시받은 카드 수는 이미 적 경험 수준을 고려한 것이므로 추가로 보정하지 않습니다(표적 마커 및 지형 카드 Burst와 같은 다른 모든 보정 수치는 적용합니다.)

화력 지원 요청 시도가 성공한 경우에만 사격 임무가 소모됩니다.

적 관측병은 임무가 소진되거나 LAT로 줄어들 때까지 화력 지원을 계속 요청합니다. 상대 유닛이 관측병이 위치한 지형 카드에 진입하는 경우에도 마찬가지입니다(심지어 자신의 카드에 대한 포격을 요청합니다). 관측병은 전투 명중 결과가 나온 경우에만 사격조 면으로 뒤집힙니다(F 또는 A).

모든 가용 사격 임무를 소진한 질서 상태의 관측병은 다음 적 활동 페이즈 때 제거합니다.

8.11 적 탄약



아군 유닛과 마찬가지로, 적 탄약과 사격 임무를 임무 기록지에 기록하거나 제공된 마커로 표시합니다. 일부 임무에서는 적 유닛에게 수송 용량(5.1.6)보다 더 많은 탄약이 할당될 수 있습니다. 과적 상태에서 이동해야 하는 경우, 초과 탄약을 버립니다.

8.11.1 탄약 소진된 적 유닛

탄약 소진 상태의 적 유닛을 다음과 같이 처리하세요:

- 화기 유닛(대전차화기, 박격포, 로켓 발사기, 무반동총 등)이 단일 스텝 유닛이며, 탄약이 소진되었고, 사격조 면에 S 또는 A/S VOF가 있다면, 유닛을 사격조 면으로 뒤집습니다.
⇒ 마무리 페이즈 동안, 해당 조가 미관측 상태라면 플레이에서 제거합니다.

⇒ 적 활동 페이즈 동안, 관측 상태의 해당 조가 후퇴(8.6.3) 시도를 하게 합니다. 명령 계층 차트를 확인하는 대신 이를 수행합니다.

- A VOF 등급을 가진 적 분대, 둘 이상의 스텝을 가진 화기 유닛, 또는 S나 A/S가 아닌 VOF를 가졌으며 사격조 면으로 되어있는 단일 스텝 화기조의 탄약이 소진되면, 해당 유닛에 탄약 소진 마커를 놓습니다. 이 유닛은 더 많은 탄약을 확보할 때까지, 카운터에 인쇄된 내용과 상관없이 S VOF 등급과 근거리 (C) 사거리 등급을 가집니다.

⇒ 이 유닛들은 새로운 VOF 등급으로 계속 전투하며 지도에서 퇴각할 필요가 없습니다.

참고: VOF 등급이 A인 분대가 RPG나 판저파우스트와 같은 자산 무기를 사용하는 경우, 자산 무기의 탄약이 소진되어도 영향을 받지 않습니다.

8.12 적 차량 이동 및 AT 전투



적 차량과 AT 전투가 가능한 유닛은 임무 지시사항에 표시된 대로 AT 전투나 차량 이동을 위해 활성화될 수 있습니다. 각 임무마다 활성화된 적 차량에 대한 특정 우선순위가 있습니다. 양측의 유닛이 모두 활성화되면, 공세/정찰 임무인 경우 플레이어가 먼저 진행합니다; 방어 임무의 경우, 적이 먼저 진행하고, 그 후에는 번갈아가며 진행합니다. (차량 활성화와 액션에 대한 자세한 내용은 섹션 10을 참조하세요.)

10.5.4에서 언급했듯이, AT 대응 가능한 적 유닛은 가능하다면 항상 그들의 LOS 내에서 액션을 수행하는 아군 차량을 향해 대응 사격을 할 것입니다(활성화나 PDF는 필요하지 않음). 탄약이 남아있는 동안, 속사 *Quick Shot* (10.6.1) 능력이 있는 적 유닛은 자격이 있다면 항상 후속 사격을 실시할 것입니다.

5.1에서 언급했듯이, 대부분의 대전차화기는 이동이 불가능합니다. 이동이 필요한 적 대전차화기에 대한 적 활동 확인은 다시 뽑으세요.

참고: 달리 명시되지 않는 한, 적 차량(제압 상태이든 아니든)은 일반 적 활동 차트에서 뽑지 않고 행동 방식에 대한 특정 임무 지시사항을 따릅니다.

8.13 적의 광신주의 (Fanaticism)

캠페인이나 임무 지시사항에서 플레이 중인 적 병력을 광신도 *Fanatic*로 지정할 수 있습니다. 광신적 저항을 하는 적은 명중 시 부상자 후송 *Litter Teams*나 전투불능 *Paralyzed Teams*로 전환되지 않습니다. (부상자 후송) 결과는 F(사격조)로 취급하며, P(전투불능)는 C(사상자)로 취급합니다. 이들은 정상적으로 제압 상태가 됩니다.

8.14 적의 인해 전술 공격 (Human Wave Attack)

일부 적 접촉에는 인해전술 공격으로 지정된 병력 패키지가 있습니다. 이러한 유닛에는 다음 규칙을 적용합니다:

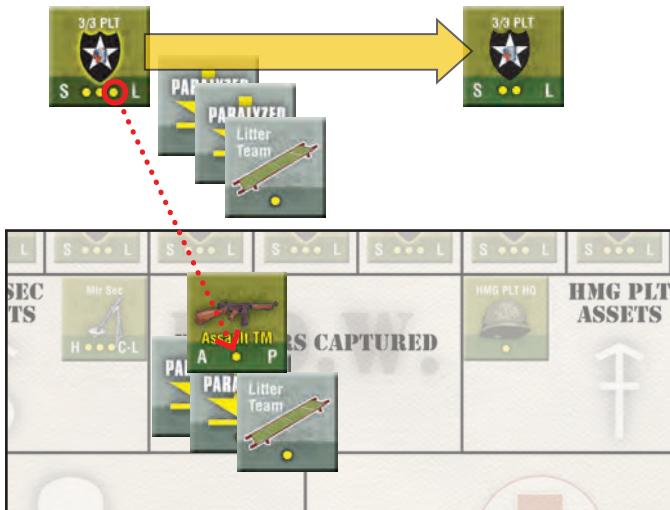
- 인해전술 *Human Waves*은 절대 제압 상태가 되지 않습니다.
- 모든 명중 결과는 C (사상자)로 취급합니다.
(예를 들어 "PL" 결과 "CC"가 됩니다.)
- 인해전술 사용 시, 인해전술 공격 부대가 지도 하단으로 퇴각할 수 있습니다. 이 경우 해당 부대를 게임에서 제거합니다.

- 인해전술 유닛은 단일 스텝 사격조로 감소했을 때도 이러한 규칙을 적용합니다.
- 각 분대는 다른 적 유닛과 마찬가지로 개별적으로 활동 확인을 수행합니다.

8.15 포로 (Prisoner)

생포 세그먼트(3.5.1)에서, 전투불능조 Paralyzed Teams나 부상자 후송조 Litter Teams가 위치한 카드에 같은 편 병력이 없고 상대의 질서 상태 유닛이나 제압되지 않은 강습조 또는 사격조가 있다면, 생포된 것으로 간주합니다.

캠페인 지시사항에 따라 포로를 잡지 않는 진영은 생포한 모든 유닛을 자동으로 사상자로 전환합니다(포로를 잡은 측이 전부 사살한 것입니다). 그렇지 않은 경우, 인쇄된 VOF를 가진 유닛의 단일 스텝이 특정 카드에서 잡은 포로 스텝을 수에 상관없이 감시할 수 있습니다. 감시 스텝은 포로들과 함께 즉시 플레이에서 제거합니다. 차량은 포로를 잡거나 처형할 수 없습니다.



다중 스텝 유닛을 감시병으로 사용하는 경우, 해당 유닛의 스텝을 하나 줄이면 됩니다. 만약 남은 스텝이 하나뿐이고 유닛에 질서 상태의 단일 스텝 면이 없다면, 아군 유닛의 남은 스텝은 플레이어가 원하는 대로 사격조나 강습조가 될 수 있습니다. 적 유닛의 경우 무작위로 선택합니다.

감시병이 된 아군 스텝은 현재 임무의 나머지 기간 동안 사용할 수 없지만, 임무 사이에 복귀하며 원래의 경험 수준을 유지합니다(이는 LAT로 간주하지 않음). 감시병 스텝과 그 경험 수준을 임무 기록지에 메모하세요.

적 감시병 스텝은 사용 가능한 적 유닛 카운터 풀로 반환됩니다.

8.15.1 적군 사상자 생포

공세 임무나 전투 정찰에서, 생포 세그먼트 종료 시, 해당 카드가 비점유 상태(다른 적 유닛이나 PC 마커가 없음)이거나 아군이 점유한 상태라면 적 사상자는 자동으로 포로가 됩니다.

방어 임무에서는, 다음의 경우 포획 세그먼트 종료 시 적 사상자는 자동으로 포로가 됩니다:

- 비점유 상태 또는 아군이 점유한 카드에 있는 MLR(아군 영역) 후방에 있는 경우
- 아군이 점유한 카드에 있는 MLR(적 영역) 전방에 있는 경우

감시병 스텝은 필요없습니다; 단순히 사상자를 지도에서 제거하고 명령 디스플레이의 포로 칸에 배치합니다. 적 유닛은 절대 아군 사상자를 포로로 잡지 않습니다.

9.0 가시성 (Visibility)

가시성은 조도와 기상 조건의 조합입니다. 두 보정 수치를 합산하여 지도의 전체 가시성 보정 수치를 얻습니다.

전체 가시성 보정 수치가 +2 이상일 때, 제한된 가시성(9.1) 효과를 적용합니다. 각 임무마다 가시성 조건을 적혀있으며, 이는 턴마다 다를 수 있습니다. 현재 가시성 보정 수치를 추적하기 위해 지도 근처에 가시성 마커를 배치하세요.

전체 가시성 보정 수치는 전투 효과를 계산할 때 NCM에 적용하며, 조명탄 Illumination(9.2) 또는 야간 관측 장비(9.3)를 사용하여 부분적으로 완화하거나 완전히 완화할 수 있습니다.

수류탄 공격, 지도 밖 화력 지원, 지뢰, 크레모아 및 부비트랩은 가시성 보정 수치의 영향을 받지 않는다는 점에 유의하세요.

NCM 계산 시 어떤 VOF를 사용할지 결정할 때는 조도의 영향을 고려하세요(6.4). 예를 들어 밤 Night +1 상황에서, +3 수류탄 VOF는 +3 중화기 Heavy Weapons VOF보다 더 강력합니다. 왜냐하면 수류탄 VOF는 조도 보정 수치를 무시하기 때문입니다. 같은 방식으로, 야간 관측 장비는 일부 무기에 대한 조도 보정 수치를 무효화하므로, 이러한 장비가 없는 무기보다 더 강력해집니다(9.3).

9.1 제한된 가시성 효과 (Limited Visibility Effects)

제한된 가시성은 명령과 LOS에 영향을 미칩니다.

1) 명령:

제한된 가시성 동안 HQ 또는 참모 Staff 유닛이 사용할 수 있는 최대 명령 수는 4개입니다. 제한된 가시성 턴 동안 HQ가 저장할 수 있는 최대 명령 수는 다음과 같습니다:

신병(Green) 2개

일반병(Line) 4개

베テ랑(Veteran) 6개

HQ가 액션을 취한 후 이 숫자를 초과하는 명령은 주간 Daylight 임무에서와 마찬가지로 소멸됩니다(일반 가시성 턴에서 넘어온 경우도 포함).

2) 가시성

제한된 가시성 상태에서는 조명탄 Illumination (9.2)이나 야간 관측 장비 Night Observation Device (9.3)가 없다면 최대 LOS 사거리는 근거리(인접 카드)로 줄어듭니다.

9.2 조명탄 (Illumination)

임무 책자에는 캠페인 동안 사용 가능한 조명탄이 적혀 있습니다. 조명탄이 "모든 야간 임무에 사용 가능" available for all night missions"으로 표시된 경우, 최소 한 턴 이상 +2 가시성을 가진 모든 임무에서 사용할 수 있습니다. 조명탄은 여러 출처에서 제공될 수 있습니다. 조도로 인한 가시성이 제한된 상황을 완화하기 위해 사용하세요. 조명탄은 날씨 조건이나 연막의 영향을 완화하는 데는 도움이 되지 않습니다.

연막/신호탄을 배치하거나 조명탄 사격 임무(7.16.2E)를 요청하여 카드에 조명탄 마커를 배치합니다. 조명탄은 즉시 배치되며, 대기중 Pending 마커가 필요하지 않습니다. 조명탄 마커에는 가시성 보정 수치를 완화하는 보정 수치가 하나 이상 있습니다. 조명탄 마커가 놓인 카드에 상단 보정 수치를 적용합니다. 하단 보정 수치가 있다면, 모든 인접한 카드에 적용합니다. 조명탄 보정 수치와 가시성 보정 수치의 합은 주간 Daylight (+0)보다 좋을 수 없습니다.

여러 조명원은 누적되지 않습니다; 카드에 영향을 미치는 조명 중 가장 강력한(가장 낮은 보정 수치) 하나만 사용하세요.

마무리 페이즈가 되면 조명탄 마커를 제거합니다.

9.2.1 조명된 카드 (Illuminated Card)

제한된 가시성 상황에서, 조명탄 보정 수치의 영향을 받는 모든 카드는 조명된 상태 Illuminated로 간주합니다.

- 조명된 카드는 다른 조명된 카드를 포함한 지도상의 다른 카드로부터 9.1의 LOS 제한 없이 최대 사거리에서 보일 수 있습니다.
- 조명된 카드 위에 있는 유닛의 LOS는 영향을 받지 않으며, 9.1에 따라 인접한 카드만 볼 수 있습니다.

예외: 날씨 상태가 +2 이상인 경우 카드는 절대 조명되지 않습니다.

9.3 야간 관측 장비 (Night Observation Device)

장치 9.3.1 수동형 적외선 (Passive Infrared)

이 장비는 고글과 스타라이트 Starlight 스코프 같은 이미지 증폭 조준경이 달린 장비입니다. 패시브 IR을 장착한 유닛은 조도에 관계없이 최대 사거리까지 사격/관측할 수 있습니다. 이 장비를 갖춘 유닛이 사격할 때는 어떤 거리에서도 조도 보정 수치를 적용하지 않습니다. 이 장비는 날씨 조건이나 연막 보정 수치에는 도움이 되지 않습니다.

패시브 IR은 또한 조명된 영역에서는 효과가 없습니다. 이러한 경우에는 조명 보정 수치를 사용합니다.

9.3.2 능동형 적외선 (Active Infrared)

이 장비는 소형화기나 차량에 장착된 IR 조명기와 수신기를 포함하는 장비입니다. 이 장비는 날씨 조건이나 연막 보정 수치에 대해서는 도움이 되지 않습니다. 영거리 Point Blank(같은 카드 상)에서 이러한 장비를 갖춘 유닛으로 사격할 때는 조도 보정 수치를 적용하지 않습니다. 차량용 IR 조명기는 더 강력합니다; 이러한 장비를 갖춘 차량 유닛으로 근거리 Close (C)(인접 카드로)까지 사격할 때는 조도 보정 수치를 적용하지 않습니다.

9.3.3 열상 조준경 (Thermal Sight)

열화상 조준경을 장착한 유닛은 조도/날씨 상태에 관계없이 최대 사거리까지 사격하거나 관측할 수 있습니다. 이러한 장비를 갖춘 유닛이 사격할 때는 어떤 거리에도 가시성 보정 수치를 적용하지 않습니다.

참고: 카드에 배치할 VOF를 배치할지 결정할 때는 항상 야간 관측 장비를 고려하세요. 제한된 가시성 보정 수치를 적용한 후 가장 좋은 (가장 낮은) VOF를 사용합니다. 예를 들어 야간 +2 상황에서, 스타라이트 스코프를 장착한 소총 분대(소형화기 Small arms VOF)는 기본 VOF가 +0인 반면, 스코프가 없는 경기관총(A VOF)은 보정된 VOF가 +1입니다. 이 경우 표적에는 기본 소형화기 Small arms VOF를 적용합니다.

10.0 차량 이동과 AT 전투

이 게임의 초점은 보병에 맞춰져 있지만, 20세기 이후로 전장에서는 보병을 지원하기 위해 다양한 차량들이 사용되어 왔습니다. Fields of Fire에는 두 가지 기본 차량 유형이 있습니다: 지상 차량과 항공기입니다. 지상 차량은 카드에서 카드로 이동합니다. 항공기는 착륙하거나 저공비행하는 위치를 나타내기 위해 카드에 직접 배치합니다.

참고: 단순화를 위해, 장갑 차량인지, 지상 또는 공중에 있는지와 관계없이 차량에 대한 모든 전투는 대전차(AT) 전투로 통칭합니다.

AT 전투 및 차량 이동 페이즈 AT Combat and Vehicle Movement Phase. 동안 모든 차량의 이동과 해당 차량을 대상으로 하는 전투를 수행합니다. 이동과 AT 전투는 이 페이즈 동안 발생하므로, AT 사격 때문에 차량의 이동이 중단될 수는 있지만 그 후에도 계속 이동할 수 있습니다. 이 페이즈 동안, 차량 및 대전차 무기 차트에 나열된 모든 유닛은 AT 전투를 수행할 수 있습니다. 이 차트에는 모든 차량과 AT 대응 가능 보병에 관한 모든 관련 데이터가 있습니다.

차량 및 AT 전투에 관한 규칙은 두 섹션에서 다릅니다. 섹션 10은 일반적인 차량과 지상 차량 이동을 다룹니다. 섹션 11은 항공 수송과 강습 계획에 대해 살펴봅니다.

10.1 명령 (Commands)

10.1.1 일반 사항

차량은 보병 유닛과 마찬가지로 기능적인 지휘 체계를 갖춘 소대와 중대로 조직됩니다. 차량 소대에는 소대 본부(PLT HQ)가 있습니다.

차량 PLT HQ는 자신의 소대에 속한 차량만 활성화할 수 있습니다. 임무 지시사항에 차량 소대가 해당 임무에서 사용 가능하다고 표시되어 있거나 이벤트로 인해 사용 가능하게 된 경우, 차량 PLT HQ 명령 마커를 명령 트랙에 배치하세요.

보병 PLT HQ와 달리, 이러한 유닛은 소대를 지휘하면서도 전투 유닛의 역할을 할 수 있습니다. 이는 차량에 한 가지 이상의 임무를 수행할 수 있는 충분한 승무원이 있기 때문입니다.

모든 차량 소대는 자체 무전망을 가지고 있습니다. 차량 PLT HQ는

항상 소속 소대원들과 통신을 유지합니다. 또한 베트남과 그 이후 임무에서는 CO TAC 망을 사용하거나, 2차 세계대전이나 한국전쟁과 같은 초기 시대에서는 BN TAC 망을 사용합니다.

명령 페이즈 동안, 다른 PLT HQL나 참모Staff를 활성화하는 것처럼 CO HQ가 차량 소대 HQ를 활성화하도록 할 수 있습니다. CO HQ에 의해 활성화되지 않은 경우, 소대 HQ 주도권*Platoon HQ Initiative* 임펄스 때 HQ를 위해 카드를 뽑습니다. 이때 다른 HQL나 참모Staff 유닛처럼 명령을 저장할 수 있습니다. 임무 지시사항이나 차량 특별 규칙(10.8)에 달리 명시되지 않는 한, 차량은 시각-언어적 소통으로 명령을 받을 수 있습니다.

10.1.2 지시 (Order)

명령 페이즈 동안, 차량에 할 수 있는 유일한 지시는 다음과 같습니다:

- 적재Load/하역Unload/탑승Embark (4.2.2h)
- 제압 상태 마커 제거 시도 (4.2.3a)
- 사격 중지/사격 전환 (4.2.4k, 4.2.4l)
- 이동 및 AT 전투를 위한 활성화 (4.2.1i).

따라서, "사격 중지Cease Fire" 외에도 차량은 4.4.1의 어떤 연막/신호탄 신호에도 반응하지 않습니다.

AT 전투 & 차량 이동 페이즈 동안에 차량과 AT 대응 가능 보병 유닛이 액션을 수행하려면 활성화 명령(4.2.1i)이 필요합니다.

오직 차량 소대 HQ와 CO HQ만이 해당 차량 소대에 속한 차량에게 명령을 내릴 수 있습니다. 차량 소대에 속하지 않은 개별 차량은 CO HQL나 통신 중인 모든 CO 참모Staff로부터 명령을 받을 수 있으며, 임무 시작 전에 특정 PLT HQ에 부속될 수도 있습니다. 모든 차량은 또한 일반 주도권으로 활성화(4.2.1i)를 포함한 액션을 수행할 수 있습니다.

10.2 수송 (Transport)

차량 카운터에 꽂호 안의 수치는 운송할 수 있는 스텝 수입니다. 또한 해당 스텝 수에 대해 허용되는 최대 아이템 수만큼 운송할 수 있습니다(5.1.6).

10.2.1 탑승 (Embarking)

보병 유닛이나 사상자를 차량에 태우려면, 명령 페이즈 동안 차량이 탑승Embark 액션(4.2.2h)을 수행하도록 합니다. 차량과 같은 카드 영역에 있는 모든 유닛이 동일한 액션의 일부로 차량에 탑승할 수 있습니다(수송 용량까지). 탑승한 유닛에 아직 노출 마커가 없다면 노출 마커를 배치합니다. 탑승한 보병 유닛은 차량 카운터 아래에 놓습니다.

활성화된 경우, 차량 이동 페이즈Vehicle Movement Phase (10.5.2) 때 차량을 정상적으로 이동할 수 있습니다. 임무 시작 시 유닛을 차량 유닛 아래에 배치하여 차량에 탑승한 상태로 임무를 시작할 수 있습니다. 개별 승객에게도 차량 탑승 명령을 내릴 수 있으며, 엄폐 마커 아래에서 직접 탑승할 수 있습니다.

임무 지시나 10.8에 달리 명시되지 않는 한, 차량 내 승객에게는 LOS를 적용하지 않고, 승객은 VOF의 영향도 받지 않으며, 어떤 액션도 취할 수 없습니다.

10.2.2 하차Disembarking / 적재Loading / 하역Unloading

승객 (Passenger)

차량 이동 페이즈 동안 이동 액션의 일부로 차량에서 승객을 하차시킬 수 있습니다. 이는 차량이 이동하기 전이나 차량이 모든 의도된 이동을 완료한 후(그리고 그 이동에 대응하는 대응 사격이 발생한 후)에 가능합니다. 하차하는 모든 승객에게 노출 상태 마커를 배치합니다. 승객은 차량에서 직접 엄폐를 마커로 하차할 수 있습니다.

차량이 이동하지 않더라도, 유닛 하차*Disembarking units*는 이동 액션 이므로 차량이 활성화되어야 하며, 평소와 같이 대응 사격을 유발하고, VOF 해결이 필요하며, 해당 차량에 Moved/Fired 표시를 합니다. 유닛은 하차시키기 전에 차량에 대한 모든 AT 사격을 완료하세요.

장비 (Equipment)

차량에서 아이템을 적재Load/하역Unload하려면, 명령 페이즈 동안 차량에 적재/하역 액션(4.2.2h)을 수행하게하세요. 그후 차량이 활성화되었다면 차량 이동 페이즈 동안 차량이 정상적으로 액션을 수행하게 할 수 있습니다. 아이템은 단일 액션으로 적재 및 하역할 수 있습니다(5.1.6). 수송 헬리콥터는 착륙 지점에 착륙할 때 모든 아이템을 자동으로 내려놓습니다(11.1.1).

10.3 차량 사격과 VOF

다음 규칙은 차량과 기본 VOF에 관한 것입니다:

- 기본 VOF(S, A, H 또는 제압 상태)를 가진 차량은 보병 유닛을 향해 자동으로 사격을 개시하며, 보병 유닛이 하는 것과 정확히 같은 방식으로 PDF와 VOF를 배치합니다. 이러한 차량은 기존 PDF를 따라 사격하는 방법, 새로운 PDF를 배치하는 방법, 표적 우선순위 등에 관한 섹션 6의 모든 기본 전투 원칙을 따릅니다(단, 임무 지시사항에 따라 적 차량에 다른 표적 우선순위가 부여될 수 있습니다). 차량의 VOF 아래에 있는 보병에 대한 모든 전투 효과는 전투 효과 세그먼트 때 해결합니다. 제압 상태*Pinned*의 차량은 제압*Pinned* VOF를 생성합니다.
- 일반 유닛과 달리, A 또는 H VOF 등급을 가진 AT 대응 가능 *AT-capable* 유닛(제압 상태 유닛 포함)은 특별 규칙에서 VOF의 영향을 받을 수 있는 승객/운전자가 있다고 명시하지 않는 한, 차량 표적만 있는 카드에 대해 기본 VOF로 사격을 개시하거나 사격을 전환하지 않습니다(10.8).
- 차량/AT 대응 가능 *AT-capable* 보병 유닛(10.4)을 활성화하면 전투 효과 세그먼트 동안 보병 표적에 대해 VOF를 해결하는 것 외에도 AT 전투 페이즈에서 AT 전투를 수행할 수 있습니다. AT 전투는 PDF를 따라 수행할 필요가 없으며, AT 전투를 수행한다고해서 나중에 전투 효과 세그먼트에서 VOF 해결이 방해받지 않습니다.

참고: A 및 H VOF 등급 차량(제압 상태 차량 포함)이 VOF를 전개할 경우, AT 전투에 사용된 탄약 외에도 매 탄마다 이 사격에 대한 탄약을 사용합니다. (S 등급 유닛은 기본 방어를 위해 소형화기 사격에 의존하여 탄약을 절약합니다).

10.4 차량, AT 대응 가능 유닛 및 대전차화기 활성화

차량 및 대전차 화기 차트 *Vehicle and Anti-Tank Weapons chart*에 나열된 모든 차량이나 보병 유닛은 AT 전투 및 차량 이동을 위해 활성화될 수 있습니다. 명령 세그먼트(4.2.1i) 동안 유닛을 활성화하고, 그 시점에 이를 표시하기 위해 활성화 마커를 배치하세요. AT 전투 및 이동을 위해 제압 상태의 차량도 활성화할 수 있습니다.

차량은 명령 페이즈 동안 활성화되지만, 대부분의 액션은 AT 전투 및 차량 이동 페이즈때까지 수행되지 않습니다(예외는 10.1.2 참조). 활성화된 유닛만 차량 액션을 수행할 수 있습니다. 그러나 활성화된 유닛과 비활성화된 유닛 모두 차량이 취한 액션에 대응하여 대응 사격 *Reaction Fire* - AT 전투를 수행할 수 있습니다(10.5.4).

유닛의 액션이 끝났거나 대응 사격 후에는 유닛의 활성화 마커를 *Moved/Fired* 면으로 뒤집거나 *Moved/Fired*면이 보이도록 활성화 마커를 추가하고, 마무리 페이즈 때 모든 마커를 제거합니다.

10.5 차량 액션

10.5.1 차량 액션 순서

AT 전투 & 차량 이동 페이즈에서는 각각의 활성화된 유닛의 활성화가 끝날 때까지 한 번에 하나씩 이동, AT 사격, 집중 사격 또는 관측합니다. 적군과 아군 유닛이 모두 활성화된 경우, 공격 측이 먼저 액션을 수행하고 교대로 액션을 수행합니다(공세 임무와 전투 정찰 중에는 플레이어가, 방어 임무 중에는 적이 공격 측입니다).

참고: 임무 지시사항에는 특정 유형의 차량이 다른 차량보다 먼저 액션을 취해야 한다고 명시될 수 있습니다. 다음 그룹으로 넘어가기 전에 첫 번째 차량 그룹의 양측 모든 액션을 완료하세요.

차량이 액션을 취할 때, 아래 순서를 따릅니다.

1. 차량의 카드에 VOF를 해결합니다 (10.5.3).
2. 차량 액션 하나(오직 하나만)를 수행합니다(10.5.2).
3. 이동 액션의 경우, 차량이 이동한 카드에서 다시 VOF를 해결합니다(10.5.3).
4. 모든 적격한 AT 대응 가능 유닛에서 대응 AT 사격을 수행합니다 (10.5.4).
5. 이동 또는 이동 & 사격 액션의 경우 시퀀스가 다시 시작될 수 있습니다(10.5.2 참조).
6. 마지막으로, 활성화 마커를 "Moved/Fired" 면으로 뒤집습니다. 해당 유닛은 이번 턴 동안 더 이상 차량 액션을 취하거나 대응 사격을 수행할 수 없습니다.

보병 유닛과 대전차화기는 대응 사격의 대상이 되지 않습니다. 그리고 전투 효과 세그먼트 동안 이들을 대상으로 하는 VOF를 해결합니다. 이 유닛들은 AT 사격 차량 액션만 수행할 수 있습니다. 사격을 해결한 후(10.6), 해당 유닛을 *Moved/Fired*로 표시합니다. 활성화된 유닛과 활성화되지 않은 AT 대응 가능 보병 유닛 모두 대응 사격(10.5.4)을 사용할 수 있습니다.

참고: 다음으로 행동할 적 유닛을 뽑을 때, LOS 내에 적 차량이 없는 대전차화기가 나오면 다시 뽑으세요. 상황이 변화함에 따라 페이즈 후반에 사격할 기회가 생길 수 있습니다.

활성화된 모든 차량의 이동과 전투를 완료한 후, 활성화되지 않은 차량을 대상으로 하는 모든 VOF와 액션을 취하지 않은 모든 활성화된 차량에 대한 VOF(해당하는 경우)를 해결합니다(10.5.3).

10.5.2 차량 액션 메뉴

이 페이즈 동안, 차량은 이동, 이동 후 AT 사격, AT 사격, 관측, 그리고 집중 사격을 시도할 수 있습니다. 활성화된 AT 대응 가능 보병 유닛과 대전차화기는 AT 사격만 할 수 있습니다(아래 액션 A).

A. AT 사격 (AT Fire)

"AT 사격"은 차량에 대한 전투를 의미합니다. 이러한 사격을 수행할 수 있는 유닛을 AT 대응 가능 *AT-capable* 유닛이라고 합니다(용어집 1.2.6 참조).

AT 사격은 기존 PDF를 따라 이루어질 필요가 없습니다.

사격자의 화력 수치와 표적의 방어 수치를 차량 및 대전차화기 차트 *Anti-Tank Weapons Chart*에서 확인하고 10.6의 순서를 따르세요.

B. 집중 사격 (Concentrate Fire)

활성화된 차량이 제압 상태 마커 아래에 있지 않은 경우, 다음 규칙에 따라 보병 표적에 대해 집중 사격을 시도할 수 있습니다:

- 차량의 VOF에 있는 카드에서 표적을 선택합니다; 엄폐 마커 아래 있는 유닛 스택이나 건물 영역에 있는 유닛, 또는 엄폐 밖에 있는 무작위 보병 유닛 중에서 선택하세요.
- 보병 유닛의 집중 사격 시도(4.2.4b)와 동일한 방식으로 경험에 따라 보정된 카드 2장을 뽑습니다.
- 치명타 *Critical Hit*는 정상적으로 적용합니다. Jam 결과가 나오면 아무 효과가 없습니다.
- G! 등급 차량이 기본 VOF가 없는 경우, 집중 사격 액션을 사용하여 보병 표적에 수류탄 VOF를 배치할 수 있습니다. 카드 를 뽑을 때 수류탄 아이콘으로 성공 여부를 판단하세요.

전투 효과 세그먼트에서 보병 표적을 대상으로하는 모든 사격 효과를 해결합니다.

C. 이동 (Move)

당신은 지상 차량을 한 카드에서 다른 카드로 이동시킬 수 있습니다. 이동하는 카드 수 제한은 없습니다. 하지만 "SLOW" 통행 가능성 카드에 진입하면 이동을 멈춰야 하며, "NO" 통행 가능성 카드에는 진입 할 수 없습니다(5.2.4). 차량은 지나가는 PC 마커를 무시합니다. 잠재적 접촉 해결 세그먼트 동안에는 차량이 최종적으로 위치한 카드의 PC 마커만 공개합니다.

이동하는 모든 카드에서 VOF와 대응 사격을 해결하는 것을 잊지 마세요(10.5.3).

이동하는 차량은 그들이 이동하려는 카드에서 대응 사격이나 VOF를 해결할 때 +1 방어 보너스를 받습니다(대전차 전투 해결 및 보정 수치표에 명시됨).

다음 턴의 액션에 참여하게 하고 싶다면 이동이 끝날 때 승객들을 하차시키는 것을 잊지 마세요(10.2.2).

참고: 시가전 캠페인 중 이 액션을 통해 거리 영역 간 이동도 가능합니다(13.2.2).

D. 이동 후 AT 사격 (Move then AT Fire)

차량은 액션을 취한 후에는 이동할 수 없지만, 차량 및 대전차 화기 차트의 이동 및 사격 열에 숫자가 있는 경우 사격 전에 이동할 수 있습니다. 해당 열에 숫자(0이라도)가 있는 경우, 10.5.2C에 따라 해당 유닛을 이동시키고 어떤 카드에 진입한 후에도 AT 사격을 수행할 수 있습니다. 그러나 사격한 후에는 이동을 중단해야 합니다.

E. 관측 (Spot)

제압 상태 *Pinned* 마커 아래에 있지 않은 활성화된 차량으로 LOS 내에 있는 미관측 적 유닛을 대상으로 관측 시도를 할 수 있습니다. 다른 관측 시도와 동일한 절차(8.5)를 사용하여 관측 시도를 수행하세요.

10.5.3 차량을 대상으로하는 VOF 해결

다음 규칙에 따라, 차량을 대상으로 하는 S등급 AT 대응 가능 *AT-capable* 유닛의 기본 VOF와 모든 AT 대응 불가능 *non-AT-capable* 유닛(차량 및 대전차화기 차트에 특정 라인이 없는 무기)의 VOF를 해결합니다. 이 시점에서 AT 대응 가능 *AT-capable* 유닛의 A 또는 H등급 VOF는 무시합니다.

참고: 이는 AT 대응 불가 유닛들이 전개하는 가장 강력한(가장 낮은) VOF만 적용한다는 의미입니다. 보병과 차량이 모두 있는 카드에서는 차량 표적 위에 추가 VOF 마커를 놓는 것이 좋을 수 있습니다.

- AT 전투 순서(10.6)를 따르되, 초기 사격 수치 *Gunnery Value*를 0으로 가정합니다.
- 대전차 전투 해결 및 보정 수치 차트 *Anti-Tank Combat Resolution And Modifiers chart*에 표시된 대로 VOF의 AT 보정 수치(카운터의 흰색 원 안에 있는)를 적용합니다. 수류탄 VOF는 AT 전투에서 스태킹되지 않습니다.

참고: A와 H 등급의 AT 대응 가능 *AT-capable* 유닛의 VOF는 무시하지만, 활성화된 유닛과 비활성화된 유닛 모두 자신의 LOS 내에서 액션을 취하는 차량에 대해 대응 사격 *Reaction Fire* (10.5.4)를 할 기회가 있습니다. 단, *Mover/Fired* 표시가 없어야 합니다.

10.5.4 대응 사격 (Reaction Fire)

활성화된 차량이 이동하고 사격할 때, 잠재적 대응하는 유닛들로부터 사격을 받을 수 있습니다. 다음 규칙을 적용합니다:

- AT 대응 가능 유닛 중 *Moved/Fired*로 표시되지 않은 유닛은 대응 사격을 할 수 있습니다; 이 때 꼭 이전에 활성화되었을 필요는 없습니다.
- 당신은 해당 유닛이 LOS 내에서 차량 액션(10.5.2)을 수행하는 모든 차량에 대응하기 위해 AT 사격(10.6)을 수행하도록 할 수 있습니다(정확한 타이밍은 10.5.1의 차량 액션 시퀀스 참조).
- 10.5.2에 따라, 반드시 기준 PDF를 따라야 할 필요는 없습니다.
- 이러한 대응 유닛으로 사격하기 위해 명령을 소비할 필요가 없습니다.
- 유닛이 대응 사격에 대해 대응할 수는 없습니다.

- 적의 AT 대응 가능 유닛은 사거리와 LOS 내에 있고 이미 *Mover/Fired*로 표시되지 않은 경우 항상 대응 사격을 합니다.
- 대응 사격을 수행한 모든 유닛(활성화되지 않은 유닛 포함)은 *Moved/Fired*로 표시하세요.

예외: 속사 *Quick Shot* (10.6.1)가 가능한 유닛이 대응 사격을 위한 카드 뽑기 중 속사 뽑기를 얻은 경우, *Moved/Fired* 표시를 하지 않습니다(해당 유닛은 평소처럼 현재 표적에 계속 사격할 수 있거나, 해당 페이즈 후반에 차량 액션이나 다른 유닛에 대한 대응 사격을 할 수 있습니다).

10.6 AT 전투 해결하기

다음 단계를 순서대로 완료하세요:

- 차량 및 대전차 화기 차트 *Vehicle and Anti-Tank Weapons Chart*에서 사격 유닛의 유형과 표적 카드까지의 사거리를 교차 참조하여 사격 유닛의 사격 수치 *Gunnery Value*를 결정합니다.
- 표적 차량의 방어 수치 열에 있는 방어 수치 *Defensive Value*를 더합니다.
- 표적 유닛 카드의 엄폐 & 은폐 수치를 더합니다(10.5.3에 따라 Incoming! VOF를 해결할 때 Burst 보정 수치 포함).
- 사격 유닛이 이동 후 사격 *Move then Fire* 능력을 가지고 있고 이동했다면, 이동 & 사격 열의 보정 수치를 더합니다.
- 대전차 전투 해결 및 보정 수치 차트에 나열된 다른 적용 가능한 보정 수치를 더합니다(제압 상태 *Pinned*, 이동 중인 표적, 10.5.3에 따라 VOF를 해결하는 경우의 VOF 보정 수치 등).
- 마지막으로, 액션 카드를 뽑고 AT 보정 수치를 더해 최종 합계를 구합니다.

대전차 전투 해결 및 보정 수치 플레이어 보조 자료의 전투 효과 표를 참조하여 최종 요약을 찾아보세요.

참고: 탑 V 표적(지상 차량)과 탑 A(헬리콥터와 같은 항공기)에 대한 전투 결과표는 따로 있습니다(10.7).

10.6.1 속사 (Quick Shot)

차량 및 대전차화기 차트 *Vehicle and Anti-Tank Weapons Chart*에 사격 유닛이 속사 능력을 가지고 있다고 적혀 있고, 표적이 항공기가 아니며, AT 전투 결과가 -4, -2, 0, 2 또는 4인 경우, 사격 유닛은 속사 *Quick Shot* 결과를 얻습니다. 속사 결과를 얻은 유닛은 즉시 위 과정을 반복하여 다시 공격할 수 있습니다. 탄약이 남아있고 속사 *Quick Shot* 결과가 계속 나오는 한 계속해서 사격할 수 있습니다. 가능한 경우 적 유닛은 항상 후속 사격을 실행합니다. 대응 사격(10.5.4)의 일부로 속사 자격을 얻은 유닛은 현재 표적이 제거되거나 플레이어가 계속 사격하지 않기로 선택하더라도 *Moved/Fired* 표시를 하지 않습니다.

10.6.2 G!-등급 유닛의 AT 전투 해결하기

G! 또는 G! 위첨자 VOF를 가진 차량이나 AT 대응 가능 *AT-Capable* 유닛을 사격할 때는 다른 절차를 따릅니다(이러한 유닛들은 37mm 포와 같은 소구경 무기나 바주카와 같은 '로켓 발사기'를 사용합니다).

이 경우, 먼저 수류탄 공격 시도처럼 액션 카드를 뽑습니다(기본 2장을 뽑고 경험 수준에 따라 보정합니다). 성공하면 위의 절차에 따라 대전차 전투 해결 및 보정수치 차트 *Anti-Tank Combat Resolution and*

Modifiers chart에 따라 최종 AT 전투 결과를 결정합니다.

수류탄 아이콘을 여러 개 뽑아도 추가 효과는 없습니다. 실패한 시도의 경우, 탄약은 소모되지만 수류탄 빗나감 마커는 배치하지 않습니다.



예시: 공세 임무 중, 미국 M5 경전차가 판저 IV와 교전합니다. M5는 자동으로 독일군 카드에 A VOF를 전개합니다; 이는 전투 효과 세그먼트 동안 독일군 분대 2/Gp에 명중할 것입니다. 이에 판저 IV는 자동으로 미국군 카드에 H VOF를 전개합니다. 이는 전투 효과 세그먼트 동안 미국군 분대 2/1에 명중할 것입니다. AT 전투 페이즈가 되면 M5가 먼저 사격합니다(플레이어가 공세 측이므로). 소구경 포(37mm)만 장착하고 있기 때문에, 먼저 수류탄 공격 시도를 해야 합니다. 카드 두장을 뽑았지만, 수류탄 아이콘을 뽑는 데 실패합니다. 승무원들은 사격을 하지 못했고, M5는 AT 전투를 위한 카드를 전혀 뽑지 못합니다. 하지만 M5는 Moved/Fired로 표시됩니다. 이제 판저 IV가 대응 사격을 할 차례입니다. H 등급 전차로서, 수류탄 시도를 할 필요가 없으므로, 바로 AT 사격으로 넘어갑니다. 다만 상황이 좋아 보이지 않습니다.

10.7 AT 전투 결과

차량과 항공기를 대상으로 하는 전투는 동일하게 해결하지만, 각각에 대한 전투 결과는 다릅니다. 다음 일반 개념은 모든 AT 전투 결과에 적용됩니다:

- **잔해Wreck** 마커는 다른 엠페 마커와 같이 엠페를 제공합니다. 이는 지형 카드에 허용된 최대 엠페 마커 수(5.3)나 지형 카드 내 지상 차량 수용 한도(5.1.5)에 포함되지 않지만, LZ 스태킹 제한(11.1.3)에는 포함됩니다.
- 불타는 **잔해Burning Wreck** 마커는 엠페를 제공하지 않으며 지상 차량 수용 한도에 포함되지 않습니다. 그러나 LZ 스태킹 한도에는 포함됩니다(11.1.3). 불타는 **잔해**에서 나오는 연막은 해당 카드에 있는 모든 유닛에게 엠페 보너스를 제공합니다. 섹션 5에 설명된 다른 종류의 연막과 마찬가지로, 불타는 **잔해**에서 나오는 연막은 LOS를 차단하며, 다른 연막 마커와 누적되지 않습니다(5.4).

차량 및 대전차화기 차트 *Vehicle and Anti-Tank Weapons Chart*는 각 차량의 승무원 크기를 스텝으로 나열합니다. 이러한 스텝은 아래에서 설명하는 것처럼 AT 전투의 결과로 LAT 또는 사상자로 지도에 배치될 수 있습니다.

지상 차량(V형 표적)에 대한 전투 결과

1) 전소 (Brewed Up)

차량이 불에 타거나 심각하게 폭발했습니다. 차량을 불타는 잔해 *Burning Wreck* 마커로 교체합니다. 모든 승무원과 탑승자 스텝을 사상자로 전환합니다. 모든 수송 중인 아이템은 손실됩니다.

2) 격파 (Knocked Out)

차량이 기능적으로 파괴되었습니다. 차량을 잔해 *Wreck* 마커로 교체합니다. 각 승무원과 승객 스텝을 일반 사격조로 전환한 후 즉시 각각에 명중 결과를 적용하세요. 조 *Team*들을 잔해 마커 아래에 배치하되, 노출 상태로 표시합니다. 수송된 모든 사상자와 자산을 카드 위에 배치하세요. 모든 탄약(수송 중이거나 사용 중인)은 소실됩니다.

3) 후퇴 (Retreat)

차량 승무원은 용기보다는 신중함을 택합니다. 해당 차량과 탑승 중인 모든 승객을 임무가 끝날 때까지 게임에서 제거합니다(지도에서 카운터를 제거). (계획된 강습(11.0)의 일부인 차량은 나중에 지도에 재진입할 수 있습니다 - 임무 지시사항에 자세한 내용을 제공합니다).

4) 제압 상태 (Pinned)

승무원들은 동요하여 해치를 닫고 'Buttoned up(해치 폐쇄)' 상태가 되었습니다. 차량에 제압 상태 *Pinned* 마커를 놓습니다. 제압 상태의 차량은 AT 전투에서 표적이 될 경우 보정 수치 -1를 받습니다. AT 전투에서 사격할 때는 +1 보정 수치를 받으며, 관측이나 집중 사격을 할 수 없습니다. 제압 상태인 H 또는 A VOF 차량의 기본 VOF는 제압 사격 *Pinned Fire*으로 감소합니다. 차량 이동 및 AT 전투 페이즈 종료 시, 해당 페이즈 동안 어떤 형태로든 공격받지 않았다면 제압 상태 마커를 제거합니다. 또한 아군 명령 페이즈 동안 집결 *Rally*하거나 제압 회복 세그먼트 동안 다른 유닛처럼 회복할 수도 있습니다.

5) 빗나감 (Missed)

효과 없음.

항공기용 전투 결과 (A 타입 표적)

1) 격추됨 - 추락 (Crashed)

항공기가 파괴되었습니다. 항공기를 불타는 잔해 *Burning Wreck* 마커로 교체하세요. 모든 승무원과 승객 스텝을 사상자로 전환합니다. 모든 수송 중인 아이템은 손실됩니다.

2) 격추됨 - 자동 회전/비상 착륙 (Auto Rotate/Crash Land)

항공기가 심하게 손상되었지만, 승무원들이 어떻게든 대부분 온전한 상태로 착륙시켰습니다. 항공기를 잔해 *Wreck* 마커로 교체하세요. 각 승무원 및 승객 스텝을 일반 사격조로 전환한 다음 각각에 명중 결과를 적용하세요. 이 조들을 잔해 마커 아래에 배치하되, 노출 상태로 표시하세요. 모든 수송된 사상자와 자산을 카드에 배치하세요. 모든 탄약(수송 중이거나 사용 중인)은 소실됩니다.

3) 작전 중지 - 손상된 (Aborted - Damaged)

항공기는 손상되었지만 가까스로 귀환할 수 있습니다. 그러나 나머지 임무를 지원할 수 없으며 지도에서 제거합니다. 수송 헬리콥터라면, 즉시 헬리콥터 통제 카드의 이탈 칸 *Outbound Box*에 배치합니다. 다음 턴에 픽업 지점 *Pickup Zone*으로 돌아와 착륙하며 이륙할 수 없습니다. PZ에 내린 모든 승객은 피해 입지 않은 다른 헬리콥터를 타고 돌아갈 수 있습니다.

4) 작전 중지 - 피해 입지 않음 (Aborted - Undamaged)

승무원들은 해당 지역을 떠나야 한다고 결정할 만큼 충분한 사격을 받았습니다. 항공기는 현재 액션을 중지하지만 여전히 이후 턴에서 임무를 지원할 수 있습니다. 수송 헬리콥터라면, 즉시 헬리콥터 통제 카드의 배회 칸 *Loiter Box*으로 이동시키고, 이후 턴에 지도에 재진입 할 수 있습니다. 탑승한 승객들은 그대로 유지합니다.

5) 빗나감 (Missed)

효과 없음.

AT 전투 예시

예시 1: 미국 M4 셔먼이 개활지로 이동합니다. 독일 88mm 대전차 화기가 장거리 (Long)에서 대응 사격을 합니다:

- 88mm 포 장거리 (L) 사격 수치: -3
- 셔먼 방어 수치: +0
- 엄폐 & 은폐 (개활지형 Open): +0
- 표적 이동 중: +1
- 합계 = -2

액션 카드 (#43)가 뽑히고, AT 번호는: 1

$1 - 2 = -1$. 셔먼이 명중을 받고 전소 (Brew-up) 됩니다. 승무원 2개가 사상자가 되고 유닛은 불타는 잔해 마커 (Burning Wreck)로 교체 됩니다.

예시 2: 미국 M26 퍼싱이 논 (Rice Paddy)으로 전진하여 바위 지형 (Rocky Terrain)에 정지해 있고 Moved/Fired 표시가 된 북한 SU-76M을 초장거리에서 사격합니다. SU-76M에서 대응 사격이 없으므로 M26의 AT 사격 해결로 바로 넘어갑니다:

- M26 초장거리 (V) 사격 수치: -2
- SU-76M 방어 수치: +0
- 엄폐 & 은폐 (바위 Rocky): +1
- M26 이동 & 사격 폐널 (EI): +3
- 합계 = +2

액션 카드 (#38)가 뽑히고 AT 번호는: 2

$2 + 2 = 4$. SU-76M에 명중하지만, 단지 제압 상태 (Pinned)가 됩니다. 그러나 M26은 속사 능력 (Quick Shot)을 가지고 있으며 결과가 40이므로, 다시 사격할 수 있습니다.

이번에는 AT 수치가 9인 액션 카드 #4를 뽑았습니다.

$9 + 1* = 100$ 으로 두 번째 사격은 표적을 완전히 빗나갔습니다.

* 첫 번째 사격과 동일한 보정 수치에 SU-76M이

이제 제압 상태 (Pinned)이기 때문에 추가로 -1을 적용합니다.



예시 3: 이미 북쪽에 있는 보병 표적과 교전 중인 NVA 12.7mm HMG가 논 (Rice Paddy)에 병력을 착륙시키려는 장거리에 있는 UH-1 Slick에게 대응 사격을 합니다:

- 12.7mm 장거리 (L) 사격 수치: +1
- UH-1 방어 수치: +0
- 엄폐 & 은폐: +0
- 이동 표적: +1
- 합계 = +2

액션 카드 (#36)가 뽑히고 AT 숫자: 2

$2 + 2 = 40$ 이고 UH-1이 명중을 받고 착륙을 중지합니다.

헬리콥터 통제 카드의 배회 영역 (Loiter Zone)으로 이동합니다. 피해 입지 않은 상태이므로, 다음 턴에 지도로 재진입하여 병력 착륙을 다시 시도할 수 있습니다. AT 전투를 할 때 기준 PDF를 떠를 필요가 없다는 것에 주목하세요.



10.8 특별 차량 규칙

일부 차량과 AT 대응 가능 *AT-capable* 보병 유닛에는 특별 규칙이 적용됩니다. 이러한 규칙은 위의 표준 차량 규칙보다 우선합니다.

10.8.1 지프 & 트럭 (Jeeps & Trucks)

트럭과 지프는 제한된 승무원이 있고 무전기가 없으며 일반적으로 차량 소대에 속하지 않습니다. 지프와 트럭에는 다음 규칙을 적용합니다 (임무 지시사항에서 지프나 트럭처럼 취급한다고 명시된 기타 차량 포함):

- 지프와 유사한 소형 차량에는 승무원이 없습니다 (10.8.8). 탑승한 유닛이 운전자 역할을 합니다. 탑승한 HQ와 참모 (Staff) 유닛은 차량 이동 페이즈 동안 스스로 활성화하여 지프를 이동시킬 수 있으며, 다른 유닛들은 시각-언어적 소통이 가능한 적격 HQ에 의해 활성화되거나 일반 주도권을 사용할 수 있습니다.
- 트럭에는 소규모 승무원이 있지만 일반적으로 무전기는 없습니다. 시각-언어적 소통 범위 내에 있는 HQ나 참모 (Staff) 유닛을 사용하거나 일반 주도권을 통해 트럭을 활성화하여 이동할 수 있습니다.
- 지프나 트럭에 탑승한 모든 보병 유닛은 차량에서 사격을 가하고 PDF와 VOF를 배치할 수 있습니다. 그들은 또한 다른 보병 유닛처럼 적의 사격을 받으며, 각 유닛은 저격수 VOF (7.15)의 잠재적 표적이 됩니다. 모든 VOF는 전투 효과 세그먼트 동안 해결합니다. 지프와 트럭을 대상으로 하는 수류탄 공격 VOF (7.10)와 집중 사격 VOF 보정 수치 (7.11)는 모든 탑승자에게 동일한 영향을 미칩니다.
- 차량이 이동할 때마다, 탑승자들은 노출 상태로 표시됩니다.

10.8.2 전차 위 탑승 (Riding on Tanks)

필요한 경우 유닛, 사상자, 탄약을 전차 위에 태울 수 있습니다.

다음 규칙을 적용합니다:

- 전차는 차량 및 대전차화기 차트 *Vehicle and Anti-Tank Weapons Chart*에 표시된 수송 용량만큼 스텝을 수송할 수 있습니다.
- 사상자나 승객을 태운 전차는 승객이 하차하거나 하역될 때까지 전투에 참여할 수 없습니다 (단, 탄약만 적재한 경우에는 전투에 참여할 수 있습니다).
- 전차 위에 탑승한 보병 유닛이 AT 사격 공격의 대상이 되어 전소 *Brewed Up*, 격파 *Knocked Out* 또는 제압 상태 *Pinned*가 된 경우, 해당 보병은 자동으로 명중됩니다. 명중 효과를 즉시 해결합니다. 영향을 받은 탑승자는 즉시 하차하고 노출 상태 마커를 배치합니다. 이는 이후 전투 효과 세그먼트에 적용합니다.

참고: 이는 10.7에서 설명하는 승객과 승무원에 대한 일반적인 AT 명중 효과에 대한 예외사항입니다.

- 전투 효과 세그먼트 동안, 전차 위 탑승 병력은 다른 보병 유닛과 마찬가지로 교전 대상이 될 수 있지만, 탑승하고 있는 종에는 자체 VOF를 가지지 않습니다. 각 유닛은 저격수 VOF나 집중 사격 공격의 잠재적 표적이 됩니다. 전투 효과 세그먼트가 되면 해당 유닛을 대상으로 하는 모든 VOF를 해결합니다. 전차에 탑승한 병력을 대상으로 하는 수류탄 공격 VOF는 모든 탑승자에게 동일하게 영향을 미칩니다.
- 차량이 이동할 때마다, 승객들은 노출 상태로 표시됩니다.

참고: 일부 전차는 다른 전차보다 탑승하기에 더 적합합니다. 캠페인/임무 지시사항에 차량이 전차 위 탑승이 가능한지 여부가 적혀있습니다.

10.8.3 대전차 매복 (Anti-Tank Ambush)

디자인 노트: 전차와 지원 보병이 분리되면, 상대적으로 방어가 취약한 측면과 후방이 공격에 특히 취약해집니다.

임무 지시사항에서 대전차 매복 *Anti-Tank Ambush* 규칙에 취약하다고 명시된 차량이 영거리 *Point Blank* 또는 근거리 *Close (C)* (같은 카드 또는 인접 카드)에서 대전차화기나 로켓 발사기의 공격을 받고, 해당 카드에 같은 편 질서 상태 보병이 없다면, 공격자는 다음과 같은 보너스를 받습니다:

- 공격하는 유닛이 G!-등급인 경우, 수류탄 아이콘을 위한 추가 카드를 뽑을 수 있습니다. 표적이 제압 상태 (10.6.2)인 경우 두 번째 추가 카드를 뽑을 수 있습니다.
- 최종 AT 전투 보정 수치에 -3을 적용합니다. 만약 표적이 제압 상태라면, -4를 적용합니다 (이는 제압된 *Pinned* 표적이 대한 일반적인 -1 보정 수치와는 별도로 적용합니다).

10.8.4 대전차화기 / 대공화기 (Anti-Tank / Anti-aircraft gun)

 일부 대전차/대공화기는 임무 중에 이동할 수 없다는 점을 제외하고는 모든 목적에서 AT 대응 가능 *AT-capable* 보병 유닛으로 간주됩니다. 이러한 화기는 카운터에 아이콘으로 표시되어 있으며, 차량 및 대전차화기 차트 *Vehicle and Anti-Tank Weapons Chart*의 기동 *Mobile* 열에 적혀 있습니다.

10.8.5 공격 헬리콥터

공격 헬리콥터를 사용할 수 있는 경우, 공습 *Air Strike* (7.16.2G)와 동일한 방식으로 화력 지원 요청 *Call for Fire* 시도 지시를 통해 호출할 수 있습니다— 이 경우에도 표적 표시할 필요가 있습니다. 시도가 성공하면, 공격 헬리콥터 2대로 구성된 편대가 활성화됩니다; 카운터 2개를 대기중인 *Pending* 면으로 표적 카드에 배치합니다.



두 대의 공격 헬리콥터는 AT 전투 & 차량 이동 페이즈 *AT Combat & Vehicle Movement Phase* 동안 언제든지 활성화 면으로 뒤집을 수 있습니다. 한 번에 하나의 공격 헬리콥터 편대만 플레이에 참여할 수 있습니다. 활성화되면 이동 중인 차량과 같은 방식으로 위치한 카드에 대한 VOF와 대응 사격을 해결하지만, +1 이동 표적 보정 수치는 적용하지 않습니다.

두 헬리콥터가 모두 피해 입지 않은 상태로 살아남으면, 헬리콥터의 VOF로 표적 카드와 인접한 카드 하나(원한다면)를 공격할 수 있습니다. 헬리콥터 한 대만 피해 입지 않은 상태로 남아있다면, 표적 카드만 공격할 수 있습니다.

Incoming 사격과 마찬가지로, "Short" 결과 (7.16.4)는 공격 헬리콥터 임무에도 적용되며, 무작위로 결정된 인접 카드가 공격을 받습니다. 이 경우, 두 번째 공격은 이루어지지 않습니다.

공격 헬리콥터는 추가 턴 동안 지도에 머무를 수 있습니다 (총 두 턴). 두 번째 턴에 헬리콥터가 다른 표적을 공격하기를 원한다면, 요청 절차를 다시 진행해야 합니다 (새로운 표적을 표시하는 것도 포함). 화력 지원 요청에 실패하거나, 기존 표적을 계속 공격하고 싶다면, 공격 헬리콥터는 자동으로 기존 표적을 대상으로 두 번째 공격을 수행합니다. 이전과 같이 VOF를 해결하고 대응 사격 *Reaction Fire*를 수행합니다.

공격 헬리콥터에 명중해서 작전 중지 - 피해 입지 않음 *Abort - Undamaged* 결과 (10.7)가 나온다면 헬리콥터를 지도에서 제거합니다. 이것이 지도 상에서의 첫 턴이었다면, 다음 턴에 재진입할 수 있습니다 (단일 턴 동안). 그렇지 않으면 게임에서 제거합니다.

10.8.6 FAC (전방 항공 통제관)



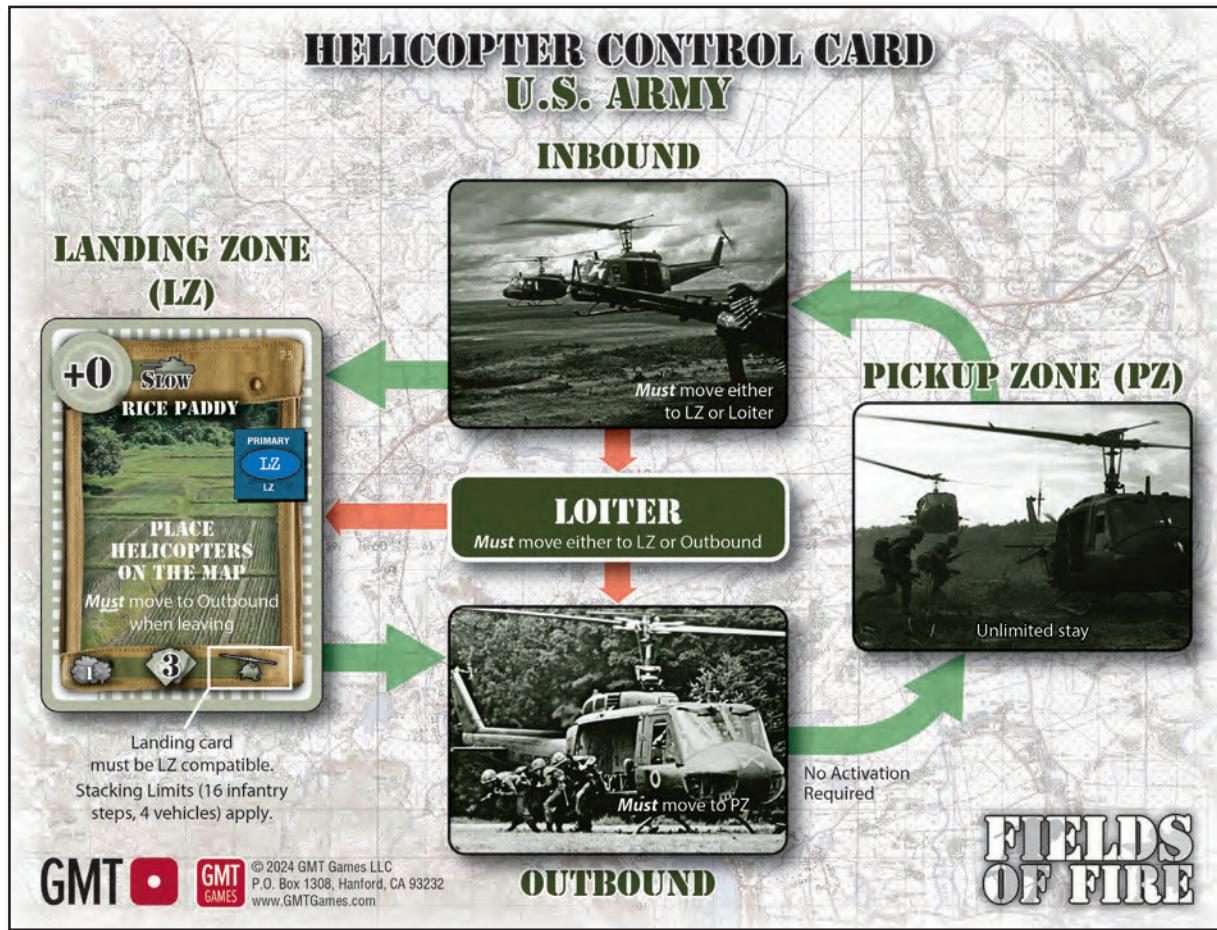
FAC 항공기를 사용할 수 있는 경우, AT 전투 & 차량 이동 페이즈 동안 원하는 카드에 배치할 수 있습니다 (명령을 내릴 필요 없음). 이동하는 차량과 동일한 방식으로 배치된 카드에서 VOF와 대응 사격을 해결하지만, 이동 표적 보정 수치 +1은 적용하지 않습니다.



FAC 항공기는 최대 5턴 동안 지도에 남아있을 수 있습니다 (배치된 턴 포함). FAC가 지도에 얼마나 오래 남아 있을 수 있는지 기록지에 기록하거나, 턴 트랙에 마커를 놓아 최종 턴을 표시하세요. 5번째 턴의 차량 이동 페이즈가 되면 FAC는 10.5.3에 따라 해당 카드의 VOF를 해결한 후 명령 없이 지도에서 이탈합니다.

각 턴마다 아군 명령 페이즈 동안 CO HQ의 명령을 받아 임무 지시사항에 따라 가용한 공습이나 공격 헬리콥터 화력 지원 요청을 시도할 수 있습니다.

또한 FAC는 WP 로켓 마커로 표적을 표시하라는 명령을 받을 수 있습니다. WP 로켓의 사거리는 근거리 (인접 카드)입니다. WP 로켓은 차단 *Screening* 효과는 제공하지만 VOF는 제공하지 않습니다.



FAC 항공기가 작전 중지 - 피해 입지 않음 *Abort - Undamaged* 결과 (10.7)를 받으면 지도에서 제거합니다. 이것이 플레이 중 다섯 번째 턴(지도 상이나 지도 밖)이 아니라면, 다음 턴의 차량 이동 & AT 전투 페이즈에 재진입할 수 있습니다(최종 턴을 나타내는 마커는 바뀌지 않습니다). 그 외의 경우 플레이에서 제거합니다.

10.8.7 고정익 건쉽

AC47 Spooky FAC와 마찬가지로, 사용 가능한 고정익 건쉽이 있다면 AT 전투 & 차량 이동 페이즈 동안 지도 어디에나 자동으로 배치할 수 있습니다. 배치된 후에는 전체 임무 동안 지도에 남아있을 수 있으며, 매 턴 AT 전투 & 차량 이동 페이즈 *AT Combat & Vehicle Movement Phase* 시작 시 새로운 카드로 이동할 수 있습니다(명령을 내릴 필요 없음).

건쉽은 매우 중무장하고 있습니다; 건쉽이 일단 배치되면, 매 턴마다 자신이 점유하거나 인접한 3장의 카드에 최대 3개의 중화기 *Heavy Weapon* VOF와 3개의 공중 투하 조명 마커를 원하는 조합으로 배치할 수 있습니다. 화력 지원 요청 액션은 하지 않아도 됩니다. 건쉽은 고고도로 비행하며 AT 전투에 취약하지 않습니다.

10.8.8 승무원 없는 차량

차량 및 대전차 무기 차트 *Vehicles and Anti-Tank Weapons chart*에 승무원이 없다고 표시된 차량(지프 등)은 유닛이 아닙니다. 임무 지시사항에서 이들은 "자산"으로 언급됩니다. 차량 액션(관측, 집중 사격 등)을 수행하기 위해 시도가 필요한 경우, 탑승한 유닛 중 가장 높은 경험 수준을 사용합니다.

11.0 수송 & 강습 (Transportation & Assault) 계획

이 섹션은 수송 헬리콥터와 공중 또는 상륙 강습의 계획에 관한 내용을 다룹니다.

11.1 수송 헬리콥터

수송 헬리콥터를 관리하는 두 가지 방법이 있습니다:

- 사전 계획된 강습의 일부분으로 관리(11.2)
- 장비, 탄약, 사상자 또는 보충병을 수송하기 위해 중대 직접 지원 목적으로 개별적으로 소환된 항공기 (11.1.1).

사전 계획된 강습 *Pre-planned assaults*은 명령을 소비할 필요 없이 정해진 일정에 따라 진행됩니다. 중대를 직접 지원하는 수송기는 아래에서 설명하는 것처럼 지도 상의 유닛들을 통해 수동으로 착륙 지점을 지정하고 활성화 지시를 통해 통제되어야 합니다.

만약 수송 헬리콥터가 임무에 사용되는 경우, 헬리콥터 통제 카드를 지도 근처에 배치하세요. 모든 헬리콥터 부속 유닛은 사전 계획된 강습(11.2)의 일부로 별도 명시되지 않는 한 픽업 지점 *Pick Up Zone*에서 임무를 시작합니다.

11.1.1 기본 수송 순서

헬리콥터를 통한 수송의 기본 순서는 다음과 같습니다:

첫번째 턴

- 명령 페이즈:
 - ⇒ CO HQ가 픽업 지점 *Pick Up Zone*에서 수송 헬리콥터를 활성화하도록 하세요; 헬리콥터는 자동으로 모든 장비를 픽업합니다.
- 차량 이동 페이즈:
 - ⇒ 픽업 지점 *Pick Up Zone*에 있던 수송 헬리콥터를 접근 영역 *Inbound Zone*으로 이동합니다.

두번째 턴

- 명령 페이즈:
 - ⇒ CO HQ가 수송 헬리콥터를 다시 활성화하게 합니다.
 - ⇒ 지상에 있는 유닛이 헬리콥터가 착륙하려는 지점에 유색 연막 신호로 착륙 지점(LZ)을 표시하게 합니다(4.4.3). 이 신호는 임무 전에 특정 연막/신호탄에 맞춰 미리 설정할 필요가 없습니다.
- 차량 이동 페이즈:
 - ⇒ 접근 칸 *Inbound box*에 있던 헬리콥터를 표시된 LZ로 이동합니다. 필요한 경우 11.1.2에서 설명하는 것처럼 헬리콥터가 착륙하기 전에 한 턴 동안 배회 *Loiter*하도록 유도할 수 있으며, LZ가 없는 경우(표시 부족, 스태킹 제한 등으로 인해) 자동으로 배회합니다. 이 경우 수송된 아이템들은 자동으로 LZ 카드에 내려놓아집니다.

세번째 턴

- 명령 페이즈:
 - ⇒ CO HQ가 수송 헬리콥터를 활성화하도록 합니다.
 - ⇒ 사상자나 지도에서 떠나야 하는 다른 유닛을 적재합니다.
- 차량 이동 페이즈:
 - ⇒ 지도에 있던 수송 헬리콥터를 이탈 지점 *Outbound Zone*으로 이동합니다.

네번째 턴

- 명령 페이즈:
 - ⇒ 이탈 칸 *Outbound box*에 있는 헬리콥터가 픽업 지점으로 이동하도록 지시하는 경우에는 명령을 필요하지 않으므로 따로 액션을 취할 필요가 없습니다.
- 차량 이동 페이즈:
 - ⇒ 이탈 지점 *Outbound Zone*에 있는 수송 헬리콥터를 픽업 지점 *Pickup Zone*으로 이동합니다.

만약 중대가 직접 통제하는 수송 헬리콥터가 여러 대라면(즉, 계획된 강습의 일부가 아닌 경우), CO HQ의 활성화 명령 1개로 지도 상의 LZ 카드나 헬리콥터 통제 카드의 한 영역에 있는 모든 헬리콥터를 활성화할 수 있습니다.

연료 제한 때문에 수송 헬기는 매 턴마다 이동해야 합니다; 지도 상의 LZ, 접근 *Inbound*, 이탈 *Outbound*, 또는 배회 *Loiter* 영역에 있는 헬리콥터는 다음 영역으로 이동해야 합니다(활성화 상태가 아닌 경우도 포함). PZ에 있는 헬리콥터는 지상에 착륙한 상태이며 원하는 만큼 그곳에 머무를 수 있습니다.

참고: 가능성은 매우 낮지만, 직접 지원 중인 비행 중인 헬리콥터를 모두 활성화할 만큼의 충분한 명령이 없을 수도 있습니다. 이 경우에도 헬리콥터는 여전히 이동해야 합니다. 그러나 명령은 먼저 헬리콥터를 이동하는데 사용해야 합니다. 다시 말해, 헬리콥터가 어쨌든 이동할 것이라는 것을 알고 그 명령을 의도적으로 다른 곳에 사용할 수 없습니다.

11.1.2 배회 (Loitering)

배회 영역을 활용하여 착륙을 지연시킬 수 있습니다.

- 플레이어가 필요하다고 판단할 때마다 접근 칸 *Inbound Box*에 있는 헬리콥터를 착륙 지점 *Landing Zone* 대신 배회 칸 *Loiter Box*으로 이동할 수 있습니다(이는 일반적인 CO HQ 활성화 명령 외에 추가 명령을 필요로 하지 않습니다).
- 차량 이동 페이즈 시작 시 배회 칸 *Loiter Box*에 있는 헬리콥터는 반드시 LZ로 이동하거나 이탈 칸 *Outbound box*으로 이동해야 합니다(이후 픽업 지점 *Pickup Zone*으로 이동하여 연료 재보급 후 전체 과정을 새로 시작합니다).

11.1.3 착륙 지점 (Landing Zone)

착륙 지점(LZ)은 1~3장의 카드로 구성된 지도 상의 영역입니다.

임무 중에 새로운 전술 통제 지정 액션 *Designate a New Tactical Control action* (4.2.1)을 명령함으로써 지형 카드를 LZ로 지정할 수 있습니다. LZ는 헬리콥터 아이콘이 있는 지형 카드에만 배치할 수 있습니다. 단일 LZ 호환 지형 카드는 일반 LZ와 MEDEVAC LZ(5.1.7) 역할을 모두 수행할 수 있습니다.

사전 계획된 강습의 일부가 아닌 수송 헬리콥터를 LZ에 착륙시키려면, LZ에 색상 연막 표시를 해야 합니다(4.4.3).

LZ는 카드당 잔해 *Wreck*와 불타는 잔해 *Burning Wreck*를 포함하여 차량 4대(지상 또는 항공) 스태킹 제한이 있습니다. 매 턴마다 각 LZ 카드에서 최대 4대의 헬리콥터가 이륙하고 4대가 착륙할 수 있습니다.

예시: CO HQ, 1st Sgt 및 1/10I 중요한 보급품을 운반하는 UH-1 헬리콥터를 착륙시키기 위해 협력합니다:

1. CO HQ 임펄스:

CO HQ는 CO TAC 통신망을 사용하여 접근 칸 *Inbound Box*에 있는 UH-1을 활성화하고(4.2.1i) 1st Sgt를 활성화합니다 (4.2.1a).

2. 활성화된 PLT HQ / CO 참모Staff 임펄스:

1st SGT가 1/1 분대에게 (CO TAC 통신망을 통해) 황색 WP 연막을 배치하라고 명령합니다.

3. 차량 이동 페이즈:

UH-1가 LZ로 이동하여 보급품을 하역합니다.



11.1.4 헬리콥터 준비 영역Staging Areas에 대한 추가 규칙

헬리콥터 통제 카드 *Helicopter Control Card*에는 4개의 준비 영역이 있습니다: 픽업 지점 (PZ), 접근 *Inbound*, 이탈 *Outbound* 및 배회 *Loiter*. 다음 규칙을 적용합니다:

- 준비 영역 4곳 중 어느 곳에 있는 유닛도 사격을 하거나 사격을 받을 수 없습니다.
- 헬리콥터로 수송되지 않은 유닛이 지도에서 헬리콥터 준비 영역으로(또는 그 반대로) 이동하거나, 준비 영역 사이를 이동할 수 없습니다(즉, PZ에서 걸어 나갈 수 없습니다).
- 유닛은 접근 *Inbound*, 이탈 *Outbound* 또는 배회 *Loiter* 영역에서 하차/탑승할 수 없습니다.
- PZ, 접근 *Inbound*, 이탈 *Outbound*, 또는 배회 *Loiter* 준비 영역에는 수용 한도가 없습니다.
- 서로 다른 준비 영역 *Staging Area* 간, 또는 지도와 준비 영역 사이에는 LOS가 없습니다.
- 헬리콥터에 탑승한 승객은 항상 통신이 불가능한 것으로 간주합니다.

11.1.5 포화 속 착륙 (Landing under fire)

다른 차량들과 마찬가지로, 착륙하는 항공기는 AT 사격에 취약합니다. 착륙 후, 카드에 있는 모든 VOF를 해결한 다음, 병력/장비를 하역하기 전에 LOS 내에 있는 AT 대응 가능 *AT-capable* 유닛으로부터의 대응 사격(10.5.4)을 해결합니다(PDF는 필요하지 않음). 수송 헬리콥터가 이륙할 때 카드의 VOF를 다시 해결합니다.

11.2 헬리콥터 강습 (Helicopter Assault)

전선이 따로 없는 게릴라전의 비선형적 특성과 헬리콥터라는 새로운 무기 기술의 등장 덕분에 베트남 전쟁 동안 새로운 형태의 군사 작전이 도입되었습니다. 바로 헬리콥터 강습입니다.

헬리콥터 강습을 개시하려면, 착륙 지점 *Landing Zone*과 항공기 자체의 제한된 수용 능력을 어떻게 다룰지 계획해야 합니다.

헬리콥터 강습은 CO HQ로부터의 활성화 명령이나 LZ 표시가 필요없는 사전 계획된 자동 시퀀스입니다.

11.2.1 공중 강습 계획 (Air Assault Planning)

헬리콥터 강습은 복잡한 작전이며 신중한 계획이 필요합니다. 보통 임무가 시작되기 전에 이루어지며, 1파는 1턴에 착륙할 준비가 되어 있습니다.

게임 중간에 공중 강습을 수행하는 시나리오에서는 수송 헬리콥터가 PZ를 떠나기 전 턴에 계획 페이즈를 진행하며, 지도 상황에 따라 적재 계획을 변경할 수 있습니다. 공중 강습 계획에는 다음 사항을 포함해야 합니다:

- 착륙 지점 *Landing Zone* 지정 (11.1.3). 1파에 있는 헬리콥터 수를 고려하여 LZ가 해당 항공기를 모두 수용할 만큼 충분히 큰지 확인합니다.
- 1파 수송 헬리콥터에 유닛을 적재/탑승시킵니다. 일반적으로 중대의 모든 병력을 동시에 착륙 지점으로 수송할 만큼 공간이 충분하지 않습니다. 일부 분대를 강습조나 사격조로 분리하여, 후속 파를 위해 PZ에 유닛 스텝을 남겨둘 필요가 있습니다.

착륙 계획 예시:

1파:

UH-1 3대(각 3스텝 수용 가능)

총 9스텝.

1파에 1소대를 가능한 한 많이 태우고 싶지만, 총 12스텝이 있으므로 각 분대는 1스텝을 분리해야 함:

스택 1 - 1 PLT HQ, 1/1 분대(2스텝) = 3스텝

스택 2 - 1/W/1, 2/1 분대(2스텝) = 3 스텝

스택 3 - 2/W/1, 3/1 분대(2스텝) = 3 스텝

2파:

UH-1 3대(각각 3스텝 수용 가능)

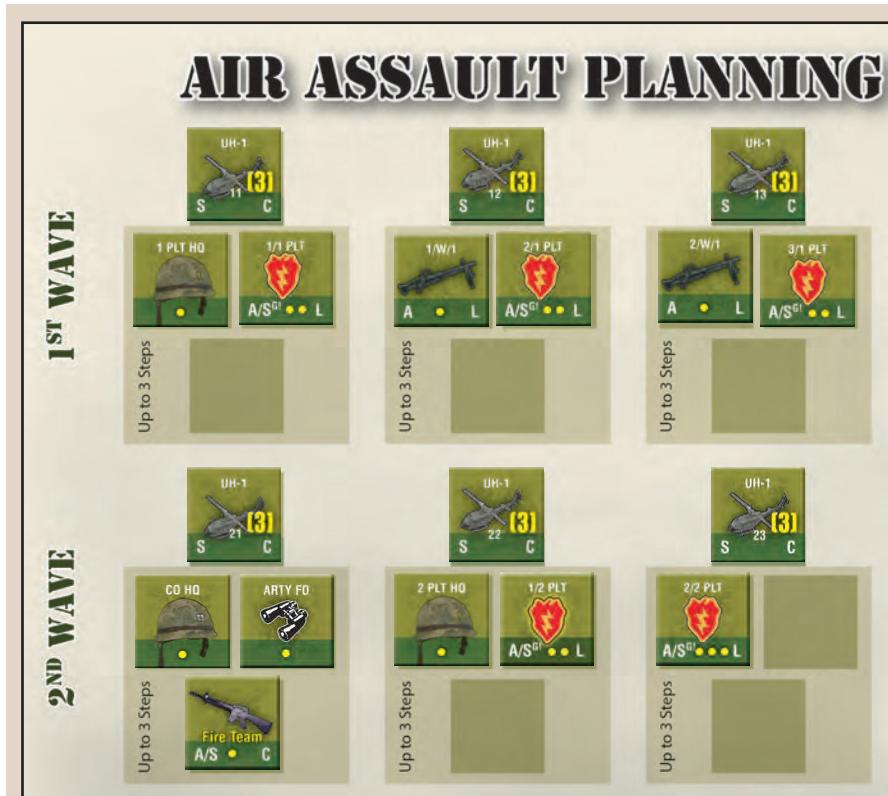
스택 4 - CO HQ, 포병 관측병 *Arty FO*,

1/1 분대에서 분리된 사격조 = 3 스텝

스택 5 - 2 PLT HQ, 1/2 분대 (2스텝) = 3 스텝

스택 6 - 2/2 분대 = 3 스텝

기타 등등...



참고: 분리된 스텝은 다른 곳에서 1스텝 사격조나 강습조로 적재되거나 임무에서 완전히 제외될 수 있습니다.

- 첫 턴에 착륙하려는 경우, 1파 유닛들을 접근 준비 영역 *Inbound Staging Area*에 배치하세요.
- 무거운 요소나 중대의 나머지 병력을 옮기기 위해서는 CH-47 같은 대형 수송 헬리콥터를 사용하세요. 이런 헬리콥터는 보통 후속 파로 투입되지만, 착륙 전에 격추된다면 더 큰 손실 위험이 있다는 점을 유의하세요.

어떤 헬리콥터에 누가 탑승할 수 있는지 외에도, 강습을 계획할 때 고려해야 할 두 가지 최대 수용 능력이 있습니다; LZ 카드당 최대 4대의 차량(잔해 *Wreck* 포함) 수용 능력과 카드당 최대 16 보병 스텝 수용 능력(5.1.5)입니다. 만약 LZ가 수용할 수 있는 것보다 더 많은 헬리콥터가 같은 턴에 착륙을 시도한다면, 초과된 항공기는 즉시 착륙을 중지하고 배회 칸 *Loiter box*으로 이동합니다(11.1.2).

도착하는 병력이 카드 제한인 16 스텝을 초과하는 경우, 초과 병력은 항공기에 남아 있어야 합니다. 이들은 다음 차량 이동 페이즈에 하차하거나, 헬리콥터가 연료를 보충한 후 다시 지도에 진입을 시도하기 위해 PZ로 돌아갈 수 있습니다.

참고: 착륙 지점에 잔해와 불타는 잔해가 있으면 착륙이 어려워질 수 있습니다. 헬리콥터 착륙 수용량을 확인할 때, 이 두 마커 모두 스태킹 제한에 포함됩니다. 이는 5.1.5의 예외입니다.

착륙 파를 연속으로 착륙시킬 필요는 없습니다; 각 파가 PZ를 출발하는 턴을 설정하여 착륙 계획을 지연시킬 수 있습니다. LZ가 헬리콥터를 안전하게 착륙시키기기에 너무 "위험하다"고 느껴진다면 파를 한 턴 동안 배회 영역으로 이동할 수도 있습니다.

차량 이동 페이즈 시작 시, LZ 카드에 있는 헬리콥터는 이륙하여 이동 준비 영역 *Outbound Staging Area*으로 이동하여 다른 헬리콥터가 착륙 할 수 있게 합니다.

디자인 노트: 항공기에 배정된 병력은 "스틱 *Stick*" 또는 "초크 *Chalk*"라고 불립니다.

11.2.2 강습 착륙 (Assault Landing)

AT 전투 및 차량 이동 페이즈 동안, 접근 준비 영역 *Inbound Staging Area*에 있던 1파를 LZ 카드로 이동합니다. 수송 헬리콥터를 착륙시키고 병력을 하차시켜 LZ를 확보합니다. PZ 준비 영역 *PZ Staging Area*에 있던 2파를 접근 준비 영역 *Inbound Staging Area*으로 이동합니다. "위험한" LZ에 착륙할 때는 AT 사격(11.1.5)을 확인하고, 수송 헬리콥터가 사격 개시할 때 필요에 따라 VOF를 조정하는 것을 잊지 마세요.

이어지는 AT 전투 & 차량 이동 페이즈에서, 1파의 항공기는 이륙하고 2파는 착륙하여 병력을 하차시킵니다. 지형 카드 수용 제한이 16 스텝이라는 점을 기억하세요. 따라서 먼저 착륙한 병력은 후속 파를 위한 공간을 확보하기 위해 가능한 빨리 LZ에서 벗어나도록 시도해야 합니다.

11.3 상륙 강습 (Amphibious Assault)

불확실한 해상 상태에서 수많은 소형 선박들을 조율해야 하는 복잡성으로 인해, 상륙 강습은 거의 항상 사전에 미리 계획됩니다. 본질적으로 헬리콥터 강습과 같은 방식으로 작동하며, 여러 파의 차량들이

상륙 지점, 또는 이 경우에는 해변으로 순환하여 들어옵니다. 임무 전에 상륙 차량에 대한 적재 계획을 확인해야 하며, 필요에 따라 유닛들을 분할하여 맞게 배치해야 합니다.

임무가 시작되면, 강습 파는 해안을 통과하여 해변에 도달하고 그곳에서 승객을 내려놓고, 엄호 사격을 제공하며, 떠나기 전에 사상자를 태울 수 있습니다. 일부 수송선은 해변 상륙을 재시도하기 전에 적의 사격으로 인해 침몰할 수 있으며, 이는 헬리콥터가 배회 영역으로 이동해야 하는 상황과 유사합니다(자세한 내용은 캠페인 특별 규칙 참조). 상륙 수송선은 항상 모든 수송 중인 유닛을 해변에 하차시키는데, 이로 인해 보병 유닛이 오버스테킹된 카드가 발생할 수 있습니다. 이런 경우, 제한 범위 내로 돌아가기 위해 첫 번째 기회에 누군가를 이동시켜야 합니다(5.1.5).

다른 차량과 마찬가지로, LVT는 시각-언어적 소통을 사용할 수 없습니다. 상륙 작전 중인 승객들은 통신이 불가능한 것으로 간주합니다. LVT에 탑승한 병력 사이에는 LOS가 없으며, 이들은 VOF의 영향도 받지 않습니다.

12.0 캠페인 플레이하기

개별 임무를 플레이하는 것도 훌륭한 게임 경험을 제공하지만, 일련의 임무를 캠페인으로 플레이하면 중대 지휘에 대해 훨씬 더 깊은 통찰력을 얻을 수 있습니다.

캠페인을 플레이하는 경우, 임무가 끝난 후 취하는 액션이 임무 중 수행하는 액션만큼 중요하며, 이 또한 게임의 일부입니다. 임무 완수와 캠페인 전반에 걸친 중대 유지 사이의 균형을 맞춰야 하는 필요성은 단일 독립 임무를 수행하는 것과는 완전히 다른 역학입니다. 플레이어는 경험치가 어떻게 분배되고, 병력 보충이 어떻게 통합되는지에 따라 다음 임무를 위한 조건을 설정합니다.

캠페인을 플레이할 때, 다음 임무로 넘어가기 전에 현재 임무를 성공적으로 완료해야 합니다. 임무 지시사항에는 임무를 성공적으로 완료하기 위한 조건과 시도 가능한 횟수가 적혀 있습니다(재시도 *Reattempts*, 3.9 참조).

임무 중간에, 당신은 남은 LAT와 스텝 보충으로 당신의 중대를 재건할 것입니다. 이때 경험치를 사용해서 임무에서 생존한 스텝을 진급시키거나 스킬 구매할 수 있습니다(12.7).

12.1 임무 중 경험 획득하기

중대는 임무 수행 중 과업을 완수함으로써 경험치를 획득합니다. 임무 지시사항에는 각 과업의 점수 수치가 적혀 있습니다. 가능한 임무 과업으로는 주요 지형 확보, 사상자 후송(5.1.7), 적 포로 획득(8.15) 등이 있습니다.

임무를 여러 번 시도하는 경우, 한 번의 시도 동안 획득한 모든 경험치는 재시도(3.9)를 위한 게임 준비 과정 동안 할당할 수 있습니다.

종종 카드나 카드 영역(벙커나 시가전 건물과 같은)을 소탕하거나 확보하라는 요청을 받게 됩니다. 임무나 시도가 끝날 때 그들의 상태를 확인하세요.

"소탕 완료*Cleared*" 카드는 임무 시작 시 PC 마커가 있었지만(방어 임무의 경우 PC 마커 배치 일정에 포함되었던 경우), 현재 적이나 PC 마커가 없는 카드를 말합니다.

"소탕 완료*Cleared*" 카드 영역은 임무 중 어느 시점에 적 유닛이 점유했었고, 현재는 적 유닛이 없는 영역을 말합니다.

"확보*Secured*"는 아군 유닛이 "소탕 완료*Cleared*" 카드/카드 영역을 점유하고 있음을 의미합니다.

임무 중에 지역을 확보했다가 임무 종료 전에 적이 다시 점유한 카드나 카드 영역에 대해서는 점수를 얻을 수 없으며, 같은 위치를 두 번 소탕해서 이중으로 점수를 얻을 수도 없습니다.

임무 종료 시, 경험치를 합산하세요. 이 경험치는 다음 임무 전에 중대를 보강하고 진급 및 스킬을 부여하는 데 사용합니다.

참고: 동일한 임무를 여러 번 시도하는 경우, 설정 방법에 대한 지시사항은 3.9를 참조하세요.

12.3 경험 포인트 사용하기

신병*Green*에서 일반병*Line*으로 스텝을 진급시키려면 경험치 1점이 필요합니다. 일반병*Line*에서 베테랑*Veteran*으로 진급시키려면 경험치 3점이 필요합니다. 임무 사이에 스텝 경험 수준은 한 단계만 올릴 수 있습니다.

남은 경험치는 다음 임무/시도를 위한 스킬 구매에 사용할 수 있습니다(12.7). 중대는 사용하지 않은 경험치를 잃습니다.

경험치를 사용해서 임무 지시사항에 따라 중대에 배속된 부속 또는 지원 스텝(공병*Engineer*, 중화기 중대 출신 유닛 등)을 진급시킬 수는 없습니다.

참고: 임무를 성공적으로 완수했는지 여부와 관계없이 경험이 부여됩니다. 전투 정찰과 같은 특정 임무는 캠페인을 계속하기 위해 반드시 성공적으로 완료할 필요가 없습니다. 캠페인을 플레이하는 대안적 방법은 12.8 "생존자"를 참조하세요.

12.2 임무 간 진행 순서

임무 사이에 다음 활동들을 아래 순서대로 수행합니다:

- 임무에 대한 총 경험 포인트를 합산.
- 화기조, 관측병 및 HQ를 사격조 면에서 질서 상태 면으로 집결
- 포로 감시병으로 배치된 유닛을 제외한 모든 LAT의 경험 수준을 신병(*Green*)으로 조정
- LAT를 사용하여 분대, HQ, 참모*Staff* 및 중대 화기조(부속 유닛 제외)를 재편성*Reconstitution*.
 - ⇒ LAT가 원래 어느 소대 소속이었는지는 게임 중에 추적할 필요가 없습니다. LAT는 재편성*Reconstitution*에 자유롭게 사용할 수 있습니다.
 - ⇒ 재편성*Reconstitution* 중에 분대, HQ 및 화기조를 업그레이드하고 싶은 스텝에 경험치를 사용하세요(12.3에 따라).
 - ⇒ 남아 있는 LAT 외에도, 이 시점에서 다른 중대 유닛 스텝을 분리하여 HQ, 참모 화기조 등을 재편성하거나, 단순히 소총 분대를 재조정하는 데 도움을 줄 수 있습니다.
 - ⇒ 새로 재편성된 HQ와 참모*Staff*는 진급할 수 없으며, 이들은 재편성에 사용한 스텝의 경험 수준에 관계없이 항상 신병(*Green*)입니다.
- 임무 지시사항에 명시된 대로 신병*Green* 경험 수준의 병력을 보충. 이러한 신병*Green* 보충 병력은 여분의 경험치로 진급시킬 수 없습니다. 12.4에 따라 복귀한 베테랑*Veteran* 스텝도 사용할 수 있습니다.
- 불필요한 보충 병력을 모두 버림.
- 남은 경험치를 스킬에 사용.
- 모든 탄약과 사격 임무를 초기화하고 다음 임무를 준비

12.3.1 전투 정찰 후 경험치 사용하기

경험치는 축적되며 각 정찰 사이에 사용할 수 있습니다(임무 재시도 지시사항 3.9에 따릅니다).

그러나 정찰 임무에 참여한 유닛만 진급할 수 있습니다(즉, 정찰을 수행한 소대, 해당 소대에 배정된 중대 화기조, 그리고 정찰에 동행한 참모*Staff*).

12.4 병력 보충 (Replacement)

성공적으로 임무를 완수한 후, 중대는 스텝 보충을 받을 수 있습니다. 스텝 보충은 임무를 성공적으로 완수한 후에만 받을 수 있으며, 임무를 재시도한 경우에는 받을 수 없습니다. 이렇게 보충 받은 병력은 신병*Green* 스텝으로 도착합니다.

또한, 경상을 입은 병사들이 중대로 복귀함에 따라 일부 베테랑*Veteran* 보충병이 가능할 수 있습니다. 임무 중 발생한 사상자 스텝 4 개당 베테랑 보충 스텝 1개를 추가하며, 소수점 이하는 버립니다. (예시: 사상자 스텝 7개는 베테랑 스텝 1개 복귀; 사상자 스텝 8개는 베테랑 스텝 2개 복귀).

이렇게 보충된 베테랑*Veteran* 스텝은 임무 지시사항에 명시된 신병*Green* 병력 보충과는 별개입니다.

스텝 보충을 사용하여 사상자나 포로로 스텝을 잃은 중대 내 어떤 유닛이든 보충할 수 있습니다. 가능한 보충 병력보다 사상자가 적은 경우, 초과된 보충 스텝은 손실됩니다(즉, 다른 중대에 할당됩니다).

참고: 베테랑*Veteran* 스텝을 얼마나 받는지 결정하기 위해 후송 여부와 관계없이 모든 사상자를 계산하세요.

하지만 방금 완료한 임무에서 발생한 사상자만 계산해야 합니다. 사상자는 임무에서 임무로 이월되지 않습니다. 재시도 임무의 경우, 모든 재시도를 포함하여 전체 임무 동안 발생한 총 사상자 수를 계산합니다.

예시: 노르망디 캠페인에서, 임무 지시사항에는 각 임무 후 여섯 개의 스텝 보충이 가능하다고 적혀 있습니다. 임무를 수행하면서 사상자로 스텝 10개를 잊었습니다. 임무 사이 시퀀스의 병력 보충 단계에서, 신병Green 보충 스텝 6개와 베테랑Veteran 스텝 2개를 받습니다. 당신의 중대는 다음 임무를 위해 배치할 때 스텝 두 개가 부족한 상태가 될 것입니다.

병력 보충 스텝을 중대에 할당한 다음, 개별 유닛의 최종 경험 수준을 결정합니다. 다중 스텝 유닛의 통합 경험 수준이 결정되면(12.6), 다음 임무에서 해당 유닛에 속한 모든 스텝은 그 수준으로 간주합니다. 개별 스텝의 경험 수준을 따로 추적할 필요는 없습니다.

병력 보충 스텝을 사용하여 HQ나 참모Staff 유닛을 재편성할 수도 있지만, 재편성된 HQ의 경험 수준은 신병Green입니다.

임무를 위해 당신의 중대에 배속된 화기조와 전방 관측병은 후속 임무를 위해 자동으로 교체되며 병력 보충이 필요하지 않습니다. 이는 상위 조직에서 대신 처리해줄 것입니다.

예시: 일반병Line 경험 수준의 4스텝 분대 2/30이 임무 중 2스텝 손실을 입었습니다. LAT 2개를 사용하여 유닛을 다시 4스텝으로 회복할 수 있습니다.

그대로 두면, 새로운 경험 수준은 신병(L+L+G+G)이 됩니다. 경험치 하나를 사용하여 신병 스텝 하나를 일반병 경험 수준으로 진급시키면, 전체 유닛의 경험 수준이 일반병 ($L+L+L+G = \text{일반병}$)으로 올라갑니다.

베테랑Veteran 경험 수준의 3스텝 분대 1/2가 임무 중 1스텝의 손실을 입었습니다. LAT 1개를 사용하여 유닛을 일반병Line 경험 수준의 3스텝으로 만들 수 있습니다($V+V+G=\text{Line}$). 다시 신병Green 스텝을 일반병Line 경험 수준으로 진급시키면 유닛은 다시 베테랑Veteran 경험 수준이 됩니다($V+V+L=\text{Veteran}$).

일반병Line 경험 수준의 3스텝 유닛 3/30이 임무 중 1스텝 손실을 입었습니다. LAT나 심지어 신병Green 보충병을 사용하여 분대를 원래의 3스텝 일반병Line 경험 수준으로 되돌릴 수 있습니다($L+L+G=\text{Line}$). 이 경우 경험치는 필요없습니다.

12.7 스킬 (Skill)

스킬은 임무 사이에 경험치로 구매하거나, 상위 HQ 이벤트를 통해 제공받거나, 임무 지시사항에 따라 임무 시작 시 제공받을 수 있습니다. 스킬 마커로 이를 추적합니다.

스킬 획득 시, 즉시 명령 디스플레이에 있는 PLT HQ, CO 참모Staff 또는 CO HQ에 스킬 마커를 할당합니다. HQ나 참모는 스킬 마커를 한 번에 세 개 이상 가질 수 없습니다.

스킬은 소모성 일회용 아이템으로, 액션 시도 중에 사용하여 해당 액션을 자동으로 성공시키거나, 추가 봅기를 제공하거나, 일반 주도권 명령에 사용할 수 있습니다. 시도를 성공시키는 스킬의 경우에도 여전히 명령은 사용해야하며, 치명타나 작동 불량이 발생하는지 확인하기 위해 카드를 봅아야 합니다. PLT HQ에 스킬이 있는 경우, 해당 소대의 모든 유닛이 사용할 수 있습니다.

스킬이 CO HQ나 CO 참모Staff 유닛에 있다면, 해당 유닛만 사용할 수 있습니다. 가용 카운터 중 이용 가능한 스킬만 사용할 수 있습니다. 임무가 끝날 때까지 사용하지 않은 스킬은 소멸됩니다.

각 스킬과 경험 포인트 비용에 대한 자세한 내용은 별도의 플레이어 보조 자료에 있는 스킬 차트를 참조하세요.

12.8 캠페인 승리

캠페인을 시작하기 전에 성공 여부를 결정하는 세 가지 방법 중 하나를 선택해야 합니다:

1) 표준: 전통적인 방법은 전투 정찰을 제외하고 임무 지시사항에 주어진 시도 횟수 내에 캠페인의 각 임무를 성공적으로 완료하는 것입니다. 만약 임무를 완수하지 못하면(전투 정찰 제외), 대대장이 당신의 지휘권을 박탈합니다.

2) 생존자: 또 다른 방법은 "생존자" 방식입니다. Fields of Fire에는 플레이어가 중대장 역할을 맡는 룰플레이 요소가 있습니다. 생존자 모드에서는 사상자가 되지 않고 캠페인을 완료하는 것이 목표입니다(전투 중 CO HQ가 플레이에서 제거되지 않아야 함).

생존자 모드에서는 전투 정찰 임무를 제외한 각 임무를 성공적으로 완료하려고 시도해야 하지만, 재시도 후에도 실패할 경우

12.5 기타 손실

일부 캠페인에는 임무 사이에 추가적인 스텝 손실이나 경험 수준을 적용하기 위한 특별 지시사항이 있습니다.

12.6 다중 스텝 유닛 경험 수준

LAT 스텝과 신병Green 및 베테랑Veteran 병력 보충을 통해 중대를 재건할 때 다음 표를 염두에 두세요.

유닛 크기	1 스텝	2 스텝	3 스텝	4 스텝	결과
2스텝 유닛	베테랑	일반병/신병			일반병Line
	일반병Line	신병Green			신병Green
3스텝 유닛	베테랑	베테랑	신병Green		일반병Line
	베테랑	베테랑	일반병Line		베테랑
	일반병Line	일반병Line	모두		일반병Line
	신병Green	신병Green	베테랑		일반병Line
	신병Green	신병Green	일반병Line		신병Green
4스텝 유닛	베테랑	일반병Line	신병Green		일반병Line
	베테랑	베테랑	베테랑	모두	베테랑
	베테랑	베테랑	모두	모두	일반병Line
	일반병Line	일반병Line	일반병Line	모두	일반병Line
	일반병Line	일반병Line	베테랑	신병	일반병Line
	일반병Line	일반병Line	신병Green	신병	신병Green
	신병Green	신병Green	신병Green	모두	신병Green

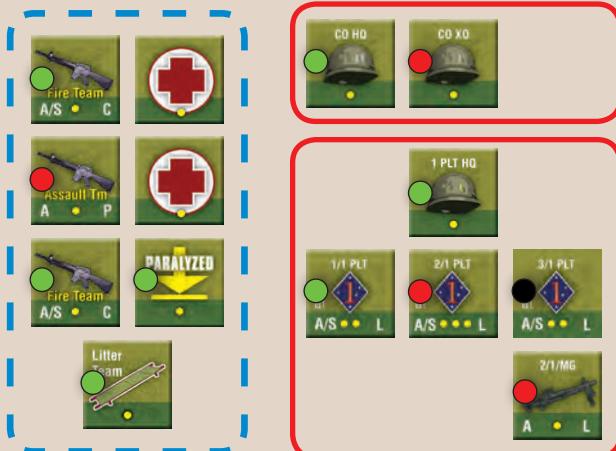
캠페인이 종료되지 않고 다음 임무로 계속 진행합니다. 임무에 실패하면 경험치를 사용하여 CO HQ를 일반병Line이나 베테랑 Veteran으로 진급시킬 수 없습니다.

3) 하드코어: 승리를 향한 마지막 길은 "하드코어" 모드로, 정찰 임무가 아닌 각각의 임무를 성공적으로 완료하고 사상자가 되지 않아야 합니다.

전투 정찰은 위에서 설명한 방법에 관계없이 캠페인을 진행하면서 꼭 완료할 필요는 없습니다. 그러나 전투 정찰에 참여한 소대에게는 경험치를 얻을 수 있는 유용한 수단입니다. 그리고 실제 상황과 마찬가지로, 일부 경우에는 같은 지역에서 정규 임무를 수행하기 전에 정찰대를 활용하여 미리 지형을 정찰할 수 있습니다.

재편성 예시: 임무 사이의 재편성Reconstitution 동안 기록지 시트를 사용하여 각 스텝의 경험 수준을 기록하고 경험치를 어떻게 분배할지 계획할 수 있습니다.

아래 예시에서 각 유닛은 무슨 일이 일어나고 있는지 쉽게 시각화하도록 경험 수준 라벨(G, L, V)로 표시되어 있습니다.



1. 이것은 임무 종료 시점의 중대입니다. 가장 먼저 할 일은 보유한 LAT와 사상자 스텝 수가 중대에서 손실한 스텝 수와 일치하는지 확인하는 것입니다(임무 중 지도에 배치되었을 수 있는 부속 유닛 및 차량 승무원과 같은 추가 유닛을 염두에 두세요). 숫자가 맞지 않는다면, 플레이 중 어딘가에서 실수를 한 것입니다.

1st Sgt (1스텝), 1/1/MG (1스텝), 2/1에서 1스텝, 그리고 분대 1/1과 3/1에서 각각 2스텝씩을 잊어 총 7스텝을 잊었습니다(이 분대들은 원래 각각 4스텝 유닛이었습니다). 그리고 지도나 명령 디스플레이에 사상자 2개와 LAT 5개가 흩어져 있습니다.

이제 준비가 되었습니다. LAT가 원래 어디 소속이었는지는 중요하지 않습니다. 임무/지도 사이의 재편성 동안 모든 LAT(일반병 등급의 강습조 포함)는 신병Green 1스텝으로 계산합니다.



2. 다음으로 어떤 스텝을 재편성Reconstitution할지 결정합니다. 이 임무에서는 고정된 병력 보충이 없으며 베테랑 Veteran 수준의 스텝 보충을 받을 만큼 충분한 사상자가 발생하지 않았습니다(12.2). 사상자는 회복할 수 없기 때문에, 이는 스텝 2개가 부족한 상태로 다음 임무를 시작해야 한다는 의미입니다.

1st Sgt와 1/1/MG 조부터 회복시키는 것이 중요하다고 판단했기 때문에, 2/1과 3/1은 다음 임무를 3스텝 분대로 줄어든 상태에서 시작할 것입니다. 단순히 신병Green 스텝으로 분대를 재편성하고 12.6(및 플레이어 보조 자료)

에 있는 다중 스텝 유닛 경험 수준 차트Multi-Step Unit Experience Levels chart를 사용하여 유닛 경험 수준을 다시 계산할 수 있습니다. 하지만 이번 임무에서 경험치 21포인트를 획득했으니, 이를 유용하게 사용할 수 있습니다.

3. 경험치를 다음과 같이 사용합니다:

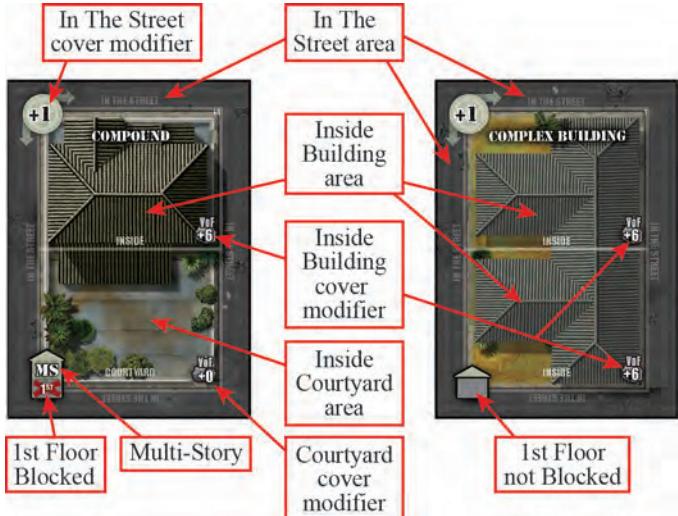
- CO HQ를 일반병Line으로 진급: 1포인트
- CO XO를 베테랑Veteran으로 진급: 3포인트
- 새로운 HQ로서, 1st Sgt는 진급할 수 없어 신병Green 상태 유지.
- 1st PLT HQ 일반병Line으로 진급: 1포인트
- 1/1 PLT 일반병Line으로 진급: 3포인트 (세 개의 신병 Green 스텝이 진급, L+L+L+G=Line)
- 2/1 PLT 베테랑Veteran으로 진급: 6포인트 (두 개의 일반병Line 스텝이 진급, V+V+L=Veteran)
- 3/1 PLT의 신병Green 스텝 하나가 일반병Line으로 진급: 1포인트. 이를 통해 분대는 베테랑Veteran 상태를 유지(V+V+L=베테랑)
- 1/1/MG 일반병Line으로 진급: 1포인트
- 2/1/MG 베테랑Veteran으로 진급: 3포인트

총 비용: 19 포인트

이제 남는 2포인트를 스킬에 사용할 수 있습니다.

13.0 시가지전 (Urban Warfare)

근접 시가전에서의 전투 과정은 매우 다양하여, 이를 고려한 독특한 지형 카드와 규칙이 필요합니다. 도심 지형 카드는 각 카드 내에 두 개 이상의 영역으로 표시됩니다. 개방 지형에서는 이러한 영역이 엄폐물 마커로 표현되지만, 도심 지형에서는 엄폐물이 더 명확하고 상대적 사거리가 훨씬 짧기 때문에 일반 엄폐 마커를 사용하지 않습니다.



13.1 도심 지형 카드 (Urban Terrain Cards)

도심 지형 카드는 영역 *Area*으로 나뉘며, 일반적으로 네 개의 "거리 위 In the Street" 영역과 하나 또는 두 개의 중앙 "건물 Building" 영역으로 구성되며, 각각 고유한 엄폐 수치가 있습니다. 건물(또는 여러 건물)은 중앙 물리적 공간을 차지하므로, 건물 영역 밖에 있는 유닛은 카드의 네 면 중 하나에 배치되어 어떤 특정 거리를 점유하고 있는지 표시해야 합니다.

도심 지형 카드의 각 영역은 일반 임무에서의 엄폐 마커 역할을 하지 만 세 가지 주요한 차이점이 있습니다:

- 양측의 유닛이 하나의 영역을 점유할 수 있습니다.
- 영역 간 이동이 제한될 수 있습니다
(예시: 상층부 또는 맞은편 거리 영역)
- 시가전 카드에 있는 각 유닛의 LOS는 해당 유닛이 위치한 영역에 따라 달라집니다.

적 액션 확인 및 명령 뽑기를 할 때, 거리 위 *In the Street* 영역과 안뜰 *Courtyards*은 "엄폐 상태가 아닌" 것으로 간주합니다. 이러한 영역은 화염방사기 공격의 표적이 될 수 없습니다.

지도 전체를 볼 때, 각 카드는 기본적인 도시 블록이며 각 카드 사이의 공간은 거리와 골목을 나타냅니다. 각 거리는 두 개의 인접한 카드 사이를 나누며, 각각의 거리는 해당 건물 쪽에 가장 가까운 도로를 묘사합니다.

일반적인 건물 유형:

대형 내부 건물 Large Interior Building: 교회, 도서관, 또는 우체국과 같이 넓은 내부 공간을 가진 건물. 이러한 지형 카드에는 건물 영역 1개와 네 개의 거리 위 *In the Street* 영역 4개가 있습니다.

복합 건물 Complex Building: 주거지나 소규모 사무실과 같이 내부에 여러 방이 있는 건물. 지형 카드의 이미지는 카드에 있는 건물의 위치를 문자 그대로 지리적으로 표현한 것이 아닙니다. 복잡한 건물 구조는 네 개의 거리 위 *In the Street* 영역으로 둘러싸인 두 개의 건물 영역으로 추상화되어 있습니다.

컴파운드 Compound: 벽과 내부 중정이나 정원이 있는 건물. 이러한 스타일의 건물은 매우 흔하며 세계 여러 지역에 있습니다. 벽은 1층으로의 접근과 가시성을 제한합니다. 일부 컴파운드에는 벽 내부에 추가적인 은엄폐를 제공하는 관목과 나무가 있는 넓은 정원이 있습니다. 컴파운드 지형 카드는 하나의 건물 영역, 하나의 중정이나 정원 영역, 그리고 네 개의 거리 위 *In the Street* 영역으로 구성됩니다.

도심 지형 카드는 일반 지형 카드와 함께 사용할 수 있습니다.

참고: 많은 도심 지형 카드에는 중앙 섹션을 서로 마주 보는 두 개의 구분된 영역이 있습니다. 이는 단순 편의를 위한 추상화로, 두 면은 서로 LOS를 차단하지 않으며 카드에 접근하는 방향에 관계없이 어느 영역이든 진입할 수 있습니다.



예시: 유닛이 어떤 건물 영역에 있든 상관없이, 인접한 카드에 있는 유닛에 대해 LOS를 가지며 사격할 수 있습니다. (시가전 건물로 인한 특정 제한사항은 임무 책자의 LOS 규칙을 참조하세요.)

13.2 도심 지형 카드 내에서의 이동

다음 규칙은 도심 지형 카드로 이동하거나 그 안에서 이동할 때 적용됩니다:

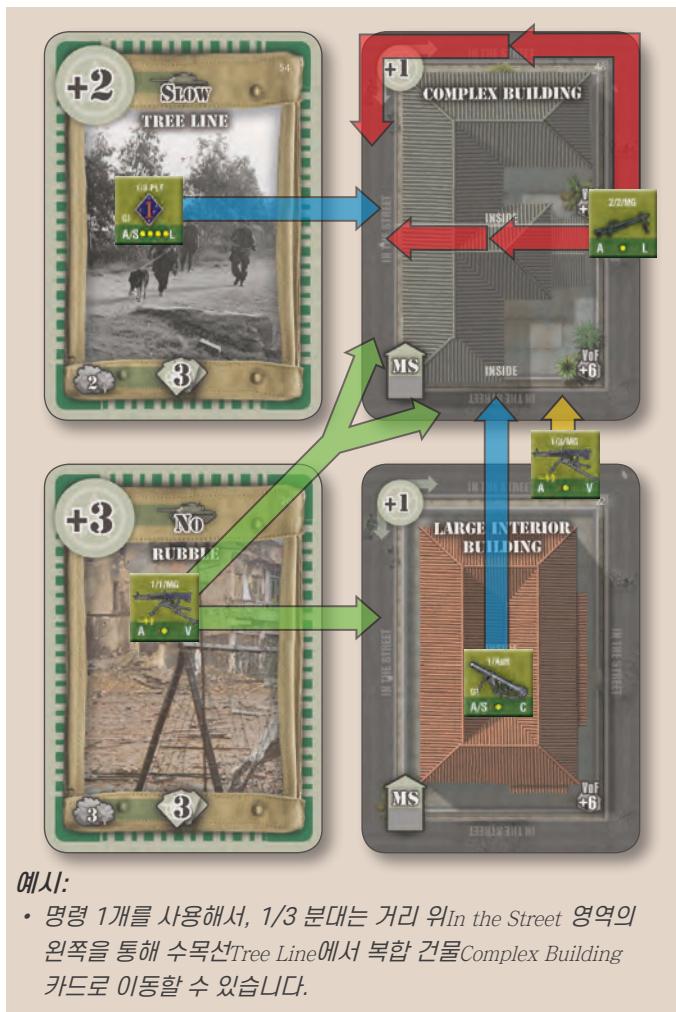
13.2.1 도심 지형 카드 진입 및 이동

도심 지형 카드에는 건물 내부`Inside Building`와 거리 위`In The Street` 영역이 있습니다. 유닛이 인접한 카드에서 도심 지형 카드로 진입하려면 항상 가장 가까운 거리 위`In the Street` 영역으로 먼저 이동해야 하며, 대각선으로 진입하는 경우, 두 거리 중 하나를 선택할 수 있습니다.

건물에서 거리 위`Inside Building` 영역으로 나갈 때, 하나의 액션으로 유닛을 거리의 어느 쪽으로든 이동시킬 수 있습니다. 즉, 자신의 카드에 있는 거리 영역(4.2.2f)으로 이동하거나, 인접한 카드에 있는 거리 영역(4.2.2.a)으로도 이동할 수 있습니다.

단일 도심 지형 카드 안에서 네 개의 거리 영역을 포함하여 영역에서 영역으로 이동하려면, 유닛은 카드 내 이동`Move within a Card` 액션(4.2.2f)을 사용해야 합니다. 반대편 거리 영역에 도달하려면 건물을 통과하거나 거리에 머물면서 건물을 우회해야 합니다.

중요합니다! 카드 내 침투`Infiltrate within a Card` (4.2.2g) 액션으로는 건물 영역으로/으로부터/내에서 이동할 수 없습니다.



- 1/1/MG에게 복합 건물`Complex Building`로 이동하라고 명령을 내리고, 왼쪽이나 하단 중 어느 쪽 거리 위`In the Street` 영역으로 진입할지 선택하는데는 명령 1개만 있으면 됩니다. 만약 유닛이 우측의 대형 내부 건물로 이동하는 경우, 왼쪽에 있는 거리 위`In the Street` 영역으로만 진입할 수 있습니다.

- 1/Aslt는 명령 1개를 사용하여 거리로 나갈 수 있습니다. 해당 유닛은 대형 내부 건물 거리로 진입하거나, 거리 위`In the Street` 영역에 있는 복합 건물`Complex Building`로 직접 이동할 수 있습니다.
- 1/3/MG는 명령 1개를 사용하여 거리를 건너 복합 건물`Complex Building`로 이동할 수 있습니다.

- 마지막으로, 2/2/MG는 복합 건물`Complex Building`에서 수목선`Tree Line`으로 이동하기 위해, 건물 주변으로 이동하거나 건물을 통과할 수 있습니다(두 경우 모두 명령 2개 소모). 그러나 노출 상태이기 때문에, 다음 턴까지 수목선으로 이동할 수 없습니다.

모든 표준 이동 규칙(5.1)이 적용됨을 유의하세요. 이동 중인 유닛은 노출 상태가 됩니다. 노출 상태의 유닛은 침투하거나 인접한 카드로 이동할 수 없습니다.

13.2.2 건물 영역 진입하기

바리케이드가 설치된 건물은 바리케이드가 돌입`Breach`될 때까지 진입할 수 없습니다(13.5). 거리 위`In the Street` 영역에서, 유닛은 카드 내 이동 액션을 통해 바리케이드가 없는 건물 영역으로 진입할 수 있습니다(13.2.1).

참고: 컴파운드`Compounds`는 더 복잡한 자체 규칙이 있습니다. 컴파운드`Compounds` 진입 방법에 대한 자세한 내용은 13.4를 참조하세요.

유닛은 바리케이드가 없는 건물 영역에만 진입할 수 있는 경우는 다음과 같습니다:

- 해당 건물에 자신의 진영에서 온 유닛이 있는 경우 또는
- 해당 건물이 비점유 상태인 경우(카드에 PC 마커가 없거나 해당 영역에 인쇄된 VOF 등급을 가진 적대 유닛이 없음) 또는
- 상대 유닛이 점유하고 있거나 해당 카드에 PC 마커가 있고
 - ⇒ 해당 유닛이 수류탄 VOF 하에 있거나
 - ⇒ 해당 유닛이 모두 제압 상태`Pinned`거나
 - ⇒ 카드에 연막, WP 연막, 또는 CS 가스 마커가 있는 경우

복합 건물`Complex Buildings`의 경우, 유닛은 거리 위`In the Street` 영역을 지나지 않으면서 카드에 있는 한 건물`Building` 영역에서 다른 건물`Building` 영역으로 직접 이동할 수 있습니다. 이 이동은 위의 제한 사항을 따릅니다.

도심 지형 카드에 분리된 건물 영역이 있는 경우도 있습니다. 이 경우, 각 영역은 별도의 건물이므로 출입하려면 네 개의 거리 영역 중 하나를 통과해야 합니다.

차량은 오직 거리 영역으로만 이동하거나 통과할 수 있습니다. 건물 영역으로는 이동할 수 없습니다. 차량 이동 액션으로 같은 카드 내의 거리 간 이동을 할 수 있습니다. 원래 위치와 목적지 영역에 대한 VOF(동일한 VOF인 경우도 포함)와 대응 사격을 평소처럼 해결합니다.

13.2.3 카드 내 이동 (In-Card Movement)

일반 지형과 마찬가지로, 사용할 명령이 남아있다면 유닛은 노출 상태에서도 카드 내 이동 액션을 여러 번 수행할 수 있습니다. 예를 들어, HQ는 분대에게 카드 내에서 두세 번(또는 그 이상) 이동하도록 명령할 수 있습니다. 또한 각 영역은 시각-언어적 소통을 위한 엠페 마커처럼 기능한다는 점을 기억하세요. 실제로는 전장이 굉장히 나뉘어 있기 때문에 HQ가 유닛을 배치하기 위해 이동을 많이 해야 할 것입니다. 그러나 HQ는 엠페룰을 찾기 위해 명령을 소모할 필요가 없고 종종 엠페 상태에서 +1 보너스를 받기 때문에 일반적인 경우보다 더 많은 명령을 가질 수 있습니다.

적 유닛은 목적지까지 도달하기 위해 필요한 경우 카드 내에서 여러 번 이동할 수 있습니다(예시: 카드에서 최상의 엠페룰로 이동하는 경우). 이 경우에도 13.2.5 규칙을 여전히 적용합니다.

13.2.4 후퇴, 철수 및 엠페

유닛이 적 HQ 또는 활동 확인이나 상호 생포 및 후퇴 페이즈 동안 최선의 가용 엠페룰로 후퇴해야 하는 경우, 해당 유닛은 먼저 현재 위치에서 도달할 수 있는 인접한 카드로 이동한 다음, 그 카드 내에 건물 영역이 있다면 그곳으로 이동합니다. (이 이동은 13.2.2와 13.2.5의 제한사항을 따릅니다.)

13.2.5 PDF를 통한 이동

시가전의 경우, 일반 지형보다 LOS가 더 복잡하고 카드 내에서도 이동할 영역이 많기 때문에, 사격을 뚫고 이동할 때 좀 더 복잡한 제한사항이 필요합니다. 대각선 PDF(5.1.2)를 지나 유닛을 이동시키지 않는 것 외에도, VOF(이동 전에는 영향을 받지 않던)로 이동하는 모든 보병 유닛은 즉시 이동을 중지해야 합니다(이번 턴에 카드 내 이동이나 인접 카드로 이동 액션을 더 이상 수행할 수 없습니다).

13.3 다층 빌딩 및 옥상

임무 지시사항에 달리 명시하지 않은 한, 모든 상층부는 하나의 상층부로 추상화되며, 유닛을 상층부 *Upper Story* 마커 위에 배치함으로써 이를 표시합니다. 이때 엠페 수치가 없는 마커를 사용합니다. 상층부로 이동하려면, 유닛은 먼저 건물 1층으로 진입한 다음 상층부로 이동해야 합니다. 복합 건물 *Complex Building*의 경우, 유닛은 한 영역의 상층부에서 다른 영역(부속 건물 카드의 영역 포함 - 13.7)으로 이동할 수 있지만, 오직 한 영역 내에서만 위아래로 이동할 수 있으므로, 한 영역에서 올라간 다음 바로 다른 영역으로 내려갈 수는 없습니다. 반드시 올라간 다음, 인접한 상층부로 이동한 후, 내려가야 합니다.

상층부 영역의 엠페 & 은폐 수치는 지상층 영역과 동일합니다; 그러나 상층부는 박격포, 무반동총, 그리고 전차 사격에 취약합니다. 상층부에 있는 유닛들은 모든 H VOF나 Incoming! VOF에 대해 NCM에 추가 보정 수치 -1을 받습니다.

옥상 *Rooftop*은 추가 LOS 이점을 제공하는데, 이는 상층부 마커보다 한 레벨 더 높은 것으로 간주합니다. 옥상 *Rooftop*으로 올라가려면 상층부에서 카드 내 이동 액션을 추가로 수행해야 합니다.

옥상 *Rooftop*에 있는 경우, 건물 안에 있는 것보다 덜 보호되며, 옥상 *Rooftop* 마커의 엠페 보정 수치는 건물의 엠페 보정 수치와 누적되지 않습니다.

디자인 노트: 많은 건축 양식은 평평한 옥상을 가지고 있으며, 옥상 주변에 "턱"이 있으면 군사적으로 유용합니다. 그러나 후에 Hue와 같은 일부 지역의 건축 양식에서는 옥상을 사용할 수 없는 구조를 사용합니다.



예시: 1st PLT HQ는 4개의 명령을 가지고 있으며 CO TAC 망을 통해 1/1과 통신 중입니다. 1st PLT HQ는 1/1에게 상층부로 이동하라고 명령하고(노출 상태로 표시), 그 다음 (CO TAC 무전기를 사용하여) 다른 건물 영역으로 이동하되 상층부에 머물도록 하고, 마지막으로 상층부에서 1층에 있는 NVA 분대에 수류탄 공격을 하도록 명령합니다.

4번의 명령은 강습조에게 NVA 유닛이 있는 건물 영역으로 진입하라고 명령하는 데 사용합니다(이는 수류탄 공격 마커로 인해 가능해집니다). 같은 영역에 있기 때문에 NVA 유닛의 VOF는 강습조로 전환됩니다.

13.4 컴파운드 (Compounds)

담벽으로 둘러싸인 컴파운드는 공격자와 방어자 모두에게 쉽지 않은 곳입니다. 13.2에서 설명하는 규칙에 추가로 다음 규칙을 적용합니다.

13.4.1 컴파운드 진입하기

유닛은 거리 위 *In The Street* 영역에서 안뜰 *Courtyard*로 이동함으로써 컴파운드에 진입합니다.

이는 두 가지 방법으로 수행할 수 있습니다:

- 벽의 돌입 지점 *Breach*을 통과하기 (13.6). 인접 카드에서 바로 컴파운드의 돌입 지점 *Breach*으로 들어갈 수는 없습니다. 먼저 거리 위 *In the Street* 영역에 진입해야 합니다. 따라서 안뜰까지 들어가기 위해서는 명령 2개가 필요합니다.
- 벽을 오르기. 노출 상태가 아닌 유닛은 한 번의 명령으로 거리 위 *In the Street* 영역에서 안뜰 *Courtyard*로 진입할 수 있습니다.

안뜰 *Courtyard* 영역에서는 유닛은 건물 영역으로 바로 진입할 수 있습니다(13.2.2). 컴파운드의 건물 영역이 바리케이드로 막혀 있는 경우, 진입하기 위해 안뜰 *Courtyard* 영역에서 추가적인 돌입 지점 *Breach*이 필요할 수 있습니다(13.5).

13.4.2 컴파운드 내부, 외부에서의 가시선

외부 사격

외부 사격으로부터의 보호와 컴파운드 내부에 있는 유닛과의 교전 능력은 컴파운드 설계와 외벽 구조에 따라 달라집니다. 일부 컴파운드는 두껍고 높은 방탄 콘크리트 벽을 갖고 있어 내부 유닛들이 거의 모든 형태의 직접 사격으로부터 보호받습니다. 어떤 것들은 덜 견고하며 관통되는 벽을 가지고 있습니다. 사격용 구멍이나 창문이 있을 수도 있고 없을 수도 있습니다. 캠페인 지시사항에는 LOS, VOF의 효과, 그리고 벽에 돌입(Breach)하는 데 사용할 수 있는 무기에 대한 세부 정보가 있습니다.

내부 사격

컴파운드 내의 모든 영역은 부속 건물과 상층부를 포함하여 서로 간에 LOS를 가지며, 이러한 영역을 점유하는 모든 유닛 간에 전투가 발생할 수 있습니다(13.2). 컴파운드 내 건물 영역의 상층부나 부속 건물에서 안뜰(Courtyard)로 사격하는 유닛은 전투 페이즈 동안 자동으로 안뜰(Courtyard)에 집중 사격을 할 수 있습니다(적은 충분한 탄약이 있다면 항상 그렇게 할 것입니다).

참고: 관측된 적 유닛이 있는 컴파운드는 안에 있는 실제 유닛에 대한 LOS가 없더라도 지도 밖에서 화력 지원 요청을 시도하기 위한 전제 조건을 충족합니다(7.16.1).

13.5 바리케이드 (Barricades)

외부 영역에서의 진입을 막기 위해 건물에 바리케이드를 설치할 수 있습니다. 바리케이드는 임무 설정 지시사항에 따라 설치되거나, 적 병력 패키지의 일부로 등장할 수 있습니다. 바리케이드 마커 하나는 카드의 있는 모든 건물 영역이 외부 영역에서 접근할 수 없음을 나타냅니다. 바리케이드가 설치된 건물에 진입점을 만들기 위해서는 돌입(Breaching)이 필요합니다(13.6). 부속 건물 카드의 영역을 포함한 내부 영역 간의 이동은 바리케이드의 영향을 받지 않습니다.

13.6 돌입 (Breaching)

돌입(Breaching)은 다음과 같은 용도로 사용됩니다:

- 컴파운드 진입 지원 (13.4.1). 외벽의 돌입 지점(Breach)을 통해 거리 위 In The Street 영역에서 안뜰(Courtyard) 영역으로 진입할 수 있습니다. 만약 내부 건물 영역에 바리케이드가 설치되어 있다면 추가적인 돌입 지점(Breach)이 필요할 수 있습니다.
- 바리케이드가 설치된 건물(13.5)에 진입할 수 있게 함
- 거리 위 In The Street 영역에서 멈추지 않고, 한 번의 액션으로 인접한 카드에서 건물(컴파운드 제외)로 바로 진입할 수 있게 함(병력이 건물로 빠르게 진입할 수 있는 큰 입구를 만듦).

거리 영역의 VOF는 무시할 수 있습니다.

돌입(Breach) 마커가 표시된 외부 영역은 표시된 영역에서 일반 건물 카드의 모든 내부 영역, 컴파운드 카드의 안뜰 영역, 또는 안뜰 영역에서 컴파운드의 건물 영역으로의 접근을 허용합니다. 바리케이드와 컴파운드 벽은 계속해서 다른 외부 영역에서의 접근을 제한합니다.

13.6.1 폭발물을 이용해 돌입 지점 만들기

폭파 가능(Demo Capable) 유닛은 폭발물을 이용해 돌입 지점을 만들 수 있습니다. 다음 규칙을 적용합니다:

- 폭발물은 목표 건물의 외부 영역(거리 위 In the Street, 안뜰 courtyard 등) 중 하나에 배치(4.2.4f)하거나 투척(4.2.4e)해야 합니다(7.13).
- 폭발물이 설치되거나 성공적으로 투척되면 즉시 돌입(Breach) 마커를 배치하여 이 영역을 통해 건물에 진입할 수 있음을 표시합니다.
- 성공적으로 돌입한 건물의 한 영역(무작위로 결정)에 있는 모든 적 유닛은 명중된 것으로 간주합니다. 즉시 각 유닛에 대해 카드를 뽑아 명중 효과를 결정합니다.
- 컴파운드의 외벽을 돌입할 때, 성공적인 폭파 액션으로 인한 명중은 안뜰 영역에 있는 적 유닛에게만 적용됩니다.

13.6.2 다른 화기로 돌입 지점 만들기

로켓 발사기와 중전차포와 같은 다양한 무기로 바리케이드가 설치된 건물과 컴파운드에 돌입 지점을 만들 수 있습니다. 건축물의 강도와 사용 가능한 무기에 따라 달라집니다. 시가전 캠페인마다 어떤 무기를 사용할 수 있는지에 대한 구체적인 지시사항을 제공할 것입니다.



예시: 1/Aslt가 전방에 있는 바리케이드 설치 건물에 돌입 지점을 만듭니다. 이를 통해 1/Aslt과 1/1 분대는 각각 인접 카드로 이동 Move to Adjacent Card 액션 하나로 건물에 진입할 수 있습니다. 중앙 건물 영역은 많은 방과 복도를 추상화한 것이고 정확한 지리적 위치를 나타내는 것은 아닙니다. 때문에 어느 영역으로든 진입할 수 있습니다.

다른 돌입 지점이 만들어지는게 아니라면, 우측 하단에 있는 복합 건물에 위치한 강습조는 건물에 진입하기 위해 3개의 명령이 필요합니다; 인접 카드로 이동 액션 1개, 카드 내 이동 액션 1개로 돌입 지점이 있는 거리로 이동한 다음, 마지막 명령을 사용하여 건물에 진입합니다.

13.7 부속 건물 (Attached Buildings)

특히 크거나 복잡한 건물은 두 카드 사이에 부속^{Attached} 마커를 배치하여 두 개 이상의 카드에 걸쳐 있을 수 있습니다. 이렇게 합쳐진 면에는 거리 영역이 없기 때문에 T자형 교차로를 형성할 수 있습니다. 이러한 건물 내부의 유닛은 인접 카드로 이동^{Move to Adjacent Card} 액션을 사용하여 건물 밖으로 빠져나가 거리 위^{In the Street} 영역을 지나며 노출 상태가 되지 않고도 부속된 카드 사이를 이동할 수 있습니다. 부속 건물 카드를 점유하고 있는 유닛은 부속된 면에 수직인 거리의 양쪽 모두에 대한 LOS를 가집니다. 모든 건물 영역과 부속 건물은 서로 LOS를 가집니다.

T자형 교차로에서 사격할 때, 어떤 카드가 명중되는지 선택할 수 있습니다. 이후 사격 전환 명령을 통해 VOF를 다른 건물로 이동시킬 수 있습니다. 13.4에 따라, 여러 장의 카드로 이루어진 컴파운드는 안뜰을 통해서만 진입할 수 있습니다.

인접 카드로 이동^{Move to Adjacent Card} 액션 한 번으로 유닛을 부속 건물의 두 거리 영역 사이에서 이동시킬 수 있습니다. 하지만 5.1.2와 13.2.5의 원칙이 적용되며, 유닛은 대각선 PDF를 통해 이동할 수 없습니다.

13.8 시가전 (Urban Combat)

전투를 수행할 때 시가전 지형 카드의 두 가지 특징을 고려해야 합니다. 제한된 LOS와, 양측 유닛이 같은 영역을 점유할 수 있는 내부 영역입니다(시골 지형의 엠페 마커와는 다릅니다).

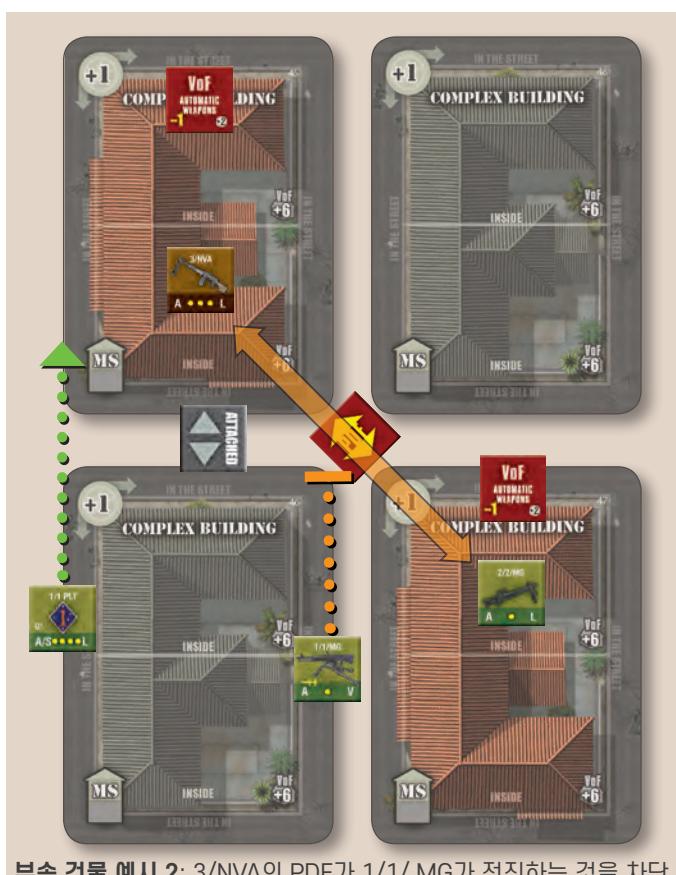


부속 건물 예시 1: 2/3 분대가 거리를 따라 사격하고 있습니다. 일반적으로 이 위치에서는 NVA가 점유한 건물 영역으로의 LOS가 없지만, 부속 마커는 거리 끝에 있는 2장의 카드가 사실상 2/3 바로 앞에 있는 하나의 큰 건물임을 나타냅니다. 분대는 사격을 개시하고 소형 화기^{Small arms} VOF를 배치할 카드를 선택합니다. 마찬가지로, LOS는 상호적이므로 두 건물 카드에 있는 NVA 유닛들이 거리를 따라 대응 사격을 하고, 2/3이 있는 카드에 자동화기^{Automatic Weapons} VOF가 배치됩니다.

13.8.1 시가지에서의 영거리 전투

영거리 전투는 상대의 관측된 유닛이 같은 카드를 점유하고 서로 LOS가 확보되는 즉시 발생합니다. VOF는 다음과 같이 배치됩니다:

- 양측의 유닛이 한 영역^{Building} 또는 거리 위^{In the Street}을 점유하고 있다면, 서로에게 VOF를 전개합니다. 그들의 사격은 해당 영역에만 제한됩니다.
- 한쪽 세력의 유닛이 영역을 점유하고 있고, 상대 세력의 유닛이 같은 카드 상에서 LOS 내의 다른 영역에 있다면, 그들은 LOS 내의 모든 영역에 자신들의 VOF를 전개합니다(13.8.2).
- 같은 영역에 있는 상대 유닛들을 대상으로 하는 집중 사격^{Concentrated Fire}과 수류탄 공격 시도는 해당 상대 유닛 모두에게 영향을 미칩니다. 다른 영역에 대한 집중 사격과 수류탄 공격 시도를 하는 경우(다른 카드에서 오는 것 포함), 해당 영역에 있는 모든 유닛에 VOF를 배치합니다. 치명타는 영역의 엠페 수치를 무시하며, 엠페 & 은폐 수치가 +0인 상태로 해결합니다.
- 수류탄 빗나감과 폭파 빗나감 보정 수치는 위치와 LOS 고려사항에 관계없이 표준 규칙에 따라 카드 전체에 영향을 미칩니다. 교차 사격^{Crossfire}은 서로 다른 방향에서 오는 두 개 이상의 카드 외부 PDF의 영향을 받는 모든 영역에 영향을 미칩니다.
- 표준 엠페 마커와 마찬가지로, 건물 영역에 있는 유닛들은 한 영역에 3개 스텝을 초과할 때마다 -1 NCM 페널티를 받습니다 (5.3). 이 스템은 각 측에 적용됩니다.



부속 건물 예시 2: 3/NVA의 PDF가 1/1 MG가 전진하는 것을 차단합니다.



영거리 전투 예시 1: 위의 상황 A에서, 1/NVA와 2/1은 같은 건물 영역에 있으며, 서로에게만 자동화기 VOF를 전개하고 카드의 다른 영역에는 전개하지 않습니다. 마찬가지로 2/3MG와 7/NVA는 서로에게만 각각의 VOF(자동화기와 소형화기)를 전개하고 카드의 다른 영역에는 전개하지 않습니다. 외부 도로 영역에 있는 부상자 후송조 Litter Teams는 영향을 받지 않습니다.

상황 B에서는 미군 유닛이 1/NVA와 건물 영역을 공유하지 않으므로, 1/NVA의 VOF는 LOS 내의 카드의 모든 영역에 전개됩니다. 2/3MG, 7/NVA 및 외부의 부상자 후송조 Litter Teams는 1/NVA의 자동화기 VOF 하에 놓입니다. 2/3MG와 7/NVA는 자신의 영역 내에서만 계속 사격하므로 1/NVA는 영향을 받지 않습니다.

영거리 전투 예시 2: 미국 분대와 두 개의 NVA 분대가 엄폐 & 은폐 등급이 +6인 시가전 카드의 건물 영역을 점유하고 있습니다. 미국 유닛이 성공적으로 수류탄 공격(-4)을 수행합니다. 각 적 분대는 NCM -1(+6 엄폐 & 은폐, -4 수류탄, -3 스태킹 페널티)로 공격받습니다.

13.8.2 시가지 가시선(LOS)

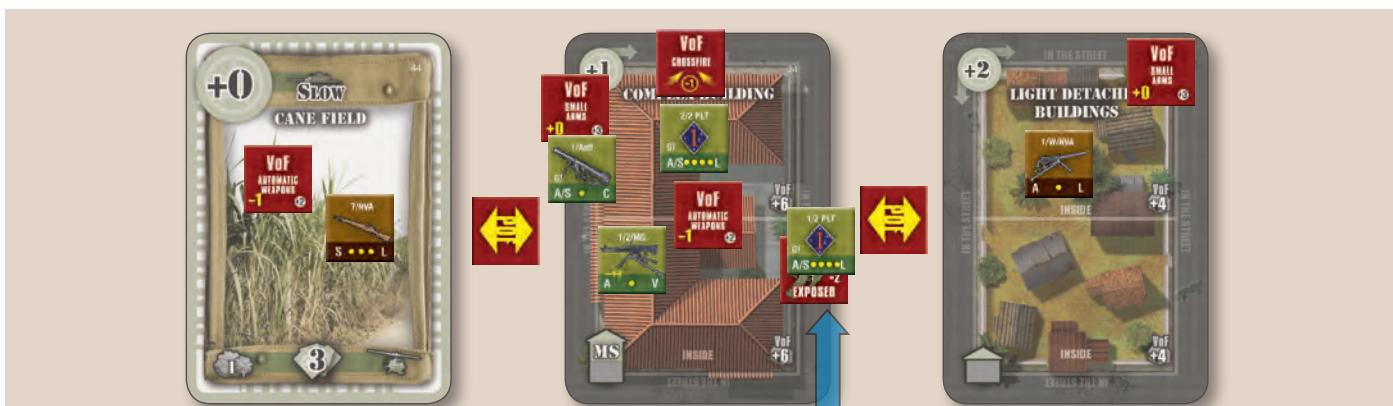
가시선은 건축 양식에 크게 영향을 받습니다. 건축 양식이란 옥상 사용 가능 여부, 상층부의 높이, 건물 유형의 다양성, 캠퍼운드의 존재 여부를 의미합니다. 이러한 지역적 요소 때문에, 도심 가시선은 캠퍼 인별로 다릅니다. 각 시가전 캠페인마다 특정 환경에 맞는 가시선 세부 사항을 명시할 것입니다. 다음 페이지의 도표는 베트남 전쟁 당시 후에와 같은 기본 격자형 시가전 캠페인의 가시선을 나타냅니다.

시가전에서 더 제한된 LOS로 덕분에, 아래 예시처럼 같이 하나의 카드에서 여러 PDF가 발생하는 것은 매우 흔한 일입니다(6.3.5 참조).

13.8.3 잠재적 접촉 해결하기

시가전에서 접촉의 "방향"은 카드에서 접촉을 발생시킨 유닛의 위치에 따라 달라집니다. 만약 잠재적 접촉을 발생시킨 카드에 여러 유닛이 있다면, 무작위로 하나의 유닛을 선택하고 그 유닛의 위치를 기준으로 방향을 결정하여 접촉을 해결합니다. 패키지의 일부가 접촉을 발생시킨 유닛을 표적으로 삼을 수 없는 경우, 같은 카드에 있는 다른 유닛을 선택하여 패키지의 해당 부분을 "발동"시킵니다.

건물 영역에 있는 유닛에 의해 발동되는 패키지의 배치 방향은 간단합니다. 이들은 일반 지형과 같은 방식으로 주변 카드에 대한 LOS를 가지기 때문입니다. 도로 영역에 있는 유닛에 의해 발동되는 배치에 대해서는 아래 도표를 참조하세요. 시가전에서의 LOS는 캠페인마다 다를 수 있으므로, 자세한 내용은 임무 책자를 참조하세요.



LOS 예시: 후에 Hue 캠페인에서, 중앙 건물 영역은 맞은편 도로 영역으로의 LOS를 차단합니다. 건물 안의 미군 유닛들은 왼쪽의 사탕수수밭 Cane Field에 있는 NVA 분대와 교전하는 동시에, 오른쪽의 취약한 부속 건물 Light Detached Buildings에 있는 기관총조로부터 사격을 받고 있습니다. 1/2 분대가 오른쪽 거리 위 In the Street 영역에 진입합니다. 사탕수수밭 Cane Field에 대한 LOS가 없으므로, 1/2는 오른쪽의 LMG에 사격을 개시할 수 있어 두 번째 PDF를 배치합니다.

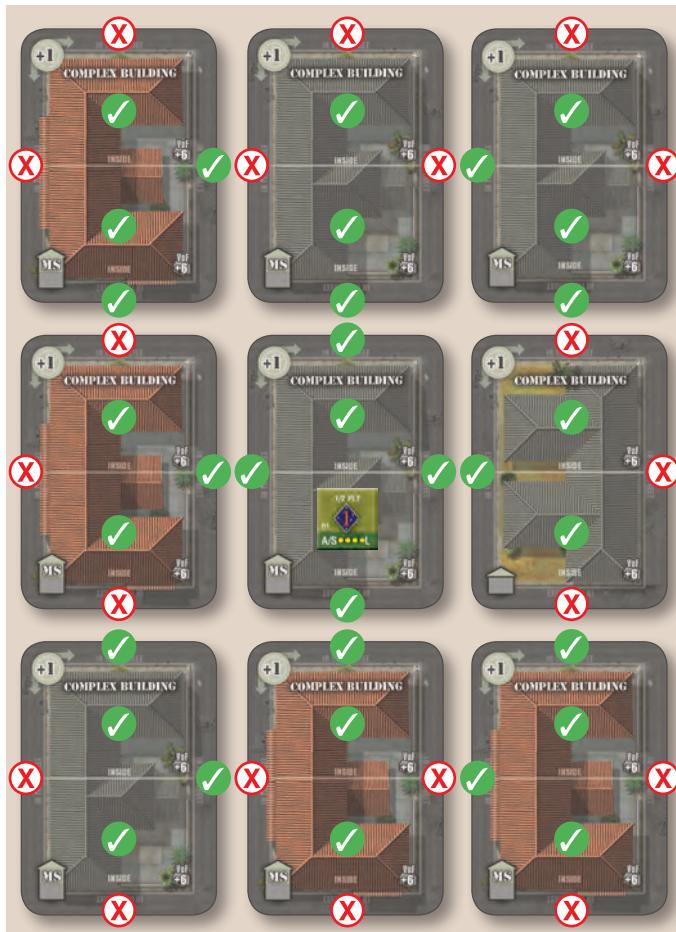
- 사탕수수밭 Cane Field은 2/2 분대, 1/2/MG 및 1/Aslt로부터 사격을 받고 있습니다: 자동화기 VOF를 배치합니다.
- 취약한 부속 건물 Light Detached Buildings들이 1/2 분대의 사격을 받고 있습니다: 소형화기 Small Arms VOF를 배치합니다.
- 2/2 분대와 1/2/MG는 왼쪽의 NVA 분대와 오른쪽의 MG조로부터

사격을 받고 있습니다: 자동화기 Automatic Weapons VOF를 배치하며, 추가로 그들은 교차 사격 Crossfire 페널티를 받습니다.

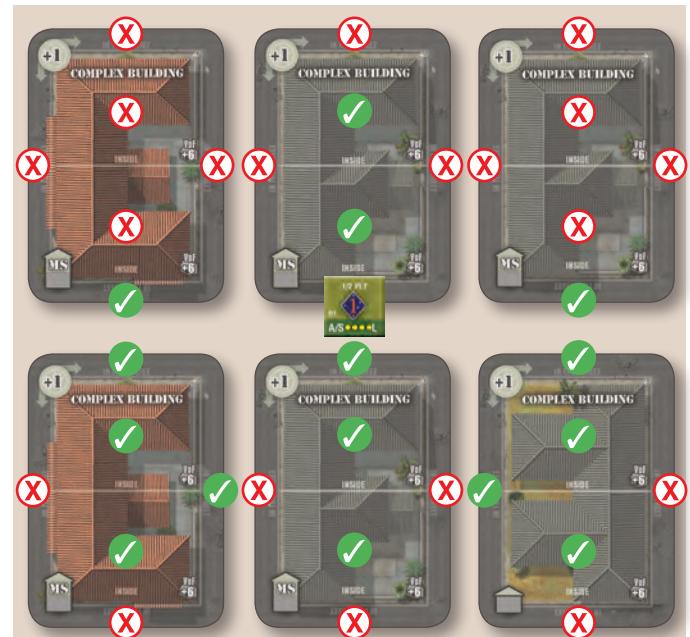
- NVA MG 조에서 1/Aslt까지는 LOS가 없습니다: NVA 분대의 소형화기 Small arms VOF를 배치하며, 교차 사격 페널티는 적용하지 않습니다.
- NVA 분대에서 1/2 분대까지는 LOS가 없습니다: VOF를 적용하지만, 교차 사격은 없습니다.

시가전 LOS 예시

건물Building 영역에서의 LOS:



거리 위In the Street 영역에서의 LOS:



건물 영역은 추상적이며 실제 지리적 표현이 아닙니다;
따라서 카드의 두 건물 영역 모두 동일한 LOS를 가집니다

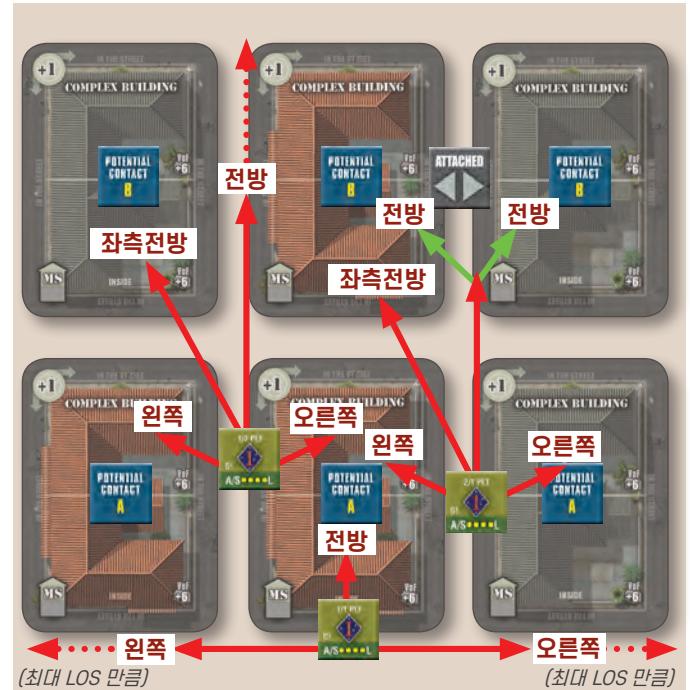
✓ LOS
✗ LOS 없음

잠재적 접촉 배치

거리에 배치해야 하는 패키지:



일반 패키지:



13.9 도심 지형에서의 수류탄 및 연막/신호탄 (Pyrotechnics)

도심 지형 카드 사이의 거리는 물리적으로 짧고 거리가 분리되어 있어서 수류탄과 수동으로 던지는 연막/신호탄 사용 방법이 표준 규칙과는 약간 다릅니다. 이 규칙들은 로켓, 박격포, 무반동총, 또는 총류탄 기반의 수류탄 공격 시도에는 적용하지 않습니다.

13.9.1 거리에서의 수류탄 공격 및 연막/신호탄 배치

아래에 있는 수류탄 또는 연막/신호탄 허용 표적 표 *Table of Allowable Grenade or Pyrotechnic Targets*에서 자세히 설명하는 것처럼, 거리 위의 유닛은 인접한 거리 영역, 안뜰, 지상층의 건물 영역 또는 단층 건물의 옥상에 연막/신호탄을 배치하거나 수류탄 공격을 시도할 수 있습니다.

예를 들어, 거리를 건너고자 하는 유닛은 거리 반대편에 연막 수류탄을 투척한 후 이동할 수 있습니다.

13.9.2 건물 내부에서의 수류탄 공격 및 연막/신호탄 배치

건물 내부의 유닛은 동일한 층에 있는 거리 영역, 안뜰 또는 다른 건물 영역(부속 건물의 내부 영역 포함)에 연막/신호탄을 배치하거나 수류탄 공격을 시도할 수 있습니다.

상층부 *Upper Stories*나 옥상 *Rooftop* 영역이 있는 건물에서는 유닛이 같은 영역 내에서 한 층 위나 아래로 수류탄 공격을 하거나 연막/신호탄을 배치할 수도 있습니다. 옥상에 있는 유닛은 인접한 거리 위 *In the Street* 영역에 수류탄 공격을 시도하거나 연막/신호탄을 배치할 수 있습니다.

13.9.3 연막/신호탄 효과와 LOS

연막, WP 연막 및 CS 가스(이하 "연막")는 도심 지형 카드에 배치된 영역에만 영향을 미칩니다. 다음 규칙을 적용합니다:

- 연막이 있는 거리 위 영역이나 건물 영역으로는 LOS를 추적할 수 있지만, 그 영역에서 밖으로는 LOS를 추적할 수 없습니다.
- 연막이 있는 거리 위 영역과 동일한 카드의 건물 영역 사이로는 LOS를 추적할 수 없습니다. 건물 영역에서 인접한 카드로 대각선으로 LOS를 추적할 때, 사격이 통과해야 하는 두 거리 영역 중 하나라도 연막이 있으면 LOS가 차단됩니다.

수류탄 또는 연막/신호탄 허용 표적 표

		표적 위치						
투척자 위치	거리 위 <i>In the Street</i>	거리에 인접 <i>Adjacent</i>	지상층 <i>Ground Floor</i>	단층 건물 옥상 <i>Single Story Building Rooftop</i>	상층부 <i>Upper Story</i>	다층 건물 옥상 <i>Multi-story Building Rooftop</i>	안뜰 <i>Courtyard</i>	
거리 위 <i>In the Street</i>	가능	가능	가능	가능	불가능	불가능	가능	
지상층 <i>Ground Floor</i>	가능	불가능	가능	가능	가능	불가능	가능	
단층 건물 옥상 <i>Single Story Building Rooftop</i>	가능	가능	가능	가능	-	-	가능	
상층부 <i>Upper Story</i>	가능	불가능	가능	-	가능	가능	가능	
다층 건물 옥상 <i>Multi-story Building Rooftop</i>	가능	가능	불가능	-	가능	가능	가능	
안뜰 <i>Courtyard</i>	가능	불가능	가능	가능	불가능	불가능	가능	

참고로 수류탄 공격은 여전히 관측된 적 유닛에 대한 LOS가 있어야 실행할 수 있습니다.

- 연막이 없는 건물 영역에서의 LOS는 같은 카드에 있는 다른 건물 영역의 연막에 의해 어떤 방식으로도 영향을 받지 않습니다 (카드에 묘사된 영역은 실제 지리적 표현이 아닙니다).
- 거리 영역의 연막은 외곽 *rural* 지형에서와 같은 방식으로 모든 고도 수준을 차단하며 위로 퍼져나갑니다. 건물 영역의 연막은 한 영역에만 머무르며 다른 고도에 영향을 미치지 않습니다.



예시: 건물 영역의 연막은 NVA .50 구경 HMG의 모든 LOS를 차단합니다. 거리에 있는 연막은 NVA가 점유한 건물과 미군이 점유한 두 건물 사이의 모든 고도 수준에서 LOS를 차단합니다.

5/NVA는 인접 건물에 있는 미군 1/3 분대를 향해 사격하므로 LOS가 차단되지 않습니다. 연막이 가득한 거리로 모험을 나서는 NVA 유닛들은 평소처럼 사격을 받게 됩니다(5.4).

예제 색인

Section 1

1.2.6 Converting a unit

Section 2

2.2 Rows, columns and player orientation

2.9 Mission at start, Normandy Mission 1

Section 4

4.1.3 Command Track - CO HQ Impulse

4.1.4 Command example - seeing off a sniper

4.3.4 Phone Networks

4.3.5 Radio Networks (SCR536)

Section 5

5.1.2 Restriction on moving through diagonal PDF

5.2.1 LOS through white/dark borders 1

LOS through white/dark borders 2

Reciprocal LOS

5.2.2 Effect of elevation on LOS

5.2.3 Cover & Concealment

5.3 Effects of overstacking areas of cover

5.3.2 Bunker complexities

Section 6

6.0 Immediate updating of PDF/VOFs principle - Visibility

6.1.2 VOF hitting the closest target principle

VOF placement affected by blocked LOS (same card fire mission)

VOF placement affected by blocked LOS (intervening card fire mission)

6.2 VOF marker placement 1 - fire from two sides

VOF marker placement 2 - artillery

VOF marker placement 3 - Point Blank combat

VOF marker placement 4 - Point Blank combat 2

6.3.2 Immediate updating of PDF/VOF principle 2 - Out of ammo

6.3.4 Moving along a PDF

6.4 NCM calculation 1 - Ranged combat

NCM calculation 2 - Point Blank combat

6.4.3 Hit effects 1 (multi-step squad)

Hit effects 2 (single step weapons team)

6.5.2 Reconstitution - no increase of firepower principle

Rallying & Reconstituting

Section 7

7.2.3 Overhead Fire 1

Grazing Fire

Overhead Fire 2

7.2.5 Elevation considerations for Grazing Fire, Overhead Fire and FPL

7.3.2 Mortar section Indirect Lay

7.10 Grenade Attack - Point Blank

Grenade Attack - Ranged

7.16 Ordering an Arty FO to Call for Fire

7.18.1 Mortar section ammo distribution on breakdown

Section 8

8.4.3 Enemy package placement 1 (with Overhead Fire)

Enemy package placement 2 (enemy spotter)

8.15 Taking prisoners (squad step reduction)

Section 10

10.6.2 G!-rated vehicles in AT combat

10.7 AT combat example 1 (Reaction Fire)

AT combat 2 (Move & Fire)

AT combat 3 (AT-capable infantry vs helicopter)

Section 11

11.1.3 Manual landing of a helicopter

11.2.1 Air assault landing plan

Section 12

12.4 Replacement steps

12.6 Unit Reconstitution (4-step squad)

12.8 Platoon reconstitution

Section 13

13.1 Abstraction of building areas

13.2.1 Moving within Urban Combat Terrain cards

13.3 Moving within a multi-story building

13.7 LOS from attached buildings forming T-Junctions
Restrictions on movement through a PDF at a T-junction

13.8 Point Blank combat in Urban Terrain

13.8.1 Effects of overstacking Urban Terrain card areas

13.8.2 LOS involving Urban terrain and regular terrain

13.8.3 Resolving Potential Contacts (in-building placement direction)

Resolving Potential Contacts (in-street placement direction)

일반 색인

Action Deck	2.8	Concentrated Fire	7.11
Commands	2.8.1	Actions	4.2.4b-c
Combat Resolution Section	6.4.2	Critical Hits	7.11.4
Hit Effects Area	6.4.3	VOF modifier	6.2.4
Overview of Action Attempt Icons	2.8	Convert	
Actions	4.2	LATs	4.2.3b-e
Activation	4.1	Cover	5.3
HQs	4.2.1a	Available cover	5.3
Vehicles	4.2.1i	Command Draw modifier	4.1.2
Ammunition	7.18	Effect on communications	4.3.1, 4.3.5
Adjusting ammo	7.18.4	Seek cover action	4.2.2e
Enemy ammunition	8.11	Cover and Concealment	5.2.3
Out of ammo units	7.18.2	Crossfire	6.2.4
Resupply	7.18.3	CS Gas	4.4.3
Anti-tank guns	10.8.4	Current Activity	8.1
Assault	11.0	Command Draw modifier	4.1.2
Amphibious Assault	11.3	Demolition Charge	7.13
Helicopter Assault	11.2	Actions	4.2.4e-f
Planning	11.0	Breaching	13.6
Assets	1.2.4F	Miss	6.2.4
Allocating assets	2.3.4	Special VOF	6.2.3
Transporting assets	5.1.6	Detach team	4.2.3g
Attachments	2.3.2	Elevation	5.2.2
Bunkers & Pillboxes	5.3.2	Buildings	5.2.2
Campaign	12.0	Hills	5.2.2
Winning	12.8	Urban multi-story and rooftops	13.3
Casualties	1.2.3G	Embarking/Disembarking	5.1.6c
Evacuating	5.1.7	Enemy	8.0
HQs becoming Casualties	4.1.4	Activity checks	8.6.2
Transporting Casualties	5.1.6A	Ammunition	8.11
Caves	5.3.4	Behavior	8.6
Cease Fire	6.3.3	Cease Fire	8.6.4
Actions	4.2.4k	Contact	8.1
Enemy	8.6.4	Cover	8.4.6
Combat	6.0	Fall Back priorities	8.6.3
Actions	4.2.4	Fanaticism	8.13
Combat Resolution & Effects	6.4	Human Wave attacks	8.14
Command and Control	4.0	Indirect Fire Spotters	8.10
Actions	4.2.1	Leaders	8.9
Command draw modifiers	4.1.2	Location	8.4
Command Limitations	4.1.3	Mines and booby traps	8.7
Commands	4.1	PC markers	8.2
Order hierarchy	4.1	Snipers	8.8
Communications	4.3	Spotting	8.5
Networks	4.3.3	Type of enemy	8.3
Pyrotechnics	4.4	Vehicles	8.12
Runners	4.3.2	Exhort	4.2.1b
Visual Verbal	4.3.1		

Experience.....	7.16
Command Draw modifier	4.1.2
Gaining	12.1
Multi step units	12.6
Using for promotion	12.3
Using to purchase skills	12.7
Exposed.....	1.2.4B
Effect on movement	5.1.3
FAC aircraft.....	10.8.6
Fanaticism	8.13
Field fortifications.....	5.3.2
Final Protective Fire (FPF)	7.16.2D
Actions	4.2.4m
Final Protective Lines (FPL).....	7.2.4
Actions	4.2.4m
Fire Team side	
Flipping.....	4.2.3f, j
Firing.....	
Cease fire and Shift Fire	6.3.3
Continuing to fire	6.1.2
Enemy Cease Fire	8.6.4
Engaging/Opening Fire.....	6.1
Primary Direction of Fire.....	6.3.2
Flamethrowers.....	7.14
Actions	4.2.4g
Special VOF.....	6.2.3
Forward Observers (FO).....	1.2.3C
Grazing Fire	7.2.2
Grenade Launchers	7.7
Grenade Attack.....	7.10
Actions	4.2.4d, h
Critical Hits.....	7.10.3
Grenade Launchers	7.7
Hand Grenades.....	7.5
in urban terrain.....	13.9
Miss.....	6.2.4
Response	7.10.5
Rifle Grenades	7.6
Gunships	10.8.7
Headquarters	1.2.3B
Helicopters	11.0
Attack Helicopters	10.8.5
Landing Zone (LZ)	11.1.3
Human Wave Attacks.....	8.14
Indirect Fire Missions	
Actions	4.2.4i-j
Call for fire	7.16.1
Forward Observers (FO).....	1.2.3C
Registered targets	7.16.5
Resolving attacks	7.16.3
Short rounds	7.16.4
Types	7.16.2
Infiltration	5.1.4
Actions	4.2.2c-d, g
Initiative	4.1
Jam	7.12
Jeeps	10.8.1
Limited Action Teams (LAT).....	1.2.3F
Limitations	4.2.5
Light Level.....	9.0
Machine Guns	7.2
Final Protective Lines (FPL)	7.2.4
Grazing Fire	7.2.2
Overhead Fire	7.2.3
Tripods	7.2.1
Map Expansion	8.4.5
Mines and Claymores	7.9
Package Placement	8.7
Mission Log	2.3.1
Mortar Teams and Mortar Sections	7.3
Direct/Indirect Lay	7.3.2
Movement	5.0
Actions	4.2.2a-b, f
In urban terrain	13.2
To another card	5.1.2
Within a card	5.1.1
Overhead Fire	7.2.3
Patrols	2.6
Phones and phone lines	4.3.4
Combat damage	4.3.4
Networks	4.3.4
Repairing	4.2.1k
Pinned	1.2.4B
Command Draw modifier	4.1.2
Limitations	4.2.5
Removing a marker	4.2.3a
Potential Contact (PC) markers	8.2
In urban terrain	13.8.3
Placement	8.2.1-8.2.2
Removal	8.4.4
Resolving	8.2.4
Primary Direction of Fire (PDF)	6.3
Movement along a PDF	6.3.4
Placement	6.3.1

Prisoners.....	8.15	Tanks.....	7.8
Pyrotechnics.....	4.4	Terrain.....	5.2
Actions.....	4.2.1c	Cover and Concealment.....	5.2.3
In urban terrain.....	13.9	Transport.....	10.2
Radios.....		Actions.....	4.2.2h
Combat damage.....	4.3.5	Helicopters.....	11.1
Networks.....	4.3.5	Landing Zones.....	11.1.3
Switching network.....	4.2.1j	Planning.....	11.0
Rally.....	6.5.1	Riding on Tanks.....	10.8.2
Actions.....	4.2.3	Transporting Items and units.....	5.1.6
Rallying Pinned units.....	6.5.1	Trucks.....	10.8.1
Range and LOS.....		Urban terrain.....	
During limited visibility.....	9.1	Attached buildings.....	13.7
Smoke.....	5.4	Barricades.....	13.5
Terrain effects.....	5.2.1	Breaching.....	13.6
Urban.....	13.8.2	Buildings.....	13.2.2
Reattempt mission.....	3.9	Compounds.....	13.4
Reconstitution.....	6.5.2	Moving around.....	13.2.1
BN HQ.....	6.5.2C	Rooftops.....	13.3
HQs.....	4.2.1d-e	Vehicles.....	10
Squads.....	4.2.3i	Activating.....	10.4
Replacements.....	12.4	Armored Fighting Vehicles.....	7.8
Rifle Grenades.....	7.6	Combat.....	10.6
Rocket Launchers / Recoilless Rifles.....	7.4	Commands.....	10.1
Runners.....	4.3.2	Jeeps.....	10.8.1
Actions.....	4.2.1f-h	Riding on Tanks.....	10.8.2
Shift Fire.....	6.3.3	Tanks.....	7.8
Actions.....	4.2.4Ii	Trafficability.....	5.2.4
Enemy.....	8.6.4	Transport.....	10.2
Short rounds.....	7.16.4	Trucks.....	10.8.1
Skills.....	12.7	Vehicle Actions.....	10.5
Small Arms.....	7.1	Vehicle Fire and VOF.....	10.3
Smoke		Visibility.....	9.0
Effect on LOS.....	5.4	Effects.....	9.1
Screening.....	4.4.3	Illumination.....	9.2
Signaling.....	4.4.1	Night Observation Devices.....	9.3
Snipers.....	7.15	Volume of Fire (VOF).....	6.2
Enemy snipers.....	8.8	Basic VOF.....	6.2.2
Spotting.....	8.5	Placement.....	6.2.1
Actions.....	4.2.4a	Special VOF.....	6.2.3
Squads.....	1.2.3A	VOF Modifiers.....	6.2.4
Stacking.....	5.1.5	Weapons Teams.....	1.2.3D
In urban terrain.....	13.8.1	Weapons and Fire Support.....	7.0
Staff.....	1.2.3H	Weather.....	9.0
Staging Areas.....	2.5	White Phosphorous (WP).....	
Supplement Squad.....	4.2.3h	Handheld.....	4.4.3
Tactical Controls.....	1.2.4C	Fire Missions.....	7.16.2C
Designating a new control.....	4.2.1i		
Placing controls.....	2.4.1		

Fields of Fire 디렉스 3판 - 텐 순서 요약

(3.7.4 동안을 제외하고 지도가 간신될 때마다 PDF & VOF 마커와 활동 수준을 조정한다)

3.1 아군 상위 HQ 이벤트 페이즈

(턴 2부터 시작)

- 액션 카드를 뽑는다; HQ 아이콘이 있다면, 아군 상위 HQ 이벤트 표에 따라 이벤트를 결정한다.

3.2 방어 임무: 적 활동 페이즈

3.2.1 적군 상위 HQ 이벤트 세그먼트 (턴 2부터 시작)

- 액션 카드를 뽑는다; HQ 아이콘이 있다면, 적 상위 HQ 이벤트 표에서 이벤트를 결정한다.

3.2.2 적 활동 확인 세그먼트

- 임무 지시사항에 따라 PC 마커를 배치한다.
- 지도 상의 모든 적 유닛의 활동을 확인한다.
 - 카드 순서를 무작위로 결정한다.
 - 각 카드에서, 활동 확인 계층 표의 유닛 상태를 기준으로 유닛을 확인한다.

3.3 아군 명령 페이즈

이 페이즈의 세그먼트 동안:

- 유닛이나 HQ가 명령을 받으려면, 명령을 내리는 HQ나 지휘관의 지휘 체계 내에 있어야 하며 그들과 통신이 가능한 상태여야 함.

3.3.1 활성화 세그먼트

3.3.1a BN HQ 임펄스

- 지도 상에 BN HQ가 없다면, CO HQ를 활성화한다.
- 지도 상에 BN HQ가 있다면, 최대 명령 수를 부여하고(주간 6개, 제한된 가시성 4개) 자신/다른 유닛에 대한 명령에 사용한다(4.2). BN HQ는 명령을 저장하지 않음.
- BN HQ를 사용할 수 없고, 지도에 Runner가 없다면, CO HQ 주도권 임펄스로 넘어감.

3.3.1b CO HQ 임펄스

- BN HQ에 의해 활성화된 경우, 액션 카드를 뽑고, 보정된 수의 활성화된 명령을 부여한다(4.1.2).
- 명령 디스플레이에 표시된 대로, 명령을 저장하거나 가시성과 경험 수준에 따른 턴당 최대치까지 자신이나 다른 유닛에게 명령을 내린다(저장된 명령 포함).

3.3.1c 소대 HQ/중대 참모 임펄스

- CO HQ에 의해 활성화된 PLT HQ 또는 CO Staff를 선택하고, 액션 카드를 뽑아 보정된 수의 활성화된 명령을 부여한다(4.1.2).
- 명령을 저장하거나 가시성과 경험 수준에 따른 턴당 최대치까지 자신이나 다른 유닛에게 명령을 내린다(저장된 명령 포함).

3.3.2 주도권 세그먼트

3.3.2a CO HQ 주도권 임펄스

- 3.3.1에서 활성화되지 않은 경우, 액션 카드를 뽑고 보정된 수의 주도권 명령을 부여한다(4.1.2).
- 명령을 저장하거나 가시성과 경험 수준에 따른 턴당 최대치까지 자신이나 다른 유닛에게 명령을 내린다(저장된 명령 포함).

3.3.2b PLT HQ 주도권 임펄스

- 3.3.1에서 활성화되지 않은 PLT HQ를 선택하고, 액션 카드를 뽑아 보정된 수의 주도권 명령을 부여한다(4.1.2).
- 명령을 저장하거나 가시성과 경험 수준에 따른 턴당 최대치까지 자신이나 다른 유닛에게 명령을 내린다(저장된 명령 포함).

3.3.2c CO Staff 주도권 임펄스

- 3.3.1에서 활성화되지 않은 CO Staff를 선택하고, 명령 하나를 부여한다.
- 해당 명령을 저장하거나 가시성과 경험 수준에 따른 턴당 최대치까지 자신이나 다른 유닛에게 명령을 내린다(저장된 명령 포함).

3.3.2d 일반 주도권 임펄스

- 액션 카드를 뽑고 보정되지 않은 주도권 명령 수만큼의 명령을 유닛에 사용한다. 단일 소대 임무라면, 먼저 그 수를 반으로 나눈다(내림).
- 일반 주도권 명령은 저장할 수 없음

3.4 공세 임무/전투 정찰: 적 활동 페이즈

3.4.1 적 상위 HQ 이벤트 세그먼트 (턴 2부터 시작)

- 액션 카드를 뽑는다; HQ 아이콘이 있다면, 적 상위 HQ 이벤트 표에서 이벤트를 결정한다.

3.4.2 적 활동 확인 세그먼트

- 유익한 표적이 없는 카드에 사격하는 적들은 사격 전환/사격 중지.
- 지도 상의 모든 적 유닛의 활동을 확인한다.
- 카드 순서를 무작위로 결정한다.
- 각 카드에서, 활동 확인 계층 표의 유닛 상태를 기준으로 유닛을 확인한다.

3.5 상호 생포 & 후퇴 페이즈

3.5.1 생포 세그먼트

- VOF가 있고 *Pinned* 상태가 아닌 적 보병 유닛이 있는 카드에 전투 불능조(P)/부상자 후송조(L)가 혼자 있다면 해당 유닛은 생포됨(8.15).
- 경비병 스텝을 지정하고 경비병/포로 스텝을 플레이에서 제거하고, 명령 디스플레이에 배치한다. 해당 진영에서 포로를 잡지 않는다면, 생포 스텝을 사상자로 전환한다.
- 비점유 상태 및 아군 점유한 카드에 있는 적 사상자는 8.15.1에 따라 생포한다(적은 사상자를 생포하지 않음).

3.5.2 후퇴 세그먼트

- CS 가스(4.4.3)의 효과를 확인한다
- VOF 마커 아래에 있는 *Pinned* 상태가 아닌 전투불능조(P)를 카드 한장 후퇴시킨다. 우선순위: VOF가 없는 카드, 최상의 은엄폐 카드(동률이면 무작위), 그리고 *Exposed*로 표시한다.
- Pinned* 상태가 아닌 부상자 후송조(L)와 VOF 마커 아래 있는 사상자를 한 장 후퇴시킨다. 우선순위: VOF 없는 카드, 최상의 은엄폐 카드(동률이면 무작위), 그리고 *Exposed*로 표시한다.

3.6 AT 전투 & 차량 이동 페이즈

- 활성화된 AT 대응 가능 유닛으로 사격하고, 활성화된 차량으로 이동, 관측 또는 집중 사격을 수행한다; 양측 모두 활성화된 유닛이 있다면, 공격자부터 번갈아 가며 진행한다. 대응 사격을 수행한다. 각 유닛이 액션을 마치면 해당 유닛의 활성화 마커를 뒤집는다.

3.7 상호 전투 페이즈

3.7.1 사격 임무 간신 세그먼트

- 기존의 Incoming!, Air Strike!, WP 사격 임무 VOF 마커를 제거한다.
- Pending* 마커를 활성화 표면으로 뒤집는다.

3.7.2 잠재적 접촉 평가 세그먼트

- PC 마커와 아군 유닛이 있는 각 카드마다, PC 마커와 현재 활동 수준에 기반한 잠재적 접촉 뽑기 차트에 표시된 수만큼 액션 카드를 뽑는다.
- 카드에 "Contact"이라고 적혀 있다면, 적과 접촉함; 8.3에 따라 사용할 적 패키지와 배치를 결정한다.
- 다음 PC 마커로 넘어가기 전에 해당하는 VOF 및 PDF 마커를 배치하고 현재 활동 마커를 간신한다.

3.7.3 제압 상태 회복 세그먼트

- VOF 마커 아래에 있지 않은 모든 차량/보병 유닛에서 *Pinned* 마커 제거.

3.7.4 전투 효과 세그먼트 (3.8까지 VOF/PDF를 조정하지 않음)

VOF 마커가 있는 카드 위의 각 보병 유닛에 대해 다음을 수행한다:

- 화염방사기 공격 해결.
- NCM 결정
- 액션 카드를 뽑아 사격이 효과적인지 결정.
- 유닛이 명중을 받으면, 액션 카드를 뽑아 유닛 경험 수준에 따라 명중 효과를 결정한다.

(7.18.4에 따라 기본 VOF를 전개하는 유닛의 탄약 수준을 간신)

3.8 마무리 페이즈

- Pyrotechnic, Smoke, Illumination, Exposed, Moved/Fired, Concentrated Fire, Booby Trap, Grenade, Grenade Miss* 마커를 제거.
- 사상자 후송으로 지정된 카드에서 사상자를 후송한다.
- 유익한 표적이 없는 카드에 사격하는 적들은 사격 전환/사격 중지한다.
- 방어 임무인 경우, 해결되지 않은 모든 PC 마커를 제거한다.
- 3.7.4와 3.8의 결과로 Mine 마커를 재설정하고 VOF, PDF 및 활동 수준을 조정한다.