

NATO

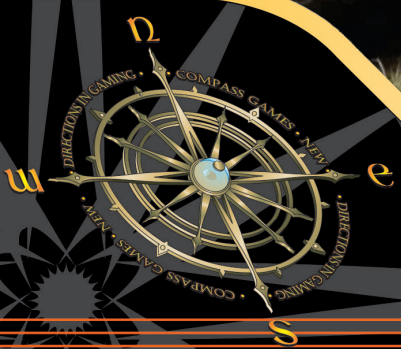
THE COLD WAR GOES HOT

게임 규칙
책자

Designer
Signature
Edition



A BRUCE MAXWELL DESIGN



번역: 다소
Compass Games
New Directions in Gaming

목 차

- [1.0] 소개 4
- [2.0] 게임 구성물 4
 - [2.1] 게임 구성물 목록 4
 - [2.2] 게임 지도 5
 - [2.3] 차트 및 표 5
 - [2.4] 플레이 순서 및 지형 효과 차트 카드 6
 - [2.5] 증원 병력 일정 카드 6
 - [2.6] 카운터 6
 - [2.7] 게임 축척 6
- [3.0] 유닛 6
 - [3.1] 유닛 종류 6
 - [3.2] 기동 유닛 7
 - [3.3] 포병 유닛 9
 - [3.4] 본부 유닛 9
 - [3.5] 하드 유닛 및 소프트 유닛 10
 - [3.6] 공격 헬리콥터 여단 10
 - [3.7] 유닛 풀 10
 - [3.8] 수송사령부 11
 - [3.9] 카운터 색상 11
 - [3.10] 유닛 예라타 11
- [4.0] 마커 11
 - [4.1] 지도 마커 11
 - [4.2] 유닛 마커 12
 - [4.3] 게임 포인트 마커 13
 - [4.4] 트랙 마커 14
 - [4.5] 신경전 WAR OF NERVES 마커 14
- [5.0] 기본 플레이 과정 15
 - [5.1] 시나리오 15
 - [5.2] 게임 준비 15
 - [5.3] 게임 길이 15
 - [5.4] 플레이 과정 15
 - [5.5] 게임 승리하기 15
- [6.0] 일반 게임 용어집 16
- [7.0] 플레이 순서 17
 - [7.1] 플레이 순서 개요 17
 - [7.2] 전체 플레이 순서 17
- [8.0] 지역 통제 지대(ZOC: Zone of Control) 21
 - [8.1] ZOC 이동 효과 22
 - [8.2] ZOC 전투 효과 22
 - [8.3] ZOC 보급 효과 23
 - [8.4] ZOC 지원 효과 23
 - [8.5] ZOC 거부 23
- [9.0] 스테킹 23
 - [9.1] 스테킹 한도 23
 - [9.2] 다국적 및 다전선 스테킹 23

- [10.0] 보급 24
 - [10.1] 보급 개념 24
 - [10.2] 보급선(LOS: Line of Supply) 25
 - [10.3] 보급원 25
 - [10.4] 본부 유닛 및 보급 26
 - [10.5] 이동 보급 27
 - [10.6] 전투 보급 28
 - [10.7] 재보급 작전 28
 - [10.8] 바르샤바 조약기구 자동 보급 및 보급 포인트 29
 - [10.9] 발트해 군단과 해상 보급 29
- [11.0] 영공 32
 - [11.1] 아군 영공 32
 - [11.2] 적 영공 32
 - [11.3] 경합 영공 32
 - [11.4] 덴마크 영공 33
 - [11.5] 영공 및 서베를린 33
 - [11.6] 영공 및 보급 33
 - [11.7] 영공 및 타이밍 33
 - [11.8] 영공 효과 33
- [12.0] 지상 이동 34
 - [12.1] 이동 허용량 34
 - [12.2] 전술 이동 34
 - [12.3] 전술 이동 및 적 ZOC 35
 - [12.4] 행군 이동 35
 - [12.5] 최소 이동 35
 - [12.6] OMG/예비대 상태 36
 - [12.7] 영토 유닛 이동 36
 - [12.8] 덴마크 페리 36
- [13.0] 철도 이동 36
 - [13.1] 철도 상차 36
 - [13.2] 철도 이동 제한 36
 - [13.3] 철도 수용량 한도 36
 - [13.4] 열차 마커 효과 36
 - [13.5] 철도 하차 37
 - [13.6] 철도 증원 병력 37
 - [13.7] 전략 예비대 상차에서 철도 이동 37
 - [13.8] 증원 병력 상차에서 철도 이동 37
- [14.0] 페리 이동 37
 - [14.1] 공중 페리 37
 - [14.2] 해상 페리 38
- [15.0] 수송사령부 38
 - [15.1] 수송사령부 이동 절차 38
 - [15.2] 수송사령부 작전 계획 39
- [16.0] 수송 이동 39
 - [16.1] 공중 수송 39
 - [16.2] 해상 수송 40
 - [16.3] 수송 비행 경로 및 해상 경로 41
 - [16.4] 수송 및 영공 통제 41
- [17.0] 요격 41
 - [17.1] 요격 시도 41

| | | | |
|-------------------------------------|-----------|--|-----------|
| [18.0] 헬리콥터 이동 | 43 | [28.0] 예비대 페이즈 | 74 |
| [18.1] 헬리콥터 작전..... | 43 | [28.1] 예비대 상태 진입..... | 74 |
| [18.2] 헬리콥터 승객 유닛..... | 44 | [28.2] 예비대 이동..... | 74 |
| [18.3] 예비대 헬리콥터 이동..... | 44 | [29.0] 본부 유닛 | 76 |
| [18.4] 공격 헬리콥터 이동..... | 44 | [29.1] 본부 이동..... | 76 |
| [19.0] 대공포 | 45 | [29.2] 본부 유닛 및 전투..... | 76 |
| [19.1] 대공포 공격..... | 45 | [29.3] 본부 지원 범위..... | 76 |
| [20.0] 타격 | 46 | [29.4] 본부 유닛 및 보급..... | 76 |
| [20.1] 공세 타격..... | 46 | [29.5] 바르샤바 조약기구 발트해 전선 본부..... | 76 |
| [20.2] NATO 방어 타격..... | 46 | [29.6] 바르샤바 조약기구 발트해 군단 본부..... | 77 |
| [21.0] 핵전쟁 | 47 | [29.7] NATO LANDJUT 및 LANDZEALAND 본부 ... | 77 |
| [21.1] 핵 타격..... | 47 | [29.8] 본부 재편성..... | 77 |
| [21.2] 아마겟돈..... | 48 | [30.0] 도시 | 78 |
| [21.3] 비행장 핵 타격..... | 48 | [30.1] 도시 핵스 통제..... | 78 |
| [21.4] 비스와 강 타격..... | 48 | [30.2] 자유 도시..... | 78 |
| [21.5] 비행대 분산 배치..... | 48 | [30.3] 정복된 도시..... | 78 |
| [21.6] 전쟁 범죄 승점 페널티..... | 48 | [30.4] 도시 핵스 전투..... | 79 |
| [22.0] 화학전 | 48 | [31.0] 서버를린 | 80 |
| [22.1] 화학탄 포인트..... | 48 | [31.1] 서버를린 특별 규칙..... | 80 |
| [22.2] 화학탄 타격..... | 49 | [32.0] 국가 항복 | 80 |
| [22.3] 화학탄 타격 마커 효과..... | 50 | [32.1] 항복 요구 사항..... | 80 |
| [22.4] WP 비행장 화학탄 타격..... | 50 | [32.2] 국가 항복 효과..... | 80 |
| [22.5] 전쟁 범죄 승점 페널티..... | 51 | [32.3] 국가 수복..... | 80 |
| [23.0] 공군력 | 51 | [33.0] 증원 병력 | 80 |
| [23.1] 공군 포인트..... | 51 | [33.1] 증원 병력 섹터 및 상자..... | 81 |
| [23.2] 공습 타이밍, 계획 및 제한사항..... | 52 | [33.2] 증원 병력 진입..... | 81 |
| [23.3] 공습 수행..... | 53 | [33.3] 리포저 증원 병력..... | 82 |
| [23.4] 공습 및 서버를린..... | 53 | [33.4] 증원 병력 지연..... | 83 |
| [23.5] 본부 유닛을 대상으로 한 공습..... | 53 | [33.5] 증원 병력 및 보급..... | 83 |
| [23.6] WP 리포저 부지 타격..... | 54 | [33.6] 증원 병력 및 전략 예비대 상자..... | 83 |
| [23.7] NATO 중심 차단 타격..... | 54 | [34.0] 승리 | 83 |
| [23.8] 공중 차단 구역..... | 54 | [34.1] 자동 승리..... | 83 |
| [24.0] 바르샤바 조약기구 포병 사단 | 54 | [34.2] 바르샤바 조약기구 승점..... | 84 |
| [24.1] 포격..... | 54 | [34.3] NATO 승점..... | 84 |
| [24.2] 특수 포병 유닛 규칙..... | 55 | [34.4] 전쟁 범죄..... | 84 |
| [25.0] 지상 전투 | 56 | [34.5] 시나리오별 보상..... | 84 |
| [25.1] 전투 사이클..... | 56 | [35.0] 일반 시나리오 규칙 | 84 |
| [25.2] 전투 참가 자격..... | 59 | [35.1] 게임 길이..... | 84 |
| [25.3] 전투 확률 및 보정수치..... | 59 | [35.2] 활성화..... | 85 |
| [25.4] 공세 지원..... | 62 | [35.3] GDP로 이동..... | 85 |
| [25.5] 공격 해결..... | 62 | [35.4] 난민..... | 86 |
| [25.6] 전투 결과..... | 62 | [35.5] 국경을 넘는 ZOC..... | 86 |
| [25.7] 후퇴..... | 64 | [35.6] NATO 국경 부대..... | 86 |
| [25.8] 진격..... | 66 | [35.7] 기습..... | 86 |
| [25.9] 돌파 구역..... | 67 | [35.8] 멀티플레이어 규칙..... | 86 |
| [26.0] 조율 | 70 | [35.9] 시나리오 준비..... | 87 |
| [26.1] 바르샤바 조약기구 조율..... | 71 | | |
| [26.2] NATO 조율..... | 71 | | |
| [27.0] 강습 | 72 | | |
| [27.1] 강습 개시..... | 72 | | |
| [27.2] 강습 대상 약화..... | 73 | | |
| [27.3] 강습 전투 사이클..... | 73 | | |

[1.0] 소개

먼저 읽어보세요: 아무리 베테랑 게이머라도 이 두꺼운 규칙서를 다 배워야한다고 생각하면 기분이 착잡해질겁니다. 하지만 너무 걱정마세요! 이제부터 말씀드릴 다음 네 가지 항목을 들어보신다면 부담이 훨씬 줄어들겁니다.

1. 모든 규칙 섹션 서두에는 베테랑 요약이 있습니다. 모든 규칙은 표준 메커니즘을 따르기 때문에, 숙련된 게이머라면 베테랑 요약을 보고 해당 규칙을 생략할지 결정할 수 있습니다.
2. 이 규칙서 첫 25%에서는 게임 구성물과 다양한 유닛/마커를 간단히 설명하고, 나머지 15%에서는 자세한 플레이 예시를 보여줍니다.
3. 실제 규칙은 쉽게 참조할 수 있도록 최적화되어 있습니다. 따라서 논리적인 흐름에 따라 같은 규칙이 여러번 반복되기 때문에, 실제보다 더 많아 보일 수도 있습니다.
4. 규칙을 쉽게 익힐 수 있는 간단한 입문 시나리오가 있습니다 (BALTAP, 36.0 참조).

마지막으로, 테스트 플레이어들이 처음 게임을 접했을 때, 규칙과 방대한 플레이 순서에 당황했다는 점을 말씀드릴 필요가 있겠습니다.

하지만 일단 게임을 시작하고나니 의외로 쉽게 플레이할 수 있었다는 의견도 있었습니다.

베테랑 요약: 다음 섹션을 건너뛰세요.

브루스 맥스웰의 오리진널 게임 "NATO: The Next War in Europe"은 1983년에 처음 출시되었습니다. 이제 "NATO: The Cold War Goes Hot"로 이름이 바뀐 이 시그니처 에디션에는 전투 순서, 유닛, 지도 그리고 게임 시스템이 업데이트되었고, 새로운 시나리오가 추가되었습니다.

이 게임은 소련 붕괴 직전인 1980년대 동안 바르샤바 조약기구가 서유럽을 공격하는 상황을 여단/사단 수준에서 시뮬레이션한 것입니다. 이 게임이 처음 출시되었을 때만해도 이러한 공격은 매우 현실적인 위협이었습니다. 바르샤바 조약기구는 서유럽에게 있어 항구적인 위협처럼 느껴졌을겁니다.

하지만 우리는 이제 바르샤바 조약기구가 내부의 여러가지 모순으로 인해 죽어가고 있었다는 사실을 알게 되었습니다. 다행히도 바르샤바 조약기구의 끝은 대체로 평화롭게 마무리되었지만, 역사적으로도 체제 붕괴를 막기 위한 절박한 노력으로 전쟁을 일으킨 수많은 정권의 예시가 있습니다. 이 게임을 가상의 미래 분쟁에서 가상의 역사적 갈등으로 재설계하면서, 디자이너는 베를린 장벽 붕괴 이후 드러난 놀랄 만한 정보들을 바탕으로 소련이 절박한 도박을 했다면 어떤 일이 일어났을지를 구체적으로 시뮬레이션하고 있습니다.

이 게임에는 두 개의 진영이 있으며, 각 진영은 최대 두 명의 플레이어가 플레이할 수 있습니다. 한 진영은 SACEUR(유럽연합군 최고사령관)를 맡아 북대서양조약기구(NATO)에 속한 서유럽 및 북아메리카 국가들의 군대를 지휘합니다. 다른 진영은 소비에트 서부 전구 사령관을 맡아 바르샤바 조약기구(WP)에 속한 동유럽 국가들의 군대를 지휘합니다. 게임 보드는 덴마크에서 스위스 국경, 프랑스에서 폴란드에 이르는 지역을 묘사한 지도입니다.

이 게임에는 두 개의 진영이 있으며, 각 진영은 최대 두 명의 플레이어가 플레이할 수 있습니다. 한 진영은 SACEUR(유럽연합군 최고사령관)를 맡아 북대서양조약기구(NATO)에 속한 서유럽 및 북아메리카 국가들의 군대를 지휘합니다.

다른 진영은 소비에트 서부 전구 사령관을 맡아, 바르샤바 조약기구(WP)에 속한 동유럽 국가들의 군대를 지휘합니다. 게임 보드는 덴마크에서 스위스 국경, 프랑스에서 폴란드에 이르는 지역을 묘사한 지도입니다. 이 지역에서 각 플레이어는 다양한 지상 부대를 기동하고 공중력을 투사하여 상대방 군대를 격퇴하려 노력합니다. 전쟁 발발 가능성이 있는 세 가지 시나리오와 입문용 시나리오도 있습니다. 각 시나리오는 전쟁 발발 초기 7-14일간을 다루는 완전한 게임이며, 배치, 증원 병력 일정, 승리 조건이 다릅니다. 또한 NATO가 상대적으로 약했던 1983년이나 NATO가 최전성기를 구가했던 1988년에 맞춰서 각 시나리오를 플레이할 수 있습니다.

역사 게임이 처음이라면 겁내지 마세요. 먼저 규칙을 빠르게 읽어보세요. 암기할 필요는 없습니다. 입문용 시나리오(BALTAP, 36.0 참조)의 게임 준비 지침을 따라 게임을 시작하고, 7.0에 있는 플레이 순서를 따르세요. 궁금한 점이 생기면 플레이 순서에 참조된 규칙을 다시 확인하세요. 몇 차례 진행하면 게임 메커니즘에 익숙해지고 자연스럽게 플레이할 수 있을 것입니다.

책자: 이 게임에는 두 권의 책자가 있습니다. 첫 번째 규칙서에서는 모든 게임 구성물과 대부분의 규칙을 설명합니다. 두 번째 책자인 플레이북에는 게임 시나리오, 배경 정보, 각 동맹의 전투 배치, 기타 역사 정보에 대해 설명합니다.

규칙 구조: 게임 규칙에는 번호가 있고 '케이스'라고 불리는 섹션으로 구분합니다. 각 케이스는 하위 케이스와 세부 케이스로 나뉩니다. 예를 들어 2.0 케이스는 게임 구성품을, 2.2 케이스는 그 중 게임 지도를, 2.2.3 케이스는 게임 지도에 있는 해역에 대해 다룹니다.

규칙은 괄호를 사용하여 상호 참조하므로 "만약 전투 결과에 따라 방어자가 교란됐다면 모든 방어 유닛에 붕괴 마커를 놓으세요(25.6.4 참조)."라고 쓰여있다면, 25.6.4 케이스에 관련 규칙이 자세히 설명되어 있다는 뜻입니다.

참고: 디자이너 참고는 디자이너가 특정 규칙을 만든 의도나 규칙과 관련된 역사적 배경을 설명합니다. 또한 해당 규칙이 플레이에 어떤 영향을 미치는지 팁을 제공하는 플레이어 참고도 있습니다.

[2.0] 게임 구성물

베테랑 요약: 각 핵스의 너비는 15마일입니다. 각 게임 턴은 하루의 전투를 나타냅니다. 게임 지도에는 각 플레이어가 사용할 수 있는 전략 예비대 상자가 있으며, 아직 투입되지 않은 대부분의 증원 병력을 이 상자에 배치합니다. 다음 섹션은 건너뛰십시오.

[2.1] 게임 구성물 목록

NATO 게임의 구성물은 다음과 같습니다:

- 규칙서 1부
- 플레이북 1부
- 22" x 34" 살짝 겹쳐서 사용할 수 있는 지도 2장 (종이 클립을 사용하여 단단히 연결하세요)
- 각각 228개의 카운터가 있는 카운터 시트 4장
- 각각 동일한 플레이어 차트 및 표 카드 2세트, 8" x 11" 카드 3장으로 이루어진 세트
- 11" x 17" WP 플레이 순서 카드 1장 (뒷면은 지형 효과 차트)

- 11" x 17" NATO 플레이 순서 카드 1장 (뒷면은 지형 효과 차트)
- 8" x 11" 바르샤바 조약기구 증원 병력 일정 카드 1장
- 8" x 11" NATO 증원 병력 일정 카드 2장
- 6면 주사위 2개(빨간색 1개, 파란색 1개)

이러한 구성물 중 하나라도 누락되거나 손상을 입었다면 다음 연락처로 문의하시기 바랍니다. 이메일(sales@compassgames.com)로 컴패스 게임즈에 문의하세요.

[2.2] 게임 지도

게임 지도는 철의 장막으로 알려진 두 동맹 사이의 주요 국경을 따라 펼쳐진 지형을 나타냅니다. 지도에 표시된 국가는 덴마크, 서독, 동독, 네덜란드, 룩셈부르크, 폴란드, 체코슬로바키아, 벨기에, 프랑스 일부입니다. 지도는 이동, 전투 및 유닛 밀도를 조절하고 해당 지역의 지형 유형을 나타내는 헥스로 나뉩니다.

[2.2.1] 헥스 지형. 각 헥스마다 해당 지역의 지형 유형을 나타내는 기호가 있습니다. 지형 유형은 세 가지 종류로 나뉩니다: 1) "주요 지형"이라 불리는 해당 헥스의 주된 지형, 2) 각 헥스면을 따라 이어지는 지형, 3) 주요 지형과 공존하는 헥스 내 특수 지형입니다. 지형 유형마다 이동과 전투에 다른 영향을 미칩니다. 한 헥스에 숲과 소도시가 모두 있는 경우처럼 지형 유형이 두 개 이상 있다면, 주요 지형이 가장 우선순위가 높습니다(우선순위 1이 우선순위 2보다 높습니다). 각 지형 유형에 대한 우선순위와 지형 효과는 각 플레이어의 플레이 순서 카드 뒷면에 있는 지형 효과 차트(TEC)에 자세히 나와 있습니다. 특수 지형은 기본 지형으로 간주하지 않습니다.

[2.2.2] 증원 병력 섹터. 게임 지도 서쪽을 따라 번호가 매겨진 두 개의 섹터가 있습니다(섹터 1과 2). 이들은 NATO 증원 병력 섹터입니다. 게임 지도 동쪽을 따라 번호가 매겨진 3개의 섹터가 있습니다(섹터 3~5). 이 구역들은 WP 증원 병력 섹터입니다. 이 구역은 증원 병력 도착을 조절하는 데 사용하며, 사용법은 증원 병력 규칙에서 설명합니다(33.0 참조). 각 섹터에는 증원 병력 유닛을 지도에 진입하기 전에 배치할 수 있는 증원 병력 상자가 지도 밖에 있습니다. 증원 병력 섹터는 특정 국적 유닛의 보급원이기도 합니다(보급, 10.0 참조).

[2.2.3] 해역. 지도에 표시된 해역은 북해 해역과 발트해 해역으로, 덴마크 끝의 짧은 경계로 구분합니다. 각 해역의 해상 이동은 서로 다른 조건을 따릅니다(해상 패리, 14.2 및 해상 수송, 16.2 참조).

[2.2.4] 배치 영역. 철의 장막 경계선 서쪽에 있는 헥스 ㅁ 두 칸은 군단 배치 영역입니다. 해당 영역에는 확장된 병력 증강 시나리오에서 그 지역에 준비되는 NATO 군단 이름이 적혀있습니다. 철의 장막 경계선 동쪽에 있는 헥스 ㅁ 두 칸은 전선 배치 영역입니다. 해당 영역에도 확장된 병력 증강 시나리오에서 그 지역에 준비되는 전선의 이름이 적혀있습니다. 배치 영역 사용 방법은 확장된 병력 증강 시나리오(38.0) 시나리오 지침을 참조하세요.

[2.2.5] 전략 예비대 상자. 지도에는 각 플레이어가 사용할 수 있는 전략 예비대 상자(SRB)가 있습니다. 전략 예비대 상자는 각 연합군의 지도 밖 후방 지역을 나타냅니다. 각 시나리오에서 특정 유닛은 전략 예비대 상자에서 게임을 시작합니다. 매 턴의 합동 증원 병력 페이지 동안 전략 예비대 상자에 추가 유닛을 배치할 수 있습니다(증원 병력과 전략 예비대 상자, 33.6 참조). 전략 예비대 상자에 있는 유닛은 해당 증원 병력 유형 규칙(증원 병력, 33.0 참조)에 따라 또는 철도 이동(13.7 참조)으로 지도에 진입합니다.

[2.2.6] 수송사령부 디스플레이. 각 플레이어마다 수송사령부 디스플레이가 있으며, 이를 통해 임무 사이에 자신의 수송사령부(15.0 참조)를 배치하고 임무 준비 상태를 추적할 수 있습니다.

[2.2.7] NATO 지휘 구역. 지도에는 지휘 구역 경계를 나타내는 두 개의 보라색 선이 있습니다. 최북단 선 또는 그 북쪽에 있는 모든 헥스는 발트해 접근(BALTAP) 지휘 구역에 속합니다. 중간선 또는 그 북쪽에 있는 모든 헥스는 북부군 그룹(NORTHAG) 지휘 구역에 속합니다. 최남단 선 남쪽의 모든 헥스는 중앙군 그룹(CENTAG) 지휘 구역에 속합니다. 지휘 구역으로 다양한 시나리오에서 게임 준비 및 이동에 대한 제한 사항을 둘 때 사용하며, 두 명 이상의 플레이어가 같은 편에서 플레이할 때 플레이어 간의 작전 경계를 정의할 수 있습니다(35.8.3 참조).

[2.2.8] 플레이어 도움말. 지도에는 다음과 같은 플레이어 도움말이 있습니다:

- 지도에 있는 각 지형 유형을 식별하는 지형 키 (각 지형 유형 효과는 각 플레이어 플레이 순서 카드 뒷면에 있는 TEC에 있습니다)
- 현재 게임 턴을 추적하는 게임 턴 트랙
- 각 플레이어가 현재 게임 페이지를 추적할 수 있는 페이지 트랙(플레이 순서, 7.0 참조).
- 각 플레이어의 현재 공군 포인트 수를 추적하는 공군 포인트 트랙(공군력, 23.0 참조)
- 각 플레이어가 현재 화학탄 수를 추적할 수 있는 화학탄 포인트 트랙(화학전, 22.0 참조)
- 각 플레이어가 현재 승점 수를 추적할 수 있는 승점 트랙(승리, 34.0 참조)
- WP 플레이어가 자신의 보급 포인트를 추적할 수 있는 WP 보급 포인트 트랙(보급, 10.8 참조)
- WP 플레이어가 현재 긴장 레벨을 추적할 수 있는 긴장 레벨 트랙(신경전 시나리오만 해당, 39.2 참조)
- NATO 플레이어가 현재 경계 레벨을 추적할 수 있는 경계 레벨 트랙(신경전 시나리오만 해당, 39.4 참조)

[2.3] 차트 및 표

여러 게임 기능들은 차트와 표에 따라 정해집니다. 이에 따라 플레이어가 특정 행동을 취했을 때 어떤 일이 발생하는지 결정됩니다. 차트와 표는 모두 플레이어 차트 및 표 카드에 인쇄되어 있습니다. 이 카드는 각 플레이어당 한 장씩 두 세트가 있으며, 각 세트는 개별 카드 3장으로 구성됩니다. 일반적으로 사용되는 차트와 표는 지도에도 적혀 있습니다. 차트와 표의 사용법은 해당 규칙 섹션에서 자세히 설명합니다. 차트와 표의 종류는 다음과 같습니다:

- 공중 캠페인 표
- 영공 차트
- 영공 효과 차트
- 화학탄 타격 표
- 바르샤바 조약기구 비행장 화학탄 타격 표
- 전투 결과 표(CRT)
- 반격 표
- WP 요격 표
- NATO 요격 표
- NATO 경보 수준 차트
- NATO 중심 차단 표
- 핵 타격 표
- 타격 표
- 보급 차트
- 유닛 요약 차트
- 유닛 이동 요약 차트
- 바르샤바 조약기구 전쟁 준비 차트
- ZOC 효과 차트

[2.4] 플레이 순서 및 지형 효과 차트 카드

각 플레이어마다 자신의 동맹이 수행한 턴의 고유한 플레이 순서가 적혀있는 플레이 순서 카드를 한 장씩 가져갑니다. 각 카드 뒷면에는 지형 효과 차트(TEC)가 있습니다.

[2.5] 증원 병력 일정 카드

WP 플레이어는 각 시나리오의 각 턴에 받는 증원 병력 유닛이 적혀있는 증원 병력 일정 카드 1장을 가져갑니다. NATO 플레이어는 각 시나리오의 각 턴에 받는 증원 병력 유닛이 적혀있는 증원 병력 일정 카드 2장을 가져갑니다.

[2.6] 카운터

카운터라고 하는 플레이 조각은 게임에 포함된 미리 잘려있는 카운터 시트 4장에 있습니다. 이 카운터를 주의 깊게 분리하여 각각의 유닛 풀에 정리해야 합니다(3.7.1 참조). 카운터에는 유닛과 게임 마커 두 가지 유형으로 나뉩니다. 유닛은 각 동맹이 배치한 군사 편제를 나타냅니다. 게임 마커는 지도에서 유닛의 상태, 이벤트를 추적하고 다양한 트랙에서 플레이어 자원을 추적하는 데 사용됩니다.

[2.7] 게임 측정

지도의 각 hex는 15마일 너비입니다. 각 게임 턴은 하루의 전투를 나타냅니다. 전투 유닛은 연대, 여단, 사단을 나타냅니다. 본부 유닛은 군단(NATO)과 전선(WP)의 병참선을 나타냅니다.

[3.0] 유닛

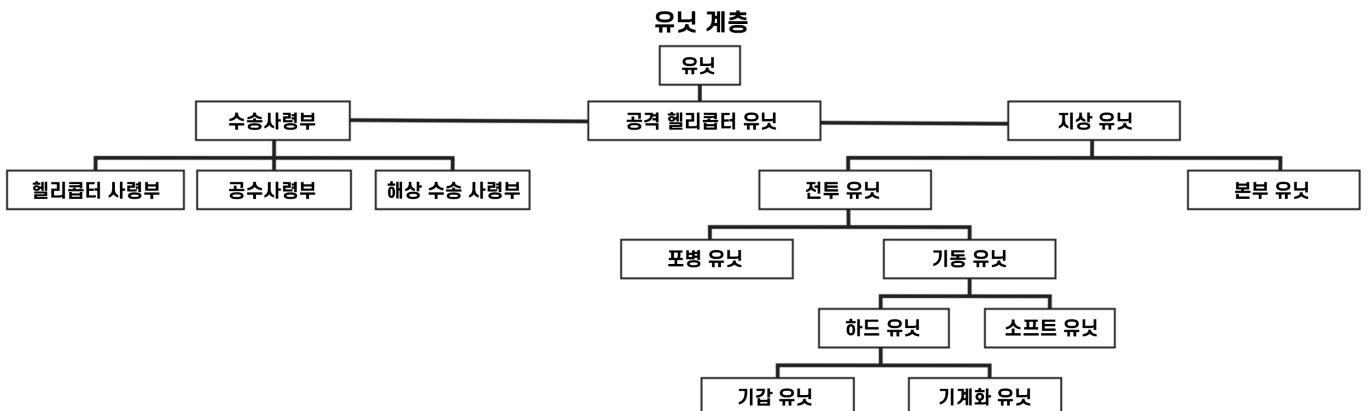
배태량 요약: 기동 유닛은 지상 공격, 공격 헬리콥터 유닛은 지상 공격 지원, 포병 유닛은 타격, 보급 및 수송사령부는 지상 유닛 수송을 담당합니다. 기동 유닛은 하드(방어력에 대괄호가 있는) 또는 소프트(대괄호 없음) 유형으로 나뉩니다. 각 유형은 적 ZOC와 상호 작용 하며 지형에 따라 다른 이점을 받습니다. 같은 WP 전선에 속한 유닛은 모두 카운터 상단에 해당 전선 고유의 전선 색상 밴드가 있어 쉽게 묶을 수 있습니다. 한 전선의 유닛은 하나의 전선 본부뿐만 아니라 보급을 추적할 수 있으므로 함께 있어야 합니다. NATO 군단 소속 유닛은 같은 국적의 모든 군단 본부로 보급을 추적할 수 있습니다. 영토 유닛("영토Terr" 예속 범례가 있는 유닛)은 본국을 떠날 수 없습니다. 다음 섹션을 살펴보세요.

[3.1] 유닛 유형

유닛 유형에 따라 유닛이 게임 내에서 어떻게 행동하는지에 대한 일반적인 특성이 달라집니다. 이 게임의 유닛 유형은 다음과 같은 계층 구조를 이룹니다:

1. 유닛은 세 가지 범주로 나뉩니다:
 - 1) 지상 유닛, 2) 헬리콥터 유닛 공격, 3) 수송사령부.
2. 지상 유닛은 두 가지 유형으로 나뉩니다:
 - 1) 전투 유닛과 2) 본부(HQ) 유닛.
3. 전투 유닛은 또 다시 두 가지 유형으로 나뉩니다:
 - 1) 기동 유닛과 2) 포병 유닛.
4. 기동 유닛은 두 가지 유형으로 나뉩니다:
 - 1) 하드 유닛(장갑 전투 차량) 및 2) 소프트 유닛(기동 보병)
5. 하드 유닛은 두 가지 유형으로 나뉩니다:
 - 1) 기갑 유닛(기갑/기갑 기병 유닛 기호 유닛, 3. 2.8 참조)
 - 2) 기계화 유닛(기갑 유닛이 아닌 모든 하드 유닛)
6. 수송사령부는 세 가지 유형이 있습니다:
 - 1) 헬리콥터 사령부, 2) 공수사령부 및 3) 해상 수송사령부.

[3.1.1] 유닛 유형과 하위 유형은 아래 차트에서 요약되어 있습니다.



[3.1.2] 유닛 유형 및 기능. 유닛 유형 별 기능을 다음과 같이 간단히 설명할 수 있습니다:

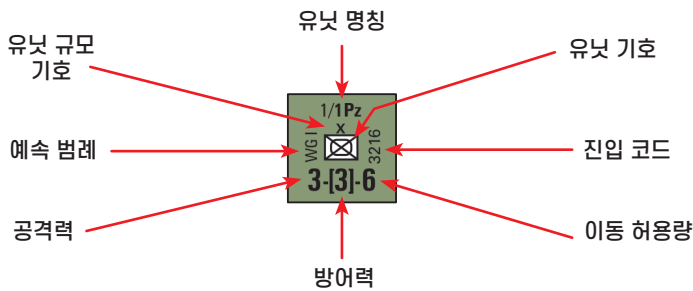
1. 기동 유닛은 지상 공격을 합니다(전투, 25.0 참조).
2. 공격 헬리콥터 유닛은 지상 공격을 지원합니다.
3. 포병 유닛은 타격을 수행합니다(20.0 참조).
4. 본부 유닛은 기동 유닛과 포병 유닛에게 보급을 제공 합니다 (10.0 참조).
5. 수송사령부는 지상 유닛을 이동합니다.
6. 하드 유닛은 EZOC를 지나서 이동할 수 있습니다(8.0 참조). 소프트 유닛은 EZOC를 나 이동할 수 없지만, 지형에 따라 방어 에서 이점을 받습니다(3.5 참조).
7. 기갑 유닛의 공격력은 일반적으로 더 높지만 도시 및 산악 hex를 대상으로 공격할 때 공격력이 절반으로 감소합니다. 기계화 유닛은 이에 영향을 받지 않습니다.

특정 게임 규칙은 각 유닛 유형에 따라 다르게 적용됩니다.

[3.2] 기동 유닛

일반적인 NATO 기동 부대(여단/연대)

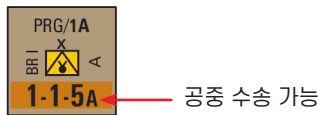
앞면(1스텝):



방어력에 대괄호가 쳐진 유닛은 하드 유닛입니다(3.5.1 참조). 대부분의 NATO 유닛은 1스텝 유닛이므로 뒷면에는 아무것도 없습니다.

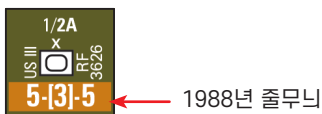
공수부대 또는 공중 기동 유닛

앞면(1스텝):



미국 리포저 유닛

앞면(활성 면):

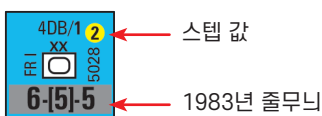


뒷면(리포저 부지 면):

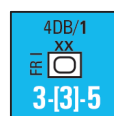


프랑스 중 사단

앞면 최대 전투력(2스텝):



뒷면 반편부대 (1스텝):

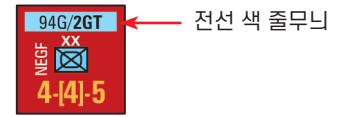


일반 WP 기동 부대(사단)

앞면 최대 전투력 (2스텝):

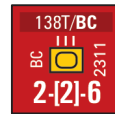


뒷면 반편부대 (1스텝):



일반 WP 기동 부대(여단/연대)

앞면(1스텝):



[3.2.1] 공격력. 유닛의 공격력은 적 유닛을 공격할 수 있는 수치화된 기본 능력입니다. 유닛의 공격력은 지형, 보급 상태, 이전 전투 결과에 따라 바뀔 수 있습니다. 목표 유닛을 공격하는 각 유닛의 공격력을 합산하여 해당 공격을 해결하는 데 사용하는 총 공격력을 계산합니다.

[3.2.2] 방어력. 부대의 방어력은 적의 공격에 저항하는 기본 능력을 수치화한 것입니다. 유닛의 방어력은 지형, 보급 상태, 이전 전투 결과에 따라 바뀔 수 있습니다. 적 공격으로부터 목표물을 방어하는 각 유닛의 방어력을 합산하여 해당 공격을 해결하는 데 사용하는 총 방어력을 계산합니다. 방어력에 대괄호가 있는 유닛은 하드 유닛입니다(3.5.1 참조).

[3.2.3] 이동 허용량. 유닛의 이동 허용량은 유닛이 이동할 수 있는 속도를 수치화한 것입니다. 유닛의 이동 허용량은 게임 턴마다 게임 지도를 이동하는 데 사용할 수 있는 이동 포인트로 표시합니다. 각 게임 턴의 이동 페이지에서 유닛은 특정 수의 이동 포인트를 사용하여 이동 경로를 따라 각 hex에 진입하고, 특정 경우에는 도중에 hex면을 가로질러 이동합니다. 자세한 내용은 지상 이동 12.0을 참고하세요. 일부 유닛의 이동 허용량 뒤에는 "A"가 붙습니다. 이 "A"는 해당 유닛이 공수 또는 공중 기동 유닛임을 나타내며, 헬리콥터 이동이나 공중 이동이 가능하다는 뜻입니다.

[3.2.4] 유닛 명칭. 유닛 명칭은 특정 유닛을 식별하는 숫자와 문자입니다. 유닛 명칭으로 시나리오 시작 시 배치 지침과 증원 병력으로 도착하는 유닛을 식별합니다. 유닛 명칭에 대한 자세한 내용은 플레이북 43.0에 있는 과거 유닛 정보를 참조하세요.

[3.2.5] 예속 범례. 예속 범례는 유닛의 상위 부대를 식별하는 숫자 또는 약어입니다. 보통 WP 유닛의 상위 유닛은 전선입니다. NATO 유닛의 상위 유닛은 군단입니다. 각 부대의 예속 범례는 상급 본부의 부대 명칭과 동일합니다. 따라서 예속 범례가 "POF"(폴란드 전선)인 모든 WP 유닛은 부대 명칭이 "POF"인 전선 본부 유닛에 속하며, 반대로 해당 본부는 예속 범례가 "POF"인 모든 유닛의 상위 부대입니다.

전투 유닛은 자신의 상급 본부에서만 보급을 받을 수 있습니다(10.0 참조). 보급은 게임에서 중요한 기능이므로, 상급 본부에서 보급을 받기 위해 같은 부대에 속한 모든 유닛을 상급 본부의 지원 범위 내에 두는 것이 좋습니다. 또한, 적이 점령한 동일한 핵스를 공격하거나 자신의 핵스를 방어할 수 있는 부대 수에 제한이 있기 때문에 자신의 부대를 함께 두는 것이 좋습니다.

[3.2.5.1] 영토 유닛. 예속 범례가 "영토 *Terr*" 인 유닛은 모두 영토 유닛입니다. 영토 유닛은 절대 자발적으로 본국을 떠날 수 없습니다. 전투 결과에 따라 본국 밖으로 후퇴할 수는 있지만(25.7 참조), 이 경우 가 전멸을 피할 수 있는 유일한 선택지일 때만 가능합니다. NATO 영토 유닛은 같은 국적의 군단 본부(또는 자격이 되는 경우 다국적 군단 본부, 29.7 참조)에 예속될 수 있습니다. WP 영토 유닛은 모든 WP 전선 본부에 예속될 수 있습니다. 대부분의 영토 유닛은 공격력이 0이므로 자신의 핵스 내에서만 지역 통제 지대(ZOC, 8.0 참조)를 가지며, **공격력이 1 이상인** 다른 기동 유닛과 함께 참여하지 않는 한 지상 공격을 할 수 없습니다(25.2.2 참조).

[3.2.5.2] NATO 군단. NATO 전투 유닛의 예속 범례는 해당 유닛의 상위 군단을 나타냅니다. 예속 범례가 ARNG(주방위군), AR(육군 예비군) 또는 CEN(CENTAG)인 미국 증원 병력 유닛은 특정 미국 군단에 예속되지 않습니다. BALTAP 섹터에는 두 개의 특수 다국적군 본부인 LANDJUT(LJ) 와 LANDZEALAND(LZ)가 있습니다(29.7 참조). NATO 예속 범례는 주로 역사적 재미를 위한 것이지만 확장된 병력 증강 시나리오에서는 예속 범례에 따라 유닛 준비 사항을 결정합니다(38.0 참조). 게임 내 **모든 NATO 유닛은 같은 국적의 아무** 아군 본부에 예속되거나, 자격을 갖춘 경우 다국적군 본부 중 하나에 예속되어 해당 본부로부터 보급을 받을 수 있습니다(29.7 참조).

[3.2.6] 전선 색상 줄무늬. WP 유닛은 전선이라는 부대로 구성됩니다. WP 전선은 일반적으로 전선 포병 사단 1개와 2~3개의 군으로 구성되며, 각 군은 다시 기동 사단 4~5개로 구성됩니다. 따라서 일반적인 전선은 포병 사단, 8-15개의 기동 사단, 다수의 별도 연대 및 여단, 본부 부대로 구성됩니다. **특정 전선에 속한 모든 유닛은 카운터 상단에 공통된 전선 색상 줄무늬로 식별할 수 있습니다**(해당 전선에 대한 공통 예속 범례도 표시됨). 많은 WP 전선에는 서로 다른 국적의 부대가 섞여 있으며, 각 국적별 유닛의 카운터 색상이 다르다는 점에 유의하세요(3.9.1 참조).

[3.2.6.1] WP 독립 유닛. 일부 WP 전투 유닛에는 전선 색상 줄무늬가 없습니다. 이들은 독립 전구급 부대로, 모든 전선의 부대와 조율(26.0 참조)할 수 있으며 모든 전선 본부 유닛으로부터 보급을 받을 수 있습니다(10.0 참조). 동독 및 체코 국경 수비대의 "0-1-4" 연대도 WP 독립 유닛에 포함됩니다(이 부대의 예속 범례는 "Gr" 및 "CPS"입니다). 국경 수비대는 본국을 떠날 수는 없지만, 모든 전선 유닛과 조율할 수 있습니다. 마지막으로, 각 시나리오 지침마다 해당 시나리오에서 독립 유닛으로 간주하는 특정 유닛을 지정합니다.

[3.2.6.2] WP 발트해 군단. 발트해 군단은 발트해 전선의 독특한 예하 부대입니다. 발트해 군단의 예속 범례는 "BC"입니다.

발트해 군단은 발트해 군단 본부, 제138전차연대, 제336근위해병 여단, 폴란드 제7해병으로 구성됩니다. 발트해 군단에 소속된 모든 전투 유닛은 WP 발트해 군단 사령부와 발트해 전선 본부 모두에 예속되며, 두 본부 모두에서 보급을 받을 수 있습니다(10.0 참조).

발트해 군단은 발트해 군단 본부가 해상으로 자체 보급을 추적하여 예하 부대를 보급 상태로 유지할 수 있다는 특징을 가집니다(10.9 참조)

디자이너 참고: 발트해 군단은 덴마크 해안의 전투 작전을 관리하기 위해 구성된 전시 사령부입니다.

[3.2.7] 유닛 규모 기호. 다음 기호는 공식 명칭에 따라 부대의 규모를 나타내거나, 본부 부대의 경우 지휘하는 편제 규모를 나타냅니다:

- III: 연대
- X: 여단
- XX: 사단
- XXX: 군단
- XXXX: 군
- XXXXX: 전선

디자이너 참고: 실제 부대 규모는 매우 다양했습니다. 공식적으로는 여단으로 지정된 유닛 중 일부는 공식적으로 사단으로 지정된 일부 부대보다 훨씬 더 컸습니다.

[3.2.8] 유닛 부호. 각 유닛마다 해당 유닛의 기능을 나타내는 부호가 있습니다. 유닛 부호는 이동 방식, 공격 방식, 방어 방식에 영향을 줍니다. 유닛 부호는 항상 해당 유닛 유형과 직접적인 연관이 있습니다.

[3.2.8.1] 유닛 부호의 종류는 다음과 같습니다:

- 공수 보병 (소프트)
- 공수 기계화 보병(기계화)
- 공중 기동 대전차(소프트)
- 공중 기동 보병 (소프트)
- 기갑 (기갑)
- 기갑 기병(기갑)
- 포병
- 본부
- 보병 (소프트)
- 해병 본부
- 해병 보병 (소프트)
- 해병 기계화 보병(기계화)
- 기계화 보병(기계화)
- 산악 보병 (소프트)

[3.2.8.2] 유닛 부호 색상. 유닛 단대호 색상은 역사적 재미를 위한이며 게임에는 영향을 미치지 않습니다(예외: 선택적 규칙 25.4.5 참조).

[3.2.8.2.1] WP 유닛 부호 색상. WP 유닛의 부대 부호는 해당 유닛이 속한 군(4~5개 사단 편제)에 따라 색상이 달라집니다. 예를 들어, 북동독 전선(NEGF)에 있는 제2근위전차군에 속한 모든 유닛은 흰색 부호를, 제3충격군에 속한 모든 유닛은 노란색 부호를, 제20근위군의 모든 유닛은 하늘색 부호를 사용합니다. 전선 부대(어느 군에도 속하지 않은)의 부호는 항상 연녹색입니다.

[3.2.8.2.2] NATO 유닛 부호 색상. NATO 유닛 부호는 흰색, 노란색 또는 검은색입니다. 흰색 기호는 정규군, 노란색 기호는 예비군, 검은색 기호는 영토 유닛입니다.

[3.2.9] 진입 코드. 유닛 진입 코드는 해당 유닛이 게임에 어떻게 등장하는지를 나타내며, 이는 지도에 직접 배치되거나 증원 병력으로 등장하는 방식을 의미합니다. 일반적으로, 정확히 네 개의 숫자로 구성된 진입 코드를 가진 유닛은 게임 시작 시 해당 숫자와 일치하는 헥스에 직접 배치됩니다(예외: 확장된 병력 증강 시나리오에서는 적용되지 않습니다. 38.3 참조). 예를 들어, 진입 코드가 "3303"인 유닛은 3303 헥스에서 게임을 시작합니다. 게임이 시작된 후 증원 병력으로 등장하는 모든 유닛은 다음 증원 방법 중 하나에 해당하는 진입 코드를 가집니다:

- A:** **공중 증원 병력.** 이 유닛은 공중 이동(공중 페리 또는 공중 수송)으로 지도에 진입합니다. 공중 증원 병력, 33.2.4를 참고하세요.
- EB:** **확장된 병력 증강 Extended Buildup.** 이 유닛은 확장된 병력 증강 시나리오(38.0 참조)에서만 등장하며, 증원 병력이 **아니라**, 이미 지도에 준비되어 있는 유닛입니다. 다른 시나리오를 플레이할 때는 이 유닛을 무시하세요.
- G#:** **지상 증원 병력.** 이 유닛은 #와 일치하는 증원 병력 섹터에서 지상 이동으로 지도에 들어옵니다. 지상 증원 병력, 33.2.2를 참고하세요.
- RF#:** **리포저 Reforger 증원 병력.** 이 유닛은 게임이 시작할 때 유닛에 적혀있는 숫자 4개와 같은 헥스에 리포저 부지 면으로 배치합니다(일부 시나리오 지침에 따라 시작 위치가 변경될 수 있습니다). 하지만, 이 유닛은 리포저 증원 병력 규칙에 따라서만 활성화됩니다(33.3 참조).
- RR:** **철도 증원 병력.** 이 유닛은 아군 증원 병력 섹터에서 철도 이동으로 지도에 들어옵니다. 철도 증원 병력, 33.2.3를 참고하세요.
- RS#:** **예비대 증원 병력.** 이 예비대 유닛은 해당 번호와 일치하는 헥스에 나타납니다. 예비대 증원 병력, 33.2.1을 참고하세요.
- S:** **해상 증원 병력.** 이 유닛은 해상 이동(해상 페리 또는 해상 수송)으로 지도에 진입하며, 아군 통제 항구 헥스에서 이동을 끝내야 합니다. 해상 증원 병력, 33.2.5를 참고하십시오.

[3.2.10] 스텝 값. 스텝은 게임에서 유닛의 규모를 나타냅니다. 각 스텝은 대략 3,000~5,000명의 병력을 나타냅니다. 전투 손실은 스텝으로 표시하며(25.6.3 참조), 같은 헥스에 함께 스텝킬할 수 있는 유닛 수도 스텝으로 측정합니다(9.0 참조). 스텝은 수송 기본 단위입니다: 각 수송사령부(공수, 헬리콥터, 해상)는 매 게임 턴마다 스텝 1개를 수송할 수 있습니다(수송사령부, 15.0 참조). 스텝 값은 일반적으로 유닛 카운터에 표시되지 않으며, 주로 유닛 규모 부호에 따라 결정됩니다(3.2.7 참조).

[3.2.10.1] WP 스텝 값. 모든 WP 연대(부대 규모 = "III")와 여단(부대 규모 = "X")은 1스텝입니다. 1스텝밖에 없는 WP 포병 사단을 제외한 모든 WP 사단(부대 크기 = "XX")은 2스텝으로 시작합니다. 다른 예외는 없습니다.

[3.2.10.2] NATO 스텝 값. 특정 미국 기갑 기병 연대와 프랑스 기갑 사단을 제외한 모든 NATO 유닛은 1스텝 유닛입니다. 2스텝 NATO 유닛에는 **노란색 원 안에 스텝 값이 적혀있어서** 예외 유닛임을 알 수 있습니다.

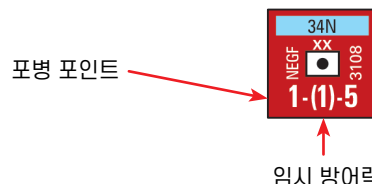
[3.2.10.3] 본부 유닛. 모든 본부 유닛은 유닛 규모 부호 상관없이 1스텝 유닛입니다.

[3.2.10.4] 스텝 손실. 1스텝 유닛의 카운터 뒷면에는 아무것도 없습니다. 1스텝 유닛이 전투에서 스텝 손실을 입으면 게임에서 제거됩니다. 2스텝 유닛은 뒷면에 두 번째 유닛 값 세트가 있습니다. 2스텝 유닛의 뒷면을 "반편부대"이라고 합니다. 전투에서 스텝 손실을 입은 2스텝 유닛은 반편부대 면으로 뒤집힙니다. 반편부대는 항상 1스텝입니다. 반편부대가 스텝 손실을 입으면 해당 반편유닛은 제거되고 해당 유닛을 플레이에서 제거합니다.

[3.3] 포병 유닛

WP 플레이어에만 포병 유닛이 있습니다.

일반 포병 유닛



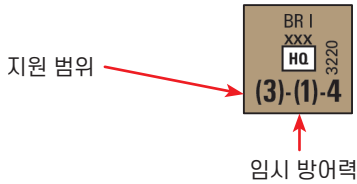
[3.3.1] 포병 유닛 정보. 포병 유닛에 있는 대부분의 정보는 기동 유닛에 있는 정보와 동일합니다. 두 가지 예외가 있습니다. 첫째, 기동 유닛이 지상 공격을 할 수 있는 공격력을 가지고 있다면, 포병 유닛에는 포격을 할 수 있는 포병 포인트가 있습니다(24.0 참조). 또한, 포병 유닛의 방어력에는 괄호가 쳐져 있습니다. 이는 임시 방어력이라는 의미이며, 기동 유닛이 없을 때만 해당 유닛의 방어력을 헥스 방어력에 더한다는 뜻입니다(25.2.7 참조).

[3.4] 본부 유닛

본부 유닛은 NATO 군단과 WP 전선을 지원하는 지휘 및 병참망을 나타냅니다. 본부 유닛은 게임에서 두 가지 기능을 제공합니다:

- 1) 예측된 전투 유닛에 보급을 제공하고, 2) 공세 지원을 제공합니다. 보급(10.0), 공세 지원(25.4), 본부 유닛(29.0)을 참고하세요.

일반 본부 유닛



[3.4.1] 본부 유닛 정보. 본부 유닛에 있는 대부분의 정보는 전투 유닛에 있는 정보와 동일합니다. 여기엔 세 가지 **예외**가 있습니다:

1. 전투 유닛에 공격력 또는 포병 포인트가 있다면, 본부 유닛에는 지원 범위가 있습니다(괄호 안에 표시되어 공격력이 아님을 나타냅니다).
2. 본부 유닛의 방어력에는 괄호가 쳐져있습니다. 이는 임시 방어력 이라는 뜻입니다(25.2.7 참조). 본부 유닛은 기동 유닛이 없을 때만 hex 방어력에 자신의 방어력을 더합니다.
3. 본부에는 예속 범례가 없습니다. 본부 자체가 상위 부대이기 때문 입니다.

[3.4.2] 지원 범위. 지원 범위란 본부가 보급(10.0) 또는 공세 지원(25.4)을 제공할 수 있는 대상 전투 유닛과의 최대 거리(hex)입니다. 전투 유닛이 본 부의 지원 범위 안에 있는지 판단할 때는 해당 유닛이 점령한 hex는 포함하지 않고, 본부가 점령한 hex를 포함해서 계산합니다. 지원 유닛을 추적하는 경로 상에는 적 유닛, EZOC hex(아군 유닛이 점령한 경우는 가능), 봉쇄 hex 스면, 전체 바다 hex 스면이 있을 수 없습니다(독일 또는 덴마크 페리가 있는 경우 제외).

[3.5] 하드 및 소프트 유닛

다음 규칙은 다양한 지상 유닛 유형이 EZOC와 상호 작용하는 방식 (8.0 참조)과 공격 시 점령한 hex 지형에서 어떤 이점을 받는지를 정의합니다(플레이어 카드에 있는 지형 효과 차트를 참고하세요)

[3.5.1] 하드 유닛. 하드 유닛은 집중 사격을 받으면서도 이동할 수 있는 장갑차량입니다. **방어력에 괄호가 쳐진 유닛은 모두 하드 유닛입니다.** 하드 유닛은 항상 한 EZOC hex에서 다른 hex로 직접 이동할 수 있으며(8.0 참조), 전과확대를 수행할 수 있습니다(25.8.2 참조). 하드 유닛의 종류에는 1) 기갑 유닛(전차 및 기갑 기병 유닛 포함)과 2) 기계화 유닛이 있습니다. 주요 차이점은 기갑 유닛은 일반적으로 공격력이 더 높지만, 산악 지역이나 모든 유형의 도시 hex로 공격할 때 공격력이 **절반으로** 줄어든다는 점입니다.

[3.5.2] 소프트 유닛. 소프트 유닛은 주로 경장갑 차량(트럭과 지프)에 탑승한 보병입니다. 이 유닛은 이동 중에는 매우 취약하지만, 배치하고 나면 산개해서 효과적으로 엄폐할 수 있습니다. 방어력에 괄호가 없는 기동 유닛은 모두 소프트 유닛으로 간주합니다. 이미 아군이 점령한 hex로 진입하는게 아니라면, 소프트 유닛은 한 EZOC

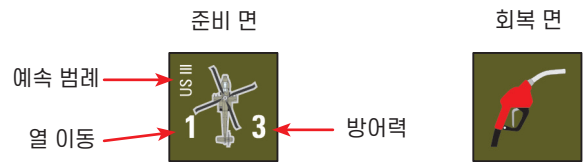
hex에서 다른 EZOC hex로 직접 이동할 수 없습니다. **소프트 유닛의 방어력은 숲, 험지, 산, 도시 hex를 점령할 때 두 배가 됩니다(지형 효과 차트 참조).**

[3.5.3] 기타 지상 유닛. 포병과 본부 유닛은 하드 유닛도 아니고 소프트 유닛도 아닙니다. 이 유닛은 EZOC에 있을 때에는 소프트 유닛과 똑같이 이동하지만 방어력은 항상 임시 방어력이며(25.2.7 참조) 어떤 지형 유형에 의해서도 방어력이 두 배가 되지 않습니다.

[3.6] 공격 헬리콥터 여단

공격 헬리콥터 여단은 전투 중에 게임 내에 배치되며, 그 외에는 지도에 표시된 공격 헬리콥터 디스플레이에 보관합니다(18.4 참조).

일반 공격 헬리콥터 여단



[3.6.1] 예속 범례. 헬리콥터 여단의 예속 범례는 공격 헬리콥터 여단을 배치하며 해당 유닛이 소속된 특정 상급 본부 유닛을 나타냅니다(18.4 참조).

[3.6.2] 열 이동. 유닛이 전투에 참가할 때 제공되는 열 이동 횟수입니다(25.3.4 참조).

[3.6.3] 방어력. 이 값에 따라 대공포 명중으로 유닛이 제거되는지 여부를 결정합니다(대공포, 19.0 참조).

[3.6.4] 미국 공격 헬리콥터 여단. NATO 플레이어에게는 미국 공격 헬리콥터 여단 두 세트가 있습니다. 방어력이 "2"인 세트는 1983년 시나리오를 플레이할 때, 방어력이 "3"인 세트는 1988년 시나리오를 플레이할 때 사용합니다.

디자이너 참고: 이 변경 사항은 AH-1 코브라에서 AH-64 아파치로 전환되는 것을 의미합니다. WP 플레이어는 두 연도 모두에서 사용하는 단 하나의 공격 헬기 여단 세트만을 가지고 있습니다.

[3.7] 유닛 풀

[3.7.1] 유닛 풀. 각 플레이어는 1) 1983년 또는 1988년 시나리오를 플레이하던 동일한 유닛(공통 유닛 풀), 2) 1983년에만 있는 유닛(1983년 풀), 3) 1988년에만 있는 유닛(1988년 풀)의 세 가지 유닛 풀이 있습니다.

공통 유닛 풀에 속한 유닛은 하단에 풀 색상 줄무늬가 없습니다. 1983 풀에 속한 유닛은 아래쪽 절반에 회색 풀 색상 줄무늬가 있습니다. 1988년 풀에 속한 유닛은 아래쪽 절반에 주황색 풀 컬러 스트라이프가 있습니다. 다음은 각 풀의 유닛 예시입니다:



[3.7.2] 유닛 저장소. 시나리오를 더 빠르게 준비하려면 세 개의 유닛 풀을 따로 보관하는 것이 좋습니다. 플라스틱 지퍼백이 좋습니다. 1983년 시나리오를 준비할 때는 공통 유닛과 1983년 유닛 풀을 합칩니다. 1988년 시나리오를 준비할 때는 공통 유닛과 1988년 유닛 풀을 합칩니다. 게임이 끝났을 때 각 유닛을 별도의 유닛 풀로 되돌리면 나중에 시간을 절약할 수 있습니다.

[3.8] 수송사령부

수송사령부의 유형은 세 가지이며, 각각 공수사령부, 해안 수송사령부, 헬리콥터 사령부입니다. 각 사령부는 아군 지상 유닛을 이동시키기 위해 모인 다수의 항공기, 헬리콥터 또는 함선을 나타냅니다. 각 사령부는 게임 턴마다 화물(승객 유닛)을 1스텝씩 이동할 수 있습니다. 지도에 머무는 지상 유닛과 달리, 수송사령부는 플레이어의 수송사령부 디스플레이에 배치되며, 실제로 승객 유닛을 수송할 때만 플레이 영역으로 이동합니다. 공중 수송(16.1), 해상 수송(16.2), 헬리콥터 이동(18.0)을 참고하세요.

[3.8.1] WP 수송사령부



[3.8.2] NATO 수송사령부



[3.9] 카운터 색상

카운터 색상에 따라 국적 또는 동맹을 구분합니다.

[3.9.1] 국가 유닛 색상. 각 국적 별 유닛 카운터의 색상은 다음과 같습니다:

- 러시아(소비에트): 빨간색
- 동독: 회색
- 체코: 황갈색
- 폴란드: 연보라색
- 미국 및 캐나다: 님 올리브 드랍
- 영국: 회갈색
- 서독: 라이트 올리브 드랍
- 프랑스: 하늘색
- 네덜란드: 연파랑색
- 벨기에: 연두색
- 덴마크: 라벤더색

[3.9.1.1] 캐나다 유닛은 모든 용도에서 미국 유닛으로 취급하지만 빨간색 유닛 부호로 구분합니다.

[3.9.2] 동맹 색상. 각 동맹의 색상 코드(수송사령부 및 다양한 게임 마커에 사용)는 다음과 같습니다:

바르샤바 조약기구: 빨간색

NATO: 파란색

[3.10] 유닛 오류

저희는 유닛 카운터에서 다음과 같은 오류가 있었음을 검허히 고백합니다:

1. 벨로루시 전선에 속한 모든 전차 사단(라벤더 전선 색상 줄무늬)의 예측 범례가 "BAF"로 적혀있지만 "BEF"가 맞는 표기입니다.
2. 제7근위대 및 제76근위공수사단에 속한 모든 WP 기계화 공수부대가 연대("III")로 표시되어야 하는데 여단("X")으로 표시되어 있습니다.
3. 폴란드 P10/P4 전차 사단의 부대 명칭은 "P10T/P4" 이어야 합니다.
4. 방어력이 "2"인 모든 미국 공격 헬리콥터 여단은 1983 유닛 풀에 속해 있음을 보여주는 회색 풀 색상 줄무늬가 있어야 합니다.
5. 방어력이 "3"인 모든 미국 공격 헬리콥터 여단은 1988 유닛 풀에 속해 있음을 보여주는 주황색 풀 색상 줄무늬가 있어야 합니다.
6. 미 2/9 여단은 1983 부대 풀에 속해 있음을 보여주는 회색 풀 컬러 줄무늬가 있어야 합니다.

[4.0] 마커

배태량 요약: 다음 섹션을 건너뛰세요.

[4.1] 지도 마커

지도 마커는 지도에서 이벤트를 추적할 때 사용됩니다.

[4.1.1] 정복 마커. 플레이어가 유닛을 적 자유 도시 핵스로 진격하여 해당 핵스에 대한 공격에 성공하면, 해당 도시 핵스에 아군 정복 마커를 놓아 이제 아군이 통제한다는 것을 표시합니다. 플레이어가 적의 예비대 부지를 가로질러 유닛을 이동시킬 때마다(빨간색 삼각형이 표시된 핵스, 33.2.1 참조) 해당 핵스에 아군 정복 마커를 놓습니다. 이를 통해 그곳에 도착할 예정이었던 증원 병력이 나타나기 전에 해당 기지가 제거되었고 증원 병력이 도착하지 않을 것임을 표시합니다.



[4.1.2] 핵 타격 마커. 플레이어가 핵스에 핵 타격(21.0 참조)을 할 때마다 해당 핵스에 핵 타격 마커를 놓아 핵스가 오염되었음을 표시합니다.



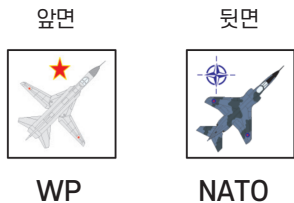
[4.1.3] 화학탄 타격 마커. 플레이어가 핵스에 화학탄 타격(22.0 참조)을 할 때마다 해당 핵스에 화학탄 타격 마커를 배치하여 핵스가 오염되었음을 표시합니다.



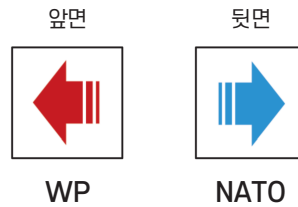
[4.1.4] 공습 마커. 아군 공습 세그먼트 동안, 플레이어가 공습을 수행하려면, 공습을 수행하기 전에 지도에 공습 마커를 놓아 미리 표시해야 합니다(23.0 참조).



[4.1.5] 공중 차단 마커. 플레이어는 아군 공세 타격 페이즈 동안 공군 포인트(23.0 참조)를 소모하여 공중 차단 마커를 배치해서 주변 지역에서 적 이동을 방해할 수 있습니다(23.8 참조). 또한, WP 보급 포인트 트랙에 공중 차단 마커를 배치해서 새로운 WP 보급 포인트가 도착했을 때 NATO 중심 차단 타격(23.7 참조)의 효과를 표시할 수도 있습니다.



[4.1.6] 돌파 마커. 전투 페이즈 동안 공격으로 목표 핵스에 있던 모든 방어 유닛이 제거되었다면, 해당 핵스에 돌파 마커를 놓습니다(25.9 참조). 마커가 있는 핵스와 주변 6개의 핵스는 "돌파 구역"이라고 합니다. 이어지는 아군 예비대 페이즈 동안 하드 유닛은 돌파 구역에 있는 EZOC를 무시하고 이전 전투 페이즈 동안 생성된 적 전선의 구멍을 뚫고 돌격할 수 있습니다(예비대 페이즈, 28.0 참조).



[4.1.7] NATO 리포저 부지 마커. 이 마커는 전략 기습 및 신경전 시나리오에서 미국 제3기갑기병연대가 활성화될 때까지(33.3 참조) 3626 핵스에 있는 리포저 부지임을 나타냅니다

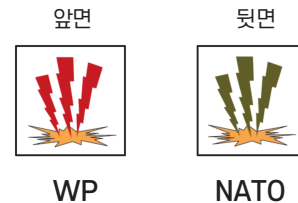


(리포저: *Return of Forces to Germany*) .

[4.1.8] 재보급 마커. 이 마커는 플레이어가 재보급 작전에 성공했을 때 핵스 안에 놓습니다(10.7 참조).



[4.1.9] 공세 지원 마커. 전투 사이클의 투입 세그먼트 동안, 이 마커를 목표 핵스에 놓아서 WP 전선 본부 또는 미 군단 본부로부터 공세 지원을 받고 있음을 표시할 수 있습니다. 공세 지원은 공격의 위력을 증가시킵니다(25.4 참조).



[4.2] 유닛 마커

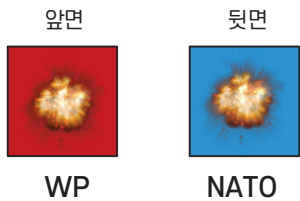
유닛 마커를 개별 유닛 위에 놓아서 해당 유닛의 상태 변화를 나타냅니다.

[4.2.1] 교란 마커. 교란 마커는 전투에 참여하거나 적의 타격으로 인해 교란된 기동 유닛 위에 놓습니다(25.6.4 참조). 교란된 유닛의 공격력과 방어력은 절반으로 감소하며, 해당 유닛은 다음 아군 이동 페이즈 동안 한 핵스만 이동할 수 있습니다(최소 이동, 12.5 참조). 다음 아군 회복 페이즈가 되면 유닛에 놓인 모든 교란 마커를 제거합니다.



[4.2.2] 제압 마커. 적 지상 공격이나 타격으로 인해 제압된 포병 및 본부 유닛 위에 제압 마커를 놓습니다(25.6.4.4 참조). 제압된 포병 유닛이 공격할 때는 공격 표의 "0" 열을 참조합니다. 제압된 본부 유닛은 공세 지원을 제공할 수 없습니다(25.4 참조). 제압된 유닛은

다음 아군 이동 페이지 때 1헥스만 이동할 수 있습니다(최소 이동, 12.5 참조). 모든 제압 마커는 다음 아군 제압 해제 페이지가 되면 아군 유닛에서 제거합니다.



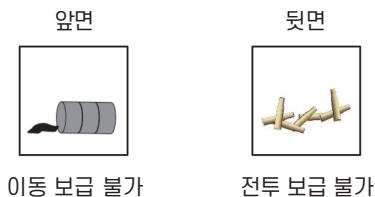
[4.2.3] 열차 마커. 철도 이동을 하려는 유닛 위에 상차 마커를 놓습니다(13.0 참조). 상차 마커가 놓인 유닛은 이동하거나 공격할 수 없습니다. 한 턴이 지나면 상차 마커를 상차 완료면으로 뒤집어서, 해당 유닛이 현재 턴에 철도 이동을 할 수 있음을 나타냅니다.



[4.2.4] 본부 보급 마커. 본부 보급 마커로 본부 유닛이 보급 중인지 여부를 표시합니다(보급, 10.0 참조). 보급 상태인 본부는 모든 예측 전투 유닛에게 차례로 보급을 할 수 있습니다.

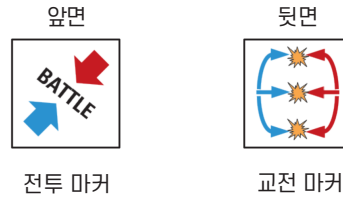


[4.2.5] 전투 유닛 보급 불가 마커. 전투 유닛(기동 및 포병 유닛)은 각 게임 턴 동안 별도의 규칙에 따라 이동 보급과 전투 보급을 각각 따로 추적합니다. 따라서 이동 보급과 전투 보급 상태를 각기 다른 마커를 사용하여 별도로 추적합니다. 전투 유닛에 특정 보급이 부족하다고 판단되면 해당 보급 불가 마커를 놓습니다(10.0 참조).

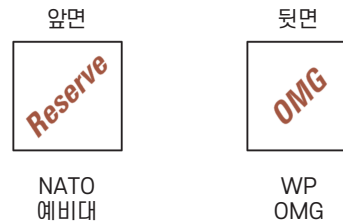


[4.2.6] 전투 마커. 전투 계획 페이지(25.0 참조) 동안, 목표 헥스엔 전투 마커를 배치하여 플레이어가 다음 전투 페이지 때 해당 헥스를 공격할 계획임을 나타냅니다. 이때 WP 플레이어는 반드시 해당 헥스를 공격해야 합니다. NATO 플레이어는 해당 헥스를 공격할 수 있지만 반드시 공격할 필요는 없습니다. 전투가 끝나면 전투 마커를 뒤집어서 전투에서 살아남은 모든 방어 유닛에게 놓습니다. 이는 해당

유닛이 교전을 수행했다는 의미입니다(25.6.5 참조). 뒤집힌 전투 마커, 즉 교전 마커가 놓인 유닛은 해당 전투 페이지 중 이후 벌어지는 전투에 방어력을 추가하거나 후속 전투에 대응(25.1.2 참조)할 수 없습니다. 방어 유닛이 여러 헥스 후퇴한 경우 마커를 두 개 이상 놓을 수 있습니다.



[4.2.7] 예비대/OMG 마커. 예비대/OMG 마커로 예비대 페이지 동안 이동할 수 있는 유닛을 표시합니다(예비대 단계, 28.0 참조). NATO 플레이어는 마커의 예비대 면을, WP 플레이어는 마커의 OMG(작전 기동 그룹)면을 사용하지만, 두 면 모두 같은 용도로 사용합니다.



[4.2.8] 피해 마커. WP 타격으로 교란 결과가 나왔다면, 리포터 부지에 피해 마커를 놓습니다(33.3.3.1 참조).



[4.3] 게임 포인트 마커

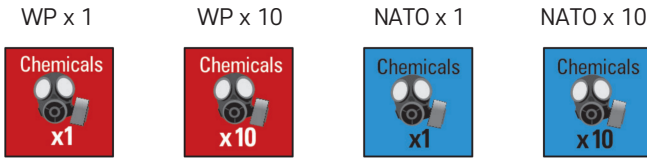
게임 포인트 마커로 각 플레이어가 획득하고 소모하는 다양한 게임 포인트를 추적합니다. 이 마커는 게임 지도에 있는 적절한 트랙에 놓고 플레이어의 현재 포인트를 기록합니다.

[4.3.1] 공군 포인트 마커. 공군 포인트는 한 턴 동안 각 플레이어가 사용할 수 있는 공군력을 나타냅니다. 공군 포인트는 두 가지 유형으로 나뉘는데, 1) 전술 공군 포인트와 2) 작전 공군 포인트가 있습니다(공군력, 23.0 참조). 플레이어는 자신의 공군 포인트 마커를 지도에 표시된 공군 포인트 트랙에 놓아 현재 사용 가능한 공군 포인트 수를 추적합니다.



[4.3.2] 화학탄 포인트 마커. 화학탄 포인트는 각 플레이어가 사용할 수 있는 제한된 수량의 독성 화학물질이 포함된 포탄, 로켓, 폭탄을 나타냅니다. 시나리오마다 각 플레이어가 시나리오를 시작할 때 획득하는 화학탄 포인트와 턴마다 추가로 획득할 수 있는 포인트가 적혀 있습니다.

매 턴마다 화학탄 포인트를 소모해서 적 지상 유닛과 비행장을 대상으로 화학탄 타격을 수행합니다(22.0 참조). 공군 포인트와 달리, 현재 턴에 소모하지 않은 화학탄 포인트를 다음 턴에 사용할 수 있습니다. 플레이어는 자신의 화학탄 포인트 마커를 지도에 표시된 자신의 화학탄 포인트 트랙에 놓아 현재 사용 가능한 화학탄 포인트를 추적합니다.



[4.3.3] 바르샤바 조약기구 보급 포인트 마커. 바르샤바 조약기구 보급 포인트는 WP 전선을 하루 동안 유지할 수 있는 충분한 양의 연료와 탄약을 나타냅니다. WP 플레이어는 보급 포인트를 소모하여 전선을 보급 상태로 유지합니다(10.0 참조). 현재 사용 가능한 보급 포인트를 추적하기 위해 지도에 있는 WP 보급 포인트 트랙에 보급 포인트 마커를 놓습니다.



[4.3.4] 승점 마커. 플레이어는 다양한 게임 이벤트, 선택, 업적을 통해 승점을 획득합니다. 시나리오가 끝날 때 각 플레이어가 보유한 승점에 따라 승리 플레이어와 승리 점수가 결정됩니다. 플레이어는 자신의 승점 마커를 지도에 표시된 승점 트랙에 놓아 자신이 획득한 승점을 추적합니다.



[4.4] 트랙 마커

[4.4.1] 게임 턴 마커. 게임 턴 마커를 게임 턴 트랙에 놓아서 현재 게임 턴을 표시합니다. 처음에는 WP 턴 면으로 놓습니다. WP 플레이어가 자신의 턴을 완료하면 마커를 NATO 턴 면으로 뒤집습니다.



NATO 플레이어가 자신의 턴을 완료하면, 게임 턴 마커를 게임 턴 트랙 다음 칸으로 전진하고 WP 턴 면으로 뒤집습니다.

[4.4.2] 페이즈 마커. 각 동맹의 페이즈 마커를 지도에 있는 각 플레이어 페이즈 트랙에 놓습니다. 페이즈 마커로 각 플레이어의 턴 중에 현재 페이즈를 추적합니다(플레이 순서, 7.0 참조).



[4.4.3] 화학탄 최초 사용 마커. WP 플레이어가 화학탄을 시작한다고 선언할 때마다(22.0 참조), 게임 턴 트랙 상자에 있는 현재 게임 턴 칸에 화학탄 최초 사용 마커를 놓습니다. NATO 플레이어는 해당 게임 턴부터 매 턴마다 승점 1점을 획득합니다(34.3.3 참조).



[4.5] 신경전 마커

[4.5.1] WP 전쟁 준비 마커. 준비 마커는 지도에 있는 긴장 트랙에 놓습니다. 준비 마커로 어떤 전쟁 전 준비 조치를 선택했는지 추적합니다. 신경전 시나리오에서만 사용합니다(39.2 참조).



[4.5.2] 조약 긴장 레벨 마커. 조약 긴장 레벨 마커를 지도에 있는 긴장 트랙에 놓아서 현재 긴장 레벨을 추적합니다. 이 마커는 신경전 시나리오에서만 사용합니다(39.2 참조).



[4.5.3] 동원 마커. 동원 마커를 게임 턴 트랙에 놓아서 여러 국가의 군대가 동원된 시간을 추적하고, 이를 통해 증원 병력 유닛이 도착하는 시기를 결정합니다. 이 마커는 신경전 시나리오에서만 사용합니다(39.7 참조).

[4.5.3.1] 소련군 동원 턴 마커



[4.5.3.2] WP 동맹 동원 턴 마커

앞면

뒷면



[4.5.3.3] NATO 동맹 동원 턴 마커

앞면

뒷면



[4.5.4] WP 공중 캠페인 마커. 공중 작전 마커는 게임 턴 트랙에 놓아서 전선 항공 작전 확대가 발효될 게임 턴을 추적합니다. 이 마커는 신경전 시나리오에서만 사용합니다(39.3.6 참조).

WP 신경전 공중 마커

WP 기습 공중 마커



[4.5.5] NATO 경보 레벨 마커. NATO 경보 레벨 마커는 지도에 있는 NATO 경보 트랙에 놓으며, 현재 NATO 경보 레벨을 추적하는 데 사용합니다. 이 마커는 신경전 시나리오에서만 사용합니다(39.4 참조).



[5.0] 기본 플레이 코스

배태량 요약: 다음 섹션을 건너뛰세요.

[5.1] 시나리오

플레이어는 게임을 준비하기 전에, 어떤 시나리오를 플레이할지 결정해야 합니다. 다음과 같이 총 4가지 시나리오가 있습니다:

1. **BALTAP.** 이 시나리오는 게임의 메커니즘을 빠르게 익히기 위한 입문용 시나리오입니다. 이 시나리오는 덴마크를 점령하기 위한 WP 캠페인을 다룹니다(36.0 참조).
2. **전략적 기습 Strategic Surprise.** 이 시나리오는 WP가 아무런 사전 경고없이 막사 위치에서 바로 NATO에 대한 기습 공격을 감행하는 상황을 시뮬레이션합니다 (37.0 참조).
3. **확장된 병력 증강 Extended Buildup.** 이 시나리오는 양측이 장기간의 정치적 대치 상황 동안 군사력을 동원하는 경우를 모의합니다. 각 동맹은 대부분의 군사력을 철의 장막을 따라 배치합니다. 소련 카테고리 III 사단들이 배치되었고, 미국 주방위군 부대들이 유럽 항구에 도착하기 시작합니다 (38.0 참조).

4. **신경전 The War of Nerves.** 이 시나리오는 소련이 전쟁이 발발하기 전에 최대한의 이점을 얻기 위해서 NATO에 경계심을 주지 않으면서 공격을 준비하려는 상황을 모의합니다 (39.0 및 40.0 참조).

두 번째로 플레이어는 플레이할 연도를 결정해야 합니다. 각 시나리오는 1983년 또는 1988년에 플레이할 수 있습니다. 각 연도마다 사용하는 유닛 카운터와 승리 조건이 달라집니다(시나리오 지침 참조). NATO는 1988년에 훨씬 더 강해집니다.

[5.2] 게임 준비

게임을 플레이할 수 있도록 준비하려면 시나리오 지침을 참조하고 35.9의 절차를 따르세요.

[5.3] 게임 길이

각 시나리오는 2주(14 게임 턴) 동안 진행하며, BALTAP 시나리오는 1주(7 게임 턴) 동안만 진행합니다. 신경전 시나리오(39.0 참조)는 전쟁이 발발하기 전까지 평화 상태의 여러 턴을 진행합니다.

[5.4] 플레이 코스

각 게임 턴은 플레이 순서(7.0 참조)라고 불리는 일련의 구조화된 행동 단계로 진행합니다. 플레이어들은 플레이 순서에 따라 할 수 있는 행동을 수행합니다. 순서의 기본 개요는 다음과 같습니다: 턴 시작 시 각 플레이어는 증원 병력 유닛과 게임 포인트를 받고 특정 관리 작업을 수행합니다. 그 후 WP 플레이어 턴을 진행합니다. 먼저 WP 플레이어가 모든 유닛을 이동합니다. 그 다음 NATO 유닛을 대상으로 원하는 공격을 수행합니다. WP 플레이어 턴이 완료되면 NATO 플레이어 턴으로 넘어갑니다. NATO 플레이어가 모든 유닛을 이동합니다. 그 다음 WP 유닛을 대상으로 원하는 공격을 수행합니다. NATO 플레이어 턴이 완료되면 다음 게임 턴으로 넘어갑니다.

[5.5] 게임 승리

WP 플레이어의 목표는 라인강을 건너거나, 실패할 경우 NATO 영토 내에서 가능한 많은 도시를 점령하는 것입니다. NATO 플레이어의 목표는 가능한 많은 도시를 유지하고, 어떤 대가를 치르더라도 WP 플레이어가 라인강을 건너는 것을 막는 것입니다. WP 플레이어가 라인강을 건너지 못했다면(라인강을 건너면 WP 자동 승리), 승점으로 승자를 결정합니다. 승점은 적 도시 점령, 기타 성과, 그리고 특정 행동으로 얻을 수 있습니다(승리, 34.0 참조). 게임 종료 시, 양 플레이어는 각자의 승점을 합산합니다. WP 플레이어의 총점에서 NATO 플레이어의 총점을 뺀 다음, 그 차이를 해당 시나리오의 승리 조건표에서 찾아 누가 얼마나 큰 차이로 이겼는지 결정합니다. 게임은 무승부로 끝날 수도 있습니다.

[6.0] 일반 게임 용어집

배태량 요약: 다음 섹션을 건너뛰세요.

공중 차단 구역 Air Interdiction Zone: 공중 차단 마커가 있는 헥스와 주변 6개의 헥스입니다(23.8 참조).

공중 이동 Air Movement: 공중 이동은 공중 페리(14.1 참조), 공중 수송(16.1 참조) 및 강하 작전(16.1.3 참조)을 포괄하는 일반적인 용어입니다.

영공 Airspace: 플레이어의 공군력이 강하거나 약한 위치를 나타내는 지도의 유통적인 영역입니다. 영공은 아군, 적군 또는 경합 영공일 수 있습니다(11.0 참조).

동맹 Alliance: 이 게임에서 NATO 또는 바르샤바 조약기구 중 하나를 선택하세요. 게임에서 바르샤바 조약기구 동맹은 모든 동독, 체코, 폴란드 영토와 소련, 폴란드, 동독, 체코슬로바키아의 유닛으로 구성됩니다. NATO 동맹은 모든 덴마크, 서독, 벨기에, 네덜란드, 룩셈부르크, 프랑스 영토와 덴마크, 서독, 벨기에, 네덜란드, 프랑스, 영국, 캐나다, 미국 유닛으로 구성됩니다.

전체 바다 헥스 All-Sea Hex: 육지가 없는 모든 헥스(파란색 단색).

전체 바다 헥스면 All-Sea Hexside: 육지가 없는 모든 헥스면.

포병 유닛 Artillery: 타격을 가하여 공격하는 전투 유닛(24.0 참조).

전투 Battle: 목표 헥스에 대한 지상 공격

전투 사이클 Battle Cycle: 전투를 해결하기 위해 취하는 일련의 단계(25.1 참조).

해안 헥스 Coastal hex: 육지와 바다로 이루어진 모든 헥스.

열 이동 Column Shift: CRT에 따라 전투를 해결할 때 전투 확률 열을 왼쪽(아래) 또는 오른쪽(위)으로 이동하는 전투 확률 보정 수치. 25.3.4를 참조하세요.

전투 유닛 Combat: 본부 유닛이 아닌 모든 지상 유닛.

정복된 도시 Conquered City: 상대 플레이어에게 점령된 도시 헥스.

전투 결과표 Combat Results Table: 전투를 해결할 때 사용하는 전투 결과표. 지도와 플레이어 차트 및 표 카드에서 확인할 수 있습니다.

DRMDie Roll Modifier: 주사위 굴림 보정수치, 최초 주사위 결과에 더하거나 빼는 값.

EZOCEnemy Zone of Control: 적 지역 통제 지대(8.0 참조).

대공포 Flak: EZOC에 있는 헥스로 진입하는 헬리콥터 유닛을 대상으로 하는 공격(19.0 참조).

자유 도시 Free City: 해당 도시를 원래 점령하고 있던 동맹이 여전히 점령하고 있는 모든 도시(30.1 참조).

지상 유닛 Ground: 수송사령부 또는 공격 헬리콥터 여단이 아닌 모든 부대.

하드 유닛 Hard: 방어력에 팔호가 쳐진 모든 유닛.

헬리콥터 이동 Helicopter Movement: 공격 헬리콥터 여단 또는 헬리콥터 사령부와 승객 유닛의 이동(18.0 참조).

헥스 Hex: 게임 지도에 있는 육각형 칸.

헥스면 Hexside: 헥스의 여섯 면 중 하나.

본부 유닛 HQ Unit: 전투 유닛에 보급을 제공하는 병참망을 대표하는 유닛(29.0 참조).

요격 시도 Interception Attempt: 공중이동하는 적 유닛을 격추하거나 해상 이동하는 적 유닛을 침몰시키려는 시도(17.0 참조).

육지 헥스 Land Hex: 전체 바다 헥스가 아닌 모든 헥스.

LOSLine of Supply: 보급선(10.0 참조).

기동 유닛 Maneuver: 포병 유닛이 아닌 모든 전투 유닛.

비활성 플레이어 Non-Phasing Player: 플레이 순서에서 현재 페이즈를 수행하고 있는 플레이어의 상대 플레이어.

목표 헥스 Objective Hex: 인접한 기동 유닛의 공격 대상.

활성 플레이어 Phasing Player: 플레이 순서에서 현재 페이즈를 수행하고 있는 플레이어.

플레이어 턴 Player Turn: 각 게임 턴의 절반은 주로 한 플레이어의 행동에 할당됩니다.

금지 지형 Prohibited Terrain: 지상 유닛이 헥스로 진입하거나 헥스면을 가로지르는 것을 막는 지형. 해당 지형에는 전체 바다 헥스, 전체 바다 헥스면(독길 또는 덴마크 페리가 있는 경우 제외), 봉쇄 헥스면이 있습니다.

리포저 Reforger: 미국 증원 병력 유닛의 일종으로, 지도에 미리 배치된 장비와 결합합니다(33.3 참조).

해상 이동 Sea Movement: 해상 이동은 해상 페리(14.2 참조), 해상 수송(16.2 참조) 및 수륙양용 작전(16.2.3 참조)을 포괄하는 일반적인 용어입니다.

소프트 유닛 Soft: 방어력에 팔호가 쳐져 있지 않은 모든 기동 유닛.

스택 Stack: 같은 헥스에 놓인 두 개 이상의 유닛.

스태킹 한도 Stacking Limit: 같은 헥스에 겹쳐 놓을 수 있는 아군 스텝의 최대 개수(기동 유닛 4스텝 + 포병 유닛 1스텝 + 본부 1스텝)

스텝 Step: 스태킹, 수송 능력, 전투 손실을 결정할 때 사용되는 유닛 규모 단위.

타격 Strike: 포병(24.0 참조), 공군력(23.0 참조), 화학탄(22.0 참조), 핵무기(21.0 참조)를 사용하여 헥스에 있는 하나 이상의 유닛을 공격하는 행위.

보급 Supply: 유닛이 최대한 효율적으로 작동할 수 있도록 하는 자원 또는 상태(10.0 참조).

SRBStrategic Reserve Box: 전략 예비대 상자, 지도에 각 플레이어가 사용할 수 있도록 하나씩 있습니다(2.2.5 및 33.6 참조).

TECTerrain Effects Chart: 각 플레이어 플레이 순서 카드 뒷면에 있는 지형 효과 차트로, 각 지형 유형이 이동과 전투에 미치는 영향을 설명합니다.

지형 Terrain: 헥스의 특정 지형(게임 내 다양한 지형 유형은 지도에 있는 지형 키 참조)

VPVictory Point: 승점, 게임 승리를 위한 성공 단위.

WP 부동맹 WP Minor Ally: WP 부동맹은 소련(게임 목적상 동독, 체코슬로바키아, 폴란드)을 제외한 모든 WP 국가.

ZOCZone of Control: ZOC는 유닛이 점령한 헥스와 주변 6개의 헥스입니다(8.0 참조).

[7.0] 플레이 순서

배태량 요약: 두 플레이어가 동시에 증원 병력을 불러옵니다. 이후 각 플레이어 턴마다 다음과 같은 5가지 주요 행동 페이지를 진행합니다: 1) 본부 보급, 2) 이동, 3) 타격, 4) 지상 전투, 5) 예비대 이동. 각 지상 전투마다 다음과 같은 전투 사이클을 수행합니다: 1) 투입(공격하는 유닛), 2) 대응(방어자 소속 인접 유닛 하나가 목표 hex로 진입할 수 있음), 3) 방어 타격(NATO만), 4) 전투 해결(주사위 굴림), 5) 방어자 결과(패배 및 후퇴), 6) 공격자 결과(패배 및 진격), 7) 전투 재보급. 플레이 순서는 꽤 긴 편이지만, 대부분의 턴은 몇 초 안에 끝나거나 생략됩니다. 플레이 테스트를 진행한 플레이어들에 따르면, 처음에는 플레이 순서가 너무 길어보였지만 곧 자동적으로 플레이 할 수 있었다고 합니다.

다음 섹션을 훑어본 다음 시나리오를 시작할 때 다시 돌아오세요.

플레이 순서는 각 플레이어가 취할 수 있는 행동과 그 순서를 결정합니다. 이벤트 순서는 시간과 공간에서 게임의 무결성을 유지하는데 중요하므로, 플레이 순서 단계를 엄격하게 따르는 것이 중요합니다.

[7.1] 플레이 순서 개요

[7.1.1] 각 게임 턴은 세 번의 연속된 플레이어 턴으로 구성됩니다:

1. 합동 플레이어 턴
2. WP 플레이어 턴
3. NATO 플레이어 턴

[7.1.2] 각 플레이어 턴은 여러 페이지로 구성됩니다. 각 페이지마다 플레이어는 일반적인 행동 세트를 수행합니다. 이러한 행동 중 일부는 상대 플레이어가 수행할 수도 있습니다. 현재 페이지를 수행하는 플레이어를 활성 플레이어라고 합니다.

[7.1.3] 합동 플레이어 턴은 다음 페이지로 구성됩니다:

- A. 합동 상태 페이지
- B. 합동 증원 병력 페이지

합동 플레이어 턴에는 두 플레이어가 동시에 행동을 수행합니다.

[7.1.4] 각 플레이어 턴은 다음 페이지로 구성됩니다:

- A. 본부 보급 페이지
- B. 이동 페이지
- C. 회복 페이지
- D. 전투 계획 페이지(WP 전용)
- E. 공세 타격 페이지
- F. 전투 페이지
- G. 예비대 페이지
- H. 제압 해제 페이지

지도에는 각 플레이어가 자신의 턴 동안 현재 페이지를 추적할 수 있도록 페이지 트랙과 동맹 페이지 마커가 있습니다.

[7.1.5] 각 페이지마다 하나 이상의 세그먼트로 구성됩니다. 활성 플레이어는 각 세그먼트 동안 특정 행동을 수행합니다. 각 페이지의 세그먼트는 전체 플레이 순서에서 설명합니다(7.2 참조).

[7.1.6] 게임의 마지막이자 가장 낮은 레벨은 전투 사이클입니다. 전투 사이클은 활성 플레이어가 특정 목표 hex에 개별 공격을 수행하는 레벨입니다. 전투 사이클은 전투 페이지 중에 진행하며 다음과 같은 세그먼트로 구성됩니다:

1. 투입 세그먼트
2. 방어자 대응 세그먼트
3. 방어 타격 세그먼트(NATO만)
4. 공격 헬리콥터 세그먼트
5. 전투 세그먼트
6. 방어자 전투 결과 세그먼트
7. 공격자 전투 결과 세그먼트
8. 공격 헬리콥터 귀환 세그먼트
9. 합동 전투 보급 세그먼트

[7.2] 전체 플레이 순서

전체 플레이 순서는 다음과 같습니다:

I. 합동 플레이어 턴

합동 플레이어 턴 동안 플레이어는 다음 페이지를 동시에 수행합니다:

A. 합동 상태 페이지

1. WP 플레이어는 게임 턴 마커를 WP 턴 면으로 뒤집고 마커를 게임 턴 트랙 한 칸 위로 이동합니다.
2. 신경전 시나리오를 플레이하는 경우, 동원 턴 마커를 게임 턴 트랙 한 칸 위로 이동합니다.
3. 두 플레이어는 회복 상자에 있는 모든 공격 헬리콥터 여단과 수송사령부를 각자의 디스플레이에 있는 준비 상자로 이동합니다(또는 지도에 있는 여단을 준비 면으로 뒤집습니다).
4. NATO 플레이어는 WP 도시(34.3.1) 및 전방 방어(37.6.1 및 40.6.1)를 통제해서 얻은 NATO 승점을 NATO 승점 트랙에 기록합니다.
5. WP 플레이어는 WP 유닛이 점령한 hex에 있는 모든 NATO 리포터 부지를 제거합니다(33.3.2 참조).
6. WP 플레이어는 점령한 NATO 요새화 hex에 정복 마커를 놓습니다
(확장된 병력 증강 시나리오만 해당, 38.4.3.4 참조).

- 플레이어는 항복한 국가의 병력을 지도에서 제거합니다(32.0 참조).

B. 합동 증원 병력 페이지

- WP 플레이어는 플레이 중인 시나리오에 해당하는 공군력 표에 따라 주사위를 한 번 굴려서 각 플레이어가 이번 턴에 받을 공군력을 결정합니다. 각 플레이어는 자신의 공군 포인트 트랙에 놓여있던 공군 포인트 마커를 초기화하고 새로 받은 공군력에 맞게 다시 마커를 놓습니다.
- 각 플레이어는 시나리오 지침에 따라 이번 게임 턴에 받을 다른 게임 포인트를 결정합니다. 그리고 게임 포인트 트랙에 있는 게임 포인트 마커를 조정합니다.
- 각 플레이어는 시나리오의 증원 병력 일정을 참고하여 이번 게임 턴에 도착할 증원 병력 유닛을 결정합니다. 그리고 해당 증원 병력을 유형에 따라 1) 지도, 2) 표 시된 증원 병력 상자 또는 3) 아군 전략 예비대 상자에 적절히 배치합니다.

II. WP 플레이어 턴

바르샤바 조약기구 플레이어는 다음 페이지를 순서대로 수행합니다:

A. WP 본부 보급 페이지

WP 플레이어는 각 본부 유닛이 보급선을 추적할 수 있는지 확인하고(10.4 참조), 추적할 수 없는 본부에는 보급 불가 마커를 놓습니다. WP 플레이어는 자동 보급이 다 떨어지면(8-14 턴), 보급 포인트를 소모하지 않은 모든 본부 위에 보급 불가 본부 마커를 놓아야 합니다.

B. WP 이동 페이지

WP 플레이어는 다음과 같이 지도에 있는 모든 아군 유닛을 이동하고 증원 병력 상자 또는 전략 예비대 상자에 있는 유닛을 투입할 수 있습니다.

1. 이동 보급 세그먼트

어떤 전투 유닛이 이동 보급 상태인지 결정합니다(10.0 참조). 필요에 따라 이동 보급 마커를 배치하고 제거합니다. 그런 다음 재보급 작전을 한 번 수행합니다(10.7 참조).

2. 철도 이동 세그먼트(철도 이동, 13.0 참조)

- 철도 이동을 완료한 유닛에 놓인 상차 완료 마커를 제거합니다.
- 이미 유닛 위에 있는 상차 마커를 상차 완료 면으로 뒤집습니다.
- 상차 완료된 유닛을 아군 영공을 통해서만 최대 20hex스까지 이동합니다.
- 다음 턴에 WP 플레이어가 철도로 이동하려는 유닛에 새로운 상차 마커를 놓습니다.

3. 공중 및 해상 이동 세그먼트

패리(14.0) 또는 수송선(16.0)으로 대상 유닛을 이동하고, 이동한 유닛의 각 스텝에 대해 요격 시도를 수행합니다(17.0 참조).

4. 지상 이동 세그먼트

아직 이동하지 않은 지상 유닛은 전술 또는 행군 이동으로 이동할 수 있습니다(상차 마커가 붙은 유닛은 제외). 요건을 충족하는 유닛에 OMG 마커를 놓습니다(28.0 참조).

5. 헬리콥터 이동 세그먼트

아직 이동하지 않은 공중 유닛이나 공중 기동 유닛은 헬리콥터 이동으로 이동할 수 있습니다(18.0 참조).

C. WP 회복 페이지

아군 유닛의 교란 마커를 모두 제거합니다. 보급 불가 마커가 있는 모든 WP 전투 유닛(다른 유닛은 제외)의 LOS를 확인해서 보급 상태를 결정합니다. 마커에 표시된 보급 유형을 추적할 수 있다면 해당 보급 불가 마커를 모두 제거합니다(10.0 참조).

D. WP 전투 계획 페이지

WP 플레이어는 이번 턴에 공격할 모든 hex스에 전투 마커를 놓습니다.

E. WP 공세 타격 단계

1. 핵 타격 세그먼트

핵 타격을 수행합니다. 각 핵 타격이 끝날 때마다 아마겟돈 주사위를 굴립니다(핵전쟁, 21.0 참조).

2. 화학탄 타격 세그먼트

아군 비지속성 화학탄 타격 마커를 지도에서 모두 제거합니다. 각 아군 지속성 화학탄 타격 마커를 제거하기 위해서 주사위를 굴립니다(10이면 마커를 제거합니다). 화학탄 포인트를 소모하여 시나리오 화학탄 타격 투하 한도에 따라 새로운 화학탄을 투하합니다(22.0 참조). 비행장 화학탄 타격도 여기에 포함됩니다(22.4 참조).

3. 공습 세그먼트

공군 포인트를 소모하여 적 유닛(23.3 참조)과 리포저 부지(33.3.3.1 참조)에 공습을 가하거나 공중 차단 구역(23.8 참조)을 생성할 수 있습니다

4. 포격 세그먼트

포병 유닛으로 포격을 수행합니다(바르샤바 조약기구 포병 사단, 24.0 참조). 사격 후 유효한 LOS를 추적할 수 없는 모든 포병 유닛에 전투 보급 불가 마커를 놓습니다(10.6 참조).

F. WP 전투 페이지

WP 플레이어는 전투 마커가 표시된 지상 공격을 원하는 순서대로 해결할 수 있습니다. 각 공격은 다음 전투 사이클에 따라 진행합니다(지상 전투, 25.0 참조).

1. WP 투입 세그먼트

어떤 전투를 해결할지 선언합니다. 공격에 참여하는 인접 아군 기동 유닛과 상급 본부가 공세 지원을 제공할지 여부를 선언합니다(25.4 참조).

2. NATO 대응 세그먼트

NATO 플레이어는 인접한 기동 유닛 하나로 목표 hex에 대응할 수 있습니다(25.1.2 참조). 목표 hex가 이전 WP 공격 페이지 때 화학탄 타격에 맞았다면 해당 유닛도 화학탄 타격의 대상이 됩니다.

3. NATO 방어 타격 세그먼트

- NATO 플레이어는 공격하는 WP 유닛이 있는 모든 hex에 대해 핵 타격(21.0 참조)을 수행할 수 있습니다.
- NATO 플레이어는 사용 가능한 전술 공군 포인트(작전 공군 포인트 제외)를 최대 두 개까지 소모하여 공격하는 WP 유닛을 대상으로 공습을 수행할 수 있습니다.

4. 공격 헬리콥터 세그먼트

- WP 플레이어는 전선 공격 헬리콥터 여단을 전투에 투입할 수 있습니다(18.4 참조).
- 목표 hex에 미국 유닛이 있다면, NATO 플레이어는 미 군단 공격 헬리콥터 여단을 전투에 투입할 수 있습니다(18.4 참조).

5. WP 전투 세그먼트

WP 플레이어는 최종 전투 확률을 결정하고 주사위를 굴려 전투 결과표에 따라 전투 결과를 결정합니다. 전투 결과가 반격이라면, NATO 플레이어는 즉시 반격 테이블에 따라 자신이 수행할 수 있는 모든 반격에 대해 주사위를 굴립니다(25.6.2 참조).

6. 방어자 전투 결과 세그먼트

전투 결과에 따라 방어자에게 스텝 손실을 적용해야 하는 경우, WP 플레이어가 스텝 손실을 입을 방어 NATO 방어 스텝을 선택합니다(스텝 손실, 25.6.3 참조). 전투 결과에 따라 방어자가 후퇴해야 하는 경우, NATO 플레이어는 먼저 후퇴 결과를 줄이기 위해 교환하고자 하는 스텝들을 제거합니다(후퇴, 25.7 참조). 그런 다음 NATO 플레이어는 남은 방어 병력을 후퇴시킵니다(병력이 아직 남아있고 여전히 후퇴해야 하는 경우). 전투 결과에 따라 방어자가 교란되는 경우, 살아남은 모든 NATO 유닛에 교란 마커를 놓습니다(교란, 25.6.4 참조).

목표 hex에 방어 유닛이 남아 있지 않다면, 해당 hex에 WP 돌파 마커를 놓습니다(예외: 너희는 못 지나간다!, 25.7.1 참조). 결과와 관계없이, NATO 플레이어는 살아남은 모든 NATO 유닛에 교전 마커를 놓아야 합니다(25.6.5 참조).

7. 공격자 전투 결과 세그먼트

전투 결과로 공격자에게 스텝 손실을 적용해야 하는 경우, NATO 플레이어가 스텝 손실을 입을 공격 WP 유닛을 선택합니다. 전투 결과에 따라 공격자가 교란되는 경우, 모든 공격 WP 유닛에 교란 마커를 놓습니다(25.6.4 참조). 목표 hex에 방어 유닛이 남아 있지 않으면, WP 플레이어는 아무 공격 유닛으로 진격할 수 있습니다(예외: 너희는 못 지나간다!, 25.7.1 참조).

8. 공격 헬리콥터 귀환 세그먼트

전투에 참여한 모든 공격 헬리콥터 여단은 상급 본부로 복귀해야 하며, 이동 중에 대공포 공격 받을 수 있습니다. 그리고 공격 헬리콥터 디스플레이의 회복 상태로 돌아와야 합니다.

9. 합동 전투 보급 세그먼트

플레이어는 전투에 참여한 유닛 중 전투 보급 추적이 불가능한 유닛에 전투 보급 불가 마커를 놓습니다(10.6 참조).

WP 플레이어는 전투 마커를 놓은 각 공격을 전투 사이클에 따라 해결합니다. 모든 전투가 완료되면 지도에 있는 모든 전투 및 교전 마커를 제거합니다.

G. WP 예비대 페이지

OMG 마커가 붙은 기동 유닛을 전술 이동으로 이동 허용량의 절반까지(소수점은 올림) 이동합니다(28.0 참조). 하드 유닛은 돌파 마커가 놓인 hex나 인접한 EZOC를 무시할 수 있습니다(25.9 참조). OMG 마커가 있는 적합한 공수부대 또는 공수 기동 유닛을 헬리콥터 이동으로 최대 5hex까지 이동합니다(18.0 참조). 이동이 완료되면 모든 적 공중 차단 마커와 모든 아군 OMG 및 돌파 마커를 지도에서 제거합니다.

H. WP 제압 해제 페이지

WP 포병과 본부 유닛에 놓인 모든 제압 마커를 제거합니다.

III. NATO 플레이어 턴

NATO 플레이어는 게임 턴 마커를 NATO 면으로 뒤집고 다음 페이지를 순서대로 수행합니다:

A. NATO 본부 보급 페이지

NATO 플레이어는 각 본부 유닛이 보급선을 추적할 수 있는지 확인하고(10.4 참조), 추적할 수 없는 본부에는 보급 불가 마커를 놓습니다.

B. NATO 이동 페이지

NATO 플레이어는 다음과 같이 지도에 있는 모든 아군 유닛을 이동하고 증원 병력 상자 또는 전략 예비대 상자에 있는 유닛을 투입할 수 있습니다:

1. 이동 보급 세그먼트

전투 유닛이 이동 보급 상태인지 결정합니다(10.5 참조). 필요에 따라 이동 보급 불가 마커를 배치하고 제거합니다. 그런 다음 재보급 작전을 한 번 수행합니다(10.7 참조).

2. 철도 이동 세그먼트(철도 이동, 13.0 참조)

- 철도 이동을 완료한 유닛에 놓인 상차 완료 마커를 제거합니다.
- 이미 유닛 위에 있는 상차 마커를 상차 완료 면으로 뒤집습니다.
- 오직 아군 영공을 통해서만 상차 완료된 유닛을 최대 20핵스까지 이동합니다.
- NATO 플레이어가 다음 턴에 철도로 이동하려는 유닛에 새로운 상차 마커를 놓습니다.

3. 공중 및 해상 이동 세그먼트

페리(14.0) 또는 수송선(16.0)으로 대상 유닛을 이동하고, 이동한 유닛의 각 스텝에 대해 요격 시도를 수행합니다(17.0 참조).

4. 지상 이동 세그먼트

아직 이동하지 않은 지상 유닛은 전술 또는 행군 이동으로 이동할 수 있습니다(상차 마커가 있는 유닛 제외). 요건을 충족하는 유닛에 예비대 마커를 놓습니다(28.0 참조).

5. 헬리콥터 이동 세그먼트

아직 이동하지 않은 공중 유닛이나 공중 기동 유닛은 헬리콥터 이동으로 이동할 수 있습니다(18.0 참조).

C. NATO 회복 페이지

아군 유닛에 놓인 교란 마커를 모두 제거합니다. 보급 불가 마커가 있는 모든 NATO 전투 유닛(다른 유닛은 제외)의 LOS를 확인해서 보급 상태를 결정합니다. 마커에 표시된 보급 유형을 추적할 수 있다면 해당 보급 불가 마커를 모두 제거합니다(10.0 참조).

D. NATO 공세 타격 페이지

1. 핵 타격 세그먼트

핵 타격을 수행합니다. 각 핵 타격이 끝날 때마다 아마겟돈 주사위를 굴립니다(핵전쟁, 21.0 참조).

2. 화학탄 타격 세그먼트

WP 플레이어가 화학전을 개시하지 않았다면, 이 세그먼트를 건너뛴니다. 그렇지 않은 경우, 모든 아군 비지속성 화학탄 타격 마커를 지도에서 제거합니다. 각 아군 지속성 화학탄 타격 마커마다 주사위를 굴려 1이 나오면 마커를 제거합니다. 화학탄 포인트를 소모하여 시나리오 화학탄 타격 투하 한도에 따라 새로운 화학탄을 투하합니다(22.0 참조).

3. 공습 세그먼트

공군 포인트를 소모하여 적 유닛을 공습하거나(23.3 참조), 중심 차단 타격을 가하거나(23.7 참조), 공중 차단 구역을 생성할 수 있습니다(23.8 참조).

E. NATO 전투 페이지

NATO 플레이어는 원하는 순서대로 한 번에 하나씩 지상 공격을 선언할 수 있습니다. 각 공격은 다음 전투 사이클에 따라 진행합니다(지상 전투, 25.0 참조).

1. NATO 투입 세그먼트

전투 목표 핵스를 선언합니다. 공격에 참여하는 인접 아군 기동 유닛과 상급 본부가 공세 지원을 제공할지 여부를 선언합니다(25.4 참조).

2. WP 대응 세그먼트

NATO 플레이어는 인접한 기동 유닛 하나로 목표 핵스에 대응할 수 있습니다(25.1.2 참조). 목표 핵스가 이전 NATO 공격 페이지 때 화학탄 타격에 맞았다면 해당 유닛도 화학탄 타격 대상이 됩니다.

3. 공격 헬리콥터 세그먼트

미국 유닛이 공격에 참여하는 경우, NATO 플레이어는 미국 공격 헬리콥터 여단을 전투에 투입할 수 있습니다(18.4 참조).

4. NATO 전투 세그먼트

NATO 플레이어는 최종 전투 확률을 결정하고 주사위를 굴려 전투 결과표에 따라 전투 결과를 결정합니다. 전투 결과가 반격이라면, WP 플레이어는 즉시 반격 테이블에 따라 자신이 수행할 수 있는 모든 반격에 대해 주사위를 굴립니다(25.6.2 참조).

5. 방어자 전투 결과 세그먼트

전투 결과에 따라 방어자에게 스텝 손실을 적용해야 하는 경우, NATO 플레이어가 스텝 손실을 입을 방어 WP 방어 스텝을 선택합니다(스텝 손실, 25.6.3 참조). 전투 결과에 따라 방어자가 후퇴해야 하는 경우, WP 플레이어는 먼저 후퇴 결과를 줄이기 위해 교환하고자 하는 스텝들을 제거합니다(후퇴, 25.7 참조). 그런 다음 WP 플레이어는 남은 방어 병력을 후퇴시킵니다(남아있고 여전히 후퇴해야 하는 경우). 전투 결과에 따라 방어자가 교란되는 경우, 살아남은 모든 WP 유닛에 교란 마커를 놓습니다(교란, 25.6.4 참조). 목표 헥스에 방어 유닛이 남아 있지 않다면, 해당 헥스에 NATO 돌파 마커를 놓습니다(예외: 너희는 못 지나간다!, 25.7.1 참조). 결과와 관계없이, WP 플레이어는 살아남은 모든 WP 유닛에 교전 마커를 놓아야 합니다(25.6.5 참조).

6. 공격자 전투 결과 세그먼트

전투 결과로 공격자에게 스텝 손실을 적용해야 하는 경우, WP 플레이어가 스텝 손실을 입을 공격 NATO 유닛을 선택합니다. 전투 결과에 따라 공격자가 교란되는 경우, 모든 공격 NATO 유닛에 교란 마커를 놓습니다(25.6.4 참조). 목표 헥스에 방어 유닛이 남아 있지 않으면, NATO 플레이어는 아무 공격 유닛으로 진격할 수 있습니다(예외: 너희는 못 지나간다!, 25.7.1 참조).

7. 공격 헬리콥터 귀환 세그먼트

전투에 참여한 모든 미국 공격 헬리콥터 여단은 상급 본부로 복귀해야 하며, 이동 중에 대공포 공격 받을 수 있습니다. 그리고 공격 헬리콥터 디스플레이의 회복 상태로 돌아와야 합니다.

8. 합동 전투 보급 세그먼트

플레이어들은 전투에 참여한 유닛 중 전투 보급 추적이 불가능한 유닛에 전투 보급 불가 마커를 붙입니다(10.6 참조).

NATO 플레이어는 전투 사이클에 따라 각 공격을 해결합니다. 모든 전투가 완료되면 지도에 있는 모든 전투 및 교전 마커를 제거합니다.

F. NATO 예비대 페이지

예비대 마커가 붙은 기동 유닛을 전술 이동으로 이동 허용량의 절반까지(소수점은 올림) 이동합니다(28.0 참조). 하드 유닛은 돌파 마커가 놓인 헥스나 인접한 EZOC를 무시할 수 있습니다(25.9 참조). 예비대 마커가 있는 적합한 공수부대 또는 공수 기동 유닛을 헬리콥터 이동으로 최대 5헥스까지 이동합니다(18.0 참조). 이동이 완료되면 모든 적 공중 차단 마커와 모든 아군 예비대 및 돌파 마커를 지도에서 제거합니다.

G. NATO 제압 해제 페이지

NATO 본부 유닛에 놓인 모든 제압 마커를 제거합니다.

플레이 중에 빠르게 참조할 수 있도록 각 플레이어의 플레이 순서 카드에 약속 플레이 순서가 적혀 있습니다.

디자이너 참고: 플레이 순서는 현대전의 모든 주요 요소를 게임 플레이에 녹여내도록 설계되었습니다. 전투에서 승리하기 위한 다양한 전술적 선택지를 제공함과 동시에 전투 페이지 동안 더 강한 상호작용이 발생하도록 구성되었습니다. 처음에는 위압감이 들 수 있지만 모든 절차는 논리적인 순서를 따르며, 플레이 순서에 있는 대부분의 요소는 특별한 경우에만 사용됩니다. 플레이 테스터들은 몇 턴을 플레이하고 나니 플레이 순서 카드를 보지 않아도 쉽게 플레이 할 수 있었다고 말했습니다.

[8.0] 지역 통제 지대(ZOC)

배태량 요약: 자유 도시는 자신의 헥스에서만 ZOC를 생성합니다. 공격력이 0인 유닛은 자신의 헥스에서만 ZOC를 생성합니다. 공격력이 1 이상인 유닛은 자신의 헥스와 자신의 헥스에 인접한 6개의 헥스에 ZOC를 생성합니다. ZOC는 엄격하거나 고정되는 것은 아닙니다. 적 ZOC(EZOC)에 진입하려면 이동 포인트 1점을 소모해야 하고, EZOC에서 빠져나오려면 이동 포인트 1점을 추가로 소모해야 하므로, 한 EZOC에서 다른 EZOC로 바로 이동하면 이동 포인트 2점을 소모해야 합니다. 일반적으로 지상 유닛은 EZOC에 진입하는 즉시 이동을 중단해야 합니다. 또한, 지상 유닛이 EZOC에서 이동을 시작한다면, 해당 헥스가 자유 도시이거나 아군 유닛이 점령한 경우가 아닌 이상 인접한 EZOC로 바로 이동할 수 없습니다(30.1 참조). 하지만 하드 유닛은 EZOC에 진입한 후에도 계속 이동할 수 있으며, 이동 허용치가 허용하는 만큼 한 EZOC에서 다른 EZOC로 자유롭게 직접 이동할 수 있습니다. 이 때 EZOC에 진입할 때 1점, 이탈할 때 1점을 추가로 소모합니다. EZOC는 보급, 공세 지원, 후퇴를 차단합니다. 헬리콥터 유닛은 각 EZOC 헥스에 진입할 때마다 대공포 공격을 받습니다(19.0 참조). 아무 형태의 수송 이동을 하는 적 유닛이 EZOC에서 이동을 끝내면, 요격 시도 주사위 굴림에서 1을 뺍니다. 아군 유닛이 이미 해당 헥스에 있다면, 일부 EZOC 효과를 무시합니다. 아군 ZOC로 적 유닛을 포위하면 공격자에게 전투 이점이 부여됩니다(측면 공격, 25.3.4.2 및 동심원 공격, 25.3.4.3 참조). 플레이어 차트 및 표 카드에 있는 ZOC 효과 차트에는 이러한 효과가 모두 요약되어 있습니다. 다음 섹션은 건너뛰세요.

공격력이 1 이상인 모든 기동 유닛은 자신의 헥스와 주변 6개의 헥스에 지역 통제 지대(ZOC)를 생성합니다. 포병과 본부 유닛도 자신의 헥스와 주변 6개의 헥스에 ZOC를 생성합니다. **디자이너 참고:** 본부는 병참 및 지원 유닛의 확산망을 나타냅니다. 본부는 보안 부대와 대공 자산을 충분히 갖추고 있기 때문에 ZOC를 생성할 수 있습니다. 공격력이 0인 기동 유닛은 자신의 헥스에서는 ZOC를 생성하지만, 주변 6개의 헥스에는 ZOC를 생성하지 않습니다. 자유 도시도 자신의 헥스에는 ZOC를 생성하지만, 주변 6개 헥스에는 ZOC를 생성하지 않습니다. 헬리콥터 유닛이 적 ZOC로 진입하면 대공포 공격을 받기 때문에 유닛이 있는 헥스에 ZOC를 생성하는 것이 중요합니다(19.0 참조). 간단히 설명하기 위해 적의 지역 통제 지대를 EZOC라고 부르겠습니다. EZOC는 아군 이동과 보급, 그리고 전투의 여러 측면에 영향을 줍니다.

ZOC는 봉쇄 핵스면, 전체 바다 핵스, 전체 바다 핵스면에 걸쳐 확장됩니다. 그러나 핵스가 자유 도시(30.1 참조)이거나 아군 유닛이 핵스에 있는 경우에는 일부 EZOC의 효과가 무효화됩니다.

유닛의 ZOC 예시:



[8.1] ZOC 이동 효과

적 지역 통제 지대(EZOC)가 아군 유닛 이동에 미치는 효과는 ZOC 효과 차트를 참고하세요.

[8.1.1] EZOC에서 이동을 시작하는 유닛은 다음을 따릅니다:

1. 전술 이동을 합니다(12.2 참조).
2. 행군 이동을 할 수 없습니다(12.4 참조).
3. 상차하거나 철도 이동을 할 수 없습니다(13.0 참조).
4. 페리 이동을 할 수 없습니다(14.0 참조).
5. 수송 이동을 할 수 없습니다. 이때 수륙양용 철수 작전은 가능합니다(16.2.3 참조).
6. 헬리콥터 이동을 하지 않습니다. 이때 구출 작전은 가능합니다(18.1.4 참조).

[8.1.2] 유닛이 EZOC에 있는 핵스에 진입할 수 있는 경우는 다음과 같습니다:

1. 전술 이동(12.2 참조).
2. 헬리콥터 이동(18.0 참조).
3. 행군 이동을 할 수 없습니다(12.4 참조).
4. 철도 이동을 할 수 없습니다(13.0 참조).
5. 페리 이동을 할 수 없습니다(14.0 참조).
6. 수송 이동을 할 수 없습니다. 이때 강하(16.1.3 참조) 또는 수륙양용 상륙 작전(16.2.3 참조)은 가능합니다.

[8.1.3] 수송 이동과 ZOC. 일반적으로 수송 이동을 하는 유닛은 EZOC가 있는 핵스에서 이동을 시작하거나 끝낼 수 없습니다. 하지만 시작 핵스와 목적지 핵스 사이의 이동 경로에 있는 EZOC 핵스는 자유롭게 통과할 수 있습니다.

디자이너 참고: 유닛이 수송 이동을 하려면 안전한 출발 핵스와 목적지 핵스가 필요합니다. 하지만 수송기를 타고 이동할 때는 적 유닛의 상공을 비행하거나 지나칠 수 있습니다.

[8.1.4] 강하 및 수륙양용 작전. 강하 작전으로 이동하는 유닛은 EZOC에서 이동을 시작할 수는 없지만 EZOC에서 이동을 끝낼 수는 있습니다. 수륙양용 작전으로 이동하는 유닛은 EZOC가 있는 핵스에서 이동을 시작하거나 끝낼 수 있습니다(둘 다는 안됨). 하지만 이때 작전 중에 시작 또는 목적지 핵스 중 하나가 EZOC에 있는 경우, 플레이어는 요격 시도를 해결할 때 주사위에서 1을 빼야합니다(17.0 참조).

[8.1.5] 헬리콥터 이동 및 ZOC. 헬리콥터 이동(18.0 참조)으로 이동하는 공수부대 및 공중 기동 유닛은 수행 중인 작전 유형에 따라 EZOC 핵스에서 이동을 시작하거나 종료할 수 있으며, 추가 이동 페널티 없이 자유롭게 EZOC 핵스로 진입하거나 빠져나올 수 있습니다. 하지만 진입하는 EZOC 핵스마다 대공포 사격을 받을 수 있습니다(19.0 참조).

[8.1.6] 예비대 페이즈 동안, 돌파 마커가 있는 핵스와 인접한 6개 핵스에 있는 모든 EZOC가 무력화됩니다(25.9 참조).

[8.2] ZOC 전투 효과

[8.2.1] WP 기동 유닛이 EZOC에서 시작하는 경우, 적의 전투 페이즈 동안 해당 유닛은 목표 핵스에 대응할 수 없습니다(25.1.2 참조).

[8.2.2] NATO 기동 유닛이 EZOC에서 시작하며 핵스에 있는 유일한 유닛인 경우, 적의 전투 페이즈 동안 해당 유닛은 인접한 목표 핵스에 대응할 수 없습니다(25.1.2 참조). EZOC에 있는 한 핵스에 두 개 이상의 NATO 기동 유닛이 있는 경우라면, 그 중 한 유닛은 대응할 수 있습니다.

[8.2.3] 측면 공격. 목표 핵스에 있는 적 유닛이 공격받았을 때, 인접한 모든 핵스가 1) 아군 유닛에 의해 점령되어 있거나 2) 아군 ZOC 내에 있는 상태이며, 공격을 해결하는 순간에 최소 다른 적 지상 유닛이나 자유 도시 핵스(30.1 참조) 하나와 인접해 있다면, 이 공격은 측면 공격으로 간주합니다(25.3.4.2 참조). 측면 공격인 경우, 공격 플레이어는 실제 전투 확률보다 한 칸 오른쪽에 있는 CRT 열에 따라 전투를 해결할 수 있습니다. 따라서 원래 4:1 전투 확률인 공격을 5:1 열에 따라 해결합니다.

[8.2.4] 동심원 공격. 목표 핵스에 있는 적 유닛이 공격받았을 때, 인접한 모든 핵스가 1) 아군 유닛에 의해 점령되어 있거나 2) 아군 ZOC 내에 있는 상태이며, 공격을 해결하는 순간에 다른 적 지상 유닛이나 자유 도시 핵스(30.1 참조)와 인접해 있지 않다면, 이 공격은 동심원 공격으로 간주합니다(25.3.4.3 참조). 동심원 공격을 수행할 때, 공격 플레이어는 실제 전투 확률보다 두 칸 오른쪽에 있는 CRT 열에 따라 전투를 해결할 수 있습니다. 따라서 원래 4:1 전투 확률인 공격을 6:1 열에 따라 해결합니다.

[8.2.5] 측면 공격 또는 동심원 공격 판정을 받기 위해 공격자 소속의 인접 유닛이 모두 전투에 실제로 참여해야 할 필요는 없습니다. 이때 목표 핵스를 자신의 ZOC로 포위하기 위해 해당 위치에 있기만 하면 됩니다.

[8.2.6] 후퇴. 아군 스택이 강제로 후퇴해야 할 경우(25.7 참조), 가능하면 EZOC에 속하지 않은 핵스로 후퇴해야 합니다. 이것이 불가능할 경우, 아군 유닛이나 자유 도시가 있는 EZOC 핵스로 후퇴해야 합니다(30.1 참조). 이것도 불가능하다면, 비어있는 EZOC 핵스로 후퇴할 수 있습니다. 하지만 이 때 진입하는 핵스마다 스택에서 1스텝씩 잃어야 합니다.

[8.3] ZOC 보급 효과

핵스를 아군 유닛이 점령하고 있거나 해당 핵스가 자유 도시가 아니면, EZOC에 있는 핵스로 보급선(LOS)을 추적할 수 없습니다(보급, 10.0 참조).

[8.4] ZOC 지원 효과

일부 본부 유닛은 공격에 공세 지원(25.4 참조)을 제공할 수 있습니다. 이때 해당 본부 유닛은 전투에 참여하는 예하 유닛까지 본부 지원 범위를 넘지 않는 연결된 핵스 경로를 연결할 수 있어야 합니다. 이때 해당 경로는 아군 유닛이 점령하고 있거나 자유 도시가 있는 경우가 아니라면 EZOC 내의 핵스를 지날 수 없습니다.

[8.5] ZOC 거부

해당 핵스를 이미 아군 유닛이 점령하고 있거나, 해당 핵스에 아군이 통제하는 자유 도시가 있다면, 아군 행동에 미치는 EZOC 특정 효과가 무효화됩니다. 자세한 내용은 플레이어 차트 및 표 카드의 ZOC 효과 차트를 참고하세요. 핵스에 아군 유닛 또는 자유 도시(30.1 참조)가 있는 경우 다음과 같은 효과가 있습니다:

1. EZOC 핵스에서도 보급을 추적할 수 있습니다(8.3 참조).
2. EZOC 핵스에서도 대공포 사격이 발생하지 않습니다(8.1.5 참조).
3. EZOC 핵스에서도 본부 공세 지원을 추적할 수 있습니다(8.4 참조).
4. EZOC 핵스로 후퇴할 수 있습니다(8.2.6 참조).
5. 다른 EZOC에 있는 소프트, 포병, 본부 유닛이 그 핵스로 바로 진입할 수 있습니다(12.3.2 참조).
6. EZOC 핵스에 진입하거나 빠져나올 때는 여전히 이동 포인트 1점을 지불해야 합니다(12.3 참조).
7. 소프트, 포병 또는 본부 유닛이 EZOC 핵스에 진입할 때는 여전히 이동을 멈춰야 합니다(12.3.2 참조).
8. EZOC 핵스에서 행군, 철도, 페리 이동을 여전히 수행할 수 없습니다(8.1 참조).
9. EZOC 핵스에서 여전히 대응을 할 수 없습니다(8.2.1 및 8.2.2 참조).
10. EZOC 핵스에서 요격 시도를 할 때 주사위 굴림에서 여전히 1을 뺍니다(8.1.4 참조).

[8.5.1] ZOC는 차단된 핵스, 전체 바다 핵스 및 핵스면, 정복된 도시 핵스에서 무효화되지 **않습니다**(30.1 참조).

디자이너 참고: 유닛이 이러한 지형 유형에 ZOC를 생성하는 것은 고유 포병과 공격 헬리콥터의 전투 범위를 반영합니다.

[9.0] 스테킹

배대량 요약: 스테킹 한도는 기동 유닛 4스텝(NATO 여단 4개 또는 WP 사단 2개), 포병 유닛 1스텝, 본부 유닛 1스텝입니다. 스테킹 한도는 세그먼트 또는 페이지가 끝날 때만 적용합니다. 부득이한 경우 유닛을 초과 스테킹할 수 있습니다. NATO는 한 핵스에 여러 국적의 유닛을 스테킹할 수 있지만, 핵스를 방어할 때는 두 국적만 계산하며, 한 핵스면을 통해 공격할 때는 한 국적만 가능합니다. WP도 동일한 제한을 받지만, 다른 국적이 아닌 다른 전선에 속한 유닛에 대해 적용합니다. **다음 섹션은 건너뛰세요.**

플레이어는 특정 한도 내에서 하나의 핵스에 두 개 이상의 유닛을 배치할 수 있습니다. 이를 "스테킹"이라고 하며, 한 핵스에 함께 있는 유닛 세트를 "스택"이라고 합니다. 플레이어는 언제든지 상대방 플레이어의 스택을 자유롭게 살펴보고 어떤 적 유닛이 있는지 확인할 수 있습니다.

[9.1] 스테킹 한도

[9.1.1] 스테킹 한도는 페이지나 세그먼트가 끝날 때 한 핵스를 점유할 수 있는 최대 스텝 수 한도입니다. 한 핵스의 스테킹 한도는 기동 유닛 4스텝 + 포병 유닛 1스텝 + 본부 유닛 1스텝입니다. 페이지나 세그먼트가 끝났을 때 스테킹 한도를 맞출 수 있다면, 그 전에 한 핵스를 통과할 수 있는 스텝 수에는 제한이 없습니다. 공격 헬리콥터 여단과 수송사령부는 기동 유닛이 아니기 때문에 핵스의 스테킹 한도에 포함하지 않습니다.

[9.1.2] 플레이어가 전과확대(25.8.2 참조)를 하려는 경우, 해당 전투 사이클 때 진격하는 모든 유닛은 진격이 끝났을 때 기동 유닛 2스텝만 스테킹할 수 있으며 다른 유닛은 스테킹할 수 없습니다.

[9.1.3] 후퇴를 해야 하지만 오버 스테킹을 하지 않고 후퇴할 핵스가 없는 유닛은 오버 스테킹 할 수 있습니다. 단, 해당 유닛을 소유한 플레이어는 다음 이동 페이지가 끝날 때까지 스테킹 한도를 준수하거나 그 시점에 스테킹 한도를 맞추기 위해 제거할 유닛을 선택해야 합니다.

[9.2] 다국적 및 다전선 스테킹

플레이어는 항상 같은 핵스에 여러 개의 WP 전선 또는 NATO 국적 유닛을 스테킹 한도까지 스테킹할 수 있습니다. 하지만 해당 핵스에 속한 유닛은 공격과 방어 모두에서 특정 제한을 받습니다(조율, 26.0 참조).

[10.0] 보급

디자이너 참고: 현대의 기계화된 군대는 연료와 탄약 등 막대한 양의 보급이 필요합니다. NATO는 대규모 산업 기반을 갖추었으며 세계 시장에 접근할 수 있는 거대한 해안선을 가지고 있었습니다. 또한 동맹군은 대규모 병참망을 통해 장기간의 전쟁을 수행할 준비가 되어있었습니다. 반면 바르샤바 조약기구는 막대한 탄약 재고를 보유하고 있었지만 트럭과 철도 차량이 부족했고 특히 연료가 부족했습니다. 소련과 루마니아만 석유를 비축하고 있었습니다. 루마니아는 신뢰할 수 없는 것으로 유명했고, 코카서스의 소련 보급은 NATO 최전선에서 2,000마일 이상 떨어져 있었습니다. 동유럽과 소련을 연결하는 철도망은 상당히 빈약했고, 소련 국경에서 철도 규격이 바뀌어 철도 차량을 바꾸거나 최소한 철도 차량의 바퀴를 바꿔야 했습니다. 이 모든 것은 바르샤바 조약기구의 보급 능력에 한계가 있음을 의미했고, 전선 근처의 있는 재고가 바닥이면 보급에 상당한 제약을 받을 수밖에 없었습니다. NATO도 자체적인 보급 문제를 안고 있었는데, 이는 주로 각국 방위 산업체가 구경과 무기 체계 표준화를 위한 협력을 거부했기 때문에 발생한 문제였습니다. 각 NATO 군대는 보급을 위해 별도의 병참망이 필요했습니다. 어떤 NATO 군대든 휘발유와 디젤 연료는 주둔국으로부터 조달할 수 있었지만 탄약은 자체적으로 조달하는 경우가 많았습니다.

다음 규칙은 이러한 현실을 반영합니다.

배태량 요약: 이동 페이지가 시작했을 때 유닛이 보급선(LOS)을 추적할 수 있으면 이동 보급 상태입니다. 유닛이 전투에 참여한 직후 LOS를 추적할 수 있으면 전투 보급 상태입니다(다음 전투까지 전투 보급 상태를 유지합니다). 본국에 있는 NATO 유닛과 모든 WP 국가에 있는 WP 유닛이 해당 국가에 있는 자유 도시까지 10헥스 이하의 보급선(LOS)을 추적할 수 있고, 그 자유 도시가 다른 아군 도시까지 10헥스 이하의 경로를 추적할 수 있다면 그 유닛은 보급 상태입니다. 어느 동맹국의 유닛이라도 적국에 있다면, 다음 조건을 만족할 때만 보급 상태입니다: 상급 본부까지 보급선(LOS)을 추적할 수 있고, 그 거리가 본부의 지원 범위를 넘지 않아야 하며, 본부가 10헥스 이내에 있는 아군 통제 도시(정복된 도시 포함)까지 보급선을 추적할 수 있어야 하며, 그 도시에서 10헥스 단위로 다른 아군 통제 도시까지 연결하여 최종적으로 본국의 자유 도시에 까지 이어져야 합니다. 모든 WP 국가는 모든 WP 유닛의 본국으로 간주합니다. 본국이 아닌 우방국에 있는 NATO 유닛은 이동 보급을 위해 해당 국가를 본국으로 간주하지만(아무 자유 도시까지 추적), 전투 보급을 받기 위해서는 상급 본부까지 보급선을 추적해야 합니다. 지도에 본국이 없는 미국과 영국 본부는 최종적으로 우방국에 있는 아군 항구나 증원 병력 섹터 1의 지도 가장자리 헥스로 보급선을 추적합니다. 이동 보급이 끊긴 유닛은 일반적으로 전술 이동이나 최소 이동(1헥스 이동)만 수행할 수 있으며, 이동 허용량의 절반(내림)으로 이동합니다. 전투 보급이 끊긴 유닛은 공격과 방어 시 절반의 전투력으로 싸우며(반올림은 25.3 참조), 포격은 아예 수행할 수 없습니다. 두가지 보급 중 하나라도 끊긴 유닛은 대응(25.1.2 참조)이나 반격(25.6.2 참조)을 할 수 없습니다.

이 섹션을 10.7부터 읽으세요.

[10.1] 보급 개념

[10.1.1] 보급 유형. 보급에는 두 가지 유형이 있습니다: 전투 보급과 이동 보급입니다. 유닛이 최대 능력으로 이동하려면 아군 이동 페이지 때 이동 보급 상태여야 합니다. 유닛이 최대 능력으로 공격 및 방어하려면 전투 중에 전투 보급 상태여야 합니다. 이 두 가지 보급 형태는 서로 다르게 결정되며, 유닛이 전투 보급 상태지만 이동 보급을 받지 못할 수도 있고 그 반대의 경우도 가능합니다.

[10.1.2] 보급선. 보급을 받으려면 유닛이 보급선(LOS)을 추적할 수 있어야 합니다. LOS란 유닛에서 유효한 보급원까지 연결된 연속된 헥스 경로를 의미합니다. LOS는 하나 이상의 링크로 구성되며, 각 경로는 특정 수의 헥스로 이루어집니다. 이러한 링크를 서로 연결하여 전체 LOS를 구성할 수 있습니다.

[10.1.3] 도시. 도시는 자유 또는 정복된 상태일 수 있습니다(30.1 참조). 모든 도시는 자유 도시로 게임을 시작합니다. 적 플레이어가 점령하면 정복된 도시가 됩니다. 자유 도시가 같은 동맹의 다른 자유 도시(같은 국가일 필요는 없음)와 10헥스 이하의 단일 LOS 링크를 추적할 수 있으면 보급 상태입니다.

[10.1.4] 보급원. 모든 유닛의 기본 보급원은 해당 유닛의 본국에 있는 자유 도시입니다. 다음과 같이 세가지 유형의 중간 보급원을 통해서 주 보급원까지 연결되는 링크를 형성할 수 있습니다:

1. 본부 유닛. 보급원으로부터 보급을 진행할 수 있는 보급창 및 수송 트럭으로 구성된 대규모 병참망을 나타냅니다.
2. 항구. 보급원으로부터 보급하기 위한 항로를 제공합니다.
3. 지도 가장자리 헥스. 지도 밖 보급원과 연결을 의미합니다.

[10.1.5] 보급 및 위치. 보급과 관련하여 유닛은 세 가지 위치 중 하나에 위치할 수 있습니다. 자신의 본국에 있는 헥스를 점령할 수 있습니다. 다른 우방국에 있는 헥스를 점령할 수 있습니다. 그리고 적국에 있는 헥스를 점령할 수도 있습니다. 유닛의 위치에 따라 보급을 추적하는 방식이 결정됩니다.

[10.1.6] 본국. 자신의 본국에 있는 유닛이 해당 유닛에서부터 보급 상태인 본국의 아군 자유 도시까지 10헥스 이하의 단일 LOS 링크를 추적할 수 있다면 이동 보급과 전투 보급을 모두 받습니다. 이동 보급은 해당 유닛에서부터 우방국의 모든 아군 자유 도시까지 10헥스 이하의 단일 LOS 링크를 추적할 수 있는 경우에만 가능합니다. 모든 WP 유닛은 동맹 내 모든 국가를 본국으로 간주합니다. 따라서 WP에는 우방국이 없고 본국만 존재하며, WP 유닛이 모든 WP 국가에 있는 한 헥스를 점령하면 거의 항상 이동 및 전투 보급을 받을 수 있습니다.

디자이너 참고: 이 규칙은 모든 군대가 공통 표준 탄약과 연료를 사용했기 때문에 바르샤바 조약기구가 누렸던 큰 이점을 반영합니다.

[10.1.7] 우방국. 우방국(같은 동맹에 속해 있지만 해당 유닛의 본국이 아닌 국가)의 한 헥스를 점령한 NATO 유닛이 해당 유닛에서부터 보급 상태인 우방국의 자유 도시까지 10헥스 이하의 단일 LOS 링크를 추적할 수 있다면 이동 보급을 받습니다. 해당 유닛이 보급 상태인 상급 본부까지 해당 본부의 지원 범위 이하 헥스의 단일 LOS 링크를 추적할 수 있을 때만 전투 보급을 받습니다.

[10.1.8] 적국. 적국(상대 동맹에 속한 국가)에 있는 유닛은 보급 상태인 상급 본부까지 해당 본부의 지원 범위이하의 헥스로 구성된 단일 LOS 링크를 추적할 수 있을 때만 이동 및 전투 보급을 받습니다. 적국에 있는 유닛은 아군 자유 도시가 10헥스 내에 있더라도 LOS를 직접 추적할 수 없습니다. 항복한 국가(32.2 참조)는 두 플레이어 모두에게 적국으로 취급합니다.

[10.1.9] 유닛의 위치와 상관없이, 해당 유닛이 보급 상태인 상급 본부까지 해당 본부의 지원 범위보다 크기 않은 수의 헥스로 구성된 단일 LOS 링크를 추적할 수 있는 경우 항상 이동 보급과 전투 보급을 받습니다.

[10.2] 보급선(LOS)

[10.2.1] 전투 유닛에서 보급원까지의 LOS는 항상 여러 개의 단일 LOS 링크로 이루어져 있습니다. 아군 자유 도시로 직접 추적할 수 있다면, 이 링크는 최대 10헥스까지 가능합니다. 상급 본부로 추적할 경우, 이 LOS 링크는 해당 본부의 지원 범위와 동일한 헥수를 초과할 수 없습니다.

[10.2.2] 본부에서부터 보급원까지는 각각 10헥스 이하의 길이의 LOS 링크를 무제한으로 연결할 수 있습니다. 아군 통제 도시(자유 또는 정복된 상태)에서 다른 아군 통제 도시까지 LOS 링크를 추적할 수 있고, 마지막 LOS 링크가 해당 본부 유닛의 유효한 보급원까지 이어진다면 해당 본부는 보급 상태입니다(10.3.2 참조).

디자이너 참고: 본부가 무제한으로 연결된 단일 링크가 아니라 아군 도시까지 연결되는 10헥스 링크를 통해 LOS를 추적하는 것은 플레이어가 적진 틈새를 통해 적 영토 깊숙이 들어간 다음 수백 마일 떨어진 적진의 다른 틈새를 통해 다시 아군 보급원으로 연결하는 것을 방지하기 위함입니다.

[10.2.3] 다음 중 하나를 지나는 경우에는 LOS를 추적할 수 없습니다:

1. 적 유닛
2. EZOC
3. 적 통제 도시 헥스
4. 봉쇄 헥스
5. 전체 바다 헥스 또는 헥스면(독일이 있는 경우 제외)

그러나 EZOC 헥스에 아군 지상 유닛이나 자유 도시가 있다면 LOS를 추적할 수 있습니다.

[10.2.4] 덴마크 페리. 일반적으로 전체 바다 헥스 또는 헥스면을 통해 LOS를 추적할 수 없습니다. 하지만 덴마크 페리 헥스면(1513과 1514 사이의 헥스)은 특별한 경우입니다. 덴마크가 정복되지 않은 한, NATO 플레이어는 이 헥스면을 통해 LOS를 추적할 수 있지만, WP 플레이어는 추적할 수 없습니다. 덴마크가 항복하면(32.1.1 참조) WP 플레이어는 이 헥스면으로 LOS를 추적할 수 있지만 NATO 플레이어는 추적할 수 없습니다.

[10.2.5] 핵(21.0 참조) 또는 화학탄(22.0 참조) 타격 마커가 놓인 헥스 및 공중 차단 구역(23.8 참조)을 통해서도 LOS를 추적할 수 있습니다.

[10.3] 보급원

궁극적으로 LOS는 보급원에서 끝나야 합니다.

[10.3.1] 전투 유닛 보급원. 전투 유닛의 보급원은 다음과 같습니다:

1. 자유 도시. 유닛의 본국에 있는 보급 상태인 자유 도시: 해당 국가 내 10헥스 거리에 있는 모든 유닛에게 이동 보급과 전투 보급을 제공합니다.
2. 해당 유닛 본국에 있는 지도 가장자리 헥스: 해당 국가 내 10헥스 거리에 있는 모든 유닛에게 이동 및 전투 보급을 제공합니다.
3. 우방국에 있는 보급 상태인 자유 도시: 우방국에 있고 10헥스 거리에 있는 모든 유닛에게 이동 보급을 제공합니다. 이때 해당 유닛이 자유 도시가 위치한 국가와 같은 국가 소속일 필요는 없습니다.
4. 보급 상태인 상급 본부 유닛: 해당 본부의 지원 범위보다 크기 않은 수의 헥스의 단일 LOS 링크를 해당 본부까지 추적할 수 있는 모든 예하 유닛에게 이동 보급과 전투 보급을 제공합니다(10.4.2 참조).

[10.3.2] 본부 유닛 보급원. 본부 유닛의 보급원은 다음과 같습니다:

1. 본부 유닛의 본국에 있는 보급 상태인 자유 도시.
2. 본부 유닛의 본국에 있는 지도 가장자리 헥스.
3. 우방국에 있고 아군이 통제하는 모든 항구 헥스.

[10.3.2.1] 미국 및 영국 본부. 본국이 지도에 없는 미국 및 영국 본부의 경우, 최종 LOS 링크가 반드시 다음에 연결되어야 합니다:

1. 우방국에 있고 아군이 통제하는 모든 항구 헥스.
2. 증원 병력 섹터 1에 있는 모든 지도 가장자리 헥스.

[10.3.2.2] BALTAP 다국적 본부. BALTAP 지휘 구역에는 NATO 플레이어의 다국적 본부 2개가 있습니다(10.4.4.6 참조). 이 두 본부는 다음의 경우에 LOS를 추적할 수 있습니다:

1. 서독에 있는 보급 상태인 모든 자유 도시.
2. 덴마크에 있는 보급 상태인 모든 자유 도시.
3. 우방국에 있고 아군이 통제하는 모든 항구 헥스.

[10.3.3] 도시 보급. 자유 도시가 유효한 보급원이 되려면 해당 도시 자체가 보급 상태여야 합니다. 또한, 게임의 특정 시점에 아군 통제 도시가 자유 도시이든 정복된 도시이든 상관없이 보급 가능 여부를 확인해야 합니다(재보급 작전, 10.7 및 영공과 보급 11.6 참조).

[10.3.3.1] 자유 도시 보급. 자유 도시 핵스가 다른 아군이 통제하는 다른 자유 도시 핵스(같은 국가에 있을 필요는 없음)와 10핵스 이하의 단일 LOS 링크를 추적할 수 있다면 해당 자유 도시는 보급 상태입니다. 이 규칙에 따르면, 자유 도시에 있는 유닛이 적 유닛이나 EZOC에 포위되었다면 다른 아군 자유 도시까지 LOS를 추적할 수 없으므로 보급 불가 상태가 됩니다(10.2.3 참조). 또한 이 규칙에 따르면 함부르크(2417 및 2416) 또는 뮌헨(5313 및 5312)과 같이 두 개의 핵스로 이루어진 도시는 각 핵스끼리 직접 추적할 수 있으므로 자체 보급이 가능합니다.

[10.3.3.2] 항구 보급. 1) 항구가 있고 2) 해안 핵스에 위치한 모든 자유 도시는 항구 보급으로 보급을 추적할 수 있습니다. 항구 보급을 추적하려면 도시가 해안 및 전체 바다 핵스를 가로질러 해안 핵스에 인접하지 않은 전체 바다 핵스까지 10핵스 이하의 LOS 링크를 추적할 수 있어야 합니다. EZOC는 전체 바다 핵스까지 확장되며 항구 보급을 차단할 수 있습니다. 지도에 항구가 포함된 도시 중 일부는 해안 핵스에 위치하지 않고 주요 강을 따라 내륙에 위치해 있습니다(예시: 2720 핵스, 브레멘). 이러한 내륙 도시는 항구 보급을 사용할 수 없습니다. 항구 보급의 예는 10.9 말미에 있는 "보급 # 2 예시"를 참고하세요.

플레이어 참고: 이 규칙은 덴마크에 가장 큰 영향을 미칩니다. 이 규칙에 따르면 덴마크 도시들의 보급이 끊길 위험이 매우 높기 때문입니다. 덴마크의 모든 도시는 해안 핵스에 있는 항구 도시입니다.

[10.3.3.3] 상대 플레이어가 자유 도시를 정복하는 즉시 원래 동맹의 보급원으로 사용할 수 없습니다. 자유 도시를 재탈환하면 즉시 자유 도시 상태로 돌아가 다시 보급원이 됩니다(보급 상태인 경우에만).

[10.3.3.4] 서베를린. 게임 시작시 서베를린(3007번 핵스)은 서독의 자유 도시입니다. 예외 규칙으로, 서베를린은 다른 아군 자유 도시와 LOS 연결을 추적할 수 없어도 NATO 유닛의 유효한 보급원으로 간주합니다. 하지만 서베를린에는 다음과 같은 제한 사항이 있습니다:

1. 다른 NATO 자유 도시에 보급을 제공할 수 없습니다.
2. 서베를린 핵스에서 시작하는 3개의 NATO 여단에게만 보급을 제공하며, 그마저도 해당 유닛이 그 핵스에 있거나 인접한 핵스에 있을 때만 가능합니다.

서베를린에서 10핵스 이내에 있는 서독의 세 도시인 브라운슈바이크(Braunschweig)(3115번 핵스), 하노버(Hannover)(3117번 핵스), 룬네부르크(Luneburg)(2615번 핵스)까지 LOS 링크를 추적할 수 있다면 이 두 제한은 즉시 해제됩니다. 하지만 서베를린이 다시 고립되면 즉시 원상태로 돌아옵니다.

[10.3.3.5] 정복된 도시 보급. 정복된 도시는 그 자체로는 보급원이 아니지만(예외: 코펜하겐 Copenhagen, 10.3.3.6 참조), 보급원까지 이어지는 LOS 체인에서 아군 본부를 위한 LOS 보급 링크를 고정하는 역할을 합니다. 또한 보급 상태인 정복된 도시는 재보급 작전의 거점 역할을 할 수 있으며(10.7 참조), 가장 중요한 영공 경합(11.0 참조)을 벌일 수 있습니다. 정복된 도시가 보급 상태가 되려면, 정복된 도시가 다른 아군 통제 도시 핵스까지 10핵스 이하의 LOS 링크를 추적할 수 있고, 이 도시 역시 다른 아군 통제 도시 핵스까지 10핵스 이하의 LOS 링크를 추적할 수 있어야 하며,

마지막 LOS 링크가 핵스를 통제하는 동맹의 우방국에 있는 보급 상태인 자유 도시(10.3.3.1 참조)에서 끝날 때까지 계속 반복합니다.

[10.3.3.6] 코펜하겐 정복. 정복된 도시는 보급원이 될 수 없다는 일반적인 규칙의 예외가 있습니다. WP 플레이어가 코펜하겐을 정복하면 일반적으로 자유 도시에서만 가능한 항구 보급(10.3.3.2 참조)을 사용할 수 있습니다. 다른 WP 자유 도시와 LOS 링크를 추적할 수 없더라도 유효한 WP 보급원 역할을 할 수 있습니다. 이 특별 규칙에 따라 코펜하겐을 정복하면 해당 도시는 셸란(Sjælland)과 롤란(Lolland) 섬에 있는 모든 WP 유닛에게 이동 및 전투 보급을 제공할 수 있습니다. 발트해 군단 본부가 두 섬 중 하나에 있다면 코펜하겐이 해당 본부의 보급원 역할을 할 수 있습니다. 마지막으로, 코펜하겐이 정복되면 보급 상태가 되므로 영공 경합에 참여하기 시작하며, 코펜하겐이 보급하는 모든 유닛도 마찬가지입니다. WP 플레이어는 덴마크가 항복할 때까지 덴마크 페리 핵스면을 통해 LOS를 추적할 수 없기 때문에(10.2.4 참조), 코펜하겐은 덴마크가 항복하기 전까지는 덴마크 내의 다른 정복된 도시들에 보급을 제공할 수 없다는 사실에 주의하세요.

[10.4] 본부 유닛 및 보급

아군 본부 보급 페이지 동안 플레이어는 자신의 각 본부 유닛이 유효한 본부 보급원(10.2.2 참조)까지 10핵스 LOS 링크(10.3.2 참조)로 구성된 LOS를 추적할 수 있는지 확인합니다. LOS를 추적할 수 없는 모든 본부에 보급 불가 마커를 놓습니다. **한 번 결정된 본부의 보급 상태는 다음 아군 본부 보급 페이지가 시작될 때까지 바뀌지 않습니다.**

[10.4.1] WP 전선 본부. 자동 보급이 종료되면(게임 8턴 시작, 10.8 참조) WP 전선 본부는 다음 조건이 모두 충족되는 경우에만 보급 상태입니다:

1. 본부가 유효한 본부 보급원까지 LOS를 추적할 수 있는 경우 **그리고**
2. WP 플레이어가 보급 포인트를 소모하여 해당 본부에 보급을 제공한 경우.

[10.4.2] 보급받은 본부 유닛. 본부 보급 페이지 때 보급 상태로 확인된 본부 유닛은 다음 아군 본부 보급 페이지까지 지원 범위 내에 있는 모든 예하 유닛에게 이동 보급과 전투 보급을 모두 제공할 수 있습니다. 유닛이 자신의 핵스에서부터 본부가 점령한 핵스까지 해당 본부의 지원 범위 내에서 차단되지 않은 LOS를 추적할 수 있다면 본부의 지원 범위 내에 있는 것입니다(해당 유닛이 점령한 핵스는 계산하지 않고 본부가 점령한 핵스는 계산합니다).

[10.4.2.1] 본부는 제압 상태에서도 예하 유닛에게 보급을 제공할 수 있습니다(25.6.4.4 참조).

[10.4.2.2] 보급 상태인 본부는 다음을 수행할 수 있습니다:

1. 아군 지상 이동 세그먼트 동안 전체 전술 이동 허용량만큼 이동합니다(본부는 행군 이동을 사용할 수 없습니다).
2. 상차 및 철도 이동을 수행합니다(13.0 참조).
3. 해상 페리로 이동합니다(14.2).
4. 공세 지원을 제공합니다(25.4 참조).
5. 예하 공격 헬리콥터 여단을 전투에 투입합니다(18.4 참조).

[10.4.3] 보급받지 못한 본부 유닛. 아군 본부 보급 페이지 때 본부 유닛이 보급 불가로 판정되면, 보급을 받을 수 없게된 모든 예하 유닛과 같은 처지에 있는 모든 독립 유닛(3.2.6.1 참조)은 다음 이동 보급 세그먼트 동안 이동 보급 불가 표시를 받습니다. 단, 이 유닛들 중 어느 유닛도 전투 보급 불가 마커를 받지는 않습니다. 유닛은 전투 사이클에 합동 전투 보급 세그먼트 때 전투 보급 상태를 확인하고, 이 때 LOS를 추적할 수 없다면 전투 보급 불가 마커를 받습니다(10.6 참조). 보급을 받지 못한 본부는 다음을 수행할 수 있습니다:

1. 아군 지상 이동 세그먼트 동안 전체 전술 이동 허용량의 절반만큼 이동합니다.
2. 상차할 수 없습니다. 이미 상차 완료한 경우엔 즉시 상차 완료 마커를 잃습니다(철도 이동, 13.0 참조).
3. 해상 페리를 이용할 수 없습니다.
4. 공세 지원을 제공할 수 없습니다(25.4 참조).
5. 예하 공격 헬리콥터 여단을 전투에 투입할 수 없습니다.

[10.4.3.1] WP 플레이어가 단순히 보급 포인트를 소모하지 않기 위해서 WP 본부가 보급 불가 상태가 된 경우, 보급이 끊긴 WP 본부의 보급 범위 내에 있는 유닛들은 영공 경합을 결정할 때는 보급 상태로 간주합니다(10.8.2 참조).

[10.4.4] 예하 유닛. 본부는 오직 자신의 예하 유닛에만 보급을 제공할 수 있습니다. 본부는 자신의 예하 유닛의 상급 부대입니다. 모든 유닛은 상급 본부의 예하 유닛입니다. 이 관계는 이후에 더 자세히 정의합니다.

[10.4.4.1] WP 상급 본부 유닛. 대부분의 WP 유닛은 하나의 상급 본부만 가집니다. 상급 본부로 보급선을 추적해야 할 때, 전선에 속한 유닛들(카운터 상단에 같은 전선 색상 띠를 가진 모든 유닛들)은 일반적으로 같은 전선 색상 띠를 가진 전선 본부로부터만 보급선을 추적할 수 있습니다.

[10.4.4.2] 발트해 군단. 발트해 전선에 속한 모든 여단과 연대는 발트해 전선(BAF) 본부이나 발트해 군단 본부 중 어느 쪽에도 예속될 수 있고, 둘 중 아무 본부로 보급선을 추적할 수 있습니다. 발트해 전선에 있는 모든 사단은 오직 발트해 전선 본부에만 예속됩니다. 자세한 내용은 29.5와 29.6을 참조하세요.

[10.4.4.3] WP 독립 유닛. 카운터에 전면 색상 줄무늬가 없는 WP 유닛은 독립 전구급 유닛입니다. 이 유닛은 모든 WP 본부(발트해 군단 본부 포함)를 상급 부대로 간주하고 해당 본부로 보급을 추적할 수 있습니다.

[10.4.4.4] 발트해 전선 본부(29.5 참조)와 발트해 군단 본부(10.9 및 29.6 참조)에는 특별 보급 규칙을 적용합니다.

[10.4.4.5] NATO 상급 본부 유닛. 상급 본부로 보급을 추적해야 하는 경우, NATO 유닛은 같은 국적의 모든 NATO 본부로 추적할 수 있습니다(예속 범례에 표시된 군단 소속은 정보 제공 및 게임 준비에만 사용하며 보급에 영향을 미치지 않습니다). 보급 및 기타 모든 목적에 있어서 **캐나다 유닛은 미국 유닛으로 취급**하며 모든 미국 본부에 예속될 수 있습니다.

[10.4.4.6] BALTAP 다국적 본부 유닛. NATO는 BALTAP 지휘 구역에 두 개의 군단 본부 유닛이 있습니다. 이는 각각 LANDJUT(LJ)와 LANDZEALAND(LZ)입니다. 이들은 다국적 본부로, 여러 국적을 가진 유닛에게 보급을 제공할 수 있습니다. 또한, 이 본부는 상호 교환이 가능합니다. 즉, 이 본부 중 하나로 보급선을 추적할 수 있는 모든 유닛은 다른 본부로도 보급선을 추적할 수 있습니다. 이 두 다국적 본부로 보급선을 추적할 수 있는 유닛들은 다음과 같습니다:

1. 모든 덴마크 유닛
2. 모든 서독 유닛
3. 예속 범례가 "LJ" 또는 "LZ"인 다른 NATO 국적의 특정 부대

예속 범례가 "LJ" 또는 "LZ"인 모든 유닛은 같은 국적의 다른 본부에도 예속될 수 있습니다.

[10.4.4.7] 본부는 열차 마커(모든 유형)가 붙어있는 예하 유닛에게는 보급을 제공할 수 없습니다(철도 이동, 13.0 참조).

[10.5] 이동 보급

[10.5.1] 각 아군 이동 페이지 시작 시, 이동 보급 세그먼트 때 모든 아군 유닛의 이동 보급 여부를 확인합니다. 이동 보급 세그먼트 동안 LOS를 추적할 수 없는 유닛에는 이동 보급 불가 마커를 놓습니다. **이때가 플레이 순서 중에 유닛에 이동 불가 보급 마커를 붙일 수 있는 유일한 시간입니다.** 이미 이동 보급 불가 마커가 붙어있는 유닛이 이동 보급 세그먼트 중에 LOS를 추적할 수 있다면, 해당 마커를 제거합니다.

[10.5.2] 유닛의 이동 보급 상태는 이동 보급 세그먼트 외에도 플레이 순서 중 다양한 지점에서 확인할 수 있습니다:

1. 회복 페이지 동안, 이동 불가 보급 마커가 있는 모든 유닛만 이동 보급을 확인합니다. 이 단계에서 이동 보급을 추적할 수 있는 유닛이 있다면, 해당 유닛에 붙어있는 이동 불가 보급 마커를 제거합니다.
2. 유닛의 보급 상태가 영공에 미치는 영향을 결정해야 할 때마다 이동 보급을 확인합니다(11.0 참조).

이때 유닛이 LOS를 추적하지 못하면 보급 상태가 아닌 것으로 판정합니다. 하지만 이동 보급 세그먼트가 아닐 때 보급 상태가 아닌 것으로 판정되어도, 실제로 유닛에 이동 보급 불가 마커를 놓지는 않습니다. 이동 보급 불가 마커는 오직 아군 이동 보급 세그먼트 동안에만 놓습니다. 그러나 회복 페이지 동안 LOS가 있는 것으로 확인되면 이동 보급 불가 마커를 제거합니다.

플레이어 참고: 대부분의 경우 유닛은 항상 이동 보급 상태입니다. 이동 보급을 확인하는 것은 주로 예외를 관리하기 위함입니다: 내 유닛이 포위되었는지, 적 전선 뒤로 강하한 공수부대 유닛이나 공중 기동 유닛이 있는지, 자신의 본부 유닛을 앞질러 나간 유닛이 있는지 확인해야 합니다. 이외의 경우에는 모든 유닛이 이동 보급 상태에 있을 가능성이 높습니다.

[10.5.3] 이동 페이지 중 이동 보급 효과. 이동 보급 세그먼트 동안 LOS를 추적할 수 있는 전투 유닛은 남은 게임 턴 동안 제한 없이 가능한 모든 형태의 이동을 할 수 있습니다. 이동 보급 세그먼트 동안 LOS를 추적할 수 없는 전투 유닛에는 이동 보급 불가 마커를 놓고 다음을 적용합니다:

1. 행군 이동을 할 수 없습니다.
2. 적인 이동 허용량 절반만 사용하여 전술 이동을 합니다 (소수점 내림).
3. 공중 패리(14.1 참조), 공중 수송(16.1 참조) 또는 해상 패리(14.2 참조)로 이동할 수 없습니다.
4. 수륙양용 철수 작전(16.2.3 참조)을 수행하는 해병 유닛이 아니라면 해상 수송(16.2 참조)으로 이동할 수 없습니다.
5. 자격이 되는 경우 헬리콥터 이동을 할 수 있지만, 구출 작전(18.1.2 참조)을 사용해야 합니다.
6. 예비대에 배치할 수 없습니다(28.0 참조).
7. 상차를 할 수 없습니다(13.0 참조). 만약 상차 완료 상태 라면 상차 완료 마커를 즉시 제거합니다.
8. 다음 적 전투 페이지 동안 대응할 수 없습니다 (25.1.2 참조).

[10.5.4] 게임 중 어느 시점에서든 이동 보급을 추적할 수 없는 유닛은 즉시 영공 경합을 중단합니다(11.0 참조).

[10.5.5] 이동 보급 불가 마커는 유닛에 계속 남아있을 수 있습니다. 하지만 아군 이동 보급 세그먼트나 회복 페이지 때 유닛이 LOS를 추적할 수 있다면 해당 마커를 제거합니다.

[10.5.6] 증원 병력 상자 또는 SRB에 있는 모든 유닛은 항상 이동 보급 상태로 간주합니다.

[10.6] 전투 보급

게임 시작 시 모든 전투 유닛은 전투 보급 상태입니다. 모든 증원 병력 전투 유닛도 전투 보급 상태로 게임을 시작합니다. 그 후 유닛이 전투 보급 상태를 확인하기 전까지는 계속 전투 보급 상태입니다. 유닛의 전투 보급 상태를 확인할 때, 유닛의 상급 본부가 보급 상태이고 유닛이 해당 본부의 지원 범위를 넘지 않는 hex로 LOS를 추적할 수 있다면 그 유닛은 보급 상태를 유지합니다. 또는 본국의 한 hex를 점령하고 있는 유닛이 해당 국가의 아군 통제 도시까지 10hexs 이하의 LOS를 추적할 수 있다면 전투 보급 상태입니다.

1. 매 전투 사이클 종료 시 합동 전투 보급 세그먼트 동안 해당 전투에 참여한 모든 공격 및 방어 유닛의 전투 보급 여부를 확인합니다. 이때 전투 보급 불가 마커를 놓거나 제거합니다.

2. 아군 회복 페이지 동안 전투 보급 불가 마커가 있는 모든 유닛의 전투 보급 여부를 확인합니다. 이 페이지 때 전투 보급을 추적할 수 있는 유닛이 있다면, 전투 보급 불가 마커를 제거합니다.
3. WP 포병 유닛에 한해, 포병 유닛이 공격을 수행한 직후, 공세 타격 페이지의 아군 포격 세그먼트 때 전투 보급 여부를 확인합니다(바르샤바 조약기구 포병, 24.0 참조). 이 때 전투 보급을 추적할 수 없는 포병 유닛에는 전투 보급 불가 마커를 놓습니다.

디자이너 참고: 이 규칙은 모든 유닛이 전투 차량에 기본적으로 탄약을 싣고 있고 여단 및 사단 열차에 예비 탄약을 가지고 있다는 사실을 정확하게 표현하기 위한 것입니다. 유닛이 교전을 치르지 않았다면 며칠 동안 보급을 받지 않았더라도 기본 탄약을 휴대하고 있을 수 있습니다. 유닛은 전투나 포격을 수행하고 난 뒤 전선 또는 군단급 보급 열차에서 재보급을 받을 수 없을 때만 탄약 부족 상태가 됩니다.

[10.6.1] 전투 보급 효과. 전투 보급 상태인 기동 유닛은 정상적으로 공격하고 방어합니다. 전투 보급 불가 마커가 있는 기동 유닛은 공격력 또는 방어력의 절반으로 공격하고 방어합니다(분수 처리 방법은 전투 확률, 25.3 참조). 전투 보급 불가 상태인 기동 유닛은 대응할 수 없습니다(25.1.2 참조). 전투 보급 불가 마커가 있는 포병 유닛은 포격을 전혀 수행할 수 없지만(24.0 참조), 일반 임시 방어력 1로 방어합니다.

[10.6.2] 전투 보급 불가 마커는 유닛에 계속 붙어있을 수 있습니다. 하지만 아군 회복 페이지나 합동 전투 보급 페이지 때 유닛이 LOS를 추적할 수 있게 되면 마커를 제거합니다.

[10.6.3] 의심의 여지를 없애기 위해, 강하 작전(16.1.3 참조)이나 수륙양용 작전(16.2.3 참조)을 수행하는 아군 유닛은 목적지 hex에 도착할 때 항상 전투 보급 상태입니다. 이들이 전투를 치르고 전투 사이클의 합동 전투 보급 페이지 동안 LOS를 추적할 수 없다면 전투 보급 불가 상태가 됩니다.

[10.7] 재보급 작업

플레이어는 아군 이동 보급 세그먼트 동안 모든 일반 이동 보급이 결정된 후에 재보급 작전을 한 번 수행해서 hex 하나에 있는 유닛에 보급을 제공할 수 있습니다. 재보급 작전은 공수사령부를 통해 지도 상의 아군 전투 유닛이 있는 어떤 목적지 hex로든 가상의 보급 포인트를 운반하는 공중 수송 작전을 수행합니다. 이 작전으로 모든 유형의 영공에 진입할 수 있습니다. 이때 실제 보급 포인트를 소모하지는 않으며, 실제 공수사령부도 위험에 처하지 않습니다.

디자이너 참고: 재보급 작전은 대규모 공중 수송이 아니기 때문에 공수사령부를 위험에 빠트리지는 않습니다. 하지만 작전을 조직하기 어렵기 때문에 한 번에 수송할 수 있는 양이 제한적입니다. 재보급 작전은 적에게 포위된 아군 유닛과 이전 턴에 일부러 적진 뒤로 낙하한 공수 및 공중 기동 유닛을 보급하는 데 유용합니다.

[10.7.1] 활성 플레이어는 재보급 작전을 수행하기 위해 재보급을 시도하려는 hex의 영공 상태를 사용하여 요격 시도 주사위를 굴립니다. 요격 시도가 성공하면 재보급 작전은 실패합니다. 요격 시도가 실패하면, 가상의 보급 포인트가 목적지 hex까지 도달한 것입니다. 해당 hex에 재보급 마커를 놓고 해당 hex에 있는 모든 전투 유닛의 이동 불가 보급 마커를 즉시 제거합니다.

[10.7.2] 이어지는 아군 회복 페이지 동안, 플레이어는 재보급 마커가 놓인 hex에 있는 모든 유닛의 전투 보급 불가 마커를 제거할 수 있습니다. 만약 가상의 보급 포인트를 사용해서 전투 보급 불가 마커를 제거했다면, 회복 페이지가 끝날 때 이 가상의 보급 포인트를 지도에서 제거합니다. 만약 가상의 보급 포인트를 이런 목적으로 사용하지 않는다면, 이 가상의 보급 포인트는 해당 hex에 남으며, 이어지는 전투 페이지 동안 전투에 참여하는 해당 hex의 모든 전투 유닛에게 전투 보급을 제공할 수 있습니다. 어떤 재보급 마커도 그 재보급 마커가 놓인 플레이어 턴을 넘어 계속 지속되지 않습니다. 이 재보급 마커는 다음 아군 전투 페이지가 끝날 때 해당 hex에서 제거합니다.

[10.7.3] 재보급 작전으로 목적지 hex에 있는 모든 전투 유닛에게 보급을 제공할 수 있지만, 본부 유닛이나 도시에 보급을 제공할 수는 없습니다. 같은 hex를 점령하고 있지 않은 유닛에게 보급을 제공할 수도 없습니다.

[10.8] 바르샤바 조약기구 자동 보급 및 보급 포인트

게임 턴 1~7에는 WP 플레이어에게도 모든 일반 보급 규칙을 적용합니다. 이 초기 기간을 "자동 보급"이라고 부르는 이유는 LOS를 추적할 수 있다면 모든 WP 본부가 자동으로 보급을 받기 때문입니다. GT 8부터는 더이상 자동 보급이 적용되지 않으며, WP 플레이어는 각 본부 유닛의 유효한 LOS를 추적해야 할 뿐만 아니라, 각 본부를 보급 상태로 유지하기 위해 WP 본부 보급 페이지 중에 보급 포인트를 소모해야 합니다. 본부가 보급 포인트로 보급 상태가 아니라면, 이는 곧 지원 범위 내에 있는 예속 유닛이 이동 또는 전투 보급 여부를 확인할 때 보급을 받을 수 없다는 의미입니다. 신경전 시나리오(40.0 참조)에서는 7턴 이후 자동 보급이 종료됩니다.

디자이너 참고: 자동 보급 기간 동안 WP는 동독과 체코슬로바키아에 있는 보급창에서 가지고 있던 연료와 탄약을 소모합니다. 이후 자체 보급 능력은 전쟁 발발 후 얼마나 많은 연료와 탄약을 추가로 가져올 수 있는지에 따라 달라집니다. WP 보급 포인트는 이러한 추가비축량을 나타내며, NATO 공군력에 매우 취약하고 빈약한 동유럽 철도망으로 수송해야 합니다.

[10.8.1] 보급 포인트 획득. 바르샤바 조약기구 플레이어는 대부분의 시나리오에서 보급 포인트가 없는 상태로 시작합니다(예외: 확장된 병력 증강 시나리오에서는 보급 포인트를 14점 받고 시작합니다, 38.2.1.3 참조). 각 게임 턴의 합동 증원 페이지 때 WP 플레이어는 보급 포인트 2점을 받습니다(예외: BALTAP 도입 시나리오는 자동 보급이 끝나기 전에 끝나기 때문에 보급 포인트를 받지 못합니다). WP 플레이어는 이 보급 포인트 2점에서 NATO의 중심 차단 타격(23.7 참조)으로 인해 받은 손실을 뺍니다. 그리고 보급 포인트 마커를 조정하여 보급 포인트 트랙에 해당 값을 더합니다. 사용하지 않은 보급 포인트는 매턴마다 WP 보급 포인트 트랙에 누적됩니다.

[10.8.2] 보급 포인트 소모. WP 플레이어는 8턴부터 WP 본부 보급 페이지 동안 해당 턴에 각 본부 유닛에 보급을 제공할 때마다 보급 포인트 1점씩을 소모해야 합니다. 본부를 보급하기 위해 보급 포인트를 소모했다면, WP 보급 포인트 트랙의 보급 포인트 마커를 조정하고 보급된 본부에 본부 보급 마커를 놓습니다. 보급 포인트를 소모하여 본부를 보급하지 않았다면, 해당 본부에 본부 보급 마커를 보급 불가 면으로 놓습니다. 본부 보급 페이지 때 해당 본부가 아군 보급원까지 LOS를 추적할 수 없다면, WP 플레이어는 보급 포인트를 소모해서 본부를 보급할 수 없습니다.

[10.8.3] 보급 및 영공. 자동 보급이 종료된 후, WP 플레이어가 보급 포인트를 소모하여 전선 본부를 보급 상태로 만들지 않았다면 이 유닛으로 유닛이 이동 보급 불가 상태가 되었다면(해당 이유를 제외하면 보급 상태인 경우), 영공 통제에 있어서는 여전히 보급 상태인 것으로 간주합니다(11.0 참조).

[10.8.4] 우방국. 의심의 여지를 없애기 위해 모든 WP 국가에 위치한 WP 전투 유닛은 자동 보급이 종료되어도 영향을 받지 않습니다. 해당 유닛은 모든 WP 국가의 자유 도시까지 10hex 이하의 LOS를 추적할 수 있다면 모든 형태의 보급을 받을 수 있습니다. 자동 보급이 종료되면 적국에 위치한 유닛만 영향을 받으며, 이때 해당 유닛은 상급 본부까지 보급을 추적해야 합니다. 다만 이 때 해당 본부가 보급 포인트가 없어서 보급을 할 수 없는 상태일 수도 있습니다. 반면, 자동 보급이 종료된 후 보급 포인트를 받지 못한 WP 본부 유닛은 우방국에 있더라도 위치에 상관없이 보급 불가 상태입니다. 즉, 아군 영토 내로 후퇴한 WP 전선은 본국에 있기 때문에 아군 자유 도시로부터 직접 보급을 추적하여 대부분 또는 모든 유닛이 보급을 받을 수 있지만, 본부 자체는 보급 불가 상태이기 때문에 보급을 제공하거나, 공세 지원을 하거나, 공격 헬리콥터 여단을 전투에 투입할 수 없습니다.

[10.9] 발트해 군단과 해상 보급

[10.9.1] 발트해 군단 본부. 발트해 군단 유닛(3.2.6.2 참조), 제 37공격여단(발트해 전선의 한 공중 기동 유닛) 그리고 지원 범위 내의 모든 독립 공수 및 공중 기동 유닛에 보급을 제공할 수 있습니다. 발트해 전선에 속한 다른 유닛에게는 보급할 수 없습니다. 다른 WP 본부와 달리 발트해 군단은 자동 보급이 종료되어도 영향을 받지 않습니다. 발트해 군단이 본부의 보급원(10.3.2 참조)까지 LOS를 추적할 수 있다면 항상 보급 상태이며, 보급을 하기 위해 보급 포인트를 소모할 필요가 없습니다.

디자이너 참고: 발트해 군단 본부는 전선 본부가 아니며, 해당 본부가 보급할 수 있는 유닛은 연대와 여단 수준이기 때문에 이 게임에서 보급 포인트를 소모해야 할만큼 보급 수요가 많지 않습니다.

[10.9.2] 해상 보급. 본부 보급 관련한 모든 일반 규칙에 더하여, 오직 WP 발트해 군단 본부만이 **발트해 지역의 해안 hex스를 점령한 경우에** 해상 보급을 사용할 수 있습니다(2.2.3 참조). 해상 보급은 다음과 같이 작동합니다. WP 사령부 보급 페이지 동안, WP 플레이어는 가상의 해상 수송사령부를 사용하여 지도 외부에서부터 발트해 지역을 횡단하여 발트해 군단 본부가 점령한 해안 hex스까지 가상의 해상 보급 포인트 수송을 시도할 수 있습니다(이는 실제 WP 보급 포인트를 소모하지 않으며, 실제 해상 수송사령부를 위험에 빠뜨리지도 않습니다). WP 플레이어는 발트해 군단 본부가 점령한 hex스의 영공 열을 사용하여 이 가상의 해상 보급 포인트에 대해 요격 시도 주사위를 굴러야 합니다(영공, 17.0 참조). 요격 시도가 성공하면 가상의 해상 보급 포인트가 침몰하고, 발트해 군단 본부 위에 보급 불가 마커를 놓습니다. 요격 시도가 실패하면, 가상의 해상 보급 포인트가 교두보에 도달한 것입니다. 발트해 군단 본부는 이제 다음 WP 본부 보급 페이지까지 보급 상태입니다. 해상 보급 포인트가 성공적으로 요격되어도, WP 플레이어는 원하는 만큼 해상 보급을 다시 시도할 수 있습니다.

디자이너 참고: 해상 보급은 실제 WP 보급 포인트를 소모하지 않으며, 해상 수송사령부도 필요없습니다. 이는 WP 발트해 군단 본부가 보급할 수 있는 작은 연대들을 보급하는 데 필요한 보급량이 전선을 보급하는 데 필요한 양에 비해 훨씬 적기 때문입니다.

[10.9.2.1] 일반적으로 발트해 지역에서만 해상 보급을 사용할 수 있습니다. 그러나 1) WP 플레이어가 덴마크를 정복하고 2) 덴마크에 NATO가 통제하는 도시 hex스가 없는 경우, WP 발트해 군단 본부는 북해 해역의 해안 hex스를 점령한 경우에도 해상 보급을 사용할 수 있습니다(2.2.3 참조).

[10.9.3] 발트해 군단 본부 및 영공 통제. WP 발트해 군단 본부가 해상 보급을 사용할 경우, 보급을 받는 유닛은 영공 통제 여부를 결정할 때 보급 상태로 간주하지 않습니다. 이는 일반적으로 보급을 받는 유닛이 전술 공습의 혜택을 받을 수 없다는 뜻인데, 이는 전술 공습(23.1 참조)으로 적 영공에 있는 표적을 공격할 수 없기 때문입니다(11.0 참조). 그러나 발트해 군단 본부가 실제로 정상적인 육로 LOS를 통해 아군 보급원 또는 코펜하겐까지 추적할 수 있는 경우(10.3.3.6 참조), 보급을 받는 모든 유닛은 영공 통제 여부를 결정할 때 보급 상태로 간주합니다.

디자이너 참고: WP 플레이어에는 적 해안선을 따라 아군 유닛에 보급을 제공하는 발트해 군단 본부가 있습니다. NATO 플레이어에게는 이에 상응하는 유닛이 없습니다(노르웨이에서 지도 밖 작전에 투입된 U.S. II 해병 MEF가 있습니다). 따라서 NATO 플레이어가 적 해안선을 따라 아군 유닛에 계속 보급을 제공하려면 재보급 작전을 수행해야 합니다(10.7 참조).

보급 #1 예시:

- A. 2626번 hex스에 있는 제31기갑척탄병여단은 본국(서독)이 아닌 우방국(네덜란드)에 있습니다. 이 여단은 이동 보급 상태입니다. 이는 해당 유닛이 점령하고 있는 hex스에 그로닝겐Groningen이 있고, 그로닝겐은 아군 자유 도시라 LOS를 추적할 수 있기 때문입니다. 하지만 전투 보급을 받기 위해서는 아군 본부까지 전투 보급을 추적해야 하는데, 범위 내에 아군 본부가 없기 때문에 전투 보급은 받을 수 없습니다.
- B. 영국 제1군단 본부는 보급 상태입니다. 이는 2526번 hex스에 있는 델프제일Delfzijl 항구까지 LOS(주황색 선)를 추적할 수 있기 때문입니다.
- C. 영국 제7기갑여단은 이동/전투 보급 모두 받을 수 있습니다. 이는 해당 여단이 영국 제1군단 본부까지 LOS를 추적할 수 있고(본부의 지원 범위가 3hex스), 본부 자체가 보급 상태이기 때문입니다.
- D. NEGF 본부는 2621번 hex스에 있는 올덴부르크Oldenburg(검은색 선, 첫 번째 LOS 링크)까지 10hex스 이하의 LOS를 추적할 수 있으므로 보급 상태입니다. 올덴부르크는 2615번 hex스에 있는 뤼네부르크Luneburg까지 10hex스 이하의 LOS를 추적할 수 있습니다(파란색 선, NEGF 본부의 두 번째 LOS 링크). 뤼네부르크는 10hex스 이하의 LOS를 추적하여 2412번 hex스에 있는 슈베린Schwerin(노란색 선, NEGF 본부가 본국 자유 도시까지 연결한 세 번째이자 마지막 LOS 링크)까지 추적할 수 있습니다. NEGF 본부는 보급 상태이므로, 같은 전선에 속한 모든 예하 유닛(카운터에 파란색 전선 색 줄무늬가 있는 유닛)과 본부 지원 범위(6hex스)를 넘지 않는 범위에서 본부까지 LOS를 추적할 수 있는 모든 독립 유닛에게 이동 보급과 전투 보급을 모두 제공할 수 있습니다. 즉, 베저강 Weser 서쪽의 모든 WP 유닛과 베저강 동쪽의 제83공격여단 및 제108 근위공수여단은 NEGF 본부로부터 이동 및 전투 보급을 받을 수 있습니다. 2619번 hex스에 있는 138전차연대는 상급 본부(발트해 군단 또는 발트해 전선 본부)의 지원 범위 밖이라 이동 보급을 받을 수 없습니다.
- E. 2321번 hex스에 있는 폴란드 제7해병여단이 NEGF 본부로 이동 또는 전투 보급을 추적할 수 없는 두 가지 이유가 있습니다: 1) 2420번 hex스에 있는 제53국토안보여단 ZOC에 의해 차단되었으며, 2) NEGF 본부가 해당 유닛의 상급 본부가 아니기 때문입니다.
- F. 2420번 hex스에 있는 제53국토안보여단은 본국 내 자유 도시를 점령하고 있으므로 일반적으로 모든 보급을 받을 수 있습니다. 하지만, 브레머하펜Bremerhaven은 EZOC에 둘러싸여 있어 다른 아군 자유 도시까지 추적할 수 없으므로 제53국토안보여단의 보급원 역할을 할 수 없습니다. 브레머하펜은 해안 hex스에 항구가 있기 때문에 일반적으로는 항구 보급으로 이 문제를 극복할 수 있습니다. 하지만 2321번 hex스에 있는 폴란드 제7해병여단이 2321 및 2421번 hex스에 ZOC를 생성하기 때문에 브레머하펜부터 해안 hex스에 인접하지 않은 전체 바다 hex스까지 유효한 LOS를 추적할 수 없습니다. 또한 브레머하펜과 제53국토안보여단 모두 보급 상태가 아니므로 영공 경합도 할 수 없습니다.
- G. 브레멘Bremen(2720번 hex스)에 있는 미 제2기갑사단 제3여단은 우방국 내 아군 자유 도시에 있기 때문에 일반적으로 이동 보급을 받을 수 있습니다. 그러나 브레멘은 주변에 있는 EZOC 때문에 다른 아군 자유 도시까지 LOS를 추적할 수 없으므로 유효한 보급원 역할을 수행할 수 없습니다. 브레멘도 항구지만 해안 hex스에 속하지 않기 때문에 항구 보급을 추적할 수 없으며,

추적할 수 있다고 해도 주변 EZOC가 이 접근을 차단할 것입니다. 제3여단 역시 본국 외곽에 위치하기 때문에 전투 보급을 추적할 수 없으므로 상급 본부로 전투 보급을 추적해야 하지만 그럴 수 없습니다. 이는 브레멘이나 미 제3여단 모두 영공 경합을 할 수 없다는 의미입니다.

- H. 놀랍게도 함부르크Hamburg에 있는 두 서독 유닛인 제63국토안보여단(2417번 핵스)과 제1기갑여단(2416번 핵스)은 EZOC에 완전히 포위당한 상태지만 이동 및 전투 보급을 받을 수 있는 상태입니다. 이는 해당 유닛들이 모두 본국에 있는 자유 도시에 위치하고, 함부르크의 각 도시 핵스가 다른 도시 핵스로 LOS를 추적할 수 있으며(이 경우 인접한 다른 함부르크 도시 핵스), 보급 여부를 판단할 때 자유 도시 핵스가 EZOC를 무효화할 수 있기 때문입니다. 이는 또한 함부르크가 영공 경합을 한다는 의미이기도 합니다.
- I. 2317번 핵스에 있는 제97근위공수여단과 2516번 핵스에 있는 119근위공수여단은 이동 및 전투 보급을 받을 수 없습니다. 이는 해당 유닛들이 적국에 있고, 상급 본부까지 LOS를 추적할 수 없기 때문입니다. 비록 10핵스 이내 거리에 본국의 자유 도시가 있긴 하지만(2412번 핵스, 슈베린), 이는 적국에 있는 유닛에게 유효한 보급원이 아닙니다(상급 본부만 적국에 있는 유닛에게 보급 가능).
- J. 2814번 핵스에 있는 34N포병사단은 본국 내 유닛으로서 2412번 핵스에 있는 자유 도시 슈베린까지 이동과 전투 보급을 모두 추적할 수 있습니다.

의심의 여지를 없애기 위해, 예시 #1에 묘사된 부대 중 일부는 전투 보급을 추적할 수 없는 상태지만, 전투 보급 불가 마커가 없기 때문에 전투 보급 상태입니다. 이는 마지막으로 전투 보급을 확인한 이후 전투를 치른 적이 없으므로, 기본적인 탄약을 가지고 있기 때문입니다.



보급 #2의 예시:

- A. 1512번 핵스에 있는 LandZealand(LZ) 본부는 1415번 핵스에 있는 덴마크 자유 도시 오덴세Odense까지 10핵스 이하의 LOS(검은색 선)를 추적할 수 있으므로 보급 상태이며, 오덴세는 1420번 핵스에 있는 에스비에르Esbjerg(노란색 선 참조)라는 다른 자유 도시까지 10핵스 이하의 LOS를 추적할 수 있으므로 유효한 본부 보급원입니다. 에스비에르가 점령되었다더라도 오덴세는 항구 보급을 할 수 있습니다. 따라서 오덴세는 여전히 유효한 본부 보급원입니다(10.3.3.2 참조). 덴마크가 아직 항복하지 않았기 때문에 LZ 본부는 덴마크 페리 핵스면(1513번/1514번 핵스)을 통해서만 LOS를 추적할 수 있습니다. 1411번 핵스에 있는 질랜드Zeeland 사단의 덴마크 제1여단은 상급 본부와 오덴세까지 이동 및 전투 보급을 모두 추적할 수 있으므로 보급을 위한 다양한 선택지가 있습니다.
- B. 코펜하겐에 있는 질랜드 사단의 덴마크 제2여단(1310번 핵스)은 아군 자유 도시를 점령 중인 본국 내 전투 부대로, 일반적으로 이동과 전투 보급을 모두 받을 수 있습니다. 하지만 코펜하겐이 EZOC에 포위되어 있어서 다른 아군 자유 도시까지 LOS를 추적하거나 항구 보급을 할 수 없으므로 보급원 역할을 할 수 없습니다. 따라서 덴마크 제2여단은 이동이나 전투 보급을 받을 수 없습니다. 따라서 코펜하겐과 2여단 모두 영공경합을 할 수 없습니다.
- C. 1209번 핵스에 위치한 발트해 군단 본부는 적국에 있으며, 육상으로 아군 본부 보급원까지 LOS를 추적할 수 없습니다. 그러나 이 본부는 발트해 지역의 해안 핵스에 위치해 있어 해상 보급을 수행할 수 있습니다. 본부 보급 페이지 동안 WP 플레이어는 본부를 위한 가상의 보급 포인트 해상 수송에 대한 요격 시도를 처리합니다. 현재 턴은 전략적 기습 시나리오의 3턴이므로 현재 본부가 위치한 적 영공에 있는 핵스의 일반적인 요격 값은 5이지만, 발트해 군단 본부는 EZOC에 있기 때문에 주사위 결과에서 1을 빼야 합니다. 주사위 두 개를 굴려 "3"과 "5"가 나와 총 결과값이 8이 나왔지만, EZOC가 있기 때문에 7로 감소합니다. 7이 요격 값인 5보다 높으므로 요격 시도는 실패하고, 발트해 군단 본부에 해상 보급을 제공할 수 있는 보급 포인트를 확보합니다. WP 플레이어는 발트해 군단 본부에 보급 마커를 보급 면으로 놓습니다. 즉, 발트해 군단 본부는 자체 핵스에 있는 폴란드 제7해병여단과 1210번 핵스에 있는 제336해병여단에게 이동 보급과 전투 보급을 모두 제공할 수 있습니다.
- D. 1410번 핵스에 있는 제97근위공수여단은 자유 도시 코펜하겐을 통해 발트해 군단 본부로 보급을 추적할 수 없으므로 LOS를 추적할 방법이 없습니다. 이동 보급 세그먼트가 끝날 때, WP 플레이어는 1410번 핵스에 보급을 하기 위해 재보급 작전 수행을 선언합니다(10.7 참조).

WP 플레이어는 가상의 보급 포인트를 해당 헥스로 수송하기 위해 가상의 공중 수송 작전을 수행합니다. 요격 값은 다시 5이며, EZOC에 있기 때문에 주사위 굴림에서 1이 감소합니다. WP 플레이어는 두 개의 주사위를 굴려 "1"과 "6"을 확보하여 총 7의 결과를 얻는데, EZOC의 존재로 인해 6으로 감소합니다. 6이 요격 값인 5보다 높으므로 요격 시도는 실패하고 가상의 보급 포인트가 통과합니다. WP 플레이어는 재보급 마커를 해당 헥스에 놓습니다. 이로 인해 제97공수여단은 이동 보급 상태가 되며, 만약 교전을 벌이고 해당 마커가 있는 헥스에 남아있다면 이번 턴에 전투 보급을 추적할 수 있다는 뜻입니다.



[11.0] 영공

디자이너 참고: 2차 세계대전 이후 공중을 장악한 쪽은 상대방의 병력 이동을 차단할 수 있었습니다. 상대방이 공중 우위를 점하고 있는 대낮에 이동하는 것은 죽음과 함께 춤을 추는 것과 같습니다. 게다가 베를린 장벽이 무너진 지 14개월 만에 이라크군이 사막의 폭풍 작전에서 뼈아픈 교훈을 얻었듯이 야간도 더 이상 적의 공습으로부터 안전하지 않습니다. 이 게임의 영공 규칙은 이러한 현실을 반영합니다.

배태량 요약: 이 섹션을 읽어보세요.

헥스의 영공은 아군이 통제하거나, 적이 통제하거나 아니면 경합 상태일 수 있습니다. 영공 상태에 따라 해당 영공으로 이동하거나 영공을 통과하는 데 사용할 수 있는 이동 형태와 적 플레이어가 이동을 요격할 확률이 결정됩니다. 영공은 항상 상대적, 즉 한 플레이어 또는 다른 플레이어의 관점에서 결정됩니다. WP 플레이어에게 우호적인 영공은 NATO 플레이어에게는 적이며, 그 반대의 경우도 마찬가지입니다. 영공에 대한 다음 정의는 플레이어 차트 및 표 카드에 있는 영공 요약 차트에 요약되어 있습니다.

[11.1] 아군 영공

다음 조건을 만족하는 헥스는 아군 영공으로 정의합니다: 1) 보급 상태인 아군 통제 도시 헥스로부터 5헥스 이내에 있거나, 그 순간 이동 보급을 추적할 수 있는 아군 유닛으로부터 5헥스 이내에 있는 경우, 그리고 2) 보급 상태인 적 통제 도시 헥스로부터 5헥스 밖에 있거나, 그 순간 이동 보급을 추적할 수 있는 적 유닛으로부터 5헥스 밖에 있는 경우. 아군 SRB와 모든 아군 증원 병력 박스는 항상 아군 영공으로 간주합니다.

[11.2] 적 영공

다음 조건을 만족하는 헥스는 적 영공으로 정의합니다: 1) 보급 상태인 아군 통제 도시 헥스로부터 5헥스 밖에 있거나, 그 순간 이동 보급을 추적할 수 있는 아군 유닛으로부터 5헥스 밖에 있는 경우, 그리고 2) 보급 상태인 적 통제 도시 헥스로부터 5헥스 이내에 있거나, 그 순간 이동 보급을 추적할 수 있는 적 유닛으로부터 5헥스 이내에 있는 경우.

[11.3] 경합 영공

다음 조건을 만족하는 헥스는 경합 영공으로 정의합니다: 1) 보급 상태인 아군 통제 도시 헥스로부터 5헥스 이내에 있거나, 그 순간 이동 보급을 추적할 수 있는 아군 유닛으로부터 5헥스 이내에 있는 경우, 그리고 2) 보급 상태인 적 통제 도시 헥스로부터 5헥스 이내에 있거나, 그 순간 이동 보급을 추적할 수 있는 적 유닛으로부터 5헥스 이내에 있는 경우.

디자이너 참고: 영공 규칙은 비행대가 전선 후방에서 작전하며, 더 깊이 침투할수록 탑재할 수 있는 무장이 줄어들고 임무를 성공적으로 완수하기가 더 어려워진다는 현실을 반영하도록 설계되었습니다. 이 게임에서는 전선이 이동하면서 대부분의 공중 작전이 발생하는 경합 영공도 함께 이동합니다. 보급 상태의 아군 유닛으로 인해 발생하는 통제 영공에 따라 전선이 생성됩니다. 보급 상태의 아군 도시 헥스로 생성되는 통제 영공 덕분에 후방 지역이 적절히 아군 영공 하에 있을 수 있습니다(지도의 모든 헥스는 도시로부터 5헥스 이내에 있습니다).

영공 통제 예시:

이 예시에서 빨간색 선은 WP 플레이어가 경합하는 영공의 가장자리를 나타내고, 흰색 선은 NATO 플레이어가 경합하는 영공의 가장자리를 나타냅니다. 이 두 선 사이의 영역이 경합 영공입니다. 빨간색 선의 왼쪽 영역은 NATO 플레이어의 아군 영공, WP 플레이어의 적 영공입니다. 흰색 선의 오른쪽 영역은 WP 플레이어의 아군 영공, NATO 플레이어의 적 영공입니다. WP 플레이어는 2420번과 2720번 hex의 두 전방 위치에서 영공에 경합합니다. 2421번 hex에 있는 WP 공중감응여단은 NEGF 본부의 지원 범위 밖에 있고 LOS를 추적할 수 없기 때문에 영공 경합을 할 수 없습니다. NATO 플레이어는 2621번 hex(올덴부르크Oldenburg 자유 도시)와 2819번 hex에서 영공에 경합합니다. 함부르크의 NATO 여단(2417번 hex)은 EZOC에 둘러싸여 있으므로 영공 경합을 하지 않으므로 LOS를 추적할 수 없습니다.



[11.4] 덴마크 영공

예외적으로, 동쪽에 위치한 보급 상태의 WP 유닛은 덴마크 영공 경합을 결정할 때 제외합니다(단, 동쪽 내 도시는 포함합니다). 덴마크 영공에 경합하려면 WP 유닛이 서독이나 덴마크에 있어야 합니다. 또한, 발트해 군단 본부가 해상 보급을 사용하는 경우, 발트해 군단 본부에 LOS를 추적하는 WP 유닛은 영공 통제를 판단할 때 보급 상태로 간주하지 않습니다(10.9 참조).

[11.5] 영공 및 서베를린

특별 규칙으로, 서베를린 도시(3007번 hex)와 서베를린을 처음 방어하는 NATO 유닛은 영공 경합을 벌이지 않습니다. 따라서 도시 안팎의 영공은 일반적으로 WP에게는 아군 영공, NATO에는 적 영공입니다. 즉, WP가 서베를린에 공습을 할 때는 WP 아군 영공이므로 주사위 굴림에 +1를 적용하며(11.8.4 참조), 그리고 NATO는 서베를린이 공격받을 때 방어 공습을 수행할 수 없습니다. 단, 보급 상태의 NATO 유닛이 서베를린 외부에 있으면서 도시로부터 5hex 이내에 위치한 경우는 예외입니다(방어 공습에는 전술 공군 포인트만 사용할 수 있고, 이는 전술 공군 포인트는 적 영공에서는 사용할 수 없기 때문입니다. 23.2.2 참조).

디자이너 참고: 서베를린의 비행장들은 WP 포병의 사정거리 내에 쉽게 들어왔고, 도시는 WP의 대공포와 SAM 포대로 둘러싸여 있었습니다. 전쟁이 시작되면 NATO 비행대들은 서베를린에서 작전을 수행할 수 없었을 것입니다.

[11.6] 영공 및 보급

[11.6.1] 영공 통제를 결정할 때, 보급 상태가 아닌 아군 통제 도시 hex는 포함하지 않습니다(도시 보급, 10.3.3 참조). 아군이 통제하는 도시라는 것만으로는 충분하지 않습니다.

[11.6.2] 유닛의 이동 보급 추적 능력은 해당 유닛 주변 영공에 영향을 미칩니다. 하지만 턴 중 특정 시점에서 유닛의 이동 보급 추적 능력을 검사하는 것은 단순히 영공 통제를 결정하기 위한 것으로, 실제 이동 보급 상태에는 영향을 미치지 않습니다. 이동 보급 상태는 아군 이동 보급 세그먼트와 회복 페이즈에서만 결정되고 다른 시점에는 바뀌지 않습니다.

[11.7] 영공 및 타이밍

공중 & 해상 이동 세그먼트 동안 승객 유닛들은 해당 세그먼트가 끝나기 전까지는 영공 경합에서 제외합니다.

[11.8] 영공 효과

영공 효과는 이 규칙 곳곳에 흩어져 있습니다. 모든 효과에 대한 전체 요약은 플레이어 차트 및 표 카드에 있는 영공 효과 차트를 참고하세요. 주요 효과는 아래와 같습니다.

[11.8.1] 아군 유닛은 시작 hex와 진입하는 모든 hex가 아군 영공에 있을 때만 행군 이동(12.4), 철도 이동(13.0), 페리 이동(14.0)을 할 수 있습니다.

[11.8.2] 아군 유닛이 경합 영공이나 적 영공에 있는 헥스에 진입하려면 전술 이동(12.2), 최소 이동(12.5), 헬리콥터 이동(18.0), 수송 이동(16.0)을 수행해야 합니다.

[11.8.3] 전술 공군 포인트는 아군 영공 및 경합 영공 내에서만 공습에 사용할 수 있으며(공군력, 23.0 참조), 전술 화학탄 타격도 아군 영공 및 경합 영공에서만 수행할 수 있습니다(화학전, 22.0 참조).

[11.8.4] 아군 영공에 있는 목표물에 대한 공습을 수행할 때 주사위 굴림에 +1을 적용하며, 적 영공에 있는 목표물에 대한 공습에는 주사위 굴림에 -1을 적용합니다. 이 DRM은 지상 유닛과 리포저 부지를 대상으로 하는 공습에만 적용하며, 다른 유형의 공습에는 적용하지 않습니다.

[12.0] 지상 이동

배태량 요약: 아군 영공 내에서만 이동하는 유닛은 적인 이동 허용량의 두 배에 해당하는 행군 이동을 할 수 있습니다. 경합 영공 또는 적 영공에 진입하거나 이동을 시작하는 유닛은 전술 이동만 할 수 있으며, 적인 이동 허용량으로만 이동할 수 있습니다. 보급 불가 유닛은 행군 이동은 할 수 없지만, 적인 이동 허용량의 절반(내림)으로 전술 이동을 할 수 있습니다. 유닛의 이동 허용량이 아무리 감소하더라도 항상 최소 이동으로 한 헥스는 이동할 수 있습니다. 사용 가능한 이동 허용량의 절반 이하(내림)로 이동하는 유닛을 예비대에 배치해서 예비대 페이지 동안 계속 이동할 수 있습니다. **ZOC 이동 효과는 12.3을 참고하되, 그렇지 않은 경우 다음 섹션을 건너뛰세요.**

게임 내 대부분의 유닛은 지상 이동으로만 이동합니다. 아군 이동 페이지의 지상 이동 세그먼트와 아군 예비대 페이지 동안에도 지상 이동이 발생합니다. 지상 이동 세그먼트 동안, 활성 플레이어는 이동 페이지의 이전 세그먼트 때 이동하지 않은 자신의 지상 유닛들을 원하는 순서대로 이동할 수 있습니다. 지상 이동에는 세 가지 형태가 있습니다:

1. 전술 이동(12.2 참조)
2. 행군 이동 (12.4 참조)
3. 최소 이동 (12.5 참조)

[12.1] 이동 허용량

각 지상 유닛은 카운터에 이동 허용량이 적혀 있으며, 이는 해당 유닛의 이동 포인트입니다. 지상 이동을 사용하는 플레이어는 해당 헥스의 주요 지형에 대한 이동 비용(2.2.1 참조)에 헥스에 진입하기 위해 지나야 하는 특정 헥스면에 대한 추가 비용을 더한 이동 포인트를 소모해서 유닛을 인접한 헥스에서 다음 헥스로 이동합니다. 플레이어는 유닛 이동을 멈추기로 결정했거나, 이동 포인트가 부족해서 다음 헥스에 진입할 수 없을 때까지 유닛을 계속 이동합니다. 일반적으로 헥스면을 통과할 때는 추가 이동 포인트가 필요하지만, 산길 *Pass* 헥스면의 경우 실제로 산 헥스에 진입하는 비용을 줄여주며, 독길 *Causeways*은 원래라면 지나갈 수 없는 전체 바다 헥스면을 지나갈 수 있게 해줍니다. 각 지형 유형에 대한 이동 비용은 각 플레이어의 플레이 순서 카드 뒷면에 있는 지형 효과표(TEC)의 지상 이동 비용 열에 있습니다.

예시: 주요 강 헥스면을 지나 숲 헥스로 진입하는 유닛은 숲 헥스 이동 포인트 1점을 지불하고 주요 강 헥스면 이동 포인트 1점을 추가로 지불하여 이동 포인트를 총 2점 지불합니다. 진입하는 헥스가 EZOC에 있다면 이동 유닛은 추가 이동 포인트를 1점을 더 지불해서 총 3점의 이동 포인트를 지불합니다. 빠져나오는 헥스가 EZOC에 있었다면, 이동 유닛은 추가 이동 포인트를 지불하여 총 4점의 이동 포인트를 지불합니다.

[12.1.1] 금지 지형. 지상 이동을 하는 유닛은 전체 바다 헥스에 진입하거나 차단 헥스면을 횡단할 수 없습니다. 또한 독길이 존재하거나 덴마크 페리를 경유하는 경우를 제외하고는 전체 바다 헥스면을 횡단할 수 없습니다(12.8 참조).

[12.1.2] 기타 금지된 이동. 지상 이동을 하는 유닛은 지상 이동으로 적 지상 유닛이 있는 헥스에 진입할 수 없습니다(다른 형태의 이동으로는 진입할 수 있습니다. 강습, 27.0 참조). 또한 적 자유 도시에 진입할 수 없습니다(자유 도시에 진입하려면 공격을 하고 도시 내부로 진격해야 합니다, 30.4 참조). 유닛은 적이 정복한 도시에 진입할 수 있지만, 전술 이동을 사용할 때만 가능합니다(12.2 참조).

[12.2] 전술 이동

전술 이동으로 이동하는 유닛은 적인 이동 허용량 만큼의 이동 포인트로 이동합니다. 이동 보급 불가 상태일 때도 전술 이동을 할 수 있지만(10.5 참조), 이때는 적인 이동 허용량의 절반만 사용하여 이동합니다(소수점 이하 내림). 지상 유닛은 최소 이동을 해야 하는 경우가 아니라면 항상 전술 이동을 사용할 수 있습니다(12.5 참조).

[12.2.1] 플레이어가 지상 이동으로 유닛을 이동하려고 할 때 해당 유닛이 다음 경우 중 하나라면 반드시 전술 이동을 해야 합니다(행군 이동이 아닌 전술 이동, 12.4 참조):

1. EZOC에서 이동을 시작하거나 종료하는 경우.
2. 적 영공 또는 경합 영공에 있는 헥스에서 이동을 시작하거나 해당 헥스에 진입하는 경우(11.0 참조).
3. 적 공중 차단 구역(23.8 참조)에 있는 헥스에서 이동을 시작하거나 해당 헥스에 진입하는 경우.
4. 이동 보급 불가 상태에서 이동을 시작하는 경우 (10.5 참조).

[12.2.2] 예비대 페이지(28.0 참조) 동안에는 전술 이동으로만 이동할 수 있습니다. 다만 유닛이 공수부대나 공중 기동 유닛이라면 헬리콥터 이동(18.0 참조)을 할 수 있습니다.

[12.3] 전술 이동 및 적 ZOC

전술 이동을 하는 유닛은 다음을 따라야합니다:

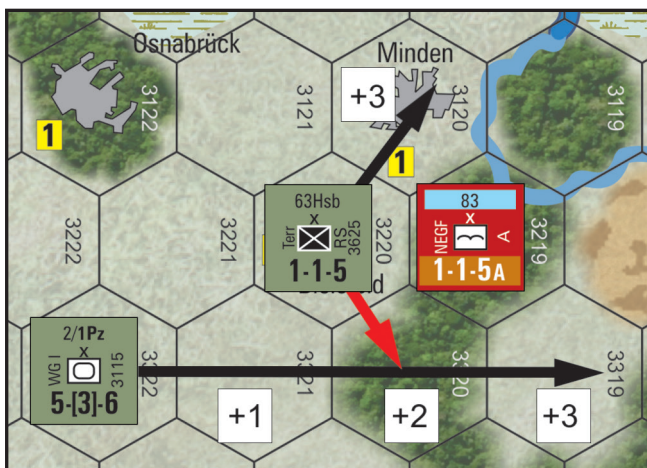
1. EZOC에 있는 헥스에 진입하려면 항상 이동 포인트 1점을 소모해야 합니다.
2. EZOC에 있는 헥스에서 빠져나오려면 항상 이동 포인트 1점을 소모해야 합니다.
3. EZOC 밖에 있는 헥스에 진입하기 위해 EZOC에 있는 헥스를 벗어날 수 있습니다. 그리고 연속해서 EZOC에 있는 헥스에 진입할 수 있습니다(아래 사례 4를 적용함).
4. 하드 유닛이 아니라면 처음 진입하는 EZOC 헥스에서 멈춰야 합니다.

[12.3.1] 전술 이동을 사용하는 하드 유닛(방어력에 괄호가 쳐진 유닛)은 이동 포인트가 남아있다면 EZOC에 진입할 때 멈출 필요가 없습니다. 하드 유닛은 EZOC에 있는 한 헥스에서 다른 EZOC 헥스로 바로 이동할 수 있습니다. 이 경우 하드 유닛은 건너는 헥스면과 진입하는 헥스에 대한 일반적인 이동 포인트 비용 외에도 첫 번째 헥스에서 빠져나오기 위해 이동 포인트 1점을 추가로 지불하고, 두 번째 헥스로 들어가기 위해 이동 포인트 1점을 추가로 지불할 수 있어야 합니다. EZOC에서 이동을 시작하는 하드 유닛은 이동 허용량이 부족하더라도 항상 최소 이동(12.5 참조)으로 한 EZOC에서 다른 EZOC로 직접 한 헥스 이동할 수 있습니다.

[12.3.2] 전술 이동을 사용하는 하드 유닛이 아닌 모든 유닛(소프트 유닛, 포병 유닛, 본부 유닛)은 EZOC에 있는 헥스에 진입하면 항상 정지해야 합니다. 해당 유닛은 1) EZOC에서 이동을 시작하고 2) **이미 아군 유닛이나 아군 자유 도시가 있는** 인접한 EZOC 헥스로 직접 이동하지 않는 한, EZOC에 있는 한 헥스에서 EZOC에 있는 다른 헥스로 직접 이동할 수 없으며, 이 경우 이동을 끝내야 합니다. 이는 최소 이동으로 간주하며(12.5 참조), 해당 유닛이 헥스 한 칸을 이동하는데 필요한 이동 허용량이 없어도 최소 이동을 할 수 있습니다.

전술 이동 예시:

이 예시에서는 NATO 플레이어가 지상 이동 세그먼트를 수행합니다. 그는 제83공중기동여단을 포위하여 동심원 공격을 수행하려고 합니다(25. 3. 4. 3 참조). 제63국도방위여단은 하드 유닛이 아니므로 3320번 헥스(빨간색 선)로 이동할 수 없으며, 따라서 진입하려는 헥스에 아군 유닛이나 자유 도시가 없다면 한 EZOC 헥스에서 다른 헥스로 직접 이동할 수 없습니다. 하지만 3120번 헥스(검은색 짧은 선)에 있는 자유 도시인 민덴Minden으로 이동할 수 있습니다. 이 이동에는 이동 포인트 3점이 필요합니다. 우선 EZOC 헥스에서 빠져나가는데 1



점, 다시 EZOC 헥스에 진입하는데 1점 마지막으로 자유 도시 내 소도시 지형에 1점입니다. 이 유닛은 소프트 유닛이므로 반드시 이곳에 정지해야 합니다. 하드 부대가 아닌 유닛은 항상 EZOC에 진입할 때 정지해야 하기 때문입니다. 제1기갑사단 제2여단은 3319번 헥스(검은색 긴 선)으로 이동합니다. 이때 3321번 헥스에 있는 평지 지형 진입 비용으로 이동 포인트 1점, 3320번 헥스에 진입할 때 이동 포인트 2점(숲 지형 진입 비용 1점+ EZOC 헥스 진입 비용 1점), 3319번 헥스에 진입할 때 이동 포인트 3점(EZOC 헥스를 벗어나는 비용 1점 + EZOC 헥스 진입 비용 1점 + 평지 지형 진입 비용 1점)을 지불합니다. 여단은 전술 이동 허용치인 이동 포인트 6개를 모두 소진했으므로 3319번 헥스에서 정지해야 합니다.

[12.4] 행군 이동

전투 유닛이 아군 영공 헥스에서 시작하여 전체 이동 경로 동안 아군 영공 내에 머무는 경우, 행군 이동을 할 수 있습니다. 행군 이동을 하는 유닛은 적인 이동 허용량의 두 배만큼 이동할 수 있습니다. 행군 이동을 하려면 유닛이 다음 조건을 모두 충족해야 합니다:

1. 이동 보급 불가 마커가 없어야 합니다.
2. 교란 혹은 제압 마커가 없어야 합니다.
3. EZOC에서 이동을 시작하거나 이동을 끝마치지 않습니다.
4. 적 공중 차단 구역에 있는 헥스에서 이동을 시작하거나 해당 헥스에 진입할 수 없습니다(23.8 참조).

[12.4.1] 난민 규칙을 적용했다면, NATO 유닛이 서독의 아무 헥스에서 이동을 시작하거나 해당 헥스에 진입하는 경우에 행군 이동을 사용할 수 없습니다(35.4 참조).

[12.4.2] 본부 유닛은 절대 행군 이동을 할 수 없습니다.

디자이너 참고: 본부 유닛은 특히 빠르게 이동하기 어려운 여러 가지재와 보급창을 나타냅니다.

[12.5] 최소 이동

다른 모든 요소와 제한사항과 관계없이, 지상 유닛이 아직 이동하지 않았다면 지상 이동 세그먼트 동안 항상 최소한 한 헥스는 이동할 수 있습니다. 이때 이동 포인트가 부족하더라도 이동할 수 있습니다. 이를 "최소 이동"이라고 합니다. 유일한 예외는 다음과 같습니다:

1. 어떤 유닛도 최소 이동으로 금지 지형에 진입하거나 횡단할 수 없습니다(12.1.1 참조).
2. 하드 유닛이 아닌 유닛은 다른 아군 유닛이나 자유 도시가 이미 점령한 헥스로 이동하지 않는 한, 최소 이동으로 한 EZOC 헥스에서 다른 EZOC 헥스로 직접 이동할 수 없습니다(30.1 참조).

[12.5.1] 다음의 경우에 지상 유닛은 최소 이동을 해야 합니다:

1. 교란 혹은 제압 상태인 경우(25.6.4 참조).
2. 핵(21.0 참조) 또는 화학탄(22.0 참조) 타격 마커가 있는 헥스를 점령하고 있는 경우.
3. 덴마크 페리 헥스면을 건너고 있는 경우(12.8 참조).

[12.6] OMG/예비대 상태

아군 지상 이동 세그먼트 동안, 모든 기동 유닛에 OMG 마커(WP) 또는 예비대 마커(NATO)를 놓아서 예비대 상태로 전환할 수 있습니다. 예비대 상태 유닛은 현재 플레이어 턴이 끝나고 이어지는 예비대 페이즈 때 다시 이동할 수 있습니다. 플레이어는 다음 조건을 모두 충족하는 모든 유닛에 예비대/OMG 마커를 놓을 수 있습니다:

1. 지상 이동 세그먼트 동안 자신의 이동 허용량(내림)의 절반을 초과하여 소모하지 않은 경우.
2. 모든 형태의 보급 불가 마커가 없는 경우
3. 교란 상태가 아닌 경우
4. EZOC에서 이동을 끝내지 않은 경우(EZOC에서 이동을 시작하는 것은 가능).
5. 핵(21.0 참조) 또는 화학탄(22.0 참조) 타격 마커가 있는 hex스에서 이동을 시작하거나 끝내지 않은 경우.
6. 바로 다음 헬리콥터 이동 세그먼트 때 해당 유닛이 이동하지 않을 경우.

[12.7] 영토 유닛 이동

영토 유닛(3.2.5.1 참조)은 본국을 벗어날 수 없습니다.

[12.8] 덴마크 페리

덴마크 페리 hex스면(1513번 hex스와 1514번 hex스 사이의 hex스면)은 특별한 경우입니다. 이는 전체 해상 hex스면이지만 완전히 봉쇄된 것은 아닙니다. 각 아군 지상 이동 세그먼트에서 페리 hex스면 옆에서 이동을 시작하는 NATO 유닛 하나는 반대편으로 건너갈 수 있습니다.

의심의 여지를 없애기 위해, 두 유닛이 반대 방향으로 이동하면 각각 교차할 수 있다는 뜻입니다. 이 이동은 최소 이동으로 간주하며(12.5 참조), 교차하는 유닛은 반대편에서 즉시 멈춰야 합니다. WP 플레이어는 덴마크가 항복한 이후에만 같은 방식으로 덴마크 페리를 사용할 수 있으며(32.1.1 참조), 이 시점부터는 NATO 플레이어는 더 이상 사용할 수 없습니다.

[13.0] 철도 이동

디자이너 참고: 게임 지도에 있는 거의 모든 지역에는 철도가 잘 갖춰져 있습니다. 이동 시작 시 역까지 2hex스 이동과 도착 시 역에서 2hex스 이동을 가정하면, 유닛을 지도의 한 hex스에서 다른 hex스까지 철도로 이동하는 능력은 상당히 정확합니다. 이러한 이유로 지도에는 철도 노선이 그려져 있지 않습니다.

배태량 요약: 유닛이 상차하려면 한 턴을 완전히 써야 합니다. 이후의 모든 이동 페이즈 동안 완전히 아군 영공 내에 머무른다는 조건 하에 지도 어디로든 턴당 20hex스를 이동할 수 있습니다. 철도 이동 세그먼트 시작 시, 철도에서 하차한 페이즈 동안 다른 이동 수단으로 바뀌어서 이동할 수 있습니다. WP는 한 번에 8스텝까지, NATO는 10스텝까지 상차 완료 상태로 둘 수 있습니다. 상차 완료 상태의 유닛들은 적의 타격과 지상 공격에 더 취약합니다. 다음 섹션을 건너뛰세요. 철도 이동은 아군 이동 페이즈의 철도 이동 세그먼트 동안 발생 합니다.

철도 이동을 하려면, 유닛은 먼저 상차(장비를 열차에 실는 행위)하기 위해 한 턴을 통으로 사용해야 합니다. 그 후 소유 플레이어가 유닛을 하차하기로 결정할 때까지 아군 영공을 벗어나지 않는 한, 이후의 모든 철도 이동 세그먼트 동안 최대 20hex스까지 이동할 수 있습니다. 모든 유형의 지상 유닛이 철도 이동을 사용할 수 있습니다.

[13.1] 철도 상차

플레이어가 철도로 유닛을 이동하려면, 먼저 아군 철도 이동 세그먼트 동안 해당 유닛 위에 상차 마커를 놓아야 합니다. 다음 조건을 모두 충족하는 유닛만 상차할 수 있습니다:

1. 이동 보급 상태(10.5 참조).
2. 아군 영공에 위치.
3. 교란 및 제압 마커 없음(25.6.4 참조).
4. 화학탄 또는 핵 타격 마커가 있는 hex스 안에 위치하지 않음(21.0 및 22.0 참조).
5. EZOC에 위치하지 않음

상차된 유닛은 남은 게임 턴 동안 이동하거나 공격할 수 없습니다. 다음 게임 턴의 아군 철도 이동 세그먼트 동안 해당 유닛이 여전히 상차 조건을 모두 충족한다면, 활성 플레이어는 상차 마커를 상차 완료면으로 뒤집고 같은 세그먼트 동안 철도 이동으로 유닛을 움직일 수 있습니다.

[13.2] 철도 이동 제한

철도로 이동하는 유닛은 진입한 hex스의 이동 비용과 상관없이 최대 20hex스까지 연속한 육지 hex스를 따라 이동할 수 있습니다. 단, 철도로 이동하는 유닛은 다음과 같은 경우에 진입, 이탈, 횡단을 할 수 없습니다:

1. 금지 지형(12.1.1 참조)
2. EZOC
3. 적 공중 차단 구역에 있는 모든 hex스(23.8 참조)
4. 핵 타격 마커가 있는 모든 hex스(21.0 참조)
5. 경합 영공 또는 적 영공

[13.2.1] 일단 상차 완료되면, 유닛은 화학탄 공격 마커(22.0 참조)가 있는 hex스에 불이익 없이 진입하고 이탈할 수 있습니다.

[13.3] 철도 수용량 한도

각 플레이어가 한 번에 상차 완료 상태로 둘 수 있는 스텝 수는 정해져 있습니다. WP는 최대 8스텝만 상차 완료 상태로 둘 수 있습니다. NATO의 한도는 10스텝입니다. 철도 증원 병력으로 도착하는 유닛은 이 한도에 포함됩니다.

[13.4] 열차 마커 효과

[13.4.1] 열차 마커(상차 또는 상차 완료)가 있는 유닛은 자신의 hex스에서도 ZOC를 생성하지 않습니다.

[13.4.2] 열차 마커가 있는 유닛은 절대 공격을 수행할 수 없습니다.

[13.4.3] 열차 마커가 있는 유닛은 1) 핵 타격을 받거나 2) 핵스에 홀로 있을 때 지상 공격(25.0 참조)을 받으면 자동으로 제거됩니다. 이 두 가지 효과는 모두 본부 유닛에도 적용됩니다.

[13.4.4] 열차 마커가 있는 유닛이 같은 핵스에 다른 아군 지상 유닛이 있을 때 공격을 받으면(자유 도시의 고유 방어력 포함, 30.4.1 참조) 해당 유닛의 방어력을 그 핵스의 총 방어력에 더하지는 않지만 전투 결과에 따라 달라집니다. 전투 결과에 따라 방어자에게 스텝 손실이 발생한 경우, 핵스에 있는 다른 유닛에게 먼저 스텝 손실을 적용한 뒤에 상차 완료 유닛에 적용할 수 있습니다. 전투 결과로 방어자가 후퇴해야 하는 상황에서, 방어자가 상차 완료 상태가 아닌 유닛 스텝을 다 제거해도 후퇴 결과를 0으로 줄일 수 없거나 아예 그렇게 하고 싶지 않은 경우, 목표 핵스에 있는 열차 마커가 있는 모든 유닛을 제거합니다.

[13.4.5] 열차 마커가 있는 유닛은 적 공습 또는 포격 공격의 대상이 되었을 때 점령하고 있는 지형의 DRM을 적용하지 않습니다. 하지만 그 외 다른 모든 DRM을 적용합니다. 여기에는 상차 완료 상태일 때 적 주사위 굴림에 +1을 적용하는 것도 포함합니다(하지만 일반적으로 적 영공에 있는 목표를 대상으로 공습을 수행할 때는 -1을 적용하기 때문에 DRM이 상쇄됩니다. 상차 완료 상태 유닛은 아군 영공에서만 이동할 수 있고, 이는 공격 플레이어 입장에서 적 영공이기 때문입니다).

[13.4.6] 열차 마커가 있는 본부 유닛은 예하 유닛에게 보급을 제공할 수 없습니다.

[13.5] 철도 하차

플레이어는 아군 철도 이동 세그먼트 시작 시, 모든 유닛에서 열차 마커를 제거할 수 있습니다. 그런 다음 해당 유닛은 같은 이동 페이즈 동안 다른 형태의 이동으로 자유롭게 이동할 수 있습니다. 열차 마커가 있는 유닛이 교란, 제압, 이동 보급 불가 상태가 되면 자동으로 마커를 잃습니다.

디자이너 참고: 하차를 수행할 땐 비용을 내지 않습니다. 상차할 때 사용한 한 턴이 상하차에 필요한 모든 시간을 이미 반영하고 있기 때문입니다.

[13.6] 철도 증원 병력

진입 코드가 "RR"인 유닛은 철도 증원 병력입니다. 현재 게임 턴에 도착할 예정인 철도 증원 병력 유닛은 이미 상차 완료 마커가 있는 아군 증원 병력 색서의 증원 병력 상자에 배치할 수 있으며, 다음 아군 철도 이동 세그먼트 동안 지도에서 20핵스 이동할 수 있습니다. 또는, 철도 증원 병력은 증원 병력 상자에서 멈추고 정상적인 지상 이동으로 지도에 진입할 수도 있습니다.

[13.7] 전략 예비대 상자에서 철도 이동.

[13.7.1] 철도 이동 세그먼트 시작 시 전략 예비대 상자에 있는 모든 유닛은 진입 코드 유형과 관계없이 상차 마커를 부착할 수 있습니다(3.2.9 참조). 다음 턴의 철도 이동 세그먼트 동안, 상차 마커를 상차 완료면으로 뒤집을 수 있습니다. 그리고 해당 유닛은 철도 이동으로 아군 증원 병력 색서의 증원 병력 상자로 이동할 수 있습니다. 다음 플레이어 턴에 유닛은 1) 상차 완료 상태로 남아 철도 이동을 통해 지도로 이동하거나 2) 하차하여 지상 이동을 통해 지도로 이동할 수 있습니다.

의심의 여지를 없애기 위해 다시 설명하자면, 한 턴은 상차하는데, 한 턴은 증원 병력 상자로 이동하는데, 한 턴은 지도에 진입하는 3턴 과정으로 진행합니다.

디자이너 참고: 이 철도 이동 규칙은 플레이어가 공중 또는 해상으로 증원되는 유닛을 다소 느리지만 덜 위험한 철도 이동으로 전환하는데 발생하는 시간 지연을 묘사합니다. 규칙 33.6의 전략 예비대 상자에 대한 디자이너 참고도 참조하세요.

[13.8] 증원 병력 상자에서 철도 이동

해당 턴에 지도로 이동하기 위해 증원 병력 상자에 배치된 지상 증원 병력 유닛(33.2.2 참조)은 지도 진입하는 대신 철도 이동 세그먼트 동안 상차 마커를 받을 수 있습니다. 다음 턴의 철도 이동 세그먼트에서, 이 유닛은 철도로 지도에 진입할 수 있습니다. 하지만 그 진입 핵스는 반드시 해당 증원 병력 색서의 지도 가장자리를 따라 있어야 합니다.

[14.0] 페리 이동.

디자이너 참고: 페리 이동은 민간 교통 자산을 사용할 수 있을 만큼 전선에서 충분히 멀리 떨어진 군부대의 이동을 의미합니다. 플레이어는 페리 이동으로는 유닛을 전선 근처까지 이동할 수 없습니다. 하지만 대신 적의 요격 위험을 최소화할 수 있습니다. 페리는 주로 SRB에 있는 공중 및 해상 증원 병력을 지도로 이동하는데 사용합니다.

배태량 요약: 페리 이동이란 전선 후방에서 민간 비행기와 선박을 이용하여 부대를 이동하는 것을 말합니다. 모든 이동이 아군 영공 내에서 이루어지는 경우, 모든 공수부대 또는 공중 기동 유닛(이동 허용량 뒤에 "A"가 붙은 유닛)은 공중 페리로 지도의 모든 도시 핵스에서 지도의 다른 도시 핵스로 이동할 수 있습니다. 모든 지상 유닛은 해상 페리로 지도의 모든 항구 핵스에서 지도의 다른 항구 핵스로 이동할 수 있습니다. 대신 모든 이동이 아군 영공 내에서 이루어지는 경우에만 가능합니다. 페리로 이동할 수 있는 유닛 수에는 제한이 없습니다. 그러나 적인 항구 수용력보다 더 많은 스텝을 항구 안팎으로 이동할 수 없습니다. 페리 이동은 적의 요격 대상이 될 수 있습니다(17.0 참조). 다음 섹션을 건너뛰세요.

페리 이동에는 두 가지 형태가 있습니다: 공중 페리와 해상 페리입니다. 페리 이동은 아군 공중 및 해상 이동 세그먼트 때 발생하며, 페리로 이동할 수 있는 유닛 수와 한 유닛이 이동할 수 있는 핵스 수에는 제한이 없습니다. 이 이동에는 위험이 따르지 않습니다. 게임 턴과 플레이 중인 시나리오에 따라 페리 이동도 적의 요격에 당할 수 있습니다(17.0 참조).

[14.1] 공중 페리.

도시 핵스에서 이동을 시작하는 적격 유닛은 공중 페리 이동으로 지도 상의 다른 아군 통제 도시 핵스까지 이동할 수 있습니다. 단, 해당 유닛은 아군 영공에서 이동을 시작하여 이를 절대 벗어나지 않아야 합니다. 유닛은 또한 증원 병력 상자나 전략 예비대 상자에서 이동을 시작할 수 있지만, 반드시 지도에 있는 도시 핵스에서 이동을 끝내야 합니다.

[14.1.1] 공중 페리 이동 자격. 공중 페리를 이용할 수 있는 유닛은 공수부대 또는 공중 기동 부대여야 하며(이동 허용량 뒤에 "A"가 붙은 유닛), 다음 조건을 모두 충족해야 합니다:

1. 아군 영공에 있는 도시 핵스에서 이동을 시작함.
2. 이동 보급 상태
3. 열차 마커가 없음
4. 교란 또는 제압 상태가 아님(25.6.4 참조).
5. 다음 경우에 이동을 시작하거나 종료할 수 없음:
 - a. EZOC(아군 유닛이 있어도 효과가 무효화되지 않음).
 - b. 화학탄 또는 핵 타격 마커가 있는 핵스 (21.0 및 22.0 참조).

[14.1.2] 공중 페리 이동 절차. 플레이어는 공중 페리를 사용하여 시작 도시 핵스에서 목적지 도시 핵스까지 길이에 상관없이 연속된 핵스 경로를 따라 유닛을 이동할 수 있습니다. 단, 이 경로의 모든 핵스가 아군 영공에 있어야 합니다. 이 경로는 적 유닛이나 EZOC가 있는 핵스로는 진입할 수 없지만, 금지 지형은 통과할 수 있습니다(12.1.1 참조). 유닛이 목적지 핵스에 도달하면 활성 플레이어는 자신의 요격 표에 따라 요격 시도 주사위를 굴려야 합니다(17.0 참조). 이동 유닛이 요격 시도에서 살아남으면 목적지 핵스에 남게 됩니다. 그리고 해당 이동 페이지 동안 다시 이동할 수 없습니다.

[14.2] 해상 페리.

항구 핵스에서 이동을 시작한 지상 유닛은 해상 페리 이동으로 지도상의 다른 아군 통제 항구 핵스까지 이동할 수 있습니다. 단, 유닛이 아군 영공에서 이동을 시작하여 이를 절대 벗어나지 않아야 합니다. 유닛은 전략 예비대 상자에서 이동을 시작할 수 있지만, 반드시 지도에 있는 항구 핵스에서 이동을 끝내야 합니다.

[14.2.1] 해상 페리 이동 자격. 해상 페리를 하려는 유닛은 다음 조건을 모두 충족해야 합니다:

1. 아군 영공의 항구 핵스에서 이동을 시작함.
2. 이동 보급 상태
3. 열차 마커가 없음
4. 교란 또는 제압 상태가 아님(25.6.4 참조).
5. 다음 경우에 이동을 시작하거나 종료할 수 없음:
 - a. EZOC(아군 유닛이 있어도 효과가 무효화되지 않음).
 - b. 화학탄 또는 핵 타격 마커가 있는 핵스 (21.0 및 22.0 참조).

[14.2.2] 해상 페리 이동 절차. 플레이어는 해상 페리를 사용하여 시작 항구 핵스(전략 예비대 상자에서 오는 경우, 아군 지도 가장자리의 모든 해상 핵스)에서 목적지 항구 핵스까지 길이에 상관없이 연속된 핵스 경로를 따라 유닛을 이동하며, 이 경로의 모든 핵스가 아군 영공에 있어야 합니다. 이 경로의 모든 핵스는 해안 핵스 또는 전체 바다 핵스(또는 2720번 핵스에 있는 브레멘 또는 2504번 핵스에 있는 슈체친Szczecin처럼 내륙 항구로 이어지는 주요 강 핵스에 인접한 핵스)이어야 하며 아군 영공 밖에 있는 핵스에 진입해서는 안 됩니다. 이 경로는 적 유닛이나 EZOC가 있는 핵스로는 진입할 수 없지만 봉쇄 핵스면을 지날 수는 있습니다.

그 후 플레이어는 플레이어의 요격 표에 따라 요격 시도 주사위를 굴려야 합니다(17.0 참조). 이동 중인 유닛이 요격 시도에서 살았다면, 그 유닛은 목적지 핵스에 남아 있으며 해당 이동 페이지 동안 다시 이동할 수 없습니다.

[14.2.3] 항구 수용력. 지도에 있는 모든 항구 옆에는 해당 항구의 수용 능력이 적혀있습니다. 이 숫자는 스텝을 나타냅니다. 한 턴에 항구 수용력보다 더 많은 스텝을 한 번에 입항하거나 퇴항할 수 없습니다. 입항과 퇴항 모두 항구 수용력에 포함됩니다. SRB는 용량이 무제한인 항구로 취급합니다.

[14.2.4] 해역. 지도에는 북해 지역과 발트해 지역의 두 해역이 있으며, 덴마크 끝의 짧은 국경으로 구분됩니다(2.2.3 참조).

WP 플레이어는 북해 지역에서 해상 페리를 사용할 수 없습니다. 대신 발트해 지역에서 해상 페리를 사용할 수 있습니다. NATO 플레이어는 북해 해역에서 항상 해상 페리를 사용할 수 있지만, 아군이 덴마크의 모든 도시를 통제하는 동안에만 발트해 해역에서 해상 페리를 사용할 수 있습니다.

[15.0] 수송사령부

디자이너 참고: 수송사령부는 위험에 처한 아군 유닛을 이동하기 위해 다수의 항공기, 헬리콥터 또는 함선으로 구성된 부대로, 게임 목적상 승객 유닛을 경합 영공 및 적 영공으로 이동하는 것을 의미합니다. 수송사령부는 유닛을 즉시 전선으로 이동해야 할 때나 적진 후방에서 작전을 수행할 때 사용합니다.

배태량 요약: 수송사령부는 군 수송을 전담하는 부대입니다. 수송사령부는 아군 지상 유닛을 경합 영공 및 적 영공으로 이동하는데 사용합니다. 아군 수송사령부 디스플레이에 배치하며 실제로 승객 유닛을 이동할 때만 지도에 표시합니다. 헬리콥터 사령부는 헬리콥터로 유닛을 이동하고, 공수사령부는 공중으로 유닛을 이동하며, 해상 수송사령부는 해상으로 유닛을 이동합니다. **다음 섹션을 건너뛰세요.**

수송사령부에는 세 가지 유형이 있습니다: 공수사령부, 헬리콥터 사령부, 해상 수송사령부입니다. 각 사령부는 게임 턴마다 화물(승객 유닛)을 1스텝씩 이동할 수 있습니다. 전투 및 본부 유닛이 지도에 머무는 것과 달리, 수송사령부는 지도의 해역에 있는 수송사령부 디스플레이에 배치합니다. 실제로 승객 유닛을 수송할 때만 게임 영역으로 이동합니다.

[15.1] 수송사령부 이동 절차.

공수 및 해상 수송사령부는 공중 및 해상 수송(16.0 참조)을, 헬리콥터 사령부는 헬리콥터 이동(18.0 참조)을 가능하게 합니다. 공수 및 해상 수송사령부는 공중 및 해상 이동 세그먼트 동안 승객 유닛을 이동합니다. 헬리콥터 사령부는 헬리콥터 이동 세그먼트와 예비대 페이즈 동안에도 승객 유닛을 이동합니다. 수송사령부를 사용하려면, 활성 플레이어가 수송사령부 디스플레이의 준비 상자에 있는 수송사령부를 가져와 승객 유닛 위에 놓고 원하는 목적지 핵스로 이동합니다. 2스텝 승객 유닛을 이동할 때는 수송사령부 2개를 유닛 위에 놓아야 합니다. 이 이동도 위험을 감수해야 합니다.

공수 및 해안 수송사령부는 적의 요격(17.0 참조), 헬리콥터 사령부는 적 대공포(19.0 참조)의 영향을 받습니다. 수송사령부가 적의 요격 또는 대공포에 의해 파괴되면 수송사령부 및 모든 승객 유닛을 영구적으로 제거합니다. 수송사령부가 이동 임무를 완료하면 수송사령부 디스플레이의 적절한 회복 상태로 돌아갑니다. 각 턴의 합동 상태 페이지 동안, 회복 상태에 있는 모든 수송사령부를 디스플레이의 해당 준비 상태로 다시 이동합니다. 준비 상태에서 해당 턴에 증원 병력으로 도착하는 모든 수송사령부와 합류합니다.

플레이어 참고: 공중 및 해상 수송 메커니즘은 매우 유사하지만 헬리콥터 이동의 메커니즘은 상당히 다릅니다.

[15.2] 수송사령부 작전 계획

수송사령부를 사용하려는 이동 페이지 동안, 플레이어는 실제로 이동을 하기 전에 다른 수송사령부 이동 작전의 목적지 hex와 2hex 이내 거리에 목적지 hex가 있는 모든 수송사령부의 이동 작전을 미리 선언해야 합니다. 의심의 여지를 없애기 위해 다시 설명하자면, 플레이어가 공중 & 해상 이동 세그먼트와 헬리콥터 이동 세그먼트 모두에서 수송사령부 작전을 수행할 계획이고, 해당 작전들이 서로 2hex 이내에서 끝나는 경우, 해당 작전을 사전에 미리 선언해야 한다는 의미입니다.

디자이너 참고: 이 규칙은 플레이어가 특정 이동 작전이 적의 요격(17.0 참조)이나 대공포(19.0 참조)를 견뎌내는지 보고나서 첫 번째 작전이 실패할 경우 다른 작전을 수행하는 것을 방지하기 위한 것입니다. 실제로는 그런 복잡한 백업 작전을 즉흥적으로 계획할 시간이 없을 것입니다.

[16.0] 수송 이동.

배태량 요약: 이 섹션을 읽어보세요.

수송 이동에는 두 가지 형태가 있습니다: 공중 수송과 해상 수송입니다. 헬리콥터 이동은 수송 이동이 아니며 다른 규칙을 적용합니다(18.0 참조).

수송 이동은 페리 이동과 거의 동일하지만, 수송 이동으로는 경합 영공에 진입하거나 벗어날 수 있다는 점이 다릅니다. 페리 이동과 마찬가지로 아군 공중 및 해상 이동 세그먼트 때 발생하지만, 페리 이동과 달리 사용 가능한 아군 공수 및 해상 수송사령부의 수에 제한이 있습니다. 각 수송사령부는 승객 유닛 1스텝을 hex 길이 제한 없이 수송할 수 있습니다. 수송 이동은 항상 적의 요격 대상이 됩니다(17.0 참조).

또한, 두 가지 특수 수송 이동 유형인 강하 작전과 수륙양용 작전을 통해 아군 유닛이 적 영공에 진입하거나 벗어날 수 있고 강습을 수행할 수 있습니다(27.0).

[16.1] 공중 수송.

도시 hex에서 이동을 시작하는 적격 유닛은 특정 제한 조건에 따라 공중 수송으로 지도 상의 다른 육지 hex로 이동할 수 있습니다. 이 때 목적지 hex가 도시 hex일 필요는 없습니다. 유닛은 증원 병력 상자 또는 전략 예비대 상자에서 이동을 시작할 수도 있지만, 반드시 지도에 있는 hex에서 이동을 끝내야 합니다. 공중 이동은 유닛을 경합 영공 안쪽으로 이동할 수 있는 유일한 방법입니다.

[16.1.1] 공중 수송 자격. 공중 수송을 하려면 공수부대 또는 공중 기동 부대(이동 허용량 뒤에 "A"가 붙은 유닛)여야 하며, 다음 조건을 모두 충족해야 합니다:

1. 도시 hex에서 이동을 시작
(증원 병력 상자 또는 SRB는 도시 hex로 간주).
2. 아군 영공 또는 경합 영공에서 이동을 시작.
3. 열차 마커가 없음
4. 교란 또는 제압 상태가 아님(25.6.4 참조).
5. 다음 경우에 이동을 시작하거나 종료할 수 없음:
 - a. EZOC(아군 유닛이 있어도 이 효과가 무효화되지 않음).
 - b. 화학탄 또는 핵 타격 마커가 있는 hex (21.0 및 22.0 참조).
 - c. 산악 hex
 - d. 유닛이 해당 시점에 이동 보급을 추적할 수 없는 hex.

[16.1.2] 공중 수송 이동 절차. 공중 수송으로 유닛을 이동하려면 아군 공수사령부 디스플레이의 준비 상태에서 공수사령부를 가져와 승객 유닛 위에 놓습니다. 그런 다음 해당 유닛은 시작 hex에서 지도의 다른 육지 hex(도시 hex일 필요는 없음)까지 길이에 상관없이 연속된 hex 경로를 따라 이동할 수 있습니다. 이 경로의 어느 부분도 적 영공에 진입해서는 안 됩니다. 승객 유닛이 아군 증원 병력 유닛 상자나 아군 전략 예비대 상자에서 이동을 시작한다면, 아군 증원 병력 섹터의 아무 가장자리 hex에서 지도에 진입할 수 있습니다. 유닛이 목적지 hex에 도착하면, 활성 플레이어는 자신의 요격 표에서 요격 시도 주사위를 굴러야 합니다(17.0 참조). 유닛이 요격 시도에서 살아남는다면, 승객 유닛은 목적지 hex에 남고 해당 이동 페이지 동안 더 이상 이동할 수 없습니다. 공수사령부는 아군 공수사령부 디스플레이의 해당 회복 상태로 되돌아갑니다.

[16.1.3] 강하 작전. 강하 작전은 아군 유닛이 적 영공 및 EZOC에 진입할 수 있는 특별한 형태의 공중 수송입니다. 강하를 할 때는 다음과 같이 공중 수송에 관한 모든 규칙을 적용합니다:

1. 해당 유닛은 공수부대 유닛 기호가 있어야 합니다 (공수보병 또는 공중 기동 보병, 3.2.8 참조).
2. 목적지 hex는 평지 또는 습지 지형이어야 합니다.
3. 목적지 hex가 적 영공에 있을 수 있습니다.
4. 목적지 hex가 EZOC에 있을 수 있으며 해당 hex에 적 유닛이 있을 수도 있습니다(강습, 27.0 참조). 단, 목적지 hex가 EZOC에 있다면 요격 시도에 -1 DRM을 적용하며 아군 유닛이 있더라도 이 효과가 무효화되지 않습니다.

5. 공수부대 유닛이 목적지 hex에서 이동 보급을 추적할 수 있어야 한다는 조건은 없습니다.

[16.1.3.1] 강하 작전을 수행하는 유닛은 강하한 턴에 인접한 적 유닛(또는 적 자유 도시 hex, 30.1 참조)을 공격할 수 있습니다. 강하 작전으로 승객 유닛을 적 유닛 위에 직접 착륙시킬 수도 있습니다. 이는 강습으로 간주하며 특별 규칙을 적용합니다(27.0 참조). 강하 이후 공격을 가한 유닛이 전투 사이클이 끝났을 때 합동 전투 보급 세그먼트에서 LOS를 추적하지 못한다면 해당 유닛은 똑같이 전투 보급 불가 상태가 됩니다.

[16.2] 해상 수송

해상 수송 이동으로 항구 hex에서 이동을 시작한 적격 유닛이 특정 제한 조건에 따라 지도의 다른 해안 hex(항구 hex일 필요 없음)로 이동하거나 그 반대로도 이동할 수 있습니다. 따라서 유닛은 항구 hex에서 출발해서 해안 hex에서 이동을 끝내거나 해안 hex에서 출발하여 항구 hex에서 이동을 끝낼 수 있습니다. SRB에서 이동을 시작하는 유닛은 해상 수송으로 지도로 이동할 수 있습니다(단, 증원 병력 상자에서 이동을 시작하는 유닛은 불가능). 모든 해안 hex에는 모래 해변 여백이 그려져 있습니다. 이 모래 해변 여백이 없는 hex는 해안 hex가 아닙니다. 함부르크(2417 번 hex) 또는 브레멘(2720 번 hex)과 같이 내륙 깊숙한 곳에 있는 항구도 있습니다. 내륙 항구는 해상 수송을 지원할 수 있지만, 내륙 항구와 바다를 연결하는 주요 강에 인접한 hex에 모래 해변 여백이 없다면 해안 hex가 아닙니다. 해상 이동은 해상 이동을 사용하여 유닛을 경합 영공으로 진입 하거나 벗어날 수 있는 유일한 방법입니다.

[16.2.1] 해상 수송 자격. 해상 수송을 하려면 해병 부대 기호(해병 보병, 해병 기계화 보병 또는 해병 본부, 3.2.8 참조)가 있어야하며 다음 조건을 모두 충족해야 합니다:

1. 도시 hex, 해안 hex 또는 SRB에서 시작합니다.
2. 아군 영공 또는 경합 영공에서 이동을 시작.
3. 열차 마커가 없음
4. 교란 또는 제압 상태가 아님(25.6.4 참조).
5. 다음 경우에 이동을 시작하거나 종료할 수 없음:
 - a. EZOC(아군 유닛이 있어도 효과가 무효화되지 않음).
 - b. 화학탄 또는 핵 타격 마커가 있는 hex (21.0 및 22.0 참조).
 - c. 해당 유닛이 해당 시점에 이동 보급을 추적할 수 없는 hex.

[16.2.1.1] 다음과 같은 경우 어떤 유닛도 내륙 항구(해안 hex에 위치하지 않은 항구)로 들어가거나 나오기 위해 해상 수송을 사용할 수 없습니다: 1) 항구에서 강 하류(바다 방향)의 아무 hex면에 적 유닛이 인접해 있는 경우, 또는 2) 항구가 위치한 도시가 보급 상태가 아닌 경우(즉, 이미 적 전선 뒤에 있는 경우, 10.3.3 참조).

[16.2.2] 해상 수송 이동 절차. 해상 수송으로 유닛을 이동하려면 아군 수송사령부 디스플레이의 준비 상자에서 수송사령부를 가져와 승객 유닛 위에 놓습니다.

이 유닛은 이제 출발 hex에서 목적지 hex까지 연속하는 해안 또는 전체 바다 hex로 이루어진 경로를 따라 이동할 수 있습니다. 이 때 길이 제한은 없습니다. 이 경로의 어느 부분도 적 영공에 진입해서는 안 됩니다. 만약 승객 유닛이 아군 전략 예비대 상자에서 이동을 시작한다면, 아군 지도 가장자리를 따라 있는 아무 해안 hex 또는 전체 바다 hex에서 이동을 시작할 수 있습니다. 유닛이 목적지 hex에 도착하면, 활성 플레이어는 자신의 요격 표에서 요격 시도 주사위를 굴려야 합니다(17.0 참조). 만약 유닛이 요격 시도에서 살아남는다면, 승객 유닛은 목적지 hex에 남겨지며 해당 이동 페이즈 동안 더 이상 이동할 수 없습니다. 해상 수송사령부는 아군 수송사령부 디스플레이의 적절한 회복 상자로 되돌아갑니다.

[16.2.3] 수륙양용 작전. 수륙양용 작전은 특수 해상 수송의 한 형태로, 유닛은 수륙양용 작전으로 EZOC에 진입하거나 이탈할 수 있고, 적 영공에 상륙하거나 적 영공에서 철수할 수 있습니다. 수륙양용 작전은 두 가지 방향 중 하나로 진행할 수 있습니다. 유닛이 아군 영공에 있는 항구 hex에서 출발하여 적 영공에 있는 해안 hex에서 이동을 끝내는 경우 상륙 작전이라고 합니다. 유닛이 적 영공에 있는 해안 hex에서 출발하여 아군 영공에 있는 항구에서 이동을 끝내는 경우 철수라고 합니다. 수륙양용 작전은 다음과 같은 예외를 제외하고 일반 해상 수송과 동일하게 진행합니다:

1. **철수:** 해안 hex에서 이동을 시작할 때 이동 보급 상태일 필요가 없으며, 적 영공이나 EZOC에서 이동을 시작할 수도 있지만, 목적지 hex는 아군 통제 항구여야 합니다.
2. **상륙:** 유닛이 아군 통제 항구 또는 SRB에서 작전을 시작하는 경우, 목적지 hex는 적 영공 내 hex, EZOC 또는 적 유닛이 포함된 hex, 해병 유닛이 보급을 추적할 수 없는 hex(적 점령 도시가 없는 경우)를 포함한 모든 해안 hex가 될 수 있습니다.

디자이너 참고: 이 규칙의 목적은 상륙 작전으로 해병대를 적 해안선에 상륙시키거나 적 해안선에서 철수시키는 것이지, 같은 작전에서 두 가지를 모두 수행하라는 것은 아닙니다.

[16.2.3.1] 상륙을 수행하는 유닛(철수를 수행하는 유닛 제외)은 상륙한 턴에 인접한 적 유닛(또는 적 자유 도시 hex, 30.1 참조)을 공격할 수 있습니다. 상륙 작전으로 승객 유닛을 적 유닛이 있는 곳에 바로 상륙시킬 수도 있습니다. 이는 강습으로 간주하며 특별 규칙을 적용합니다(27.0 참조). 상륙한 후, 공격을 수행한 유닛이 전투 사이클이 끝나고 합동 전투 보급 세그먼트 동안 LOS를 추적할 수 없다면, 해당 유닛은 전투 보급 불가 상태가 됩니다.

[16.2.4] 발트해 군단 본부. 발트해 군단 본부는 상륙 작전을 수행할 수 있지만, 같은 목적지 hex에 아군 해병 기동 유닛이 하나 이상 있어야 합니다. 상륙 강습인 경우(27.0 참조), 발트해 군단 본부는 전투에 아무 기여도 하지 않으며, 강습으로 목표 hex에 있는 적을 완전히 제거하지 못한다면 본부 유닛은 제거됩니다. 발트해 군단 본부는 아군 항구로부터 해상 수송을 하는 턴에는 항상 보급 상태입니다. 따라서 같은 게임 턴의 합동 전투 보급 세그먼트 동안 발생하는 모든 전투에서 예하 유닛에게 전투 보급을 제공할 수 있습니다.

[16.2.5] 해역. 지도에는 북해 지역과 발트해 지역이라는 두 개의 해역이 있으며, 덴마크 끝의 짧은 국경으로 구분되어 있습니다. WP 플레이어는 발트해 해역에서 해상 수송 및 수륙양용 작전을 항상 수행할 수 있습니다. 덴마크가 정복되고(32.1.1 참조) 덴마크에 NATO가 통제하는 도시 핵스가 없는 경우에만 북해 지역에서 해상 수송 및 수륙양용 작전을 수행할 수 있습니다. NATO 플레이어는 북해 해역에서 해상 수송 및 수륙양용 작전을 항상 수행할 수 있지만, 발트해 해역에서는 덴마크가 항복하지 않은 경우에만 해상 수송 및 수륙 작전을 수행할 수 있습니다(32.1.1 참조).

[16.3] 수송 비행 경로 및 항로.

모든 형태의 수송 이동을 할 때, 출발지와 목적지 핵스에는 특별한 제한이 있습니다. 단, 유닛의 시작 핵스와 목적지 핵스 사이의 이동 경로에 있는 나머지 핵스에는 EZOC, 적 유닛, 금지 지형, 핵 및 화학탄 타격 마커가 있을 수 있습니다.

디자이너 참고: 이동 유닛은 장애물 위를 비행하거나 장애물을 지나가기 때문에 이러한 중간 장애물을 무시할 수 있습니다.

[16.4] 수송 및 영공 통제

공중 및 해상 수송 작전은 영공 통제의 영향을 크게 받습니다. 공중 및 해상 이동 세그먼트 동안 승객 유닛은 세그먼트가 끝날 때까지 영공 경합 여부를 판단할 때 포함하지 않습니다.

[17.0] 요격

디자이너 참고: 요격은 상대방의 공군이 서로의 제트 수송기를 격추하고 상대 함선을 침몰시키려는 노력을 나타냅니다. 예상할 수 있듯이, 이 요격 작전을 성공적으로 수행할 확률은 해당 작전 중에 누가 영공을 통제하는지, 그리고 그 통제력이 실제로 얼마나 강한지에 따라 달라집니다. 이를 결정하는 것이 영공 규칙의 주요 목적 중 하나입니다.

배태량 요약: 공중 또는 해상으로 지도에 진입하는 증원 병력을 포함해서 모든 형태의 페리 또는 수송 수단으로 이동하는 유닛은 요격 시도의 대상이 됩니다. 요격 시도를 해결하려면 이동 중인 플레이어가 해당 진영의 요격 표에서 가장 위험한 영공에 진입한 섹션을 찾은 다음, 플레이 중인 시나리오의 열과 플레이 중인 턴의 열을 교차 참조하여 요격 값을 찾아야 합니다. 주사위 두 개를 굴려 합계가 요격 값보다 작거나 같으면 해당 유닛과 유닛을 이동하는 데 사용된 수송 사령부가 제거됩니다. 유닛이 EZOC에서 이동을 시작하거나 끝내는 경우 주사위 결과에서 1을 뺍니다. 2스텝 유닛이 있다면, 주사위를 2번 굴려서 요격 시도를 2번 해결합니다. 다음 섹션을 건너뛰세요.

공중 및 해상 이동 세그먼트 동안, 활성 플레이어가 페리 또는 수송 이동으로 아군 유닛을 이동할 때마다 적 요격 주사위를 굴려야 합니다. 이 주사위 굴림을 "요격 시도"라고 합니다. 요격 시도는 유닛이

많은 핵스를 이동했는지에 상관없이 이동한 스텝 당 한 번만 가능하며, 이 요격 시도는 승객 유닛을 내려야 하는 목적지 핵스에서 해결합니다. 요격 시도가 실패하면 수송사령부는 살아남고 승객 유닛은 성공적으로 도착합니다. 요격 시도가 성공하면 수송사령부와 승객 유닛이 모두 제거되고, 플레이에서 제거합니다.

[17.1] 요격 시도

NATO 플레이어는 NATO 요격 표를 사용하여 이동 중인 NATO 유닛에 대한 요격 시도를 해결합니다. WP 플레이어는 WP 요격 표를 사용하여 이동 중인 WP 유닛에 대한 요격 시도를 해결합니다. 이 표는 플레이어 차트 및 표 카드에 있습니다.

[17.1.1] 영공 결정하기. 요격을 해결하기 위해 활성 플레이어는 먼저 요격 표의 어느 영공 섹션을 적용할지 결정합니다(11.0 참조). 페리 이동은 아군 영공에서만 가능하므로 페리로 이동하는 유닛에 대한 요격 시도는 표의 아군 영공 항목에서 해결합니다. 수송 이동을 하는 유닛에 대한 요격 시도는 일반적으로 표의 경합 영공 섹션에서 진행하는데, 수송기는 일반적으로 경합 영공으로 제한되기 때문입니다. 그러나 플레이어가 강하 작전(16.1.3 참조) 또는 수륙양용 작전(16.2.3 참조)을 수행하는 경우, 적 영공으로 진입하는 작전을 수행할 수 있습니다. 유닛의 목적지 경로 중 단 한 핵스라도 적 영공에 진입하면, 요격 표의 적 영공 항목에 따라 요격 시도를 해결합니다.

[17.1.2] 요격 해결. 활성 플레이어가 어느 영공 섹션을 적용할지 결정했다면, 자신의 요격 표를 참조하여 해당 영공 섹션에서 플레이 중인 시나리오의 열과 현재 게임 턴의 행을 교차 참조하고 그 교차점에 있는 요격 값을 찾습니다. 그리고 활성 플레이어는 주사위 두 개를 굴립니다. 이때 승객 유닛이 EZOC에서 이동을 시작하거나 끝나는 경우 주사위 결과에서 1을 뺍니다. 보정된 결과가 요격 값보다 작거나 같으면 요격에 성공하고 승객 유닛 스텝을 영구적으로 제거합니다. 수송사령부가 필요한 수송 작전이었다면, 수송사령부도 영구적으로 제거됩니다. 요격 시도가 실패하면 수송된 유닛은 목적지 핵스에 남고, 수송사령부가 있다면 수송사령부 디스플레이의 해당 회복 상자로 되돌립니다. 2스텝 유닛을 수송하는 경우(다른 형태의 공중 또는 해상 이동을 할 수 있는 유닛은 모두 1스텝 연대와 여단뿐이므로, 항구에서 항구로 사단을 해상 수송하는 경우만 가능합니다), 각 스텝마다 한 번씩, 총 두 번의 요격 시도를 해결합니다. 스텝 중 하나를 요격하는데 성공하면 해당 스텝은 제거되고, 해당 사단 유닛은 즉시 반편부대 면으로 뒤집어서 목적지 핵스에 놓습니다. 두 스텝 모두 요격에 성공하면 전체 사단이 제거됩니다.

[17.1.3] 페리 이동을 사용하는 유닛이 성공적으로 요격되어도, 소유 플레이어는 계속 페리 이동을 무제한으로 사용할 수 있습니다. 하지만 플레이어는 수송 이동을 지원하기 위해 사용할 수 있는 수송사령부 개수는 제한됩니다.

디자이너 참고: 페리에 사용할 수 있는 민간 자산은 풍부했습니다. 수송에 사용할 수 있는 군사 자산은 많지 않았습니.

[17.1.4] 의심의 여지를 없애기 위해, 요격 값이 "NA"가 아니라면, SRB 또는 모든 유형의 페리 또는 수송 이동으로 지도에 진입하는 모든 증원 병력 유닛(33.0 참조)에 대해 요격 시도를 해야 합니다. 또한 미국과 캐나다 증원군이 대서양을 건너 SRB에 도착할 때 해결해야 하는 특별 요격 시도가 있습니다(CONUS 요격, 33.2.6 참조).

강하 및 수륙양용 작전 예시:

이 예시에서는 전략적 기습 시나리오를 플레이합니다. 게임 1턴 WP 플레이어의 공중 및 해상 이동 세그먼트입니다. WP 플레이어는 코펜하겐을 점령하려고 합니다. 예시에 있는 모든 WP 유닛은 SRB(전략 예비대 상자)에서 이동을 시작합니다.

먼저 WP 플레이어는 발트해 군단 전체와 함께 상륙 작전을 수행한다고 선언합니다(제138전차연대는 해병 유닛이 아니므로 참여할 수 없습니다). 다음으로 WP 플레이어는 제7근위공수사단의 3개 연대와 함께 1410번 핵스로 강하 작전을 수행한다고 선언합니다. 두 작전은 서로 두 핵스 내에 있기 때문에 두 작전을 수행하기 전에 NATO 플레이어에게 알려야 합니다(15.2 참조). WP 플레이어는 상륙 작전을 시작하기로 합니다.

WP 플레이어는 요격 표를 참조하여 적 영공에서 전략적 기습 시나리오의 게임 1턴 수송 작전 요격 수치가 "4"임을 확인합니다. WP 플레이어는 발트해 군단의 각 유닛마다 주사위를 두 개씩 굴립니다. 폴란드 제7여단과 발트해 군단 본부의 주사위 합산 결과가 모두 4를 초과하여 상륙에 성공합니다. 그러나 336근위여단의 주사위 합산 결과는 3으로, 요격 값보다 작거나 같습니다. 따라서 근위여단과 여단을 수송하던 해상 수송사령부는 모두 플레이에서 제거됩니다.

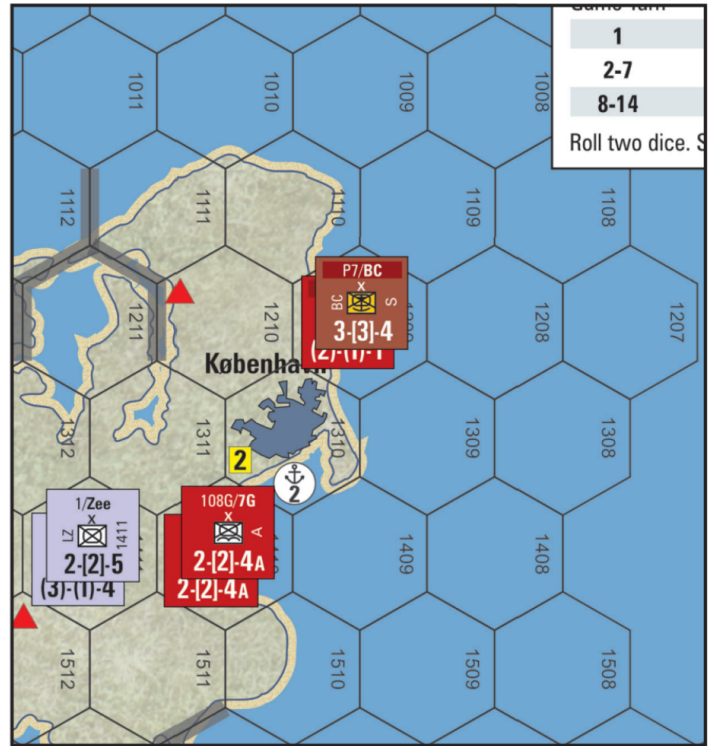
다음으로 WP 플레이어는 강하 작전에 참가하는 각 연대마다 주사위를 두 개씩 굴립니다. 이 경우, 목적지 핵스가 EZOC에 있으므로 합산된 주사위 결과에서 1을 뺍니다. 제108근위대와 제119근위대는 모두 주사위 굴림에 성공하여 목적지 핵스에 도착합니다. 하지만 제97근위대는 운이 좋지 않습니다. 주사위를 굴려 합산한 결과가 5가 나왔고, EZOC의 때문에 4가 됩니다. 이 결과가 요격 값보다 작거나 같으므로, 여단과 여단을 수송하던 공수사령부는 모두 플레이에서 제거됩니다.

두 작전이 끝날 때 결과는 다음과 같습니다.

작전 시작 시 상황



작전 종료 시 상황



[18.0] 헬리콥터 이동

디자이너 참고: NATO와 WP 모두 적 후방에서 작전하는 공중 기동 부대의 사용을 매우 중요시했습니다. 이들은 진격하는 부대 앞에서 주요 지형을 장악하고, 후퇴를 차단하며, 보급을 방해하고 그 외에도 혼란을 일으키는 역할을 했습니다. 헬리콥터 이동을 하려면 항상 헬리콥터 사령부가 필요합니다. 게임에는 헬리콥터 페리가 없는데, 이는 당시 민간 헬리콥터 함대가 제한적이었으며 군사 유닛을 이동할만큼 많은 장비를 수송할 능력이 부족했기 때문입니다.

배터리 요약: 헬리콥터 이동 세그먼트 동안, 모든 공수 또는 공중 기동 유닛(이동력 뒤에 "A"가 붙은 유닛)은 헬리콥터 이동으로 적 유닛과 모든 종류의 지형을 넘어 최대 10헥스까지 이동할 수 있습니다. 예비대 페이지 동안, 모든 공수부대 또는 공중 기동 유닛은 헬리콥터 이동으로 최대 5헥스까지 이동할 수 있습니다. 헬리콥터 이동을 하려면 헬리콥터 사령부로 수송할 유닛이 있어야 합니다. 플레이어들은 또한 공격 헬리콥터 여단을 배치하는데, 이는 헬리콥터 사령부와 매우 유사하게 이동합니다. **이 섹션을 읽으세요.**

[18.1] 헬리콥터 작전

공수 및 해상 수송사령부와 마찬가지로 헬리콥터 사령부는 매 턴을 아군 공수사령부 디스플레이의 해당 준비 상자에서 시작하며, 헬리콥터 이동 세그먼트 동안 필요에 따라 지도에 배치한 다음 회복 상자로 돌아옵니다. 공수 및 해상 수송사령부와 달리, 헬리콥터 사령부는 예비대 페이지 동안에도 지도로 가져와서 이동할 수 있습니다.

[18.1.1] 헬리콥터 구간. 헬리콥터 사령부 이동 구간은 두가지로 나뉩니다. 사령부는 각 구간 당 10헥스를 이동할 수 있습니다. 첫 번째 구간은 "출발" 구간이고 두 번째 구간은 "귀환" 구간이라고 합니다.

[18.1.2] 헬리콥터 작전. 헬리콥터 작전은 침투와 퇴출 두 가지 유형으로 나뉩니다. 침투 작전에서는 출발 구간 때 승객 유닛을 태우고 헬리콥터 사령부는 빈 상태로 돌아옵니다. 퇴출 작전에서는 헬리콥터 사령부가 출발 구간에서 빈 상태로 출발하고 귀환 구간 때 승객 유닛을 태웁니다. 헬리콥터 사령부는 동일한 작전 동안 두 구간 모두에서 승객 유닛을 태울 수는 없습니다.

[18.1.3] 침투 작전. 침투 작전을 하려면 아군 수송사령부 디스플레이의 준비 상자에서 헬리콥터 사령부를 가져와 승객 유닛 위에 놓습니다. 이때 승객 유닛은 EZOC에 있을 수 없습니다(단, 승객 유닛을 제외한 아군 자유 도시 또는 지상 유닛은 이 목적을 위해 헥스의 EZOC를 무효화합니다). 그런 다음 사령부와 승객 유닛은 한 쌍이 되어 최대 10헥스까지 이동하며 승객 유닛이 목적지 헥스까지 이동합니다. 이후 헬리콥터 사령부는 필요한 경우 귀환 구간을 수행해야 합니다(18.1.7 참조).

[18.1.4] 퇴출 작전. 퇴출 작전을 하려면, 헬리콥터 사령부를 다음과 같은 육지 헥스에 놓습니다: 1) EZOC가 아닌 헥스(아군 자유 도시 또는 지상 유닛이 해당 EZOC를 무효화하는 경우도 포함) 2) 보급 상태인 아군 통제 도시까지 10 헥스를 넘지 않는 길이의 LOS를 추적할 수 있는 경우(10.3.3 참조).

디자이너 참고: 이 규칙은 헬리콥터 사령부가 아군 쪽 전선의퇴출 작전을 시작하도록 하기 위함입니다.

이 시작 헥스에서 사령부는 최대 10헥스를 이동하여 승객 유닛이 있는 헥스에 도달할 수 있으며, 그곳에서 유닛을 태웁니다. 그런 다음 귀환 구간을 수행합니다(18.1.7 참조).

[18.1.5] 헬리콥터 범위. 헬리콥터 사령부는 지형 유형에 관계없이 각 구간마다 최대 10헥스까지 이동할 수 있습니다. 봉쇄 헥스와 전체 바다 헥스면을 자유롭게 횡단할 수 있습니다. 또한 전체 바다 헥스 및 적 통제 도시 헥스에 진입할 수 있지만, 해당 헥스에서는 이동을 종료할 수 없습니다. 마지막으로, 헬리콥터는 EZOC에서 출발 구간을 시작할 수 없지만, 이후에는 EZOC 내 헥스와 적 유닛이 있는 헥스에 자유롭게 진입할 수 있습니다. **하지만 헬리콥터 사령부가 EZOC 내 헥스에 진입할 때마다 대공포 공격을 받습니다(대공포, 19.0 참조).** 적 유닛은 항상 자신이 점령한 헥스에 EZOC를 생성합니다(열차 마커가 없는 경우). 아군 지상 유닛(승객 유닛 제외)과 자유 도시는 대공포 여부를 결정할 때 자신의 헥스에 있는 EZOC를 무효화합니다.

[18.1.6] 출발 구간. 출발 구간에서 목적지 헥스는 반드시 육지 헥스여야 하며 적이 통제하는 도시 헥스는 목적지 헥스가 될 수 없습니다. 침투 작전인 경우, 출발 구간의 목적지 헥스는 승객 유닛이 내릴 헥스입니다. 침투의 목적이 강습이라면(27.0 참조), 목적지 헥스에 적 유닛이 있을 수 있습니다. 퇴출 작전인 경우, 출발 구간의 목적지 헥스는 승객 유닛을 태울 헥스입니다.

[18.1.7] 귀환 구간. 귀환 구간에서 목적지 헥스는 1) 보급 상태인 아군 통제 도시 헥스까지 길이가 10헥스를 넘지 않는 LOS를 추적할 수 있어야 하고(10.3.3 참조) 2) EZOC에 있을 수 없습니다(단, 승객 유닛을 제외한 자유 도시 또는 아군 지상 유닛은 귀환 구간을 결정할 때 해당 헥스 내 EZOC를 무효화합니다). 헬리콥터 사령부가 귀환 구간의 목적지 헥스에 도달하면 지도에서 제거하고 아군 수송사령부 디스플레이의 회복 상자로 되돌립니다. 침투 작전의 경우, 출발 구간의 목적지 헥스가 귀환 구간의 목적지 헥스 요건을 모두 충족하면 귀환 구간이 필요없습니다(보급 상태이며 EZOC가 아닌 경우). 그렇지 않은 경우, 헬리콥터 사령부가 요구 사항을 충족하는 헥스에 도달할 수 있도록 귀환 구간이 필요합니다.

디자이너 참고: LOS를 추적할 수 없는 헥스에서 귀환 구간이 필요한 이유는 분명 적진 후방에 있기 때문입니다. 헬리콥터 사령부는 헬리콥터를 안전하게 제거하기 전에 아군 전선으로 귀환해야 합니다.

[18.1.8] 지도 밖에서부터 이동. 전략 예비대 상자에 있는 유닛이 헬리콥터 이동으로 지도에 진입할 수 없습니다. 아무 증원 병력 상자에 있는 유닛은 헬리콥터 이동으로 지도에 진입할 수 있습니다.

디자이너 참고: SRB는 헬리콥터 수송 한 번으로 도달하기에는 너무 먼 후방 지역을 나타냅니다.

[18.1.9] 헬리콥터 회복. 합동 상태 페이지 동안 회복 상자에 있는 모든 헬리콥터 사령부를 준비 상자로 이동합니다.

[18.2] 헬리콥터 승객 유닛

공수부대 및 공중 기동 유닛(이동 허용량 뒤에 "A"가 붙은 유닛)만 헬리콥터 이동을 할 수 있습니다.

[18.2.1] 침투 작전을 하려면 승객 유닛이 다음 조건을 모두 충족해야 합니다:

1. 이동 보급 상태
2. EZOC에 있지 않아야 함(단, 승객 유닛 자체를 제외한 아군 자유 도시 또는 지상 유닛이 자신이 있는 헥스에서 EZOC를 무효화하는 경우는 제외).
3. 교란 상태가 아님
4. 화학탄 또는 핵 타격 마커가 있는 헥스를 점령하지 않음 (21.0 및 22.0 참조).
5. 열차 마커 없음

[18.2.2] 퇴출 작전을 수행할 수 있는 유일한 조건은, 승객 유닛에 열차 마커가 없고 화학탄 타격 또는 핵 타격 마커가 있는 헥스를 점령하지 않아야 한다는 것입니다.

[18.2.3] 헬리콥터 이동 세그먼트 동안 헬리콥터로 이동한 승객 유닛은 다음 전투 페이지 때 적 유닛을 공격할 수 있습니다.

[18.3] 예비대 헬리콥터 이동

예비대 페이지(28.0 참조) 동안 플레이어는 헬리콥터 이동 세그먼트에서와 똑같이 헬리콥터 작전을 수행할 수 있지만, 다음과 같은 제한 사항이 있습니다:

1. 승객 유닛은 예비대(NATO) 또는 OMG(WP) 마커를 가진 상태로 페이지를 시작해야 합니다.
2. 침투 작전만 수행할 수 있습니다.
3. 예비대 페이지에서 수행하는 헬리콥터 작전의 각 구간 범위는 5헥스입니다.
4. 활성 플레이어는 준비 페이지 중에는 절대 강습을 시작할 수 없습니다.

[18.4] 공격 헬리콥터 이동

대부분의 미 군단 본부와 대부분의 WP 전선 본부에는 공격 헬리콥터 여단이 있습니다(예외 사항은 시나리오 지침 참조). 전투 사이클의 공격 헬리콥터 세그먼트 동안, 본부는 공격 헬리콥터 여단을 전투에 투입할 수 있으며, 이 경우 해당 전투에 해당 본부 예하 유닛이 하나 이상 있어야 합니다(본부 자체 포함). 이 예하 유닛이 해당 상급 본부의 지원 범위 내에 있을 필요는 없습니다. 전투에 투입된 공격 헬리콥터 여단은 소유한 플레이어의 전투 확률을 유리한 쪽으로 한 칸 이동시킵니다 (25.3.4.4 참조). 공격 헬리콥터 여단은 헬리콥터 수송사령부와 매우 유사하게 이동합니다.

[18.4.1] 공격 헬리콥터 공세 임무 부여. 공격 플레이어가 공격 헬리콥터 여단을 전투에 투입하고자 할 때, 공격 헬리콥터 디스플레이의 준비 상자에서 해당 유닛을 가져와 상급 본부에 배치합니다. 거기서부터 목표 헥스까지 5헥스 이내로 이동합니다.

[18.4.2] 공격 헬리콥터 방어 임무 부여. NATO 플레이어가 방어 중이고 목표 헥스에 미국 유닛이 하나 이상 있으면 NATO 플레이어는 미국 공격 헬리콥터 여단을 전투에 투입할 수 있습니다. NATO 플레이어가 미국 공격 헬리콥터 여단을 전투에 할당하면 공격 헬리콥터 디스플레이의 준비 상자에서 해당 유닛을 가져와 상급 본부에 배치합니다. 그런 다음 공격 중인 적 유닛이 있는 헥스까지 5헥스 이하로 이동해야 합니다.

[18.4.3] 공격 헬리콥터 여단과 대공포. 헬리콥터 사령부와 마찬가지로 공격 헬리콥터 여단도 EZOC 헥스에 진입할 때마다 대공포 공격(19.0 참조)을 받습니다.

[18.4.4] 공격 헬리콥터 회복. 전투 사이클의 공격 헬리콥터 귀환 세그먼트 동안, 전투에 투입된 공격 헬리콥터 여단은 상급 본부가 점령한 헥스로 5헥스 이하의 귀환 구간을 수행하며, 그 과정에서 대공포 공격이 발생하면 플레이어에서 제거한 뒤 아군 공격 헬리콥터 디스플레이의 회복 상자에 배치합니다. 합동 상태 페이즈 동안 회복 상자에 있는 모든 공격 헬리콥터 여단을 준비 상자로 이동합니다.

[18.4.4.1] 공격 헬리콥터 여단을 지도에 계속 놓고 싶다면 귀환 구간이 끝날 때 공격 헬리콥터 여단을 상급 본부 위에 사용 완료면으로 뒤집어 놓습니다. 합동 상태 페이즈가 되면 이런 방식으로 지도에 남은 모든 공격 헬리콥터 여단을 준비 면으로 뒤집습니다. 지도에 남은 공격 헬리콥터 여단은 다음 전투 사이클이 시작될 때까지 본부가 이동하는 곳이면 어디든 소속 자산으로서 본부와 함께 이동합니다.

[18.4.4.2] 공격 헬리콥터 여단은 한 턴에 한 번씩만 회수되므로, NATO 플레이어가 WP 공격 중에 공격 헬리콥터 여단을 방어적으로 사용하기로 했다면, 자신의 턴에는 같은 여단을 공세적으로 사용할 수 없습니다.

[18.4.5] 제압 상태인 본부 유닛도 공격 헬리콥터 여단을 전투에 투입할 수 있습니다. 보급 불가 상태인 본부는 불가능합니다.

[18.4.6] 공격 헬리콥터 여단은 예측 범위에 표시된 특정 미 군단 또는 WP 전선 본부에 소속되어 있으며 본부 간 이동이 불가능합니다.

[18.4.7] 대공포 및 미국 공격 헬리콥터 방어력. 미국 플레이어는 1983년(모든 유닛의 방어력이 2)과 1988년(모든 유닛의 방어력이 3)에 서로 다른 공격 헬리콥터 여단 세트를 배치합니다.

[19.0] 대공포

디자이너 참고: 대공포는 정교한 단거리 대공 미사일과 레이더 유도 자동 포대부터 저급 돌격 소총까지 모든 것을 나타냅니다. 나무 높이에서 비행할 때는 저급 돌격 소총도 꽤 위협적입니다.

베테랑 요약: 이 섹션을 읽어보세요.

[19.1] 대공포 공격

공격 헬리콥터 여단 또는 헬리콥터 사령부가 EZOC(적 유닛이 점령한 hex 포함) hex에 진입할 때마다, 이동 중인 플레이어는 즉시 해당 유닛에 대한 대공포 공격 주사위를 굴려야 합니다. 단, 대공포 공격 발동 여부를 결정할 때, 승객 유닛을 제외한 아군 자유 도시 또는 지상 유닛은 점령하고 있는 hex의 EZOC를 무효화한다는 점에 유의하세요. 대공포 표는 없습니다. EZOC hex에 진입할 때마다 주사위를 하나씩 굴립니다. 결과가 "1"이 나오면(예외: 19.1.1 참조), 해당 유닛이 대공포에 피격된 것입니다. 주사위를 한 번 더 굴려 대공포 피격으로 유닛이 격추되었는지 확인합니다. 두 번째 주사위 굴림 결과가 헬리콥터 유닛의 방어력보다 높으면, 해당 유닛은 격추되고 즉시 게임에서 영구적으로 제거됩니다. 헬리콥터 사령부가 승객 유닛을 태운 상태에서 제거되면 승객 유닛도 함께 제거됩니다. 헬리콥터 유닛은 이동 중 여러번 공격받을 수 있으며, EZOC hex에 들어갈 때마다 공격을 받을 수 있습니다.

[19.1.1] 도시 hex. 헬리콥터 유닛이 적 자유 도시에 진입할 때마다 해당 도시 hex는 자신의 hex에만 ZOC를 생성하며, 따라서 이동 중인 유닛은 대공포 공격의 대상이 됩니다. 일반 규칙의 예외로, 자유 도시 hex에서는 주사위를 굴려 "1" 또는 "2"가 나오면 대공포가 명중합니다. 자유 도시 hex에서 헬리콥터 유닛이 대공포에 피격되었다면, 일반 절차에 따라 해당 유닛의 격추 여부를 확인합니다.

[19.1.2] 대공포 및 EZOC. hex에 두 개 이상의 적 유닛이 ZOC를 생성하더라도 대공포 공격력은 어떤 식으로든 변경되지 않습니다. 공격력이 0인 유닛은 자신의 hex에는 ZOC를 생성하지만, 주변 6개의 hex에는 ZOC를 생성하지 않습니다. **예외:** 본부 유닛은 공격력이 전혀 없지만, 자신의 hex와 주변 6개 hex 모두에 ZOC를 생성합니다(8.0 참조).

[19.1.3] 대공포 및 승객 손실. 의심의 여지를 없애기 위해 헬리콥터 유닛은 **항상** 퇴각하는 hex가 아닌 진입하는 hex에서 격추됩니다.

[19.1.3.1] 침투 작전의 출발 구간 중, 목적지 hex를 포함한 모든 hex에서 헬리콥터 사령부가 격추된다면 승객 유닛도 잃습니다. 사령부가 승객의 목적지 hex에 성공적으로 진입한 시점 이후에는 승객 유닛이 손실되지 않습니다. 귀환 구간에서는 사령부는 비어 있는 상태이며, 이때 격추되면 단독으로 파괴됩니다.

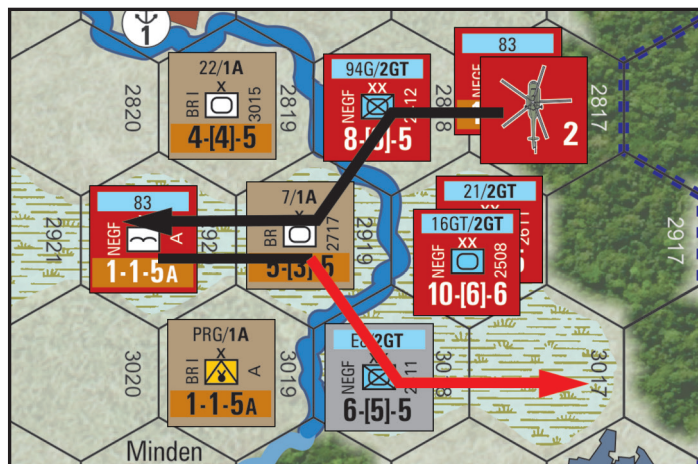
[19.1.3.2] 퇴출 작전의 출발 구간 중, 승객 유닛을 태우는 hex를 포함한 모든 hex에서 헬리콥터 사령부가 격추된다면, 헬리콥터 사령부만 단독으로 파괴되며, 승객 유닛은 영향을 받지 않습니다. 하지만 귀환 구간 어느 지점에서든 사령부가 격추되면 승객 유닛도 함께 파괴됩니다.

[19.1.4] 핫 LZ. 두 개 이상의 공중 기동 유닛이 EZOC에 있는 빈 hex에 투입되는 경우, 첫 번째 헬리콥터 사령부의 경우 해당 hex에 있는 EZOC를 무효화할 아군이 없으므로 대공포 사격을 받습니다. 첫 번째 헬리콥터 사령부가 살아남아 승객 유닛을 무사히 착륙시킨다면, 그 승객 유닛이 나머지 모든 착륙하는 유닛의 착륙 구역(LZ)을 엄호하며, 두 번째로 진입하는 유닛부터는 해당 hex에 진입할 때 대공포 사격을 받지 않습니다. 마찬가지로, 다수의 승객 유닛이 EZOC에 있는 한 hex에서 퇴출하는 경우, 해당 hex에 진입하는 마지막 헬리콥터 사령부만 대공포 사격을 받습니다(승객 유닛은 이동 중에 EZOC를 무효화하지 않기 때문).

[19.1.5] 대공포 및 강습. 플레이어가 강습을 수행하면(27.0 참조) 두 플레이어는 모두 목표 hex에 아군 유닛을 배치하게 됩니다. 특별 규칙으로, 강습을 해결하기 전에 강습 hex에 진입한 두 플레이어의 **모든** 헬리콥터 사령부와 공격 헬리콥터 여단은 아군 유닛의 존재 여부와 상관없이 **항상** 해당 hex에서 대공포 공격을 받습니다.

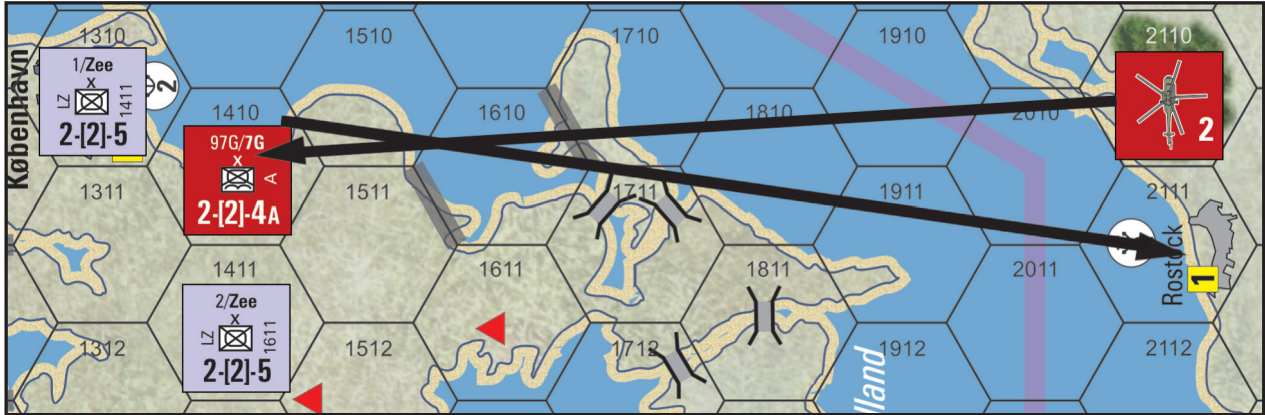
침투 작전 예시:

WP 플레이어는 베저 강 후방에 있는 영국 방어선을 무너뜨리려고 합니다. WP 플레이어는 제2근위전차여단 전체와 함께 제7기갑여단을 공격할 계획입니다. 영국군 후방에 공중 기동 유닛을 떨어뜨리면 측면 공격(25.3.4.2 참조)이 가능한 상황인데, 이는 7군단이 EZOC에 포위되기 때문입니다. 따라서, 이동 페이지의 헬리콥터 이동 세그먼트 동안, WP 플레이어는 2817번 hex에 있는 제83공중강습여단에 헬리콥터 사령부를 배치합니다. 그런 다음 헬리콥터 사령부와 제83공중강습여단을 2818번 hex로 이동하여 EZOC에 진입합니다. 해당 hex는 이미 아군 유닛이 점령한 hex이므로, 대공포 사격은 받지 않습니다. 다음에는 2919번 hex로 진입해서 대공포 사격을 받습니다. 주사위를 굴려 "2"가 나왔고, 아무 효과 없이 목적지 hex인 2920번 hex에 진입합니다. 여기서 다시 대공포 사격을 받고, "1"이 나와 대공포에 피격됩니다. WP 플레이어는 두 번째 주사위를 굴리고, 결과는 "2"입니다. 이는 헬리콥터 사령부의 방어력 2보다 작거나 같으므로, 헬리콥터 사령부는 살아남습니다. 헬리콥터 사령부의 출발 구간이 끝났으므로 제83여단은 목적지 hex에 무사히 도착했습니다. 그러나 헬리콥터 사령부는 EZOC에 있지 않으며 아군 통제 도시까지 10hex의 LOS를 추적할 수 있는 hex에 도달해야만 수송사령부 디스플레이의 회복 상자로 돌아갈 수 있습니다. 따라서 WP 플레이어는 3017번 hex에 무사히 도달하기를 바라며 귀환 구간을 시작합니다. 2919번 hex에 진입한 후 대공포 주사위를 굴립니다. 주사위 결과는 안타깝게도 "1"입니다. 따라서 두 번째 대공포 주사위를 굴려 확인해야 합니다. 이번에는 "5"가 나왔고, 이는 사령부 방어력보다 큰 값입니다. 따라서 헬리콥터 사령부는 격추되고 플레이어에서 제거됩니다.



퇴출 작전 예시:

WP 플레이어는 코펜하겐을 점령하려 했지만 작전은 실패로 돌아갔고, 지금은 1410번 hex에서 유일하게 살아남은 공수부대 여단을 구출하려고합니다. 헬리콥터 이동 세그먼트 동안 수송사령부 디스플레이의 준비 상자에서 헬리콥터 사령부를 꺼내 2110번 hex에 배치합니다. 이는 2111번 hex에 있는 로스토크Rostock에 10hex 이하의 LOS를 추적할 수 있는 위치입니다. 그런 다음 출발 구간에 있는 사령부를 1410번 hex로 이동하면서 목적지 hex 외 다른 hex에 있는 덴마크 EZOC를 조심스럽게 피합니다. 1410번 hex는 EZOC에 있고, 승객 유닛을 제외한 아군 유닛이 없으므로, 사령부가 이 hex에 진입하면 대공포 공격을 받습니다. WP 플레이어는 "2"를 굴려서 아무 효과도 발생하지 않고, 헬리콥터 사령부는 해당 hex로 진입하여 여단을 태웁니다. 그런 다음 사령부는 승객 유닛을 태우고 귀환 구간을 시작하여 발트해를 건너 2111번 hex의 로스토크로 돌아와 승객을 내려놓습니다. 그러면 사령부가 플레이에서 제거되고 수송사령부 디스플레이의 회복 상자로 돌아갑니다.



[20.0] 타격

디자이너 참고: 역사의 대부분 동안 군대는 활 한 발 사정거리 이상으로 화력을 투사하지 못했습니다. 1980년대까지 군대가 투사하는 화력의 절대 다수는 전선 후방까지 도달할 수 있는 포병, 미사일 발사대, 항공기에서 나왔습니다. 타격 페이즈 동안, 각 플레이어는 이러한 화력을 상대방 군대에 퍼붓습니다.

아군 타격 세그먼트 동안 적 유닛 하나에 특정 유형의 타격을 여러번 수행할 수는 없지만, 한 유닛에 각 유형의 타격을 연속으로 수행할 수는 있습니다.

배티랑 요약: 양측 플레이어 모두 공세 타격 페이즈를 수행하지만, 전투 사이클 동안 방어 타격을 할 수 있는 것은 NATO 뿐입니다. 한 유닛이 한 턴에 같은 유형의 타격에 여러번 맞을 수 없지만, 같은 턴에 각기 다른 유형의 타격을 연속적으로 맞을 수는 있습니다. 다음

[20.2] NATO 방어 타격

NATO 플레이어는 전투 사이클의 NATO 방어 타격 세그먼트 동안 모든 WP 지상 공격(25.1.3 참조)에 대해 두 가지 유형의 타격을 다음 순서에 따라 수행할 수 있습니다:

1. 핵 타격
2. 공습

NATO 전투 사이클 동안, 이에 상응하는 WP 방어 타격 세그먼트는 없습니다.

[20.1] 공세 타격.

각 플레이어 턴의 공세 타격 페이즈 동안, 활성 플레이어는 다음 순서대로 최대 네 가지 유형의 타격을 수행할 수 있습니다:

디자이너 참고: WP 사격 통제는 충분히 유연하지 않아 방어 타격을 할 수 있을 만큼 빠르게 대응하지 못했습니다.

1. 핵 타격 세그먼트
2. 화학탄 타격 세그먼트
3. 공습 세그먼트
4. 포격 세그먼트(WP 전용)

[21.0] 핵전쟁

디자이너 참고: 핵전쟁과 MAD(상호확증파괴)의 위협은 양 동맹국의 머리 위에 걸린 다모클레스의 검이었습니다. 이 정도 규모의 무력 충돌에 대한 현실적인 시뮬레이션은 양측이 핵탄두로 무장하고 이를 사용할 의지를 표명했다는 현실을 무시할 수 없습니다. 다음 규칙들은 핵무기 사용을 억제합니다. 하지만 핵무기의 위협은 사라지지 않습니다. 플레이어가 게임에서 완전히 패배할 위기에 가까워질수록 핵 버튼을 누르고 싶은 유혹이 더 커질 것입니다

베데랑 요약: 이 섹션을 읽어보세요.

공세 타격 페이지의 핵 타격 세그먼트 동안, 활성 플레이어는 지도에 있는 핵스 또는 아래에 설명된 특수 목표에 여러번의 핵 타격을 할 수 있습니다. 또한, 모든 전투 사이클의 NATO 방어 타격 세그먼트 동안 NATO 플레이어는 공격 유닛이 있는 각 핵스에 핵 타격을 가할 수 있습니다.

[21.1] 핵 타격.

[21.1.1] 지도의 핵스에 대한 핵 타격은 플레이어 차트 및 표 카드에 있는 핵 타격 표에서 이루어집니다. 활성 플레이어는 핵 타격 표에 따라 목표 핵스에 있는 모든 적 지상 유닛의 스텝 당 한 번씩 주사위를 굴립니다(방어 타격의 경우, 현재 전투에 투입되지 않은 목표 핵스의 유닛도 포함됩니다). **예외:** 상처 완료 유닛과 리포저 부지에는 주사위를 굴리지 않습니다. 이 유닛들은 자동으로 파괴됩니다. 주사위 결과는 핵 타격 표에 있는 DRM에 따라 보정될 수 있습니다. "D" 결과가 나온 1스텝 표적은 제거됩니다. 2스텝 표적이 "D" 결과를 받으면 반편부대 면으로 뒤집은 다음 교란 마커를 놓습니다.(25.6.4 참조). 두 번째 스텝도 "D" 결과가 나오면 해당 유닛은 제거됩니다. 대상이 "*" 결과를 받으면, 그 위에 교란 마커를 놓습니다. **예외:** 대상이 포병 유닛인 경우, 교란 마커 대신 제압 마커를 놓습니다(25.6.4.4 참조). 해당 핵스의 모든 스텝에 대해 주사위를 굴리고나면 그 핵스에 핵 타격 마커를 놓습니다. 핵 타격으로 핵스의 마지막 적 유닛이 제거되면, 그 핵스에 푼다 마커를 놓습니다(25.9.1 참조).

[21.1.2] 본부 유닛을 대상으로 하는 핵 타격. 핵 타격으로 "D" 결과를 받은 본부 유닛은 제압 상태가 됩니다. 만약 본부에 열차 마커(상차/상차 완료)가 있었다면 해당 본부는 자동으로 파괴됩니다.

디자이너 참고: 본부 유닛은 핵탄두 하나로 효과적으로 파괴할 수 없는 분산된 병참망을 나타냅니다.

[21.1.3] 핵 타격 마커 효과. 핵 타격 마커는 한 번 배치하면 게임이 종료될 때까지 지도에 남아 있습니다. 핵 타격 마커에는 다음과 같은 효과가 있습니다:

1. 지상 이동을 하는 경우, 하드 유닛만 핵 타격 핵스에 진입할 수 있습니다. 이때 전술 이동으로만 가능합니다. 핵 타격 핵스에 진입하려면 해당 핵스 지형에 대한 일반 비용 외에 추가 이동 포인트 2점을 더 소모해야 합니다. 하드 유닛은 핵 타격 핵스에서 이동을 끝낼 수 있습니다.
2. 어떤 유닛도 철도 이동으로 핵 타격 마커가 있는 핵스에 진입할 수 없습니다.

3. 헬리콥터, 해상, 공중 이동으로 이동하는 지상 유닛은 핵 타격 핵스에서 이동을 시작하거나 종료할 수 없지만, 해당 핵스를 자유롭게 지나갈 수는 있습니다.
4. 공격 헬리콥터 여단은 불이익을 받지 않고 핵 타격 핵스로 이동하여 전투를 지원할 수 있습니다.
5. 어떤 유닛도 핵 타격 핵스 안팎으로 대응할 수 없습니다.
6. 핵 타격 핵스 안팎으로 공격하는 유닛의 공격력은 절반으로 감소합니다(단, 목표 핵스와 공격하는 유닛이 있는 핵스에 모두 핵 타격 마커가 있더라도 공격력이 4분의 1로 감소하지는 않습니다). **예외:** 포병 유닛이 해당 핵스로 공격할 때는 공격력이 절반으로 줄어들지 않습니다.
7. 핵 타격 핵스에서 방어하는 유닛(모두 하드 유닛이어야 함)은 방어력이 절반으로 감소합니다.
8. 방어 유닛은 핵 타격 핵스로 후퇴하거나, 해당 핵스를 지나 후퇴할 수 있지만, 후퇴가 끝나면 자동으로 교란 상태가 됩니다(25.6.4 참조). 이는 하드 유닛이 아닌 유닛이 핵 타격 핵스에 들어갈 수 있는 유일한 상황이며, 해당 핵스로 후퇴한 하드 유닛이 아닌 유닛은 핵 타격 마커가 없는 핵스에 들어갈 때까지 계속 후퇴해야 합니다.
9. 핵 타격 마커가 있는 목표 핵스를 공격하는 하드 유닛은 해당 핵스로 진격할 수 있지만, 즉시 멈추고 더 이상 진격하지 않아야 합니다. 소프트 유닛은 진격할 수 없습니다.
10. 핵 타격 마커가 없는 목표 핵스를 공격하는 하드 유닛은 두 번째 목표 핵스에 핵 타격 마커가 있다면 두 번째 목표 핵스를 대상으로 전과확대를 할 수 없습니다(25.8.2 참조).
11. 핵 타격 핵스는 LOS를 막지 못합니다.
12. 핵 타격 핵스가 놓인 동원 부지에 도착해야 하는 예비대 증원 병력은 제거됩니다.
13. 핵 타격 마커가 놓인 자유 도시의 고유 방어력(30.4 참조)은 영구적으로 제거됩니다(30.2.4 참조).
14. 핵 타격 마커가 놓인 요새화 핵스의 모든 효과(38.4.3.4 참조)는 무효화됩니다. 주요 지형이 무엇이든 원래의 주요 지형으로 되돌아갑니다.
15. 의심의 여지를 없애기 위해, 핵 타격 핵스에 들어간 유닛은 절대로 핵 타격을 받지 않습니다.

디자이너 참고: 전선의 일부에 핵 타격을 가하여 적 방어선에 틈을 만든 다음, 기갑 부대가 그 틈으로 빠르게 전과확대를 할 수 있다는 속설이 있습니다. 실제로는 잔해, 화재, 쓰러진 나무, 사라진 도로의 영향으로 인해 신속한 전과확대가 불가능합니다. 제2차 세계대전 중 노르망디에서 코브라 작전이 시작될 때 연합군 공군은 생-로Saint-Lô 후방 독일 전선에 5킬로톤의 폭탄을 투하했습니다. 이 폭탄으로 인한 피해가 너무 광범위해서 대부분의 미군 병력들은 폭격이 가해진 1.3 마일의 지형을 탐색하는 데만 하루 종일 걸렸습니다. 핵 타격은 훨씬 더 큰 피해를 입힐 것이며 그로 인한 화재로 가시거리는 거의 0에 수렴할 것입니다.

[21.2] 아마겟돈

핵 타격을 수행한 직후, 공격 플레이어는 아마겟돈 주사위를 굴려야 합니다. 주사위를 굴린 결과가 방금 수행한 핵 타격을 포함하여 지금까지 게임에서 수행한 총 핵 타격 횟수보다 적거나 같으면, 전략 핵 교환을 촉발한 것이며 해당 플레이어는 즉시 게임에서 패배합니다. 상대방은 ICBM로 전략적 선제 타격을 한 것으로 결정적 승리를 얻습니다. 의문의 여지를 없애기 위해, 핵 타격은 한 핵스나 특수 목표물에 대한 핵 타격으로 정의하며, 목표 핵스에 있는 각각의 적 스텝에 대한 개별 타격 주사위 굴림을 의미하지 않습니다. 상대 플레이어가 수행한 핵 타격은 해당 플레이어의 아마겟돈 주사위 굴림에 포함하지 않습니다.

[21.2.1] 뒷포켓. 예외 규칙으로, 방금 수행한 타격을 포함하여 플레이어가 수행한 핵 타격의 총 횟수가 상대방이 이미 수행한 핵 타격의 총 횟수 이하인 경우, 해당 플레이어는 핵 타격 후에 아마겟돈 주사위를 굴리지 않아도 됩니다.

디자이너 참고: 이 규칙은 판돈을 올리는 플레이어에게 모든 위험을 부담시킵니다.

[21.3] 비행장 핵 타격

게임의 첫번째 핵 타격이 이루어지는 핵 타격 세그먼트 동안, 공격 플레이어는 여러 비행장에 핵 타격을 수행해서 적 비행장과 그곳에 있던 항공기 편대를 제거할 수 있습니다. 이는 플레이어가 수행하려는 다른 핵 타격에 추가할 수 있습니다. 비행장 핵 타격을 하려면, 플레이어는 그저 타격을 수행하겠다고 선언한 뒤 아마겟돈 주사위를 굴리면 됩니다(개별 비행장 핵 타격이 끝날 때마다 굴립니다). 별도의 비행장 핵 타격 표는 없습니다. 대신 비행장 핵 타격을 선언할 때마다, 이후 **각 게임 턴의 합동 증원 단계 동안 상대 플레이어가 받는 전술 공군 포인트가 영구적으로 1씩 줄어듭니다(23.1.1 참조).** 상대 플레이어의 공군 포인트 트랙에 현재 기록된 포인트는 영향을 받지 않습니다. 각 타격의 효과는 누적됩니다. 상대방의 전술 공군 포인트 트랙의 번호가 매겨진 칸에 핵 타격 마커를 놓아서 매 턴마다 받을 전술 공군 포인트가 얼마만큼 줄어들어야 하는지 표시합니다. **핵무기를 사용한 첫번째 핵 타격 세그먼트 이후부터는 핵무기 사용 여부와 관계없이 두 플레이어 모두 다시는 비행장 핵 타격을 할 수 없습니다.**

디자이너 참고: 비행장 핵 타격은 핵무기를 처음 사용할 때에만 수행할 수 있습니다. 이는 처음 핵무기를 사용하는 측은 자신의 비행대를 사전에 분산해놓았을 것이며, 상대측은 이 이후에 타격을 수행하기 때문입니다.

[21.4] 비스와 강 타격

NATO 플레이어만 핵 타격 능력으로 비스와 강을 가로지르는 다리를 파괴할 수 있습니다. 이 공격을 수행하려면 공세 타격 페이지 때 타격을 하겠다고 선언한 다음 주사위를 굴려 아마겟돈 발동 여부를 확인하면 됩니다. 이 행동은 NATO 중심 차단 타격(23.7 참조)에 대한 조정을 하기 전에 WP가 매 턴 획득하는 보급 포인트를 영구적으로 2점에서 1점으로 감소시킵니다. **이 타격은 한 번 수행하면 다시 수행할 수 없습니다.** 이 다리를 모두 폭파하는 데는 상당한 양의 핵탄두가 필요하므로, 이 타격을 성공하면 아마겟돈 주사위를 굴릴 때 핵 타격을 세 번 성공한 것으로 계산합니다.

단, 이 공격 이후에는 아마겟돈 주사위를 한 번만 굴립니다. 따라서, 예를 들어 NATO 플레이어가 이미 핵 타격을 한 번 하고 비스와 강을 타격한 경우, 비스와 강을 타격한 후에 아마겟돈 주사위를 굴렸을 때 1~4가 나온다면(1 + 3 = 4)로 결정적 패배를 당하게 됩니다.

[21.5] 비행대 분산 배치

비행장 핵 타격을 수행 여부와 상관없이, 두 플레이어 중 한 플레이어가 핵무기를 사용한 첫 턴 이후의 모든 게임 턴에서 두 플레이어는 자신이 받을 수 있는 전술 공군 포인트를 영구적으로 1점씩 줄여야 합니다. 각 플레이어는 전술 공군 포인트 트랙의 1칸에 핵 타격 마커를 놓습니다. 이 감소 효과는 비행장 핵 타격 효과에 추가됩니다.

디자이너 참고: 이는 공중 편대 분산이 각 동맹의 공중 작전 속도에 미치는 영향을 반영한 것입니다.

[21.6] 전쟁 범죄 승점 패널티

각 플레이어는 상대가 아군 통제 도시에 핵 타격을 가할 때마다 승리 점수를 획득합니다(34.4 참조).

[22.0] 화학전

배태량 요약: 이 섹션을 읽어보세요

모든 WP 플레이어 턴의 화학탄 타격 세그먼트 동안, WP 플레이어는 화학전을 한다고 선언할 수 있습니다. 게임 턴 트랙 상자에 있는 현재 턴 칸에 최초 사용 마커를 놓아 가스를 사용한 첫번째 턴을 표시합니다. 플레이어들은 이 마커로 화학전이 몇 턴 동안 진행되었는지 확인할 수 있으며, 이를 통해 화학탄 타격 시 화학탄 타격 표에서 사용할 열을 결정할 수 있습니다. 또한 게임 종료 시 화학전이 몇 턴 동안 진행되었는지를 알 수 있으며, 이를 통해 WP 플레이어가 가스를 처음 사용할 때 NATO 플레이어가 획득하는 승점이 결정됩니다(34.3.3 참조). WP 플레이어가 화학전을 개시하면 NATO 플레이어도 화학탄 타격을 시작할 수 있습니다. 하지만 NATO 플레이어는 절대 단독으로 먼저 화학전을 개시할 수 없습니다. WP 플레이어는 반드시 화학전을 개시할 필요는 없습니다. 전적으로 플레이어의 선택입니다.

[22.1] 화학탄 탄약 포인트.

시나리오의 지침마다 각 플레이어가 화학탄 탄약 포인트를 몇 점씩 가지고 시작하는지 적혀 있습니다. 플레이어는 자신의 화학탄 포인트 마커를 지도에 표시된 화학탄 포인트 트랙에 놓아 이를 기록합니다. 또한, 시나리오 지침에서 각 턴의 합동 증원 페이지 때 추가 화학탄 탄약 포인트를 받으라고 하는 경우도 있습니다. 각 화학탄 타격마다 유형에 관계없이 화학탄 탄약 포인트 1점을 소모합니다. 플레이어가 화학탄 타격을 하기로 하면, 화학탄 포인트 마커를 자신의 화학탄 포인트 트랙에서 한 칸 아래로 이동하여 화학탄 포인트를 소모해야 합니다.

[22.2] 화학탄 타격

화학탄 타격은 아군의 공세 타격 페이지의 화학탄 타격 세그먼트 동안 수행합니다. NATO 방어 타격 세그먼트 동안에는 화학탄 타격을 절대 수행할 수 없습니다. 플레이어가 수행할 수 있는 화학탄 타격 횟수는 다음에 의해 결정됩니다: 1) 플레이어가 보유한 화학탄 탄약 포인트 및 2) 시나리오 지침에 따른 화학탄 타격 투발 수단 제한입니다.

[22.2.1] WP 화학탄 타격 투발 수단. WP 플레이어가 화학탄 타격을 투발할 수 있는 수단은 두 가지입니다. 하나는 전술, 또 하나는 작전입니다. 전술 화학탄 타격은 군과 전선이 자체적으로 보유하고 있는 자산을 사용하여 단거리 로켓과 미사일을 사용합니다. 전술 화학탄 타격은 전술 공습처럼 아군 영공 또는 경합 영공에 있는 hex에서만 수행할 수 있습니다(영공, 11.0 참조). 작전 화학탄 타격은 전장 수준의 중거리 탄도 미사일을 사용합니다. 작전 화학탄 타격은 작전 공습처럼 지도에 있는 모든 hex에서 수행할 수 있습니다. 각 시나리오마다 WP 플레이어가 한 턴에 각 유형의 화학탄 타격을 몇 번이나 수행할 수 있는지에 대해 화학탄 타격 투발 수단 제한이 있습니다. WP 플레이어는 전술 화학탄 타격을 여러번 수행할 수 있지만, 작전 화학탄 타격은 턴당 한 번만 수행할 수 있습니다. 화학탄 포인트가 남아있다면, 매 턴마다 표시된 횟수만큼 화학탄 타격을 수행할 수 있습니다. WP는 지도에 있는 hex를 타격하거나 NATO 비행장을 차단하기 위해 작전 화학탄 타격을 한 번 수행할 수 있습니다(비행장 화학탄 타격, 22.4 참조). WP 발트해 군단 본부가 해상 보급을 사용하는 경우, 발트해 본부에게 보급을 받는 유닛은 영공 경합을 결정할 때 **보급 상태로 간주하지 않습니다**. 이 경우 그 유닛은 해당 섹터에서 전술 화학탄 타격을 사용하지 못할 수도 있습니다(10.9.3 참조).

[22.2.2] NATO 화학탄 타격 투발 수단

디자이너 참고: 미국의 화학탄 무기고는 대부분 포탄과 폭탄으로 구성되어 있기 때문에 NATO 플레이어는 미사일 자산을 많이 보유한 상대방보다 화학탄을 제한적으로 운용할 수 밖에 없었습니다.

NATO 플레이어도 화학탄을 투발하기 위한 두가지 수단을 가지고 있습니다. 하나는 포병이고 하나는 전술입니다. 포병 화학탄 타격은 전투 보급 상태인 **미국 유닛**과 인접한 hex에 있는 유닛을 대상으로만 사용할 수 있습니다.

디자이너 참고: 이 공격은 해당 유닛이 자체적으로 가지고 있는 고유 포병 자산으로 이루어지기 때문에 포병 화학탄 타격이라고 합니다.

전술 화학탄 타격은 NATO 아군 영공 또는 경합 영공 내에 있는 모든 hex에 대해 수행할 수 있습니다. 하지만 전술 화학탄 타격을 하려면 NATO 플레이어는 화학탄 탄약 포인트와 전술 공군 포인트를 모두 소모해야 합니다. 이 전술 공군 포인트는 화학탄을 투하하는 데 사용되므로 동시에 재래식 공습을 수행할 수는 없습니다. 전술 화학탄 타격의 목표가 미국 유닛에 인접할 필요는 없습니다. 각 시나리오마다 NATO 플레이어가 한 턴에 각 유형의 화학탄 타격을 몇 번이나 수행할 수 있는지에 대해 화학탄 타격 투발 수단 제한이 있습니다. 사용 가능한 화학탄 탄약 포인트가 남아있다면 매 턴마다 수행할 수 있습니다. NATO 플레이어는 작전 화학탄 타격 능력이 없으므로 비행장 화학탄 타격을 할 수 없습니다.

[22.2.3] 화학탄 타격 수행. 플레이어가 지도에 있는 목표물에 화학탄 타격을 가할 때마다, 우선 화학탄 탄약 포인트를 소모하여 지도에 화학탄 타격 마커를 놓아야 합니다. 이때 마커를 지속 또는 비지속적으로 놓을 수 있습니다(22.2.5 참조). 화학탄 타격은 지속적으로 비지속적이든 동일하게 수행합니다. **활성 플레이어는 화학탄 타격을 해결하기 전에 자신의 화학탄 타격 마커를 모두 배치해야 합니다. 하지만 원하는 순서대로 화학탄 타격을 해결할 수 있습니다.** 화학탄 타격은 목표 hex에 있는 모든 유닛에게 영향을 줍니다. 화학탄 타격을 해결하려면 공격 플레이어는 화학탄 타격 표를 참조하여 현재 화학 전 턴의 열을 결정하고(22.2.4 참조), **목표 hex에 있는 유닛마다** 주 사위를 한 개씩 굴려서 공격을 해결합니다. 해당 열과 행의 교차점에서 주사위 결과값을 찾아서 공격 결과를 확인할 수 있습니다. 목표 유닛이 "*" 결과를 받으면, 그 유닛에 교란 마커를 놓습니다(25.6.4 참조). **예외:** 대상이 포병 유닛인 경우, 교란 마커 대신 제압 마커를 놓습니다(25.6.4.4 참조). "D1" 결과를 받은 1스텝 목표는 제거됩니다. 2스텝 목표가 "D1" 결과를 받으면, 이를 반편부대 면으로 뒤집은 다음 교란 마커를 놓습니다. 화학탄 타격으로 hex의 마지막 적 유닛이 제거되면, 그 hex에 돌파 마커를 놓습니다(25.9.1 참조).

[22.2.4] 화학전 턴. 화학전 턴으로 화학탄 타격 표의 열을 구분합니다. 또한 이는 WP 플레이어가 처음 화학전을 시작한다고 선언한 후 경과한 턴 수와 같습니다. WP 플레이어가 그 사이 턴에 실제로 화학탄 타격을 하지 않았더라도 상관없습니다.

[22.2.5] 지속성. 공격 플레이어는 항상 지도상의 hex에 대한 화학탄 타격이 지속성인지 비지속성인지를 마커를 통해 미리 결정합니다. 모든 아군 비지속성 화학탄 타격 마커는 배치된 후 한 턴이 지나고 다음 아군 화학탄 타격 구역이 시작될 때 항상 지도에서 제거됩니다. 지속성 마커는 더 오래 지속될 수 있습니다. 각 아군 화학탄 타격 세그먼트 시작 시, 활성 플레이어는 아군 비지속성 마커를 모두 제거한 후에 지도에 있는 아군 지속성 화학탄 타격 마커마다 주사위를 한 개씩 굴립니다. 주사위를 굴려 "1"이 나오면 해당 마커가 지도에서 제거됩니다. 그렇지 않으면 해당 마커는 그 자리에 남아있습니다.

[22.2.6] 반복되는 가스 타격. 플레이어는 이미 적이나 자신의 화학탄 타격 마커가 있는 hex에 자유롭게 화학탄 타격을 선언할 수 있습니다(기존의 아군 화학탄 타격 마커가 지속성 마커일 때만 가능). 목표 hex에 이미 적 화학탄 타격 마커가 있다면, 그 위에 아군 화학탄 타격 마커를 놓습니다. 이미 아군 화학탄 타격 마커가 있다면, 마커를 hex에 그대로 둡니다. 두 경우 모두, 공격 플레이어는 새로운 화학탄 탄약 포인트를 소모한 후 해당 hex에 있는 적 유닛마다 화학탄 타격 표를 참조하여 주사위를 다시 굴립니다. 양측 모두 해당 hex에 아군 지속성 타격 마커를 가지고 있다면, 자신의 아군 화학탄 타격 세그먼트가 시작될 때 자신의 마커를 제거하기 위해 각자 따로 주사위를 굴립니다.

[22.2.7] **본부 유닛 화학탄 타격.** 화학탄 타격은 본부 유닛을 공격하지 않지만, 이동 효과는 정상적으로 본부에 적용합니다.

디자이너 참고: 본부 유닛은 너무 분산되어 있어 화학탄 타격 한 번으로 효과적으로 공략하기 어려운 병참망을 나타냅니다.

[22.2.8] **동원 및 리포저 부지 화학탄 타격.** WP는 동원 또는 리포저 부지가 있는 hex를 화학탄 타격으로 목표로 삼을 수 있지만, 해당 공격은 부지 자체에는 영향을 끼치지 않습니다.

디자이너 참고: 사람이 탑승하지 않은 장비를 가스만으로 파괴할 수는 없습니다. 이러한 부지에 가스를 살포하면 도착한 유닛이 장비를 제독하는데 하루가 걸리며, 이같은 내용은 가스가 살포된 hex에서 빠져나가기 위해 최소 이동을 사용해야 한다는 요구 사항으로 구현되었습니다.

[22.2.9] **적 자유 도시 화학탄 타격.** 플레이어는 적 자유 도시가 포함된 hex에 화학탄 타격을 가할 수 있습니다. 그러나 해당 도시의 고유 방어력(30.4 참조)은 화학탄 타격의 영향을 받지 않으며, 화학탄 타격 마커가 있다고 줄어들지도 않습니다.

[22.3] 화학탄 타격 마커 효과

화학탄 타격 마커는 플레이어 색상에 따라 나뉩니다. 이는 플레이 순서 중에 해당 마커를 언제 제거할 수 있는지 확인하기 위함입니다. 하지만 화학탄 타격 마커는 아군에게도 똑같이 적용되기 때문에, 공격이 끝나면 두 플레이어에게 똑같이 영향을 미칩니다.

[22.3.1] 화학탄 타격 마커에는 다음과 같은 효과가 있습니다(아군인지 적군인지는 중요하지 않습니다):

1. 화학탄 타격 마커가 있는 hex에서 아군 이동 페이즈를 시작하는 유닛은 최소 이동으로만 해당 hex에서 빠져나갈 수 있습니다(12.5 참조). 다른 형태의 이동은 불가합니다.

디자이너 참고: 이 규칙은 유닛이 오염된 구역을 빠져나오는 즉시 제독을 해야 한다는 사실을 반영합니다.

2. 이동 페이즈와 예비대 페이즈 모두에서, 지상 이동으로 화학탄 타격 hex에 진입한 유닛은 즉시 해당 hex에서 멈추고 이동을 종료해야 합니다.
3. 철도 이동을 하는 유닛은 화학탄 타격 hex를 자유롭게 통과할 수 있지만, 해당 hex에서 상차를 할 수는 없습니다. 하차는 할 수 있습니다.
4. 헬리콥터, 해상, 공중 이동으로 수행하는 지상 유닛은 화학탄 타격 hex에서 이동을 시작하거나 종료할 수 없지만, 해당 hex는 자유롭게 통과할 수 있습니다.

5. 공격 헬리콥터 여단은 불이익 없이 화학탄 타격 hex로 이동하여 전투를 지원할 수 있습니다.
6. 화학탄 타격 hex를 대상으로 하거나 해당 hex 안에서 다른 hex로 공격하는 유닛의 공격력은 절반으로 감소합니다(단, 목표 hex와 공격하는 유닛의 hex에 모두 화학탄 타격 마커가 있어도 공격력이 4분의 1로 감소하지 않습니다).
예외: 포병 유닛은 해당 hex에 공격할 때 공격력이 절반으로 감소하지 않습니다.
7. 화학탄 타격 hex에서 방어하는 유닛의 방어력이 절반으로 감소합니다.
8. 방어 유닛은 화학탄 타격 hex로 후퇴할 수 있지만, 후퇴가 끝나면 자동으로 교란 상태가 됩니다(25.6.4 참조).
9. 화학탄 타격 마커가 있는 목표 hex를 공격하는 유닛은 해당 hex로 진격할 수 있지만, 즉시 멈추고 더 이상 진격하지 않아야 합니다.
10. 화학탄 타격 마커가 없는 목표 hex를 공격하는 유닛은 두 번째 목표 hex에 화학탄 타격 마커가 있다면 두 번째 목표 hex를 대상으로 전과확대를 할 수 없습니다(25.8.2 참조).
11. 화학탄 타격 hex는 LOS를 차단하지 않습니다.
12. 화학탄 타격이 발생한 플레이어 턴 동안, 대응이 아닌 그 외 방법으로 화학탄 타격 hex에 진입한 유닛은 화학탄 타격을 받지 않습니다.

[22.3.2] 유닛은 화학탄 타격 hex 안팎으로 대응할 수 있습니다. 하지만 화학탄 타격이 처음 발생한 플레이어 턴 동안 화학탄 타격에 대응하는 유닛은 즉시 화학탄 타격의 대상이 됩니다. 전투 확률을 계산하기 전에 주사위를 굴려 대응 유닛을 대상으로 결과를 적용합니다(25.3 참조).

[22.3.3] 핵 타격 마커와 화학탄 타격 마커가 모두 있다면, 두 마커의 이동 효과를 모두 적용합니다(하드 유닛만 +2 MP를 지불하고 진입할 수 있으며, 유닛은 진입 시 정지하고 이턴 시에도 정지해야 합니다). 전투 효과는 누적되지 않습니다(유닛은 한 번만 절반으로 감소합니다). 그리고 어떤 유닛도 이러한 hex 안팎으로 대응할 수 없습니다.

[22.3.4] 실용적인 이유로, 플레이어들은 전투 확률을 계산할 때 목표 hex에 화학탄 타격 마커가 있으면 무시해도 됩니다(25.3 참조). 공격자와 방어자 모두 똑같이 절반으로 줄어들어 전투 확률 비율에 변화가 없기 때문입니다. 그러나 공격 유닛의 일부 또는 전부가 화학탄 타격 마커가 있는 hex를 점령하고 목표 hex에 해당 마커가 없다면, 공격자는 화학탄 타격 마커가 있는 공격 유닛의 공격력을 절반으로 줄여야 합니다.

[22.4] WP 비행장 화학탄 타격

화학전이 선언되면, WP 플레이어는 매 턴에 한 번씩 작전 화학탄 타격으로 NATO 비행장에 화학탄 타격을 할 수 있습니다.

디자이너 참고: 이 한 번의 타격은 실제로 여러 비행장에 발사된 상당한 수의 미사일을 나타냅니다.

WP 플레이어는 화학탄 탄약 포인트를 소비하고 비행장 화학탄 타격표를 참조하여 주사위를 한 번 굴린 다음, 열에 따라 결과를 결정합니다(22.2.4 참조). 타격 결과가 의미하는 것은 현재 NATO 플레이어의 전술 공군 포인트 트랙에서 즉시 차감되는 전술 공군 포인트 수입니다. 이 결과는 향후 게임 턴에서 획득하는 공군 포인트에는 영향을 미치지 않습니다. 결과에 관계없이 NATO 플레이어의 전술 공군 포인트는 절대 2점 미만으로 감소할 수 없습니다. 즉, NATO 플레이어가 턴 시작 시 받은 전술 공군 포인트가 이미 핵 타격의 효과(21.3 및 21.5 참조)로 인해 2점으로 감소했다면, WP 비행장 화학탄 타격은 아무 영향을 미치지 않습니다.

디자이너 참고: NATO의 작전 공군 포인트는 WP의 미사일이 정확히 타격하기에는 너무 후방에 위치한 비행장에 기반을 둔 장거리 타격 항공기를 나타내기 때문입니다. NATO는 전술 공군 포인트가 2미만으로 줄어들 수 없는데, 이는 일정 수준을 넘어서면 NATO의 비행대들이 너무 분산되어 있어 어떤 일련의 타격도 큰 효과를 내지 못하기 때문입니다.

[22.5] 전쟁 범죄 승점 패널티

각 플레이어는 상대방이 아군 통제 도시에 화학탄 타격을 할 때마다 승점을 획득합니다(34.4 참조).

[23.0] 공군력

디자이너 참고: 현대 전쟁에서 공군력은 의심할 여지 없이 가장 중요한 요소이지만, 중앙 유럽 상공의 공중 패권을 놓고 벌이는 전투를 제대로 시뮬레이션하려면 그 주제만을 다루는 두 번째 게임이 필요할 것입니다. 따라서 공중전은 플레이 흐름을 최대한 빠르게 진행하기 위해 고도로 추상화되었습니다. 플레이어는 각 동맹의 지상군 사령관을 대표하며, 지상군 사령관에게 중요한 것은 자신의 공군이 얼마나 많은 목표물을 타격할 수 있는지와 상대방 공군의 공격을 얼마나 효과적으로 막아낼 수 있는지만입니다. 이 게임에서 공군력은 적의 방공망을 뚫고 적 목표물을 폭격할 수 있는 공군 포인트로 추상화됩니다.

[23.1] 공군 포인트

이 게임에서 공군력은 공군 포인트로 표현합니다. 공군 포인트에는 두 가지 유형이 있습니다: 1) 전술 공군 포인트와 2) 작전 공군 포인트입니다. 매 턴마다 플레이 중인 시나리오에 해당하는 공중 캠페인 표에 따라 주사위를 굴려서 공군 포인트를 획득할 수 있습니다. 공군 포인트로 적 유닛 및 기타 특수 대상에 공습을 가할 수 있습니다.

[23.1.1] 각 게임 턴 시작 시 합동 증원 페이지 동안, WP 플레이어는 플레이 중인 시나리오의 공중 캠페인 표를 참조하여 현재 게임 턴에 해당하는 열을 선택하고 주사위를 한 번 굴려 해당 열에 해당하는 결과를 결정하여 각 플레이어가 그 턴에 획득할 공군 포인트 수를 결정합니다. 플레이어가 1988년 시나리오를 플레이하는 경우, 주사위 결과에 1을 더합니다. 각 플레이어는 지도에 표시된 공군 포인트 트랙에서 자신의 공군 포인트 마커(전술 및 작전)를 조정하여 해당 턴의 시작 공군 포인트를 반영합니다. 이 공군 포인트는 현재 턴에 사용해야 하며, 그렇지 않으면 잃게 됩니다.

1988년에 확장된 병력 증강 시나리오를 플레이 중입니다. 게임 3턴 시작 시 합동 증원 페이지 때, WP 플레이어는 확장된 병력 증강 시나리오의 공중 캠페인 표를 참조하여 게임 턴 2-7 열을 참고한 후 주사위를 한 번 굴립니다. 주사위 결과는 "3"이며, 1988년 시나리오이기 때문에 +1을 적용하여 "4"가 됩니다. "4"의 결과는 "5/1 | 8/2"입니다. WP 플레이어는 전술 공군 포인트 5점과 작전 공군 포인트 1점을 획득합니다. NATO 플레이어는 전술 공군 포인트 8점과 작전 공군 포인트 2점을 획득합니다.

[23.1.2] 핵전쟁 효과로 인해 플레이어가 매 턴 획득하는 전술 공군 포인트가 영구적으로 감소할 수 있습니다(비행장 핵 타격, 21.3 및 비행대 분산, 21.5 참조). 그러나 핵전쟁 효과와 상관없이 플레이어가 획득하는 전술 공군 포인트가 2점 이하로 감소할 수 없습니다.

[23.1.3] 전술 공군 포인트. 전술 공군 포인트는 근접 공중 지원 및 전장 차단 임무를 맡은 단거리 지상 공격기 및 전투 폭격기를 나타냅니다. 전술 공군 포인트는 아군 영공 또는 경합 영공에 위치한 적 유닛과 리포저 부지를 타격하는 데만 사용할 수 있습니다(즉, 보급 상태의 아군 유닛 또는 아군 통제 도시에서 5hex 이내). 전술 공군 포인트로는 절대 적 영공에 있는 표적을 공습할 수 없습니다. NATO 전술 공군 포인트는 전투 사이클 동안 공격하는 WP 유닛에 대한 방어 공습에만 사용할 수 있습니다(23.2.2 참조). "NATO 전술 공군 포인트 하나를 화학탄 포인트와 결합하여 전술 화학탄 타격을 할 수도 있습니다(22.2.2 참조). WP 발트해 군단 본부가 해상 보급을 사용하는 경우, 발트해 본부에게 보급을 받는 유닛은 영공 경합을 결정할 때 보급 상태로 간주하지 않습니다. 이 경우 그 유닛은 해당 섹터에서 전술 공군 포인트를 사용하지 못할 수도 있습니다(10.9.3 참조).

[23.1.4] 작전 공군 포인트. 작전 공군 포인트는 적 영공 깊숙이 침투하여 적진 후방에 있는 목표물을 타격할 수 있는 사거리와 항공 전자 장치를 갖춘 폭격기와 공격기를 나타냅니다. 작전 공군 포인트는 지도상의 모든 적 유닛과 리포저 부지를 타격하는 데 사용할 수 있습니다. 작전 공군 포인트는 적 본부 유닛을 타격하는 데 사용할 수 있는 유일한 공군 포인트이기도 합니다. NATO 작전 공군 포인트는 WP 보급을 차단하는 데만 사용할 수 있습니다(NATO 중심 차단 타격, 23.7 참조).

[23.1.5] 공군력 집중도. 각 공군 포인트로 하나의 목표 hex 한 곳에 있는 최대 두 개의 목표 스템을 대상으로 공습을 할 수 있습니다. 즉, 한 번의 공습으로 목표 hex에 있는 최대 두 개의 서로 다른 1스텝 유닛(여단, 연대, 반편부대 조합) 또는 하나의 2스텝 유닛(일반적인 완편 사단)을 목표로 할 수 있습니다. 총 2스텝 이상의 규모를 가진 유닛들이 한 hex를 점령하고 있다면, 공격 플레이어는 항상 어느 2스텝 유닛을 공습할지 선택할 수 있습니다. 하지만, 2스텝 유닛을 공격하기로 했다면 해당 공습으로 다른 스템을 타격할 수 없습니다. 플레이어는 공군 포인트 1점(중간 집중도) 또는 2점(최대 집중도)을 소모해서 단일 목표 hex에 공습을 할 수 있습니다. 단, 각 공습은 서로 다른 유닛 세트를 공격해야 합니다. 어떤 유닛도 한 타격 세그먼트 동안 두 번 이상 공습을 받을 수 없습니다. 즉, 한 hex에 1-2스텝 규모의 유닛만 있다면, 공군 포인트 1점만으로도 공격할 수 있습니다. 3-4스텝 규모 유닛이 있다면, 최대 공군 포인트 2점으로 공격할 수 있으며, 각 공습은 1-2스텝 규모의 다른 유닛 세트를 대상으로 합니다.

각 공군 포인트마다 최대 2스텝까지 타격할 수 있고, 스테킹 한도는 4스텝이며, 어떤 유닛도 한 타격 세그먼트 동안 두 번 이상 공격 받을 수 없기 때문에, 플레이어는 동일한 세그먼트 동안 단일 hex를 공습하기 위해 공군 포인트를 2점 이상 소모할 수 없습니다. 각 공군 포인트로 수행하는 공습은 항상 타격 표에서 별도의 주사위를 굴러 독립적으로 수행합니다.

[23.1.6] 전술 공군 포인트와 작전 공군 포인트의 차이점은 타격 범위와 타격 유형입니다. 이 둘은 타격 표에서도 똑같은 효과를 가집니다. 공군 포인트 2점을 소모하여 같은 hex를 공격하는 경우, 목표 hex가 두 유형의 타격 범위 내에 있다면 전술 및 작전 공군 포인트의 조합에 관계없이 사용할 수 있습니다.

[23.1.7] 공습 마커를 놓을 때마다 아군 공군 포인트 트랙에 기록된 공군 포인트 수에서 해당 공군 포인트를 차감합니다. 게임 턴이 끝날 때까지 소모하지 않은 공군 포인트는 사라집니다. 공군 포인트는 다음 턴으로 넘길 수 없습니다.

[23.2] 공습 타이밍, 계획 및 제한사항

[23.2.1] 공세 공습. 공세 타격 페이지의 공습 세그먼트 동안, 활성 플레이어는 사용 가능한 전술 및 작전 공군 포인트를 사용하여 적 유닛과 NATO 리포지 부지를 공습할 수 있습니다. 이때가 WP 플레이어가 자신의 공군 포인트를 사용할 수 있는 유일한 순간이므로, 이때 공군 포인트를 모두 사용해야 합니다. 그러나 NATO 플레이어는 이전 WP 플레이어 턴 동안 자신의 공군 포인트를 일부 또는 전부 사용하여 방어 공습을 수행했을 수 있습니다(23.2.2 참조).

[23.2.2] NATO 방어 공습. WP 전투 페이지 때 수행하는 모든 전투 사이클의 NATO 방어 타격 세그먼트 동안, NATO 플레이어는 최대 2점의 전술 공군 포인트(작전 공군 포인트가 아님)를 사용하여 해당 특정 공격에 참여하는 적 지상 유닛에 공습을 가할 수 있습니다. 전술 공군 포인트 2점을 분할해서 두 개의 다른 hex마다 최대 2스텝까지 타격하거나, 각 공습이 최대 2스텝의 서로 다른 스텝 세트를 목표로 한다는 조건 하에 같은 목표 hex에 공습을 할 수 있습니다. NATO 플레이어에게 남은 전술 공군 포인트가 있다면, WP 플레이어가 전투 사이클을 진행할 때마다 전술 공군 포인트를 최대 2점까지 소모할 수 있습니다. NATO 플레이어의 전투 사이클 동안에는 이에 상응하는 WP의 방어 타격 세그먼트는 따로 없습니다.

디자이너 참고: NATO 플레이어가 방어적으로 공습을 수행할 수 있는 것은 NATO의 빠른 대응 속도를 반영한 것입니다. 바르샤바 조약 기구의 공중 작전 통제 기술은 사전에 계획된 타격인 것에 반해, NATO는 목표물을 향해 대기 중인 지상 공격기 '캡 랭크Cab Rank'를 운용할 수 있었습니다. NATO가 작전 공군 포인트를 방어 공습에 사용하는 것을 금지한 것은 이러한 자산으로는 적진 깊숙히 있는 고가치 목표물을 타격하는 것이 가장 적합하다는 공군 교리를 반영한 것입니다.

[23.2.2.1] NATO 방어 공습으로는 현재 전투에 참여 중인 적 유닛만 타격할 수 있습니다. 의심의 여지를 없애기 위해, 방어 공습으로 타격할 수 없는 유닛은 다음과 같습니다:

1. 공격 유닛과 스테킹된 상태지만 전투에 참여하지는 않는 적 유닛.
2. 공세 지원을 제공하거나 공격 헬리콥터 여단을 전투에 투입하는 적 본부 유닛.
3. 이전 적 공세 타격 페이지 동안 목표 hex를 타격했던 적 포병 사단.

[23.2.2.2] NATO 플레이어는 목표 hex가 NATO 통제 자유 도시(30.1 참조)이고 NATO 지상 유닛이 없는 경우에도 방어 공습을 수행할 수 있습니다.

디자이너 참고: 이 도시들은 근접 공중 지원을 요청할 수 있는 정적인 영토 유닛이 방어합니다.

[23.2.3] 공습 및 강습. WP가 강습을 개시한 경우(27.0 참조), WP는 강습 유닛과 함께 목표 hex에 있는 NATO 유닛을 대상으로 공세 공습을 가할 수 있습니다. 마찬가지로, NATO 플레이어는 자신의 방어 유닛과 함께 목표 hex에 있는 동일한 강습 WP 유닛을 상대로 방어 공습을 수행할 수 있습니다.

[23.2.4] 공세 공습 계획. 공세 공습 페이지의 공세 공습 세그먼트 동안, 활성 플레이어는 공습을 해결하기 전에 공습하려는 각 hex에 공습 마커를 놓아야 합니다. 그 후엔 원하는 순서대로 공습을 해결할 수 있습니다. 공군 포인트 1점으로 hex를 타격하려면 마커 하나를 사용합니다. 최대 집중도로 공습을 하려면 hex에 마커 2개를 놓아서 공군 포인트 2점을 사용한다는 것을 표시해야 합니다.

디자이너 참고: 이 규칙은 플레이어가 공습을 가한 후 성공했는지 확인하고, 실패한 경우에 다시 공습을 가하는 것을 막기 위한 것입니다. 이 시대에는 전투 피해 평가가 그렇게 빠르지 않았습니. 플레이어는 투입을 한 다음 최선을 다해야 합니다.

[23.2.5] 방어 공습 계획. WP 전투 사이클의 방어 공습 세그먼트 동안 NATO 플레이어는 공습 마커를 최대 2개까지 놓을 수 있습니다. 공습 2번을 따로 수행하기로 했다면, 마커 두 개를 모두 놓고난 뒤에 하나씩 해결합니다. 이때 원하는 순서대로 해결할 수 있습니다.

[23.2.6] 플레이어가 적 유닛이 2개 이상 있는 hex에 공습 마커를 놓는 경우, 실제로 공습을 수행할 때까지 어떤 유닛을 공습할 것인지 알리지 않아도 됩니다.

[23.2.7] 자유 도시. 플레이어는 적 자유 도시의 고유 방어력을 대상으로 공습을 수행할 수 없습니다.

디자이너 참고: 이 도시를 방어하는 영토 유닛은 너무 분산되어 있습니다. 공습으로 지하에 숨어있는 유닛들까지 잡아내기 어려웠을 것입니다.

예시 #2: WP 플레이어는 작전 공군 포인트 1점으로 네덜란드 기계 화여단과 영국 보병여단이 있는 적 영공 내 소도시 헥스에 공습을 실시합니다(해당 도시는 이동 보급 상태인 가장 가까운 WP 유닛으로부터 5헥스 이상 떨어져 있습니다). 이 공습은 적 영공에서 발생하기 때문에 DRM -1을 적용합니다. 하지만 네덜란드 기계화여단은 소도시 지형 DRM -1을 적용합니다. 반면에 영국 보병여단은 헥스 지형 이점을 받지 못합니다. 오히려 해당 유닛이 상차 중이기 때문에 열차 마커 DRM +1을 적용합니다. 이렇게 유닛마다 적용할 DRM이 다르기 때문에, WP 플레이어는 타격을 수행하기 전에 두 유닛을 모두 DRM -2(적 영공 -1, 소도시 -1)로 공격할지, 아니면 영국 여단만 DRM 0(적 영공 -1, 열차 마커 아래에 있는 경우 +1)으로 공격할지 결정해야 합니다. WP 플레이어는 상차 중인 여단만 타격하기로 합니다. 주사위를 굴려 "5"가 나와서 "D1" 결과가 나오고, 영국 보병여단이 제거됩니다. 해당 헥스에 네덜란드 여단이 두 개 있었다면, WP 플레이어는 두 네덜란드 여단을 모두 DRM -2로 공격하거나, 영국 여단 한 개를 DRM 0으로 공격할 수 있었을 것입니다. 만약 NATO 플레이어가 네덜란드 여단 두 개를 타격하기로 했다면, "5"는 "3"이 되고 네덜란드 여단 두 개가 모두 교란 상태가 되었을 것입니다.

[23.3] 공습 수행

[23.3.1] 지도에 있는 세 가지 유형의 목표물을 대상으로 공습을 수행할 수 있습니다: 1) 전투 유닛, 2) 본부 유닛(23.5 참조), 3) 리포저 부지(33.3.3.1 참조). 단, 플레이어는 같은 공습에서 두 개 이상의 해당 목표물을 공습할 수 없습니다. 공습을 수행하려면, 공습 플레이어는 공습 대상 유닛을 선언한 다음 공습 표(플레이어 차트 및 표 카드에 있음)를 참조하여 주사위를 하나 굴리고 소모한 공군 포인트에 해당하는 칸에서 결과를 찾습니다. 주사위 결과는 타격 표에 나열된 DRM에 의해 보정됩니다. 이때 DRM은 모두 누적됩니다. 플레이어는 1스텝 유닛 두 개를 목표로 삼을 수 있지만 해당 유닛들에 같은 DRM을 적용하지 않는다면(한 유닛에는 열차 마커가 있고 다른 하나에는 없는 경우), 주사위를 굴리기 전에 선택할 수 있습니다. 이때 열차 마커 아래에 있는 유닛 하나만 목표로 삼거나(D1 결과가 나올 확률이 높음), 두 유닛 모두를 목표로 삼는 대신 열차 마커 아래에 있지 않은 유닛에 적용되는 DRM을 사용해야 합니다(D1 결과가 나올 확률이 낮음). 어떤 이유든 플레이어가 타격 주사위를 굴릴 때까지 두 유닛에 다른 DRM이 적용된다는 사실을 깨닫지 못했다면, 플레이어는 자동으로 더 나쁜 DRM을 사용하여 두 유닛을 타격해야 합니다.

[23.3.2] 타격 결과. 타격 결과가 "*"라면, 대상 유닛 위에 교란 마커를 놓습니다(방해, 25.6.4 참조). **예외:** 목표가 본부 또는 포병 유닛이라면, 교란 마커 대신 제압 마커를 놓습니다(25.6.4.4 참조). 공격 결과가 "D1"이면, 목표 스텝 중 하나는 제거되고 다른 하나는 교란 상태가 됩니다. 1스텝 유닛을 타격 목표로 삼았다면, 그 유닛은 제거됩니다. 1스텝 유닛 2개를 목표로 삼았다면, 타격을 수행하는 플레이어가 어느 유닛을 제거하고 어느 유닛이 교란 상태가 될지 결정합니다. 2스텝 유닛을 타격 목표로 삼았다면, 해당 유닛을 반편부대 면으로 뒤집고 교란 마커를 놓습니다. 같은 헥스에 있는 유닛 중에서 미리 목표로 삼지 않았던 유닛은 아무 영향도 받지 않습니다. 공세 타격 페이즈 동안 공습으로 헥스에 있던 마지막 적 유닛을 제거했다면, 그 헥스에 돌파 마커를 놓습니다(25.9.1 참조).

[23.3.3] 공습을 해결할 때, 지형, 영공, 그리고 다른 요소에 기반한 여러가지 DRM이 있습니다. 자세한 내용은 타격 표를 참조하세요. 열차 마커 및 리포저 부지 아래에 있는 유닛은 공습이나 포격에 맞았을 때 점령한 헥스의 지형에 대한 DRM을 적용하지 않습니다.

예시 #1: NATO 플레이어는 전술 공군 포인트 2점을 할당하여 최대 전투력(2스텝) 소련 차량화소총병사단과 동독전차사단의 반편부대(1스텝)가 위치한 숲 헥스에 공습 두 번을 수행합니다. NATO 플레이어는 첫 번째 공습 목표가 소련 차량화소총병사단이라고 선언합니다. 주사위를 굴려 "6"이 나오고 헥스 숲 지형에 DRM -1을 적용하여 "5"가 됩니다. 결과는 "D1"입니다. 소총병사단을 반편부대 면으로 뒤집고 교란 마커를 놓습니다. 두 번째 공습은 최대 2스텝까지 목표로 삼을 수 있지만, 아직 타격을 받지 않은 스텝이 하나 밖에 남지 않은 상황입니다. 따라서 두 번째 공습으로는 동독전차사단의 1스텝 반편부대만 공격할 수 있습니다. NATO 플레이어는 주사위를 굴려 "3"이 나왔고, 숲 지형 DRM -1을 적용하여 "2"가 됩니다. 따라서 공습 결과는 "*"입니다. 반편부대에 교란 마커를 놓습니다.

[23.4] 공습과 서베를린.

WP의 공격 목표가 서베를린(3007번 헥스)이라면, NATO 플레이어는 전투 사이클의 NATO 방어 타격 세그먼트 동안 이동 보급 상태인 다른 NATO 유닛이 목표에서 5헥스 내에 있지 않는 한, 공군 포인트를 사용하여 공격 유닛을 타격할 수 없습니다(서베를린이나 서베를린을 방어하는 유닛 모두 영공 통제에 영향을 주지 않기 때문입니다(11.5 참조)). 따라서 서베를린은 거의 항상 NATO의 적 영공에 속합니다. 따라서 NATO 방어 공습을 할 수 있는 유일한 유형의 공군 포인트인 전술 공군 포인트의 사정권에서 벗어나게 됩니다. 또한, WP에게 서베를린은 아군 영공이기 때문에, WP가 서베를린에 있는 목표물을 공습할 때에는 DRM +1을 적용합니다.

[23.5] 본부 유닛을 대상으로 한 공습. 본부 유닛은 공습의 목표가 될 수 있습니다. 그러나 본부 유닛을 타격하기 위해서는 작전 공군 포인트만 사용할 수 있습니다. 또한, 본부를 대상으로 하는 공습을 수행할 때는 그 헥스에 있는 다른 스텝들을 목표로 삼을 수 없습니다. 본부를 대상으로 하는 공습은 대부분 정상적으로 해결하지만, "D1" 결과와 "*" 결과가 나오면 제압된 것으로 간주합니다. 제압 상태인 본부는 여전히 예하 유닛들에게 보급을 제공할 수 있고 전투에 배속된 공격 헬리콥터 여단을 투입할 수 있지만, 공세 지원은 제공할 수 없습니다.

디자이너 참고: 작전 공군 포인트로만 본부를 타격할 수 있다는 제한 사항은, 본부가 전술 공군 포인트의 범위를 훨씬 넘어서는 대규모 병참망이라는 사실을 반영한 것입니다. 본부 유닛은 굉장히 넓게 확산되어 있기 때문에 공습으로 제거하기 거의 불가능하다는 이유도 있습니다.

[23.6] WP 리포저 부지 타격

WP 플레이어는 NATO 리포저 부지에 공습을 가할 수 있습니다. 자세한 내용은 33.3.3.1을 참조하세요.

[23.7] NATO 중심 차단 타격

NATO 공세 타격 페이지 동안, NATO 플레이어는 작전 공군 포인트를 소모해서 WP 철도망을 대상으로 중심 차단 타격을 수행할 수 있습니다. 이때 전술 공군 포인트는 사용할 수 없습니다. 이는 플레이어가 하나 이상의 공군 포인트를 사용하여 수행할 수 있는 유일한 형태의 타격입니다(NATO 플레이어는 작전 공군 포인트가 있다면 최대 3점까지 사용할 수 있습니다). 중심 차단 타격은 NATO 플레이어 당 한 번만 가능합니다. NATO 플레이어는 자신의 공군 포인트 트랙에서 작전 공군 포인트를 소모하고, 정밀 타격 요격 표를 참고하여 주사위를 한 번 굴린 후, 소모한 작전 공군 포인트 수 열에서 결과를 찾습니다. 결과에 따라, 다음 턴에 WP 플레이어가 받는 보급 포인트를 차감합니다. WP 플레이어의 보급 포인트 트랙에서 결과와 같은 칸을 찾은 뒤, NATO 공중 차단 마커를 놓습니다. 다음 게임 턴의 합동 증원 페이지 동안, WP 플레이어가 받은 보급 포인트는 표시된 손실만큼 감소합니다. 그리고 NATO 공중 차단 마커를 WP 보급 포인트 트랙에서 제거합니다. 표시된 손실보다 보급 포인트를 적게 받는다면, 반영하지 못한 나머지 손실은 무시합니다. 받아야 할 보급 포인트는 절대 0 이하로 줄어들 수 없으며, 반영하지 못한 보급 포인트 손실분 만큼 현재 WP 플레이어의 남은 보급 포인트에서 차감할 수 없습니다. NATO는 보급 포인트가 필요없기 때문에, WP 플레이어는 NATO 보급을 차단할 수 없습니다.

디자이너 참고: 이 규칙의 원칙은, 소련이 전선으로 보내는 연료와 탄약이 쉽게 위치를 파악할 수 있는 제한된 철도 노선으로 수송되는 동안에는 쉽게 파괴되거나 지연될 수 있지만, 하역된 후 고도로 분산되고 잘 위장된 보급 창고에 저장되는 순간 타격하기 훨씬 더 어렵다는 것입니다. NATO는 유입되는 전쟁 물자를 차단할 수는 있지만 이미 소련 전구에 있는 물자를 유의미하게 줄일 수는 없습니다. WP는 NATO의 보급을 차단할 수 없는데, 이는 NATO군이 훨씬 더 조밀한 수송망을 사용하고 있으며, 일반적으로 NATO의 보급원이 물자를 트럭으로 전방까지 운반할 수 있을 만큼 충분히 가깝기 때문입니다.

중심 차단 타격 예시: 전략적 기습 시나리오를 플레이하는 중입니다. 게임 5턴의 NATO 공습 세그먼트에서 NATO 플레이어는 작전 공군 포인트 2점을 소모하여 중심 차단 타격을 수행합니다. 중심 차단 타격 표를 참고하여 "2 OAP" 칸을 찾아 주사위를 굴립니다. 결과는 "4"이며, WP 플레이어는 보급 포인트 하나를 잃습니다. 지도에 적힌 WP 플레이어의 보급 포인트 트랙의 "1" 칸에 NATO 공중 차단 마커를 놓습니다. 게임 6턴의 합동 증원 페이지 동안, WP 플레이어는 보급 포인트 2점을 받아야 합니다. 하지만 NATO 플레이어가 이전 턴에 중심 차단 타격을 성공했기 때문에 보급 포인트 1점을 손실합니다. 따라서 WP 플레이어는 보급 포인트를 1점만 받습니다. 이제 WP 플레이어의 보급 포인트 트랙에서 NATO 공중 차단 마커를 제거합니다.

[23.8] 공중 차단 구역

공습 세그먼트 동안 활성 플레이어는 두 가지 유형의 공군 포인트를 소모하여 지도에 공중 차단 마커를 놓을 수 있습니다. 이 마커는 해당 마커가 점령한 hex와 인접한 여섯 개의 hex에 공중 차단 구역을 생성합니다. 전술 이동을 하는 적 유닛이 아군 공중 차단 구역에 진입하려면 추가 이동 포인트 1점을 추가로 지불해야 합니다. 다만 해당 hex를 빠져나올 때는 비용이 들지 않습니다. 적 유닛은 행군 또는 철도 이동으로는 아군 공중 차단 구역에 들어올 수도, 나갈 수도 없습니다. 공중 차단 구역은 ZOC가 아니며, 이동을 방해하는 것 말고는 아무런 효과가 없습니다. 공중 차단 구역은 배치한 플레이어에게 우호적이며, 해당 플레이어의 아군 유닛에는 영향을 미치지 않습니다. 전술 공군 포인트를 소모해서 아군 영공 또는 경합 영공의 모든 hex에 공중 차단 마커를 배치할 수 있지만, 적 영공에는 절대 사용할 수 없습니다. 작전 공군 포인트를 사용하면 지도의 어느 곳에나 공중 차단 마커를 배치할 수 있습니다.

[23.8.1] 공중 차단 구역은 공중 또는 해상 이동, 헬리콥터 이동, 대응(25.1.2), 후퇴(25.7), 진격(25.8)에 영향을 미치지 않으며 LOS(10.0)를 차단하지도 않습니다.

[23.8.2] 아군 예비대 페이지가 끝나면 적 공중 차단 마커를 무조건 제거합니다.

[24.0] 바르샤바 조약기구 포병 사단

배태량 요약: WP 플레이어만 포병 사단을 배치할 수 있습니다. 포병 사단이 자신의 전선에 속한 기동 유닛과 스테킹되어 있다면, 인접한 적 유닛에 포격을 가할 수 있습니다. 이 공격은 공습과 똑같이 작동합니다. 보급 상태가 아닌 포병 유닛은 타격을 가할 수 없습니다. 포병 유닛이 교란 결과를 받으면 교란 상태가 아니라 제압 상태가 되며, 타격 표의 "0" 칸에 따라 타격을 해결합니다. 다음 섹션을 건너뛰세요.

[24.1] 포격

포병 유닛은 포병 포인트를 사용합니다. 포병 포인트는 포병 유닛과 인접한 적 유닛만 공격하는 데 사용할 수 있다는 점을 제외하면 공군 포인트와 동일합니다. WP 플레이어는 일반적으로 자신이 통제하는 전선마다 포병 사단을 하나씩 배치합니다. NATO 플레이어는 이에 상응하는 유닛이 없습니다.

디자이너 참고: 플레이어가 관리해야 하는 유닛 수를 줄이기 위해 모든 NATO 군단 및 WP 보급 포병 여단의 화력을 구성 기동 유닛의 공격력 및 방어력에 반영했습니다. 하지만 여전히 고유한 WP 포병 사단이 별도의 유닛으로 존재하긴 합니다.

[24.1.1] 공세 포격. 각 WP 포병 유닛마다 포병 포인트가 1점씩 있습니다. WP 공세 타격 페이지의 포격 세그먼트 동안, WP 플레이어는 자신의 포병 유닛으로 인접한 NATO 유닛에게 포격을 가합니다. 포격은 공군 포인트 1점으로 수행하는 공습과 동일하게 타격 표에 따라 해결합니다. 단, 포병 유닛은 같은 WP 전선에 속한 아군 기동 유닛이 하나 이상 스테킹되어 있지 않으면 포격을 수행할 수 없습니다.

디자이너 참고: 이 규칙은 포병 부대가 화력을 유도할 최전방 부대가 없으면 목표물을 공격할 수 없다는 기본적인 현실을 반영한 것입니다.

[24.1.2] 포격으로 핵스에 있던 마지막 적 유닛을 제거하면, 그 핵스에 돌파 마커를 놓습니다(25.9.1 참조).

[24.1.3] WP 플레이어는 절대로 여러 전선의 포병 사단들을 결합하여 1개 이상의 포병 포인트로 동일한 목표 핵스를 타격할 수 없습니다.

디자이너 참고: 각 포병 사단은 단일 전선을 전담하며, WP의 화망은 전선 경계를 넘지 않습니다.

[24.1.4] 포병 유닛은 봉쇄 핵스나 전체 바다 핵스면을 가로질러 타격할 수 없으며, 공격을 금지하는 다른 어떤 핵스면(TEC 참조)을 통해서도 타격할 수 없습니다. 그러나 그 외의 다른 유형의 핵스면을 가로질러 타격할 때는 포병 포인트가 절대 감소하지 않습니다. 따라서 작은 강이나 주요 강 핵스면, 독길 핵스면을 가로질러 타격하거나 교량 핵스로 타격할 때도 항상 최대 전투력으로 공격합니다. 단, 포병 유닛이 투사하는 포병 포인트는 해당 유닛이 제압 상태거나 화학탄 또는 핵 타격 마커가 있는 핵스를 점령하고 있을 경우에는 0으로 감소합니다. 포병 유닛이 화학탄 또는 핵 타격 마커가 있는 핵스를 공격할 때는 해당 유닛이 감소하지 않습니다. **포병 포인트가 0까지 줄어들어도 계속 포격을 수행할 수는 있습니다. 대신 타격 표의 "0" 열을 사용합니다.**

[24.1.5] 자유 도시. 플레이어는 적 자유 도시의 고유 방어력을 목표로 포격을 개시할 수 없습니다.

[24.2] 특수 포병 유닛 규칙

[24.2.1] 소프트 유닛과 마찬가지로 포병 유닛은 아군 유닛이 이미 점령 중인 핵스로 진입하는 게 아니라면, 한 EZOC 핵스에서 다른 EZOC 핵스로 직접 이동할 수 없습니다.

[24.2.2] 전투로 인해 포병 유닛이 포함된 방어 병력에 스텝 손실이 발생한 경우, 공격자는 1) 포병 유닛이 핵스에 혼자 있거나 2) 존재하는 모든 기동 유닛이 이미 제거되어 더이상 제거할 스텝이 없는 경우에만 포병 유닛에 스텝 손실을 적용할 수 있습니다. 단, 만약 목표 핵스에 본부가 있다면, 공격자가 본부에 스텝 손실을 적용하기 전에 포병 유닛이 먼저 스텝 손실을 입어야 합니다 (25.6.3 참조).

[24.2.3] 적의 공습 목표 스텝 2개를 선택해야 할 때, 포병 유닛을 선택할 수 있습니다. 포병 유닛은 또한 적의 핵 및 화학탄 타격의 목표가 될 수 있습니다. 그러나 포병 유닛이 적의 타격이나 지상 공격을 받아 교란 결과가 나왔다면, 교란 상태가 아니라 제압 상태가 됩니다 (25.6.4.4 참조). 아군 제압 해제 페이지가 되면 제압 마커를 무조건 제거합니다.

[24.2.4] 포병 유닛은 기동 유닛이 아니므로 목표 핵스에 대응하거나 지상 공격을 하거나 진격할 수 없습니다. 포병 유닛의 방어력은 임시 방어력입니다(25.2.7 참조).

[24.2.5] 포병 보급. 포병 유닛은 다른 유닛과 동일하게 이동 보급을 확인하며, 이동 보급 불가 상태가 되면 동일한 효과를 받습니다. 단, 포병 유닛은 플레이 순서 중 두가지 시점에서 전투 보급 상태를 확인합니다: 1) 아군 회복 페이지 동안(단, 이미 전투 보급 불가 마커가 있는 유닛만 해당), 2) WP 포격 세그먼트 동안 포격을 수행한 직후. 전투 보급 불가 마커가 있는 포병 유닛은 포격을 전혀 수행할 수 없지만, 목표 핵스에 홀로 있는 경우 적인 임시 방어력 "1"로 방어할 수 있습니다.

[24.2.6] 포병 유닛이 열차 마커 아래에 있을 때는 포격을 수행할 수 없습니다.

공세 타격 페이지에서: WP 플레이어의 공세 타격 페이지입니다. 아래 그림의 맨 왼쪽에 있는 포탄은 소련측 경합 영공의 끝 부분을 나타냅니다. 2421번 핵스에 있는 제83공중강습여단은 현재 LOS를 추적할 수 없으므로 영공 경합을 할 수 없습니다. WP 플레이어는 2521번 핵스에 있는 서독 제1기갑사단의 제1여단과, 2918번 핵스에 있는 제7기갑여단과 PRG 여단을 공격할 계획입니다(이 예시에서는 핵스를 가리지 않기 위해 전투 마커를 놓지 않았습니다).

A. 화학탄 타격 세그먼트 동안, WP는 화학탄 탄약 포인트를 소모해서 2819번 핵스에 비지속성 화학탄 타격을 할 수 있습니다. 이번이 가스탄을 사용한 두 번째 턴이므로, 화학탄 타격 표의 두 번째 턴 2nd Turn" 칸을 참고하여 핵스에 있는 유닛마다 주사위를 하나씩, 총 주사위 두 개를 굴립니다.

제7기갑여단에 대한 주사위는 "4"가 나와서 해당 유닛은 교란 상태가 되며, PRG 여단에 대한 주사위는 "1"이 나와서 아무 효과도 발생하지 않습니다.

B. 공습 세그먼트 동안, WP 플레이어는 작전 공군 포인트 1점을 할당하여 2825번 핵스에 있는 미 제2기갑사단 제2여단을 타격하고, 두 번째 작전 공군 포인트 1점을 할당하여 2822번 핵스에 있는 영국 제1군단 본부를 타격합니다.

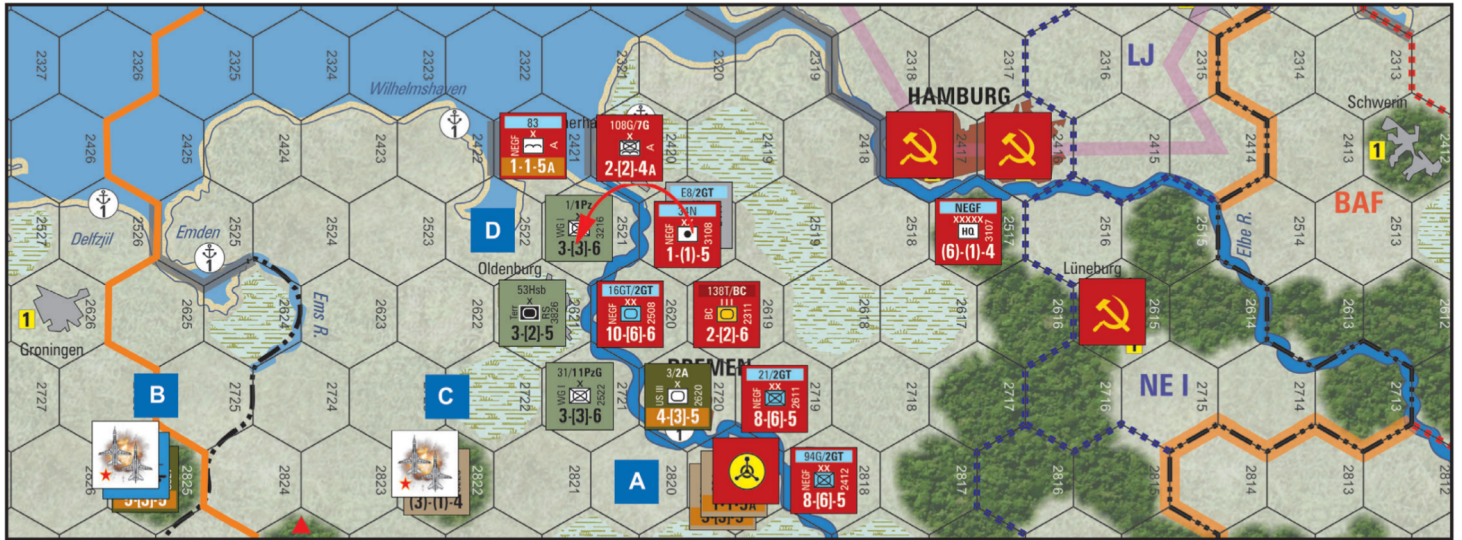
미 제2여단은 현재 WP의 적 영공에 있기 때문에 작전 공군 포인트를 사용해서 타격해야 합니다. 영국 제1군단 본부는 경합 영공 내에 있지만, 본부 유닛을 공격할 때는 작전 공군 포인트만 사용할 수 있습니다. 따라서 영국 제1군단 본부를 타격하기 위해 작전 공군 포인트를 사용합니다.

공습 마커를 모두 배치한 후, WP 플레이어는 미 제2여단에 공습을 수행합니다. WP 플레이어는 타격 표를 참조하여 공습을 해결합니다. 미 제2여단에는 열차 마커가 놓여 있으므로 DRM +1을 적용하고, 적 영공에 위치하기 때문에 DRM - 1을 적용합니다. 또한, 열차 마커 아래에 있는 유닛은 타격당해도 지형의 혜택을 받지 못하기 때문에, 점령하고 있는 숲 지형 DRM을 적용하지 않습니다. 따라서 DRM이 상쇄되어 없어지므로 바로 주사위를 굴립니다. 주사위 결과로 5가 나와 WP가 목표 유닛을 제거합니다.

C. 다음으로, WP 플레이어가 영국 제1군단 본부에 공습을 수행합니다. 본부 유닛은 공습을 당해도 지형의 혜택을 받지 못하므로 지형 DRM은 없습니다. 다시 말하지만, 이 공습은 DRM이 모두 상쇄되어 적용할 보정 수치가 없는 주사위 굴림입니다. WP 플레이어는 "3"을 굴려 본부를 교란 상태로 만듭니다. NATO 플레이어는 교란 마커 대신 제압 마커를 그 위에 놓아야 합니다.

D. 포격 세그먼트 동안, WP 플레이어는 34N 포병 사단이 서독 제1여단에 대한 공격을 2521번 핵스에서 수행한다고 선언합니다. 목표는 평지 지형 핵스에 있으므로 지형 DRM을 받지 않습니다.

WP 플레이어는 "6"을 굴려 해당 유닛을 제거합니다. WP 플레이어가 자신의 타격 페이지(25.9.1 참조) 동안 해당 핵스에 있는 모든 방어자를 제거했으므로 핵스에 돌파 마커를 놓습니다. 이어지는 전투 페이지 동안, WP 플레이어는 인접한 아무 유닛을 해당 핵스에 투입한 다음 자동으로 "R2" 결과를 수행하여 이 핵스에 대해 계획했던 전투를 해결할 수 있습니다. 하지만 주요 강때문에 이 전투에 참가할 수 있는 하드 유닛 중 어떤 유닛도 돌파 핵스 바깥으로 전과 확대를 할 수 없습니다.



[25.0] 지상 전투

배대량 요약: 이는 당신이 알던 전투 규칙이 아닙니다. 이 섹션을 읽어보세요. 전투 페이지 동안, 활성 플레이어는 인접한 아군 기동 유닛(포병 유닛 제외)을 사용하여 적 점령한 헥스에 대해 지상 공격을 감행하여 방어 유닛을 밀어내거나 파괴할 수 있습니다. 각 공격은 "목표 헥스"라고 불리는 하나의 적 점령 헥스만을 목표로 삼을 수 있습니다. 이러한 각 공격은 "전투"라고 부릅니다. 전투는 전투 사이클이라고 불리는 일련의 행동 단계에 따라 진행합니다. 각 전투 사이클이 완료되면, 활성 플레이어는 새로운 목표 헥스를 지정하고 다른 전투 사이클을 시작할 수 있습니다. WP 플레이어는 WP 전투 계획 페이지 동안 전투 마커로 표시한 목표 헥스에 대해서만 공격을 수행할 수 있습니다. 더욱이, 상대방의 대응과 방어 타격으로 인해 전투 확률이 자신에게 불리해졌더라도 전투 마커로 표시한 모든 헥스에 대해 공격을 해결해야 합니다. NATO 플레이어는 전투 계획 페이지가 없습니다. 이는 전투를 사전에 계획할 필요가 없기 때문입니다. 대신, 전투 페이지 동안 언제든지 목표물을 지정하여 자유롭게 공격할 수 있습니다. NATO 플레이어가 전투 마커를 배치하여 공격 계획을 세우고 싶다면 그렇게 할 수 있지만, 전투 페이지 동안 미리 세웠던 공격 계획을 취소하고 따로 표시하지 않은 추가 공격을 수행할 수도 있습니다. WP 플레이어 턴의 전투 페이지는 WP 플레이어가 전투 마커를 놓아 계획한 모든 공격을 해결할 때까지 계속합니다. NATO 플레이어 턴의 전투 페이지는 NATO 플레이어가 자신이 계획한 모든 공격을 해결했다고 선언할 때까지 계속합니다.

디자이너 참고: 이러한 비대칭성은 바르샤바 조약기구가 상급 본부의 사전 계획에 의존하는 것과 NATO의 빠른 정보/결정/조치(IDA) 사이클을 반영하기 위한 것입니다.

[25.1] 전투 사이클

이 섹션의 규칙은 전투 사이클에 대한 개요를 제공합니다. 이 섹션 다음에 나오는 규칙에서 전투 사이클의 각 세그먼트가 수행되는 방식에 대해 자세히 설명합니다.

[25.1.1] 투입 세그먼트. 투입 세그먼트 동안, 공격 플레이어는 공격할 목표 헥스를 선언합니다. 이때 목표 헥스와 인접한 헥스에 공격할 수 있는 아군 기동 유닛이 하나 이상 있어야 합니다. 그리고 목표 헥스에는 다음 중 하나가 있어야 합니다:

1. 하나 이상의 적 지상 유닛
2. 적 자유 도시(적 유닛이 점령하고 있는 상태가 아니어도 됨)
3. 직전 타격 페이지 때 놓은 돌파 마커(아군 타격으로 해당 헥스에 있던 모든 적 유닛을 제거)(25.9.1 참조).

단, WP 플레이어는 전투 마커 또는 돌파 마커가 없는 헥스를 대상으로 공격을 개시할 수 없습니다. 다음으로, 공격자는 목표 헥스에 인접한 헥스에 위치한 아군 기동 유닛 중 어떤 유닛이 공격에 참여할지, 그리고 상급 본부가 해당 공격에 공세 지원을 할지 여부를 선언합니다(25.4 참조). 공격에 투입된 모든 유닛은 서로 조율할 수 있어야 합니다(26.0 참조). 활성 플레이어가 공격에 투입할 유닛을 선언하면, 이후 전투 사이클 세그먼트에서 이를 변경할 수 없습니다. 공격은 투입된 유닛들 중 생존하여 공격을 완료할 수 있는 유닛들만으로 수행해야 합니다. 이 조건은 두 플레이어에게 동일하게 적용합니다(NATO 플레이어는 전투에 참여하지 않아도 되지만, 일단 전투에 참여하면 전투를 완료해야 합니다).

[25.1.1.1] WP 플레이어는 전투 계획 페이지 동안 전투 마커로 표시한 모든 목표 헥스를 공격해야 합니다. 하지만 전투를 해결한다고 선언할 때까지는 해당 전투에 실제로 투입할 유닛을 공개하지 않아도 됩니다. 그 시점에, 최소한 하나의 인접한 WP 기동 유닛이 투입되는 한, WP 플레이어는 유닛을 원하는 만큼 자유롭게 투입할 수 있습니다.

[25.1.2] 대응 세그먼트. 대응 세그먼트 동안, 방어 플레이어는 스텝 킹 한도에 따라 목표 hex에 인접한 기동 유닛 하나를 해당 hex로 이동할 수 있습니다. 전투 중 이런 이동을 "대응"이라고 합니다. 다음 조건을 모두 충족하는 유닛만 대응할 수 있습니다:

1. 교란 상태가 아닌 경우(25.6.4 참조).
2. 보급 불가 상태가 아닌 경우(이동 및 전투 보급)
3. 이번 전투 페이지 동안 아직 다른 전투에 참여하지 않은 경우(즉, 교전 마커가 없음, 25.6.5 참조).
4. 강습 공격을 받지 않은 경우
(자신의 hex에 적 유닛이 없음, 27.0 참조).

[25.1.2.1] 대응과 지형. 기동 유닛이 목표 hex에 진입하기 위해 통과해야 하는 hex면이 산길, 독길, 주요 강, 봉쇄 hex면, 전체 바다 hex면이라면 대응할 수 없습니다. hex 타격 마커가 있는 hex에는 대응할 수 없습니다. 다리 hex에는 대응할 수 있습니다. 작은 강 hex면을 가로질러 대응할 수도 있습니다. 화약탄 타격 마커가 있는 hex에 대응할 수 있지만, 그 마커가 이전 적 공세 타격 페이지(22.3.2 참조) 때 놓은 마커라면 해당 유닛은 진입 즉시 화약탄 타격을 받습니다(22.3.2 참조).

[25.1.2.2] 공격자가 돌파 마커가 있는 빈 목표 hex에 대해 돌파 전투 사이클을 수행하는 경우(돌파 구역, 25.9.1 참조), 방어 플레이어는 이에 대응할 수 없습니다.

디자이너 참고: 방어 병력이 지원군이 도착할 때까지 충분히 오래 버티지 못한 상황입니다.

[25.1.2.3] 목표 hex가 아군 자유 도시(30.1 참조)이고, 해당 hex에 아군 유닛이 없는 경우에도 방어 플레이어는 유닛 하나를 해당 도시로 대응해서 방어에 도움을 줄 수 있습니다. NATO 플레이어는 해당 도시와 국적이 같은 기동 유닛으로만 대응할 수 있습니다. WP 플레이어는 모든 WP 기동 유닛으로 대응할 수 있습니다.

[25.1.2.4] WP 대응. 전선에 속한 (전선 색 줄무늬가 있는) WP 유닛은 해당 hex에 이미 존재하는 모든 유닛이 같은 전선에 속해 있거나 독립 유닛인 경우에만 목표 hex에 대응할 수 있습니다. WP 독립 유닛(전선 색 줄무늬가 없는 유닛)은 모든 전선의 유닛과 조율(26.0 참조)이 가능하므로 항상 목표 hex에 대응할 수 있습니다. WP 기동 유닛이 EZOC에서 이동을 시작했다면 목표 hex에 대응할 수 없습니다.

[25.1.2.5] NATO 대응. NATO 유닛은 이미 해당 hex에 있는 모든 유닛이 같은 국적인 경우에만 목표 hex에 대응할 수 있습니다. EZOC에서 이동을 시작한 NATO 기동 유닛은 목표 hex에 대응할 수 있습니다. 단, 대응하려는 기동 유닛이 해당 hex에 존재하는 유일한 기동 유닛이라면, 어떤 NATO 기동 유닛도 EZOC 밖으로 대응할 수 없습니다.

디자이너 참고: 이 규칙은 NATO가 위협을 받는 섹터를 지원하기 위해 전선을 축소할 수는 있지만 완전히 포기할 수는 없다는 사실을 반영합니다. NATO 유닛은 EZOC 바깥으로 대응할 수 있는 반면, WP 유닛은 그럴 수 없는 것은 WP에 비해 NATO가 분산된 의사 결정과 훨씬 빠른 정보/결정/조치 사이클을 가지고 있음을 반영합니다

[25.1.2.6] 의심의 여지를 없애기 위해, EZOC에 있지 않은 양측의 기동 유닛은 항상 인접한 목표 칸에 대응할 수 있고 자신이 있던 hex를 비워둘 수 있습니다.

[25.1.2.7] 전투 마커 아래에 있는 기동 유닛(자신의 전투가 아직 해결되지 않은 상태)도 다른 조건이 충족된다면 현재 해결 중인 인접한 전투에 자유롭게 대응할 수 있습니다. **예외:** 유닛이 적 강습의 목표가 되면 대응할 수 없습니다(27.3.6 참조). 그러나 교전 마커 아래에 있는 기동 유닛(이미 전투를 해결한 상태)은 절대 대응할 수 없습니다.

플레이어 참고: 중요한 포인트입니다. 전투를 해결하면 방어 유닛은 고정되어 인접한 전투에 대응할 수 없습니다. 따라서 공격 순서가 중요합니다. 또한, 유닛을 희생하여 적 스택을 고정하는 것은 비용이 많이 들지만 효과적인 대응 차단 전술이 될 수 있습니다.

[25.1.2.8] 의심의 여지를 없애기 위해, 목표 hex에 있는 유닛은 해당 hex의 전투 사이클을 해결하는 동안에는 hex 바깥으로 대응할 수 없습니다.

[25.1.2.9] 본부 유닛과 포병 유닛은 기동 유닛이 아니므로, 대응할 수 없습니다.

대응 예시:

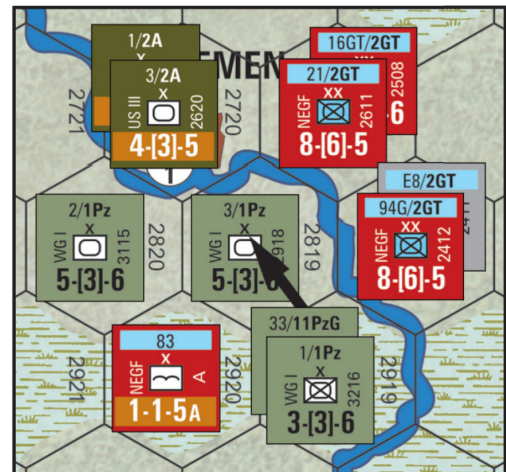
예시 #1, NATO 대응

예시 #1에서, WP 플레이어는 2819번 hex에 있는 제1기갑사단 제3여단을 공격합니다. WP 플레이어는 소련 제83공중강습여단을 NATO 후방에 성공적으로 강하시킵니다.

이제 NATO 대응 세그먼트입니다. NATO 플레이어는 2720번 hex에 있는 두 미국 여단으로는 대응을 할 수 없습니다. 이는 1) 목표 hex와 주요 강 hex로 분리되어 있고 2) 목표 hex에 미국 유닛만 있는 상황이 아니기 때문입니다. NATO 플레이어는 2820번 hex에 있는 제1기갑사단 제2여단으로도 대응할 수 없습니다. 이는 해당 여단이 EZOC에 있는 동시에 hex에 있는 유일한 유닛이기 때문입니다.

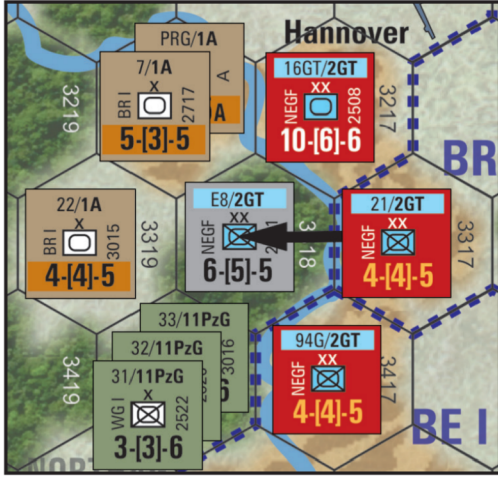
소련 제83공중강습여단이 2920번 hex에 가는 도중에 격추되었다면, 제2여단은 EZOC에 위치하는 상황이 아니기 때문에 자신의 hex를 비워두고 대응할 수 있습니다.

실제로 대응할 수 있는 유닛은 2019번 hex에 있는 두 개의 서독 여단 뿐이며, 두 여단 중 하나는 hex에 있는 유일한 유닛이 아니기 때문에 EZOC에 있음에도 불구하고 대응할 수 있습니다.



예시 #2, WP 대응

예시 #2에서 NATO 플레이어는 3318번 hex에 있는 동독 제8기갑 척탄병사단을 공격합니다. 이제 바로 WP 대응 세그먼트입니다. 어떤 WP 유닛도 EZOC 바깥으로 대응할 수 없으므로, 대응할 수 있는 유일한 WP 유닛은 3317번 hex에 있는 제21차량화소총병사단의 반편부대입니다. 이 유닛은 목표 hex의 유닛과 같은 전선에 속해 있기 때문에 대응할 수 있습니다.



[25.1.3] NATO 방어 타격 세그먼트. NATO 플레이어는 공격에 투입된 WP 유닛이 포함된 모든 hex에 핵 타격(21.0 참조)을 수행할 수 있습니다. 또한 공격에 투입된 WP 유닛만 목표로 하는 경우, NATO 플레이어는 전술 공군 포인트(작전 공군 포인트 제외)를 최대 2점까지 소모하여 공습을 수행할 수 있습니다(23.0 참조). NATO 플레이어가 전술 공군 포인트 2점을 소모하기로 했다면, 다른 두 hex에 있는 목표물에 대해 공습을 두 번 수행하거나, 같은 hex에 있는 목표물에 대해 공습을 두 번 수행할 수 있습니다(이 경우, 서로 다른 적 유닛을 대상으로 공습을 수행해야 합니다). 공습으로 공격 유닛이 모두 제거되면 전투 사이클은 즉시 종료됩니다. 이때 방어 유닛은 교전을 완료한 것으로 간주하지 않기 때문에(25.6.5 참조) 다른 전투에 대응할 수 있습니다. 이 세그먼트 동안에는 화학탄 타격을 수행할 수 없습니다. NATO 전투 사이클 동안에는 WP 방어 타격 세그먼트가 없습니다.

디자이너 참고: WP 공습은 사전 계획에 기반한 것으로, 이렇게 신속하게 대응할 수 있을 만큼 유연하지 않았습니다.

[25.1.4] 공격 헬리콥터 세그먼트. 공격 유닛이 준비 상자에 공격 헬리콥터 여단을 보유한 부대(WP 전선 또는 미 군단)에 속한 경우, 공격 플레이어는 해당 공격 헬리콥터 여단을 상급 본부가 위치한 hex에 배치하고, 목표 hex까지 최대 5hexs까지 이동시킬 수 있으며(18.4 참조), 헬리콥터 여단이 적 대공포로부터 살아남는다면 전투에 유리한 열 이동을 적용할 수 있습니다(19.0 참조). 방어 유닛이 준비 상자에 공격 헬리콥터 여단을 보유한 미 군단에 속한 경우, 방어 플레이어도 마찬가지로 해당 여단을 상급 본부가 위치한 hex에 배치하고, 공격 중인 적 유닛이 있는 hex까지 최대 5hexs까지 이동시킬 수 있습니다. 이 경우에도 헬리콥터 여단이 적 대공포로부터 살아남는다면 전투에 유리한 열 이동을 적용할 수 있습니다. 방어하는 WP 플레이어는 공격 헬리콥터 여단을 사용할 수 없습니다. 플레이어는 한 전투에 두 개 이상의 공격 헬리콥터 여단을 배치할 수 없습니다. 두 플레이어가 모두 공격 헬리콥터 여단을 전투에 배치하게 되면 서로 상쇄됩니다.

플레이어 참고: NATO 플레이어는 제한된 공격 헬리콥터를 방어 전투에서 사용할 때 주의해야 합니다. 공격 헬리콥터 유닛은 단 한 번만 회복되므로, 방어할 때 사용하면 공세 중에는 사용할 수 없게 됩니다.

[25.1.5] 전투 세그먼트. 공격 플레이어는 모든 공격 유닛의 총 유효 공격력을 결정하고, 이를 목표 hex를 방어하는 유닛의 총 유효 방어력으로 나눈 후 기본 전투 확률(25.3 참조)을 방어 플레이어에게 선언합니다. 그 다음, 그는 적용할 수 있는 모든 열 이동을 적용하여 기본 전투 확률을 보정하고 최종 전투 확률을 선언합니다. 그런 다음 공격 플레이어는 주사위를 굴러 플레이어 차트 및 표 카드에 있는 전투 결과표(CRT)에 따라 전투 결과를 결정합니다. 결과에 "CA"가 있다면, 방어 플레이어는 즉시 보급 상태이며 교란 상태가 아닌 아군 기동 유닛이 속한 목표 hex의 각 스텝마다 반격을 한 번씩 수행합니다(25.6.2 참조).

[25.1.6] 방어자 결과 세그먼트. 전투 결과에 따라 방어자 스텝 손실이 발생한 경우, 공격 플레이어가 손실할 방어 스텝을 선택합니다. 전투 결과에 따라 방어자가 후퇴해야 하는 경우, 방어 플레이어는 추가로 스텝을 제거해서 후퇴 결과를 줄일 수 있습니다. 스텝을 제거해서 방어 결과를 줄인 후에도 후퇴해야 한다면 방어 플레이어는 남은 방어 유닛을 후퇴시킵니다. 전투 결과에 따라 방어자가 교란 상태가 되었다면, 모든 방어 유닛에 교란 마커를 놓습니다(25.6.4 참조). 전투 결과와 상관없이, 방어 플레이어는 살아남은 모든 방어 유닛에 교란 마커를 붙여 남은 전투 페이즈 동안 해당 유닛에 방어력이 없고 대응도 할 수 없음을 표시해야 합니다(25.6.5 참조). 목표 hex에 방어 유닛이 남아 있지 않으면 공격 플레이어는 해당 hex에 아군 돌파 마커를 놓을 수 있습니다(예외: 25.7.1 참조). 모든 방어자 결과는 공격자 결과보다 먼저 구현되어야 합니다.

[25.1.7] 공격자 결과 세그먼트. 전투 결과에 따라 공격자 스텝 손실이 발생한 경우, 방어 플레이어가 손실할 공격 스텝을 선택합니다. 전투 결과에 따라 공격자가 교란 상태가 되었다면, 모든 공격 유닛에 교란 마커를 놓습니다(25.6.4 참조). 목표 hex에서 방어 유닛이 모두 제거되면, 공격 플레이어는 살아남은 공격 유닛을 가지고 진격할 수 있습니다(예외: 25.7.1 참조).

[25.1.8] 공격 헬리콥터 귀환 구간. 전투에 참여한 모든 공격 헬리콥터 여단은 상급 본부가 점령한 hex까지 최대 5개 hex만큼 이동해야 하며, 플레이어가 해당 여단을 지도 또는 디스플레이에서 관리할지 여부에 따라 사용 완료 면으로 뒤집거나 공격 헬리콥터 디스플레이이 회복 상자로 되돌립니다.

[25.1.9] 합동 전투 보급 세그먼트. 두 플레이어는 전투에 참여한 각 유닛이 전투 보급을 추적할 수 있는지 동시에 확인합니다(10.6 참조). 유닛이 유효한 전투 보급원까지 LOS를 추적할 수 없는 경우, 전투 보급 불가 마커를 붙입니다.

[25.2] 전투 참가 자격

기동 유닛은 지상 공격에 참가할 수 있는 유일한 지상 유닛입니다. 모든 공격 유닛은 목표 hex에 인접하거나 그 안에 있어야 합니다(공격 중인 유닛만 목표 hex 안에 있을 수 있습니다, 27.0 참조). 아군 유닛은 하나의 아군 전투 페이지 동안 한 번 이상 공격할 수 없습니다. 목표 hex는 하나의 전투 페이지 동안 한 번 이상 공격받을 수 없습니다. 한 유닛은 개별적으로 두 번 이상 공격을 수행할 수 없습니다. 하지만 한 hex에 함께 스태킹된 유닛들은 같은 아군 전투 페이지 동안 각기 다른 목표 hex를 공격할 수는 있습니다. 마지막으로, 목표 hex에 함께 스태킹된 모든 유닛이 반드시 방어에 기여하는 것은 아닙니다.

[25.2.1] 동일한 목표 hex를 대상으로하는 지상 공격에 투입된 모든 유닛은 서로 조율할 수 있어야 합니다(자세한 내용은 26.0 참조).

[25.2.2] 공격력이 0인 기동 유닛은 단독으로 지상 공격에 투입할 수 없습니다. 하지만 더 강한 유닛들과 함께 공격에 참여하여 전투 후 진격에 참여할 수 있기를 기대할 수는 있습니다.

[25.2.3] 유닛은 교란 상태거나 전투 보급 불가 마커가 있더라도 공격에 참여할 수 있습니다. 하지만 이런 경우에는 유닛의 공격력이 절반으로 줄어듭니다. 이러한 효과들은 모두 누적됩니다. 교란 상태이며 전투 보급 불가 상태인 유닛의 공격력은 4분의 1로 줄어듭니다.

[25.2.4] 공격하려는 목표 hex의 hex면이 봉쇄, 전체 해상, 덴마크 페리(1513/1514), 아프슬라위트데이크(Afsluitdijk) (2729/2730) hex면이라면, 어떤 유닛도 해당 hex면을 가로질러 지상 공격을 수행할 수 없습니다.

[25.2.5] 동일한 목표 hex에서 방어하는 유닛은 서로 조율하여 hex의 총 방어력에 자신의 방어력을 더할 수 있어야 합니다(자세한 내용은 26.0 참조).

[25.2.6] 전투에서 후퇴한 방어 유닛은 같은 전투 페이지의 후속 전투에 기여할 수 있는 방어력이 없습니다. 유닛이 후퇴한 hex가 해당 전투 페이지 동안 공격을 받는다면, 후퇴한 유닛은 방어력에 아무 기여도 하지 않으며 오히려 불리한 전투 결과를 받습니다(25.7.7 참조).

[25.2.7] 임시 방어력. 목표 hex에 임시 방어력이 있는 유닛(포병 및 본부 유닛)이 있다면, 목표 hex에 아군 기동 유닛이 없는 경우를 제외하고는 이들의 방어력을 해당 hex의 총 방어력에 추가하지 않습니다. 그러나 포병이나 본부 유닛이 목표 hex에 있는 유일한 지상 유닛이라면, 그 임시 방어력은 hex의 방어력에 더합니다. 본부와 포병 유닛이 모두 목표 hex에 있을 경우, 둘 중 하나만 그 방어력을 hex 방어력에 더할 수 있습니다. 유닛의 임시 방어력은 어떤 이유로도 절반으로 줄어들지 않습니다.

따라서 임시 방어력이 있는 유닛이 단독으로 방어하는 목표 hex는 항상 총 방어력이 1이 됩니다. **예외:** 아군 자유 도시의 고유 방어력(30.4 참조)은 항상 hex의 방어력에 추가합니다. 예를 들어, 주요 도시에 포병 유닛과 본부 유닛만 있는 경우, 총 방어력 3으로 방어할 수 있습니다(도시의 고유 방어력 2, 지상 유닛 두 개 중 하나의 임시 방어력 1). 임시 방어력이 있는 유닛은 소프트 유닛으로 간주하지 않기 때문에, 어떤 유형의 지형에서도 방어력이 2배로 증가하지 않습니다.

[25.3] 전투 확률 및 보정수치.

공격 전투력은 모든 공격 유닛의 총 공격력과 모든 방어 유닛의 총 방어력의 비율인 전투 확률로 측정합니다.

[25.3.1] 총 조정 공격력. 공격 플레이어는 공격에 참여한 각 기동 유닛의 조정된 공격력을 개별적으로 결정하며, 이때 분수를 유지합니다. 그런 다음 이 모든 공격력을 합산하여 해당 전투의 총 조정 공격력을 결정합니다.

[25.3.1.1] 유닛의 적힌 공격력은 다음과 같은 이유로 감소할 수 있습니다:

1. 전투 보급 불가 마커가 있는 경우(절반이 됨)
2. 교란 마커가 있는 경우(절반이 됨)
3. 목표 hex에 있는 지형 유형(도시 또는 산악 hex로 공격하면 기갑 유닛의 공격력이 절반으로 감소하고, 다리 hex를 공격하면 모든 유닛의 공격력이 절반으로 감소합니다).
4. 공격하는 hex의 지형 유형(작은 강 hex면은 25%, 주요 강 hex면은 50% 감소).
5. 자신이 점령한 hex 또는 목표 hex에 핵 또는 화학탄 타격 마커가 있는지 여부(절반이 되지만, 두 hex 모두에 핵 또는 화학탄 타격 마커가 있어도 효과가 누적되지는 않음).

이러한 모든 효과들은 누적됩니다.

[25.3.1.2] 강습을 수행 중인 공수부대, 공중 기동, 해병 유닛의 공격력은 두 배가 됩니다(공격 유닛이 목표 hex를 점령하면 강습이 발생합니다, 27.0 참조). 목표 hex 밖에 있는 유닛도 강습에 참여하는 경우, 목표 hex 안에 있는 유닛의 공격력만 두 배로 증가합니다.

[25.3.1.3] 모든 분수를 유지하면서 각 유닛의 조정 공격력을 개별적으로 결정한 다음, 이를 합산하여 총 조정 공격력을 결정하고 남은 분수는 반올림합니다(공격자는 항상 내림, 방어자는 항상 올림). 총 조정 공격력이 0이라면 전투 결과 표의 1:4 열에 따라 자동으로 공격을 진행합니다(동심원 공격 및 공세 지원 같은 전투 확률 보정 수치를 통해 상향 조정될 수 있음).

디자이너 참고: 다른 유닛은 더 빨리 도망간 것입니다.

[25.3.2] 총 조정 방어력. 방어자는 목표 헉스에 있는 각 방어 기동 유닛 중에서 방어력에 기여할 수 있는 유닛의 조정 방어력을 별도로 결정하고, 분수를 유지한 상태로 합산하여 헉스의 총 조정 방어력을 결정합니다. **하지만 방어자의 경우, 총 조정 방어력에서 나머지를 내리지 않고 올립니다.** 즉, 헉스는 항상 최소 1의 방어력을 갖게 됩니다.

[25.3.2.1] 유닛의 적인 방어력은 다음 조건 각각에 따라 줄어들 수 있습니다:

1. 전투 보급 불가 마커가 있는 경우(절반이 됨)
2. 교란 마커가 있는 경우(절반이 됨)
3. 핵 또는 화학탄 타격 헉스를 점령한 경우(절반이 됨)

이러한 모든 효과들은 누적됩니다.

[25.3.2.2] 소프트 유닛 방어력. 소프트 유닛(방어력 주위에 괄호가 없는 모든 기동 유닛)의 방어력은 목표 헉스의 주요 지형에 따라 두 배로 증가합니다. 소프트 유닛이 숲, 험지, 도시 헉스를 점령하면 공격력이 두 배가 됩니다(각 플레이어의 플레이 순서 카드 뒷면에 있는 지형 효과 표의 소프트 유닛 열 참조). 소프트 유닛이 요새화 헉스를 점령하면 그 효과도 두 배가 됩니다(38.4.3.4 참조). 이 두 효과는 누적되지 않습니다.

[25.3.2.3] 자유 도시 방어력. 아군 자유 도시(30.1 참조)가 단독으로든 다른 아군 방어 유닛과 함께든 목표 헉스에 있다면 항상 해당 헉스의 방어력에 고유 방어력을 더합니다(30.4 참조). **자유 도시의 고유 방어력은 어떤 이유로도 바뀌지 않습니다.**

[25.3.2.4] 전투에 참여하지 않는 방어자. 목표 헉스에 있는 유닛이 목표 헉스 방어력에 자신의 방어력을 더하지 않는 세 가지 경우가 있습니다:

1. 유닛에 열차 마커가 있는 경우.
2. 유닛에 교전 마커가 있는 경우(이전 전투에서 후퇴한 상태)(25.7.7 참조).
3. 임시 방어력(25.2.7 참조)을 가진 유닛이며 최소 하나의 아군 기동 유닛과 스테킹된 경우.

예시: 방어력이 2인 여단이 전투 보급 불가 상태이며(절반), 교란 상태이고(절반), 화학탄 타격 마커가 있는 헉스(절반)에서 방어 중이라면 조정 방어력은 $0.25(2 \times .5 \times .5 \times .5 = .25)$ 이며, 소수점을 올림하여 1이 됩니다. 방어력이 3인 두 번째 여단은 교란 상태도 아니고 전투 보급 불가 상태도 아닙니다. 화학탄 타격 헉스를 점령한 상태에서 조정 방어력은 절반이 되므로 1.5가 됩니다($3 \times .5 = 1.5$). 이 경우, 헉스의 총 조정 방어력은 $1.75(.25 + 1.5 = 1.75)$ 가 되며 올림 처리하여 2가 됩니다. 헉스에 소도시(고유 방어력 1)도 있다면, 헉스의 총 조정 방어력은 $2.75(.25 + 1.5 + 1 = 2.75)$ 가 되며 올림 처리하여 3이 됩니다.

[25.3.3] 기본 전투 확률. 두 플레이어가 전투에 참여한 유닛의 전투력을 모두 합산한 후, 공격자는 자신의 총 조정 공격력을 방어자의 총 조정 방어력으로 나눕니다. 그리고 그 결과를 가장 가까운 정수로 내립니다.

이 비율을 "기본 전투 확률"이라고 합니다. 예를 들어 총 조정 공격력이 28이고 총 조정 방어력이 8인 경우 28을 8로 나누면 3.5가 나오고, 이를 3으로 내리면 기본 전투 확률은 3:1이 됩니다.

기본 전투 확률이 결정되면, 공격 플레이어는 전투 결과 표를 참조하여 해당 확률 비율에 해당하는 열을 찾습니다. 기본 전투 확률이 10:1보다 높으면 10:1 열을 사용합니다. 기본 전투 확률이 1:4 미만인 경우, 1:4 열을 사용합니다. 이 상한은 열 이동을 적용하기 전에 처리합니다.

[25.3.4] 열 이동. 기본 전투 확률 열이 결정되면, 아래에 설명된 다양한 전투 확률 보정 수치를 사용하여 해당 열을 "이동"할 수 있습니다. 열 이동은 공격자에게 유리할 수 있고 방어자에게 유리할 수도 있습니다. 열을 "위로" 이동하면 전투 확률이 한 열 증가합니다. 열을 "아래로" 이동하면 전투 확률이 한 열 감소합니다.

[25.3.4.1] 지형 보정 수치. 기본 전투 확률은 목표 헉스의 지형에 따라 감소할 수 있습니다. 전투 확률 보정 수치가 적용되는지 확인하려면 헉스의 주요 지형(TEC 우선순위가 가장 높은 지형 유형) 행을 확인하고 "열 이동"이라고 표시된 열과 교차 참조하여 전투에 적용되는 열 이동이 있는지 확인합니다(있는 경우). 지형 전투 확률 수치는 누적되지 않습니다. 주요 지형에 대한 열 이동만 적용합니다.

예를 들어 공격 기본 확률이 3:1이고 목표 헉스에 숲과 소도시가 모두 포함되어 있다면, 소도시의 우선 순위가 더 높으므로(2 대 5) 열 이동 -1만 적용합니다. 따라서 3:1이었던 기본 전투 확률은 한 열 아래로 이동하여 최종적으로 2:1로 변경되며, 해당 전투는 CRT의 2:1 확률 열에 따라 해결해야함을 의미합니다.

의심의 여지를 없애기 위해, 목표 헉스를 단독으로 방어하는 자유 도시의 고유 방어력(30.4 참조)은 해당 지형에 따른 열 이동을 받습니다. 헉스가 요새화된 경우(38.4.3.4 참조), 전투에 미치는 영향은 해당 헉스의 기본 지형보다 우선합니다.

[25.3.4.2] 측면 공격. 적 부대가 있는 목표 헉스가 1) 인접한 모든 헉스가 아군 유닛에 의해 점령되어 있거나, 2) 아군 ZOC에 있는 경우, 이를 측면 공격으로 간주합니다. 그리고 공격을 해결하는 순간에 해당 적 부대가 최소 하나 이상의 다른 적 지상 유닛이나 자유 도시 헉스(30.1 참조)에 인접해 있어야 합니다. 이를 충족하려면, 인접한 유닛이나 자유 도시가 봉쇄 헉스면이나 전체 해상 헉스면으로 방어 부대와 분리되어 있지 않아야 합니다. 측면 공격인 경우, CRT에서 한 열 위로 이동하는 혜택을 받습니다.

예를 들어, 3:1 공격은 4:1 공격이 됩니다. 모든 측면 유닛(주변 ZOC를 생성하는 유닛)은 실제로 전투에 참여하지 않아도 됩니다. 단지 그 자리에 있기만 하면 됩니다. ZOC는 전체 해상 헉스와 봉쇄 헉스면 그리고 지도 가장자리 밖으로도 확장된다는 점을 주의하세요.

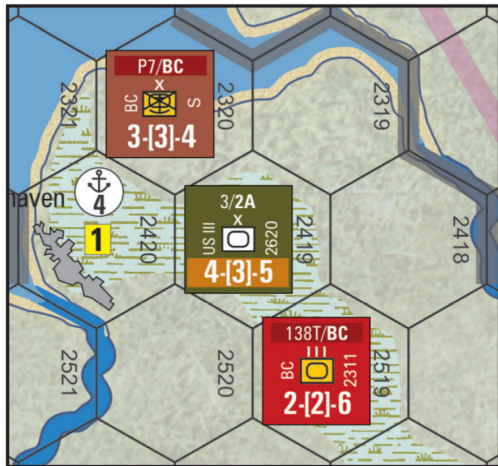
디자이너 참고: 이 보너스는 적의 측면 공격으로 인해 늘어난 전선을 방어할 때 부대의 방어력이 약해지는 것을 반영하기 위한 것입니다.

측면 공격 예시:

예시 #1에서 WP 플레이어는 2919번 헥스에 있는 제1기갑사단 제7여단을 공격합니다. WP 플레이어는 소련 제83공중강습여단을 NATO의 후방에 성공적으로 낙하시켰습니다. 제7여단은 WP 유닛 또는 WP의 ZOC에 포위된 상태입니다. 하지만 아군 유닛 하나 이상과 인접해 있기 때문에 이는 측면 공격에 해당합니다.



예시 #2에서 WP 플레이어는 2419번 헥스에 있는 제2기갑사단 제3여단을 공격합니다. 이 공격은 측면 공격에 해당합니다. 제2여단이 WP 유닛 또는 WP의 ZOC에 포위되어 있을 뿐만 아니라 아군 자유 도시(2420번 헥스의 브레머하펜)와도 인접한 상태이기 때문입니다.

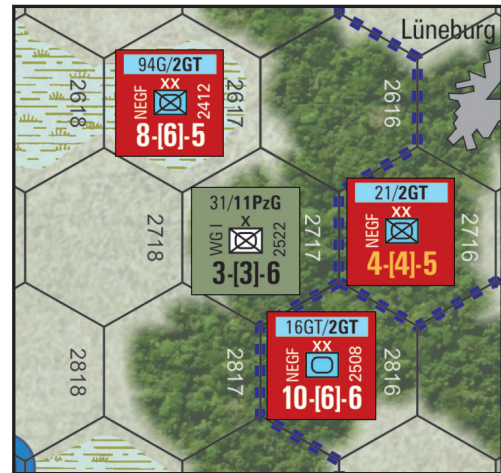


[25.3.4.3] 동심원 공격. 적 부대가 있는 목표 헥스가 1) 인접한 모든 헥스가 아군 유닛에 의해 점령되어 있거나, 2) 아군 ZOC에 있는 경우, 이를 동심원 공격으로 간주합니다. 그리고 공격을 해결하는 순간에 해당 적 부대가 다른 적 지상 유닛이나 자유 도시(30.1 참조)와 인접하지 않아야 합니다. 이 경우, 방어 부대와 인접한 헥스에 유닛이나 자유 도시가 있다면 측면 공격으로 간주해야 합니다. 하지만 사이에 있는 헥스면이 봉쇄 헥스면 또는 전체 바다 헥스면이라면, 인접한 유닛이나 자유 도시가 있어도 동심원 공격으로 간주합니다. 동심원 공격은 CRT에서 두 열 위로 이동하는 혜택을 받습니다. 예를 들어, 3:1 공격은 5:1 공격이 됩니다. 모든 포위 유닛(주변 ZOC를 생성하는 유닛)은 실제로 전투에 참여하지 않아도 됩니다. 단지 그 자리에 있기만 하면 됩니다.

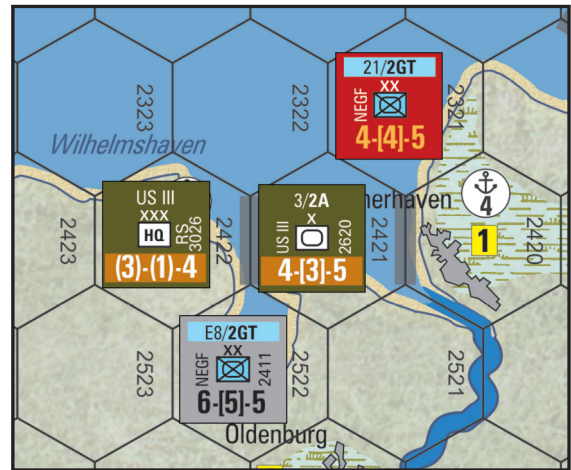
디자이너 참고: 이 보너스는 포위된 부대가 360도 주변을 전부 방어해야 하므로 방어해야 하는 전선이 크게 확장되거나 적 포격에 쉽게 노출되는 좁은 공간으로 후퇴해야 한다는 사실을 반영하기 위한 것입니다. 어느 쪽이든 방어 능력이 심각하게 줄어듭니다. 이는 "벽에 등을 맞대기" 같은 상황을 상정한 보너스가 아닙니다. 예를 들어 유닛이 EZOC에 포위된 상태가 아니고, ZOC, 전체 바다 헥스, 지도가 장자리 헥스, 봉쇄 헥스면 조합으로 둘러싸인 경우에는 적용하지 않습니다.

동심원 공격 예시:

예시 #1에서 WP 플레이어는 2717번 헥스에 있는 제11기갑척탄병사단 제31여단을 공격합니다. 제31여단이 WP 유닛 또는 WP의 ZOC에 포위되어 있고 아군 유닛이나 자유 도시에 하나 이상 인접하지 않기 때문에 이 공격은 동심원 공격에 해당합니다.



예시 #2에서 WP 플레이어는 2421번 헥스에 있는 제2기갑사단 제3여단을 공격합니다. 이 공격은 동심원 공격에 해당합니다. 왜냐하면 제2여단은 WP 유닛 또는 WP의 ZOC에 포위된 상태이며 인접한 유일한 아군 유닛이 봉쇄 헥스면으로 분리되어 있기 때문입니다.



[25.3.4.4] 공격 헬리콥터. 플레이어가 공격 헬리콥터 세그먼트 동안 공격 헬리콥터 여단을 전투에 배치하면 자신에게 유리한 열 이동을 한 번 받습니다.

열 이동을 적용하려면 공격 헬리콥터는 상급 본부가 있는 핵스에서 전투에 참여하는 적 유닛이 점령한 핵스까지 5핵스 이하로 이동해야 하며, 적 유닛이 점령한 핵스에 진입한 경우를 포함하여 이동 중 모든 대공포 공격에서 살아남아야 합니다(18.4 참조). 적 플레이어도 공격 헬리콥터를 전투에 참여시킨다면 두 헬리콥터 유닛이 모두 전투에 참여하지만 서로 상쇄됩니다.

[25.3.4.5] 기습 보너스. 대부분의 시나리오(시나리오 지침 참조)에서 WP 플레이어만 전쟁 첫 턴에 기습에 대한 특별 열 이동 +1을 적용합니다(35.7 참조).

[25.3.4.6] 최대 집중도 보너스. 확장된 병력 증강 시나리오에서는 WP 플레이어만 게임의 첫 세 턴 동안 최대 집중도에 대한 특별 열 이동 +1을 받습니다(38.4.2.4 참조). 선택 규칙 38.4.2.10을 사용하는 경우, 이 보너스는 3턴 이후 턴까지 연장될 수 있습니다.

[25.4] 공세 지원

본부 유닛이 공격에 공세 지원을 투입하면 해당 공격은 CRT에서 한 칸 위로 이동하므로, 공세 지원을 받는 3:1 공격은 4:1 공격이 됩니다. 공세 지원 효과는 측면 또는 동심원 공격과 지형에 대한 열 이동과 함께 누적됩니다. 공세 지원은 전투 사이클의 투입 세그먼트 동안 공격에 할당되며, 일단 투입하면 취소할 수 없습니다. 플레이어는 공세 지원 마커(4.1.9 참조)를 사용하여 공세 지원을 받는 전투를 지정할 수 있습니다.

디자이너 참고: 공세 지원이란 전선(WP) 또는 군단(미군) 수준에서 통제하는 공병과 전자전 부대 같은 전투 지원 자산과 중요 공격을 지원하기 위한 추가 연료 및 탄약 배분을 나타냅니다.

[25.4.1] 모든 WP 전투 페이지 동안, 각 WP 전선 본부는 LOS를 추적할 수 있는 예하 유닛이 참여하는 전투 하나에 공세 지원을 할당할 수 있습니다(LOS 핵스 수가 지원 범위보다 적거나 같아야 함). 조율 규칙(26.0 참조)에 따라, 전선 본부는 다른 전선에 속한 유닛이 참여한 공격을 지원할 수 없습니다. 예외적으로 발트해 전선(BAF) 본부는 확장된 병력 증강 시나리오를 제외한 모든 시나리오에서 공세 지원을 제공할 수 없습니다(자세한 설명은 29.5.2 참조). WP 발트해 군단 본부는 전선 본부가 아니므로 공세 지원을 제공할 수 없습니다.

[25.4.2] 각 NATO 전투 페이지마다, 각 미 군단 본부는 LOS를 추적할 수 있는 예하 유닛이 참여한 전투 하나에 공세 지원을 할당할 수 있습니다(LOS 핵스 수가 지원 범위보다 적거나 같아야 함).

예외적으로, 미 제3군단 본부는 확장된 병력 증강 시나리오를 제외한 모든 시나리오에서 공세 지원을 제공할 수 없습니다.

디자이너 참고: 이 보너스를 미 육군만 받는 이유는 군단급 이상의 상당한 자산을 보유한 유일한 NATO 부대이기 때문입니다. 미 제3군단은 거의 모든 장비가 미국에 있고, 다른 시나리오에서는 제때 도착하지 못했을 것이기 때문에 확장된 병력 증강 시나리오에서만 공세 지원을 제공합니다.

[25.4.3] 제압 또는 보급 불가 상태거나 열차 마커 아래에 있는 본부는 절대로 공세 지원을 제공할 수 없습니다.

[25.4.4] 어떤 전투도 두 개 이상의 아군 본부로부터 공세 지원을 받을 수 없습니다.

[25.4.5] 선택적 부대 무결성 규칙. 추가적인 관리 부담을 기꺼이 감수하려는 플레이어는 이 선택 규칙을 추가해서 현실감을 더할 수 있습니다. 공격하는 모든 유닛이 동일한 WP 군(동일한 유닛 기호 색상과 동일한 군 명칭을 가진 유닛, 예를 들어 군 명칭이 "/2GT"로 끝나는 모든 유닛)에 속하지 않는 한 공세 지원을 받을 수 없습니다. 이때 전선 급 유닛(군 명칭이 없는 유닛)과 독립 유닛(전선 색상 줄무늬가 없는 유닛)은 참여할 수 있습니다. 공격하는 모든 유닛이 미국 유닛이 아닌 한 NATO가 수행하는 공격은 공세 지원을 받을 수 없습니다.

[25.5] 공격 해결하기

[25.5.1] 최종 전투 확률. 모든 전투 확률 보정 수치는 누적됩니다. 공격자는 기본 전투 확률 열(25.3.3 참조)부터 시작하여 순 열 이동을 적용하여 최종 전투 확률 열을 결정합니다.

예를 들어, 기본 전투 확률 열이 3:1이고 목표 핵스에 주요 도시(-2)가 있으며 공격자가 동심원 공격(+2)을 해결하고 공세 지원(+1)을 사용하는 경우, 순 전투 확률 보정 수치는 +1(-2 + 2 + 1 = +1) 또는 전투 결과 표에서 오른쪽으로 한 칸 이동하여 기본 전투 확률 3:1을 최종 전투 확률 4:1로 수정합니다. 순 열 이동으로 인해 전투 결과 표의 마지막 전투 확률 열까지 도달한 경우, 표의 끝에서 열 이동을 중단합니다.

따라서 기본 전투 확률이 9:1인 열에서 공격이 시작되고 순 열 이동이 +2인 경우, 최종 전투 확률은 11:1입니다. 하지만 실제로 표의 마지막 열은 10:1 열이기 때문에 전투는 10:1 열에 따라 수행합니다.

마찬가지로, 기본 전투 확률 열이 1:3이고 순 열 이동이 -2로 최종 전투 확률이 1:5인 상태로 공격이 시작되었다면, 실제로 표의 마지막 열이 1:4이므로 전투는 1:4 열에 따라 수행합니다.

[25.5.1.1] 얼마나 많은 전투 확률 보정 수치를 적용하더라도 최종 전투 확률은 기본 전투 확률과 두 열 이상 차이가 날 수 없습니다. 따라서 기본 전투 확률이 1:1인 경우, 최종 전투 확률은 실제로 많은 열 이동을 적용하더라도 3:1을 넘을 수 없으며 1:3보다 낮을 수도 없습니다.

[25.5.1.2] 규칙 25.5.1.1의 예외로, 기습을 적용하는 모든 턴에서(35.7 참조), 공격이 CRT의 상단 열에 도달할 때까지 WP 공격에 적용할 수 있는 + 순 열 이동 수에는 제한이 없습니다.

[25.5.2] 전투 결과표. 공격을 해결하려면 공격자는 플레이어 차트 및 표 카드에 있는 전투 결과 표(CRT)를 참조하여 주사위를 하나 굴린 후 주사위 결과의 행과 최종 전투 확률의 열을 교차 참조하여 그 교차점에서 "전투 결과"라고 하는 전투 결과를 찾습니다.

[25.6] 전투 결과

전투 결과는 '공격자 결과/방어자 결과'로 표시됩니다. 다음은 지상 공격으로 발생할 수 있는 모든 전투 결과입니다:

- A1:** 공격하는 플레이어가 1스텝을 잃어야 합니다(어떤 스텝을 잃을지는 방어자가 선택합니다).
- : 플레이어가 전투로 아무 영향을 받지 않습니다.
- * : 영향을 받은 플레이어가 속한 모든 참여 유닛은 교란 상태가 되며, 반드시 교란 마커를 붙여야 합니다.

CA: 방어 플레이어는 양측에 다른 전투 결과를 적용하기 전에 즉시 반격 표에 따라 공격 유닛에 대한 반격을 수행합니다(25.6.2 참조). 반격에 성공하면, 대상 유닛에 교란 마커를 놓습니다.

r#: 방어 플레이어는 표시된 수만큼 자신의 방어 유닛을 후퇴하거나, 후퇴를 피하기로 선택한 각 hex마다 1스텝씩을 제거합니다. 특정 지형 유형은 후퇴 결과를 감소시키거나 무효화합니다 (25.7.2 참조).

D#: 방어 플레이어는 표시된 수만큼의 스텝을 잃어야 합니다 (어떤 스텝을 잃을지는 공격자가 선택합니다).

일부 전투 결과에서는 여러 결과가 동시에 나옵니다. 따라서 A1/D2 * R2의 결과는 공격자는 1스텝을 잃고, 방어자는 2스텝을 잃고 모든 유닛에 교란 마커를 붙이며 두 hex 후퇴해야 한다는 뜻입니다.

[25.6.1] 전투 결과 순서. 전투 결과는 특정 순서에 따라 적용합니다. 반격 결과는 전투 세그먼트의 일부로 즉시 수행합니다. 그러면 전투 사이클에서 방어자 결과 세그먼트를 진행합니다. 이때 방어 유닛에 적용할 모든 결과를 적용합니다.

마지막으로 전투 사이클에서 공격자 결과 세그먼트를 진행합니다. 이때 공격 유닛에 적용할 모든 결과를 적용합니다. 그 후 목표 hex에 있던 방어 유닛이 모두 제거되었다면, 살아남은 공격 유닛은 진격할 수 있습니다(25.8 참조).

[25.6.1.1] 전투 사이클 전투의 방어자 결과 세그먼트 동안 방어 플레이어는 전투 결과를 다음 순서로 적용합니다:

1. 스텝 손실: 공격하는 플레이어가 모든 스텝 손실을 적용합니다.
2. 후퇴: 방어하는 플레이어가 필요한 후퇴를 수행합니다 (25.7 참조).
3. 교란: 방어 플레이어는 필요한 경우 자신의 생존 유닛에 교란 마커를 붙입니다.
4. 교전 마커: 방어 플레이어는 살아남은 모든 방어 유닛에 교전 마커를 놓습니다(25.6.5 참조).

[25.6.1.2] 전투 사이클의 공격자 결과 세그먼트 동안, 공격 플레이어는 결과를 전투 결과를 다음 순서로 적용합니다:

1. 스텝 손실: 방어하는 플레이어가 모든 스텝 손실을 적용합니다.
2. 교란: 공격 플레이어는 필요한 경우 자신의 생존 유닛에 교란 마커를 붙입니다.
3. 진격: 공격 플레이어는 자신이 원하는대로 진격을 수행합니다 (25.8 참조).

[25.6.2] 반격. 공격 결과에 "CA" 결과가 나온 경우, 방어 플레이어는 다른 전투 결과를 적용하기 전에 전투 세그먼트의 일부로 즉시 반격 절차를 수행합니다.

반격 결과가 나오면, 방어 플레이어는 (스텝 손실 또는 후퇴하기 전) 목표 hex에 있는 각 방어 기동 유닛의 스텝마다 반격 표에 따라 반격 주사위를 하나씩 굴릴 수 있습니다. 단 해당 유닛에는 교란 또는 보급 불가 마커가 없어야 합니다.

반격을 하려면, 해당 스텝은 적힌 공격력이 1 이상인 기동 유닛에 속해 있어야 합니다. 반격을 해결하려면, 방어 플레이어는 공격 유닛 중 하나를 목표로 선택하고, 반격 표를 참조합니다. 주사위를 한 번 굴려 그 결과에 해당하는 행과 반격하는 스텝의 국적에 해당하는 열을 교차 참조하여 교차점에서 반격 결과를 찾습니다. 결과가 "*"이면 목표 유닛은 교란 상태가 됩니다(25.6.4 참조).

방어 플레이어가 반격할 수 있는 목표 hex에 두 개 이상의 방어 기동 유닛 스텝이 있는 경우, 여러 개의 공격 유닛을 대상으로 반격을 수행하거나, 한 공격 유닛에 집중하여 그 유닛이 교란 상태가 될 때까지 반격할 수 있습니다. 그 후 다른 목표로 옮길 수 있습니다. 반격을 위해 주사위를 굴릴 때 미래의 목표를 미리 지정할 필요는 없습니다.

[25.6.2.1] NATO 다국적 반격. NATO가 목표 hex에 두 개 이상의 국적에 속한 유닛들을 보유하고 있다면, 선택한 단일 국적의 스텝만 반격할 수 있습니다.

[25.6.2.2] WP 다중 전선 반격. WP가 목표 hex에 두 개 이상의 전선에 속한 유닛들을 보유하고 있다면, 선택한 단일 전선의 스텝과 독립 유닛에 속한 스텝만 반격할 수 있습니다(3.2.6.1 참조).

[25.6.3] 스텝 손실. 전투에서 어느 플레이어에게든 "A#" 또는 "D#" 결과가 나오면, 상대 플레이어는 스텝 손실을 적용하기 위해 어떤 유닛을 반편부대 면으로 뒤집거나 제거할지 선택합니다(3.2.10.4 참조). 단, 플레이어가 스텝 손실을 할당할 때는 다음 순서대로 진행해야 합니다:

1. 기동 유닛
2. 포병 유닛 (목표 hex에서 방어하는 경우에만)
3. 본부 유닛(목표 hex에서 방어하는 경우에만 해당)
제거된 유닛은 지도에서 제거하고 다시는 플레이에 복귀하지 않습니다(예외: 본부 재구성, 29.8 참조).

[25.6.3.1] 전투 결과에 따라 발생한 스텝 손실이 목표 hex에 있는 방어자의 스텝보다 많다면, 초과하는 스텝 손실은 무시합니다. 단, 방어자가 모든 스텝 손실을 적용할 수 없다면, 공격 플레이어도 "A1" 결과를 무시할 수 있습니다.

[25.6.3.2] 자유 도시와 스텝 손실. 자유 도시의 고유 방어력(30.4 참조)으로는 스텝 손실을 적용할 수 없지만, 1) 방어자에게 스텝 손실이 발생했을 때 자유 도시가 혼자 방어하고 있는 경우, 그리고 2) 적 유닛이 해당 hex로 진격했을 때 다른 자유 도시가 아군 지상 유닛과 함께 방어하고 있는 경우엔 제거됩니다.

[25.6.3.3] 스텝 손실을 처리하기 위해 공격 헬리콥터 여단을 제거할 수 없습니다. 공격 헬리콥터 여단을 제거할 수 있는 유일한 결과는 대공포 명중 뿐입니다(19.0 참조).

[25.6.4] 교란. 플레이어가 교란 결과를 받으면, 해당 전투에 참여한 모든 아군 유닛에 교란 마커를 놓아야 합니다.

방어자의 경우, 전투에 방어력을 기여했는지 여부와 상관없이, 목표 hex에서 살아남은 모든 유닛이 교란 상태가 됩니다. 공격자의 경우, 공격에 참여한 모든 생존 유닛이 교란 상태가 됩니다.

전투 결과 중 "CA"가 있는 경우, 성공적으로 반격당한 공격 유닛도 교란 상태가 됩니다. 교란된 유닛은 다음을 적용합니다:

1. 최소 이동(한 hex만 가능, 12.5 참조)을 제외한 어떤 형태의 이동도 수행할 수 없습니다.
2. 반격할 수 없습니다.
3. 대응할 수 없습니다.
4. 상차할 수 없습니다. 열차 마커가 있다면, 즉시 해당 마커를 잃습니다.
5. 예비대/OMG에 배치할 수 없습니다.
6. 공격력이 절반이 됩니다.
7. 방어력이 절반이 됩니다.
8. 전선 강화(진격)는 가능하지만 전과확대는 불가능합니다 (25.8 참조).

[25.6.4.1] 공격자에게 교란 결과를 적용하면, 모든 공격 유닛은 진격이 일어나기 전에 교란 상태가 됩니다.

[25.6.4.2] 교란된 유닛은 정상적으로 후퇴할 수 있습니다.

[25.6.4.3] 교란된 유닛은 추가 효과 없이 반복해서 교란 상태가 될 수 있습니다(예외: 리포저 부지, 33.3.3 참조).

[25.6.4.4] 제압. 본부 또는 포병 유닛이 교란 결과를 받으면 대신 제압 상태가 됩니다. 제압은 교란과 동일하게 작동하지만, 마커가 플레이 순서 중 다른 시점에서 제거되며 다음과 같은 추가 효과가 있습니다:

1. 제압된 포병 유닛은 타격 표의 "0" 칸에 따라 포격을 가합니다.
2. 제압된 본부는 공세 지원을 제공할 수 없습니다.

[25.6.5] 교전. 방어자가 불리한 결과를 받았는지 여부와 관계없이, 방어자는 항상 살아남은 방어 유닛에 교전 마커를 붙여야 합니다(예외: 25.1.3 참조).

교전 마커 아래 있는 유닛은 남은 전투 페이지 동안 방어력이 없으며 대응도 할 수 없습니다. 각 전투 페이지가 끝나면 교전 마커를 제거합니다.

[25.6.6] 공격에 참여하지 않은 공격자 소속 유닛에게는 절대 전투 결과를 적용하지 않습니다. 이는 해당 유닛이 공격에 참여한 유닛과 같은 hex에 스테킹 되어 있더라도, 그리고 전투 결과가 "CA"일지라도 마찬가지입니다.

의심의 여지를 없애기 위해, 이전 공세 타격 페이지 동안 목표 hex에 대해 타격을 수행한 포병 유닛과 현재 전투에 공세 지원을 제공한 본부 유닛은 절대 어떤 전투 결과의 영향도 받지 않습니다.

[25.7] 후퇴

방어 부대가 "r#" 결과를 받으면, 방어 플레이어는 표시된 수의 hex만큼 후퇴하거나, 후퇴 결과만큼 후퇴하지 않았다면, 후퇴하지 않은 hex마다 자발적으로 1스텝씩 제거해야 합니다(전투 결과에 따라 요구되는 모든 스텝 손실에 추가).

1스텝을 제거하면 "R2" 결과가 "R1" 결과로 감소합니다. 2스텝을 제거하면 "R2" 결과가 전혀 후퇴하지 않는 것으로 줄어듭니다. 방어 플레이어가 후퇴 결과를 줄이기 위해 희생할 스텝 수를 결정한 후, 후퇴해야 하는 남은 hex 수를 "순 후퇴 결과"라고 합니다.

전투 결과에 따라 스텝 손실을 적용할 때, 어떤 스텝을 제거할지는 항상 상대 플레이어가 결정합니다. 하지만 후퇴 결과를 줄이기 위해 자발적으로 스텝 손실을 적용할 때는 항상 방어 플레이어가 결정한다는 것을 주의하세요. 그러나 방어자가 스텝을 잃기로 한 경우, 25.6.3에 명시된 할당 우선 순위도 준수해야 합니다.

[25.7.1] 너희는 못 지나간다! 방어 플레이어가 자발적으로 총 후퇴 결과와 같은 수의 스텝을 제거하여 후퇴 결과를 0으로 줄이기로 했고, 이로 인해 목표 hex에 더이상 방어 유닛이 남아있지 않은 경우, 공격자의 유닛은 해당 hex로 진격할 수 없으며 돌파 마커를 놓을 수도 없습니다(25.9 참조).

이때는 방어자가 마지막까지 싸워 해당 hex를 점령한 것으로 간주합니다. 적 유닛은 예비대 페이즈 동안에 여전히 hex 진입할 수 있지만, 돌파 마커가 없다면 아군 ZOC로 인해 이동이 막힐 수 있습니다.

디자이너 참고: "Ils ne passeront pas!"는 1차 세계대전 중 만들어진 유명한 프랑스 육군의 슬로건입니다. 이는 "너희는 못 지나간다!"라는 뜻으로, 프랑스 육군은 병사들이 최후의 한 사람까지 참호선을 지키도록 독려하기 위해 이 구호를 사용했습니다.

[25.7.2] 지형과 후퇴. 목표 hex가 요새화되어 있거나(38.4.3.4 참조) 험지 지형 또는 소도시가 있는 경우, 방어 부대에 가해지는 모든 후퇴 결과는 1hex 줄어듭니다.

목표 hex에 산악 지형이나 주요 도시 또는 핵심 도시가 있는 경우, 방어 부대에 가해지는 모든 후퇴 결과는 2hex 줄어듭니다. 이는 CRT에 2hex를 초과하는 후퇴 결과가 없기 때문에, 방어 부대가 해당 후퇴 결과를 무시할 수 있다는 것을 의미합니다.

후퇴 결과만 지형에 따라 감소합니다. "CA" 및 "D#" 결과는 지형에 의해 감소하지 않습니다.

디자이너 참고: 이 규칙은 지형에 따른 방어 위치의 특성을 반영합니다. 개활지에서는 그다음 적절한 방어 지점이 한참 뒤에 있을 수 있지만, 다른 지형에서는 바로 뒤 능선이나 한 블록 뒤에 있을 수 있습니다. 이런 지형적 특성이 후퇴 거리에 영향을 미치는 것입니다.

숲 지형은 후퇴 결과를 감소시키지 않습니다. 이는 게임 축척이 hex당 15마일이기 때문에 숲 hex에 너무 많은 개활지와 도로가 있어 후퇴를 감소시키는 지형 유형에서 볼 수 있는 종류의 병목 지점을 제공하지 못하기 때문입니다.

[25.7.3] 방어 플레이어에게 순 후퇴 결과가 나오면, 그 결과와 같은 수의 hex만큼 자신의 유닛을 이동해야 합니다. 이는 정상적인 이동이 아니며 이동 포인트를 소모하지 않습니다. 방어 부대의 각 유닛은 개별적으로 후퇴하여 각기 다른 hex에서 후퇴를 끝낼 수도 있습니다.

또는 부대 전체가 하나의 스택으로 함께 후퇴할 수도 있습니다. 이때 모든 유닛은 순 후퇴 결과에 따라 목표 hex로부터 같은 hex만큼 후퇴를 마쳐야 합니다.

적 유닛이나 봉쇄 지형때문에 모든 유닛을 필요한 hex만큼 후퇴시킬 수 없다면, 후퇴하지 못한 각 hex마다 1스텝을 제거해야 합니다. **예외:** 유닛이 첫 번째로 후퇴하는 hex에 아군 유닛이 있거나 후퇴 결과를 감소시키는 지형이 있다면, 항상 두 번째 hex로의 후퇴는 무시합니다. 이로 인해 초과 스택이 발생하더라도 마찬가지입니다(25.7.6 참조).

[25.7.4] 어떤 유닛도 적 유닛이 점령한 hex, 적 통제 도시, 금지 지형(12.1.1 참조)으로 후퇴할 수 없습니다. 또한, 방어 플레이어는 가능한 한 다음 우선순위에 따라 자신의 유닛을 후퇴시켜야 합니다:

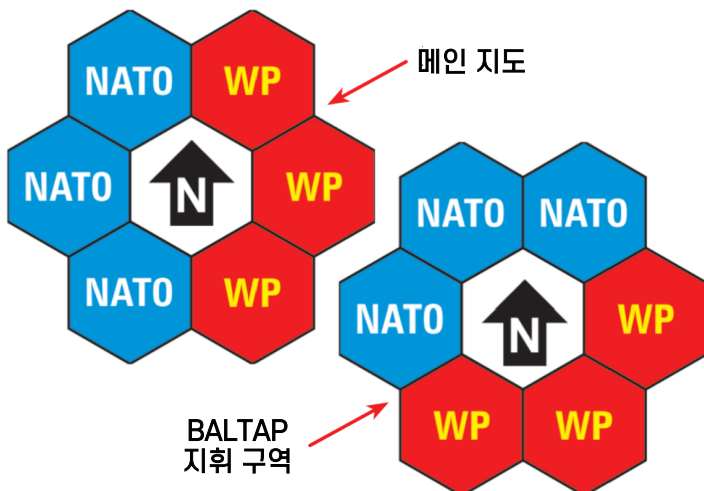
1. EZOC로는 후퇴하지 않습니다.(단, 후퇴하는 경우, EZOC는 아군 유닛이나 아군 자유 도시에 의해 무효화됩니다).
2. 인접한 적 유닛으로 후퇴하지 않습니다.
3. 핵 또는 화학탄 타격 마커가 포함된 hex로 후퇴하지 않습니다.
4. 아군 후방으로 후퇴합니다(후퇴 방향, 25.7.4 참조).
5. 오버 스택킹될 hex로 후퇴하지 않습니다.
6. 산악 hex나 주요 강 hex면을 가로질러 후퇴하지 않습니다.

[25.7.4.1] EZOC로 후퇴. 다른 선택의 여지가 없고 방어 부대가 후퇴 결과를 줄이기 위해 1스텝을 잃고 싶지 않은 경우, 방어 유닛은 자발적으로 EZOC(이를 무효화할 아군 유닛이 없는 곳)로 후퇴할 수 있지만, 후퇴하는 각 EZOC hex마다 스택에서 1스텝씩 잃어야 합니다. 한 부대가 EZOC hex로 후퇴하기 위해 스택을 잃어야 할 때, 어느 방어 유닛의 스택을 잃을지는 항상 방어 플레이어가 선택합니다.

디자이너 참고: 제거된 스택은 후위 부대 역할을 한 것으로 봅니다.

[25.7.4.2] 유닛 또는 스택이 후퇴 우선순위를 준수했을 때 무조건 스택을 잃게 된다면, 후퇴 우선순위를 위반할 수 있습니다.

[25.7.5] 후퇴 방향. "아군 후방을 향하는 경우"에서 유닛의 후퇴 방향은 해당 유닛이 위치한 곳에 따라 다릅니다. 아래 그림에 자세히 설명합니다. BALTAP 지휘 구역은 엘베 Elbe 강 이북 서독의 모든 hex 또는 덴마크의 모든 지역을 포함합니다.



[25.7.6] 유닛이 후퇴해야 할 경우, 후퇴가 끝날 때 스택킹 한도를 최대한 준수해야 합니다. 유닛이 후퇴 우선순위에 따라 스택킹 한도를 위반하여 hex로 후퇴하는 것은 허용됩니다. 단, 소유 플레이어는 다음 아군 이동 페이지가 끝날 때까지 스택킹 한도를 준수하거나 스택킹 한도를 충족할 수 있을 만큼 hex에서 충분한 스택을 제거해야 합니다.

[25.7.7] 후퇴하는 유닛은 이미 교전을 마친 상태이므로(25.6.5 참조) 해당 전투 페이지의 남은 기간 동안 방어력이 없습니다. 후퇴한 유닛이 이후 같은 전투 페이지에서 공격받는 hex로 후퇴하면 해당 hex의 방어력에 아무 기여도 할 수 없고 오히려 불리한 전투 결과를 적용합니다.

단, 두 번째 전투에서 방어자가 스택 손실을 입는다면, 실제로 방어력에 기여한 기동 유닛에 스택 손실을 먼저 적용해야 합니다.

[25.7.8] 후퇴 및 이동 제한 유닛. 일반적으로 본국을 벗어날 수 없는 영토 유닛(3.2.5.1 참조)은 스택 손실을 피할 수 있는 경우에만 본국 밖으로 후퇴할 수 있습니다.

마찬가지로, 작전 지역이 제한된 본부 유닛(두 개의 NATO 다국적군 본부, 29.7 참조, WP BAF 및 발트해 군단 본부, 29.5 및 29.6 참조)도 작전 지역 밖으로 후퇴할 수는 있습니다. 하지만 스택 손실을 피하기 위한 어쩔수 없는 경우에만 가능합니다.

그러나 두 경우 모두, 유닛이 본국이나 작전 지역에서 밀려난 경우, 이전의 제한에 관계없이 자유롭게 이동할 수 있습니다.

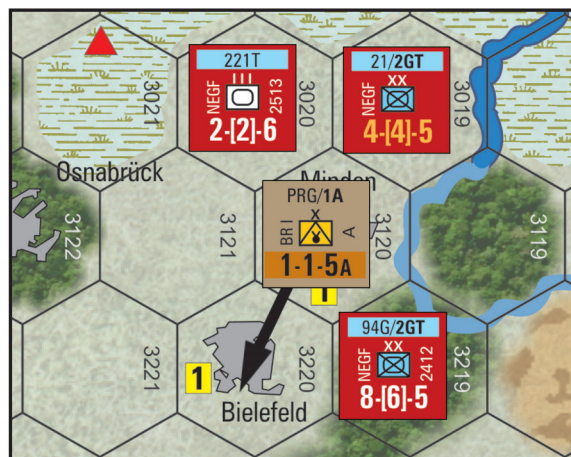
후퇴 예시:

예시 #1

예시 #1에서 WP가 민덴(3120번 hex)을 공격합니다. 전투 결과는 "-/D1R2" 입니다. WP 플레이어는 이미 PRG 여단과 함께 도시를 방어하던 다른 영국 여단을 제거한 상태입니다.

이제 NATO 플레이어는 PRG 여단을 어떻게 후퇴시킬지 결정해야 합니다. 목표 hex의 소도시 지형은 후퇴 결과를 1 감소시켜 "R2" 결과를 "R1" 결과로 변경합니다. 일반적으로 이 경우 해당 유닛은 EZOC에 완전히 포위되어 제거됩니다.

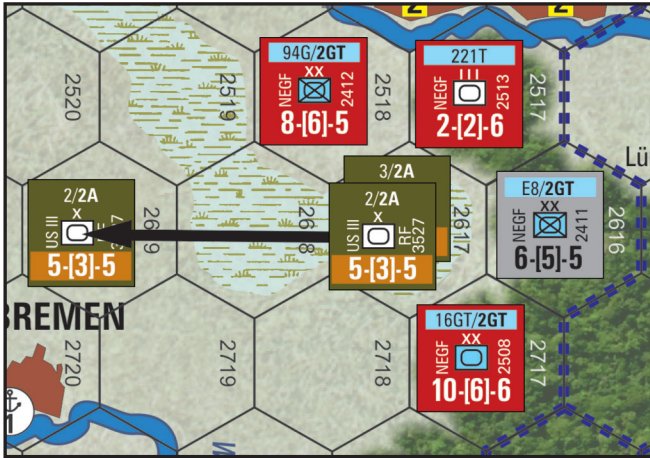
그러나 자유 도시 빌레펠트Bielefeld(3220번 hex)가 후퇴를 목적으로 하는 EZOC를 무효화합니다. 따라서 PRG 여단은 해당 hex로 후퇴할 수 있습니다. 또는 NATO 플레이어가 "너희는 못 지나간다!"(25.7.1 참조)를 사용하여 PRG 여단을 제거하여 후퇴 결과를 0으로 줄여 WP 플레이어가 민덴으로 진격하여 도시를 점령하고 고유 방어력을 제거하지 못하도록 할 수도 있습니다.



예시 #2

예시 #2에서 WP는 2617번 hex에서 방어 중인 미 제2기갑사단 3개 여단을 대상으로 동심원 공격을 수행합니다. 전투 결과는 "-/D1R 2"이며 1개 여단이 제거됩니다.

NATO 플레이어는 생존 유닛을 EZOC를 통해 후퇴시킬 수밖에 없으며, 이 경우 후퇴 스택에서 1스텝이 손실됩니다(2618번 hex). NATO 플레이어는 제3여단을 제거하기로 하고 제2여단만 2619번 hex에 그대로 남겨둡니다.



[25.8] 진격

전투 결과를 수행한 후, 방어 유닛이 파괴되거나 후퇴하여 목표 hex에 남아있는 유닛이 없을 경우, 공격 플레이어는 전투에 참여한 유닛을 목표 hex로 이동시킬 수 있습니다(예외: 너희는 못 지나간다!, 25.7.1 참조).

이를 "진격"이라고 합니다. 진격은 정상적인 이동이 아니며 이동 포인트를 소모하지 않습니다. 진격에는 두 가지 형태가 있습니다: 전선 강화와 전과확대입니다.

공격 플레이어는 한 번의 전투에서 둘 중 하나를 선택할 수 있지만, 둘 다 선택할 수는 없습니다.

[25.8.1] 전선 강화. 공격자가 전선 강화를 선택하면 전투에 참여한 모든 유닛은 기동 유닛을 4스텝까지 스테킹할 수 있는 일반적인 스테킹 한도에 따라 목표 hex로 진격할 수 있습니다.

목표 hex에 진입한 모든 유닛은 그곳에서 멈추고 더 이상 진격할 수 없습니다. 공격자가 진격할 수 있는 상황이라면, 전투에 참여한 모든 유닛은 예외 없이 전선 강화를 할 수 있습니다.

[25.8.2] 전과확대. 공격자가 전과확대를 선택하면 전투 참여 유닛은 목표 hex로 진격한 후 한 hex 더 진격할 수 있습니다. 이때 유닛은 다음 조건을 모두 충족해야 두 번째 hex로 진격할 수 있습니다:

1. 하드 유닛이어야 함.
2. 교란 상태가 아님.
3. 모든 종류의 보급 불가 마커가 없어야 함.

또한, 진입한 목표 hex와 두 번째 hex가 모두 평지 지형 hex여야 하며, 두 hex 모두에 다음 항목들이 있어야 안됩니다:

1. 화학탄 또는 핵 타격 마커
2. 다리

3. 요새화 hex

(확장된 병력 증강 시나리오만 해당, 38.4.3.4 참조)

마지막으로, 유닛이 산길, 독길 또는 강 hex면을 지나야 하는 경우, 두 hex 중 하나에 진입할 때 절대 전과확대를 수행할 수 없습니다.

디자이너 참고: 평지 hex과 별 차이가 없어 보이는 습지 hex가 왜 지도에 있는지 의아해할 수 있습니다. 그 이유는 바로 습지가 전과확대를 막는 역할을 하기 때문입니다. 마켓 가진 작전 당시 XXX 군단을 지휘했던 호록스 중장이 깨달았듯이, 탱크가 도로를 벗어날 때 마다 수렁에 빠진다면 적의 저항을 받는 도로를 따라 진격하기가 극도로 어려워집니다.

[25.8.2.1] 플레이어가 전과확대를 선택하면 특별한 스테킹 한도를 적용합니다: 진격하는 유닛은 한 칸을 진격하든 두 칸을 진격하든, 유닛 자체를 포함하여 2스텝 이상이 있는 hex에서 이동을 끝낼 수 없습니다.

디자이너 참고: 전과확대를 할 때 스테킹 한도가 hex당 2스텝인 이유는 적진 틈새로 빠르게 이동하려면 유닛 밀도가 상당히 낮거나 도로가 막히면 전과확대 수행이 불가능하다는 점을 반영한 것입니다.

[25.8.2.2] 진격하는 플레이어가 전과확대를하기로 한 경우, 전과확대를 수행할 수 없는 공격 유닛(교란된 유닛, 보급 불가 마커가 있는 유닛, 소프트 유닛, 강, 독길, 산길을 건너 목표 hex로 진입하는 모든 유닛 포함)도 여전히 목표 hex로 진격할 수 있지만 즉시 해당 hex에서 멈추고 더 이상 진격할 수 없습니다.

진격하는 플레이어가 전과확대를 선택했기 때문에, 목표 hex는 항상 전과확대에 필요한 2스텝 스테킹 한도를 따라야 합니다.

[25.8.3] 유닛은 진격할 때 EZOC를 무시하므로 소프트 유닛도 항상 목표 hex로 진격할 수 있습니다(한 EZOC에서 다른 EZOC로 직접 이동하는 경우도 포함). 하지만 해당 유닛은 두 번째 hex로 전과확대를 수행할 수는 없습니다.

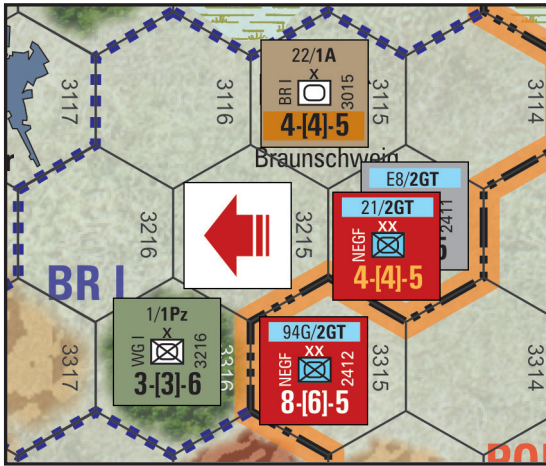
[25.8.4] 포병 유닛은 기동 유닛이 아니므로 지상 공격에 직접 참여할 수 없으며, 진격할 수도 없습니다.

[25.8.5] 적이 점령한 hex(27.0 참조)로 강습을 수행하는 유닛은 해당 hex 밖으로 진격할 수 없습니다.

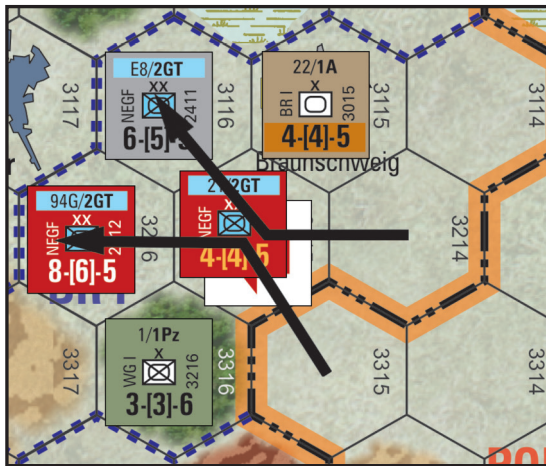
전과확대 예시:

게임 1턴에 WP 공격으로 3215번 hex에 있는 제1기갑사단 제2여단이 격퇴되었습니다. 목표 hex와 그 뒤의 hex가 모두 평지 지형이므로, WP 플레이어는 목표 hex 너머의 hex 하나를 향해 전과확대를 수행할 수 있습니다. 그러나 전과확대를 수행할 때는 hex마다 2스텝만 스테킹할 수 있기 때문에, 각 사단이 각각 다른 hex를 점령해야 합니다.

그림#1: 진격 전 상황



그림#2: 진격 후 상황



이 돌파 전투 사이클에서 수행하는 유일한 세그먼트는 전투 결과가 "R2"일 때 수행하는 진격 세그먼트입니다. 일반 규칙의 예외로, **목표 hex의 어떤 지형도 "R2" 결과를 감소시키거나 무효화할 수 없습니다**(다음 차단 위치를 이용할 수 있는 방어 유닛이 남아 있지 않습니다).

공세 타격 페이지 동안 돌파 마커를 놓아 생성된 돌파 구역은 돌파 전투 사이클 수행 여부와 관계없이 이어지는 아군 예비대 페이지 동안 정상적으로 작동합니다.

[25.9.2] 전투 페이지. 아군 지상 공격 후 목표 hex에 방어 유닛이 남아 있지 않고, 공격 플레이어가 원하는 진격을 완료한 경우(진격을 하지 않았을 수도 있음), 목표 hex에 아군 돌파 마커를 놓을 수 있습니다.

이 마커는 다음 아군 예비대 페이지까지는 아무 효과가 없습니다. 전투 페이지 중에 돌파 마커를 놓을 수 없는 두 가지 경우가 있습니다:

1. 방어자가 너희는 못 지나간다!를 행사한 경우 (25.7.1 참조).
2. 목표 hex에 자유 도시가 있고, 공격자가 해당 hex에 있는 모든 방어 유닛을 제거했지만, 유닛을 그 hex로 진격하여 자유 도시의 고유 방어력을 제거하지 않았고(30.4.9 참조), 아군이 통제하는 정복된 도시로 전환하지 않은 경우.

[25.9.3] 이어지는 아군 예비대 페이지 동안, 전술 이동을 수행하는 하드 유닛은 돌파 구역의 EZOC를 무시할 수 있습니다. 이 때 돌파 마커를 처음 놓았을 때 생긴 전선의 빈틈을 뚫고 지나갈 수 있습니다(예비대 페이지, 28.0 참조).

돌파 구역은 지상 이동을 제외한 어떤 목적으로도 EZOC를 무효화하지 않습니다(대공포는 여전히 적용됩니다).

[25.9.4] 아군 플레이어 턴의 예비대 페이지가 끝나면 아군 돌파 마커를 무조건 지도에서 제거합니다.

[25.9] 돌파 구역

돌파 구역은 돌파 마커가 놓인 hex와 인접한 여섯 hex를 모두 포함합니다. 아군 공격으로 적군이 완전히 제거되면 아군 돌파 마커를 해당 hex에 놓습니다.

돌파는 게임 중 두 가지 시점에 발생할 수 있습니다: 1) 공세 타격 페이지 또는 2) 전투 페이지 중입니다. 타격 페이지 때 아군 돌파 마커를 놓았다면, 이어지는 아군 전투 페이지에서 특별한 형태의 전투를 할 수 있습니다.

예비대 페이지 동안 전술 이동을 수행하는 아군 유닛은 아군 돌파 구역에 있는 EZOC를 무시할 수 있습니다.

[25.9.1] 공세 타격 페이지. 활성 플레이어가 아군 공세 타격 페이지 동안 핵, 화학탄, 공습, 포격 조합으로 한 hex에 있는 모든 적 지상 유닛을 완전히 제거했고, 해당 hex에 1) 적 자유 도시가 없고 2) 전투 마커가 있다면(이 조건은 WP 플레이어에게만 적용됩니다), 아군 돌파 마커를 대상 hex에 놓을 수 있습니다.

이어지는 전투 페이지 동안 활성 플레이어는 언제든지 돌파 마커가 놓인 hex를 목표 hex로 하여 특별한 돌파 전투 사이클을 진행할 수 있습니다.

활성 플레이어는 해당 돌파 마커에 인접한 아군 기동 유닛 중 아직 전투를 치르지 않은 유닛을 이 전투에 투입할 수 있습니다.

전투 예시 #1:

그림 #1은 WP 플레이어의 이동 페이지가 끝났을 때의 상황을 보여줍니다. 이어지는 전투 계획 페이지 동안, WP 플레이어는 3218과 3318번 hex에 전투 마커를 놓습니다.

이제 그의 공세 타격 페이지를 따라갑니다(그림 #2 참조). 화학탄 타격 세그먼트 동안 화학탄 탄약 포인트를 소모하여 3218번 hex에 비지속성 화학탄 타격을 가합니다.

이번 턴은 화학적 두 번째 턴이므로, 화학탄 타격 표의 "2nd Turn" 칸에 따라 주사위를 굴립니다. WP 플레이어는 화학탄 타격으로 hex에 있는 각 유닛마다 타격 주사위를 굴릴 수 있습니다. 하지만 해당 hex에 존재하는 유닛은 제1기갑척탄병여단뿐입니다.

WP 플레이어는 "3"을 굴려 기갑척탄병여단에 교란 결과를 부여합니다. 이어지는 공습 세그먼트 동안, WP 플레이어는 전술 공군 포인트를 소모하여 3319번 hex에 공습을 가합니다.

hex에는 2스텝이 있으므로 두 여단 모두 공습 대상입니다. 그는 타격 표를 참조하여 "5"를 굴리고, 이는 "D1" 결과입니다. WP 플레이어는 제27루프트란트여단을 제거하고 PRG 여단을 교란하기로 선택합니다.

마지막으로 포격 세그먼트 동안, WP 플레이어는 제34포병사단(북쪽)을 사용하여 인접한 제7기갑여단에게 포격을 가합니다. 타격 표를 참조하여 "2"를 굴리고, 포격 목표가 숲 hex를 점령하고 있으므로 주사위 값이 1로 감소합니다. 제7기갑여단은 아무 피해도 입지 않습니다.

자신의 전투 페이지 동안, WP 플레이어는 3218번 hex에 있는 제1기갑척탄병여단과 전투를 시작한다고 선언합니다. 이 전투를 제일 먼저 수행하는 이유는, 만약 이 전투에서 WP가 승리하면 제1기갑사단의 낙하산 연대 그룹(PRG)이 EZOC에 위치하게 되어 제7기갑여단과의 전투에 대응하지 못하게 할 수 있기 때문입니다.

WP 플레이어는 제16근위전차사단과 제21차량화소총병사단을 공격에 투입하여 전투 사이클을 시작합니다. 다음으로 대응 세그먼트가 시작되지만, 27LL이 파괴되어 NATO 플레이어는 이제 인접한 유닛 중 방어자와 같은 국적에 속하는 유닛이 없으므로 대응할 수 있는 유닛이 없습니다.

또한, 인접한 제7기갑여단은 EZOC hex에 있는 유일한 유닛이므로 대응할 수 없습니다. NATO의 방어 공세 타격 세그먼트로 넘어가지만, NATO 플레이어는 공군 포인트를 소모하지 않기로 합니다.

이제 공격 헬리콥터 세그먼트를 진행합니다. 여기서 WP 플레이어는 NEGF 공격 헬리콥터 여단을 전투에 투입합니다. 여단이 두 개의 EZOC를 지나지 않고 목표 hex에 진입할 수 있는 방법은 없으므로, WP 플레이어는

그림 #1 WP 이동 페이지 종료 시 상황

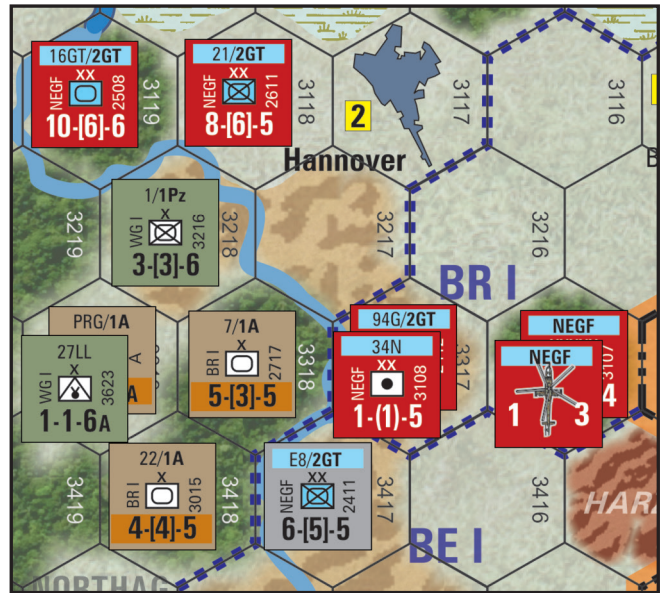


그림 #2 WP 공세 타격 페이지 동안의 상황

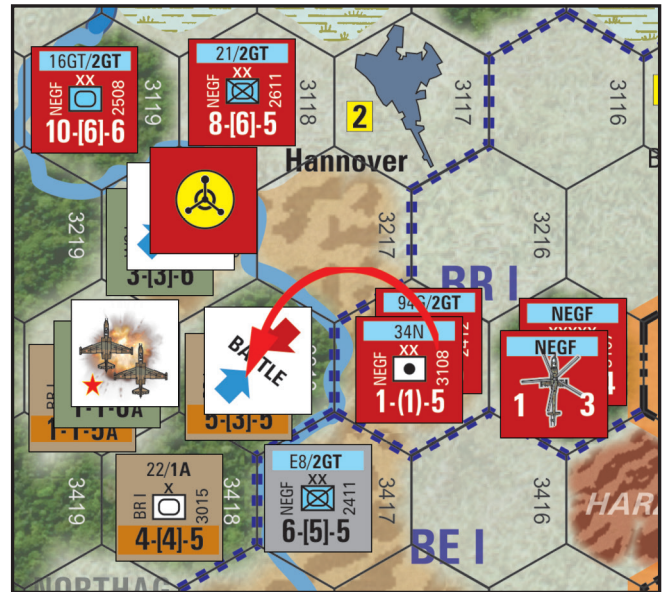


그림 #3 첫 전투 해결 직전

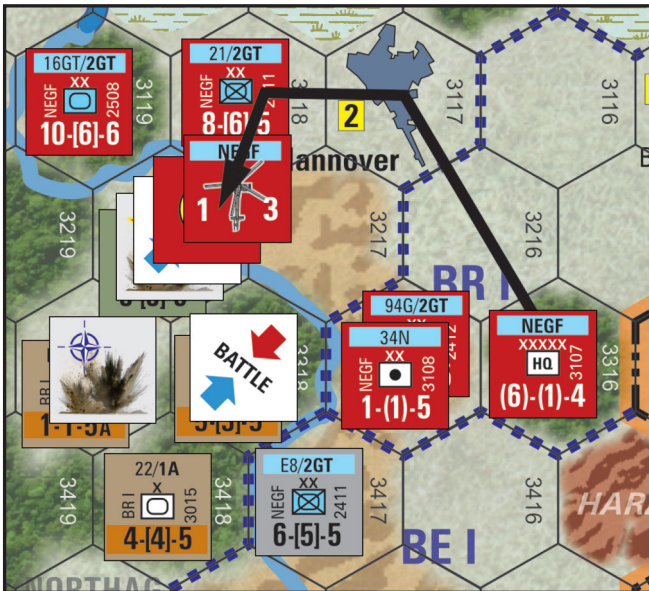


그림 #3의 검은색 화살표 경로를 따라 여단을 전투에 투입합니다. 자유 도시는 항상 자신의 hex에 ZOC를 생성합니다. 따라서 공격 헬리콥터 여단이 하노버(3117번 hex)에 진입하면 공격 헬리콥터 여단은 대공포 공격을 받습니다. 그리고 하노버는 도시 hex이기 때문에 주사위 결과가 "1" 또는 "2"가 나오면 대공포 공격을 받습니다.(19.1.1 참조), WP는 "5"를 굴립니다.여단은 다음 hex인 3118번 hex로 진입합니다.

3118번 hex도 EZOC에 있지만, 아군 유닛이 있다면 대공포 사격 여부를 판단할 때 EZOC가 무력화되므로 이 hex에서는 대공포 공격을 받지 않습니다. 마지막으로 여단은 목표 hex에 진입하여 대공포 사격을 받습니다. 여단은 "1"이면 대공포에 피격되지만 "2"를 굴리면 피격되지 않습니다. 결국 헬리콥터 여단은 생존하여 공격에 열 이동 +1을 제공합니다.

이렇게 하면 전투 세그먼트 직전의 그림 #3과 같은 상황이 연출됩니다. 이제 전투 세그먼트를 진행합니다. 먼저, WP 플레이어가 기본 전투 확률을 결정합니다.

목표 hex에 비지속성 화학탄 타격 마커가 있으므로 모든 공격 유닛의 공격력은 절반으로 감소하고 모든 방어 유닛의 방어력은 절반으로 감소합니다. 이 효과는 양측 플레이어에게 동일하게 적용되므로 무시할 수 있습니다.

하지만 만약 이 마커가 공격 유닛 중 하나만 차지하고 있는 헥스에 있다면 무시할 수 없다는 점에 주의하세요.

공격을 수행하는 WP 플레이어의 두 사단의 합산 공격력은 18이며, 작은 강 헥스면을 가로질러 공격하는 경우 공격력이 25% 감소하여 총 조정 공격력은 13.5가 됩니다((8 + 10) x .75 = 13.5). 공격자는 항상 총 조정 공격력을 내림하므로 최종 공격력은 13이 됩니다.

제1기갑척탄병여단은 교란 상태이므로 방어력 3은 1.5로 감소합니다(3 x .5 = 1.5). 방어자는 항상 총 조정 방어력을 올림하므로, 최종 방어력은 2가 됩니다. 공격력 13을 방어력 2로 나누면 기본 전투 확률은 6.5:1이 됩니다. 기본 전투 확률은 항상 가장 가까운 정수로 내림하므로 6:1이 됩니다. 다음으로 WP 플레이어가 적용할 순 열 이동을 결정합니다. WP 공격 헬리콥터 여단은 확률을 한 열 위로 이동시키고, 목표 헥스의 지형이 험지이므로 확률을 다시 한 열 아래로 내려갑니다. 따라서 최종 전투 확률은 여전히 6:1입니다.

WP 플레이어는 6:1 확률 열의 CRT를 참조하여 주사위를 굴리고, 결과는 "1"이 나옵니다. 이에 따라 전투 결과는 "A1/D1R1"입니다. 방어자 결과 세그먼트에서 D1 결과에 따라 제1기갑척탄병여단은 제거됩니다. 공격자 결과 세그먼트에서 NATO 플레이어는 제21차량화소총병사단을 반편부대 면으로 뒤집어 A1 스텝 손실을 적용합니다. 목표 헥스에 있던 적 유닛이 제거되었으므로 WP 플레이어는 진격할 수 있습니다. WP 플레이어는 제21차량화소총병사단을 목표 헥스(그림 #4의 파란색 화살표)로 진격시키기로 합니다. 1) 목표 헥스가 평지 지형이 아니고, 2) 화학탄 타격 마커가 있으며, 3) 진격하는 유닛이 작은 강 헥스면을 건너기 때문에 이 진격은 반드시 전선 강화이어야 합니다.

공격 헬리콥터 귀환 구간에서 NEGF 공격 헬리콥터 여단은 NEGF 본부 유닛으로 복귀합니다(그림 #4의 검은 선). 이번에는 하노버를 우회하지만 여전히 3217번 헥스에서 대공포 사격을 받습니다. 헬리콥터 여단은 살아남았고, NEGF 본부 유닛에 도달한 후 헬리콥터 여단을 회복면으로 뒤집습니다. 끝으로, 합동 전투 보급 세그먼트 동안, WP 플레이어는 자신의 유닛이 전투 보급 상태인지 확인합니다. 모든 유닛이 NEGF 본부로 LOS를 추적할 수 있으므로 모두 전투 보급 상태로 판단합니다. 그리고 WP 플레이어는 3318번 헥스에 있는 제7기갑여단과의 전투를 해결한다고 선언합니다. 그는 제94근위차량화소총병사단과 동독 제8기갑척탄병사단을 전투에 투입하고, 공세 지원을 위해 NEGF도 투입합니다.

그림 #4는 이 두 번째 전투의 투입 세그먼트 직후 상황을 묘사한 것입니다. 그리고 대응 세그먼트를 진행합니다.

WP 플레이어의 바람대로, 첫 전투에서 승리하면서 PRG 여단이 WP 플레이어의 ZOC 안으로 들어옵니다. 이때문에 PRG 여단이 두 번째 전투에 대응할 수 없게 되었습니다. 이는 PRG 여단이 EZOC 헥스에 있는 유일한 유닛이기 때문입니다.

제22기갑여단도 같은 이유로 대응할 수 없습니다. 만약 첫 번째 전투에서 제1기갑척탄병여단이 제거되지 않고 후퇴했다면, PRG 여단이 위치 한 헥스로 후퇴한 후 멈출 것이고(첫 번째 후퇴 헥스에 아군 유닛이 있으므로), PRG 여단은 현재 전투에 대응할 수 있었을 것입니다(EZOC 헥스에 있는 유일한 유닛이 아니었을 것이기 때문).

이제 전투 세그먼트를 진행합니다. 공격하는 두 WP 사단의 합산 공격력은 14고, 작은 강 헥스면을 건너 공격하기 때문에 공격력이 25% 감소합니다. 따라서 총 조정 공격력은 10.5고((8 + 6) x .75 = 10.5), 내리면 10이 됩니다. 제7기갑여단의 방어력은 3이므로, 공격력 10을 방어력 3으로 나누면 기본 전투 확률은 3.3:1이 되며, 내림하면 3:1이 됩니다.

제21차량화소총병사단이 3316번 헥스로 진격하면서 제7기갑여단은 EZOC에 포위됩니다. 하지만 제7기갑여단이 여전히 아군 유닛과 인접하므로, WP 플레이어는 측면 공격만 가능합니다. 측면 공격을 적용하여 전투 확률이 한 열 위로 이동합니다. 공세 지원으로 전투 확률이 한 열 위로 이동하고, 목표 헥스 지형이 험지이므로 전투 확률이 한 열 아래로 이동합니다. 따라서 순 열 이동은 +1입니다. 최종 전투 확률은 3:1에서 4:1로 바뀝니다.

WP 플레이어는 4:1 확률 열의 CRT를 참조하여 주사위 하나를 굴리고, 결과는 "4"입니다. 해당 결과는 "-/CAD1R1"입니다. 이에 따라 즉시 반격을 수행합니다.

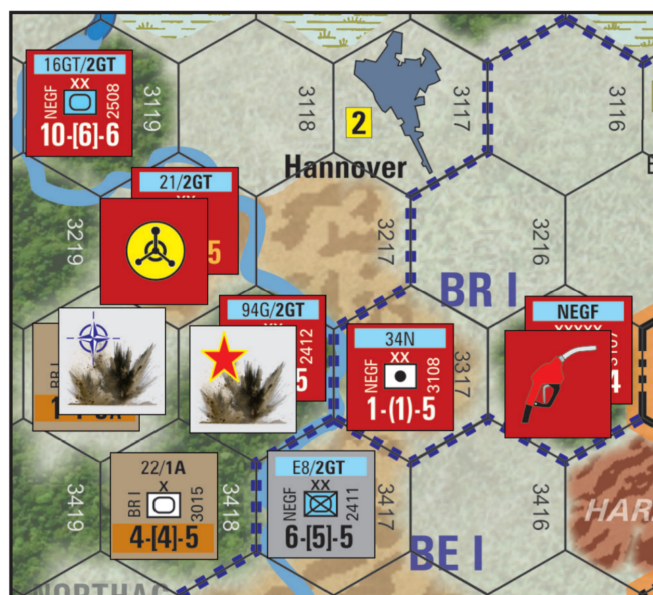
NATO 플레이어는 목표 헥스에 있는 교란 상태가 아니고 보급 불가 마커가 없는 각 스텝마다 공격 중인 적 유닛 하나를 대상으로 한 번의 반격을 수행할 수 있습니다. 제7기갑여단이 목표 헥스에 있는 유일한 스텝이며 교란 상태가 아니므로, NATO 플레이어는 한 번의 반격을 실행합니다. NATO 플레이어는 제7기갑여단으로 소련 제94근위사단에게 반격한다고 선언합니다. 반격 표를 참조하여 "기타 NATO" 칸을 따라 주사위를 굴려서 "4"가 나옵니다. 제94근위사단은 교란 상태가 됩니다.

이제 방어자 결과 세그먼트를 진행합니다. D1 결과에 따라 제7기갑여단이 제거됩니다. 공격자 결과 세그먼트 동안, WP 플레이어는 제94근위사단을 목표 헥스로 진격시킵니다. 이는 반드시 전선 강화여야 합니다. 대상 헥스의 지형과 전과확대를 할 헥스가 없기 때문입니다. 합동 전투 보급 세그먼트 동안 모든 공격 유닛이 전투 보급 검사를 통과합니다. 이렇게 하면 그림 #5와 같은 상황이 됩니다.

그림 #4 두 번째 전투 해결 직전 상황



그림 #5 두 번째 전투 해결 직후 상황



전투 예시 #2:

WP 플레이어는 서독의 자유 도시(30.1 참조)인 킬Kiel을 공격할 계획을 세웠습니다. 킬의 고유 방어력(30.4 참조)은 노란색 칸에 있는 "1"입니다. 그림 #1은 WP 전투 페이지가 시작할 때 상황입니다. WP 플레이어는 전투를 선언하고 인접한 두 WP 사단을 모두 공격에 투입합니다.

제63국토방위여단은 서독 유닛이므로 서독 자유 도시 hex 안으로 대응할 수 있습니다. 제16근위전차사단은 전차 유닛이므로 도시 hex를 공격할 때 공격력이 절반으로 감소합니다. 따라서 총 WP 공격력은 11이 됩니다($6 + (10 \times .5) = 11$).

제63여단은 소프트 유닛이므로 소도시에서 방어력이 두 배가 되어 방어력이 20이며, 여기에 킬의 고유 방어력을 더하여 총 방어력이 30이 됩니다. 11을 3으로 나누면 기본 전투 확률은 3.6:1이 되며, 3:1로 내림합니다. NATO 플레이어는 소도시 지형에서 자신에게 유리한 열 이동을 한 열 받으므로 최종 전투 확률은 2:1이 됩니다.

WP 플레이어는 2:1 열의 CRT를 참조하여 주사위를 굴리고, "6"이 나옵니다. 따라서 전투 결과는 "-/CAD1R1"입니다. NATO 플레이어는 즉시 제63여단의 1스텝으로 반격을 수행하여 제16근위사단을 목표로 선택합니다. 킬의 고유 방어력은 스텝에 포함하지 않으므로 반격 주사위를 굴리지 않습니다. NATO 플레이어는 반격 표의 서독 열을 참고하여 주사위를 굴리고, "3"이 나옵니다. 제16근위사단은 교란 상태가 됩니다. 제63국토방위여단은 D1 결과에 의해 제거됩니다.

따라서 hex에 있던 방어 유닛이 없어지고 WP 플레이어가 해당 hex로 두 사단을 진격시킬 수 있게 됩니다. 목표 hex가 평지 지형이 아니므로 WP 플레이어는 추가로 전과 확대를 수행할 수 없습니다. WP 플레이어는 즉시 킬이 고유 방어력을 잃고 정복된 도시가 되었음을 표시하기 위해 WP 해당 hex에 정복 마커를 놓습니다.

그림 #1 전투 시작 시 상황



그림 #2 전투 종료 시 상황



[26.0] 조율

디자이너 참고: 작전에 참여하는 독립적인 지휘 구조가 많아질수록, 이들 간의 조율이 더 복잡해지고 아군에게 피해를 줄 가능성도 높아집니다.

다국적군 작전의 대표적 사례인 사막의 폭풍 작전 중, 이라크군에 의해 사망한 연합군은 총 190명이었습니다. 하지만 아군 오인 사격으로 44명이 추가로 사망했는데, 이는 전체 전투 사망자의 19%에 달합니다.

바르샤바 조약기구는 매우 중앙집권적인 지휘 구조를 가지고 있었고, 상세한 계획에 크게 의존했으며, 사단급 이상의 거의 모든 장군들이 소련군 출신이었습니다. 반면 NATO는 이 전구에서만 8개국 군대를 다뤄야 했고, 이들은 평시에 잘 통합되어 있지 않았습니다. 게다가 NATO 군사 구조에 공식적으로 속하지 않은 프랑스군을 통합하는 것은 더 큰 도전이었습니다. 다국적군 조율은 항상 NATO의 아킬레스건이 될 수밖에 없었습니다.

배태량 요약: WP가 단일 목표 hex를 공격할 때는 하나의 전선에 속한 유닛과 모든 독립 유닛(전선 줄무늬가 없는 유닛)만 사용할 수 있습니다. 마찬가지로, WP가 단일 목표 hex를 방어할 때도 하나의 전선에 속한 유닛과 독립 유닛만 사용할 수 있습니다. 마지막으로, WP 유닛은 목표 hex에 있는 모든 유닛이 같은 전선에 속해 있거나 독립

유닛일때만 해당 hex에 대응할 수 있습니다. 독립 유닛은 항상 대응할 수 있습니다. 모든 WP 유닛은 점령되지 않은 아군 자유 도시가 공격 받는 경우, 해당 도시로 대응할 수 있습니다.

NATO는 최대 두 개의 다른 국적의 유닛으로 하나의 목표 hex를 공격할 수 있으며, 각 국적의 유닛은 반드시 서로 다른 hex에서 공격해야 합니다. NATO는 최대 두 개의 다른 국적의 유닛으로 하나의 hex를 방어할 수 있습니다. NATO 유닛은 목표 hex에 있는 모든 유닛이 같은 국적에 속하거나, 해당 hex에 같은 국적의 점령되지 않은 자유 도시가 있을 때만 목표 hex에 대응할 수 있습니다.

두 플레이어 모두, 목표 hex에 위 한도를 초과한 방어 유닛이 있다면, hex 방어에 아무런 기여를 하지 못하고 오히려 전투 결과에 불리한 영향을 받습니다. 다음 섹션을 건너뛰세요.

다음 조율 규칙에 따라 다른 전선(WP) 또는 다른 국적(NATO)에 속한 아군 유닛이 공격과 방어에서 협력할 수 있는 방법이 결정됩니다. 유닛들이 서로 조율할 수 없다면, 같은 목표 hex를 공격할 수 없습니다. 유닛들이 조율할 수 없다면 같은 목표 hex를 방어할 수 없습니다. 그러나 같은 동맹에 속한 유닛은 조율 가능 여부와 상관없이 아군 페이지가 끝날 때 항상 같은 hex에 함께 스태킹할 수 있습니다.

[26.1] 바르샤바 조약기구 조율

[26.1.1] 전선 조율. WP 플레이어의 기본 조율 단위는 전선입니다. 같은 전선에 속한 WP 유닛은 모두 조정할 수 있습니다(카운터에 같은 전선 색 줄무늬가 있는 유닛).

다른 전선에 속한 유닛과는 조율할 수 없습니다.

[26.1.2] 독립 유닛. 전구급 유닛(카운터에 전선 색 줄무늬가 없는 유닛)은 서로 또는 다른 전선에 속한 유닛과 조율할 수 있습니다.

[26.1.3] WP 유닛은 참여하는 모든 다른 유닛과 조율할 수 있는 경우에만 공격에 참여할 수 있습니다. 이 규칙은 실질적으로 WP 플레이어가 최대 한 전선의 유닛들과 독립 유닛들로만 목표 hex를 공격할 수 있도록 제한합니다.

[26.1.4] 서로 다른 전선에 속한 WP 유닛들이 같은 hex에 스택킹되어있는 경우, 각 전선의 유닛들은 별도의 전투 사이클 동안 해당 hex의 서로 다른 hex면을 통해 자유롭게 개별적인 공격에 참여할 수 있습니다. 단, 한 hex면을 통해 공격할 때, 오직 하나의 전선에 속한 유닛들만 그 공격에 참여할 수 있습니다

[26.1.5] 목표 hex에 여러 WP 전선에 속한 유닛이 있다면, WP 플레이어는 자신이 선택한 한 전선의 유닛과 모든 독립 유닛으로만 해당 hex를 방어할 수 있습니다. 이때 다른 전선에 속한 유닛의 방어력은 해당 전선의 방어력에 더할 수 없으며 오히려 전투 결과에 불리한 결과를 받습니다. 방어자가 입은 스텝 손실은 방어 전선에 속한 기동 유닛이 먼저 가져가야 합니다.

[26.1.6] 아무 전선에 속한 WP 유닛은, 목표 hex에 이미 있는 모든 유닛이 같은 전선에 속해 있거나 독립 유닛인 경우에만 해당 hex에 대응할 수 있습니다. 독립 유닛은 어떤 WP 전선과도 조율할 수 있기 때문에 항상 대응할 수 있습니다.

점령되지 않은 WP 자유 도시가 공격 받는 경우, 모든 WP 유닛은 전선이나 국적에 관계없이 대응할 수 있습니다.

[26.1.7] 발트해 전선. 일반 규칙의 예외로, BALTAP 지휘 구역에 있는 모든 WP 유닛은 전선에 관계없이 조율할 수 있습니다(자세한 내용은 29.5.3 참조).

[26.2] NATO 조율

[26.2.1] 같은 국적의 NATO 유닛은 항상 조율할 수 있습니다. 최대 두 개의 다른 국적을 가진 NATO 유닛도 특정 제한 조건에 따라 조율할 수 있습니다.

[26.2.2] 어떤 NATO 군대도 한 턴에 두 개 이상의 다국적 공격에 참여할 수 없습니다. 따라서 영국군은 한 공격에서 벨기에군과 조율하고, 서독군은 다른 공격에서 미군과 조율할 수 있지만, 이 네 군대 중 어느 군대도 그 턴에 다른 다국적 공격에 참여할 수 없습니다.

디자이너 참고: 다국적 공격은 일반적인 단일 공격을 수행할 때보다 계획과 모니터링이 기하급수적으로 더 필요합니다. 어떤 군대도 하루에 한 번 이상, 그것도 다른 연합군과 함께 공격을 수행하고 싶지는 않을 것입니다.

[26.2.3] 두 NATO 군대의 유닛이 조율하여 다국적 공격을 수행하는 경우, 한 국적의 유닛들만 같은 hex면을 통해 공격할 수 있습니다(즉, 참여하는 두 국적의 유닛들은 각각 별도의 목표 hex를 공격해야 합니다).

[26.2.4] 서로 다른 국적의 유닛들이 같은 hex에 스택킹되어있는 경우, 각 국가의 유닛들은 해당 hex의 서로 다른 hex면을 통해 자유롭게 개별적인 공격에 참여할 수 있습니다. 단, 한 hex면을 통해 공격할 때, 오직 한 국가에 속한 유닛들만 그 공격에 참여할 수 있습니다

[26.2.5] 여러 국적의 NATO 유닛이 목표 hex에 스택킹되어 있는 경우, 최대 두 개의 서로 다른 NATO 국적 군대에 속한 유닛만 해당 hex의 방어에 참여할 수 있습니다.

그외 추가로 다른 국적에 속한 유닛은 hex의 방어력에 아무런 기여를 하지 않습니다. 하지만 이들은 전투의 불리한 결과를 받습니다. NATO 플레이어는 항상 현재 hex에 있는 국가 중 어느 두 국가가 방어에 참여할지 선택할 수 있습니다.

목표 hex에 있는 NATO 자유 도시의 고유 방어력은 이 다국적 제한에 포함하지 않습니다. 따라서 항상 hex의 방어력에 추가될 수 있습니다. 한 턴에 발생할 수 있는 다국적 방어의 횟수에는 제한이 없습니다.

[26.2.6] 캐나다 유닛은 모든 게임 목적상 미국 부대로 취급하며 별도의 국적으로 간주하지 않습니다.

디자이너 참고: 서독에 투입된 모든 캐나다 유닛은 미 7군에 배속되었습니다.

[26.2.7] 서베를린과 조율. 일반적으로 두 개의 NATO 국적 부대만 공격 또는 방어에서 조율을 할 수 있습니다. 하지만 베를린 3개 여단은 오랜 역사를 함께 해왔기 때문에 세 부대 모두 조정하여 같은 hex를 방어하거나 같은 hex면을 통해 함께 공격할 수 있습니다.

이 행동은 다국적 공격을 턴당 한 번만 할 수 있다는 제한에 포함되지 않습니다.

[26.2.8] NATO 플레이어가 강습을 개시할 때마다(27.0 참조), 참여하는 모든 유닛은 한 국적에 속해야 합니다.

[26.2.9] NATO 유닛은 해당 hex에 이미 있는 모든 유닛이 대응하는 유닛과 같은 국적에 속할 경우에만 목표 hex에 대응할 수 있습니다. NATO 유닛은 해당 도시와 같은 국적에 속한 경우에만 공격 중인 비점령 NATO 자유 도시에 대응할 수 있습니다.

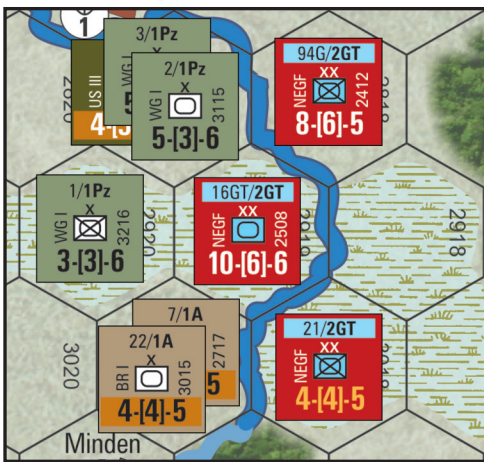
NATO 다국적 조율 예시:

예시 #1에서 NATO 플레이어는 2919번 헥스에 있는 제16근위전차사단을 공격합니다. NATO 플레이어는 사용 가능한 3개의 국적 중 2개만 사용할 수 있으므로 서독과 영국 유닛으로 공격하기로 합니다. 미 제3여단은 공격에 참여할 수 없는데, 이는 미 제3여단이 1) 세 번째 국적이 고 2) 한 국적의 부대만 같은 헥스면을 통해 공격할 수 있기 때문입니다.

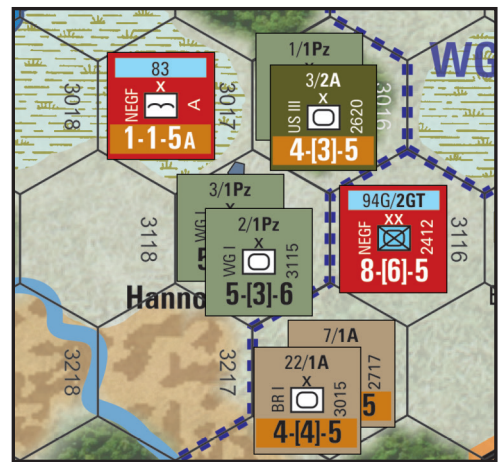
예시 #2에서 NATO 플레이어는 3116번 헥스에 있는 제94근위차량화소총병사단과 3017번 헥스에 있는 제83공중강습여단을 모두 공격할 계획입니다. 서독군은 매 턴 한 번씩만 다국적 공격을 수행할 수 있으므로, NATO 플레이어는 모든 영국 및 서독 유닛으로 제94근위대를 공격하기로 합니다. 이때 두 개의 국적 유닛만 공격해야하고 각 국적 유닛이 별도의 헥스면을 통해서 공격해야 합니다(서독군이 헥스 2곳에서 목표 헥스를 공격하는 것은 아무 문제 없습니다).

미 제3여단이 제83공중강습여단을 단독으로 공격하는 이유는, 서독 부대가 이 공격을 지원하기 위해 두 번째 다국적 공격을 수행할 수 없기 때문입니다. 미 제3여단은 다른 국적의 부대와 같은 헥스에 있지만, 이 공격을 수행하는데 규칙상 아무 문제도 없습니다. 이는 헥스에 있는 각 국적 부대가 서로 다른 전투에 참여하고 있으며, 각각 다른 헥스면을 통해 공격을 진행하고 있기 때문입니다.

예시 #1



예시 #2



[27.0] 강습

디자이너 참고: 강습은 경량 유닛이 방어 병력 한가운데로 강하하거나 착륙하여 즉각적인 근접전을 벌이는 작전입니다. 강습 유닛은 충격과 기습으로 전투력을 증폭시킬 수 있지만, 빠르게 승리하지 못한다면 오히려 압도당할 수도 있습니다.

배태량 요약: 헬리콥터 이동 또는 강하 또는 상륙 작전을 통해 유닛이 적 점령 헥스에 강하하면 강습이 발생합니다. 전투를 해결할 때, 강습 유닛의 공격력은 두 배가 됩니다. 하지만 먼저 사상자가 발생하며 적 유닛을 제거하지 못하면 강습 유닛이 제거됩니다. 실제로 강습을 수행하기 전까지는 다음 섹션을 건너뛰세요.

플레이어가 아군 이동 페이지 동안 적 유닛이 있는 헥스로 아군 유닛을 이동하면 강습이 발생합니다. 활성 플레이어는 다음 아군 전투 페이지가 되면 해당 헥스에서 전투를 수행해야 합니다.

강습 유닛은 일반 공격력의 두 배로 공격합니다. 하지만 강습 유닛이 전투 손실을 가장 먼저 적용하며, 목표 헥스에 있는 방어 유닛을 완전히 제거하지 못하면 강습 유닛이 완전히 제거됩니다.

[27.1] 강습 개시

아군 이동 페이지 동안 전투 마커를 목표 헥스에 놓은 다음 강습 유닛을 해당 헥스로 이동시키면 강습이 시작됩니다. 목표 헥스에는 반드시 적 유닛이 있어야 합니다.

또한 목표 헥스는 강습 유닛이 진입할 수 있는 헥스여야 합니다. 이때 헥스에 절대 도시가 있어선 안 됩니다. 이때 목표 헥스에 있는 아군 기동 유닛의 총 스텝 수가 일반 스텝 한도인 4스텝을 초과하지 않는 한, 강습 유닛은 강하 작전, 상륙 작전, 헬리콥터 이동의 조합으로 해당 헥스에 진입할 수 있습니다(목표 헥스에 있는 적 유닛은 스텝 한도에 포함되지 않음).

목표 헥스에 들어오는 모든 WP 유닛은 조율을 할 수 있어야 하며, 목표 헥스에 들어오는 모든 NATO 유닛은 같은 국적이어야 합니다.

디자이너 참고: 여러 국가의 사령부가 다차원적인 강습 작전을 수행할 때 아군 오사 가능성이 훨씬 더 높아지기 때문에, NATO에게는 이러한 선택지가 없습니다.

[27.1.1] 발트해 군단 본부는 1) 목표 헥스가 도달 가능한 해안 헥스이고 2) 최소 1개 이상의 WP 해병 여단이 전투에 참여 중인 경우, 강습에 참여할 수 있습니다. 본부는 아군 기동 유닛 4스텝 스텝 한도에 포함되지 않습니다.

[27.2] 강습 대상 약화

플레이어의 공세 타격 페이지 동안, 목표 hex에 아군 강습 유닛이 있더라도 강습 목표 hex에 있는 적 유닛을 대상으로 공습 및 포격을 할 수 있습니다. 하지만 화약탄 타격이나 핵 타격은 할 수 없습니다.

[27.3] 강습 전투 사이클

강습은 반드시 강습이 시작된 같은 플레이어 턴의 전투 페이지 때 해결해야 합니다(NATO 플레이어가 자신이 표시한 전투를 해결해야 하는 경우만 해당).

활성 플레이어는 전투 페이지 중 언제든지 강습 전투를 해결하겠다고 선언할 수 있으며, 그 후 다음과 같은 세부 사항과 예외를 제외하고 정상적인 전투 사이클을 진행합니다.

[27.3.1] 투입 세그먼트 동안, 강습 유닛이 공격하는 목표 hex를 공격하기 위해 인접한 기동 유닛을 투입할 수 있습니다. 이때 공격에 참여하는 모든 유닛은 같은 국적(NATO)이거나 조율할 수 있어야 합니다(WP).

[27.3.2] 특별 규칙으로, 목표 hex에 있는 모든 공격 유닛(강습 유닛)은 해당 hex의 전투 사이클이 끝날 때까지 ZOC를 잃습니다. 즉, 방어자는 항상 강습 유닛이 없는 것처럼 목표 hex에 유닛을 대응시킬 수 있습니다(단, 목표 hex 밖에 있는 적 유닛이 생성한 EZOC에 의해 대응이 억제될 수 있음).

이는 또한 강습 유닛이 자신의 전투나 다른 전투에서 측면 공격이나 동심원 공격 보너스에 기여하지 않는다는 의미입니다. 단, 강습 유닛이 목표 hex에 있기 때문에, 공격 플레이어는 다른 전투를 수행할 때 해당 hex가 아군에 의해 점령된 것으로 간주합니다.

마지막으로, 이 규칙에 따르면 강습 유닛은 전투 사이클이 끝날 때까지 인접한 어떤 hex에도 ZOC를 생성하지 않으므로, 강습을 받고 있는 방어 유닛을 포함한 적 유닛이 인접 hex로 후퇴하는 것을 막을 수 없습니다. 하지만 공격 플레이어가 강습을 해결하면, 살아남은 모든 강습 유닛은 즉시 ZOC를 생성합니다.

[27.3.3] NATO 플레이어가 강습을 방어하는 경우, 아군 유닛이 있더라도 목표 hex의 WP 유닛을 대상으로 NATO 방어 공세 타격 세그먼트 동안 공습을 할 수 있습니다.

[27.3.4] 전투 확률을 계산할 때 목표 hex에 있는 모든 공격 유닛은 일반 공격력의 두 배로 공격합니다. 인접한 hex에 있는 다른 참여 공격 유닛의 공격력은 두 배가 되지 않습니다.

[27.3.5] 목표 hex에 있던 모든 방어 유닛이 제거되지 않았다면, 공격자 결과 세그먼트 동안 목표 hex에 있는 모든 강습 유닛이 제거됩니다. 특별 규칙으로, 방어자는 전투 결과에 따라 요구되는 모든 스텝 손실을 공격 유닛에게 먼저 적용하고 인접한 공격 유닛에게 손실을 적용해야 합니다.

[27.3.6] 적의 강습 목표가 된 hex에 있는 아군 유닛은 자신의 전투를 해결하기 전에는 절대로 그 hex에서 빠져나와 다른 전투에 대응할 수 없습니다. 또한 자신의 전투를 해결한 후에는 이미 교전 상태가 되었기 때문에 대응할 수 없게 됩니다.

플레이어 참고: 이는 공격 플레이어가 강습 hex와 인접한 전투를 어떤 순서로 해결해도 상관없다는 뜻입니다. 강습은 항상 적 유닛을 해당 hex에 묶고 인접한 전투에 대응할 수 없게하는데에는 매우 효과적인 것입니다. 물론, 이는 적을 고정하는 강습 유닛에게는 치명적인 결과를 낳을 수도 있습니다.

[27.3.7] 강습으로 목표 hex에 있던 모든 방어 유닛을 제거한다면, 강습 유닛은 전과확대를 할 수 없으며, 목표 hex에 남아 있어야 합니다. 전투에 참여했던 인접 유닛은 모두 정상적으로 진격할 수 있습니다.

디자이너 참고: 강습 유닛은 소모되며 아무 데도 이동하지 않습니다.

강습 예시

신경전 시나리오의 전쟁 턴 3에서 WP 플레이어가 브레머하펜 아래에 있는 베저 강를 도하하려고 합니다.

공중 및 해상 이동 세그먼트 동안, WP 플레이어는 제7근위공수사단의 3개 연대를 모두 2521번 hex에 배치하는 강하 작전을 선언합니다. WP 플레이어는 전쟁이 발발하기 전에 전선 항공 작전을 한 번 확대했으므로 요격 표의 "Nerves" 열에 따라 요격이 발생합니다(39.8.1 참조).

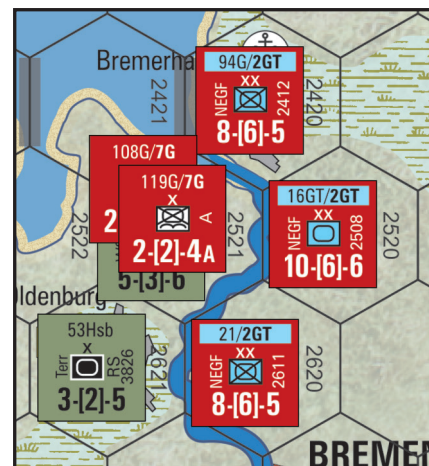
WP 플레이어는 이 표를 참조하여 경합 영공 요격 값을 찾습니다. 'Nerve' 열의 "2-7" 행에서 요격 값 "5"를 확인합니다. WP 플레이어가 EZOC로 강하하는 상황이므로, 주사위 결과에서 1을 뺍니다. 각 연대마다 주사위를 1개씩, 총 2개를 굴립니다.

제97근위연대는 "1"과 "3"을 굴려 총 4의 결과를 얻습니다. 이는 목적지 hex가 EZOC에 있기 때문에 3으로 줄어듭니다. 3은 요격 값인 5보다 작거나 같으므로 97근위연대와 이를 수송하는 공수사령부는 모두 제거됩니다.

나머지 두 연대는 모두 "6"보다 높게 굴러서(6을 굴리면 5로 감소하여 유닛이 제거됩니다) 목적지 hex에 진입합니다.

이제 강습이 시작됩니다!

공중 및 해상 이동 세그먼트 종료 시 상황



공세 타격 페이지 동안, WP 플레이어는 전술 공군 포인트를 소모하여 강습 hex(2521번)에 있는 3/1Pz 여단을 타격합니다. WP 플레이어는 "1"을 굴리고, 이는 아무 효과가 없습니다. 자신의 전투 페이지 때, WP 플레이어는 전투를 해결한다고 선언합니다. 그는 인접한 모든 WP 사단을 강습에 투입합니다.

NATO 플레이어는 제53국토방위여단으로 전투에 대응할 수 없습니다. 해당 유닛이 EZOC 안에 있고, 헥스에 있는 유일한 유닛이기 때문입니다(25.1.2.5 참조).

해당 전투의 NATO 방어 타격 페이즈 동안, NATO 플레이어는 전술 공군 포인트 1점을 소모하여 제16근위전차사단에 공습을 가할 수 있습니다.

이때 NATO 플레이어는 "3"을 굴려 근위전차사단을 교란시킵니다. 베저 동쪽 강변에 있는 3개 사단은 모두 주요 강을 건너 공격하므로 공격력이 반감되고, 제16근위전차사단은 교란 상태이므로 다시 전투력이 반감됩니다. 따라서 공격력은 100이 됩니다($(8 + 8 + (10 \times 5)) \times .5 = 10.5$, 내림하여 최종적으로 100이 됩니다).

두 공수부대 연대는 강습을 수행하므로 공격력이 두 배가 됩니다. 따라서 공격력이 8만큼 추가됩니다($2 \times 2 \times 2 = 8$). 따라서 총 공격력은 180이 됩니다.

18을 기갑여단의 방어력 3으로 나누면 기본 확률은 6:1이 됩니다. 강습 유닛은 전투를 해결할 때까지 ZOC가 없으므로 측면 공격을 적용할 수 없습니다(2522번 헥스에 강하했다면 측면 공격을 적용할 수 있습니다).

WP 플레이어는 공세 지원이나 공격 헬리콥터 여단으로 이 공격을 지원하지 않습니다. 따라서 최종 전투 확률도 6:1입니다. WP 플레이어가 CRT를 참조하여 주사위를 굴려 "1"이 나옵니다. 이는 "A1/D1R1"입니다.

방어 중인 WG 전차 여단은 제거됩니다. 공격자의 스텝 손실은 강습 유닛에서 먼저 발생해야 하므로, WP 플레이어는 119근위연대를 제거합니다.

이제 목표 헥스가 완전히 처리되었기 때문에, WP 플레이어는 해당 헥스로 자신의 유닛을 진격시킬 수 있습니다. 강습 유닛(목표 헥스에서 실제로 전투를 시작하는 유닛)은 헥스 밖으로 진격할 수 없으므로 살아남은 공수부대 유닛은 진격할 수 없습니다.

WP 플레이어는 나머지 유닛이 주요 강 헥스를 가로질러 진격 중이므로 전과확대를 수행할 수 없습니다. 따라서 WP 플레이어는 전선 강화를 수행해야 합니다.

그리고 제94근위사단을 해당 헥스로 진격시킵니다. 이렇게 하면 해당 헥스에 총 3스텝이 있게 됩니다. 두 번째 사단을 헥스에 진격시키면 한 헥스에 기동 유닛을 4스텝만 둘 수 있는 스테킹 한도를 위반하게 되므로 두 번째 사단을 해당 헥스로 진격시킬 수 없습니다.

전투는 아래 두 번째 그림과 같은 상황으로 끝납니다.

전투 사이클 종료 시 상황



[28.0] 예비대 페이즈

디자이너 참고: 이 게임에서 예비대를 능숙하게 활용하면 성공적인 공격을 돌파로 전환할 수 있습니다. 예비대 유닛을 사용하지 않으면 공격에 성공한 후 진격한 유닛이 적의 반격에 매우 취약해질 수 있습니다.

배터리 요약: 이 섹션을 읽어보세요.

이동 페이드 동안 활성 플레이어는 자신의 이동 허용량의 절반 이하를 이동하는 모든 기동 유닛에 OMG(WP) 또는 예비대(NATO) 마커를 놓을 수 있습니다. 이 유닛은 예비대 페이즈 동안 이동 허용량의 나머지 절반을 이동할 수 있습니다.

[28.1] 예비대 상태 진입.

아군 지상 이동 세그먼트 동안 사용 가능한 이동 허용량의 절반 이하(소수점 이하 내림)를 이동하는 기동 유닛에 예비대/OMG 마커를 부착할 수 있습니다. 전술 이동으로 이동하던 행군 이동으로 이동하던 상관없습니다. 그러나 최소 이동(12.5 참조)으로 이동하는 유닛은 항상 전체 이동 허용량을 소모한 것으로 간주합니다. 또한 아군 이동 페이즈가 끝날 때 전혀 움직이지 않은 유닛은 예비대/OMG 마커를 붙일 수 있습니다.

또한 유닛은 다음 조건을 모두 충족해야 합니다:

1. 이동이 끝날 때 적 유닛과 인접하지 않음.
2. 교란 상태가 아님.
3. 모든 종류의 보급 불가 마커가 없어야 함.
4. 열차 마커가 없음
5. 이동 시작 또는 종료 시, 화학탄 또는 핵 타격 마커가 있는 헥스를 점령하지 않음.

[28.1.1] 의심의 여지를 없애기 위해, 유닛이 적 유닛과 인접한 경우 예비대 상태가 될 수 없으므로, 예비대/OMG 마커를 받은 유닛은 다음 전투 페이즈에서 적 유닛을 공격할 수 없습니다.

[28.2] 예비대 이동

[28.2.1] 예비대 지상 이동. 아군 예비대 페이즈 동안, 플레이어는 예비대/OMG 마커가 있는 기동 유닛을 적인 이동 허용량의 절반까지 전술 이동 또는 최소 이동(행군 이동은 불가능)으로 이동할 수 있습니다(소수점 이하 올림).

전술 이동을 하는 하드 유닛은 돌파 구역의 EZOC에 진입하거나 이탈할 때 추가 +1 이동 비용을 무시합니다(25.9 참조).

플레이어 참고: 이 마지막 문장은 별것 아닌 것처럼 보이지만, 이 게임에서는 성공적인 공격 결과를 바탕으로 전과확대를 수행하는데 엄청난 영향을 미칩니다.

이때 헬리콥터 이동과 전술 이동을 원하는 순서대로 조합할 수 있습니다. 헬리콥터 이동에 대한 모든 일반 규칙을 적용합니다:

1. 침투 작전만 수행할 수 있습니다.
2. 각 구간의 범위가 5헥스로 줄어듭니다.
3. 적이 점령한 헥스에서 이동을 끝내면서 강습을 개시할 수 없습니다.

[28.2.3] 예비대 페이지 동안 이동하는 유닛은, 소유 플레이어가 선택한 방향으로 이동할 수 있습니다.

반드시 돌파 구역으로 이동할 필요는 없으며, 이동 포인트가 충분하다면 돌파 구역이 없는 EZOC로도 자유롭게 이동할 수 있습니다.

[28.2.4] 예비대 페이지에서 이동하는 유닛은 일반적인 기동 유닛 스테킹 한도인 헥스 당 4스텝 한도를 적용합니다. 이는 해당 유닛들이 이전 전투 페이지 동안 전과확대를 수행한 유닛들과 함께 스테킹된 상태로 이동을 마칠 때도 적용합니다. 원래 전과확대를 수행한 유닛은 기동 유닛 2스텝 스테킹 한도를 적용해야 합니다.

[28.2.5] 예비대 페이지가 끝나면, 지도에서 모든 예비대/OMG 마커와 돌파 마커를 제거합니다.

예비대 이동 예시:

WP 이동 페이지 동안, 동독 제8기갑척탄병사단은 전술 이동으로 2918번 헥스에서 2919번 헥스로 이동합니다. 이때 이동 포인트 2점을 소모합니다(하나는 주요 강 헥스를 건너는 데, 하나는 헥스의 평지 지형에 진입하는 데 소모).

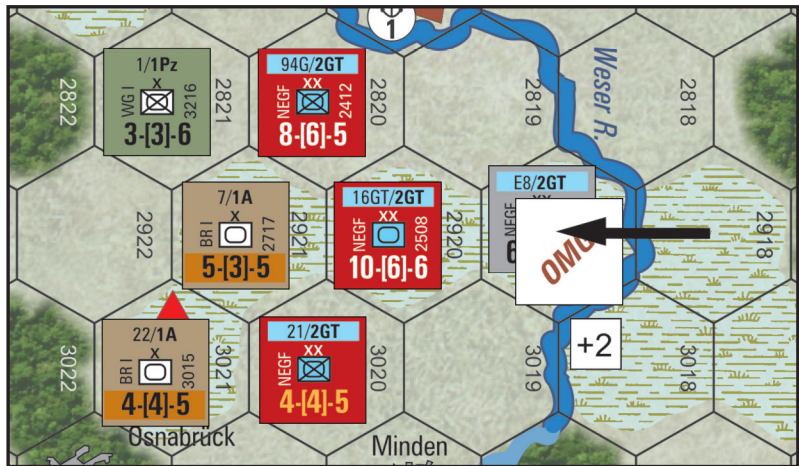
이동 포인트 2점은 해당 유닛 이동 허용량 5의 절반에 불과하고(내림), 해당 유닛이 적 유닛과 인접하지 않았고, 교란 상태가 아니며, 이동 및 전투 보급 상태입니다. 따라서 WP 플레이어는 이동이 끝날 때 OMG 마커를 붙일 수 있습니다.

이어지는 전투 페이지에서 WP 플레이어는 2921번 헥스에 있는 제7기갑여단을 공격하여 파괴하고, 해당 헥스에 돌파 마커를 놓아서 해당 헥스와 주변 6개 헥스에 돌파 구역을 생성합니다.

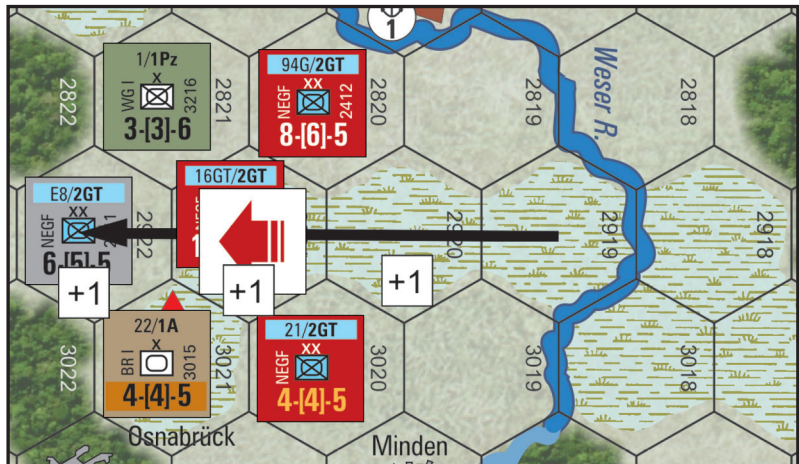
WP 플레이어는 제16근위전차사단을 목표 헥스로 진격시킵니다. 하지만 해당 헥스가 습지 헥스이기 때문에 그 너머로 전과확대를 수행할 수 없습니다. 이어지는 예비대 페이지에서 WP 플레이어는 동독 제8기갑척탄병사단을 서쪽으로 세 헥스 이동합니다. 이때 돌파 구역으로 인해 유닛이 진입한 마지막 두 헥스(2921번 및 2922번)에 있는 EZOC가 무효화되므로, 각 헥스의 지형에 대해 이동 포인트 1점씩만 지불합니다.

이제 유닛이 이동 포인트 3점을 소모했으므로(이동 허용치의 절반, 올림), 2922번 헥스에서 이동을 종료해야 합니다.

이동 페이지 종료 시 그림



예비대 페이지 종료 시 그림



[29.0] 본부 유닛

디자이너 참고: 이 게임에서 군단과 전선 본부 유닛들은 전선의 전투 부대를 지원하는 거대하고 분산된 병참망 일부로, 대규모 트럭 부대와 수많은 보급소를 운용하는 엄청난 수의 군인들을 나타냅니다. 이러한 병참망은 도시와 숲이 많은 전구에서 공습으로 파괴하기에는 너무 분산되어 있고 잘 방어되어 있습니다. 반면, 이런 병참망들은 빠르게 이동하지 않습니다.

배태량 요약: 본부 유닛은 지원 범위 내에 있는 아군 부하 유닛에게 보급 및 공세 지원을 제공합니다. WP 본부는 해당 전선의 모든 유닛과 모든 독립 유닛을 지원할 수 있습니다. NATO 본부는 자국 국적의 모든 유닛을 지원할 수 있습니다. 예외적으로, 두 NATO 다국적 본부(LJ 및 LZ)는 서독 또는 덴마크 유닛과 예속 범례가 "LJ"인 다른 모든 NATO 유닛을 지원할 수 있습니다. 단, WP 발트해 군단 본부가 아닌 WP 전선 본부 및 특정 미군 본부(시나리오 지침 참조)만 공세 지원을 제공합니다. 본부는 화학탄 타격을 제외한 모든 형태의 타격을 받을 수 있습니다. 하지만 공격으로 인한 "D1" 또는 "*" 결과는 제압된 결과로 간주합니다. 제압된 본부도 계속해서 보급을 제공할 수 있지만 공세 지원은 제공하지 못합니다. 본부 유닛이 사용할 수 있는 이동 형태는 전술 이동, 철도 이동, 해상 페리뿐입니다(예외: WP 발트해 군단 본부는 해상 수송을 사용할 수 있습니다). 열차 마커가 있는 본부는 보급과 공세 지원을 모두 제공할 수 없습니다. 29.5로 건너뛰세요.

[29.1] 본부 이동

본부 유닛은 이동 능력에 제한이 있습니다. 본부 유닛이 사용할 수 있는 이동 형태는 전술 이동, 철도 이동, 해상 페리뿐입니다. **예외:** WP 발트해 군단 본부는 해상 수송을 사용할 수 있습니다(29.6 참조).

해상 페리 또는 해상 수송으로 이동하는 본부 유닛은 요격에 성공하면 파괴됩니다(17.0 참조). 본부 유닛은 행군이나 공중 또는 헬리콥터 이동을 사용할 수 없습니다. 소프트 유닛과 마찬가지로, 본부 유닛은 아군 유닛이 이미 점령하고 있는 헥스에 들어가지 않는 한, 한 EZOC 헥스에서 다른 헥스로 직접 이동할 수 없습니다. 본부 유닛들은 자발적으로 같은 헥스에 함께 스테킹될 수 없습니다(단, 한 본부 유닛이 다른 본부 유닛이 있는 헥스로 후퇴해야 하는 경우 일시적으로 스테킹할 수 있습니다. 25.7.6 참조).

[29.2] 본부 유닛과 전투

[29.2.1] 본부와 지상 전투. 본부 유닛은 공격력이 없으며, 지상 공격에 직접 참여할 수 없고, 진격할 수도 없습니다. **예외:** WP 발트해 군단 본부는 강습에 참여할 수 있습니다(27.1.1 참조). 그러나 일부 본부 유닛은 보급 상태이며, 제압 상태가 아니며 열차 마커가 없는 경우에 공세 지원을 제공할 수 있습니다(25.4 참조). 본부에는 임시 방어력만 있습니다(25.2.7 참조). 적의 지상 공격으로 인해 본부가 교란된 경우, 본부는 교란 상태가 아니라 제압 상태가 됩니다(25.6.6.4 참조). 공격자가 지상 공격으로 발생한 방어자 측 스텝 손실을 본부에 적용할 수 있는 경우는 다음과 같습니다: 1) 해당 본부가 헥스 안에 혼자 있거나 2) 다른 모든 방어 지상 유닛이 이미 제거되어 해당 요건을 충족하는 경우.

[29.2.2] 본부를 대상으로 한 타격. 본부 유닛은 적의 작전 공군 포인트 및 핵 타격의 공습 대상이 될 수 있습니다. 전술 공군 포인트와 포병 유닛은 절대 본부 유닛을 타격할 수 없습니다.

본부에 대한 공습을 수행하기 위해 작전 공군 포인트를 할당한 경우, 해당 공습은 반드시 본부만 대상으로 해야 합니다.

본부가 점령한 헥스에 화학탄 타격을 수행할 수 있지만, 본부 유닛은 화학탄 타격 주사위를 굴릴 수 없습니다(화학탄 타격 마커가 있는 헥스를 점령하고 있는 것으로 인한 이동 제한을 받습니다).

타격의 결과로 "D1" 또는 "*" 가 나왔다면 대신 제압 상태가 됩니다(25.6.6.4 참조). **예외:** 모든 상처 또는 상처 완료 상태인 본부가 핵 타격을 당하면 자동으로 제거됩니다.

디자이너 참고: 이는 본부가 쉽게 파괴될 정도로 집중된 유일한 경우입니다.

[29.2.3] 제압된 본부 유닛은 가지고 있던 모든 열차 마커를 잃고 한 헥스만 이동할 수 있습니다(최소 이동, 12.5 참조). 제압된 본부 유닛은 여전히 예하 유닛에게 보급을 제공하며 예하 공격 헬리콥터 여단에 임무를 내릴 수 있습니다. 하지만 공세 지원은 제공할 수 없습니다(25.4 참조).

[29.3] 본부 지원 범위

본부 지원 범위는 본부가 예하 전투 유닛에게 이동 보급(10.5), 전투 보급(10.6), 공세 지원(25.4)을 제공할 수 있는 본부와 해당 전투 유닛 사이의 최대 헥스 거리입니다.

전투 유닛이 본부 지원 범위 내에 있는지 판단할 때, 소유 플레이어는 두 유닛 사이에 연결된 헥스 경로를 추적해야 합니다. 유닛이 점령한 헥스는 계산하지 않고 본부 유닛이 점령한 헥스만 계산합니다.

지원 추적 경로는 LOS를 차단하는 헥스를 통해서는 추적할 수 없습니다(10.2.3 참조).

[29.4] 본부 유닛 및 보급.

본부 유닛은 다음 조건을 모두 만족하는 경우에 모든 예하 유닛(10.4.4 참조)에게 보급을 제공할 수 있습니다:

1. 해당 유닛이 본부 지원 범위 내에 있음.
2. 본부 유닛 자체가 아군 본부 보급원까지 보급선을 추적할 수 있음(10.3.2 참조).
3. 게임 턴 8이 되어 자동 보급이 끝났다면, 본부에 보급 포인트를 제공해야 함(WP만 해당, 10.8 참조).

본부 유닛은 제압 상태거나 화학탄 또는 핵 타격을 받은 헥스에 있을 때도 계속해서 보급을 제공할 수 있습니다. 그러나 상처 중이거나 상처 완료 상태일 때는 절대 보급을 제공할 수 없습니다.

[29.5] 바르샤바 조약기구 발트해 전선 본부

디자이너 참고: 발트해 전선은 덴마크를 점령하는 임무를 맡았습니다. 발트해 전선의 부차적인 역할은 다른 전선이 라인강을 건너는 주요 임무에 집중할 수 있게 하는 것이었습니다.

[29.5.1] 발트해 전선 본부 이동 제한. 발트해 전선 본부는 특별한 역할을 합니다. 모든 시나리오에서 발트해 전선은 BALTAP 지휘 구역에 진입할 수 있는 유일한 전선 본부입니다.

또한 발트해 전선 본부는 BALTAP 지휘 구역에 진입하는 것 외에는 WP 영토를 벗어날 수 없으며, 동독으로 돌아가지 않는 한 이 구역에 머물러야 합니다.

이 제한은 덴마크가 항복하면 없어지며(32.1.1 참조), 그 이후 발트해 전선 본부는 지도의 어느 곳으로든 이동할 수 있습니다.

[29.5.2] 발트해 전선 및 공세 지원. 확장된 병력 증강 시나리오를 제외한 모든 시나리오에서 발트해 전선 본부는 공세 지원을 제공하지 못합니다.

발트해 전선은 확장된 병력 증강 시나리오에서만 다른 전선 본부처럼 공세 지원을 제공합니다.

디자이너 참고: 발트해 전선에 배치된 부대들은 모두 II 급과 III급 부대로서, 기습 공격의 초기 단계에서는 준비가 되어 있지 않았을 것입니다. 이러한 기습 공격을 다루는 시나리오에서는 발트해 전선 본부와 임시 병참망이 급히 전진 배치되어, 북독일 평원을 가로지르는 주력 공격에서 덴마크의 목부분을 공격하는 모든 병력을 지원합니다.

보통의 전선 본부라면 갖추고 있을 정상적인 전투 자산이 부족하기 때문에, 발트해 전선은 공세 지원을 제공할 수 없습니다. 확장된 병력 증강 시나리오에서는 이 전선이 완전히 동원되어 다른 전선처럼 운용할 수 있습니다.

[29.5.3] 발트해 전선 본부. 특별 규칙으로, 확장된 병력 증강 시나리오(38.0 참조)를 제외한 모든 시나리오에서 WP 플레이어는 BALTAP 지휘 구역(2.2.7 참조)에 있는 모든 유닛을 실제로 속한 전선에 관계없이 발트해 전선의 일부로 취급할 수 있습니다.

이는 유닛 단위로 행사할 수 있으며, BALTAP 지휘 구역에 있는 모든 유닛은 편의에 따라 실제 소속 전선 일부로 간주할 수 있습니다.

이 특별 규칙은 BALTAP 지휘 구역에 위치한 모든 WP 유닛이 서로 조율하여 발트해 전선 본부로 보급을 추적할 수 있음을 의미합니다.

디자이너 참고: 확장된 병력 증강 시나리오에서는 이 특별 규칙을 적용하지 않습니다. 해당 시나리오에서 발트해 전선의 임무는 다른 전선의 유닛이 BALTAP 지휘 구역에서 벗어나 서쪽으로 이동하는 것을 막는 것이기 때문입니다.

[29.6] 바르샤바 조약기구 발트해 군단 본부

디자이너 참고: 발트해 군단은 전쟁 중에 구성된 임시 부대입니다. 해당 부대는 공식 전투 명령서에서는 찾아볼 수 없습니다. 발트해 전선이 덴마크 목부분까지의 지상 작전을 담당했다면, 발트해 군단은 덴마크 군도에 대한 공중 및 해상 작전을 담당했습니다(덴마크에는 443개의 섬과 4,544마일의 해안선이 있습니다). 코펜하겐이 주요 목표였을 것입니다.

WP 발트해 군단은 발트해 전선의 예하 본부입니다. WP 발트해 군단 본부는 해병 유닛으로 간주하며, 이는 게임에서 해상 수송으로 이동하고 상륙 작전을 수행할 수 있는 유일한 본부입니다.

발트해 군단 본부는 실제로 강습에 참여할 수도 있습니다(27.1.1 참조). WP 발트해 군단 사령부가 해상 페리나 해상 수송 중에 요격당하면 파괴됩니다(17.0 참조). 그러나 재편성될 수 있습니다(29.7 참조).

[29.6.1] 발트해 전선의 모든 연대 또는 여단(3.2.6.2 참조)과 독립 유닛은 발트해 군단 본부에 예측될 수 있으며 해당 본부로 보급을 추적할 수 있습니다.

발트해 군단 본부는 발트해 전선에 속한 어떤 사단도 보급할 수 없습니다.

디자이너 참고: 이 본부는 해당 물자를 보급할 수 있을 만큼 충분히 크지 않습니다.

[26.6.2] 발트해 군단 본부는 해상 보급을 사용할 수 있는 유일한 본부입니다(10.9 참조).

단, 발트해 군단 본부로부터 해상 보급을 통해 보급 받는 유닛은 영공 경합을 고려할 때 포함하지 않습니다.

[26.6.3] 발트해 군단 본부는 전선 본부가 아니므로 공세 지원을 제공할 수 없습니다.

[29.7] NATO LANDJUT 및 LANDZEALAND 본부 유닛

NATO에는 두 개의 다국적군 본부가 있습니다: LANDJUT(LJ)와 LANDZEALAND(LZ)입니다. 이 본부 유닛은 BALTAP 지휘 구역에서 시작하며 엘베Elbe 강 이남에 있는 핵스에는 진입할 수 없지만, 엘베 강 이북에 있는 동독으로는 진입할 수는 있습니다.

전투 결과에 따라 후퇴를 해야 하는 상황에서, 이 규칙을 따를 경우 해당 유닛이 제거된다면 이 제한 사항을 위반할 수 있습니다(25.7.8 참조).

이 두 다국적 본부 유닛은 서독 유닛, 덴마크 유닛 및 LJ 또는 LZ 명칭을 가진 기타 NATO 유닛에 보급을 제공할 수 있습니다.

두 다국적 본부는 서로 대체 가능합니다: LJ 본부는 LZ 예측 범례가 있는 유닛을 보급할 수 있고, LZ 본부는 LJ 예측 범례가 있는 유닛을 보급할 수 있습니다.

디자이너 참고: 이 두 본부는 NORTHAG의 일부가 아니라 유틀랜드와 덴마크를 방어하고 소련 발트 함대를 봉쇄하는 임무를 맡은 BALTAP(Baltic Approaches)이라는 별도의 사령부에 속해 있었습니다. LANDJUT는 덴마크의 목부분을, LANDZEALAND는 덴마크 군도를 방어했습니다. 소련 발트 함대를 북대서양에서 막는 것이 중요했고 덴마크 육군이 상대적으로 약했기 때문에 다른 나라에서 온 상당수의 NATO 부대가 가능한 한 빨리 덴마크 방어를 돕기 위해 덴마크에 배치되었습니다.

[29.8] 본부 재편성

본부는 영구적으로 제거할 수 없습니다. 본부가 파괴되면 현재 턴에서 두 턴 떨어진 턴 트랙에 배치합니다. 따라서 게임 턴 4에 파괴된 본부는 게임 턴 6의 게임 턴 트랙 안에 배치됩니다.

게임 턴 마커를 파괴된 본부가 있는 칸으로 옮기면 합동 증원 페이지 때 자동으로 다시 플레이할 수 있습니다.

해당 본부는 보급 상태이며 적 유닛과 인접하지 않은 지도 상의 모든 아군 자유 도시(30.1 참조)에 배치할 수 있습니다(즉, 우방국에 나타내야 함).

본부가 지도에 투입되는 중에 요격으로 파괴된 경우에도, 본부 재편성은 요격의 영향을 받지 않습니다.

디자이너 참고: 본부의 주요 자산은 트랙이며, 이는 비교적 쉽게 교체할 수 있습니다.

[29.8.1] 본부 유닛이 제거될 때, 소속된 공격 헬리콥터 여단이 있다면 제거되지 않고 공격 헬리콥터 디스플레이에 남아 있습니다.

하지만 본부가 지도에 재편성되어 배치 지점 역할을 할 수 있을 때까지는 전투에 투입할 수 없습니다.

[30.0] 도시

디자이너 참고: 양 동맹은 후방 지역 안보를 위해 많은 수의 예비 연대와 대대를 유지했습니다. 이러한 유닛들로 지도를 복잡하게 만드는 대신, 이들의 역할을 도시 핵스에 고유 방어력을 부여하는 형태로 반영했습니다. 따라서 이 게임에서 도시들은 정적 유닛처럼 작동합니다.

배태량 요약: 정복되지 않은 자유 도시는 자체 고유 방어력을 가진 정적 유닛처럼 행동합니다.

소도시는 1의 고유 방어력을, 대도시나 핵심 도시는 2의 고유 방어력을 가지지만, 이는 원래 그 도시를 통제하는 플레이어에게만 적용됩니다. 정복된 도시는 방어력이 없습니다.

적 유닛이 아군의 자유 도시 핵스에 진입하려면 반드시 그 핵스를 공격해야 합니다. 이 섹션을 읽어보세요. 게임에는 크기와 전략적 중요성에 따라 구분되는 세 가지 유형의 도시 핵스가 있습니다:

1. 소도시(WP 플레이어에게 승점 1점 가치)
2. 주요 도시(WP 플레이어에게 승점 2점 가치)
3. 핵심 도시(WP 플레이어에게 승점 3점 가치)

또한, 소도시와 대도시는 그 핵스를 방어하는 유닛에게 서로 다른 지형 이점을 제공합니다. 핵심 도시는 승점이 1점 더 높다는 점을 제외하면 모든 면에서 주요 도시와 동일합니다(34.2 참조).

[30.1] 도시 핵스 통제

도시 핵스는 항상 한 플레이어 또는 다른 플레이어가 통제합니다. 게임 시작 시, 해당 국가의 군대를 통제하는 플레이어가 그 도시 핵스를 통제합니다.

이 상태에서는 이 도시를 "자유 도시"라고 합니다. 적 유닛이 자유 도시에 진입하면 해당 도시는 "정복된 도시"가 됩니다. 그 이후에는 마지막으로 해당 도시로 유닛을 이동한 플레이어가 해당 도시를 통제합니다.

정복된 도시를 원래 소유했던 플레이어가 되찾으면 해당 도시는 다시 자유 도시가 됩니다. WP 플레이어의 주요 목표 중 하나는 NATO 도시 핵스를 정복하는 것입니다. 이를 방지하는 것도 NATO 플레이어의 주요 목표 중 하나입니다.

[30.1.1] 자유 도시의 통제권은 적 플레이어가 전투가 끝난 후에 이동 유닛을 도시 핵스로 진격해서 해당 핵스를 정복할 때만 변경됩니다. 정복된 도시의 통제권은 플레이어가 전투가 끝난 후 전술 이동(유닛이 멈출 필요 없음)이나 진격을 통해 해당 도시로 유닛을 이동했을 때만 변경됩니다.

아군 이동 페이지 동안, 유닛은 공중 이동이나 헬리콥터 이동으로 적 이 통제하는 도시를 통과할 수 있습니다. 또는 해상 이동으로 해안 핵스에 있는 적 통제 도시를 통과할 수 있습니다. 하지만 이러한 이동으로 적 통제 도시 핵스에서 이동을 끝낼 수 없으며, 핵스를 통과하는 것만으로는 그 도시의 통제권이 바뀌지 않습니다.

[30.1.2] 아군 통제 도시 핵스(자유 도시 또는 정복된 도시)에는 다음과 같은 효과가 적용됩니다:

1. 적 LOS가 해당 핵스를 지나가는 것을 차단합니다.
2. 해당 핵스로 적이 후퇴하는 것을 차단합니다.
3. 적의 강습 대상이 될 수 없습니다(27.0 참조).
4. LOS 링크를 추적해야할 때, LOS 링크의 한쪽 끝을 고정하는 데 사용할 수 있습니다(10.2.2 참조).
5. 보급 상태라면, 해당 핵스로부터 5핵스 내의 영공에서 경합합니다(10.3.3 참조).

[30.2] 자유 도시

[30.2.1] 자유 도시는 고정 지상 유닛과 비슷하게 작동하며, 고유 방어력을 가집니다(30.4 참조). 유닛은 어떤 형태의 지상 이동으로도 적 자유 도시에 진입할 수 없으며, 이는 해당 도시에 적 지상 유닛이 없더라도 마찬가지입니다.

예외: 비어있는 적 자유 도시에 핵 타격 마커가 있다면, 플레이어는 전술 이동으로 해당 핵스에 진입할 수 있습니다(고유 방어력 무효화, 30.2.4 참조).

이 예외를 제외하고, 유닛이 적 자유 도시 핵스에 진입해서 점령할 수 있는 유일한 방법은 전투 페이지(30.4 참조)에 적을 공격하여 핵스를 완전히 처리한 후 진격하는 것뿐입니다.

이 경우, 해당 도시 핵스에 아군 정복 마커를 놓아, 더 이상 자유 도시가 아닌 정복된 도시임을 표시합니다.

[30.2.2] 자유 도시는 자신이 있는 핵스에서 ZOC를 생성합니다(단, 주변 6개의 핵스에는 ZOC가 없음). 즉, 헬리콥터 유닛이 적 자유 도시 핵스에 진입하면 대공포 공격(19.0 참조)을 받습니다.

또한, 헬리콥터 유닛은 자유 도시에 진입할 때 주사위를 굴립니다. 이때 "1"이나 "2"가 나오면 대공포에 피격됩니다. 일반적인 경우 "1"이 나와야지만 대공포에 피격됩니다.

디자이너 참고: 경험에 따르면 도시 환경에서 작전을 수행하는 헬리콥터는 공격에 매우 취약한 것으로 나타났습니다.

[30.2.3] 자유 도시는 아군 지상 유닛이 없더라도 아군 지상 유닛과 같은 방식으로 자신의 핵스에 있는 EZOC를 무효화합니다(ZOC 무효화, 8.5 참조).

[30.2.4] 핵 타격 마커가 있는 자유 도시는 정적 아군 유닛처럼 작동하지 않습니다. 이 경우 자유 도시는 고유 방어력을 잃고, 자체 핵스에서 ZOC를 생성하지 않으며, 어떤 목적으로도 EZOC를 무효화하지 않습니다. 적 유닛은 전술 이동으로 도시를 통과할 수 있습니다.

[30.3] 정복된 도시

[30.3.1] 정복된 도시에는 고유 방어력이 없으며, 자신의 핵스에서 ZOC를 생성하지 않으며, 어떤 방식으로도 EZOC를 무효화하지 않습니다. 아군 유닛은 정복된 적 도시를 공격하지 않아도 해당 도시에 입장할 수 있습니다. 적이 통제하는 정복된 도시의 특별한 효과는 다음과 같습니다:

- 1) 이동 페이지 동안, 아군 유닛은 비어있는 적이 통제하는 정복된 도시에 전술 이동을 제외하고는 절대 진입할 수 없습니다.
- 2) 아군 유닛은 전투 후에 비어있는 적 통제 정복된 도시로 절대 후퇴할 수 없습니다.

점령된 상태의 적 통제 정복된 도시는 핵스를 완전히 처리한 경우에만 전투 후 진격으로 진입할 수 있습니다.

[30.3.2] 해방. 아군 유닛이 전술 이동 또는 진격으로 적이 점령한 정복된 도시 핵스에 진입할 때마다, 도시 핵스에 있는 적의 정복 마커를 제거합니다.

해당 핵스는 즉시 다시 아군 자유 도시 핵스가 되며, 모든 일반 자유 도시 속성을 회복합니다(즉, 자신의 핵스에 ZOC를 생성하고 고유 방어력을 회복합니다, 30.4.1 참조).

[30.4] 도시 핵스 전투

[30.4.1] 고유 방어력. 모든 자유 도시 핵스는 고유 방어력을 가지고 있습니다. 이 방어력이 제거될 때까지 적 유닛이 해당 핵스에 진입하는 것을 막습니다. 소도시의 고유 방어력은 1, 주요 도시와 핵심 도시의 고유 방어력은 2입니다.

고유 방어력은 각 도시 핵스 안에 적혀 있습니다. 자유 도시가 공격을 받으면, 해당 핵스의 총 방어력에 자유 도시 고유 방어력을 추가합니다. 자유 도시의 고유 방어력은 절대 바뀌지 않습니다.

고유 방어력은 보급과 핵스 내 모든 화학탄 타격 마커의 효과를 무시합니다. 또한, 어떤 형태의 타격에도 영향을 받지 않기 때문에 적의 공세 타격 페이즈 동안 교란 상태가 되거나 제거되지 않습니다.

예외: 핵 타격 마커가 있는 자유 도시는 고유 방어력을 완전히 영구적으로 잃습니다(30.2.4 참조). 정복된 도시는 고유 방어력이 없습니다.

[30.4.2] 소도시 방어 혜택. 방어 중인 모든 유닛이 소도시 핵스를 점령하고 있다면, 자신에게 유리한 방향으로 한 열의 전투 확률 보정을 받습니다. 이는 도시의 고유 방어력만으로 단독 방어할 때도 적용합니다.

또한 후퇴 결과가 1핵스씩 줄어들기 때문에, "R2"는 "R1"이 되고 "R1"는 "효과 없음No Effect"이 됩니다. 마지막으로, 소도시를 점령하고 있는 지상 유닛에 대해 공습 및 포격을 수행할 때는 주사위 굴림에서 1을 뺍니다.

핵 및 화학탄 타격은 소도시 지형에 영향을 받지 않습니다.

[30.4.3] 주요 및 핵심 도시 방어 혜택. 방어 중인 모든 유닛이 주요 도시 및 핵심 도시 핵스를 점령하고 있다면, 자신에게 유리한 방향으로 두 열의 전투 확률 보정을 받습니다. 이는 도시의 고유 방어력만으로 단독 방어할 때도 적용합니다.

또한 모든 후퇴 결과가 2핵스씩 감소하므로, "R2"도 아무 효과가 없습니다. 주요 도시 또는 핵심 도시를 점령하고 있는 지상 유닛에 대해 공습 및 포격을 수행할 때는 주사위 굴림에서 2를 뺍니다.

화학탄 타격은 주요 도시 지형의 영향을 받지 않습니다. 핵 타격은 주사위 굴림에서 1을 뺍니다.

[30.4.4] 도시 핵스 방어력 혜택은 도시가 자유 도시인지 정복된 도시인지에 관계없이 동일하게 적용합니다. 유일한 차이점은 정복된 도시는 해당 핵스 방어에 추가할 수 있는 고유 방어력이 없다는 점입니다.

[30.4.5] WP 자유 도시 대응. 비어있는 WP 자유 도시가 공격을 받으면, 인접한 WP 기동 유닛 하나가 전선이나 국적에 관계없이 해당 핵스에 대응할 수 있습니다.

[30.4.6] NATO 자유 도시 대응. 비어있는 NATO 자유 도시가 공격을 받으면 인접한 NATO 기동 유닛 하나가 해당 도시와 같은 국적에 속하는 경우에만 해당 핵스에 대응할 수 있습니다.

[30.4.7] 자유 도시 단독 방어. 자유 도시가 다른 아군 지상 유닛 없이 단독으로 자신의 핵스를 방어하는 경우, 해당 도시의 고유 방어력이 핵스의 총 방어력이 되며 전투 결과는 다음 특별 규칙에 따라 적용합니다:

- "r#" 결과는 무시합니다. (소도시는 항상 "R1" 결과를 무시하고, "R2" 결과를 적용하기 전에 "D1" 결과에 의해 함락되기 때문입니다. 주요 도시는 항상 모든 후퇴 결과를 무시합니다.)
- "CA" 결과는 무시합니다. (도시의 고유 방어 병력은 반격을 수행할 기동력이 부족합니다.)
- "D#" 결과가 나오면 공격자는 공격 유닛을 도시로 진격시킬 수 있습니다.
- 방어자에게 "*" 결과가 나오면 무시합니다(이는 항상 D# 결과와 함께 발생하기 때문입니다).
- 공격자에 대한 모든 "*" 또는 "A1" 결과는 정상적으로 적용합니다. 단, 공격자가 "D2" 결과를 입힐 경우, "A1" 결과는 무시할 수 있습니다.

[30.4.7.1] NATO 플레이어는 NATO 자유 도시가 단독으로 방어 중인 전투에서 방어 공습을 수행할 수 있습니다.

[30.4.8] 아군 유닛과 함께 방어하는 자유 도시. 자유 도시가 핵스에 있는 다른 아군 지상 유닛과 함께 방어하는 경우, 해당 도시에 고유 방어력이 핵스의 총 방어력에 추가되며 모든 전투 결과를 정상적으로 적용합니다. 방어자에게 가해지는 스텝 손실은 목표 핵스에 있는 지상 유닛에 적용해야 합니다(고유 방어력 자체에는 스텝 손실을 적용하지 않습니다).

전투 결과, 방어하는 지상 유닛이 모두 후퇴하거나 제거되면 공격자는 핵스 안으로 진격할 수 있습니다. 전투 후 공격자가 자유 도시로 진격하지 않으면 해당 도시는 계속 자유 도시이며 고유 방어력을 유지합니다.

단, 방어자가 핵스의 마지막 지상 유닛을 제거해서 "너희는 못 지나간다!"를 행사하면 공격자는 진격할 수 없습니다(25.7.1 참조).

자유 도시와 관련된 전투 예시는 25.9 끝에 있는 "전투 예시 #2"를 참고하세요.

[30.4.9] 고유 방어력 제거. 자유 도시의 고유 방어력은 절대 제거할 수 없으며, 공격자가 실제로 핵스로 진격하지 않는 한 자유 도시를 정복할 수 없습니다.

공격자가 실제로 진격을 수행하면, 공격자는 도시 핵스에 아군 정복 마커를 놓아 고유 방어력이 상실됐음을 나타냅니다.

[31.0] 서베를린

디자이너 참고: 서베를린에는 미군, 영국군, 프랑스군으로 구성된 3개의 약한 NATO 보병 여단이 주둔하고 있었습니다. 가장 가까운 아군 유닛은 서쪽으로 100마일 떨어진 곳에 있었습니다. 만약 전쟁이 발발했다면, 이들은 아무 도움도 받지 못했을 것입니다.

배태랑 요약: 게임이 끝났을 때 서베를린을 점령하는 쪽은 승점 2점을 받습니다. 서베를린은 그곳에서 시작하는 NATO 유닛은 보급하지만 다른 유닛은 보급하지 않으며, 서베를린과 그곳에 주둔한 NATO 유닛 모두 영공 경합에 포함하지 않습니다. NATO가 서베를린을 구출할 수 있다면 결정적 승리를 거둡니다(34.1.2.2 참조). 다음 섹션을 건너뛰세요.

[31.1] 서베를린 특별 규칙

서베를린(3007번 hex)은 동독의 중심부에 있는 NATO가 통제하는 서독 자유 도시이므로 다양한 특별 규칙을 적용합니다.

[31.1.1] 서베를린과 보급. 10.3.3.4 참조.

[31.1.2] 서베를린과 조율. 26.2.7 참조.

[31.1.3] 서베를린과 영공. 11.5를 참조.

[31.1.4] 서베를린과 승리. NATO 플레이어는 서베를린을 구출하면 결정적 승리를 거둘 수 있습니다(34.1.2.2 참조). 이 목표를 달성하지 못하더라도 게임이 끝날 때까지 서베를린을 사수해서 승점 2점을 획득할 수 있습니다(34.3.2 참조).

[31.1.5] 서베를린과 전방 방어. WP가 서베를린을 정복하더라도, 전략적 기습 시나리오(37.6.1 참조)와 신경전 시나리오(40.6.1 참조)에서 NATO가 전방 방어 승점 여부를 확인할 때, 서베를린은 서독 내 WP 통제 도시 hex로 간주하지 않습니다.

[31.1.6] 서베를린과 요새화. 의심을 여지를 없애기 위해, 확장된 병력 증강 시나리오에서 서베를린은 요새화 hex입니다(38.4.3.4 참조), 하지만 주요 도시가 이미 요새화 hex와 같거나 그 이상의 지형 혜택을 제공하므로 이는 중요하지 않습니다.

[32.0] 국가 항복

배태랑 요약: 이 섹션을 읽어보세요.

각 동맹의 특정 국가는 충분한 수의 도시가 정복되는 경우, 자동으로 상대 동맹에 항복합니다.

[32.1] 항복 요구 사항

[32.1.1] 덴마크. 게임 턴이 끝날 때 WP가 총 승점이 4점 이상인 도시 hex 조합(예시: 소도시 4개 또는 소도시 2개와 주요 도시 1개, 34.2 참조)을 통제하는 경우, 덴마크는 자동으로 WP에 항복합니다.

[32.1.2] 네덜란드. 게임 턴이 끝날 때 WP가 총 승점이 5점 이상인 도시 hex 조합(34.2 참조)을 통제하는 경우, 네덜란드는 자동으로 WP에 항복합니다.

[32.1.3] 체코슬로바키아. 게임 턴 종료 시 NATO 유닛이 프라하(4203번 hex)를 점령한 상태라면 체코슬로바키아는 항복합니다. 이때 해당 유닛이 공수부대나 공중 기동 유닛이 아니어야 하고 LOS를 추적할 수 있어야 합니다.

체코슬로바키아가 항복하면 게임은 즉시 종료되고 NATO 플레이어가 결정적 승리를 거둡니다(34.1.2.3 참조).

[32.1.4] 기타 국가. 다른 국가들은 항복 조건이 없습니다. 그 이유는 한쪽이 그러한 항복이 가능해지기 전에 자동 승리(34.1 참조)를 달성할 것이기 때문입니다.

[32.2] 국가 항복 효과.

[32.2.1] 덴마크 또는 네덜란드가 항복하면 다음 턴의 합동 상태 페이즈 동안 해당 국가의 모든 유닛을 영구적으로 게임에서 제거합니다. 해당 국가의 모든 자유 도시는 정복된 도시가 됩니다(아직 정복 마커가 없다면, 정복된 도시에 WP 정복 마커를 놓습니다).

단, 해당 국가의 도시 hex가 다른 국적의 NATO 유닛에 의해 점령된 경우, NATO 정복 마커를 놓습니다.

이후부터 해당 국가의 모든 도시 hex는 항상 NATO 또는 WP의 정복된 도시로 취급합니다(예외: 32.3 참조).

[32.2.2] 항복한 국가는 남은 게임 기간 동안 보급에 있어서 두 플레이어 모두에게 적 영토로 간주합니다(즉, 두 플레이어에 속한 해당 국가의 전투 유닛은 상급 본부 유닛에게 보급을 추적해야 합니다).

[32.2.3] 덴마크와 네덜란드가 모두 항복한 경우, 이후 모든 턴에서 NATO가 획득하는 전술 공군 포인트가 1점 감소합니다.

[32.3] 국가 수복

게임 턴이 끝났을 때, NATO 플레이어가 덴마크나 네덜란드에 있는 모든 도시 hex를 통제하면 해당 국가를 수복할 수 있습니다.

국가를 수복하면 해당 국가는 다시 아군 영토가 되고 모든 도시가 자유 도시 상태로 회복합니다. 따라서 도시 고유 방어력은 다시 회복되지만, 지상 유닛과 공군력(32.2.3 참조)은 다시 돌아오지 않습니다.

[33.0] 증원 병력

배태랑 요약: 이 게임에는 7가지 유형의 증원 유닛이 있으며, 각각 다른 방법으로 지도에 도착합니다. 이 섹션을 읽어보세요.

증원 병력은 게임 시작 후에 플레이에 참여하는 유닛입니다. 증원 병력 일정 카드에는 각 시나리오의 증원 병력 일정이 있으며, 각 플레이어와 각 연도(1983년 또는 1988년)에 따라 고유한 일정이 있습니다.

BALTAP 또는 확장된 병력 증강 시나리오에는 WP 증원 병력 일정이 없습니다. 증원 병력 일정에는 도착하는 각 유닛의 그림과 해당 유닛이 도착한 게임 턴이 적혀 있습니다.

플레이 시작 전에 플레이어는 각자의 증원 병력 일정 카드를 참고하여 해당 카드에 표시된 해당 유닛을 배치합니다.

각 게임 턴의 합동 증원 병력 페이지 동안, 두 플레이어는 각자의 증원 병력 일정표를 참고하여 해당 턴에 도착할 증원 병력 유닛이 있는지 확인한 다음, 해당 유닛을 지도, 증원 병력 상자 또는 아군 전략 예비대 상자에 적절히 배치합니다.

또한, 플레이어는 시나리오 지침을 참고하여 해당 턴에 도착할 화학탄 탄약 포인트(두 플레이어 모두)와 보급 포인트(WP 플레이어만)를 결정하고 새로 도착한 유닛을 반영하여 해당 트랙의 게임 포인트 마커를 조정합니다.

[33.1] 증원 병력 섹터 및 상자.

증원 병력 섹터는 게임 지도의 가장자리를 둘러싸고 있는 구역으로, "1"부터 "5"까지 번호가 매겨져 있습니다. 1과 2 구역은 NATO 플레이어에게 우호적인 구역입니다. 3~5번 구역은 WP 플레이어에게 우호적인 구역입니다.

열차 및 지상 증원 병력은 이러한 섹터 중 하나에서 출발하여 지도 상으로 이동합니다.

각 섹터마다 상응하는 증원 병력 상자가 있으며, 이 상자에는 합동 증원 페이지 동안 그 섹터에 도착할 예정인 부대가 배치됩니다. 이 유닛들은 실제 이동 페이지까지 해당 상자에서 대기합니다. 이동 페이지가 되면 이 유닛들은 지도 위로 이동할 수 있습니다.

증원 병력 상자에 있는 유닛은 어떤 형태의 적 공격에도 영향을 받지 않습니다. 증원 병력 상자에 있는 유닛은 항상 이동 및 전투 보급 상태입니다.

[33.2] 증원 병력 진입

모든 증원 병력 유닛에는 처음 등장하는 위치와 지도에 진입하는 방법을 나타내는 진입 코드가 있습니다. 코드에 대한 요약 설명은 3.2.9를 참조하세요.

[33.2.1] 예비 증원 병력. 예비 증원 병력의 진입 코드는 "RS"이고 그 뒤에 헥스 번호가 있습니다. 예비 증원 병력 유닛은 진입 코드에 써있는 헥스 번호에 해당하는 헥스에 배치해야 합니다.

예비 증원 병력이 나타나는 헥스에는 빨간색 삼각형이 있으며, 이를 "예비대 부지"라고 합니다.

[33.2.1.1] 리포저 증원 병력과 달리 예비 증원 병력은 도착 예정 턴까지 지도에 배치되지 않으며, 증원 병력이 등장하는 헥스에 있는 예비대 부지는 적의 공격을 받지 않습니다.

예외: 핵 타격 마커가 있는 예비대 부지에 도착해야 하는 예비 증원 병력은 제거됩니다.

디자이너 참고: 대부분의 예비 유닛의 장비는 너무 분산되어 있어 재래식 타격으로는 효과적으로 제거할 수 없습니다. 하지만 핵 타격은 전혀 다른 문제입니다.

[33.2.1.2] 예비 증원 병력은 EZOC 또는 화학탄 타격 마커가 있는 헥스에 나타날 수 있습니다.

단, 적 유닛이 지상 이동으로 예비대 부지가 있는 헥스에 진입하거나 해당 헥스를 지나 이동하는 경우, 또는 예비대 부지가 있는 헥스에서 강하 작전(16.1.3 참조) 또는 헬리콥터 침투 작전(18.1.3 참조)을 끝마치는 경우에는 해당 헥스에 적 정복 마커를 놓습니다.

적 정복 마커가 있는 예비 기지에 도착할 예정이었던 예비 지원 유닛은 대신 제거됩니다.

[33.2.1.3] 미 제3군단 본부. 미 제3군단 본부는 지도에 예비 증원 병력으로 표시됩니다.

디자이너 참고: 1983년, 미 제3군단은 유럽에 소규모의 참모진만을 유지하고 있었습니다. 1988년까지 이 주둔 병력 규모는 완전한 Reforger(POMCUS) 기지로 격상되었습니다. 그럼에도 불구하고 아무리 창고를 파괴해도 이 부대의 작전 수행을 막을 수는 없었습니다. 이 부대의 주요 장비는 트럭이었고, 이는 현지 민간 차량들을 징발함으로써 쉽게 확보할 수 있었을 것입니다. 따라서, 게임 목적상 이 부대는 항상 예비 증원 병력으로 취급합니다. 이는 이 부대가 게임에 등장하기 전에 적의 타격으로 파괴될 수 없다는 의미입니다.

[33.2.2] 지상 증원 병력. 지상 증원 병력에는 진입 코드 "G"와 증원 병력 섹터 번호가 있습니다. 이 유닛은 해당 번호와 일치하는 증원 병력 섹터에 있는 증원 병력 상자에 배치되며, 이어지는 아군 지상 이동 세그먼트 동안 전술 또는 행군 이동으로 해당 증원 병력 섹터의 모든 지도 가장자리 헥스를 통해 지도에 진입할 수 있습니다.

의심의 여지를 없애기 위해, 유닛은 항상 처음 진입하는 지도 가장자리 헥스의 이동 비용을 지불합니다. 또는, 증원 병력 상자에 있는 지상 증원 병력 유닛은 이동하지 않고 한 턴 동안 상차를 수행한 다음, 다음 플레이어 턴에 철도 이동으로 지도에 진입할 수 있습니다.

공중 기동 유닛 또는 공수부대 유닛인 경우 헬리콥터 또는 공중 이동을 통해 지도에 진입할 수도 있습니다(단, 헬리콥터를 통해 지도에 진입하려면 증원 병력 상자를 통해서만 가능하며, SRB에서는 불가능합니다).

[33.2.3] 철도 증원 병력. 철도 증원 병력의 진입 코드는 "RR"입니다. 철도 증원 병력은 이미 상차 마커가 있는 아군 증원 병력 섹터의 증원 병력 상자에 배치합니다. 그리고 이어지는 아군 철도 이동 세그먼트 동안 지도 위로 20헥스 이동을 수행할 수 있습니다. 또는, 철도 증원 병력은 증원 병력 상자에서 하차하고 이어지는 아군 지상 이동 세그먼트 동안 전술 또는 행군 이동을 통해 지도에 진입할 수 있습니다.

[33.2.4] 공중 증원 병력. 공수부대 및 공중 기동 유닛의 진입 코드는 "A"입니다. 공중 증원 병력은 아군 전략 예비대 상자에 배치됩니다. 이어지는 공중 및 해상 이동 세그먼트 동안, 공중 증원 병력은 SRB를 떠나 아군 증원 병력 섹터 지도 가장자리 헥스에서 지도로 바로 진입할 수 있습니다. 이는 공중 페리나 공중 수송을 통해서 가능하며, 이때 지도 상의 적합한 목적지 헥스로 이동할 수 있습니다.

공중 증원 병력은 목적지 헥스에서 요격을 받을 수 있습니다. SRB에 있는 공중 증원 병력은 지연될 수 있으며, 대신 13.7에서 설명하는 절차에 따라 철도를 이용해 지도에 진입할 수 있습니다.

[33.2.5] 해상 증원 병력. 해상 증원 병력의 진입 코드는 "S"입니다. 해상 증원 병력은 아군 전략 예비대 상자에 배치됩니다. 이어지는 아군 공중 및 해상 이동 세그먼트 동안, 해상 증원 병력은 아군 지도 가장자리를 따라 전체 바다 헥스 또는 해안 헥스에서 해상 페리 또는 해상 수송을 통해 지도에 진입한 뒤 지도 상의 적합한 목적지 헥스까지 이동할 수 있습니다.

해상 증원 병력도 도착 즉시 요격 대상이 됩니다. SRB에 있는 해상 증원 병력은 지연될 수 있으며, 대신 13.7에서 설명하는 절차에 따라 철도를 이용해 지도에 진입할 수 있습니다.

[33.2.6] CONUS 요격. 합동 증원 페이지 동안, NATO 플레이어는 도착하는 각 미국 및 캐나다 증원 유닛을 대상으로 특별 요격 시도 주사위를 굴러야 합니다. 이는 진입 코드가 "S"(해상 증원을 의미)인 유닛에 한해 적용됩니다. 이 요격 시도는 해당 유닛을 **전략 예비대 상자에 배치하기 전에** 수행해야 합니다.

예외: 신경전 시나리오의 평화 턴 동안에는 이러한 요격 시도를 적용하지 않습니다(39.0 참조).

이 특별 요격 시도는 실제로 플레이 중인 시나리오와 관계없이 항상 NATO 요격 표의 "아군 영공 내 NATO 페리" 항목(표에 노란색으로 표시됨)의 전략적 기습 열을 따라 해결합니다.

미 해상 증원 병력은 확장된 병력 증강(38.0)과 신경전(40.0) 시나리오에서만 등장합니다. 1988년을 플레이하는 경우 신경전 시나리오에서 캐나다 해상 증원 병력이 등장할 수 있습니다.

해상 증원 병력이 CONUS 요격 시도에서 살아남은 경우, 해당 유닛이 전략 예비대 상자에서 벗어나 해상 이동을 통해 지도로 이동하면 다시 일반 요격 시도의 대상이 됩니다.

해상 증원 병력은 철도를 통해 지도에 진입해서 이 두 번째 요격 시도를 피할 수 있지만(13.7 참조), CONUS 요격 시도는 피할 방법이 없습니다.

디자이너 참고: CONUS는 "Continental U.S"의 약자로, 이 규칙을 적용하는 대부분의 증원 병력이 시작하는 위치입니다.

SRB에 진입할 때 수행하는 첫 번째 요격 시도는 대서양을 건너는 수송선을 침몰시키려는 소련 잠수함의 노력을 나타냅니다.

두 번째 요격 시도는 목적지에 도착하기 위해 북해를 건너는 수송선을 침몰시키려는 소련 잠수함과 항공기의 노력을 나타냅니다.

철도로 진입하기 위해 지원된 부대는 프랑스에 정착한 것으로 간주되어 북해 통과를 건너뛰게 됩니다. 그러나 이 부대는 여전히 대서양을 횡단하는 과정에서 CONUS 요격 시도의 대상이 됩니다.

[33.2.7] 증원 및 활성화. 신경전 시나리오에서만 증원 병력 유닛이 활성화되기 전에 도착할 수 있습니다(39.8.1 및 39.8.2 참조). 해당 유닛은 시나리오 지침에서 활성화되었다고 지시할 때까지 처음 배치된 상자 또는 헥스에 남아 있습니다.

활성화되면 정상적으로 지도에 진입하거나 이미 지도에 있는 경우 정상적으로 이동할 수 있습니다.

[33.2.8] 확장된 병력 증강. 진입 코드가 "EB"인 유닛은 확장된 병력 증강 시나리오에서만 등장하며 다른 시나리오에서는 절대 플레이하지 않습니다.

이 유닛은 시나리오 시작 전에 전구에 도착하여 이미 지도에 배치된 상태이므로 이름만 증원 병력입니다.

[33.2.9] 수송사령부. 증원 병력으로 도착하는 모든 수송사령부는 지도에 표시된 아군 수송사령부 디스플레이의 해당 준비 상자에 배치됩니다.

[33.3] 리포저 증원 병력

디자이너 참고: 미 육군은 다수의 정규 육군 여단과 일부 방위군 여단을 위해 유럽에 미리 장비를 배치해 두었습니다. 전쟁이 발발하면 이들은 미국에서 운용하던 장비를 버리고, 일반 상업용 여객기를 포함한 항공 수송기에 탑승하여 한꺼번에 유럽으로 건너갈 계획이었습니다.

유럽에 도착하면, 그들은 미리 배치된 장비와 합류하게 됩니다. 그리고 전선으로 향하게 됩니다. 이는 장비를 대서양 너머로 수송하는 것보다 몇 주나 앞선 것이었습니다. 이 프로그램의 이름은 독일에 주둔

했던 부대가 많다는 사실에 착안해 '리포저(Return of Forces to Germany)'로 명명되었습니다.

80년대 후반에는 이 숫자가 6개 사단 규모로 늘어났고, 미 제3군단 전체가 북독일 평원으로 날아가 증원할 수 있게 되었습니다.

계획은 단 열흘 만에 6개 사단을 모두 유럽으로 이동시키는 것이었습니다. 그러나 이 부지들의 위치는 소련군에게 잘 알려져 있었기 때문에 우선 타격 목표가 될 수 있었습니다.

리포저 증원 병력의 진입 코드는 "RF"이며, 그 뒤엔 헥스 번호가 있습니다. NATO 플레이어만 전략적 기습(37.0) 및 신경전(40.0) 시나리오에서 리포저 증원을 받을 수 있습니다.

이 두 시나리오에서 모든 리포저 유닛은 게임 시작 시 지도(증원 병력 일정 카드 아님)에서 진입 코드에 써있는 헥스에 배치합니다. 유닛을 배치할 때는 리포저 부지 기호가 보이도록 뒷면으로 배치합니다. 뒤집힌 상태에서 이 유닛은 리포저 부지를 나타냅니다(미리 배치된 장비를 보관하는 고정식 군사 창고).

[33.3.1] 리포저 스텝. 합동 증원 페이지 동안 NATO 플레이어는 적절한 증원 병력 일정을 참고하여 해당 턴에 리포저 스텝이 도착하는지 결정합니다.

도착하는 각 리포저 스텝은 증원 병력 일정 카드에 올리브색 리포저 스텝 카운터로 표시됩니다. 이 카운터들은 단순히 메모 용도입니다. 게임에는 카드에 배치할 실제 리포저 스텝 카운터가 없습니다.

도착 예정인 각 리포저 스텝 카운터마다, NATO 플레이어는 지도에 있는 리포저 부지 하나를 선택하고 이를 활성 면으로 뒤집습니다(**예외:** 33.3.5 참조).

리포저 부지는 EZOC에 있을 때에도 활성 면으로 뒤집을 수 있습니다. 뒤집힌 리포저 유닛은 일반 유닛처럼 행동하며, ZOC를 생성하고 자신을 방어할 수 있으며, 현재 NATO 플레이어 턴에 이동 및 공격을 수행할 수 있습니다.

확장된 병력 증강 시나리오에서는 모든 리포저 증원 병력이 이미 도착한 상태이기 때문에 리포저 스텝이 나타나지 않습니다(해당 유닛들은 지도에서 바로 시작합니다). 리포저 스텝은 도착 시 요격 대상이 되지 않습니다.

디자이너 참고: 리포저 유닛은 요격 대상이 아닙니다. 이는 부대 인원들이 하루 일찍 후방 안전 지역까지 비행기로 이동한 후, 현지 육상 교통수단으로 장비가 있는 부지까지 이동한다고 가정하기 때문입니다. 양측 플레이어는 공중 또는 해상으로 도착할 예정인 다른 유닛도 이와 동일한 방식을 적용할 수 있습니다. 유닛들을 공중 또는 해상을 통하지 않고 철도를 통해 진입시킴으로써 해당 유닛들이 요격 대상이 되지 않게 할 수 있습니다(13.7 참조).

[33.3.2] 리포저 부지. 리포저 스텝을 소모하여 해당 유닛을 활성화하기 전까지, 리포저 유닛은 리포저 부지 면으로 지도에 남아 있습니다. 리포저 부지는 고유 방어력이 없으며 활성화되기 전까지는 지상 유닛이 아닙니다. WP 유닛은 항상 리포저 부지가 있는 헥스로 이동할 수 있습니다. 만약 다른 NATO 지상 유닛이 리포저 부지를 방어하고 있는 경우엔 진격을 해야지 해당 헥스로 진입할 수 있습니다.

합동 상태 페이지 동안, WP 유닛이 리포저 부지가 포함된 헥스를 점령했다면, 해당 헥스에 있는 모든 리포저 부지를 제거합니다. 이 타이밍에 NATO 플레이어에겐 리포저 부지를 구출할 수 있는 플레이어 턴이 한 번 주어집니다.

[33.3.3] 리포저 부지 타격. 리포저 부지는 모든 형태의 WP 타격에 맞을 수 있지만, 때로는 고유한 효과가 적용됩니다.

[33.3.3.1] 공습 및 포격. 리포저 부지에 대한 공습 또는 포격은 다음의 경우를 제외하고 모두 정상적으로 수행됩니다:

1. 각 타격은 오직 하나의 리포저 부지만 목표로 삼을 수 있으며, 해당 부지가 유일한 타격 목표여야 합니다.
2. 한 핵스에 리포저 부지가 두 개 이상 있는 경우, 최대 두 개의 적 공습 목표가 될 수 있지만, 각 공습마다 반드시 각각 다른 부지를 목표로 해야 합니다.
3. 리포저 부지는 점령한 핵스 내 지형 DRM을 받지 않습니다 (건물은 숨길 수 없음). 적 영공에 있을 때와 기습 시 적용되는 다른 모든 DRM의 적용을 받습니다.
4. "D1"의 결과는 리포저 부지가 제거되어 지도에서 제거된다는 뜻입니다(예외: 33.3.5 참조).
5. "*" 결과는 다르게 취급합니다. 리포저 부지에 피해 마커를 놓습니다. 피해 마커는 유닛이 활성화되거나 제거된 경우에만 제거합니다. 피해를 입은 리포저 부지가 다른 공격으로 두 번째 "*" 결과를 받으면 제거됩니다. 리포저 스템을 할당받아 해당 부지가 활성화되었을 때 리포저 부지에 피해 마커가 있다면, 유닛을 활성화 면으로 뒤집고 피해 마커는 제거하며 대신 교란 마커를 놓습니다(이어지는 회복 페이즈 동안 교란 마커를 정상적으로 제거합니다).

[33.3.3.2] 화학탄 타격. 리포저 부지가 있는 핵스는 WP 화학탄 타격의 대상이 될 수 있지만, 리포저 부지 자체에는 영향을 받지 않습니다(22.2.8 참조).

리포저 유닛이 화학탄 타격 핵스에서 활성화해도 화학탄 타격 공격을 받지 않습니다. 하지만 이동과 전투 동안에는 그외 모든 효과를 받습니다(22.3.1 참조).

[33.3.3.3] 핵 타격. 핵 타격을 당한 경우, 목표 핵스에 있는 모든 리포저 부지가 자동으로 제거됩니다.

[33.3.4] 지도에 더 이상 리포저 부지가 남아 있지 않다면, 도착 예정 리포저 스템을 모두 무시합니다. 더 이상 배치할 장비가 남아 있지 않다는 뜻입니다.

[33.3.5] 미 제3기갑기병연대. 미 제3군단의 미 제3기갑기병연대(3ACR)는 유일한 2스텝 리포저 증원 병력입니다. 이 유닛을 활성화하려면 NATO 플레이어는 같은 합동 증원 페이즈 동안 리포저 스템을 두 번 소모해야 합니다. 또한, 2스텝 유닛이므로 카운터 뒷면에 리포저 부지 면이 없습니다(대신 반편부대 유닛 값이 있습니다).

이 예외 유닛을 위해 리포저 부지 기호가 그려져 있는 파란색 리포저 부지 마커가 특별히 제공됩니다. 게임 시작 시, 3ACR 유닛을 최대 전투력 면으로 지정된 핵스에 배치하고, 그 위에 이 특수 리포저 부지 마커를 올려놓습니다. 이 두 카운터는 NATO 플레이어가 사용할 수 있는 리포저 스템 두 개를 사용해서 활성화할 때까지 계속 리포저 부지에 남아 있습니다. 리포저 부지에 남아 있는 상태에서 WP 공습을 받으면, 이 유닛의 각 스템을 개별적으로 제거해야 합니다.

따라서 해당 부지가 피해를 입은 후(33.3.3.1 참조) 다시 피해를 입은 경우, 유닛을 제거하는 대신, 피해 마커를 제거한 뒤 리포저 마커 아래에 있는 3ACR 유닛을 반편부대 면으로 뒤집습니다.

반편부대 상태에서 유닛을 활성화하는 경우, 리포저 스템을 1개만 소모해도 됩니다. 반편부대 상태에서 활성화되기 전에 피해를 두 번 더 받으면 반편부대와 특수 리포저 마커 모두를 지도에서 제거합니다.

[33.4] 증원 병력 지연.

현재 턴에 도착 예정인 모든 증원 유닛은 전략 예비대 박스(SRB) 또는 증원 박스에서 지연될 수 있으며, 이후 어떤 게임 턴에라도 지도에 진입할 수 있습니다.

[33.5] 증원 병력 및 보급.

모든 증원 병력 유닛은 완전한 보급 상태로 지도에 진입합니다. 게임 후반에는 모든 일반 규칙에 따라 이동 보급 불가 또는 전투 보급 불가 상태가 될 수 있습니다.

[33.6] 증원 병력 및 전략 예비대 상자

일부 유닛은 각 시나리오 시작 시 자신의 동맹에 해당하는 전략 예비대 박스에 위치합니다. 다른 유닛이 이 상자에 진입할 수 있는 유일한 방법은 합동 증원 페이즈 동안 이 상자에 배치하는 것입니다.

한 번 SRB를 벗어난 유닛은 다시는 돌아올 수 없습니다. SRB에 위치한 유닛은 어떤 형태의 적 공격도 받을 수 없습니다. 이동 목적상, SRB를 빠져나오는 모든 유닛은 수용력이 무제한인 항구가 있는 아군 도시 핵스에서 이동을 시작하는 것으로 간주하며, 항상 이동 및 전투 보급 상태입니다.

디자이너 참고: 바르샤바 조약기구 SRB는 소련 서부 군사 구역을, NATO SRB는 영국과 프랑스 서부를 나타냅니다.

[34.0] 승리

배태량 요약: 이 섹션을 읽어보세요.

이 게임에서 승리하려면 승점을 모아야합니다. 승점을 얻으려면 적 도시 핵스를 점령하거나, 플레이어가 할 수 있는 특정 선택들, 그리고 다양한 기타 조건을 충족해야합니다.

게임이 끝나면 두 플레이어는 각각 자신의 승점을 합산합니다. NATO 플레이어의 승점 총합에서 바르샤바 조약기구 플레이어의 승점 총합을 뺍니다.

그 값을 플레이한 시나리오 및 연도별 승리 조건 차트에서 찾습니다. 그 결과에 따라 승리한 플레이어의 승리 레벨이 결정됩니다.

게임은 무승부로 끝나거나, 한 쪽의 근소한 승리, 전술적 승리, 또는 결정적 승리로 끝날 수 있습니다. 또한, 특정 성과나 사건으로 인해 게임이 즉시 종료되고 승점 참조 없이 한 쪽이 자동으로 결정적 승리를 거둘 수도 있습니다.

[34.1] 자동 승리

[34.1.1] WP 자동 승리. 게임이 종료되고, 게임 턴이 끝났을 때 WP 플레이어가 다음 조건을 모두 갖춘 기동 유닛이 가지고 있다면, WP 플레이어는 자동으로 결정적 승리를 거둡니다:

1. 해당 유닛이 라인(라인) 강 서쪽과 발 강 이남에 있는 모든 핵스에 위치한 경우.
2. 해당 유닛이 공수부대, 공중 기동부대, 해병대가 아닌 경우
3. 상급 본부 유닛이 자체적으로 유효한 본부 보급원까지 LOS를 추적할 수 있는 경우.

[34.1.2] NATO 자동 승리

[34.1.2.1] 전세 역전. 게임이 종료되고, 게임 턴이 끝났을 때 NATO 플레이어가 두 개 이상의 WP 도시를 통제하고 있다면, NATO 플레이어는 자동으로 결정적 승리를 거둡니다.

[34.1.2.2] 서베를린 구출. 게임이 종료되고, 턴이 끝났을 때 NATO 플레이어가 서베를린(3007번 hex)에 기동 유닛을 가지고 있고, 그 기동 유닛으로 아무 NATO 본부 유닛까지 LOS를 추적할 수 있다면(해당 본부 유닛은 유효한 본부 보급원까지 LOS를 추적할 수 있어야 함), NATO 플레이어는 자동으로 결정적 승리를 거둡니다(10.2.1 참조).

의심을 여지를 없애기 위해, 해당 기동 유닛은 서베를린에서 게임을 시작하는 여단 중 하나이며, NATO 본부가 해당 유닛의 상급 본부일 필요는 없습니다(이 경우는 게임에서 유닛이 자신의 상급 본부가 아닌 본부까지 LOS를 추적할 수 있는 유일한 경우입니다. 이 예외는 이 승리 조건에만 적용하고 실제 보급 시에는 적용하지 않습니다).

[34.1.2.3] 체코 항복. 게임이 종료되고, 게임 턴이 끝났을 때 체코 슬로바키아가 항복했다면, NATO 플레이어는 자동으로 결정적 승리를 거둡니다(32.1.3 참조).

[34.1.3] 아마겟돈. 상대가 아마겟돈 주사위 굴림에 실패하면 어느 플레이어도 결정적 승리를 거둡니다(21.2 참조).

[34.2] 바르샤바 조약기구 승점

한쪽 플레이어의 자동 승리로 끝나지 않은 경우, 게임 종료 시 바르샤바 조약 플레이어는 NATO 소도시 hex 하나당 1점, NATO 주요 도시 hex(서베를린 포함) 하나당 2점, 그리고 NATO 핵심 도시 hex 하나당 3점의 승점을 받습니다.

단, 이는 1) 해당 도시에 바르샤바 조약기구 정복 마커가 있거나, 2) 해당 도시가 서쪽 지도 가장자리까지 LOS를 추적할 수 없는 경우에만 해당합니다(표준 10hex LOS 링크).

예외: WP 플레이어가 덴마크 도시들과 서베를린(3007번 hex)을 실제로 정복하지 않았다면 WP는 승점을 받을 수 없습니다.

디자이너 참고: 이러한 예외 도시들은 어떤 경우에도 서쪽 지도 끝까지 LOS를 추적할 가능성이 거의 없습니다. WP 플레이어는 해당 도시들을 단순히 고립시키는 것 이상을 수행해야 합니다.

[34.3] NATO 승점

[34.3.1] NATO 정복된 도시. 각 게임 턴의 합동 상태 페이지 동안, NATO 플레이어는 WP 소도시 hex 하나당 1점, NATO 정복 마커가 있는 WP 주요 도시 hex 하나당 2점의 승점을 획득합니다(지도에는 WP 주요 도시가 없다는 사실에 유의하세요). NATO 플레이어는 이 점수를 지도에 표시된 승점 트랙에 기록합니다.

[34.3.2] 서베를린 승점. NATO 플레이어가 게임 종료 시(각 게임 턴 종료 시점이 아님) 서베를린(3007번 hex)을 통제하면 승점 2점을 받습니다.

[34.3.3] 화학전 승점. WP 플레이어가 화학전을 선언하면, 게임 턴 트랙의 현재 턴 칸에 최초 사용 마커를 놓습니다.

NATO 플레이어는 화학탄 최초 사용부터 14턴까지 각 게임 턴마다 승점 1점을 획득합니다.

[34.3.4] GDP로 이동 승점. NATO 플레이어가 GDP로 이동을 해야 하는 경우, 해당 절차에서 승점을 획득할 수 있습니다(35.3.7 참조).

[34.4] 전쟁 범죄. 플레이어가 적 통제 도시 hex에 핵 또는 화학탄 타격을 수행하면 상대방은 즉시 해당 hex의 승점 값과 동일한 수의 승점을 획득합니다(소도시 1VP, 주요 도시 2VP, 핵심 도시 3VP).

특정 도시 hex가 어느 한 종류의 타격을 한 번 받았다면, 이후 아무 플레이어가 추가 타격을 가해도 전쟁 범죄 점수로 계산하지 않습니다(이 시점에서 해당 도시는 유령 도시가 되었기 때문입니다).

하지만 지도상의 각 도시 hex에서 전쟁 범죄 점수를 한 번씩 받을 수 있습니다. 플레이어들은 게임 진행 중에 이러한 점수를 자신의 승점 트랙에 기록해야 합니다.

[34.5] 시나리오별 보너스. 각 시나리오마다 시나리오 별 특정 추가 승점 보너스 또는 조건이 있을 수 있습니다.

[35.0] 일반 시나리오 규칙

배태량 요약: 이 섹션을 읽어보세요.

일반적인 시나리오 플레이 규칙은 아래에서 자세히 설명합니다. 개별 시나리오에 적용하는 구체적인 규칙은 시나리오 지침의 "변형 규칙" 제목 아래에 있습니다.

[35.1] 게임 길이. 게임은 일반적으로 14턴 동안 진행되며, 14번째 턴이 끝나면 승자와 승리 레벨이 결정됩니다.

예외적으로, BALTAP 시나리오는 7턴 만에 종료됩니다. 어느 플레이어가 자동 승리를 획득하면 게임이 더 빨리 종료될 수 있습니다(34.1 참조).

그러나 다음 규칙에 따라 게임이 더 빨리 종료될 수도 있습니다.

[35.1.1] 항복. 어느 플레이어든 언제든지 항복을 선언할 수 있습니다. 승점은 계산하지 않습니다. 상대 플레이어는 자동으로 결정적 승리를 거둡니다.

[35.1.2] 휴전. 어느 플레이어든 언제든지 휴전을 제안할 수 있습니다. 휴전 조건은 협상할 수 있습니다. 기본적으로는 휴전이 합의되는 순간, 각 플레이어가 그 순간까지 얻은 승점과 게임 종료 시 각 플레이어가 일반적으로 받게 되는 모든 승점을 기준으로 승리가 결정됩니다.

그러나 어느 쪽이든 전쟁이 계속되었다면 얻었을 것으로 생각되는 추가 승점을 주장할 수 있습니다(예시: 플레이어가 점령할 가능성이 있는 도시에 대한 승점 포함).

두 플레이어가 추가 승점(있는 경우)을 협상하여 합의에 도달하면 휴전이 체결되고, 합의에 따라 승점 레벨이 결정됩니다. 또는 두 플레이어는 단순히 한 쪽이 달성한 승리 레벨에 합의하고 거기서 멈출 수도 있습니다.

두 플레이어가 합의에 도달하지 못하면 휴전은 무산되고 계속 플레이합니다. 그리고 일반 규칙에 따라 승리를 결정합니다.

[35.2] 활성화

지도에서 게임을 시작한 유닛은 활성화되기 전까지는 이동하거나 공격할 수 없습니다. 유닛은 각 시나리오의 변형 규칙에 있는 일정애 따라 활성화됩니다.

활성화되지 않은 유닛은 자신을 방어할 수는 있지만 대응할 수는 없습니다. 활성화되면 유닛은 모든 일반 게임 기능을 수행할 수 있습니다. 리포저 유닛은 NATO 플레이어가 리포저 스태프를 할당하는 턴에 활성화됩니다(33.3.1 참조).

아직 활성화되지 않은 특정 국가에 속한 모든 유닛들은 다음의 경우 즉시 활성화됩니다: 1) 해당 국가 내에 위치한 유닛을 목표로 하는 적의 지상 공격이나 타격이 발생한 후, 또는 2) 적 유닛이 해당 국가로 이동한 후에 아군 플레이어 턴이 시작한 경우.

예를 들어, 프랑스 베를린 여단을 공격하면 프랑스 유닛이 활성화되지 않지만(여단이 프랑스 내에 있지 않기 때문에), 프랑스에 WP가 낙하산으로 침투하면 활성화됩니다.

[35.3] GDP로 이동

디자이너 참고: "GDP"는 일반 방어 계획(General Defense Plan)의 약자로, 각 유닛의 국경선 배치 위치를 개략적으로 설명하는 NATO 계획이었습니다. 그러나 많은 군인들은 이 약자를 실제 방어 위치를 지칭하는 데 사용했습니다. 예를 들어 "우리는 GDP로 이동 중이다"라고 말하곤 했습니다.

GDP로 이동은 NATO 플레이어가 자신의 유닛들을 병영 위치에서 밖으로 이동시킬 수 있는 첫 번째 턴에 발생할 수 있는 특별한 과정입니다.

전략적 기습 시나리오(37.0)에서는 전쟁 전 GTO 동안 자동으로 발생합니다. 신경전 시나리오에서는 전쟁 발발 직전 턴이나 전쟁의 첫 번째 턴에 발동될 수 있습니다(39.5.4.1 참조).

GDP로 이동해야 하는 경우, 한 NATO 플레이어 턴 동안 다음 규칙들을 적용합니다. 이러한 제한 사항들은 이후의 턴부터는 적용하지 않습니다.

[35.3.1] 활성화. NATO 플레이어는 서독에 있는 프랑스 유닛이 아닌 모든 유닛을 활성화합니다(서베를린, 3007번 핵스는 제외). 신경전 시나리오에서는 다른 국가에 있는 유닛도 WP 이동 또는 공격으로 활성화할 수 있습니다(35.2.1 참조).

[35.3.2] 허용된 이동. GDP로 이동이 필요한 플레이어 턴에 NATO 플레이어가 사용할 수 있는 유일한 이동 형태는 전술 이동입니다. 다음의 경우를 제외하고는 어떤 NATO 유닛도 WP 영토 내 어떤 핵스에도 진입할 수 없습니다: 1) 신경전 시나리오를 플레이하고 있으며, 2) GDP로의 이동이 전쟁 1턴 때 발생하는 경우.

[35.3.3] 이동 허용량. 각 유닛이 이번 턴에 전체 전술 이동 허용량만큼 이동하는 대신, NATO 플레이어는 각 NATO 국가 군대마다 주사위를 굴립니다.

해당 국가의 각 유닛은 전술 이동 허용량과 국가 군대 주사위 결과 중 낮은 수만큼의 이동 포인트를 사용하여 이동합니다.

예를 들어, 서독군이 주사위를 굴려 "4"가 나오면 모든 서독 유닛이 이동 허용량 4만큼 이동합니다. 영국군이 "6"을 굴리면 모든 영국 유닛은 이동 허용량 5만큼 이동합니다(해당 유닛의 이동 허용량이자 전술 이동 허용량이기도 함).

유닛은 주사위 굴림에 관계없이 항상 최소 한 핵스 이동할 수 있습니다(최소 이동, 12.5 참조).

[35.3.4] 이동 순서. NATO 플레이어는 다음 순서대로 각 국가 군대 이동 주사위를 굴려야 합니다:

1. 서독
2. 미국(캐나다 4/1 여단 포함)
3. 영국
4. 네덜란드(서독에 있는 유닛만 해당)
5. 벨기에(서독에 있는 유닛만 해당)
6. 덴마크(신경전 시나리오에서만, WP 침공으로 활성화된 경우 35.2.1 참조)

NATO 플레이어는 처음 세 개의 국가 군대 주사위 굴림(서독, 미국, 영국)을 기록해야 하며, 그 결과에 따라 승점을 획득할 수 있습니다(35.3.7 참조).

이번 턴에는 프랑스 유닛이 활성화되지 않기 때문에 프랑스군은 위 목록에 없습니다.

[35.3.5] 분리 이동. NATO 플레이어는 우선순위 목록에 있는 그 다음 국적의 유닛 주사위를 굴리기 전에 해당 국적의 모든 유닛의 이동을 완료해야 합니다.

따라서 NATO 플레이어는 서독군 주사위를 굴린 후, 미군 주사위를 굴리기 전에 모든 서독 유닛을 이동해야 합니다. 그리고 영국군 주사위를 굴리기 전에 모든 미군 유닛을 이동해야 합니다.

[35.3.6] 전방 방어. GDP로 이동을 적용하는 턴에, NATO 유닛은 이동을 시작할 때보다 철의 장막 핵스면으로부터 더 멀리 떨어진 곳에서 이동을 끝낼 수 없습니다(단, 같은 철의 장막 핵스면일 필요는 없습니다).

만약 전쟁이 발발했다면(신경전 시나리오에서만 가능), 철의 장막을 넘어 바르샤바 조약기구 영토로 진입하는 NATO 유닛에게는 이 규칙을 적용하지 않습니다.

[35.3.7] GDP로 이동 승점. NATO 플레이어가 GDP로 이동해야 하는 경우, 다음 절차에 따라 승점을 획득할 수 있습니다.

먼저 서독, 미국, 영국 군대의 GDP 이동주사위 결과를 모두 합산합니다. 그런 다음 이 합계를 3으로 나누고 결과를 내림합니다.

마지막으로 5에서 이 숫자를 뺍니다. NATO 플레이어는 이 값을 자신의 승점 트랙에 즉시 기록합니다.

드물지만 NATO 플레이어가 주사위 굴림에서 세 번 모두 "6"이 나오면 결과는 음수가 되며, 이 경우 NATO 플레이어는 승리 점수 0점을 획득합니다.

디자이너 참고: NATO군이 기습 공격에 얼마나 빨리 대응할 수 있을지는 끊임없이 논쟁거리가 된 문제 중 하나입니다.

이 규칙들은 일부 국가의 군대가 다른 국가보다 더 빠르게 대응할 수 있다는 것을 의미하지만, NATO는 여전히 준비되지 않은 상태로 공격을 받을 가능성이 높습니다. 이는 NATO 플레이어에게 악몽과 같은 상황입니다. 왜냐하면 측면 지원이 실제로 이루어질지 알 수 없

는 상태에서 유닛들을 국경으로 이동해야 하기 때문입니다. 이는 NATO 플레이어에게 악몽과 같은 상황입니다. 왜냐하면 측면 지원이 실제로 이루어질지 알 수 없는 상태에서 유닛들을 국경으로 이동해야 하기 때문입니다. NATO 유닛이 이동을 시작할 때보다 국경에서 더 멀어져서는 안 된다는 요구 사항은 확고히 수립된 NATO의 전방 방어 교리를 반영합니다. 마지막으로, 국가 군대 주사위 굴림에 대한 승점 부여는 순전히 게임 밸런스를 위한 메커니즘입니다. 이 승점으로 GDP로 이동 절차가 각 시나리오 플레이를 고유하게 만들면서도, 승리 조건의 균형을 심각하게 왜곡하지 않게 됩니다.

[35.4] 난민

디자이너 참고: 역사가 말해주듯, 바르샤바 조약군의 서유럽 침공 초기 며칠 동안은 엄청난 규모의 난민들이 서유럽을 향했을 것입니다. 이러한 난민들의 대이동은 도로 시스템을 막아 NATO 유닛의 이동을 크게 방해했을 것입니다.

BALTAP, 전략적 기습, 그리고 확장된 병력 증강 시나리오의 1, 2, 3 턴 동안, 그리고 신경전 시나리오에서 전쟁 발발 후 첫 3턴 동안, 만약 NATO 유닛이 진입하는 hex가 서쪽에 있다면 해당 유닛은 행군 이동을 사용할 수 없습니다.

[35.5] 국경을 넘는 ZOC

전략적 기습 시나리오를 플레이할 때, 게임 0턴 동안, 모든 플레이어의 ZOC는 철의 장막 hex 너머로 확장할 수 없습니다. 신경전 시나리오를 플레이할 때, 평화 턴 동안 모든 플레이어의 ZOC는 철의 장막 hex 너머로 확장되지 않습니다. 모든 시나리오에서, 전쟁 첫 턴의 WP 플레이어 턴 동안 NATO의 ZOC는 철의 장막 hex면을 넘어 확장되지 않습니다. 그 이후부터 철의 장막 hex면은 두 플레이어의 ZOC에 아무 영향을 미치지 않습니다.

[35.6] NATO 국경 부대

디자이너 참고: 철의 장막에는 서독 국경 수비대 2만 명이 배치되어 있었고, 이들은 NATO 사단의 정찰대대의 지원을 받고 있었습니다. 이 유닛은 초기 지연 부대로서 나머지 NATO군이 배치될 때까지 시간을 벌기 위한 임무를 수행했습니다. 이는 다음 규칙으로 표현됩니다.

게임 1턴의 이동 페이즈 동안, 또는 신경전 시나리오의 전쟁 1턴에서, WP 플레이어는 철의 장막 hex면을 지나 반대쪽 hex에 진입하기 위해 추가 이동 포인트 1점을 추가로 지불해야 합니다.

의심의 여지를 없애기 위해, 이 추가 이동 포인트는 NATO ZOC에 진입하는 데 필요한 추가 이동 포인트와는 별도로 지불해야 합니다. 이 철의 장막 페널티는 GT1의 예비대 페이즈 동안의 이동이나 그 이후 턴에는 적용하지 않습니다.

[35.7] 기습

BALTAP 및 전략적 기습 시나리오의 게임 1턴과 신경전 시나리오의 전쟁 1턴에서 NATO의 경계 수준에 따라 NATO가 기습을 당할 수도 있습니다. 기습이 발생하는 게임 턴에만 다음 효과를 적용합니다:

1. 모든 WP 지상 공격은 CRT에서 오른쪽으로 한 열 이동합니다.
2. 모든 WP 공격(공습, 포격, 화학탄, 핵)은 주사위 굴림 값에 1을 더합니다.
3. 이번 턴 동안, WP 플레이어에게는 기본 전투 확률에서 최종 전투 확률까지 순 열 이동 횟수 제한을 적용하지 않습니다(일반적으로 최대 두 열까지만 이동할 수 있습니다). 이번 턴에 WP 플레이어가 공격을 위해 받을 수 있는 순 열 이동 횟수에는 제한이 없습니다.
4. NATO 플레이어는 자신의 회복 페이즈와 이번 턴에 벌어진 전투의 합동 전투 보급 세그먼트 동안 전투 보급을 추적할 수 없습니다. 즉, 기습이 발생한 턴에 전투(공격 또는 방어)를 벌이는 모든 NATO 유닛은 다음 NATO 플레이어 턴의 회복 페이즈까지 전투 보급을 받지 못합니다. 예외: 서베를린(3007번 hex)의 모든 NATO 유닛은 기습이 발생해도 전투 보급을 끌어올 수 있습니다.

디자이너 참고: 기습의 효과는 WP의 초기 공습과 선두 부대가 여전히 도로에 줄지어 있는 NATO 부대를 기습할 가능성이 높다는 점을 반영합니다. 여기에선 NATO의 전투 보급에 대한 제한도 설명할 필요가 있습니다. 당시에는 적군파(Red Army Faction)와 바다-마인호프 갱(Baader-Meinhof Gang) 같은 테러리스트들이 활동하고 있었기 때문에, 서독의 NATO 탄약은 경비가 철저한 보급창에 자물쇠로 잠긴 채 보관되어 있었습니다. 기습 공격의 주요 영향 중 하나는, 탄약 트럭들이 이러한 보급창으로 가서 탄약을 적재한 뒤, 공습과 난민, 혼잡한 도로, 파괴된 다리들로 인한 혼란 속에서 최전선 부대까지 도달하기 위해 노력해야 했다는 점입니다. 전쟁 첫날, 일단 부대가 기본 탄약을 모두 소진하고 나면, 보급 망이 따라잡을 때까지 재보급은 매우 어려웠을 것입니다.

[35.8] 멀티플레이어 규칙

게임에는 2명, 3명, 또는 4명의 플레이어가 참여할 수 있습니다. 두 명 이상의 플레이어가 게임을 하려면, 플레이어들이 짝을 이루어 연합을 구성하여 함께 플레이할 수 있습니다. 협력력이 이 게임의 핵심입니다. 한 쌍이 한 팀으로 승리하며, 개인 승리 조건은 없습니다.

[35.8.1] WP 멀티플레이어 통제권. 두 명의 플레이어가 WP를 플레이하는 경우, 한 명은 북부 플레이어가 되고 다른 한 명은 남부 플레이어가 되며, 다음과 같이 WP 병력을 통제합니다:

북부 플레이어는 다음 전선의 모든 유닛을 통제합니다(3.2.6 참조):

1. 북동독 전선(NEGF), 하늘색 전선 색 줄무늬
2. 폴란드 전선(POF), 흰색 전선 색 줄무늬
3. 발트해 전선(BAF), 적갈색 전선 색 줄무늬(확장된 병력 증강 시나리오를 제외하고는 완전히 배치되지 않음)
4. 벨로루시 전선(BEF), 라벤더색 전선 색 줄무늬(확장된 병력 증강 시나리오를 제외하고는 배치되지 않음)

남부 플레이어는 다음 전선의 모든 유닛을 통제합니다:

1. 남동독 전선(SEGF), 검은색 전선 색 줄무늬
2. 체코 전선(CZF), 주황색 전선 색 줄무늬
3. 카르파티아 전선(CAF), 진회색 전선 색 줄무늬(확장된 병력 증강 시나리오를 제외하고 배치되지 않음)

북부 플레이어는 남부 플레이어가 통제하는 제76근위공수사단의 3개 연대를 제외한 모든 독립 유닛(전선 색상이 없는 유닛)도 통제합니다.

남부 플레이어는 모든 동독 영토 유닛과 모든 체코 영토 유닛을 통제합니다(영토 유닛, 3.2.5.1 참조).

각 플레이어는 사용 가능한 게임 포인트와 수송 사령부 절반을 사용할 수 있으며, 남은 포인트나 사령부는 북쪽 플레이어가 사용합니다.

[35.8.2] NATO 멀티플레이어 통제권. 두 플레이어가 NATO를 플레이하는 경우, 북쪽 플레이어는 BALTAP과 NORTHAG에 속한 모든 유닛을 통제합니다.

남부 플레이어는 CENTAG에 속한 모든 유닛을 통제합니다.

[35.8.2.1] BALTAP은 덴마크 영토 유닛과 다음 군단 본부에 예속된 다른 모든 NATO 부대로 구성됩니다:

1. LJ (LANDJUT)
2. LZ (LANDZEALAND)

[35.8.2.2] NORTHAG는 다음으로 구성됩니다:

1. 준비 hex가 NORTHAG/CENTAG 지휘 구역 경계선 북쪽에 있는 모든 서독 영토 유닛
2. 모든 네덜란드 및 벨기에 영토 유닛
3. 다음 군단 본부에 예속된 그외 모든 NATO 유닛:
 - WG I 군단
 - NE I 군단
 - BR I 군단
 - BE I 군단
 - US III 군단

[35.8.2.3] CENTAG는 다음과 같이 구성됩니다:

1. 준비 hex가 NORTHAG/CENTAG 지휘 구역 경계선 남쪽에 있는 모든 서독 영토 유닛
2. 모든 프랑스 영토 유닛
3. 다음 군단 본부에 예속된 그외 모든 NATO 유닛:
 - US V
 - US VII
 - WG II
 - WG III
 - FR I
 - 프랑스 FAR(1988년 시나리오만 해당).

[35.8.2.4] 북부 플레이어는 어느 플레이어가 모든 미국 육군 주방위군(ARNG) 증원 병력을 받을지 결정합니다. 남부 플레이어는 어느 플레이어가 모든 미국 CENTAG 증원 병력을 받을지 결정합니다.

그렇지 않으면 증원 병력 유닛의 예속 범례에 표시된 군단 본부를 지휘하는 플레이어가 자동으로 증원 병력을 가져갑니다.

각 플레이어는 사용 가능한 게임 포인트와 수송사령부의 절반을 사용할 수 있으며, 남은 포인트나 사령부는 북쪽 플레이어가 사용합니다.

[35.8.3] 지휘 구역. 지도에 표시된 NORTHAG과 CENTAG을 구분하는 과거 지휘 구역 경계는 각 동맹에 속한 플레이어 간 작전 경계로 사용할 수 있습니다.

그러나 동맹에 속한 두 플레이어는 이를 각 세력 간의 실제 작전 경계로 간주할 수도 있고, 그렇지 않을 수도 있습니다.

디자이너 참고: 분쟁이 발생하면 경계를 조정할 수 있습니다.

[35.8.4] 이전. 모든 플레이어는 자발적으로 유닛, 수송사령부, 게임 포인트를 파트너가 통제할 수 있도록 이전할 수 있습니다.

WP 플레이어는 독립 유닛(전선 색 줄무늬가 없는 유닛)을 쉽게 이전할 수 있습니다. 보급 및 조율 규칙에 따라, 일부 전선을 이전하는 것은 불가능하므로, 더 많은 것을 수행하고 싶다면 전선 전체를 이전하는 것이 바람직합니다.

양도하는 플레이어는 자신이 원하는 양도 조건을 요구할 수 있습니다(예: "이번 턴에만 전술 공군 포인트 2점을 빌려주겠다" 또는 "내가 돌려달라고 요청할 때까지 WG III 군단에 대한 통제권을 너에게 넘겨주겠다").

파트너는 이 조건을 지켜야 합니다.

[35.9] 시나리오 준비

플레이어는 먼저 시나리오에 등장할 유닛 풀을 구성합니다. 1983년의 경우, 공통 유닛 풀(줄무늬 없음)에 있는 유닛과 1983년 유닛 풀(회색 줄무늬)에 있는 유닛으로 구성됩니다.

1988년의 경우, 이는 공통 유닛 풀(줄무늬 없음)에 있는 유닛과 1988년 유닛 풀(주황색 줄무늬)에 있는 유닛이 됩니다.

사실상 모든 WP 유닛은 공통 유닛 풀에 있습니다. 일반적으로 플레이어들은 게임 시작 시 4개의 숫자로 된 진입 코드를 가진 모든 유닛들을 게임 지도 위에 배치합니다. 이때 유닛들을 동일한 4개의 숫자를 가진 hex에 배치하거나, 시나리오 지시사항에서 명시하는 지도의 다른 어딘가에 배치합니다.

또한, 시나리오 지침에 따라 증원 병력으로 나타날 수 있는 특정 유닛(진입 코드가 문자로 시작하는 유닛)은 이미 지도나 아군 전략에 비대 상자에 있을 수 있습니다.

플레이어는 지도에서 시작 유닛을 설정하는 것 외에도 다음을 수행합니다:

1. 모든 시작 수송사령부를 지도에 적힌 아군 수송사령부 디스플레이에 배치합니다.
2. 모든 시작 공격 헬리콥터 여단을 지도에 적힌 아군 공격 헬리콥터 디스플레이에 배치합니다.
3. 모든 게임 포인트 마커를 각 플레이어의 시작 게임 포인트에 따라 각 게임 포인트 트랙의 해당 칸에 놓습니다.
4. 해당 시나리오의 증원 병력 일정 카드를 참고하여, 카드에 표시된 각 증원 병력 유닛을 해당 그림이 있는 상자에 배치합니다.
5. 게임 턴 마커를 게임 턴 트랙에 놓고 WP 면으로 뒤집은 다음, 첫 번째 게임 턴 플레이 순서를 수행합니다.

게임 시나리오와 추가 정보는 플레이북을 참조하세요.

