

Living Rules • Spring 2024

PANZER

NORTH AFRICA



기본 및 고급 규칙

게임 디자인: James M. Day & Fernando Sola Ramos



기본 게임 규칙 목차

소개.....	5	4.1.4.1.9 연막, 폭발(Brew-up).....	12
축척.....	5	4.1.4.1.10 관목 울타리(Hedgerow) 헥스면.....	12
1.0 구성물.....	5	4.1.4.2 가시선 결정하기.....	12
1.1 규칙서.....	5	4.1.4.2.1 돌 다보다 장애물이 더 높은 경우.....	12
1.2 지형학적 지도 보드.....	5	4.1.4.2.2 장애물이 더 높거나 같은 높이인 경우.....	12
1.3 지형 오버레이.....	6	4.1.4.2.3 장애물이 더 높거나 같은 높이인 경우.....	12
1.4 게임 카드.....	6	4.1.4.2.4 장애물이 더 높거나 낮은 높이인 경우.....	13
1.5 데이터 카드 키.....	6	4.1.4.2.4.1 가장 낮은 높이가 0을 넘는 경우.....	13
1.6 데이터 카드.....	6	4.1.4.2.5 장애물 안/밖으로 탐지하기.....	13
1.7 게임 카운터.....	6	4.1.4.2.6 장애물 헥스면.....	14
1.7.1 유닛.....	6	4.1.5 외부 탐지 카운터.....	14
1.7.2 명령 카운터(유닛 명령).....	6	4.2 기본 게임 명령 페이지.....	14
1.7.3 정보 카운터.....	7	4.2.1 명령 배치 단계.....	14
1.7.4 지형 카운터.....	7	4.3 기본 게임 주도권 페이지.....	14
1.7.5 VP 참조.....	7	4.3.1 주도권 결정하기.....	15
1.8 턴 트랙, 수송 & 요약 & 숨겨진 유닛 카드.....	7	4.3.2 주도권 작동 방식.....	15
1.9 대형(Formation) 요약(플레이북).....	7	4.4 기본 게임 전투 페이지.....	15
1.10 백분위 주사위.....	7	4.4.1 직접 사격 단계.....	15
1.11 기타 아이템(미포함).....	7	4.4.2 엄호(Overwatch) 사격.....	15
2.0 플레이 준비.....	7	4.4.3 AP 사격 순서 및 규칙.....	15
3.0 일반 절차 & 규칙.....	8	4.4.3.1 사격(Fields-of-Fire).....	16
3.1 활성 플레이어의 정의.....	8	4.4.3.1.1 포탑형 차량(Turreted).....	16
3.2 주사위 읽기.....	8	4.4.3.1.2 무포탑 360° 차량(Turretless 360°).....	16
3.3 차량 방향.....	8	4.4.3.1.3 비포탑 차량(Non-Turreted).....	16
3.4 카운터 사용 & 방향.....	8	4.4.3.1.4 전방 사격.....	16
3.5 거리.....	8	4.4.3.1.5 후방 사격.....	16
3.5.1 헥스 거리.....	8	4.4.3.2 AP 사격 해결.....	16
3.5.2 최대 거리.....	8	4.4.3.2.1 AP 거리 계수.....	16
3.6 목표 통제하기.....	8	4.4.3.2.2 AP 명중 보정 수치.....	16
3.7 보정 & 조정.....	9	4.4.3.2.3 AP 명중 수치.....	17
3.8 스테킹.....	9	4.4.3.2.4 기본 게임 피격 각도 결정.....	17
4.0 플레이 순서.....	9	4.4.3.2.5 장갑 관통 결정하기.....	17
4.1 기본 게임 탐지 페이지.....	9	4.4.3.2.6 기본 게임 AP 피해 & 효과.....	18
4.1.1 누가 탐지할 수 있나요?.....	9	4.5 기본 게임 이동 페이지.....	19
4.1.2 탐지 방향.....	10	4.5.1 일반 이동 규칙.....	19
4.1.3 탐지 거리 결정.....	10	4.5.1.1 이동 절차.....	19
4.1.3.1 차량 크기.....	10	4.5.1.1.1 이동 계수.....	19
4.1.3.2 오버 스테킹 헥스.....	10	4.5.1.1.2 이동 비용.....	20
4.1.4 가시선(Line-of-Sight).....	10	4.5.1.1.3 이동 비용을 초과하는 경우.....	20
4.1.4.1 지형 특징.....	10	4.5.1.1.4 선회(Turning).....	20
4.1.4.1.1 비차단(Non-Blocking) 지형.....	11	4.5.1.1.5 길(Path) 및 도로(Road) 이동.....	20
4.1.4.1.2 차단 지형.....	11	4.5.1.1.6 교량 위에서의 이동.....	21
4.1.4.1.3 건물 헥스.....	11	4.5.1.1.7 역방향 이동.....	21
4.1.4.1.3.1 사막 건물 헥스.....	11	4.5.1.1.8 이동하지 않는 이동(No Move).....	21
4.1.4.1.4 언덕 헥스.....	11	4.5.1.1.9 지도 보드 밖 이동.....	21
4.1.4.1.5 경사(Slope) & 능선(Crest) 헥스면.....	11	4.5.1.1.10 차량이 같은 위치에 있는 경우.....	21
4.1.4.1.5.1 연속 경사.....	11	4.5.1.1.11 트랙 지형.....	21
4.1.4.1.6 걸리(와디) 헥스.....	12	4.6 조정 페이지.....	21
4.1.4.1.7 숲 헥스(Grove).....	12	4.6.1 카운터 조정 & 제거 단계.....	21
4.1.4.1.8 차량 잔해.....	12	4.6.2 턴 종료 단계.....	21

고급 게임 규칙 목차

고급 게임(AG) 소개	22	6.1.4.1.2 부분 헐 다운(Partial Hull Down).....	27
5.0 고급 게임 일반 절차 & 규칙.....	22	6.1.4.1.3 자동 부분 헐 다운.....	27
5.1 도보 유닛(Leg Units).....	22	6.1.4.2 완전 엄폐(Full Cover).....	27
5.1.1 분대(Squad) & 반편분대(Half-Squad)	22	6.1.4.3 지형 특징.....	28
5.1.2 섹션(Section).....	22	6.1.4.3.1 건물 헥스.....	28
5.1.3 승무원 운용 부착 무기	22	6.1.4.3.2 벽(Wall) & 차폐(Defilade) 헥스면	28
5.1.3.1 박격포	22	6.1.4.3.3 블록	28
5.1.3.2 중기관총(HMG)	22	6.1.4.3.4 도랑(Ditch).....	28
5.1.3.3 대전차 소총.....	22	6.1.4.3.5 화재 발생(On Fire).....	29
5.1.3.4 휴대용 대전차 무기	23	6.1.4.3.6 급조 참호(Hasty Entrenchment).....	29
5.1.3.5 화염방사기.....	23	6.1.4.3.7 강화 진지(Improved Position).....	29
5.2 견인 유닛	23	6.1.4.3.8 지뢰(Mine).....	29
5.2.1 포르테(Porte) [B-14B1, B14B2 & I-6B].....	23	6.1.4.3.9 건물 잔해(Rubble).....	29
5.3 포병 유닛.....	23	6.1.4.3.10 연막(Smoke) 및 포격(Barrages).....	29
5.4 항공기 유닛.....	23	6.1.4.3.11 철조망(Wire).....	30
5.5 고급 게임 유닛 방향	23	6.1.4.3.12 먼지(Dust).....	30
5.6 최소 사거리.....	23	6.1.4.3.13 태양 눈부심(Sun Blinding).....	30
5.7 소형화기(Small Arms).....	23	6.2 고급 게임 명령 페이지.....	30
5.8 등급	24	6.2.1 가용 명령 결정 단계.....	31
5.8.1 병력 등급(Force).....	24	6.2.1.1 가용 명령 결정하기.....	31
5.8.2 대형 등급(Formation).....	24	6.2.1.1.1 가용 명령 절차.....	31
5.8.3 유닛 등급(Unit).....	24	6.2.1.1.2 지휘 범위(Command Range).....	31
5.9 지휘, 경찰, 엔지니어 및 FO 유닛	24	6.2.1.1.3 가용 명령 공유하기.....	31
5.9.1 지휘 유닛(Command Unit).....	24	6.2.1.1.4 공유 명령 수행하기	32
5.9.2 경찰 유닛(Recon Unit)	24	6.3 고급 게임 주도권 페이지	33
5.9.3 엔지니어 유닛(Engineer Unit).....	24	6.3.1 주도권 결정하기.....	33
5.9.4 FO 유닛	24	6.3.2 병력 등급 주도권 보정 수치.....	33
5.10 제압	24	6.4 고급 게임 1차 공중 페이지.....	33
5.11 화재, 연막 & 포격이 같은 위치에 있는 경우.....	24	6.5 고급 게임 전투 페이지.....	33
5.12 보정 수치 & 조정	24	6.5.1 간접 사격(Indirect Fire) 단계	33
5.13 스테킹.....	25	6.5.1.1 간접 GP 사격 발표하기.....	33
5.14 이중 사격(Dual Fire).....	25	6.5.1.1.1 FO - 전방 관측병.....	33
5.15 탈출(Bailing Out)	25	6.5.1.1.2 지휘 관측병(Command Observer).....	33
5.16 탄약 한도(Ammo Limit)	25	6.5.1.1.3 경찰 관측병(Recon Observers).....	34
5.16.1 특수 탄약 사용 가능 여부.....	25	6.5.1.1.4 지도 위 유닛.....	34
5.16.2 탄약 한도 결정하기.....	25	6.5.1.2 간접 사격 유닛 유형.....	34
5.16.2.1 기본 탄약 한도.....	26	6.5.1.3 부착 레벨.....	34
5.16.2.2 특수 탄약 한도.....	26	6.5.1.3.1 부착 유닛(Attached).....	34
5.16.2.3 연막탄 & 조명탄 한도.....	26	6.5.1.3.2 고유 유닛(Organic).....	34
5.16.2.4 도보 & 견인 탄약 한도.....	26	6.5.1.3.3 부착되지 않은 상태(Unattached).....	34
5.16.2.5 지도 밖 포병 탄약 한도	26	6.5.1.4 사전 등록 지점(Pre-Registered Point).....	34
5.16.2.6 항공기 탄약 한도.....	26	6.5.1.5 간접 사격 SHEAF(사향속).....	34
6.0 고급 게임 플레이 순서.....	26	6.5.1.6 간접 사격 유형	35
6.1 고급 게임 탐지 페이지.....	26	6.5.1.6.1 GP & 연막 유형.....	35
6.1.1 누가 탐지할 수 있나요?.....	26	6.5.1.6.2 조명탄 유형	35
6.1.2 탐지 방향	26	6.5.1.7 요청 간접 사격.....	35
6.1.3 탐지 거리 결정.....	26	6.5.1.8 지속 간접 사격 또는 조정 간접 사격.....	36
6.1.3.1 제압된 유닛.....	27	6.5.1.8.1 연속 요청 간접 사격.....	36
6.1.3.2 완전 엄폐(Full Cover) 유닛.....	27	6.5.1.8.2 요청 간접 사격 조정.....	36
6.1.4 가시선(Line-of-Sight).....	27	6.5.1.9 간접 사격 확인하기.....	36
6.1.4.1 헐 다운 & 부분 헐 다운.....	27	6.5.1.10 위험 간접 사격(Danger Close).....	36
6.1.4.1.1 헐 다운(Hull Down).....	27	6.5.1.11 계획 간접 사격	36

6.5.1.11.1 계획 간접 사격 계획하기.....	36	6.6.4.2 신속 행군(Quickmarch).....	53
6.5.1.11.2 계획 사격이 차단한 경우.....	36	6.6.4.3 포복.....	53
6.5.1.11.3 계획 간접 사격 조정하기.....	36	6.6.4.4 모터사이클.....	53
6.5.1.11.4 연막 & 조명 탄약 한도.....	37	6.6.5 견인 이동 - 수동 운반(Manhandling).....	54
6.5.1.12 간접 사격 대응 결정하기.....	37	6.6.6 포격 이동.....	54
6.5.1.12.1 요청 간접 사격 대응 보정 수치.....	37	6.6.7 수송.....	54
6.5.1.13 간접 사격 해결.....	37	6.6.7.1 수송 & 승객 수용력.....	54
6.5.2 직접 사격 단계 - AP 사격.....	38	6.6.7.1.1 장착(Mounting) & 분리(Dismounting)....	54
6.5.2.1 AP 명중 횟수.....	38	6.6.7.1.2 긴급 탈출.....	55
6.5.2.2 AP 피격 각도(Hit Angle).....	39	6.6.7.2 수송 중 사격.....	55
6.5.2.2.1 궤도 명중(Track Hit).....	39	6.6.8 급조 참호(Hasty Entrenchments).....	55
6.5.2.2.2 상부 명중(Deck Hits).....	40	6.6.9 힐 다운 위치 탐색하기.....	55
6.5.2.2.3 힐 다운 명중(Hull Down Hits).....	40	6.6.10 오버런 전투(Overrun Combat).....	56
6.5.2.2.4 피해 결과.....	40	6.6.10.1 오버런 전투 해결.....	56
6.5.2.3 장갑 결정.....	40	6.6.10.2 오버런 전투 결과.....	56
6.5.2.3.1 수평, 상향 & 하향 사격.....	40	6.6.11 근접 강습, 백병전, 오버런 전투에서의 지휘 통제.....	57
6.5.2.3.2 전방 또는 후방 피격 각도.....	40	6.7 고급 게임 2차 공중 페이지.....	57
6.5.2.3.3 전측방 또는 후측방 피격 각도.....	40	6.7.1 항공기 무기 탑재량.....	57
6.5.2.3.4 KE vs. CE 탄약 유형.....	40	6.7.2 항공기 이동 - 비행.....	57
6.5.2.4 AP 명중 보정 수치.....	41	6.7.2.1 항공기 외관 및 체공(Loitering).....	57
6.5.2.5 AP 피해 & 효과.....	42	6.7.2.2 항공기 속도 & 고도.....	58
6.5.2.6 탈출(Bail Out) - AP 사격.....	42	6.7.2.3 항공기 이동 절차.....	58
6.5.2.6.1 승무원(Crew).....	42	6.7.2.3.1 항공기 선화하기.....	58
6.5.2.6.2 승객(Passenger).....	42	6.7.2.3.2 급강하 폭격 이동.....	58
6.5.3 엄호 사격(Overwatch Fire) - GP 사격.....	43	6.7.3 항공기 전투.....	58
6.5.4 직접 사격 단계 - GP 사격.....	43	6.7.3.1 항공기 탐지.....	58
6.5.4.1 GP 계수.....	43	6.7.3.1.1 항공기 표적 획득.....	58
6.5.4.2 GP 방어 계수.....	43	6.7.3.1.2 항공기를 위해 탐지하는 관측병.....	58
6.5.4.2.1 차량 GP 방어 계수.....	43	6.7.3.1.3 항공기의 차단 지형.....	58
6.5.4.2.2 도보 및 견인 GP 방어 계수.....	43	6.7.3.2 기총 소사(Strafing).....	59
6.5.4.2.3 수송 GP 방어 계수.....	44	6.7.3.3 폭탄(Bomb).....	59
6.5.4.2.4 항공기 GP 방어 계수.....	44	6.7.3.4 로켓.....	59
6.5.4.2.5 지형 GP 방어 계수.....	44	6.7.3.5 항공기 전투 보정 수치.....	60
6.5.4.3 GP 사격 보정 수치.....	44	6.7.4 대공 전투.....	60
6.5.4.4 GP 사격 결정.....	46	6.7.4.1 대공 탐지.....	60
6.5.4.4.1 효과 없음(No Effect)결과 - 모든 유닛.....	46	6.7.4.1.1 대공 표적 추적.....	60
6.5.4.4.2 차량 제압 & 유효(Effective) 결과.....	46	6.7.4.1.2 AA 사계(Fields-of-Fire).....	60
6.5.4.4.3 도보, 견인 및 지형 제압 & 유효 결과.....	47	6.7.4.2 AA 절차.....	60
6.5.4.5 탈출(Bail Out) - GP 사격.....	47	6.7.4.2.1 AA 사격 결과.....	60
6.6 고급 게임 이동 페이지.....	48	6.8 고급 게임 조정 페이지.....	61
6.6.1 근접 강습 / 백병전 단계.....	48	6.8.1 피벗(Pivot) 단계.....	61
6.6.1.1 근접 강습(Close Assault) 전투.....	48	6.8.2 완전 엄폐 조정 단계.....	61
6.6.1.1.1 근접 강습 전투 해결.....	49	6.8.3 제압 조정/제거 단계.....	61
6.6.1.1.2 근접 강습 전투 보정 수치.....	49	6.8.3.1 제압 보정 수치 조정/제거.....	61
6.6.1.1.3 근접 강습 전투 결과.....	49	6.8.3.1.1 N/C 이외의 명령.....	61
6.6.1.2 백병전(Hand-to-Hand Combat).....	50	6.8.3.1.2 직접 또는 간접 사격을 받는 경우.....	61
6.6.1.2.1 백병전 해결.....	51	6.8.3.2 제압 결과 조정/제거하기.....	61
6.6.1.2.2 백병전 보정 수치.....	51	6.8.4 카운터 조정/제거 단계.....	61
6.6.1.2.3 백병전 결과.....	51	용어집.....	62
6.6.2 제압 효과 - 이동.....	52	색인.....	64
6.6.3 차량 건물 이동.....	52		
6.6.4 도보 이동.....	53		
6.6.4.1 도보 이동 계수.....	53		

소개

"완전한 침묵 속에서만 사막의 소리를 들을 수 있다." ~배두인 속담

Panzer North Africa는 제2차 세계대전을 배경으로 한 재래식 지상 전투 게임입니다. 두 명 이상의 플레이어가 전술 기술을 테스트 하도록 설계되었습니다.

전술 수준의 게임으로서, 전투(시나리오)는 소규모 부대의 행동을 묘사합니다. 따라서 이론적으로 어떤 부대라도 북아프리카 전역 중 어느 시점에서든 다른 어떤 부대를 물리칠 수 있습니다. 이것이 전술 게임이 전략 게임에 비해 가지는 장점입니다. 시간 편향의 영향은 훨씬 더 적습니다.

규칙이 길어 보일 수 있지만, 실제로 게임 메커니즘을 이해하고 나면 시스템은 매우 직관적이고 간단합니다. 이해를 돕기 위해서 규칙은 빠른 참조를 위한 숫자 코드로 체계적으로 정리되어 있습니다. 자주 사용하는 내용은 게임 카드, 데이터 카드, 참고 카드에 있어 플레이 중에 쉽게 찾아볼 수 있습니다.

이 규칙서를 처음부터 끝까지 읽으며 한 구절 한 구절을 외울 필요는 없습니다. 기본 게임 규칙부터 시작해서 차량 대 차량 전투를 몇 번 플레이한 다음 고급 게임 규칙으로 넘어가세요.

하지만 단계적으로 진행하세요. 기본 게임에서 전체 고급 게임으로 바로 넘어가는 것은 상당히 어렵습니다. 또한 모든 시나리오에 모든 고급 게임 규칙을 포함할 필요는 없습니다.

선택 규칙은 게임의 깊이를 더해 주지만, 기본 및 고급 게임 규칙에 익숙해졌을 때만 플레이해야 합니다. 선택 규칙을 최대한 활용하려면 기본/고급 규칙 개념을 완전히 이해하는 것이 중요합니다.

취향과 관심사에 따라 고급 및 선택 규칙을 모듈식으로 추가해서 플레이하세요.

이 형식으로 쓰인 다양한 텍스트는 규칙과 개념을 확장하는 플레이 예시입니다.

이 형식으로 쓰인 다양한 텍스트는 디자인 노트, 규칙의 이유, 일반적인 설명 및 배경 정보입니다.

측척

이 게임의 측척은 주로 1대1 표현을 지원하도록 구성되어 있습니다. 이를 고려하여, 게임 측척은 세 가지로 구성됩니다: 병력 표현, 지상 측척, 그리고 시간 측척입니다.

차량, 전인 무기, 항공기는 1대1로 표현됩니다. 주요 도보 유닛에는 분대, 반편분대, 섹션이 있습니다. 도보 승무원 운용 무기는 2-3개의 HMG, 박격포, ATR 등으로 구성된 섹션으로 묶여서 표현됩니다. 지도 밖 포병 유닛은 2~6개의 포로 구성된 포대입니다.

수평 측척은 1hex가 100미터, 수직 측척은 1단계가 3~8미터입니다. 시간 측척은 유동적이며, 각 턴은 약 15초에서 15분을 나타냅니다.

1.0 구성물

플레이어는 게임을 시작하기 전에 모든 게임 구성물을 숙지해야 합니다. (AG) 또는 (OR) 표시가 있는 구성물은 기본 게임에서는 사용하지 않으며, 고급 게임 또는 선택 규칙에서만 사용합니다.

1.1 규칙서

규칙서에는 게임 플레이에 필요한 모든 정보가 있습니다. 더 빠르게 게임을 익히기 위한 도표, 그림, 플레이 예시가 있습니다. 목차, 용어집, 색인도 있어 빠르게 참고할 수 있습니다

규칙서는 기본 게임, 고급 게임(AG), 선택 규칙(OR) 섹션으로 나뉩니다.

1.2 지형학적 지도 보드

양면으로 된 6개의 지형학적 지도 보드(지도라고도 함)는 시나리오 전투를 벌이는 데 사용합니다. 또한 지도 보드를 가지고 다양한 구성으로 시나리오를 준비하거나 디자인할 수 있습니다. 지도 보드 지형은 북아프리카 캠페인 지역을 대표하는 지형입니다.

접촉된 hex 격자에 따라 이동과 전투 결과가 정해집니다.

- 지도 보드를 뒤집거나, 짧은 가장자리 또는 긴 가장자리를 따라 결합해서 다양한 구성을 만들 수 있습니다.
- 각 hex마다 주요 특정 지형 유형이 있습니다. 이는 이동과 전투 모두에 영향을 미칩니다.
- hex가 일부만 있는 경우도 사용할 수 있습니다. 해당 hex는 지도 2개를 연결해서 사용할 때 지도 보드의 일부분이 됩니다
- 각 지도 보드에는 방향을 나타내는 hex가 있습니다. hex 중앙에 적힌 숫자로 플레이 중인 지도 보드를 식별합니다. 이 hex는 특수 준비 조건과 기타 무작위 이벤트에도 사용합니다.
- 각 hex 중앙에는 가시선을 결정할 때 사용하는 흰색 점이 있습니다.
- 언덕과 마을 식별자를 포함한 텍스트 표기는 일반적으로 게임 준비 및 승리 결정에 사용합니다. 마을에는 암호화된 이름이 있는데, 이를 통해 암호화된 통신을 할 수 있습니다.
- 각 hex마다 알파벳과 숫자로 이루어진 고유한 식별자(예시: E9)가 있습니다. 특정한 부분 hex의 경우 0번일 수도 있습니다(예시: C0). hex를 참조할 때, 첫 번째 숫자는 지도 보드 식별자이고 그 뒤에 특정 hex 식별자가 나옵니다(예시: 29E9).



1.3 지형 오버레이



45개의 지형 오버레이는 지도 보드 지형을 수정하고 향상하는데 사용됩니다. 오버레이는 각 시나리오의 오버레이 섹션에 따라 배치합니다. 오버레이를 배치할 때, 오버레이가 인접한 헥스로 튀어나와 해당 헥스의 지형, 특히 도로와

길을 가리는 경우에도, 해당 지형은 여전히 유효한 것으로 간주합니다.

오버레이 식별자가 있는 헥스는 지도의 방향 헥스를 기준으로, 표시된 방향을 향하는 화살표와 함께 명시된 헥스에 배치합니다.

예를 들어 시나리오 47의 경우 LG2 3404(6) 화살표가 방향 6을 향하도록 지도 34의 O4 헥스에 LG2의 ID 헥스를 덮습니다.

1.4 게임 카드

게임 카드에는 게임 플레이에 필요한 표와 차트가 들어 있는 두 장의 동일한 게임 카드가 있습니다. 전투 결정, 지휘 통제, 사기, 플레이 순서 등 모든 정보는 네 장의 게임 카드 중 하나에서 찾을 수 있습니다.

비슷한 기능의 게임 카드 표와 차트에는 같은 색의 제목 표시줄이 있습니다. 이를 통해 비슷한 용도를 가진 표를 쉽게 찾을 수 있습니다. 이 규칙서 전체에 걸쳐서 다양한 표와 차트에 대해 설명합니다.

1.5 데이터 카드 키

데이터 카드 키는 수많은 데이터 카드에 있는 정보를 요약한 것입니다. 지상 및 공중 유닛은 많은 공통 정보를 공유하지만, 특정 유닛 유형마다 고유한 정보도 있습니다. 데이터의 다양한 형식과 표현 방식에 익숙해지는 것이 좋습니다.

1.6 데이터 카드

모든 특정 유닛 정보를 다양한 데이터 카드를 통해 제공합니다. 일부 카드에는 여러 유닛에 대한 정보가 있습니다

다양한 데이터 카드를 해당 키와 함께 검토하세요. 이 규칙서 전체에 걸쳐 다양한 섹션에 대해 설명합니다.

1.7 게임 카운터

다양한 다이 컷 카운터를 펀칭해서 플레이할 수 있는 게임 조각들을 만들 수 있습니다. 이를 카운터 또는 마커라고 합니다. 이를 통해 정보를 표시하고 상태를 추적합니다. 명령 카운터를 제외한 다른 모든 카운터는 양면입니다. 상황에 따라 사용하는 면이 달라지며, 규칙서 전체에 걸쳐 사용법을 설명합니다.

1.7.1 유닛

이 카운터는 북아프리카에서 복무한 영국군(녹색), 독일군(회색), 이탈리아군(카키색)의 다양한 유닛을 나타냅니다.

큰 카운터는 차량, 견인포, 항공기를 나타내며, 이름, 국가 기호, 유닛 이미지, 데이터 카드 참조, 식별 번호, 이동 계수가 있습니다.

작은 카운터는 도보 유닛을 나타내며 국가 기호, 유닛 이미지, 개인 식별 번호가 있습니다. 사용하기 쉽도록 분대 카운터 뒷면에는 해당 반편분대가 있습니다.



차량



분대(Squad)

반편분대(Half Squad)



박격포

HMG



기타



항공기

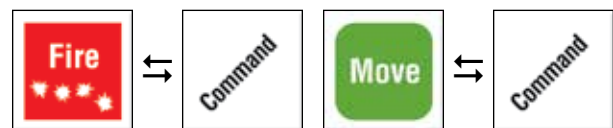


견인포

1.7.2 명령 카운터(유닛 명령)

5개의 명령 카운터는 각 유닛이 다음 턴에 수행할 행동을 결정합니다. 기본 게임에서는 각 차량마다 고유한 명령 카운터가 있습니다. 고급 게임의 지휘 통제 규칙이 적용되면, 일반적으로 하나 이상의 유닛이 하나의 명령 카운터를 공유하여 동일한 행동을 수행할 수 있습니다.

명령 카운터



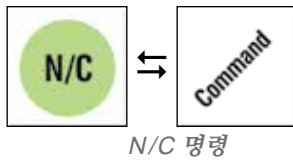
사격 명령

이동 명령



사격/이동 명령

엄호(Overwatch) 명령



1.7.3 정보 카운터



지도 보드나 유닛에 직접 배치하여 게임 정보를 기록하거나, 유닛의 상태(예시: KO 및 BU)를 추적할 수 있습니다.

1.7.4 지형 카운터



도랑, 블록, 철조망과 같이 지도 보드에 직접 배치하여 헥스의 지형을 변경할 수 있습니다.

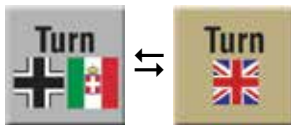
1.7.5 VP 참조



특정 VP 헥스나 중요한 헥스의 위치를 표시할 때 사용할 수 있는 4가지 색상의 VP 참조 카운터도 있습니다.

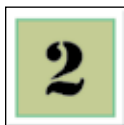
1.8 턴 트랙, 수송 및 요약, 숨겨진 유닛 카드

턴 트랙, 수송 및 요약, 숨겨진 유닛 카드 2장에는 턴 트랙과 수송 및 요약, 숨겨진 유닛 섹션이 있습니다.



각 카드마다 턴 트랙이 있지만, 현재 턴과 첫 번째 플레이어로 지정된 진영을 추적하는 데는 카드 하나만 사용합니다. 한 병력이 숨겨진 유닛 규칙(OR)을 사용한다면, 다른 카드의 턴 트랙을 사용하는 것이 더 쉬울 수 있습니다.

수송 및 요약 트랙은 시나리오 규칙이나 특수 조건에 따라 수송 중이거나 지도 보드에서 보류된 유닛을 정리하거나, 유닛과 다른 카운터가 많이 올려져 있는 헥스를 더 잘 정리하는데 사용합니다.



수송을 하는 경우, 승객 유닛을 10가 적힌 헥스 중 하나에 놓습니다. 그런 다음 해당 요약 카운터를 수송 차량에 놓습니다.

요약을 하는 경우, 한 헥스에 있는 유닛과 카운터를 10번까지 번호가 매겨진 헥스 중 하나에 놓습니다. 그런 다음 해당 요약 카운터를 지도 보드의 해당 헥스에 놓습니다. 차량과 견인포를 요약용 헥스의 가장자리를 따라 배치할 때는 올바른 방향을 유지하도록 주의해야 합니다.



숨겨진 유닛이나 지도에 표시되지 않은 유닛을 정리할 때는, 유닛이 보이지 않게 카드를 지도판에서 멀리 떨어진 곳이나 표지 아래에 놓는 것이 가장 좋습니다.

숨겨진 유닛을 번호가 매겨진 상자 중 하나에 놓습니다. 그런 다음 해당 숨겨진 유닛 카운터를 지도 보드의 가까운 헥스 칸에 놓습니다.

1.9 대형 요약(플레이북)

대형 요약은 플레이어 병력의 각 대형 정보를 기록하는데 사용됩니다. 대부분의 기본 게임이나 고급 게임에는 필요하지 않지만, 지휘 통제(AG) 및 사기 규칙(OR)을 사용할 때 필요합니다.

또한 플레이어가 병력을 조직하고 다양한 정보를 추적하는데 도움이 됩니다. 필요에 따라 자유롭게 페이지를 복사하거나 인쇄하세요.

1.10 백분위 주사위

백분위 주사위가 두 세트가 있습니다. 3인 이상의 대규모 게임에서 게임을 진행하려면 각 플레이어에게 주사위 세트를 제공하세요.

백분위 주사위란? 이는 각각 1-10 또는 0-9의 번호가 매겨진 두 가지 색상의 10면 주사위 세트입니다. d10이라고도 합니다

1.11 기타 아이템(포함되지 않음)

직선자는 애매한 가시선을 결정할 때 매우 유용합니다. 일부 옵션 및 시나리오 규칙에서는 무작위 지도 보드 이벤트가 필요하며, 표준 6면 주사위(일반적으로 d6이라고 함)를 사용하여 해결합니다.

각 플레이어는 대형 요약에 메모하기 위해 연필을 준비하고, 고급 게임이나 선택 규칙 상황에 필요한 기타 중요한 정보를 기록하기 위해 메모장을 준비하는 것이 좋습니다.

2.0 플레이 준비

"행운이 가득 담긴 가방과 빈 경험의 가방을 가지고 시작하세요. 행운의 가방을 비우기 전에 경험의 가방을 채우는 것이 요령입니다." ~ 익명

사용 가능한 시나리오 중 하나를 선택하거나 자유롭게 나만의 시나리오를 디자인하세요. 시나리오 정보를 검토하고 플레이하는 진영 기준으로 지도 보드의 위치를 정합니다.

시나리오의 준비 섹션에서는 특수/고유 요구 사항이 있습니다. 또한 특수 조건 섹션에서는 플레이 준비에 대한 참고 사항이 있을 수도 있습니다.

필요한 유닛 카운터와 해당 데이터 카드를 선택합니다.

각 진영에 주사위 한 세트와 게임 카드 한 세트를 주고 현재 턴을 쉽게 추적할 수 있도록 턴 트랙, 수송 및 요약, 숨겨진 유닛 카드를 배치합니다. 이제 사격을 개시할 시간입니다.

3.0 일반 절차 및 규칙

다음 규칙은 플레이 순서의 여러 페이지 또는 단계에 영향을 미치므로 지금 이 시점에서 살펴보는 것이 좋습니다.

3.1 활성 플레이어의 정의

플레이어는 자신이 지휘하는 차량, 즉 자신의 병력에 대한 모든 행동과 주사위 굴림을 수행합니다. 따라서 한 플레이어는 자신의 차량에 대한 활성 플레이어입니다. 이러한 맥락에서, 주도권을 결정 후, 플레이어는 주어진 턴에서 첫 번째 또는 두 번째 플레이어가 됩니다.

3.2 주사위 읽기

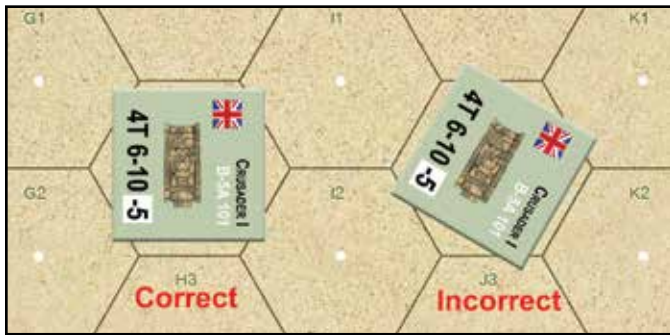
두 개의 주사위(컬러 주사위와 흰색 주사위) 세트는 01-00(100)의 결과를, 주사위 하나는 1-10의 결과를 만듭니다(여기서 0은 10). d10 두 개를 굴릴 때, 어떤 색이 10의 배수고 어떤 색이 유닛 값인지 명확히 알아야 합니다. 일관성을 유지하세요.

색상 주사위와 흰색 주사위를 조합해서 굴리는 경우, 색상 주사위에 2, 흰색 주사위에 7이 나오면 결과는 27이 됩니다.

1~100의 결과가 필요한 경우 주사위 굴림(100), 1~10의 결과가 필요한 경우 주사위 굴림(10)이라고 적혀 있습니다.

3.3 차량 방향

모든 차량은 전방, 측방, 후방이 있습니다. 전방은 각 데이터 카드의 차량 이미지 상단, 즉 차량이 향하고 있는 방향입니다. 차량은 항상 헥스 모서리가 아니라 헥스면을 향해야 합니다.



후진 이동을 하는 경우를 제외하고, 차량은 항상 차량의 앞쪽이 이동 방향을 향하도록 이동해야 합니다. 후진 이동 중에는 차량이 앞쪽과 정확히 반대 방향으로 이동합니다.

3.4 카운터 사용 및 방향

카운터를 차량 위나 근처에 놓아서 해당 차량에 대한 정보와 현재 턴에 수행할 명령을 표시합니다. 일부 카운터는 카운터의 여러 면에 다른 정보가 있어 추가로 확인해야 합니다.

이때 항상 차량 전방 방향과 일치하는 방향에 있는 정보만 적용합니다. 예를 들어, PzKpfw IVF2 차량과 함께 배치된 SPOT 카운터의 방향은 해당 차량이 사격으로 인해 탐지되었다는 것을 의미합니다. 카운터를 180° 회전하면, 이동으로 인해 탐지되었다는 의미입니다. 카운터 면과 방향에 따라 특정 상황에서 어떤 카운터 정보가 활성화되어 있는지가 결정됩니다.

명령 카운터 중 하나인 급정지 Short Halt에는 사격 명령과 이동 명령이 있습니다. 이 명령은 방금 수행한 명령이 차량 앞쪽을 향하도록 합니다. 모든 사격 명령을 먼저 수행하고 그다음에 이동 명령을 수행합니다. 플레이어는 차량이 움직일 때까지 사격 면이 정면을 향하고 있기 때문에 이동하지 않은 급정지 차량을 추적할 수 있습니다.



이 규칙서에서 카운터의 활성 구성물은 "이름/활성 구성물" 형태로 표기합니다(예시: Spot/Fire).

3.5 거리

거리는 한 차량에서 다른 차량까지의 거리이며, 항상 헥스 단위로 표시합니다.

3.5.1 헥스 거리

헥스 거리는 한 차량에서 다른 차량까지의 최단 경로 상의 헥스를 세어 결정합니다. 거리를 계산할 때 표적 차량이 차지하는 헥스는 포함하고, 조준/사격 차량이 차지하는 헥스는 제외합니다.

3.5.2 최대 사거리

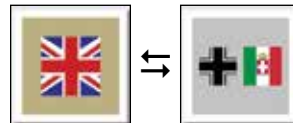
모든 무기에는 그 너머로는 사격할 수 없는 최대 사거리가 있습니다. 대부분의 차량에는 두 가지 이상의 탄약 유형이 있으며, 일부 차량에는 두 가지 이상의 무기가 있습니다.

탄약 유형에 따른 무기 최대 사거리는 차량 데이터 카드의 R(거리 Range)의 E열(최대 사거리 Extreme Range)에 적혀있는 사거리 값입니다. 차량은 최대 사거리 밖에 있는 표적과 교전할 수 없습니다.

차량 데이터 카드 키를 참조하세요. Panzerjger I의 47mm AP 탄약의 최대 사거리는 14헥스입니다.

3.6 목표 통제하기

시나리오에서는 보통 단순히 적 차량을 파괴하는 것 외에도 특정 목표를 달성해야 합니다. 보통 이러한 목표는 지리적 특징을 의미하는데, 여기에는 도보, 여울, 건물 헥스, 언덕, 또는 지도 밖으로 이탈하는 것 등이 있습니다. 해당 목표마다 모두 시나리오의 승리 진영을 결정하는 데 사용하는 일정 수의 VP가 있습니다.



지도 보드 상에 있는 목표의 경우, 통제 카운터를 사용하여 어느 진영이 통제하는지 추적합니다.

시나리오의 승리 조건 섹션에는 목표를 점령하기 위해 충족해야 하는 조건이 있습니다. 대부분의 경우, 차량이 한 턴 이상 완전히 목표를 점유해야 합니다. 턴이 끝날 때 아군 차량이 여전히 목표를 점유하고 있다면, 그 차량이 턴 시작 시 해당 목표를 점유했던 차량과 같은 차량일 필요는 없습니다. 일단 점령하면, 계속해서 점유하고 있을 필요는 없습니다. 비무장 차량은 목표를 점령할 수 없습니다.

예를 들어, 화재 발생 건물 헥스에 적 유닛들이 인접해 있는 경우처럼 대치 중인 상황이라면 어느 쪽도 목표를 통제하지 않습니다.

이와 같은 턴 제한 때문에, 마지막 턴에 목표를 점령하기 위해 미친 듯이 돌진해도 소용 없습니다.

3.7 보정 수치 & 조정

특정 전투 조건에서는 기본 탐지 거리보다 멀거나 가까운 거리에서 탐지해야 합니다.

AP 전투에는 기본 탐지 거리와 전투 수치에 대한 보정 수치가 포함됩니다. 일반적으로 탐지 거리와 AP 명중 표에 있는 기본 값에 보정 수치를 더하거나 뺍니다.

급정지 명령이나 피해 결과를 받은 차량은 이동 속도 허용량을 1/2씩 감소시켜야 합니다(항상 내림). 피해를 입은 차량에 급정지 명령이 있다면, 이동 속도 허용량의 1/4로 이동합니다. 이동 속도 허용량은 1보다 작을 수 없습니다.

원래 이동 속도 허용량이 5인 경우 1/2는 2, 1/4는 1입니다.

3.8 스테킹

100미터 헥스는 실제로 약 6,500평방미터로 꽤 넓은 면적이기는 하지만, 헥스에 합리적으로 들어갈 수 있는 카운터의 수에는 물리적인 한계가 있습니다.

게임 용어상, 한 헥스에 차량이 얼마든지 스테킹할 수 있습니다. 하지만 차량 카운터가 6개 이상(차량 잔해는 스테킹 계산시 제외)인 경우 오버 스테킹으로 간주하여 탐지, 전투 및 이동 효과가 부정적으로 적용됩니다. 이러한 효과는 점령(4.1.3.2 참조), 전투(4.4.3.2.2 참조), 이동(4.5.1.1.5 참조) 페이지 섹션에 자세히 설명합니다.

4.0 플레이 순서

모든 게임 준비가 완료되면 시나리오를 시작합니다. 시나리오가 진행되는 동안, 각 진영은 병력을 사용해서 시나리오 목표를 달성합니다. 시나리오는 턴으로 진행됩니다. 각 턴은 페이지로 나뉘며, 각 페이지는 다시 하나 이상의 단계로 나뉠 수 있습니다.

이러한 페이지와 해당 단계(게임 카드 B의 플레이 순서 참조)는 나열된 정확한 순서대로 진행됩니다.

기본 게임을 플레이하는 경우, 빨간색으로 표시된 고급 게임 규칙 페이지 및 스텝이나 파란색으로 표시된 선택 규칙 페이지 및 단계를 무시합니다.

4.1 기본 게임 탐지 페이지

"적이 사정거리에 있다면 당신도 마찬가지로입니다." ~ 익명

플레이어가 지도 보드에서 상대 차량을 볼 수 있다고 해도, 이것이 반드시 게임 내에서 차량이 서로를 볼 수 있다는 의미는 아닙니다.

차량이 표적 차량에 사격하려면, 먼저 탐지 규칙에 따라 사격하는 차량이 표적 차량을 탐지해야 합니다. 당연히 적 차량을 볼 수 없는 차량에 사격 명령을 내리는 것은 의미가 없습니다.

탐지 페이지에서 누가 보이는지 확인하면, 다음 명령 페이지 동안 해당 차량에 사격 또는 급정지 명령을 내릴 수 있습니다.

엄호 명령이 언제 발동될지 결정할 때도 이 탐지 판정 과정을 따릅니다. 플레이어들은 언제든지 자유롭게 탐지 여부를 확인할 수 있습니다. 하지만 이렇게 하면 상대방에게 중요한 사격 기회나 전략을 "노출"시킬 수 있다는 점을 명심하세요. 반면에 이런 방식으로 오히려 상대방을 기만할 수도 있습니다.

4.1.1 누가 탐지할 수 있나요?

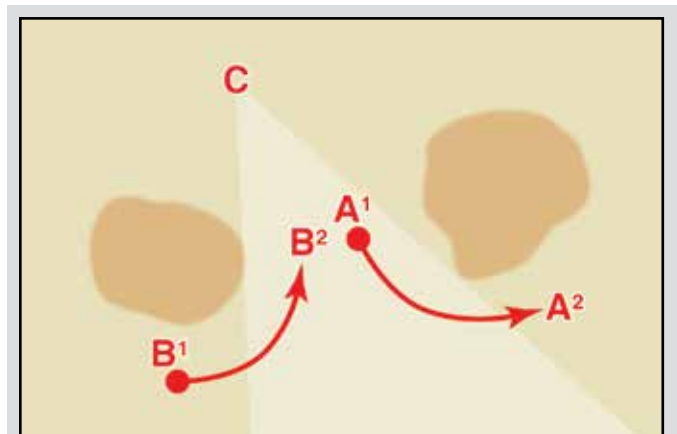
모든 차량 전투 유닛은 상대 차량을 탐지할 수 있습니다. 탐지를 수행할 때, 차량 전투 유닛은 공격력을 보유한 유닛으로 정의합니다. 비무장 차량(예시: 트럭 및 견인 차량 Prime mover)는 탐지를 수행할 수 없습니다.

한 턴에서 다음 턴으로 넘어가는 동안 연속적인 탐지가 이루어집니다. 게임 흐름과 플레이 편의를 위해 한 턴 동안 수행되는 다양한 활동은 페이지와 단계로 세분화되어 있습니다. 실제로는 이러한 행동이 동시에 이루어지지만, 게임의 맥락과 플레이의 편의성을 위해 순차적으로 수행합니다.

상대 차량이 탐지된 경우, 거리 및 가시선 요건을 충족하는 아군 차량이 최소 한 대라도 있다면 그 상태가 유지됩니다. 차량이 해당 지역으로 이동하거나, 이탈하거나, 제거되면 차량은 서로에게 탐지한 표적을 넘겨줍니다. 탐지 페이지 동안 한 차량이 탐지 조건을 충족하는 한, 적 차량은 피탐 상태를 유지합니다.

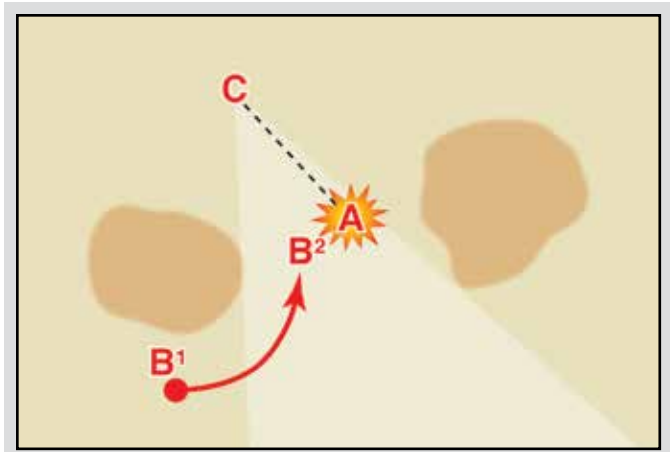
상대 차량에 사격하려면 탐지 규칙에 따라 사격하는 차량이 상대 차량을 개별적으로 탐지해야 합니다. 아군 유닛에게 탐지 표적을 넘겨준다고 해서 아군 유닛이 표적을 바로 탐지하는 것은 아닙니다.

피탐 차량이 멀리 이동하거나 모든 아군 차량이 가시선 밖으로 이동하거나 제거되지 않는 한, 해당 차량은 여전히 피탐 상태로 간주합니다.



독일군 PzKpfw III가 중간 숲 헥스에서 사격합니다. 해당 유닛에는 Spot/Fire 카운터가 놓이며, 이제 30헥스까지 탐지됩니다.

- 1) C에 Spot/Fire 카운터가 있으므로 A는 C를 탐지합니다. B는 차단 지형 때문에 C를 탐지하지 못합니다. 2) 다음 이동 페이지 동안, C가 정지한 상태에서 A는 차단 지형 뒤로 이동하고 B는 차단 지형 뒤에서 C까지 가시선이 확보된 곳으로 이동합니다. 3) C에 여전히 Spot/Fire 카운터가 있으므로 B에게 계속 탐지됩니다.



1) C가 A를 탐지합니다. B는 차단 지형 때문에 C를 탐지하지 못합니다. 전투 페이즈 동안 C가 A를 제거하고 C에 Spot/Fire 카운터가 놓입니다. 2) 다음 이동 페이즈 동안, B는 차단 지형 뒤에서 C까지 가시선이 확보된 곳으로 이동합니다. 같은 턴의 후반 페이즈 동안, B가 이동하더라도 C는 피탐 상태가 됩니다.

탐지를 잃으면, 일반 탐지 및 가시선 규칙에 따라 다시 탐지해야 합니다. 원래 피탐 상태였던 차량이라도 조건이 바뀌면 자동으로 다시 탐지되지 않습니다.

일단 차량이 탐지되면 턴이 끝날 때 시야에서 사라지지 않고 계속 피탐 상태를 유지합니다. 피탐 차량이 자동으로 시야에서 사라지는 것은 현실적이지 않습니다.

4.1.2 탐지 방향

차량 전투 유닛은 전방 뿐만 아니라 모든 방향(360°)에서 적 차량을 탐지합니다. 차량 전투 유닛은 현재 자신의 헥스에서 탐지할 수 있는 모든 상대 차량을 탐지할 수 있습니다.

4.1.3 탐지 거리 결정하기

탐지 거리는 표적 차량이 점유하고 있는 헥스의 지형 유형에 따라 결정됩니다. 지형은 차량에 은엄폐를 모두 제공합니다. 이를 통칭하여 엄폐Cover라고 부릅니다. 엄폐는 무엄폐None, 경엄폐Light, 중간엄폐Medium 또는 중Heavy엄폐로 분류합니다.

지형 엄폐 유형은 게임 카드 B의 지형 효과 표의 네 번째 열에 있으며, 첫 번째 열에 있는 지형 유형과 상호 참조합니다. 탐지를 수행하는 차량이 위치한 헥스의 엄폐 유형은 탐지에 영향을 미치지 않습니다.

차량의 탐지 거리는 게임 카드 A의 탐지 거리 표에 있습니다. 차량에 대한 탐지를 시도할 때는 V 열과 기본 0 행을 교차 참조하세요. V열은 모든 차량에 대한 일반적인 탐지 범주입니다.

모든 차량의 기본 탐지 거리는 20헥스입니다. 기본 게임에서, 이 기본 탐지 거리는 표적 차량의 엄폐 상태와 사격/이동 여부에 따라 증가하거나 감소할 수 있습니다. 모든 탐지 보정 수치는 누적됩니다. 순 수치가 +2보다 크면 +2로, -5보다 작으면 -5로 계산합니다. 기본 거리에서 탐지된 차량에는 카운터를 놓지 않습니다. 차량에는 언제든지 Spot/Fire 카운터 또는 Spot/Move 카운터 중 하나만 부착할 수 있으며, 둘 다 부착할 수는 없습니다.

엄폐 보정 수치가 있는 경우, 표에서 해당 행의 몇 줄 아래로 이동해서 경엄폐 -1, 중간 엄폐 -2 또는 중Heavy엄폐 -3 엄폐 보정 수치를 적용하여 기본 탐지 거리를 조정합니다.

독일군 PzKpfw IIIG는 중간 숲 헥스에 위치하며, 7헥스까지 탐지될 수 있습니다.



표적 차량이 이동하면 Spot/Move 카운터로 표시합니다. 이때 표에서 2열 위로 이동하여 +2 수치를 적용합니다.

독일군 PzKpfw IIIG가 중간 숲 헥스 안으로 이동하고, Spot/Move 카운터로 표시되며, 이제 20헥스까지 탐지될 수 있습니다



표적 차량이 사격을 했다면 Spot/Fire 카운터로 표시되며, 표에서 3줄 위로 이동하여 +3 수치를 적용합니다. 2보다 큰 모든 수치는 +2 열을 사용합니다. 지형에 기타Others가 엄폐 유형으로 표시되어 있으면, 동일한 헥스에 있는 다른 지형 유형을 사용하여 엄폐 유형을 결정합니다(있는 경우)



차량이 탐볼 헥스에 위치한 길에 있는 경우, 탐지할 때 경엄폐를 적용합니다.

4.1.3.1 차량 크기

차량의 표적 크기 보정 수치는 탐지 거리에 영향이 없습니다.

4.1.3.2 오버 스택 헥스

차량이 오버 스택킹 헥스에 있는 경우, 헥스에 있는 모든 엄폐를 무엄폐None로 간주합니다.

4.1.4 가시선

탐지의 두 번째 측면은 가시선입니다. 가시선은 매우 기본적인 개념이며, 탐지 거리와 함께 작동합니다. 가시선은 두 차량 사이의 직선으로 정의합니다. 두 차량 사이에 있는 장애물(두 차량 자체나 끼어드는 차량 제외)로 인해 가시선이 가려지면, 두 차량이 서로 탐지 거리 내에 있더라도 서로 탐지하지 못할 수 있습니다.

가시선은 탐지 차량이 있는 헥스의 중앙 점부터 표적 차량이 있는 헥스의 중앙 점까지입니다. 장애물이 해당 헥스의 일부만 통과하거나 헥스면을 따라 지나가더라도 가시선을 차단합니다.

4.1.4.1 지형 특징

게임 내 다양한 지형 유형을 표현하는 광범위한 카테고리가 있습니다.

지형은 헥스 전체를 채우는 지형과 헥스면 한 면만 덮는 지형이 있습니다. 여기에는 지도 보드에 인쇄된 지형 특징과 지형 오버레이 또는 지형 카운터를 배치하여 추가할 수 있는 지형 특징을 포함합니다. 구체적인 지형 유형은 게임 카드 B의 지형 효과 표와 지형 키에서 확인할 수 있습니다.

지형 효과 표의 두 번째 열에서 볼 수 있듯이, 지형 유형의 높이에 따라 가시선이 막힐 수 있습니다. 높이는 지면부터 측정합니다(지면 높이는 0). 일부 지형 유형은 고유한 높이를 가지는 반면, 어떤 지형은 차지하는 지형에 높이를 추가합니다. 아군이든 적이든 차량에는 높이가 없으며 가시선을 가리지 않습니다.

4.1.4.1.1 비차단 지형

높이가 0 또는 -1인 지형(예시: 평지Clear, 험지Rough, 관목Scrub, 덩굴Brush, 걸리Gully)은 가시선을 가리지 않습니다.

4.1.4.1.2 차단 지형

높이가 1 이상인 지형은 탐지 및 표적 차량의 높이와 잠재적 차단 지형과의 관계에 따라 가시선을 차단할 수 있습니다.

4.1.4.1.3 건물 헥스



각 헥스는 100미터이므로, 건물 헥스는 단일 구조물이 아니라 벽돌, 돌, 나무 등 특정 유형의 구조물이 모여 있는 군집을 의미합니다. 보통 길이나 도로를 따라 위치합니다. 차량은 건물 안에 진입하는 것이 아니라 건물

사이의 골목길에 있기 때문에 건물 헥스로 자유롭게 진입할 수 있습니다. 따라서 건물 헥스 안에 있는 차량은 실제로 골목길 유형의 지형을 점유하고 있는 것입니다. 건물 헥스의 높이는 지상 1층당 1이며, 2층 건물 헥스의 높이는 2입니다. 모든 건물 헥스 유형은 가시선을 가릴 수 있습니다.

헥스 안에 있는 도로와 길은 건물 헥스를 향하거나 이를 통과하는 직선을 따라 탐지하는 유닛에 대한 차단 효과를 무효화합니다.

38X3번 헥스에 있는 차량은 38AA1번 헥스까지 가시선을 확보합니다. 그러나 38BB1번 헥스에는 가시선이 없습니다.

시나리오의 특수 조건에서 달리 명시하지 않는 한 모든 건물은 1층 높이로 간주합니다.

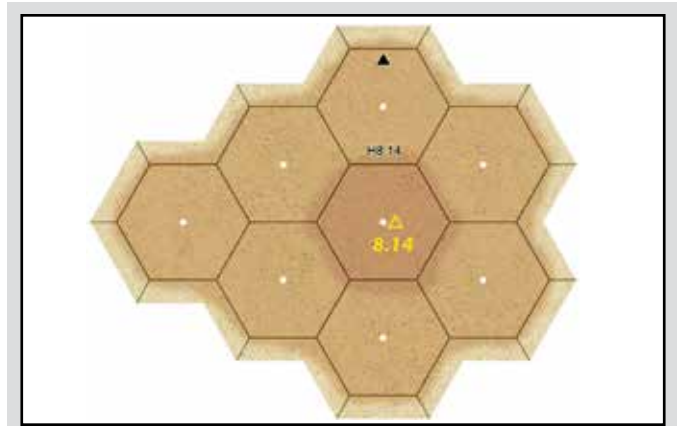
4.1.4.1.3.1 사막 건물 헥스

사막 건물은 북아프리카에서 볼 수 있는 전형적인 평지붕 건물입니다. 시나리오의 특수 조건에 지정된 경우에만 사막 건물을 사용합니다. 예를 들어 50번 시나리오에서는 사막 건물을 사용합니다.

4.1.4.1.4 언덕 헥스

고유의 높이가 있는 다른 지형과 달리, 언덕은 지도 보드에 높이를 추가합니다. 그러나 언덕은 지형을 나타내는 것이 아니라 지형에 의해 덮여진 상태입니다. 언덕 헥스 안에 험지 지형이 있는 경우, 험지의 높이가 0이므로 언덕 헥스가 더 높아지지는 않지만, 언덕 헥스는 험지 지형이 됩니다.

언덕 레벨마다 높이가 1씩 추가됩니다. 언덕은 다양한 색상의 개별 레벨로 최대 높이까지 쌓을 수 있습니다. 일반적으로 높이는 4~5가 한계입니다.



언덕 오버레이 H8.14의 최대 고도는 2입니다.

4.1.4.1.5 경사 & 능선 헥스면

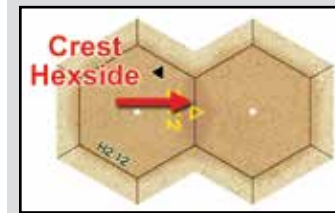
경사Slope 헥스면은 한 높이 또는 고도에서 다른 높이 또는 고도로 전환하는 지점입니다. 언덕이 있는 경우에만 경사가 존재합니다. 언덕이 가장자리나 측면에 경사 없이 그려져 깎아지른 가장자리나 절벽을 만드는 경우, 차량이 해당 헥스면을 통과할 수 없습니다.



경사 헥스면

능선Crest 헥스면은 고도가 전환되거나 지형이 살짝 상승하는 부분을 의미합니다. 지도 보드의 어느 곳에서나 찾을 수 있지만 일반적으로 언덕을 따라 단절을 형성합니다.

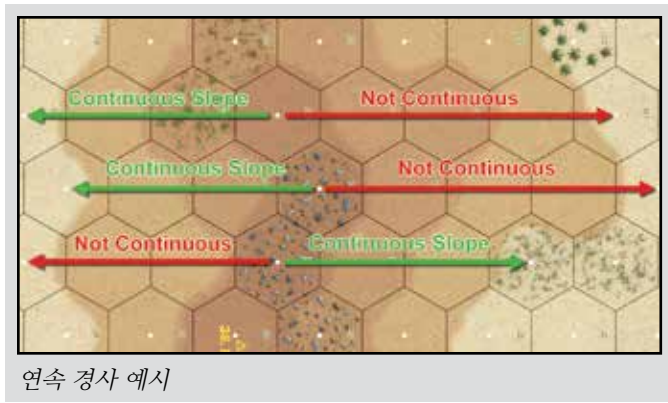
경사 헥스면과 능선 헥스면 모두 높이 +1을 적용합니다. 단, 능선 헥스면만 개별적으로 가시선을 차단할 수 있습니다. 경사 헥스는 언덕의 일부이며, 가시선을 확인할 때는 언덕 헥스를 기준으로 합니다.



이 능선 헥스면은 언덕 오버레이 H2.12를 동일하게 분할합니다. 반대편 헥스에 있는 차량은 높이 1인 반면, 능선 헥스면 높이는 2이므로 서로 탐지하지 못할 수 있습니다.

4.1.4.1.5.1 연속 경사

연속된 일련의 헥스에 경사 헥스면이 있고, 각 헥스의 높이가 인접한 더 높은 헥스보다 1 이상 낮은 경우, 이를 연속 경사라고 합니다. 이때 해당 헥스에 가시선을 차단하는 다른 지형이 없다면, 연속 경사면은 가시선을 차단하지 않습니다.



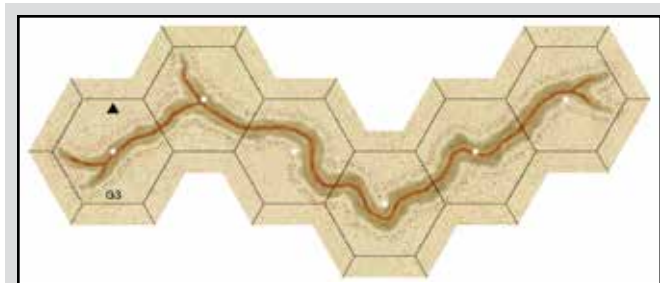
연속 경사 예시

4.1.4.1.6 걸리(와디) 헥스

걸리 헥스는 높이가 -1이며, 실제로는 주변 지형보다 높이가 1 낮습니다. 이 지형 유형은 가시선을 차단하지 않습니다.

걸리를 가로지르는 도보 헥스는 높이가 0입니다. 도보는 걸리 위를 높은 고도로 건너기 때문입니다.

걸리 헥스에는 특별한 탐지 규칙이 있습니다. 걸리 헥스보다 1 레벨 높은 곳에 있는 표적을 탐지하는 경우, 인접한 헥스만 탐지할 수 있습니다. 도로 및 길과 마찬가지로 걸리 헥스에서 일직선상에 있는 유닛을 탐지할 수 있습니다.



이 걸리 헥스의 높이는 -1입니다. 걸리 근처에 있는 평지 헥스의 높이는 모두 0입니다. 걸리 헥스와 인접한 헥스만 협곡 헥스에서 탐지할 수 있으며 그 반대의 경우도 마찬가지입니다.

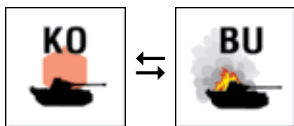
4.1.4.1.7 숲 헥스(Grove)

중간 및 작은 숲 헥스는 차량에 엄폐물을 제공하는 야자수 군락을 나타냅니다. 이 둘의 높이는 모두 3이며, 가시선을 차단할 수 있습니다.

헥스 안에 있는 도로와 길은 숲 헥스를 향하거나 이를 통과하는 직선을 따라 탐지하는 유닛에 대한 차단 효과를 무효화합니다.

숲 헥스에 있는 차량은 실제로 지형의 최대 높이가 아니라 지형의 지면에 있다는 점에 유의하세요.

4.1.4.1.8 차량 잔해



차량이 AP 전투에서 전투 불능(KO) 또는 폭발(BU)할 때마다 차량 잔해가 발생합니다. 전투 결과가 폭발(BU)인 경우, 차량 잔해에서

폭발 연기가 생겨날 수 있습니다. 차량 잔해의 높이는 0이며, 가시선을 차단하지 않습니다. 전투 결과에 따라 KO 카운터가 BU 카운터로 교체되더라도 한 헥스에는 차량 잔해 카운터가 두 개 이상 있을 수 없으며, 그 반대의 경우도 마찬가지입니다.

4.1.4.1.9 연기, 폭발(Brew-up)

차량이 AP 전투로 인해 폭발 상태가 되면, 폭발 상태 카운터에 표시된 대로 폭발 연기가 생성됩니다. 폭발 연기의 높이는 2지만 가시선을 차단하지 않습니다. 하지만 이는 AP 전투를 방해합니다.

4.1.4.1.10 관목 울타리 헥스면

관목 울타리 Hedgerow 헥스면의 높이는 1이며, 탐지 및 표적 차량의 높이와 잠재적인 차단 지형과의 관계에 따라 가시선을 차단할 수 있습니다.

4.1.4.2 가시선 결정하기

AP 전투의 가시선을 결정할 때는, 탐지 차량부터 표적 차량의 높이까지 확인합니다. 장애물(가시선을 가로막는 지형의 가장 높은 지점)은 다음 조건에 따라 가시선에 영향을 줍니다:

4.1.4.2.1 둘 다보다 장애물이 더 높은 경우

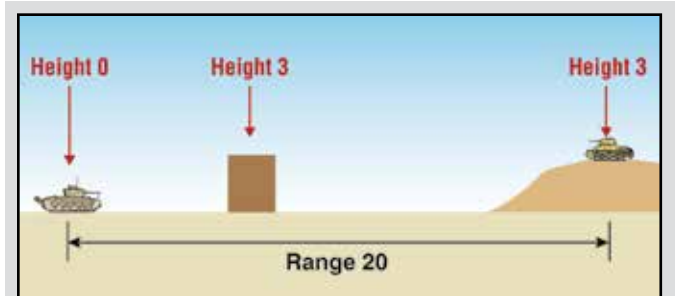
가시선이 장애물을 가로지르는데, 장애물이 탐지 차량과 표적 차량의 높이보다 높으면 가시선이 차단됩니다.



장애물이 모든 범위에서 가시선을 차단합니다.

4.1.4.2.2 장애물이 더 높거나 같은 높이인 경우

가시선이 탐지 차량이나 표적 차량 중 하나와는 같은 높이이고, 다른 차량보다는 높다면, 가시선이 차단됩니다.



장애물은 모든 범위에서 뒤쪽의 가시선을 차단합니다.

4.1.4.2.3 장애물이 더 낮거나 같은 높이인 경우

가시선이 두 차량의 높이보다 같거나 낮은 높이의 장애물을 가로지르는 경우, 가시선이 차단되지 않습니다.

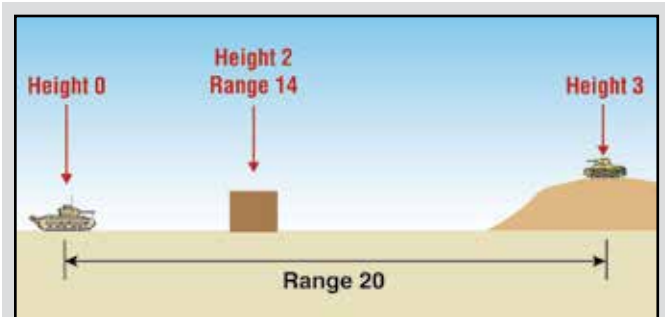


4.1.4.2.4 장애물이 더 높거나 낮은 높이인 경우

가시선이 한 차량보다는 높지만 다른 차량보다는 낮은 장애물을 가로지르는 경우, 다음 절차 중 하나를 사용하여 가시선을 확인해야 합니다. 잠재적 장애물이 위치한 헥스를 포함해서 계산하되, 탐지 차량이 위치한 헥스를 계산하지 않습니다. 계산한 사각지대는 1헥스 이상이어야 합니다.

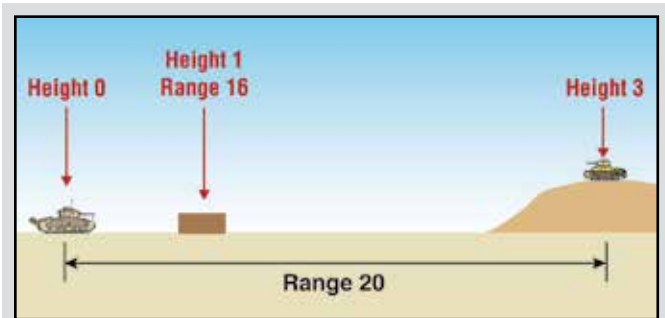
탐지 차량이 높이가 더 높든, 더 낮은 간에 반대의 경우도 마찬가지입니다.

장애물 높이가 1 낮은 경우: 장애물 뒤에 가시선이 확보되지 않는 사각지대가 생성되며, 이는 높은 차량에서 장애물까지의 헥스 거리의 1/2(내림)입니다.



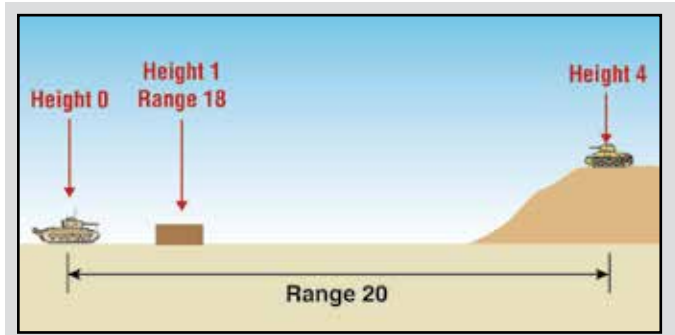
높은 차량에서부터 15~21헥스 거리에 있는 모든 차량은 탐지되지 않습니다.

장애물 높이가 2 낮은 경우: 장애물 뒤에 높은 차량에서 장애물까지의 헥스 거리의 1/4(내림)에 해당하는 사각지대가 생성됩니다.



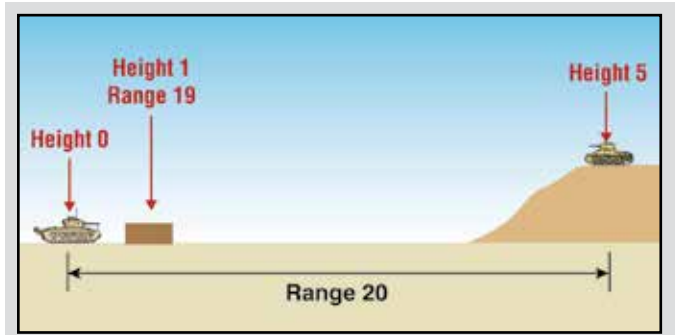
높은 차량에서부터 17~20헥스 거리에 있는 모든 차량은 탐지되지 않습니다.

장애물 높이가 3 낮은 경우: 장애물 뒤에 높은 차량에서 장애물까지의 헥스 거리의 1/8(내림)에 해당하는 사각지대가 생성됩니다.



높은 차량에서부터 19~20헥스 거리에 있는 모든 차량은 탐지되지 않습니다.

장애물 높이가 4 낮은 경우: 장애물 뒤에 1헥스 사각지대가 생성됩니다.



높은 차량에서부터 20헥스 거리에 있는 모든 차량은 탐지되지 않습니다.

4.1.4.2.4.1 가장 낮은 높이가 0을 넘는 경우

하위 유닛이 높이 0보다 높은 위치에 있는 경우, 사각지대를 계산할 때 낮은 유닛의 높이를 나누는 수에 더합니다(예시: 낮은 유닛이 높이 1에 있는 경우, 나누는 수는 3, 5 또는 9가 됩니다). 낮은 유닛이 높이 -1에 있는 경우, 나누는 수에서 1을 뺍니다. 이때 2보다 작을 수 없습니다(예시: 2는 2, 4는 3, 8은 7이 됩니다).

4.1.4.2.5 장애물 안/밖으로 탐지하기

중간에 가로막는 헥스면이 없는 한, 차량은 보통 가시선을 차단하는 모든 유형의 지형에 대해, 최대 1개 헥스 안/밖으로 탐지할 수 있습니다. 예를 들어, 표적 차량이 숲 헥스 그룹 안에 있다면, 숲 가장자리 주위 1헥스 안에 있는 경우 탐지될 수 있습니다.

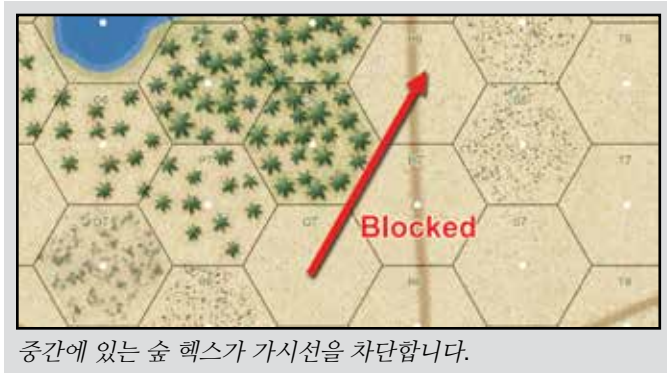
이 1헥스 탐지 거리는 일반적으로 가시선을 차단하는 지형 안에 있는 차량에도 적용합니다. 예를 들어, 서로 다른 진영의 차량 두대가 숲 헥스 그룹을 통과하여 이동하는 경우, 1헥스 거리에 있다면 서로를 탐지합니다.



차단 지형 안쪽을 향하는 가시선.

4.1.4.2.6 장애물 헵스면

지형을 차단하는 지형이 포함된 헵스는 헵스의 일부만 통과하더라도 가시선을 차단합니다. 헵스 또는 헵스면이 가시선을 차단할 수 있고, 가시선이 해당 헵스면 중 하나를 따라 정확히 지나가는 경우에도 가시선이 차단됩니다.



중간에 있는 숲 헵스가 가시선을 차단합니다.

4.1.5 외부 탐지 카운터

탐지 페이즈 동안 차량이 탐지되지 않았다면, 차량에 있는 모든 Spot/Fire 또는 Spot/Move 카운터를 제거합니다.

평지 지형에 위치한 차량처럼, 탐지 거리가 너무 명확해서 사격이나 이동을 수행한 모든 차량에 굳이 탐지 카운터를 놓지 않아도 되는 경우가 있습니다. 이렇게 하면 지도를 좀 더 깔끔하게 유지할 수 있습니다.

4.2 기본 게임 명령 페이즈

"나쁜 연대는 없다. 다만 나쁜 대령이 있을 뿐이다." ~ 나폴레옹 보나파르트

이 게임의 핵심은 명령 시스템입니다. 플레이어는 단 5개의 개별 명령으로 현재 턴에 사용할 차량을 준비하고 관리할 수 있습니다.

다섯 개의 명령 카운터에는 각각 고유한 특성이 있어 그 용도를 구분할 수 있습니다.

명령의 종류는 다음과 같습니다:

- **사격:** 첫 번째 또는 두 번째 플레이어의 직접 사격 단계 동안, 모든 차량 전투 유닛이 탐지된 차량을 향해 사격할 수 있습니다(4.4 참조).
- **이동:** 첫 번째 또는 두 번째 플레이어의 이동 단계 동안, 모든 차량을 이동할 수 있습니다(4.5 참조).

- **급정지 Short Halt:** 모든 차량 전투 유닛이 첫 번째 또는 두 번째 플레이어의 직접 사격 단계(4.4 참조) 동안 탐지된 차량을 향해 사격하고, 첫 번째 또는 두 번째 플레이어 이동 단계(4.5 참조) 중에 이동할 수 있습니다.
- **엄호 Overwatch(OW):** 모든 차량 전투 유닛은 이전 단계 때 사격했던 탐지된 차량이나, 이동 단계 동안 이동하다가 탐지된 차량에 대응하여 자발적으로 사격할 수 있습니다. 표적 차량은 현재 수행한 행동(사격 또는 이동) 때문에 탐지될 수 있으며, 이전 탐지 페이즈 때 반드시 탐지되었어야 하는 것은 아닙니다. 엄호 사격을 반드시 해야 하는 것은 아닙니다. 이 명령은 실행되지 않을 수도 있습니다.
- **명령 없음 No Command(N/C):** 차량에게 아무런 행동도 수행하지 않고 가만히 있으라고 지시합니다. 명령이 놓이지 않은 모든 차량의 기본 상태입니다.

주도권 페이즈보다 명령 페이즈를 먼저한다는 점에 유의하세요. 따라서 플레이어는 누가 첫 번째 플레이어가 될지 모르는 상태로 명령을 준비해야 합니다. 전장의 안개에 오신 것을 환영합니다!

4.2.1 명령 배치 단계

어떤 명령이 내려졌는지 상대방이 알 수 없도록, 명령 카운터를 차량 위나 옆에 명령 면이 보이도록 놓습니다. 각 명령은 차량이 특정 페이즈 또는 단계 동안 특정 행동만 수행할 수 있도록 합니다. 해당 행동을 수행할 때가 되면 플레이어는 해당 명령에 구속됩니다. OW 및 N/C 명령을 받은 차량은 특정 행동을 수행하지 않아도 됩니다.

사격, 이동 또는 급정지 명령을 받은 차량은 해당 명령을 반드시 수행해야 합니다. 따라서 명령을 할당할 때는 주의해야 합니다.

경우에 따라 차량이 전투 불능(Knocked Out) 또는 폭발(Brewed Up)해서 명령을 수행할 수 없는 경우도 있습니다.

플레이어가 사격이나 이동처럼 특정 행동을 수행하는 명령을 공개하기 전까지, 명령 카운터는 명령 면이 위로 향하도록 놓습니다. 이는 아직 명령을 수행하지 않은 차량을 추적하는 데도 도움이 됩니다.

차량이 수행할 수 없는 명령을 내릴 수는 없습니다. 표적을 탐지하지 못한 차량에 사격 또는 급정지 명령을 내릴 수 없습니다.

차량에 수행 불가능한 명령을 내리면, 해당 명령은 자동으로 N/C 명령으로 바뀝니다.

4.3 기본 게임 주도권 페이즈

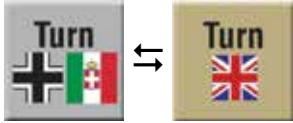
"전쟁 중에는 공이 항상 경기장 중앙에서 느슨하게 굴러다니고 있으며, 의지만 있다면 누구든 그것을 집어 들고 달려갈 수 있다." ~ S.L.A. 마샬 준장

주도권은 이 게임의 핵심 요소입니다. 주도권을 신중하게 사용해서 첫 번째와 두 번째 플레이어 단계를 통제함으로써 게임의 흐름을 통제할 수 있습니다.

명령 페이즈가 주도권 페이즈보다 먼저이므로, 플레이어는 수정 구슬을 들여다보며 순서를 결정하는 이점 없이 명령을 내려야 합니다.

우세한 병력을 가진 쪽이 대체로 주도권을 가져갑니다. 이는 고급 게임에서 특히 두드러지는데, 병력이 우세한 쪽이 주사위 굴림에 긍정적인 보정 수치를 받아 주도권을 더 쉽게 가져오기 때문입니다. 이를 통해 전투의 흐름을 지시하고 통제할 수 있게 됩니다. 하지만 인생(그리고 전쟁)의 모든 것과 마찬가지로, 확실히 보장할 수 있는 것은 아무것도 없습니다.

4.3.1 주도권 결정하기



주도권 페이지에서 각 진영은 주사위 굴림(100)을 수행합니다(시나리오 특수 조건에서 달리 지시하지 않는 한, 동점일 경우 다시 굴립니다).

주사위를 굴려 더 높은 결과가 나온 사람이 현재 턴의 첫 번째 플레이어를 결정합니다. 턴 카운터를 뒤집어 첫 번째 플레이어를 표시합니다. 교차 주도권(OR)(7.42 참조)은 주도권 절차를 대형 기반으로 확장합니다.

4.3.2 주도권 작동 방식

첫 번째 플레이어는 플레이 순서에 적혀있는 행동을 수행합니다. 그 후, 두 번째 플레이어는 플레이 순서에 있는 행동을 수행합니다. 전투 및 이동 행동을 순차적으로 수행한다는 점을 기억하는 것이 매우 중요합니다.

사격 명령을 받은 두 번째 플레이어의 차량이 첫 번째 플레이어의 직접 사격 단계 때 전투 불능이 된 경우, 해당 차량은 두 번째 플레이어가 사격 명령을 수행하기 전에 전투 불능이 된 것이며 해당 차량을 게임에서 제거합니다.

동시 행동에는 첫 번째 또는 두 번째 플레이어가 없습니다. 이러한 행동은 합의된 순서대로 해결합니다.

4.4 기본 게임 전투 페이지

"전투는 화력 우세로 승리한다." ~ 프레드릭 대왕

플레이어는 앞서 주도권 페이지에서 결정한 순서에 따라 순차적으로 화력 전투를 수행합니다. 기본 게임에서는 모든 사격을 직접 사격으로 분류합니다.

기본 전투 페이지에는 직접 사격 단계만 있습니다. 여기에선 장갑 관통 AP 직접 사격과 엄호 사격만 다루고 있습니다. 이 섹션에서는 차량 간 AP 전투를 다룹니다.

4.4.1 직접 사격 단계

첫 번째 플레이어는 사격/급정지 명령을 받은 모든 차량의 명령을 공개하면서 직접 사격을 선언하고 해결합니다.

두 번째 플레이어는 동일한 절차에 따라 사격/급정지 명령을 받은 차량 중에 여전히 사격이 가능한 차량으로 직접 사격을 선언하고 해결합니다.

다음 규칙 및 조건에 따라 직접 사격을 해결합니다:

- 사격 및 급정지 명령을 수행하려면, 이전 탐지 페이지 때 탐지된 적법한 표적이 있어야 합니다. 표적을 탐지할 것으로 예상하고 사격 또는 급정지 명령을 내릴 수는 없습니다.
- 차량은 플레이 순서의 순서대로 사격합니다. 해당 사격 단계에서 첫 번째 플레이어 차량이 먼저 사격하고, 두 번째 플레이어 차량이 두 번째로 사격합니다.

- 사격은 개별적으로 해결합니다.
- 각 차량은 턴당 한 번만 사격할 수 있습니다.
- 각 단계의 사격은, 사격을 해결하는 시점에 차량이 점유하고 있는 위치와 향하고 있는 방향을 기준으로 해결합니다. 사격을 하는 차량이나, 해당 차량의 탐지 카운터가 점유하고 있는 지형은 아무 영향을 주지 않습니다.
- 상대 차량 한 대를 표적으로 하는 모든 사격은, 사격을 해결하기 전에 먼저 선언해야 합니다. 선언한 모든 차량이 사격을 끝마치기 전에 해당 표적 차량이 제거되면, 해당 차량은 여전히 선언했던 표적에 사격할 것으로 간주합니다. 그 이후에는 새로운 표적으로 사격을 전환할 수 없습니다.
- 모든 전투 결과는 즉시 적용합니다.
- 차량에 기존의 Spot/Fire 카운터가 없거나 Spot/Move 카운터가 있는 경우, 새로운 상태를 나타내기 위해 새 Spot/Fire 카운터를 해당 차량의 명령 카운터 아래에 일부만 보이도록 놓습니다. 이렇게 하면 이전 탐지 페이지에서의 차량 상태와 혼동하지 않을 수 있습니다.
- 사격 또는 급정지 명령을 받은 모든 차량은 오류가 발생한 경우, 즉 보이는 표적이 없는 경우를 제외하고는 반드시 사격을 선언해야 합니다.

4.4.2 엄호 사격(Overwatch Fire)

엄호 사격은 상대방의 사격(전투 페이지 중) 또는 이동(이동 페이지 중)에 대응하여 발동되는 이벤트로, 표적을 향해 사격합니다.

직접 사격을 해결한 후, 간접 사격 또는 직접 사격 단계에서 사격을 한 적 차량을 표적으로 OW 명령을 받은 차량의 모든 엄호 사격을 선언하고 해결합니다.

엄호 사격은 자발적으로 수행할 수 있으며, OW 명령을 받은 차량이 반드시 사격을 해야 하는 것은 아닙니다. 엄호 사격에는 페널티가 있으므로, 탐지한 표적과 교전하기 위한 수단으로 사용하지는 않습니다. 하지만 적의 사격과 이동을 억제하는 역할을 합니다.

엄호 사격은 직접 사격과 동일한 규칙 및 제한 사항에 따라 해결하며, 다음과 같은 추가 사항이 있습니다:

- 엄호 사격을 선언하기 전에 모든 첫 번째 및 두 번째 플레이어의 직접 사격을 해결합니다.
- 이전 엄호 사격의 결과로 추가 엄호 사격이 발동될 수 있습니다. 최초 엄호 사격 한 발로 인해 연쇄적으로 발동하는 연쇄 효과라고 생각하면 됩니다. 다시 말하지만, 직접 사격을 먼저 해결합니다.
- 엄호 사격을 선언한 시점에 탐지가 결정됩니다. 이전에 탐지된 표적은 필요하지 않습니다.

4.4.3 AP 사격 순서 및 규칙

데이터 카드의 공격 정보 항목에 AP 행이 있는 차량만 사격할 수 있습니다. AP 유형 사격은 차량에만 사용하며 다른 표적 유형에는 절대 사용할 수 없습니다.

APCR 및 HEAT 같은 유형의 AP 탄약이 있지만, 이러한 탄약 유형은 고급 게임(AG) 규칙에서 다룹니다.

표적에 사격하려면 표적이 피탐 상태여야 하고, 무기 사거리 내에 있어야 하며 사격 차량의 사계 안에 있어야 합니다.

4.4.3.1 사계(Fields-of-Fire)

모든 전투 차량 유닛은 사계가 정해져 있습니다. 일부 차량에는 제한된 사계가 있습니다. 고정 화기가 장착된 비포탑 차량이 여기에 해당합니다.

4.4.3.1.1 포탑형 차량

포탑형 차량은 전방위 사격이 가능합니다. 포탑형 차량은 무기 데이터 항목에서 Tt 계수가 1, 2, 3인 차량입니다.

4.4.3.1.2 무포탑 360° 차량

포탑형 차량과 마찬가지로, Tt 계수가 360인 차량은 무포탑 360° 차량으로 분류하며 전방위 사격이 가능합니다. 포방패 뒤나 개방형 포탑에 장착된 피벗 화기는 모든 방향에서 상대 차량과 교전할 수 있습니다.

기본 게임에서는 기본적으로 포탑형 차량과 동일합니다.

4.4.3.1.3 비포탑 차량

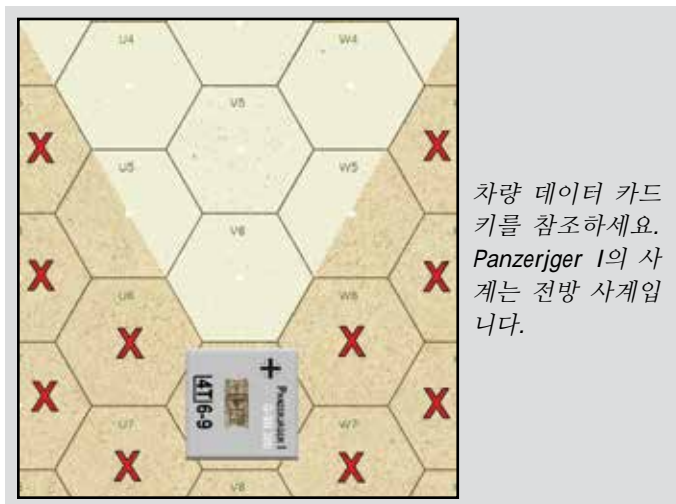
비포탑 차량은 주포 마운트가 고정되어 있습니다. Tt 계수가 0인 차량으로, 대부분 주포가 전방에 고정되어 있지만 일부 차량은 후방에 고정되어 있습니다. 비포탑 차량은 주포의 위치에 따라 전방 또는 후방 사계 내에 있는 표적과만 교전할 수 있습니다.

4.4.3.1.4 전방 사계

전방 사계가 제한된 차량은 데이터 카드에 탄약 표시 밑에 밑줄이 그어져 있습니다.

이 경우 전방 사계는 카운터의 전방 60° 영역입니다. 60° 호로 양분된 모든 헥스는 사계 안에 속합니다.

전방 사계 영역 바깥에 있는 표적을 향해 사격할 수 없습니다.



4.4.3.1.5 후방 사계

후방 사계가 제한된 차량은 데이터 카드에 탄약 표시 위에 줄이 그어져 있습니다.

이 경우 후방 사계는 카운터의 후방 60° 영역입니다. 60° 호로 양분된 모든 헥스는 사계 안에 속합니다. 전방 사계와 정반대입니다.

후방 사계 영역 바깥에 있는 표적을 향해 사격할 수 없습니다.

4.4.3.2 AP 사격 해결하기

사격 플레이어는 사격 차량의 명령을 뒤집어 올바른지 확인하고 표적을 선언합니다.

급정지 명령은 두 개의 명령으로 구성되어 있습니다. 명령 카운터의 사격 부분을 차량 앞쪽을 향하게 놓습니다. 이렇게 하면 같은 차량을 이동해야 할 때 플레이어가 아직 이동하지 않은 차량을 쉽게 식별할 수 있습니다.

4.4.3.2.1 AP 거리 계수

공격 정보 섹션의 탄약 유형 열에서 사격할 무기의 이름이 적힌 데이터 카드 부분을 찾습니다. 앞서 설명한 대로, 일부 차량에는 여러 AP 탄약 유형을 사용합니다. 일부 차량에는 여러 개의 AP 무기가 있습니다. 무기와 해당 AP 탄약이 명확하게 표시되어 있어 적절한 세트를 맞추는 데 도움이 됩니다. 기본 게임에서는 AP 탄약 유형만 사용해야 합니다.

여러 무기를 장착한 차량은 각 무기 사거리가 다를 수 있습니다. 모든 경우 사격은 개별적으로 해결합니다.

사격 차량에서 표적 차량까지의 헥스 거리를 결정합니다. AP 행의 R(거리Range) 하위 행을 따라 해당 헥스 거리보다 크거나 같은 값을 찾을 때까지 이동합니다.

해당 값에는 다음과 같이 가능한 결과 5개가 있습니다:

- P - 지근거리Pointblank
- S - 근거리Short
- M - 중거리Medium
- L - 장거리Long
- E - 초장거리Extreme

거리 위에 있는 계수가 AP 거리 계수입니다.

*Panzerjäger I*의 차량 데이터 카드 키를 참고하여 사거리를 9헥스로 가정합니다. 해당 사거리의 AP 거리 계수는 M 중거리입니다.

4.4.3.2.2 AP 명중 보정 수치

이제 AP 명중 보정 수치가 있는지 확인하여 효과를 확인할 수 있습니다. 이러한 보정 수치는 게임 카드 A에 있는 AP 명중 보정 수치 표에서 확인할 수 있습니다. 기본 게임에서는 AP 명중 보정 수치 중 상당수를 사용하지 않습니다.

모든 AP 명중 보정 수치는 누적되며, 이를 합쳐서 순 보정 수치라고 합니다.

표적 차량이 경엄폐(-1) 상태이고 사격 차량에 급정지 명령(-4)이 있는 경우 순 보정 수치는 -5입니다.

표적 크기

표적 차량의 크기는 방어 정보 섹션에서 있습니다. 가능한 값은 +2에서 -2 사이입니다.

*Panzerjäger I*의 차량 데이터 카드 키를 참조하세요. 표적 크기 보정 수치는 -1입니다.

표적 이동

표적 차량에 이동/급정지 명령이 있으면 보정 수치는 -2입니다.

표적 차량의 명령이 아직 안보이는 경우, 통제 플레이어는 해당 차량의 명령을 공개해야 보정 수치를 적용할 수 있습니다(명령 카운터를 다시 뒤집어 아직 명령을 수행하지 않았음을 표시합니다).

이 경우, 조종 플레이어는 굳이 명령을 공개할 필요가 없으며, 명령이 효과가 없다고 응답해도 됩니다. 플레이어가 명령을 공개하지 않기로 선택하면 보정 수치는 0이 됩니다. 이는 플레이어가 상대의 명령을 알아내기 위해 낮은 확률의 정찰 사격을 하는 것을 막기 위한 규칙입니다.

경엄폐, 중간 엄폐, 중Heavy엄폐 표적

표적 차량이 경엄폐, 중간 엄폐, 중Heavy엄폐 지형에 있는 경우 보정 수치는 각각 -1, -3, -5입니다. 차량이 오버 스택킹 헥스에 있는 경우, 해당 헥스의 모든 엄폐는 무엄폐로 간주합니다.

급정지: SB: 0, 기타

사격 차량에 급정지 명령이 있다면 보정 수치는 -4입니다. 모든 차량에는 안정화 등급이 있습니다. 이는 무기 데이터 섹션에 있는 SB: 0입니다.

이는 급정지 명령으로 사격 후 이동을 하면서 표적에 명중하는 것이 매우 어렵다는 것을 나타냅니다. 2차 세계대전 당시 일부 차량에는 초보적인 안정화 시스템이 장착되어 있었지만, 이 게임의 맥락에서는 측정 가능한 이점은 없습니다.

사격 유닛 피해

사격 유닛이 이전 턴이나 현재 턴의 이전 행동 중에 피해를 입은 경우, 보정 수치는 -3입니다.

폭발 연기(Brew-Up)

폭발 연기가 사격 차량이 있는 헥스에서 시작되거나, 통과하는 경우, 또는 사격차량이 표적 차량의 폭발 연기 헥스에 진입하는 경우, 보정 수치는 -2입니다.

이 보정 수치는 가시선이 시작되거나 통과하는 각기 다른 폭발 연기 발생마다 적용하며, 누적됩니다.

현재 플레이어가 단계에서 생성된 폭발 연기의 전투 보정 수치는 해당 단계가 끝날 때까지 적용하지 않습니다.

엄호

사격 차량이 전방 사계 내에 위치한 표적을 향해 엄호 사격을 수행하는 경우, 보정 수치는 -1입니다. 포탑형 차량, 무포탑 360° 차량 또는 비포탑 차량인지 여부에 관계없이 적용합니다.

(후방) 사격은 비포탑 차량 중 후방 주포가 장착된 차량에 사용됩니다.

이동에 의해 발동되는 경우, 이 보정 수치 외에도 표적 이동 보정 수치가 적용된다는 점에 유의하세요.

엄호조정

사격 차량이 전방(또는 후방) 사계 밖에 위치한 표적을 향해 엄호 사격을 수행하는 경우, 보정 수치는 -3입니다. 포탑형 차량과 무포탑 360° 차량만 사격 차량의 전방(또는 후방) 사계 밖에 위치한 표적 차량에게 엄호 사격을 할 수 있습니다.

다시 말하지만, 이동에 의해 발동되는 경우 이 보정 수치 외에 표적 이동 보정 수치도 적용할 수 있습니다.

차량은 일반적으로 주 무기가 가리키는 영역에 시야를 집중하기 때문에, 이 보정 수치는 차량 측면이나 후방에 위치한 표적을 신속하게 탐지하고 교전하는 데 추가로 필요한 시간을 의미합니다.

4.4.3.2.3 AP 명중 수치

게임 카드의 AP 명중 표를 참조하세요. AP 거리 계수(4.4.3.2.1 참조)와 순 보정 수치(4.4.3.2.2 참조)를 상호 참조합니다. 거기서 찾은 숫자가 AP 명중 수치입니다.

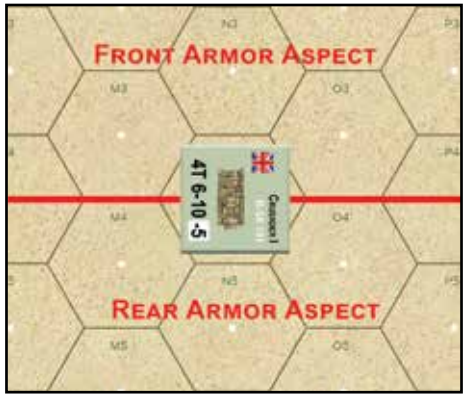
순 보정 수치가 +5보다 크면 +5 행을 사용합니다. -10보다 작으면 -10 행을 사용합니다. 순 수치가 -10이고 AP 거리 계수가 E인 경우, 표적 차량을 공격할 수 없습니다.

순보정 수치가 -2이고 AP 거리 계수가 S인 경우, AP 명중 수치는 56입니다. 순보정 수치가 -6이고 AP 범위 계수가 P이면 AP 명중 수치는 36입니다.

주사위 굴림(100) 결과가 AP 명중 수치를 초과하면 명중하지 못한 것입니다. AP 명중 수치보다 작거나 같으면 명중한 것입니다.

4.4.3.2.4 기본 게임 피격 각도 결정

사격 차량과 표적 차량의 방향으로 차량의 피격 위치를 결정합니다. 기본 게임에서 차량의 전방 또는 후방 장갑 면만 고려합니다.



가시선이 전방과 후방 면을 나누는 헥스면을 정확히 따라 지나간다면, 표적 차량을 제어하는 플레이어가 어느 면을 적용할지 결정합니다.

4.4.3.2.5 장갑 관통 결정하기

기본 게임은 간소화된 방법으로 장갑 관통을 결정합니다. 방어력 정보 섹션에 있는 장갑 정보는 고급 게임(AG)에서만 사용합니다.

기본 게임에서 장갑 정보는 표적 차량의 메모 섹션에 있는 장갑 전방 계수/후방 계수로 확인할 수 있습니다.

Panzerjager 1의 차량 데이터 카드 키를 참조하세요. 전방 장갑 계수는 3, 후방 장갑 계수는 2입니다.

장갑 관통의 경우, 사격 차량의 데이터 카드에서 공격 정보 섹션의 사격 무기 유형 열에 해당되는 부분을 찾습니다. AP 행의 P-관통(Penetration) 하위 행을 따라가며 사거리(헥스 단위)에 해당하는 값 바로 아래의 값을 찾습니다. 그 값이 AP 관통 계수입니다

Panzerjäger I의 차량 데이터 카드 키를 참고하여 사거리를 9hex스로 가정합니다. AP 유형 탄약의 AP 관통 계수는 10입니다.

사격 차량의 AP 관통 계수가 표적 차량의 장갑 계수보다 크거나 같으면 관통에 성공합니다. 장갑 계수보다 작으면 사격은 아무 효과가 없습니다.

4.4.3.2.6 기본 게임 AP 피해 및 효과

관통에 성공하면 다음 내용을 적용합니다:

- 관통 계수가 장갑 계수보다 1-3 이상 크면 피해를 입습니다.
- 4-9보다 크면 KO 상태가 됩니다.
- 10 이상이면 BU 상태가 됩니다.

피해 효과는 전투 효과 요약표에도 있습니다.

피해

표적 차량이 공격으로 피해를 입으면 표적 차량 위나 옆에 Dmgd 카운터를 놓습니다.



이미 피해를 입은 차량이 두 번째 피해 결과를 받으면 KO(전투 불능)로 간주하며 해당 결과를 적용합니다.

차량이 피해를 입는 경우, 해당 차량에 다음을 적용합니다:

- 향후 모든 사격에 피해 AP 명중 보정 수치를 적용합니다.
- 즉시 남은 이동 속도와 향후 이동 속도 허용량이 1/2로 감소합니다(내림)

Dmgd 카운터에는 포탑, 차체, 고장, 작동 불능이 적혀 있습니다. 포탑과 차체는 특정 피해 영역이며 고급 게임에서 사용합니다. 고장 및 작동 불능은 선택 규칙에서 사용합니다.

KO 전투 불능(Knock - Out)

차량에 탄이 명중해서 전투 불능이 됩니다. 완전히 작동 불능 상태가 됩니다.



이 차량은 제거된 것으로 간주하며, 이제 차량 잔해가 됩니다. 차량 카운터를 hex스에서 제거하고 KO 카운터로 교체합니다. KO 또는 BU 카운터가 이미 hex스에 있는 경우, 두 번째 카운터를 배치하지 않습니다.

BU 폭발(Brew Up)

차량에 탄이 명중해서 폭발합니다. 차량이 치명타를 입고 폭발해서 화재가 발생합니다. 이제 폭발 연기가 발생합니다. 이 차량은



제거된 것으로 간주하며, 이제 차량 잔해가 됩니다. 차량 카운터를 hex스에서 제거하고 BU 카운터로 교체합니다. hex스에 이미 KO 카운터가 이미 있는 경우, 카운터를 교체합니다; hex스에 이미 BU 카운터가 있는

경우, 두 번째 카운터를 배치하지 않습니다.

상황

평지 hex스에 위치한 영국 Crusader I (데이터 카드 B-5A)과 중간 숲 hex스에 위치한 독일 PzKpfw IIIJ(데이터 카드 G-4A)가 차단되지 않은 3hex스 거리에서 서로 교전하고 있습니다.

Crusader I은 급정지 명령을, PzKpfw IIIJ는 사격 명령을 사용합니다. 영국 플레이어가 첫 번째 플레이어입니다. 따라서 Crusader I가 먼저 사격합니다. Crusader I의 급정지 카운터를 공개하고, 사격 면이 전차 카운터 앞쪽을 향하도록 놓습니다.

PzKpfw IIIJ는 탐지 거리 내에 있습니다. 이는 두 차량이 중간 엄폐 상태인 차량을 탐지할 때의 최대 탐지 거리인 7hex스보다 가까운 거리에 있기 때문입니다(3hex스 거리). 3hex스 거리에서 AP 탄약 유형의 AP 거리 계수는 S-근거리입니다.

이제 AP 명중 보정 수치의 효과를 확인합니다. 다음 보정 수치를 적용하면 순 보정 수치는 -7이 됩니다:

- 표적이 중간 엄폐 상태인 경우 -3
- 사격 유닛이 급정지하는 경우 -4



AP 명중 표에서 S 거리일 때 -7인 경우를 찾습니다. AP 명중 수치는 21입니다.

영국 플레이어가 주사위를 굴리고(100), 그 결과는 12입니다. 사격이 PzKpfw IIIJ에 명중합니다. Spot/Fire 카운터를 Crusader I의 명령 카운터 가장자리 밑에 놓습니다.

이때 PzKpfw IIIJ의 전방 장갑 면을 적용합니다. 따라서 장갑 계수는 11입니다.

Crusader I의 AP 탄은 3hex스 거리에서 12를 관통하므로 관통에 성공합니다.

관통 계수 12와 장갑 계수 11을 비교하면 +1이고, 이 결과 독일 차량은 피해를 입습니다. PzKpfw IIIJ에 Dmgd 카운터를 놓습니다.

이제 PzKpfw IIIJ가 사격을 수행합니다. 우선 사격 카운터를 공개합니다. 첫 플레이어 단계 때 PzKpfw IIIJ가 Crusader I에 의해 전투 불능이 되거나 폭발했다면, 사격을 수행할 수 없습니다. 하지만 방금 발생한 사격 유닛 피해 보정 수치 -3을 적용해야 합니다.

Crusader I 또한 탐지 거리 내에 있습니다. 이는 두 차량이 무엄폐 상태인 차량을 탐지할 때의 최대 탐지 거리인 20hex스보다 가까운 거리에 있기 때문입니다(3hex스 거리). 방금 놓은 Spot/Fire 카운터는 아직 작동하지 않습니다.

3hex스 거리에서 AP 탄약 유형의 AP 거리 계수는 S-근거리입니다.

이제 AP 명중 보정 수치의 효과를 확인합니다. 다음 보정 수치를 적용하면 순 보정 수치는 -5가 됩니다:

- 표적 이동 -2
- 사격 유닛 피해 -3

AP 명중 표에서 S 거리일 때 -5인 경우를 찾습니다. AP 명중 수치는 35입니다.

독일 플레이어가 주사위(100)를 굴리고, 그 결과는 35입니다. 사격이 Crusader I에 명중합니다. Spot/Fire 카운터를 PzKpfw III의 명령 카운터 가장자리 밑에 놓습니다.

이때 Crusader I의 후방 장갑 면을 적용합니다. 따라서 장갑 계수는 7입니다. PzKpfw III의 AP 탄은 3헥스 거리에서 11를 관통하므로 관통에 성공합니다.

관통 계수 11와 장갑 계수 7을 비교하면 +4이고, 이 결과 영국 차량은 전투 불능이 됩니다. Crusader I와 관련한 모든 카운터를 게임에서 제거하고 KO 카운터를 놓습니다.

4.5 기본 게임 이동 페이지

"전쟁에 대한 능력은 곧 기동에 대한 능력이다." ~ 나폴레옹 보나파르트

플레이어는 앞서 주도권 페이지 때 결정한 순서에 따라 순차적으로 이동을 수행합니다. 두 번째 플레이어는 이동 또는 급정지 명령을 받은 모든 차량에 대해 이동을 선언하고 해결합니다. 차량은 이동하면, 해당 차량에 Spot/Move 카운터를 놓습니다.

두 번째 플레이어가 이동하는 동안, 첫 번째 플레이어는 아직 공개되지 않은 엄호(OW) 명령을 받은 차량들로 이동 중인 적 차량들에 대해 원하는 모든 엄호 사격을 선언하고 해결합니다.

그 후, 첫 번째 플레이어가 이동을 선언하고 해결합니다. 첫 번째 플레이어가 이동하는 동안 두 번째 플레이어는 아직 공개되지 않은 엄호(OW) 명령을 받은 차량들로 이동 중인 적 차량들에 대해 원하는 모든 엄호 사격을 선언하고 해결합니다.

직접 사격과 마찬가지로 이동 페이지 때 엄호 사격을 받으면 엄호 사격 대응이 연이어 발동될 수 있습니다. 이동 중인 차량에게 사격을 가한 차량은 아직 공개되지 않은 OW 명령을 받은 차량으로부터 사격을 받을 수 있습니다.

이동 또는 급정지 명령을 받은 차량은 현재 헥스에서 실제로 이동할 필요는 없지만, 명령 카운터를 공개해야 합니다. 사실, 고급 게임 규칙에는 실제로 헥스를 벗어나지 않고도 이동해야 하는 특정한 행동이 있습니다. 하지만, 해당 헥스에서 이동하지 않더라도 이동한 것으로 간주합니다. 그리고 Spot/Move 카운터를 놓습니다.

4.5.1 일반 이동 규칙

플레이어는 명령을 내린 차량 전부나, 일부를 최대 이동 속도 허용량까지 이동할 수 있습니다. 아무 차량도 이동하지 않아도 됩니다.

모든 차량에 Spot/Move 카운터를 놓습니다. 이 카운터는 전투 페이지 동안에 놓은 급정지 명령의 사격 부분을 나타내는 Spot/Fire 카운터를 대체합니다.

4.5.1.1 이동 절차

차량은 한 번에 한 대씩 이동하며, 다음 차량이 이동하기 전에 전체 이동을 완료해야 합니다. 이동 비용을 소모할 때마다 선언해야 합니다.

이동으로 인해 엄호 사격이 발동될 가능성이 있는 경우, 상대 플레이어가 사격 여부와 시기를 결정할 수 있도록 충분히 천천히 이동해야 합니다.

플레이어가 이동을 되돌리기로 결정하거나 이동이 정확한지 의문이 드는 경우, 명령 카운터로 이동 시작점을 표시합니다. 이동이 완료되면 명령 카운터를 앞으로 이동합니다.

차량이 이동할 때, 차량은 정반대 방향의 후진 이동을 제외하고는 항상 차량 전방이 향하는 방향으로 이동해야 하며, 차량을 이동 방향을 향하도록 유지해야 합니다.

적절한 AP 사격 면을 결정할 때는 차량 방향이 중요합니다.

4.5.1.1.1 이동 계수

각 차량에는 한 턴 동안 이동할 수 있는 거리를 결정하는 이동 계수가 있습니다. 차량의 이동 계수는 데이터 카드의 일반 정보 섹션에 있는 M: 다음에 표시됩니다.

Panzerjäger I의 차량 데이터 카드 키를 참조하세요. 해당 차량의 이동 계수는 4T 6-9입니다. 4T를 둘러싼 U는 고급 게임에서 다릅니다.

차량의 이동 계수는 네 가지 요소로 구성됩니다. 처음 두 개를 조합해서 야지 이동 속도 허용량과 견인 방식을 결정합니다. 위의 예시에서 4T는 야지 이동 속도 허용량이 4이고 견인 방식이 T=궤도 Track라는 의미입니다. 다른 견인 방식에는 H=반궤도 Half-Track 또는 W=차륜 Wheeled이 있습니다.

세 번째 요소는 차량의 길 이동 속도 허용량이고, 네 번째는 도로 이동 속도 허용량입니다. 위의 예에서 길은 6, 도로는 9입니다.

이동 명령을 받은 차량은 사용 가능한 이동 속도 허용량의 일부를 소모할 수 있습니다.

급정지 명령을 받은 차량은 사용 가능한 이동 속도 허용량의 최대 1/2을 소모할 수 있습니다(내림).

피해를 입은 차량은 사용 가능한 이동 속도 허용량의 최대 1/2을 소모할 수 있습니다(내림). '급정지' 명령으로 피해를 입은 차량은 사용 가능한 이동 속도 허용량의 1/4을 소모합니다(내림).

차량은 사용 가능한 이동 속도 허용량의 일부를 사용할 수 있지만, 사용하지 않은 부분이 다음 턴으로 이월되지는 않습니다. 또한 한 차량에서 다른 차량으로 양도할 수도 없습니다.

이동 속도 허용량은 지형 유형과 차량의 견인 방식에 따라 달라지는 비용에 따라 이동 속도 허용량을 소모합니다.

4.5.1.1.2 이동 비용

차량이 헥스에 진입하거나 헥스를 가로지르는 데 드는 비용은 게임 카드 A의 지형 효과 표에 나와 있습니다. 차량이 길 또는 도로 이동을 사용하지 않는 한 모든 이동은 야지 이동으로 간주합니다.

이동 비용은 차량이 새로운 헥스에 진입하거나 헥스면을 지날 때 마다, 헥스 내 지형 유형과 차량의 견인 방식에 따라 달라집니다.

평지 지형에서 1헥스를 이동하는 비용은 1이고, 험지 지형에서 1헥스를 이동하는 비용은 T형 차량의 경우 4입니다.

궤도(T) 차량과 반궤도(H) 차량의 이동 비용은 동일한 반면에 차륜(W) 차량은 자체 이동 비용이 있습니다. 견인 방식에 따라 적절한 한 열을 사용합니다. 금지(P) 유형 지형에서는 이동할 수 없습니다 (예시: 차량은 물 헥스에 진입할 수 없습니다).

표의 T, H 열에 있는 정보를 주의 깊게 살펴보세요. 일부 지형 유형은 궤도 차량은 지나갈 수 있지만, 반궤도 차량은 지나갈 수 없습니다(예시: 벽 헥스면을 가로지르는 경우).

경사 및 능선 헥스면

높이가 다른 지형 사이를 이동할 때(경사 또는 능선 헥스를 가로 지르는 경우) 목적지 헥스의 지형 비용에 +1 또는 +2의 값을 더 합니다. 높이 변경 비용은 이동 시 오르거나 내려가는 높이 레벨 수에 따라 달라집니다. 궤도 차량과 반궤도 차량은 1헥스 이동으로 2 레벨을 초과하여 높이를 바꿀 수 없으며, 차륜 차량은 한 번에 높이를 1레벨만 바꿀 수 있습니다.

궤도(T) 차량이 지면(높이 0)에서 높이가 1의 경사 헥스를 가로질러 관목 지형이 있는 언덕 헥스로 이동합니다. 차량은 사용 가능한 이동 속도 허용량을 3만큼 소모합니다. 관목 지형에 진입하는데 2, 높이 1을 변경하는 데 1을 소모하여 총 3입니다.

벽 헥스면

궤도 차량이 이 헥스면을 가로질러 이동할 때는 높이가 변경되지 않습니다. 하지만 목적지 헥스의 지형 비용에 추가 비용이 발생합니다.

폭발 연기

폭발 연기가 피어오르는 헥스로 이동하거나 그 헥스에서 선회할 때 헥스에 있는 다른 지형 유형 비용에 +1을 더합니다.

4.5.1.1.3 이동 비용을 초과하는 경우

차량이 이동 또는 급정지 명령을 받은 경우, 1헥스 이동 비용이 사용 가능한 이동 속도 허용량을 초과하더라도 이동 턴에 최소 1헥스는 이동할 수 있습니다. 이는 후진 이동에도 동일하게 적용합니다.

이는 차량이 선회하는 동안 이동 속도 허용량을 전혀 소모하지 않고, 높이 변화 제한을 초과하지 않는 한 허용됩니다. 그 외의 경우, 차량은 가용 이동 속도 허용량을 초과할 수 없습니다.

4.5.1.1.4 선회

선회 비용은 차량에만 있습니다. 차량은 제자리에서 방향을 바꾼 후 새로운 방향으로 이동하는 방식으로 선회합니다. 차량이 한 헥스면(60°)을 초과하여 선회하는 경우에만 선회 비용이 발생합니다.

차량은 점유하고 있거나 진입한 각 헥스에 대해 헥스면 하나 만큼 비용 없이 선회할 수 있습니다. 이동 시작, 이동 중, 또는 이동이 끝나는 시점 중에 이를 사용할 수 있습니다.

선회 비용은 선회하는 정도가 아니라 지형 유형에 따라 달라집니다. 차량이 한 헥스에서 2헥스면 또는 3헥스면을 선회하는 경우, 선회 비용은 사용 가능한 이동 속도 허용량에서 차감합니다. 선회 비용은 전진/후진 상관없이 동일합니다.

선회 비용은 게임 카드 B의 턴 열에 있는 지형 효과 표에 있습니다. 차량은 선회 시 가용한 이동 속도 허용량을 초과할 수 없습니다. 선회할 때도 엄호 사격이 발동될 수 있습니다.

Panzerjager 1의 차량 데이터 카드 키를 참조하세요. Panzerjager 1은 숲 헥스로 진입한 다음 이동 속도 허용량인 5를 소모하여 2헥스면만큼 선회합니다.

4.5.1.1.5 길 및 도로 이동

차량은 길 또는 도로를 통해 더 빠르게 이동합니다. 일반적으로 차륜 차량이 가장 큰 이점을 얻는 반면, 완전 궤도 차량이 가장 적은 이점을 얻습니다.

길 또는 도로 속도로 이동하는 차량은 진입한 각 헥스에 대해 이동 속도 허용량의 1(역방향 이동의 경우 2)만 소모하면서 해당 헥스의 실제 지형 비용을 무시합니다.

길 또는 도로 속도로 이동하려면, 차량은 길 또는 도로 헥스에서 이동을 시작하고 이동하는 동안 길 또는 도로를 따라 이동해야 하며, 길 또는 도로에서 이동을 끝내야 합니다. 차량은 이동을 시작할 때 어느 방향이든 향할 수 있지만, 이동하는 동안에는 길 또는 도로 경로를 따라 그 방향을 유지해야 합니다. 이동 도중이나 이동이 끝날 때에도 더 유리한 각도로 방향을 조정할 수 없습니다. 즉, 다음 헥스로 진입할 때는 항상 길 또는 경로를 향해야 합니다.

차량이 길/도로 이동과 길/도로가 아닌 이동을 결합하는 경우, 전체 이동에 야지 이동 계수를 사용합니다.

차량이 길과 도로 이동을 결합한 경로를 따라 이동하는 경우, 이동한 헥스 수가 가장 많은 경로를 기준으로 속도를 결정합니다. 각 유형의 헥스 경로 길이가 같다면 길 이동 속도를 사용합니다.

Panzerjager 1의 차량 데이터 카드 키를 참조하세요. 도로 6헥스 과 길 3헥스로 구성된 경로를 따라 이동합니다. 전체 이동에 도로 이동 계수 9를 사용할 수 있습니다.

차량 잔해(KO 또는 BU) 카운터, 버려진 차량(AG), 길 또는 도로 헥스에 있는 상대방의 차량은 이동을 방해하지는 않지만 길 또는 도로 이동 계수를 사용할 수 없게 합니다. 경로가 차량 잔해나 상대 차량을 가로지르는 경우, 차량은 전체 이동에 대해 야지 이동 계수를 사용해야 합니다.

길 또는 도로 헥스에 위치한 아군 차량은 해당 헥스가 오버 스택킹 상태가 아니라면 길 또는 도로 이동 계수를 사용하는 것을 막지 않습니다. 경로가 오버 스택킹 헥스를 가로지르는 경우(이동 중인 차량 포함), 차량은 전체 이동에 대해 야지 이동 계수를 사용해야 합니다.

차량이 연결된 길 또는 도로를 따라 이동하는 동안, 높이 변경 비용에 -1를 적용합니다.

하지만 차량은 여전히 1hex 이동에서 높이 변경으로 인한 추가 비용을 +2 이상 더할 수 없습니다.

도로를 따라 이동 중인 차량이 높이를 2만큼 변경해야 하는 경우, 높이 변경에 2가 아닌 1만 소모하면 됩니다.

4.5.1.1.6 교량 위에서의 이동

길 또는 도로에 있는 도보 hex는 연결된 길 또는 도로 hex과 동일한 지형 유형입니다. 교량 한쪽 끝이 길과 이어져 있고 다른 쪽 끝이 도로와 이어져 있는 경우, 도보는 도로 hex로 취급합니다.

차량은 교량과 이어진 길 또는 도로 hex를 제외하고는 교량 hex에 진입하거나 빠져나갈 수 없습니다. 교량은 연결된 길이나 도로 hex의 연장선으로 간주합니다.

4.5.1.1.7 역방향 이동

차량은 이동 중 어느 부분에서나 후진 이동을 할 수 있습니다. 후진으로 이동할 때는 차량이 앞면의 반대 방향으로 이동합니다.

후진 이동 시 차량은 진입한 지형에 대한 일반 이동 비용의 두 배를 지불합니다. 후진 이동을 할 때 선회 비용은 영향을 받지 않습니다.

4.5.1.1.8 이동하지 않는 이동(No Move)

이동 또는 급정지 명령을 받은 차량은 현재 hex에 그대로 있을 수 있습니다. 이때 해당 hex에서 이동할 필요는 없지만, 이동한 것으로 간주하며 여전히 Spot/Move 카운터를 놓습니다. 해당 유닛은 여전히 엄호 사격 대상이 될 수 있습니다. 차량은 그냥 제 자리에서 선회할 수도 있습니다.

4.5.1.1.9 지도 보드 밖 이동

지도 보드 밖으로 이동한 차량은 시나리오에서 벗어난 것으로 간주하며 다시 플레이할 수 없습니다. 제거된 것으로 간주하지는 않지만 더 이상 시나리오에 영향을 미치지 않습니다.

지도 보드 밖으로 이동하려면, 차량은 빠져나가는 hex 지형 유형에 따라 이동 속도 허용량을 소모합니다.

이 규칙의 예외는 아직 플레이에 참여하지 않고 지도 보드에서 보류 중인 차량입니다. 차량이 플레이에 참여한 후에 지도 보드 밖으로 이동하면 다시 플레이로 돌아올 수 없습니다.

또한, 특정 승리 조건을 충족하기 위해 차량이 지도 보드 밖으로 나가야 할 수도 있습니다. 이러한 차량은 한 번 퇴장하면 다시 플레이할 수 없지만 시나리오의 승리 조건에 포함될 수 있습니다.

4.5.1.1.10 차량이 같은 위치에 있는 경우.

차량은 추가 비용 없이 해당 지형의 이동 비용만 지불하면 차량 잔해나 아군 및 적군 차량을 자유롭게 통과할 수 있습니다. 그러나 절대로 적군 차량과 같은 hex에서 이동을 마칠 수 없습니다. 아군 또는 적군 차량이 있는 hex를 통과할 때는 스테킹 한도를 고려해야 합니다.

이동은 순차적으로 해결하므로 특정 땅을 차지하기 위해 경합하는 경우는 절대 있을 수 없습니다. 항상 한 쪽이 먼저 hex를 차지합니다.

이는 주도권을 가진 플레이어가 두번째 플레이어가 되기로 선택할 수 있는 경우입니다. 왜냐하면 두번째 플레이어가 첫번째 플레이어보다 모든 이동을 먼저 완료하기 때문입니다.

4.5.1.1.11 트랙 지형

트랙 지형은 도로와 길에 이은 세 번째 이동 hex 계층입니다. 길 또는 도로 hex는 시나리오의 특수 조건에 따라 트랙 hex로 지정될 수 있습니다.

트랙에서 이동하는 차량은 진입한 각 hex에 대해 이동 속도 허용량의 1(역방향 이동의 경우 2)만 소모하며, 해당 hex의 실제 지형 비용을 무시합니다.

길과 도로와 달리, 차량은 트랙 hex에서 이동을 시작하거나 이동하는 동안 트랙 경로를 따라 이동하거나 트랙에서 이동을 종료할 필요는 없습니다. 하지만 트랙 hex에 진입하고 트랙 hex면을 통해 트랙 hex를 빠져나와야만 혜택을 받을 수 있습니다.

차량이 트랙과 길 또는 도로 이동을 결합한 경로를 따라 이동하는 경우, 전체 이동에 트랙 속도를 사용합니다. 트랙은 좁은 경로로 지정될 수 있습니다(7.30 좁은 길 & 도로 참조).

4.6 조정 페이즈

플레이어는 턴의 마지막 행동을 해결하고, 카운터를 정리하며, 턴 카운터를 다음 턴으로 이동해서 다음 턴을 준비합니다.

4.6.1 카운터 조정 및 제거 단계

공개되지 않은 모든 명령 카운터를 동시에 뒤집습니다. 사용하지 않은 OW 및 N/C 명령은 무시합니다.

사용하지 않은 사격, 급정지, 이동 명령에 유의하세요. 첫 번째 또는 두 번째 플레이어 단계 때 모든 사격, 급정지, 이동 명령을 공개했어야 하므로 이는 규칙을 어기는 플레이입니다. 플레이어는 이러한 상황이 발생하지 않도록 주의해야 합니다. 플레이어는 해당 유닛이 수행하지 않은 엄호 사격의 표적이 될지 여부를 결정할 수 있습니다.

사용하지 않은 사격/급정지 명령이 있는 모든 유닛에 Spot/Fire 카운터를 놓고, 이동 명령이 있는 유닛에 Spot/Move 카운터를 놓습니다. 지도 보드에 있는 모든 명령 카운터를 제거합니다.

4.6.2 턴 종료 단계

현재 턴이 끝났습니다. 이 턴이 시나리오의 마지막 턴이라면, 승리 조건을 검토하여 시나리오의 결과를 결정합니다. 시나리오의 마지막 턴이 아니라면 다음 턴을 계속 진행합니다.



고급 게임 Advanced Game(AG) 소개

고급 게임에는 기본 게임에서 볼 수 있는 개념과 프로세스를 확장하는 새로운 내용이 많이 추가됩니다. 기본 게임에 깊이를 더하거나 완전히 새로운 개념을 추가하기도 합니다. 고급 게임 규칙을 적용하더라도 모든 기본 게임 규칙이 여전히 적용된다는 점을 명심하세요.

많은 경우, 고급 게임은 모듈식 규칙입니다. 필요에 따라서 원하는 대로 사용할 수 있지만, 대부분의 경우 꼭 필요하지는 않습니다.

5.0 고급 게임 일반 절차 및 규칙

5.1 도보 유닛(Leg Unit)

고급 게임에는 기본 게임에서 볼 수 있는 개념과 프로세스를 확장하는 새로운 내용이 많이 추가됩니다. 기본 게임에 깊이를 더하거나 완전히 새로운 개념을 추가하기도 합니다. 고급 게임 규칙을 적용하더라도 모든 기본 게임 규칙이 여전히 적용된다는 점을 명심하세요.

5.1.1 분대(Squad) & 반편분대(Half-Squad)

분대는 가장 큰 도보 유닛으로, 그 다음으로는 반편분대, 섹션 순서입니다.

도보 유닛은 일반적으로 AP와 GP 또는 AP 전용 또는 GP 전용 무기로 무장합니다. 전투 해결 방법은 다른 AP 또는 GP 무기와 동일합니다. 모든 도보 유닛은 제압되지 않는 한 360° 사계를 가집니다.

도보 유닛은 모터사이클 유닛으로 더 분류될 수 있습니다. 이동 수단이 다르다는 것을 제외하면, 모터사이클 유닛은 발로 이동하는 유닛과 본질적으로 동일한 기능을 합니다.

도보 데이터 카드 키를 참조하세요. 이탈리아 분대와 반편분대는 특정 시나리오에서 LMG, 보병 또는 베르살리에리 Bersaglieri 유닛 유형 중 하나에 속할 수 있습니다.

분대와 반편분대는 기본 GP 무기에 승무원 운용 무기를 추가로 장착하여 무장합니다. 제압되지 않은 분대는 전투를 수행할 때 기본 GP 무기와 부착된 모든 승무원 운용 무기를 사용할 수 있습니다. 제압된 분대와 반편분대는 기본 GP 무기 또는 부착된 무기 하나만 사용할 수 있습니다.

5.1.2 섹션

섹션은 무기가 부착되지 않은 채로 배치되거나(예시: 사령부 또는 FO 섹션), 승무원 운용 무기(예시: HMG, 박격포 또는 ATR)를 부착할 수 있습니다.

섹션의 이동 계수는 두 가지입니다. 첫 번째로 2L 3은 승무원 운용 무기가 부착되지 않은 섹션이고, 두 번째로 1L 0은 승무원 운용 무기가 부착된 섹션입니다.

모든 섹션은 자체 고유 GP 무기와 승무원 운용 부착 무기로 무장합니다. 소대는 전투를 수행할 때 고유 GP 무기 또는 부착 무기를 하나만 사용할 수 있습니다.

5.1.3 승무원 부착 무기

많은 도보 유닛에는 AP 또는 GP 사격이 가능한 승무원 운용 무기가 있습니다. 박격포, 중기관총, 대전차 소총, 대전차 로켓 발사기, 화염방사기 등이 여기에 해당합니다.

승무원 운용 무기는 따로 장착할 수 없으며, 분대, 반편분대 또는 섹션 유닛에 장착해야 합니다. 시나리오에 따라 승무원 운용 무기를 장착한 도보 유닛이 결정됩니다. 필요한 경우 대형 요약에서 해당 무기를 장착한 유닛을 표시합니다. 도보 유닛이 장착할 수 있는 승무원 운용 무기의 개수에는 특별한 제한이 없지만, 적절한 논리에 따라 어떤 무기를 사용할지 결정해야 합니다.

데이터 카드의 참고 항목에는 승무원 운용 무기의 종류와 기타 특수 요소가 분류되어 있습니다.

데이터 카드 G-8B, I-8B, B-8B를 참조하세요. 각각의 독일, 이탈리아, 영국 승무원 운용 무기를 배치하려면 도보 유닛에 부착해야 합니다.

5.1.3.1 박격포

박격포는 높은 호를 그리며 폭탄을 발사합니다. 일부 박격포는 데이터 카드에 두 개의 GP 포격 Gunnery 항목이 있습니다. 하나는 GP 직접 사격, 다른 하나는 GP 간접 사격용입니다. 사격 유형에 따라 적절한 포병 표를 참조합니다. 박격포에는 AP 직접 사격 능력이 없습니다. 승무원 운용 박격포는 이동 중이거나 건물 상층에 있는 동안에는 발사할 수 없습니다. 박격포는 탐지 시 소형화기로 간주합니다(5.7 참조). 일부 박격포에는 최소 사거리가 있습니다(5.6 참조). 박격포는 완전 엄폐 상태에서 최대 사거리까지 간접 사격을 할 수 있습니다(6.1.4.2 참조). 일부 차량은 주 무기로 박격포를 탑재합니다.

데이터 카드 G-8B를 참조하세요. 독일 8cm GrW 34 및 5cm GrW 36 은 승무원 운용 박격포입니다.

5.1.3.2 중기관총(HMG)

중기관총은 삼각대, 플랫폼 또는 차량형 차량에 장착된 자동화기입니다. 중기관총은 GP 직접 사격 무기이며, AP 직접 사격은 할 수 없습니다. 승무원 운용 중기관총은 이동 중에 사격할 수 없습니다.

HMG는 탐지 시 소형화기로 간주합니다(5.7 참조). 일부 차량은 HMG를 주 무기로 탑재합니다.

영국군의 승무원 운용 HMG 데이터 카드 B-8B를 참조하세요.

5.1.3.3 대전차 소총

대전차 소총은 장갑차를 격파하기 위해 고속 탄환을 발사하는 최초의 대차량 무기입니다. 대전차 소총은 AP 직접 사격 무기로, GP 사격은 할 수 없습니다(아래 참조). 이동 중에도 사격할 수 있습니다.

대전차 소총은 탐지 시 소형화기로 간주합니다(5.7 참조). 일부 차량에는 대전차 소총을 주 무기로 탑재합니다.

이탈리아의 Fucile-cc S 대전차 소총은 대전차 소총과 대전차포가 융합된 디자인입니다. 이 소총은 GP 사격이 가능합니다.

데이터 카드 B-8B를 참조하세요. 영국 Boys Mk. I ATR은 승무원 운용 대전차 소총입니다.

5.1.3.4 휴대용 대전차 무기

휴대용 대전차 무기는 HEAT(CE) 탄을 발사하여 장갑 차량을 격파합니다. 로켓 추진 포탄 또는 스피곳 추진 포탄을 발사합니다. 별도의 표시가 없는 한, 이동 중이거나 건물 상층에 있는 동안에는 사격할 수 없습니다(데이터 카드 참고 항목 참조).

대전차 무기는 AP 직접 사격 무기이지만 사거리에 영향을 받지 않는 GP 직접 사격도 가능합니다(AP와 사거리 동일). 고정 GP 계수는 탄약 유형 열에 있습니다. 해당 무기를 교량이나 견인 유닛을 향해 사격할 때만 GP 직접 사격을 사용합니다.

영국의 PIAT(데이터 카드 참고 항목 참조)와 같은 일부 휴대용 대전차 무기는 탐지 목적에서 소형화기로 간주합니다(5.7 참조).

대전차 무기를 교량이나 견인 유닛을 수송하는 차량에 사격하는 경우, 수송 차량에 AP 사격을 적용하면서 승객에도 GP 계수를 적용합니다.

참고: 이 무기 유형은 포함되지 않습니다.

5.1.3.5 화염방사기

화염방사기는 파괴적인 단거리 무기입니다. 화염방사기를 도보 유닛에 부착하면 백병전 또는 근접 강습 전투에서 전투 주사위 보정 수치로만 취급합니다. 승무원 운용 화염방사기는 이동 중에는 사격할 수 없습니다. 화염방사기는 본대, 반편분대 또는 섹션 유닛에 부착해야 합니다.

차량에 장착하면 GP 직접 사격 무기로 취급합니다.

5.2 견인 유닛

견인 유닛은 주 이동 수단으로 다른 수송 수단이 필요한 대전차포와 대공포를 의미합니다. 해당 유닛은 승무원을 포함하고 있으며, 별도의 승무원 카운터는 없습니다. 모든 견인 유닛에는 수송력의 일부로 도보 구성품이 있습니다. 견인 포의 승무원은 절대 분리되지 않습니다. 모든 전투 결과는 견인 포와 그 승무원을 합쳐 하나의 유닛으로 적용하며, 동일한 효과를 받습니다.

대부분의 견인 유닛은 수송 수단 없이도 1hex를 이동할 수 있습니다. 이를 수동 운반manhandling이라고 합니다.

견인 유닛은 일반적으로 AP/GP 또는 AP 또는 GP 전용 무기로 무장합니다. 전투 해결 방법은 다른 AP 또는 GP 무기와 동일합니다. 모든 견인 유닛에는 전방 사계가 있습니다. 플랫폼 주포 마운트(OR)(7.16 참조)는 이 제한을 확장합니다.

일부 견인 유닛의 데이터 카드에는 두 개의 GP 포격 항목이 있습니다. 하나는 GP 직접 사격용이고 다른 하나는 GP 간접 사격용입니다. 사격 유형에 따라 적절한 포병 표를 참조합니다.

데이터 카드 B-18A를 참조하세요. 영국 OQF 25파운더포/곡사포는 직접/간접 GP 사격을 할 수 있습니다.

5.2.1 포르테Porte [B-14B1, B14B2 & I-6B]

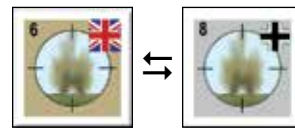
포르테Portée는 포, 특히 대전차포를 트럭에 싣고 기갑 전투에 사용하는 관행입니다. 프랑스어인 en porte의 변형으로, "손이 닿는 곳에"라는 뜻입니다.

포르테 포는 다른 트럭 탑재형 무기와 달리, 신속하게 하차하여 지상에서 사용할 수도 있습니다. 북아프리카의 영국 대전차 부대에서 주로 사용되었으며, 이탈리아군도 이 방법을 사용했습니다.

장착된 포는 장착된 상태에서 직접 사격을 할 수 있습니다. 견인 유닛 이동 규칙(6.6.7.1 참조)에 따라 분리할 수 있습니다. 분리 시 포르테 카운터를 해당 hex에 있는 트럭 및 대전차포 카운터로 교체합니다. 이때 카운터를 원하는 방향으로 놓습니다.

견인 유닛 이동 규칙에 따라 포를 다시 장착할 수 있지만, 이 경우 트럭의 모든 이동력을 소모합니다. 분리된 트럭 및 대차량포 카운터를 적절한 포르테 카운터로 교체합니다. 이때 카운터를 원하는 방향으로 놓습니다.

5.3 포병 유닛



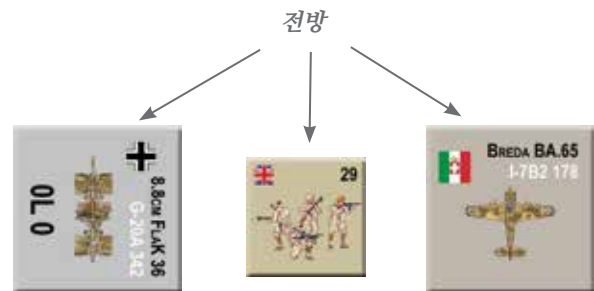
포병 포대는 지도 밖에 위치합니다. 영국(카키색) 및 독일/이탈리아(회색) 포격 착탄Impact 카운터로 포탄이 명중한 hex를 표시합니다. 전투 해결 방법은 다른 간접 사격 GP 무기와 동일합니다.

5.4 항공기 유닛

항공기는 모두 고정의 유닛입니다. 이들은 GP 무기(기총소사, 폭탄 또는 로켓)로 무장합니다. 무기 조합과 사용 가능 여부는 항공기 유형에 따라 다릅니다. 전투 해결 방법은 다른 GP 무기와 동일합니다.

5.5 고급 게임 유닛 방향

도보, 견인, 항공기 유닛은 정면을 향해야 합니다. 차량과 마찬가지로 지로 항상 hex 모서리가 아닌 hex면을 향해야 합니다.



도보 유닛과 견인 유닛은 어느 방향으로든 이동할 수 있습니다. 항공기는 향하고 있는 전방 hex로만 이동할 수 있습니다.

5.6 최소 사거리

일부 무기에는 최소 사거리가 있습니다(발사체가 일정 거리를 이동해야 표적에 명중할 수 있음). 무기는 최소 사거리보다 짧은 거리에서는 절대 표적과 교전할 수 없습니다. 최소 사거리가 없는 경우, 무기의 최소 사거리는 1hex입니다.

데이터 카드 G-8B를 참조하세요. 독일 8cm GrW 34 박격포의 최소 사거리는 2hex(min-2)입니다.

5.7 소형화기

특정 무기 유형은 소형화기로 분류합니다. 전차포와 같은 대형 무기에 비해 사격의 충격이 덜하고 사격 흔적을 식별하기 어렵기 때문에 사격 시 더 가까운 거리에서만 관측될 수 있습니다.

소형화기로 분류된 무기는 데이터 카드의 공격 정보 항목의 GP 또는 AP/GP 효과 열 또는 참고 항목에 있습니다.

데이터 카드 B-8B 및 G-13A를 참조하세요. 영국 HMG 및 독일 SPW 251/1은 모두 소형화기로 분류되거나 이를 휴대하고 있습니다.

5.8 등급

등급Grade은 부대의 품질을 나타내며, 세 가지 다른 수준으로 평가됩니다. 가장 높은 수준에서 낮은 수준 순서로: 병력(Force), 대형(Formation), 그리고 유닛입니다. 또한 이는 다시 다섯 가지 품질로 구분되며, 최고에서 최악순으로: 정예Elite, 베테랑Veteran, 숙련병Seasoned, 정규군Regulars, 신병Green입니다.

시나리오 설명에서 병력, 대형 및 유닛 등급을 간략하게 설명하고 있습니다. 등급은 고유한 특성으로, 시나리오 진행 중에는 바뀌지 않습니다.

5.8.1 병력 등급

병력 등급은 부대의 효율성을 나타내는 종합 등급입니다. 대형이나 대형에 속한 개별 유닛의 등급이 병력 등급보다 크거나 같거나 낮을 수 있습니다.

병력 등급은 정규군 등급 병력에 속한 베테랑 유닛처럼 우수한 부대가 약한 리더십을 가진 경우나, 베테랑 등급 병력에 속한 신병 유닛처럼 우수한 리더십을 가진 낮은 등급의 유닛과 같이 불균형 상황을 나타낼 때도 사용합니다.

병력 등급은 현재 턴의 주도권을 결정할 때 주사위 굴림 보정 수치로 사용합니다.

5.8.2 대형 등급(Formation)

한 진영의 병력은 하나 이상의 대형Formation으로 이루어져 있습니다. 이러한 대형은 병력에 속한 개별 유닛의 사기를 유지하고 지휘 통제를 위해 일반적으로 중대 규모로 조직합니다.

시나리오 동안 각 유닛은 한 대형에서 다른 대형으로 옮겨갈 수 없으며, 전체 시나리오 동안 해당 대형에 남아 있습니다.

5.8.3 유닛 등급(Unit)

대형은 개별 유닛으로 이루어져 있으며, 각 유닛마다 유닛 등급이 있습니다. 유닛 등급은 시나리오의 부대 목록에 별도로 표시되지 않는 한 유닛의 대형 등급과 동일합니다. 유닛 등급은 모든 유형의 전투 해결, 제압 회복, 신속 행군, 탈출, 간접 사격 대응, 사기 상태 및 회복 등 다양한 상황에서 사용합니다.

지도 밖 개별 포병 유닛에는 유닛 등급이 없습니다. 모든 포병 전투 상황에는 관측병 유닛 등급을 사용합니다.

5.9 지휘, 경찰, 엔지니어 및 FO 유닛

특수 유닛 유형에는 지휘, 경찰, 엔지니어, FO 라벨이 있습니다. 각각은 해당 유닛에 고유한 능력을 부여합니다. 각 라벨을 조합할 수도 있습니다. 이 경우 유닛은 여러 가지 능력을 보유합니다.

5.9.1 지휘 유닛

지휘Command 라벨이 있는 탑승 또는 하차 상태의 도보 유닛과 CHQ(중대, 포대, 부대Troop(미국), 기갑 소대Squadron(미국), 그리고 기갑 소대Squadron(프랑스) 또는 기갑 소대Squadron(영국) 본부), BHQ(대대 본부), 또는 RHQ(연대 또는 여단 본부) 차량만이 본부 대형에 속한 유일한 지휘 유닛입니다.

대부분의 본부 대형은 지휘 유닛, 경비대, 경찰 유닛, 수송 유닛, 그리고 전방 관측병을 포함한 여러 유닛으로 이루어져 있습니다.

지휘 라벨이 있는 유닛만 하위 유닛을 대상으로 지휘 권한을 행사할 수 있습니다.

5.9.2 경찰 유닛

경찰Recon 라벨이 있는 탑승 또는 하차 상태의 도보 유닛과 차량은 독립적인 역할과 높은 수준의 훈련을 반영하는 특수 경찰 능력을 보유합니다.

5.9.3 엔지니어 유닛

엔지니어 라벨이 있는 도보 유닛은 전투 대형 내에서 고유한 역할을 수행하는 특수 전투 엔지니어 능력을 보유합니다.

5.9.4 FO 유닛

FO 라벨이 있는 탑승 또는 하차 상태의 도보 유닛과 차량은 특별한 전방 관측 능력을 보유합니다. 이 능력으로 간접 사격이 가능한 유닛과 항공기를 관리하고 통제할 수 있습니다.

5.10 제압

고급 게임에서는 GP 전투 또는 다른 행동(예시: 탈출)의 결과로 유닛이 제압될 수 있습니다. 제압은 유닛의 탐지(6.1.3.1 참조), 전투(6.5.2.4 및 6.5.4.3 참조) 및 이동(6.6.2 참조) 효과를 감소시킵니다. 제압된 유닛의 상태를 나타내기 위해 카운터의 Suppression/ On 또는 Suppression/Off 면을 해당 유닛 카운터 전방을 향하도록 놓습니다. 제압 효과는 Suppression/On과 Suppression/Off 모두 동일합니다.

제압을 여러번 당해도 추가 효과는 없습니다. 그러나 유닛이 제압 결과를 받으면 Suppression/ On 카운터를 놓거나 기존에 있던 Suppression/Off 카운터를 Suppression/On면으로 돌려놓습니다.

5.11 화재, 연막 & 포격이 같은 위치에 있는 경우.

화재, 연기 또는 포격이 같은 헥스에 있을 수 있으며, 가시선이 이들을 통과할 수 있습니다. 이처럼 한 헥스에 여러 경우가 있는 경우, 포격 유닛에게 가장 큰 이점을 제공하는 가장 큰 전투 보정 수치를 하나만 적용합니다.

사격 카운터와 폐쇄 사향속Closed SHEAF 포격이 같은 헥스에 있는 경우, 화재 발생On Fire으로 인한 AP 전투 보정 수치 -5 또는 GP 전투 보정 수치 -20를 적용합니다. 폐쇄 사향속 포격 AP 전투 보정 수치 -3과 GP 전투 보정 수치 -10는 무시합니다.

5.12 보정 & 조정

GP 전투는 전투 주사위 굴림에서 보정 수치를 더하거나 뺍니다. 모든 경우에서 보정 수치는 누적됩니다.

GP 전투에서 보정 수치 +10 및 -20을 적용해야 하는 경우, 순 주사위 보정 수치는 -10이 됩니다

일부 GP 전투 결과는 사격 유닛의 GP 계수의 1/2과 비교해야 합니다. 원래 GP 계수가 1인 경우를 제외하고는 항상 내림합니다; GP 계수가 1인 경우 GP 계수의 1/2도 여전히 1입니다.

급정지 명령, 제압 및 피해 결과가 나오면 각각 유닛의 이동 속도 허용량을 1/2로 줄입니다(내림).

5.13 스테킹

헥스에 차량 또는 분리된 견인 유닛이 6대 이상 있는 경우, 오버 스테킹으로 간주하여 오버 스테킹 헥스 효과를 적용합니다.

차량 잔해, 교량, 항공기 유닛은 스테킹에 포함하지 않습니다.

5.14 이중 사격(Dual Fire)

일부 차량 유닛에는 두 가지 유형의 무기가 있으며, 분대 및 반편 분대는 여러 유형의 무기를 보유할 수 있습니다. 이러한 유닛은 이런 무기의 일부 또는 전부를 동시에 사격할 수 있습니다. 분대는 여러 무기를 휴대할 수 있지만, 한 번에 한 가지 무기만 사용할 수 있습니다.

이중 사격(Dual Fire)은 여러 무기를 동일한 표적 또는 다른 표적을 향해 사격하는데 따르는 어려움을 시뮬레이션합니다

통제 플레이어는 정상적으로 사격을 선언합니다. 다만 여러 무기 중에서 하나 또는 전부를 사격하는지, 같은 표적 또는 다른 표적에 사격하는지 알려야 합니다. 무기 중 하나만 사격하는 경우, 어떤 무기를 사격하는지 여부와 관계없이 해당 보정 수치는 무시합니다.

탄약 한도(5.16 참조)는 무기 하나 또는 전부에 각각 적용할 수 있다는 점에 유의하세요. 제약된 유닛은 이중 사격을 할 수 없으며, 무기 하나를 선택해야 합니다.

다른 표적을 향해 사격하는 경우, 해당 유닛이 다른 유닛과 명령을 공유하고 있다면 전투 지휘 통제 한도 규칙을 따라야 합니다. 차량에 고유 명령이 있는 경우, 적법한 표적에 사격할 수 있습니다(6.2.1.1.3 참조).

이중 사격 AP/GP 보정 수치는 차량 데이터 카드에 뒤집힌 이미지로 표시된 무기와 부착된 모든 도보 승무원 운용 무기에만 적용합니다. 다른 무기는 정상적으로 취급합니다.

오버런 전투에는 이중 사격을 적용하지 않습니다(6.6.10 참조).

데이터 카드 B-12A를 참조하세요. Morris CS9는 Boys Mk I ATR과 MMG를 모두 사격할 수 있습니다. 두 무기를 모두 사격하는 경우, MMG에만 이중 사격 보정 수치를 적용합니다.

5.15 탈출(Bail-out)

전투의 결과로 차량이 전투 불능(KO)이 되거나 폭발(BU)하지 않았더라도, 승무원 또는 승객은 차량을 포기할 수 있습니다. 또한, 도보 유닛이나 견인 유닛을 하나 이상 수송하는 차량이 제거된 경우, 승객 유닛은 차량에서 안전하게 탈출할 수 있는지 혹은 함께 제거되는지를 결정해야 합니다.

차량이 AP 사격(6.5.2.5 참조)을 받아서 피해 없음, 피해, 전투 불능(KO), 궤도 피격 결과를 받는 경우나 GP 사격(6.5.4.4.2 참조)을 받아 전투 불능, 궤도 피격 결과를 받는 경우, 차량 승무원과 도보, 견인 승객 유닛은 탈출할 수 있습니다.

직접 또는 간접 GP 사격으로 도보 또는 견인 승객 유닛이 제약된 경우에도 해당 유닛은 탈출할 가능성이 있습니다.



차량에서 탈출한 승무원은 카운터로 표시하지 않으며 이들은 전장에 녹아듭니다. 버려진 차량은 사용할 수 없으며, 시나리오의 남은 기간 동안 아무도 해당 차량을 다시 점유할 수 없습니다. 차량 위나 옆에 탈출

(Bail) 카운터를 놓습니다.

탈출할 수 있는 기회가 있는 경우, 차량 및 견인 승객 유닛에 영향을 미치는 모든 전투를 해결한 후에 게임 카드 A의 탈출 표를 참조하여 즉시 탈출을 시도해야 합니다.

두 가지 이상의 탈출 조건이 적용되는 경우, 수송 차량에 영향을 미치는 조건부터 해결합니다. 승객 유닛에 영향을 미치는 조건이 여전히 적용될 수도 있고 차량의 탈출 결과에 따라 조건이 바뀔 수도 있습니다.

수송 차량이 GP 직접 사격을 받아 전투 불능(KO)이 됩니다. 승객 도보 유닛도 동일한 GP 사격으로 제약 상태가 됩니다.

승객 도보 유닛의 탈출 여부를 결정할 때는 탈출 표에 있는 제약-DFSUPPRESSED - DF 행(20-)을 사용하지 않고, 전투 불능 도보 유닛 Knock Out Leg 행(21+)을 사용해야 합니다.

수송 차량이 GP 간접 사격을 받아 피해를 입고, 승객 견인 유닛도 동일한 GP 사격으로 제약 상태가 됩니다. 차량 승무원이 탈출합니다. 차량 승무원이 탈출했기 때문에 승객 견인 유닛도 자동으로 탈출하므로 탈출 표를 확인할 필요가 없습니다.

5.16 탄약 한도

모든 AP 특수 탄약, 연막탄, 조명탄은 제한 수량만 사용 가능하며, 일부는 전쟁 중 특정 시기 이후에만 사용할 수 있습니다. 일부 전투 유닛은 기본 AP 및 GP 탄약을 제한된 수량만 휴대합니다. 대부분의 유닛은 충분한 양의 기본 AP 및 GP 탄약을 보유하기 때문에, 일반적인 시나리오에서는 탄약 한도가 문제가 되지 않습니다.

이러한 모든 상황과 유닛에 탄약 한도 규칙을 적용합니다. 탄약 한도 규칙은 플레이어가 탄약 사용량이나 사격한 탄을 추적할 필요가 없도록 구성되어 있습니다. 항공기를 제외하고는 사용한 탄약을 기록할 필요가 없습니다.

5.16.1 특수 탄약 사용 가능 여부

특수 탄약 유형에는 APCR, HEAT, HVAP, 연막탄, 조명탄이 있습니다. 데이터 카드의 참고 사항 섹션에 특수 탄약 유형을 사용할 수 있는 시기가 적혀 있습니다. 표시된 날짜 이전에는 특수 탄약 유형을 사용할 수 없습니다. 날짜가 없다면, 해당 탄약 유형은 언제든지 사용할 수 있습니다.

Panzerjäger I 차량 데이터 카드 키를 참조하세요. 이 차량의 APCR 탄약은 41년 초부터 사용할 수 있습니다.

5.16.2 탄약 한도 결정하기

탄약 한도가 적용되는 전투 유닛은 데이터 카드의 무기 데이터 섹션에 'a:' 표시가 있으며, 그 뒤에 숫자 또는 문자-숫자 조합이 붙습니다. 무기가 여러 개인 유닛의 경우, 탄약 한도가 있는 무기마다 따로 표시되어 있습니다. 탄약 한도가 없는 경우, 'a:' 유형 정보가 없습니다.

탄약 한도에 문자 접두사 없이 숫자만 있는 경우, 기본 AP 및 GP 탄약 한도가 있다는 뜻입니다. 탄약 한도에 문자 접두사가 있으면 특수 탄약 유형 중 하나 이상에 탄약 한도가 있다는 뜻입니다.

문자 접두사의 종류는 다음과 같습니다:

- A: APCR, HVAP
- H: HEAT
- S: 연막(Smoke)
- I: 조명탄(Illumination)
- D: 연막탄 발사기(OR) (see 7.9)

*Panzerjäger I*의 차량 데이터 카드 키를 참조하세요. AP 및 GP 탄약은 한도가 없지만, APCR 특수 탄약은 4개로 제한됩니다.

영국 A10 CS(데이터 카드 B-2B)를 참조하세요. 기본 GP 탄약은 3개로 제한됩니다.

독일 7.5cm PaK 40 ATG(데이터 카드 G-19B)를 참조하세요. 기본 AP 및 GP 탄약은 6개, 연막 및 APCR 탄약 유형은 4개로 제한됩니다.

유닛이 탄약 한도의 영향을 받는지 확인하려면, AP 또는 GP 전투를 해결하기 전에 주사위(10)를 굴려 그 결과를 탄약 한도 값과 비교합니다. 주사위 결과가 탄약 한도 값보다 크면 해당 유닛에 탄약 한도 효과를 적용해야 합니다.

5.16.2.1 기본 탄약 한도

사격을 해결하지만, 유닛의 사격 속도가 N이 아니라면 N으로 감소합니다.

AP 사격을 해결할 때 탄약 한도 AP 명중 보정 수치 -3을 적용합니다.

GP 사격을 해결할 때 탄약 한도 GP 명중 보정 수치 -10를 적용합니다.

특정 유닛에 적혀있는 탄약 유형이 HEAT뿐인 경우(해당 유닛의 데이터 카드에 AP 행이 없는 경우), 해당 유닛은 AP 및 GP 사격을 할 때마다 이 절차를 따릅니다.

5.16.2.2 특수 탄약 한도

APCR 및 HVAP(접두사 a) 또는 HEAT(접두사 h, 위의 예외 참조)를 사용하는 유닛은 기본 AP 탄약 유형에 대한 포격 섹션에 따라 사격을 해결합니다. 기본 AP 탄약 한도 절차를 따라야 합니다. 해당 유닛의 기본 AP 탄약 유형에도 탄약 한도를 적용하는 경우, 사격을 해결하기 전에 이를 확인해야 합니다. 기본 AP 탄약에도 탄약 한도를 적용하는 것으로 확인되면, 탄약 한도 AP 명중 보정 수치 -6(-3+ -3)을 적용합니다.

독일 플레이어는 *Panzerjäger I*의 차량 데이터 카드 키를 참고하여 APCR 탄을 사격하기로 결정합니다. AP 전투를 해결하기 전에, 독일 플레이어는 주사위(10)를 굴립니다. 주사위 결과는 7입니다. 7은 탄약 한도인 4보다 크므로 탄약 한도를 적용합니다. 따라서 해당 차량은 APCR 대신 AP 탄을 사격합니다. *Panzerjäger I*의 사격 속도는 이미 N이므로 AP 전투를 해결할 때 탄약 한도 보정수치 -3을 적용해야 합니다.

5.16.2.3 연막탄 & 조명탄 한도

연막탄(접두사 S) 또는 조명탄(접두사 I)을 사용하는 경우, 사격을 해결하지 않습니다. 따라서 지도 보드에 연막 카운터를 놓지 않습니다. 간접 사격의 경우, 지도 보드에 포격 착탄 카운터를 놓지 않습니다. 해당 유닛에는 여전히 Spot/Fire 카운터를 놓습니다.

5.16.2.4 도보 & 견인 탄약 한도

일부 도보 승무원 운용 무기와 모든 견인 유닛에는 기본 탄약 한도를 포함한 탄약 한도가 있습니다. 그러나 기본 탄약 한도에는 고유한 조건을 적용합니다. 특수 탄약 한도는 항상 적용합니다.

해당 유닛은 견인 유닛이나 보병 운용 무기가 수송 차량 유닛으로부터 1헥스 이내에 있거나, 시나리오 시작 시 지도에 배치된 경우 기본 탄약을 무제한으로 보유합니다(같은 헥스에 가까운 탄약 저장소가 있는 것으로 간주합니다).

수송 유닛이 이동하거나 쓰러지거나 전투 불능 상태가 되거나 견인 유닛 또는 도보 승무원 운용 무기가 수송 유닛 또는 탄약 저장소에서 멀어지는 경우 즉시 기본 탄약 한도를 적용합니다.

수송 유닛이 1헥스 내로 이동하거나, 견인 유닛 또는 도보 승무원 운용 무기가 탄약 저장소가 있는 시작 헥스로 돌아오면 기본 탄약이 다시 무제한으로 됩니다. 원래 해당 유닛을 수송했던 차량만 그 유닛에게 탄약을 공급할 수 있습니다. 이를 추적하기 위해 표시를 해야 할 수도 있습니다.

견인 유닛 또는 도보 승무원 운용 무기가 지도 보드에 배치된 상태로 시나리오를 시작하고, 수송 유닛도 근처에 있다면, 어느 쪽에서든 탄약을 공급받을 수 있습니다.

5.16.2.5 지도 밖 포병 탄약 한도

연막탄 및 조명탄 사격 임무에만 탄약 한도를 적용하며, 해당 사격 임무는 주사위(10)을 굴립니다. 지도 밖 포병 포대는 GP 탄약을 무제한으로 사용합니다.

5.16.2.6 항공기 탄약 한도

전투 중 항공기의 전투력 증가 효과로 인해, 항공기 탄약 한도는 항공기가 사용할 수 있는 기총소사 사격, 폭장량 또는 로켓 발사의 정확한 횟수를 의미합니다. 항공기 탄약 한도 주사위를 굴리지 마십시오. 이 경우, 플레이어는 각 무기 유형에 대한 실제 사격 횟수를 염두해두어야 합니다.

6.0 고급 게임 플레이 순서

6.1 고급 게임 탐지 페이즈

6.1.1 누가 탐지할 수 있나요?

모든 도보, 견인, 항공 유닛은 상대 유닛을 탐지할 수 있습니다. 하지만 항공기는 다른 항공기, 차량, 도보, 견인 유닛에게 탐지한 표적을 넘기거나 다른 유닛이 탐지한 표적을 넘겨받을 수 없습니다. 기본 게임에서는 전투 유닛만 탐지할 수 있습니다. 고급 게임에서는 비무장 차량으로 이동 중인 도보 또는 견인 승객 유닛도 정상적으로 탐지할 수 있습니다.

6.1.2 탐지 오리엔테이션

유닛은 제압되지 않는 한 모든 방향(360°)에서 탐지할 수 있습니다. 항공기는 자신의 전방 사격로 정의된 영역에서만 탐지할 수 있습니다.

6.1.3 탐지 거리 결정하기

보병 또는 견인 유닛을 탐지하려고 할 때, 기본 0행을 기준으로 해당 유닛의 크기를 L 또는 S 열과 대조합니다. 달리 명시되지 않는 한, S 열은 도보 유닛에 대한 일반적인 정찰 범주입니다;

견인 유닛은 L 또는 S일 수 있습니다. 보병과 견인 유닛의 크기는 그들의 데이터 카드의 방어 정보 섹션에 있습니다.

견인 데이터 카드 키를 참조하세요. 독일 8.8cm FlaK 36 ATG/AAG는 L 사이즈입니다.

모든 L 사이즈 유닛의 기본 탐지 거리는 15헥스, S 사이즈 유닛은 10헥스입니다.



표적 유닛이 소형화기로 분류된 무기를 사격했다면(5.7 참조), 그 유닛은 Spot/Fire SA(Small Arms) 카운터로 표시하며; 표에서 1행 위로 이동하여 +1 보정 수치를 적용합니다. 표적 유닛이 소형화기와 소형화기가 아닌 무기를 모두 사격했다면(이후 턴에 소형화기만 사격한 경우도), 탐지 시 비소형화기 보정 수치를 사용합니다.

수송 중인 승객 도보 유닛과 견인 유닛은 각각의 유닛으로 탐지되지 않습니다. 이들은 자신을 수송하는 차량의 일부로 간주되며, 따라서 그 차량이 탐지될 때 함께 탐지됩니다.

수송 차량에서 하차한 승객 도보/견인 유닛은 이동 중이므로 Spot/Move 카운터로 표시합니다.

항공기는 예외로, 유닛 크기가 정해져 있지 않습니다. 모든 AA 지상 유닛은 항공기를 탐지할 수 있습니다.

6.1.3.1 제압된 유닛

모든 제압 유닛은 자신의 전방 사계(또는 후방 사계)영역에서만 탐지할 수 있으며, 탐지 거리 표에서 2줄 아래로 이동하여 -2 수치를 적용할 수 있습니다.

포탑형 차량, 무포탑 360° 차량, 비포탑 차량은 차량의 전방(또는 후방)영역에만 탐지할 수 있으며, 표에서 2열 아래로 이동하여 -2 보정 수치를 적용할 수 있습니다.

6.1.3.2 완전 엄폐 유닛

완전 엄폐(6.1.4.2 참조) 상태의 도보와 견인 유닛은 -2 보정 수치가 붙으며, 표에서 2열 아래로 이동합니다.

완전 엄폐 상태인 도보 및 견인 유닛이 탐지되면 표에서 4줄 아래로 이동하여 -4 보정 수치를 적용합니다.

6.1.4 가시선

6.1.4.1 헐 다운 및 부분 헐 다운



헐 다운/부분 헐 다운 상태인 차량은 차량 일부가 AP 직격 사격으로부터 가려집니다. 표적 차량을 탐지하거나 실제로 명중시킬 확률에는 영향을 미치지 않지만, 궤도 명중과 일부 또는 대부분의 차체 위치에 대한 명중을 무효화합니다. 차량이 헐 다운 상태를 나타내기 위해, HD 면이 전방을 향하도록 위치 카운터로 표시합니다. 헐 다운 효과에 대해서는 6.5.2.2.3을 참조하세요.

6.1.4.1.1 헐 다운(Hull Down)

차량은 이동 중이나(6.6.9 참조) 특정 지형을 점유함으로써 헐 다운 위치를 찾을 수 있습니다.

6.1.4.1.2 부분 헐 다운(Partial Hull Down)

이동 중이나 특정 지형을 점유하거나 가시선을 결정할 때 높이가 발생한 경우, 부분 헐 다운 위치를 찾을 수 있습니다(6.6.9 참조).

차체에 장착된 주포의 구조 때문에 일부 차량은 헐 다운 위치에서 해당 무기를 사용할 수 없습니다.

영향을 받는 차량의 데이터 카드 '참고' 항목에는 사용이 제한되는 무기가 적혀 있습니다. 해당 차량은 헐 다운 위치를 점유할 수는 있지만, 제한되는 무기를 사격할 수는 없습니다.

데이터 카드 I-3A를 보면, M11/39의 37mm 주포는 제한적입니다.

대신 해당 차량은 부분 헐 다운 위치에서는 무기를 정상적으로 사용할 수 있습니다. 차량이 부분 헐 다운 위치에 있음을 표시하려면, 해당 차량을 HD 위치 카운터 두 개로 표시합니다.

차량이 강화 진지를 점유하는 경우, HD 위치 카운터로 해당 위치를 부분 헐 다운 위치로 지정할 수 있습니다. 제한된 헐 다운 무기를 장착한 유닛이 벽돌이나 석조 건물을 점유하고 있는 경우, 해당 차량은 헐 다운 상태이므로 해당 무기를 발사할 수 없습니다.

제한된 무기를 장착한 차량뿐 아니라 모든 차량이 부분 헐 다운 위치를 점유할 수 있습니다.

6.1.4.1.3 자동 부분 헐 다운

차량은 더 낮은 고도에 있는 유닛으로부터 AP 직접 사격을 받을 때, 그 사격 거리가 표적 차량이 사격 유닛에 대해 가지는 고도 우위와 같거나 그보다 짧을 경우 자동으로 부분 헐 다운 위치에 있게 됩니다.

표적 차량의 높이가 3이고 사격 유닛의 높이가 0인 경우, 사격 거리가 3 이하인 경우 표적 차량은 부분 헐 다운 상태가 됩니다.

6.1.4.2 완전 엄폐(Full Cover)

하차한 도보 유닛(모터사이클 유닛 포함)과 분리된 견인 유닛은 현재 점유하고 있는 지형 유형이 제공하는 자연 엄폐물을 최대한 활용하기 위해 완전 엄폐를 할 수 있습니다. 교량, 여울, 하천 헥스에서는 완전 엄폐를 할 수 없습니다. 차량과 항공기는 완전 엄폐할 수 없습니다.

조정 페이지의 완전 엄폐 조정 단계 동안, 도보 유닛과 견인 유닛은 받았던 명령에 관계없이 자유롭게 완전 엄폐를 하거나 완전 엄폐 상태에서 벗어날 수 있습니다. 이 경우 유닛의 이동 속도 허용량을 소모하지 않으며, 탐지 목적에서도 이를 이동으로 간주하지 않습니다.

완전 엄폐 조정 단계에서 선택한 완전 엄폐 상태에 따라 다음 턴의 유닛 상태가 결정됩니다.



도보 유닛이 완전 엄폐 상태임을 표시하려면, 위치 카운터를 FC 면이 앞을 향하도록 놓습니다. 완전 엄폐는 완전 엄폐 상태의 유닛을 탐지하는 것과 완전 엄폐 상태의 유닛이 다른 유닛을 탐지하는 능력, 전투, 그리고 유닛의 GP 방어 계수에 영향을 미칩니다.

완전 엄폐 상태인 견인 유닛에게는 이동 명령을 내릴 수 없습니다. 완전 엄폐 상태인 도보 유닛에게는 급정지 명령을 내릴 수 없습니다. 승무원 운용 무기가 부착된 유닛에게는 이동 명령을 내릴 수 없습니다.

완전 엄폐 도보 부대는 인접한 유닛을 상대로 근접 강습 및 백병전을 개시할 수 있습니다.

완전 엄폐 유닛은 일반적으로 백병전을 방어해내며, 이익과 불이익이 없습니다.

6.1.4.3 지형 특징

고급 게임에서는 기본 게임에 있는 지형과 함께 블록, 도랑, 화재, 급조 참호, 강화 진지, 지뢰, 건물 잔해, 연막, 철조망 카운터도 추가됩니다. 물과 건물 헥스를 제외하고, 해당 카운터를 지도 보드에 배치하여 헥스의 지형 유형을 변경합니다. 시나리오 설정 또는 특수 조건에서 지시하는 대로 배치합니다.

또한 일부 지형 유형은 이제 전투 또는 기타 수단을 통해 파괴할 수 있습니다(6.5.4.4.3 참조).

6.1.4.3.1 건물 헥스 구축

머리 위 방호물이 있는 궤도 차량은 건물 헥스에 있는 실제 건물로 진입(또는 퇴각) 시도를 할 수 있습니다(6.6.3 참조). 하지만 그 결과로 피해를 입거나 궤도 명중을 당할 수 있습니다. 다른 차량 유형은 건물 진입을 시도할 수 없습니다.

차량 데이터 카드 키를 참조하세요. Panzerjäger I은 개방형 궤도 차량입니다. 건물 안으로 진입할 수 없습니다. 데이터 카드 G-1A를 참조하세요. 독일 PzKpfw IB는 개방형 궤도 차량이 아닙니다. 건물에 진입할 수 있습니다.



건물 내부에 위치한 차량에는 위치 카운터를 INB 면이 앞을 향하도록 놓습니다. 해당 차량은 건물 유형에 따라 엄폐를 적용합니다. 또한 벽돌 또는 석재 건물 내부에 위치한 차량은 모든 각도에서 헐 다운 상태

입니다. 이때 HD 위치 카운터는 필요하지 않습니다. 차량과 마찬가지로, 견인 유닛은 건물 헥스에 자유롭게 진입할 수 있습니다. 이는 견인 유닛이 건물 안으로 진입하는 것이 아니라 건물 사이의 골목길에 진입하는 것이기 때문입니다. 따라서 건물 헥스 안에 있는 견인 유닛은 실제로 골목Alley 유형 지형을 점유하는 것입니다.



견인 유닛은 건물 내부로 이동할 수 없으며, 건물 안에서 수송 차량으로부터 분리될 수도 없습니다. 일부 경우, 시나리오의 준비 또는 특수 조건에 따라 견인 유닛을 건물 내부에 설치할 수 있습니다. 건물 내부에 설치하는 경우, 해당 유닛은 같은 자리에서 선회할 수 있습니다. 건물 내부에 있는 견인 유닛에는 위치 카운터를 INB 면이 앞을 향하게 놓습니다. 해당 차량은 건물 유형에 따라 엄폐를 적용합니다. 건물 헥스에 있는 도보 유닛은 자동으로 건물을 점유합니다. 이를 위치 카운터로 표시할 필요가 없습니다. 도보 유닛은 건물 유형에 따라 엄폐를 적용합니다.

모터사이클 도보 유닛도 도보 유닛처럼 건물을 점유합니다. 이때 모터사이클은 가까운 곳에 보관되며 별도의 카운터로 표시하지 않습니다.



도보 유닛은 다층 건물, 즉 높이가 2 이상인 건물의 최상층까지 이동할 수 있습니다. 탐지를 고려할 때 도보 유닛의 높이는 실제 건물 높이보다 1 낮은 것으로 간주합니다. 건물 최상층에 위치한 도보 유닛에는 위치 카운터를 UP 면이 앞을 향하도록 놓습니다.

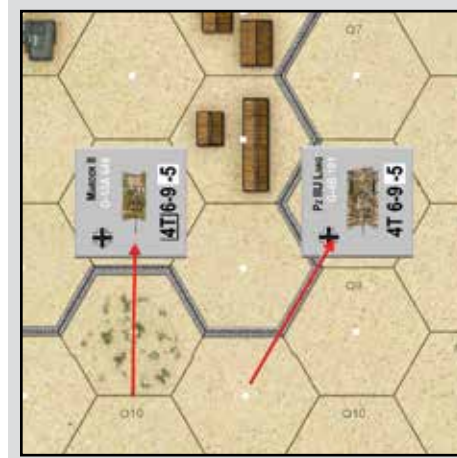
분대는 3층 건물 위에 있습니다. 탐지 목적에서 해당 유닛은 높이 2에 위치합니다.



도보 유닛은 사막 건물의 옥상까지 이동할 수 있습니다. 탐지할 때 해당 유닛의 높이는 건물 헥스의 실제 높이로 간주합니다. 부착된 승무원 운용 무기는 사막 건물의 옥상에서 발사할 수 있습니다. 옥상에 있는 도보 유닛에는 위치 카운터를 UP 면이 앞을 향하도록 놓습니다.

6.1.4.3.2 벽 및 차폐(Defilade) 헥스면

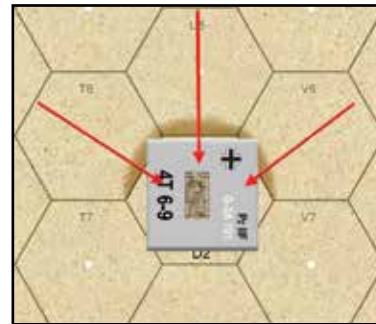
차량이 인접한 벽 헥스면을 가로지르거나 정확히 따라가는 AP 직접 사격의 표적이 되었다면, 해당 차량은 헐 다운 상태가 됩니다.



두 차량 모두 헐 다운 상태입니다.

차폐Defilade 헥스면은 완만한 경사가 있는 지형 또는 돌이나 모래 주머니로 만든 인공 방어 진지를 나타냅니다. 지형 오버레이에서 접두사 "D"가 붙은 지형에 있습니다.

차량이 차폐 오버레이 헥스에 있거나 인접한 차폐 헥스면을 가로 지르는 AP 직접 사격의 표적이 되면 헐 다운 상태가 됩니다.



6.1.4.3.3 블록(Block)



블록Block은 차량과 견인 유닛의 이동을 방해하기 위해 건설된 인공 장애물입니다. 차량과 견인 유닛은 블록 헥스로 진입할 수 없습니다. 블록 헥스에 있는 도보 유닛은 경엄폐 상태입니다.

6.1.4.3.4 도랑(Ditch)



도랑Ditch은 차량과 견인 유닛의 이동을 방해하기 위해 건설된 인공 장애물입니다. 차량과 견인 유닛은 도랑 헥스에 진입할 수 없습니다. 도랑 헥스에 있는 도보 유닛은 경엄폐 상태입니다.

도랑 헥스의 높이는 -1입니다. 도랑은 거리와 동일한 가시선 규칙을 따릅니다.

6.1.4.3.5 화재 발생(On Fire)



GP 전투의 결과로 건물 또는 건물 잔해 헥스에서 화재(OR)(7.35 참조)가 시작될 수 있습니다. 시나리오 특수 조건에 따라 다른 지형 유형에서도 화재가 발생할 수 있습니다. 화재가 발생한 헥스에는 화재 발생 카운터를 놓습니다. 화재 높이는 지면으로부터

5입니다. 항공기를 제외한 모든 유닛은 화재 헥스에 진입할 수 없습니다. 화재가 시작되면 차량, 도보, 견인 유닛은 화재 헥스에 남아있을 수 없습니다. 화염이 시작된 직후 다음 탄이 끝날 때까지 화염 헥스에서 빠져나오지 못한 유닛은 게임에서 제거됩니다.

폭발 연기처럼, 화재는 가시선을 차단하지 않습니다. 대신 전투를 방해합니다. 가시선이 화재 헥스를 통과하는 경우, 전투 결과를 결정할 때 보정 수치를 적용합니다.

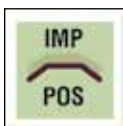
6.1.4.3.6 급조 참호(Hasty Entrenchment)



급조 참호는 도보와 견인 유닛으로 건설하며 추가 엄폐를 제공합니다. 이때 GP 전투 주사위 보정 수치 -10를 적용합니다. 급조 참호는 시나리오의 배치 또는 특별 조건에서 달리 지시하지 않는 한, 유닛을 1개만 수용할 수 있는 크기입니다. 급조 참호가 있는 헥스에 어떤 유닛이 있는지 지정하기 위해, 그 위치를 점유하고 있는 유닛 위에 급조 참호 카운터를 놓습니다.

급조 참호가 버려진 경우, 다른 아군 또는 적의 도보/견인 유닛이 재점유할 수 있습니다. 도보 유닛과 견인 유닛은 서로 급조 참호를 교환할 수 있습니다. 즉, 견인 유닛이 급조 참호를 만들면 다른 견인 유닛이나 도보 유닛이 이를 점유할 수 있습니다. 도보 유닛과 견인 유닛이 급조 참호에서 시나리오를 시작하는 경우도 있습니다.

6.1.4.3.7 강화 진지(Improved Position)



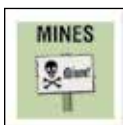
강화 진지는 전장에 있는 요새, 구축물, 병커, 방호벽을 통틀어 일컫는 용어입니다. 차량, 도보, 견인 유닛은 강화 진지를 점유할 수 있습니다. 강화 진지는 전투와 탐지 모두에 중Heavy 엄폐를 제공합니다. 차량은 강화 진지를 넘어갈 수 없습니다.

강화 진지는 시나리오의 배치 또는 특별 조건에서 달리 지시하지 않는 한, 유닛을 1개만 수용할 수 있는 크기입니다. 강화 진지가 있는 헥스에 어떤 유닛이 있는지 지정하기 위해, 그 위치를 점유하고 있는 유닛 위에 강화 진지 카운터를 놓습니다.

강화 진지가 버려진 경우, 다른 아군 또는 적 유닛이 다시 점유할 수 있습니다. 유닛이 강화 진지에서 시나리오를 시작하는 경우도 있습니다.

차량이 강화 진지 안에 있는 경우, 초기 배치에 따라 후방 각도(후진으로 진지에 진입한 경우에는 전방 각도)를 제외한 모든 각도에서 할 다른 상태가 됩니다. HD 위치 카운터는 필요 없습니다(HD Location). 차량이 강화 진지 내에서 선회하더라도 할 다운이 아닌 각도는 원래 위치를 유지합니다.

6.1.4.3.8 지뢰(Mine)



지뢰(OR)는 적의 이동을 차단하거나 유도하는데 사용합니다. 지뢰는 급조 지뢰발 또는 계획된 지뢰발으로 배치됩니다.

대인 지뢰와 대차량 지뢰, 또는 두 가지 유형의 지뢰가 함께 지뢰발 헥스에 흩어져 있을 수 있습니다.

지뢰받은 일반적으로 연속한 헥스에 배치하며, 숨겨져 있거나 알려진(보이는) 지뢰발으로 표시할 수 있습니다.

지뢰는 공격하는 차량, 견인 또는 도보 유닛 때문에 소모되지 않습니다. 지뢰는 헥스 전체에 분포되어 있으며, 지뢰를 제거하지 않으면 전체 효과를 유지할 수 있을 만큼 많이 뿌려져 있습니다.

6.1.4.3.9 건물 잔해(Rubble)



건물 잔해는 일반적으로 건물 또는 교량 헥스가 파괴된 결과입니다. 반궤도 차량, 차륜형 차량, 견인 유닛은 건물 잔해 헥스에 진입할 수 없습니다. 건물 잔해 헥스는 궤도 차량과 도보 유닛에 대체된 지형 유형에 해당하는 엄폐를 제공합니다. 건물 헥스의 경우, 건물

잔해 헥스에 있는 유닛은 대체된 지형 유형에 따라 탐지됩니다. 즉, 목재/벽돌 건물 헥스에 있는 잔해는 각각 경엄폐/중간 엄폐를 제공합니다.

6.1.4.3.10 연막 및 포격

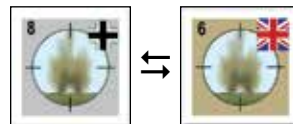
지도에 있는 유닛과 포병 포대는 간접 사격으로 연막탄(연막) 사격을 할 수 있습니다.

일부 차량, 견인, 박격포 유닛은 일반 AP 또는 GP 사격 대신 연막탄을 직접 사격할 수 있습니다. 데이터 카드에서 연막탄을 사격할 수 있는 차량, 견인, 박격포 유닛을 확인할 수 있습니다. 엔지니어 도보 유닛도 인접한 헥스에 연막탄을 직접 발사할 수 있는 능력이 있습니다.

연막탄을 직접 사격하려면, 해당 유닛이 사격 또는 급정지 명령을 받은 상태여야 하며, 해당 유닛의 가시선, 사계, 사거리 내에 있으며(GP와 동일), 아군 유닛이 없는 표적 헥스를 선언해야 합니다. 이 폐쇄 사향속 연막은 한 헥스만 점유합니다. 직접 사격 연막은 사격할 때 탐지된 표적이 필요없습니다.

데이터 카드 G-5A를 참조하세요. 독일 PzKpfw IVD는 연막탄 사격을 할 수 있으며, 데이터 섹션에 Smk라고 써있습니다.

데이터 카드 B-8B를 참조하세요. 영국 OML 3인치 박격포는 연막탄 사격을 할 수 있으며, 유닛 유형에 Smk라고 써있습니다.



유닛이 간접 사격 임무를 수행하면, 해당 사향속 패턴으로 포격 영역이 생성됩니다. 연막탄 사격 시, 사향속 패턴에 따라 연막 영역의 크기가

정해집니다. 지도에 있는 유닛이나 박격포 유닛이 연막을 생성하는 경우, 연막은 한 헥스만 점유합니다. 연막과 포격의 높이는 모두 지면으로부터 4입니다.



Smoke/ On 또는 Smoke/ Off 카운터로 연막의 상태를 나타냅니다. 새롭게 발생한 연막인 경우, Smoke/ On 카운터를 놓거나 기존에 있던 Smoke/Off 카운터를 Smoke/On 면으로 돌립니다.

폭발 연기처럼, 연막과 포격은 가시선을 차단하지 않습니다. 대신 전투를 방해합니다. 가시선이 연막 또는 포격 헥스를 통과하는 경우, 전투 결과를 결정할 때 보정 수치를 적용합니다. 현재 플레이어 단계 중에 생성된 연막 및 포격 전투 보정 수치는 해당 단계가 종료될 때까지 적용하지 않습니다.

간접 사격 단계에서 생성된 연막은 다음 직접 사격 단계 때 적용됩니다. 직접 사격 단계에서 생성된 연막은 다음 근접 강습/백병전 전투 단계 때 적용됩니다.

대부분의 경우, 연막 카운터는 지도 보드에 개별적으로 배치되며 독일, 이탈리아, 영국 유닛에는 부착되지 않습니다. 연막 카운터의 On과 Off 면을 정확히 정렬하려면, 카운터가 일정한 헥스면을 향해야 합니다. 방향 헥스를 기준으로 사용하며, 일반적으로 카운터의 방향은 1번 방향으로 정렬합니다

6.1.4.3.11 철조망(Wire)



철조망은 도로 및 견인 유닛과 일부 차량의 이동을 방해하기 위해 설치한 인공 장애물입니다. 반궤도 및 차량형 차량과 도로 및 견인 유닛은 철조망 헥스로 진입할 수 없습니다. 철조망은 완전 궤도 차량(T)이 철조망 헥스에 진입하면 철조망이 파괴됩니다. 철조망이 파괴되면 철조망을 지도 보드에서 제거합니다.

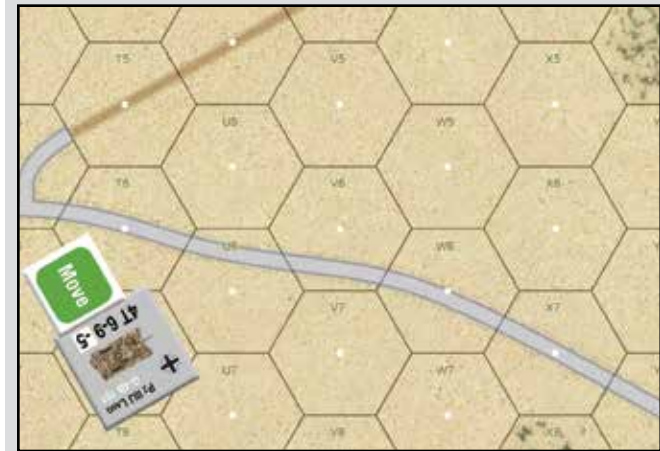
6.1.4.3.12 먼지(Dust)



북아프리카의 건조한 지형에서는 차량이 이동할 때 먼지가 발생할 수 있습니다. 이는 이동 및 전투 목적에 따라 연막의 한 종류로 취급합니다. 시나리오의 특수 조건에 지정된 경우에만 적용합니다. 예를 들어, 시나리오 47에는 먼지 효과를 적용합니다.

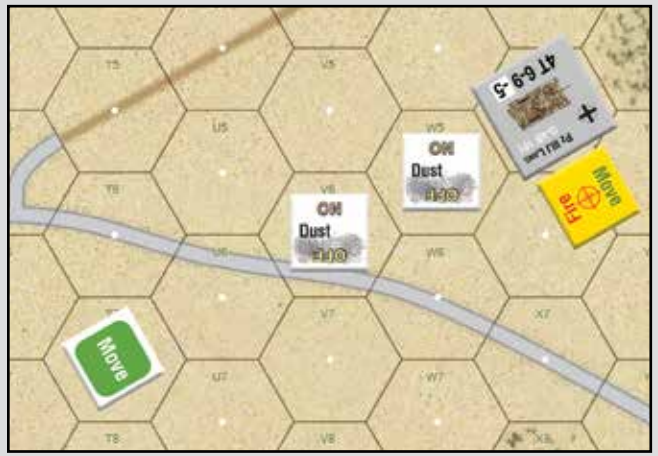
- 차량이 먼지를 생성하려면 최소 1헥스 이동을 포함하여 이동 속도 허용량의 1/2 이상(내림)만큼 이동해야 합니다(4.5.1.1.3 참조).
- 먼지는 평지, 덩불Brush, 길, 트랙, 관목Scrub 헥스에 진입할 때만 적용합니다. 적용 가능한 헥스에 진입하면, 방금 빠져나온 헥스 지형 유형과 상관없이 방금 빠져나온 헥스에 Dust/On 카운터를 놓습니다.
- 방향 헥스를 기준으로 사용하며, 일반적으로 카운터의 방향은 1번 방향으로 정렬합니다
- 카운터 조정/제거 단계가 되면 모든 Dust/Off 카운터를 제거하고 모든 Dust/On 카운터를 Dust/Off면으로 뒤집습니다.
- 지도에 배치할 먼지 카운터가 부족한 경우가 있을 수 있습니다. 이 경우, 차량이 일직선으로 이동할 때는 이동한 헥스 중 첫 번째와 마지막 헥스에만 해당 카운터를 놓습니다.

상황



39T7번 헥스에 있는 독일 PzKpfw IIIJ Lang(데이터 카드 G-4B)은 이동 명령을 받았습니다. 야지 속도로 이동하여, 4MP를 소모하여 39U6, 39V6, 39W5, 39X5 헥스에 진입합니다. 이동 속도 허용량인 4의 1/2 이상으로 이동했으므로 먼지가 발생합니다.

39U6 헥스는 도로 지형이므로 39T7 헥스에서는 먼지가 발생하지 않습니다. 39V6 헥스도 도로 지형이므로 39U6 헥스에는 먼지가 발생하지 않습니다. 평지 지형인 39W5 헥스에 진입하면 39V6 헥스에 먼지가 발생합니다. 평지 지형인 39X5 헥스에 진입하면, 39W5 헥스에 먼지가 발생합니다.



먼지로 뒤덮인 사막 전장에서는 빠르게 움직이는 차량들에 의해 먼지 구름이 만들어졌습니다. 이 먼지는 차량이 움직일 때 뒤로 날리며 '따라갔고', 이러한 먼지 기동은 종종 멀리서도 눈에 띄었습니다.

6.1.4.3.13 태양 눈부심(Sun Blinding)



태양 눈부심은 떠오르는 태양이나 지는 태양을 직접 바라보기 어려운 상태를 나타냅니다. 시나리오의 특수 조건에 지정된 경우에만 적용합니다. 예를 들어 시나리오 47에는 태양 눈부심 효과가 적용됩니다.

태양 눈부심을 적용한 경우, 확장된 가시선이 표적을 지나 지정된 지도 보드 가장자리에 닿을 때만 모든 직접 사격에 대해 명시된 AP 또는 GP 보정 수치를 적용합니다.

영향을 받는 가장자리 근처에 태양 카운터를 배치하여 참조하세요.

6.2 고급 게임 명령 페이즈

기본 게임에서는 각 차량이 개별적으로 명령을 받습니다. 지휘 통제 규칙을 사용할 경우, 명령 페이즈 첫 번째 단계에 가용 명령 결정 단계가 추가됩니다. 명령에 속한 각 개별 대형은 대형에 속한 모든 유닛에 할당할 수 있는 정해진 수의 고유 명령을 어떤 조합으로든 받습니다.

해당 유닛의 대형 등급은 여러 유닛을 지휘하여 다양한 임무를 수행할 수 있는 능력을 나타냅니다. 당연히 정예 대형은 같은 규모의 신병 대형보다 변화하는 전장 상황에 빠르게 대응하고 더 넓은 범위에서 더 많은 임무를 수행할 수 있습니다. 신병 대형은 훈련, 경험치, 엘리트 진형과 같은 능력을 갖추지 못했을 뿐입니다.

가용 명령이 부족해서 다른 유닛이 행동을 수행하는 동안 가만히 앉아 있어야 하는 상황은 발생하지 않습니다. 대신, 대형에 속한 유닛은 가용 명령을 공유할 수 있습니다.

대형 요약은 각 대형의 고유 정보(예시: 등급, 지휘, 엔지니어, 정찰 유닛 및 해당 대형에 속한 유닛)를 기록하는 데 사용됩니다.

6.2.1 가용 명령 결정 단계

각 대형의 병력 등급은 현재 활성화 유닛 수와 가용 명령 수를 결정하는 데 사용됩니다. 이 두 요소는 게임 카드 B에 있는 가용 명령 표에서 참조할 수 있습니다.

6.2.1.1 가용 명령 결정하기

각 대형의 병력 등급은 현재 활성화 유닛 수와 가용 명령 수를 결정하는 데 사용됩니다. 이 두 요소는 게임 카드 B에 있는 가용 명령 표에서 참조할 수 있습니다.

명령 목적에서는 제거, 전투 불능, 폭발, 탈출하지 않거나 현재 지도 보드에 없는 유닛만 활성화 유닛이 될 수 있습니다.

모든 전투 유닛은 활성화 유닛으로 계산합니다(피해를 입은 차량 및 궤도 명중을 받은 차량 포함). 제압된 유닛 또는 주저하는(OR) 유닛(7.1.5 참조)도 활성화 유닛으로 계산합니다. 와해된(OR) 유닛(7.1.5 참조)은 활성화 유닛이 아닙니다.

비무장 유닛(예시: 트럭 및 견인 차량 Prime Movers)은 같은 대형에 속한 전투 유닛의 지휘 범위 안에 있을 때만 활성화 유닛이 됩니다. 그렇지 않은 경우, 지도 보드에 있어도 활성화 유닛이 아닙니다.

또한, 전투 유닛당 하나의 비무장 유닛만 활성화할 수 있습니다. 이는 추가 명령을 위해 모든 트럭이 지도 보드의 안전하고 한적한 곳에 전투 유닛 하나에 모여있는 것을 막기 위함입니다. 전투 유닛이 활성화 유닛이 되기 위해 서로의 지휘 범위 안에 있을 필요는 없습니다.

현재 수송되고 있는 유닛(6.6.7 참조)은 활성화 유닛이 아닙니다. 하지만 수송하는 유닛이 비무장 유닛이라면, 기본적으로 현재 수송되고 있는 전투 유닛의 지휘 범위 내에 있으므로 수송하는 유닛도 활성화 유닛으로 계산합니다. 비무장 유닛이 두 개 이상의 전투 유닛을 수송하는 경우에도 여전히 활성화 유닛 하나로 계산합니다. 수송하는 유닛이 전투 유닛인 경우, 수송되고 있는 유닛에 관계없이 활성화 유닛 하나로 계산합니다.

정찰 유닛(5.9.2 참조)은 대형에 속해 있더라도 대형의 활성화 유닛 수에 포함하지 않습니다. 정찰 유닛은 지휘 목적의 특수한 경우입니다. 본부, 엔지니어, FO 유닛은 정상적으로 계산합니다.

참고로, 시나리오에서는 한 대형에 속한 총 전투 유닛 수를 요약하여 표기합니다. 대형에 정찰 유닛이 있는 경우, 요약은 총 유닛 수와 (총 유닛 수에서 정찰 유닛 수를 뺀 값)을 모두 표기합니다(예시. 26(24))

6.2.1.1.1 가용 명령 절차

처음에는 사용 가능한 명령어 표 구성이 조금 달라 보일 수 있지만 실제로는 매우 간단합니다.

표 위쪽에는 1부터 10까지의 값이 있습니다. 10열은 승수로 취급하며, 1~9 열은 개별 값입니다. 결과가 0인 경우에도 대형은 1보다 적은 명령을 받을 수는 없습니다.

대형 등급이 정규군이고 총 활성화 유닛 수가 7인 경우, 가용 명령 수는 3입니다. 3은 정규군 행 반대편에 있는 7열에 있습니다. 대형 등급이 베테랑이고 총 활성화 유닛 수가 12인 경우, 가용 명령 수는 8입니다. 10열에 있는 7을 베테랑 행 반대편 2열에 있는 1에 더합니다.

대형 등급이 숙련병이고 총 활성화 유닛 수가 27인 경우, 가용 명령 수는 16입니다. 10열에 있는 6의 두 배인 12를(활성 유닛 수가 27이므로 10열에 있는 값에 2를 곱합니다) 숙련병 행의 반대편 7열에 있는 4에 더합니다.

6.2.1.1.2 지휘 범위

지휘 범위는 대형 등급에 따라 달라지며, 게임 카드 B의 가용 명령 표에서 확인할 수 있습니다.

지휘 범위:

- 정예Elite - 2헥스
- 베테랑Veteran - 1 헥스
- 숙련병Seasoned - 1 헥스
- 정규군Regulars - 0 (동일한 헥스)
- 신병Green - 0 (동일한 헥스)

주목해야 할 중요한 점은 지휘 범위가 단순히 지휘 유닛에서 또는 지휘 유닛으로만 측정하는 것이 아니라, 같은 대형에 속한 한 전투 유닛에서 다른 전투 유닛으로도 측정한다는 것입니다.

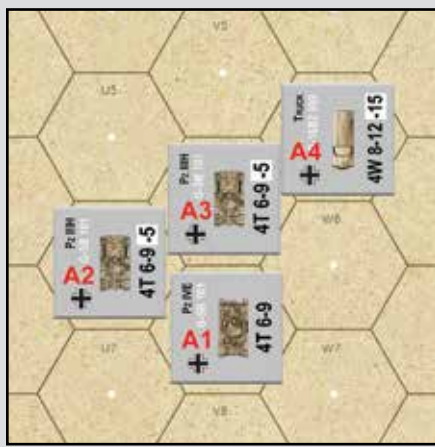
선택 규칙인 지휘권 범위Command Span(7.52 참조)는 지휘 범위를 확장합니다.

6.2.1.1.3 가용 명령 공유하기

사격, 이동, 급정지, OW은 고유 명령입니다. N/C는 고유 명령이 아닙니다.

서로 지휘 범위 내에 있는 전투 유닛과 활성화된 비무장 유닛은 모두 동일한 고유 명령 카운터를 사용할 수 있습니다. 이때 명령을 공유하는 유닛 근처에 고유 명령 카운터를 하나씩 놓습니다. 명령을 공유하는 유닛이 겹쳐지는 경우, 플레이어는 어떤 유닛이 어떤 명령을 공유하고 있는지 표시해야 합니다.

각 유닛이 고유 명령을 받는 경우가 아니라면, 각 유닛 옆에 고유 명령 카운터를 놓지 마세요. 지도에 배치한 각 고유 명령은 가용 명령 총 개수 중 하나로 계산하기 때문입니다.



독일 차량은 4대는 모두 숙련병 대형 등급을 가진 같은 중대 소속입니다. A1, A2, A3는 서로의 1헥스 지휘 범위 내에 있습니다. A4는 전투 유닛 A3의 1헥스 명령 범위 내에 있으므로 활성화 유닛으로 계산합니다. 그러나 A4는 A1과 A2의 지휘 범위 밖에 있습니다.

유닛 A1, A2, A3는 동일한 고유 명령을 공유할 수 있습니다. A4는 자체 고유 명령을 내리거나 A3와 명령을 공유할 수는 있지만 다른 두 차량과는 공유할 수 없습니다.

도로 및 길에 있는 차량 지휘하기

도로 또는 길에서 도로/길 속도로 이동하며, 바로 전방에 있는 차량과 함께 스테킹되어 있거나 인접한 모든 차량은(지휘 범위와 상관없이) 선도 차량을 제외하고 하나의 이동 명령을 공유할 수 있습니다.

이때 차량은 출발 순서를 유지해야 하며 스테킹 한도를 초과할 수 없습니다.

비활성 비무장 유닛 지휘하기

비활성 비무장 유닛도 지휘할 수 있습니다. 다만 해당 유닛은 길이나 도로에서만 다른 유닛과 명령을 공유할 수 있습니다. 비활성 비무장 유닛에는 각각 고유 명령을 내려야 합니다.

정찰 유닛 지휘하기

정찰 유닛은 독립적인 역할을 수행하며, 일반적으로 우수한 훈련을 받았습니다. 따라서 각각의 전투 정찰/비무장 정찰 유닛은 자동적으로 고유 명령을 받습니다. 이 고유 명령은 상위 대형의 총 가용 명령 수에는 포함되지 않습니다. 정찰 유닛은 총 활성화 유닛 수에 포함되지 않는다는 점을 기억하세요.

정찰 유닛은 정찰 유닛이 아닌 유닛과 명령을 공유할 수 없습니다. 명령을 각 개별 정찰 유닛에 할당하며, 해당 유닛만 명령을 사용합니다.

대형 명령 한도

대형은 다른 대형에 속한 유닛과 가용 명령을 공유하거나 교환할 수 없습니다. 대형은 틴마다 사용하지 않은 명령을 저장할 수 없습니다. 새로운 틴마다 가용 명령 개수를 다시 계산합니다.

N/C(명령 없음) 명령

N/C 명령은 고유 명령이 아닙니다. 플레이어는 대형의 가용 명령 총합에 포함하지 않고 이 명령을 몇 개든 배치할 수 있습니다.

N/C 명령은 매우 중요합니다. 제압된 유닛(6.8.3 참조)과 와해된(OR) 유닛(7.1.5 참조)이 다른 행동을 하지 않으면 회복할 확률이 훨씬 더 높아집니다.

기본적으로 명령 마커가 없는 유닛은 N/C 명령이 있는 것으로 간주합니다. 전술적으로 말하자면, 어떤 경우에는 기도비닉을 위해 물리적으로 N/C 명령 마커를 놓는 것이 좋습니다.

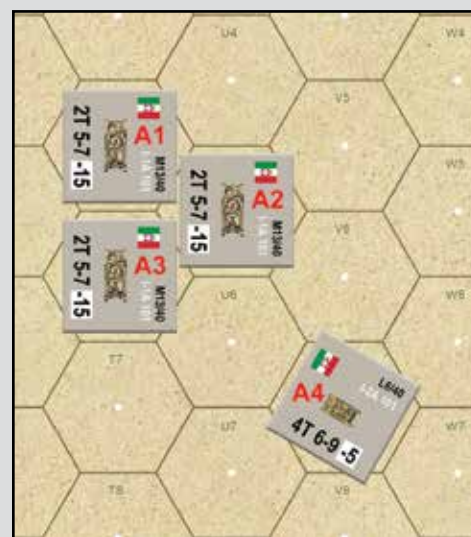
6.2.1.1.4 공유 명령 수행하기

두 대 이상의 유닛이 동일한 사격, 급정지, 이동 또는 OW 명령을 공유할 때는 사격과 이동 행동을 조정해야 합니다.

사격 - 사격 또는 급정지

모든 표적은 사격 유닛의 지휘 범위 내에 있어야 적절한 표적이 됩니다. 이때 표적 사이 거리를 기준으로 지휘 범위를 확인합니다. 표적은 여전히 사격 유닛의 사거리 내에 있어야 합니다.

명령을 공유하는 유닛이 적절한 표적보다 많을 경우, 둘 이상의 유닛이 같은 표적에 사격할 수 있습니다. 모든 유닛이 사격을 해결하기 전에 해당 표적이 제거되면 다른 표적으로 사격을 전환할 수 없습니다.



숙련병 대형 등급인 영국 유닛 세 개가 하나의 사격 명령을 공유합니다. 이들은 세 개의 이탈리아 표적에 사격하기로 합니다. 이때 세 표적 모두 1헥스 거리에 있어야 합니다. A1, A2, A3는 적절한 표적이지만 A4는 아닙니다.

정규군/신병 대형 등급인 경우, 가능한 표적 4개 중 하나만 선택할 수 있습니다.

A4는 A1에서부터 3헥스 거리에 있으므로 정예 대형 등급이라도 표적 4개를 모두 포함할 수는 없습니다. A2, A3, A4를 포함할 수는 있습니다.

이동 - 급정지 및 이동

유닛은 이동이 완료될 때 모두 서로의 지휘 범위 내에 있어야 합니다. 유닛의 이동 속도 허용량이 다른 경우, 유닛의 이동을 지휘 범위 요건을 충족하도록 조정합니다.

정규군 대형 등급을 가진 세 유닛이 이동 페이즈 동안 이동 명령 하나를 공유합니다. 세 유닛은 이동이 완료될 때 모두 같은 헥스에 있어야 합니다.

엄호

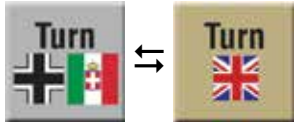
모든 유닛은 동시에 사격을 선언하고 같은 표적을 향해 사격해야 합니다.

하나 이상의 유닛의 가시선이 차단되거나 탄약 종류가 잘못된 경우처럼, 어떤 이유론든 다른 표적을 향해 사격하지 못할 수 있습니다; 이 경우에도 엄호 행동은 완료됩니다.

6.3 고급 게임 주도권 페이즈

각 진영의 병력 등급 보정 수치는 현재 턴의 주도권을 결정할 때 주사위 굴림을 보정하는데 사용합니다.

6.3.1 주도권 결정하기



주도권 페이즈 동안, 각 병력은 주사위(100)를 굴려 자신의 병력 등급 보정 수치를 적용합니다. 최종 결과는 100보다 크거나 0보다 작을 수

있습니다. 시나리오 특수 조건에서 달리 명시하지 않는 한, 동점일 경우 다시 굴립니다. 더 높은 결과를 굴린 진영이 현재 턴의 첫 번째 플레이어가 됩니다. 턴 카운터를 뒤집어 첫 번째 플레이어를 표시합니다.

교차 주도권(OR)(7.42 참조)은 주도권 절차를 대형 기반으로 확장합니다.

6.3.2 병력 등급 주도권 보정 수치

- 정예Elite: +40
- 베테랑Veteran: +20
- 숙련병Seasoned: 0
- 정규군Regulars: -20
- 신병Green: -40

6.4 고급 게임 1차 공중 페이즈

모든 항공기 및 AA 작전은 6.7 고급 게임 2차 공중 페이즈를 참고하세요. 먼저 6.5 고급 게임 전투 페이즈를 복습하세요.

6.5 고급 게임 전투 페이즈

고급 게임 전투에는 간접 사격 단계, AP 명중 위치, AP 명중 수, 특수 AP 탄약 유형, 연막탄 및 조명탄, 탄약 한도, 유닛 등급, 탈출, 차량, 도보, 견인 및 항공기 유닛에 대한 GP 전투가 추가됩니다.

새로운 간접 사격 단계에서는 간접 사격 능력이 있는 탐승 유닛과 탐승하지 않은 포병 유닛이 사격을 해결합니다.

6.5.1 간접 발사 단계

간접 사격은 차단 지형, 탐지 거리, 또는 지도 밖에 위치한 이유로 인해 표적을 직접 탐지할 수 없는 유닛들이 표적을 공격하는 방법입니다. 간접 사격에는 요청 사격(6.5.1.7 참조)과 계획 사격(6.5.1.11 참조) 두 가지 유형이 있습니다.

요청 간접 사격을 위해서는 표적 유닛을 탐지할 수 있는 전방 관측병(FO), 지휘 유닛 또는 간접 사격을 요청하고 그 결과를 관측할 정찰 유닛이 필요합니다. 간접 사격을 위해 탐지하는 유닛을 통틀어 관측병이라고 부릅니다.

계획 간접 사격은 특정 턴에 지도상의 한 지점에서 사격하며, 관측병이 필요없고 표적을 탐지할 필요도 없습니다.

데이터 카드의 GP 포격 항목에 GP-IF 행이 있는 유닛만 간접 GP 사격을 할 수 있습니다. 같은 무기에 GP-DF와 GP-IF 행이 모두 있는 유닛이 간접 사격을 하는 경우 GP-IF 행만 사용합니다.

데이터 카드 B-6B를 참조하세요. 영국 OQF 25파운더포/곡사포는 GP 포격 항목에 GP-DF와 GP-IF 행이 모두 있습니다. 해당 유닛은 직접/간접 GP 사격을 모두 할 수 있습니다.

유닛은 간접 사격으로 엄호 사격을 할 수 없습니다. 엄호 사격은 반드시 직접 사격이어야 합니다. 또한, 유닛은 직접 탐지할 수 있는 표적을 대상으로 간접 사격을 할 수 없습니다. 이 경우 반드시 직접 사격을 해야 합니다.

유닛은 플레이 순서대로 사격합니다. 첫 번째 플레이어는 두 번째 플레이어보다 먼저 사격합니다. 두 번째 플레이어는 자신의 간접 사격을 해결하기 전에 첫 번째 플레이어의 모든 간접 사격 결과를 적용해야 합니다.

지도에 있는 유닛이 간접 사격을 하려면 사격 명령이 있어야 하며, 급정지 명령으로는 간접 사격을 할 수 없습니다.

관측병이 간접 사격을 요청하고 결과를 관측하려면 OW 명령이 있어야 합니다. 관측병은 다른 엄호 관련 행동을 할 수 없습니다.

간접 사격은 사격 해결 시점에 해당 유닛이 점유하는 위치와 방향을 기준으로 해결합니다. 사격 유닛 또는 해당 유닛의 Spot/Fire 또는 Spot/Move 카운터가 있는 지형에는 영향을 미치지 않습니다.

다음 제한 사항 내에서 각 플레이어는 원하는 순서대로 간접 사격을 해결할 수 있습니다.

- 각 간접 사격을 개별적으로 요청하고 해결합니다.
- 각 유닛은 턴당 한 번만 사격할 수 있습니다.
- 유닛이 사격한 후에는 즉시 Spot/Fire 카운터로 표시합니다.
- 각 지상 유닛(아군 또는 적군) 또는 지형 유형(6.5.4.4.3 참조)이 사향속 패턴에 들어가는 경우, 개별적으로 공격을 받습니다.
- 관측병 유닛은 탐지되지 않으며, 간접 사격 관측은 사격이나 이동 을 수반하지 않는 수동적 행동입니다.

6.5.1.1 간접 GP 사격 선언하기

사격 플레이어는 계획 간접 사격을 선언하거나 간접 사격 임무를 요청합니다. 사격 플레이어는 원하는 순서대로 사격할 수 있습니다. 모든 요청 간접 사격은 사격 유닛이 아닌 관측병 유닛이 통제합니다. 표적을 탐지하고 탐지 거리를 측정하는 능력은 관측병 유닛 기준으로 결정합니다. 개별 관측병은 하나의 표적 헥스에만 사격을 요청할 수 있습니다.

요청 간접 사격에는 여러 개의 서로 다른 간접 사격원이 있을 수 있습니다. 하지만 모두 동일한 표적 헥스를 향해 사격합니다. 이때 지도 밖 포병 포대나 간접 사격이 가능한 지도 내 유닛을 사용할 수 있습니다.

계획 사격은 요청할 수 없습니다. 이는 시나리오의 특정 턴에 착탄 하도록 계획되어 있습니다.

6.5.1.1.1 FO 전방 관측병(Forward Observers)

일반적으로 FO는 중대, 대대급 이상의 본부에서 가장 흔히 볼 수 있는 소대 규모의 도보 유닛입니다. 차량일 수도 있습니다. 이들은 게임 카드 A의 간접 사격 대응 표에 있는 FO 행을 사용합니다.

이들의 역할은 지도 안밖의 간접 사격 유닛을 관리하고 통제하는 것입니다. 고도로 훈련된 이 부대는 대형의 간접 사격 자산과 통신합니다. 따라서 간접 사격을 관리하는 데 가장 유능하고 신뢰할 수 있는 부대입니다.

또한, FO는 지도 안밖으로 두 가지 서로 다른 간접 사격원에게 간접 사격을 요청할 수 있는 유일한 유닛입니다.

6.5.1.1.2 지휘 관측병(Command Observers)

지휘 유닛은 간접 사격원 한 곳에 사격을 요청할 수 있습니다. 게임 카드 A의 간접 사격 대응 표에서 해당 지휘 레벨에 해당하는 행을 사용합니다. 지휘 관측병은 정찰 유닛으로 분류될 수도 있습니다. 이 경우 지휘 정찰 관측병이 됩니다.

지휘 FO(Command FO)

일부 지휘 유닛에는 FO 능력이 있습니다. 이러한 경우 유닛의 명령 행 대신 FO 행을 사용합니다.

6.5.1.1.3 정찰 관측병(Recon Observers)

정찰 유닛은 간접 사격원 한 곳에 사격을 요청할 수 있습니다. 정찰 유닛은 FO나 지휘 유닛이 아니면서 간접 사격을 요청할 수 있는 유일한 유닛입니다. 정찰 유닛은 게임 카드 A의 간접 사격 대응 표에 있는 정찰 행을 사용합니다.

지휘 정찰 관측병(Command Recon Observers)

지휘 관측병은 정찰 유닛으로 분류될 수도 있습니다. 이 경우 지휘 정찰 관측병이 됩니다. 이들은 게임 카드 A의 간접 사격 대응 표에서 자신의 지휘 레벨에 맞는 해당 행을 사용합니다.

6.5.1.1.4 지도 상에 있는 유닛

지도 상에 있는 유닛에는 특수한 경우가 있습니다. 지도 상에 있는 두 유닛이 서로의 지휘 범위 내에 있다면(6.2.1.1.2 참조), 관측병 유닛의 지휘 범위 내에 있지 않더라도 하나의 독립적인 간접 사격원으로 간주할 수 있습니다. 두 유닛은 여전히 개별 유닛으로서 사격 대응 및 전투를 진행합니다.

6.5.1.2 간접 사격 유닛 유형

지도 밖 간접 사격 유닛은 모두 포병 유닛으로 통칭하며 다소 추상적인 방식으로 표시합니다. 경포병, 중포병, 중Heavy포병 또는 초중포병으로 분류합니다.

데이터 카드 G-7A, I-7A 및 B-7A를 참조하세요. 이는 지도 밖 포병 포대입니다.

지도 밖 포병 포대와 달리 지도 내 간접 사격 유닛은 모두 특정 전투 유닛입니다. 일반적으로 박격포와 야포 및 보병 화기가 여기에 해당합니다.

데이터 카드 G-8B, I-8B 및 B-8B를 참조하세요. 이는 지도 내 간접 사격 가능 유닛입니다.

6.5.1.3 배속 레벨(Level of Attachment)

배속 레벨은 각 간접 사격 유닛이 특정 대형에 전담하는 정도와 그에 따른 예상 대응 확률을 나타냅니다.

배속 레벨은 최고 수준부터 최약 수준까지 배속, 고유, 미배속 세 가지로 나뉩니다.

배속 레벨을 다룰 때는 대형의 계층 구조를 염두하는 것이 매우 중요합니다. 편제 표TO&E에서 대형은 위에서부터 아래로 읽습니다. 즉 최상위 대형과 전투 유닛이 먼저 나열되고 그다음에 하위 대형과 전투 유닛이 나열되는 방식으로 이루어져 있습니다.

6.5.1.3.1 배속(Attached)

지도 밖 포병 포대는 배속 상태로 분류할 수 있습니다. 구체적으로 명시되어 있지는 않지만, 지도 내 모든 간접 사격 유닛은 해당 대형의 직속 부모 대형에만 배속된 것으로 간주합니다. 다른 모든 대형에는 배속되지 않은 것으로 간주합니다.

독일 TO&E에 있는 GF2: (기계화mot) 보병 연대를 참고하면, 두 개의 (기계화mot) 보병 대대 각각에 중포대가 배속되어 있습니다. 이 포대는 대대의 모든 관측병에게 배속된 자산으로 사용할 수 있습니다.

6.5.1.3.2 고유(Organic)

지도 밖 포병 포대만 고유 포대로 분류합니다. 이 포대는 대형의 최상위 레벨에서만 찾을 수 있습니다. 이 포대는 본부와 모든 하위 대형에서 고유 포병 자산으로 사용할 수 있습니다.

영국 BF5: 보병 여단을 참고하세요. 이 여단은 6개의 중형 고유 포대를 보유하고 있습니다. 이 6개 포대는 여단의 모든 관측병이 고유 자산으로 사용할 수 있습니다.

6.5.1.3.3 미배속(Unattached)

간접 사격 유닛들은 절대로 미배속 상태로 명확히 분류하지 않습니다. 고유(Organic) 또는 배속(Attached) 상태로 분류된 간접 사격 유닛은 자신이 속한 대형 이외의 모든 다른 유닛에 대해 미배속 상태로 간주합니다.

독일 GF2: (기계화mot)보병 연대를 참고하세요. 독일 TO&E에 등장하는 (기계화mot)보병 대대의 배속된 중포대는 연대 본부를 포함하여 해당 대대에 속하지 않은 다른 관측병 유닛에는 배속되지 않습니다.

6.5.1.4 사전 등록 지점(Pre-Registered Point)

특정 상황, 특히 방어 포병 사격의 경우, 지도 밖의 포병 대대는 전장의 특정 지점에 정확히 영점을 잡을 수 있습니다. 지도 상에 있는 이러한 특별한 hex를 '사전 등록 지점'이라고 부릅니다. 사전 등록 지점으로 포격을 요청하는 경우, 포대가 응답할 확률이 더 높습니다. 시나리오에는 사전 등록 포격이 사용 가능한지, 그리고 어느 정도로 사용할 수 있는지 적혀 있습니다.

지도 내 유닛과 미지정 지도 밖 포병 포대에게 사전 등록 지점으로 사격을 요청할 수 있습니다. 하지만 사격 대응 이점은 받지 못합니다. 이는 특정 사전 등록 지점에 할당된 지도 외 포대에만 적용합니다. 여러 포대가 동일 사전 등록 지점을 가질 수 있습니다.

사전 등록 지점은 시나리오가 시작되기 전, 모든 지형 카운터가 배치된 후, 모든 병력의 유닛이 지도 보드에 배치되기 전에 기록합니다. 대형 요약 뒷면이나 기타 편리한 자료를 활용하세요. 이때 사전 등록 지점 hex와 해당 지점에 할당된 지도 밖 포대를 반드시 함께 기록해야 합니다.

6.5.1.5 간접 사격 사향속(SHEAF)

간접 사격 영향을 받는 hex 영역을 사향속SHEAF 패턴이라고 합니다.

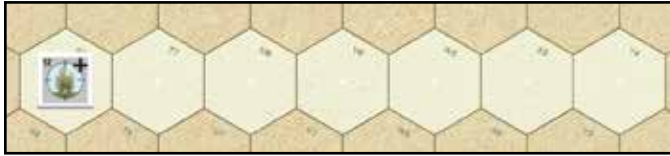
사향속이란 무엇인가요? 이 단어는 "묶여 있거나 함께 묶여 있는 물건의 집합"이라는 의미입니다. 포병 사격에서 두 개 이상의 포에서 발사된 탄환이 원하는 패턴의 폭발을 일으키는 사향을 말합니다.

간접 사격 사향속에는 네 가지 종류가 있습니다. 가장 작은 사향속은 지도 내 사격에만 사용하며, 표적 hex에만 영향을 줍니다. 지도 내 유닛은 항상 이 폐쇄형 사향속 패턴을 GP 간접 사격에 사용합니다. 나머지 세 가지 사향속 패턴은 지도 밖 간접 사격에만 사용됩니다. 가장 큰 것은 개방형 사향속이며, 표적 지점에 영향을 미치고 표적 지점으로부터 방사형으로 두 개의 hex를 덮습니다. 다음은 폐쇄형 사향속이며, 표적 지점에 영향을 미치고 표적 지점으로부터 방사형으로 뻗어 있는 hex 하나를 덮습니다. 마지막으로 표적 선형 사향속 패턴은 표적 지점에 영향을 미치고 표적 지점으로부터 6 hex 밖으로 직선으로 이어집니다.

간접 사격 사향속SHEAF



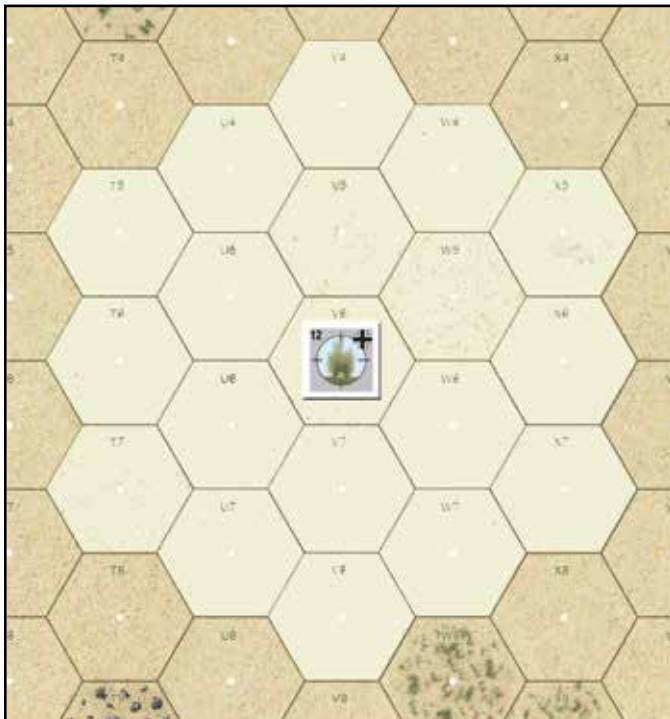
지도 내 폐쇄형 사향속



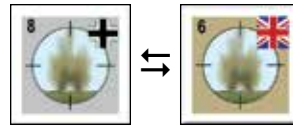
지도 밖 폐쇄형 선형 사향속



지도 밖 폐쇄형 사향속



지도 밖 개방형 사향속



간접 사격이 지도 보드에 영향을 줄 때마다, 플레이어는 착탄 헥스에 해당 포병 착탄 카운터를 배치합니다.

포격 착탄 카운터에는 다양한 간접 사격 임무를 추적할 수 있도록 번호가 매겨져 있습니다. 이 카운터는 사격이 확인되거나(6.5.1.9 참조) 더 이상 대응하지 않을 때까지 해당 헥스에 남습니다. 필요한 경우 다양한 간접 사격 임무에 대해 기록합니다.

6.5.1.6 간접 사격 유형

간접 사격에는 GP, 연막탄, 조명탄(OR)의 세 가지 유형이 있습니다(7.27 참조). 데이터 카드에는 사용 가능 유형이 적혀 있습니다.

6.5.1.6.1 GP & 연막탄 유형

GP 및 연막 사격 임무는 폐쇄형, 개방형, 폐쇄형 선형 사향속만 가능합니다. 포격 착탄 카운터에 Smoke/On 카운터를 배치하여 연막탄 사격 임무를 표시합니다.

6.5.1.6.2 조명탄 유형

조명탄 발사 임무는 폐쇄형 사향속만 가능합니다(폐쇄형 선형 사향속 제외).

6.5.1.7 요청 간접 사격

간접 사격을 요청하는 행위를 사격 지원 요청이라고 합니다. 관측병만 간접 사격을 요청할 수 있습니다. 간접 사격을 요청하려면 관측병이 표적을 탐지해야 합니다. 개방된 지역이나 탐지되지 않은 표적에 대해서는 간접 사격을 요청할 수 없으며, 이를 종종 화력 정찰이라고 합니다. 선택 규칙인 포병 화력 정찰(7.37 참조)은 이 제한을 더욱 확장합니다. 간접 사격 요청을 하는 경우, 모든 간접 사격 유형과 모든 간접 사격 사향속을 사용할 수 있습니다.

관측병 유닛이 지형이 아닌 표적 유닛을 하나 이상 탐지할 수 있을 때만 사격할 수 있습니다. 요청 간접 사격의 실제 표적 지점은 탐지한 표적에 직접 배치해야 합니다. 표적 지점은 모든 사격 유닛의 최대 사거리 내에 있어야 합니다.

간접 사격 사향속의 크기 특성상, 탐지 여부나 지형 유형에 관계없이 아군 유닛과 적 유닛 모두가 요청 간접 사격 임무의 영향을 받을 수 있습니다.

요청 간접 사격 대응

요청 간접 사격 시 사격 대응 규칙을 적용합니다(6.5.1.12 참조). 이는 유닛이 사격 요청에 응답하지 않을 가능성을 나타냅니다. 사격 유닛의 배속 레벨과 관측병 유닛의 유형 및 등급에 따라 사격 대응이 결정됩니다. 지도에 있는 유닛의 등급은 사격 대응에 영향을 미치지 않습니다.

사격 요청을 받은 각 사격 유닛(결합된 유닛 포함)은 개별적으로 사격 대응 여부를 결정해야 합니다. 한 유닛의 성공 여부는 같은 요청에 대응하는 다른 유닛에게는 아무 영향을 미치지 않습니다. 개별 사격 유닛이 대응에 실패하면 해당 턴의 명령을 완료한 것으로 간주합니다. 지도 밖에 있는 유닛이라면 다른 간접 사격에 사용할 수 없으며, 지도 상의 부대라면 다른 어떤 행동에도 사용할 수 없습니다.

왜 포대가 사격 요청에 대응하지 않나요? 지도 밖에 있는 유닛이 다른 관측병이나 상위 제대의 다른 사격 요청에 응답하고 있거나, 지도 밖 유닛과 지도 내 유닛이 사격 요청을 수신하지 못했거나, 요청이 왜곡되었거나, 시간에 맞춰 병렬을 제대로 하지 못했을 수 있습니다.

6.5.1.8 지속 간접 사격 또는 조정 간접 사격

지속 및 조정 간접 사격은 기존에 요청한 간접 사격 임무를 탄마다 유지하는 데 사용됩니다. 관측병 유닛에 OW 명령이 있어야 하며, 지도에 있는 모든 사격 유닛에는 사격 명령이 있어야 합니다.

플레이어는 간접 사격을 지속하거나 조정할 때 관측병 유닛을 바꿀 수 없습니다.

6.5.1.8.1 지속 요청 간접 사격

요청 간접 사격 임무를 기존 표적 지점 hex스에서 기존 사향속을 유지하면서 계속 수행할 수 있습니다. 이 때 간접 사격 대응 주사위를 다시 굴릴 필요는 없습니다. 간접 사격 유형은 GP 사격 임무와 연막탄 사격 임무 간에 자유롭게 변경할 수 있습니다. 조명탄 사격 임무로 전환하거나 조명탄 사격 임무에서 복귀하려면 사격을 조정해야 합니다.

기존 관측병 유닛이 표적 지점을 여전히 탐지하고 있고, 표적 지점 hex스 안에 있거나 인접한 표적 유닛이 하나 이상 탐지된 상태라면 계속 진행할 수 있습니다. 이 두 가지 조건이 모두 충족되지 않으면 간접 사격을 조정하거나 확인해야 합니다.

6.5.1.8.2 요청 간접 사격 조정하기

요청 간접 사격 임무를 조정해서 표적 지점을 최대 3hex스까지 옮기거나 사격 사향속 유형을 바꿀 수 있습니다. 간접 사격 유형도 자유롭게 바꿀 수 있습니다. 간접 사격을 조정하는 경우, 플레이어는 모든 사격 유닛에 대해 간접 사격 대응 주사위를 다시 굴려야 하지만, 현재 사격 중인 유닛에는 +1의 사격 대응 보정 수치를 적용합니다. 조정은 최초 간접 사격 요청과 매우 유사합니다. 사격 조정으로 3hex스 옮겼을 때 탐지한 표적 유닛까지 도달할 수 있어야 합니다.

관측병이 능력이 있다면, 요청 간접 사격의 일부로 현재 사격에 참여하지 않은 추가 유닛들에게 사격을 요청할 수 있습니다. 플레이어는 추가 사격 유닛에 대해 간접 사격 대응 주사위를 굴려야 합니다. 이 경우 사격 대응 보정 수치 +1은 적용하지 않습니다

6.5.1.9 간접 사격 확인하기

플레이어의 간접 사격 단계 동안, 원한다면, 관측병 유닛이 표적 지점을 관측할 수 있는 기존의 요청 간접 사격을 확인(취소)할 수 있습니다. 확인한 간접 사격은 현재 턴에서는 해결하지 않습니다.

간접 사격 임무를 확인하면, 사격 또는 관측병 유닛은 사격을 확인한 턴 동안 계획 간접 사격 임무를 포함한 다른 간접 사격 임무에 참여할 수 없습니다. 지도 상에 있는 유닛은 직접 사격을 포함한 간접 사격이 아닌 모든 행동을 수행할 수 있습니다.

통신 단절로 인해 요청 간접 사격을 더 이상 관측할 수 없거나(예시: 위험 사격 **Danger Close**(6.5.1.10 참조), 관측병의 가시선에서 벗어났거나, 관측병 유닛이 엄호 이외의 명령을 받았거나, 관측병이 제거된 경우, 자동으로 간접 사격 임무를 확인합니다. 이때 다른 관측병에게 사격 임무를 양도할 수 없습니다.

관측병이 새로운 간접 사격 임무를 요청하기 전과 사격 유닛이 새로운 간접 사격 임무에 대응하기 전에는 반드시 요청 간접 사격을 확인해야 합니다.

계획 간접 사격 임무는 절대 확인하지 않으며, 사격 계획을 따라야 합니다.

6.5.1.10 위험 간접 사격

탐지된 아군 유닛과 5hex스 이내에 있는 표적 지점 hex스에 간접 사격을 요청하거나 조정(연속 사격이 아님)하는 경우, 관측병 또는 사격 유닛이 정확하지 않아서 표적 지점 대신 아군 유닛에 명중할 수 있습니다.

아군 유닛 근처에서 간접 사격을 요청하거나 조정할 때는 항상 주의를 기울여야 합니다. 다음 턴에는 모든 위험 간접 사격이 자동으로 확인됩니다.

6.5.1.11 계획 간접 사격

계획 간접 사격 임무는 시나리오가 시작되기 전에 계획된 임무로, 미래의 어느 시점에 착탄할 예정입니다. 계획 간접 사격의 장점은 관측병이 필요하지 않고, 표적을 탐지할 필요가 없으며, 사격 대응의 표적이 아니라는 점입니다.

시나리오에는 계획 간접 사격이 가능한지 여부와 그 범위가 표시됩니다.

6.5.1.11.1 계획 간접 사격 계획하기

지도 밖 포병 포대만 계획 사격을 사용할 수 있습니다. 시나리오 시작 전, 모든 지형 카운터를 배치한 고 모든 병력 유닛을 지도에 배치하기 전에 계획 사격을 표시합니다. 대형 요약 뒷면이나 기타 유용한 자료를 참고하세요. 계획 간접 사격의 표적 지점은 사전 등록 지점 hex스와 동일한 방식으로 표시합니다. 하지만 계획 간접 사격에는 몇 가지 추가 정보가 필요합니다.

플레이어는 표적 지점 hex스 외에도 사격이 도착할 턴, 사격 임무 유형(GP, 연막탄 또는 조명탄), 사향속 패턴, 임무 기간(턴 수)을 표시해야 합니다.

계획 사격 임무의 최대 지속 시간은 5턴이며, 이보다 짧을 수도 있습니다. 플레이어는 여러 턴으로 진행되는 계획 사격 임무에서, 임무 계획에 따라 GP, 연막탄, 조명탄 사격 유형과 개방형, 폐쇄형, 폐쇄형 선행 사향속 패턴을 자유롭게 전환할 수 있습니다.

계획 간접 사격 임무가 끝나면, 다음 턴에 해당 포대는 사격 임무에 사용할 수 없습니다. 계획 간접 사격 임무는 계획된 것을 넘어서 계속 진행할 수 없습니다. 포대가 계획 간접 사격 임무에 속한 경우 또는 한 턴 대기하는 동안에는 다른 사격 임무에 사용할 수 없습니다.

5턴의 계획 간접 사격 계획은 다음과 같습니다: 6턴(착탄하는 턴), GP(사격 유형), 폐쇄형(사향속 패턴), 30S6(표적 지점 hex스) 2턴(초기 지속 시간), 연막(새로운 사격 유형), 개방형(새로운 사향속 패턴), 1턴(지속 시간), GP(새로운 사격 유형), 개방형, 2턴(최종 지속 시간 총 5턴).

6.5.1.11.2 계획 사격이 착탄한 경우

게임의 시간 축척 특성상, 플레이어는 실제로 계획 간접 사격 임무를 실제 계획보다 한 턴 빨리 또는 한 턴 늦게 발표할 수 있습니다. 착탄이 시작되면 계획에 따라 순차적으로 수행됩니다.

6.5.1.11.3 계획 간접 사격 조정하기

사격 임무를 수행하는 각 턴마다, 계획 간접 사격을 현재 표적 지점 hex스에서 최대 5hex스까지 조정하여 계획할 수 있습니다. 위험 사격 규칙을 적용하지 않습니다(6.5.1.10 참조).

6.5.1.11.4 연막탄 & 조명탄 탄약 한도

연막탄 또는 조명탄 사격에 탄약 한도가 적용되면, 포격 착탄 카운터나 Smoke/On 사격 카운터를 지도 보드에 놓지 않습니다. 하지만 이때문에 간접 사격 임무가 취소되거나 연장되지는 않습니다.

사격 계획의 다음 턴에 GP 사격이 필요한 경우, 계획대로 배치합니다. 사격 계획에서 다시 연막탄 또는 조명탄을 요구하는 경우, 플레이어는 여전히 탄약 한도를 확인해야 합니다.

6.5.1.12 간접 사격 대응 결정하기

간접 사격 유형과 사향속 패턴을 포함하여 간접 사격을 선언한 후, 표적 지점 헥스에 포격 착탄 카운터를 놓습니다. 계획 간접 사격인 경우 자동으로 사격합니다. 요청 간접 사격(조정된 요청 간접 사격 포함)인 경우, 사격 대응을 결정해야 합니다. 각 사격 유닛은 개별적으로 사격 대응을 결정해야 합니다.

게임 카드의 간접 사격 대응 표를 참고합니다. 관측병 유형과 포병 포대 또는 지도 상의 간접 사격 유닛의 배속 레벨을 상호 참조합니다. 참조한 결과 값은 사격 대응 계수입니다.

사격 플레이어는 주사위(10)를 굴립니다. 이때 요청 간접 사격 대응 보정 수치가 있다면, 그 효과를 확인합니다. 이 보정 수치는 게임 카드 A에 있는 요청 간접 사격 대응 보정 수치 표에서 확인할 수 있습니다.

보정된 결과가 사격 대응 계수 이상이라면, 포대가 요청에 대응하며 표시된대로 표적 지점에 착탄합니다. 선택 규칙(7.26 참조)은 이에 대해 더 자세히 설명합니다. 보정 결과가 사격 대응 계수보다 작으면, 포대는 대응하지 않으며, 모든 사격 유닛이 대응하지 않으면 포격 착탄 카운터를 제거합니다.

보정 수치를 적용하지 않은 결과가 1이라면, 위험 사격 아군 오사가 발생할 수 있습니다(6.5.1.10 참조). 표적 지점으로부터 5헥스 이내에 탐지된 아군 유닛이 하나 이상 있으면, 상대(표적) 플레이어는 해당 플레이어가 사격한 것처럼 탐지된 아군 유닛 중 하나를 골라 그 위에 포격 착탄 카운터 옮겨놓습니다. 표적 지점으로부터 5헥스 이내에 탐지된 아군 유닛이 없다면, 포격은 어떤 보정 수치를 적용하더라도 자동으로 대응에 실패합니다. 여러 유닛이 사격할 경우 포격 착탄 카운터를 추가로 배치해야 할 수도 있습니다.

6.5.1.12.1 요청 간접 사격 대응 보정 수치

간접 사격 대응 주사위에는 여러 보정 수치를 적용할 수 있습니다. 요청 간접 사격 대응 보정 수치는 누적됩니다.

보정 수치를 적용하지 않은 결과가 1이라면, 간접 사격은 위험 사격이 되거나 사격 요청에 대응하지 못할 수도 있습니다.

사전 등록 지점(Preregistered Point)

표적 지점이 지도 밖에 있는 포대를 위한 사전 등록 지점인 경우, 보정 수치는 +2입니다.

지휘 정찰 관측병(Command Recon Observer)

관측병 부대가 정찰 중대, 대대, 연대 또는 여단급 지휘 부대인 경우, 보정 수치는 +1입니다.

조정 사격

조정 간접 사격인 경우(조정 계획 간접 사격에는 사격 대응이 필요 없습니다) 보정 수치는 +1입니다.

제압된 관측병

관측병 유닛이 제압된 경우 보정 수치는 -2입니다.

피해를 입은 관측병

관측병 유닛이 피해를 입은 경우 보정 수치는 -2입니다.

방해를 받은 관측병

폭발 연기, 연막, 포격 또는 화재가 관측병 유닛이 있는 헥스에서 시작되거나, 그 헥스를 통과하거나, 자체 포격을 포함하여 표적 지점 헥스에 들어오는 경우, 보정 수치는 -1입니다. 보정 수치는 사향속 패턴이 개방형이든 폐쇄형이든 상관없이 -1입니다.

가시선이 시작되거나 통과하는 모든 유형의 각 고유한 발생마다 보정 수치를 적용합니다; 각 헥스마다 적용하는 것이 아니며, 보정 수치는 누적됩니다.

관측병 열 연무(Heat Haze)

열 연무는 사막이나 건조한 환경에서 더운 날씨에 발생하는 시각적 이상 현상입니다. 지열 상승으로 인한 동적 대기 난기류와 이를 통과하는 빛의 왜곡으로 인해 발생하는 반짝이는 효과 때문에 표적을 명확하게 식별하기 어려워집니다. 열 연무는 시나리오의 준비 또는 특수 조건에서 안내하는 대로 적용합니다.

열 연무는 보정 수치 -1를 적용합니다. 보정 수치를 적용하는 탐지 거리는 표적의 크기에 따라 다릅니다.

범위는 다음과 같습니다:

- S 크기 표적: 3헥스 이상
- L 크기 표적: 5헥스 이상
- V 크기 표적: 8헥스 이상

주저하는 관측병

관측병 유닛이 주저하는(OR) 상태인 경우 보정 수치는 -1입니다.

와해된 관측병

관측병 유닛이 와해된(OR) 경우 보정 수치는 -2입니다.

관측병 등급

오직 관측병의 유닛 등급만 간접 사격에 영향을 미칩니다. 그리고 요청 간접 사격 임무의 대응 여부에만 영향을 미칩니다. 사격 유닛의 등급은 간접 사격에 영향을 미치지 않습니다. 실제로 지도 밖 포병 유닛은 등급이 없습니다.

6.5.1.13 간접 사격 해결

지도 상의 요청 간접 사격 유닛의 경우, 사거리는 실제 사거리와 관계없이, 사격 유닛 또는 관측병 유닛 중 더 큰 값을 기준으로 사향속 패턴에 들어오는 모든 유닛의 표적 지점 헥스까지 측정합니다. 지도 밖에 있는 간접 사격 포대의 경우, 사거리는 관측병 유닛에서 표적 지점 헥스까지로 측정합니다. 두 경우 모두 사거리는 사격 유닛의 최소 사거리보다 크거나 같아야 하며, 최대 사거리보다는 작거나 같아야 합니다.

계획 간접 사격의 경우 사거리는 항상 M-중간입니다.

GP 사격의 경우 해당 절차를 사용하여 사격 결과를 결정합니다(6.5.4 참조).

연막탄의 경우, 포격 착탄 카운터에 Smoke/On 카운터를 놓아 연막탄 사격 임무임을 표시합니다.

조명탄의 경우, 사격 임무를 추적하기 위해 필요한 경우 표시를 합니다.

상황

속련병 유닛 등급인 독일군 FO 섹션이 지도 밖에 있는 고유 중 Heavy포대와 배속된 지도 밖 중포대에 사격 요청을 시도합니다.

FO는 12헥스 거리의 중간 숲 헥스에 있는 영국 OQF 2파운더 ATG(데이터 카드 B-17A)를 탐지했으며, 이 표적에는 Spot/Fire 카운터가 있습니다. 미탐지 상태인 영국 마틸다 II(데이터 카드 B-10A)는 인접한 중간 숲 헥스에 있습니다.

표적 지점으로부터 5헥스 이내에 탐지된 독일군 유닛이 없기 때문에, 위협 사격은 발생하지 않습니다.

영국군이 첫 번째 플레이어입니다. 독일 FO에는 OW 명령이 있습니다. OQF 2파운더 ATG에는 사격 명령이 있고, 마틸다 II에는 이동 명령이 있습니다.

독일군이 두 번째 플레이어가 되지만, 여기서 중요한 점은 간접 사격은 전투 페이지의 간접 사격 단계 때 해결한다는 것입니다. 직접 사격 단계보다 간접 사격 단계가 먼저입니다.

따라서 독일군이 간접 사격을 먼저 해결합니다. 독일군 FO 섹션은 지도 밖에 있는 두 포대에서 간접 사격 요청을 시도합니다. 전방 관측병은 두 개의 다른 유닛에서 사격을 요청할 수 있습니다.

요약하자면, OW 명령이 있으며, 차단 지형이 없고, 실제 거리인 12는 중간 엄폐 상태에서 Spot/Fire 카운터가 있는 작은 목표물의 최대 탐지 거리인 15보다 작기 때문에 OQF 2 파운더 대전차포(ATG)는 탐지 거리 안에 있습니다.

독일 플레이어는 폐쇄형 사향속 패턴으로 GP 사격을 하겠다고 선언하고, OQF 2파운더 ATG가 있는 헥스에 포격 착탄 카운터를 놓습니다. 사향속 패턴이 적용되는 영역에는 인접한 마틸다 II도 있습니다.

두 개의 독일 포대는 배속 레벨이 다르므로 대응 번호가 다릅니다. FO 행과 배속 열을 상호 참조하며, 중포대의 경우 2이고, 고유 열 아래에 중Heavy포대의 경우 4입니다. 선언한 표적 지점 헥스는 중Heavy포대의 사전 등록 지점입니다.

독일 플레이어가 먼저 중포대에 대해 주사위(10)를 굴립니다(순서는 독일 플레이어에게 달려 있습니다). 결과는 5입니다. 보정 수치는 적용하지 않습니다. 5는 해당 포대의 대응 수인 2보다 작지 않으므로, 중포대가 사격 요청에 대응합니다.

독일 플레이어는 이제 중Heavy포대에 대해 주사위(10)를 굴리고, 결과는 1입니다. 보정되지 않은 1은 일반적으로 위협 사격을 나타냅니다. 그러나 근처에 아군 유닛이 없어 위협 사격은 발생할 수 없습니다. 따라서 중Heavy포대는 자동으로 대응에 실패합니다.

독일 플레이어가 먼저 OQF 2파운더 ATG를 공격합니다. 12헥스 사거리(FO 섹션에서부터 측정)에서 GP 탄약 유형에 대한 GP 계수는 8(데이터 카드 G-7A), GP 사거리 계수는 S. OQF 2파운더 ATG의 GP 방어력은 5S이며, 중간 엄폐 상태입니다. 이제 GP 사격 보정 수치가 효과가 있는지 확인하며, 순 보정 수치는 0입니다.

GP 전투 표의 8 GP 계수 열은 GP 방어력 5와 상호 참조합니다. N 효과의 경우 40, S 효과의 경우 72입니다.

독일 플레이어가 주사위(100)를 굴립니다. 결과는 59이므로 순합은 59입니다. 59는 40보다 크지만 72보다 크지 않으므로 전투 결과는 제압입니다. 영국 대전차포에 Suppression/On 카운터를 놓습니다.

이제 독일 플레이어가 마틸다 II를 공격합니다. 사거리는 영국 차량이 다른 헥스에 있더라도 여전히 표적 지점 헥스로 측정합니다. 이 차량의 주포 방어력은 4A입니다. 이제 GP 사격 보정 수치가 효과가 있는지 확인합니다. 다음 보정 수치의 결과로 순 보정 수치는 -40입니다:

- 표적 차량 이동 IF(Target Vehicle Moving IF): -20
- 목표 A형 차량(Target A-Type Vehicle): -20

중간 숲 지형에 대한 엄폐물은 간접 사격에는 적용하지 않습니다. GP 전투 표의 8 GP 계수 열을 GP 방어력 4와 상호 참조합니다. N 효과의 경우 36, S 효과의 경우 68입니다. -40 보정 수치를 사용하면 효과 결과를 얻을 수 없습니다.

독일 플레이어가 주사위(100)를 굴립니다. 결과는 88이므로 순합은 48(88 - 40)입니다. 48이 36보다 크지만 68보다 크지 않으므로 마틸다 II는 제압됩니다. 영국 차량에는 Suppression/ On 카운터를 놓습니다.

6.5.2 직접 사격 단계 – AP 사격

고급 게임에는 기본 게임에 여러 가지 새로운 개념이 추가됩니다. 이제 차량이 아닌 유닛도 AP 직접 사격을 할 수 있습니다.

AP 사격은 여전히 차량만을 대상으로 하지만, 다양한 선택을 위한 특별한 카운터는 필요하지 않습니다. 사격 시점에 선언됩니다

6.5.2.1 AP 명중 횟수

AP 무기라고 해서 모두 연사 속도가 동일한 것은 아닙니다. 게임에는 네 가지 다른 연사 속도가 있습니다. 이들은 하나의 문자로 식별합니다:

- N – 보통(Normal)
- Q – 신속(Quick)
- R – 급속(Rapid)
- F – 고속(Fast)

특정 무기의 연사 속도는 무기 이름과 같은 줄에 ROF 다음에 있습니다.

차량 데이터 카드 키를 참조하세요. Panzerjger I의 47mm L 43 주포의 연사 속도는 N – 보통입니다. 견인 유닛 데이터 카드 키를 참조하세요. 8.8cm FlaK 36의 88mm L/56 주포의 연사 속도는 Q – 신속입니다.

견인 유닛이 일반적으로 같은 주포를 장착한 차량보다 연사 속도가 높은 이유는 무엇인가요? 대부분의 견인형 화기는 여러 명의 탄약 취급병을 두고 있으며, 차량의 좁은 공간 안에서 포탄을 옮길 필요가 없기 때문입니다.

명중 횟수를 결정할 때 추가 주사위를 굴릴 필요가 없습니다. 게임 카드 A의 AP 명중 횟수 표를 참조하여 동일한 AP 명중 수치 주사위(100) 굴림 값을 사용합니다.

다중 명중은 GP 사격에서는 고려하지 않습니다. 연사 속도가 미치는 영향은 이미 GP 사격 가중치에 반영되어 있습니다.

N 연사 속도(Rate-of-Fire)

N 연사 속도는 표에서 참조하지 않습니다. 결과가 AP 명중 수치 이하라면 한 번 명중합니다. 결과가 AP 명중 수치를 초과하면 명중하지 못합니다.

Q, R 및 F 연사 속도

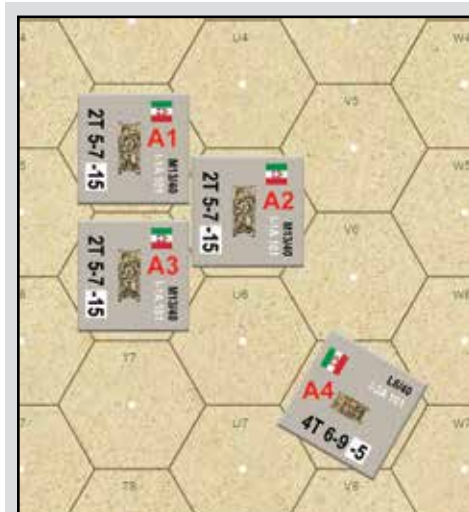
이 세 가지 연사 속도를 사용하면 한 표적에 여러 번 명중할 수 있습니다. 명중 위치와 피해에 대해 모든 추가 명중을 개별적으로 해결합니다. 표의 왼쪽 또는 오른쪽 옆에서 AP 명중 수치가 있는 행을 찾습니다.

명중 수치 행과 무기의 연사 속도에 해당하는 열을 상호 참조합니다. 결과가 AP 명중 수치를 초과하면 모든 사격이 빗나간 것입니다. 결과가 AP 명중 수치 이하라면 한 번 이상 명중합니다. 명중 횟수는 결과가 주사위 굴림 범위에 속하는 하위 열의 맨 위에 있습니다.

사격의 AP 명중 수치는 56이고 연사 속도는 F입니다. 표의 F: 3 하위 열은 01-11, F: 2 하위 열은 12-22, 마지막으로 F: 1 하위 열에는 23+가 적혀 있습니다. 따라서 결과가 01~11이면 3번 명중, 12~22이면 2번 명중, 23~56이면 1번 명중, 57 이상이면 빗나간 것입니다.

Q, R 또는 F 연사 속도 추가 보너스는 추가 명중이 다른 표적 차량으로 확산될 수 있다는 점입니다. 다른 표적에 추가 명중을 확산시키려면, 모든 추가 표적이 원래 표적 차량을 향해 사격한 유닛의 지휘 범위 내에 있어야 합니다. 지휘 범위 확인은 사격 유닛의 유닛 등급 기준이며(공유 명령의 경우처럼 대형 등급 기준으로 하지 않음), 원래 표적 유닛부터 다른 잠재적 표적까지 측정합니다.

추가 표적은 여전히 적법한 표적이어야 하며, 원래 표적과 동일한 명중 수치 또는 그 이상의 명중 수치로 명중할 수 있습니다. 추가 명중은 명중으로 인한 피해를 결정하기 전에 확산됩니다.



베테랑 등급이고 연사 속도 R인 유닛이 A3에 사격합니다. A3에서 1회스 이내에 있는 A1 또는 A2에 추가 명중을 퍼뜨릴 수 있습니다. A4에는 명중을 퍼뜨릴 수 없습니다. 정규군 또는 신병 등급이라면 추가 명중을 퍼뜨릴 수 없으며, 정예 등급인 경우

A4까지 명중을 퍼뜨릴 수 있습니다.

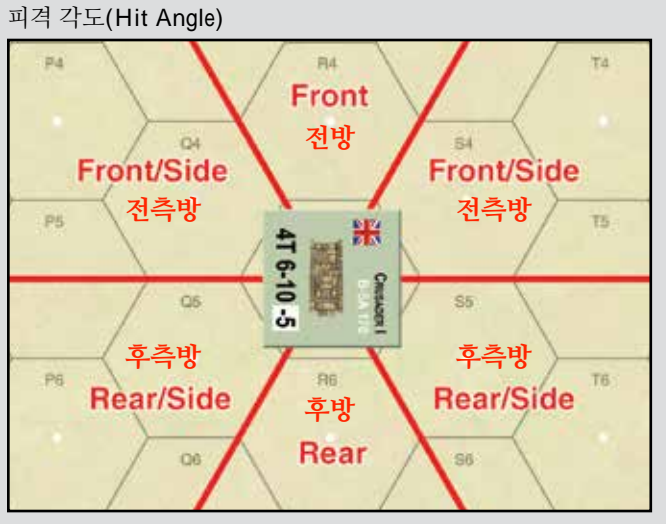
6.5.2.2 AP 피격 각도

기본 게임에서는, 사격 유닛을 향한 표적 차량의 방향을 의미하는 피격 각도가 전방과 후방 두 가지 밖에 없습니다. 고급 게임에는 전방, 전측방Front/Side(오른쪽 및 왼쪽), 후측방(오른쪽 및 왼쪽), 후방, 이렇게 6개의 피격 각도가 있습니다. 이러한 피격 각도에 고유한 피격 위치 8개가 있습니다.

- TF – 포탑 전방(Turret Front)
- TS – 포탑 측방(Turret Side)
- TR – 포탑 후방(Turret Rear)
- HF – 차체 전방(Hull Front)
- HS – 차체 측방(Hull Side)
- HR – 차체 후방(Hull Rear)
- TK – 궤도(Track)
- DK – 상부(Deck)

비포탑 또는 무포탑 360° 로 분류된 차량이라도 모든 차량에는 포탑 피격 위치가 있습니다. 이는 해당 차량에 일반적으로 포탑과 유사한 상부 구조물이나 포방패가 있기 때문입니다. 또한 이를 통해 데이터를 일관적으로 표시할 수 있습니다.

6개의 피격 각도(전방, 전측방, 후측방, 후방)는 차량의 오른쪽과 왼쪽이 서로 거울처럼 보이도록 차량 주위에 배치합니다. 표적 차량을 향하는 사격 차량의 가시선으로 차량이 피격되는 위치를 결정합니다.



사격선이 두 각도를 나누는 헥스면을 정확히 지나가는 경우, 표적을 조종하는 플레이어가 두 각도 중하나를 선택합니다.

피격 각도를 결정한 후, 주사위(100)를 굴립니다. 주사위의 십의 자리 결과를 게임 카드 A의 AP 명중 위치 표에 있는 피격 각도 행에 나열된 값과 비교합니다. 주사위 일의 자리 결과를 놓치지 마세요. 그것은 피해를 결정할 때 사용합니다(6.5.2.5 참조).

전측방 피격 각도의 주사위 결과는 76입니다. 7은 HS- 차체 측방(Hull Side)을 의미합니다. 6은 피해를 결정할 때 사용합니다.

6.5.2.2.1 궤도 명중

결과가 10이면 피격 위치는 TK – 궤도(Track)이며, 차량은 즉시 피해를 입습니다. 추가 피해 판정은 건너뛴니다. 이후의 모든 궤도 명중은 추가 피해를 입히지 않으며 무시합니다.



궤도 명중은 차량의 이동을 어렵게 만드는 피해를 설명하는 일반적인 용어로, 궤도 차량, 반궤도 차량, 차륜형 차량에 모두 동일하게 적용합니다. 선택 규칙인 가변 궤도 피해(7.21 참조)는 자동 피해에 가변성을 더합니다. 표적 차량 위나 옆에 궤도 카운터를 놓습니다.

차량은 궤도 명중과 피해 명중을 당할 수 있습니다.

궤도 명중을 받은 차량은 아직 수행하지 않은 이동 명령을 포함하여 나머지 시나리오 동안 이동하거나 선회할 수 없습니다. 현재 이동 중인 경우, 즉시 정지하고 방향을 변경할 수 없습니다. 또한 차량에서 탈출해야 할 수도 있습니다. 아직 해결하지 않은 전투는 여전히 차량이 이동 중인 것처럼 간주합니다.

급정지 명령을 받은 차량이 첫 번째 플레이어의 사격으로 궤도 명중을 받습니다. 두 번째 플레이어로서 사격을 수행할 때도 여전히 이동 중인 것으로 간주합니다.

이동 명령이 있는 차량은 간접 사격 단계 동안 궤도 명중을 받습니다. 이후 직접 사격 단계에서도 차량은 여전히 이동 중인 것으로 간주합니다.

이동 또는 급정지 명령을 공유하는 차량은 이동이 완료된 후에도 지휘 범위를 유지해야 합니다. 단, 해당 유닛 중 하나 이상의 유닛이 이동을 방해하는 궤도 명중을 받는 경우, 나머지 유닛들은 이동 완료 시 지휘 범위를 유지하는 한, 정상적으로 이동할 수 있으며 궤도가 파괴된 유닛을 뒤에 남겨둘 수 있습니다.

6.5.2.2.2 상부 명중

하향 사격에 명중한 경우, 즉 사격 유닛이 표적 차량보다 높은 위치에 있는 경우, 표적 차량의 상부 장갑에 명중할 수 있습니다.

결과가 1이고 하향 사격이라면 피격 위치는 DK - 상부(Deck)입니다. 상부 장갑에 명중하며, 관통 여부를 판단할 때 사용합니다. 표에 나열된 다른 명중 위치는 무시됩니다.

피격 각도가 후측방이며 하향 사격일 때, 주사위 결과가 14가 나옵니다. 1은 일반적으로 TS, 즉 포탑 측방(Turret Side) 피격 위치(TS)를 의미합니다. 하지만 하향 사격이므로 대신 DK(상부) 명중으로 처리합니다. 4는 피해를 결정할 때 사용합니다.

6.5.2.2.3 헬 다운 명중

헬 다운 또는 부분 헬 다운 상태에서는 차량의 일부가 AP 사격으로부터 보호되어 해당 사격이 효과를 발휘하지 않습니다.

헬 다운 자세에서 모든 차체Hull* 및 TK 피격 위치는 빗나감으로 처리합니다.

피격 각도가 전측방이며 헬 다운 상태일 때, 5번부터 10번까지의 피격 위치는 빗나감으로 처리합니다.

부분 헬 다운 위치에서는 모든 차체Hull* 및 TK 피격 위치는 빗나감으로 처리합니다.

피격 각도가 전측방이며 부분 헬 다운 상태일 때, 피격 위치 6과 8, 9, 10는 빗나감으로 처리합니다.

6.5.2.2.4 피해 결과

기본 게임에서 피해 결과는 표적 차량의 전투와 이동에 모두 영향을 미칩니다. 고급 게임에서는 피해 결과가 표적 차량의 전투 또는 이동 중 하나에만 영향을 미치고 둘 다에 영향을 미치지 않습니다.

차량에 포탑 피해Turret Dmgd 카운터가 있는 경우(6.5.2.5 참조), 모든 사격 유닛 피해 보정 수치를 적용해야 합니다. 차량의 이동은 피해의 영향을 받지 않습니다.

차량에 차체 피해Hull Dmgd 카운터가 있으면(6.5.2.5 참조), 차량의 남은 이동 속도 및 항후 이동 속도 허용량이 1/2(내림)로 감소합니다. 차량의 전투력은 피해에 영향을 받지 않습니다.

피해입은 차량이 유형에 관계없이 두 번째 피해 결과를 받으면 KO로 간주하며, 해당 결과를 적용합니다.

이동 또는 급정지 명령을 공유하는 차량은 이동이 완료된 후에도 지휘 범위를 유지해야 합니다.

단, 해당 차량 중 하나 이상이 차체 피해 또는 수렁에 빠져 이동이 제한되는 경우, 이동 완료 시 어떻게든 지휘 범위를 유지해야 합니다. 이것이 불가능할 경우, 이동 중인 유닛이 지휘 범위를 유지하지 못하는 경우가 있을 수 있습니다. 유닛은 이동을 되돌릴 필요가 없습니다.

6.5.2.3 장갑 결정

차량의 데이터 카드 방어력 정보 섹션에 있는 값은 각 표적 각도 및 각 피격 위치에 대한 장갑 계수(장갑 구성 및 사격 각도에 따라 조정된 장갑 두께)를 나타냅니다.

방어적인 관점에서 차량은 A형(장갑Armored), P형(방호Protected) 또는 S형(연성Soft)으로 분류됩니다. A형 차량과 P형 차량 모두 장갑을 장착하고 있지만, P형 차량은 일반적으로 TR에 장갑이 없으며 상부가 개방되어 있습니다. S형 차량은 장갑이 없습니다.

A형 및 P형 차량에는 특정 명중 위치가 있으며, S형 차량의 모든 피격 위치 방어력 계수는 0입니다.

차량 데이터 카드 키를 참조하세요. Panzerjger I의 GP 방어력 계수는 1P입니다. 접미사 P는 해당 차량이 P형 차량임을 나타냅니다.

6.5.2.3.1 수평, 상향 & 하향 사격

기본 게임의 모든 AP 직접 사격은 수평 사격입니다. 실제로는 사격의 경사각을 표적 위나 아래로 변경하면 표적의 방어력에 영향을 미칩니다. 대부분의 경우, 하향 사격은 장갑의 효과를 감소시키고 상향 사격은 장갑의 효과를 증가시킵니다.

수평 사격(사격 높이와 표적 높이가 같은 경우)은 수평Level 행을, 하향 사격(사격 높이가 표적 높이보다 높은 경우)은 하향Falling 행을, 상향 사격(사격 높이가 표적 높이보다 낮은 경우)은 상향Rising 행을 사용합니다. 선택 규칙인 차체 하부 명중(7.13 참조)은 상승 사격에 적용합니다.

6.5.2.3.2 전방 또는 후방 피격 각도

TF, TR, HF 및 HR 피격 위치가 적혀있습니다. 이 각도에서 TS 또는 HS를 맞추는 것은 불가능합니다.

차량 데이터 카드 B-11A를 참조하세요. Grant I, 전방 각도, 상향 사격이 HF에 명중합니다. Grant I 장갑 계수는 16입니다.

6.5.2.3.3 전측방 또는 후측방 피격 각도

TF, TS, TR, HF, HS 및 HR 피격 위치가 적혀있습니다.

차량 데이터 카드 B-11A를 참조하세요. Grant I, 전측방 각도, 수평 사격이 HF에 명중합니다. Grant I의 장갑 계수는 19입니다.

6.5.2.3.4 KE vs. CE 탄약 유형

AP 탄약 유형은 데이터 카드의 탄약 유형 또는 유닛 유형 옆에 적혀있는 것처럼, KE - 운동 에너지(Kinetic Energy) 또는 CE - 화학 에너지(Chemical Energy)로 분류됩니다. 이 정보는 차량 데이터 카드의 방어 정보 항목과 일치합니다. KE 또는 CE 유형 탄환

으로 명중했을 때 차량 장갑 계수는 적혀 있는대로 적용합니다. 선택 규칙(7.10 참조)은 CE 탄약 유형에 대해 확장됩니다.

6.5.2.4 AP 명중 보정 수치

고급 게임에는 새로운 AP 직접 사격 보정수치가 추가됩니다.

제압된 사격 유닛

사격 유닛이 이전 턴 또는 현재 턴의 이전 행동 중에 제압되었다면, 보정 수치는 -5입니다.

연막 - 개방형/폐쇄형 사향속(SHEAF)

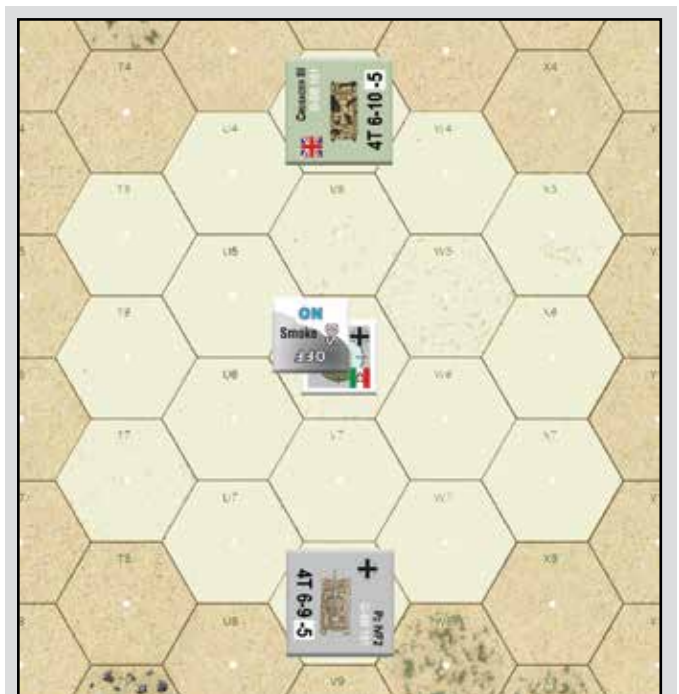
연막이 사격 유닛의 헥스에서 시작하거나, 이를 통과하거나, 표적 유닛의 연막 헥스에 들어올 경우, 연막 사향속이 개방형인지 폐쇄형인지에 따라 -3 또는 -5의 보정 수치를 적용합니다. 지도 상에 있는 모든 유닛은 폐쇄형 사향속입니다.

이 보정 수치는 가시선이 시작되거나 통과하는 각기 다른 연막이 발생할 때마다 적용하며, 사격 사향속 범위에 들어가 있는 각 헥스마다 적용하는 것이 아닙니다. 이는 누적됩니다.

포격 - 개방형/폐쇄형 사향속(SHEAF)

사격이 사격 유닛의 헥스에서 시작하여 이를 통과하거나 표적 유닛의 포격 헥스에 들어간 경우, 해당 포격의 사격 사향속이 개방형인지 폐쇄형인지에 따라 -1 또는 -3의 보정 수치를 적용합니다. 지도 상에 있는 모든 유닛은 폐쇄형 사향속입니다.

이 보정 수치는 가시선이 시작되거나 통과하는 각기 다른 포격이 발생할 때마다 적용하며, 사격 사향속 범위에 들어가 있는 각 헥스마다 적용하는 것이 아닙니다. 이는 누적됩니다.



독일 PzKpfw IVF2와 영국 Crusader III는 모두 동일한 개방형 사향속 연막 포격 안에 있으며, 보정 수치는 -3입니다. 연막은 단 한 번만 발생하며, 연막 보정 수치는 포격 보정 수치보다 우선합니다(5.11 참조).

먼지(Dust)

먼지가 사격 차량의 헥스에서 시작하여 이를 통과하거나 표적 차량의 먼지 헥스에 들어간 경우, 보정 수치는 -1입니다.

이 보정 수치는 가시선이 시작되거나 통과하는 각기 다른 먼지가 발생할 때마다 적용하며, 이는 누적됩니다.

현재 플레이어 단계에서 생성된 먼지의 전투 보정 수치는 해당 단계가 끝날 때까지 적용하지 않습니다.

화재 발생(On Fire)

가시선이 화재 헥스를 통과하면 보정 수치 -5를 적용합니다. 이 보정 수치는 가시선에 화재가 발생할 때마다 적용하며, 누적됩니다.

드물게 표적 유닛이나 사격 유닛이 화재 헥스 안에 있는 경우, 해당 상황마다 보정 수치를 적용합니다.

탄약 한도

사격 유닛에 탄약 한도가 적용되어 있는 경우(5.16 참조), 보정 수치는 -3입니다.

수송 중 사격 수행

승객 도보 유닛이 부착된 AP 유형 무기를 사격하는 경우, 보정 수치는 -2입니다.

열 연무(Heat Haze)

열 연무는 사막이나 건조한 환경에서 더운 날씨에 발생하는 시각적 이상 현상입니다. 지열 상승으로 인한 동적 대기 난기류와 이를 통과하는 빛의 왜곡으로 인해 발생하는 반짝이는 효과 때문에 표적을 명확하게 식별하기 어려워집니다. 열 연무는 시나리오의 준비 또는 특수 조건에서 안내하는 대로 적용합니다.

열 연무는 AP 직접 사격에 -3 보정 수치를 적용하여 전투 결과에 영향을 줍니다. 이 보정 수치가 적용되는 탐지 거리는 표적의 크기에 따라 달라집니다.

범위는 다음과 같습니다:

- V 크기 표적: 8헥스 이상

모든 차량은 나열된 표적 크기 보정 수치에 관계없이 V 크기 표적으로 간주됩니다.

태양 눈부심(Sun Blinding)

태양 눈부심 규칙을 적용하면 시나리오에 지정된 AP 보정 수치를 적용합니다.

이중 사격(Dual Fire)

이중 사격 무기(5.14 참조)를 유닛의 주무기와 같은 표적을 향해 사격하는 경우, 이중 사격 보정 수치는 -1입니다. 그러나 이중 사격 무기가 다른 표적을 향해 발사하는 경우, 이중 사격 보정 수치는 -3입니다.

이중 사격 보정 수치는 차량 데이터 카드 또는 부착된 도보 무기에 반전된 이미지로 표시된 이중 사격 무기에만 적용합니다.

독일 소총 분대는 GP 소형화기와 부착된 PzB 39 ATR을 모두 사격합니다. 대전차 소총이 같은 차량을 향해 사격하는 경우, 이중 사격 보정 수치 -1을 적용하며, GP 소형화기와 다른 차량을 향해 사격하는 경우 보정 수치 -3을 적용합니다.

주저하는 사격 유닛 Shooter Hesitating(OR)

사격 유닛이 이전 턴의 사기 점검 또는 현재 턴의 이전 행동으로 인해 주저하는 중(7.1.5.1 참조)인 경우, 보정 수치는 -3입니다.

와해된 사격 유닛 Shooter Broken (OR)

사격 유닛이 와해된 경우(이전 턴의 사기 점검 또는 현재 턴의 이전 행동으로 인해 7.1.5.2 참조), 보정 수치는 -5입니다.

AP 유닛 등급

AP 직접 사격 유닛 등급 보정 수치는 게임 카드 A의 유닛 등급 보정 수치 표에서 확인할 수 있으며, 사격 유닛의 유닛 등급을 기준으로 합니다. 사격 유닛의 병력 또는 대형 등급이나 표적 유닛의 등급은 영향을 미치지 않습니다.

AP 및 GP 유닛 등급 보정 수치는 같은 칸에 있으며, 슬래시 앞에 있는 값이 AP 보정 수치입니다.

AP 거리 계수는 적용 가능한 보정 수치를 결정할 때 사용합니다. 숙련병 등급은 기준선이므로 어떠한 보정 수치도 적용하지 않습니다.

정규군 유닛 등급에 AP 거리 계수가 M인 경우, AP 유닛 등급 보정 수치는 -2입니다.

6.5.2.5 AP 피해 및 효과

사격이 관통한 경우, 사격 유닛의 데이터 게임 카드에 있는 공격 정보 항목인 AP 피해를 참조하여 관통 사격으로 인한 피해량을 결정합니다. 선택 규칙인 가변 AP 관통(OR)은 AP 관통 계수에 가변성을 더합니다(7.12 참조).

이제 피격 각도 주사위 굴림(6.5.2.2 참조)에서 나온 유닛의 결과를 적용합니다. 네 가지 결과 중 하나가 나올 수 있습니다: ND - 데미지 없음 No Damage, DM - 데미지 Damaged 데미지, KO - 전투 불능 Knocked Out, 또는 BU - 폭발 Brew Up.

표적이 S형 차량인 경우, 유닛 결과에 -2 보정 수치를 적용합니다. 이때 최종 결과가 1보다 작을 수 없습니다. 이는 비무장 차량에게는 AP 탄의 효과가 줄어드는 것을 반영합니다. 선택 규칙으로 폭발 결과가 확장됩니다(7.11 참조).

ND - 피해 없음 No Damage

탄이 관통했지만 별다른 피해를 입히지 않았으므로 불발입니다. 차량은 명중으로 인한 악영향을 받지 않지만 차량에서 탈출해야 할 수도 있습니다.

DM - 피해 Damaged

피격 위치가 TF, TS, TR 또는 DK인 경우, 포탑 TURRET 면이 앞을 향하도록 Dmgd 카운터를 차량에 놓습니다.

적중 위치가 HF, HS 또는 HR인 경우, 차체 HULL 면이 앞을 향하도록 Dmgd 카운터를 차량에 놓습니다.

또한 차량에서 탈출해야 할 수도 있습니다.

KO - 전투 불능 Knock Out

기본 게임에서 설명한 효과에 더해, 모든 승객 유닛은 탈출의 영향을 받습니다.

BU - 폭발 Brew Up

기본 게임에서 설명한 효과에 더해, 모든 승객 유닛은 탈출의 영향을 받습니다. 차량이 폭발 결과를 받으면, 같은 헥스에 있는 모든

아군 지상 유닛은 즉시 제압됩니다. 엄폐 중인 승객 유닛에게는 적용하지 않습니다(6.5.4.2.3 참조).

6.5.2.6 탈출 - AP 사격

6.5.2.6.1 승무원

표적이 피해 없음, 피해 또는 궤도 명중 결과를 받으면, 승무원은 차량을 포기하기로 결정할 수 있습니다. 게임 카드 A 탈출 표에서 결과에 해당하는 승무원 행을 찾습니다(예시: 차량이 궤도 명중을 당한 경우, TK 승무원의 주사위 굴림 값은 30 - (30 이하)입니다).

주사위(100)을 굴립니다. 차량의 유닛 등급이 정예인 경우 보정 수치 +5를 적용하며, 신병 유닛 등급인 경우 보정 수치 -5를 적용합니다. 결과가 이 값보다 작거나 같으면 승무원은 탈출합니다.

차량이 도보 또는 견인 유닛을 수송하고 있을 때 승무원이 탈출하면 모든 승객 유닛도 자동으로 탈출하므로 주사위를 굴리지 않아도 됩니다. 이 유닛들은 수송하는 차량과 같은 헥스에 배치됩니다. 어느 방향으로든 배치할 수 있으며, Suppression/On 카운터로 표시합니다.

피해 없음 결과를 여러 번 받은 차량은 매번 탈출 여부를 확인해야 하며, 추가로 받는 궤도 명중 결과는 무시합니다.

6.5.2.6.2 승객

피해 없음, 피해 또는 궤도 명중

도보 또는 견인 유닛을 수송하는 차량이 피해 없음, 피해 또는 궤도 명중 결과를 받은 상황에서 승무원이 탈출하지 않았다면, 승객은 각자 탈출을 결정할 수 있습니다. 해당 결과에 적합한 Pass 행을 찾습니다(예시: 차량이 '피해 없음 명중 No Damage Hit'을 받은 경우, AP 피해 없음—Pass에 대한 주사위 굴림 값은 50 - 입니다.). 차량이 엄폐 수송을 제공하는 경우, 탈출 주사위를 굴리지 않습니다(6.5.4.2.3 참조).

각 승객 유닛마다 별도로 주사위(100)을 굴립니다. 승객 유닛 등급이 정예인 경우 보정 수치 +5를 적용하며, 신병 유닛 등급인 경우 보정 수치 -5를 적용합니다. 결과가 이 값보다 작거나 같으면 승무원은 탈출합니다. 이 유닛들은 수송하는 차량과 같은 헥스에 배치됩니다. 어느 방향으로든 배치할 수 있으며, Suppression/On 카운터로 표시합니다.

피해 없음 또는 궤도 명중 결과를 여러 번 받은 차량의 경우, 해당 차량에 탑승한 승객 유닛은 매번 탈출 여부를 확인해야 합니다.

전투 불능 또는 폭발

도보 또는 견인 유닛을 수송하는 차량이 전투 불능 또는 폭발 결과를 받은 경우, 각각의 승객 유닛은 탈출에 성공할지, 아니면 수송 차량과 함께 폭발할지 결정해야 합니다. 해당 결과에 적합한 Pass 행을 찾습니다(예시: 차량이 '전투 불능 명중 Knock Out Hit'을 받은 경우, 전투 불능-견인 주사위 값은 61+(61 이상)입니다).

각 승객 유닛마다 별도로 주사위(100)을 굴립니다. 승객 유닛 등급이 정예인 경우 보정 수치 +5를 적용하며, 신병 유닛 등급인 경우 보정 수치 -5를 적용합니다. 결과가 이 값보다 작거나 같으면 승무원은 탈출하고, 그렇지 않으면 제거됩니다. 성공하면 수송 차량과 같은 헥스에 배치합니다. 어느 방향으로든 배치할 수 있으며, Suppression/On 카운터로 표시합니다.

상황

기본 게임의 AP 직접 사격 예시에 이어서, 피격 각도, 피격 위치 및 피해 결정을 제외한 모든 규칙은 동일합니다.

PzKpfw IIIJ의 전방 피격 각도를 적용하는 상황입니다. 영국 플레이어는 주사위(100)를 굴려 64의 결과를 얻습니다. 6의 십의 자리 수인 6은 HF 피격 위치를 나타냅니다. 관통 계수 12와 장갑 계수 10을 비교했을 때, 탄이 관통합니다. 일의 자리 수인 4는 독일 차량이 피해를 입었음을 나타냅니다(**Crusader I**의 데이터 카드 참조). **PzKpfw IIIJ**에 Dmgd 카운터를 차체Hull 면이 전방을 향하도록 놓습니다.

PzKpfw IIIJ가 숙련병 등급이므로, 탈출 여부를 확인해야 합니다. 독일 플레이어가 주사위(100)를 굴립니다. 결과는 57이며, 보정 수치는 없습니다. 57이 30보다 크므로 승무원들은 탈출하지 않고 남습니다.

Crusader I의 후측방 피격 각도를 적용하는 상황입니다. 독일 플레이어가 주사위(100)를 굴려 57의 결과를 얻습니다. 5의 십의 자리 결과는 HS 피격 위치를 나타냅니다. 관통 계수 11과 장갑 계수 5를 비교했을 때, 탄이 관통합니다. 일의 자리 수인 7은 영국 차량이 전투 불능 상태가 되었음을 나타냅니다(**PzKpfw IIIJ**의 데이터 카드 참조). **Crusader I**의 카운터(및 다른 모든 카운터)를 게임에서 제거하고 KO 카운터로 대체합니다.

6.5.3 엄호 사격 – GP 사격

GP 엄호 사격 규칙은 GP 사격 보정 수치를 제외하고는 AP 엄호 사격에서 설명한 것과 동일합니다(4.4.2 참조).

6.5.4 직접 사격 단계 – GP 사격

게임에서, GP(범용General Purpose)는 폭발력(포, 포격, 박격포 등에서 사용하는 HE탄) 또는 화력(소총, 기관총 등)으로 효과를 내는 모든 종류의 화기를 통칭하는 용어입니다.

GP 사격의 종류는 두 가지로, 직접 사격과 간접 사격이 있습니다. GP 직접 사격의 절차는 표적이 하나라는 점에서 AP 직접 사격과 동일합니다. 반면, GP 간접 사격은 사향속 패턴의 크기에 따라 해당 구역에 있는 각 유닛과 지형에 개별적으로 영향을 줍니다. 대부분의 유닛은 직접 사격 또는 간접 사격만 사용할 수 있습니다. 하지만 일부 유닛은 두 가지 유형을 모두 사용할 수 있습니다.

데이터 카드의 공격 정보 항목에 GP 행이 있는 유닛만 직접 또는 간접 GP 사격을 사용할 수 있습니다.

직접 사격 행동으로, 모든 직접 사격 규칙은 GP 직접 사격에도 적용합니다.

6.5.4.1 GP 계수

사격 유닛에서 표적까지의 헥스 거리를 결정합니다. GP 행의 R - 거리Range 하위 행을 따라 이동하면서 헥스 거리에 해당하는 값보다 크거나 같은 값을 찾습니다. F - 계수Factor 하위 행을 따라 적절한 범위 바로 아래에서 찾은 값이 GP 계수입니다.

*Panzerjäger I*의 차량 데이터 카드 키를 참조하세요. 사거리 7헥스이며, GP 계수는 2입니다.

LMG 분대의 도보 데이터 카드 키를 참고하세요. 사거리는 5헥스이며, GP 계수는 5입니다.

6.5.4.2 GP 방어 계수

모든 유닛에는 GP 방어 계수가 있습니다. 이 값은 게임 카드 A의 GP 전투 결과 표에 있는 GP 계수와 상호 참조하여 GP 사격을 결정합니다.

6.5.4.2.1 차량 GP 방어 계수

차량 GP 방어 계수는 데이터 카드에 있습니다. GP 방어 계수와 표적 유형을 모두 나타내는 영숫자 값입니다. 차량은 표적 유형 A, P 또는 S이며 차량 GP 방어 계수는 고정값입니다.

차량 데이터 카드 키를 참조하세요. *Panzerjäger I*의 GP 방어 계수는 1이고 표적 유형은 P입니다.

6.5.4.2.2 도보 및 견인 GP 방어 계수

도보 및 견인 GP 방어 계수는 데이터 카드에 있습니다. GP 방어 계수와 표적 유형을 모두 나타내는 영숫자 값입니다. 모든 도보 및 견인 유닛은 표적 유형 S입니다.

유닛의 GP 방어 계수는 완전 엄폐 여부 또는 이동 여부에 관계없이 점유하고 있는 지형을 기준으로 합니다. 엄폐 없음으로 분류된 모든 지형 유형에 대한 GP 방어 계수(GPD)가 적혀 있습니다. 나머지 GP 방어 계수는 경엄폐, 중간 엄폐, 중Heavy엄폐로 분류된 지형 유형에 적용합니다.

차량 키 카드에서 엄폐 수송 표시기를 참조하세요. 데이터 카드 G - 13A를 참조하면 SPW 251/1은 엄폐가 가능한 차량입니다.

완전 엄폐 상태라면 GP 방어 계수에 1 또는 2를 더합니다. 이동 중인 경우(이동 또는 급정지 명령이 있는 경우) 2를 뺍니다. 순 GP 방어 계수는 1보다 작거나 10보다 크지 않습니다.

표적이 있는 헥스에 지형 유형이 두 개 이상인 경우(예시: 험지 지형에 강화 진지가 있는 경우), GP 방어 계수가 가장 높은 지형 유형을 사용합니다. 지형 엄폐 유형이 기타Other인 경우, 같은 헥스에 있는 다른 지형 유형으로 엄폐 유형을 결정합니다(있는 경우).

목재와 벽돌 건물은 탐지할 때는 중Heavy엄폐물로 간주하지만, GP 방어 계수를 결정할 때는 각각 경엄폐/중간 엄폐로 간주합니다.

덤불과 모래 지형은 탐지할 때만 경엄폐물로 간주합니다. AP 명중 보정 수치를 결정하고 GP 방어 계수를 결정할 때는 무엄폐로 간주합니다.

사막 건물 옥상에 위치한 도보 유닛은 벽돌 또는 석재 건물 헥스에 있더라도 경엄폐로 간주합니다.

이탈리아군 도보 유닛은 도보 데이터 카드 키를 참조하세요. 완전 엄폐 상태가 아닌 평지 헥스를 점유하고, 이동하지 않는 경우, 해당 유닛의 GP 방어 계수는 2S입니다.

완전 엄폐가 아닌 중간 숲 헥스를 점유하고 이동 중인 경우, GP 방어 계수는 중간 엄폐의 경우 4S 6, 이동 중인 경우 -2입니다.

강화 진지에서 완전 엄폐 상태에서 움직이지 않는 경우, GP 방어 계수는 10S(중Heavy엄폐 시 8S, 완전 엄폐 시 +2)입니다.

6.5.4.2.3 수송 GP 방어 계수

도보 또는 견인 유닛을 수송하는 차량에 GP 사격이 가해지면, 수송 차량과 모든 승객이 동일한 GP 사격으로 공격받습니다. 승객과 수송 차량이 받는 공격을 별도로 해결하지 않습니다. 승객은 수송 차량을 향한 GP 사격의 일부로만 공격받습니다.

사격 유닛의 GP 계수는 먼저 수송 차량과 비교한 다음 각 승객과 비교합니다. 각 유닛은 자체 GP 전투 주사위(100)로 결과를 결정합니다. 전투 결과(있는 경우)는 발생하는 대로 적용됩니다.

탈출 가능성이 있는 경우, 수송 차량과 승객 유닛에 영향을 미치는 모든 전투가 해결된 후에 시도합니다.

엄폐 가능 차량으로 수송하는 승객 도보 또는 견인 유닛의 GP 방어 계수는 3S입니다. 엄폐 가능 차량이 아닌 차량으로 수송하는 승객 도보 또는 견인 유닛의 GP 방어 계수는 1S입니다. 이동 중인 차량의 지형 유형과 이동 상태는 승객의 GP 방어 계수에 영향을 미치지 않습니다.

차량 데이터 카드 키에서 엄폐 수송 표시기를 참조하세요.

6.5.4.2.4 항공기 GP 방어 계수

항공기 GP 방어 계수는 데이터 카드에 기재되어 있습니다. GP 방어 계수와 표적 유형을 모두 나타내는 영숫자 값입니다. 모든 항공기는 표적 유형 S입니다.

6.5.4.2.5 지형 GP 방어 계수

블록, 교량, 건물, 강화 진지, 지뢰, 철조망은 소형화기가 아닌 GP 사격으로 파괴될 수 있으며, 각각 GP 방어 계수가 있습니다. 게임 카드 B의 지형 효과 표에 있는 GP 방어 계수 옆에 지형에 대한 GP 방어력 계수가 있습니다.

이들은 모두 S형 표적이며, 직접 또는 간접 GP 사격으로 공격받습니다. AP 사격은 지형 표적에는 효과가 없습니다. 다른 지형 유형에는 GP 방어 계수가 없습니다. 지형 유형은 제약되지 않습니다. 전투 결과는 제거 또는 효과 없음 둘 중 하나입니다.

시나리오에는 블록, 도보, 철조망과 같은 가변 방어 지형 지물에 대한 GP 방어 계수가 적혀 있습니다. 아무것도 적혀있지 않다면 공격받지 않을 수 있습니다. GP 방어 계수가 없는 지형 유형은 시나리오의 준비 또는 특수 조건에서 별도로 지정하지 않는 한 파괴할 수 있는 표적이 아닙니다.

지형은 공격받는 표적이 취약한 지형 유형을 점유하고 있을 경우에만 GP 직접 사격에 의해 공격받습니다. 엔지니어(OR) (7.19 참조)는 지형을 직접 공격할 수 있는 유일한 전투 유닛입니다. 엔지니어에게는 표적이 필요없습니다. 엔지니어는 특수 능력으로 지형 파괴를 시도할 수 있습니다.

지형은 GP 간접 사격과 항공기 폭탄 및 로켓에 의해서도 부수적으로 공격을 받습니다. 취약한 지형 유형이 직접 사격 또는 폭탄 또는 로켓 착탄 패턴에 들어오면 표적과 함께 있는지 여부에 관계없이 공격받습니다.

6.5.4.3 GP 사격 보정 수치

이제 GP 화력 보정 수치가 있는지 확인하여 해당 효과가 있는지 확인합니다. 이 보정 수치는 게임 카드 A에 있는 GP 사격 보정 수치 표에서 확인할 수 있습니다. 별도의 표시가 없는 한, 보정 수치는 GP 직접 사격(DF)과 GP 간접 사격(IF) 모두에 적용됩니다.

GP 화력 보정 수치는 GP 전투 주사위(100) 굴림에 영향을 줍니다. 모든 GP 화력 보정 수치는 누적되며, 합산하여 순 보정 수치로 간주합니다.

표적이 A형 차량(-20)이고 사격 유닛이 피해를 입은 경우(-10) 순 보정 수치는 -30이 됩니다.

이동하는 표적 차량 DF/IF

표적 차량에 이동 또는 급정지 명령이 있는 경우, 직접 사격(DF)의 경우 -10, 간접 사격(IF)의 경우 -20의 보정 수치가 적용됩니다.

표적 차량의 명령이 아직 보이지 않는 경우, 통제 플레이어는 해당 차량을 공개해야 보정 수치를 받을 수 있습니다(명령 카운터를 다시 뒤집어 아직 명령을 수행하지 않았음을 표시합니다).

이 경우 통제 플레이어는 명령을 공개할 필요가 없습니다. 해당 명령이 효과 없음 명령이라고 응답해도 됩니다. 플레이어가 명령을 공개하지 않으면 보정 수치는 0이 됩니다.

IF 보정 수치는 계획 간접 사격 또는 포격 범위 내에서 자발적으로 이동하는 차량에는 적용하지 않습니다.

P형 또는 A형 차량 표적

표적이 P형 차량 또는 A형 차량인 경우 보정 수치는 각각 -10 또는 -20입니다.

중간 엄폐 또는 중Heavy엄폐물에 있는 표적 차량

표적 차량이 중간 엄폐 또는 중Heavy엄폐로 분류된 지형에 있는 경우, 수치는 각각 -10 또는 -20입니다. 차량이 오버 스테킹 헥스에 있는 경우, 해당 헥스는 무엄폐로 간주합니다.

간접 사격 및 항공기의 경우, 이 보정 수치는 머리 위를 보호하는 엄폐물 안에 있는 차량에만 적용합니다. 벽돌 건물 내부와 같은 중간 엄폐; 석조 건물 내부 또는 강화 진지와 같은 중Heavy엄폐가 여기에 해당합니다.. 그 외의 모든 지형은 무엄폐로 간주합니다.

기어가는 도보 유닛

표적이 기어가는 도보 유닛인 경우, 보정 수치는 +10입니다.

차폐Defilade 또는 벽 헥스면 위에 있는 도보/견인 DF 표적

도보 또는 견인 유닛이 차폐 또는 벽 헥스면을 정확히 가로지르거나 따라가는 GP 직접 사격의 표적이 되는 경우(6.1.4.3.2 참조), 보정 수치는 -10입니다.

사격 유닛 급정지, 기타

사격 유닛에 급정지 명령이 있는 경우 보정 수치는 -15입니다.

사격 유닛 피해

사격 유닛이 이전 턴이나 현재 턴의 이전 행동 중에 피해를 입은 경우, 보정 수치는 -10입니다.

주저하는 사격 유닛Shooter Hesitating(OR)

사격 유닛이 이전 턴의 사기 점검 또는 현재 턴의 이전 행동으로 인해 주저하는 중(7.1.5.1 참조)인 경우, 보정 수치는 -10입니다.

제압된 사격 유닛Shooter Suppressed

사격 유닛이 이전 턴 또는 현재 턴의 이전 행동 중에 제압되었다면, 보정 수치는 -20입니다.

와해된 사격 유닛Shooter Broken(OR)

사격 유닛이 와해된 경우(이전 턴의 사기 점검 또는 현재 턴의 이전 행동으로 인해 7.1.5.2 참조), 보정 수치는 -20입니다.

화재 발생(On Fire)

가시선이 화재 hex를 통과하면 보정 수치 -20를 적용합니다. 이 수치는 가시선에 화재가 발생할 때마다 적용하며, 누적됩니다. 간접 사격이나 항공기 전투에는 적용되지 않습니다."

드물게 표적 유닛이나 사격 유닛이 화재 hex 안에 있는 경우, 해당 상황마다 보정 수치를 적용합니다.

폭발 연기(Brew Up Smoke)

폭발 연기가 사격 유닛의 hex에서 시작하거나, 이를 통과하거나, 표적 유닛의 폭발 연기 hex에 들어올 경우, 보정 수치 -10을 적용합니다. 간접 사격이나 항공기 전투에는 적용하지 않습니다.

이 보정 수치는 가시선에 폭발 연기가 발생할 때마다 적용하며, 누적됩니다.

연막 - 개방형/폐쇄형 사향속(SHEAF)

연막이 사격 유닛의 hex에서 시작하거나, 이를 통과하거나, 표적 유닛의 연막 hex에 들어올 경우, 연막 사향속이 개방형인지 폐쇄형인지에 따라 -10 또는 -20의 보정 수치를 적용합니다. 간접 사격이나 항공기 전투에는 적용되지 않습니다.

이 보정 수치는 가시선이 시작되거나 통과하는 각기 다른 연기가 발생할 때마다 적용하며, 사격 사향속 범위에 들어가 있는 각 hex마다 적용하는 것이 아닙니다. 이는 누적됩니다.

포격 - 개방형/폐쇄형 사향속(SHEAF)

사격이 사격 유닛의 hex에서 시작하여 이를 통과하거나 표적 유닛의 포격 hex에 들어간 경우, 해당 포격의 사격 사향속이 개방형인지 폐쇄형인지에 따라 -5 또는 -10의 보정 수치를 적용합니다. 간접 사격이나 항공기 전투에는 적용되지 않습니다.

이 보정 수치는 가시선이 시작되거나 통과하는 각기 다른 포격이 발생할 때마다 적용하며, 사격 사향속 범위에 들어가 있는 각 hex마다 적용하는 것이 아닙니다. 이는 누적됩니다.

먼지(Dust)

먼지가 사격 차량의 hex에서 시작하여 이를 통과하거나 표적 차량의 먼지 hex에 들어간 경우, 보정 수치는 -5입니다.

이 보정 수치는 가시선이 시작되거나 통과하는 각기 다른 먼지가 발생할 때마다 적용하며, 이는 누적됩니다.

현재 플레이어 단계에서 생성된 먼지의 전투 보정 수치는 해당 단계가 끝날 때까지 적용하지 않습니다.

IF 개방형 사향속

지도 밖 포병 포대가 개방형 사향속 패턴을 사용하는 경우 보정 수치는 -20입니다. 이 수치는 지도 내 간접 사격 유닛에는 적용하지 않습니다.

엄호

사격 유닛이 전방 사계 내에 있는 표적을 향해 엄호 사격을 수행하는 경우, 보정 수치 -5를 적용합니다. 이동에 의해 발동되는 경우, 이외에도 차량 표적 이동 DF 보정 수치도 적용된다는 점에 유의하세요.

엄호 조정

사격 차량이 사격 차량의 전방(또는 후방) 사계 밖에 위치한 표적을 향해 엄호 사격을 수행하는 경우, 보정 수치는 -10입니다. 다시 말하지만, 차량 이동에 의해 엄호 사격이 발동되는 경우 이 보정 수치 외에도 차량 표적 이동 DF 보정 수치를 적용합니다.

탄약 한도

사격 유닛에 탄약 한도를 적용하는 경우(5.16 참조), 보정 수치는 -10입니다.

열 연무(Heat Haze)

열 연무는 사막이나 건조한 환경에서 더운 날씨에 발생하는 시각적 이상 현상입니다. 지열 상승으로 인한 동적 대기 난기류와 이를 통과하는 빛의 왜곡으로 인해 발생하는 반짝이는 효과 때문에 표적을 명확하게 식별하기 어려워집니다. 열 연무는 시나리오의 준비 또는 특수 조건에서 안내하는 대로 적용합니다. 간접 사격에는 적용하지 않습니다.

열 연무는 AP 직접 사격에 -10를 적용하여 전투 결과에 영향을 줍니다. 이 수치가 적용되는 탐지 거리는 표적의 크기에 따라 달라집니다.

범위는 다음과 같습니다:

S 크기 표적: 3hexs 이상

L 크기 표적: 5hexs 이상

V 크기 표적: 8hexs 이상

태양 눈부심(Sun Blinding)

태양 눈부심 규칙을 적용하면 시나리오에 지정된 GP 보정 수치를 적용합니다(있는 경우).

수송중 사격 수행

승객 도보 유닛이 부착된 AP 유형 무기를 사격하는 경우, 보정 수치는 -10입니다.

오버런 공격(Overrun Attack)

차량이 도보 또는 견인 유닛에 대해 오버런 공격을 수행하는 경우, 수치는 +20입니다.

이중 사격(Dual Fire)

이중 사격 무기(5.14 참조)를 유닛의 주무기와 같은 표적을 향해 사격하는 경우, 이중 사격 보정 수치는 -5입니다. 그러나 이중 사격 무기가 다른 표적을 향해 발사하는 경우, 이중 사격 보정 수치는 -10입니다.

이중 사격 보정 수치는 차량 테이터 카드 또는 부착된 도보 무기에 반전된 이미지로 표시된 이중 사격 무기에만 적용합니다.

견제 사격(OR)

탄약 유닛이 견제 사격을 하고 있다면(7.18 참조) - 보정 수치는 +20입니다. 견제 사격은 소형화기 GP 직접 사격에만 사용 가능합니다.

급조 참호(Hasty Entrenchment)

표적 도보/견인 유닛이 급조 참호에 있다면 보정 수치 -10입니다.

CE 탄약(OR)

표적에 CE 유형 탄약(7.15 참조)을 사용하면, 보정 수치는 -10입니다.

동축 Coax MG(P-거리) vs. P 또는 S

동축 MG를 장착한 차량 유닛이 P형 또는 S형 차량 또는 지근거리(P)에서 도보 또는 견인 유닛을 향해 사격하는 경우 보정 수치는 +10입니다.

차량 테이터 카드 키는 동축 MG 표시기를 참조하세요. 참조 테이터 카드 G-4A, PzKpfw III에는 동축 MG가 있습니다.

GP 유닛 등급

GP 직접 사격 유닛 등급 보정 수치는 게임 카드 A의 유닛 등급 보정 수치 표에서 확인할 수 있으며, 사격 유닛의 유닛 등급을 기준으로 합니다. 사격 유닛의 병력 또는 대형 등급이나 표적 유닛의 등급은 영향을 미치지 않습니다.

AP 및 GP 유닛 등급 보정 수치는 같은 칸에 있으며, GP 보정 수치는 슬래시 뒤에 있는 보정 수치입니다.

GP 사거리 계수는 적용 가능한 보정 수치를 결정하는 데 사용됩니다. 숙련병 등급은 기준선이므로 어떠한 보정 수치도 적용하지 않습니다.

베테랑 유닛 등급과 GP 사거리 계수가 L인 경우 GP 유닛 등급 보정치는 +5입니다.

6.5.4.4 GP 사격 판정

직접 및 간접 GP 사격은 게임 카드 A의 GP 전투 결과 표를 참고하세요. GP 계수 열(6.5.4.1 참조)과 GP 방어 요인 행(6.5.4.2 참조)을 교차 참조하세요. 두 개의 값이 있는데, 하나는 N, 다른 하나는 S입니다.

GP 계수가 5이고 GP 방어 계수가 3이면 N은 43이고 S는 72입니다.

주사위(100)을 굴리고 순 GP 보정 수치(있는 경우 6.5.4.3 참조)로 결과를 보정합니다. 이 경우 보정 결과는 100보다 크거나(표 왼쪽 하단의 빨간색 칸) 0보다 작을 수 있습니다(표 오른쪽 상단 녹색 칸).

최종 보정된 주사위 결과가 N 값보다 작거나 같으면, 사격은 아무 효과 없이 끝납니다.

S 값보다 같거나 작고 N 효과 수치보다 크면 표적이 제압됩니다.

S 값보다 크면 표적에 명중한 것입니다.

차량 표적이 도보 또는 견인 유닛을 수송하는 경우, 각 GP 사격마다 주사위(100)을 굴려서 결과를 결정합니다.

GP 계수는 동일하지만, GP 방어 계수 또는 순 GP 보정 수치가 달라질 수 있습니다.

GP 사격이 지형에도 영향을 미치는 표적을 향하는 경우, 각 GP 사격마다 주사위(100)을 굴려서 결과를 결정합니다. GP 사격이 유닛과 지형에 모두 영향을 미치는 경우, 유닛에 대한 전투 결과를 먼저 결정한 후 지형에 대한 결과를 결정합니다.

모든 GP 사격 효과는 전투 효과 요약표에 있습니다.

6.5.4.4.1 효과 없을 결과 - 모든 유닛

GP 사격은 눈에 띄는 피해를 입히지 못했으며, 아무 일도 일어나지 않습니다.

6.5.4.4.2 차량 제압 & 유효

차량에 대한 GP 사격 효과를 결정할 때 고려해야 할 세 가지 요소가 있습니다:

- 소형화기 또는 소형화기가 아닌 무기 유형으로 GP 사격을 수행한 경우.
- 차량 표적 유형이 A, P 또는 S형인 경우.
- 5 및 10의 규칙을 적용하는 경우(아래 참조).

소형화기 & 소형화기가 아닌 무기

데이터 카드에 특정 무기가 소형화기인지 여부가 적혀 있습니다(5.7 참조). 그외의 경우 소형화기가 아닙니다.

차량 표적 유형

데이터 카드에는 차량의 표적 유형이 있습니다(6.5.2.3 참조).

5 및 10의 규칙

최종 보정 결과가 5(예시: 75 또는 95) 또는 10(예시: 40 또는 60)으로 끝날 때마다 궤도 명중 또는 피해 결과를 적용할 수 있습니다. 이는 차량이 GP 사격으로 궤도 명중 또는 피해 결과를 받을 수 있는 유일한 경우입니다.

제압 결과, 소형화기가 아닌 무기 vs. A, P 또는 S형

차량은 제압됩니다. 차량 위나 옆에 Suppression/ On 카운터를 놓습니다.

유효 결과, 소형화기가 아닌 무기 vs. A 또는 P형

사격 유닛의 최대 GP 유효 계수가 표적 차량의 GP 방어 계수보다 크거나 같은 경우에만 유효 결과를 적용합니다. 그렇지 않으면 표적 차량은 유효 결과가 나왔을 때 제압 상태가 됩니다. GP 유효 계수는 공격 정보 섹션의 데이터 카드에 있습니다.

선택 규칙인 포탑(7.8 참조)은 GP 효과 계수를 확장합니다.

차량 데이터 카드 키를 참조하세요. Panzerjger I의 GP 유효 계수는 1-2입니다.

유효 결과가 나오고, 최종 결과가 5로 끝나면 표적 차량은 피해를 입습니다. 사격 유닛이 주사위(10)을 굴립니다. 결과가 4 이하면 포탑 위나 옆에 포탑 피해Turret Dmgd 카운터를 놓고, 그렇지 않으면 차체 위나 옆에 차체 피해Hull Dmgd 카운터를 놓습니다. 비무장 차량이 피해를 입으면 자동으로 차체 피해를 받습니다. 해당 차량의 승무원은 탈출할 수 있습니다.

유효 결과가 나오고, 최종 결과가 10 단위로 끝나면 표적 차량은 궤도 명중을 받습니다. 차량 위나 옆에 TK 카운터를 놓습니다. 승무원은 탈출해야 합니다. GP 직격 사격에 맞고, 차량이 헐 다운 또는 부분 헐 다운 상태면, TK 명중은 효과 없음으로 처리합니다.

GP 계수가 7, GP 방어 계수가 5, 보정된 결과가 60인 경우, 표적은 제압됩니다.

GP 계수가 2이고 GP 방어 계수가 9이며 보정된 결과가 109인 경우, 표적은 유효 결과를 받습니다.

GP 계수가 15이고 GP 방어 계수가 2이며 최종 보정 결과가 -1인 경우, 사격은 효과가 없습니다.

유효 결과와 최종 보정 결과가 5로 끝나지 않았거나 10이 아닌 경우, 차량 유닛은 전투 불능되거나 폭발합니다. 사격 유닛은 주사위(10)을 굴립니다. 결과가 최대 GP 유효 계수보다 낮거나 같으면 차량은 폭발(6.5.2.5 참조)하고, 그렇지 않으면 전투 불능(6.5.2.5 참조) 상태가 됩니다. 승객 탑승 차량은 탈출을 시도해야 합니다(6.5.4.5 참조).

차량이 폭발 결과를 받으면 같은 헥스에 있는 모든 아군 지상 유닛이 즉시 제압됩니다. 엄폐 중인 탑승자에게는 적용하지 않습니다(6.5.4.2.3 참조).

유효 결과, 소형화기가 아닌 무기 vs. S형

유효 결과가 나오고, 최종 보정 결과가 5 또는 10으로 끝나면 이전 단계를 따릅니다. 최종 보정 결과가 5로 끝나지 않거나 10이 아닌 경우, 차량은 전투 불능 또는 폭발 상태이며 이전 단계를 따릅니다.

제압 결과, 소형화기 vs. A형

GP 사거리 계수가 지근거리(P)이면 차량은 제압 상태가 됩니다. 차량 위나 옆에 Suppression/On 카운터를 놓습니다. 다른 사거리라면 효과 없음 결과로 처리합니다.

제압 결과, 소형화기 vs. P형

GP 사거리 계수가 지근거리(P) 또는 단거리(S)이면 차량은 제압 상태가 됩니다. 차량 위나 옆에 Suppression/On 카운터를 놓습니다. 다른 사거리라면 효과 없음 결과로 처리합니다.

제압 결과, 소형화기 vs. S형

차량은 모든 사거리에서 제압 상태가 됩니다. 차량 위나 옆에 Suppression/On 카운터를 놓습니다.

유효 결과, 소형화기 vs. A형

GP 사거리 계수가 지근거리(P) 또는 단거리(S)인 경우 차량은 제압 상태가 됩니다. 차량 위나 옆에 Suppression/On 카운터를 놓습니다. 그 외의 사거리라면 효과 없음 결과로 처리합니다.

이러한 맥락에서 소형무기는 A형 차량 유닛을 상대로 유효 결과를 얻을 수 없습니다. 포탑 선택 규칙(7.8 참조)을 사용하면 소형화기의 효과가 확장됩니다.

유효 결과, 소형화기 vs. P형

GP 사거리 계수가 지근거리(P)이면 차량이 피해를 입습니다. 차량 위나 옆에 Dmgd 카운터를 놓습니다. 차량 승무원은 탈출할 수 있습니다. GP 사거리 계수가 단거리(S)라면 차량은 제압 상태가 됩니다. 차량 위나 옆에 Suppression/On 카운터를 놓습니다. 그 외의 사거리에서는 효과 없음으로 처리합니다.

유효 결과, 소형화기 vs. S형

유효 결과가 나오고, 최종 보정 결과가 5 또는 10으로 끝나면 이전 단계를 따릅니다. 최종 보정 결과가 5로 끝나지 않거나 10이 아닌 경우, 차량은 전투 불능 또는 폭발 상태가 됩니다. 공격자가 주사위(10)를 굴려 그 결과가 사격 유닛의 GP 계수의 1/2 이하(내림)이면 차량은 폭발, 그렇지 않으면 차량은 전투 불능이 됩니다. 탑승자는 탈출을 시도해야 합니다(6.5.4.5 참조).

차량이 폭발 결과를 받으면 같은 헥스에 있는 모든 아군 지상 유닛이 즉시 제압됩니다. 엄폐 중인 탑승자에게는 적용되지 않습니다(6.5.4.2.3 참조).

6.5.4.4.3 도보, 전인 및 지형 제압 & 유효 결과

제압 결과, 소형 화기 또는 소형화기가 아닌 무기

유닛은 제압됩니다. 유닛 위나 옆에 Suppression/On 카운터를 놓습니다. 승객 유닛은 탈출할 수 있습니다(6.5.4.5 참조).

유효 결과, 소형화기 vs. S형

표적 유닛은 사격으로 제거되거나 크기가 줄어듭니다.

표적이 분대가 아닌 다른 유닛이면 제거되며, 게임에서 제거합니다. 표적이 분대라면 반편 분대로 줄어들고 제압됩니다. 분대 카운터를 반편분대 면으로 뒤집고 그 위에 또는 옆에 Suppression/On 카운터를 놓습니다. 부착된 무기는 이 감소 효과에 영향을 받지 않습니다. 부착 무기 손실(7.17 참조) 선택 규칙을 사용하면 이 부착 무기가 손실될 수 있습니다.

유효 결과, 소형화기가 아닌 무기 vs. 지형

주사위(100)를 한 번 더 굴립니다(지되는 제외). 두 번째 유효 결과가 나오면 표적 지형 유형이 제거됩니다. 다른 결과는 무시합니다.

유효 결과가 두 번 나온다면? 지형은 100미터 헥스 전체를 차지합니다. 단순한 단일 표적이 아닙니다. 전체 헥스에서 지형을 제거하려면 훨씬 더 많은 시간이 걸립니다.

건물



파괴됨. 그 자리에 건물 잔해(Rubble) 카운터를 놓습니다. 화재(OR)가 발생할 수 있습니다(7.35 참조). 제거된 건물 헥스를 점유하고 있는 모든 유닛은 즉시 제거됩니다. 모든 유닛은 게임에서 제거되며, 이때 차량 잔해는 놓지 않습니다.

교량



파괴됨. 해당 헥스에 건물 잔해(Rubble) 카운터를 놓습니다. 해당 헥스는 모든 유닛에게 금지 지형이 됩니다. 해당 교량을 점유하고 있는 모든 유닛도 즉시 제거됩니다. 모든 유닛은 게임에서 제거되며, 이때 차량 잔해는 놓지 않습니다.

강화 진지(Improved Position)



파괴되어 지도 보드에서 제거됩니다. 그 자리에 건물 잔해(Rubble) 카운터를 놓습니다. 해당 강화 진지를 점유하는 모든 유닛도 즉시 제거됩니다. 모든 유닛은 게임에서 제거되며, 이때 차량 잔해는 놓지 않습니다.

블록, 지뢰 또는 철조망

파괴되어 지도 보드에서 제거됩니다. 제거된 블록, 지뢰, 철조망 지형을 점유하고 있는 유닛은 영향을 받지 않으며, 추가 전투 결과를 받지 않습니다.

6.5.4.5 탈출(Bail-out) – GP 사격

직접 또는 간접 GP 사격으로 제압, 궤도 명중, 피해, 전투 불능 또는 폭발한 경우, 탈출(Bail-out)이 발생할 수 있습니다. GP 탈출 절차는 AP 탈출 절차와 완전히 동일합니다(6.5.2.6 참조). 승객만 제압될 수 있습니다. 차량 승무원은 제압되어도 탈출하지 않습니다. 승객이 여러 명인 경우, 제압된 유닛만 탈출을 확인해야 합니다. 승객이 탈출해도 다른 승객과 수송 차량은 영향을 받지 않습니다.

Suppression/On 마커가 붙은 탑승자들은 또 제압 결과를 받더라도 탈출 여부를 확인할 필요가 없습니다. 그러나 유닛의 Suppression/Off 마커가 Suppression/On으로 변경되는 경우, 반드시 탈출 여부를 확인해야 합니다.

상황

정규군 유닛 등급이며 평지 헥스에 위치한 독일 Panzerjäger I(데이터 카드 G-9B)와 베테랑 유닛 등급이며 관목 헥스에 위치한 영국 소총 분대(데이터 카드 B-8A)은 차단되지 않은 3헥스 거리에서 서로 교전 중입니다.

두 유닛 모두 같은 높이에 있으며, 둘다 사격 명령을 내립니다. 영국 플레이어가 첫번째 플레이어입니다. 따라서 소총 분대가 먼저 사격합니다. 해당 유닛의 사격 명령이 공개됩니다.

Panzerjäger I은 3헥스 거리에 있으며, 이는 무엄폐 상태에 있는 차량을 탐지 시도할 때의 최대 탐지 거리인 20헥스 미만이기 때문에 해당 차량은 탐지 거리 내입니다.

GP 직접 사격 사거리는 3헥스, GP 사거리 계수는 S - 단거리, GP 계수는 6입니다. Panzerjäger I의 GP 방어 계수는 1P입니다.



이제 GP 사격 보정 수치를 확인합니다. 다음 보정 수치의 결과로 순 보정 수치는 -10이 됩니다:

- 표적 P형 차량(Target P-Type Vehicle) -10

GP 전투 표의 GP 계수 6열과 GP 방어 계수 1행을 상호 참조합니다. N 효과는 30, S 효과는 60입니다.

영국 플레이어가 주사위(100)를 굴립니다. 결과는 81이므로 순합은 71(81 - 10)입니다. 71이 60보다 크므로 결과는 유효합니다. 소총 분대의 명령 카운터 가장자리 아래에 Spot/Fire SA 카운터를 놓습니다.

GP 사거리 계수가 S이고 Panzerjäger I은 P형 차량이므로 실제 결과는 제압입니다. Panzerjäger I에 Suppression/On 카운터를 놓습니다.

이제 Panzerjäger I이 사격 명령을 해결할 차례입니다. 사격 카운터가 공개합니다. 방금 발생한 사격 유닛 제압 보정 수치를 적용합니다. 소총 분대는 3헥스 거리에 있으며, 이는 경엄폐 상태인 S 크기의 표적을 탐지할 때의 최대 범위인 5헥스에 미치지 못하기 때문에 해당 분대는 탐지 거리 내에 있습니다.

GP 직접 사격의 사거리는 3헥스, GP 사거리 계수는 P - 지근 거리, GP 계수는 3입니다. 소총 분대 GP 방어 계수는 4S입니다.

이제 GP 사격 보정 수치를 확인합니다. 다음 보정 수치의 결과로 순 보정 수치는 -20이 됩니다:

- 제압된 사격 유닛(Shooter Suppressed) -20

GP 전투 표의 GP 계수 3열과 GP 방어 계수 4행을 상호 참조합니다. N 효과는 56, S 효과는 83입니다.

독일 플레이어가 주사위(100)를 굴립니다. 결과는 64이므로 순합은 44(64 - 20)입니다. 44가 56보다 작으므로 효과 없음 결과가 나옵니다. Panzerjäger I은 명령 카운터 가장자리 아래에 Spot/Fire 카운터를 놓습니다.

6.6 고급 게임 이동 페이지

이동 페이지에 근접 강습과 백병전, 오버런 전투가 추가되며, 몇 가지 특수 이동 상황과 도보 및 견인 유닛의 이동이 추가됩니다.

근접 강습은 도보 유닛이 매우 가까운 거리에서 차량을 공격하는 동작을 시뮬레이션하는 GP 사격의 한 형태입니다. 도보 유닛으로 차량을 공격하는 가장 효과적인 수단입니다. 전투 페이지가 아닌 이동 페이지의 백병전/근접 강습 단계에서 해결된다는 점에서 GP 직접 사격과 다릅니다.

백병전은 도보 유닛이 다른 도보 유닛이나 견인 유닛을 매우 가까운 거리에서 공격하는 특수 공격으로, 일반적으로 양쪽의 개별 병사가 서로 공격을 가하는 방식으로 진행합니다. 정상적인 이동 중에 차량은 자신의 위치를 오버런하여 도보 또는 견인 유닛과 교전할 수 있습니다.

6.6.1 근접 강습/백병전 단계

적절한 도보 유닛은 근접 전투로 차량(근접 강습) 또는 다른 도보 또는 견인 유닛(백병전)과 교전합니다.

왜 별도의 단계가 있나요? 이는 두 번째 플레이어 유닛이 첫 번째 플레이어 유닛이 공격하기 전에 도망가는 것을 막습니다.

6.6.1.1 근접 강습 전투

제압되지 않고 와해되지 않았으며(OR)(7.1.5.2 참조) 주저하는 상태(OR)(7.1.5.1 참조)가 아닌 분대, 반편분대 및 섹션만 근접 강습을 개시할 수 있습니다. 어느 방향에서든 공격할 수 있습니다. 근접 강습을 시작하기 전에 도보 유닛이 제압된 경우, 그 이후에는 공격할 수 없습니다.

근접 강습을 하려면 하차한 도보 유닛에 이동 명령이 있어야 합니다. 특수한 형태의 근접 강습에서는 승객 유닛이 하차하여 근접 강습에 참여할 수도 있습니다.

근접 강습은 엔지니어 유닛이 지형 지물을 공격할 수 있는 유일한 방법입니다(7.19 참조).

근접 강습을 선언할 때, 오직 탐지된 차량만이 (엔지니어 유닛이 공격하는 경우에는 지형만) 근접 강습의 대상이 됩니다. 공격 유닛들은 공격을 개시하기 위해 표적에 인접해 있어야 합니다. 분대, 반편분대, 그리고 섹션 (부착 무기가 없는 경우)은 이동 속도 허용량 중 1을 소비하여 표적에 인접하게 이동할 수 있습니다; 이를 전진 공격 Advancing Attack 이라고 합니다. 유닛이 이동하기 전에, 표적은 반드시 탐지된 상태여야 합니다. 차량이 공격 유닛보다 두 단계 이상 높거나 낮은 고도에 있는 경우 공격할 수 없습니다.

각 도보 유닛은 하나의 차량만 공격할 수 있습니다. 한 헥스에 차량이 두 대 이상 있으면 다른 차량은 무시합니다. 같은 헥스에 두 개 이상의 유닛이 같은 차량을 공격하는 경우, 공격을 합쳐야 합니다. 유닛 중 하나를 주 공격자로 식별하며, 같은 헥스에 추가 공격자가 여러 개 있을 수 있습니다. 다른 헥스에 위치한 유닛이 같은 차량을 공격하는 경우, 공격은 원하는 순서대로 개별적으로 해결합니다.

같은 차량에 대한 모든 근접 강습은 첫 번째 근접 강습을 해결하기 전에 모두 선언해야 합니다. 모든 근접 공격을 해결하기 전에 공통 표적이 제거되면 나머지 유닛은 정상적으로 이동할 수 있습니다. 하지만 근접 강습을 개시하거나 선언하지 않은 표적과 백병전을 개시할 수 없습니다. 공격하는 유닛은 기술적으로는 사격 중이지만, Spot/Move 카운터를 놓습니다.

근접 공격은 이동 단계 중에 진행되지만, 공격하는 유닛이 진격 공격을 실행하고 있지 않는 한 감시 사격이 발동되지 않습니다. 이 경우, 근접 강습 전에 감시 사격이 해결됩니다.

승객 도보 유닛은 하차(6.6.7.1.1 참조)한 후 인접한 유닛을 근접 강습할 수 있습니다. 이를 하차 공격 Dismount Attack 이라고 합니다. 해당 유닛은 헥스에 있는 다른 유닛과 함께 공격할 수 없습니다. 이동이 발생하고 공격 유닛이 하차하기 전에 표적이 이미 탐지된 상태여야 합니다.

이 특별한 형태의 근접 강습은 실제로 근접 강습/백병전 단계가 아니라 일반 이동 페이지의 이동 단계 때 발생합니다.

수송 차량 유닛이 이동하면 엄호 사격이 발동될 수 있지만, 도보 유닛이 하차하면 엄호 사격을 받지 않을 수 있습니다.

6.6.1.1.1 근접 강습 전투 해결

첫 번째 플레이어가 모든 근접 강습과 백병전을 순서와 상관없이 선언하고 해결한 후 두 번째 플레이어가 진행합니다. 근접 강습은 GP 직접 사격의 한 형태이지만, 고유한 보정 수치를 사용합니다.

도보 유닛은 기본 유닛 크기에 따라 공통 GP 계수를 사용합니다.

- 분대Squad: 8
- 반편분대Half-squad: 4
- 섹션Section: 2

게임 카드 A의 GP 전투 결과 표를 참고하세요. 이 표에는 공통 GP 계수가 하이라이트되어 있습니다. 공격 유닛 GP 계수와 표적의 GP 방어 계수를 상호 참조합니다. 차량의 GP 방어 계수가 5보다 크면 5로 간주합니다.

주사위(100)를 굴리고 순 근접 강습 보정 수치(6.6.1.1.2 참조)에 따라 결과를 보정합니다(있는 경우). 이 경우 보정된 결과는 100보다 크거나 0보다 작을 수 있습니다.

6.6.1.1.2 근접 강습 전투 보정 수치

근접 공격 보정 수치는 배타적으로 사용합니다. 모든 보정 수치는 누적됩니다. 어느 한 쪽이 점유한 지형은 근접 강습 전투에 영향을 미치지 않습니다.

전진 공격(Advance Attack)

공격 유닛이 표적에 인접하여 이동하는 데 이동력을 소모한 경우, 보정 수치는 -10입니다.

오르막 공격(Uphill Attack)

표적이 공격 유닛보다 1높이 위에 있다면, 보정 수치는 -10입니다.

하차 공격(Dismount Attack)

공격 유닛이 하차하여 공격하는 경우, 보정 수치는 -10입니다.

Vs. 이동 차량

표적 차량이 이동 중인 경우 보정 수치는 -10입니다.

표적 차량의 명령이 아직 보이지 않는 경우, 통제 플레이어는 해당 차량의 명령을 공개해야 보정 수치를 받을 수 있습니다(명령 카운터를 다시 뒤집어 아직 실행되지 않았음을 표시합니다).

이 경우 통제 플레이어는 명령을 공개할 필요가 없습니다. 해당 명령이 효과 없음 명령이라고 응답해도 됩니다. 플레이어가 명령을 공개하지 않으면 보정 수치는 0이 됩니다.

Vs. 제압된 차량

방어 차량이 제압 상태인 경우 보정 수치는 +20입니다.

Vs. C 보정 수치가 있는 차량

표적 차량의 데이터 카드에 C(근접 강습Close Assault) 표시기가 있는 경우 보정 수치는 +20입니다.

C 표시기는 *Semovente M40/41 da 75/18(데이터 카드 I-3B)* 을 참조하세요. 이 보정 수치는 자기 방어 무기가 매우 제한적이거나 전혀 없는 차량, 일반적으로 폐쇄형 마운트의 동축 MG 또는 MMG를 나타냅니다.

지원되지 않는 헥스의 차량

근접 지형에서 보병 유닛의 공격은 차량에게 압도적인 피해를 줄 수 있습니다. 게임 카드 B의 지형 효과 표에는 건물이나 숲과 같이 지원을 받는 지형 유형이 적혀 있습니다.

와해되지 않은(OR) 분대와 반편분대만 차량을 지원할 수 있습니다. 이때 해당 도보 유닛은 차량과 같은 헥스에 있어야 합니다. 하차한 분대 규모의 유닛은 차량을 최대 2대까지 지원하며, 반편분대는 한 대의 차량을 지원합니다.

도보 유닛은 탑승할 수 있습니다. 탑승한 경우엔 차량을 1대 1로 지원합니다. 한 분대는 탑승하고 있는 수송 차량만 지원합니다.

차량이 지원받지 않는 경우 보정 수치는 +30입니다.

가장 명백한 예는 지원을 받지 않은 상태로 도시 지역에서 있는 차량입니다. 이는 결코 좋은 생각이 아닙니다.

+ 공격자

추가 공격자는 유닛에 따라 일반적인 보정 수치를 사용합니다.

- 섹션 — 추가 유닛당 보정 수치 +5가 추가됩니다.
- 반편분대 — 추가 유닛당 보정 수치 +10가 추가됩니다.
- 분대 — 추가 유닛당 +20의 보정 수치가 붙습니다.

Vs. P형 차량

표적 차량이 P형인 경우 보정 수치는 +20입니다.

Vs. S형 차량

표적 차량이 S형인 경우 보정 수치는 +30입니다.

Vs. 개방형 A형 차량(OR)

표적 차량이 개방형 A형인 경우 보정 수치는 +10입니다.

공격 유닛에 화염방사기가 있는 경우

공격 유닛 중 화염방사기 부착 유닛이 있다면 수치는 +20입니다.

Vs. 주저하는 유닛(OR)

방어 차량이 주저하는 경우 보정 수치는 +10입니다.

Vs. 와해된 유닛(OR)

방어 차량이 와해된 경우 보정 수치는 +20입니다.

공격자 유닛 등급

근접 강습 전투의 유닛 등급 보정 수치는 게임 카드 A의 유닛 등급 보정 수치 표의 HTH CA 열에서 확인할 수 있습니다. 이 보정 수치는 주 공격자에게만 적용하며 해당 유닛의 등급을 기준으로 합니다. 추가 공격 유닛이 있는 경우, 해당 유닛 등급은 적용하지 않습니다.

공격 유닛 등급이 정규군일 경우, 근접 공격 유닛 등급 보정치는 -10입니다.

6.6.1.1.3 근접 강습 전투 결과

차량에 공개되지 않은 명령(예시: 이동 또는 OW)이 있는 경우에도 해당 단계 또는 페이지 중에 해당 명령을 수행할 수 있습니다.

제압 결과(Suppressed Result)

차량이 제압됩니다. 차량 위나 옆에 Suppression/ On 카운터를 놓습니다. 차량에 이미 Suppression/ Off 카운터가 있는 경우 Suppression/On 카운터로 대체됩니다.

유효 결과

근접 강습 전투에서, 유효 결과는 표적 차량 유닛의 표적 유형에 관계없이 피해, 궤도 명중, 전투 불능 또는 폭발을 발생시킵니다. 차량 GP 사격의 경우 5 및 10의 규칙(6.5.4.4.2 참조)에 따라 피해 또는 궤도 명중을 결정합니다.

승무원이 탈출한 차량에 대한 근접 공격은 자동으로 유효 결과입니다. 주사위(10)를 굴려 전투 불능/폭발을 결정합니다.

최종 보정 결과가 5 또는 10으로 끝나지 않으면, 차량은 전투 불능 또는 폭발합니다. 근접 강습에 화염방사기가 포함된 경우, 차량은 자동으로 폭발합니다. 그외의 경우, 공격자가 주사위(10)를 굴립니다. 그 결과가 주요 유닛의 GP 계수(6.6.1.1.1 참조)의 1/2 이하면 차량은 폭발하고, 그렇지 않으면 차량 유닛은 전투 불능 상태가 됩니다. 승객 유닛은 반드시 탈출 시도를 해야 합니다(6.5.4.5 참조).

차량이 폭발 결과를 받으면 같은 헥스에 있는 모든 아군 지상 유닛이 즉시 제압됩니다. 엄폐 중인 탑승자에게는 적용되지 않습니다(6.5.4.2.3 참조).

표적이 제거되면, 공격 유닛 중 일부 또는 전부는 그 자리에 다른 적 유닛이 없다면 방어 유닛이 점유하고 있던 헥스로 이동할 수 있으며, 또는 원래 있던 헥스에 남아 있을 수도 있습니다. 이 이동은 엄호 사격을 유발하지 않습니다.

상황



중간 숲 헥스에 위치한 정규군 등급의 영국 보병 분대(데이터 카드 B-8A)가 관목 헥스에 위치한 제압 상태인 이탈리아의 M40/41 da 75/18(데이터 카드 I-3B)을 1 헥스 사거리에서 근접 강습 공격을 하고 있습니다.

두 유닛 모두 같은 높이에 있으며 이동 명령을 받은 상태입니다. 이탈리아 플레이어가 첫 번째 플레이어입니다.

비록 영국 플레이어가 두 번째 플레이어이지만, 근접 강습 전투는 이동 단계에 선행하는 이동 페이지의 근접 공격/백병전 단계 때 해결합니다. 영국 유닛이 이미 인접해 있기 때문에, 엄호 사격은 발동되지 않습니다.

보병 분대의 GP 방어 계수는 데이터 카드에 표시된 5가 아니라 8입니다. Semovente의 GP 방어 계수는 2AC입니다.

이제 근접 공격 보정 수치를 확인합니다. 다음 보정 수치의 결과로 순 보정 수치가 +20이 됩니다:

- 이동 중인 차량(Moving Vehicle) - 10
- C 보정 수치가 붙은 차량(Vehicle with C Modifier) +20
- 제압된 차량(Vehicle Suppressed) +20
- 보병 분대 정규군 유닛 등급 (Infantry Squad Regulars Unit Grade) - 10

GP 전투 표의 GP 계수 8열은 GP 방어 계수 2행과 상호 참조합니다. N은 27, S는 59입니다.

영국 플레이어가 주사위(10)를 굴립니다. 결과는 45이므로 순합은 65(45+20)입니다. 65가 63보다 크므로 전투는 유효 결과입니다. 결과 값이 5로 끝났으므로 Semovente는 피해를 입습니다. 영국 플레이어가 주사위(10)를 굴리고, 결과는 3입니다. 포탑 피해Turret Dmgd 카운터를 포탑 위나 옆에 놓습니다. 보병 유닛에는 Spot/Move 카운터를 놓습니다.

6.6.1.2 백병전(Hand-to-Hand Combat)

상대편과 주사위를 굴려 비교하는 방식으로 끝까지 싸워야 하는 전투입니다. 이것은 게임에서 전투 중에 방어하는 쪽이 주사위를 굴리는 유일한 경우입니다.

제압되지 않고 와해되지 않았으며(OR)(7.1.5.2 참조) 주저하는 상태(OR)(7.1.5.1 참조)가 아닌 분대, 반편분대 및 섹션만 백병전을 개시할 수 있습니다. 어느 방향에서든 공격할 수 있습니다. 유닛이 전투를 개시하기 전에 제압된 경우, 그 이후에는 전투를 개시할 수 없습니다.

백병전으로 교전하려면 하차한 도보 유닛에 이동 명령이 있어야 합니다. 특수한 형태의 백병전에서는 탑승 유닛도 하차하여 백병전에 참여할 수 있습니다.

전투를 선언할 때, 오직 탐지된 하차 상태의 보병 유닛과 견인 유닛만 백병전의 대상이 될 수 있습니다. 공격 유닛들은 공격을 개시하기 위해 표적에 인접해 있어야 합니다. 분대, 반편분대, 그리고 섹션 (부착 무기가 없는 경우)은 이동 속도 허용량 중 1을 소비하여 표적에 인접하게 이동할 수 있습니다; 이를 전진 공격 Advancing Attack이라고 합니다. 유닛이 이동하기 전에, 표적은 반드시 탐지된 상태여야 합니다. 유닛이 공격 유닛보다 두 단계 이상 높거나 낮은 고도에 있는 경우 공격할 수 없습니다.

각 도보 유닛은 하나의 차량만 공격할 수 있습니다. 한 헥스에 표적이 두 개 이상 있으면 다른 표적은 무시합니다. 같은 헥스에 두 개 이상의 유닛이 같은 표적을 공격하는 경우, 공격을 합쳐야 합니다. 유닛 중 하나를 주 공격자로 식별하며, 같은 헥스에 추가 공격자가 여러 개 있을 수 있습니다. 다른 헥스에 위치한 유닛이 같은 표적을 공격하는 경우, 공격은 원하는 순서대로 개별적으로 해결합니다.

같은 차량에 대한 모든 백병전은 첫 번째 공격을 해결하기 전에 모두 선언해야 합니다. 모든 공격을 해결하기 전에 공통 표적이 제거되면 나머지 유닛은 정상적으로 이동할 수 있습니다. 하지만 근접 강습을 개시하거나 선언하지 않은 표적과 백병전을 개시할 수 없습니다. 공격하는 유닛은 기술적으로는 사격 중이지만, Spot/Move 카운터를 놓습니다.

백병전은 이동 페이지 때 발생하지만, 공격 유닛이 전진 공격을 수행하지 않는 한 엄호 사격을 발동하지 않습니다. 전진 공격인 경우, 백병전 전에 엄호 사격을 해결합니다.

승객 도보 유닛은 하차한 후 즉시 인접 유닛과 백병전을 시작할 수 있습니다. 이를 하차 공격이라고 합니다. 이 유닛은 자신의 헥스에 있는 다른 유닛과 공격을 합칠 수 없습니다. 공격 유닛이 하차하기 전에 표적 유닛이 이미 탐지된 상태여야 합니다.

이 특별한 형태의 백병전은 근접 강습/백병전 단계가 아니라, 이동 페이지의 이동 단계 때 일반 이동과 함께 발생합니다. 수송 차량 유닛이 이동하면 엄호 사격이 발동될 수 있지만, 도보 유닛이 하차하면 엄호 사격이 발동되지 않습니다.

6.6.1.2.1 백병전 해결

첫 번째 플레이어가 모든 백병전 및 근접 공격 전투를 순서와 상관 없이 선언하고 해결한 후, 두 번째 플레이어가 진행합니다. 주사위를 굴려서 높은 쪽이 승리하고, 동점일 경우 다시 주사위를 굴려서 백병전을 해결합니다.

양쪽이 모두 주사위(100)를 굴려서 각 결과를 순 백병전 보정 수치(6.6.1.2.2 참조)로 보정합니다(있는 경우). 이 경우 보정된 결과는 100보다 크거나 0보다 작을 수 있습니다.

6.6.1.2.2 백병전 보정 수치

백병전 보정 수치는 배타적으로 사용합니다. 모든 보정 수치는 누적되며 각 진영에 적용합니다. 양쪽이 점유한 지형은 백병전 전투에 영향을 미치지 않습니다.

분대(Squad)

주 공격 유닛 또는 방어 유닛이 분대인 경우 보정 수치는 0입니다.

반편분대(Half-squad)

주 공격/방어 유닛이 반편분대인 경우, 보정 수치는 -25입니다.

섹션(Section)

주 공격/방어 유닛이 섹션 유닛인 경우, 보정 수치는 -30입니다.

견인(Towed)

방어 유닛이 견인 유닛인 경우 보정 수치는 -40입니다.

제압된 방어 유닛

방어 유닛이 제압된 경우 보정 수치는 -20입니다.

전진 공격(Advance Attack)

공격 유닛이 표적에 인접하여 이동하는 데 이동력을 소모한 경우, 보정 수치는 -10입니다.

오르막 공격(Uphill Attack)

표적이 공격 유닛보다 1높이 위에 있다면, 보정 수치는 -10입니다

하차 공격(Dismount Attack)

공격 유닛이 하차하여 공격하는 경우, 보정 수치는 -10입니다.

+ 공격자

추가 공격 유닛은 유닛에 따라 공통 보정 수치를 사용합니다.

- 섹션 — 추가 유닛당 보정 수치 +5가 추가됩니다.
- 반편분대 — 추가 유닛당 보정 수치 +10이 추가됩니다.
- 분대 — 추가 유닛당 보정 수치 +20이 추가됩니다.

화염방사기 보유

공격 유닛 또는 방어 유닛에 화염방사기가 부착되어 있는 경우, 보정 수치는 +20입니다.

주저하는 방어 유닛(OR)

방어 유닛이 주저하는 경우 보정 수치는 -10입니다.

와해된 방어 유닛 (OR)

방어 유닛이 와해된 경우, 보정 수치는 -20입니다.

유닛 등급

백병전 유닛 등급 보정 수치는 게임 카드 A의 유닛 등급 보정 수치의 HTH CA 열에서 확인할 수 있습니다. 이 보정 수치는 주 공격자와 방어자 모두에게 적용하며 각 유닛의 등급을 기준으로 합니다.

추가 공격 유닛이 있다면, 해당 유닛 등급은 적용하지 않습니다.

6.6.1.2.3 백병전 결과

백병전에서는 양쪽이 모두 주사위(100)를 굴려 그 결과를 비교하여 더 높은 쪽이 교전에서 승리하고, 동점일 경우 다시 주사위를 굴려야 합니다. 백병전은 여러 번 굴려도 결국 한 쪽이 탈락하게 됩니다. 한 팀만 남게 됩니다.

표적에 공개되지 않은 명령(예시: 이동 또는 OW)이 있는 경우에도 해당 단계 또는 페이지 중에 해당 명령을 실행할 수 있습니다.

공격자의 결과가 높은 경우

표적이 분대라면 반편분대로 감소합니다(제압되지 않음). 분대 카운터를 반편분대 면으로 뒤집습니다. 부착된 무기는 이 감소의 영향을 받지 않습니다. 선택 규칙(7.17 참조)에 따라 부착 무기 손실이 발생할 수 있습니다.

이제 방어 측은 반편분대 크기의 유닛을 기준으로 보정 수치를 다시 계산해야 하며, 또 다른 주사위 굴림을 수행합니다.

표적이 분대가 아닌 다른 것이라면 해당 분대는 제거되고 게임에서 아예 제거합니다.

표적이 제거되면, 공격 유닛 중 일부 또는 전부는 그 자리에 다른 유닛이 없다면 방어 유닛이 점유하고 있던 헥스로 이동할 수 있으며, 또는 원래 있던 헥스에 남아 있을 수도 있습니다. 이 이동은 엄호 사격을 유발하지 않습니다.

방어자의 결과가 더 높은 경우

주 공격자가 분대라면 반편분대로 감소합니다(제압되지 않음). 분대 카운터를 반편분대 면으로 뒤집습니다. 부착된 무기는 이 감소의 영향을 받지 않습니다. 선택 규칙(7.17 참조)에 따라 부착 무기 손실이 발생할 수 있습니다.

이제 공격 측은 반편분대 크기의 유닛을 기준으로 보정 수치를 다시 계산해야 합니다. 공격에 참여한 다른 분대 규모의 유닛이 있다면, 공격 플레이어는 해당 유닛 중 하나를 주 유닛을 지정하고 보정 수치를 다시 계산할 수 있습니다. 또 다른 주사위 굴림을 수행합니다.

주 공격 유닛이 반편분대 또는 섹션 규모 유닛인 경우, 해당 유닛은 제거되어 게임에서 완전히 제거합니다. 해당 유닛이 유일한 공격 유닛인 경우, 방어 측이 교전에서 승리하고 전투가 완료됩니다. 공격 유닛이 추가로 있는 경우, 그 유닛 중 하나를 주 유닛으로 지정해야 합니다. 새로운 유닛을 기준으로 보정 수치를 다시 계산하고 다시 한 번 주사위를 굴립니다.

공격하는 쪽이 제거되면 방어 유닛은 원래의 헥스에 남습니다.

상황

중간 숲 헥스에 있는 독일군 소총 분대와 보병 반편분대(모두 베테랑 등급)가 중간 숲 헥스에 있는 영국군 보병 분대(정규군 등급)를 1헥스 사거리에서 공격하고 있는 상황입니다.

양쪽 모두 같은 높이에 있습니다. 두 독일 유닛 모두는 이동 명령을, 영국 유닛은 OW 명령을 받습니다. 독일 플레이어가 첫 번째 플레이어입니다.



독일 측이 먼저 공격합니다. 독일 플레이어는 소총 분대를 주 공격자로 지정합니다. 독일 유닛의 사거리가 1헥스이므로 엄호 사격은 발동되지 않습니다.

독일 플레이어의 순 보정 수치는 +20입니다. 이때 적용하는 보정 수치는 다음과 같습니다:

- 반편분대 규모의 추가 공격 유닛 (Additional half-squad sized attacker) +10
- 베테랑 유닛 등급(Veteran Unit Grade) +10

영국 플레이어의 순 보정 수치는 -10입니다. 이때 적용하는 보정 수치는 다음과 같습니다:

- 정규군 유닛 등급(Regulars Unit Grade) -10

독일 플레이어가 주사위(100)를 굴려 13이 나오고, 순합은 33(13+20)이 됩니다. 영국 플레이어도 주사위(100)을 굴립니다. 결과는 65이므로 순합은 55(65-10)입니다.

영국 플레이어의 55가 독일 플레이어의 33보다 크므로 독일 소총 분대가 반편분대로 줄고, 계속 백병전을 수행합니다.

독일 플레이어는 순 보정 수치를 다시 계산해야 하며, 다음 보정 수치의 결과로 이제 -5가 됩니다:

- 반편분대(Half-squad 주 공격 유닛이 반편분대가 됨) -25
- 반편분대 규모의 추가 공격 유닛 (Additional half-squad sized attacker) +10
- 베테랑 유닛 등급(Veteran Unit Grade) +10

영국 측의 순 보정 수치는 -10으로 변경되지 않았습니다.

독일 플레이어가 주사위(100)를 굴려 72가 나오고, 순합은 67(72-5)입니다. 영국 플레이어가 주사위(100)를 굴려 51이 나오고, 순 주사위는 41(51-10)입니다. 독일 플레이어의 67이 영국 플레이어의 41보다 크므로 영국 보병 분대가 반편분대로 줄어 들고 백병전은 계속됩니다.

독일 측의 순 보정 수치는 -5로 변경되지 않습니다.

영국 플레이어는 순 보정 수치를 다시 계산해야 하며, 다음 보정 수치의 결과로 이제 -35가 됩니다:

- 반편분대(Half-squad 현재 보병이 반편분대가 됨) -25
- 정규군 유닛 등급(Regulars Unit Grade) -10

독일 플레이어가 주사위(100)를 굴립니다. 결과는 48이므로 순합은 43(48-5)입니다. 영국 플레이어가 주사위(100)를 굴립니다. 결과는 62이므로 순합은 27(62-35)입니다.

독일 플레이어의 43이 영국 플레이어의 27보다 크므로 영국 보병 반편분대가 제거됩니다. 독일 플레이어가 백병전에서 승리합니다.

독일 플레이어는 소총 반편분대만으로 영국 헥스를 점유하기로 결정합니다.

독일 소총 반편분대와 보병 반편분대 모두에 Spot/Move 카운터를 놓습니다.

6.6.2 제압 효과 - 이동

제압된 유닛은 야지로 이동하던 길이나 도로를 이동하던 정상 이동 속도의 1/2(내림)로만 이동합니다. 급정지 명령을 받은 제압된 유닛은 정상 이동 속도 허용량의 1/4(1/2의 1/2)로만 이동합니다(내림). 급정지 명령을 받은 제압 및 피해 유닛은 정상 이동 속도 허용량의 1/8(1/2의 1/2의 1/2)로만 이동합니다. 이동 속도 허용량은 절대 1보다 작아질 수 없습니다.

제압된 차량은 모든 오버런 조건이 충족되는 한 오버런 전투를 시작할 수 있습니다.

제압된 도보 유닛은 근접 강습이나 백병전을 개시할 수 없습니다. 하지만 백병전의 표적은 될 수 있습니다.

6.6.3 차량 건물 이동

궤도형 차량이 현재 헥스에 있는 건물에 진입하거나 빠져나가려고 할 때(인접한 헥스에서 진입할 경우 골목이 아닌 건물에 대해서만 이동 비용을 지불합니다), 실제로 진입하거나 빠져나가기 전에 먼저 피해 여부를 확인해야 합니다. 개방형 차량이나 유닛을 수송하는 차량은 건물에 진입할 수 없습니다. 차량은 건물 안으로 후진할 수 없습니다.

게임 카드 B의 건물 효과 표에서 차량 진입 섹션을 참고하세요. 피해 또는 궤도 명중 여부는 두 단계로 결정합니다.

건물 헥스의 유형을 결정합니다: 목재, 벽돌, 석조 중 하나를 선택합니다. 그런 다음 차량의 GP 방어 계수를 결정합니다. 주사위(100)를 굴려 결과에 GP 방어 계수를 5배합니다.

Semovente M40/41 da 75/18(데이터 카드 I-3B)이 건물 출입을 시도하면 결과에 +10(2AC x5)을 적용합니다.

최종 결과가 HIT# 옆에 있는 범위에 속하면 차량은 피해를 입거나 궤도 명중을 받습니다. 최종 결과가 범위 내에 속하지 않으면 차량은 지형 비용을 지불하고 정상적으로 건물에 진입하거나 건물 밖으로 나갑니다.

최종 결과가 범위 내에 있으면 다시 주사위(100)를 굴려 TK 및 Dmgd 옆을 따라 결과를 참조합니다. 피해를 입은 경우 주사위(10)을 굴리고, 4이하면 포탑 피해, 그외는 차체 피해를 입습니다.

*Semovente*가 벽돌 건물 진입을 시도합니다. 이탈리아 플레이어는 주사위(100)를 굴립니다. 결과는 32이며, 최종 결과는 42(32+10)입니다. 42는 벽돌 건물의 01-65 범위에 속하므로, *Semovente*는 피해 또는 궤도 명중을 받습니다.

이탈리아 플레이어가 다시 주사위(100)를 굴립니다. 결과는 77입니다. 66-00 안에 들어갑니다. *Semovente*는 피해를 입습니다. 이탈리아 플레이어가 주사위(10)를 굴려 9가 나옵니다. 차량에는 차체 피해Hull Dmgd 카운터를 놓습니다.

차량이 건물에 진입하려다 궤도 명중을 당하면 건물에 진입하기 전에 이동을 멈추고 골목에 남습니다. 건물 밖으로 나가려다 궤도 명중을 받으면 건물 밖으로 나가기 전에 이동을 멈추고 건물 안에 남아 있습니다.

건물 진입을 시도하다가 차량이 피해를 입은 경우, 이동 속도 허용량이 충분히 남아 있으면 건물 안으로 진입하고 그렇지 않으면 골목에 남습니다. 건물에서 빠져나오려다 피해를 입은 경우에도 충분한 이동 속도 허용량이 남아 있으면 건물을 빠져나오고, 그렇지 않으면 건물 안에 남습니다. 차량이 선회하기 위해 이동력을 소비하지 않는다면 항상 1hex를 이동할 수 있습니다.

6.6.4 도보 이동

이동 시 도보형 유닛에는 분대, 반편분대, 섹션 및 견인 유닛이 포함됩니다.

6.6.4.1 도보 이동 계수

각 도보 유닛은 한 턴 동안 이동할 수 있는 거리를 결정하는 이동 계수를 가지고 있습니다. 도보 유닛의 이동 계수는 데이터 카드의 일반 정보 섹션에 있는 M: 다음에 있습니다.

분대 또는 반편분대의 도보 데이터 카드 키를 참고하세요. 이동 계수는 2L 3입니다.

도보형 유닛의 경우, 이동 계수는 세 가지 요소로 구성됩니다. 처음 두 개가 조합되어 야지 이동 속도 허용량과 견인 모드를 결정합니다. L=도보Leg.

세 번째 요소는 신속 행군 이동 속도 허용량입니다. 도보 유닛에는 길 또는 도로 정보가 없습니다.

길 또는 도로 hex에 위치한 분리된 견인 유닛과 모터사이클 도보 유닛은 이동을 방해하지는 않습니다. 하지만 차량이 해당 길 또는 도로 이동 계수를 사용할 수 없게 합니다. 분대, 반편분대, 도보 섹션(모터사이클 유닛 제외)이 길 또는 도로 hex에 있는 경우에도, 차량은 길 또는 도로 이동 계수를 사용할 수 있습니다.

도보 유닛은 기본 게임에서의 차량과 비슷한 방식으로 이동합니다. 도보 유닛은 지형 유형에 따라 이동 속도 허용량의 일부를 소모합니다. 도보 유닛은 선회 비용이 없으며, 어느 방향으로든 자유롭게 이동할 수 있습니다. 차량으로 수송되는 도보 유닛은 금지 지형에 진입할 수 있습니다. 차량의 이동 능력을 활용하기 때문입니다.

차량과 마찬가지로 합법적인 이동인 경우 항상 한 hex씩 이동할 수 있습니다. 그렇지 않으면 사용 가능한 이동 속도 허용량을 초과할 수 없습니다.

도보 유닛은 이동 계수 1을 소모하여 건물 위 아래로 이동합니다.

분대, 반편분대 및 섹션(부착 무기가 없는 경우)은 한 번에 1hex 이동 시 고도를 2이상 변경할 수 없습니다. 참고: 모터사이클 도보 유닛(6.6.4.4 참조)은 이동용 바퀴 달린 차량입니다.

급정지 명령을 받은 분대, 반편분대, 섹션(부착 무기가 없는 경우)은 사용 가능한 이동 속도 허용량의 1/2까지 소모할 수 있습니다(내림). (무기가 장착된) 섹션에는 급정지 명령을 내릴 수 없습니다.

급정지 명령을 받은 제압된 유닛은 사용 가능한 이동 속도 허용량의 1/4(1/2의 1/2)를 소모할 수 있습니다.

6.6.4.2 신속 행진(Quickmarch)

제압되지 않고 와해되지 않았으며(OR)(7.1.5.2 참조) 주저하는 상태(OR)(7.1.5.1 참조)가 아닌 하차한 분대, 반편분대 및 섹션(부착 무기가 없는 경우)만 속행double-quick 또는 신속 행군quickmarch이 가능합니다. 이 경우 유닛이 평소보다 더 빨리 이동할 수 있습니다. 반면, 신속 행군은 단점이 있는데, 이동 중 유닛이 제압될 수 있습니다.

장비 적재량으로 인해 무기를 장착한 섹션은 신속 행군을 할 수 없습니다. 분대와 반편분대는 무기가 부착되어 있어도 신속 행군을 할 수 있습니다.

유닛은 어떤 지형 hex에서도 이동을 시작할 수 있지만, 전체 이동은 반드시 평지, 길 또는 도로 hex를 통과하고 그곳에서 끝나야 합니다. 높이를 1만 바꿀 수 있습니다.

유닛은 신속 행군을 통해 근접 강습 또는 백병전에 참여할 수 없습니다.

신속 행군을 하려면 이동 명령이 있어야 합니다. 그런 다음 해당 유닛은 신속 행군 이동 속도 허용량을 사용하여 정상적으로 이동합니다. 이동이 끝나면 제압 여부를 결정합니다.

신속 행군 제압은 유닛 등급에 따라 결정됩니다. 게임 카드 A의 유닛 등급 보정 수치 표에서 신속 행군 열을 참고하세요.

이동 플레이어가 주사위(100)를 굴립니다. 결과가 범위 내에 속하면 해당 유닛은 제압되고 Suppression/On 카운터를 놓습니다.

베테랑 유닛이 신속 행군을 완료한 후, 주사위 결과가 01-40 안에 있으면 제압됩니다.

6.6.4.3 포복(Crawling)

제압된 상태가 아닌 분대, 반편분대, 그리고 섹션(부착 무기가 없는 경우)이 완전 엄폐 상태(6.1.4.2 참조)인 경우, 완전 엄폐 상태를 유지하면서 포복으로 단 1hex만 이동할 수 있습니다.

포복 유닛은 다음을 수행할 수 없습니다:

- 급정지 명령 사용
- 높이 변경
- 아군 유닛이 탐지한 적 유닛에 인접한 위치로 이동.
- 사막 건물 옥상을 포함한 건물에서 위아래로 이동

전투와 탐지에 있어서 포복은 이동으로 간주하지 않습니다. 유닛에는 Spot/Move 카운터를 놓지 않습니다. 하지만 모든 GP 직접 및 간접 사격에는 보정 수치 +10를 적용합니다.

6.6.4.4 모터사이클(Motorcycles)

분대, 반편분대, 섹션을 모터사이클(M/C) 유닛으로 지정할 수 있습니다. 이 경우, 해당 도보 유닛은 일반 도보 이동 계수 대신 데이터 카드에 기재된 W=차륜 이동 계수를 사용합니다. 바퀴 달린 차량처럼 움직입니다. 여전히 일반 도보 유닛으로 탐지하고 탐지됩니다.

게임 용어로는 모터사이클과 분리되지 않습니다. 그들의 이동 수단은 항상 가까운 곳에 있지만 별도의 카운터로 표시되지는 않습니다.

모터사이클 유닛은 벽 또는 차폐 hex면을 통과할 수 없습니다. 이들은 오버런 전투를 수행할 수 없습니다.

근접 공격과 백병전은 규칙의 해당 섹션에 설명된 대로 일반적인 방식으로 진행하지만, 이 경우 전진 공격은 오토바이 이동 속도의 1/2로 진행합니다.

6.6.5 견인 이동 – 수동 운반(Manhandling)

견인 유닛은 대전차포, 보병포, 대공포입니다. 이 유닛들은 모두 데이터 카드의 이동 행에 'L=도보Leg'라고 적혀 있습니다. 가장 효율적인 이동 방법은 적절한 차량으로 수송하는 것이지만, 초대형 포를 제외한 모든 포는 고유하지만 제한적인 이동 능력을 가지고 있습니다. 견인 유닛을 이동수단의 도움 없이 이동하는 것을 수동 운반Manhandling이라고 합니다.

도보 유닛과 마찬가지로 견인 이동 계수는 세 가지 요소 또는 허용량으로 구성됩니다. 처음 두 개를 조합해서 이동을 결정합니다.

항상 0인 세 번째 요소는 빠른 행군 이동 계수입니다. 견인 유닛에는 길 및 도로 정보가 없습니다.

견인 유닛은 한 턴에 1헥스만 이동할 수 있습니다. 견인 유닛은 선회 비용이 없으며, 어느 방향으로든 자유롭게 이동할 수 있습니다. 견인 유닛은 높이를 1만 변경할 수 있습니다. 벽 또는 차폐 헥스면이나 건물 내부를 통과할 수 없습니다. 급정지 명령을 내릴 수 없습니다. 금지된 지형에는 차량으로 이동할 때만 진입할 수 있습니다.

차량과 마찬가지로 합법적인 이동인 경우 항상 한 헥스씩 이동할 수 있습니다. 그렇지 않으면 사용 가능한 이동 속도 허용량을 초과할 수 없습니다.

6.6.6 포격 이동

간접 사격은 실제로 턴 내내 발생하므로, 유닛이 간접 사격 사향속 패턴에 속하는 영역에 있는 새로운 위치로 이동하는 경우, 사향속 패턴으로 표시된 간접 사격 유닛에게 즉시 공격을 받습니다.

이동하는 유닛은 각 간접 사격 유닛의 사향속 패턴 내에서 이동할 때, 해당 패턴의 몇 개의 헥스를 지나가든 상관없이 단 한 번만 공격을 받습니다. 만약 사향속 패턴이 겹쳐있는 경우, 공격이 여러번 발생할 수 있습니다.

이동 또는 급정지 명령을 받은 유닛은 새로운 헥스에 진입할 필요가 없으므로, 포격을 받는 상태에서 이동 페이즈를 시작하는 유닛은 실제로 새로운 위치로 이동할 필요가 없으므로 추가 공격을 피할 수 있습니다. 헥스에서 힐 다운 위치를 탐색하는 차량은 공격을 받습니다.

포격 내에서 이동하는 차량에는 표적 차량 이동 보정 수치 -20를 적용하지 않습니다.

유닛은 추가 공격을 받지 않고 선회할 수 있습니다.

6.6.7 수송

도보 및 견인 유닛은 차량과 포차Limber(둘 다 차량으로 지칭함)에 의해 수송(운반 또는 견인)될 수 있습니다. 수송되는 유닛들은 차량에 탑승한 승객으로 분류되며, 수송되지 않는 유닛들은 하차 상태dismounted로 분류됩니다. 승객 유닛에는 별도의 명령을 놓지 않습니다.

차량 카운터를 해당 차량이 수송하는 유닛 아래에 놓거나 요약 카드를 사용하세요.

6.6.7.1 수송 & 승객 수용 인원

모든 차량에는 데이터 카드의 이동 행에 수송 수용력 계수가 있으며, 이는 TR: #-#으로 표시됩니다. 첫 번째 값은 차량의 견인 수용력, 두 번째 값은 도보 수용력입니다. 일부 차량은 승객 도보 또는 견인 유닛에게 엄폐를 제공합니다.

견인 수용력과 도보 수용력이 모두 있는 차량은 두 가지 유형 중 하나만 수송할 수 있습니다. 도보 수용력은 있지만 견인 수용력이 0인 차량은 도보 유닛만 수송할 수 있습니다. 둘 다 0인 차량은 두 가지 유형 중 하나도 수송할 수 없습니다.

독일 견인 차량Prime Mover(데이터 카드 G-16B1)을 참고하세요. SdKfz 10의 수송 수용력은 1-2입니다. 견인 수용력은 1이고 도보 수용력은 2입니다.

도보 및 견인 유닛에는 승객 수용력이 있습니다. 데이터는 반전된 이미지로 표시되어 이들이 승객 유닛임을 나타냅니다. 승객 수용력은 수송 중에 해당 유닛과, 그들의 장비 및 탄약이 차지하는 공간을 나타냅니다.

도보 데이터 카드 키를 참조하세요. 이탈리아 섹션의 승객 수용력은 0-1입니다(반전 이미지는 승객 유닛이라는 의미입니다). 견인 승객 수용력은 0이고 도보 승객 수용력은 1입니다.

견인 유닛의 승객 수용력은 도보와 견인 구성 요소를 모두 포함합니다. 이는 무기 자체에 필요한 용량뿐만 아니라 승무원, 장비 및 탄약에 필요한 용량도 나타냅니다. 견인 유닛을 수송할 때 수송 차량은 후진으로 이동할 수 없습니다.

견인된 데이터 카드 키를 참조하세요. 8.8cm FlaK 36의 승객 수용력은 3-3입니다(반전 이미지는 승객 유닛이라는 의미입니다). 견인 및 도보 수용력은 각각 3명입니다.

도보 유닛 또는 견인 유닛을 수송하려면 차량의 수송 수용력이 승객 유닛의 승객 수용력 이상이어야 합니다. 차량은 수송 수용력만큼의 개별 도보 유닛을 수송할 수 있으며, 견인 유닛은 수송 수용력에 관계없이 하나만 견인할 수 있습니다.

6.6.7.1.1 장착 및 분리

승객의 경우 탑승은 이동이므로 이동 명령이 있어야 합니다. 반면, 차량은 이동 중이거나 정지한 상태에서 승객을 탑승하거나 하차할 수 있습니다. 주저하거나(OR) 와해된(OR) 상태는 해당 유닛의 이동 효과에는 영향을 미치지 않지만 수송 과정에 영향을 미치지 않습니다.

승객 탑승(Passengers Mounting)

제압되지 않은 분대, 반편분대, 섹션(부착 무기가 없는 경우)은 이동 명령이 있어야 하며, 수송 차량과 인접하거나 같은 헥스에 있어야 합니다. 제압된 분대, 반편분대, 모든 섹션(부착 무기가 있는 경우) 및 견인 유닛은 이동 명령이 있어야 하며 수송 차량과 같은 헥스에 있어야 합니다.

모든 승객 유닛은 해당 유닛의 이동 속도 허용량을 모두 소모합니다.

승객 하차(분리)(Passengers Dismounting)

제압되지 않은 분대, 반편분대, 섹션(부착 무기가 없는 경우)은 수송 차량과 인접하거나 같은 헥스에 배치합니다. 이들은 지도 밖으로 하차할 수 없습니다. 제압된 분대, 반편분대 및 섹션(부착 무기가 있는 경우), 견인 유닛은 수송 차량과 같은 헥스에 배치해야 합니다.

모든 승객 유닛은 하차 시 이동 속도 허용량을 모두 소모하며, Spot/Move 카운터를 놓습니다. 승객 유닛은 어느 방향이든 향할 수 있습니다.

차량 탑승 & 하차

제압되거나 제압되지 않은 모든 차량은 승객을 탑승시키거나 하차시킬 수 있습니다. 명령 마커가 있을 수 있습니다.

이동 또는 급정지 명령이 있는 경우, 차량은 사용 가능한 이동 속도 허용량의 1/2(내림)을 소모하여 원하는 만큼 승객을 탑승시키거나 하차시킬 수 있습니다. 한 헥스에서 몇 명의 승객을 태우거나 내릴 수 있으며, 한 헥스에서 두 가지 행동을 동시에 수행할 수도 있습니다.

승객을 탑승시키거나 하차시키는 과정은 필요한 이동 속도 허용량이 있다면 차량이 이동하는 동안 언제든지 발생할 수 있습니다. 차량은 유닛을 탑승/하차한 후 이동하거나, 이동한 후 유닛을 탑승/하차하거나, 이동한 후 유닛을 탑승/하차한 후 계속 이동할 수 있습니다.

6.6.7.1.2 긴급 탈출

해당 플레이어의 이동 페이지(첫 번째 또는 두 번째 플레이어) 동안, 제압되지 않은 모든 승객은 이동 중 언제든지 이동/급정지 명령을 사용하여 운송 차량에서 비용 없이 탈출할 수 있습니다.

긴급 탈출을 수행하는 승객 유닛은 탈출 시점에 수송 차량과 동일한 헥스에 배치해야 하며, Suppression/ On 마커로 표시합니다. 이들은 어느 방향으로든 향할 수 있습니다.

승객은 미리 선언한 엄호 사격을 피하기 위해 비상 탈출을 사용할 수 없습니다. 승객은 미리 선언한 엄호 사격을 해결한 후에 긴급 탈출을 사용할 수 있습니다.

주저하거나(OR) 와해된(OR) 상태는 긴급 탈출에 영향을 미치지 않습니다.

6.6.7.2 수송 중 사격 수행

본대, 반편본대, 색션은 이동 중에도 직접 GP 사격을 할 수 있습니다. 부착된 대전차 소총도 발사할 수 있습니다.

수송 차량에 이동을 제외한 명령이 있는 경우, 승객 유닛은 사격을 하거나 간접 사격을 위한 관측을 수행할 수 있습니다.

승객 유닛은 독자적으로 탐지를 시도할 수 있습니다. 차량이 사격 중일 때는 동일한 표적에 사격할 수 있으며, 또는 탐지된 다른 표적에 사격할 수 있습니다. 이 중 사격 보정 수치는 승객 유닛의 사격에만 적용합니다. 승객은 모든 사격에 대해 적절한 수송 중 전투(Transported Combat) AP(-2) 또는 GP(-10) 보정 수치를 적용해야 합니다. 단, 급정지 보정 수치는 적용하지 않습니다.

승객 유닛은 수송 차량과 별도로 탐지되지 않으므로, 수송 차량은 수송 중 전투(Transported Combat)의 특성(예시: 소형화기인지 아닌지)에 따라 적절한 Spot/Fire 카운터로 표시합니다. 수송 차량 유닛에 이미 소형화기 이외의 Spot/Fire 카운터가 있는 경우, 해당 마커는 유지됩니다.

6.6.8 급조 참호(Hasty Entrenchments)



제압되지 않았으며, 하차/분리된 상태의 도보 유닛과 견인 유닛(모터사이클 유닛 포함)은 약간의 엄폐를 제공하는 급조 참호를 만들어서 안에 들어갈 수 있습니다. 급조 참호를 건설하려면 유닛이 완전 엄폐 상태여야 하며 N/C 명령이 있어야 합니다.

일단 설치하면 제거할 수 없습니다. 급조 참호를 건설하려면 4면이 필요하며, 연속되는 턴이 아니어도 됩니다. 급조 참호 카운터는 4면이 있으며, 3면은 1부터 3까지 번호가 적혀 있고 1면은 급조(Hasty)이라고 적혀 있습니다. 건설을 시작한 첫 번째 턴이 끝나면, 1면이 앞쪽을 향하도록 카운터를 놓습니다.

건설을 하는 때 턴이 완료될 때마다 카운터를 다음 면으로 돌립니다. 완전 엄폐 조정 단계 중에 건설 상태를 업데이트합니다.

한 유닛이 건설을 시작한 후, 다른 유닛이 건설을 완료할 수도 있습니다. 건설이 완료되기 전에 해당 참호를 포기하는 경우, 방향 헥스를 참조 지점으로 사용합니다.

건설에 필요한 턴 수는 엔지니어를 제외하고 급조 참호를 건설하는 유닛의 유형이나 규모에 관계없이 동일합니다.

건설 훈련과 보유 장비로 인해, 엔지니어는 2턴만에 급조 참호를 건설할 수 있습니다. 첫 번째 건설 턴이 끝나면 카운터를 2면이 앞쪽을 향하도록 놓습니다. 두 번째 턴에 건설을 완료합니다. 엔지니어는 1부터 3까지 번호가 매겨진 버려진 급조 참호를 한 턴만에 완성할 수 있습니다.

6.6.9 헐 다운 위치 탐색하기

많은 지형 유형에는 차량에 헐 다운 또는 부분 헐 다운 위치를 제공할 수 있는 불규칙적인 지형이 있습니다. 게임 카드 B의 지형 효과 표에서 Hull Dn 열을 참조하세요. 시나리오의 배치 지침이나 특별 조건에 따르지 않는 한, 숫자 범위가 명시된 지형 유형만이 이러한 위치를 제공합니다.

모든 차량은 위치 탐색을 시도할 수 있습니다. 이때 차량에는 이동 명령이 있어야 하며, 현재 헥스에서 이동 속도 허용량을 모두 소모합니다.

이동 플레이어가 주사위(100)을 굴려서 그 결과가 나열된 범위 내에 속하면 차량이 위치를 찾은 것입니다. 이때 적절한 Location/HD 카운터를 놓습니다.

차량은 헐 다운 또는 부분 헐 다운 위치를 탐색할 수 있습니다. 주사위를 굴리기 전에 헐 다운 유형을 선언하세요. 부분 헐 다운 위치를 탐색할 때는 보정 수치 -20을 적용합니다.

작은 차량이 큰 차량보다 위치를 찾는 데 더 유리해야 하는 것은 당연한 이치입니다. 차량의 크기에 따라 다음 보정 수치를 적용합니다:

- 크기 +2 - 보정 수치는 +10입니다.
- 크기 +1 - 보정 수치는 +5입니다.
- 크기 0 - 보정 수치 없음
- 크기 -1 - 보정 수치는 -5입니다.
- 크기 -2 - 보정 수치는 -10입니다.

또한 유닛 등급이 영향을 미치는 것도 당연합니다. 차량의 유닛 등급에 따라 다음 보정 수치를 적용합니다:

- 정예Elite - 보정 수치는 -10입니다.
- 베테랑Veteran - 보정 수치는 -5입니다.
- 숙련병Seasoned - 보정 수치 없음
- 정규군Regulars - 보정 수치는 +5입니다.
- 신병Green - 보정 수치는 +10입니다.

차량은 헥스 안에서 선회하여 어떤 헥스도 향할 수 있습니다. 전진 또는 후진 이동으로 위치를 찾을 수 있습니다.

이 위치에 있는 차량은 후측방 및 후방(후진 시 전측방 및 전방)을 제외한 모든 각도에서 헐 다운 상태입니다.

차량이 이동 또는 급정지 명령을 공개하는 경우, 현재 헥스에 남아 있더라도 해당 위치를 포기합니다. Location/ HD 카운터를 제거합니다. 위치를 다시 차지하려면 다시 탐색해야 합니다.

차량이 해당 위치를 포기하면 다른 차량은 먼저 탐색을 하지 않고서는 해당 위치를 점유할 수 없습니다.

차량은 이동 속도 허용량을 모두 소모하여 탐색하므로 승객은 비상 탈출을 제외하고는 탑승하거나 하차할 수 없습니다.

수령에 빠질 가능성(OR)(7.29 참조)이 있는 경우, 플레이어는 먼저 차량이 수령에 빠졌는지 확인해야 합니다. 수령에 빠지면 위치를 탐색할 수 없습니다.

6.6.10 오버런 전투(Overrun Attack)

오버런 전투는 말 그대로 차량이 도보 및 견인 유닛이 점유하고 위치로 돌진하여 경로에 있는 유닛을 잠재적으로 압살하는 충격 형태의 GP 사격입니다. 전투 페이지가 아닌 이동 페이지의 이동 단계 때 해결하므로 일반 GP 사격과는 다릅니다.

주저하지 않거나 와해되지 않은(OR) 차량 전투 유닛만 오버런을 수행할 수 있습니다. 제압 또는 피해를 입은 차량도 오버런할 수 있습니다. 단, GP 사격 보정 수치와 이동 제한을 적용해야 합니다.

차량에 이동 명령이 있어야 오버런을 수행할 수 있으며, 급정지 명령이 있는 차량은 오버런을 할 수 없습니다. 차량은 하차한 도보 또는 견인 유닛 하나를 대상으로만 오버런을 수행할 수 있으며, 표적은 턴이 시작 시 이미 하차 상태여야 합니다. 두 대 이상의 차량이 같은 표적을 공격하는 경우, 각 차량은 개별적으로 공격을 해결합니다. 차량이 이동을 시작 전에 표적을 탐지한 상태여야 합니다.

공동 표적을 대상으로 하는 모든 오버런은 첫 전투가 해결되기 전에 선언해야 합니다. 모든 오버런을 해결하기 전에 공동 표적이 제거되면 나머지 차량은 정상적으로 이동할 수 있지만 다른 표적을 대상으로 오버런을 수행할 수는 없습니다.

오버런을 하는 차량 유닛은 표적 헥스에 진입할 수 있는 충분한 이동 속도를 확보해야 합니다. 표적이 점유하는 지형은 차량 이동에 적합한 지형이어야 합니다. 즉, 차량은 블록 헥스에 있는 표적을 대상으로 오버런을 수행할 수 없습니다.

차량 유닛이 건물 내부에 있는 표적을 오버런할 경우, 오버런 시작 전에 건물 안으로 진입을 시도해야 합니다. 차량이 TK 피해를 입으면 공격을 시작하기 전에 건물 밖에 정착해야 합니다. 차체 피해를 입으면 즉시 남은 이동 속도 허용량을 절반으로 줄여야 하며, 포탑 피해를 입으면 해당 GP 사격 보정 수치를 적용해야 합니다.

오버런 유닛은 기술적으로는 사격 중이지만 Spot/Move 카운터를 놓습니다.

오버런은 이동 페이지 동안 진행하므로 엄호 사격이 발동될 수 있습니다. 차량이 표적의 헥스로 이동하기 전이나 빠져나온 후에 엄호 사격이 발동됩니다. 다만 오버런을 진행하는 동안에는 엄호 사격이 발동되지 않습니다.

6.6.10.1 오버런 전투 해결

오버런 차량에 장착된 모든 무기(최소 사거리 및 탄약 한도가 적용됨)의 1헥스 거리에서의 GP 계수와 탑승한 분대, 반편분대, 섹션의 GP 계수를 합산합니다. 부착 무기는 오버런에 포함하지 않습니다. 총 GP 계수가 15보다 크면 15 열을 사용합니다.

목표가 점유하고 있는 지형에 따라 GP 방어 계수를 결정합니다.

주사위(100)를 굴리고 적절한 GP 직접 사격 보정 수치를 모두 적용합니다. 급정지 명령으로는 오버런을 수행할 수 없으므로 해당 보정 수치는 적용하지 않습니다.

표적이 제거되고 헥스에 다른 상대 유닛이 없다면 차량은 헥스에 남아있을 수 있습니다. 차량이 계속 이동할 수 있다면 계속 이동할 수 있습니다. 차량에 남은 이동 속도 허용량이 없고 표적 또는 다른 상대 유닛이 여전히 헥스에 있는 경우, 해당 차량을 오버런에 진입했던 헥스에 다시 배치합니다.

6.6.10.2 오버런 전투 결과

표적에 Suppression/Off 카운터가 있는 경우, 오버런 결과와 상관없이 Suppression/ On 카운터로 대체합니다. 표적에게 공개되지 않은 명령(예시: 이동 또는 OW)이 있는 경우에도 해당 단계 또는 페이지 중에 해당 명령을 수행할 수 있습니다.

제압 결과

표적이 제압된 상태입니다. 표적 위나 옆에 Suppression/On 카운터를 놓습니다. 이미 제압된 경우 무시합니다.

유효 결과

표적이 분대일 경우, 분대는 반편분대로 줄어들고 제압 상태가 됩니다. 분대 카운터를 반편분대 쪽으로 뒤집고, 그 위나 옆에 Suppression/On 카운터를 놓습니다. 부착 무기는 이 감소 효과에 영향을 받지 않습니다. 선택 규칙(7.17 참조)에 따라 부착 무기 손실이 확대됩니다.

표적이 분대가 아니면 해당 유닛은 제거되며 게임에서 제거합니다

상황



평지 헥스에 있는 베테랑 등급의 영국 Sherman III(데이터 카드 B-11B)가 관목 헥스에 있는 탐지된 독일 소총 반편분대(데이터 카드 G-8A)를 2헥스 거리에서 오버런하고 있습니다.

두 유닛은 같은 높이에 있습니다.

Sherman III에는 이동 명령이 있습니다. 소총 반편분대에는 OW 명령이 있습니다. 독일 플레이어가 첫번째 플레이어입니다 이동 페이지 때, 두 번째 플레이어가 먼저 이동합니다. 영국 차량은 이동 속도 허용량 3을 소모하여 소총 반편분대의 헥스에 진입합니다(평지 헥스 1, 관목 헥스 2). 이 차량에는 이동 속도 허용량이 남아 있지 않습니다.

영국 차량이 표적에서 2헥스 떨어진 곳에 있었기 때문에 엄호 사격이 발동됩니다. 영국 차량이 인접한 헥스에 진입하면 독일 군 반편분대가 엄호 사격을 수행합니다.

1헥스 거리에서 반편분대의 GP 계수는 6이며, GP 사거리 계수는 P-지근거리입니다. 차량의 GP 방어력은 3A입니다.

이제 GP 화력 보정 수치를 확인합니다. 다음 보정 수치의 결과로 순 보정 수치는 -35입니다:

- 이동하는 표적 차량 DF(Target Vehicle Moving DF) - 10
- 표적 A형 차량(목표 A형 차량) - 20
- 엄호(Overwatch) - 5

GP 전투 표의 GP 계수 6열과 GP 방어 계수 3행을 상호 참조합니다. N은 39, S는 69입니다.

독일 플레이어가 주사위(100)를 굴립니다. 결과는 71이므로 순합은 36(71 - 35)입니다. 36은 39보다 작기 때문에 엄호 사격은 아무 효과 없습니다.

언뜻 보기에 이것은 쓸데없는 사격처럼 보입니다. 하지만 그렇지 않습니다. 차량이 제압되었다면 반편분대의 헉스에 진입할 수 있는 충분한 이동 속도 허용량이 남지 않았을 것입니다(이동 허용량 3 - 평지 헉스 이동 비용 1=2.2의 1/2 = 1). 차량은 계속 이동하여 독일군이 점령한 헉스로 들어갑니다.

1헉스 거리에서 차량의 GP 계수는 5이며, GP 사거리 계수는 P-지근거리입니다. 소총 반편분대의 GP 방어 계수는 4S입니다.

이제 GP 화력 보정 수치를 확인합니다. 다음 보정 수치의 결과로 순 보정 수치는 +30입니다:

- 동축 MG(Coax MG) +10
- 오버런 전투(Overrun Combat) +20

GP 전투 표의 GP 계수 5열과 GP 방어 계수 4행을 상호 참조합니다. N은 48, S는 77입니다.

영국 플레이어가 주사위(100)를 굴립니다. 결과는 49이므로 순합은 79(49+30)입니다. 79가 77보다 크므로 유효 결과입니다. 독일 반편분대는 제거되며 지도 보드에서 제거합니다.

독일 유닛이 제거되었으므로 Sherman III는 헉스에 남습니다. 이 유닛에는 Spot/Move 카운터를 놓습니다.

6.6.11 근접 강습, 백병전, 오버런 전투에서의 지휘 통제

이동 기반 전투를 실행할 때, 유닛들이 이동 명령을 공유하고 있다면 그들은 오직 같은 표적 유닛만을 공격할 수 있습니다. 전투를 수행할 수 없는 유닛들이 이동 명령을 공유하는 것도 가능합니다. 예를 들어, 분대가 차량과 이동 명령을 공유하고 있는데 분대가 근접 공격을 실행하는 경우, 또는 세 개의 분대가 이동 명령을 공유하고 있는데 백병전이 발생하여 오직 두 개의 분대만 전투에 참여할 수 있는 경우가 있습니다.

어떤 경우든, 나머지 유닛은 전투에 참여하지 않더라도 이동 페이즈 종료 시 지휘 범위 요건을 충족해야 합니다.

6.7 고급 게임 2차 공중 페이즈

“신속하고 완전한 승리는 공군력을 적절히 운용하는 쪽에 있을 것이다.” ~ 영국 왕립 공군 원수 아서 해리스 경

Panzer의 모든 항공기들은 지상 공격 전용 기체이거나 지상 공격 역할에 사용되는 다른 기종의 변형 기체입니다. 공대공 전투는 일어나지 않습니다.

항공기는 주간에, 맑은 날씨에만 비행합니다. 시나리오를 설계할 때 이 점을 염두에 두세요. 따라서 특정 시나리오에서는 한 쪽에서만 항공기를 사용할 수 있어야 합니다. 해당 시나리오 동안 해당 진영이 현지 제공권을 확보했다고 가정합니다.

즉, 두 개의 공중 페이즈는 첫 번째와 두 번째 플레이어 단계로 구분하지 않으며, 해당 지역의 제공권을 가지고 있는 진영이 두 개의 공중 페이즈 동안 비행 및 공격을 수행합니다.

왜 공중 페이즈가 2개나 있나요? 이를 통해 항공기가 상대의 전투/이동을 예상하여 비행하거나 이에 대응하여 비행할 수 있습니다.

항공기가 있는 곳에는 대공포가 있습니다. 항공기 유닛이 전장을 가로질러 비행하는 동안 대공포가 장착된 지상 유닛은 대공 무기로 항공기를 공격할 수 있습니다.

6.7.1 항공기 무기 탑재량

항공기는 폭격기부터 폭탄과 로켓까지 다양한 무기를 탑재할 수 있습니다. 항공기 데이터 카드에 탑재 가능한 무기가 적혀 있습니다. 모든 항공기는 기총소사용 무기를 탑재할 수 있습니다.

항공기 데이터 카드에 로켓과 폭탄이 모두 있는 경우, 통제 플레이어가 시나리오 시작 전에 두 옵션 중 하나를 선택하고 해당 정보를 기록해 두어야 합니다.

항공기 탄약 한도 규칙을 사용할 것을 적극 권장합니다(5.16.2.6 참조). 그렇지 않으면 항공기의 공격 횟수가 제한되지 않아 실제 성능이 크게 왜곡될 수 있습니다.

6.7.2 항공기 이동 - 비행

항공기는 시나리오가 진행되는 동안 지도 보드에 머무르지 않습니다. 항공기는 개별적으로 등장하여 한쪽 가장자리를 따라 진입하고 지도 보드를 가로질러 이동하고 공격하거나 공격을 받은 다음, 살아남으면 다른 가장자리를 따라 지도 보드에서 빠져나갑니다.

한 대의 항공기를 격추하기 위해 평균 수천 발의 탄환을 소모하기 때문에, 지상 기반 대공 사격의 명중률과 적중률은 매우 낮은 것으로 악명이 높았습니다. 대부분의 지상 공격기는 실제로는 전투기에 의해 파괴되었습니다. 거의 모든 차량이나 도보 유닛이 제한적인 대공 능력을 가진 무기를 가지고 있었지만, 이러한 부대가 실제로 지상 공격 항공기를 맞추거나 지상 공격기의 행동에 영향을 미칠 확률은 매우 낮아서 게임에 이러한 극히 낮은 확률의 사격을 모두 포함시키는 것은 의미가 없습니다. 따라서 오직 전용 대공 유닛과 일부 차량에 탑재된 무기만이 대공 능력을 갖추고 있는 것으로 묘사되었습니다.

6.7.2.1 항공기 외관 및 체공(Loitering)

시나리오의 준비 또는 특수 조건에서 달리 지시하지 않는 한, 항공기는 시나리오의 모든 턴과 첫 번째 또는 두 번째 공중 페이즈에 처음 등장할 수 있습니다.

단, 항공 유닛이 처음 등장하면 처음 등장한 턴을 포함하여 총 5턴 연속으로만 체공(사용 가능한 상태)할 수 있습니다.

항공기는 처음 등장한 후 매 턴마다 다시 등장, 즉 비행할 수 있으며, 첫 번째 또는 두 번째 공중 페이즈 중 하나에 등장할 수 있지만 둘 다 등장할 수는 없습니다. 턴 중 등장 여부와 관계없이 5턴 제한은 여전히 적용합니다.

처음 등장할 때는 지도 보드의 아무 가장자리나 나타날 수 있습니다. 이후에는 반드시 이전 턴에 지도 보드를 빠져나왔던 가장자리에 나타나야 합니다. 그러나 한 턴 이상 건너뛰었다가 다시 나타나면 아무 지도 보드 가장자리에서 다시 나타날 수 있습니다. 그러나 이렇게 건너뛴 턴은 5턴 체공 제한에 포함합니다.

6.7.2.2 항공기 속도 & 고도

항공기는 저속, 고속 중 하나로 비행합니다. 그리고 세 가지 고도 중 하나로 비행합니다: 저고도, 중고도 또는 고고도입니다. 항공기의 속도와 고도는 항공기가 지도 보드 가장자리에 위치할 때 표시됩니다. 일부 항공기는 저속으로만 비행할 수 있습니다.

항공기 및 포병 데이터 카드 키를 참조하세요. 독일 Ju 87 B-1은 저속으로만 비행해야 합니다.

항공기의 속도와 고도는 기동 및 특정 공격 능력에 영향을 미치며 대공포 공격에 얼마나 취약한지에 영향을 미칩니다.

항공기의 속도와 고도는 급강하 폭격 공격(6.7.2.3.2 참조)을 수행하거나 피해를 입지 않는 한 현재 턴에는 그대로 적용됩니다. 하지만 이후 턴에서는 바뀔 수 있습니다.

6.7.2.3 항공기 이동 절차

항공기는 정면이 향하는 방향으로 이동합니다(후진 이동은 불가능합니다!). 이동 속도 허용량나 이동 비용을 지불하지 않으며, 모든 지도 보드 지형 위를 비행하는 것으로 간주합니다.

6.7.2.3.1 항공기 선회하기

항공기의 이동 중 선회력은 속도에 따라 결정됩니다. 고도는 선회에 영향을 미치지 않습니다.

저속으로 비행하는 항공기는 지도 보드를 가로질러 이동하는 동안 언제든지 오른쪽 또는 왼쪽으로 헤스면 하나만큼 선회할 수 있습니다. 선회 후에는 지도 보드를 벗어날 때까지 직선으로 비행해야 합니다. 선회는 선택 사항입니다.

고속으로 비행하는 항공기는 선회할 수 없으며, 빠져나갈 때까지 지도 보드를 가로질러 직진합니다.

6.7.2.3.2 급강하 폭격기 이동

급강하 폭격 공격(항공기 데이터 카드의 참고 항목에 이 능력이 표시됨)을 하는 항공기는 특수한 조합의 이동을 수행합니다.

해당 항공기는 고고도로 지도 보드에 진입합니다(모든 급강하 폭격기는 저속으로 비행합니다). 공격을 완료하면 저고도로 지도 보드에서 빠져나갑니다.

항공기 및 포병 데이터 카드 키를 참조하세요. 독일 Ju 87 B-1은 급강하 폭격기입니다.

6.7.3 항공기 전투

항공기는 기총소사와 로켓 또는 폭탄으로 지상 유닛을 공격할 수 있습니다. 항공기 유닛은 지상 유닛과 다르게, 원하는 만큼 많은 공격을 할 수 있으며, 획득한 표적당 한 번씩, 또는 지도 보드를 가로지르는 한 번의 이동 과정에서 가능한 만큼 많이 공격할 수 있습니다. 이러한 공격은 이동 중 적법한 아무 지점에서나 수행할 수 있습니다.

6.7.3.1 항공기 탐지

항공기는 지상 유닛에 비해 속도가 빠르기 때문에 표적을 탐지하는 데 한계가 있습니다. 모든 전투에서와 마찬가지로, 항공기가 어떤 유형의 공격을 하더라도 일단 표적이 탐지된 상태여야 합니다.

항공기는 가시선이 막히지 않은 상태에서 전방 60° 사계 내에 있는 유닛만 탐지할 수 있습니다.

6.7.3.1.1 항공기 표적 획득

항공기가 표적을 획득(탐지)하려면 일정량의 이동을 수행해야 합니다. 이때 항공기는 표적까지 가시선이 있어야 하며, 전체 이동 요건 동안 표적이 전방 사계 내에 있어야 합니다.

표적이 전방 사계 내에 있는 한 항공기가 선회해도 표적을 획득할 수 있습니다.

획득 범위는 항공기의 속도와 고도를 기준으로 하며, 게임 카드 B의 획득 열에 있는 AA/항공기 탐지 표에서 확인할 수 있습니다.

항공기가 저고도에서 고속 비행 중입니다. 표적을 획득하려면 가시선이 막히지 않은 상태에서 표적까지 10헥스를 이동해야 합니다.

제압된 경우, 새로운 표적을 획득하려면 범위가 2배로 늘어납니다. 표적을 획득하기 전에 제압된 경우에도 여전히 두 배의 요건을 충족해야 하지만, 표적을 획득하는 데 이미 소모한 헥스 수를 뺍니다.

표적 획득에 필요한 최소 획득 범위보다 지도 보드 가장자리에 더 가까이 있는 차단되지 않은 지상 유닛을 대상으로도 표적 획득을 할 수 있습니다. 항공기는 지도 보드 가장자리까지 비행하면서 지도 보드에서 필요한 이동 헥스를 모두 소모한 것으로 간주합니다. 일단 지도 보드 위에 있게 되면, 이후의 표적들은 이동 요구사항을 충족해서 획득해야 합니다.

공격을 끝낸 항공기는 해당 지점부터 다음 표적을 획득하거나 지도 보드를 빠져나갈 수 있습니다. 항공기는 한 번에 두 개 이상의 표적을 획득할 수 없습니다.

급강하 폭격기가 공격을 완료하면 저고도 정보를 사용하여 새로운 표적을 획득할 수 있습니다.

항공기는 FO 유닛의 도움 없이는 건물 헥스 또는 강화 진지 안에 있거나 작은 숲 또는 숲 헥스에 위치한 표적을 획득할 수 없습니다.

6.7.3.1.2 항공기를 위해 탐지하는 관측병

건물 또는 강화 진지 내부에 있거나 작은 숲 또는 숲 헥스에 위치한 지상 유닛은 아군 FO 유닛이 항공기를 위해 표적을 탐지하지 못하면 항공기로 해당 표적을 획득할 수 없습니다.

다른 관측병은 항공기를 위해 탐지할 수 없습니다. FO 유닛을 사용할 수 없는 경우, 항공기는 해당 지형 유형에 위치한 표적을 획득할 수 없습니다.

FO 유닛은 표적 유닛까지 명확한 가시선을 가져야 하며, 표적 유닛은 FO 유닛의 탐지 거리 내에 있어야 합니다. FO 유닛은 하나의 표적을 여러 대의 항공기를 위해 동시에 탐지할 수 있습니다.

FO에 항공기를 위해 탐지할 수 있는 OW 명령이 있어야 하며, 다른 엄호 행동을 수행하거나 간접 사격을 위해 관측할 수 없습니다.

FO 유닛이 표적을 탐지하더라도 항공기 유닛은 표적을 획득해야 합니다(6.7.3.1.1 참조).

6.7.3.1.3 항공기의 차단 지형

항공기 유닛은 획득 범위 외에도, 획득 범위만큼 이동하는 전체 구간 동안 표적에 대한 가시선이 차단되지 않아야 합니다.

고도가 높기 때문에, 항공기에서 표적까지의 가시선을 결정하는 것은 더 간단합니다. 항공기에서 표적까지의 가시선은 고도를 기준으로 표적이 특정 높이의 장애물로부터 특정 헥스 내에 있는

경우 차단될 수 있습니다. 항공기 속도는 영향을 미치지 않습니다. 잠재적인 차단 지형의 높이는 지형의 최고점, 즉 숲이나 건물의 꼭대기를 기준으로 합니다. 항공기의 고도에 따라, 지상 유닛이 장애물에 인접해 있거나, 나열된 기본 높이를 초과하는 각 높이마다 장애물로부터 1개의 추가 헥스 거리에 있을 경우 가시선이 차단됩니다. 차단 거리는 게임 카드 B의 항공기 가시선 표에 있습니다.

항공기가 저고도에 있습니다. 표적이 숲 헥스에서 1 또는 2헥스 내에 있으면 가시선이 차단됩니다.

6.7.3.2 기총소사(Strafing)

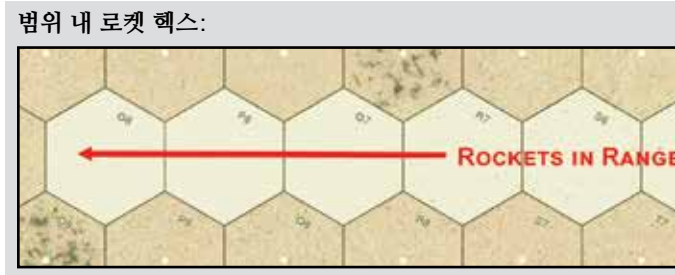
모든 항공기는 일정한 수의 기관총 또는 포로 무장합니다. 이 무기는 항공기 속도에 따라 기총소사 패턴을 사용하는 GP 무기입니다. 기총소사 공격은 반드시 저고도에서 수행해야 합니다. 모든 소형화기 기총소사는 지근거리Point Blank 사격으로 간주합니다.

항공기가 저속에서 기총소사를 하는 경우, 항공기의 바로 앞 헥스와 다음 헥스에 있는 표적 유닛 헥스에 명중합니다. 항공기가 고속으로 기총소사를 하는 경우, 항공기의 바로 앞에 있는 표적 유닛 헥스와 다음 두 헥스에 명중합니다.



기총소사 패턴에 위치한 각 지상 유닛(아군 또는 적군) 또는 지형 유형(6.5.4.4.3 참조)은 개별적으로 공격받습니다. 실제로 공격받는 개별 지상 유닛 또는 지형 유형 수에 관계없이 각 기총소사 공격은 항공기 탄약 한도(5.16.2.6 참조)을 위해 한 번의 공격으로 간주합니다.

기총소사 공격은 GP 사격 절차를 사용합니다(6.5.4 참조). 항공기 전투 보정 수치도 확인하여 효과가 있는 경우 그 효과를 결정합니다(6.7.3.5 참조). 이러한 보정 수치는 게임 카드 B에 있는 AA/항공기 전투 보정 수치 표에서 확인할 수 있습니다.



6.7.3.3 폭탄

폭탄은 저고도, 중고도 또는 고고도에서 투하하며, 기체 바로 앞의 표적 유닛 헥스에 명중합니다. 급강하 폭격 공격은 저고도에서 수행합니다. 급강하 폭격이 아닌 폭탄 공격은 중고도 또는 고고도에서 수행합니다. 선택 규칙(7.26 참조)을 사용하면 폭탄이 흩어질 확률이 증가합니다.

폭탄은 기체의 고도에 따라 폭발 패턴이 달라지는 GP 무기입니다. 급강하 폭격 공격은 표적 유닛 헥스에만 영향을 줍니다. 중고도에서 투하한 폭탄은 표적 유닛의 헥스와 다음 헥스에 영향을 줍니다. 고고도에서 투하한 폭탄은 표적 유닛의 헥스, 다음 헥스, 인접한 두 헥스에 영향을 줍니다.

폭격 패턴에 속하는 각 지상 유닛(아군/적군) 또는 지형 유형(6.5.4.4.3 참조)은 개별적으로 공격받습니다. 각 폭격 공격은 실제로 공격받는 개별 지상 유닛 또는 지형 유형 수에 관계없이 항공기 탄약 한도(5.16.2.6 참조) 목적상 한 번의 공격으로 간주됩니다.

폭격 공격은 GP 사격 절차를 사용합니다(6.5.4 참조). 항공기 전투 보정 수치도 확인하여 효과가 있는 경우 그 효과를 결정합니다(6.7.3.5 참조). 이러한 보정 수치는 게임 카드 B에 있는 AA/항공기 전투 보정 수치 표에서 확인할 수 있습니다.



6.7.3.4 로켓

로켓은 획득한 표적을 향해 항공기 전방으로 직접 발사되는 여러 발사체 사격을 나타냅니다. 표적 유닛의 헥스에만 영향을 줍니다. 로켓은 저고도에서 발사해야 합니다. 지상 기반 GP 무기와 마찬가지로 로켓에도 사거리 계수와 GP 계수가 있습니다. 사거리는 2~10헥스입니다.

표적 헥스에 있는 각 지상 유닛(아군 또는 적군) 또는 지형 유형(6.5.4.4.3 참조)은 개별적으로 공격받습니다. 실제로 공격받는 개별 지상 유닛 또는 지형 유형 수에 관계없이 각 기총소사 공격은 항공기 탄약 한도(5.16.2.6 참조)을 위해 한 번의 공격으로 간주합니다.

로켓 공격은 GP 사격 절차를 사용합니다(6.5.4 참조). 항공기 전투 보정 수치도 확인하여 효과가 있는 경우 그 효과를 결정합니다(6.7.3.5 참조). 이러한 보정 수치는 게임 카드 B에 있는 AA/항공기 전투 보정 수치 표에서 확인할 수 있습니다.

6.7.3.5 항공기 전투 보정 수치

모든 항공기 전투 보정 수치는 해당 항공기 또는 표적에 적용하는 다른 GP 보정 수치(피해 또는 제압)와 합산하며, 이를 순 보정 수치라고 합니다. 유닛 등급 보정 수치는 기총소사/로켓 공격에만 적용합니다. 기총소사 공격 유닛 등급 보정 수치를 결정할 때는 초장 거리를 사용합니다.

저고도에서의 공격

저고도에서 공격하는 경우(기총소사, 급강하 폭격, 로켓), 보정 수치는 +20입니다.

중고도에서의 공격

중고도(폭격)에서 공격하는 경우, 보정 수치는 +10입니다.

고속으로 공격

고속으로 공격하는 경우, 보정 수치는 -20입니다.

6.7.4 대공 전투

모든 지상 유닛이 대공 사격을 할 수 있는 것은 아닙니다. 데이터 카드의 포병 항목에 AA 행이 있는 유닛만 대공 사격을 할 수 있습니다. AA 행이 없는 유닛은 대공 사격을 할 수 없습니다. 대공 유닛이 대공 사격을 하려면 OW 명령이 있어야 합니다.

6.7.4.1 대공 탐지

상대적으로 속도가 빠르기 때문에, 대공 유닛이 사격하기 전에 항공기를 추적(탐지)해야 합니다.

AA 유닛은 항공기를 추적할 때 360° 가시선을 가집니다. 가시선이 차단되지 않은 항공기만 추적할 수 있습니다.

6.7.4.1.1 대공 표적 추적

AA 유닛이 표적을 추적하려면, 해당 항공기가 일정 헥스만큼 이동해야 합니다. AA 유닛은 전체 이동 요건 동안 항공기에 대한 가시선이 차단되지 않아야 합니다. 항공기 선회는 획득 요건에 영향을 주지 않습니다.

추적 범위는 항공기의 속도와 고도를 기준으로 하며, 게임 카드 B의 AA/항공기 탐지 표에 있는 추적 열에서 확인할 수 있습니다.

항공기가 중고도에서 고속으로 비행 중입니다. 이를 추적하려면 AA가 항공기가 6헥스를 이동하는 동안 해당 항공기에 대한 가시선을 유지해야 합니다.

제압된 경우, 새로운 표적을 추적하려면 해당 범위가 2배로 늘어납니다. 표적을 추적하기 전에 제압된 경우에도 여전히 두 배의 요건을 충족해야 하지만, 표적을 추적하는 데 이미 소모한 헥스 수를 뺍니다. 차단되지 않은 항공기가 지도 보드 가장자리에 나타났다면, 해당 항공기는 자동으로 표적 획득됩니다. 항공기가 지도 보드 가장자리까지 날아가는 과정에서

AA가 해당 항공기를 대상으로 표적을 획득한 것으로 간주합니다.

AA 유닛은 추적 범위 외에도, 항공기가 추적 범위만큼 이동하는 전체 구간 동안 표적 항공기에 대한 가시선이 차단되지 않아야 합니다. 항공기 표적 획득을 위한 차단 지형 결정과 동일한 절차를 따르지만, 반대로 처리합니다. 항공기가 AA 유닛을 볼 수 있으면 AA 유닛도 항공기를 볼 수 있습니다(6.7.3.1.3 참조).

모든 공대지 무기는 GP 무기입니다. 각 공대지 유닛은 추적할 수 있는 항공기의 수에 상관없이 턴당 한 발의 엄호 AA 사격을 받을 수 있습니다. 공대지 사격은 반드시 선언해야 합니다. 만약 항공기가 전투를 선언한 후에 대공 사격을 선언한 경우, 항공기가 전투를 해결한 후에 대공 사격을 해결합니다.

건물 또는 강화 진지 안에 있는 AA 유닛은 항공기를 추적하거나 사격할 수 없습니다.

6.7.4.1.2 AA 사격

항공기를 추적할 때, AA 유닛의 가시선은 360° 입니다. 추적된 항공기에 사격하려면 항공기가 AA 유닛의 사격 내에 있어야 합니다.

포탑형 및 무포탑 360° 차량 및 차량 탑재형 AA(HMG) 및 AA(MMG)

이 차량과 무기는 AA 사격을 위한 전방위 사격을 가집니다. 일부 차량에는 AA 사격용 개방형 포탑(OR)이 있어야 합니다.

견인 유닛

견인 유닛의 사격은 전방입니다. 플랫폼 주포 마운트(OR)(7.16 참조)는 이 제한을 확장합니다.

고고도 제한

일부 AA 유닛은 고고도에 있는 항공기에 사격할 수 없습니다. 해당 유닛의 vs. High Altitude 값은 N/A입니다.

6.7.4.2 AA 절차

AA 사격은 GP 사격 절차(6.5.4 참조)를 사용하지만, 엄호 GP 사격 보정 수치를 적용하지 않습니다.

모든 AA 전투 보정 수치는 AA 유닛에 적용되는 다른 GP 사격 보정 수치와 합산되며, 이를 합쳐서 순 보정 수치라고 합니다. 이러한 보정 수치는 게임 카드 B에 있는 AA/항공기 보정 수치 표에서 확인할 수 있습니다.

견인 데이터 키 카드를 참조하세요. 독일 8.8cm FlaK 36 ATG/AAG의 보정 수치는 +20입니다.

AA vs. 고속 또는 고고도

항공기가 고속 또는 고고도에서 비행하는 경우 보정 수치는 각각 -10입니다.

AA vs. 저고도

항공기가 저고도에서 비행하는 경우 보정 수치는 +10입니다.

6.7.4.2.1 AA 사격 결과

항공기는 AA 사격의 결과로 제거(유효 결과), 피해(유효 결과), 제압 또는 빗나감(효과 없음 결과) 중 하나에 해당합니다.

효과 없음(No Effect) 결과

탄이 항공기를 빗나가거나 눈에 띄는 피해를 입히지 않았고, 항공기는 그대로 비행을 계속했습니다.

제압 결과

항공기가 제압 상태입니다. 그 옆에 Suppression/ On 카운터를 놓습니다. 제압된 항공기는 전투(6.5.4.3 참조)와 새로운 표적 획득(6.7.3.1.1 참조) 모두에서 제한됩니다.

유효 결과 - 피해

최종 보정된 주사위 굴림이 5 또는 10으로 끝나면, 표적 항공기는 피해를 입습니다. 그 옆에 Dmgd 카운터를 놓습니다. 항공기는 포탑과 선체 피해를 구분하지 않습니다. 피해를 입은 항공기는 전투에 제한됩니다(6.5.4.3 참조). 두 번째 피해를 입으면 제거됩니다.

또한 항공기는 현재 턴과 다음 턴의 남은 시간 동안 저속 비행해야 합니다. 현재 고속으로 비행 중이라면 즉시 저속으로 감소합니다.

유효 결과 - 제거

최종 보정 주사위 굴림이 5 또는 10으로 끝나지 않으면, 표적 항공기는 격추되어 추락합니다. 주사위(10)를 굴립니다. 결과는 항공기가 지면에 추락하기 전에 정면에서 앞으로 이동한 헥스 수입니다. 항공기가 저고도에 있었다면 결과를 2로 나눕니다(반내림).

충돌 헥스를 점유하고 있는 각 지상 유닛과 지형 유형은 GP 계수 15로 개별적으로 공격받습니다. GP 방어 계수와 관계없이 모든 차량에 대한 소형화가 아닌 무기 공격으로 간주합니다. 화재(OR)가 시작될 수 있습니다(7.35 참조).

항공기는 고의로 추락할 수 없습니다.

6.8 고급 게임 조정 페이지

고급 게임 조정에는 피벗, 완전 엄폐, 제압 조정/제거 단계가 추가됩니다. 카운터 조정/제거 단계가 확장됩니다. 플레이어는 나열된 순서대로 조정 단계를 동시에 실행합니다.

6.8.1 피벗(Pivot) 단계

명령에 관계없이, 하차한 모든 도보 유닛과 견인 유닛은 순서와 상관없이 제자리에서 아무 헥스면으로 방향을 바꿀 수 있습니다. 피벗을 할 때는 이동력을 소모하지 않으며, Spot/Move 카운터를 놓지도 않습니다.

6.8.2 완전 엄폐 조정 단계

하차한 도보 유닛(모터사이클 유닛 포함)과 분리된 견인 유닛은 어떤 순서로든 명령에 관계없이 완전 엄폐 안팎으로 자유롭게 이동합니다.

필요에 따라 급조 참호 카운터를 조정합니다.

6.8.3 제압 조정/제거 단계

어떤 순서로든 플레이어는 먼저 자신의 유닛에 있는 모든 Suppression/ Off 카운터 제거를 시도합니다. 제압에서 회복할 수 있는 능력은 해당 유닛의 유닛 등급, 공격 여부, 현재 턴에 해당 유닛에 있는 명령에 따라 결정됩니다.

게임 카드 A의 유닛 등급 보정 수치와 제압 회복 표를 참고하세요.

기본 회복 범위는 유닛 등급 보정 수치 표의 제압 회복 Sup ' d Recvy 옆에서 확인할 수 있습니다. 유닛이 점유하는 지형은 회복에 영향을 주지 않습니다. 주사위(100)를 굴려서 제압 회복 표에 있는 해당 제압 보정 수치를 적용합니다.

6.8.3.1 제압 보정 수치 조정/제거하기

이러한 보정 수치는 배타적으로 사용하며 누적됩니다. 이러한 보정 수치는 항공기에는 적용되지 않으며, 항상 기본 회복 범위를 사용합니다.

6.8.3.1.1 N/C 이외의 명령

유닛이 해당 턴에 아무런 행동을 시도하지 않으면 제압 상태에서 회복할 확률이 훨씬 높아집니다. 제압된 유닛이 현재 턴에 N/C 이외의 명령이 표시된 경우, 보정 수치는 +20입니다.

6.8.3.1.2 직접 또는 간접 사격을 받는 경우



현재 턴에 제압된 유닛이 AP 또는 GP 직접 사격 또는 GP 간접 사격으로 공격을 받은 경우, 보정 수치는 +10입니다. 어떤 제압 유닛이 공격을 받았는지 기억하기 어려운 경우, 해당 유닛에 Under Fire 카운터를 놓습니다. 사격 효과는 중요하지 않으며, 화재가

발생했다는 사실만 중요합니다. 유닛이 몇 번 공격을 받았는지는 중요하지 않으며, 이러한 화재 유형 중 하나라도 발생했는지만 중요합니다. 화재는 누적되지 않습니다.

6.8.3.2 제압 결과 조정/제거하기

최종 결과가 범위 내에 속하면 Suppression/ Off 카운터를 제거합니다. 결과가 범위 내에 속하지 않으면 Suppression/ Off 카운터는 유지되며 Suppression/On 카운터로 대체되지 않습니다.

상황

Suppression/ Off 카운터가 있는 정규군 등급의 이탈리아 보병 분대가 회복을 시도합니다. 이 유닛은 현재 턴에 사격 명령을 받았으며 GP 직접 사격의 표적이었습니다.

정규군 등급의 제압 회복 범위는 01-50입니다. 순 보정 수치는 +30입니다:

- N/C 이외의 명령 +20
- 아무 사격을 받고 있는 경우 +10

이탈리아 플레이어가 주사위(100)를 굴립니다. 결과는 29이므로 순합계는 59(29+30)입니다. 59는 표시된 범위에 속하지 않으므로 소총 분대는 Suppression/Off 카운터를 유지합니다.

6.8.4 카운터 조정/제거 단계

모든 Under Fire, Smoke/Off, Dust/Off 카운터와 해당 차량 아래에 있는 Smoke/DS(OR) 카운터를 제거합니다. 모든 Smoke/ On, Dust/On, Suppression/On, Hesitation/On (OR), Break/ On(OR)카운터를 상응하는 Off 카운터로 교체하고, 사격한 차량 아래에 Smoke/DS 카운터(OR)를 배치합니다.

Glossary

(-): Under-Strength Formation	Elements: Only a portion of a unit is present
(+): Over-Strength Formation	Engineer: Special unit classification
A/ATG: Anti-Aircraft/Anti-Tank Gun	F: GP Factor
A: Ammo limits	F: Fast rate-of-fire
AAA: Anti-Aircraft Artillery	FlaK: Fliegerabwehrkanone – anti-aircraft gun
AAG: Anti-Aircraft Gun	Flakpanzer: Armored anti-aircraft vehicle
AAMG: Anti-Aircraft Machinegun	FO: Forward Observer, special unit classification
Abteilung: Detachment	Fucile: Rifle
Active Unit: Combat units still in action counted for Command Control.	Full Cover: Increased defense for Leg and Towed units
AG: Advanced Game component or rule	Fusilier: Infantry or reconnaissance
AP: Armor Piercing	Gepanzert: Armored
APC: Armored Personnel Carrier	GP Defense: Alphanumeric defensive classification
APC: Armored Piercing Capped	GP Factor: Numerical weight of GP Firepower
APCR: Armor Piercing Composite Rigid	GP: General Purpose
Arm Car: Armored Car	GOC: General Officer Commanding
Armata Corazzata Africa: Armored Army Africa	GPD: General Purpose Defense
ATG: Anti-Tank Gun	Grenadier: Infantry
ATR: Anti-Tank Rifle. Hand-held anti-tank weapon.	GrW: Granatenwerfer – mortar
A-Type: Armored Type Vehicle	Gun Tube: Individual artillery unit
Aufklärung: Reconnaissance Forces	H: Half-tracked mode of traction
Bat: Battalion	Half-Track: Partially-tracked combat vehicle
Battle Group: A combined arms force	HD: Hull-Down
Bgd: Brigade	HE: High Explosive
BHQ: Battalion headquarters	HEAT: High Explosive Anti-Tank
Bis: Second version	Heer: German Army
Block: Prevent line-of-sight	Hesitation: A Morale categorization for units
Broken: A Morale categorization for units	Hinder: Modifies combat effects
Bty: Battery	HMG: Heavy Machinegun
BU: Subject to brew-up modifier	HOW: Howitzer
BU: Brew-up	HQ: Headquarters
cc: Controcarro	HT: Half-Track
CE: Chemical energy ammo type or defense	IF: Indirect Fire
CHQ: Company headquarters	IG: Infantry Gun
cm: Centimeter	IL: Illumination
Coax MG: Coaxial machinegun.	IMP POS: Improved Position
Combat Unit: Any armed unit. Unarmed units are not combat units.	Jagdpanzer: Tank Destroyer
Command: Special unit classification	Jäger: Hunter – Light Infantry
Controcarro: Anti-tank	Kampfgruppe: Battlegroup
Cover: Terrain benefit	KE: Kinetic energy ammo type or defense
Coy: Company	KG: Kampfgruppe – Battlegroup
CP: Cohesion Point	KO: Knock Out Hit
Danger Close: Indirect fire affecting friendly units	KwK: Kampfwagenkanone – tank gun
DF: Direct Fire	L: Leg mode of traction
Div: Division	L: Long range
DMGD: Damage Hit	le: Leichte – light
E: Extreme range	Leg: Collective term for units on foot
	Luftwaffe: German Air Force

- M/C: Motorcycle
- M: Movement Factor
- M: Medium range
- Mechanized: Collective term for transported forces
- Mecz: Mechanized
- mm: Millimeter
- MMG: Medium Machinegun
- Mot: Motorized
- Motorized: Transported by wheeled units
- N: Normal rate-of-fire
- O: Optical sight
- OB: Order of Battle
- Observer: A unit able to call indirect fire
- OML: Ordnance Muzzle-Loading
- OQF: Ordnance Quick-Firing
- OR: Optional component or rule
- P: Point Blank range
- P: Penetration Factor
- PaK: Panzerabwehrkanone – anti-tank gun
- Panzer: Armor
- Panzerarmee Afrika: Panzer Army Africa
- Panzerjäger: Tank Hunter
- Pionier: Combat Engineer
- Plt: Platoon
- PSW: Panzerspähwagen – armored car
- PTS: Points
- P-Type: Protected Type Vehicle
- PzB: Panzerbüchse – anti-tank rifle. Hand-held anti-tank weapon.
- PzKpfw: Panzerkampfwagen – tank
- Q: Quick rate-of-fire
- R: w/o a radio
- R: Range
- R: Rapid rate-of-fire
- Raggruppamento: Italian Battle Group
- Range Factor: For AP or GP fire. P, S, M, L, or E
- RECAM: Raggruppamento Esplorante
- Recce: Reconnaissance
- Recon: Reconnaissance, special unit classification
- Reg: Regiment
- Regia Aeronautica: Royal Italian Air Force
- Regio Esercito: Royal Italian Army
- RHQ: Regiment or brigade headquarters
- ROF: Rate-of-fire
- Roll (10): Rolling a single 10-sided die
- Roll (100): Rolling two 10-sided dice
- RTR: Royal Tank Regiment
- s: Schwere – heavy
- S: Short range
- Sapper: Combat Engineer
- SB: Stabilization rating
- Schwere: Heavy
- SdKfz: Sonderkraftfahrzeug – special purpose
- Sec: Section
- Semovente: Self-propelled
- SHEAF: Indirect fire pattern
- Smk: Smoke
- SP: Self-propelled
- SPW: Schützenpanzerwagen – APC
- Sqd: Squad
- Sqn: Squadron
- ST: Sight type
- S-Type: Soft Type Vehicle
- T: Tracked mode of traction
- Task Force: Battlegroup
- TF: Task Force
- TK: Track Hit
- TO&E: Table of Organization and Equipment
- TR: Transport
- Trp: Troop
- TT: Turret Turn rating
- Under Cover: Increased defense for transported units
- UNL: Unlimited
- VP: Victory Point
- W: Wheeled mode of traction
- WT: Weight in metric tons
- Zgkw: Zugkraftwagen – prime mover

만든 이

디자인 및 개발: James M. Day & Fernando Sola Ramos
 아트 디렉터: Justin Martinez & Mark Simonitch
 레이아웃: Charles Kibler
 지도 아트: Charles Kibler
 카운터 아트: James M. Day, Dariusz Buraczewski, and Mark Simonitch
 테스트플레이: Art Bennett, Charles Coleman, Brett Dedrick, Rob Doane, Matt Dobbs, Jeff Donigian, Philippe Jathan, John Lawton, Pete Maidhof, Big Bob Miller, Alan Sawyer, Mike Sinnott, Keith Tracton, and Jay Wissmann
 오리지널 테스트플레이 지원: Craig Taylor
 VASSAL 개발 및 지원: Rob Doane
 제작 조율: Kai Jensen
 제작: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley, and Mark Simonitch

Index

Note: Topics with multiple entries may have one or more primary sections highlighted in bold text.

Main section references, e.g., 4.6, 5.9.1, 6.10, or 6.7.3.1, and some highlighted primary sections typically have additional references for the topic in the subsections immediately following the entry.

A

Adjusting Indirect Fire: see Indirect Fire, Adjusting
 Adjustment, End Turn Phase: **4.6**; 6.1.4.2; **6.8**; 7.1.6; 7.8.1; 7.8.3; 7.35.1
 Aircraft, Altitude: **6.7.2.2**; 6.7.2.3.2; 6.7.3.1.1; 6.7.3.1.3; 6.7.3.2; 6.7.3.3; 6.7.3.4; 6.7.3.5; 6.7.4.1.1; 6.7.4.1.2; 6.7.4.2; 6.7.4.2.1 (Effective Result Eliminated); 7.26
 Aircraft, Bombs: **6.7.3.3**; 6.7.3.5; 7.26; 7.31.3; 7.35
 Aircraft, Facing: 5.5
 Aircraft, GP Defense Factor: 6.5.4.2.4
 Aircraft, Movement: 6.7.2
 Aircraft, Observers: 6.7.3.1.2
 Aircraft, Rockets: **6.7.3.4**; 6.7.3.5; 7.31.3; 7.35
 Aircraft, Size: 6.1.3
 Aircraft, Speed: 6.7.2.2; 6.7.2.3.1; 6.7.2.3.2; 6.7.3.1.1; 6.7.3.1.3; 6.7.3.2; 6.7.3.5; 6.7.4.1.1; 6.7.4.2; 6.7.4.2.1
 Aircraft, Spotting: 6.7.3.1
 Aircraft, Strafing: **6.7.3.2**; 6.7.3.5
 Aircraft, Suppressed: 6.5.4.3 (Shooter Suppressed); 6.7.3.1.1; 6.7.3.5; 6.7.4.2.1; 6.8.3; 7.26
 Aircraft, Turning: 6.7.2.3.1
 Aircraft, Weapon Loads: 6.7.1
 Aircraft Units: **5.4**; 5.5; 5.13; 6.1.4.2; 6.5.4.2.4; 6.7
 Alley: see Terrain, Alley
 Ammo Limits: 5.14; **5.16**; 6.5.1.11.4; 6.5.2.4 (Ammo Limit); 6.5.4.3 (Ammo Limit); 6.6.10.1; 6.7.3.2; 6.7.3.3; 6.7.3.4; 7.22.2
 Anti-Aircraft, Fire: 6.7.4.2
 Anti-Aircraft Fire, Results: 6.7.4.2.1
 Anti-Aircraft, Spotting: 6.7.4.1
 Anti-Aircraft, Suppressed: 6.7.4.1.1
 Anti-Tank Rifles: **5.1.3.3**; 6.6.7.2
 AP Damage & Effects (Advanced Game): 6.5.2.5
 AP Damage & Effects (Basic Game): **4.4.3.2.6**
 AP Hit Angle: **4.4.3.2.4**; **6.5.2.2**; 6.5.2.5; 7.8.2
 AP Hit Modifiers: **4.4.3.2.2**; **6.5.2.4**
 AP Hit Number: **4.4.3.2.3**; 6.5.2.1
 AP Fire: **4.4.3**; 5.15; 5.16.2.1; **6.5.2**
 AP Fire, No Effect: 4.4.3.2.5; 6.5.4.2.5
 AP Number of Hits: 6.5.2.1
 AP Range Factor: **4.4.3.2.1**; 4.4.3.2.3; 6.5.2.1; 6.5.2.4 (AP Unit Grade)
 AP Rate of Fire: 5.16.2.1; **6.5.2.1**
 Armor Penetration: **4.4.3.2.5**; 7.12
 Armor Penetration, Variable: **7.12**
 Artillery Reconnaissance by Fire: see Indirect Fire, Reconnaissance by Fire
 Artillery Units: **5.3**; 5.8.3; 6.5.1.2
 Attachment Level: **6.5.1.3**; 6.5.1.7; 6.5.1.12
 Attached Indirect Fire Unit: 6.5.1.1.2; **6.5.1.3.1**; 6.5.1.3.3; 7.28
 Attached Weapon Loss: 7.17

B

Bail Out: **5.15**; 6.5.2.5; 6.5.2.6; 6.5.4.2.3; 6.5.4.4.2; 6.5.4.4.3; 6.5.4.5; 6.6.1.1.3; 6.6.9; 7.23.4; 7.31.2
 Bail Out, Emergency: 6.6.7.1.2
 Barrages: 5.11; **6.1.4.3.10**; 6.5.1.12.1 (Observer Hindered); 6.5.2.4 (Barrage – Open/Closed SHEAF); 6.5.4.3 (Target Vehicle Moving DF/IF); 6.5.4.3 (Barrage – Open/Closed SHEAF)
 Barrages, Movement: 6.6.6
 Bicycles: 6.6.4.4
 Block: See Terrain, Block
 Bocage Country: 7.45
 Bogging Down: 6.6.9; **7.29**; 7.36.3
 Break Point: **7.1**; 7.1.4; 7.6
 Brew Up: see Vehicle, Brew Up
 Brew Up +2 Modifier: 7.11
 Bridges: see Terrain, Bridges
 Buildings: See Terrain, Buildings

C

Called Indirect Fire: see Indirect Fire, Called
 Camouflage: 7.24
 Card, Data: 1.6
 Card, Data Keys: 1.5
 Card, Game: 1.4
 Card, Turn Track, Summary & Hidden Unit: 1.8; 7.2
 CE (Chemical Energy) Shells: 5.1.3.4; **6.5.2.3.4**; 6.5.4.3 (CE Ammo); 7.10; 7.12; 7.15
 Checking Indirect Fire: see Indirect Fire, Checking
 Close Assault Combat: 5.1.3.5; **6.6.1.1**; 6.6.2; 6.6.4.2; 6.6.4.4; 6.6.4.5; 6.6.11; 7.1.2; 7.1.3; 7.1.5.1; 7.1.5.2; 7.6; 7.19; 7.35
 Close Assault Combat, Modifiers: 6.6.1.1.2
 Coexistence: 4.5.1.1.10
 Cohesion Point: **7.1.1**; 7.1.2
 Command Control: 5.8.2; 5.14; **6.2.1**; 6.6.11; 7.3
 Command Range: 6.2.1.1; **6.2.1.1.2**; 6.2.1.1.3; 6.2.1.1.4; 6.5.1.1.4; 6.5.2.1; 6.5.2.2.1; 6.6.11; 7.1.2; 7.1.3; 7.1.4 (Unbroken Command Unit in Cmd Rng); 7.1.4 (Broken Unit from Formation in Cmd Rng); 7.2.2.1; 7.3; 7.4.2
 Command Span: 7.52
 Command Units: **5.9.1**; 6.2.1.1.2; 6.5.1; 6.5.1.1.2; 6.5.1.12.1 (Command Recon Observer); 7.1.2; 7.1.3; 7.1.4 (Unbroken Command Unit in Cmd Rng); 7.3; 7.4.4
 Commands, Sharing: 5.14; **6.2.1.1.3**; 6.5.2.2.1; 6.6.11
 Continuous Indirect Fire: see Indirect Fire, Continuous
 Counter Battery Fire: see Indirect Fire, Counter Battery
 Counters, Command: **1.7.2**; 4.2.1; 4.4.1; 4.4.3.2; 4.5.1
 Counters, Information: 1.7.3
 Counters, Terrain: **1.7.4**; 4.1.4.1; 6.1.4.3
 Counters, Units: 1.7.1
 Crawling: 6.6.4.3
 Crests: see Terrain, Slopes & Crests
 Crew-Served Weapons; 5.1.1; 5.1.2; **5.1.3**; 5.14; 5.16.2.4; 6.1.4.2

D

Damaged: see Aircraft, Results or Vehicle Damaged
 Danger Close: see Indirect Fire, Danger Close
 Defensive Fire: 7.50
 Delayed Reaction: 7.48

Desert Buildings: 4.1.4.1.3.1, see Terrain Buildings
 Dice, Percentile: **1.10**; 3.2
 Direct Fire: **4.4.1**; 4.4.2; 6.1.4.1; 6.1.4.3.2; 6.1.4.3.10; **6.5.2**; **6.5.4**; 7.1.2; 7.1.3; 7.8; 7.13; 7.15; 7.22.1; 7.23.1; 7.25
 Direct Fire Smoke: see Smoke, Direct Fire
 Ditch: see Terrain, Ditch
 Dual Driving Controls: 7.33
 Dual Fire: **5.14**; 6.5.2.4 (Dual Fire); 6.5.4.3 (Dual Fire); 6.6.7.2
 Dust: **6.1.4.3.12**, 6.5.2.4, 6.5.4.3, 6.8.4

E

Engineer Units: **5.9.3**; 6.6.1.1; 7.19; 7.31.3.3
 Engineer, Terrain Combat: 7.19; 7.31.3.3

F

Flamethrowers: **5.1.3.4**; 6.6.1.1.2 (Attacker has a Flamethrower); 6.6.1.1.3 (Effective Result); 6.6.1.2.2 (Has a Flamethrower); 7.35.1
 Formation Summary: 1.9
 Fields-of-Fire: **4.4.3.1**; 5.1; 6.7.4.1.2; 7.16
 Fire: see Terrain, On Fire
 Fire Priority: 7.14
 Fires: 6.5.2.4 (On Fire); 6.5.4.3 (On Fire); **7.35**
 FO Units: 5.1.2; **5.9.4**; 6.2.1.1; 6.5.1; 6.5.1.1.1; 6.5.1.1.2; 6.5.1.1.3; 6.7.3.1.1; 6.7.3.1.2; 7.37, 7.47
 Forward Observer: see FO Units
 Full Cover: 5.1.3.1; 6.1.3.2; **6.1.4.2**; 6.5.4.2.2; 6.6.4.3; 6.6.8; 6.8.2; 7.2.2.2

G

GP Fire/Factor: 5.1.3.1; 5.1.3.2; 5.1.3.3; 5.1.3.4; 5.1.3.5; 5.2; 5.15; 5.16.2.1; **6.5.1**; 6.5.3; **6.5.4**; 6.6.1.1.1; 6.6.1.1.3; 6.6.7.2; 6.6.10; 6.7.3.2; 6.7.3.3; 6.7.3.4; 6.7.4.2; 6.8.3.1.2; 7.8.3; 7.15; 7.17; 7.18; 7.23.1; 7.25; 7.28.2; 7.35; 7.37
 GP Fire, Effective: 6.5.4.4.2; 6.5.4.4.3
 GP Fire, No Effect: 6.5.4.4; **6.5.4.4.1**
 GP Fire, Suppressed: 6.5.4.4.2; 6.5.4.4.3
 GP Hit Modifiers: 6.5.4.3
 Grade, Force: **5.8.1**; 6.3
 Grade, Formation: 5.8.2; 6.2.1.1; 6.2.1.1.2; 7.1.1.1; 7.4.2
 Grade, Unit: **5.8.3**; 6.5.1.7 (Called Indirect Fire Response); 6.5.1.12 (Observer Grade); 6.5.2.1 (Q, R and F Rates-of-Fire); 6.5.2.4 (AP Unit Grade); 6.5.2.6.1; 6.5.2.6.2; 6.5.4.3 (GP Unit Grade); 6.6.1.1.2 (Attacker Unit Grade); 6.6.1.2.2 (Unit Grade); 6.6.4.2; 6.7.3.5; 6.8.3; 7.1.4; 7.1.6.2; 7.6; 7.7.1; 7.7.2; 7.22; 7.26
 Grove: see Terrain, Medium and Light Groves
 Gully: see Terrain, Gully (Wadi)

H

Hand-Held Anti-Tank Weapons: **5.1.3.4**; 7.10; 7.15; 7.35.
 Hand-to-Hand Combat: 5.1.3.5; 6.1.4.2; **6.6.1.2**; 6.6.4.2; 6.6.4.4; 6.6.4.5; 6.6.11; 7.1.2; 7.1.3; 7.1.5.1; 7.1.5.2; 7.17; 7.35.1
 Hand-to-Hand Combat, Modifiers: 6.6.1.2.2
 Hasty Entrenchment: see Terrain, Hasty Entrenchment
 Heat Haze: 6.5.1.12.1 (Observer Heat Haze); 6.5.2.4 (Heat Haze); 6.5.4.3 (Heat Haze)
 Hidden Units: 1.8; 7.2; 7.37
 Hills: see Terrain, Hills
 Hit Angle, Advanced Game: **6.5.2.2**; 6.5.2.5; 7.8.2
 Hit Angle, Basic Game: **4.4.3.2.4**

HMGs: 5.1.3.2
 Hull Down: **6.1.4.1**; 6.1.4.3.1; 6.1.4.3.2; 6.1.4.3.7; 6.5.2.2.3; 6.5.4.4.2; 6.6.9; 7.13.2; 7.29
 Hull Down, Partial: **6.1.4.1.2**; 6.5.2.2.3; 6.5.4.4.2; **6.6.9**; 7.13.2

I

Illumination: 5.16; 6.5.1.6.2; 6.5.1.8.1; 6.5.1.11.1; 6.5.1.11.4; 6.5.1.13; 7.27; 7.31.3.1
 Improved Position: see Terrain, Improved Position
 Indirect Fire: 4.4.2; 5.1.3.1; 5.2; 5.3; 5.16.2.3; 6.1.4.3.10; **6.5.1**; 6.5.2.2.1; 6.5.4.2.5; 6.5.4.3 (Target Vehicle Moving DF/IF); 6.5.4.3 (Target Vehicle in Medium or Heavy Cover); 6.6.6; 6.8.3.1.2; 7.1.2; 7.1.5.1; 7.1.5.2; 7.2.2.3; 7.4.3; 7.5; 7.26; 7.27; 7.28; 7.31.3; 7.37
 Indirect Fire, Adjusting: **6.5.1.8.2**; 6.5.1.10; 6.5.1.11.3; 6.5.1.12; 6.5.1.12.1 (Adjusted Fire); 7.26; 7.37
 Indirect Fire, Air Bursts: 7.46
 Indirect Fire, Called: 6.5.1.1; 6.5.1.1.1; 6.5.1.1.2; 6.5.1.1.3; 6.5.1.4; **6.5.1.7**; 6.5.1.8.1; 6.5.1.8.2; 6.5.1.9; 6.5.1.10; 6.5.1.12; 6.5.1.13; 7.1.5.1; 7.1.5.2; 7.26; 7.28.1
 Indirect Fire, Checking: 6.5.1.9
 Indirect Fire, Continuous: **6.5.1.8.1**; 6.5.1.10; 7.1.5.1; 7.1.5.2
 Indirect Fire, Counter Battery: 7.28
 Indirect Fire, Danger Close: **6.5.1.10**; 6.5.1.11.3; 6.5.1.12; 6.5.1.12.1
 Indirect Fire, Illumination: 7.27
 Indirect Fire, Observer: 6.5.1
 Indirect Fire, Planned: 6.5.1.1; 6.5.1.9; **6.5.1.11**; 6.5.1.12; 6.5.1.12.1 (Adjusted Fire); 6.5.1.13; 6.5.4.3 (Target Vehicle Moving DF/IF); 7.5; 7.28.1
 Indirect Fire, Reconnaissance by Fire: 7.37
 Indirect Fire, Response: 5.8.3; 6.5.1.1; 6.5.1.3; 6.5.1.4; 6.5.1.7; 6.5.1.8.1; 6.5.1.8.2; 6.5.1.11; **6.5.1.12**; 7.1.5.1; 7.1.5.2; 7.26; 7.28.2; 7.37
 Indirect Fire, Scatter: 7.26
 Initiative: **4.3**; 4.4; 4.5; 5.8.1; **6.3**
 Initiative, Staggered: 7.42

K

Khamsin: 7.36.4
 KE (Kinetic Energy) Shells: **6.5.2.3.4**; 7.12
 Knocked Out, see Vehicle Knocked Out

L

Leaders: 7.55
 Leg, Facing: 5.5
 Leg, GP Defense Factor: **6.5.4.2.2**; 6.5.4.2.3
 Leg, GP Effective Result: 6.5.4.4.3; 6.6.10.2; 7.18; 7.31.2.2
 Leg, Movement: 6.1.4.3.1; **6.6.4**
 Leg, Size: **6.1.3**; 6.5.1.12.1 (Observer Heat Haze); 6.5.2.4 (Heat Haze); 6.5.4.3 (Heat Haze)
 Leg, Suppressed: 5.1.1; 5.14; 6.1.3.1; 6.5.2.4 (Shooter Suppressed); 6.5.4.3 (Shooter Suppressed); 6.5.4.4.3; 6.6.1.1; 6.6.1.1.2 (Vs. Suppressed Vehicle); 6.6.1.2; 6.6.1.2.2 (Defender Suppressed); 6.6.1.2.3; 6.6.2; 6.6.4.1; 6.6.4.2; 6.6.7.1.1; 6.8.3; 7.1.4; 7.18; 7.31.2.2
 Leg Units: see Squads & Half-Squads and Sections
 Limited Spotting: 7.7
 Line-of-Sight: 1.2; **4.1.4**; 4.4.3.2.2 (Brew-Up Smoke); 4.4.3.2.4; **6.1.4**; 6.5.1.9; 6.5.1.12.1 (Observer Hindered); 6.5.2.2; 6.5.4.2 (Smoke, Barrage, On Fire); 6.5.4.3 (On Fire, Brew Up Smoke, Smoke, Barrage); 6.7.3.1; 6.7.4.1; 7.8.3; 7.37
 Long Guns: 7.20

Lower Hull Hits: 7.13

M

Manhandling: see Towed, Movement
 Mapboard, Geomorphic: **1.2**; 4.1.4.1
 Mapboard, Terrain Overlays: **1.3**; 4.1.4.1
 Mines & Minefields: see Terrain, Mines
 Modifiers & Adjustments: **3.7**; **5.12**
 Morale: 5.8.2; 5.8.3; 6.2.1.1.3 (N/C Commands); 6.5.2.4 (Shooter Hesitating and Shooter Broken); 6.5.4.3 (Shooter Hesitating and Shooter Broken); 7.1; 7.4.4; 7.6
 Morale, Broken: 6.2.1.1; 6.5.1.12.1 (Observer Broken); 6.5.2.4 (Shooter Broken); 6.5.4.3 (Shooter Broken); 6.6.1.1; 6.6.1.1.2 (Vs. Broken); 6.6.1.2.2 (Defender Broken); 6.6.4.2; 6.6.7.1.1; 6.6.7.1.2; 6.6.10; **7.1**; 7.22
 Morale, Check, Normal: **7.1.2**; 7.1.5
 Morale, Check, Forced: **7.1.3**; 7.1.5
 Morale, Hesitating: 6.2.1.1; 6.5.1.12.1 (Observer Hesitating); 6.5.2.4 (Shooter Hesitating); 6.5.4.3 (Shooter Hesitating); 6.6.1.1; 6.6.1.1.2 (Vs. Hesitating); 6.6.1.2; 6.6.1.2.2 (Defender Hesitating); 6.6.4.2; 6.6.7.1.1; 6.6.7.1.2; 6.6.10; 7.1; 7.22
 Morale, Recovery: 7.1.6
 Morale, Vehicle Bailout: 7.39
 Mortars: **5.1.3.1**; 6.5.1.2; 6.5.4
 Motorcycles: 6.6.4.4
 Movement Costs: 4.5.1.1.2
 Movement Costs, Exceeding: 4.5.1.1.3
 Movement Factor: 1.7.1; **4.5.1.1.1**; 6.6.2; **6.6.4.1**; **6.6.5**; 7.2.2.2
 Movement, No Move Moves: 4.5.1.1.8
 Movement, Off Mapboard: 4.5.1.1.9
 Movement, Path & Road: 4.5.1.1.1; 4.5.1.1.2; **4.5.1.1.5**; 6.2.1.1.3; 7.20; 7.30; 7.36.2
 Movement, Road & Path [expanded]: 7.40
 Movement, Turning: see Vehicle, Turning

N

Narrow Roads & Paths: 7.30

O

Objectives, Controlling: 3.6
 Observer, Spotting for Aircraft: 6.7.3.1.2
 Observer, Indirect Fire: **6.5.1**; 7.5; 7.4.3; 7.26; 7.37
 Observer, Suppressed: 6.5.1.12.1 (Observer Suppressed)
 Off Mapboard Moves: 4.5.1.1.9
 Organic Indirect Fire Unit: 6.5.1.1.2; **6.5.1.3.2**; 6.5.1.3.3; 7.28
 Overrun Combat: 5.14; 6.5.4.3 (Overrun Attack); 6.6.2; 6.6.4.4; 6.6.4.5; **6.6.10**; 6.6.11; 7.1.2; 7.1.3; 7.1.5.1; 7.1.5.2; 7.23.1; 7.30
 Overwatch Fire: **4.4.2**; 4.4.3.2.2 (Overwatch and Overwatch Adjust); 4.5; 6.2.1.1.4; 6.5.1; 6.5.3; 6.5.4.3 (Overwatch and Overwatch Adjust); 6.6.1.1; 6.6.1.2; 6.6.10; 6.7.4.1.1; 6.7.4.2; 7.6; 7.8.4; 7.16

P

Paths: see Movement, Path & Road
 Phasing Player, Definition: 3.1
 Platoon & Section Command Control: 7.3
 Pinning Fire: 7.18
 Pivot: 6.1.4.3.1; 6.6.6; **6.8.1**; 7.16
 Pre-Registered Points: **6.5.1.4**; 6.5.1.12.1 (Preregistered Point)

Q

Quickdraw: 7.54
 Quickmarch: 6.6.4.2

R

Range in Hexes: 3.5.1
 Range, Maximum: 3.5.2
 Range, Minimum: 5.1.3.1; **5.6**; 6.5.1.1.3; 6.6.10.1
 Rate of Fire, See AP Rate of Fire
 Recon Units: **5.9.2**; 6.2.1.1; 6.2.1.1.3 (Commanding Recon Units); 6.5.1; 6.5.1.1.2; 6.5.1.1.3; 7.43
 Removing Spot Counters: 7.41
 Roads: See Movement, Path & Road
 Rubble: see Terrain, Rubble
 Rule of 5s and 10s: **6.5.4.4.2**; 6.6.1.1.3

S

Sections (Leg Units): 1.7.1; 5.1; 5.1.2; 5.14; 6.1.4.2; 6.1.4.3.1; 6.1.4.3.3; 6.1.4.3.4; 6.1.4.3.5; 6.1.4.3.6; 6.1.4.3.7; 6.1.3.4.9; 6.1.4.3.11; 6.5.2.6; 6.5.4.2.2; 6.5.4.2.3; 6.5.4.3 (Target Leg/Towed over Wall or Defilade Hexside and Hasty Entrenchment); 6.5.4.4; 6.6.1.1; 6.6.1.2; 6.6.4.1; 6.6.4.2; 6.6.4.3; 6.6.4.4; 6.6.4.5; 6.6.7.1.1; 6.6.7.2; 6.6.8; 6.6.10; 7.14; 7.15; 7.18; 7.19
 SHEAF: 6.1.4.3.10; **6.5.1.5**; 6.5.1.6.1; 6.5.1.6.2; 6.5.1.7; 6.5.1.8.1; 6.5.1.8.2; 6.5.1.11.1; 6.5.1.12; 6.5.1.12.1 (Observer Hindered); 6.5.1.13; 6.5.2.4 (Smoke – Open/Closed SHEAF); ; 6.5.2.4 (Barrage – Open/Closed SHEAF); 6.5.4; 6.5.4.3 (Smoke – Open/Closed SHEAF); 6.5.4.3 (Barrage – Open/Closed SHEAF); 6.5.4.3 (IF Open SHEAF); 6.6.6; 7.9; 7.22.1; 7.27; 7.31.3.1; 7.35; 7.37
 Slopes: see Terrain, Slopes & Crests
 Small Arms: 5.1.3.1; 5.1.3.2; 5.1.3.3; 5.1.3.4; 5.7; 6.1.3; 6.5.4.3 (Pinning Fire); 6.5.4.4.2; 6.5.4.4.3; 6.6.7.2; 6.7.3.2; 7.8.3; 7.18; 7.21; 7.22.1; 7.35.1
 Smoke: 5.11; 5.16.2; 6.1.4.3.10; 6.5.1.12 (Observer Hindered); 6.5.2.4 (Smoke – Open/Close SHEAF); 6.5.4.3 (Smoke – Open/Close SHEAF); 6.8.4
 Smoke, Brew-up: 4.1.4.1.8; **4.1.4.1.9**; 4.4.3.2.2 (Brew-Up Smoke); 4.4.3.2.6; 4.5.1.1.2; 6.5.1.12.1 (Observer Hindered); 6.5.4.3 (Brew-Up Smoke)
 Smoke, Direct Fire: 5.16.2; **6.1.4.3.10**; 6.5.1.5; 6.5.2.4 (Smoke – Open/Closed SHEAF); 6.5.4.3 (Smoke – Open/Closed SHEAF); 6.8.4
 Smoke, Dischargers: 6.5.2.4 (Smoke – Open/Closed SHEAF); 6.5.4.3 (Smoke – Open/Closed SHEAF); 6.8.4; 7.9
 Smoke, Indirect Fire: **6.1.4.3.10**; 6.5.1.6.1; 6.5.1.8.1; 6.5.1.11.1; 6.5.1.11.4; 6.5.1.12.1 (Observer Hindered); 6.5.1.13; 6.5.2.4 (Smoke – Open/Closed SHEAF); 6.5.4.3 (Smoke – Open/Closed SHEAF); 6.8.4; 7.31.3.1
 Smoke, Infantry: 6.8.4; **7.22**
 Spotting: 3.8; **4.1**; 4.2 (Overwatch); 4.4.1; 4.4.2; 5.1.3.1; 5.1.3.2; 5.1.3.3; 5.1.3.4; **6.1**; 6.5.1; 6.5.4.2.2; 6.6.4.3; 6.6.7.2; 6.7.3.1; 6.7.4.1; 7.1.5.2; 7.2.2.1; 7.2.2.2; 7.4.1; 7.7; 7.8.3; 7.24; 7.27; 7.36.1
 Squads & Half-Squads (Leg Units): 1.7.1; 5.1; **5.1.1**; 5.14; 6.1.4.3.1; 6.1.4.3.3; 6.1.4.3.4; 6.1.4.3.5; 6.1.4.3.6; 6.1.4.3.7; 6.1.3.4.9; 6.1.4.3.11; 6.5.2.6; 6.5.4.2.2; 6.5.4.2.3; 6.5.4.3 (Target Leg/Towed over Wall Hexside and Hasty Entrenchment); 6.6.1.1; 6.6.1.1.2 (Vehicle in Unsupported Hex); 6.6.1.2; 6.6.4.1; 6.6.4.2; 6.6.4.3; 6.6.4.4; 6.6.4.5; 6.6.7.1.1; 6.6.7.2; 6.6.8; 6.6.10; 7.14; 7.15; 7.18; 7.19; 7.22; 7.31.2.2; 7.36.2
 Special Units: 7.38
 Stacking: **3.8**; 4.1.3.2; 4.5.1.1.10; **5.13**; 6.2.1.1.3 (Commanding Vehicles on Roads and Paths); 7.30

Sun Blinding: **6.1.4.3.13**, 6.5.2.4, 6.5.4.3
 Suppression: **5.10**; 5.15; 6.2.1.1; 6.5.4.4; 6.5.4.5; 6.8.3: also see, Aircraft, Leg, Towed, and Vehicle Suppressed

T
 Tank Fright: 7.6
 Terrain, Alley: **4.1.4.1.3**; 6.1.4.3.1; 6.6.3; 7.20; 7.31.1
 Terrain, Bridges: 3.6; 4.1.4.1.6; 4.5.1.1.6; 6.1.4.2; 6.1.4.3.9; 6.5.4.2.5; 6.5.4.4.3 (Bridge); 7.30; 7.31.1; 7.32
 Terrain, Block: **6.1.4.3.3**; 6.5.4.2.5; 6.5.4.4.3 (Blocks, Mines or Wire)
 Terrain, Non-Blocking: **4.1.4.1.1**; 4.1.4.1.6; 4.1.4.1.9; 6.1.4.3.5; 6.1.4.3.10
 Terrain, Blocking: **4.1.4.1.2**; 4.1.4.1.3; 4.1.4.3.4; 4.1.4.1.5; 4.1.4.1.7; 4.1.4.2.5; 4.1.4.2.6; 6.7.3.1.3
 Terrain, Buildings: 3.6; **4.1.4.1.3**; 6.1.4.1.2; 6.1.4.3.1; 6.1.4.3.5; 6.1.4.3.9; 6.5.4.3 (Target Vehicle in Medium or Heavy Cover); 6.5.4.2.5; 6.5.4.4.3 (Building); 6.6.3; 6.6.4.3; 6.6.10; 6.7.3.1.1; 6.7.3.1.2; 7.1.3; 7.19; 7.29; 7.30; 7.31.1; 7.35
 Terrain, Ditch: **6.1.4.3.4**; 7.31.1
 Terrain, GP Defense Factor: 6.5.4.2.5
 Terrain, GP Effective Result: 6.5.4.4.3; 7.19
 Terrain, Gully: 3.6; 4.1.4.1.1; **4.1.4.1.6**; 6.1.4.2; 6.1.4.3; 7.13.1; 7.31.1; 7.32
 Terrain, Hasty Entrenchment: **6.1.4.3.6**; 6.5.4.3 (Hasty Entrenchment); **6.6.8**; 6.8.2
 Terrain, Hills: **4.1.4.1.4**; 4.1.4.1.5
 Terrain, Improved Position: 6.1.4.1.2; **6.1.4.3.7**; 6.5.4.3 (Target Vehicle in Medium or Heavy Cover); 6.5.4.4.3 (Improved Position); 7.1.3; 7.31.1
 Terrain, Mines: **6.1.4.3.8**; 6.5.4.2.5; 6.5.4.4.3 (Blocks, Mines or Wire); **7.31**
 Terrain, On Fire: 3.6; 5.11; **6.1.4.3.5**; 6.5.2.4 (On Fire); 6.5.4.3 (On Fire); 6.5.4.4.3 (Building); **7.35**
 Terrain, Rubble: 6.1.4.3.5; **6.1.4.3.9**; 6.5.4.4.3 (Building, Bridge and Improved Position); 7.31.1; 7.35
 Terrain, Slope & Crests: **4.1.4.1.5**; 4.5.1.1.2
 Terrain, Time of Day & Weather Conditions: **7.36**
 Terrain, Walls: 4.5.1.1.2 (Wall and Defilade Hexsides); **6.1.4.3.2**; 6.5.4.3 (Target Leg/Towed DF over Wall or Defilade Hexside); 6.6.4.4; 7.13.1
 Terrain, Wire: **6.1.4.3.11**; 6.5.4.2.5; 6.5.4.4.3 (Blocks, Mines or Wire)
 Terrain, Grove: **4.1.4.1.7**; 4.1.4.2.5; 6.7.3.1.1; 6.7.3.1.2; 6.7.3.1.3; 7.20; 7.30; 7.35.4
 Towed Units: **5.2**; 5.5; 5.13; 5.15; 5.16.2.4; 6.1.3; 6.1.3.2; 6.1.4.2; 6.1.4.3.1; 6.1.4.3.3; 6.1.4.3.4; 6.1.4.3.5; 6.1.4.3.6; 6.1.4.3.7; 6.1.3.4.9; 6.1.4.3.11; 6.5.2.6; 6.5.4.2.2; 6.5.4.2.3; 6.5.4.3 (Target Leg/Towed over Wall Hexside and Hasty Entrenchment); 6.5.4.4; 6.6.1.2; 6.6.4.1; 6.6.5; 6.6.7.1; 6.6.7.1.1; 6.6.8; 6.6.10; 6.7.4.1.2; 6.8.1; 7.14; 7.15; 7.18; 7.22; 7.30; 7.31.2.2
 Towed, Facing: 5.5
 Towed, GP Defense Factor: **6.5.4.2.2**; 6.5.4.2.3
 Towed, GP Effective Result: **6.5.4.4.3**; **6.6.10.2**; 7.18; 7.31.2.2; 7.31.3
 Towed, Movement (Manhandling): 6.1.4.3.1; **6.6.5**
 Towed, Size: 6.1.3
 Towed, Suppressed: 6.1.3.1; 6.5.2.4 (Shooter Suppressed); 6.5.4.3 (Shooter Suppressed); 6.5.4.4.3; 6.6.1.2.3; 6.6.2; 6.6.7.1.1; 7.18; 7.31.2.2
 Track Hit: see Vehicle, Track Hit
 Tracks: 4.5.1.1.11

Transported Fire: 6.5.2.4 (Transported Fire); 6.5.4.3 (Transported Fire); **6.6.7.2**
 Transporting: 1.8; 5.1.3.1; 5.1.3.2; 5.1.3.3; 5.1.3.4; 5.1.3.5; 5.15; 5.16.2.4; 6.1.3; 6.2.1.1; 6.5.2.4 (Transported Fire); 6.5.2.6.1; 6.5.2.6.2; 6.5.4.2.3; 6.5.4.3 (Transported Fire); 6.5.4.4; 6.5.4.5; 6.6.1.1.2 (Vehicle in Unsupported Hex); 6.6.4.1; 6.6.3; **6.6.7**; 7.9; 7.31.2.1; 7.36.3
 Turrets: 7.8

U
 Unattached Indirect Fire Unit: 6.5.1.1.2; 6.5.1.3.1; **6.5.1.3.3**; 7.28

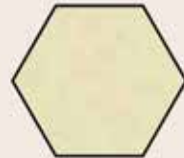
V
 Variable Track Damage: 7.21
 Vehicle, Armor: **4.4.3.2.5**; **6.5.2.3**
 Vehicle, Assault Cover: 7.49
 Vehicle, Brewed-Up: 4.1.4.1.8; 4.1.4.1.9; 4.2.1; 4.4.3.2.2 (Brew-Up Smoke); **4.4.3.2.6**; 4.5.1.1.2 (Brew-Up Smoke); 5.15; 5.16.2.4; 6.2.1.1; **6.5.2.5**; 6.5.2.6; 6.5.4.3 (Brew-Up Smoke); 6.5.4.4.2; 6.5.4.5; 6.6.1.1.3; 7.1.1.2; 7.1.2; 7.11
 Vehicle, Collateral Damage: 7.23
 Vehicle, Damaged: 3.7; **6.5.2.2.4** (Hull & Turret Damage); 4.4.3.2.2 (Shooter Damaged); **4.4.3.2.6**; 4.5.1.1.1; 6.2.1.1; 6.5.1.12.1 (Observer Damaged); **6.5.2.5**; 6.5.2.6; 6.5.4.3 (Shooter Damaged); 6.5.4.4.2; 6.6.1.1.3; 6.6.2; 6.6.3; 6.6.10; 7.1.1.2; 7.1.4 (Suppressed or Damaged)
 Vehicle, Deck Hit: 6.5.2.2.2
 Vehicle, GP Defense Factor: 6.5.4.2.1
 Vehicle, GP Effective Result: 6.5.4.4.2; 6.6.1.1.3; 7.8.3; also see, Vehicle, Knocked Out and Vehicle, Brewed Up
 Vehicle, Facing: **3.3**; 4.5.1.1; 4.5.1.1.5
 Vehicle, Knocked-Out: 4.1.4.1.8; 4.2.1; **4.4.3.2.6**; 5.15; 5.16.2.4; 6.2.1.1; **6.5.2.5**; 6.5.2.6.2; 6.5.4.4.2; 6.5.4.5; 6.6.1.1.3; 7.1.1.2; 7.11
 Vehicle, Movement Buildings: **6.6.3**; 6.6.10
 Vehicle, Movement: 1.7.1; **4.5.1**; 6.1.4.3.1; 6.1.4.3.3; 6.1.4.3.4; 6.1.4.3.5; 6.1.4.3.8; 6.1.4.3.11; 6.2.1.1.4; 6.5.2.2.1; 6.6.2; 6.6.3; 6.6.9; 6.6.10; 7.1.5.2; 7.2.2.2; 7.20; 7.23.4; 7.29; 7.30; 7.33; 7.36
 Vehicle, No Damage: **4.4.3.2.5**; 5.15; **6.5.2.5**; 6.5.2.6.1; 6.5.2.6.2; 7.23
 Vehicle, Suppressed: 5.14; 6.1.3.1; 6.5.2.4 (Shooter Suppressed); 6.5.2.5 (BU – Brew Up); 6.5.4.3 (Shooter Suppressed); 6.5.4.4.2; 6.6.1.1.2 (Vs. Suppressed Vehicle); 6.6.1.1.3; 6.6.2; 6.6.7.1.1; 6.6.10; 6.6.10.2; 7.1.4 (Suppressed or Damaged)
 Vehicle, Reverse Moves: **4.5.1.1.7**; 7.33
 Vehicle, Searching for Hull Down: **6.6.9**; 7.29
 Vehicle, Size: 4.1.3.1; 4.4.3.2.2 (Target Size); 6.5.1.12.1 (Observer Heat Haze); 6.5.2.4 (Heat Haze); 6.5.4.3 (Heat Haze); 6.6.9
 Vehicle, Track Hit: 5.15; 6.1.4.3.1; **6.5.2.2.1**; 6.5.2.6; 6.5.4.4.2; 6.6.3; 7.21
 Vehicle, Turning: 4.5.1.1.3; **4.5.1.1.4**

W
 Wall: see Terrain, Walls
 Weapon Malfunction: 7.25
 Weight Limitations: 7.32
 Wire: see Terrain, Wire
 Without Radio Sets: **7.4**; 7.23.2
 Wrecks: **4.1.4.1.8**; 4.4.3.2.6; 4.5.1.1.5; 6.5.2.5; 7.30; 7.35.2

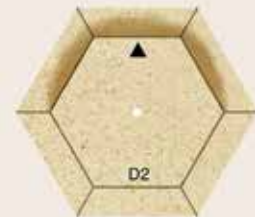
Terrain Key



Wood Buildings / 목재 건물



Clear / 평지



Defilade (overlay) / 차폐



Brick Buildings / 벽돌 건물



Water / 물



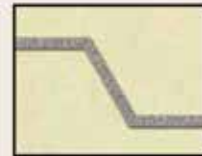
Sand / 모래
Soft Sand 부드러운 모래



Stone Buildings / 석재 건물



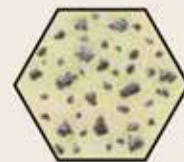
Gully / 절리



Wall / 벽



Medium Grove / 중간 숲



Rough / 험지



Crest / 능선



Light Grove / 작은 숲



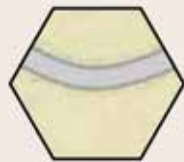
Bridge / 교량



Slopes / 경사



Brush / 덩굴



Road / 도로



Hill / 언덕



Scrub / 관목



Path / 길



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

© 2024 GMT Games, LLC