



AIR & ARMOR WÜRZBURG

Tactical Armored Warfare in Europe



RULE BOOK

번역: 다소



Compass Games
New Directions in Gaming

목차

[1.0] 서론	5	[8.6] 시나리오.....	27
[1.1] 게임 배경.....	5	[8.7] 게임 승리.....	27
[1.2] 게임 구조.....	5	[9.0] 플레이 순서.....	27
[1.3] 게임 익히기.....	5	[10.0] 활성화 사이클.....	28
[2.0] 게임 구성물.....	6	[10.1] 활성화.....	29
[2.1] 게임 구성품.....	6	[11.0] 유닛.....	29
[2.2] 게임 지도.....	6	[11.1] 유닛 편성.....	29
[2.3] 소책자.....	6	[11.2] 히든 정보.....	31
[2.4] 카드.....	7	[11.3] 더미 유닛.....	31
[2.5] 카운터.....	7	[11.4] 사용 면과 미사용 면.....	32
[2.6] 주사위.....	7	[11.5] 유닛 분할.....	33
[2.7] 게임 축척.....	7	[11.6] 유닛 결합.....	34
[3.0] 용어집	7	[11.7] 스텝 이전.....	36
[4.0] 유닛 카운터.....	10	[11.8] 유닛 이전.....	36
[4.1] 지상 유닛.....	10	[12.0] 지휘 및 통제.....	36
[4.2] 헬리콥터 유닛.....	14	[12.1] HQ 유닛과 지휘 계통.....	37
[4.3] 공중 유닛.....	14	[12.2] 지휘 포인트.....	37
[4.4] 유닛 유형.....	15	[12.3] 바르샤바 조약군의 계획과 작전.....	38
[4.5] 유닛 정오표.....	15	[12.4] WP 주공.....	39
[5.0] 스텝 마커.....	16	[12.5] WP 기지 및 독립 편제.....	40
[6.0] 게임 마커.....	16	[12.6] NATO 태스크포스.....	41
[6.1] 유닛 마커.....	16	[12.7] NATO 지휘 포인트 지출.....	42
[6.2] 공병 마커.....	17	[12.8] NATO 기지 및 독립 편제.....	43
[6.3] 지도 마커.....	18	[12.9] 작전과 공병 유닛.....	44
[6.4] HQ 마커.....	19	[13.0] 작전.....	44
[6.5] WP 작전 마커.....	20	[13.1] 작전 사이클.....	44
[6.6] 전투 지원 포인트 마커.....	20	[13.2] 행군 작전 사이클.....	44
[6.7] 트랙 마커.....	21	[13.3] 급속 공격 작전 사이클.....	45
[6.8] 추가 마커.....	21	[13.4] 강습 작전 사이클.....	46
[6.9] 불필요한 마커.....	21	[13.5] 목표 헥스.....	47
[7.0] 편제.....	22	[13.6] 작전 수행.....	48
[7.1] WP 편제.....	22	[13.7] 예비 작전.....	49
[7.2] NATO 편제.....	23	[13.8] 인터럽트 행동.....	50
[7.3] 지휘 계통의 효과.....	25	[14.0] 스택킹 제한.....	50
[7.4] 편제 상호작용 차트.....	25	[14.1] 스택과 부대.....	50
[8.0] 게임 개요.....	25	[14.2] 스택킹 한도.....	50
[8.1] 행동 사이클.....	25	[14.3] 진영별 스택킹 제한.....	50
[8.2] 작전.....	26	[14.4] 마스킹.....	51
[8.3] 게임 말.....	26	[15.0] 통제 구역.....	52
[8.4] 지휘.....	27	[15.1] 통제 구역(ZOC) 효과.....	53
[8.5] 플레이 모드.....	27	[16.0] 지상 유닛 이동.....	53

[16.1] 지상 이동.....	54	[22.3] 포병 풀.....	90
[16.2] 최소 이동.....	55	[22.4] 방어 포병 지원.....	90
[16.3] 보호 이동.....	55	[22.5] 사격 완료 마커.....	91
[16.4] 도로 이동.....	55	[22.6] 포병 사격과 이동.....	91
[16.5] WP 행군에서의 공격.....	58	[22.7] 로켓 포병.....	91
[16.6] 부대 이동.....	59	[23.0] 타격.....	91
[16.7] 아군 유닛과 이동.....	59	[23.1] 화력 타격.....	92
[16.8] 적 유닛과 이동.....	59	[23.2] 화력 타격의 타격 흡수.....	93
[17.0] 하천.....	62	[23.3] 교란.....	93
[17.1] 소하천 도하.....	62	[23.4] 대포병 화력 타격.....	94
[17.2] 대하천 도하.....	62	[23.5] ADM 타격.....	96
[17.3] 교량.....	62	[23.6] 오프맵 타격.....	96
[17.4] 도선 도하.....	63	[23.7] 타격 제한.....	97
[17.5] WP 수륙양용 도하 시도.....	64	[24.0] 공중 유닛.....	97
[17.6] 하천 도하와 공병.....	64	[24.1] 공중 포인트.....	98
[17.7] 하천 전투.....	65	[24.2] 공중 지원 요청.....	98
[17.8] 손쉬운 먹잇감 규칙 <i>Sitting Duck Rule</i>	65	[24.3] 공중 유닛 편성.....	98
[18.0] 사격 전투.....	66	[24.4] 공중 유닛 전개.....	99
[18.1] 사격 전투 요소.....	66	[24.5] 공중 유닛 사격.....	99
[18.2] 사격 전투 절차.....	67	[25.0] 공격 헬리콥터 유닛.....	99
[18.3] 타격 흡수.....	69	[25.1] 공격 헬리콥터 유닛 편성.....	100
[18.4] 후퇴.....	71	[25.2] 공격 헬리콥터 이동.....	100
[18.5] 전진.....	73	[25.3] 공격 헬리콥터 프로파일.....	101
[18.6] 침투 사격.....	74	[25.4] 공격 헬리콥터 사격.....	101
[18.7] 방어 사격.....	76	[25.5] 헬리콥터 출격.....	101
[18.8] 공세 사격.....	78	[25.6] AH-64 유닛.....	102
[18.9] 후퇴 사격.....	79	[26.0] 다목적 헬리콥터.....	102
[19.0] 대응.....	81	[26.1] 다목적 헬리콥터 유닛.....	102
[19.1] 바르샤바 조약군 대응.....	81	[26.2] 다목적 헬리콥터 편성.....	102
[19.2] 바르샤바 조약군 DTB.....	81	[26.3] 수송 능력.....	102
[19.3] NATO 대응.....	81	[26.4] 다목적 헬리콥터 이동.....	102
[19.4] 대응 이동.....	82	[26.5] 다목적 헬리콥터 회수.....	103
[19.5] 대응과 전투.....	82	[27.0] 대공 사격.....	104
[20.0] 정찰.....	83	[27.1] SAM 사격.....	104
[20.1] 정찰 포인트.....	83	[27.2] 대공포 사격.....	104
[20.2] 정찰 시도.....	83	[27.3] 대공 사격 결과.....	105
[20.3] 획득 마커.....	85	[28.0] 총 정리.....	106
[21.0] 화력 지원.....	86	[29.0] 공중기동 부대.....	112
[21.1] 화력 지원 자산.....	86	[29.1] 공중기동 유닛.....	112
[21.2] 사격 요청.....	86	[29.2] 공중기동 지휘 및 통제.....	113
[21.3] 전방 관측자.....	87	[29.3] 공중기동 작전.....	113
[22.0] 포병.....	88	[29.4] 헬리콥터 작전.....	114
[22.1] 직접 사격.....	89	[29.5] 공중강하.....	114
[22.2] 간접 사격.....	89		

[29.6] 공중 이동 제한.....	115	[40.2] 오프맵 행동.....	128
[29.7] 공중기동 증원.....	116	[40.3] 오프맵 사거리.....	128
[30.0] HQ 유닛.....	117	[40.4] 오프맵 이동.....	129
[30.1] HQ 지휘 범위.....	118	[40.5] 오프맵 전투.....	129
[30.2] HQ 이동.....	118	[41.0] 게임 고유 규칙.....	129
[30.3] HQ 국적.....	118	[41.1] 미군 2/11ACR 기갑 기병 전대.....	129
[30.4] HQ 특별 규칙.....	118	[41.2] 미군 기갑 기병 스크리닝.....	130
[31.0] 궤멸.....	119	[41.3] 미군 대포병 획득 표.....	132
[31.1] 특수 궤멸 사례.....	119	[41.4] 서독군의 역습.....	132
[31.2] 궤멸 효과.....	119	[42.0] 오버런 [선택 규칙].....	133
[32.0] 야간.....	120	[42.1] 오버런 제한.....	134
[32.1] 야간 효과.....	120	[43.0] 근접 공격 [선택 규칙].....	135
[32.2] 열영상 조준기.....	120	[43.1] 근접 공격 제한.....	136
[33.0] 공병.....	120	[44.0] 독가스 [선택 규칙].....	137
[34.0] 군용 교량.....	121	[44.1] 가스 포인트.....	137
[34.1] 가교 포인트.....	121	[44.2] 가스 타격.....	137
[34.2] 군용 교량 건설.....	121	[44.3] 가스 구역.....	138
[34.3] 군용 교량 유지.....	121	[44.4] 오염.....	138
[34.4] 군용 교량 효과.....	121	[44.5] 가스 공격.....	139
[34.5] 교량 회수.....	121	[44.6] 제독.....	139
[35.0] 개량 진지.....	122	[44.7] 화학무기 패널티.....	139
[36.0] 장애물.....	122	[45.0] 히든 모드 플레이.....	141
[37.0] 지뢰.....	122	[45.1] 히든 모드 유닛.....	141
[37.1] 지뢰지대 마커.....	123	[45.2] 히든 모드 유닛 셋업.....	141
[37.2] 지뢰 포인트.....	123	[45.3] 공개.....	142
[37.3] 공병과 지뢰지대.....	123	[45.4] 작전.....	143
[37.4] 지뢰지대 효과.....	123	[45.5] 폴로 반환.....	144
[37.5] 지뢰 공격.....	124	[45.6] 재배치.....	145
[37.6] 미식별 유닛과 지뢰지대.....	124	[45.7] 히든 모드 대공포 사격.....	145
[38.0] 교량 폭파.....	124	[45.8] 준비된 방어.....	145
[38.1] 폭약 설치.....	124		
[38.2] 공병 폭약.....	125		
[38.3] 군용 교량 파괴.....	125		
[38.4] 교량 화력 타격.....	126		
[38.5] 폭파된 교량.....	126		
[39.0] 전자전.....	127		
[39.1] EW 자산.....	127		
[39.2] 재밍 시도.....	127		
[40.0] 오프맵 참가.....	128		
[40.1] 오프맵 디스플레이.....	128		

* 파란색 부분은 에라타 반영 부분입니다.

* 최신 버전은 아닙니다 확인 가능한 수준의 에라타 만 반영되어있습니다.

* 에라타 중 너무 내용이 긴 내용은 공간 문제로 반영 못했습니다. 혹시 필요하다면 BGG에서 리빙를 확인 부탁드립니다.

사나이는 리빙를 안봅니다 근데

[1.0] 서론

디자인 노트: 숙련된 게이머라도 이 책자를 손에 들고 이 규칙을 소화하는 데 얼마나 오래 걸릴지 생각하면 막막할 것입니다. 하지만 걱정하지 마세요!. 부담을 덜어 주는 세 가지 요소가 있습니다:

1. 이 책자의 처음 15%는 단순히 게임의 구성물과 여러 유닛 및 마커를 설명합니다. 또 다른 25%는 상세한 플레이 예시와 디자인 노트 및 플레이 노트로 이루어져 있습니다. 실제 규칙은 이 책자의 60%뿐이며, 그중 약 10페이지는 선택 규칙입니다.
2. 탄탄한 입문 시나리오가 하나 있습니다(테르모필레 *Thermopylae*, 47.1절 참조). 이 입문 시나리오 덕분에 규칙서를 절반만 읽고도 충분히 게임을 시작할 수 있습니다.
3. 온라인에는 이 게임의 진행 방법을 알려주는 풍부한 영상 클립이 있습니다. 링크는 www.compassgames.com에서 찾을 수 있습니다.

마지막으로 덧붙일 만한 점이 있습니다. 플레이테스터들이 처음 이 게임을 접했을 때, 하나같이 방대한 규칙과 긴 플레이 순서 때문에 부담을 느꼈다고 말했습니다. 하지만 일단 게임을 시작하고 나면, 플레이 순서와 차트 및 테이블 덕분에 규칙서를 자주 다시 보지 않고도 게임을 쉽게 진행할 수 있다는 피드백을 받았습니다.

제 이전 게임인 *NATO: The Cold War Goes Hot*에 익숙한 플레이어라면 규칙을 쉽게 익히게 해 주었던 *Veteran's Summaries*가 이번 게임에는 왜 없는지 궁금할 수 있습니다. 이는 *Air & Armor*가 독자적인 게임 시스템을 사용하기 때문입니다. 숙련된 워게이머라도 이런 시스템을 본 적은 별로 없을 겁니다.

브루스 맥스웰의 *Air & Armor* 디자이너 시그니처 에디션에 오신 것을 환영합니다. 이 작품은 냉전이 언제든 터질 수 있다고 여겨지던 1986년에 처음 출판되었습니다. 그 시기는 암울한 시대였고, 각 진영은 상대가 최악의 행동을 저지를 거라고 예상하며 서로를 극도로 불신하던 시대였습니다. 세계는 로마가 지중해 지배권을 놓고 카르타고에 도전하기로 결정한 이래 가장 긴 군비 경쟁을 목격했습니다. 양측이 축적한 전쟁 물자의 양은 실로 경이적이었습니다. 그 노력은 소련을 파산으로 몰아넣었고, 결국 소련은 붕괴하게 됩니다. 다행히도 그 끝은 대폭발이 아니라 조용한 붕괴였습니다. 이 게임은 만약 그 끝이 폭발로 마무리되었다면 어떤 일이 벌어졌을지를 살펴봅니다.

[1.1] 게임 배경

Air & Armor 시리즈는 1986년부터 1989년 사이를 배경으로, 바르샤바 조약군(이 규칙서의 나머지 부분에서는 WP로 약칭함)이 서유럽에 기습 공격을 가한 초기 며칠을 대전술 수준에서 시뮬레이션합니다. 시리즈의 각 게임은 NATO 군단 하나가 방어하는 구역의 일부 또는 전부를 다룹니다. 이 게임

*Air & Armor: Würzburg*는 동독 국경 인근에 미 제3보병사단이 주둔했던 서독 도시 슈바이نف르트와 뷔르츠부르크 주변의 미 제VII군단 구역 일부를 다룹니다. 폴다 갭만큼 유명하지는 않지만, 뷔르츠부르크 주변 지역은 비교적 탁 트인 지형을 따라 슈투트가르트까지 곧장 진출할 수 있는 통로를 제공합니다. 이 축을 따라 돌파가 이루어졌다면 바이에른은 서독의 나머지 지역과 절단되고, NATO의 VII군단과 II군단은 밀려오는 체코 전선군 대공세 앞에 고립되었을 것입니다. 이는 소련군 입장에서 상당히 영리한 선택이 될 수 있었습니다. 당시 NATO는 보다 북쪽의 폴다 지역을 주공 방향으로 예상하고 있었는데, 그곳은 지형이 훨씬 험준했기 때문입니다.

[1.2] 게임 구조

*Air & Armor*는 비대칭 게임입니다. 양측은 교리와 지휘 구조의 차이를 반영하듯, 근본적으로 서로 다른 방식으로 부대를 지휘하고 기동합니다. WP 플레이어는 막대한 화력을 통제하지만, 사전에 계획된 작전에 기반한 경직된 지휘 체계 안에서만 그 화력을 운용해야 합니다. NATO 플레이어는 수적으로 열세이지만, 어디가 중요한 지점인지만 파악할 수 있다면 적절한 시간에 적절한 장소에 병력을 배치할 수 있는 유연성을 지니고 있습니다. 플레이어는 자신만의 장점을 살리고 약점을 최소화함으로써 승리합니다. 이 게임에는 12개의 개별 시나리오가 있습니다. 각 시나리오는 고유한 전투 상황을 묘사합니다. 이 게임은 1인 플레이도 가능하며(탄탄한 솔로 규칙도 있습니다), 최종 시나리오에서는 최대 7명까지 플레이할 수 있습니다.

[1.3] 게임 익히기

이 규칙서에 따라 플레이어를 단계별로 안내할 수 있도록 세심한 주의를 기울였습니다. 찰스 S. 로버츠 상을 수상한 *NATO: The Cold War Goes Hot*와 마찬가지로, 이 규칙은 단순히 게임의 기본 규칙만 다루는 것이 아니라 각 규칙이 다른 규칙과 어떻게 상호작용하는지도 다루도록 설계되었습니다. 덕분에 무엇이 언제 일어나야 하는지 덜 헛갈립니다. **이렇게 폭넓은 규칙을 익히는 핵심 방법은 모든 것을 한번에 외우려 하지 않는 것입니다. 그대신 플레이 순서와 차트 및 테이블을 활용해 모든 게임 기능을 논리적인 순서로 익히는 것이 중요합니다.** 실제로 이 게임의 복잡한 내용 대부분은 규칙서가 아니라 차트와 테이블에 담겨 있습니다. 규칙서는 전체 틀만 제공하고, 특정 게임 기능에 대해 더 깊이 파고들 때 궁금한 점에 답하는 상세한 참조 매뉴얼 역할을 합니다.

규칙 학습 부담을 덜고 가능한 한 빨리 플레이를 시작할 수 있도록, 다음과 같이 시작하는 것을 권장합니다. 23.0절까지 규칙을 훑어본 뒤 멈춥니다. 그런 다음 31절 '궤멸 *Shatter*'로 건너뛰고, 이어서 46.0절 '시나리오 플레이'(솔로 플레이를 원한다면 45.0절 '히든 모드 플레이')로 건너뛴다. 그 후 입문 시나리오인 47.1절 '테르모필레 *Thermopylae*'를 세팅하고 플레이합니다. 게임의 기본 메커니즘을 익혔다고 느낄 때까지 이 시나리오를 반복합니다. 그런 다음 24.0절부터 남은 규칙을

읽고, 전체 규칙을 적용한 상태로 다시 테르모필레를 플레이합니다. 이 시나리오에 익숙해지면, 게임을 즐기기 위해 준비된 나머지 11개 시나리오도 충분히 도전할 준비가 될 것입니다. 또한 한 장의 그림이 천 마디 말보다 낫듯, 아래 QR 코드를 스캔하거나 링크를 방문해 동영상 튜토리얼을 활용하시기 바랍니다.

[2.0] 게임 구성물

[2.1] 게임 구성품

Air & Armor: Würzburg 구성물은 다음과 같습니다:

- 규칙서 1권
- 플레이어북 1권
- 살짝 겹치도록 연결되는 22인치 x 34인치 지도 2장
(플레이 중에는 종이 클립으로 단단히 연결해 사용합니다)
- 카운터 228개씩이 들어 있는 카운터 시트 6장
- 동일한 차트 및 테이블 소책자 2권
- 동일한 시퀀스 카드 세트 2개(카드 1, 2)
- 8.5인치 x 11인치 WP TO&E 카드 2장(1장은 양면 인쇄)
- 8.5인치 x 11인치 NATO TO&E 카드 1장
(한쪽 면은 미군/캐나다군, 다른 한쪽 면은 서독군 인쇄)
- 8.5인치 x 11인치 WP 트랙 카드 1장
- 8.5인치 x 11인치 NATO 트랙 카드 1장
- 8.5인치 x 11인치 WP 계획 카드 1장
- 8.5인치 x 11인치 WP 풀 카드 1장
- 8.5인치 x 11인치 NATO 풀 카드 1장
- 10면체 주사위 2개(빨간색 1개, 파란색 1개)

구성품이 손상 또는 누락된 경우 다음으로 연락해 주십시오:

Compass Games, LLC
 PO Box 278
 Cromwell, CT 06416
 Phone: (860) 301-0477
 E-mail: support@compassgames.com

온라인 게임 지원도 가능합니다. 웹사이트: <https://www.compassgames.com>에 방문해주세요.

Compass Games 접속 QR

영상 튜토리얼 접속 QR



[2.2] 게임 지도

게임 지도는 별도의 지도 시트 두 장(Map A와 Map B)으로 구성됩니다. 어떤 시나리오든 지도 시트 한 장만 사용하고, 어떤 시나리오든 두 장 모두를 사용합니다. 두 장 모두를 사용하는 경우, 번호가 매겨진 헥스 행이 끊기지 않도록 겹쳐 놓은 뒤 종이 클립으로 고정해야 합니다. 이 지도 시트에 묘사된 지역은 동독(DDR) 국경에서 뷔르츠부르크 주변까지 이어지는 서독의 지형을 나타냅니다. 남쪽 지도 가장자리로 이탈한 WP 유닛은 이미 서독 내부로 60마일 진입한 상태이며, 라인강까지도 60마일밖에 남지 않은 것입니다.

[2.2.1] 헥스 지형. 지도는 유닛의 위치와 지도상 이동을 규율하는 육각형(헥스)으로 나뉘어 있습니다. 각 헥스에는 그 지역의 지형 유형을 나타내는 기호가 들어 있습니다. 지형 유형은 크게 세 가지 부류로 나뉩니다: 1) 헥스 내부의 주지형, 2) 헥스면을 따라 이어지는 지형, 3) 도로. 각 지형 유형은 지도에서 고유한 도형 기호로 표시됩니다. 기호와 지형 유형의 대응 관계는 지도에 인쇄된 지형 키 *Terrain Key*를 참조하십시오. 각 지형 유형은 이동과 전투에 서로 다른 효과를 미칩니다. 이 효과는 차트 및 테이블 소책자에 있는 지형 효과 차트 *Terrain Effects Chart*와 사격 효과 차트 *Fire Effects Chart*에 요약되어 있습니다. 일반적으로 한 헥스에는 하나의 주지형만 존재합니다. 한 헥스에 경삼림 *Light Woods*과 중삼림 *Heavy Woods* 기호가 모두 표시되어 있을 경우, 주지형은 항상 중삼림입니다.

[2.2.2] 오프맵 디스플레이. 각 지도 섹션의 양측 가장자리에는 “오프맵 디스플레이 *Offmap Display*”가 있습니다. 여기에는 중삼림 *Heavy Woods* 헥스 두 줄이 포함되어 있으며, 각각 “오프맵 5헥스(*FIVE hexes off map*)”와 “오프맵 10헥스(*TEN hexes off map*)”라고 적혀 있습니다. 이 칸들은 오프맵 참여에 사용하는 규칙입니다(40.1절 참조).

[2.2.3] 나침반 장미. 지도에는 나침반 장미가 세 개 인쇄되어 있습니다. 하나는 Compass Games의 로고이며(Map B의 *Air & Armor* 제목 아래), 나머지 둘은 게임 지도의 나침반 장미입니다(각 지도 시트 모서리에 하나씩 있습니다). 이 두 나침반 장미는 어느 지도 가장자리가 북, 남, 동, 서인지 나타냅니다. 증원 진입과 승점 획득에 대한 시나리오 지시문은 이러한 특정 지도 가장자리를 참조합니다.

[2.3] 소책자

[2.3.1] 규칙서. 지금 읽고 있는 규칙서에는 이 게임을 플레이하는 규칙이 담겨 있습니다. 게임 규칙은 번호가 매겨져 있으며, 특정 주제를 다루는 주요 절인 ‘케이스’로 구분합니다. 각 절은 소수점 번호 체계를 사용해 하위 케이스와 하위 하위 케이스로 더 세분됩니다. 규칙은 이 소수점 체계를 이용해 다른 규칙을 상호 참조합니다. 예를 들어 ‘예비 작전을 수행하는 부대는 그 헥스가 보호되어 있지 않다면 적 유닛에 인접한 헥스로 들어가거나 통과할 수 없습니다(16.3절 참조).’와 같은 규칙을 보게 됩니다. 이는 16.3절이 헥스가 어떻게 보호되

는지에 대한 더 많은 정보를 제공한다는 뜻입니다. 이 게임의 규칙은 처음 읽을 때 이해하기 쉽고 나중에 참조하기도 쉽도록 배열되어 있기 때문에, 논리적으로 그곳에서 찾을 수 있을 만한 규칙은 여러 위치에서 반복될 수 있습니다.

[2.3.2] 플레이 북. 플레이 북에는 이 게임에 포함된 12개 시나리오의 플레이 지시문도 들어 있습니다. 또한 효과적인 플레이를 위한 팁을 제공하는 플레이 노트와 게임 시스템의 맥락을 설명하는 디자이너 및 개발자 노트도 있습니다. 마지막으로, 게임에 등장하는 각 유닛의 주요 무기 체계를 자세히 설명하는 TO&E 노트도 수록되어 있습니다.

[2.3.3] 차트 및 테이블 소책자. 게임의 대부분 기능은 동일한 두 권의 차트 및 테이블 소책자에 인쇄된 차트와 테이블을 따릅니다. 차트에는 효과, 관계 또는 규칙이 적혀 있습니다. 테이블은 주사위 결과에 따라 플레이어 행동의 결과를 결정합니다. 각 항목의 사용법은 항목 자체에 설명되어 있으며, 그 항목 제목에서 참조하는 규칙 절에도 설명되어 있습니다.

[2.4] 카드

각 플레이어마다 핵심 게임 정보를 담은 8.5인치 x 11인치 카드 한 세트씩을 가집니다.

[2.4.1] 시퀀스 카드. 게임 플레이의 대부분은 전체 플레이 순서 안에서 게임이 어떻게 진행되는지 설명하는 시퀀스와 사이클로 구성됩니다. 모든 시퀀스와 사이클은 두 장의 시퀀스 카드에 적혀 있습니다. 각 플레이어는 동일한 시퀀스 카드 세트를 가지고 게임을 플레이합니다.

[2.4.2] TO&E 카드. WP 플레이어는 8.5인치 x 11인치 TO&E(Tables of Organization & Equipment) 카드 2장을, NATO 플레이어는 같은 크기의 TO&E 카드 1장을 가집니다. 한 장의 WP 카드를 제외한 모든 카드는 양면 인쇄되어 있습니다. TO&E 카드에는 각 편제를 구성하는 유닛 카운터와 스텝이 표시되어 있습니다. 이 정보는 플레이를 위한 유닛 편성에 사용됩니다(11.0절 참조).

[2.4.3] 트랙 카드. 각 플레이어는 자신이 통제하는 게임 자원을 기록하는 트랙이 인쇄된 8.5인치 x 11인치 트랙 카드 1장을 가집니다.

[2.4.4] 폴 카드. 각 플레이어는 히든 모드 플레이(45.0절 참조)에서 스텝 폴을 추적하기 위해 사용하는 8.5인치 x 11인치 폴 카드 1장을 가집니다.

[2.4.5] WP 계획 카드. WP 플레이어는 플레이 중인 각 연대의 작전을 계획하는 데 사용하는 8.5인치 x 11인치 바르샤바 조약군 계획 카드 1장을 가집니다.

[2.5] 카운터

이 게임의 게임 말은 ‘카운터’라 부르며, 미리 재단된 카운터 시트 6장에 있습니다. 이 카운터는 카운터 시트에서 분리해 사용합니다. 카운터는 크게 세 범주로 나뉩니다:

1. 유닛 카운터(4.0절 참조)
2. 스텝 마커(5.0절 참조)
3. 게임 마커(6.0절 참조)

유닛 카운터는 각 편제의 전투 병과를 나타냅니다. 스텝 마커는 유닛 카운터 아래에 있는 중대 수를 나타냅니다(중대 하나는 대략 병력 150명과 차량 15~20대로 간주합니다). 게임 마커는 지도 위 유닛의 상태, 지도 위 이벤트, 그리고 이 게임 내 여러 트랙에서 플레이어 자원을 기록하는 데 사용합니다.

[2.5.1] 카운터 보관. 게임을 빠르게 세팅하기 위해, WP 유닛 카운터는 사단별로 정리해 보관하고 8군위군 유닛(붉은 색 줄무늬)은 별도로 보관할 것을 권장합니다. NATO 유닛 카운터는 여단별로 정리해 보관하고, 각 NATO 사단 기지와 미 제 VII군단 기지는 별도로 보관할 것을 권장합니다. 게임 마커는 유형별로 따로 보관하되, 같은 국가 색상의 마커는 함께 보관하는 것이 좋습니다.

[2.6] 주사위

이 게임에는 10면체 주사위 2개가 들어 있습니다. 게임의 모든 목적에서 ‘0’은 ‘10’으로 취급합니다.

[2.7] 게임 축척

지도상의 각 헥스는 가로 1마일입니다. 지도는 폭 34마일, 길이 60마일의 지역을 묘사합니다. 각 주간 게임 턴은 전투 2시간을 나타냅니다. 각 야간 게임 턴은 전투 6시간을 나타냅니다. 지상 유닛의 각 스텝은 증원된 중대 하나를 나타냅니다. 공중 유닛이나 헬리콥터 유닛의 각 스텝은 단일 비행편대 하나를 나타내며(보통 기체 4대), 이를 기준으로 합니다.

[3.0] 용어집

디자인 노트: 숙련된 게이머도 이 부분은 꼭 읽어야 합니다.

아래에 나열된 용어들은 Air & Armor의 게임 시스템을 구성하는 기본 요소입니다. 이 목록을 외울 필요는 없지만, 더 잘 이해하고 싶은 용어를 만났을 때는 이 부분으로 돌아오십시오. 해당 용어의 정의가 여기에 있습니다. 이런 방식으로 접근하면 각 규칙 절에서 반복을 크게 줄여 줍니다.

ACR: 기갑기병연대 *Armored Cavalry Regiment*.

활성화 사이클 *Activation Cycle*: WP 사단 또는 NATO 여단 하나가 이동과 사격을 수행하는 하위 턴(10.0절 참조).

AIR & ARMOR

활성Active: 유닛이 활성화 사이클에 참여할 때 그 유닛은 활성 상태라고 합니다(10.0절 참조).

ADM: 포병/공중 투발 지뢰 *Artillery/Air Delivered Mine* (23.5절 참조).

AH: 공격 헬리콥터 *Attack Helicopter* (25.0절 참조).

공중 지원 요청Air Call: 아군 타격에 참여할 공중 유닛을 부르기 위해 공중 포인트를 지출하는 것(24.2절 참조).

공수 유닛Airborne Unit: 공수 강하 *Paradrop* 를 수행할 자격이 있는 유닛(29.1절 참조).

공중기동 유닛Airmobile Unit: 헬리콥터 수송을 사용할 자격이 있는 유닛(29.1절 참조).

수륙양용 도하Amphibious Crossing: 비가교 마인 강 hexs면을 가로지르는 특수 이동 유형. WP 차량화소총 연대만 사용할 수 있습니다(17.5절 참조).

군Army: 네 개의 전차사단으로 이루어진 WP 상위 편제(전차군) 또는 네 개의 차량화소총사단과 한 개의 전차사단으로 이루어진 WP 상위 편제(제병군). 이 게임에 등장하는 군은 8군 위군(제병군) 하나뿐입니다.

군 기지Army Base: 동일한 WP 군에 직접 배속된 모든 HQ, 포병, 공병 유닛으로 이루어진 기본 편제(7.1절 참조). 8군위군 기지는 유닛 지정이 '8GA'로 끝나는 진홍색 줄무늬 유닛 전부로 이루어지며, 독립 편제인 제119독립전차연대와 제90공중강습대대는 **제외됩니다**(12.5.3절 참조).

포병 풀Artillery Pool: HQ가 간접 사격 *Indirect Fire* 을 사용해 표적에 사격하기 위해 사격 요청 *Fire Call* 을 했을 때 응답할 수 있는 포병 유닛들의 집합입니다(22.3절 참조). 일반적으로 이 집합에는 호출을 한 HQ 자신의 편제에 속한 모든 포병 유닛과, 그 지휘 계통 안에 있는 다른 편제의 포병 유닛이 포함됩니다(7.0절 참조).

기지 편제Base Formation: 공통된 상위 편제(사단, 군단, 군, 전선군)에 직접 배속된 모든 HQ, 포병, 공병 유닛.

기지 유닛Base Unit: 기지 편제에 속한 모든 유닛.

여단Brigade: 동일한 여단 색 줄무늬를 지닌 NATO 유닛들의 집합. NATO는 여단 단위로 활성화합니다. WP 플레이어는 제35근위공중강습여단 하나를 가지며, 이는 모든 면에서 WP 사단처럼 취급합니다(7.1.6절 참조).

기병 유닛Cavalry Unit: 미군 기갑기병 편제에 속한 모든 기동 유닛(41.1절 참조).

지휘 계통Chain of Command: 특정 편제가 어떤 편제의 상위이거나 예하인지를 규정하는 위계 구조(7.0절 참조).

민간 교량Civil Bridge: 지도에서 도로가 가로지르는 모든 하천 hexs면(17.3절 참조).

근접 지형Close Terrain: 중삼림 *Heavy Woods*, 마을 *Town* 또는 도시 *City*의 그래픽 기호가 있는 모든 hexs(지도상의 지형 키 *Terrain Key* 참조).

오염Contamination: 가스 구역에 있는 유닛이 오염 확인에 실패할 때 발생하는 상태(44.4절 참조).

군단Corps: 2개에서 5개의 사단으로 이루어진 NATO 상위 편제. 이 게임에 등장하는 군단은 미 제VII군단 하나뿐입니다.

군단 기지Corps Base: 동일한 NATO 군단에 직접 배속된 모든 HQ, 포병, 공병 유닛으로 이루어진 기본 편제(7.2.3절 참조). VII군단 기지는 제72야전포병여단과 제9전투공병대대의 유닛으로 구성됩니다(12.8.2절 참조).

대포병 화력 타격Counter-Battery Fire Strike: 대포병 사격 *Counter-Battery Fire* 사이클 중 적 포병 유닛을 반격하기 위해 수행하는, 아군 포병 유닛의 특수한 화력 타격(23.4절 참조).

CRT: *Combat Results Table*. 사격 전투 *Fire Combat*(18.2절 참조) 또는 화력 타격 *Fire Strike*(23.1절 참조)의 결과를 결정하는 테이블.

CSP: 전투 지원 포인트 *Combat Support Points*. 공중, 지뢰, ADM, 가교, 지속성 가스, 비지속성 가스 포인트를 포함하는 플레이어 자원. CSP 잔량은 각 플레이어의 트랙 카드에 인쇄된 전투 지원 포인트 트랙에 기록합니다(46.4절 참조).

DAG: 사단 포병 집단 *Divisional Artillery Group*. 각 WP 사단에 하나씩 있는 포병 유닛(4.1.2.4절 참조). DAG는 NATO 작전 중 방어 사격 *Defensive Fire* 을 수행할 수 있는 유일한 WP 포병 유닛입니다(22.4.1절 참조).

방어 사격Defensive Fire: 적 작전 중 아군 유닛에 인접한 적 유닛을 대상으로 수행하는 사격 전투 *Fire Combat* (18.7절 참조).

직접 사격Direct Fire: 인접한 hexs를 향해 포병 유닛이 수행하는 사격(22.1절 참조).

교란Disruption: 적 화력 타격 *Fire Strike* 으로 인해 유닛이 받는 제압 또는 무질서 상태(23.3절 참조).

사단Division: WP의 사단은 4개에서 5개의 연대와 하나의 사단 기지로 이루어집니다. NATO의 사단은 3개 또는 4개의 여단과 하나의 사단 기지로 이루어집니다. 한 사단에 속한 모든 유닛은 카운터에서 같은 색(같은 색 줄무늬가 아님)과 같은 사단 지정을 가집니다(유닛 지정에서 슬래시 뒤의 숫자, 4.1.1.1절 참조).

사단 기지Division Base: 흰색 줄무늬와 동일한 사단 지정(유닛 지정에서 슬래시 뒤의 숫자, 4.1.1.1절 참조)을 지닌 모든 유닛.

DRM: 주사위 굴림 보정치 *Die Roll Modifier*. 특수한 요소를 반영하기 위해 원래 주사위 결과에 더하는 수치.

DTB: 사단 전차대대 *Divisional Tank Battalion*. 소련 차량화소총사단의 예비 유닛으로, 3~5개의 스텝으로 이루어진 전차대대(4.1.1.7절 참조). DTB는 모든 목적에서 연대처럼 취급합니다.
예외: 14.3.1절 1항과 19.2절을 참조.

더미 유닛 *Dummy Unit*: 더미 스텝 마커를 올린 유닛.

제대 *Echelon*: 지휘 계통 내 고유한 지휘 단계(7.0절 참조).

EG: 동독 *East German*.

공병 행동 *Engineering Action*: 공병 유닛이 공병 페이지 동안 공병 요소를 설치하거나 제거하는 행동(33.0절 참조).

EZOC: 적 통제 구역 *Enemy Zone of Control*(15.0절 참조).

도선 도하 *Ferry Crossing*: 공병 유닛 하나가 아군 스텝 최대 3개를 마인 강 헬스면 건너편으로 수송하는 특수 이동 유형(17.4절 참조).

사격 요청 *Fire Call*: HQ 유닛이 사격 전투 *Fire Combat* 또는 타격에 아군 화력 지원 자산 *Fire Support Asset*을 투입하기 위해 내리는 호출(21.2절 참조).

사격 전투 *Fire Combat*: 작전 중 표적 hex를 대상으로 수행하는 공격(18.0절 참조).

화력 타격 *Fire Strike*: 활성화 사이클의 타격 세그먼트 동안 아군 공중, 헬리콥터 또는 포병 유닛만이 공격 전투력 *Attack Strength*을 사용해 표적 hex를 공격하는 방식(23.1절 참조). 이는 특수 탄약을 사용하는 타격과 구별됩니다.

화력 지원 자산 *Fire Support Asset*: 모든 포병, 공격 헬리콥터 또는 공중 유닛(21.1절 참조).

대공포 사격 *Flak Fire*: 저고도 작전 중인 적 공중 유닛과 헬리콥터 유닛을 상대로 사용하는 대공 사격 형태(27.2절 참조).

부대 *Force*: 현재 단일 집단으로 함께 이동하면서 하나의 작전에 참여하고 있는 모든 유닛(16.6절 참조).

편제 *Formation*: 동일한 지휘 구조에 속한 유닛 집합. 편제는 기본 편제(연대, 여단 또는 기지)일 수도 있고, 여러 기본 편제로 구성된 상위 편제(사단, 군단, 군 또는 전선군)일 수도 있습니다.

아군 지도 가장자리 *Friendly Map Edge*: 북쪽 지도 가장자리는 WP 플레이어, 남쪽 지도 가장자리는 NATO 플레이어의 아군 가장자리입니다. 또한 아군 증원 유닛이 진입할 수 있는 다른 지도 가장자리 hex도 아군 가장자리로 간주합니다. 단, 한 장 지도 시나리오에서는 북쪽 또는 남쪽 지도 가장자리가 두 장 지도 시나리오와 다를 수 있습니다.

전선군 *Front*: 두 개의 제병군과 하나의 전차군으로 이루어진 WP 상위 편제(이 게임에는 전선군 편제가 없습니다).

가스 구역 *Gas Zone*: 가스 타격의 표적 hex와 그에 인접한 6개 hex(44.3절 참조). 가스 구역은 항상 가스 구역 마커로 표시합니다.

히든 모드 *Hidden Mode*: 적과 접촉하기 전까지 모든 기동 유닛의 스텝 전투력이 양측 모두에게 비공개인 플레이 모드(45.0절 참조).

HQ: 본부 유닛 *Headquarters unit*(4.1.4절 및 30.0절 참조).

간접 사격 *Indirect Fire*: 포병 유닛만 수행할 수 있는 사격 형태. 이를 통해 해당 포병 유닛에 **인접하지 않은** 표적 hex를 대상으로 사격 전투 *Fire Combat*나 타격에 참여할 수 있습니다(22.2절 참조).

침투 사격 *Infiltration Fire*: 적 유닛이 한 ZOC hex(15.0절 참조)에서 다른 ZOC hex로 직접 이동하거나, 한 번의 이동 중 같은 ZOC hex로 들어갔다 다시 나가면서 아군 유닛을 우회하려 할 때 발동하는 사격 전투 *Fire Combat* 형태(18.6절 참조).

인터럽트 행동 *Interrupt Action*: 정상적인 사건 진행 순서를 일시적으로 중단시키는 행동 또는 절차(13.8절 참조).

재밍 시도 *Jamming Attempt*: 표적의 무전 연결을 재밍해 화력 지원 *Fire Support*과 대응 능력을 저하시키려는 시도(39.2절 참조).

기동 유닛 *Maneuver Unit*: 모든 전차, 기갑기병, 대기갑, 기계화보병, 차량화보병 또는 도보보병 유닛(4.1.1절 참조).

군용 교량 *Military Bridge*: 플레이 중 공병 유닛이 가교 포인트를 사용해 하천 hex면에 건설한 교량(34.0절 참조).

차량화소총 *Motor Rifle*: 소련식 용어로, 차량화보병 또는 기계화보병.

MRD: 차량화소총사단 *Motor Rifle Division*.

국적 *Nationality*: NATO 유닛마다 국적이 있고, 특정 자원을 서로 공유할 수 없습니다. 반면 WP 유닛은 모두 단일 국적으로 취급합니다.

NATO: North Atlantic Treaty Organization.

목표 hex *Objective Hex*: 급속 공격 *Hasty Attack* 또는 강습 작전의 지정된 표적 hex(13.5절 참조).

관측자 *Observer*: 표적 hex에 인접해 있으면서 지휘 범위 안에 있고, 그 hex를 대상으로 사격 요청 *Fire Call*을 하는 HQ의 지휘 계통 안에 있는 유닛(21.3절 참조).

공세 사격 *Offensive Fire*: 작전의 목표 hex를 공격하기 위해 사용하는 사격 전투 형태(18.8절 참조).

공세 작전 *Offensive Operation*: 급속 공격 *Hasty Attack* 또는 강습 작전(공세 사격 *Offensive Fire*을 허용하는 유일한 작전입니다).

오픈 모드 *Open Mode*: 모든 기동 유닛의 스텝 전투력이 소유 플레이어에게 공개되는 플레이 모드(8.5절 참조).

작전 *Operation*: 하나 이상의 WP 연대/NATO 태스크포스가 수행하는 이동과, 경우에 따라 사격까지 포함한 행동(13.0절 참조).

대응 *Reaction*: 부대가 목표 hex를 증원하기 위해 최대 3hexs 이동해 그 hexs로 들어가는 것(19.0절 참조).

실유닛 *Real Unit*: 최소 1개 이상의 스텝을 포함하는 유닛.

정찰 시도 *Reconnaissance Attempt*: HQ 정찰 포인트를 사용해 특정 hexs를 점령한 적 유닛이 무엇인지 밝혀내려는 시도(20.0절 참조).

연대 *Regiment*: WP 사단의 기본 기동 요소로, 9개 스텝을 담은 3개 유닛으로 구성(11.1.3절 참조).

후퇴 사격 *Retreat Fire*: 아군 유닛 ZOC로 후퇴해 들어온 적 유닛을 공격하기 위해 사용하는 사격 전투 형태(18.9절 참조).

SAM 사격 *SAM Fire*: 고고도로 작전 중인 공중 유닛을 상대로 사용하는 대공 사격 형태(27.1절 참조).

관측 유닛 *Spotter*: 정찰 시도(20.2절 참조)나 대포병 획득 시도(23.4절 참조)를 위해 hexs까지의 거리를 확보하는 데 사용하는 기동 유닛.

스택 *Stack*: 동일한 hexs에 위치한 모든 유닛의 집합.

스텝 *Step*: 유닛의 규모를 규율하는 기본 단위. 일반적으로 증원된 중대 하나에 해당(5.0절 참조).

타격 *Strike*: 활성화 사이클의 타격 세그먼트 동안 아군 공중, 헬리콥터 또는 포병 유닛만으로 표적 hexs를 공격하는 것(23.0절 참조). 타격에는 화력 타격 *Fire Strike* (23.1절 참조), ADM 타격(23.5절 참조), 가스 타격(44.2절 참조)이 있습니다. 네 번째 타격 유형인 대포병 화력 타격(23.4절 참조)은 적 포병 유닛이 사격할 때마다 발생할 수 있습니다.

태스크포스 *Task Force*: NATO 여단의 기본 기동 요소로, 총 4개 이하의 스텝을 가진 임의의 기동 유닛 집합과, 그 태스크포스의 선두 유닛 *Lead Unit*으로부터 3hexs 이내 에 있는 공병 유닛으로 구성(12.6절 참조).

TEC: 지형 효과 차트 *Terrain Effects Chart*. 차트 및 테이블 소책자에 있는 차트로, 각 hexs 지형이 유닛의 이동과 사격에 어떻게 작용하는지 자세히 보여 줍니다.

US: *United States*.

VP: 승점 *Victory Point*. 게임 중 달성한 성과로 획득하며 승리에 기여하는 점수입니다(46.7절 참조).

WG: 서독 *West German*.

WP: 바르샤바 조약군 *Warsaw Pact*.

ZOC: 유닛을 둘러싼 6개의 hexs. 단 근접 지형이 있는 hexs는 **제외**(15.0절 참조).

[4.0] 유닛 카운터

“유닛 *Unit*”은 게임의 기본 플레이 구성물입니다. 보통 하나의 유닛은 두 개의 카운터로 구성됩니다. 1) 해당 유닛 유형의 능력치를 표시하는 유닛 카운터. 2) 유닛 규모를 나타내는 스텝 마커. 유닛은 다음의 세 가지 범주로 구분됩니다:

- 지상 유닛**: 목표 지점으로 기동하기 위해 지도상의 지형을 따라 지상 이동을 사용해야 하는 병력과 차량으로 구성된 유닛.
- 헬리콥터 유닛**: 헬리콥터 트랙에서 지도 밖에서부터 진입해 지도 위 지형 상공을 비행하고 임무를 수행한 뒤, 재무장 및 재공급을 위해 다시 헬리콥터 트랙으로 돌아가는 공격 헬리콥터/다목적 헬리콥터로 구성된 유닛.
- 공중 유닛**: 지도 밖에서부터 진입해 임무를 수행한 뒤 다시 지도 밖으로 이탈하고, 다시는 등장하지 않는 항공기로 구성된 유닛.

[4.1] 지상 유닛

이 게임에 묘사된 지상 유닛은 크게 네 가지 유형입니다:

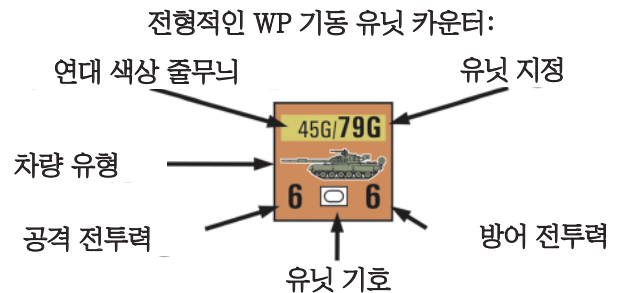
- 기동 유닛(전차, 기갑기병, 대기갑, 각종 보병)
- 포병 유닛(자주포, 견인포, 로켓포)
- 공병 유닛
- HQ 유닛(여단 및 사단)

아래 규칙은 유닛을 식별하는 방법과 유닛 카운터에 인쇄된 유닛 수치를 읽는 방법을 설명합니다.

[4.1.1] 기동 유닛. 기동 유닛은 이 게임의 주력 유닛입니다. 이들의 기본적인 특징은 지상 이동을 사용해 움직이며(16.0절 참조), 인접 hexs의 적 유닛을 공격할 수 있다는 점입니다(18.0절 참조). 특별한 경우에, 특정 지상 유닛은 ‘공중기동 *Airmobile*’으로 분류되며 공중 이동도 사용할 수 있습니다(29.0절 참조). 기동 유닛은 크게 두 가지 기본 유형으로 나뉘며, 각각은 지형과 매우 다르게 상호작용합니다(차트 및 테이블 소책자에 있는 TEC 참조):

- 기갑 유닛(전차, 기갑기병, 대기갑)
- 보병 유닛(기계화보병, 차량화보병, 도보보병)

아래 도해는 기동 유닛 카운터에 인쇄된 정보 유형입니다:



전형적인 NATO 기동 유닛 카운터:



[4.1.1.1] 유닛 지정. 유닛 지정은 보통 두 부분으로 이루어집니다. 첫 번째 부분은 슬래시 앞에 있는 작은 글꼴의 편제 지정으로, 해당 유닛이 속한 연대 또는 여단을 나타냅니다. 두 번째 부분은 슬래시 뒤에 있는 큰 글꼴의 사단 지정으로, 해당 유닛이 속한 사단을 나타냅니다. NATO의 캐나다 제4기계 화여단, 제54HSB, 제26공수여단은 게임에서 상위 사단이 없으므로 해당 유닛에는 사단 지정이 없습니다. WP 8근위군 또는 NATO VII군단에 속한 기지 유닛의 경우, 슬래시 앞 숫자는 유닛 번호이고 뒤는 '8GA', 'VII' 또는 '72'가 됩니다.

[4.1.1.2] 색상 줄무늬. WP 유닛의 경우, 흰색이 아닌 모든 색 줄무늬는 항상 사단 내 특정 연대 하나와 연결됩니다(즉 같은 색 줄무늬가 다른 사단에서도 각각의 특정 연대를 표시하는데 재사용될 수 있습니다). **예외:** 색 줄무늬가 진홍색이면 그 WP 유닛은 8근위군 기지 또는 독립 연대에 속합니다(12.5.3절 참조). 각 연대에 속한 세 개의 유닛 카운터는 모두 같은 색 줄무늬를 지니므로, 해당 연대가 작전을 수행할 때 쉽게 찾아내고 기동시킬 수 있습니다. 색 줄무늬가 흰색이면 그 WP 유닛은 사단 기지에 속합니다. NATO 유닛의 경우, 흰색이 아닌 모든 색 줄무늬는 항상 특정 여단과 연결됩니다. 여단에 속한 모든 유닛은 같은 색 줄무늬를 가집니다. 색 줄무늬가 흰색이면 그 유닛은 NATO 사단 기지 또는 군단 기지에 속합니다.

[4.1.1.3] 차량 유형. 이는 해당 유닛의 주된 차량 유형을 그림으로 나타낸 것입니다. 예를 들어, 유닛이 주로 T-80 전차로 무장되어 있다면 차량 유형에는 T-80 그림이 표시됩니다. 도보보병 유닛(턴당 1헥스만 이동할 수 있는 유닛, 29.3.1절 참조)에는 차량 유형이 없습니다. 각 지상 유닛에 대한 더 자세한 설명은 51.0절을 참조하십시오.

[4.1.1.4] 공격 전투력(Attack Strength). 유닛의 공격 전투력은 적 유닛을 파괴하는 기본 능력을 수치화한 것입니다. 유닛의 공격 전투력에 그 유닛이 포함한 스텝 수를 곱하면 기본 사격 전투력(Fire Strength)이 됩니다(18.0절 '사격 전투' 참조).

[4.1.1.5] 방어 전투력(Defense Strength). 유닛의 방어 전투력은 적의 사격을 견뎌 내는 기본 능력을 수치화한 것입니다. 유닛은 지형 효과를 반영한 방어 전투력 단위만큼 적 사격의 타격을 흡수합니다. 한 단위를 흡수할 때마다 유닛은 스텝 1개를 잃습니다.

[4.1.1.6] 유닛 기호. 각 유닛 카운터가 나타내는 유닛 유형에 대한 NATO 심볼(북대서양조약기구에서 사용하는 기호 체계)입니다. 유닛 기호에는 다음이 포함됩니다:

- Airborne Infantry (Leg Infantry, see 29.3.1)
- Anti-Armor
- Armor
- Armored Cavalry
- Armored Anti-Armor
- Engineer
- Motorized Infantry
- Mechanized Infantry
- Rocket Artillery*
- Self-Propelled Artillery*
- Tube Artillery*
- HQ

*Artillery unit symbols are not shown on the Unit Counter, but used on the Terrain Effects Chart

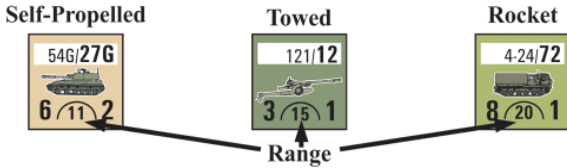
유닛 기호는 유닛의 공격 전투력(Attack Strength)과 방어 전투력(Defense Strength)이 지형 및 다른 효과에 따라 어떻게 보정되는지를 결정하는 데 사용됩니다. 지형 효과 차트(TEC)에는 각 유닛 기호별로 다른 열이 있습니다. 공수보병과 HQ 유닛은 차량 유형이 없기 때문에, 원래 차량 유형이 들어갈 자리에 유닛 심볼을 표시합니다. 포병 유닛은 사거리(4.1.2절 참조)를 표시해야 하므로 유닛 기호가 없습니다. 그러나 지형 효과 차트의 위에 표시된 실제 포병 유닛 기호를 사용해 지형이 그들의 사격에 미치는 영향을 나타냅니다.

[4.1.1.7] DTB(Divisional Tank Battalion). 각 소련 차량화소총사단(7.1.2절 참조)에는 아래와 같이 사단 전차대대(DTB)가 하나 있습니다:



이 편제는 모든 면에서 연대처럼 취급합니다. **예외:** 같은 사단의 다른 유닛과 스테킹할 수 있고(14.0절 참조), 같은 사단의 다른 유닛이 있는 헥스로 대응 이동할 수 있음(19.0절 참조). 동독 제4차량화소총사단에는 DTB가 없다는 점에 유의하십시오(4.5절 참조).

[4.1.2] 포병 유닛. 기동 유닛처럼 포병 유닛도 인접 hex의 적 유닛을 공격할 수 있습니다. 그러나 포병 유닛은 사거리 한도 내라면 멀리 떨어진 hex의 적 유닛도 공격할 수 있습니다. 포병 유닛은 크게 두 부류로 나뉩니다: 포신 포병과 로켓 포병입니다. 포신 포병 유닛은 다시 두 하위 유형으로 나뉩니다: 1) 자주포병 *Self-propelled*, 2) 견인포병 *Towed*. 로켓 *Rocket* 포병은 포신 포병보다 능력이 더 제한적입니다(22.7절 참조).



사거리를 제외하면, 포병 유닛의 모든 수치는 기동 유닛의 동일한 수치와 같은 방식으로 기능합니다.

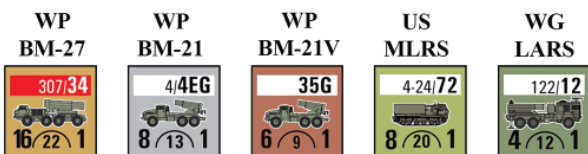
[4.1.2.1] 자주포병 *Self-propelled*. 자주포병 유닛은 사격 위치에서 신속히 이탈할 수 있으므로 적의 대포병 사격 *Counter-Battery Fire*에 맞을 가능성이 더 낮습니다(23.4절 참조). 모든 자주포병 유닛에는 차량 유형 그림이 표시됩니다. 아래 그림은 이 게임에 등장하는 모든 자주포병 유닛을 보여 줍니다:



[4.1.2.2] 견인포병 *Towed*. 견인포병 유닛은 차량 유형 대신 주된 포 자체의 그림이 표시됩니다. 견인포병 유닛은 사격 후 신속히 이탈할 수 없기 때문에 적의 대포병 사격 *Counter-Battery Fire*에 더 맞기 쉽습니다(23.4절 참조). 아래 그림은 이 게임에 등장하는 모든 견인포병 유닛을 보여 줍니다:



[4.1.2.3] 로켓 포병 *Rocket*. 포신 포병 유닛처럼 로켓 포병 유닛도 사거리 한도 내라면 멀리 떨어진 표적 hex를 공격할 수 있습니다. 그러나 포신 포병 유닛과 달리, 로켓 포병 유닛은 인접 hex를 사격할 수 없으며(즉 ZOC가 없습니다), 타격 *Strike* 전투에만 참여할 수 있습니다(23.0절 참조). 하지만 로켓 포병 유닛은 진정한 ‘쏘고 이탈하기 *Shoot and scoot*’를 할 수 있어 대포병 사격 *Counter-Battery Fire*에 맞기 어렵습니다. 아래 그림은 게임에 등장하는 모든 유형의 로켓 포병 유닛입니다:



로켓 포병 유닛의 모든 수치는 포신 포병 유닛의 해당 수치와 동일합니다. 아래 규칙에서 ‘포병 유닛’이라는 용어는 일반적으로 포병과 로켓 포병 유닛을 모두 포함합니다. 그렇지 않은 경우에는 따로 명시합니다. 로켓 포병 유닛의 특수한 성격은 22.7절을 참조하십시오.

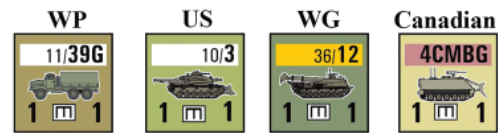
[4.1.2.4] DAG. 각 WP 사단에는 아래 첫 번째 유닛과 같은 자주포사포 *Howitzer* 연대가 하나 있습니다. **예외:** 동독 제4차량화소총사단에는 아래 두 번째 유닛, 즉 견인 곡사포 유닛이 있습니다.

이 사단 곡사포 연대는 ‘DAG’(사단 포병단 *Divisional Artillery Group*)이라 부르며, NATO 작전의 방어 사격 *Defensive Fire* 단계 동안 방어 사격에 참여할 수 있는 유일한 유형의 WP 포병 유닛입니다(22.4.1절 참조). 제79근위전차사단의 DAG는 3스텝인 다른 일반적인 차량화소총사단 DAG와는 달리 2스텝뿐이라는 점에 유의하십시오. 이는 소련 전차사단의 표준적인 차이였습니다.



[4.1.3] 공병 유닛 *Engineer*. 공병 유닛은 교량을 설치/파괴하며, 방어 시설을 구축하고 제거하고, 다른 아군 유닛을 지뢰로부터 보호하며, 하천 건너편으로 유닛을 수송합니다. 게임을 하다보면 공병 유닛이 정말 중요함을 알게 될 것입니다.

전형적인 공병 유닛:



공병 유닛의 모든 수치는 기동 유닛의 동일한 수치와 같습니다.

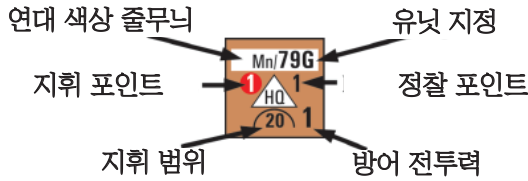
[4.1.4] HQ 유닛. HQ 유닛은 각 편제의 신경 중추입니다. HQ 유닛은 다음과 같은 주요 기능을 제공합니다:

- 1. 지휘 *Command*:** HQ는 작전을 조직하기 위한 지휘 포인트를 제공합니다(12.0절 ‘지휘 및 통제’ 참조).
- 2. 정찰 *Reconnaissance*:** HQ는 적 유닛을 획득하기 위한 정찰 포인트를 제공합니다(20.0절 ‘정찰’ 참조).
- 3. 화력 지원 *Fire Support*:** HQ는 아군 포병, 공격 헬리콥터 및 공중 유닛에 사격 요청 *Fire Call*을 합니다(21.2절 참조).
- 4. 전자전 *Electronic Warfare*:** 특정 HQ는 적 유닛을 재밍할 수 있는 EW 자산을 가집니다(39.0절 참조).

독특하게도 HQ 유닛은 공격 전투력 *Attack Strength*이 없으며, 적 유닛에게 직접 사격하지 않습니다(**예외:** 대공포 사격 *Flak Fire*, 27.2절 참조).

AIR & ARMOR

전형적인 HQ 유닛:



[4.1.4.1] 지휘 포인트 Command Point. 지휘 포인트는 HQ의 작전 계획 능력을 수치화한 것입니다. WP는, 지휘 포인트 1점으로 여단 하나 하나의 작전을 계획할 수 있습니다. NATO는, 지휘 포인트 1점으로 태스크포스 하나를 작전에 배정할 수 있습니다. 12.0절 '지휘 및 통제'와 13.0절 '작전'을 참조하십시오.

[4.1.4.2] 정찰 포인트 Reconnaissance Point. 정찰 포인트는 HQ가 정찰 자산으로부터 정보를 수집하고 종합하는 능력을 수치화한 것입니다. 정찰 포인트 1점으로 HQ는 정찰 테이블에 따라 정찰 시도 1회를 할 수 있습니다(20.0절 '정찰' 참조). 정찰 시도에 성공하면 표적 핵스를 획득하며, 활성 플레이어는 그 핵스의 적 유닛을 조사하고 공중, 헬리콥터 및 포병 유닛으로 타격할 수 있습니다.

[4.1.4.3] 지휘 범위 Command Range. HQ의 지휘 범위는 HQ가 어떤 유닛까지 경로를 추적하여 해당 유닛에게 또는 그 유닛을 통해 HQ 기능을 제공할 수 있는 최대 핵스 수입니다. 유닛이 HQ의 지휘 범위 안에 있는지 확인하려면, 둘 사이에 있는 최소 핵스 수를 셉니다(유닛이 점유한 핵스는 포함하고 HQ가 점유한 핵스는 포함하지 않습니다). 이 핵스 수가 HQ 유닛의 지휘 범위 이하라면 그 유닛은 지휘 범위 안에 있습니다. **적 유닛과 그 ZOC가 있어도 지휘 범위가 차단되지 않습니다.**

[4.1.4.4] WP HQ 유형. 각 WP 사단에는 두 개의 HQ 유닛, 전방 HQ(For)와 주 HQ(Mn)가 있습니다. 두 유형 모두 사단 HQ이므로 같은 사단의 모든 유닛과 그 지휘 계통 안의 모든 기지 유닛에 지휘 기능을 적용할 수 있지만(7.1절 참조), 다른 WP 사단 유닛에는 적용할 수 **없습니다**. 전방 HQ와 주 HQ 사이에는 유닛에 인쇄된 값이 다르다는 점 외에 기능상 차이가 없습니다. 제35근위공중감응여단은 HQ 유닛이 하나뿐이며, 이는 모든 면에서 WP 사단 HQ처럼 취급합니다(EW 자산이 없다는 점만 예외, 39.0절 참조).

전형적인 WP HQ 유닛:



[4.1.4.5] NATO HQ 유형. NATO에는 두 단계의 HQ 유닛이 있습니다: 여단 HQ와 사단 HQ입니다. 여단 HQ에는 모두 자신이 속한 여단의 색 줄무늬가 있습니다.

전형적인 NATO 여단 HQ 유닛:



여단 HQ는 자신의 여단 유닛과, 그 지휘 계통 안에 있는 모든 기지 유닛에 지휘 기능을 적용할 수 있지만(7.2절 참조), 다른 여단의 유닛에는 적용할 수 **없습니다**. **예외:** 미군이 아닌 여단 HQ는 VII군단 기지에 있는 어떤 미군 유닛에도 지휘 기능을 적용할 수 없습니다. 다만 특정 상황에서는 제72야전포병여단의 유닛을 자신의 포병 풀에 포함시킬 수 있습니다(22.3.1절 참조).

모든 사단 HQ에는 흰색 줄무늬가 있습니다. 이 게임에서 NATO 플레이어는 3개의 사단 HQ 유닛만 통제하는데, 제12판서사단의 주 HQ 하나와 미 제3보병사단의 전방 HQ 및 주 HQ 하나씩으로, 모두 아래에 적혀 있습니다.

NATO 사단 HQ 유닛:

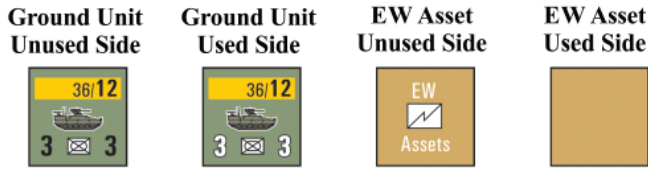


모든 NATO 사단 HQ는 유사한 역할을 수행합니다. 각 HQ는 자기 사단의 모든 유닛과 지휘 계통 안에 있는 모든 기지 유닛에 지휘 기능을 적용할 수 있습니다(7.2절 참조). **예외:** 제12판서사단 HQ는 자격이 되는 경우 제72야전포병여단 유닛을 자신의 포병 풀에 포함시키는 것 외에는 미 제VII군단 기지의 어떤 유닛에도 지휘 기능을 적용할 수 **없습니다**(22.3.1절 참조). 미군 전방 HQ에는 정찰 포인트가 없는데, 대부분의 정보 종합이 주 HQ에서 이루어졌기 때문입니다. 캐나다군은 당시 유럽에 여단 하나만 배치했으므로 사단 HQ 유닛이 없습니다.

[4.1.5] EW 자산. EW 자산은 사단 HQ에 배속된 특수 유형의 유닛입니다. EW 자산은 재밍 시도를 수행하는 데 사용됩니다(39.0절 참조). 시나리오에 등장하도록 예정된 각 WP 사단 HQ와 각 NATO 사단 주 HQ인 경우에만, 시나리오 지시문에서 달리 명시하지 않는 한, 반드시 그 아래에 EW 자산 하나를 배치해야 합니다.

[4.1.6] 사용 면과 미사용 카운터 면. 모든 지상 유닛의 유닛 카운터 앞뒷면에는 동일한 정보가 적혀 있습니다. 단, 공격 전투력 *Attack Strength*과 방어 전투력 *Defense Strength*은 앞면에는 검은색, 뒷면에는 흰색으로 인쇄되어 있습니다. 카운터의 앞면(검은색)은 미사용 면을 나타내고, 뒷면(흰색)은 사용 면을 나타냅니다.

EW 자산의 앞면에는 EW 기호가 있고, 뒷면은 비어 있습니다.



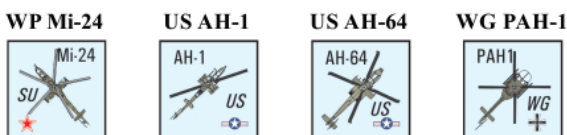
지상 유닛은 작전을 완료한 뒤와 그 밖의 여러 이벤트 이후 사용 면으로 뒤집습니다(11.4절 참조). EW 자산은 재밍 시도를 수행하는 데 사용했을 때만 사용 면으로 뒤집습니다(39.0절 참조). 유닛은 턴 종료 시 재정비 페이지의 유닛 준비 스텝에서 다시 미사용 면으로 뒤집습니다. 이 절차를 통해 플레이어는 어떤 지상 유닛이 아직 이번 턴에 이동할 수 있는지, 어떤 EW 자산이 아직 재밍할 수 있는지를 추적할 수 있습니다.

[4.2] 헬리콥터 유닛

이 게임에는 두 종류의 헬리콥터 유닛이 있습니다: 1) 공격 헬리콥터 유닛(25.0절 참조), 2) 다목적 헬리콥터 유닛(26.0절 참조). 공격 헬리콥터 유닛은 적 유닛을 공격할 수 있습니다. 다목적 헬리콥터 유닛은 적 유닛을 공격할 수는 없지만 공중기동 유닛을 승객으로 수송할 수 있습니다(26.3절 참조). 지상 유닛과 마찬가지로 헬리콥터 유닛도 유닛 카운터와 스텝 마커로 구성됩니다. 헬리콥터 유닛은 플레이어의 트랙 카드에 인쇄된 헬리콥터 트랙의 준비 박스 *Ready Box*에 둡니다. 헬리콥터 유닛이 필요해지면 플레이 구역으로 비행해 들어와 임무를 수행하고, 다시 헬리콥터 트랙의 회수 박스 *Recovery Box*로 돌아갑니다. 헬리콥터는 지도 어디든 비행할 수 있습니다. 그대신 적 유닛으로부터 2hex 이내의 hex에 진입할 때마다 적의 대공포 사격 *Flak Fire*를 받습니다(27.2절 참조).

[4.2.1] 공격 헬리콥터 *Attack Helicopter* 유닛. 공격 헬리콥터 유닛은 일부 사격 전투 *Fire Combat*에 화력을 추가할 수 있으며(18.0절 참조), 화력 타격 *Fire Strike*을 수행할 수도 있습니다(23.1절 참조). 각 공격 헬리콥터 유닛 카운터의 앞면에는 해당 유닛이 나타내는 헬리콥터 유형이 표시됩니다. 뒷면에는 사격형 *Gunnery* 또는 원거리형 *Stand-off* 두 가지 공격 프로파일(Attack Profile)이 표시되며, 각 특정 공격 프로파일을 사용할 때 적용하는 공격 전투력, 사거리, 방어 전투력이 함께 표시됩니다(25.3절 참조).

공격 헬리콥터 유닛 카운터(앞면 - 헬리콥터 유형):



공격 헬리콥터 유닛 카운터(뒷면 - 공격 프로파일):

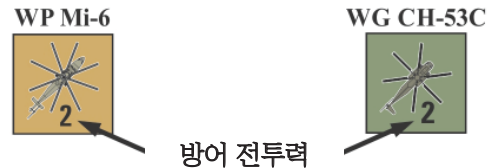


공격 헬리콥터 유닛의 공격 프로파일(공중 유닛도 동일)은 다음과 같이 읽습니다:



플레이어는 공격 시 사용할 프로파일이 보이도록 유닛 카운터를 회전시킵니다. 공격 헬리콥터 유닛의 운용 방식에 대한 자세한 내용은 25.0절을 참조하십시오.

[4.2.2] 다목적 헬리콥터 *Utility Helicopter* 유닛. 다목적 헬리콥터 유닛은 지도 위로 비행해 들어와 승객 유닛을 태우고 운반한 뒤 다시 지도 밖으로 돌아갑니다. 이 게임에서 다목적 헬리콥터를 운용하는 진영은 WP와 분데스베어 *Bundeswehr*(서독 육군)뿐입니다. 다목적 헬리콥터 유닛의 운용 방식은 26.0절을 참조하십시오.



[4.3] 공중 유닛

공중 유닛은 지도 위로 비행해 들어와 표적을 타격하고 다시 지도 밖으로 이탈합니다(24.0절 '공중 유닛' 참조). 다른 유형의 유닛과 달리, 공중 유닛은 계속 남아있지 않습니다. 특정 임무를 위해 편성되며 임무가 완료되면 즉시 해체됩니다. 각 공중 유닛은 세 개의 카운터로 구성됩니다:

1. 항공기 유형을 나타내는 유닛 카운터
2. 공중 유닛이 사용할 수 있는 네 가지 공격 프로파일을 표시하는 공격 프로파일 마커(고고도 공격 프로파일은 앞면, 저고도 공격 프로파일은 뒷면에 표시됨)
3. 유닛에 포함된 비행편대 수를 나타내는 스텝 마커(비행편대 하나는 항공기 4대)

전형적인 공중 유닛:

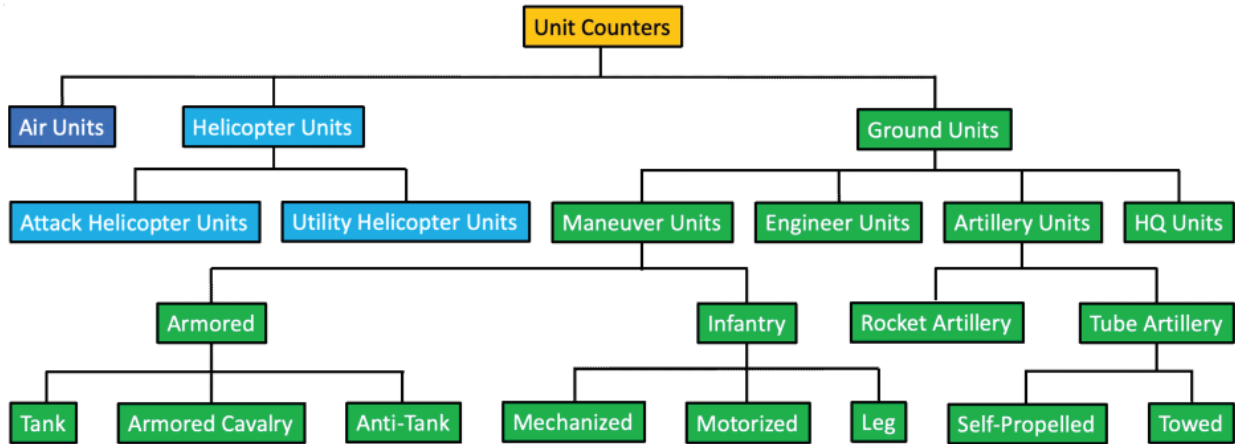


공중 유닛의 공격 프로파일 마커는 공격 헬리콥터 유닛 뒷면의 공격 프로파일과 같은 방식으로 읽습니다(4.2.1절 참조).

공중 유닛을 편성할 때는 원하는 고도(고고도/저고도)가 표시된 면이 보이도록 공격 프로파일 마커를 뒤집고, 원하는 공격 방식(사격형 또는 원거리형)이 보이도록 회전시켜, 해당

공격 프로파일의 공격 전투력, 사거리, 방어 전투력이 마커 하단에 똑바로 보이게 합니다.

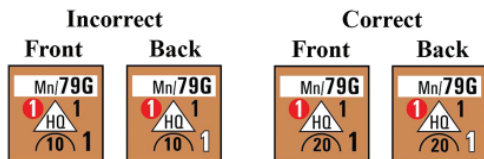
[4.4] 유닛 유형



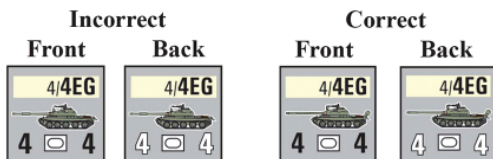
[4.5] 유닛 정오표

디자인 노트: 카운터 시트를 인쇄하는 과정에서, 어느 출판사도 바라지 않을 만큼 많은 유닛 에러타가 발생했습니다. 따라서 이 게임에는 가장 사소한 외형상의 문제를 제외한 거의 모든 문제를 수정하기 위한 여섯 번째 카운터 시트가 있습니다.

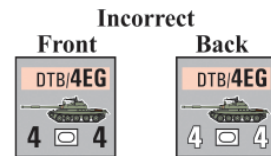
제79근위전차사단 사단 주 HQ 유닛 카운터는 지휘 범위가 20이 아니라 10으로 잘못 인쇄되었습니다. 수정된 유닛 카운터는 카운터 시트 6에 있습니다. 카운터 시트 3에 있는 잘못된 유닛은 버리십시오.



동독 제4차량화소총사단 제4전차연대의 유닛 카운터 세 개는 T-55가 아니라 T-62 그림이 잘못 인쇄되어 있습니다. 수정된 유닛 카운터는 카운터 시트 6에 있습니다. 카운터 시트 3에 있는 잘못된 유닛은 버리십시오.



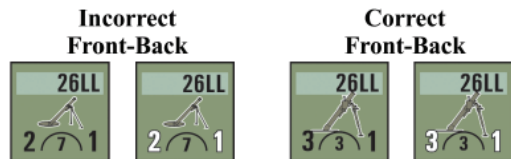
카운터 시트 3에는 실제로는 존재하지 않는 동독 DTB용 유닛 카운터 두 개가 인쇄되어 있습니다. 두 카운터 모두 버리십시오.



미 제3보병사단의 2-41/3 M109 포병 유닛은 처음에 뒷면의 공격 전투력 '4'가 흰색이어야 하는데 검은색으로 인쇄되었습니다. 수정된 유닛 카운터는 카운터 시트 6에 있습니다. 카운터 시트 1에 있는 잘못된 유닛은 버리십시오.

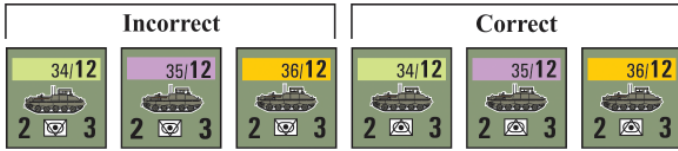


제26공수여단의 120mm 박격포 유닛 카운터는 처음에 잘못된 유닛 수치로 인쇄되었습니다. 수정된 유닛 카운터는 카운터 시트 6에 있습니다. 카운터 시트 1에 있는 잘못된 유닛은 버리십시오.

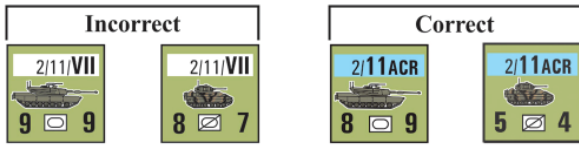


카운터 시트 1에는 제12관저사단 각 여단용 재규어 Jaguar 유닛 카운터 세 개가 인쇄되어 있습니다. 이 유닛 카운터에는 유닛 심볼이 거꾸로 인쇄되어 있습니다. 카운터 시트 6에도 첫 세 개와 동일하지만 유닛 심볼이 올바르게 인쇄된 재규어 유닛 카운터 세 개가 있습니다. 이 두 번째 세 개는 첫 번째

세 개를 대체하는 것이 아닙니다. 이는 NATO 플레이어가 실제 스텝 하나마다 더미 유닛 하나를 지도 위에 놓을 수 있도록 추가 유닛 카운터로 제공된 것입니다. 따라서 여섯 개 유닛 카운터를 모두 플레이에 사용하십시오.



카운터 시트 6에는 시리즈 다음 작품인 *Air & Armor: Fulda* 에서 사용되는 새로운 편제의 2/11ACR 유닛이 들어 있으며, 원래 *Air & Armor*에서 사용된 축약 편제가 아닙니다. 카운터 시트 1에 있는 2/11/VII 유닛 일곱 개는 버리십시오.

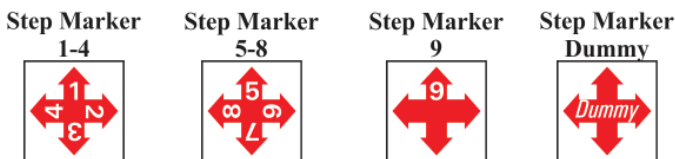


제26공수여단 *26th Luftlande*의 대기갑 유닛은 대기갑 유닛 심볼이 거꾸로 표시되어 있습니다. 카운터 시트 6에는 이 외형상 오류를 수정할 공간이 없었습니다. 이 실수를 정중히 사과드립니다.



[5.0] 스텝 마커

스텝 마커는 유닛에 ‘스텝’이 몇 개나 있는지 보여 주는 데 사용됩니다. 스텝은 유닛 규모의 단위입니다. 각 지상 유닛 스텝은 증원된 중대 하나 또는 포대 하나(포 6~8문)를 나타내며, 예외적으로 WP 포병 스텝은 대대 전체(18문)를 나타냅니다. 각 공중 유닛과 공격 헬리콥터 유닛 스텝은 항공기 4대를 나타내지만, 서독 PAH-1 유닛의 스텝만은 항공기 5대를 나타냅니다. 다목적 헬리콥터 스텝은 임무와 승객 유닛에 따라 기체 구성이 훨씬 다양합니다. 스텝 마커는 항상 유닛 카운터 아래에 두어 그 수치를 적 플레이어에게 숨깁니다. **예외:** 공중 유닛이나 헬리콥터 유닛 아래의 스텝 마커는 공개 정보입니다. 스텝 마커를 놓을 때는 원하는 숫자가 마커 상단에 보이도록 회전시킵니다.



대부분의 스텝 마커에는 한 면에 “1-4”, 반대 면에 “5-8”이 표시되어 있습니다. 이들 마커 중 절반은 앞면에 “1-4”가 인

쇄되어 있으며, 나머지 절반은 뒷면에 “1-4”가 인쇄되어 있습니다. 이는 상대방이 앞면과 뒷면을 구분하게 해주는 미세한 굴곡으로 해당 마커의 스텝 수를 알 수 없게 하기 위함입니다. 어떠한 WP 유닛도 9 스텝을 초과할 수 없습니다. 어떠한 NATO 유닛도 4 스텝을 초과할 수 없습니다

[6.0] 게임 마커.

게임 마커는 여러 유닛 상태, 지도 상태, 플레이어 자원의 상태를 추적하는 데 사용됩니다. 아래 규칙은 각 마커의 목적과 사용법을 설명합니다. 요약은 차트 및 표 소책자에 있는 마커 효과 차트 *Marker Effects Chart*를 참조하십시오.

[6.1] 유닛 마커

유닛 마커는 유닛이 획득할 수 있는 여러 상태를 나타냅니다.

[6.1.1] 교란 마커. 적의 화력 타격 *Fire Strike* (23.1절 참조)으로 입은 타격 총합이 해당 유닛의 조정된 방어 전투력 *Adjusted Defense Strength* (18.3.1절 참조) 이상이라면, 그 유닛 위에 교란 *Disrupted* 마커를 놓습니다. 교란 마커는 재정비 페이즈의 마커 제거 스텝 때 제거합니다. **예외:** WP HQ 위의 교란 마커는 WP 계획 페이즈 종료 시 제거합니다.

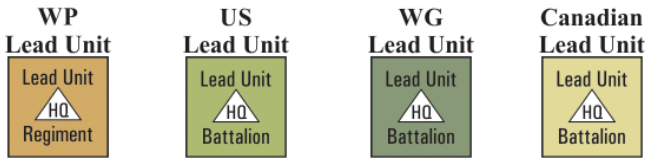


[6.1.2] 사격 완료 마커. 포병 유닛이 어떤 형태의 사격이든 수행하면 유닛 위에 사격 완료 *Fired* 마커를 놓습니다. 이 마커가 놓인 포병 유닛은 더 이상 먼 핵스 대상으로 간접 사격 *Indirect Fire*를 수행할 수 없습니다(22.2절 참조). 하지만 인접한 적 유닛을 상대로는 방어 사격 *Defensive Fire*, 후퇴 사격 *Retreat Fire*, 침투 사격 *Infiltration Fire*를 수행할 수 있습니다(18.0절 참조). 이 마커는 항상 재정비 페이즈 마커 제거 스텝 때 제거합니다.



[6.1.3] 선도 유닛 마커. WP 선도 유닛 *Lead Unit* 마커는 WP 계획 페이즈 동안 연대의 선도 유닛 위에 놓습니다(12.3.2절 참조). 그 연대의 모든 유닛과, 마커로부터 3핵스 이내의 모든 공병 유닛은 그 연대를 위해 계획된 작전에 정상적으로 참여할 수 있습니다(12.3절 참조). 작전 시작 시 기동 유닛 위에 NATO 선도 유닛 마커를 놓아 태스크포스 핵심 유닛을 지정합니다. 마커로부터 3핵스 이내의 다른 기동 유닛과 공병 유닛도 그 태스크포스에 합류할 수 있습니다(12.6.1절 참조). 다른 유닛 마커와 달리, 선도 유닛 마커는 유닛과 함께 이동하지 않고 처음 놓인 핵스에 그대로 남아 있다가 작전이 완료되면 즉시 제거합니다.

AIR & ARMOR



[6.1.4] 오염 마커. 적이 가스 타격을 가한 표적 hex를 점유하거나 오염 확인에 실패한 유닛 위에는 오염 *Contaminated* 마커를 놓습니다(44.0절 참조). 오염 마커가 놓인 유닛은 사격 전투력과 대공포 전투력 *Flak Strength*이 절반이 되며, 이동력은 정상 이동력의 3분의 2로 감소합니다. 오염 마커는 재정비 페이지의 제독 스텝에서 제독 *Decontamination* 절차를 통해서만 제거할 수 있습니다(44.6절 참조).



[6.1.5] 마스크 마커. 부대가 스테킹 제한을 위반한 hex에서 이동을 끝낼 때마다 그 유닛 위에 마스크 *Masked* 마커를 놓습니다(14.4절 참조). 마스크 마커 아래에 있는 유닛들은 인접한 적 유닛에게 사격할 수도 없고, 사격 요청 *Fire Call* 관측도 할 수 없습니다. 마스크 마커가 있는 hex의 어떤 유닛도, 전진하거나 후퇴할 수 없습니다(마커 위에 있는 경우 포함).



[6.1.6] 준비된 방어 마커. 히든 모드로 플레이할 때, 플레이어는 핵심 위치를 점유한 유닛 위에 준비된 방어 *Deliberate Defense* 마커를 놓습니다. 이 마커는 유닛의 전투력이 공개될 때 스텝을 더 받을 확률을 높여 줍니다(45.3절 참조).

준비된 방어 마커가 놓인 유닛은 스텝 수를 결정하기 위해 공개 테이블 *Revelation Table* 에 따라 주사위를 굴릴 때 +2 DRM을 받습니다. 준비된 방어 마커는 준비된 방어 세그먼트 때 놓고, 해당 유닛이 속한 활성화 사이클의 재배치 세그먼트에서 제거합니다.



[6.2] 공병 마커

공병 *Engineering* 마커는 공병 유닛이 공병 행동을 수행할 때 hex나 hex면 지형에 생긴 변화를 나타내는 데 사용하는 마커입니다(33.0절 참조).

[6.2.1] 교량 마커. 교량 *Bridge* 마커는 양면으로 되어 있습니다. 앞면에는 군용 교량(34.0절 참조) 또는 폭약 설치 *Set Charges*로 폭파할 수 없는 민간 교량(38.1절 참조)이 있습니다. 뒷면에는 파괴된 민간 교량이 있습니다(38.0절 참조). 공병 유닛이 공병 페이지 동안 공병 행동을 수행하고, 가교 포인트를 지출해 인접한 하천 hex면에 군용 교량을 만들 때 교량 마커를 놓습니다(34.0절 참조). 교량 마커의 화살표가 가교된 hex면을 향하도록 놓으십시오. 그 교량을 건설한 공병은 교량 유지를 위해 마커 아래에 놓아야 할 수도 있습니다(34.3절 참조). 군용 교량용 교량 마커는 자발적으로 제거할 수 있으며(34.5절 및 38.3절 참조), 적이 공격하면 비자발적으로 제거될 수도 있습니다(38.3절 및 38.4절 참조). 교량 hex면은 항상 인접한 두 hex를 공유하므로(17.3절 참조), 마커 자체는 그 hex면을 공유하는 두 hex 중 어느 쪽에 놓아도 되며, 플레이 중 방해가 되지 않게 양쪽 사이를 옮길 수 있습니다.



[6.2.2] 개량 진지 마커. 공병 페이지 동안, 공병 유닛이 자신이 있는 hex에 개량 진지를 만들기 위해 공병 행동을 수행하는 경우 그 hex에 개량 진지 *Improved Position* 마커를 놓습니다(35.0절 참조). 개량 진지는 개인호, 참호, bunker, 전차 방호 둔덕, 위장망 등을 나타냅니다. 개량 진지는 해당 hex를 점유한 모든 아군 유닛의 방어 전투력에 +2 방어 보정수치를 제공합니다(18.3.1절 참조). 이 +2 방어 보정수치는 그 hex 지형 자체의 다른 방어 보정수치와 누적됩니다. 개량 진지는 이를 만든 측에만 이익을 줍니다. 개량 진지 마커는 그 hex를 점유한 마지막 아군 유닛이 적 사격으로 제거되거나 적 유닛이 그 hex에 들어오면 제거되지만, 그렇지 않으면 아군 유닛이 점유하고 있든 아니든 무기한 남아 있습니다. 공병 페이지 동안 플레이어는 자신이 놓은 개량 진지 마커를 자발적으로 제거해 다른 곳에 재사용할 수 있습니다. 어느 개량 진지 마커가 자신의 것인지를 나타내기 위해, 플레이어는 마커의 선두 참조가 적 플레이어 쪽을 향하게 놓아야 합니다.

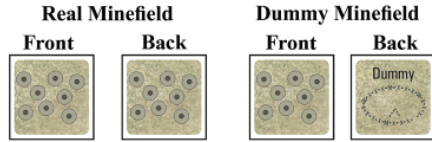


[6.2.3] 장애물 마커. 공병 페이지 동안, 공병 유닛이 자신이 있는 hex에 장애물을 만들기 위해 공병 행동을 수행하는 경우 장애물 *Obstacle* 마커를 놓습니다(36.0절 참조). 장애물 마커는 **그 hex로 들어오는** 도로 이동은 막지만 밖으로 나가는 것은 막지 않으며, 유닛이 해당 hex로 진입할 때 이동 포인트

를 1 추가로 지불하게 만듭니다. 장애물은 누가 만들었는지와 관계없이 양측 모두에게 동일한 영향을 미칩니다. 장애물 마커를 제거하려면 같은 헥스에 있는 미사용 공병 유닛이 공병 페이지 동안 장애물을 제거하기 위한 공병 행동을 수행해야 합니다.



[6.2.4] 지뢰지대 마커. 지뢰지대 *Minefield* 마커에는 두 종류가 있습니다: 1) 실제 지뢰, 2) 더미 지뢰. 공병 페이지 동안, 공병 유닛이 공병 행동을 수행하고 지뢰 포인트를 지출해 자신이 있는 헥스에 지뢰지대를 만드는 경우 실제 지뢰지대 마커를 놓습니다(37.0절 참조). **지뢰지대 마커는 ADM 타격(23.5 참조)으로 생성될 수도 있으며, 시나리오 지시에 따라 배치될 수도 있습니다. ADM 타격으로 배치되는 경우를 제외하고, 항상 앞면이 위로 오도록 배치합니다(앞면에는 마커의 실제 정체가 보이지 않음).** ADM 타격으로 배치되는 경우에는 마커의 실제 면이 위로 오도록 배치합니다. 어느 쪽이든 실제 유닛이 해당 헥스에 처음 진입하면(더미 유닛은 지뢰지대 헥스에 진입할 수 없음), 지뢰지대 마커를 뒷면으로 뒤집습니다(뒷면에는 마커의 실제 정체가 있음). 더미 지뢰지대 마커는 공개되는 즉시 제거됩니다. 실제 지뢰지대 마커를 제거하려면 같은 헥스에 있는 미사용 공병 유닛이 공병 페이지 동안 지뢰지대를 제거하기 위해 공병 행동을 수행해야 합니다.



[6.3] 지도 마커

지도 마커는 지도 위의 특정 이벤트를 나타내는 데 사용됩니다.

[6.3.1] 표적 마커. 표적 *Target* 마커에는 두 종류가 있습니다: 1) 목표 헥스 마커, 2) 타격 표적 마커. 목표 헥스 마커는 공세 작전의 투입 스텝 *Commitment Step* 동안 그 작전의 목표 헥스를 지정하기 위해 놓습니다(13.5절 참조). 타격 표적 마커는 타격의 의도된 표적을 표시하는 데 사용됩니다(23.0절 참조). 각 표적 마커의 앞면은 목표 헥스 마커이고, 뒷면은 타격 표적 마커입니다. 타격 표적 마커는 목표 헥스가 사격을 받는 즉시 제거하며, 목표 마커는 작전의 완료 스텝 *Completion Step* 동안 제거합니다.



[6.3.2] 획득 마커. 아군의 정찰 시도에 의해 헥스가 성공적으로 획득되면(20.0 참조), 해당 헥스에 획득 *Acquired* 마커를 배

치합니다. 활성 플레이어는 그 헥스 내의 모든 적 유닛을 확인할 수 있지만, 배치된 지뢰지대 마커가 실제인지는 확인할 수는 없습니다. 지도 위의 모든 획득 마커는 각 활성화 사이클 종료 시 정보 소멸 세그먼트 *Intelligence Fade Segment* 때 제거됩니다



[6.3.3] 연막 마커. 특정 시나리오에서 플레이어는 자신의 공병 유닛 위에 제한된 수의 연막 마커를 놓을 수 있습니다. 모든 지상 유닛은 연막 헥스로 사격하거나 연막 헥스 밖으로 사격할 때 전투력이 **절반**이 됩니다. **예외:** 1) 열상 조준기를 가진 유닛(32.2절 참조), 2) 연막 헥스 밖으로 간접 사격 *Indirect Fire* 하는 포병 유닛(22.2절 참조). 연막 헥스 밖에서 인접한 연막 헥스로 사격하는 경우 한 번만 절반으로 감소합니다. 공중 유닛/공격 헬리콥터 유닛이 연막 헥스로 사격할 때는 절반이 되지만, 연막 헥스 밖으로 사격할 때는 절반이 되지 않습니다. **예외:** 미군 AH-64 유닛은 열상 조준기가 있어서 연막 헥스로 사격해도 절반이 되지 않습니다. 연막 헥스 안 유닛의 대공포 *Flak* 전투력은 항상 스텝당 3분의 1이며(1헥스 내에서도 동일)(27.2.1.2절 참조). 연막 헥스로 들어가려면 이동 포인트 1을 추가 지불해야 합니다. 지도 위 모든 연막 마커는 그 아래 공병 유닛이 파괴되거나, 헥스를 떠나거나, 재정비 페이지 마커 제거 스텝 때 제거합니다.



[6.3.4] 도시 통제 마커. 게임 시작 시, WP 구역 밖에 있는 모든 도시 헥스는 NATO 통제 상태로 간주합니다(46.1절 참조). **실제** WP 유닛이 NATO 통제 도시 헥스에 들어가면, WP가 해당 헥스를 통제함을 나타내기 위해 WP 도시 통제 *WP City Control* 마커를 놓습니다. NATO 유닛이 다시 들어오면 카운터를 NATO 면으로 뒤집습니다. 더미 유닛은 적 통제 도시 헥스에 절대로 진입할 수 없습니다. **마커가 없는 모든 도시 헥스는 항상 NATO 통제 상태로 간주합니다.** 도시 통제는 공중기동 이동에 영향을 미치며, 특정 시나리오에서는 승점을 제공합니다. NATO 통제 도시 헥스는 WP 공중기동 유닛에 저항할 수 있습니다(29.6.5절 참조).



[6.3.5] 가스 구역 마커. 어떤 헥스에 가스 타격이 가해지면 그 헥스에 가스 구역 *Gas Zone* 마커를 놓습니다(44.0절 참조). 가스 구역 마커는 그 헥스와 인접한 6개 헥스에 가스 구역을 형성합니다. 가스 타격이 이루어지면 표적 헥스에 있는 유닛

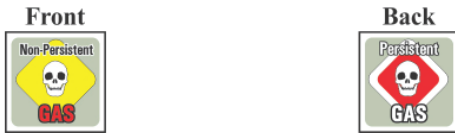
AIR & ARMOR

만 자동으로 오염되며, 인접 hex의 유닛은 오염 확인 대상이 됩니다. 그 후 가스 구역으로 들어가거나 그 안에 머무는 모든 유닛은 들어가거나 머무는 각 hex마다 오염 확인을 받아야 합니다. 가스 구역 마커에는 지속성 *Persistent* 과 비지속성 *Non-Persistent* 두 종류가 있습니다. 지속성 가스 포인트를 지출해 가스 타격을 수행하면 지속성 마커를 놓습니다. 지속성 가스 구역 마커는 지도에서 절대로 제거되지 않습니다. 비지속성 가스 포인트를 지출해 가스 타격을 수행하면 비지속성 가스 구역 마커를 놓습니다. 모든 비지속성 가스 구역 마커는 재정비 페이지의 마커 제거 스텝 동안 지도에서 제거합니다.

트를 받으며, 각 플레이어는 자신의 오프맵 지휘 포인트 마커를 사용하여 자신의 트랙 카드에 있는 오프맵 지휘 포인트 트랙에 이를 기록합니다.



Gas Markers

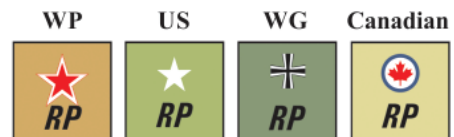
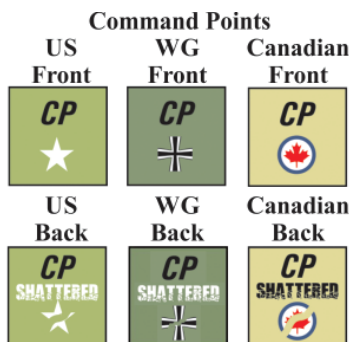


[6.4] HQ 마커

HQ 마커로 플레이어 지휘 포인트와 정찰 포인트를 추적합니다.

[6.4.1] NATO 지휘 포인트 마커. NATO 지휘 포인트 *Command Point* 마커로 각 NATO HQ가 사용할 수 있는 지휘 포인트를 추적합니다(12.2.4절 참조). 매 턴 종료 시 재정비 페이지의 지휘 포인트 스텝 동안, NATO 플레이어는 자신이 플레이 중인 각 HQ의 HQ 트랙에서 가장 높은 칸으로 지휘 포인트 마커를 옮깁니다(HQ 트랙은 NATO 트랙 카드에 있습니다). 지휘 포인트를 하나 지출할 때마다(12.7절 참조), 해당 HQ의 HQ 트랙에서 마커를 한 칸 아래로 내려 더 이상 지휘 포인트가 남지 않을 때까지 계속합니다. NATO 여단이 꺾멸 *Shatter* 하면(31.0절 참조), 그 여단의 HQ 트랙에 있는 지휘 포인트 마커를 꺾멸 *Shattered* 면으로 뒤집어 그 여단이 더 이상 행군 작전 외의 어떤 작전도 수행할 수 없음을 나타냅니다.

[6.4.3] 정찰 포인트 마커. 정찰 포인트 *Reconnaissance Point* 마커를 사용하여 HQ가 사용할 수 있는 정찰 포인트를 추적합니다(20.1절 참조). 매 턴 종료 시 재정비 페이지의 정찰 포인트 스텝 동안, WP 플레이어는 자신이 플레이 중인 각 HQ의 정찰 포인트 마커를 최고 칸으로 옮깁니다. WP 정찰 트랙 *Recce Track*은 WP 계획 카드의 각 사단 구역 안에 있으며, 각 트랙에는 해당 HQ의 유닛 지정 뒤에 'Recce'라는 표기가 붙어 있습니다. NATO 플레이어의 경우, 각 HQ마다 별도의 정찰 트랙을 있지는 않습니다. 대신 HQ 트랙(지휘 포인트를 기록하는 같은 트랙)을 사용합니다. 매 턴 종료 시 재정비 페이지의 정찰 포인트 스텝 동안, NATO 플레이어는 자신이 플레이 중인 각 HQ의 HQ 트랙에 정찰 포인트 마커를 옮겨, 그 HQ에 인화된 정찰 포인트 수에 해당하는 칸에 놓습니다. 올바른 칸은 이상단의 'RP' 라고 표시되어 있습니다. HQ가 정찰 포인트를 하나 지출해 정찰 시도를 수행할 때마다(20.2절 참조), 해당 HQ를 소유한 플레이어는 WP의 경우 정찰 트랙에서, NATO의 경우 HQ 트랙에서 마커를 한 칸씩 내려 더 이상 남지 않을 때까지 계속합니다.



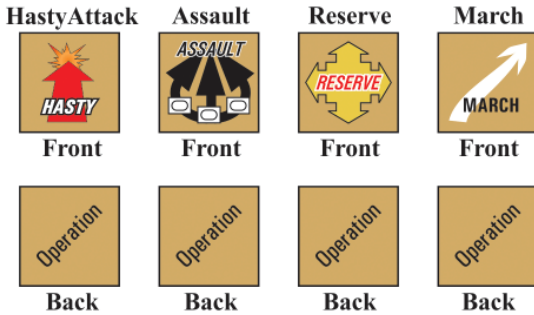
[6.4.2] 오프맵 지휘 포인트 마커. 각 플레이어는 시나리오 지시문에 따라 오프맵 *Offmap* 지휘 포인트를 받습니다. 각 플레이어는 자신의 트랙 카드에 있는 오프맵 지휘 포인트 트랙에 이 점수를 기록하기 위한 오프맵 지휘 포인트 마커를 가집니다. 시나리오 지시문에 따라 각 플레이어는 오프맵 지휘 포인

[6.4.4] 오프맵 정찰 포인트 마커. 오프맵 정찰 포인트 마커로 플레이어가 매 턴 지출할 수 있는 오프맵 정찰 포인트 수를 추적합니다(20.1.1절 참조). 매 턴 종료 시 재정비 페이지의 정찰 포인트 스텝 동안, 각 플레이어는 시나리오 지시문에 따라 자신의 트랙 카드에 있는 오프맵 정찰 포인트 트랙에서 매 턴 받는 오프맵 정찰 포인트 수에 해당하는 칸으로 마커를 옮깁니다. 이 포인트를 더 이상 남지 않을 때까지 마커를 아래로 내려가며 지출합니다.

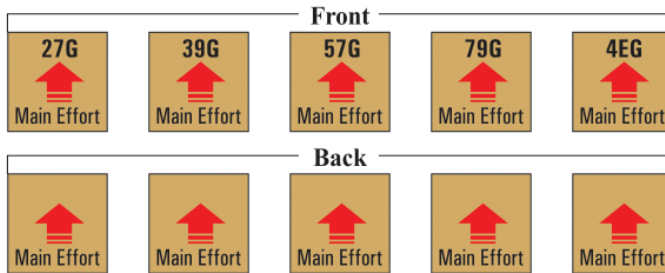


[6.5] WP 작전 마커

[6.5.1] WP HQ가 예하 연대 하나의 작전을 계획하기 위해 지휘 포인트를 하나 지출할 때마다, WP 플레이어는 해당 연대의 상위 사단 구역에 있는 계획 카드의 연대 작전 박스 **Operation Box**에 선택한 작전용 작전 마커를 놓습니다(12.3절 참조). NATO 플레이어가 어떤 작전이 계획되었는지 볼 수 없도록 작전 마커를 항상 뒷면으로 놓습니다. 이 마커는 해당 작전의 투입 스텝 **Commitment Step**에서만 공개됩니다.



[6.5.2] WP 주공 치트. 시나리오 지시문에서 달리 명시하지 않는 한, WP 플레이어는 자신이 플레이 중인 각 사단마다 주공 **Main Effort** 치트 하나를 받습니다. WP 계획 페이즈 동안, 오프맵 지휘 포인트 **1점**을 지출해서 게임 턴 트랙 **다음 턴** 간에 주공 치트 **하나**를 뒷면으로 놓을 수 있습니다. 그렇게 다음 턴이 되면, 해당 치트에 적힌 사단의 모든 연대에 **행군 March** 이 아닌 작전을 지휘 포인트 비용 없이 배정할 수 있습니다(12.4절 참조).



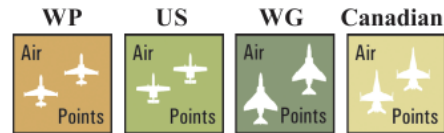
[6.5.3] WP 궤멸 마커. WP 연대가 궤멸하면(31.0절 참조), 그 연대 작전 박스에 궤멸 **Shattered** 마커를 놓아 게임 종료 시까지 **행군 외의** 어떤 작전도 수행할 수 없음을 나타냅니다. NATO 여단이 궤멸하면, 그 여단 HQ의 HQ 트랙에 있는 지휘 포인트 마커를 궤멸 **Shattered** 면으로 뒤집습니다(6.4.1절 참조).



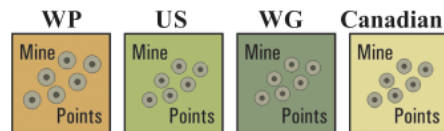
[6.6] 전투 지원 포인트 마커

전투 지원 포인트 **Combat Support Point** 마커는 각 플레이어의 트랙 카드에 인쇄된 전투 지원 포인트 트랙에 플레이어의 전투 지원 포인트를 기록하는 데 사용하는 마커입니다(46.4.1절 참조). 플레이어의 초기 전투 지원 포인트 배정과 모든 증원 포인트는 각 시나리오의 지시문에 명시되어 있습니다. NATO 전투 지원 포인트는 국적별로 제공되므로 각 NATO 국적마다 별도의 마커 세트가 있습니다. WP 전투 지원 포인트는 어떤 WP 국적 유닛이든 사용할 수 있으므로 WP 마커는 한 세트만 있습니다.

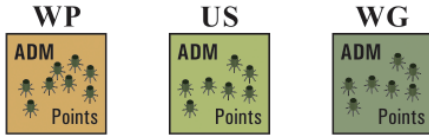
[6.6.1] 공중 포인트 마커. 플레이어는 시나리오 지시문에 따라 공중 포인트 **Air Point**를 받고(24.1절 참조), 공중 포인트 마커로 전투 지원 포인트 트랙에 기록합니다. 공중 포인트를 하나 써서 공중 지원 요청을 할 때마다, 호출한 HQ국적에 해당하는 마커를 트랙에서 한 칸씩 내려 남지 않을 때까지 계속합니다.



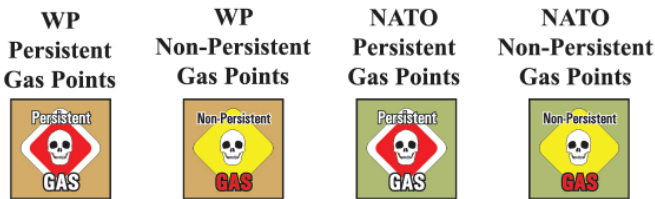
[6.6.2] 지뢰 포인트 마커. 플레이어는 시나리오 지시문에 따라 지뢰 포인트 **Mine Point**를 받고, 지뢰 포인트 마커로 전투 지원 포인트 트랙에 기록합니다. 플레이어는 공병 유닛이 지뢰 지대를 설치할 수 있도록 지뢰 포인트 1점을 지출합니다(37.0절 참조). 공병 유닛이 지뢰지대를 설치할 때마다, 소유 플레이어는 같은 국적의 지뢰 포인트 마커를 전투 지원 포인트 트랙에서 한 칸 내려 더 이상 남지 않을 때까지 계속합니다.



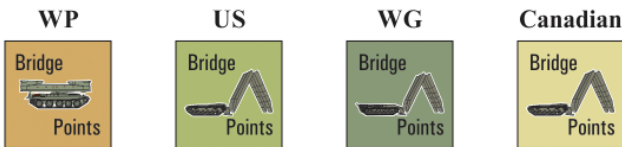
[6.6.3] 포병 투발 지뢰 포인트 마커. 플레이어는 시나리오 지시문에 따라 포병 투발 지뢰 포인트 **Artillery Delivered Mine Point (ADM)**를 받고, ADM 포인트 마커로 전투 지원 포인트 트랙에 기록합니다. 플레이어는 포병 유닛이나 공중 유닛이 지뢰지대를 설치할 수 있도록 ADM 포인트 1점을 지출합니다(23.5절 참조). 미군과 서독군은 ADM 포인트를 받지만 캐나다군은 받지 않으므로 캐나다 ADM 포인트 마커는 없습니다. 플레이어가 ADM 포인트를 하나 지출할 때마다, 해당 국적의 ADM 포인트 마커를 전투 지원 포인트 트랙에서 한 칸 내려 더 이상 남지 않을 때까지 계속합니다.



[6.6.4] 가스 포인트 마커. 플레이어는 시나리오에 따라 가스 포인트 *Gas Point*를 받고(44.1절 참조), 가스 포인트 마커로 전투 지원 포인트 트랙에 기록합니다. 가스 포인트는 두 종류입니다: 1) 지속성 *Persistent*, 2) 비지속성 *Non-Persistent*. 플레이어는 공중 유닛과 포병 유닛이 가스 타격을 할 수 있도록 가스 포인트를 지출합니다(44.2절 참조). WP/미군만 가스 포인트를 받습니다. 서독군/캐나다군은 가스 포인트 마커가 없습니다. 가스 포인트를 하나 지출할 때마다, 해당 마커를 전투 지원 포인트 트랙에서 한 칸 내려 더 남지 않을 때까지 계속합니다.



[6.6.5] 가교 포인트 마커. 플레이어는 시나리오에 따라 가교 포인트 *Bridging Point*를 받고(34.1절 참조), 가교 포인트 마커로 전투 지원 포인트 트랙에 기록합니다. 플레이어는 사용할 수 있는 가교 포인트 하나를 사용해서(소모하지는 않음), 공병 유닛으로 아군 유닛을 마인 강 헤스면 너머로 도선 도하 *Ferry Crossing*시킬 수 있습니다(17.4절 참조). 플레이어는 공병 유닛이 군용 교량을 건설할 수 있도록 가교 포인트를 하나 지출합니다(34.0절 참조). 플레이어가 가교 포인트를 하나 지출할 때마다, 해당 국적의 가교 포인트 마커를 전투 지원 포인트 트랙에서 한 칸 내려 남지 않을 때까지 계속합니다. 가교 포인트는 군용 교량을 해체함으로써 회수할 수 있습니다(34.5절 참조).



[6.7] 트랙 마커

[6.7.1] 게임 턴 마커. WP 플레이어의 트랙 카드에 인쇄된 게임 턴 트랙에 게임 턴 마커를 놓아 현재 게임 턴을 추적합니다.



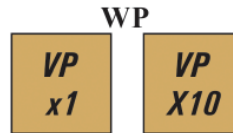
[6.7.2] 안개 턴 마커. 시나리오에서 해당 턴이 안개 턴이라고 지정한 경우, 안개 턴 마커를 게임 턴 트랙의 게임 턴 마커 위에 놓습니다(46.5절 참조).



[6.7.3] SAM 전투력 마커. 시나리오에 따라 각 플레이어에게 고고도에서 공격하는 적 공중 유닛에 대해 SAM 사격을 수행할 수 있는 SAM 전투력이 제공되는 경우가 있습니다(27.1절 참조). 각 플레이어의 트랙 카드에 있는 SAM 전투력 트랙에 SAM 전투력 마커를 놓아 현재 SAM 전투력을 기록합니다.



[6.7.4] 승점 마커. 승점 마커를 각 플레이어의 트랙 카드에 있는 승점 트랙 위에 놓아 현재 승점 잔량을 기록합니다(46.7절 참조).



[6.7.5] 공중 타격 마커. 각 플레이어는 공중 타격 *Air Hits* 마커로 적 공중 유닛 스템을 격추해 얻은 승점을 추적합니다(46.7절 참조). 이 마커로 해당 승점을 트랙 카드의 승점 트랙에 별도로 기록합니다.



[6.7.6] HQ 타격 마커. 각 플레이어는 HQ 타격 *HQ Hits* 마커로 적 HQ 유닛을 제거해 얻은 승점을 추적합니다(46.7절 참조). 플레이어는 이 마커로 해당 승점을 트랙 카드의 승점 트랙에 별도로 기록합니다.

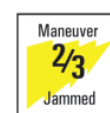


[6.8] 추가 마커

카운터 시트 6에는 다양한 마커와 기타 특수 카운터(EW 자산 등)가 추가로 들어 있어, 이들 중 하나를 잃어버려도 게임 진행이 망가지지 않도록 해 줍니다.

[6.9] 불필요한 마커

카운터 시트에는 이 게임을 개정하는 과정에서 더 이상 쓰이지 않게 된 마커가 몇 개 있습니다. 다음 마커는 버리십시오:



[7.0] 편제

이 게임의 게임 말인 '유닛'은 '기본 편제 *Primary Formation*'로 조직됩니다. 기본 편제는 이 게임의 기본 구성 요소입니다. 각 기본 편제는 각 플레이어의 TO&E 카드에 식별된 고유한 유닛 집합입니다. 기본 편제는 다시 '상위 편제 *Parent formation*'로 묶일 수 있고, 그 상위 편제는 더 높은 단계의 상위 편제로도 묶일 수 있습니다. 이러한 편제 위계는 '지휘 계통 *Chain of command*'이라 부르며, 이 계통의 서로 다른 단계는 '제대 *Echelon*'라 부릅니다. 유닛은 같은 지휘 계통 안에서 자신보다 아래 제대에 있는 모든 유닛에 대해 '상위'이며, 자신보다 위 제대에 있는 모든 유닛에 대해 '하위/예하'입니다. 각 WP 연대와 각 NATO 여단은 게임에 묘사된 최고 제대까지 이어지는 고유한 지휘 계통을 가집니다. 편제가 지휘 계통에서 차지하는 위치는 그 구성 유닛이 어떻게 이동하는지, 어떤 자원에 접근할 수 있는지, HQ 및 HQ 기능과 어떻게 상호작용하는지를 결정합니다. 편제라는 개념은 이 게임의 거의 모든 측면에 핵심적이기 때문에, 먼저 이 개념부터 설명합니다.

[7.1] WP 편제

[7.1.1] WP 기본 편제. WP 플레이어는 두 종류의 기본 편제를 통제합니다: 1) 연대 *Regiment*, 2) 기지 *Base*. 연대는 전선에서 싸우는 기동 유닛들의 집합입니다. 기지는 연대가 싸울 때 이를 지원하는 HQ, 공병, 포병 유닛들의 집합입니다. WP는 세 단계의 기지 편제를 배치할 수 있습니다: 1) 사단 기지, 2) 군 기지, 3) 전선군 기지(이 게임에는 전선군 기지가 없습니다). 각 연대와 기지의 정확한 구성은 WP TO&E 카드를 참조하십시오. **WP 플레이어가 작전을 수행할 때는(13.0절 참조) 연대 전체 또는 사단 기지 전체 단위로 수행합니다.**

[7.1.2] WP 사단. WP 사단은 4개 연대와 1개 사단 기지로 이루어진 상위 편제입니다. WP 사단에는 두 종류가 있습니다: 전차 *Tank* 사단과 차량화소총 *Motor rifle* 사단입니다. 전차사단은 전차연대 3개와 차량화소총연대 1개를 포함합니다. 차량화소총사단은 차량화소총연대 3개와 전차연대 1개, 그리고 사단 전차대대(DTB) 하나를 포함하며, DTB는 다섯 번째 연대처럼 취급합니다. WP 사단에 속한 모든 유닛은 카운터에서 같은 색(같은 색 줄무늬가 아님)과 같은 사단 지정을 가집니다(4.1.1.1절 참조). 각 사단의 정확한 구성은 WP TO&E 카드를 참조하십시오. 사단 기지의 자산으로 해당 사단의 모든 구성 연대를 지원할 수 있습니다. **WP 플레이어가 주도권을 잡으면 그 사단 전체로 활성화 사이클을 수행합니다(10.0절 참조).**

[7.1.3] WP 군. WP 군 *Army*은 4개에서 5개의 사단과 1개의 군 기지로 이루어진 상위 편제입니다. 군 기지의 자산으로 그 군 예하에 있는 모든 구성 사단과 연대를 지원할 수 있습니다.

[7.1.4] WP 전선군. WP 전선군 *Front*은 2개에서 3개의 군과 1개의 전선군 기지로 이루어진 상위 편제입니다. 전선군 기지의 자산으로 그 전선군 예하에 있는 모든 구성 군, 사단, 연대를 지원할 수 있습니다. 이 게임에는 전선군 편제가 없지만, *Air & Armor* 시리즈의 향후 게임에는 등장할 수 있습니다. 다만 남동독 전선군에 배정된 소련 제34포병사단의 일부 유닛은 8근위군 기지에 배속되어 있습니다.

[7.1.5] WP 병력 구조. WP 플레이어는 8근위군 *8th Guards Army* 하나를 통제하며, 그 구성은 다음과 같습니다:

- 소련 제27근위차량화소총사단
- 소련 제39근위차량화소총사단
- 소련 제57근위차량화소총사단
- 동독 제4차량화소총사단
- 소련 제79근위전차사단
- 소련 제35근위공중강습여단 (게임상 모든 면에서 사단처럼 취급, 7.1.6절 참조)
- 여러 공병 및 포병 편제로 이루어진 8근위군 기지 (12.5.2절 참조)
- 8근위군 제대에 배속된 두 개의 독립 편제, 제119독립전차연대와 제900공중강습대대(12.5.3절 참조)

이 게임에 등장하는 모든 WP 지상군은 8근위군에 속합니다. 각 편제의 정확한 구성은 WP TO&E 카드를 참조하십시오.

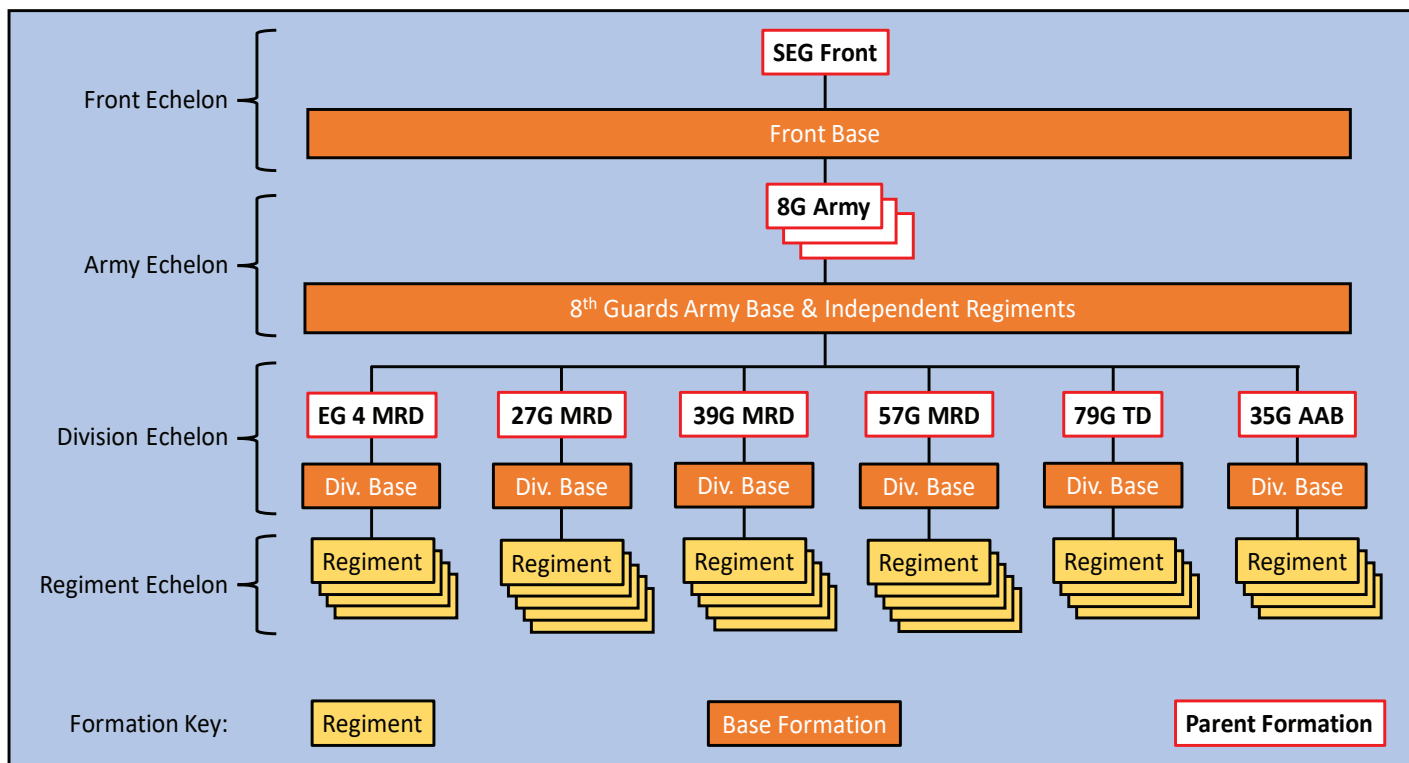
[7.1.6] 제35근위공중강습여단. WP 제35근위공중강습여단은 모든 면에서 소련 사단처럼 취급합니다(단, 주공 치트는 받지 않으며, 12.4절 참조, EW 자산도 받지 않습니다, 39.0절 참조). 이 여단은 4개 대대로 구성되며, 이 대대들은 지휘와 작전 목적상 모두 연대처럼 취급합니다. 또한 여단 기지 하나를 포함하며, 이는 모든 면에서 사단 기지처럼 취급합니다.

디자인 노트: 제35근위공중강습여단은 원래 남동독 전선군에 속한 전선군급 자산이었습니다. 이 게임에서는 8근위군에 배속된 것으로 처리합니다. 이 여단은 정예 부대였기 때문에 사단 수준의 지휘 유연성을 부여받았습니다.

[7.1.7] WP 국적. 동독, 체코, 폴란드 편제를 포함한 소규모 동맹군 편제는 모든 면에서 소련 편제와 똑같이 취급합니다.

모든 WP 전투 지원 포인트는 어떤 WP 유닛이든 소비할 수 있습니다.

[7.1.8] WP 제대와 지휘 계통. 각 WP 편제는 제대(Echelon)를 차지하며, 제대란 지휘 계통 안의 한 단계입니다. 지휘 계통은 이 게임의 많은 활동을 규정하는 상하 편제의 위계 구조입니다. 제대와 각 제대에 속한 편제는 다음과 같이 도식화할 수 있습니다:



지휘 계통은 위 도표의 세로 검은선입니다. 각 연대는 상위 사단 기지 편제의 "예하"입니다. 각 사단 기지는 상위 군 기지 편제의 예하입니다. 각 군 기지는 상위 전선군 기지 편제의 예하입니다.

반대로 전선군 기지는 같은 전선군 안의 모든 예하 군 기지에 대해 '상위'이며, 군 기지는 같은 군 안의 모든 예하 사단 기지에 대해 상위이고, 사단 기지는 같은 사단 안의 모든 예하 연대에 대해 상위입니다.

이 지휘 계통은 편제가 어떻게 활성화되는지와 어떤 다른 편제를 지원할 수 있는지를 규정합니다. 또한 어느 아군 유닛을 HQ가 지휘하는지도 규정합니다. 지휘 계통은 가로가 아니라 세로 방향으로만 이어집니다. 이는 어떤 편제의 유닛도 같은 제대의 다른 편제나 그 예하 유닛의 지휘 계통 안에 절대 들어가지 않는다는 뜻입니다.

따라서 8군위군 기지의 유닛은 동독 제4차량화소총사단의 연대보다 상위이지만, 제27군위차량화소총사단 사단 기지의 유닛은 동독 제4차량화소총사단의 연대보다 위가 아닙니다. 이는 둘이 같은 지휘 계통에 있지 않기 때문입니다(같은 세로 검은선으로 연결되지 않으며, 두 사단 기지는 같은 제대에 있

습니다). 분명히 해 두자면, 같은 지휘 계통에 있다면 중간에 몇 단계의 제대가 끼어 있더라도 더 높은 제대의 편제에 대해 예하로 간주합니다. 따라서 제79군위전차사단의 연대는 기술적으로 SEG 전선군(남동독 전선군)의 예하이지만, 이 전선군 자체는 이 게임에 실제로 등장하지 않습니다.

[7.2] NATO 편제

[7.2.1] NATO 기본 편제. NATO 플레이어는 두 종류의 기본 편제를 통제합니다: 1) 여단(Brigade), 2) 기지(Base). 여단은 전선에서 싸우는 기동 유닛들의 집합입니다. 기지는 여단이 싸울 때 이를 지원하는 HQ, 공병, 포병 유닛들의 집합입니다. NATO는 두 단계의 기지 편제를 배치할 수 있습니다: 1) 사단 기지, 2) 군단 기지. 많은 NATO 여단은 자체적인 HQ, 공병, 포병 유닛을 포함하고 있다는 점에 유의하십시오. 각 여단과 기지의 정확한 구성은 NATO TO&E 카드를 참조하십시오. NATO 플레이어가 주도권을 잡으면 여단 전체로 활성화 시킬 수 있습니다(10.0절 참조).

[7.2.2] NATO 사단. NATO 사단은 3개 또는 4개의 여단과 1개의 사단 기지로 이루어진 상위 편제입니다. NATO 사단에 속한 모든 유닛은 같은 유닛 색(색 줄무늬가 아님)과 같은 사단 지정을 가집니다(4.1.1.1절 참조). 각 사단의 정확한 구성은 NATO TO&E 카드를 참조하십시오. 사단 기지의 자산으로 해당 사단의 모든 구성 여단을 지원할 수 있습니다. 일부 NATO 여단은 독립 편제로서 상위 사단이 없습니다.

[7.2.3] NATO 군단. NATO 군단은 2개에서 5개의 사단과 1개의 군단 기지로 이루어진 상위 편제입니다. 군단 기지의 자산은 그 구성 사단과 여단을 모두 지원할 수 있습니다. 군단은 또한 여러 개의 독립 여단을 둘 수도 있습니다.

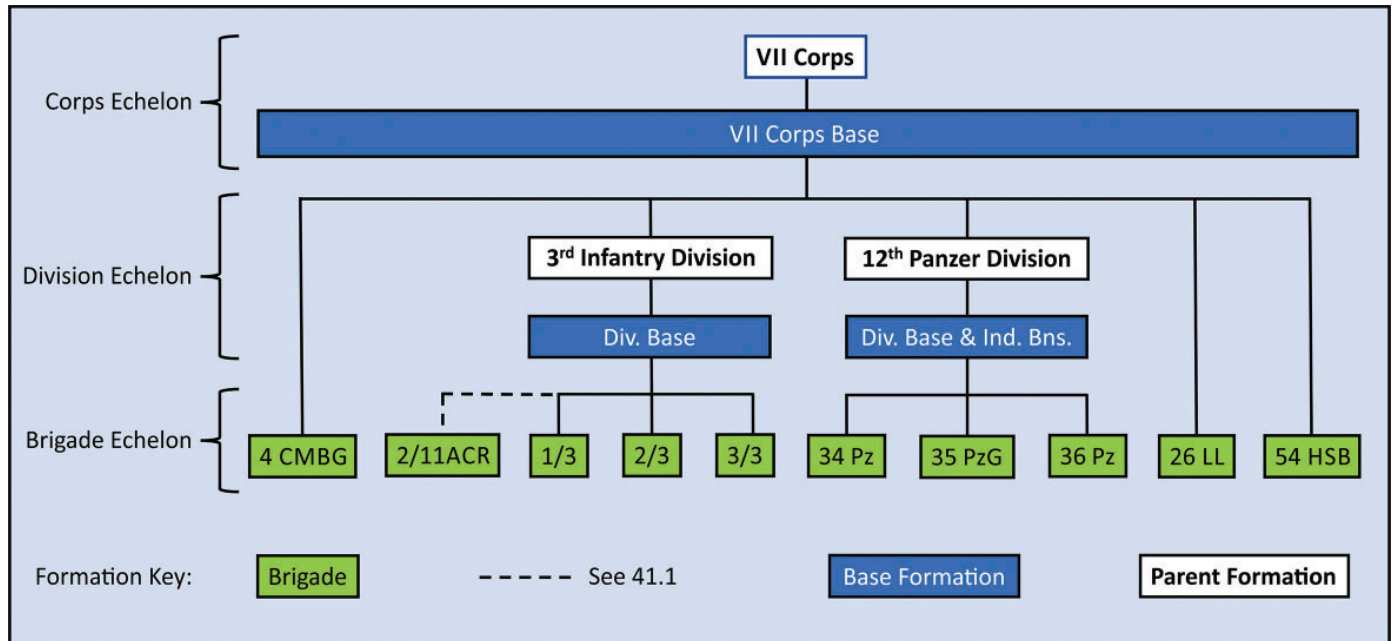
[7.2.4] NATO 병력 구조. NATO 플레이어는 VII군단의 일부를 통제하며, 그 구성은 다음과 같습니다:

1. 미 제3보병사단 제1여단
2. 미 제3보병사단 제2여단
3. 미 제3보병사단 제3여단
4. 제3보병사단 기지

5. 미 제11기갑기병연대(ACR) 제2전대
6. 서독 제12판저사단 제34판저여단
7. 서독 제12판저사단 제35판저척탄병여단
8. 서독 제12판저사단 제36판저여단
9. 제12판저사단 기지
10. 서독 제54항토방위여단(HSB)
11. 서독 제26공수여단(공중기동)
12. 캐나다 제4기계화여단단(CMBG)
13. 제72야전포병여단과 제9전투공병대대로 구성된 VII군단 기지(부분 편성)

게임에 등장하는 모든 NATO 지상군은 VII군단에 속합니다. 각 편제의 정확한 구성은 NATO TO&E 카드를 참조하십시오.

[7.2.5] NATO 제대와 지휘 계통. 각 NATO 편제는 제대를 차지하며, 제대란 지휘 계통 안의 한 단계입니다. 이러한 제대와 그 제대를 차지하는 편제는 다음과 같이 도식화할 수 있습니다:



이러한 제대는 위 도표의 세로 검은선으로 묘사된 지휘 계통을 규정합니다. 분명히 해 두자면, 어떤 편제의 유닛도 같은 제대의 다른 편제나 그 예하 유닛의 지휘 계통 안에 절대 들어가지 않습니다.

각 여단은 상위 사단 기지의 예하입니다. 각 사단 기지는 상위 군단 기지의 예하입니다. 반대로 군단 기지는 같은 군단 안의 모든 예하 사단 기지에 대해 상위이며, 각 사단 기지는 같은 사

단 안의 모든 예하 여단에 대해 상위입니다. VII군단에는 또한 세 개의 독립 여단, 즉 캐나다 제4기계화여단단 **4 CMBG**, 제26공수여단(공중기동 *Airmobile*) **26 LL**, 제54항토방위여단 **54 HSB**이 있으며, 이들은 모두 VII군단 기지의 직속 예하입니다.

2/11ACR 기갑기병전대는 모든 면에서 미 제3보병사단의 네 번째 여단처럼 취급합니다(41.1절 참조). 따라서 제3보병사단

기지의 유닛은 제1여단의 유닛보다 상위이지만, 4 CMBG의 유닛보다 상위는 아닙니다. 이는 같은 지휘 계통에 있지 않기 때문입니다(같은 세로 검은선으로 연결되지 않습니다). VII군단 기지의 유닛은 모든 여단의 유닛보다 상위 제대입니다.

[7.2.6] 태스크포스. NATO ‘태스크포스’는 여단의 하위 편제로, 대략 상호배속된 대대에 해당합니다(즉 전차와 기계화보병 중대가 혼합된 대대). WP 플레이어가 연대 단위로 작전을 수행하는 반면, NATO 플레이어는 태스크포스 단위로 작전을 수행합니다(자세한 내용은 12.6절 참조).

[7.3] 지휘 계통의 효과

디자인 노트: 아래 요약은 추가 개념이 소개되고 설명되기 전까지는 의미가 완전히 와닿지 않을 수 있습니다. 일반적인 참고용으로 제공하는 것이며, 전체 규칙을 읽은 뒤 요약을 확인하려면 이 절로 다시 돌아오십시오.

지휘 계통은 이 게임에서 가장 중요한 개념 중 하나입니다. 이는 어떤 편제가 어떻게 활성화되는지와 어떤 다른 편제를 지원할 수 있는지를 규정합니다. 또한 HQ가 어떤 아군 유닛과 상호작용할 수 있는지도 규정합니다. 유닛이 지휘 계통 안에서 차지하는 위치는 다음과 같은 효과를 가집니다:

1. WP의 기본 편제(연대 또는 기지) 유닛은, 자신이 속한 편제가 해당 사단의 상위 지휘 편제일 경우, 그 **사단**과 함께 활성화될 수 있습니다.
2. NATO 유닛은 자신이 속한 편제가 해당 **여단**의 상위 편제이거나 해당 여단 자체일 경우, 어느 제대에 있든 그 여단과 함께 활성화될 수 있습니다. **예외:** VII 군단 기지 소속 유닛은 미군이 아닌 여단과 함께 활성화될 수 없습니다.(12.8.2 참조).
3. HQ는 자기 편제 또는 예하 편제에 속한 어떤 연대(WP) 또는 태스크포스(NATO)에도 작전을 배정하기 위한 지휘 포인트를 제공할 수 있습니다(12.0절 참조).
4. HQ는 자기 편제 또는 예하 편제의 기동 유닛이 참여하는 어떤 공세 작전에 대해서도 재밍 시도를 수행할 수 있습니다(39.2절 참조).
5. HQ는 자기 지휘 계통 안에 있는 어떤 포병 유닛이든 자신의 포병 풀에 포함시킬 수 있습니다(22.3절 참조). **예외:** 22.3.1절을 참조하십시오.
6. 사단 주 HQ는 자기 지휘 계통 안의 유닛을 제독 **Decontaminate** 할 수 있습니다(44.6절 참조).
7. 기동 유닛은 자기 지휘 계통 안의 어떤 HQ가 수행하는 정찰 시도(20.0절 참조)나 대포병 획득 시도(23.4절 참조)의 관측 유닛 역할을 할 수 있습니다.

8. 유닛은 자기 지휘 계통 안의 어떤 HQ를 위해서든 관측할 수 있습니다. **예외:** VII군단 기지 유닛은 미국 HQ가 아닌 HQ를 위해 관측할 수 없습니다(12.8.2절 참조).

[7.4] 편제 상호작용 차트

편제가 지휘 계통에서 차지하는 제대는 매우 다양한 게임 기능과 상호작용하기 때문에, 이러한 상호작용은 규칙 전반에 흩어져 있습니다. 모든 상호작용을 한곳에서 요약한 내용은 차트 및 테이블 소책자의 편제 상호작용 차트를 참조하십시오.

[8.0] 게임 개요

디자인 노트: Air & Armor는 서로 중첩된 세 개의 행동 사이클로 플레이합니다. 각 사이클의 구조는 플레이어가 주요 게임 기능의 복잡성을 특정 시점에만 다루도록 설계되어 있습니다. 따라서 나머지 시점에는 그 복잡성을 신경쓰지 않아도 됩니다.

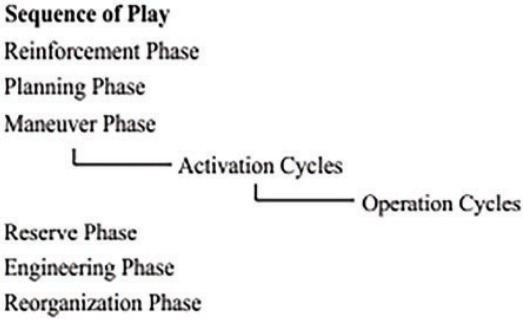
[8.1] 행동 사이클

Air & Armor는 서로 위에 중첩된 세 가지 행동 사이클로 진행됩니다:

1. **플레이 순서.** 최상위 사이클은 ‘플레이 순서’로, 서로 관련된 특정 행동 집합을 수행할 구체적인 시점을 제공하는 일련의 ‘페이지’로 구성됩니다. 각 페이지는 매 턴 한 번씩 발생하며 매 턴 반복됩니다. 9.0절에서 플레이 순서의 구체적인 페이지를 설명하며, 요약본은 시퀀스 카드 1에 들어 있습니다.
2. **활성화 사이클.** 중간 사이클은 활성화 사이클로, WP 사단 하나 또는 NATO 여단 하나가 수행하는 행동을 위한 일련의 ‘세그먼트’로 구성됩니다. 플레이 중인 각 WP 사단과 NATO 여단은 매 턴 한 번씩 활성화 사이클을 수행합니다. 따라서 WP 플레이어가 사단 3개를 보유하고 있다면 한 턴 동안 활성화 사이클을 세 번 반복합니다. NATO 플레이어가 여단 4개를 보유하고 있다면 한 턴 동안 활성화 사이클을 네 번 반복합니다. 10.0절에서 활성화 사이클의 세그먼트를 설명하며, 요약본은 시퀀스 카드 1에 들어 있습니다.
3. **작전 사이클.** 최하위 사이클은 작전 사이클로, WP 연대 하나 또는 NATO 태스크포스 하나가 수행하는 행동을 위한 일련의 ‘스텝’으로 구성됩니다. 활성화 사이클 동안, 활성 사단의 각 WP 연대 또는 사단 기지, 또는 활성 여단에서 편성된 각 NATO 태스크포스마다 작전 사이클이 한 번씩 반복됩니다. 따라서 WP 차량화소총사단의 활성화 사이클 동안, WP 플레이어는 해당 사단의 연대 4개, DTB 1개, 사단 기지 1개에 대해 최대 6번의 작전 사이클(이하 간단히 ‘작전’)을 수행할 수 있습니다. NATO 여단의 활성화 사이클 동안에는, NATO 플레이어는 태스크포스 수만큼 작전을 수행할 수 있습니다. 이 작전은 활성 플레이어가 원하는 순서대로 하

나뉘 순차적으로 수행되며, 더 이상 수행할 작전이 없을 때 까지 계속됩니다. 13.0절에서 각 작전 사이클 유형의 스텝을 설명하며, 요약본은 시퀀스 카드에 들어 있습니다.

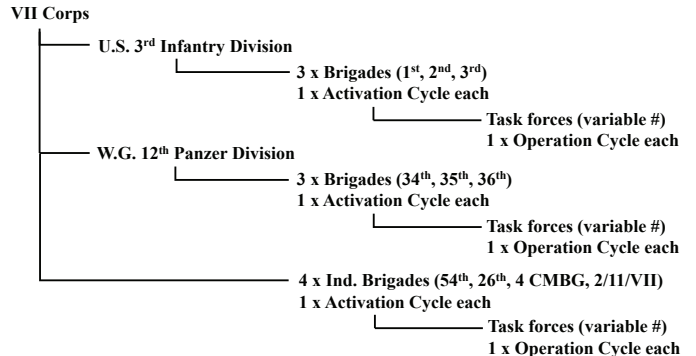
[8.1.1] 사이클 위계. 각 사이클을 도식적으로 나타내면 다음과 같습니다:



[8.1.2] 주도권. 기동 페이즈 *Maneuver Phase* 시작 시, WP 플레이어가 주사위를 굴려 누가 주도권 *Initiative*을 가지는지 결정합니다. 홀수면 WP 플레이어가 주도권을 가집니다. 짝수가 나오면(0 포함) NATO 플레이어가 주도권을 가집니다. 주도권을 획득한 플레이어는 하나의 편제(WP 사단 또는 NATO 여단)를 활성화하거나 패스할 수 있습니다. 해당 편제의 활성화 사이클 *Activation Cycle*이 완료되면, 주도권은 상대 플레이어에게 넘어가며, 상대 역시 하나의 편제를 활성화하거나 패스할 수 있습니다.

다음 두 조건 중 하나가 충족될 때까지 양 플레이어 사이를 번갈아 가며 주도권이 이동합니다. 1) 전장에 있는 모든 편제가 한 번씩 활성화 사이클을 완료한 경우. 2) 양 플레이어가 연속해서 패스한 경우, 이 시점에서 기동 페이즈가 종료됩니다.

[8.1.3] 행동 사이클과 병력 구조. 행동 사이클과 병력 구조 사이 상호작용은 다음과 같습니다:



[8.2] 작전

WP 연대 또는 NATO 태스크포스가 작전 사이클을 수행할 때, 네 가지 서로 다른 유형의 작전 중 하나를 수행할 수 있습니다:

- 급속 공격 *Hasty Attack***
(전투 대형으로 장거리 이동한 뒤 즉흥 공격 수행)
- 강습 *Assault***
(전투 대형으로 단거리 이동한 뒤 준비된 공격 수행)
- 행군 *March***
(중대 대형으로 장거리 이동하며 도로망을 사용해 장거리 이동 가능)
- 예비 *Reserve***. 예비대 이동(적의 작전에 대응하기 위해 도로망을 이용하여 중대 대형으로 수행하는 단거리 이동)

급속 공격 *Hasty Attack*, 강습, 행군 작전은 기동 페이즈 중에 실시합니다. 예비 작전은 예비 페이즈 중에 실시합니다.

[8.3] 게임 말

이 게임의 게임 말은 '유닛'이라 부릅니다. 각 유닛은 두 개의 카운터로 구성됩니다. 첫 번째는 유닛의 종류(전차, 보병 등)를 보여 주고 유닛 수치가 적혀 있는 유닛 카운터입니다. 두 번째는 그 유닛이 포함하는 스텝 수를 보여 주는 스텝 마커입니다. 일반적으로 각 스텝은 증원된 중대 하나를 나타내며, 대략 병력 150명과 차량 15~20대를 뜻합니다. 스텝 마커는 상대 플레이어에게 숨긴 상태로 게임을 진행하므로, 상대는 여러분의 병력이 어디에 얼마나 있는지 정확히 알 수 없습니다.

[8.4] 지휘

지휘 포인트 *Command Point*는 이 게임에서 각 플레이어가 다루는 희소 자원 중 하나입니다. 플레이 중인 각 HQ 유닛은 매 턴 제한된 수의 지휘 포인트를 생성합니다.

지휘 포인트를 사용하여 연대와 태스크포스에 급속 공격 *Hasty Attack*, 강습, 예비 작전을 배정합니다. 행군 작전은 지휘 포인트 없이 수행할 수 있습니다.

플레이어는 일반적으로 원하는 모든 작전에 투입할 만큼 충분한 지휘 포인트를 보유할 수 없습니다. 매 턴 시작 시 WP 플레이어는 각 연대에 배정할 작전을 미리 계획해야 합니다. 이렇게 미리 계획된 작전은 이후 WP 플레이어가 각 사단의 활성화 사이클을 진행하면서 턴 동안 점차 실행됩니다.

NATO 플레이어는 필요할 때 태스크포스를 편성하고, 그 태스크포스에 작전을 배정한 뒤 즉시 그 작전을 실행할 수 있습니다.

[8.5] 플레이 모드

*Air & Armor*는 오픈 모드와 히든 모드 두 가지 방식으로 플레이할 수 있습니다. 본 규칙은 기본적으로 오픈 모드를 설명합니다. 45.0절에서 히든 모드 플레이 방법을 설명합니다. 두 모드 모두 대면 플레이에 잘 맞습니다. 히든 모드는 솔리테어 플레이에 가장 적합합니다.

디자인 노트: 대부분의 워게임에서 각 플레이어는 지도 위 모든 유닛, 아군과 적군을 모두 볼 수 있는 신적인 능력과 아군 유닛을 완전히 통제할 수 있는 능력을 받습니다. 실제 복무 경험이 있는 장교에게 이것이 전장을 지휘하는 방식을 정확히 시뮬레이션한 것인지 물어보면, 아마 웃을 것입니다. 전 시 지휘의 혼란을 현실적으로 체감하고 싶다면 *Air & Armor*를 히든 모드로 플레이하십시오. 여러분은 자기 유닛이 어디에 있는지조차 확신하지 못할 수 있습니다.

[8.6] 시나리오

이 게임에는 서로 다른 전투 상황을 묘사하는 시나리오가 12개 들어 있습니다. 플레이어가 게임을 시작할 때는 플레이할 특정 시나리오를 선택해야 합니다. 원한다면 직접 시나리오를 만들어도 됩니다. 시나리오 지시문은 각 플레이어가 통제하는 병력, 목표, 그리고 그 목표를 달성하는 데 허용되는 시간을 규정합니다.

[8.7] 게임 승리

플레이어는 현재 플레이 중인 시나리오의 승리 조건을 충족하면 승리합니다(46.7절 참조). 이런 승리 조건은 대체로 적 유닛 파괴, 지도상의 특정 위치로 유닛 이동, 지도 가장자리 구역으로 유닛 퇴출 같은 요소의 조합으로 이루어집니다.

[9.0] 플레이 순서

각 게임 턴은 아래와 같이 순서대로 진행되는 여러 페이즈로 구성됩니다. 아래에서 언급하는 모든 차트와 테이블은 차트 & 테이블 책자에 있습니다. 모든 트랙은 별도 표시가 없는 한 각 플레이어의 트랙 카드에 인쇄되어 있습니다.

증원 페이즈 *Reinforcement Phase*

현재 턴에 증원으로 도착해야 하는 모든 비공중기동 *Non-Airmobile* HQ 및 포병 유닛을 아군 오프맵 디스플레이의 한 hex에 놓습니다(40.0절 참조). 이번 턴 도착하는 다른 모든 비공중기동 지상 유닛을 스택으로 편성한 뒤, 진입할 지도 가장자리 hex 옆에 열로 대기시킵니다(46.6.3절 참조). 공중기동 유닛은 지도로 비행해 들어올 때까지 오프맵에 둡니다(46.6.9절 참조). 이번 턴 도착해야 하는 모든 헬리콥터 스택은 유닛으로 편성하여 아군 헬리콥터 트랙의 준비 박스 *Ready Box*에 놓습니다. 도착하는 모든 전투 지원 포인트는 전투 지원 포인트 트랙에 기록된 현재 보유량에 더합니다.

WP 계획 페이즈 *WP Planning Phase*

WP 플레이어는 계획 카드에서 해당 연대의 작전 박스 *Operation Box*에 대응하는 작전 마커를 뒷면으로 놓아 각 연대의 작전을 계획합니다(12.3절, 12.4절 참조). 또한 지도에 있는 각 연대 유닛 하나에 선도 유닛 마커를 놓습니다(12.3.2절 참조). 페이즈가 끝나면 HQ에서 모든 교란 마커를 제거합니다(23.3.2절 참조).

기동 페이즈 *Maneuver Phase*

WP 플레이어가 주사위를 굴립니다. 흡수가 나오면 WP가 주도권을 얻고, 짝수가 나오면 NATO가 주도권을 얻습니다(0은 10으로 간주). 주도권을 가진 플레이어는 활성화 사이클 1회를 수행하거나 패스합니다. 그런 다음 주도권은 상대방에게 넘어가고, 상대도 활성화 사이클 1회를 수행하거나 패스합니다. 양 플레이어가 각자 활성화할 수 있는 모든 편제를 활성화하거나, 또는 양 플레이어가 연속으로 패스하면 기동 페이즈가 끝납니다.

예비 페이즈 *Reserve Phase*

WP 플레이어가 다시 주사위를 굴려 주도권을 결정합니다. 주도권을 얻은 플레이어는 자신이 보유한 모든 편제를 통틀어 수행 자격이 있는 예비 작전을 가능한 한 연속으로 실행할 수 있습니다. 그런 다음 두 번째 플레이어도 같은 방식으로 진행합니다. 자세한 내용은 13.7절을 참조하십시오.

공병 페이즈 *Engineering Phase*

WP 플레이어는 자신이 수행하고자 하는 모든 공병 행동을 수행합니다(33.0절 참조). 그런 다음 NATO 플레이어도 같은 방식으로 진행합니다. 게임 턴이 끝나고, 다음 게임 턴의 재정비 페이즈로 넘어갑니다.

재정비 페이즈 *Reorganization Phase*

시나리오의 마지막 턴에는 이 페이즈를 무시합니다. 그 외의 경우 아래 순서에 따라 양 플레이어가 동시에 다음 절차를 수행합니다.

- 1. 마커 제거 스텝.** 지도에서 모든 교란 *Disrupted*, 사격 완료 *Fired*, 연막 *Smoke*, 비지속성 가스 *Non-Persistent Gas* 마커를 제거합니다. **예외:** WP HQ 유닛의 교란 마커는 제거하지 않습니다.
- 2. 유닛 준비 스텝.** 모든 지상 유닛과 EW 자산을 미사용 면으로 뒤집습니다. 모든 헬리콥터 유닛을 아군 헬리콥터 트랙에서 한 칸씩 위로 올립니다(25.5절 참조).
- 3. 제독 스텝.** 각 주 HQ 유닛(4.1.4.4절, 4.1.4.5절 참조)은 자신의 지휘 계통에 속하고 지휘 범위 안에 있는 한 hex의 자격 있는 유닛을 제독 *Decontamination* 할 수 있습니다(44.6절 참조). 제독된 유닛은 사용 면으로 뒤집습니다.
- 4. 폴 복귀 스텝.** 히든 모드에서만 적용합니다. 적 유닛에 인접하지 않고, 지뢰지대에 있지 않으며, 포위되지 않았고, 주강을 도하하는 중이 아닌 유닛의 스텝 마커를 모두 제거하여 각 플레이어의 폴 카드에 있는 해당 스텝 폴로 되돌립니다(히든 모드 플레이 45.5절 참조).
- 5. 궤멸 스텝.** 각 플레이어는 궤멸 *Shatter* 테이블을 참조하여 자신의 연대(WP) 또는 여단(NATO) 중 궤멸한 편제가 있는지 확인합니다(31.0절 참조). WP 플레이어는 새로 궤멸한 각 WP 연대마다 계획 카드의 작전 박스에 궤멸 마커를 놓습니다. NATO 플레이어는 새로 궤멸한 NATO 여단마다 그 여단 HQ의 트랙 카드상 HQ 트랙에 있는 지휘 포인트 마커를 궤멸 면으로 뒤집습니다.
- 6. HQ 재편성 스텝.** 재편성 *Reconstitution* 된 HQ 유닛을 지도에 배치합니다(30.4절 참조).
- 7. 정찰 포인트 스텝.** WP 플레이어는 각 WP HQ의 정찰 트랙 *Recce Track*에 있는 정찰 포인트 마커를 전부 원래 허용량으로 되돌리고, NATO 플레이어도 각 NATO HQ에 대해 HQ 트랙에서 같은 작업을 합니다(20.1절 참조). 각 플레이어는 자신의 오프맵 RP(정보 수준) 마커를 시나리오 지시문에 지정된 수치로 오프맵 RP 트랙에 맞춥니다.
- 8. 지휘 포인트 스텝.** NATO 플레이어는 각 NATO HQ의 HQ 트랙에 있는 지휘 포인트 *Command Point* 마커를 가장 위 칸으로 되돌립니다(12.2.4절 참조). 각 플레이어는 자신의 오프맵 CP 마커를 시나리오 지시문에 지정된 수치로 오프맵 CP 트랙에 맞춥니다.
- 9. 게임 턴 스텝.** 게임 턴 마커를 게임 턴 트랙(WP 트랙 카드에 있음)에서 한 칸 위로 올립니다.
게임 턴이 끝납니다. 게임 턴 마커를 게임 턴 트랙(WP 트랙 카드에 있음)에서 한 칸 올리고, 다음 게임 턴의 증원 페이즈로 넘어갑니다.

[10.0] 활성화 사이클

플레이어가 기동 페이즈 중 주도권을 얻으면 그 플레이어를 활성 플레이어라고 하며, 활성화 사이클 1회를 수행하거나 패스해야 합니다. 플레이어는 언제나 패스할 수 있으며, 상대가 곧이어 패스하지 않는 한 다시 주도권을 얻었을 때 계속 편제를 활성화할 수 있습니다. 상대도 바로 패스하면 기동 페이즈가 끝납니다. 어떤 편제도 반드시 활성화할 필요는 없습니다. 활성화 사이클은 다음 세그먼트로 구성됩니다.

활성화 세그먼트 *Activation Segment*.

활성 플레이어는 자신이 활성화할 사단(WP) 또는 여단(NATO)을 선언합니다. 그 편제는 지도 위에 있을 수도 있고 이번 턴 증원으로 등장할 수도 있습니다. 또한 이번 턴 플레이에 들어올 독립 대대(12.8.3절 참조) 또는 연대(12.5.3절 참조) 중 어떤 것이 활성 편제에 배속될지도 선언합니다. **마지막으로, WP 플레이어만 현재 사이클에서 활성화한 기동 연대마다 선도 유닛에 선도 유닛 마커를 놓습니다(12.3.2절 참조).**

재배치 세그먼트 *Redeployment Segment*(히든 모드 전용).

활성 플레이어는 현재 지도 위에 없는 활성 편제 소속 유닛 카운터를 지도에 배치할 수 있습니다(45.6절 참조). 활성 편제 유닛에 있는 모든 준비된 방어 *Deliberate Defense* 마커를 제거합니다.

정찰 세그먼트 *Reconnaissance Segment*.

활성 플레이어는 활성 편제의 모든 HQ가 이용할 수 있는 정찰 포인트와, 활성 여단 상위 사단 HQ가 보유한 정찰 포인트(NATO 전용), 그리고 오프맵 정찰 포인트를 사용하여 정찰 테이블에서 정찰 시도(20.0절 참조)를 수행합니다.

타격 세그먼트 *Strike Segment*.

활성 플레이어는 활성 편제(또는 NATO의 상위 사단 HQ)에 속한 어떤 HQ로든 사격 요청 *Fire Call*을 할 수 있습니다(21.0절 참조). 그런 다음 호출한 화력 지원 자산 *Fire Support Asset*으로 타격을 실행합니다(23.0절 참조). 원하는 타격 횟수만큼 이 과정을 반복합니다. 화력 타격 *Fire Strike*(23.1절), ADM 타격(23.5절), 가스 타격(44.2절)을 수행할 수 있습니다.

작전 세그먼트 *Operations Segment*.

활성 플레이어는 더 이상 수행할 능력이나 의사가 없어질 때까지 활성 편제 안에서 작전 사이클을 차례대로 실행합니다(13.0절 참조).

교량 폭파 세그먼트 *Bridge Demolition Segment*(NATO 전용).

NATO 플레이어는 폭약 설치(38.1절 참조) 상태인 민간 교량을 폭약 테이블을 사용해 폭파하려고 시도할 수 있습니다(17.3절 참조).

오염 세그먼트 *Contamination Segment*.

플레이어들이 독가스 선택 규칙을 사용한다면(44.0절 참조), 활성 플레이어는 가스 구역에 있는 오염되지 않은 각 활성 유닛 또는 스택마다 화학전 테이블에서 오염 확인(44.4절 참조)을 합니다.

정보 소멸 세그먼트 *Intelligence Fade Segment*.

활성 플레이어는 지도에서 모든 획득 마커를 제거합니다.

준비된 방어 세그먼트 *Deliberate Defense Segment* (히든 모드 전용).

활성 플레이어는 준비된 방어 마커를 배치할 수 있습니다 (WP 연대당 1개, NATO 여단당 2개, 45.8절 참조).

[10.1] 활성화

편제가 활성화되면 그 편제의 유닛은 작전에 참여하여 이동하고 전투할 수 있습니다.

[10.1.1] WP 활성화. WP 플레이어는 사단 단위로 활성화합니다. 각 WP 사단은 기동 페이즈 동안 자기 자신의 활성화 사이클을 수행합니다. WP 연대와 사단 기지는 언제나 소속 사단과 함께 활성화합니다. 각 연대 또는 사단 기지는 그 활성화 사이클 동안 하나의 작전을 수행합니다. 연대는 급속 공격 *Hasty Attack*, 강습 *Assault*, 행군 *March* 작전을 수행할 수 있습니다. 예비 작전은 예비 페이즈에 수행합니다. 사단 기지는 행군 작전만 수행할 수 있습니다(12.5.1절 참조). WP 군 및 전방 기지는 독자적인 활성화 사이클을 수행하지 않습니다. 대신 이 편제의 유닛은 예하 사단의 활성화 사이클 중 하나에서 개별적으로 활성화합니다(12.5.2절 참조). WP 군 및 전방 기지의 개별 유닛은 매 턴 서로 다른 예하 사단과 함께 활성화할 수 있지만, 어떤 유닛도 턴당 두 번 이상 활성화할 수는 없습니다. **군 또는 전선군 *Front* 유닛이 예하 사단과 함께 활성화할 때는 그 사단 기지의 행군 작전에 참여합니다.** WP 독립 연대(12.5.3절 참조)는 자신이 배속된 특정 사단과 함께 활성화해야 하며, 다른 연대와 마찬가지로 자기 작전을 수행합니다.

[10.1.2] NATO 활성화. NATO 플레이어는 여단 단위로 활성화합니다. 각 NATO 여단은 기동 페이즈 동안 자기 자신의 활성화 사이클을 수행합니다. NATO 사단 기지 및 군단 기지에 속한 유닛은 어느 **예하** 여단의 활성화 사이클에서도 개별적으로 활성화할 수 있으며, 이 여단은 매 턴 달라질 수 있습니다. **예외: NATO 유닛은 다른 국적의 여단 활성화 사이클에서 활성화할 수 없습니다.** NATO 독립 대대의 유닛은 언제나 자신이 배속된 여단의 활성화 사이클 안에서 함께 활성화해야 합니다(12.8.3절 참조). 이렇게 활성화한 각 NATO 유닛은 현재 사이클에서 하나의 작전에 참여할 수 있습니다.

[10.1.3] 다음 두 방법 중 하나를 수행함으로써 예하 편제의 활성화 사이클 동안 활성화에 참여하게 됩니다. 1) 타격 관측을 수행하는 경우(21.3.1절 참조). 2) 작전에 참여하는 경우.

[10.1.4] 어떤 유닛도 한 턴에 아군 활성화 사이클에 두 번 이상 참여할 수 없습니다. **예외:** 포병 유닛은 언제나 한 활성화 사이클 동안 이동하고, 다른 활성화 사이클 동안 간접 사격 *Indirect Fire*를 수행할 수 있습니다(22.6절 참조).

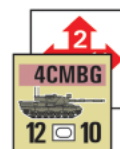
[11.0] 유닛

디자인 노트: 이 게임의 유닛의 규모는 '스텝' 단위입니다. 이상 유닛의 각 스텝은 WP 포병 스텝을 제외하면 증원된 중대 하나 또는 포대 하나를 나타내며, WP 포병 스텝은 대대 전체를 나타냅니다. 공중 유닛이나 헬리콥터 유닛의 각 스텝은 항공기 4대를 나타내지만, WG PAH-1 유닛만은 예외로 각 스텝이 항공기 5대를 나타냅니다.

*Air & Armor*에서 '유닛'은 두 개의 게임 말로 구성됩니다.

1. 유닛 종류, 유닛 명칭, 기능 수치를 보여 주는 유닛 카운터
2. 그 유닛이 포함하는 스텝 수를 표시하기 위해 유닛 카운터 아래에 놓는 스텝 마커

유닛의 스텝 수를 표시하려면, 아래 그림의 2스텝 유닛 예시처럼 올바른 숫자가 위를 향하도록 한 스텝 마커를 유닛 카운터 아래에 놓고, 그 방향을 유닛 카운터의 상단 가장자리에 맞춥니다.



[11.1] 유닛 편성

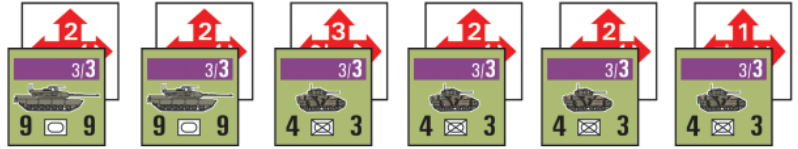
각 플레이어는 각 주 편제와 상위 편제를 구성하는 구체적인 유닛 카운터를 보여 주는 TO&E 카드를 받습니다. 이 카드에는 그 편제에서 각 종류의 유닛 카운터에 대응하는 스텝 수가 적혀 있습니다.

플레이 시작 전 편제를 지도에 배치할 때나, 새 편제가 증원으로 지도에 들어올 때, 소유 플레이어는 유닛 카운터와 스텝 마커를 자유롭게 짝지어 그 편제의 유닛을 편성합니다.

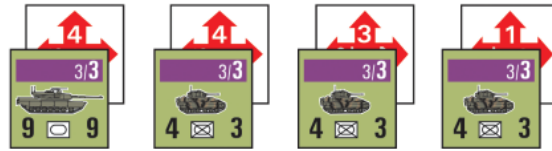
단, 1) 배정한 총 스텝 수가 그 특정 유닛 카운터 종류에 허용된 수와 일치해야 하고, 2) 어떤 유닛도 한 헥스에 스택 가능한 스텝 수보다 많이 편성되어서는 안 됩니다(WP는 기동 유닛 9스텝, NATO는 기동 유닛 4스텝, 14.2절 스택킹 한도 참조). 사용 가능한 유닛 카운터를 모두 써야 할 의무는 없지만, 사용 가능한 스텝은 모두 사용해야 합니다.

시나리오 지시문에 따라 특정 편제가 이미 손실을 입은 상태로 게임에 투입되는 경우도 있습니다. 이 경우 TO&E 카드에 적힌 것보다 적은 스텝으로 배치할 수 있다는 점에 유의하십시오.

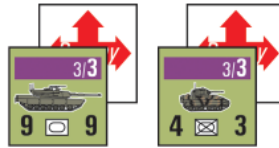
유닛 편성 예시: 미군 TO&E 카드에 따라 미 제3보병사단 제3여단은 4스텝을 가진 M1 Abrams 유닛 카운터 3개와 8스텝을 가진 M2 Bradley 유닛 카운터 5개로 구성됩니다. NATO 플레이어는 처음에 다음과 같이 제3여단을 편성할 수 있습니다. 이 편성은 각 종류별 허용 스텝 수와 유닛 카운터 수를 지키며, 각 유닛도 스테킹 한도를 따릅니다.



또는 다음과 같이 여단을 편성할 수도 있습니다. 이 편성 역시 각 종류별 허용 스텝 수와 유닛 카운터 수를 지키며, 각 유닛도 스테킹 한도 안에 머무릅니다.



남는 카운터는 더미 유닛을 만드는 데 사용할 수 있습니다(11.3절 참조).



[11.1.1] NATO 대대. NATO 플레이어는 하나의 기동 유닛에 4스텝 넘게 배정할 수 없습니다. 이것이 완전 대대 하나를 나타냅니다.

[11.1.2] WP 공중기동대대. WP 플레이어는 최대 5개의 공중기동 *Airmobile* 대대를 운용할 수 있습니다. 제90공중강습대대와 제35근위공중강습여단의 추가 4개 대대입니다. 각 대대마다 3스텝과 3개의 유닛 카운터가 있습니다. WP 플레이어는 사용 가능한 스텝을 사용 가능한 유닛 카운터에 원하는 대로 배정할 수 있습니다. **예외:** 히든 모드로 플레이할 때는(45.0절 참조) 공중기동 유닛은 언제나 1스텝만 포함하므로 스텝 마커 없이 배치합니다.

[11.1.3] WP 연대. 각 WP 사단을 구성하는 4개 연대는 모두 3개의 유닛 카운터와 9스텝으로 이루어진 동일한 표준 구조를 따릅니다. WP 플레이어는 언제나 세 유닛 카운터를 모두 사용할 필요는 없으며, 9스텝을 세 카운터 사이에 원하는 대로 배정할 수 있습니다. 소련 차량화소총사단에는 일반적으로 다섯 번째 편제인 사단 전차대대 *DTB*가 있으며, 이는 대체로 연대로 취급되지만 유닛 카운터는 2개뿐이고 스텝 수는 어느 사단 소속인지에 따라 3~5스텝입니다(세부 사항은 WP TO&E 카드 참조).

[11.1.4] 포병 유닛. 포병 유닛 대부분은 유닛 카운터가 하나뿐이므로 모든 스텝을 그 카운터 아래에 놓아야 합니다. 동일한 카운터를 여러 개 가지는 편제는 다음과 같습니다:

1. 미군 4-24/72(MLRS 카운터 3개)
2. 소련 제288중곡사포 *Heavy Howitzer* 여단(2A65 카운터 2개)
3. 소련 제307 MRL 연대(BM-27 카운터 3개)
4. 소련 제390근위포병(D-20 카운터 4개)

이런 편제의 경우 플레이어는 사용 가능한 스텝을 사용한 포병 유닛 카운터에 원하는 대로 배정할 수 있습니다.

[11.1.5] HQ 유닛. 모든 HQ 유닛은 1스텝 유닛이므로 따로 스텝 마커와 함께 배치하지 않습니다.

[11.1.6] 공병 유닛. 모든 공병 *Engineer* 유닛은 1스텝 유닛이므로 따로 스텝 마커와 함께 배치하지 않습니다.

[11.1.7] 공중 유닛. 공중 유닛은 플레이어가 공중 지원 요청을 위해 공중 포인트를 지출할 때 편성됩니다(24.2절 참조). 등장하는 공중 유닛 유형은 공중 지원 요청 테이블 *Air Call Table* 주사위 굴림으로 결정합니다. 그 다음 해당 유형의 유닛 카운터에, 지출한 공중 포인트 수와 같은 값의 스텝 마커 및 공격 프로파일 마커를 결합합니다(24.3절 참조).

[11.1.8] 공격 헬리콥터 유닛. 공격 헬리콥터 유닛은 필요할 때까지 헬리콥터 트랙에서 오프맵 상태로 유지합니다. 공격 헬리콥터 유닛에 배정할 수 있는 최대 스텝 수는 헬리콥터 종류에 따라 달라집니다(25.1절 참조).

[11.2] 히든 정보

일반적으로 지도 위 각 유닛 카운터 아래에 놓인 스텝 마커는 상대 플레이어에게 숨겨야 합니다. 이 상태의 유닛을 '미탐지 *Undetected*'라고 합니다. 플레이어는 미탐지 적 유닛을 볼 수 없습니다. 플레이어는 적이 점령한 헥스에 어떤 편제와 어떤 유닛 종류가 있는지에 대해서는 항상 사실대로 답변을 요구할 수 있지만, 각 유닛에 몇 스텝이나 있는지는 물을 수 없습니다. 상대는 유닛 종류(T-80, M1, Marder 등)와 편제(제 172차량화소총연대, 미군 제1/3여단 등)만 답하면 됩니다. 그러나 아래 둘 중 하나의 경우에는 플레이어가 그 헥스의 모든 적 유닛 카운터와 마커를 볼 수 있습니다.

1. 해당 헥스가 아군 지상 유닛에 인접해 있을 때
2. 해당 헥스 대상으로 정찰 시도에 성공하여 획득 마커가 놓여 있을 때(20.0절 참조)

예외: 실제 아군 유닛이 그 헥스에 들어가기 전까지는 적 지뢰지대 *Minefield* 마커를 절대로 볼 수 없습니다(6.2.4절 참조). 적 지상 유닛이 아군 지상 유닛에 인접해 있거나 획득 마커 아래에 있는 동안에는 그 유닛은 '탐지된' 것으로 간주하며 볼 수 있습니다. 적 유닛이 아군 유닛에 인접하지 않게 되거나 획득 마커 아래에서 벗어나는 즉시 다시 미탐지 상태가 되며, 더는 볼 수 없습니다.

플레이 노트: 상대의 유닛 배열을 흐트러뜨리지 않으려면 직접 들여다보기보다 그 헥스의 정확한 내용을 공개해 달라고 요청하는 것이 좋습니다. 다만 플레이어는 언제나 직접 확인할 권리가 있습니다.

[11.2.1] 접촉 *Contact*. 지상 유닛이 적 지상 유닛에 인접하게 이동할 때마다, 이동 플레이어는 잠시 그 유닛을 멈추고 두 플레이어가 서로 인접한 유닛을 확인하거나 실제 내용을 서로 알려 주어야 합니다(접촉 절차 16.8.1절 참조).

[11.2.2] 포병 유닛. 포병 유닛이 사격하면 상대 플레이어는 그 유닛의 위치, 종류, 그리고 스텝 수를 물어볼 수 있습니다(22.5절 참조). 이 정보만으로 그 포병 유닛이 획득된 것은 아니지만, 상대는 이 정보를 바탕으로 대포병 사격 *Counter-Battery Fire* 시도(23.4절 참조)를 할지 판단할 수 있습니다.

[11.2.3] 공중 및 헬리콥터 유닛. 공중 유닛과 헬리콥터 유닛은 예외입니다. 이런 종류의 유닛 아래에 놓인 스텝 마커는 비밀 정보가 아니므로, 플레이어는 언제든지 그 유닛의 정확한 스텝 수를 물을 수 있습니다. 당시 전장에는 레이더가 부족하지 않았기 때문입니다. 또한 공중 또는 헬리콥터 유닛이 적 유닛에 인접하게 이동하더라도, 이동 플레이어가 적이 점령한 헥스의 유닛이나 그 헥스에 있는 지뢰지대 마커를 볼 권리는 없습니다.

디자인 노트: 공중 유닛과 헬리콥터 유닛이 적 유닛을 정찰하지 못하게 하는 데는 세 가지 타당한 이유가 있습니다.

1) 이 게임에 등장하는 유닛은 특정 화력 또는 수송 임무 중이지 정찰 임무 중이 아닙니다. 2) 이들은 너무 빠르게 비행하므로 많은 것을 볼 수 없습니다. 3) 이들은 애초에 들이지 않으려 하며, 그것은 양쪽 모두에 동일하게 적용됩니다.

정찰 임무를 가진 공중 유닛은 이미 플레이어가 받는 정찰 포인트에 반영되어 있습니다.

마지막으로, 공중 유닛이 적 유닛 정찰을 허용받는다면 무제한 이동력으로 지도 위 모든 유닛을 한 번에 정찰할 수 있는데, 그러면 이 게임의 기본 전제가 무너집니다.

[11.2.4] 일반 정보 요청. 플레이어는 언제나 다음 정보를 상대에게 요청할 수 있으며, 상대는 사실대로 답해야 합니다.

1. 주 편제별, 종류별 잔여 스텝 수
2. 어떤 연대 또는 여단이 궤멸 상태인지 여부(31.0절 참조)
3. 방금 사격한 포병 유닛의 종류와 스텝 수

[11.3] 더미 유닛

디자인 노트: 더미 유닛은 여러분의 병력이 실제로 어디에 있는지에 관해 상대를 오도하기 위해 사용됩니다. 시뮬레이션 관점에서 더미 유닛은 '전장의 안개'를 나타냅니다. 부정확한 정보, 오래된 보고, 성급한 추론, 그리고 공포에 질리거나 지쳤거나 아예 신경 쓸 여력이 없는 병사들을 둘러싼 전반적인 혼란 말입니다. 이 게임에서 여러분은 전선 뒤 수 마일 떨어진 HQ에 앉아 계속 들어오는 보고를 정리하려는 지휘관 역할을 맡습니다. 어떤 보고는 개략적이고, 어떤 것은 서로 모순되며, 어떤 것은 자기합리화에 치우치고, 어떤 것은 아예 빠져 있습니다. 적이 최선을 다해 여러분을 속이려 하는 가운데, 여러분은 적의 배치와 의도를 짜 맞춰 파악해야 합니다.

사용하지 않는 유닛 카운터는 그 아래에 더미 마커를 놓아 더미 유닛으로 배치할 수 있습니다. **예외**는 11.3.3절을 참조하십시오. 더미 마커는 9스텝을 표시하는 스텝 마커의 뒷면에 인쇄되어 있습니다. 더미 유닛은 시나리오 셋업 때 지도에 배치할 수 있고, 새 편제가 지도에 증원으로 들어올 때 함께 투입할 수도 있습니다. 또한 플레이 중 언제라도 유닛 분할 규칙을 사용해 만들 수 있습니다(11.5절 참조). 일반적으로 더미 유닛은 탐지되는 순간까지 실제 유닛처럼 취급합니다. 더미 유닛의 대공포 전투력은 0이며, 이것만으로도 적 공중 유닛과 헬리콥터 유닛에게 대공포 사격 *Flak Fire*을 수행할 수 있습니다(27.2.2절 참조). 또한 정찰 시도(20.0절 참조)나 대포병 획득 시도(23.4절 참조)의 관측자로 쓸 수 있습니다. 연대의 선도 유닛(12.3.2절 참조)이나 태스크포스의 선도 유닛(12.6.1절 참조) 역할도 할 수 있습니다. 그러나 더미 유닛은 다음을 할 수 없습니다:

1. 어떤 이유로도 적 유닛과 인접하게 이동할 수 없습니다.
2. 대공포 사격 **Flak Fire** 외의 사격 불가(27.0절 참조).
3. 적 개량 진지 **Improved Position** 마커가 있는 헥스 진입 불가(6.2.2절 참조).
4. 지뢰지대 마커가 있는 헥스 진입 불가(6.2.4절 참조).
5. 적이 통제하는 도시 헥스 진입 불가(6.3.4절 참조).
6. 군용 교량을 파괴할 수 없습니다(38.3절 참조).
7. 헬리콥터 수송/공중강하 **Paradrop** 사용 불가(29.0절 참조).
8. 통신선을 차단할 수 없습니다(46.7.6절 참조).
9. 승점 판정 목적에서 헥스 통제권을 바꿀 수 없습니다
10. 기타 승점 조건 파악할 때 포함하지 않습니다(46.7절 참조)

WP 더미 유닛은 실제 WP 유닛이 이미 그 민간 교량 헥스면을 건넜거나, 게임 시작 시 그 교량이 WP 구역 안에 있는 경우가 아니면 민간 교량 헥스면을 건널 수 없습니다(17.3절 참조).

디자인 노트: 철의 장막 근처 서독의 민간 교량은 필요 시 교량을 폭파하는 임무를 받은 소규모 분견대가 경비하고 있습니다(38.1절 폭약 설치 참조). 실제 WP 유닛이 이 분견대를 제거하기 전까지는 어떤 더미 유닛도 그 교량을 통과할 수 없습니다.

[11.3.1] 더미 유닛 제거. 적 지상 유닛이 더미 유닛에 인접하게 이동하는 즉시 더미 유닛을 지도에서 제거합니다. 소유 플레이어는 자신의 더미가 제거되기 전에 적 지상 유닛의 스텝 수를 볼 수 없습니다. 더미 유닛이 있는 헥스가 획득되는 즉시에도 그 더미를 제거합니다(정찰 20.0절 참조). 적 공중 유닛이나 헬리콥터 유닛이 더미에 인접하게 이동하거나 같은 헥스에 들어가더라도 더미는 탐지되지 않습니다. 상대가 모든 실제 스텝의 위치를 알고 있다는 이유만으로 더미가 제거되지는 않습니다. 플레이어는 언제라도 자발적으로 더미 유닛을 지도에서 제거할 수 있으며, 원한다면 그 유닛 카운터, 더미 마커, 또는 둘 다를 즉시 다른 곳에서 유닛 분할에 재사용할 수 있습니다(11.5절 참조).

디자인 노트: 모든 스텝 위치가 드러났더라도 더미를 제거하지 않는 이유는, 현실의 지휘관은 상대 유닛의 정확한 명칭과 편제 경계를 반드시 알고 있는 것이 아니기 때문입니다.

[11.3.2] 제거된 유닛. 유닛이 적 사격으로 마지막 스텝을 잃으면 즉시 지도에서 제거합니다. 더미가 되지는 않습니다. 더미는 의도적으로 만들어야 합니다.

[11.3.3] 더미 유닛 한도. WP 연대 또는 NATO 여단 안에서 플레이어는 현재 플레이 중인 실제 스텝 수보다 많은 더미 유닛을 지도에 배치할 수 없습니다. 즉 더미 유닛 대 실제 스텝 비율은 최대 1:1입니다. 여러 유닛 종류를 가진 NATO 플레이어의 경우 이 1:1 비율은 유닛 종류별로 각각 적용합니다. 예를 들어 완편 전투력의 미군 제2/3여단에는 '9-9' M1 Abrams 스텝 8개와 '4-3' M2 Bradley 스텝 4개 규모로 배치됩니다. 이때 M1 유닛 카운터 5개와 M2 유닛 카운터 3개

가 있습니다. 더미를 최대한 배치하려면, 이 여단은 M1 4스텝 유닛 두 개와 M2 4스텝 유닛 하나로 조직할 수 있습니다(NATO 유닛 하나에 놓을 수 있는 스텝이 최대 4스텝). 이렇게 하면 3개의 더미 M1 유닛과 2개의 더미 M2 유닛을 생성할 수 있습니다. 이 구성에서는 더미 대 실제 스텝 비율이 1:1보다 한참 낮습니다. 이후 게임 중 이 여단이 M1 2스텝과 M2 1스텝만 남게 되면, 배치할 수 있는 더미는 M1 더미 최대 2개와 M2 더미 최대 1개뿐입니다. 더 나아가 M1 1스텝만 남으면 M1 더미는 최대 1개만 둘 수 있습니다. 스텝 손실 때문에 허용치를 초과하는 수의 더미가 지도에 있게 되면, 초과한 더미 유닛은 즉시 제거해야 합니다. 이는 특정 편제 안의 특정 종류 스텝이 모두 제거되면, 그 종류의 더미는 그 편제에서 더 이상 만들 수 없다는 뜻이기도 합니다. 이 규정은 동일한 유닛 카운터가 여러 개인 포병 편제에도 적용합니다.

[11.3.4] 더미 마커 할당. 카운터 믹스에는 더미 마커 50개가 있으며, 각각의 뒷면에는 9스텝 마커가 있습니다. WP 플레이어는 현재 시나리오에서 자신이 운용하는 연대 수만큼의 더미 마커를 우선적으로 배정받아 해당 연대의 9스텝 마커로 사용할 수 있습니다. 그 외에 각 플레이어는 유닛 아래에 두거나 자기 전용으로 확보해 두는 더미 마커 15개를 별도 풀로 유지할 수 있습니다. 추가로 사용하지 않는 더미 마커가 생기면, 어느 플레이어든 선착순으로 사용할 수 있습니다.

[11.3.5] 히든 모드 더미. 한 측이 히든 모드로 플레이할 때는(45.0절 참조) 더미 유닛을 배치하거나 새로 만들 수 없습니다. 모든 유닛은 공개 절차를 통해 더미로 판명되는 순간까지 실제 유닛으로 취급하며, 그 즉시 지도에서 제거합니다.

[11.4] 사용 면과 미사용 면

각 지상 유닛 카운터는 양면으로 되어 있습니다. 앞면은 '미사용 **Unused**' 면이며 유닛 수치가 검은색으로 적혀 있습니다. 뒷면은 '사용 **Used**' 면이며 유닛 수치가 흰색으로 적혀 있습니다. 재정비 페이즈 동안 지도 위 모든 카운터를 미사용 면으로 뒤집습니다. 이때 아래의 스텝 마커를 드러내지 않도록 주의하십시오. 유닛 위에 놓인 유닛 카운터는 다음 중 어느 한 경우에 사용 면으로 뒤집어야 합니다.

1. 작전을 완료했을 때
2. 교란 상태가 되었을 때(23.3절 참조)
3. 적 공세 사격을 받고 적 유닛에 인접한 헥스로 후퇴했거나(18.4절 5번 참조), 전진한 적 유닛과 교전 상태가 되었을 때(18.5.3절 참조)
4. 대응했거나, 대응하는 유닛이 그 헥스를 증원했을 때(19.0절 참조)
5. 오버런되었거나(42.0절 참조) 근접 공격을 받았을 때(43.0절 참조)
6. 다른 유닛으로부터 스텝을 받았을 때(11.7절 참조)

[11.4.1] 사용 상태의 효과. 사용 면에 있는 유닛은 다음 규칙을 따릅니다:

1. 자신에게 계획된 작전이라도 작전(13.0절 참조)에 참여할 수 없습니다. 즉 이동도 공세 사격도 할 수 없습니다.
2. 대응할 수 없습니다(19.0절 참조).
3. 여전히 침투 사격 *Infiltration Fire* (18.6절), 방어 사격 *Defensive Fire* (18.7절), 후퇴 사격 *Retreat Fire* (18.9절)에는 참여할 수 있습니다.
4. 포병 유닛이라면 여전히 간접 사격 *Indirect Fire* (22.2절 참조)을 통해 화력 지원 *Fire Support*을 제공할 수 있습니다.

[11.5] 유닛 분할

플레이어가 플레이 도중 이동 또는 사격할 자격이 있는 어느 시점에서든, 여분의 유닛 카운터가 있다면 일부 스텝이나 더미 마커를 그 아래로 옮긴 뒤 같은 헥스에 새 유닛을 놓아 유닛을 분할할 수 있습니다. 다음 조건을 모두 만족하면, 사용 가능한 유닛 카운터 수만큼 하나의 유닛을 여러 개의 새 유닛으로 분할할 수 있습니다.

1. 모든 새 유닛은 원래 유닛과 정확히 같은 연대, 여단, 또는 기지 편제에 속해야 합니다. 즉 모두 동일한 유닛 명칭을 가져야 합니다.
2. 모든 새 유닛은 원래 유닛과 정확히 같은 종류여야 합니다 (T-80, Marder, 공수 보병 등).
3. 새 유닛의 총 스텝 수는 원래 유닛 스텝 수와 같아야 합니다.

유닛은 이동을 시작하기 전이나 이동 도중에 분할할 수 있습니다. 포병 유닛은 일부 스텝만 사격하기 위해 사격 요청 *Fire Call* 중에도 분할할 수 있습니다.

또한 공세 사격 후(18.5.1절 참조) 목표 헥스(13.5절 참조)로 일부 스텝만 전진시키고 싶을 때도 유닛을 분할할 수 있습니다. 일부 스텝은 한 헥스로, 나머지는 다른 헥스로 후퇴시키고 싶을 때도 마찬가지입니다(18.4절 참조). 분명히 하자면, 적 유닛에 인접한 상태에서도 유닛을 분할할 수 있습니다.

그러나 교란 상태 유닛은(23.3절 참조) 절대로 분할할 수 없습니다.

[11.5.1] 플레이어가 이동 중 유닛을 분할할 때는 두 가지 선택지가 있습니다.

1. 분할이 일어난 헥스에 한 유닛을 남겨 두고, 남은 유닛으로 계속 이동할 수 있습니다.
2. 각 유닛을 서로 다른 목적지 헥스로 독립적으로 이동시킬 수 있습니다.

분할이 발생한 헥스를 떠나는 모든 유닛은 계속 이동할 수 있지만, 원래 유닛이 그 헥스에 들어온 뒤 남아 있던 이동 포인트 수만큼만 이동할 수 있습니다. 따라서 이동 포인트 3점이 남은 유닛이 한 헥스에서 분할되면, 그 헥스를 떠나는 각 위 유닛은 이동 포인트 3점으로 이동합니다(16.1절 참조).

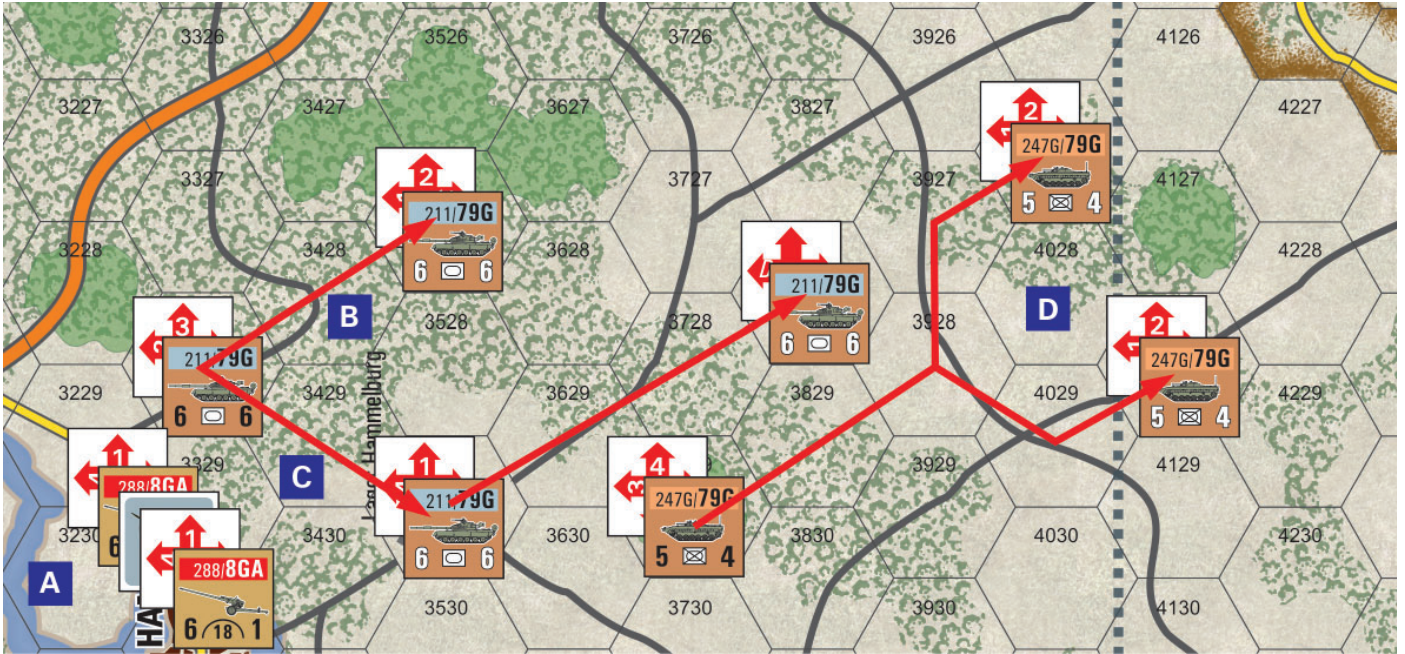
[11.5.2] 원래 유닛 위 유닛 카운터가 사용 면이었다면, 분할로 새 유닛을 만들기 위해 추가로 사용하는 모든 유닛 카운터 역시 사용 면으로 놓아야 합니다.

[11.5.3] 유닛이 분할되면, 모든 후속 유닛은 원래 유닛이 가지고 있던 마커를 모두 계속 지녀야 합니다.



5822헥스에서 본 뷔르츠부르크 시가지의 동쪽 방향 전경. 전경에는 마인강이 보입니다.

유닛 분할 예시:



A. 2스텝을 가진 제288포병연대가 3330헥스에 있습니다. 제 79근위전차사단의 활성화 사이클 중 타격 세그먼트에서, WP 플레이어는 이 유닛을 각각 1스텝인 두 개의 별도 유닛으로 분할하고, 그중 한 유닛만으로 화력 타격 **Fire Strike**를 수행합니다. 나머지 유닛은 턴 후반에 쓰기 위해 남겨 둡니다.

B. 3328헥스에서 단일 유닛 형태로 3스텝만 남은 제211전차연대는 행군 작전이 계획되어 있습니다. 이동을 시작하기 전에 WP 플레이어는 이를 2스텝 유닛 하나와 1스텝 유닛 하나로 분할합니다. 2스텝 유닛은 3527헥스로 이동합니다.

C. 2스텝 유닛이 이동을 마친 뒤, WP 플레이어는 1스텝 유닛을 3529헥스로 이동시키고 그곳에서 잠시 멈추어 더미 유닛 하나를 떼어 냅니다. 1스텝 유닛은 3529헥스에 남기고, 더미 유닛은 3828헥스로 계속 이동시킵니다. 이것으로 제211연대의 행군 작전이 완료됩니다.

D. 3729헥스에서 단일 4스텝 유닛인 제247근위차량화소총연대는 행군 작전이 계획되어 있습니다. WP 플레이어는 이 유닛을 3928헥스로 이동시킨 뒤 각각 2스텝인 두 개의 별도 유닛으로 분할합니다. 첫 번째 유닛은 4027헥스로, 두 번째 유닛은 4128헥스로 이동합니다.

[11.6] 유닛 결합

플레이어가 이동 또는 사격을 수행할 수 있는 시점이라면, 같은 헥스에 스택된 여러 유닛을 언제든지 하나의 유닛으로 통합할 수 있습니다. 이때 모든 스텝을 하나의 유닛 카운터 아래로 합치고, 남은 카운터를 제거하는 방식으로 수행합니다. 단, 다음 조건들을 모두 충족해야 합니다:

1. 모든 카운터는 같은 연대, 여단, 또는 기지 편제에 속해야 합니다. 즉 모두 동일한 유닛 명칭을 가져야 합니다.
2. 모든 카운터는 정확히 같은 차량 종류를 가져야 합니다 (T-80, Marder 등).
3. 총 스텝 수는 변하지 않아야 합니다.

유닛은 이동을 시작하기 전이나 이동 도중에 다른 유닛과 결합할 수 있습니다. 분명히 하자면, 적 유닛에 인접한 상태이거나 사용 상태인 경우에도 결합할 수 있습니다. 결합하는 유닛 중 **하나라도** 사용 면이라면, 결합된 유닛도 사용 면이어야 하며 모든 이동은 그 헥스에서 즉시 종료됩니다.

[11.6.1] 유닛들 중 일부가 이미 이동을 시작한 뒤 결합한다면, 결합된 유닛은 결합이 일어난 헥스를 떠날 때 결합 전 그 헥스에 있던 개별 유닛들 중 남은 이동 포인트가 **가장 적은** 유닛의 수치만큼 이동 포인트를 가집니다.

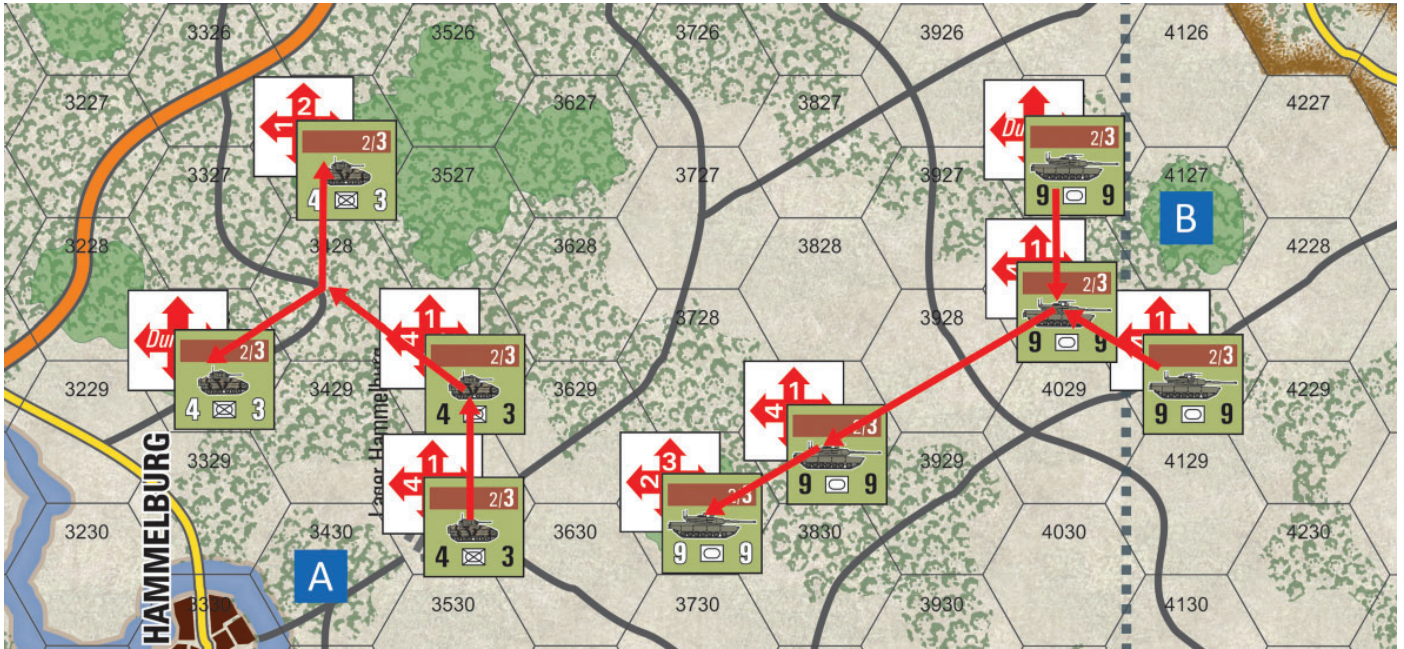
[11.6.2] 유닛이 결합하면, 결합된 유닛은 결합 전 유닛들이 가지고 있던 마커를 모두 가져야 합니다.

[11.6.3] 교란된 유닛은(23.3절 참조) 다른 어떤 유닛과도 결합할 수 없습니다.

[11.6.4] 유닛을 합치면서 더이상 사용하지 않게된 유닛 카운터는 다른 곳에서 유닛 분할에 즉시 재사용할 수 있습니다.

[11.6.5] NATO 유닛은 두 유닛 모두 같은 태스크포스에 합류해 있지 않다면, NATO 급속 공격 **Hasty Attack**, 강습 **Assault**, 예비 작전 중에는 다른 NATO 유닛과 결합할 수 없습니다 (12.6절 참조). 행군 작전을 수행 중인 NATO 유닛은 언제나 다른 자격 있는 유닛과 결합할 수 있습니다.

유닛 결합 예시:



A. NATO 플레이어는 3529헥스의 1스텝 Bradley 유닛으로 행군 작전을 선언하고, 이를 3528헥스로 이동시켜 그 헥스에 이미 있던 1스텝 Bradley 유닛과 결합해 이동 포인트 5점이 남은 단일 2스텝 유닛을 만듭니다. 그런 다음 그 유닛을 3428헥스로 이동시켜, 이동 포인트가 각각 4점 남은 2스텝 유닛 하나와 더미 유닛 하나로 분할합니다. 더미 유닛은 3328헥스로 이동합니다. 이어서 2스텝 유닛을 3427헥스로 이동시키고 이동을 종료합니다. 이로써 행군 작전이 완료되므로, 플레이어는 두 유닛 모두를 사용 면으로 뒤집습니다(흰색 유닛 수치).

B. NATO 플레이어는 4027, 4028, 4128헥스의 세 M1 유닛으로 부대 수렴 행군 작전 **Force convergence March operation**을 선언합니다(16.6.2절 참조). 4028헥스를 집결 지점 헥스로 지정합니다. 먼저 4027헥스의 유닛을 4028헥스로 이동시킵니다. 다음으로 4128헥스의 유닛을 4028헥스로 이동시킵니다. 그 후 4028헥스의 세 유닛을 이동 포인트 5점이 남은 단일 2스텝 유닛으로 결합합니다. 그 유닛을 3829헥스로 이동시켜, 그 헥스에 있던 1스텝 유닛과 결합해 이동 포인트 3점이 남은 3스텝 유닛을 만든 다음, 이를 3729헥스로 이동시키고 멈춥니다. 이것으로 행군 작전이 끝나므로 결합된 유닛을 사용 면으로 뒤집습니다(흰색 유닛 수치).



볼카흐 인근의 마인강. 강이 얼마나 가파른 계곡을 파 놓았는지 잘 보여 줍니다.

[11.7] 스텝 이전

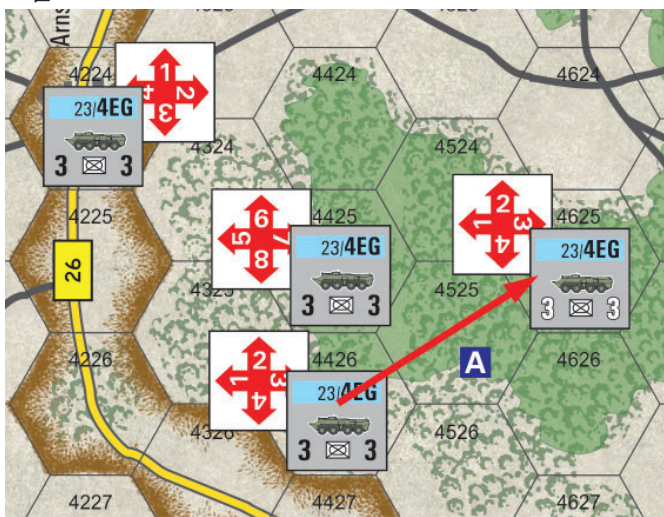
행군 작전 동안, 해당 작전에 참여하는 미사용 유닛은 같은 행군 작전에 참여 중인 동일 유닛들(같은 차량 종류, 같은 유닛 명칭)에게 스텝을 이전할 수 있습니다. 단, 스텝을 보내는 유닛이 그 행군 작전 중에 스텝을 받는 유닛이 위치한 헥스로 실제로 이동할 수 있어야 합니다. 받는 유닛은 이미 사용 상태여도 되고, 미사용 상태여도 되지만, 미사용 상태였다면 **스텝을 받는 즉시 사용 면으로 뒤집습니다**. 보내는 유닛은 미사용 상태를 유지합니다. **적 유닛에 인접한 유닛으로는 스텝을 보내거나 받을 수 없습니다**. 동일하지 않은 유닛 사이에서는 스텝을 이전할 수 없습니다. 즉, 시작 시 속해있던 연대, 여단, 또는 기지 편제 밖으로 스텝을 빼내 다른 연대, 여단 또는 기지 편제를 증원할 수 없습니다.

플레이어가 유닛에서 모든 스텝을 이전했다면, 해당 유닛 카운터를 지도에서 제거하거나 스텝 마커를 더미 마커로 교체할 수 있습니다.

디자인 노트: 이 규칙의 목적은 시간 및 공간 제약을 위반하지 않으면서도, 같은 연대, 여단, 또는 기지 편제 안의 스텝을 상대에게 명확히 드러나지 않게 재배치할 수 있도록 하는 데 있습니다.

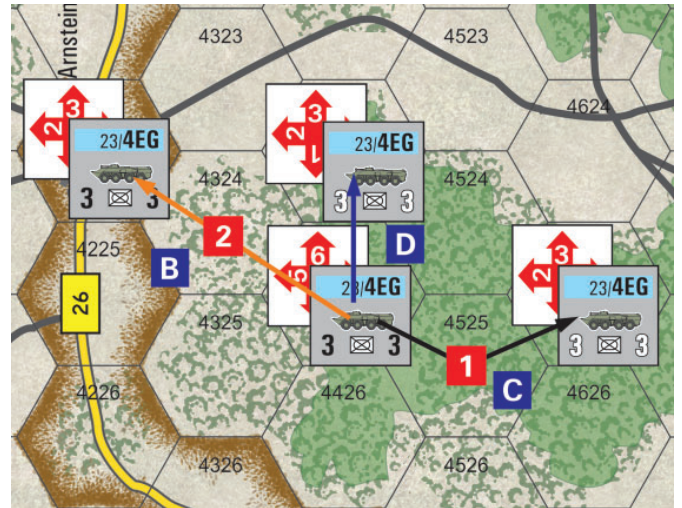
스텝 이전 예시:

그림 #1



A. WP 플레이어는 동독 제23차량화소총연대 유닛으로 행군 작전을 선안합니다. 첫 행동으로 4426헥스의 2스텝 유닛을 4625헥스로 이동시킵니다(빨간 화살표).

그림 #2



B. 다음으로 WP 플레이어는 4425헥스의 6스텝 유닛에서 2스텝을 4224헥스의 미사용 유닛으로 이전하며, 이 때문에 그 유닛은 사용 면으로 뒤집어야 합니다(주황색 화살표).

C. 그런 다음 WP 플레이어는 4425헥스 유닛에 남은 4스텝 중 1스텝을 4625헥스의 사용 유닛으로 이전합니다(검은 화살표).

D. 마지막으로 4425헥스 유닛은 3스텝이 남은 상태로 4424헥스로 이동하며, 이것으로 작전이 완료됩니다(파란 화살표).

[11.8] 유닛 이전

연대, 여단, 또는 기지 편제에 속한 어떤 유닛 카운터도 다른 연대, 여단, 또는 기지 편제의 스텝을 사용해 유닛을 만드는 데 사용할 수 없습니다.

[12.0] 지휘 및 통제

디자인 노트: Air & Armor의 지휘 및 통제 규칙은 지휘관이 자신의 모든 유닛을 동시에 전투에 던져 넣을 수 없다는 근본적 제약을 모델링합니다. 그렇게 할 만큼의 참모도, 이를 뒷받침할 보급 능력도 없기 때문입니다.

지휘관은 제한된 자원 아래에서 어떤 편제를 제자리에 붙잡아 둘지, 어떤 편제를 이동시킬지, 어떤 편제를 전투에 투입할지 선택해야 합니다. 보급과 참모 자원이 부과하는 제약은 각 HQ 유닛이 생성하는 지휘 포인트로 표현됩니다. 대부분의 작전에는 지휘 포인트가 필요하고, 그 수는 언제나 부족합니다.

이 규칙은 또한 NATO가 바르샤바 조약군보다 더 빠른 정보 **Information**, 결정 **Decision**, 행동 **Action** IDA 사이클을 가졌을 가능성이 높았다는 근본적 비대칭성도 모델링합니다. IDA 사이클은 먼저 적에 대한 정보를 수집하는 일정 기간으로 시작합니다. 그 다음 지휘관은 그 정보를 소화하고 일련의 결정을 내리는 데 시간을 써야 합니다. 마지막으로, 이 결정을 예하 부대에 내려 보내는 명령으로 바꾸어 실제 행동으로 옮기는 데 다시 시간이 소요됩니다.

모든 군대의 목표는 적보다 현저히 짧은 IDA 사이클을 달성하는 것입니다. 이것이 성공하면, 사이클의 각 지점에서 아군 행동은 적 행동보다 실제 상황에 더 민감하게 반응합니다. 시간이 갈수록 더 빠른 이 사이클은 적의 행동을 점점 현실과 동떨어지게 만들고, 결국 적의 의사결정 과정이 지상의 실제 상황과 완전히 분리되게 만듭니다.

NATO가 더 빠른 IDA 사이클을 누렸을 가능성이 높은 이유는 훈련 수준이 더 높고, 더 낮은 제대에 더 큰 HQ를 두었으며, 통신 연결도 훨씬 많았기 때문입니다. NATO 군대는 일반적으로 현장 주도권을 장려하고 편제에 일정한 자율성을 허용했습니다. 이런 장점 덕분에 NATO의 의사결정은 현장에 더 가까운 낮은 수준에서, 더 즉각적인 정보에 기초해 이루어졌습니다.

반면 WP는 신뢰할 만한 장교가 부족했고 중앙집권적 문화 편향도 강했기 때문에, 상위 HQ의 세부 작전 계획에 훨씬 더 의존했습니다. 예하 편제에 허용되는 자율성은 매우 적었습니다. 따라서 정보는 의사결정자에게 도달하기 위해 여러 단계를 거쳐 위로 올라가야 했고, 명령은 실행자에게 도달하기 위해 여러 단계를 거쳐 아래로 내려와야 했습니다.

결과적으로 NATO의 의사결정은 빠르게 움직이는 상황에서 조약군보다 훨씬 빨랐을 가능성이 큼니다. 이 우위는 WP 플레이어는 작전을 사전에 계획해야 하지만 NATO 플레이어는 즉석에서 배정해 즉시 실행할 수 있다는 규칙으로 반영됩니다.

이 차이는 수적 열세에 놓인 NATO 플레이어가 가진 가장 큰 대응 수단입니다. 적절한 시점과 위치에 투입된 소수 병력만으로도 발을 잘못 디딘 훨씬 큰 적군을 완전히 무너뜨릴 수 있습니다.

Air & Armor는 더 짧은 IDA 사이클의 이점을 분명하게 NATO 플레이어의 손에 쥐여 줍니다. 이 우위를 잘 활용하지 못하면 결국 패배하게 됩니다.

[12.1] HQ 유닛과 지휘 계통

HQ 유닛은 자신의 편제 내 모든 다른 유닛들과 예하 편제의 모든 유닛들에 대해 상위 지휘권을 가집니다. 여기에는 해당 예하 편제의 다른 HQ들 또한 포함됩니다. 두 개의 HQ(전방 HQ와 주 HQ)를 보유한 기지 편제의 경우, 두 HQ 모두 자신의 편제 내 모든 다른 유닛들과 예하 편제의 모든 유닛들에 대해 동등한 상위 지휘권을 가집니다. HQ는 상위 제대의 모든 유닛에 대해 예하 관계에 있습니다. 상위 및 예하 유닛 관계는 HQ의 지휘 계통을 정의합니다. 일반 규칙으로, HQ는 자신의 HQ 기능(지휘 포인트, 정찰 포인트, 사격 요청, 재밍)을 해당 행동이 자신의 지휘 계통 내 유닛과 관련되어 있을 경우에만 제공할 수 있으며, 보통은 해당 HQ의 예하 유닛에게만 제공할 수 있습니다. 일반적으로 어떠한 사단도 다른 사단의 지휘 계통에 속하지 않으며, 어떠한 여단도 다른 여단의 지휘 계통에 속하지 않습니다.

예외: 시나리오에 따라 독립 공중강습 대대가 원래 소속 여단에서 분리되어, 다른 편제의 예하로 편성되는 경우도 있습니다(29.2.4 참조).

[12.2] 지휘 포인트

각 HQ는 매 턴 제한된 수의 지휘 포인트 CP를 생성합니다. CP는 작전 비용을 지불하는 데 지출합니다. 다만 두 플레이어는 이 CP를 매우 다르게 사용합니다. WP 플레이어는 WP 계획 페이지 동안 각 연대의 작전을 계획하기 위해 CP를 지출합니다. 이렇게 계획된 작전은 나중에 그 연대를 보유한 사단이 활성화 사이클을 수행할 때 실행됩니다. NATO 플레이어는 이런 시간 지연을 겪지 않습니다. 어떤 아군 활성화 사이클의 작전 세그먼트에서든 NATO 플레이어는 작전을 선언하고, 태스크포스를 편성하고, 그 태스크포스에 작전을 배정하기 위해 CP를 지출한 뒤 즉시 그 작전을 수행합니다.

[12.2.1] 작전 비용. 각 플레이어는 연대 또는 태스크포스에 작전을 배정하려면 다음과 같이 CP를 지출해야 합니다.

1. 행군 *March*: 0
2. 급속 공격 *Hasty Attack*: 1
3. 강습 *Assault*: 1
4. 예비 *Reserve*: 1

작전은 한 턴 동안만 지속됩니다. 다음 턴에 같은 연대나 태스크포스에 동일한 작전을 다시 부여하려면, 행군이 아닌 한 CP를 다시 지출해야 합니다.

[12.2.2] HQ 지휘 포인트. HQ가 매 턴 생성하는 지휘 포인트 수는 유닛 카운터 좌상단의 붉은 원 안에 표시되어 있습니다. HQ의 CP는 그 HQ에 예속된 유닛에 작전을 배정할 때만 지출할 수 있습니다. HQ의 CP는 매 턴 갱신되지만, 사용하지 않은 포인트를 다음 턴으로 이월할 수는 없습니다. 증원으로 등장하는 HQ는 예정된 도착 턴 전에는 CP를 지출할 수 없지만, 그 턴부터는 지도에 있던 오프맵에 있던 CP를 지출할 수 있습니다(오프맵 참가 40.0절 참조). HQ는 사용 면이든 미사용 면이든 관계없이 CP를 지출할 수 있고, 모든 CP를 지출했다고 해서 사용 상태가 되지는 않습니다. 그러나 교란 상태이거나(23.3절 참조) 재편성 중일 때는(30.4.1절 참조) CP를 지출할 수 없습니다.

디자인 노트: WP 사단 HQ는 매 턴 CP를 1개만 생성하는 반면, 제35근위공중강습여단 HQ는 CP를 2개 생성하는 점이 이상하게 보일 수 있습니다.

하지만 사단 HQ의 각 CP는 4~5개 대대로 이루어진 연대의 작전을 계획하는 데 쓰이고, 여단의 각 CP는 대대 하나의 작전을 계획하는 데 쓰입니다.

[12.2.3] 오프맵 지휘 포인트. 시나리오 지시문에 따라 각 플레이어는 매 턴 갱신되지만 사용하지 않으면 사라지는 일정 수의 오프맵 지휘 포인트를 받을 수 있습니다. **오프맵 CP는 지도 안팎의 모든 아군 유닛에 대해 자동으로 지휘 범위 안에 있는 것으로 간주합니다.** WP 오프맵 CP는 특정 군 또는 전선군에 연계되어 있으며, 군이나 전선군에 소속된 어떤 연대의 작전을 계획하는 데도 지출할 수 있습니다. 이 게임에서 모든 WP 오프맵 CP는 플레이 중 모든 연대의 상위인 제8근위군에 속합니다. NATO 오프맵 CP는 특정 군단에 연계되어 있으며, 그 군단에 소속된 어떤 여단의 태스크포스에도 국적과 관계없이 작전을 배정할 수 있습니다. 이 게임에서 모든 NATO 오프맵 CP는 플레이 중 모든 여단의 상위인 VII군단에 속합니다.

[12.2.4] NATO HQ 트랙. 각 NATO HQ에는 NATO 트랙 카드에 HQ 트랙이 인쇄되어 있습니다. 재정비 페이지 동안 NATO 플레이어는 현재 플레이 중인 각 HQ 유닛마다 HQ 트랙의 맨 위 칸에 지휘 포인트 마커를 놓습니다. 이 칸은 그 HQ가 매 턴 생성하는 총 CP 수에 해당합니다. NATO HQ가 CP를 하나 지출할 때마다 그 HQ 트랙에서 지휘 포인트 마커를 한 칸씩 아래로 내리며, 더 이상 지출할 CP가 없을 때까지 반복합니다.

디자인 노트: WP 플레이어는 HQ 트랙이 필요없습니다. WP는 CP를 한 번에 모두 지출하지만, NATO 플레이어는 게임 턴 전체에 걸쳐 점진적으로 지출하기 때문입니다.

[12.2.5] 오프맵 지휘 포인트 트랙. WP 플레이어의 경우, 자신이 통제하는 각 군과 전선군마다 트랙 카드에 오프맵 CP 트랙이 인쇄되어 있습니다. NATO 플레이어도 자신이 통제하는 각 군단마다 하나씩 오프맵 CP 트랙이 인쇄되어 있습니다. 플레이어는 오프맵 지휘 포인트 마커를 오프맵 CP 트랙에 놓아 시나리오 지시문에 따라 매 턴 받는 오프맵 CP 수를 기록하고, 그 지출 상황도 추적합니다.

[12.3] 바르샤바 조약군의 계획과 작전

WP 계획 페이지 동안, WP 플레이어는 현재 지도에 존재하거나 이번 턴에 증원으로 진입하는 각 연대에 대해 작전을 계획해야 합니다. 연대 작전에 지휘 포인트가 필요할 경우, 해당 포인트는 상위 사단 HQ 또는 상위 오프맵 CP로부터 제공되어야 합니다. 동일한 강습 **Assault** 작전에 함께 참여하는 연대들은 각각 별도의 CP를 필요로 합니다. 플레이어 보조 카드에는 WP 플레이어가 통제하는 각 사단별 구역이 포함되어 있습니다. 각 구역에는 해당 사단 내 각 연대의 색상 줄무늬와 일치하는 색의 작전 박스 **Operation Box**가 있으며, 그 위에는 연대의 유닛 지정이 표시되어 있습니다. WP 플레이어는 해당 연대의 작전 박스에 적절한 종류의 작전 마커 **Operation Marker**를 뒷면으로 뒤집어 배치함으로써 작전을 계획합니다(마커를 뒤집어 놓는 이유는 NATO 플레이어가 계획된 작전 유형을 볼 수 없도록 하기 위함입니다).

또는 일부 플레이어들은 각 연대의 선도 유닛 **Lead unit**(12.3.2 참조) 위에 작전 마커를 뒷면으로 직접 올려놓고, 작전 박스를 전혀 사용하지 않는 방식이 더 편할 수도 있습니다.

WP 플레이어는 자신의 사단 기지에 대해서는 작전을 계획하지 않습니다. 사단 기지는 행군 **March** 작전만 수행할 수 있기 때문입니다. 교란 상태인 WP HQ는 CP를 소비할 수 없습니다.

계획 페이지 종료 시, 모든 계획이 완료된 후 WP HQ 위의 모든 교란 마커를 제거합니다.

플레이 노트: WP HQ 유닛은 계획 페이지가 끝날 때까지 교란 상태에서 회복되지 않으므로, 플레이 순서상 교란 상태가 된 WP HQ는 그 다음 턴에는 CP를 절대로 지출할 수 없습니다.

[12.3.1] 지휘 범위. WP 플레이어가 연대의 작전을 계획하기 위해 CP를 지출할 때는, 그 연대의 유닛 중 적어도 하나가 그 CP를 지출하는 사단 HQ의 지휘 범위 안에 있어야 합니다. **적 유닛과 그 ZOC는 지휘 범위를 차단하지 않습니다.** 연대의 어떤 유닛도 상위 사단 HQ의 지휘 범위 안에 없으면, WP 플레이어는 1) 상위 군 또는 전선군의 오프맵 CP를 지출하거나 2) 행군 작전을 계획해야 합니다. 행군은 CP 지출이 필요 없는 유일한 작전입니다.

[12.3.2] WP 선도 유닛 마커. WP 선도 유닛 마커는 가상의 연대 HQ 위치를 나타냅니다. WP가 사단을 활성화할 때, 첫 번째 행동으로 해당 사단 내 각 연대의 유닛 하나 위에 선도 유닛 마커를 배치합니다. 여기에는 해당 사단에 배속된 연대(12.5.3 참조)와 예비 작전을 위해 계획된 연대(즉, 활성화 사이클 동안 이동하지 않는 연대)도 포함됩니다. 선도 유닛 마커를 받으려면, 해당 유닛은 상위 사단 HQ의 지휘 범위 내에 있어야 합니다. **예외:** 1) 해당 연대의 작전을 부여하기 위해 군 오프맵 CP가 소비된 경우나 2) 해당 연대가 행군 작전을 수행 중인 경우, 범위와 관계없이 해당 연대의 아무 유닛이나 선도 유닛 마커를 받을 수 있습니다. 만약 연대 내 어떤 유닛도 선도 유닛 마커를 받을 자격이 없다면, 선도 유닛 마커를 배치하지 않습니다. 선도 유닛 마커는 더미 유닛 위에도 배치될 수 있습니다. 연대가 현재 지도 위에 없지만 증원으로 진입할 예정이라면, 12.3.2.3을 참조하십시오.

[12.3.2.1] WP 선도 유닛 마커의 효과. 연대 작전에 참여하는 유닛은, 그 작전을 시작할 때 해당 연대의 선도 유닛 마커로부터 3헥스 이내에 있지 않다면 적 유닛에 인접한 어떤 헥스로도 진입할 수 없습니다. 이 제한은 그 적 인접 헥스가 보호 헥스여도 적용합니다(16.3절 참조). 이 3헥스 범위를 셀 때는 해당 유닛이 점유한 헥스는 세지만, 선도 유닛 마커가 있는 헥스는 세지 않습니다. 이미 적 유닛 옆에 있는 유닛은 선도 유닛 마커로부터 3헥스 이내가 아니더라도 제자리에 남아 있을 수 있습니다. 연대 유닛은 이동을 끝낼 때 선도 유닛이나 선도 유닛 마커로부터 3헥스 이내에 있어야 할 필요는 없습니다.

디자인 노트: 위 규칙은 WP 플레이어가 연대 양의 유닛을 중앙 유닛으로부터 3hex스 이내에 유지하도록 강하게 유도합니다. 이는 소련 교리에서 연대에 부여한 최대 전선 폭과 맞추기 위한 것입니다.

선도 유닛 마커는 행군 또는 예비 작전이 계획된 연대에는 큰 영향을 주지 않지만, 모든 연대에 마커를 놓도록 요구하는 이유는 어떤 연대에 공세 작전이 계획되었고 어떤 연대는 아닌지를 드러내지 않게 하려는 데 있습니다.

플레이 노트: 실질적으로는 WP 플레이어가 연대의 양측 측면 유닛을 중앙 유닛으로부터 3hex스 이내에 유지하는 한, 예외 상황이 필요한 경우를 제외하고는 선도 유닛 마커를 배치하지 않고 진행할 수 있습니다.

또한 플레이어가 작전 마커를 작전 박스가 아니라 연대 위에 직접 배치하고 있다면, 그 작전 마커를 선도 유닛 마커로도 겸용할 수 있으며, 따라서 별도의 선도 유닛 마커를 배치할 필요가 없습니다.

[12.3.2.2] 한 번 놓인 선도 유닛 마커는 선도 유닛과 함께 이동하지 않습니다. 마커는 처음 놓인 hex스에 남아 있으며, 보통은 그 연대의 작전이 끝나는 완료 스텝에서만 지도에서 제거합니다. 선도 유닛 아래 유닛이 사용 상태가 되거나, 더미로 드러나거나, 적 사격으로 교란 상태가 되거나 제거되더라도 선도 유닛 마커는 지도에 남습니다.

적 유닛이 선도 유닛 마커가 있는 hex스에 들어왔고 더는 그 hex스에 아군 유닛이 남아 있지 않다면, 같은 연대 안에서 3hex스 이내에 있는 다른 유닛으로 선도 유닛 마커를 옮길 수 있습니다. 그런 유닛이 없다면 선도 유닛 마커를 지도에서 제거합니다.

[12.3.2.3] 증원 연대. 행군 이외의 어떤 작전이든 계획된 연대가 증원으로 플레이에 들어올 때는, 그 작전 시작 시 진입 구역을 따라 있는 아무 지도 가장자리 hex스에 선도 유닛 마커를 놓습니다(46.6.2절 참조). 그 연대의 모든 유닛은 그 마커로부터 3hex스 이내에 지도에 들어와야 합니다. 행군 작전이 계획된 유닛은 선도 유닛 마커가 필요 없으며, 진입 구역 어디로든 들어올 수 있습니다.

플레이 노트: 이 규칙 덕분에 WP 플레이어는 연대를 실제 유닛과 더미 유닛으로 나누어 지도 가장자리를 따라 멀리 떨어뜨려 진입시킬 수 있으며, 어느 카운터가 실제 연대를 나타내는지 NATO 플레이어를 혼란시킬 수 있습니다.

[12.3.2.4] WP 사단 기지 편제에는 선도 유닛 마커를 절대로 놓지 않습니다. 사단 기지는 행군 작전만 수행할 수 있기 때문입니다. WP 사단 기지의 행군 작전 동안 활성화하는 유닛은 적 유닛에 인접한 hex스로 이동할 수 있지만, 그 hex스가 보호 hex스일 때만 가능합니다(16.3절 참조).

[12.4] WP 주공

시나리오 지시문에 달리 명시되지 않는 한, 플레이 중인 모든 WP 사단은 게임 시작 시 주공 **Main Effort** 치트 1개를 받습니다. 주공 치트는 언제나 특정 WP 사단에 귀속되며, 사단당 치트는 1개뿐입니다. **예외:** 제35군위공중강습여단은 절대 주공 치트를 받지 않습니다(보통 아군 수송망 밖에서 작전하기 때문)

어떤 WP 계획 페이지에서든 WP 플레이어는 **시나리오가 허용한다면** 오프맵 CP 1개를 지출해 주공 치트를 배치할 수 있습니다. 이 치트는 다음 게임 턴 칸의 게임 턴 트랙에 **뒷면으로** 놓습니다. 다음 게임 턴의 WP 계획 페이지에서 WP 플레이어는 다음 네 가지 선택지 중 하나를 고를 수 있습니다:

1. 오프맵 지휘 포인트 1점을 지출해 주공 치트를 게임 턴 트랙에서 한 칸 더 위, 즉 그다음 게임 턴으로 옮길 수 있습니다.
2. 주공 치트를 게임 턴 트랙에서 제거하고 나중을 위해 보관할 수 있습니다. 이 경우 비용은 들지 않습니다.
3. 주공 치트를 게임 턴 트랙에서 제거해 나중을 위해 보관한 뒤, 오프맵 지휘 포인트 1점을 지출해 **다른** 사단의 주공 치트를 다음 턴 칸에 놓을 수 있습니다.
4. 아무것도 하지 않을 수 있으며, 이 경우 주공 치트는 현재 게임 턴 칸에 그대로 남습니다.

주공 치트를 현재 게임 턴 칸에 남겨 두었다면, 그 치트에 적힌 사단이 활성화할 때 WP 플레이어는 그 치트를 앞면으로 뒤집고 해당 사단의 주공을 선언해야 합니다.

한 번 앞면으로 뒤집힌 주공 치트는 사용 기록으로 게임 턴 트랙에 남겨 둡니다. **다시 사용할 수는 없습니다.**

[12.4.1] 주공 효과. WP 플레이어가 주공 **Main Effort**을 선언하면 다음 효과가 적용됩니다.

1. WP 계획 페이지 동안, WP 플레이어가 현재 게임 턴에 사용하기 위해 게임 턴 트랙에 주공 치트를 남겨 두었다면, 그 치트에 적힌 사단의 **모든** 연대와 DTB에 대해 원하는 어떤 작전이든 계획할 수 있습니다. 단, 해당 유닛이 사단 HQ의 지휘 범위 안에 있어야 합니다. **예외:** 궤멸한 연대는(31.0절 참조) 행군 외의 어떤 작전도 부여받을 수 없습니다. 이때는 CP를 지출하지 않습니다. 사단 HQ가 평소 생성하는 CP는 이번 턴에는 무시합니다. 사단 HQ 범위 **밖에** 있는 연대는 여전히 행군 이외의 작전을 계획하려면 오프맵 지휘 포인트가 필요합니다. 그 사단에 배속된 독립 연대도(12.5.3절 참조) 행군 외의 작전을 계획하려면 오프맵 지휘 포인트가 필요합니다.
2. 그 사단의 활성화 사이클 중 정찰 세그먼트 동안, 일회성 특별 오프맵 정찰 포인트 2점을 받습니다(20.1.1절 참조). 이 특별 오프맵 RP 2점은 반드시 이번 사단의 현재 활성화

사이클 동안 사용해야 하며, 그렇지 않으면 소멸합니다.

3. 그 사단의 활성화 사이클 중 타격 세그먼트가 끝나면, 그 **타격 세그먼트 동안 사격**한 모든 포병 유닛의 사격 완료 마커 **Fired Marker**를 제거합니다. 여기에는 군 및 전선군 기지 편제의 유닛도 포함합니다. 즉, 이 포병 유닛들은 같은 턴에 다시 한 번 간접 사격 **Indirect Fire**을 사용할 수 있습니다. 그 시점은 같은 활성화 사이클의 작전 세그먼트일 수도 있고, 턴 후반의 다른 시점일 수도 있습니다. 그 뒤에 놓이는 사격 완료 마커는 평소와 같이 그대로 남습니다.

이 효과는 차트 & 테이블 책자에 있는 주공 효과 차트에 요약되어 있습니다.

디자인 노트: 주공 치트는 조약군이 주공 사단을 지원하기 위해 병참 자원을 집중하는 것을 나타냅니다. 모든 연대에 공세 작전을 배정할 수 있다는 것은 상당한 계획과 추가 연료, 탄약이 제공된다는 것을 나타냅니다.

추가 오프맵 RP는 추가 항공사진 정찰 자산이 배정되었음을 나타냅니다. 그 사단을 지원하는 포병 유닛이 한 턴에 두 번 사격할 수 있는 능력은 추가 탄약 제공을 뜻합니다.

[12.4.2] 주공 제한. 주공 치트를 사용할 때는 다음 제한이 적용됩니다.

1. **WP 계획 페이지 시작 시,** WP 사단의 어떤 HQ라도 교란 상태이거나 게임 턴 트랙 위에서 재편성 중이면(30.4.1절 참조), WP 플레이어는 해당 사단의 주공 치트를 게임 턴 트랙에 배치할 수 없으며, 이미 GT 트랙에 배치되어 있는 해당 사단의 주공 치트도 제거해야 합니다. 오해를 방지하기 위해 명시하자면, WP 계획 페이지 이후에 HQ가 교란 상태가 되거나 파괴되더라도, 현재 게임 턴 박스에 놓여 있는 해당 사단의 주공 치트는 그대로 유지되며, 해당 사단은 여전히 주공을 수행할 수 있다.

2. WP 플레이어는 같은 시점에서 게임 턴 트랙 위에 뒷면인 주공 치트를 1개보다 많이 둘 수 없습니다. 즉 많아야 턴마다 한 번씩만 주공 치트를 뒷면으로 배치할 수 있습니다. 앞면으로 뒤집힌 사용 완료 치트는 게임 턴 트랙 위에 여러 개 남아 있어도 제한이 없습니다.

[12.5] WP 기지 및 독립 편제

[12.5.1] WP 사단 기지 편제. WP 사단 기지가 수행할 수 있는 유일한 작전은 행군 작전이며, 그 작전은 반드시 소속 사단의 활성화 사이클 동안 실행해야 합니다. **예외:** 공병 유닛은 선도 유닛으로부터 3hex 이내에 있다면 어떤 연대의 작전에도 참여할 수 있습니다. 즉 공격 작전이나 예비 작전에도 참여할 수 있습니다. WP 플레이어는 사단 기지의 행군 작전

을 미리 계획하지 않습니다. 대신 사단의 활성화 사이클 도중 어느 시점에든 사단 기지의 행군 작전을 실행한다고 선언하면 됩니다. 이때 선도 유닛은 필요 없으며, 그 사단 기지에 속한 모든 미사용 유닛은 지도 위에 있든 지도 밖에 있든 위치와 관계없이 그 작전에 참여할 수 있습니다. **각 WP 사단 기지는 턴당 행군 작전을 1회만 수행할 수 있습니다.**

[12.5.2] WP 군 및 전선군 기지 편제. WP 군 및 전선군 기지 편제는 자체적으로 행군 작전을 수행하지 않습니다. 대신, 이러한 편제에 속한 HQ, 공병 및 포병 유닛은 예하 사단 기지의 행군 작전에 참여할 수 있습니다.

이러한 상위 제대 편제의 각 유닛은 매 턴 서로 다른 예하 사단과 개별적으로 활성화될 수 있지만, 각 유닛은 자신이 활성화된 특정 사단의 기지 행군 작전 동안에만 이동할 수 있습니다.

WP 플레이어는 군 또는 전선군 기지 소속 유닛이 특정 예하 사단과 함께 활성화된다고 그 사단의 활성화 사이클 중 어느 시점에서든 선언할 수 있습니다. 이 활성화 사이클은 해당 유닛이 이번 턴에 이동할 수 있는 유일한 기회이며, 또한 아군 타격을 위한 관측자 역할을 수행할 수 있는 유일한 기회가 됩니다 (21.3.1 및 23.0 참조).

[12.5.3] WP 독립 연대. 독립 연대는 군 또는 전선군에 직접 속한 연대입니다. 이들은 군 또는 전선군 기지와 같은 제대에 속하지만, 기지 편제의 일부로는 간주하지 않습니다. 대신 독립 연대는 기지 편제와 별도로 자기 연대 작전을 수행합니다. 이는 독립 연대도 사단 예하 연대와 마찬가지로 작전을 사전에 계획해야 하며, 그 작전은 행군만이 아니라 어떤 종류든 될 수 있음을 뜻합니다. 제8근위군에는 제119독립전차연대와 제900공중강습대대의 두 독립 연대가 있습니다. 모든 WP 공중기동대대는 지휘 및 통제 목적상 연대로 취급합니다(29.2.1절 참조). WP 플레이어는 이 독립 연대들이 플레이에 들어와 있는 동안, 계획 카드의 제8근위군 구역에 있는 각 편제용 작전 박스를 사용해 미리 작전을 계획해야 합니다.

독립 연대는 같은 WP 군 또는 전선군에 속한 WP 사단 하나에 '배속'되어야 합니다. 독립 연대가 처음 플레이에 들어오는 게임 턴에는, **WP 계획 페이지 시작 시,** 어떤 사단에 배속할지 선언할 수 있으며, 그러면 그 사이클에 참여할 수 있습니다. 일단 배속되면, 그 연대는 마치 그 사단 고유의 연대처럼 정확히 행동하며, 모든 목적에서 그 사단 HQ를 상위 HQ로 취급할 수 있습니다.

예외: 독립 연대는 자신이 배속된 사단이 주공을 실시한다고 해서 무료 행군 외 작전을 받지 **않습니다.** 주공 중 그 독립 연대에 공격 작전이나 예비 작전을 배정하려면, WP 플레이어는 오프맵 CP를 지출해야 합니다. 그 턴에는 사단 자체의 CP를 무시하기 때문입니다.

독립 연대의 배속은 **게임당 한 번만,** 새로 배속할 사단의 활성화 사이클 중 활성화 세그먼트에서 다른 사단으로 바꿀 수

있습니다. 다른 연대와 마찬가지로 독립 연대의 모든 유닛은 자신에게 계획된 단일 작전에 참여해야 합니다.

디자인 노트: 제119독립전차연대는 소련 주독군집단 *Group of Soviet Forces Germany*에 배속된 다른 네 개의 독립 전차연대와 함께 서독 국경 바로 앞에 주둔하고 있었습니다.

일부 서방 방위 분석가들은 이 연대들을 주독군집단 내 다섯 개 평시 군 각각의 최종 예비 편제로 보았습니다. 그러나 어떤 지휘관도 예비를 최전선 바로 앞에 배치하지는 않습니다.

이 다섯 독립 전차연대에 대한 가장 설득력 있는 해석은, 해당 연대들의 실제 임무가 기습 침공 개전 초기에 국경을 돌파해 서독 도로망 깊숙이 침투하고, 공포와 혼란을 퍼뜨려 NATO 유닛이 소련군에게 압도되기 전에 지정된 국경 방어 위치에 배치되는 것을 막는 데 있었다는 것입니다.

이 연대들의 생존 시간은 매우 짧았겠지만, NATO가 자신들이 방어하도록 훈련받은 전방 진지를 제대로 점유하는 능력에는 치명적인 영향을 미쳤을 가능성이 큼니다.

[12.6] NATO 태스크포스

디자인 노트: 태스크포스는 이 게임에서 NATO의 기본 작전 편제이며, 대체로 교차 배속된 대대에 해당하지만 전투의 혼란 속에서는 그보다 더 작아지기도 합니다. 맞춤형 제병협동 태스크포스를 구성하고 즉석에서 작전을 배정할 수 있는 NATO 플레이어의 능력은, 가장 중요한 비대칭적 강점입니다.

'태스크포스'란 급속 공격 *Hasty Attack*, 강습 *Assault*, 예비 작전을 수행하기 위해 묶인 유닛 집합입니다. 태스크포스는 행군 작전에는 결성하지 않으며, 행군 작전은 개별 유닛이나 부대가 수행합니다. 태스크포스는 NATO 플레이어만 편성합니다. NATO 플레이어는 작전의 투입 스텝 동안 활성화 여단 HQ에 예속된 미사용 기동 유닛 하나에 선도 유닛 마커를 놓아 태스크포스를 만들고(12.6.1절 참조), 그 선도 유닛으로부터 3헥스 이내에 있는 다른 자격 있는 유닛 중 어떤 것들이 그 태스크포스에 합류할지 선언합니다. 태스크포스에 합류하는 모든 유닛은 미사용 상태여야 합니다. 태스크포스는 다음 유닛들로 편성할 수 있습니다.

1. **활성** 여단 소속 기동 유닛들 중 최대 4스텝까지의 임의 조합. 예비 페이지 중에는 같은 여단 소속이어야 합니다.
2. **활성** 여단에 배속된 독립 대대 소속 기동 유닛들 중 최대 4스텝까지의 임의 조합. 예비 페이지 중에는 어느 여단이든 가능합니다.
3. **활성** 여단 고유의 공병 유닛이나, 같은 국적의 상위 기지 편제 소속 공병 유닛

작전의 투입 스텝에서 한 번 태스크포스를 편성하고 나면, 그 구성 유닛은 이후 바꿀 수 없습니다. 예외는 1) 분할하거나 2) 같은 태스크포스 안의 다른 유닛과 결합하는 경우뿐입니다. **예외:** 히든 모드에서는 보이는 스텝 수가 과도해지는 바람에 유닛이 태스크포스에서 이탈할 수 있습니다(45.3.4절 참조).

[12.6.1] 선도 유닛 마커. 태스크포스를 편성할 때는 가상의 태스크포스 HQ 위치를 표시하기 위해 선도 유닛 마커를 놓습니다. 선도 유닛 마커는 **활성** 여단 HQ에 예속되어 있고 그 HQ의 지휘 범위 안에 있는 미사용 기동 유닛 위에 놓아야 합니다. 그 유닛은 자동으로 태스크포스에 포함됩니다. 더미 유닛이어도 됩니다.

그 선도 유닛 마커로부터 3헥스 이내에 있는 다른 유닛들은 태스크포스에 합류할 수 있지만, 반드시 합류해야 하는 것은 아닙니다. 한 번 놓인 선도 유닛 마커는 선도 유닛과 함께 이동하지 않습니다. 마커는 놓인 헥스에 남아 있으며, 보통은 작전 종료 시 완료 스텝에서만 지도에서 제거합니다. 다만 12.3.2.2절은 NATO 선도 유닛 마커에도 그대로 적용합니다.

태스크포스 유닛은 이동 종료 시 선도 유닛이나 선도 유닛 마커로부터 3헥스 이내에 있어야 할 필요는 없습니다. NATO 유닛이 행군 작전을 수행할 때는 태스크포스를 결성하지 않으므로 선도 유닛 마커를 놓지 않습니다(13.2절 참조).

플레이 노트: NATO 선도 유닛 마커의 유일한 목적은 태스크포스에 배정된 모든 유닛이 하나의 중심 유닛으로부터 3헥스 이내에서 시작해야 한다는 원칙을 강제하는 데 있습니다. 숙련된 플레이어라면 이 원칙만 지키는 한, 굳이 선도 유닛 마커를 놓지 않아도 됩니다.

[12.6.2] 태스크포스 규모 한도. 태스크포스에 포함되는 기동 유닛은 총 4스텝을 초과할 수 없습니다. **예외**는 41.1.1절을 참조하십시오. 어떤 유닛을 포함했을 때 이 제한을 초과하게 된다면, 사용 가능한 유닛 카운터가 있어서 해당 유닛을 둘로 분할하여 제한 이하의 더 작은 유닛을 만들 수 있는 경우를 제외하고는 해당 유닛은 포함시킬 수 없습니다. 공병 유닛 수에는 제한이 없습니다.

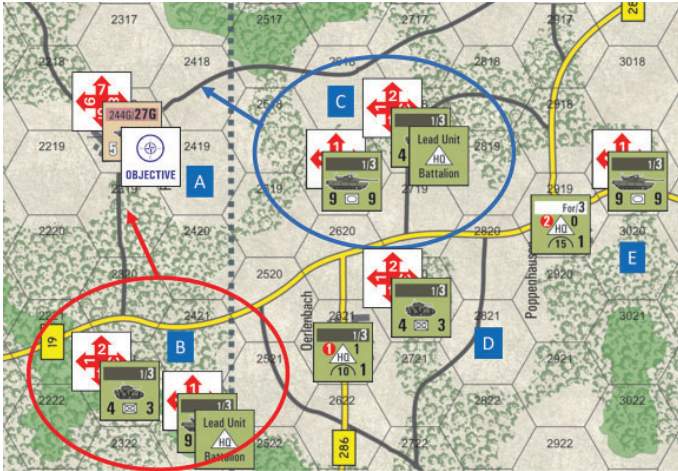
[12.6.3] 예비 페이지 태스크포스. 예비 페이지에는 **활성 여단이 없습니다.** NATO 예비 작전은 모든 여단을 가로질러 어떤 순서로든 수행할 수 있습니다. 예비 작전용 태스크포스는 1) 같은 여단에 속한 미사용 기동 유닛, 또는 2) 독립 대대의 유닛(12.8.3절 참조), 그리고 3) 그 같은 여단 또는 현재 그 독립 대대가 배속된 여단 고유의 미사용 공병 유닛, 혹은 같은 국적의 상위 기지 편제 소속 미사용 공병 유닛으로 편성할 수 있습니다.

[12.6.4] 증원 태스크포스. NATO 플레이어는 현재 턴에 도착 예정인 증원 유닛들로 오프맵 태스크포스를 편성할 수 있습니다. 진입 구역을 따라 있는 아무 지도 가장자리 헥스에 선도 유닛 마커를 놓습니다(46.6.2절 참조). 태스크포스에 배정된 모든 유닛은 그 마커로부터 3헥스 이내로 지도에 들어와야 합

니다. 행군 작전에 투입된 증원 유닛은 이 요구를 무시합니다.

[12.6.5] 태스크포스 지속 시간. NATO 태스크포스는 단 하나의 작전 동안만 존재합니다. 작전이 끝나는 즉시 그 태스크포스는 어떤 게임 목적에서도 더는 존재하지 않습니다. 그 여단의 다음 활성화 사이클 동안에는 서로 다른 조합의 유닛으로 완전히 새로운 태스크포스를 편성할 수 있습니다.

태스크포스 편성 예시:



A. NATO 플레이어는 자신의 제1/3여단을 활성화하고, 강습으로 하나의 작전 안에서 여러 태스크포스로 공격할 수 있으므로(13.4.2절 참조) 2318hexs의 제244근위차량화소총연대를 강습 작전으로 공격하겠다고 선언합니다. 그는 이 강습을 위해 두 개의 태스크포스를 편성하겠다고 선언합니다.

B. 작전의 투입 스텝 동안, 그는 2422hexs의 M1 유닛에 선도 유닛 마커를 놓고, 인접한 M2 유닛이 그 태스크포스에 합류한다고 선언하여 첫 번째 태스크포스를 편성합니다. 이 태스크포스는 빨간 원으로 표시되어 있습니다.

C. 그는 2718hexs의 M2 유닛에 선도 유닛 마커를 놓고, 인접한 M1 유닛이 그 태스크포스에 합류한다고 선언하여 두 번째 태스크포스를 편성합니다. 이 태스크포스는 파란 원으로 표시되어 있습니다.

D. 2720hexs의 Bradley 유닛은 두 태스크포스의 선도 유닛 모두로부터 3hexs 이내에 있지만, 어느 태스크포스에도 포함될 수 없습니다. 포함하면 한 태스크포스에 허용되는 기동 스텝 최대 4개 한도를 넘기고, NATO 플레이어에게 그것을 분할할 사용 가능한 유닛 카운터도 없기 때문입니다. NATO 플레이어는 두 번째 태스크포스를 2718hexs와 2720hexs의 Bradley 두 유닛만으로 구성해 4스텝 한도까지 채울 수도 있습니다. 그러나 그렇게 하면 2619hexs의 Abrams 유닛을 제외해야 하고, NATO 플레이어는 전차 유닛이 Bradley를 엄호하길 원합니다. hexs 안에서 가장 강한 유닛이 먼저 명중을 흡수하기 때문입니다(18.3.3절 참조).

E. NATO 플레이어는 두 번째 태스크포스(파란 원)에 3019hexs에 있는 Abrams 유닛을 포함시킬 수도 있었습니다. 그 유닛은 선도 유닛으로부터 3hexs 이내에 있고 4스텝 한도도 넘기지 않겠지만, 강습 작전은 참여 유닛에 이동 포인트 3점만 제공하므로 사실상 소용이 없습니다. Abrams 유닛은 포함되더라도 목표 hexs에 인접한 위치까지 이동해 공격할 수 없기 때문입니다.

[12.7] NATO 지휘 포인트 지출

WP 플레이어가 연대 작전을 계획하기 위해 CP를 지출하는 것과 달리, NATO 플레이어는 태스크포스에 작전을 배정하기 위해 CP를 지출합니다. **예외:** 행군 작전에는 CP가 필요 없으며, NATO 유닛/부대는 태스크포스에 합류하지 않고도 개별적으로 행군 작전을 배정받을 수 있습니다(13.2절 참조). NATO 플레이어는 턴 중 다음 두 시점에 CP를 지출할 수 있습니다.

- 어떤 급속 공격 *Hasty Attack*, 강습 *Assault*, 예비 *Reserve* 작전의 투입 스텝 동안
- 적 공세 작전의 대응 스텝 동안, 적 목표 hexs로 부대 하나를 대응시킬 때. 이때는 태스크포스가 **아닙니다**.

[12.7.1] 투입 스텝. 어떤 NATO 급속 공격 *Hasty Attack*, 강습, 예비 작전의 투입 스텝 동안, 태스크포스가 편성된 뒤에는 NATO 여단 HQ가 CP를 하나 지출해 그 태스크포스에 해당 작전을 배정해야 합니다. 그 여단 HQ는 1) 그 태스크포스의 모든 기동 유닛의 상위 HQ여야 하며(공병 유닛은 해당 HQ의 예하 유닛일 필요가 없음). 2) 선도 유닛 마커의 지휘 범위에 있어야 합니다. 또는 NATO 사단 HQ가 여단 HQ를 통해 그 CP를 '전달'할 수 있다면 필요한 CP를 지출할 수도 있습니다(12.7.4절 참조). 플레이어는 이 목적을 위해 오프맵 CP를 지출할 수도 있으며, 이 경우 여단 HQ를 통한 전달은 필요하지 않습니다(12.7.6절 참조). NATO 플레이어는 **급속 공격이나 예비 작전에는 태스크포스 하나만 배정할 수 있습니다. 강습 작전에는 활성화 여단에서 나온 태스크포스를 원하는 수만큼 배정할 수 있지만, 각 태스크포스마다 별도의 CP를 지출해야 합니다.** 이 CP들은 상위 HQ와 오프맵 CP의 어떤 조합에서든 나올 수 있습니다.

[12.7.2] 대응. 적 공세 작전의 대응 *Reaction* 스텝 동안, NATO 플레이어는 CP 1개를 지출해 적의 목표 hexs로 부대 하나를 대응시킬 수 있습니다(19.0절 참조). 그 CP는 1) 대응 부대의 모든 유닛의 상위인 여단 HQ 또는 사단 HQ에서 나와야 하며, 2) 그 부대의 지휘 범위 안에 있어야 합니다. **오프맵 CP는 대응에 사용할 수 없습니다(12.7.6절 참조).**

[12.7.3] NATO 행군 작전. 각 NATO 유닛 또는 부대는 자기 자신의 행군 작전을 수행할 수 있습니다(13.2절 참조). 태스크포스를 편성하지 않으며, 행군 작전에 배정하기 위해 CP를 지출하지도 않습니다. 행군 작전을 수행하는 유닛은 상위 HQ의 지휘 범위 안에 있을 필요는 없지만, 현재 활성화 사이클에서 활성화 자격은 갖추고 있어야 합니다.

[12.7.4] NATO 사단 HQ. NATO 사단 HQ는 직접 CP를 지출할 수 없습니다. 대신 자기 CP를 예하 여단 HQ를 통해 '전달'해야 합니다. NATO 사단 HQ는 자기 예하 여단들의 활성화 사이클 동안, 활성화 여단 HQ를 통해 추가 CP를 전달하기 위해 CP를 지출할 수 있습니다. 또한 적 작전 중 부대가 대응하도록 하거나, 예비 페이지에서 태스크포스에 예비 작전을 배정하기 위해서도 예하 여단 HQ를 통해 CP를 전달할 수 있습니다. 사단 HQ가 여단 HQ를 통해 CP를 전달하려면, 여단 HQ는 사단 HQ의 지휘 범위 안에 있어야 하고, 선도 유닛 또는 대응 부대는 여단 HQ의 지휘 범위 안에 있어야 하며, 태스크포스 또는 대응 부대의 모든 기동 유닛은 그 여단 HQ에 예속되어 있어야 합니다. 어느 HQ도 교란 상태여서는 안 됩니다. 즉 어떤 NATO 여단 HQ가 교란 상태이거나 재편성 중이라면, 상위 사단 HQ는 그 여단의 태스크포스에 작전을 배정하기 위해 CP를 지출할 수 없고, 그 여단의 부대가 대응하도록 CP를 제공할 수도 없습니다. 단일 여단 HQ를 통해 전달할 수 있는 사단 HQ CP 수에는 사용 가능한 CP 수 외의 제한이 없습니다.

[12.7.5] 교란 상태 NATO HQ. NATO HQ가 적 화력 타격 *Fire Strike*으로 교란 상태가 되면(23.3절 참조), 즉시 HQ 트랙에 기록된 미사용 CP를 모두 잃습니다. CP 마커를 0칸으로 옮기십시오. 또한 그 HQ는 더 이상 CP를 전달할 수 없습니다.

[12.7.6] NATO 오프맵 지휘 포인트. NATO 오프맵 CP는 오프맵 군단 HQ가 제공하며, 해당 군단에 속한 모든 NATO 유닛의 상위 HQ로 간주됩니다. 국적과 관계없으며, 지도 안팎의 모든 NATO 유닛에 대해 자동으로 지휘 범위 안에 있는 것으로 취급합니다. 사단 HQ에서 나온 CP와 달리, 오프맵 CP는 중간 여단 HQ를 거치지 않고 어떤 태스크포스에도 직접 작전을 배정할 수 있습니다. 이 능력 덕분에 여단 HQ가 교란 상태이거나 파괴되었거나, 선도 유닛이 여단 HQ의 지휘 범위 밖에 있을 때도 태스크포스를 작전에 투입할 수 있습니다. 그러나 오프맵 CP는 적 작전의 목표 핵스로 부대를 대응시키는 데는 지출할 수 없습니다(19.0절 참조). 지휘 계통상 너무 상위에서 나오는 명령이라 그렇게 신속히 대응할 수 없기 때문입니다.

[12.8] NATO 기지 및 독립 편제

[12.8.1] NATO 사단 기지 편제. NATO 사단 기지의 유닛은 어느 예하 여단과도 함께 활성화할 수 있습니다. 각 유닛은 매 턴 서로 다른 여단과 개별적으로 활성화할 수 있습니다. NATO 플레이어는 사단 기지 유닛이 예하 여단과 함께 활성화한다고, 그 여단의 활성화 사이클 중 어느 시점에든 선언할 수 있습니다. 그러면 그 활성화 사이클은 그 유닛이 이번 턴에 이동할 수 있는 유일한 기회이자, 아군 타격의 관측자 역할을 할 수 있는 유일한 기회가 됩니다(21.3.1절 참조).

[12.8.2] NATO 군단 기지 편제. NATO 군단 기지의 유닛은 NATO 사단 기지에 적용되는 것과 정확히 같은 규칙에 따라 어느 예하 여단과도 함께 활성화할 수 있습니다. 단, 다른 국적의 여단과는 절대로 함께 활성화할 수 없으며, 이는 다른 국적의 HQ를 위해 관측도 할 수 없다는 뜻이기도 합니다(21.3절 참조). 군단 기지의 포병 유닛은 다른 국적 HQ가 아닌 한 어떤 예하 HQ의 포병 플에도 포함될 수 있습니다. 다른 국적 HQ인 경우에는 아군 강습 작전이나 타격 세그먼트 중에만 포함될 수 있으며, 대포병 화력 타격 *Counter-Battery Fire Strike*에는 포함될 수 없습니다(22.3.1절 참조).

[12.8.3] NATO 독립 대대. NATO 독립 대대는 사단에 직접 속하므로 여단 소속이 없습니다. 이들은 사단 기지와 같은 제대에 속하지만 기지 편제의 일부로는 간주하지 않습니다. 제12관저사단에는 제126예거대대와 제127예거대대의 두 독립 대대가 있습니다. 각 독립 대대는 처음 플레이에 들어오는 턴에 제12관저사단 소속 여단 하나에 '배속'되어야 하며, 같은 여단일 필요는 없습니다. 독립 대대는 여단과 함께 활성화하는 것만으로 배속됩니다. 일단 배속되면, 그 대대는 마치 그 여단 고유의 대대처럼 정확히 행동하며, 모든 목적에서 그 여단 HQ를 상위 HQ로 취급할 수 있습니다. 배속은 게임당 한 번만, 다른 여단과 함께 활성화함으로써 다른 여단으로 바꿀 수 있습니다. NATO 독립 대대의 유닛은 대대 밖의 유닛과 함께 태스크포스를 구성할 수 없습니다. 그러나 그 대대의 태스크포스는 자신이 배속된 여단의 다른 태스크포스와 함께 강습 작전에 배정될 수 있습니다.

[12.8.4] NATO 독립 여단. 서독 제54항토방위여단 *HSB*, 서독 제26공수여단 *Luftlande*, 캐나다 제4기계화여단단 *CMBG*은 모두 VII군단에 배속된 독립 여단입니다. 독립 여단에는 상위 사단이 없으므로, 이 여단들은 어떤 NATO 사단 HQ의 지휘 계통에도 속하지 않으며 따라서 그 자원(CP, RP, 사격 요청 *Fire Call*, EW 자산)을 사용할 수 없습니다. 또한 이 여단들 가운데 어느 것도 미군이 아니므로, VII군단 기지의 어떤 유닛도 이들과 함께 활성화할 수 없고, 군단 포병 유닛으로부터도 제한적인 화력 지원 *Fire Support*만 받을 수 있습니다(22.3.1절 참조). 그러나 독립 여단은 언제나 1) VII군단 소속 오프맵 지휘 포인트와 오프맵 정찰 포인트, 2) 자기 국적의 전투 지원 포인트를 사용할 수 있습니다(46.4.1절 참조).

[12.9] 작전과 공병 유닛

[12.9.1] WP 공병. 이 게임의 WP 공병 유닛은 모두 특정 기지 편제에 속하므로, 보통은 WP 사단 기지의 행군 작전 동안 이동합니다. 그러나 활성화 사단 또는 그 상위 기지 편제에 속한 공병 유닛이라면, 연대의 선도 유닛 마커로부터 3헥스 이내에서 미사용 상태로 작전을 시작하는 경우 그 연대의 작전에 참여할 수 있습니다.

[12.9.2] NATO 공병. NATO 태스크포스에는 활성화 여단 소속 공병 유닛이나, 같은 국적의 상위 기지 편제 소속 공병 유닛을 포함할 수 있습니다. 단, 이 공병 유닛들은 미사용 상태여야 하고 선도 유닛 마커로부터 3헥스 이내에 있어야 합니다. 그러나 어떤 태스크포스도 공병 유닛만으로 구성할 수는 없습니다. 공병 유닛을 포함하려면 적어도 하나의 기동 유닛이 선도 유닛 역할을 해야 합니다.

[12.9.3] 공병과 적 유닛. 유닛이 적 유닛에 인접하게 이동하지 못하게 하는 다른 규칙이 무엇이든, 공병 유닛은 다음 경우가 아니라면 적 유닛에 인접한 헥스로 진입할 수 없습니다: 1) 기동 유닛을 포함한 부대의 일부로 이동 중이거나 2) 들어가려는 헥스에 이미 아군 기동 유닛이 있는 경우. 공병은 오버런 *Overrun* 작전에는 참여할 수 없지만(42.0절 참조), 근접 공격을 포함한 다른 모든 작전에는 참여할 수 있습니다(43.0절 참조).

[12.9.4] 현재 턴 증원 예정인 공병 유닛은, 같은 지휘 계통에 속하고 NATO의 경우 같은 국적인 WP 연대 또는 NATO 태스크포스가 증원으로 지도에 들어오는 작전 동안 지도에 진입할 수 있습니다(46.6절 참조).

플레이 노트: 작전에 공병 유닛을 포함할 만한 타당한 이유는 많습니다. 지뢰지대에 들어갈 계획이라면 공병 유닛이 있으면 스텝 손실 위험이 실질적으로 줄어들므로 포함할 수 있습니다(37.5절 참조). 도선 도하 *Ferry Crossing*(17.4절 참조)이나 수륙양용 도하 *Amphibious Crossing*(17.5절 참조)를 수행하려 할 때도, 적 ADM 타격으로부터 스텝을 보호하려 할 때도(23.5절 참조) 공병 유닛을 포함하고 싶을 수 있습니다.

[13.0] 작전

일반적으로 WP 플레이어의 “작전 *Operation*”은 하나의 연대 또는 하나의 사단 기지의 이동과, 경우에 따라 사격으로 구성됩니다. 일반적으로 NATO 플레이어의 작전은 하나의 태스크포스(12.6 참조)의 이동과, 경우에 따라 사격으로 구성됩니다. 어떠한 유닛도 한 턴에 둘 이상의 작전에 참여할 수 없다 (**예외:** 포병 유닛은 항상 하나의 작전에서 이동하고 다른 작전에서 사격합니다. 22.6절 참조). 유닛이 반드시 작전을 수행해야 하는 것은 아니지만, 자발적으로 이동할 수 있는 유일한 방법은 작전에 참여하는 것입니다. 유닛이 작전에 참여하려면 반드시 미사용 상태여야 하며, 해당 작전이 끝나면 항상 사용됨 상태가 됩니다. 연대 또는 태스크 포스가 수행할 수 있는 작전에는 네 가지 종류가 있습니다: 행군 *March*

급속 공격 *Hasty Attack* 강습 *Assault* 예비 *Reserve* 간단히 말해, 급속 공격과 강습 작전은 적 유닛에 대한 공세 사격 *Offensive Fire* 을 허용하는 유일한 작전이며 여러 규칙을 공유하기 때문에, 통칭하여 “공세 작전 *Offensive operations*”이라 통칭합니다. 공세 작전이나 예비 작전에 참여할 수 있는 유일한 유닛은 WP 연대와 NATO 여단에 속한 기동 유닛입니다. **예외:** 1) 일부 NATO 사단의 독립기동대대도 이런 유형의 작전에 참여할 수 있고(12.8.3절 참조), 2) 연대나 태스크포스의 선도 유닛으로부터 3헥스 이내에 있고 같은 지휘 계통에 속한 공병 유닛도 참여할 수 있습니다(12.9절 참조). **즉 포병과 HQ 유닛, 그리고 선도 유닛에서 3헥스 이내에 있지 않은 공병 유닛은 행군 작전에만 참여할 수 있습니다.** 행군 및 공세 작전은 아군 활성화 사이클의 작전 세그먼트 동안 수행합니다. 예비 작전은 예비 페이즈 동안 수행합니다.

[13.1] 작전 사이클

각 작전 종류는 고유한 작전 사이클을 사용해 수행합니다. 작전 사이클은 해당 작전 종류의 이동과 전투 활동을 구조화하는 '스텝' 순서입니다. 플레이어가 작전을 선언하면 언제나 그 작전 종류에 해당하는 작전 사이클의 스텝 순서를 따릅니다. 급속 공격 *Hasty Attack*은 특별한 경우입니다.

플레이어가 급속 공격을 선언했을 때, 플레이어들이 오버런 *Overrun*(42.0절 참조) 및 근접 공격(43.0절 참조) 선택 규칙을 사용하기로 했다면, 그는 그 두 가지 급속 공격 변형 중 하나의 작전 사이클을 따를 수도 있습니다. 각 작전 사이클의 스텝 순서는 아래에 있으며 각 플레이어에게 제공되는 순서 카드에도 있습니다.

[13.2] 행군 작전 사이클

디자인 노트: 행군 작전은 가능한 한 신속하게 지정 위치로 이동하라는 명령을 나타냅니다. 이는 적과 중대한 접촉이 일어나지 않을 것이라고 가정합니다. 따라서 배정된 유닛들은 종대로 이동하고 가능한 한 도로망을 많이 이용할 수 있지만, 적 유닛과 교전할 수는 없습니다.

행군 작전은 지휘 포인트가 들지 않는 유일한 작전입니다. **또한 HQ와 포병이 수행할 수 있는 유일한 작전입니다.** WP 플레이어는 단일 연대 또는 사단 기지로 행군 작전을 수행합니다. NATO는 태스크포스를 편성하지 않습니다. 대신 **NATO의 행군 작전은 언제나 단일 유닛 또는 단일 부대가 수행합니다.** 부대란 한 헥스에서 함께 시작해 함께 이동하는 일부 또는 전체 유닛을 말합니다(14.1절 참조). 행군 작전 사이클은 다음 스텝 순서로 구성됩니다.

1. **투입 스텝 *Commitment Step*:** 활성화 플레이어가 WP라면, 어떤 연대 또는 사단 기지가 작전을 수행하는지 선언합니다. 연대를 투입한다면 그 연대의 작전 마커를 공개합니다. 활성화 플레이어가 NATO라면, 작전을 수행할 유닛 또는 부대를 선택합니다.

2. **이동 스텝***Movement Step*: 투입된 유닛은 이동 포인트 6점만 큼의 이동력을 가지고 지상 이동을 수행합니다(16.0절 참조). 도로 이동을 사용할 수 있습니다(16.4절 참조). 공중기동 유닛은(29.0절 참조) 공중 이동용 펄스 하나와 지상 이동용 펄스 하나, 총 두 펄스로 이동할 수 있습니다(29.3절 참조). 공중기동 유닛은 공중 이동으로 적 유닛 2헥스 이내로 이동할 수 없습니다(29.4.2절 참조). **어떤 유닛도 지상 이동으로 적 유닛에 인접한 헥스로 진입할 수 없으며, 그 헥스가 보호 헥스일 때만 가능합니다(16.3절 참조).**
3. **완료 스텝***Completion Step*: 작전에 참여한 모든 유닛의 유닛 카운터를 사용 면으로 뒤집습니다.

플레이 노트: WP 플레이어는 사단 기지 전체에 대해 행군 작전을 단 한 번만 수행할 수 있으므로, 그 작전 시점을 사단 연대들의 작전과 어떻게 맞물리게 할지 신중하게 판단해야 합니다. 이번 턴 작전을 지원하기 위해 활성화 사이클 초반에 사단 기지를 전진시킬 것인지, 아니면 다음 턴의 새로운 전선에 최대한 가깝게 두기 위해 끝부분에 이동시킬 것인지 결정해야 합니다.

반면 NATO 플레이어는 태스크포스 작전 사이사이에 원하는 수만큼 작은 행군 작전을 실행할 수 있으므로, HQ, 공병, 포병을 적절한 시간과 장소에 배치하는 데 훨씬 더 유연합니다.

[13.2.1] WP 상위 제대 기지 유닛. 현재 활성화된 사단보다 상위인 모든 WP 기지 편제에 속한 미사용 HQ, 공병, 포병 유닛은, 해당 활성화 사단의 사단 기지가 이번 턴 유일한 행군 작전을 수행할 때 참여할 수 있습니다.

[13.2.2] NATO 상위 제대 기지 유닛. 현재 활성화된 여단보다 상위인 NATO 기지 편제의 어떤 HQ, 공병, 포병 유닛은 해당 여단의 활성화 사이클 중 어느 시점에든 행군 작전을 수행할 수 있습니다.

[13.2.3] 행군 작전을 수행하는 유닛은 적 인접 헥스가 보호 헥스가 아닌 한 그 헥스로 진입할 수 없지만(16.3절 참조), 이미 적 유닛에 인접한 헥스에서 떠나는 것은 보호 여부와 관계 없이 허용됩니다.

[13.3] 급속 공격 작전 사이클

디자인 노트: 급속 공격*Hasty Attack* 작전은 적 진지를 최대한 빠르게, 최소한의 준비로 공격하라는 명령을 의미합니다.

급속 공격은 높은 기동성과 제한된 화력 지원*Fire Support*이 특징입니다. 급속 공격 작전은 멀리 있는 적 유닛을 공격하거나, 적 진지를 뚫고 지나 적 후방으로 돌입할 때 유용합니다.

WP 플레이어는 단일 연대의 모든 유닛과, 선도 유닛으로부터 3헥스 이내에 있는 자격 있는 공병 유닛을 더해 급속 공격 *Hasty Attack* 작전을 수행합니다(12.9.1절 참조). NATO 플레이

어는 단일 태스크포스로 급속 공격 작전을 수행합니다. 급속 공격 작전 사이클은 다음 스텝 순서로 구성됩니다.

- 투입 스텝***Commitment Step*: 활성화 플레이어가 WP라면, 어떤 연대가 계획된 급속 공격*Hasty Attack* 작전을 수행하는지와 목표 헥스가 있다면 그 헥스가 어디인지 선언합니다(13.5절 참조). 활성화 플레이어가 NATO라면, 급속 공격 작전을 선언하고, 선도 유닛에 선도 유닛 마커를 놓아 단일 태스크포스를 편성한 뒤, 선도 유닛으로부터 3헥스 이내의 어떤 활성화 유닛들이 그 태스크포스에 합류할지 선언합니다. 그 후 지휘 포인트 1점을 지출해 태스크포스에 작전을 배정하고, 목표 헥스가 있다면 이를 선언합니다. 활성화 여단이 WG라면 NATO 플레이어는 *Gegenangriff*를 선언할 수 있습니다(41.4절 참조). 선택 규칙을 사용하는 경우, 활성화 플레이어는 오버런*Overrun*(42.0절 참조) 또는 근접 공격*Close Attack*(43.0절 참조) 작전을 선언할 수도 있습니다. 이 세 가지 변형 규칙 중 하나를 선언하면, 활성화 플레이어는 아래의 일반 급속 공격 사이클이 아니라 그 작전에 지정된 대체 작전 사이클을 사용합니다.
- 이동 스텝***Movement Step*: 작전에 투입된 연대 또는 태스크 포스의 모든 유닛은 이동 포인트 6점으로 이동합니다. 도로 이동은 허용되지 않지만, 예외로 WP 연대만은 사용 가능한 이동 포인트의 **전반부**를 지출할 때 도로 이동을 사용할 수 있습니다(행군에서의 공격 16.5절 참조). 공중기동 유닛은 공중 이동 펄스 하나와 지상 이동 펄스 하나, 총 두 펄스로 이동할 수 있습니다(29.3절 참조). 모든 유닛은 적 유닛에 인접한 헥스로 진입할 수 있습니다. 비활성 플레이어는 이 스텝 동안 활성화 유닛 이동으로 촉발되는 대공포 사격*Flak Fire*(27.2절) 또는 침투 사격*Infiltration Fire*(18.6절)을 수행합니다.
- 재밍 스텝***Jamming Step*: 활성화 플레이어는 목표 헥스를 재밍하려고 시도할 수 있습니다(39.0절 참조).
- WG Gegenangriff 스텝**: NATO 플레이어가 *Gegenangriff* 반격을 선언했다면, *Gegenangriff* 테이블에 따라 주사위를 굴립니다. *Gegenangriff*에 성공하면 41.4절에 설명된 대체 스텝 순서를 따릅니다.
- 대응 스텝***Reaction Step*: 비활성 플레이어는 부대 하나를 목표 헥스로 대응시킬 수 있습니다(19.0절 참조).
- 방어 사격 요청 스텝***Defensive Fire Call Step*: 사격 요청 자격이 있는 비활성 HQ 유닛 하나가 사격 요청을 할 수 있습니다(21.3.3절 참조). WP HQ는 자기 사단의 DAG에만 사격 요청할 수 있습니다(4.1.2.4절 참조). NATO HQ는 자기 포병 폴의 비로켓 포병 유닛 하나에 사격 요청을 할 수 있습니다(22.3절 참조).
- 방어 사격 스텝***Defensive Fire Step*: 비활성 플레이어는 현재 작전에 참여하는 **적 유닛에 인접한 모든 유닛과, 직전 스텝에서 호출된 포병 유닛으로 방어 사격을 수행할 수 있습니다(18.7절 참조).** 입힌 명중은 스텝 손실로 흡수합니다.

8. **공세 사격 요청 스텝***Offensive Fire Call Step*: 활성 편제의 아군 HQ 하나가(NATO의 경우 활성 여단의 상위 사단 HQ 하나가), 자기 포병 폴의 비로켓 포병 유닛 하나에 사격 요청을 할 수 있습니다(21.2절 참조).
9. **공세 사격 스텝***Offensive Fire Step*: 활성 플레이어는 목표 hex가 있다면, 작전에 참여하는 인접 유닛 전부와 직전 스텝에서 호출된 포병 유닛으로 목표 hex에 공세 사격을 수행합니다. 입힌 명중은 후퇴 선택 및/또는 스텝 손실로 흡수합니다.
10. **후퇴 스텝***Retreat Step*: 비활성 플레이어가 후퇴를 선택했다면(18.3.2절 참조), 살아남은 방어 유닛은 목표 hex에서 인접 hex로 후퇴해야 합니다(18.4절 참조). 그 유닛들이 EZOC 안 hex로 후퇴하면(15.0절 참조), 그 ZOC를 행사하는 적 유닛으로부터 즉시 후퇴 사격*Retreat Fire*을 받습니다(18.9절 참조).
11. **전진 스텝***Advance Step*: 목표 hex에서 방어 유닛이 모두 제거되었다면, 활성 플레이어는 작전에 참여하는 인접 유닛을 목표 hex로 전진시킬 수 있습니다(18.5절 참조). 이렇게 전진하면 목표 hex에서 후퇴한 모든 비활성 유닛과 교전하게 되며, 그 유닛들은 사용 면으로 뒤집어야 합니다(18.5.3절 참조).
12. **완료 스텝***Completion Step*: 활성 플레이어는 작전에 참여한 모든 지상 유닛의 유닛 카운터를 사용 면으로 뒤집습니다. 선도 유닛 마커와 목표 hex 마커가 있다면 제거합니다.

[13.4] 강습 작전 사이클

디자인 노트: 강습*Assault* 작전은 적 진지에 대해 충분히 계획된 공격을 수행하라는 명령을 나타냅니다. 강습은 속도 뿐만 아니라 기습성까지 희생하곤 하지만, 목표에 압도적인 화력을 집중하기 위해 필요한 계획과 협조를 뒷받침합니다.

강습은 둘 이상의 연대나 태스크포스를 완고한 적 진지에 투입해야 할 때, 또는 추가 화력 지원*Fire Support*이 필요할 때 특히 유용합니다.

WP 플레이어는 강습 작전이 계획된 활성 사단의 연대 중 일부 또는 전부와, 그 연대들의 선도 유닛으로부터 3hex 이내에 있는 공병 유닛을 더해 강습 작전을 수행할 수 있습니다(12.9.1절 참조). NATO 플레이어는 활성 여단에서 편성할 수 있는 태스크포스 일부 또는 전부로 강습 작전을 수행할 수 있습니다. 강습 작전 사이클은 다음 스텝 순서로 구성됩니다.

1. **투입 스텝***Commitment Step*: 활성 플레이어가 WP라면, 활성 사단의 어느 연대가 계획된 강습 작전을 수행할지와 목표 hex가 있다면 그 hex를 선언합니다(13.5절 참조). 활성 플레이어가 NATO라면, 강습 작전을 선언하고 몇 개의 태스크포스가 참여할지 선언한 뒤, 각 태스크포스의 선도 유닛에 선도 유닛 마커를 놓아 그 태스크포스를 편성하고, 이

어서 선도 유닛으로부터 3hex 이내의 어떤 활성 유닛들이 해당 태스크포스에 합류할지 선언합니다. 그다음 **태스크포스마다** 지휘 포인트 1점을 지출해 작전에 배정하고, 목표 hex가 있다면 이를 선언합니다.

2. **이동 스텝***Movement Step*: 작전에 투입된 연대 또는 태스크포스의 모든 유닛은 이동 포인트 **3점**의 이동력을 가지고 이동합니다. 하나의 연대 또는 태스크 포스는 다른 연대 또는 태스크 포스를 움직이기 전에 반드시 이동을 완료해야 합니다. 도로 이동은 **허용되지 않습니다**. 모든 유닛은 적 유닛에 인접한 hex로 진입할 수 있습니다. 공중기동 유닛은 공중 이동 펄스 하나와 지상 이동 펄스 하나, 총 두 펄스로 이동할 수 있습니다(29.3절 참조). 비활성 플레이어는 이 스텝 동안 활성 유닛의 이동으로 촉발되는 대공포 사격*Flak Fire*(27.2절) 또는 침투 사격*Infiltration Fire*(18.6절)을 수행합니다.
3. **재밍 스텝***Jamming Step*: 활성 플레이어는 목표 hex를 재밍하려고 시도할 수 있습니다(39.0절 참조).
4. **대응 스텝***Reaction Step*: 비활성 플레이어는 부대 하나를 목표 hex로 대응시킬 수 있습니다(19.0절 참조).
5. **방어 사격 요청 스텝***Defensive Fire Call Step*: 사격 요청 자격이 있는 비활성 HQ 유닛 하나가 사격 요청을 할 수 있습니다(21.3.3절 참조). WP HQ는 자기 사단의 DAG에만 사격 요청을 할 수 있습니다(4.1.2.4절 참조). NATO HQ는 자기 포병 폴에서 비로켓 포병 유닛 최대 2개(22.3절 참조)와 공격 헬리콥터 유닛 1개(25.0절 참조)에 사격 요청을 할 수 있습니다.
6. **NATO 방어 헬리콥터 이동 스텝***NATO Defensive Helicopter Movement Step*: NATO 플레이어가 공격 헬리콥터 유닛에 사격 요청*Fire Call*을 했다면, 그 유닛을 헬리콥터 트랙의 준비 박스에서 제거해 아군 지도 가장자리에서 진입시키고 사격 위치까지 이동시킵니다. 이때 들어가는 각 hex마다 대공포 사격*Flak Fire*을 받을 수 있습니다(27.2절 참조).
7. **방어 사격 스텝***Defensive Fire Step*: 비활성 플레이어는 현재 작전에 참여하는 활성 유닛에 인접한 모든 유닛과, 요청된 포병 및 공격 헬리콥터 유닛으로 방어 사격을 수행할 수 있습니다(18.7절 참조). 입힌 명중은 스텝 손실로 흡수합니다.
8. **공세 사격 요청 스텝***Offensive Fire Call Step*: 활성 편제의 아군 HQ 하나가, 또는 NATO의 경우 그 여단의 상위 사단 HQ 하나가, 자기 포병 폴의 비로켓 포병 유닛 최대 2개(22.3절 참조)와 공격 헬리콥터 유닛 1개(25.0절 참조)에 사격 요청을 할 수 있습니다(21.2절 참조).
9. **공격 헬리콥터 이동 스텝***Offensive Helicopter Movement Step*: 활성 플레이어가 공격 헬리콥터 유닛에 사격 요청*Fire Call*을 했다면, 그 유닛을 헬리콥터 트랙의 준비 박스에서 제거해 아군 지도 가장자리에서 진입시키고 사격 위치까지 이동시킵니다. 이때 들어가는 각 hex마다 대공포 사격*Flak Fire*을 받을 수 있습니다(27.2절 참조).

10. **공세 사격 스텝** *Offensive Fire Step*: 목표 hex가 있다면, 활성 플레이어는 **현재 작전에 참여하는 모든 인접 유닛과 요청된 포병 및 공격 헬리콥터 유닛**으로 목표 hex에 대해 공세 사격을 수행합니다. 입힌 명중은 **후퇴 선택 및/또는 스텝 손실**로 흡수합니다.
11. **후퇴 스텝** *Retreat Step*: 비활성 플레이어가 후퇴를 선택했다면(18.3.2절 참조), 살아남은 방어 유닛은 목표 hex에서 인접 hex로 후퇴해야 합니다(18.4절 참조). 그 유닛이 EZOC 안의 hex로 후퇴하면(15.0절 참조), 그 ZOC를 행사하는 적 유닛으로부터 즉시 후퇴 사격 *Retreat Fire*을 받습니다(18.9절 참조).
12. **전진 스텝** *Advance Step*: 목표 hex에서 방어 유닛이 모두 제거되었다면, 활성 플레이어는 적재 제한을 준수하는 범위 내에서 작전에 참여하는 인접 유닛을 목표 hex로 전진시킬 수 있습니다(18.5절 참조). 이렇게 전진하면 후퇴한 모든 비활성 유닛과 교전하게 되며, 그 유닛들은 사용 면으로 뒤집어야 합니다(18.5.3절 참조).
13. **완료 스텝** *Completion Step*: 활성 플레이어는 작전에 참여한 모든 지상 유닛의 유닛 카운터를 사용 면으로 뒤집습니다. 각 플레이어는 자신이 요청한 모든 공격 헬리콥터 유닛을 사격 위치에서 아군 지도 가장자리까지 되돌려 이동시키며, 이때 들어가는 각 hex마다 대공포 사격 *Flak Fire*을 받을 수 있습니다. 그런 다음 그 유닛을 자기 헬리콥터 트랙의 회수 박스 *Recovery Box*로 되돌립니다(25.5절 참조). 선도 유닛 마커와 목표 hex 마커를 지도에서 제거합니다.

[13.4.1] WP 강습 작전. 보통 각 연대는 다른 연대와 별도로 자기 작전을 수행합니다. 그러나 강습 작전은 여러 연대가 함께 수행할 수 있으며, 활성 사단의 모든 연대를 포함할 수도 있습니다. WP 플레이어가 강습 작전을 선언할 때는, 활성 사단 안에서 강습이 계획된 연대들 중 일부 또는 전부의 작전 마커를 공개하고 이를 현재 작전에 포함할 수 있습니다. 그러나 **강습이 계획된 모든 연대가 같은 강습 작전에 참여해야 할 필요는 없으며, 플레이어는 언제나 단일 연대로만 강습 작전을 수행할 자유가 있습니다.** 여러 연대가 같은 강습 작전에 참여하는 경우에도 목표 hex는 하나만 선언할 수 있습니다. 이동 스텝 동안 각 연대는 하나씩 이동합니다. 그런 다음 NATO 플레이어는 NATO 유닛에 인접한 모든 참여 유닛에 대해 평소대로 방어 사격 *Defensive Fire*을 수행하고, 이후 참여한 각 연대의 모든 유닛은 목표 hex에 화력을 합산할 수 있습니다.

[13.4.2] NATO 강습 작전. NATO 플레이어는 원하는 수의 태스크 포스로 강습 작전을 수행할 수 있습니다. 단, 다음 조건을 충족해야 합니다. 1) 각 태스크 포스는 활성 여단의 기동 유닛 또는 해당 활성 여단에 배속된 독립 대대의 기동 유닛으로 편성되어야 합니다. 2) NATO 플레이어는 작전에 배정된 각 태스크 포스마다 CP 1점을 소비해야 합니다. 목표 hex는 단 하나만 선언할 수 있습니다.

이동 스텝 동안 각 태스크포스는 하나씩 이동합니다. 그런 다음 WP 플레이어는 WP 유닛에 인접한 모든 참여 유닛에 대해 평소대로 방어 사격 *Defensive Fire*을 수행하고, 이후 참여한 각 태스크포스의 모든 유닛은 목표 hex에 화력을 합산할 수 있습니다.

[13.5] 목표 hex

공세 작전의 투입 스텝 동안 활성 플레이어는 그 작전에 목표 hex가 있을지, 있다면 어느 hex인지 선언해야 합니다. 목표 hex를 선언했다면, 참여 유닛이 사격할 수 있는 hex는 오직 그 hex뿐입니다. 목표 hex를 선언하지 않았다면, 그 작전에 참여하는 어떤 유닛도 공세 사격을 수행할 수 없습니다. 아군 공세 작전 중에는 목표 hex 밖의 적 유닛을 공격할 수 없습니다. **예외:** 대포병 사격 *Counter-Battery Fire* 23.4절을 참조하십시오.

적 유닛이 없는 hex는 작전의 목표 hex로 선언할 수 없습니다. 그렇지 않으면 플레이어가 빈 목표 hex로 전진해 공짜 이동 1hex를 얻을 수 있기 때문입니다. 분명히 하자면, 공세 작전의 목표 hex로 선언할 때, 해당 hex가 획득되어 있을 필요는 없습니다(정찰 20.0절 참조). **예외:** 공중기동 작전과 적 유닛, 29.3.4절을 참조하십시오. 플레이어가 어떤 작전에 목표 hex를 선언했는데 현재 작전에 참여한 어떤 **기동 유닛**도 이동 스텝 종료 시 그 hex에 인접해 있지 않다면, 목표 hex 마커를 즉시 제거하며 그 hex에 대해 공세 사격을 할 수 없습니다.

[13.5.1] 활성 플레이어가 목표 hex를 선언했는지와 관계없이, 비활성 플레이어는 언제나 자기 유닛에 인접한 어떤 hex에서든 이동을 끝낸 공세 작전 참여 유닛 전부에 대해 방어 사격 *Defensive Fire*을 수행할 수 있습니다. **예외:** 아군 유닛은 공세 작전에 참여 중인 인접 적 유닛이 다음 두 조건을 모두 충족하는 경우, 해당 유닛에 대해 방어 사격을 수행할 수 없습니다. 1) 적 유닛이 전혀 이동하지 않았으며, 2) 목표 hex에 인접해 있지 않은 경우

플레이 노트: 공세 작전에서 목표 hex를 선언하지 않을 이유는 많습니다.

작전에 참여한 유닛으로 적 유닛에 인접한 아군 진지를 증원할 수도 있고, 적 유닛 옆을 스쳐 지나 적 후방으로 밀고 들어갈 수도 있습니다. 또는 여러 적 진지에 인접했다가 다시 벗어나도록 움직여 여러 위치를 정찰할 수도 있습니다. 다만 이 경우 침투 사격 *Infiltration Fire*이 촉발됩니다(18.6절 참조).

[13.5.2] 플레이어는 목표 hex를 선언할 의무가 전혀 없으므로, WP 연대가 계획된 공세 작전을 수행할 때 반드시 적 진지를 공격해야 하는 것은 아닙니다. 다만 그 연대는 자신에게 계획된 작전 유형에 적용되는 이동력과 이동 제한은 언제나 따라야 합니다.

[13.5.3] 후속 목표. 공세 작전을 수행하는 플레이어가 첫 번째 유닛을 목표 hex 옆으로 이동시켰는데 그 안에 더미 유닛만 있다는 사실을 발견했다면, 다음 두 가지 선택지 중 하나를 고를 수 있습니다.

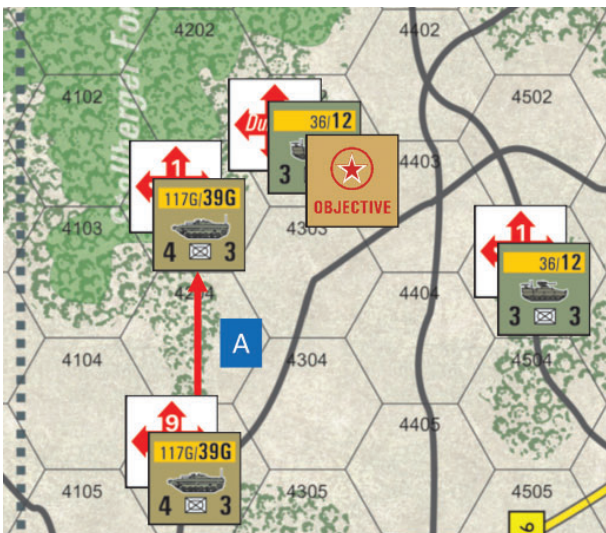
1. 참여한 모든 유닛의 이동을 계속 마칩니다. 이 유닛들은 목표 hex로 진입할 수는 없습니다. 방어 플레이어가 방어 사격 *Defensive Fire* 을 할 자격이 있는 경우, 해당 유닛은 모든 방어 사격을 받습니다. 이는 목표 hex 밖에 있지만 공격 유닛에 여전히 인접한 유닛들로부터의 사격입니다. 그런 다음 인접한 참여 유닛으로 그 빈 목표 hex로 전진할 수 있으며, 이후 작전은 종료되고 모든 참여 유닛은 사용 면으로 뒤집힙니다.
2. 첫 번째 유닛의 남은 이동과 그 작전에 참여하는 다른 유닛들의 이동을 계속하기 전에, 그 즉시 새로운 목표 hex를 지정할 수 있습니다. 이 경우 다른 유닛들은 이동 포인트가 허용하는 한 이전 목표 hex에도 들어갈 수 있습니다.

새 목표 hex에도 더미 유닛만 있다면, 활성 플레이어는 위의 두 선택지 중 하나를 다시 고를 수 있습니다. 이 과정은 1) 현재 지정된 목표 hex에서 실제 적 유닛과 마주치거나, 2) 참여 유닛의 이동 포인트가 소진될 때까지 계속됩니다. 또한 마지막 목표 hex 옆으로 처음 이동한 유닛이 미군 기병 유닛의 스크리닝에 성공적으로 막혔을 때도, WP 플레이어는 새로운 목표 hex를 지정할 수 있습니다(41.2.5절 참조).

디자인 노트: 선택지 1의 논리는 플레이어가 더미 유닛을 공격했다면, 설령 이동 포인트가 부족해도 그 hex로 진입할 권리를 얻었다는 데 있습니다. 그 hex에 실제 적 유닛이 있었다면 전진할 자격이 있었을 것이기 때문입니다(18.5절 참조). 선택지 2의 논리는 주먹이 허공을 가르면 무언가에 맞을 때까지 계속 나아간다는 데 있습니다.

목표 hex 예시:

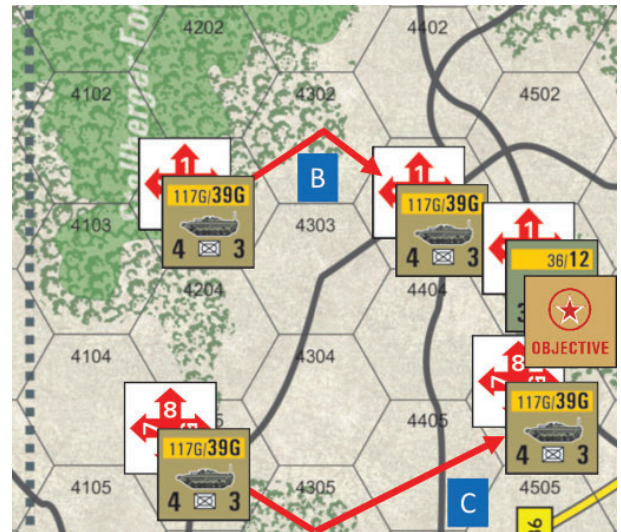
그림 #1



소련 제117근위차량화소총연대는 급속 공격 *Hasty Attack* 작전에 투입되었습니다. 연대의 9스텝 전부가 4205hex의 하나의 유닛에서 시작합니다.

A. WP 플레이어는 4302hex를 이 작전의 목표 hex로 선언하고 그곳에 목표 hex 마커를 놓습니다. 작전의 첫 이동으로 WP 플레이어는 1스텝을 새 유닛으로 분할해 4203hex로 이동시킵니다(빨간 화살표). 그곳에서 인접한 NATO 유닛을 공개해 달라고 요청하기 위해 잠시 멈춥니다. NATO 플레이어는 자기 유닛이 더미라고 공개하고, 그 즉시 지도에서 제거합니다. WP 플레이어는 자기 유닛을 공개하지 않습니다. NATO 플레이어는 더미 유닛은 적 유닛 옆으로 이동할 수 없기 때문에 그것이 실제 유닛이라는 점은 알지만, 몇 스텝인지까지는 알 수 없습니다.

그림 #2



WP 플레이어는 4503hex를 새 목표 hex로 지정하고 그곳에 목표 hex 마커를 놓습니다.

B. 그는 이어서 1스텝 유닛의 이동을 계속해 4403hex로 보냅니다(빨간 화살표). 그곳에서 다시 멈추어 무엇을 마주쳤는지 확인합니다. 이번에는 NATO 플레이어가 자기 유닛이 실제 유닛이며 1스텝을 가진다고 공개합니다. WP 플레이어도 자기 유닛이 1스텝이라고 공개합니다. WP 플레이어는 이 hex에서 자기 유닛의 이동을 끝내기 위해 선택합니다.

C. 이어서 WP 플레이어는 연대에 남아 있는 8스텝을 4504hex로 이동시킵니다(빨간 화살표). 이제 연대의 모든 유닛이 이동했으므로, 플레이는 재밍 스텝으로 넘어갑니다.

[13.6] 작전 수행

[13.6.1] WP 작전. WP 사단의 활성화 사이클 중 작전 세그먼트 동안, WP 플레이어는 예비 작전을 제외하고 그 사단의 각 연대에 계획된 작전을 원하는 순서대로 수행할 수 있습니다. 예비 작전은 예비 페이즈 동안 별도로 수행합니다. WP 사단은 많아야 연대 5개와 사단 기지 1개로 이루어지므로,

아군 활성화 사이클의 작전 세그먼트 동안 수행할 수 있는 작전은 최대 6개입니다. 어떤 연대도 작전을 반드시 수행할 필요는 없습니다. 즉 활성화 사이클 내내 제자리에 머물러도 됩니다. 그러나 작전을 수행한다면 자신에게 계획된 종류의 작전을 반드시 수행해야 합니다.

하나의 작전은 다른 작전을 시작하기 전에 반드시 완료해야 합니다. WP 플레이어는 연대 작전 박스의 작전 마커를 뒤집어 그 연대에 계획된 작전을 공개함으로써 작전을 선언하고, 그 작전 종류의 작전 사이클에 설명된 스텝을 따릅니다. WP 플레이어는 강습 작전이 계획된 여러 연대의 작전 마커를 함께 뒤집어 하나의 같은 작전에 결합할 수도 있습니다.

연대에 속한 유닛이 그 작전이 실행될 때 이미 사용 면이라면 계획된 작전에 참여할 수 없습니다. 연대의 선도 유닛이 어떤 이유로든 사용 상태가 되었다라든, 선도 유닛 마커로부터 3헥스 이내에 있는 연대의 미사용 유닛은 여전히 참여할 수 있습니다. 이것이 사전 계획된 작전의 장점입니다.

사단 기지는 자신의 행군 작전을, 연대 작전이 시작하기 전이나 그 사이 또는 그 후 중 어느 때든 수행할 수 있습니다. 행군은 사단 기지가 수행할 수 있는 유일한 작전이므로 따로 계획하지 않습니다. WP 연대가 계획된 작전을 수행할 때는, 그 연대의 모든 미사용 유닛이 참여해야 합니다. 이동하지 않아도 참여한 것으로 간주하며, 따라서 그 작전이 끝날 때 모두 사용 면으로 뒤집힙니다.

WP 사단 기지가 행군 작전을 수행할 때는 사단 기지의 모든 유닛이 참여할 수 있지만, 반드시 참여해야 하는 유닛은 없습니다. 참여하지 않는 사단 기지 유닛은 이동할 수 없지만 미사용 상태를 유지합니다. 이것은 공병 유닛에게 중요합니다. 공병은 그 턴 후반 공병 페이지에서 공병 행동을 수행하려면 미사용 상태여야 하기 때문입니다(33.0절 참조).

[13.6.2] NATO 작전. NATO 여단의 활성화 사이클 중 작전 세그먼트 동안, NATO 플레이어는 예비 작전을 제외하고 자신이 수행하고 싶은 어떤 작전이든 선언하고, 그 작전의 작전 사이클을 수행한 뒤, 다음 작전을 선언할 수 있습니다. 선언할 수 있는 행군 작전 수에는 현재 활성화 사이클에서 활성화 자격이 있는 유닛 수 외의 제한이 없습니다. 선언할 수 있는 공세 작전 수에도, 태스크포스에 그 작전을 배정할 수 있을 만큼 보유한 지휘 포인트 수 외의 제한은 없습니다.

NATO 플레이어는 어떤 순서로든 작전을 수행할 수 있고, 어떤 작전도 사전에 선언할 필요가 없습니다. 어떤 NATO 유닛도 작전에 반드시 참여할 필요는 없습니다.

[13.6.3] 예비 페이지. 예비 작전은 예외적으로 아군 활성화 사이클의 작전 세그먼트 중에 수행하지 않고, 예비 페이지에 수행합니다. 예비 페이지 시작 시 WP 플레이어가 주도권을 위한 주사위를 굴립니다. 홀수가 나오면 WP가 주도권을 얻고, 짝수가 나오면 NATO가 주도권을 얻습니다(0은 10으로

간주). 주도권을 얻은 플레이어는 모든 편제를 가로질러, 자신이 원하는 순서대로 모든 예비 작전을 하나씩 연속 수행합니다. 그가 모두 끝내면 상대가 같은 방식으로 모든 예비 작전을 수행합니다. WP 플레이어는 연대에 계획된 각 예비 작전을, 아직 미사용 상태인 그 연대의 모든 유닛과 선도 유닛으로부터 3헥스 이내에 있는 자격 있는 공병 유닛을 사용해 수행합니다(12.9.1절 참조). NATO 플레이어는 아직 미사용 상태인 NATO 유닛으로 예비 작전을 수행할 태스크포스를 편성할 수 있습니다. 단, 한 태스크포스의 기동 유닛은 반드시 같은 여단 또는 같은 독립 대대(12.8.3절 참조)에서 나와야 합니다.

[13.7] 예비 작전

디자인 노트: 예비 작전은 상급 지휘부가 어떤 위협이나 기회에 대응해야 하는지 결정할 때까지 위치를 유지하며 대기하라는 명령을 나타냅니다.

WP 플레이어는 단일 연대로 예비 작전을 수행합니다. NATO 플레이어는 단일 태스크포스로 예비 작전을 수행합니다(12.6.3절 참조). 예비 작전 사이클은 다음 스텝 순서로 구성됩니다.

- 1. 투입 스텝 Commitment Step:** 활성화 플레이어가 WP라면 어떤 연대가 계획된 예비 작전을 수행하는지 선언합니다. 활성화 플레이어가 NATO라면 예비 작전을 수행한다고 선언하고, 선도 유닛에 선도 유닛 마커를 놓아 단일 태스크포스를 편성한 뒤, 선도 유닛으로부터 3헥스 이내에 있는 같은 여단의 어떤 유닛들이 그 태스크포스에 합류할지 선언합니다. 그다음 지휘 포인트 1점을 지출해 그 태스크포스에 작전을 배정합니다.
- 2. 이동 스텝 Movement Step:** 작전에 투입된 연대 또는 태스크포스의 모든 유닛은 이동 포인트 3점으로 지상 이동만 할 수 있습니다. 도로 이동은 허용됩니다. 보호 이동을 사용하는 경우가 아니면(16.3절 참조), 어떤 유닛도 적 유닛에 인접하게 이동할 수 없습니다.
- 3. 완료 스텝 Completion Step:** 모든 참여 유닛의 유닛 카운터를 사용 면으로 뒤집습니다. 선도 유닛 마커를 제거합니다.

[13.7.1] 계획된 예비 작전을 가진 연대에 속한 WP 유닛만이 NATO 공세 작전 중 대응할 수 있는 유일한 WP 유닛입니다 (대응 19.0절 참조).

[13.7.2] 어떤 유닛도 작전 시작 시 적 유닛에 인접해 있다면 예비 작전에 참여할 수 없습니다. 예비 작전이 계획된 연대의 WP 유닛이 작전 시작 시 적 유닛에 인접해 있으면, 그 유닛은 사용 면으로 뒤집히고 이동하지 않습니다. 이것은 적 유닛에 인접하지 않은 같은 연대의 다른 유닛의 참여에는 영향을 주지 않습니다.

[13.8] 인터럽트 행동

플레이 중 발생하는 특정 사건은 '인터럽트 행동'을 촉발할 수 있습니다. 인터럽트 행동이 촉발되면, 그 행동을 수행하기 위해 일반적인 플레이를 일시 중단합니다. 그 행동이 완료되면 일반적인 플레이를 재개합니다. 인터럽트 행동에는 다음이 포함됩니다.

1. 접촉 절차(16.8.1절 참조)
2. 침투 사격 *Infiltration Fire* (18.6절 참조)
3. 후퇴 사격 *Retreat Fire* (18.9절 참조)
4. 대포병 사격 *Counter-Battery Fire* 사이클(23.4절 참조)
5. 대공 사격 *Anti-Aircraft Fire* (27.0절 참조)
6. 지뢰 공격 *Mine Attack* (37.5절 참조)
7. 오염 확인 *Contamination Check* (44.4절 참조)
8. 미군 기병 유닛의 스크리닝 *Screening* 행동(41.2절 참조)

[14.0] 스택킹 제한

디자인 노트: *Air & Armor*의 스택킹 한도는 유닛 밀도의 물리적 한계를 반영하는 것이 아닙니다. *Air & Armor*의 각 hex는 1제곱마일을 나타냅니다. 물리적으로는 사단 전체의 차량을 하나의 hex에 주차하는 것도 가능했을 것입니다. 대신, 이 절의 스택킹 한도와 제한은 병력 운용에 따르는 지휘 및 통제상의 한계와 병참 제약을 반영합니다.

[14.1] 스택과 부대

이 규칙에서는 '스택 *Stack*'과 '부대 *Force*'라는 용어를 사용합니다. 스택은 정적인 개념이고, 부대는 동적인 개념입니다. 스택은 같은 hex에 정지해 있는 모든 유닛을 의미합니다. 부대는 현재 작전에 참여하는 모든 유닛을 의미합니다(해당 부대가 후퇴하거나 대응 중이라면 적 작전일 수도 있습니다). 이 유닛들은 같은 hex에서 시작해 하나의 집단으로 함께 이동합니다. 부대는 이동 도중 결합할 수도 있고(16.6.2절 참조), 분할할 수도 있습니다(16.6.3절 참조). 하나의 스택에 있는 유닛은 따로따로 움직이는 여러 부대로 나뉠 수 있고, 여러 부대가 같은 hex에서 이동을 끝내 단일 스택을 만들 수도 있습니다(부대 이동 16.6절 참조). 한 스택 전체든 일부든, 또는 단일 유닛이든 일단 이동을 시작하면 이동이 끝날 때까지는 항상 부대로 취급합니다.

[14.2] 스택킹 한도

얼마나 많은 부대가 한 hex를 통과할 수 있는지에 제한이 없습니다. 그러나 한 hex에서 이동을 끝내며 적재될 수 있는 지상 유닛 스택 수에는 제한이 있습니다. 이 제한을 '스택킹 한도'라고 하며, 작전이 끝났을 때 hex 하나를 점유 할 수 있

는 기동 유닛 스택의 총 수에 적용됩니다(전차, 장갑기병, 대기갑, 기계화보병, 보병 스택)

[14.2.1] WP 스택킹 한도. WP 플레이어는 한 hex에 어느 수의 기동 유닛이든 스택할 수 있습니다. 단, 그 hex의 모든 기동 유닛이 가진 총 스택 수는 절대로 9스택을 넘을 수 없습니다. 이는 단일 연대의 최대 스택 수입니다.

[14.2.2] NATO 스택킹 한도. NATO 플레이어는 한 hex에 어느 수의 기동 유닛이든 스택할 수 있습니다. 단, 그 hex의 모든 기동 유닛이 가진 총 스택 수는 절대로 4스택을 넘을 수 없습니다. 이는 단일 대대의 최대 스택 수입니다.

[14.2.3] 기타 유닛 종류. 모든 비기동 유닛 종류, 즉 HQ, 포병, 공병, 헬리콥터, 공중 유닛 스택의 수에는, 플레이어가 한 hex에 스택할 수 있는 한도가 없습니다.

[14.2.4] 스택킹 한도는 한 턴 중 다음 세 시점에만 적용됩니다.

1. 어떤 작전이든 이동 스택 종료 시. 스택 수가 얼마든 기동 유닛은 이동 스택 도중 hex를 통과할 수 있습니다. 단, 스택 종료 시점에는 스택킹 한도를 위반하지 않아야 합니다.
2. 어떤 부대의 대응 이동이든 그 종료 시(19.4절 참조)
3. 공세 작전 중 어떤 부대의 후퇴(18.4절 참조) 또는 전진(18.5절 참조) 종료 시

[14.2.5] 모든 스택킹 한도와 제한은 차트 & 테이블 책자의 스택킹 한도 차트에 요약되어 있습니다.

[14.3] 진영별 스택킹 제한

스택킹 한도는 한 hex에 진입할 수 있는 유닛 또는 스택 수에 적용됩니다. 이와 별개로 플레이어는 서로 다른 편제를 같은 hex에 스택할 때도 특정 제한을 받습니다.

[14.3.1] WP 스택킹 제한. WP 플레이어는 다음 스택킹 제한을 받습니다.

1. 서로 다른 WP 연대에 속한 유닛은 같은 hex에 함께 스택할 수 없습니다. **예외:** 각 차량화소총사단에 속한 사단 전차대대 *DTB*는 다른 모든 목적에서는 별도 연대처럼 취급되지만, 같은 사단에 속한 다른 유닛과는 정상적인 기동 유닛 9스택 한도 안에서 자유롭게 함께 스택할 수 있습니다.
2. 서로 다른 WP 사단에 속한 유닛을 같은 hex에 함께 스택할 수 없습니다.
3. 서로 다른 WP 군에 속한 유닛을 같은 hex에 함께 스택할 수 없습니다.
4. WP 기지 편제에 속한 유닛은 언제나 자기 지휘 계통 안의 어떤 유닛과 함께 스택할 수 있습니다.

[14.3.2] NATO 스택킹 제한. NATO 플레이어는 다음 스택킹 제한을 받습니다.

1. 서로 다른 여단에 속한 유닛은 같은 헥스에 함께 스택할 수 없습니다.
2. 서로 다른 사단에 속한 유닛은 같은 헥스에 함께 스택할 수 없습니다.
3. 서로 다른 군단에 속한 유닛은 같은 헥스에 함께 스택할 수 없습니다(이 게임에는 군단이 하나뿐입니다).
4. 어떤 기지 편제에 속한 유닛이든 자기 지휘 계통 안의 어떤 유닛과도 함께 스택할 수 있습니다.
5. NATO 독립 대대에 속한 유닛은(12.8.3절 참조) 자신이 배속된 여단의 다른 유닛에 적용되는 것과 같은 스택킹 제한을 받습니다.

이보다 우선하는 제한으로, **서로 다른** NATO 국적에 속한 유닛은 같은 헥스에 함께 스택할 수 없습니다.

[14.3.3] 적 유닛. 일반적으로 어떤 지상 유닛도 적 유닛과 같은 헥스에 스택된 채로 이동을 끝낼 수 없습니다. **예외:** 지상 유닛은 오버런 *Overrun* (42.0절 참조) 또는 근접 공격(43.0절 참조) 작전 중에는 일시적으로 적 유닛과 같은 헥스에 스택할 수 있지만, 그 작전이 끝날 때 적 유닛과 같은 헥스에 남아 있을 수는 없습니다. 공중 유닛(24.0절 참조)과 공격 헬리콥터 유닛(25.0절 참조)은 **언제나** 적 유닛과 같은 헥스에서 이동을 끝낼 수 있습니다. 서로 다른 고도를 점유하기 때문입니다.

[14.4] 마스킹

스택킹 한도와 기타 모든 스택킹 제한을 통틀어 '스택킹 제한'이라고 부릅니다. 플레이어는 게임 중 어느 시점에서든 **자발적으로 어떤 스택킹 제한이든 위반할 수 있습니다.** 다만 **예외**가 두 가지 있습니다.

1. 오버런 *Overrun* (42.0절 참조) 또는 근접 공격(43.0절 참조) 중 목표 헥스로 들어가는 경우가 **아니라면**, 플레이어는 지상 유닛을 적 지상 유닛과 함께 스택할 수 없다는 제한을 **절대로** 위반할 수 없습니다.
2. 플레이어는 적 공세 작전의 목표 헥스로 부대를 대응시킬 때는 스택킹 제한을 **절대로** 위반할 수 없습니다(19.0절 참조).

그 밖의 스택킹 제한 위반할 때의 대가는, 제한을 위반한 유닛이 '마스킹'된다는 것입니다. 기본 원리는 다음과 같습니다. 어떤 부대가 이동을 끝낸 헥스에서 스택킹 제한을 위반하고 있다면, 소유 플레이어는 스택킹 제한을 위반한 진입 유닛 위에 마스킹 마커를 놓아야 합니다. **소유 플레이어는 항상 어느 유닛 집단이 합법적으로 스택킹되었고 어느 유닛 집단이 스택킹 제한 위반으로 마스킹 상태가 되게 할지를 선택합니다.** 단, 해당 헥스에 원래 있던 사용 완료 유닛은 마스킹 유닛으로 선택할 수 없습니다. 이 유닛들은 작전 경계 관점에서 해당 헥스를 "소유"하고 있는 것으로 간주합니다. 마스킹은 스택이 아니라 유닛 전체에 적용합니다. 그러나 스택킹 한도를 위반했고 플레이어에게 사용 가능한 유닛 카운터가 있다면,

유닛을 분할하여 어떤 스택은 마스킹될 유닛에, 나머지 스택은 마스킹되지 않을 유닛에 배정할 수 있습니다. 마스킹의 효과는 다음과 같습니다.

1. **마스킹된 유닛은 사격할 수 없습니다.** **예외:** 마스킹된 유닛은 대공포 사격 *Flak Fire*을 할 수 있고(27.2절 참조), **마스킹된 포병 유닛은 간접 사격 *Indirect Fire*을 할 수 있습니다**(22.2절 참조).
2. 목표 헥스에 마스킹된 유닛이 있다면 목표 헥스로 대응할 수 없습니다(19.0절 참조).
3. 마스킹된 유닛을 포함한 스택은 적 공세 사격으로부터 후퇴할 수 없습니다(18.4절 참조).
4. 마스킹된 유닛을 포함한 스택은 전투 후 전진할 수 없습니다(18.5절 참조).
5. 마스킹된 유닛은 사격 요청 *Fire Call*의 관측자가 될 수 없습니다(21.3절 참조).
6. 마스킹된 유닛은 적 공세 사격으로 인한 손실을, 마스킹되지 않은 유닛이 모두 제거된 뒤에야 받습니다(18.3.5.5절 참조).
7. 마스킹된 공병 유닛은 공병 페이즈 동안 어떤 공병 행동도 수행할 수 없습니다(33.0절 참조).

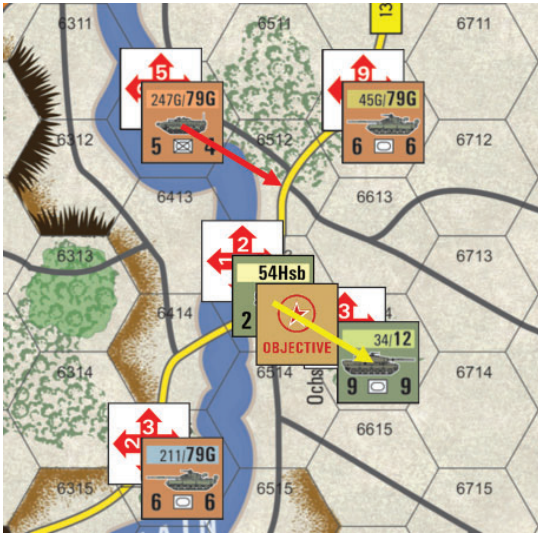
디자인 노트: 마스킹 규칙은 서로 다른 편제의 병력이 같은 지역을 점유하면 혼란이 발생하고 서로의 움직임을 가로막는다는 현실을 반영합니다. 같은 편제의 병력이 너무 많이 한 지역을 점유해도 마찬가지로 서로를 방해한다는 뜻입니다.

[14.4.1] 마스킹 마커. 마스킹 마커 아래에 있는 유닛은 그 위로 옮길 수 없습니다. 즉 헥스 안의 마스킹되지 않은 유닛과 자리를 바꿀 수 없습니다. 다만 그 헥스를 떠나 마스킹이 해제되거나, 마스킹 마커 자체가 제거될 수는 있습니다. 한 헥스에서 충분한 유닛이 떠나거나 적 사격으로 제거되어 남아 있는 모든 유닛이 모든 스택킹 제한을 준수할 수 있게 되는 즉시, 그 헥스의 마스킹 마커를 제거합니다. 그러나 적 공세 사격으로 인한 스택 손실 때문에 스택의 마스킹이 해제되더라도, 같은 전투 중에는 여전히 후퇴를 통해 명중을 흡수할 수 없습니다. 후퇴는 어떤 스택 손실이 가해지기 **전에** 선택해야 하는 옵션이기 때문입니다(18.4절 참조).

[14.4.2] 유닛은 이동을 마치고 난 뒤에만 마스킹 상태가 되기 때문에, 이동 중이거나 후퇴하는 중인 유닛은 절대로 적의 침투 사격(18.6절)이나 후퇴 사격(18.9절)에 의해 마스킹되지 않습니다.

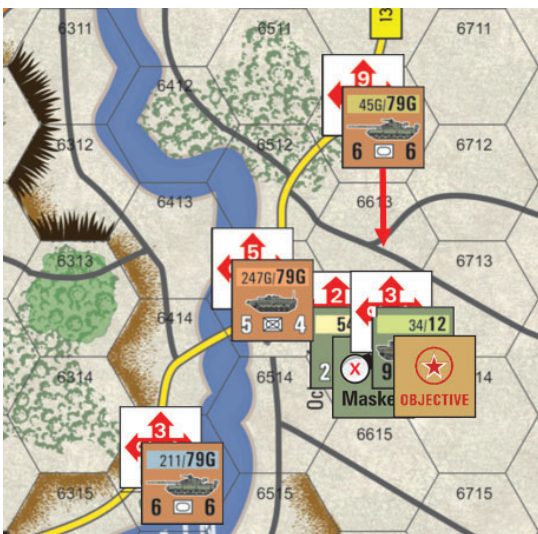
마스킹 예시:

그림 #1



WP 플레이어는 6513헥스의 제54향토방위여단HSB 소속 M113 유닛에 대해 제247근위차량화소총연대로 급속 공격 **Hasty Attack** 작전을 선언합니다. 그는 연대를 목표 헥스에 인접하게 이동시키고(빨간 화살표) 공격을 수행합니다. 그 결과 M113 유닛은 6614헥스로 후퇴해야 합니다. 적 유닛에 인접하지 않은 유일한 헥스이기 때문입니다(18.4.1절 참조). 그러나 그 헥스에 들어가면 다른 여단 유닛과 함께 스택할 수 없다는 제한과, 한 헥스에 NATO 기동 유닛을 4스택을 넘게 스택할 수 없다는 제한을 모두 위반합니다. Leopard 2 유닛은 사용 상태가 아니므로, NATO 플레이어는 두 유닛 중 어느 것을 마스킹할지 선택할 수 있습니다. 그는 M113 유닛 위에 마스킹 마커를 놓기로 합니다.

그림 #2



이제 WP 플레이어는 6614헥스의 두 NATO 유닛에 대해 제 45근위전차연대로 급속 공격을 선언합니다.

M113 유닛이 마스킹되어 있으므로, Leopard 2 유닛만 방어 사격 **Defensive Fire**을 수행할 수 있고, NATO 유닛들은 자신들에게 가해진 명중을 후퇴로 흡수할 수도 없습니다.

디자인 노트: 마스킹은 놀랄 만큼 중요한 규칙입니다. 마스킹을 대가로 스택킹 제한을 위반할 수 있다는 점은 플레이에 많은 미묘한 효과를 가져옵니다. 예를 들어, 플레이어는 한 편제의 유닛을 사용해 다른 편제의 위치를 관통해 공격할 수 있지만, 그것은 그 유닛들이 아직 교전 중이 아니어야만 가능합니다. 즉 아직 사용 상태가 아니어야 합니다. 손실은 언제나 먼저 마스킹되지 않은 유닛에서 발생합니다. 그 유닛들이 전선을 붙들고 있는 유닛들이기 때문입니다. 반면 마스킹된 유닛은 배치할 수 없을 만큼 스택이 많거나, 다른 편제와 함께 적재되어 스택킹 제한을 위반했기 때문에 해당 유닛의 작전 구역이 아니어서 뒤로 물러나 있는 것입니다.

[15.0] 통제 구역

디자인 노트: 많은 위게임에서는 적 유닛 근처로 이동할 때 생기는 모든 효과가 통제 구역 **ZOC** 개념과 연결되어 있습니다. ZOC는 아래 정의와 같이 어떤 유닛에 인접한 6개 헥스에 존재하는 구역입니다. 그러나 Air & Armor에서는 그렇지 않습니다. 이 게임에서 ZOC는 유닛의 사격 **Field of Fire**를 나타내며, 그 유일한 목적은 적 유닛이 사격으로 이동해 들어왔을 때 사격 전투 **Fire Combat**가 촉발되는 시점을 결정하는 것입니다. 이 게임의 ZOC는 인접한 중삼림 **Heavy Woods**, 마을, 도시 헥스로는 확장되지 않습니다. 이 지형들을 통틀어 '근접 지형' 헥스라고 합니다. 이런 지형에서는 유닛의 사격이 나무나 건물의 첫 줄을 넘어서지 않기 때문입니다. 따라서 유닛은 이런 지형 안으로 공격할 수는 있지만, 자기 사격만으로는 적이 그 지형을 통과하는 것을 막을 수 없습니다. 아래 규칙은 이런 현실을 반영합니다.

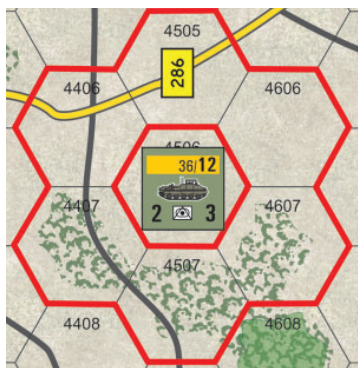
모든 유닛은 자신이 점유한 헥스에 인접한 6개 헥스로 통제 구역 **ZOC**를 행사합니다. 다만 다음 예외가 있습니다.

1. 공중 유닛은 ZOC를 행사하지 **않습니다**. 너무 빠르게 움직여 인접 헥스에 영향을 줄 수 없기 때문입니다.
2. 다목적 헬리콥터 유닛과 HQ 유닛은 ZOC를 행사하지 **않습니다**. 공격 전투력 **Attack Strength**이 없으므로 사격도 없기 때문입니다.
3. 로켓 포병 유닛은 ZOC를 행사하지 **않습니다**. 인접 헥스로 사격하는 것이 금지되어 있기 때문입니다(22.7절 참조).
4. 어떤 지상 유닛도 인접한 **근접 지형 헥스**로는 ZOC를 행사하지 **않습니다**. 근접 지형이란 중삼림 **Heavy Woods**, 마을, 도시 헥스를 뜻합니다. 이 지형 종류는 지도에 인쇄된 지형표에서 확인하십시오.
5. 공격 헬리콥터 유닛은 독특하게도, 인접한 6개 헥스뿐 아니라 자신이 점유한 헥스로도 ZOC를 행사합니다. 또한 공격 헬리콥터 유닛이 행사하는 ZOC는 자기 헥스나 인접 헥스의 근접 지형에 의해 절대로 차단되지 **않습니다**.

분명히 하자면, ZOC는 강 hex스면을 가로질러서도, 통과 불가 경사 hex스면을 가로질러서도 확장됩니다. 어떤 hex스 안에 아군 유닛이 있다고 해서 그 hex스의 적 ZOC가 어떤 목적에서든 무효가 되지는 않습니다. 마지막으로, 근접 지형 hex스를 점유한 지상 유닛은 근접 지형이 아닌 인접 hex스들로 정상적인 ZOC를 행사합니다. 적 유닛이 행사하는 ZOC는 EZOC라고 약칭합니다.

통제 구역 예시:

그림 #1



4506hex스의 Jaguar 유닛은 인접한 6개 hex스 모두에 정상적인 ZOC를 행사합니다(빨간 영역).

그림 #2



5824hex스의 M48A2GA2 유닛은 인접 hex스 셋이 근접 지형 hex스여서 ZOC를 차단하므로, 부분적인 ZOC만 행사합니다(빨간 영역).

그림 #3



5824hex스의 Mi-24 Hind 유닛은 인접한 6개 hex스 모두와 자기 hex스에 ZOC를 행사합니다(파란 영역). 공격 헬리콥터의 ZOC는 근접 지형의 영향을 전혀 받지 않고, 언제나 자기 hex스까지 확장되기 때문입니다.

[15.1] 통제 구역(ZOC) 효과

적 통제 구역EZOC은 다음 효과를 가집니다.

1. EZOC를 통과해 이동하는 유닛은 침투 사격 *Infiltration Fire*의 대상이 됩니다(18.6절 참조).
2. EZOC로 후퇴하는 유닛은 후퇴 사격 *Retreat Fire*의 대상이 됩니다(18.9절 참조).
3. 공병 유닛은 EZOC 안에서는 공병 행동을 수행할 수 없습니다(33.0절 참조).

EZOC 안 hex스로 들어가거나 그 hex스에서 나가는 데 추가 이동 비용은 없습니다. EZOC의 여러 효과는 차트 & 테이블 책자의 인접 효과 차트에 요약되어 있습니다.

[16.0] 지상 유닛 이동

일반적으로 지상 유닛은 각 턴에 자신이 참여할 수 있는 단 하나의 아군 작전의 이동 스텝 동안 이동합니다. 따라서 WP 플레이어는 연대 또는 사단 기지 단위로 유닛을 이동시키고, NATO 플레이어는 태스크포스 또는 개별 유닛 단위로 이동 시킵니다.

지상 이동은 지도에 인쇄된 육각형 hex스를 따릅니다. 유닛은 자신이 참여하는 어떤 작전이든 시작할 때 정해진 수의 '이동 포인트MP'를 받습니다. 이 수치는 해당 유닛이 수행 중인 작전 종류로 결정되며, 이를 '이동력'이라고 부릅니다. 작전의 이동 스텝 동안, 유닛은 자기 이동력에 포함된 이동 포인트를 지출해 인접 hex스를 하나씩 들어갑니다. 더 이상 다른 hex스로 진입할 만큼 충분한 이동 포인트가 없거나, 소유 플레이어가 자발적으로 멈추기로 할 때까지 반복합니다. 유닛이 어떤 hex스로 들어가기 위해 지출해야 하는 MP 수를 그 hex스의 '이동 비용'이라고 합니다. 이 수치는 hex스의 주 지형 이동 비용(2.2.1절 참조)과, 그 hex스로 들어가기 위해 건너는 hex스면의 특수 지형 이동 비용을 더해 결정합니다.

이 비용들은 모두 지형 효과 차트의 'Movement Point Costs' 열에 적혀 있습니다. 유닛이 도로 이동 자격이 있고 도로를 따라 hex스에 진입할 수 있다면, 정상 이동 비용은 크게 줄어들 수 있습니다. 지상 유닛은 턴 중 두 시점에 이동할 수 있습니다.

1. 아군 작전에 투입되었을 때. 이 경우 그 작전의 이동 스텝 동안 이동할 수 있습니다.
2. 적 작전 중 대응할 때(19.0절 참조). 이 경우 그 적 작전의 대응 스텝 동안 이동할 수 있습니다.

유닛이 어떤 유형의 작전에 참여하는지에 따라 언제 이동하는지를 결정합니다. 아군 급속 공격 **Hasty Attack**, 강습 **Assault**, 행군 작전에 참여하는 유닛은 자신이 활성화하는 WP 사단 또는 NATO 여단의 활성화 사이클 중 그 작전을 수행할 때 이동합니다.

적 공세 작전에 대응하는 유닛은 적의 활성화 사이클 중 이동합니다. 예비 작전에 참여하는 유닛은 예비 페이지 동안 그 작전을 수행할 때 이동합니다.

유닛은 또한 전투 결과로 목표 hex에서 후퇴하거나(18.4절 참조), 목표 hex로 전진함으로써도 이동할 수 있습니다(18.5절 참조). 그러나 이런 이동은 이 절에서 다루는 일반적인 지상 이동 규칙의 적용을 받지 않습니다.

[16.1] 지상 이동

[16.1.1] 이동 비용. 지형 효과 차트에는 각 주 지형과 특수 hex면 지형의 이동 비용이 나와 있습니다. 모든 hex 및 hex면 지형의 그래픽 기호는 각 지도 시트의 지형표에 표시되어 있습니다. 일반적으로 모든 hex의 주 지형은 진입 비용이 1MP이며, **예외로** 중삼림 **Heavy Woods** hex만 3MP가 듭니다. hex면을 건너서 다른 쪽 hex로 이동하는 경우, 보통은 이동력을 소모하지 않습니다. 하지만 특별한 hex면 지형을 건너는 경우 추가 비용이 필요합니다:

1. 교량이 없는 Fränkische Saale 강 hex면은 +2MP
2. 교량 hex면은 +1MP. 단, 부대가 도로 이동으로 민간 교량을 건너는 경우는 예외(16.4절 참조).
3. 경사 hex면을 **오르막 방향으로만** 건널 때는 +1MP

따라서 예를 들어, 어떤 유닛이 경사 hex면을 오르막으로 넘어 중삼림 **Heavy Woods** hex로 들어가려면 4MP의 이동 비용을 내야 합니다. 중삼림 3MP에 오르막 이동 1MP를 더해 총 4MP입니다. 또한 장애물 마커(36.0절 참조)나 연막 마커(6.3.3절 참조)가 놓인 hex로 진입할 때는, 그런 마커 하나마다 그 hex의 진입 비용이 +1 증가합니다.

[16.1.2] 지상 이동 능력. 지상 유닛이 현재 참가 중인 작전의 종류에 따라 해당 유닛의 이동 능력을 결정되며, 여기에는 다음 요소들이 포함됩니다:

1. 부여받는 이동력(아래 표 참조)
2. 도로 이동 사용 가능 여부 (16.4 참조)
3. 적 유닛에 인접한 hex로 이동할 수 있는지 여부 (16.8 참조)

즉, 지상 유닛의 이동 능력은 참가하는 작전 종류에 따라 턴마다 달라질 수 있습니다. 아래 표는 각 작전 유형별로 지상 유닛이 부여받는 이동 능력을 보여줍니다.

Type of Operation	Movement Allowance	Use Road Movement	Move Adjacent To Enemy
March	6	Yes	Protected hex, only, see 16.3
Hasty Attack	6	No for NATO, WP see 16.5	Yes, but not using road movement
Assault	3	No	Yes
Reserve	3	Yes	Objective or Protected hex, only, see 16.3
Reaction (see 19.0)	3	No, but see 19.4	Objective or Protected hex, only, see 16.3

이 표의 내용은 각 플레이어의 차트 & 테이블 책자에 수록된 작전 요약 차트 **Operations Summary Chart**에도 동일하게 정리되어 있습니다. 위 표의 **예외로**, 도보 보병 유닛(일부 공중기동 유닛, 29.3.1 참조)은 턴당 오직 1hex만 이동할 수 있으며, 항상 최소 이동 규칙(16.2 참조)을 적용합니다. 유닛이 각 작전 시작 시 받는 이동력은 반드시 모두 사용할 필요는 없지만, 사용하지 않은 이동력을 작전 종료 이후까지 남겨두거나 저장할 수는 없습니다.

[16.1.3] 지상 이동 제한. 일반적으로 한 유닛의 이동은 다른 유닛의 이동을 시작하기 전에 반드시 완료해야 합니다. 다음인 경우는 예외입니다: 1) 여러 유닛이 하나의 부대로 함께 이동하는 경우(16.6절 참조), 또는 2) 여러 유닛이 부대 수렴 이동(16.6.2절 참조) 또는 부대 분할 이동(16.6.3절 참조)을

수행하는 경우. 사용 상태 유닛은 이미 작전에 참여했기 때문에 지상 이동을 수행할 수 없습니다(교란 유닛 포함. 23.3절 참조). 지상 이동을 수행할 수 없는 경우는 다음과 같습니다:

1. 통과 불가능 경사 **Impassable Slope** hex면 너머로 이동 불가
2. 특수 도하 절차를 사용하지 않는 한, 교량이 없는 주요 강 **Main River** hex면을 건널 수 없음. 예외: 도하 운송 **Ferry Crossing**(17.4절)과 수륙양용 도하 **Amphibious Crossing**(17.5절)
3. 금지된 경우에는 적 유닛 옆으로 이동할 수 없습니다 (16.8절 참조).

[16.2] 최소 이동

일반적으로 지상 유닛은 설령 그 헥스로 진입할 만큼 충분한 이동 포인트가 없더라도, 자기 작전의 이동 스텝 동안 언제나 최소 1헥스는 이동할 수 있습니다. 이 1헥스 이동을 '최소 이동'이라고 합니다. 그러나 최소 이동으로 16.1.3절에 설명된 이동 제한을 위반할 수는 없습니다. **예외:** 도보 보병 유닛은 (29.3.1절 참조) 통과 불가 경사 헥스면을 건널 수 있습니다.

[16.3] 보호 이동

디자인 노트: 보호Protection란 어떤 유닛이 근접 지형 헥스의 외곽을 확보하여, 다른 유닛이 적의 방해 없이 그 엄폐 지형으로 진입하거나 통과할 수 있게 하는 상태를 나타냅니다. 이는 이 게임의 주요 메커니즘이며, 많은 미묘한 효과를 가집니다.

기동 유닛이 적 유닛에 인접한 근접 지형 헥스를 점유하고 있을 때, 그 유닛은 현재 이동 중인 다른 아군 유닛 또는 부대를 위해 그 헥스를 '보호'한다고 합니다. 어떤 헥스를 보호하려면 기동 유닛은 다음 조건 중 하나를 만족해야 합니다.

1. 현재 작전에 참여하고 있지 않은 상태.
2. 현재 작전에 참여하고 있지만 아직 이동하지 않은 상태.

[16.3.1] 보호의 효과. 적 유닛에 인접한 헥스가 아군 유닛에 의해 보호되고 있을 때, 그 헥스로 들어가는 다른 아군 유닛에는 다음 효과가 적용됩니다.

1. 어떤 종류의 작전을 수행 중인 아군 부대라도 해당 헥스에 진입하고 통과할 수 있습니다. **예외:** 더미 유닛은 절대로 적 부대 옆으로 이동할 수 없습니다.
2. 그 헥스를 통과하는 이동 부대는 자신을 공개하기 위해 멈출 필요가 없습니다. 다만 자발적으로 그 헥스에서 이동을 끝낸다면 자신을 공개해야 합니다.
3. 도로 이동을 할 수 있는 어떤 부대든(16.4절 참조) 도로 이동으로 그 헥스에 들어가고 나올 수 있습니다.
4. 대응 중인 유닛은(19.0절 참조) 목표 헥스로 가는 길에 그 헥스로 진입할 수 있습니다.
5. 이동 부대가 그 헥스에서 이동을 끝낼 때는 자신을 공개해야 하지만, 공세 작전에 참여 중이면서 동시에 목표 헥스에도 인접해 있는 경우가 아니라면 절대로 적 방어 사격 Defensive Fire의 대상이 되지 않습니다.

보호된 헥스로 들어가는 것을 '보호 이동Protected Movement'이라고 합니다. 보호 이동은 대응 유닛이 목표 헥스가 아닌 다른 헥스에서 적 유닛에 인접하게 이동할 수 있는 유일한 방법입니다. 또한 행군 작전이나 예비 작전에 참여한 유닛이 적 유닛에 인접하게 이동할 수 있는 유일한 방법이기도 합니다. 보호된 헥스는 공중 이동 중인 유닛에게는 아무 이익도 주지 않습니다(29.3.2절 참조).

보호된 헥스는 언제나 근접 지형 헥스이며, 어떤 공중기동 유닛도 근접 지형 헥스에서는 절대로 탑승시키거나 하차시킬 수 없기 때문입니다.

플레이 노트: 보호 이동을 사용하면, 플레이어는 적 유닛에 인접한 근접 지형 헥스에 있는 아군 진지Position를 행군 작전이나 예비 작전으로 증원하거나 교대시키면서도 적 방어 사격Defensive Fire을 받지 않을 수 있습니다. 적 유닛에 인접한 다른 유형의 지형에서 그런 위치를 증원하거나 교대하려면, 플레이어는 아군 유닛을 적 유닛 옆으로 이동시키기 위해 공세 작전을 개시해야 하며, 해당 유닛은 방어 사격을 받게 됩니다. 보호 이동은 또한 플레이어가 행군 또는 예비 작전으로 적 유닛에 인접한 헥스를 통과하고, 심지어 그 과정에서 도로 이동까지 사용하게 해 줍니다.

디자인 노트: 날카로운 플레이어는 보호 이동 규칙이 시간과 공간 제약을 위반한다고 주장할 수 있습니다. 유닛이 동시에 이동하면서 다른 유닛의 이동을 덮어 주기 위해 정지해 있을 수는 없기 때문입니다. 그러나 이 게임에서 이동은 턴 전체를 소모하는 행동이 아닙니다. 오히려 이동은 엄폐물 사이를 짧게 약진한 뒤, 엄폐 상태에서 길게 정지하는 과정을 나타내도록 의도되어 있습니다. 이는 고위험 환경에서 생존을 위한 필수 전술이기 때문입니다.

따라서 유닛은 한 턴이 나타내는 시간 안에 다른 유닛의 짧은 약진을 엄호한 뒤 자기 자신의 짧은 약진을 수행할 수 있습니다. 이것이 바로 이 게임의 이동력은 이론상 최대치에 한참 못 미치는 이유기도 합니다.

[16.4] 도로 이동

디자인 노트: 이 게임에는 '전술 이동'과 '도로 이동'이라는 두 종류의 지상 이동이 있습니다.

전술 이동은 유닛이 도로를 벗어난 전술 대형으로 산개하여 적과의 접촉에 대비하고 있다고 가정합니다. 도로 이동은 유닛이 도로를 따라 종대로 늘어서 있으며 적과 접촉할 준비가 전혀 되어 있지 않다고 가정합니다.

'전술 이동Tactical movement'은 유닛이 어떤 헥스로 진입할 때 정상 이동 포인트 비용을 지불하는 경우에 적용합니다. 전술 이동은 일반적으로 유닛이 급속 공격Hasty Attack 또는 강습 Assault 작전을 수행할 때, 또는 목표 헥스로 대응할 때 적용합니다(19.0절 참조). '도로 이동Road movement'은 1) 유닛이 행군 또는 예비 작전을 수행하고 있어서 도로 이동 자격이 있고, 2) 자신이 나오는 헥스와 들어가는 헥스를 연결하는 도로를 따라 그 헥스로 진입할 때 적용합니다. 도로 이동은 유닛이 아주 적은 이동 포인트만으로 헥스로 들어갈 수 있게 해 줍니다. WP 유닛이 행군에서의 공격Attack from March을 수행할 때도(특수 급속 공격, 16.5절 참조) 이동력의 전반부에는 도로 이동을 사용할 수 있습니다. 보통은 첫 3MP를 뜻하며, 오염된 경우는 예외입니다(44.4절 참조).

도로 이동으로 어떤 헥스에 진입하려면, 들어가는 헥스와 나오는 헥스 사이의 헥스면을 **양쪽으로 관통하는** 도로가 있어야 합니다.

예외: 자격 있는 유닛은 소로 *Minor Road*가 마을 및 도시 헥스 안으로 이어지지 않더라도, 항상 소로를 따라 마을 또는 도시 헥스를 빠져나오면서 도로 이동을 사용할 수 있습니다(16.4.1절 참조). 도로에는 세 종류가 있습니다.

1. 회색 선으로 표시된 소로 *Minor Road*
2. 노란 선으로 표시된 연방도로 *Bundesstraßen*
3. 주황색 선으로 표시된 아우토반 *Autobahn*

*Bundesstraßen*은 독일어로 연방 고속도로라는 뜻이며, 'B'는 's'처럼 발음합니다. 이는 1차선 고속도로입니다. *Autobahn*은 2차선 고속도로입니다. 정확한 도로 기호는 지도에 인쇄된 지형표를 참조하십시오.

부대가 도로를 따라 인접 헥스로 도로 이동해 들어갈 때는, 건너는 헥스면의 모든 특수 지형에 대한 정상 MP 비용과 들어가는 헥스의 주 지형에 대한 정상 MP 비용을 **모두** 무시하고, 대신 그 도로 종류에 해당하는 이동 비용만 지불합니다.

부대가 소로나 *Bundesstraße*를 따라 헥스로 들어가면 이동 포인트 1/2점만 지출합니다. *Autobahn*을 따라 헥스로 들어가면 이동 포인트 1/4점만 지출합니다. 이런 분수 이동 포인트는 부대가 이동을 끝낼 때까지 유지합니다. **어떤 유닛도 그 헥스가 보호되지 않은 한, 적 유닛에 인접한 헥스로 도로 이동으로 들어가거나 그 헥스에서 나올 수 없습니다.**

도로 이동 자격이 있는 부대는, WP 유닛이 행군에서의 공격을 수행하는 경우를 **제외하고는** 이동 도중 도로 이동과 전술 이동을 원하는 만큼 번갈아 사용할 수 있습니다(16.5절 참조). WP 부대가 전술 이동으로 적 유닛에 인접하게 이동한 뒤에는, 그 작전의 남은 동안 도로 이동을 사용할 수 없습니다. 도로 이동 자격이 없는 부대는 두 가지 **예외**를 빼면 모든 목적에서 도로를 무시합니다.

1. 전술 이동 중인 부대는 언제나 도로를 이용해 민간 교량의 강 헥스면을 건널 수 있습니다(17.3절 참조). 이 경우 들어가는 헥스의 주 지형에 대한 정상 이동 비용에 추가로 MP 1점을 더 냅니다.
2. 대응 중인 부대는(19.0절 참조) 들어가려는 헥스의 정상 비용과 관계없이, 어떤 종류의 도로를 따라서든 항상 MP 1점만으로 헥스로 진입할 수 있습니다.

[16.4.1] 마을과 도시. 플레이어는 소로가 마을 및 도시 헥스 안으로는 절대로 이어지지 않는다는 점을 알게 될 것입니다. 따라서 도로 이동 자격이 있는 유닛이라도, 인접한 소로 헥스에서 마을 또는 도시 헥스로 **진입**할 때는 언제나 1MP 전체를 지불해야 합니다.

도로 이동 자격이 있는 유닛이 마을 또는 도시 헥스에서 바깥으로 이어지는 도로를 따라 나올 때는 언제나 소로 비용인 MP 1/2점만 내면 됩니다.

마을 또는 도시 헥스로 이어지거나 그곳에서 나오는 소로는, 유닛이 도로 이동 자격이 있을 경우 그 마을 또는 도시 헥스로 들어가거나 나올 때 건너는 헥스면의 모든 특수 지형 추가 비용을 상쇄합니다. 도로 이동 자격이 있는 유닛이 모든 종류의 민간 교량 헥스면을 가로질러 마을 또는 도시 헥스로 들어가거나 나오는 경우, 교량 헥스면에 대한 추가 비용을 내지 않습니다. 전술 이동 유닛은 민간 교량 헥스면에 대해 +1MP를 냅니다. *Bundesstraße*나 *Autobahn*은 마을 및 도시 헥스 안으로 실제로 이어지므로, 유닛은 적절한 도로 이동 비용을 사용해 이 도로들을 따라 자유롭게 마을 및 도시 헥스에 들어가고 나올 수 있습니다.

디자인 노트: 이 규칙은 대부분의 독일 마을과 도시가 중세에 형성되었고, 흔히 매우 좁고 급회전이 많은 미로 같은 도로망을 가진 현실을 반영합니다. 미군 병사들은 *Bundesstraße*나 *Autobahn* 위에 있는 경우가 아니라면 군용 차량을 몰고 이런 곳에 들어가지 않는 법을 곧 익혔습니다. 이런 도로들은 이런 병목 지점을 우회하도록 건설되었기 때문입니다. 그래서 지도에서는 소로가 마을 및 도시 헥스를 통과하지 않고, *Bundesstraßen*과 *Autobahn*만 통과합니다.

[16.4.2] 군용 교량. 어떤 유닛도 군용 교량 헥스면을 가로질러 헥스로 진입할 때 도로 이동을 사용할 수 없습니다(34.0절 참조).

[16.4.3] 장애물. 장애물 *Obstacle* 마커는 그 헥스의 모든 도로를 무효화합니다. 장애물 마커가 있는 헥스로는 어떤 유닛도 도로 이동으로 진입할 수 없습니다. 다만 장애물 헥스에서 빠져나올 때는 도로 이동을 사용할 수 있습니다.

[16.4.4] 지뢰지대. 유닛은 도로 이동으로 지뢰지대 *Minfield* 마커가 있는 헥스로 **진입**할 수 있습니다(37.0절 참조). 그러나 그 지뢰지대가 실제로 진짜로 판명되면, 즉시 이동을 종료해야 하며 지뢰 공격의 대상이 됩니다(37.5절 참조). 지뢰지대에서 이동을 시작하는 유닛은, 그 지뢰지대를 처음 설치한 공병 유닛을 **제외하고는** 인접 헥스로 도로 이동해 나갈 수 없습니다(37.3.1절 참조).

[16.4.5] A70. 3201헥스에서 3821헥스로 이어지는 *Bundesstraße*는 지도에는 *Autobahn* 70으로 표시되어 있지만, *Bundesstraße*로 취급합니다. 당시 *Autobahn*은 공사 중이었고 각 방향으로 1차선만 개통되어 있었기 때문입니다.

지상 이동 예시:



A. NATO 플레이어는 제1/3여단을 활성화하고 2916헥스의 M2 유닛으로 행군 작전을 선언합니다. 이 유닛은 이 작전을 위해 6MP를 받습니다. 먼저 전술 이동으로 3017헥스에 진입합니다. 시작 위치가 적 유닛에 인접해 있고, 도로 연결도 없기 때문입니다. 따라서 이 개활지 헥스의 비용은 1MP입니다. 그다음에는 Bundesstraße를 따라 다음 세 헥스로 각각 1/2MP만 내고 도로 이동으로 진입할 수 있습니다. 3115헥스는 적 유닛에 인접해 있지만, 그 헥스에 있는 Marder 유닛이 보호하고 있으므로 도로 이동으로 진입하고 빠져나올 수 있습니다. 그러나 강 건너 3214의 도시 헥스로 진입할 때는 1MP 전체를 내야 합니다. 소로는 도시나 마을 헥스를 통과하지 않기 때문입니다. 한편 3215와 3214 사이의 강을 가로지르는 소로는 민간 교량을 형성하므로, M2 유닛은 3214의 도시 헥스로 진입할 때 민간 교량 헥스면에 대한 추가 비용 없이 진입할 수 있습니다. 이 유닛은 3313헥스에 도로 이동으로 진입할 수 있습니다. 도시 헥스를 소로를 따라 빠져나오고 있기 때문에 비용은 MP 1/2점뿐입니다. 마지막으로 3312헥스로는 1MP를 내고 들어갑니다. 다시 한 번, 소로를 따라 도시나 마을 헥스로 진입할 때는 도로 이동을 사용할 수 없기 때

문입니다. NATO 플레이어는 총 이동력 6MP 중 5MP를 쓴 상태에서 그곳에 멈춥니다. 빨간 선은 M2 유닛의 전체 이동 경로와 각 헥스 진입 비용을 보여 줍니다.

B. 다음 활성화 사이클에서 NATO 플레이어는 제35관저척탄병여단을 활성화하고 3614헥스의 Leopard 1 유닛으로 3316헥스의 소련 전차 유닛에 대한 급속 공격 **Hasty Attack** 작전을 선언합니다. 이 유닛은 이 작전을 위해 6MP를 받습니다. 이 유닛은 도로 이동을 사용할 수 없으므로, 도로를 따라 이동하더라도 경로상의 각 헥스에 진입할 때는 정상적인 전술 이동 비용 1MP를 냅니다. 예외는 3315헥스로 마인강을 건널 때로, 이때는 민간 교량 헥스면을 건너는 데 +1MP를 추가로 내야 합니다. 파란 선은 Leopard 1 유닛의 전체 이동 경로를 보여 줍니다. 이 유닛은 목적지 헥스에 도달하는 데 총 이동력 6MP를 모두 사용했습니다.

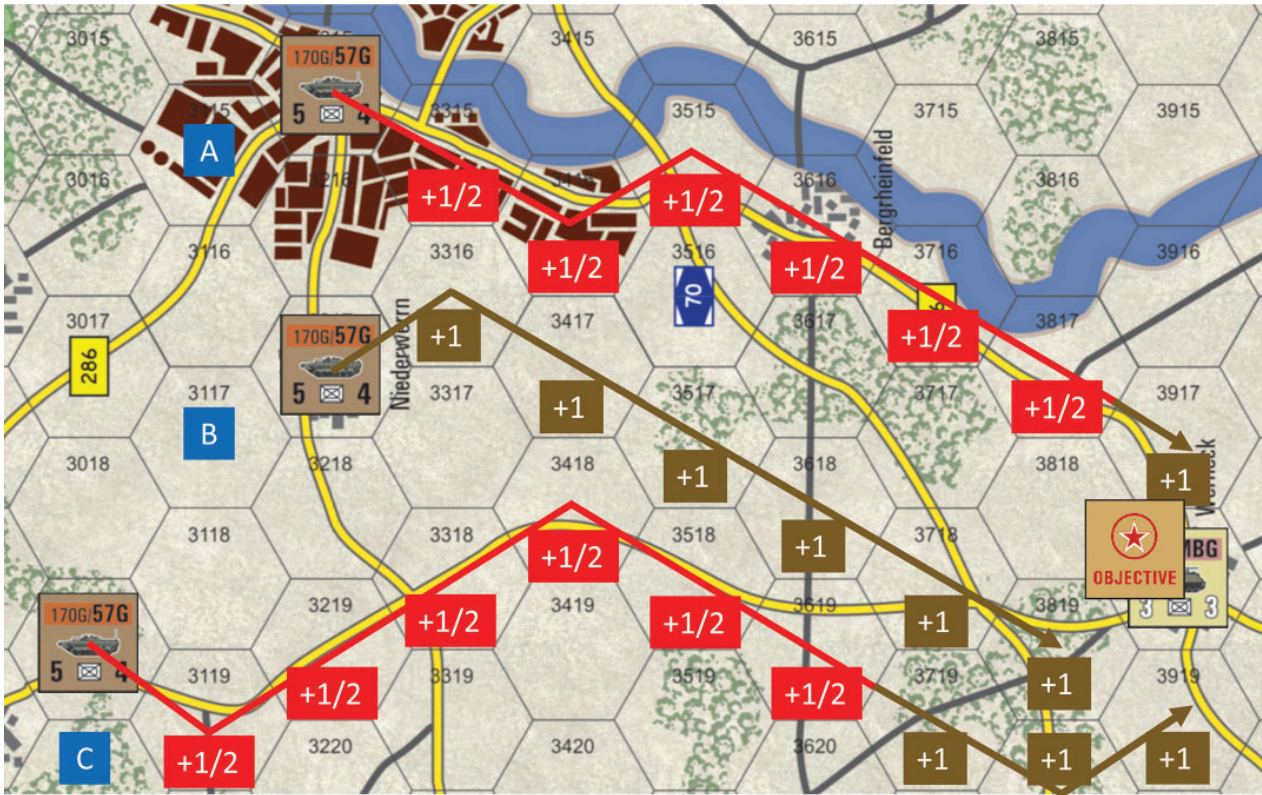
[16.5] WP 행군에서의 공격

디자인 노트: 이 게임은 비대칭성을 바탕으로 만들어졌습니다. 이 규칙은 그런 비대칭적 사례 중 하나입니다. WP는 자신들이 훈련받은 일을 꽤 잘해냈고, 행군 상태에서의 신속한 공격을 광범위하게 훈련했습니다.

WP는 '행군에서의 공격 *Attack from March*'이라는 특수 능력을 갖고 있는데, 행군 작전과는 아무 관련이 없습니다. WP 연대가 급속 공격 *Hasty Attack* 작전을 수행할 때, 그 유닛은 이동력의 전반부 동안 도로 이동을 사용할 수 있습니다. 즉 WP 유닛의 이동력 6MP 가운데 처음 3MP는 도로 이동과 전술 이동을 어떤 조합으로든 사용할 수 있습니다. 나머지 3MP는 전술 이동만 쓸 수 있습니다. WP 유닛이 오염되어 있다면(44.4절 참

조) 이동력은 4MP로 줄어들며, 따라서 처음 2MP만 도로 이동에, 나머지 2MP만 전술 이동에 쓸 수 있습니다. 다른 도로 이동 유닛처럼, 급속 공격 중인 WP 유닛은 그 헥스가 보호되지 않은 한 적 유닛에 인접한 헥스에 도로 이동으로 진입할 수 없습니다. 급속 공격 중인 WP 유닛이 한 번 전술 이동으로 적 유닛에 인접하게 이동하면, 그 적 유닛이 더미로 판명되더라도 남은 이동 동안은 전술 이동만 사용해야 합니다. 일단 전선에 닿으면 계속 전투 대형을 유지하는 것입니다. 그러나 이동 시작 시 적 유닛에 인접해 있는 유닛은 두 번째/세 번째 MP로 도로 이동을 할 수 있습니다. 첫 번째 MP는 도로 이동에 사용할 수 없을 가능성이 높습니다. 이는 해당 헥스가 보호되지 않은 한, 유닛은 적 유닛에 인접한 헥스로 들어가거나 그 헥스에서 나올 때 도로 이동을 사용할 수 없기 때문입니다.

행군에서의 공격 예시:



A. WP 플레이어는 제170군위차량화소총연대로 급속 공격 *Hasty Attack*을 계획해 두었습니다. 이 작전에서 연대의 각 유닛은 6MP를 받습니다. 그는 먼저 캐나다 기계화 유닛이 있는 3918헥스를 목표로 선언합니다. 이어서 3215헥스에 있는 연대의 첫 번째 유닛을 *Bundesstraße*를 따라 이동시키며, 처음 3MP를 도로 이동에 써서 3817헥스에 도달합니다(위쪽 빨간 선). 이 유닛은 마지막 헥스인 3917헥스로는 전술 이동으로 들어갑니다(위쪽 갈색 선). 이동력의 후반부에는 더 이상 도로 이동을 사용할 수 없고, 보호되지 않은 적 인접 헥스로는 도로 이동으로 진입할 수 없기 때문입니다.

B. 다음으로 WP 플레이어는 3217헥스의 유닛을 전부 전술 이동으로만 3819헥스까지 이동시킵니다(가운데 갈색 선).

C. 마지막으로 WP 플레이어는 3019헥스의 유닛을 *Bundesstraße*를 따라 도로 이동으로 움직여 3MP를 써서 3619헥스까지 보냅니다(아래 빨간 선). 그 뒤 남은 3MP는 전술 이동으로 써야 하므로, 아래 갈색 선을 따라 3919헥스에서 유닛의 이동을 끝냅니다. 이것으로 이 작전의 이동 스텝이 완료됩니다.

[16.6] 부대 이동

활성 플레이어가 같은 헥스에서 시작하는 유닛들을 같은 작전에 투입할 때는, 각 유닛을 따로 움직일 수도 있고 그 일부 또는 전부를 하나의 집단으로 묶어 함께 이동시킬 수도 있습니다. 같은 시점에 함께 이동하는 이 유닛 집단을 '부대**Force**'라고 부릅니다. 아래 규칙에 담긴 기본 원리는 다음과 같습니다. 플레이어는 이동 도중 어느 시점에서든 유닛과 부대를 분할하거나 결합할 수 있지만, 어떤 개별 유닛이나 스텝도 혼자서 그 경로를 이동했을 때보다 더 멀리 이동할 수는 없습니다. 플레이어는 아래 두 규정에 따라 이동 중인 부대에 유닛을 추가할 수 있습니다.

[16.6.1] 부대 집결. 이동 중인 유닛이나 부대는 다음 조건을 만족하면 이동 경로상의 헥스에서 다른 유닛을 태울 수 있습니다.

1. 태우는 모든 유닛이 같은 작전에 투입되어 있어야 합니다.
2. 결합된 부대의 기동 유닛 스텝 수는 스테킹 한도를 절대로 넘을 수 없습니다. 다만 이동 중인 유닛과 정지 유닛의 총 기동 스텝 수가 스테킹 한도를 넘더라도, 다른 아군 유닛이 들어 있는 헥스를 통과하는 것은 가능합니다.
3. 태워진 어떤 유닛도, 원래 부대가 그 유닛의 헥스에 들어온 시점에 남아 있던 MP가 허용하는 거리보다 더 멀리 이동할 수 없습니다.

[16.6.2] 부대 수렴. 여러 부대가 서로 다른 헥스에서 시작해 하나의 '집결 지점' 헥스에 모여 단일 부대를 형성한 뒤, 다시 단일 부대로 더 나아갈 수 있습니다. 단 다음 조건을 모두 만족해야 합니다:

1. 결합되는 모든 부대가 현재 작전에 투입되어 있어야 합니다.
2. 결합된 부대의 기동 유닛 스텝 수는 스테킹 한도를 절대로 넘을 수 없습니다. 다만 이동 중인 유닛과 정지 유닛의 총 기동 스텝 수가 스테킹 한도를 넘더라도, 다른 아군 유닛이 들어 있는 헥스를 통과하는 것은 가능합니다.
3. 이렇게 결합한 모든 부대는 집결 지점 헥스에서부터, 그 헥스에 모인 유닛들 가운데 남은 MP가 가장 적은 유닛의 수치보다 더 멀리 이동할 수 없습니다.

부대 수렴 예시는 11.6절 끝의 유닛 조합 예시를 참조하십시오.

[16.6.3] 부대 분할. 이동 중인 부대는 이동 도중 어느 시점에서든 여러 부대로 분할될 수 있습니다. 구성 유닛을 떼어 내거나 개별 유닛을 분할하는 방식 모두 가능합니다. 단, 분할이 일어난 헥스를 떠나는 각 부대는, 원래 부대가 그 헥스에 들어온 뒤 보유하고 있던 MP보다 더 많은 MP로 이동해서는 안 됩니다(11.5절 말미의 유닛 분할 예시 참조).

[16.6.4] 이동 도중 수렴 중이거나 분할 중인 부대 집합의 경우를 **제외하면**, 플레이어는 항상 하나의 개별 부대의 이동을

시작하고 끝낸 뒤에야 다른 부대의 이동을 시작할 수 있습니다.

디자인 노트: 이동과 스텝 이전 규칙을 하나로 묶어 생각해 보면 이렇습니다. Air & Armor의 기본 원리는, 게임의 진짜 유닛은 스텝이며 유닛 카운터는 스텝이 이동을 시작하고 끝내는 위치를 나타낼 뿐이라는 것입니다. 어떤 유닛 카운터도 불법 이동을 하지 않고, 어떤 개별 스텝도 자신이 시작한 유닛 카운터와 끝나는 유닛 카운터 사이에서 불법 이동을 하지 않는 한, 어떤 이동이든 허용됩니다.

[16.7] 아군 유닛과 이동

아군 유닛은 스테킹 제한과 관계없이 언제나 다른 아군 유닛이 있는 헥스를 통과해 이동할 수 있습니다. 그러나 아군 유닛이 있는 헥스에서 스테킹 제한을 위반한 채 이동을 끝낸다면, 그 헥스의 일부 유닛은 마스킹됩니다(14.4절 참조).

[16.8] 적 유닛과 이동

지상 유닛이 적 유닛에 인접한 헥스로 들어가거나 그 헥스에서 나오는 데 추가 이동 비용은 없습니다. 그러나 다음 조건 중 적어도 하나를 만족하지 않으면, 유닛은 적 유닛에 인접한 헥스로 진입할 수 없습니다.

1. 공세 작전에 참여하고 있는 경우
2. 그 헥스가 보호되고 있는 경우(16.3절 참조). 이 경우 유닛은 어떤 종류의 작전이든 수행 중일 수 있습니다.
3. 후퇴 우선순위에 따라 그 헥스로 강제로 후퇴하는 경우(18.4.1절 참조).

추가로, 연대 작전에 참여하는 어떤 WP 유닛도 그 연대의 선도 유닛 마커로부터 3헥스 이내에서 작전을 시작하지 않았다면 적 유닛에 인접하게 이동할 수 없습니다(12.3.2.1절 참조). 유닛은 언제나 적 유닛에 인접한 헥스를 빠져나올 수 있습니다. 다만 들어가려는 헥스도 적 유닛에 인접해 있다면, 위 조건 중 하나를 만족하지 않는 한 그 이동은 금지됩니다.

[16.8.1] 접촉 절차. 지상 유닛 또는 부대가 적 지상 유닛에 인접한 헥스로 들어갔고, 접촉한 유닛들 가운데 어느 하나의 전투력도 양 플레이어 모두에게 알려져 있지 않다면, 활성 플레이어는 잠시 이동을 멈추고 '접촉 절차'라는 인터럽트 행동을 수행해야 합니다. 접촉 절차는 다음과 같이 진행합니다.

1. 비활성 플레이어는 이동 중인 부대에 인접한 자신의 유닛들 가운데 실제 유닛이 있는지 선언합니다.
2. 실제 유닛이 하나도 없다면, 비활성 플레이어에 속한 인접 유닛은 모두 지도에서 제거하며, 활성 플레이어는 자기 부대를 공개하지 않은 채 이동을 계속합니다.

- 비활성 유닛 가운데 적어도 하나가 실제 유닛이라면, 활성 플레이어는 자기 이동 부대의 정확한 구성, 즉 유닛 종류와 스텝 수를 공개해야 합니다.
- 이동 부대에 인접한 모든 비활성 유닛도 공개하며, 더미 유닛은 모두 지도에서 제거합니다.
- 양 플레이어는 상대 유닛의 구성을 확인하기 위해 자유롭게 살펴볼 수 있습니다. 다만 활성 플레이어는 자기 이동 부대에 인접한 hexs의 지뢰지대 마커는 볼 수 없습니다.
- 그다음 활성 플레이어는 그 hexs에서 부대의 이동을 끝낼지, 남은 MP로 계속 이동할지 결정합니다.

접촉 절차는 지상 부대가 적 유닛에 인접하게 이동할 때마다 수행합니다. 다만 양 플레이어가 이미 상대 부대의 내용을 알고 있어서 이 절차를 수행할 권리를 포기하는 경우는 예외입니다. 또한 어떤 부대가 미탐지된 적 유닛이 인접한 hexs로 후퇴하거나(18.4절 참조) 전진할 때도(18.5절 참조) 접촉 절차를 수행합니다. 접촉 절차는 차트 & 테이블 책자의 오픈 모드 접촉 절차에 재현되어 있습니다. 어느 한 측이라도 히든 모드로 플레이 중이라면, 이 절차는 45.3.1절 규정으로 대체된다는 점에 유의하십시오.

[16.8.1.1] 후퇴 접촉. 유닛이 적 유닛 옆으로 후퇴할 때는 접촉 절차의 역할이 뒤바뀝니다. 비활성 플레이어를 활성 플레이어로, 활성 플레이어를 비활성 플레이어로 취급합니다. 이 경우 실제로 자기 부대를 움직이는 쪽은 비활성 플레이어이기 때문입니다.

[16.8.1.2] 접촉 예외. 다음 경우에는 접촉 절차를 수행하지 않습니다.

- 부대가 보호된 hexs로 들어간 뒤 계속 이동하는 경우
- 공중 유닛이나 헬리콥터 유닛이 적 지상 유닛에 인접한 hexs나 적 지상 유닛이 있는 hexs로 들어가는 경우

[16.8.2] 적 유닛과 공세 작전. 공세 작전을 수행하는 부대는 적 유닛에 인접하게 이동할 수 있고, EZOC와 관계없이 적 유닛에 인접한 hexs에서 다른 인접 hexs로 곧바로 이동할 수도 있습니다. 그러나 이동 부대가 1) 한 EZOC hexs에서 다른 EZOC hexs로 직접 이동하려 하는 경우(이 경우 두 hexs 모두로 ZOC를 행사하는 모든 적 유닛이 사격할 수 있습니다). 또는 2) 같은 이동 중 EZOC 안의 hexs로 들어갔다가 그 hexs를 빠져나가려 하면, 침투 사격 *Infiltration Fire*을 촉발합니다(18.6절 참조). 이 경우 그 hexs로 ZOC를 행사하는 모든 적 유닛이 사격할 수 있습니다.

[16.8.3] 적 유닛과 행군 작전. 행군 작전을 수행하는 부대는 적 유닛에 인접한 hexs에서 시작할 수는 있지만, 그 hexs가 보호되고 있지 않은 한 적 유닛에 인접한 hexs로 들어가거나 그 hexs를 통과할 수는 없습니다(16.3절 참조).

[16.8.4] 적 유닛과 예비 작전. 예비 작전이 배정된 WP 유닛은 적 유닛에 인접한 상태로 시작하면 그 작전에 참여할 수 없습니다. 그냥 사용 면으로 뒤집습니다. 적 유닛에 인접한 NATO 유닛도 예비 작전에 투입될 수 없습니다. 예비 작전을 수행하는 부대는 그 hexs가 보호되고 있지 않은 한 적 유닛에 인접한 hexs로 들어가거나 그 hexs를 통과할 수 없습니다(16.3절 참조).

[16.8.5] 적 유닛과 대응. 적 유닛에 인접한 상태로 시작하는 유닛은 대응 이동을 수행할 수 없습니다(19.0절 참조). 대응 이동을 수행하는 부대는 1) 그 hexs가 보호되고 있거나(16.3절 참조), 2) 현재 적 작전의 목표 hexs로 들어가는 경우가 아니면, 적 유닛에 인접한 hexs로 들어가거나 그 hexs를 통과할 수 없습니다.

[16.8.6] 적 유닛과 도로 이동. 해당 hexs가 보호 hexs가 아니라면, 어떤 유닛도 적 유닛에 인접한 hexs로 들어가거나 그 hexs에서 나올 때 도로 이동을 사용할 수 없습니다. 이는 근접 지형 hexs에서 마지막으로 빠져나가는 기동 유닛은 도로 이동을 사용해 그 hexs를 빠져나갈 수 없다는 뜻입니다. 그 유닛이 후위이기 때문입니다. 일단 적 유닛에 인접한 유닛이 자기 시작 hexs를 빠져나온 뒤에는, 이후 들어가는 hexs가 1) 적 유닛에 인접하지 않거나 2) 보호된 hexs라면 도로 이동으로 전환할 수 있습니다.

[16.8.7] 궤멸 유닛. 궤멸한 편제에 속한 유닛은(31.0절 참조) 후퇴할 때를 제외하고는 적 유닛에 인접한 hexs로 진입할 수 없습니다. 그리고 후퇴할 때조차 후퇴 우선순위상 더 나은 선택지가 없어야 합니다(18.4.1절 참조).

[16.8.8] 모든 아군 부대는 적 유닛이 있는 hexs로 진입할 수 없습니다. 하지만 다음 경우엔 가능합니다:

- 해당 유닛이 더미로 판명된 경우. 이때는 아군 유닛이 들어가기 전에 그 hexs에서 제거합니다.
- 해당 부대가 오버런(42.0절 참조) 또는 근접 공격(43.0절 참조)을 수행하는 경우
- 해당 부대가 헬리콥터 유닛인 경우. 이 유닛은 승객 지상 유닛을 수송 중일 수도 있습니다(26.0절 참조). 이 경우 적이 점유한 hexs로 언제나 들어가고 통과할 수 있습니다. 다만 적 대공포 사격 *Flak Fire*을 받습니다(27.2절 참조).
- 해당 부대가 공중 유닛인 경우(24.0절 참조). 이 경우 적 유닛이 있는 hexs에도 언제나 배치할 수 있습니다. 다만 적 SAM 또는 대공포 사격 *Flak Fire*을 받습니다(27.0절 참조).

[16.8.9] 인접 효과 차트. 아군 유닛을 적 유닛에 인접한 hexs로 진입하게 하거나, 그 hexs에서 나가게 할 때 생기는 여러 효과는 차트 & 테이블 책자의 인접 효과 차트에 요약되어 있습니다.

적 유닛과 접촉한 상태에서의 이동 예시:

그림 #1



제117근위차량화소총연대의 세 유닛은 3312헥스의 미군 Bradley 유닛을 목표로 하는 급속 공격 **Hasty Attack** 작전을 시작합니다. 3114헥스의 BMP 유닛이 먼저 움직이며, 행군에서의 공격 옵션을 사용합니다. 이 덕분에 첫 3MP 동안 도로 이동을 사용할 수 있습니다. 이 유닛은 3215헥스로 MP 1/2점이라는 낮은 이동 비용으로 도로 이동해 들어갈 수 있습니다. 그 헥스가 적 유닛에 인접해 있음에도 가능한 이유는, 그 헥스가 근접 지형 헥스이며 작전을 그 헥스에서 시작한 다른 유닛이 보호하고 있기 때문입니다. 이어서 이 유닛은 민간 교량을 건너 3214헥스로 이동합니다(빨간 선 아래에 가려져 있음). 이때 이동 비용은 1MP인데, 마을이나 도시 헥스로는 언제나 소로에서 진입할 때 1MP 전체를 내야 하기 때문입니다. 그러나 그 헥스는 이미 있는 유닛이 보호하고 있으므로, 이동 중인 유닛은 3214헥스로 민간 교량 헥스면을 건널 때 추가 이동 비용 없이 도로 이동 자격을 사용할 수 있습니다(16.4.1 절 참조). 마지막으로 이 유닛은, 연결된 도로가 없으므로 전술 이동으로만 써야 하는 3MP를 더 지출해 목표 헥스에 인접하게 이동합니다. 3314헥스의 Bradley 유닛은 BMP 유닛이 지나갈 때 침투 사격 **Infiltration Fire**를 수행할 수 없습니다. 어떤 지상 유닛도 도시 헥스로는 ZOC를 행사하지 않기 때문입니다.

그림 #2



두 번째 유닛은 3214헥스로 교량을 건너며 2MP를 지불합니다. 민간 교량 헥스면에 1MP, 도시 헥스에 1MP입니다. 이 유닛은 자기 헥스를 보호하지 않으므로 적 유닛 옆의 헥스를 빠져나올 때 전술 이동을 사용해야 하기 때문입니다. 그런 다음 3MP를 써서 비도로 이동으로 목표 헥스 근처까지 전진합니다.

그림 #3



제117근위연대의 세 번째 유닛은 3MP를 써서 비도로 이동으로 목표 헥스에 인접할 때까지 이동하며, 이것으로 이 작전의 이동 스텝이 완료됩니다.

[17.0] 하천

디자인 노트: 지도에는 마인Main강과 프랑켄 잘레Fränkische Saale강, 두 개의 강이 있습니다. 프랑켄 잘레 강은 가장 넓은 곳도 겨우 25미터 정도이며, 전차나 IFV가 큰 준비 없이 도하할 수 있을 만큼 얕습니다. 이 강의 진짜 장애 요소는 물보다는 제방입니다. 반면 마인강은 폭이 50미터에서 220미터 사이이고, 봄철 홍수 때는 깊이가 4미터에 이를 수 있습니다. 제방은 가파르고 때로는 석축으로 둘러싸여 있으며, 유속도 빠릅니다. 수륙양용 차량조차 이 강의 긴 구간에서는 반대편 강둑을 기어오르기 어려울 것입니다.

이 게임에는 주 강Major River과 소 강Minor River의 두 종류가 있습니다. 지도상의 모든 강은 헥스면 지형으로 묘사됩니다. 강은 지상 유닛에만 장애물입니다. 공중 유닛과 헬리콥터 유닛은 강 헥스면을 완전히 무시하며 아무 방해 없이 건널 수 있습니다. 아래 규칙은 지상 유닛이 강 헥스면을 어떻게 건널 수 있는지를 설명합니다. '강둑Bank'이라는 용어는 강 헥스면에 인접한 헥스를 뜻합니다.

[17.1] 소하천 도하

이 게임의 소 강은 프랑켄 잘레Fränkische Saale강 하나뿐입니다. 지상 유닛은 프랑켄 잘레의 어떤 헥스면이든, 반대편 강둑 헥스의 정상 이동 비용에 추가로 2MP를 더 내고 건널 수 있습니다.

[17.2] 대하천 도하

이 게임의 주 강은 마인Main강 하나뿐입니다. 지상 유닛은 교량이 있는 곳이 아니면 마인강 헥스면을 건널 수 없습니다. **예외**는 두 가지입니다.

- 어떤 유닛이든 도선 도하Ferry Crossing로 마인강 헥스면을 건널 수 있습니다(17.4절 참조).
- WP 차량화소총연대만은 수륙양용 도하Amphibious Crossing로 마인강 헥스면을 건널 수 있습니다(17.5절 참조).

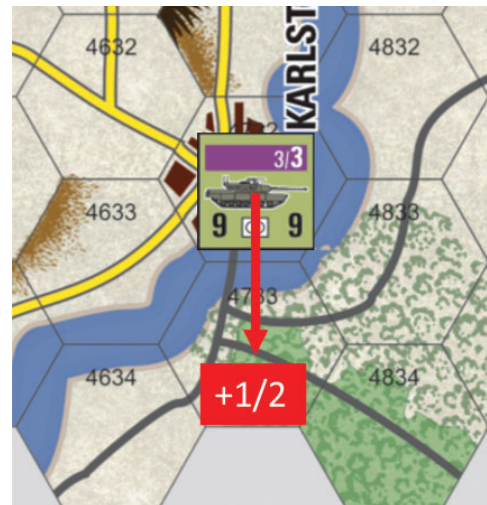
[17.3] 교량

지도에서 도로가 강을 가로지르는 곳마다 교량 헥스면이 존재합니다. 이런 종류의 교량을 '민간 교량Civil Bridge'이라고 부르며, 플레이 중 공병 유닛이 강 헥스면에 설치하는 '군용 교량Military Bridge'과 구별합니다(34.0절 참조). 유닛이 도로 이동 자격이 있는 경우, 반대편 강둑 헥스에 진입할 때 민간 교량은 자신이 가로지르는 강 헥스면을 무효화하며, 이동 유닛은 그 헥스면에 대한 추가 MP 비용을 내지 않습니다. 유닛이 **도로 이동 자격이 없는 경우**, 민간 교량 역시 강 헥스면을 무효화하지만, 그 유닛은 건너는 데 +1MP를 지출합니다. 전술 대형으로 전개된 유닛에게 교량은 병목이기 때문입니다. 민간 교량이 폭파되면(38.0절 참조), 그 인접 두 헥스를 연결하던 도로는 끊겨 더는 기능하지 않습니다. 그 헥스면은 즉시 교량이 없는 강 헥스면이 됩니다. 만약 그 강 헥스면에 민간 교량을 대신해 군용 교량이 놓였다면, 플레이어는 그 교량 헥

스면을 도로 이동으로 건널 수 **없습니다**. **군용 교량은 언제나 건너는 데 +1MP가 듭니다**. 적 공병이 교량을 유지 중이지만 않다면, 플레이어는 언제나 적이 건설한 군용 교량을 사용할 수 있습니다(34.3절 참조). 모든 규칙 목적상, 어떤 헥스가 교량 또는 강 헥스면에 '인접'하다는 것은 그 헥스가 해당 교량 또는 강 헥스면을 공유하는 두 헥스 중 하나일 때뿐입니다.

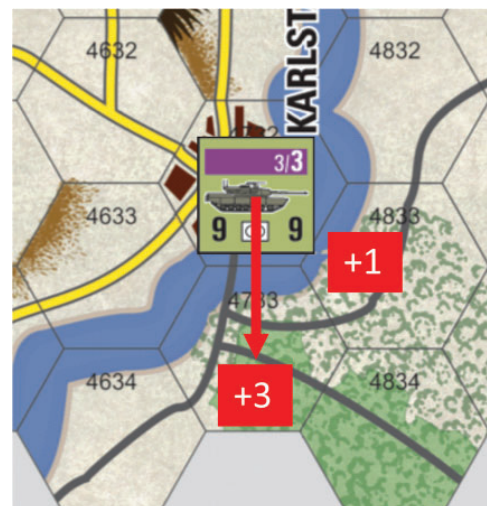
강 도하 예시 그림 #1

그림 #1



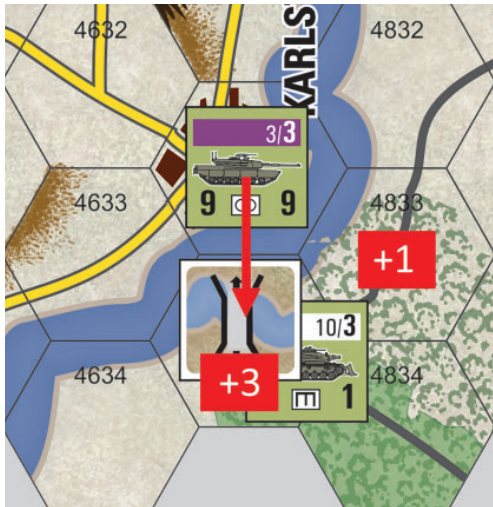
행군 작전을 수행하는 유닛이 4732헥스(Karlstadt)에서 4733헥스로 이동합니다(빨간 화살표). 이 유닛은 도로 이동 자격이 있고, 그 헥스면에는 소로가 있으므로 이는 민간 교량 헥스면입니다. 따라서 이 유닛은 MP 1/2점만 내고 반대편 강둑으로 건너갑니다.

그림 #2



급속 공격Hasty Attack 작전을 수행하는 유닛이 4732헥스(Karlstadt)에서 4733헥스로 이동합니다(빨간 화살표). 이 유닛은 도로 이동을 사용할 수 없으므로, 민간 교량 헥스면을 건너는 데 1MP를 내고, 반대편 강둑의 중삼림Heavy Woods 헥스로 들어가는 데 3MP를 더 내 총 4MP를 지불합니다.

그림 #3



행군 작전을 수행하는 유닛이 4732헥스(Karlstadt)에서 4733헥스로 이동합니다(빨간 화살표). 이 두 헥스 사이의 민간 교량은 폭파되었고 군용 교량으로 대체되었습니다. 이 유닛은 도로 이동 자격이 있지만, 두 헥스를 잇는 도로는 폭파된 교량 때문에 끊겼습니다(38.5.1절 참조). 따라서 이 유닛은 군용 교량 헥스면을 건너는 데 1MP를 내고, 반대편 강둑의 중삼림 **Heavy Woods** 헥스로 들어가는 데 3MP를 더 내 총 4MP를 지불합니다.

[17.4] 도선 도하

디자인 노트: Air & Armor의 가교 포인트 **Bridging Point**는, 서로 볼트로 연결해 교량을 만들 수도 있고 개별적으로는 차량을 강 건너로 나르는 운반 플랫폼으로도 쓸 수 있는 모듈식 부교 부재 세트를 나타냅니다. 도선 도하에서는 하나 이상의 공병 유닛이 모터보트를 운용하며, 개별 부교 부재를 마인강 위로 왕복 이동시켜 차량을 반대편으로 실어 나릅니다. 이 부교 부재가 한 번 교량으로 조립되면, 더는 운반용으로 사용할 수 없습니다.

도선 도하는 공병 유닛이 다른 유닛이 마인 **Main** 강 헥스면을 건너도록 도와주는 특수한 이동 방식입니다. 공병 유닛은 도선 도하를 수행하려면 사용 가능한 가교 포인트와 짝지어져 있어야 합니다. 가교 포인트는 플레이 중인 시나리오 지시문에 따라 플레이어가 받는 전투 지원 포인트 중 하나입니다(34.1절 참조). 각 **공병 유닛/가교 포인트 쌍은 마인강을 넘어 3스텝을 실어 나를 수 있습니다**. 따라서 두 공병 유닛을 두 가교 포인트와 짝지으면, 한 마인강 헥스면 너머로 6스텝을 운반할 수 있습니다(2 x 3 = 6). 도선 도하는 예비 작전을 **제외한** 어떤 아군 작전의 이동 스텝 동안에도 수행할 수 있지만, 플레이 중 다른 시점에는 수행할 수 없습니다.

도선 도하를 수행하려면 활성 플레이어는 다음 조건을 모두 충족해야 합니다.

1. 적어도 하나의 공병 유닛과 운반될 유닛은, 그 작전의 이동 스텝을 자신들이 건널 마인강 헥스면에 인접한 헥스에서 시작해야 합니다. 이 헥스를 '도선 지점 **Ferry site**'이라고 합니다.
2. 공병 유닛과 그 공병이 실어 나를 유닛은 모두 교란 상태가 아니고, 미사용 상태여야 합니다. 이는 모두가 이전 턴에 이미 그곳으로 이동해 와 있어야 함을 뜻합니다. **또한 현재 작전에 투입되어 있어야 합니다**.
3. 활성 플레이어는 사용 가능한 가교 포인트를 적어도 1개 가지고 있어야 합니다(17.4.2절 참조).
4. 아군 유닛이 운반되어 들어갈 반대편 강둑의 헥스에 적 유닛이 없어야 합니다. 적 유닛에 인접해 있는 것은 가능합니다.

도선 도하는 유닛의 그 작전에서 이동 전체를 구성합니다. 운반되는 유닛은 단순히 도선 지점에서 마인강 반대편 강둑의 아무 인접 헥스로 이동하고, 그 즉시 이동을 끝내야 합니다. 같은 작전에 투입되었지만 운반되지 않는 유닛은, 같은 헥스 또는 다른 헥스에서 수륙양용 도하 **Amphibious Crossing**를 수행하는 것을 포함해(17.5절 참조) 정상적으로 이동할 수 있습니다. 도선 도하는 어느 쪽 헥스의 지형 종류에도 제한을 받지 않습니다. EZOC는 도선 도하를 막지 못하지만, EZOC 하나에서 다른 EZOC로 운반된 유닛은 17.8절의 특수 '얇은 오리' 침투 사격 **Infiltration Fire**의 대상이 될 수 있습니다.

[17.4.1] 운반되는 유닛. 운반될 스텝은 도선 지점에 있는 하나의 유닛에서 나와도 되고, 여러 유닛에서 나와도 됩니다. 어떤 유닛의 모든 스텝을 건너보낼 수 없다면, 플레이어는 그 유닛을 건너는 스텝과 남는 스텝으로 분할할 수 있는 사용 가능한 유닛 카운터를 가지고 있어야 하며, 그렇지 않으면 어떤 스텝도 건널 수 없습니다. 공병 유닛은 자기 자신도 운반해 건널 수 있지만, 그러면 자기 스텝도 자신이 실어 나를 수 있는 스텝 수에 포함됩니다.

[17.4.2] 가교 포인트. 시나리오 지시문에 따라 각 플레이어는 일정 수의 가교 포인트 **Bridging Point**를 받을 수 있으며(34.1절 참조), 이를 플레이어의 전투 지원 포인트 트랙에 기록합니다. 특정 도선 도하에 사용되는 각 가교 포인트는 전투 지원 포인트 트랙에서 빌려 오는 것으로, 그 턴에는 다른 도선 도하나 군용 교량 건설에 사용할 수 없습니다(34.2절 참조). NATO 공병 유닛은 자기와 같은 국적의 가교 포인트만 빌릴 수 있습니다. 턴이 끝나면 그 포인트는 트랙으로 되돌립니다. 플레이어가 모든 가교 포인트를 군용 교량 건설에 써버려서 트랙에서 빌릴 수 있는 포인트가 하나도 남지 않았다면, 가교 포인트가 회수될 때까지(34.5절 참조) 그 공병 유닛은 더 이상의 도선 도하를 수행할 수 없습니다.

[17.5] WP 수륙양용 도하 시도

디자인 노트: 소련 교리는 사단이 24시간마다 큰 강 하나를 도하할 수 있을 것으로 기대했습니다. 따라서 WP는 이 훈련에 상당히 능숙했습니다. 게다가 그들의 차량화소총연대 APC는 모두 수륙양용이 가능했습니다.

아래 절차로 모델링된 수륙양용 도하 **Amphibious Crossing**는, 차량화소총연대가 마인강의 어느 구간에서 차량으로 강을 헤엄쳐 건너 반대편 제방을 오를 수 있는지 찾아내어, 그 결과 여러 중대를 반대편으로 건너보내려는 시도를 나타냅니다. NATO에는 이 능력을 주지 않았습니. 1) 그런 작전을 거의 훈련하지 않았고, 훈련 시 사망자가 날 수 있었으며, 2) 대부분의 차량에 수륙양용 능력이 없었기 때문입니다.

기계화보병 유닛 심볼을 가진 연대, 즉 WP 차량화소총연대 **만**. 강습 작전의 이동 세그먼트 동안 교량이 없는 마인강 핵스면을 대상으로 수륙양용 도하 **Amphibious Crossing** 시도를 할 수 있습니다. 수륙양용 도하 시도 절차는 다음과 같습니다.

1. 해당 연대에 강습 작전이 배정되어 있어야 합니다. 작전에 목표 핵스가 있을 수는 있지만, 그 목표 핵스가 WP 플레이어가 수륙양용 도하 **Amphibious Crossing**로 들어가려는 핵스 일 수는 없습니다.
2. WP 플레이어는 '도하 지점 **Crossing site**'을 선언해야 합니다. 도하 지점은 근안 쪽 강둑의 단일 핵스로, 마인강 핵스면에 인접해 있고 그 연대 유닛 중 적어도 하나로부터 2MP 이내에 있어야 합니다. 도하 지점은 마을 또는 도시 핵스일 수 없습니다. 마을과 도시의 강 제방은 대체로 벽으로 둘러싸여 있었기 때문입니다.
3. 연대 유닛과 참여하는 공병 유닛은, 반대편 강둑의 핵스로 들어가는 정상 이동 비용을 지불할 만큼 MP를 남긴 채 도하 지점 핵스에 들어갈 수 있다면, 자신의 3MP 가운데 최대 **2MP**를 써서 도하 지점까지 이동할 수 있습니다. 이때 강 핵스면 자체는 무시합니다. 어떤 유닛이 반대편 강둑 핵스로 들어갈 MP를 충분히 남기지 못한 채 도하 지점에 들어왔다면, 그 유닛은 건널 수 없습니다. 다만 도하 지점 핵스에서 **시작하는** 유닛은, 반대편 강둑 핵스로 들어갈 MP가 부족하더라도 최소 이동을 사용해 도하할 수 있습니다 (16.2절 참조).
4. WP 플레이어는 수륙양용 도하 테이블을 참조해 주사위를 굴리고, 도하 지점에 있으며 도하 자격이 있는 그 연대의 몇 스텝이 마인강을 건너 추가로 1핵스를 이동할 수 있는지 결정합니다. 공병 유닛이 강습 작전에 참여 중이고 최소 1MP를 남긴 채 도하 지점까지 이동할 수 있다면, WP 플레이어는 주사위 굴림에 +2를 더할 수 있습니다. 추가 공병 유닛에 대한 추가 이점은 없습니다. 건널 수 있는 것은 차량화소총연대의 스텝뿐입니다. 공병 유닛 자체는 수륙양용이 아니기 때문입니다.

5. 강을 성공적으로 건넌 스텝은 반대편 강둑의 한 핵스에 유닛 형태로 편성해야 하며, 그곳에서 즉시 이동을 끝냅니다. 한 유닛의 모든 스텝이 함께 건넌다면 추가 유닛 카운터는 필요 없습니다. 그러나 시도하는 유닛의 스텝 가운데 일부만 건너고, 그 유닛을 분할할 빈 유닛 카운터가 없다면, 도하 시도는 실패하고 모든 스텝은 도하 지점에 남습니다.

6. A) 적어도 1스텝 이상이 성공적으로 건너고, B) 도하 지점이 원안 **Far bank** 반대편의 둘 이상의 핵스에 인접해 있으며, C) 그 연대가 사용할 수 있는 유닛 카운터를 가지고 있다면, WP 플레이어는 마인강을 건넌 스텝을 반대편 강둑의 여러 핵스에 여러 유닛으로 편성할 수 있습니다. 일부 또는 전부를 더미 유닛으로 만들 수도 있습니다. WP 플레이어는 실제로 어떤 스텝도 건너게 할 의무는 없습니다.

반대편 강둑에서 들어가는 핵스는 적 유닛이 없어야 하며, 마을 또는 도시 핵스일 수 없습니다. 차량화소총연대가 턴마다 시도할 수 있는 수륙양용 도하 횟수에는, 강습 작전을 배정할 수 있을 만큼의 CP 가용성 외에는 제한이 없습니다.

그러나 각 연대는 한 턴에 도하 지점 하나만 선언할 수 있고, 수륙양용 도하 테이블에서 주사위도 한 번만 굴릴 수 있습니다. 어떤 연대도 같은 도하 지점을 공유할 수 없습니다.

디자인 노트: 수륙양용 도하 테이블은 강 자체의 매우 가변적인 상태, 강둑 상태, 그리고 수륙양용 차량의 강 진입과 강 이탈을 모두 지원할 수 있는 도하 지점을 찾는 어려움을 반영하도록 설계되었습니다.

미 육군의 공병 연구는, 전형적인 서독 강에서 수륙양용 차량이 성공적으로 강둑을 빠져나올 확률이 15%에 불과하다고 계산했습니다.

[17.6] 하천 도하와 공병

[17.6.1] 도선 도하 **Ferry Crossing**나 수륙양용 도하 **Amphibious Crossing**를 보조하는 공병 유닛은, 자신이 건너도록 돕는 유닛과 같은 작전에 참여해야 합니다. 따라서 그 공병 유닛은 언제나 작전 종료 시 사용 면으로 뒤집히며, 그 결과 그 턴 후반 공병 페이즈 동안 공병 행동을 수행할 자격을 잃게 됩니다 (33.0절 참조).

[17.6.2] 해당 작전이 WP 차량화소총연대의 강습 작전이라면, WP 플레이어는 같은 작전 안에서 도선 도하와 수륙양용 도하를 둘 다 수행할 수 있습니다. 도하 지점과 도하 지점은 같은 핵스일 수도 있고 다른 핵스일 수도 있습니다. 그러나 하나의 공병 유닛이 같은 작전에서 두 종류의 도하를 모두 지원할 수는 없습니다. WP 플레이어는 각 개별 공병 유닛이 어느 종류의 도하를 지원할지를 선택해야 합니다. 다만 여러 공병 유닛이 같은 작전에 함께 참여하고, 각각 다른 종류의 도하를 지원하는 것은 가능합니다.

[17.7] 하천 전투

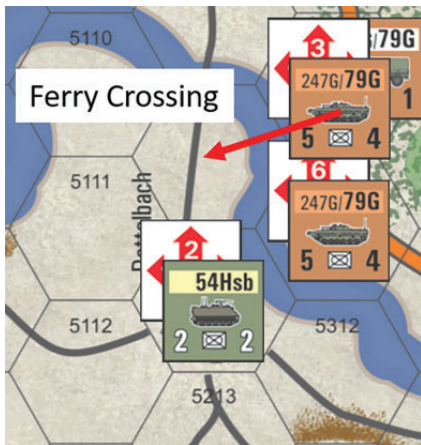
유닛은 하천 헥스면을 가로질러 자유롭게 사격할 수 있습니다. 마인 강 헥스면 너머로 사격하는 지상 유닛의 사격 전투력은 절반이 됩니다. 프랑켄 잘레 *Fränkische Saale* 하천 헥스면 너머로 사격하는 지상 유닛의 사격 전투력은 영향을 받지 않습니다. 공중 유닛, 공격 헬리콥터 유닛, 간접 사격 *Indirect Fire* 을 하는 포병 유닛(22.2 참조)의 사격 전투력은 어떤 종류의 하천 헥스면 너머로 사격하더라도 결코 영향을 받지 않습니다. **교량이 없다면** 유닛은 어떤 종류의 하천 헥스면도 가로질러 후퇴할 수 없습니다(18.4 참조). 프랑켄 잘레 하천 헥스면은 교량 유무와 관계없이 가로질러 전진할 수 있지만, 마인 강 헥스면은 교량이 있는 경우에만 가로질러 전진할 수 있습니다.

[17.8] 손쉬운 먹잇감 규칙 *Sitting Duck Rule*

공세 작전에 참가 중인 적 부대가 **마인 Main 강 헥스면을 건너면서** 침투 사격 *Infiltration Fire* (18.6 참조)을 유발할 경우, 그 침투 사격을 실행하는 아군 유닛 중 적 부대가 떠나는 헥스와 맞은편 강둑으로 진입하는 헥스 **모두**에 ZOC를 미치는 유닛의 사격 전투력이 **2배**가 됩니다(이 경우 표적은 말 그대로 손쉬운 먹잇감입니다). 이 2배 효과는 마인 강 헥스면 너머 사격에 일반적으로 적용되는 절반 규칙을 **무효화**하며, 표적 부대가 교량을 건너는 경우든 하천 도하(도선 도하 *Ferry Crossing* 또는 수륙양용 도하 *Amphibious Crossing*)를 수행하는 경우든 적용됩니다. 실제로 강을 건너는 스텝만 이 사격의 대상이 됩니다.

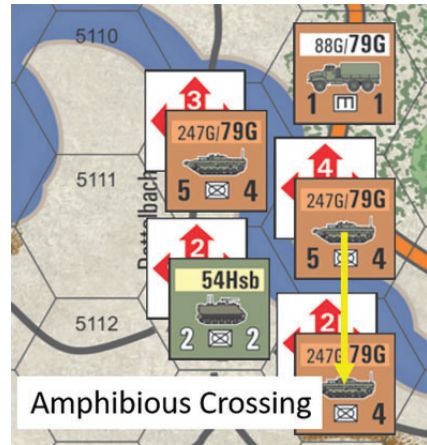
하천 도하 작전 예시:

그림 #1



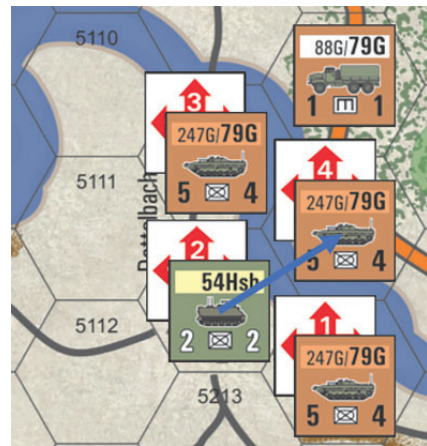
WP 플레이어는 제247근위 차량화소총연대에 갑습 작전을 계획했습니다. 첫 번째 이동으로, WP 플레이어는 5310헥스의 1스텝 공병 유닛을 사용해 그와 스택된 BMP 3스텝을 마인 강 너머 5211헥스로 도선 도하 *Ferry Crossing* 시킵니다(빨간 화살표).

그림 #2



두 번째 이동으로, WP 플레이어는 5311헥스를 도하 지점으로 하는 수륙양용 도하 *Amphibious Crossing* 시도를 선언합니다. 그는 수륙양용 도하 테이블에 따라 굴러 9가 나오고, 그 결과로 2스텝을 맞은편 강둑으로 도하시킬 수 있습니다(노란 화살표). 연대에 여분 카운터가 있으므로, WP 플레이어는 5312헥스에 그 카운터를 2스텝 마커와 함께 놓고 원래 유닛은 4스텝으로 조정합니다.

그림 #3



BMP 유닛이 강을 건널 때, 한 EZOC 헥스에서 다른 EZOC 헥스로 이동하므로 인접한 서독 M113 유닛이 그 유닛이 떠나는 헥스에 대해 침투 사격 *Infiltration Fire* 을 유발합니다(18.6 참조, 파란 화살표). 유닛이 마인 강 헥스면을 건너 도하하고 있기 때문에 M113 유닛은 평소의 2배의 사격 전투력으로 사격합니다(17.8의 '손쉬운 먹잇감' 규칙 참조). 따라서 M113 유닛의 유효 사격 전투력은 4가 됩니다($2 \times 2\text{스텝} \times 2\text{배 효과} \times \text{표준 2분의 1} = 4$). NATO 플레이어는 CRT에 따라 7을 굴러 +1 타격 보정수치를 얻고, 이는 도하한 유닛의 BMP 스텝 하나를 제거하기에 충분합니다. 도하한 유닛은 맞은편 강둑에 1스텝만 남게 됩니다. 이것으로 이동 스텝이 완료됩니다.

[18.0] 사격 전투

디자인 노트: 이 게임의 사격 전투 **Fire Combat**는 세 가지 단순한 원칙을 따릅니다. 첫 번째 원칙은 적 지상 부대가 아군 유닛에 인접한 곳으로 이동할 때마다 그 아군 유닛은 한 번 사격할 기회를 얻는다는 것입니다. 상황에 따라 그 사격은 방어 사격 **Defensive Fire**일 수도, 침투 사격 **Infiltration Fire**일 수도, 후퇴 사격 **Retreat Fire**일 수도 있지만, 어쨌든 사격 전투가 발생합니다. 이 원칙에는 네 가지 예외가 있습니다. 적 유닛이 다음 중 하나인 경우, 인접 아군 유닛은 사격 기회를 얻지 못합니다:

1. 보호된 헥스(16.3 참조)로 들어가고 있으며, 인접한 목표 헥스를 상대로 공세 작전을 수행 중이 아닐 때.
2. 공세 사격 **Offensive Fire**으로 막 비워낸 목표 헥스로 전진할 때(18.5 전진 참조).
3. EZOC에 속하지 않는 헥스로 후퇴할 때.
4. 오버런(42.0 참조) 또는 근접 공격(43.0 참조) 중 목표 헥스로 들어가거나 그곳에서 나올 때.

반대로 두 번째 원칙은, 적 유닛은 추가 사격을 유발하지 않은 채 아군 유닛에 인접한 상태로 무기한 **머물 수** 있다는 것입니다(새 위치에서 엄폐를 취한 것입니다). 플레이어가 그 적 유닛에게 다시 사격하려면 공세 작전 또는 타격(23.0 참조)을 수행해야 합니다. 세 번째 원칙은, 적 유닛은 한 아군 ZOC에서 다른 아군 ZOC로 직접 이동하는 경우가 아니라면 언제나 아군 유닛에 인접한 헥스에서 사격을 받지 않고 **빠져** 나올 수 있다는 것입니다.

사격 전투 **Fire Combat**는 작전 중 아군 지상 유닛이 인접한 적 지상 유닛에게 사격할 때 발생합니다. 사격 전투에는 네 종류가 있습니다:

1. **침투 사격 Infiltration Fire**(18.6 참조): 적 공세 작전 중 적 부대가 아군 ZOC를 통과해 이동할 때 실행됩니다.
2. **방어 사격 Defensive Fire**(18.7 참조): 적 공세 작전 중 실행됩니다.
3. **공세 사격 Offensive Fire**(18.8 참조): 아군 공세 작전 중 실행됩니다.
4. **후퇴 사격 Retreat Fire**(18.9 참조): 아군 공세 작전 중 적 유닛이 아군 ZOC로 후퇴할 때 실행됩니다.

추가로 '타격 **Strike**'이라 불리는 다섯 번째 종류의 사격이 있으며, 이는 작전 중에 발생하지 **않고** 어떤 아군 유닛에도 인접하지 **않은** 유닛을 표적으로 할 수 있습니다. 타격은 각 활성화 사이클 시작 시의 타격 세그먼트 동안 발생합니다. 타격은 사격 전투 **Fire Combat**로 간주되지 않으므로 별도 절(23.0 참조)에서 다루지만, 타격 규칙은 사격 전투와 대부분 같은 메커니즘을 사용합니다.

[18.1] 사격 전투 요소

[18.1.1] 공격 전투력. 모든 유닛 카운터는 앞면과 뒷면 모두에 '공격 전투력'이 인쇄되어 있습니다. 단, HQ 유닛 카운터에는 공격 전투력이 없고, 공중 유닛 카운터는 대신 공격 프로파일 마커에 인쇄된 공격 전투력을 사용합니다(24.3 참조). 공격 헬리콥터 유닛의 공격 전투력은 유닛 카운터의 뒷면에만 인쇄되어 있습니다.

[18.1.2] 기본 사격 전투력. 유닛의 공격 전투력은 그 유닛이 포함한 스텝 수와 항상 곱해서 '기본 사격 전투력 **Basic Fire Strength**'을 결정합니다. 예를 들어, 공격 전투력 4에 3스텝을 포함한 유닛은 기본 사격 전투력 12를 가집니다(4 x 3스텝 = 12). 유닛의 기본 사격 전투력은 이후 여러 요인에 의해 추가로 보정될 수 있습니다.

[18.1.3] 표적 헥스. 사격 전투 **Fire Combat**는 언제나 단일 헥스를 상대로 실행됩니다. 이 헥스를 '표적' 헥스라고 부릅니다. 여러 유닛이 표적 헥스에 인접해 있고 사격 자격이 있다면 모두 그 헥스에 대한 사격에 참가할 수 있지만, 반드시 그래야 하는 것은 아닙니다. **기본 원칙상, 같은 작전 또는 타격 세그먼트 동안 어떤 헥스도 두 번 이상 공격받을 수 없습니다**(단, 같은 작전에 참가하는 여러 적 부대가 같은 헥스를 통과하며 매번 침투 사격 **Infiltration Fire**을 유발하는 경우는 예외입니다). 따라서 같은 작전 중 동일한 적 유닛이 들어 있는 동일한 표적 헥스에 여러 유닛이 사격할 경우, 그 사격은 모두 하나의 사격 전투로 **합쳐야 합니다**. 공세 사격 **Offensive Fire**이 실행될 때는 표적 헥스 안의 모든 적 유닛이 그 결과를 적용받습니다. 다른 종류의 사격 전투(방어 사격 **Defensive Fire**, 후퇴 사격 **Retreat Fire**, 침투 사격)이 수행될 때는, **현재 작전에 관여하지 않는 적 유닛**은 그 사격에 면역일 수 있으므로 표적 헥스 안의 일부 적 유닛은 영향을 받지 않을 수 있습니다. 각 사격 유형을 다루는 아래 절에서 이러한 면적이 언제 발생하는지 설명합니다.

[18.1.4] 사격 전투 자격. 다음 유닛은 사격 전투 **Fire Combat**에 참가할 수 없습니다:

1. 마스킹된 유닛(다른 아군 유닛이 사격을 가리고 있음. 14.4 참조).
2. HQ 유닛(사격에 사용할 공격 전투력이 없음. 30.0 참조).
3. 다목적 헬리콥터 유닛(사격에 사용할 공격 전투력이 없음. 26.0 참조).
4. 로켓 포병 유닛(인접 헥스로 사격할 수 없으며 타격에만 참가할 수 있음. 22.7 참조).
5. 공중 유닛(타격에만 참가할 수 있음. 24.0 참조).

그 외에는, 공격 전투력이 있는 유닛은 자신이 넘을 수 없는 헥스면으로 분리되어 있더라도 언제나 인접 헥스로 사격할 수 있습니다.

[18.1.5] 다중 사격 전투. 어떤 아군 유닛도 단일 게임 턴 동안 공세 사격 *Offensive Fire* 을 두 번 이상 수행할 수 없습니다. 하지만 유닛은 기회가 생길 때마다 다른 형태의 사격 전투(방어 사격 *Defensive Fire*, 후퇴 사격 *Retreat Fire*, 침투 사격 *Infiltration Fire*)를 얼마든지 실행할 수 있습니다.

[18.1.6] 화력 지원. 포병(22.0 참조)과 공격 헬리콥터 유닛(25.0 참조)은 사거리에 들어 있다면 표적에 인접하지 않아도 사격 전투에 사격을 더할 수 있습니다. 이를 '화력 지원 *Fire Support*'이라 합니다. 작동 방식은 화력 지원 규칙(21.0)을 참조하십시오.

[18.2] 사격 전투 절차

사격 전투는 다음과 같이 해결합니다:

1. 사격하는 플레이어는 어느 자격 유닛이 사격할지 선언합니다.
2. 각 참가 유닛 카운터의 공격 전투력에 포함 스템 수를 곱해 **기본 사격 전투력**을 구한 뒤, 근접 지형(18.2.1 참조)과 적용되는 다른 효과(18.2.2 참조)를 반영해 **보정된 사격 전투력**을 결정합니다.
3. 각 참가 유닛의 보정된 사격 전투력(분수 포함)을 모두 합산해 해당 사격 전투의 **총 사격 전투력**을 구하고, 그 후 남은 분수는 내림합니다.
4. 총 사격 전투력을 2로 나누고, 다시 분수는 내림합니다. 그 결과가 **유효 사격 전투력**입니다. 총 사격 전투력을 2로 나누어 유효 사격 전투력을 구하는 이 절차를 이 규칙에서는 '**표준 2분의 1**'이라 하며, 교량에 대한 화력 타격 *Fire Strike*(38.4 참조)처럼 다른 나눗셈 기준이 적용되는 경우를 **제외하고** 모든 형태의 사격에 적용됩니다.
5. 차트·테이블 소책자에 있는 전투 결과표(CRT)를 참조해 주사위를 굴립니다. 주사위 결과에 해당하는 행을 찾아 타격 보정수치(-3에서 +3 사이의 수치)를 확인합니다.
6. 유효 사격 전투력에 타격 보정수치를 더해 표적 hex의 적 유닛에게 가해진 총 '타격' 수를 결정합니다. 이 수를 '타격 총계'라고 합니다.
7. 이 타격은 이후 18.3에 설명된 절차에 따라 '흡수'되어야 합니다. 플레이어가 후퇴 자격이 있고 실제로 후퇴하기로 선택했다면, 그 후퇴는 목표 hex에서 스템 손실을 적용한 뒤에 실행됩니다.
8. 방어 플레이어가 EZOC 안의 hex로 후퇴하기로 선택했다면, 공격 플레이어는 즉시 후퇴 사격 전투를 실행할 수 있습니다(18.9 참조). 이후 1단계로 돌아갑니다.

사격 전투 절차는 차트·테이블 소책자에 있는 전투 결과테이블에 요약되어 있습니다.

[18.2.1] 근접 지형이 공격 전투력에 미치는 효과. 일반적으로 유닛이 근접 지형 hex(중삼림, 마을, 도시)로 사격하거나 그 hex에서 사격할 때, 그 유닛의 기본 사격 전투력은 **절반**이 됩니다. 혼동을 피하기 위해 분명히 하자면, 유닛이 근접 지형 hex 안에서 근접 지형 hex를 향해 사격하는 경우에도 추가 효과는 없습니다. 사격 전투력은 한 번만 절반이 됩니다. 다음 **예외**가 적용됩니다:

1. 보병(모든 기계화보병, 차량화보병, 도보보병)과 공병 유닛은 이 절반 효과를 받지 않습니다.
2. 포병 유닛은 간접 사격(22.2 참조)을 수행할 때 이 절반 효과를 받지 않습니다.
3. 공중 유닛과 공격 헬리콥터 유닛은 근접 지형 hex에서 바깥으로 사격할 때는 이 절반 효과를 받지 않지만, 근접 지형 hex로 사격할 때는 여전히 이 효과를 받습니다.
4. 공격 헬리콥터 유닛이 표적과 같은 hex를 점유하고 있을 때 이 절반 효과를 받지 않습니다(25.4.1 헬리콥터 사냥 참조).

디자인 노트: 대부분의 위게임에서 유닛의 사격은 표적이 점유한 hex의 영향만 받습니다. Air & Armor에서는 사격하는 유닛 자신의 hex 지형도 영향을 줍니다.

첫째, 유닛의 화력은 단지 포탄의 중량만이 아니라 최적의 사격 위치를 잡기 위한 기동 능력에서도 나옵니다. 주변의 나무나 건물 때문에 기동이 제한되면 사격의 효과도 떨어집니다.

둘째, 주변의 나무나 건물 때문에 각 차량의 사계가 좁은 각도로만 열려 있다면, 해당 유닛 내 차량 중 일부만 특정 표적에 사격할 수 있습니다.

간접 사격 *Indirect Fire* 을 수행하는 포병 유닛은 사격 궤도가 매우 높아 중간 지형에 가로막히지 않으므로 이 효과를 받지 않습니다.

[18.2.2] 추가 사격 전투력 보정수치. 유닛의 기본 사격 전투력은 다음과 같이 추가 보정될 수 있습니다:

1. **교란 *Disruption*:** 모든 지상 유닛은 교란 상태일 때 절반이 됩니다(23.3 참조).
2. **지뢰지대 *Minfield*:** 모든 지상 유닛은 지뢰지대를 점유하고 있을 때 절반이 됩니다(37.4 참조).
3. **연막 *Smoke*:** 모든 지상 유닛은 연막 hex로 사격하거나 연막 hex에서 사격할 때 절반이 됩니다(6.3.3 참조). 단, 1) 열상 장비를 가진 유닛(미군 M1, M2, M3 유닛과 서독 Leopard 2 유닛, 32.2 참조)과 2) 연막 hex에서 바깥으로 간접 사격하는 포병 유닛(22.2 참조)은 **예외**입니다. 연막 hex에서 사격하여 인접한 또 다른 연막 hex로 사격하는 경우에는 한 번만 절반이 됩니다. 공중 유닛과 공격 헬리콥터

유닛은 연막 헥스로 사격할 때는 절반이 되지만, 연막 헥스에서 바깥으로 사격할 때는 절반이 되지 않습니다. **예외:** 미군 AH-64 유닛은 열상 장비를 갖추고 있으므로 연막 헥스로 사격해도 절반이 되지 않습니다.

4. **경사Slope:** 모든 지상 유닛은 경사 헥스면 위쪽으로 사격할 때 절반이 되지만, 아래쪽으로 사격할 때는 그렇지 않습니다. **예외:** 경사 헥스면은 간접 사격(22.2 참조)에는 영향을 주지 않습니다.
5. **가스Gas:** 모든 지상 유닛은 가스 구역 내 헥스를 점유하고 있을 때 절반이 됩니다(44.3 참조).
6. **오염Contamination:** 모든 지상 유닛은 오염 상태일 때 절반이 됩니다(44.4 참조).
7. **마인Main 강:** 모든 지상 유닛은 마인 강 헥스면 너머로 사격할 때 절반이 됩니다. **예외:** 마인 강 헥스면은 간접 사격(22.2 참조)에는 영향을 주지 않습니다.
8. **하천 도하:** 마인 강 헥스면을 건너는 적 부대에 대해 침투 사격을 실행하는 모든 유닛은(교량이 있든 없든, 17.8 참조) 자신이 떠나는 헥스와 들어가는 헥스 모두에 ZOC를 미친다면 2배가 됩니다. 이 경우 마인 강 헥스면 너머 사격에 대한 절반 효과는 무시합니다.
9. **침투 사격Infiltration Fire:** 개활Clear 헥스로 침투 사격을 실행하는 모든 유닛은 2배가 됩니다(18.6 참조).
10. **후퇴 사격Retreat Fire:** 개활Clear 헥스로 후퇴 사격을 실행하는 모든 유닛은 2배가 됩니다(18.9 참조).
11. **근접 지형에서의 방어 사격:** 목표 헥스가 근접 지형(도시, 마을, 중삼림)일 경우, **목표 헥스 안에 있는 모든 방어 보병(기계화보병, 보병, 공중기동보병)과 공병 유닛만 방어 사격을 실행할 때 2배가 됩니다**(18.7.4 참조). 이 2배 효과는 A) 목표 헥스 바깥에서 방어 사격을 실행하는 유닛, B) 목표 헥스 안의 다른 유형 유닛, C) 목표 헥스 안 유닛이 실행하는 어떤 침투 사격에는 결코 적용되지 않습니다.
12. **영거리 사격Point-Blank Fire:** 모든 지상 유닛은 영거리 사격(같은 헥스 적 유닛에 대한 사격 전투, 오버런(42.0 참조) 또는 근접 공격(43.0 참조) 중 가능)을 실행할 때 2배가 됩니다.
13. **열상 장비:** 미군 M1, M2, M3 유닛과 서독 Leopard 2 유닛은 야간 게임 턴 동안 2배가 됩니다(32.2.1 참조). 열상 장비를 갖춘 AH-64 유닛은 야간에도 2배가 되지 않습니다.
14. **직접 사격Direct Fire:** **자주포 및 견인포 유닛은 직접 사격을 수행할 때 절반으로 감소합니다(22.1 참조). 이 효과는 근접 지형 효과와 누적됩니다. 즉, 근접 지형 헥스로 직접 사격을 하거나 근접 지형 헥스에서 직접 사격을 수행하는 포병 유닛은 1/4로 감소합니다.**

플레이어는 적용 가능한 모든 사격 전투력 보정수치를 유닛의 기본 사격 전투력에 적용해 보정된 사격 전투력을 구합니다. 모든 사격 전투력 보정수치는 누적되지만, 다음 **예외**가 있습니다:

1. 유닛은 가스 구역 점유와 오염 상태 때문에 동시에 절반이 되더라도 두 번 절반이 되지는 않습니다.

2. 유닛은 사격이 나가는 헥스와 들어가는 헥스가 같은 조건을 가질 경우(예: 연막 헥스에서 연막 헥스로 사격) 한 번만 절반이 되지만, 서로 다른 조건에 대해서는 여러 번 절반이 될 수 있습니다(예: 경사 헥스면 위쪽으로 사격하면서 동시에 연막 헥스에서 사격).
3. 지상 유닛이 마인 강 헥스면 너머로 사격할 때의 일반적인 절반 효과는, 하천 도하 중 침투 사격에 대한 2배 효과가 적용될 경우 대체됩니다(17.8 참조).
4. 유닛의 최종 보정된 사격 전투력(총 사격 전투력에 더해지고 표준 2분의 1을 적용받기 전)은 2배 효과가 몇 개 적용되었든 기본 사격 전투력의 **2배**를 초과할 수 없습니다.

사격 전투력에 대한 모든 효과는 차트·테이블 소책자의 사격 효과 차트에 요약되어 있습니다. 사격 전투력 보정수치는 각 유닛에 개별적으로 적용한 뒤 보정된 사격 전투력을 합산하여 해당 사격 전투의 총 사격 전투력을 구합니다. 개별 유닛의 사격 전투력을 보정할 때는 분수를 유지하여 각 참가 유닛의 분수가 총 사격 전투력에 더해지도록 하고, 그 후 남은 최종 분수는 내림합니다.

[18.2.3] 유효 사격 전투력. 플레이어가 사격 전투의 총 사격 전투력을 결정하면, 이 수치는 언제나 표준 2분의 1을 적용받아 그 사격 전투의 유효 사격 전투력을 결정하며, 최종 분수는 다시 내림합니다.

따라서 총 사격 전투력이 33.75라면 먼저 33으로 내림한 뒤 2로 나누어 유효 사격 전투력 16.5를 얻고, 이것은 다시 16으로 내림합니다. 따라서 규칙에서 어떤 효과가 유닛의 사격 전투력을 절반으로 만든다고 말할 때, 그 유닛의 유효 사격 전투력은 궁극적으로 기본 사격 전투력의 4분의 1이 됩니다.

왜냐하면 유효 사격 전투력에 도달하기 위해 총 사격 전투력은 언제나 2로 나누기 때문입니다($\frac{1}{2}$ [해당 효과로 인한 사격 전투력 보정] $\times \frac{1}{2}$ [표준 2분의 1] = $\frac{1}{4}$).

다만 중요한 점은, 표준 2분의 1은 총 사격 전투력에만 적용된다는 것입니다. 개별 유닛 각각에 실제로 적용되는 것은 결코 아닙니다.

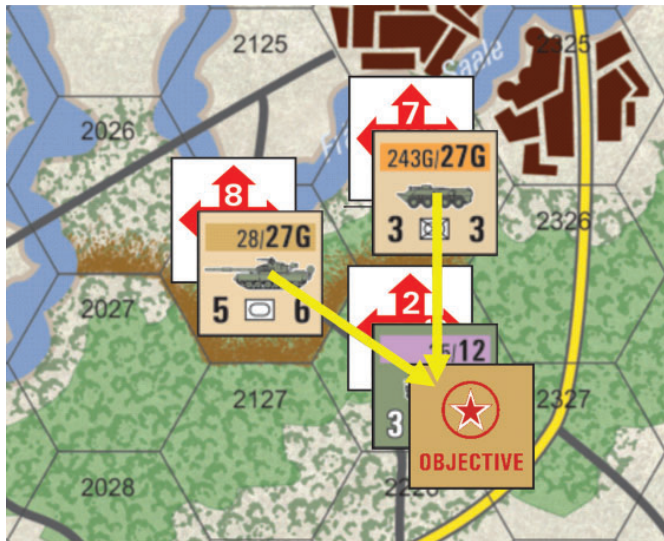
디자인 노트: 왜 각 유닛의 인쇄된 공격 전투력을 처음부터 절반으로 하지 않고, 매번 총 사격 전투력을 2로 나누어 유효 사격 전투력을 구하게 만들었는지 궁금할 수 있습니다.

그 이유는 이 접근법이 각 유닛 유형의 공격 전투력을 더 세밀하고 현실적으로 구분할 수 있게 해 주기 때문입니다. 이 게임의 보병 유닛은 공격 전투력이 '1'에서 '5' 사이로, 다섯 단계로 구분됩니다. 만약 공격 전투력을 미리 절반으로 했다면, 보병 유닛 사이에 최대 세 단계 정도의 구분밖에 둘 수 없었을 것입니다. 또는 공격 전투력과 방어 전투력을 둘 다 2배로

늘려 더 많은 구분을 만들 수도 있었겠지만, 그러면 플레이어는 머릿속으로 두 자릿수 계산을 계속해야 해서 두통이 생길 것입니다. 마지막에 2로 나누는 방식이 현실성과 단순성 사이에서 가장 좋은 절충안이었습니다.

[18.2.4] 전투력 0 공격. 사격 전투의 유효 사격 전투력이 1보다 작은 분수라면, 0으로 내림합니다. 예를 들어 공격 전투력 3의 1스텝 유닛이 교란 상태가 되고, 그 유닛만이 해당 사격 전투에 참가한다면, 그 유닛의 사격 전투력 $3(3 \times 1\text{스텝}) = 3$ 은 절반이 되어 1.5가 되고, 이는 1로 내림합니다. 이후 표준 2분의 1을 적용하면 유효 사격 전투력은 $1/2$ 가 되며, 이것은 다시 0으로 내림합니다. **사격 전투에서 유효 사격 전투력이 0이어도 여전히 사격이 발생하는데,** 그 사격 전투에서 타격 보정수치를 최대 +3까지 받을 수 있어 최대 3타격 피해를 줄 가능성이 있기 때문입니다.

사격 전투 예시:



WP 플레이어는 인접한 두 연대로 2227hex의 Marder 유닛을 상대로 강습 작전을 수행하고 있습니다(가시성을 위해 목표 hex 마커는 제거했습니다). 그는 공세 사격 전투를 수행하고 있습니다(노란 화살표).

2126hex의 전차연대는 근접 지형 hex를 점유하고 있고, 또한 표적 hex도 근접 지형이므로 사격 전투력이 절반이 됩니다. 이 둘 중 하나만 해당해도 전투력은 절반됩니다. 그 결과 사격 전투력은 20이 됩니다($5 \times 8\text{스텝} \times 1/2 = 20$). 그러나 그 연대는 경사 hex면 위쪽으로도 사격하고 있으므로 사격 전투력은 다시 절반이 되어 10이 됩니다.

2226hex의 BTR 연대는 보병 유닛이므로 근접 지형의 영향을 받지 않지만, 경사 hex면의 영향은 받아 사격 전투력이 10.5가 됩니다($3 \times 7\text{스텝} \times 1/2 = 10.5$). 이렇게 해서 이 전투

의 총 사격 전투력은 20.5가 되며($10 + 10.5 = 20.5$), 내림 후 20이 되고, 이후 표준 2분의 1을 적용해 유효 사격 전투력은 10이 됩니다. WP 플레이어는 CRT에 따라 4를 굴리고, 그 결과 타격 보정수치 -1을 얻습니다. 이를 유효 사격 전투력 10에 더해 타격 총계 9를 얻습니다. Marder 유닛은 9타격을 흡수해야 합니다.

[18.3] 타격 흡수

사격 전투 중에 하나 이상의 타격을 입혔다면, 그 타격은 후퇴 또는 스텝 손실의 조합으로 흡수되어야 합니다. 단, 그 타격 수가 표적 hex에서 **가장 강한** 유닛의 조정된 방어 전투력 **Adjusted Defense Strength** 이상일 때만 그렇습니다.

[18.3.1] 조정된 방어 전투력 Adjusted Defense Strength. 모든 지상 유닛 카운터는 앞면과 뒷면 모두에 '방어 전투력'이 적혀 있습니다. 유닛은 자신의 조정된 방어 전투력에 따라 타격을 흡수합니다.

유닛 카운터에 인쇄된 방어 전투력은 1) 유닛 유형, 2) 점유한 hex의 지형, 3) 받는 사격의 유형이라는 세 요소의 상호작용으로 조정될 수 있습니다.

유닛의 인쇄된 방어 전투력을 조정해야 하는지 확인하려면, 차트·테이블 소책자의 지형 효과 차트(TEC)를 참조하여 받는 사격 유형에 해당하는 구역('방어 보정수치 vs. 공세 사격/타격' 또는 '방어 보정수치 vs. 기타 사격')을 찾고, 그 구역에서 사격을 받는 유닛과 같은 유닛 기호가 있는 열을 찾은 뒤, 점유한 hex의 지형 행과 교차시킵니다. 그 교차점에 적용되는 방어 보정수치가 있으면 확인합니다.

모든 방어 보정수치는 일반 정수(+1, +2 등)이며, 그 정수를 인쇄된 방어 전투력에 단순히 더해 조정된 방어 전투력을 결정합니다. 각 hex에는 주 지형이 하나만 있으므로(2.2.1 참조) 가능한 방어 보정수치도 하나뿐입니다.

예외: 개량 진지 **Improved Position**의 방어 보정수치(+2, 35.0 참조)는 언제나 hex의 주 지형 방어 보정수치와 누적됩니다.

예를 들어, 인쇄된 방어 전투력이 3인 기계화보병 유닛이 경삼림 hex를 점유한 상태에서 공세 사격을 받는다면, 소유 플레이어는 TEC의 '방어 보정수치 vs. 공세 사격/타격' 구역을 참조해 기계화보병 유닛 기호가 있는 열을 찾고, 경삼림 행과 교차시켜 +2를 확인합니다. 그는 인쇄된 방어 전투력 3에 +2를 더해 조정된 방어 전투력 5를 얻습니다.

디자인 노트: TEC의 방어 보정수치는 비활성 상태에서 방어하는 보병 유닛이 공세 사격 **Offensive Fire** 또는 화력 타격 **Fire Strike**을 받을 때, 어떤 엄폐 지형에서도 큰 보너스를 제공합니다. 방어하는 보병은 하차하여 엄폐를 최대한 활용할 수 있기 때문입니다. 반면 다른 유형의 유닛은 주로 차량으로 구

성되어 잘 숨을 수 없으므로, 비활성 상태에서 방어할 때도 +1 방어 보정수치만 받습니다. 다른 형태의 사격(침투 사격 *Infiltration Fire*, 방어 사격 *Defensive Fire*, 후퇴 사격 *Retreat Fire*)을 받는 유닛은 정의상 활성 상태이거나 후퇴 중인 유닛이므로 탐승 및 이동 중이며, 역시 잘 숨을 수 없습니다. 따라서 모든 유닛은 이러한 다른 형태의 사격을 받을 때 최대 +1 방어 보정수치만 받습니다.

플레이 노트: TEC의 방어 보정수치 복잡성은 다음의 단순한 규칙으로 줄여 생각할 수 있습니다:

1. 유닛이 개활 *Clear* 헥스에 있다면 방어 보정수치는 없습니다.
2. 유닛이 어떤 종류의 보병이든 공세 사격 *Offensive Fire* 또는 화력 타격 *Fire Strike*을 받고 있다면, 방어 보정수치를 TEC에서 확인합니다.
3. 그 외에는 방어 보정수치는 언제나 +1입니다.
4. 개량 진지 *Improved Position*는 언제나 헥스의 주 지형 보정수치와 누적되는 추가 방어 보정수치 +2를 제공하지만, 유닛이 공세 사격 또는 화력 타격을 받을 때만 그렇습니다.

[18.3.2] 버티거나 후퇴하거나. 방금 실행된 사격이 공세 사격 *Offensive Fire*이었다면, 사격을 받은 플레이어는 후퇴할지 여부를 선택할 수 있습니다(18.4 참조). 후퇴 자격이 있다면, 그는 타격 총계가 결정된 직후 후퇴하겠다고 선언해야 합니다. 그는 후퇴 규칙을 사용해 가해진 타격의 일부 또는 전부를 흡수할 수 있습니다. 공세 사격 이외의 어떤 사격을 받는 경우에는 후퇴할 수 없습니다.

[18.3.3] 사격 전투로 인한 스텝 손실 흡수. 사격을 받은 플레이어가 후퇴를 선택했다면, 그 선택 후 남은 타격은 가능하다면 스텝 손실로 흡수해야 합니다. 사격을 받은 플레이어가 후퇴를 선택하지 않았거나 후퇴 자격이 없다면, 모든 타격은 가능하다면 스텝 손실로 흡수해야 합니다. **타격을 스텝 손실로 흡수해야 하는 경우, 언제나 조정된 방어 전투력이 가장 높은 유닛부터 적용합니다.** 예외: 마스킹된 헥스에 대한 사격 전투는 18.3.5.5를 참조하십시오. 표적 헥스 안에 조정된 방어 전투력이 같은 유닛 둘이 있다면, 어느 유닛이 스텝 손실을 흡수할지는 사격 플레이어가 선택합니다. 예외: 플레이어가 공세 사격에 대해 후퇴를 선택했다면, 모든 스텝 손실은 **먼저 엄호 유닛에서 나와야 합니다**(18.4 참조). 가장 강한 유닛이 스텝 하나를 잃을 때마다, 그 유닛은 자신의 조정된 방어 전투력과 같은 수의 타격을 흡수합니다. 플레이어는 1) 남은 미흡수 타격 수가 그 유닛의 조정된 방어 전투력보다 작아져 남은 타격이 무시되거나, 2) 그 유닛이 제거될 때까지(남은 스텝이 없을 때까지) 가장 강한 유닛에서 계속 스텝을 제거하며 타격을 흡수합니다. 가장 강한 유닛이 제거된 뒤에도 미흡수 타격이 남아 있다면, 그 타격은 다음으로 높은 조정된 방어 전투력을 가진 유닛에 적용됩니다. 이 과정은 1) 더 이상 흡수할 타격이 없거나, 2) 남은 타격 수가 헥스에서 **생존한** 가장 강한 유닛의 조정된 방어 전투력보다 작아질 때까지 계속

됩니다. 더 강한 유닛이 살아 있는 한, 미흡수 타격을 표적 헥스 안의 더 약한 유닛에게 결코 적용할 수 없습니다. 소수 플레이어는 스텝 손실을 흡수한 유닛들의 스텝 마커를 항상 조정합니다. 위에서 설명한 타격 흡수 절차는 사격 전투(공세 사격, 방어 사격, 후퇴 사격, 침투 사격)가 가한 타격에만 적용된다는 점에 유의하십시오. 화력 타격(23.0 참조)이 가한 타격은 먼저 헥스 안 가장 약한 유닛이 흡수합니다(23.2 참조).

디자인 노트: 이 게임에는 제병협동 작전에 대한 단일 규칙이 없지만, TEC의 방어 보정수치와 타격 흡수 규칙의 상호작용이 이 게임의 모든 제병협동 전술의 기초를 이룹니다.

플레이어는 곧 개활 지형에서는 전차가 보병을 엄호하고, 근접 지형에서는 보병이 전차를 엄호한다는 사실을 깨닫게 될 것입니다.

[18.3.4] 유닛 제거. 스텝 손실로 유닛의 모든 스텝이 제거되면, 그 유닛은 즉시 지도에서 제거됩니다(더미가 되지 않습니다). 이렇게 풀려난 유닛 카운터는 즉시 다른 곳에서 유닛 분할 또는 더미 유닛 생성에 사용할 수 있습니다(단, 그 스텝 손실이 11.2.3의 제한을 유발하는 경우는 예외입니다).

[18.3.5] 면역. 다음 규칙은 유닛이 언제 적 사격에 면역이 되는지 설명합니다.

[18.3.5.1] 공세 사격 손실. 플레이어가 공세 사격을 실행할 때(18.8 참조), 목표 헥스 안의 **모든** 유닛은 그 사격의 대상이 되며, 타격 총계가 충분히 높다면 제거될 수 있습니다.

[18.3.5.2] 침투 사격 손실. 플레이어가 아군 유닛의 ZOC를 통과해 이동하는 적 부대에 대해 침투 사격을 실행할 때(18.6 참조), 그 이동 부대 안의 적 유닛만 그 사격으로 손실을 입을 수 있습니다. 현재 이동 중이 아닌 다른 적 유닛, 같은 작전 중 이동하는 유닛을 포함해 표적 헥스 안에 이미 있던 유닛은 모두 가해진 타격에 면역입니다.

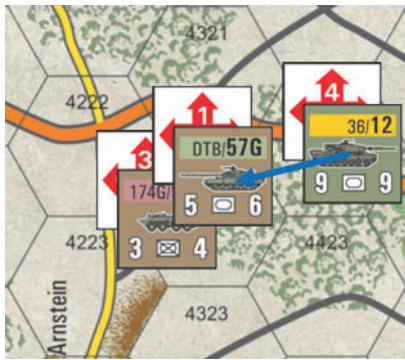
[18.3.5.3] 방어 사격 손실. 플레이어가 방어 사격을 실행할 때(18.7 참조), 현재 적 작전에 참가 중인 적 유닛만 그 사격으로 손실을 입을 수 있습니다. 표적 헥스 안에 있으나 현재 적 작전에 참가하지 않는 다른 적 유닛은 가해진 타격에 면역입니다.

[18.3.5.4] 후퇴 사격 손실. 플레이어가 후퇴 사격을 실행할 때(18.9 참조), 방금 목표 헥스에서 후퇴한 적 유닛만 그 사격의 대상이 됩니다. 표적 헥스 안에 이미 있던 다른 적 유닛은 가해진 타격에 면역입니다.

[18.3.5.5] **마스킹된 헥스에 대한 사격 전투.** 마스킹된 유닛이 포함된 헥스가 적 작전의 목표 헥스가 되면, 적 공세 사격으로 가해진 모든 타격은 마스킹된 유닛이 손실을 입기 전에 먼저 그 헥스 안의 마스킹 상태가 아닌 유닛에 먼저 적용되어야 합니다(비마스킹 유닛이 전선을 유지하는 유닛입니다). 타격은 가장 강한 비마스킹 유닛부터 차례로 적용하고, 비마스킹 유닛이 더 이상 없을 때까지 내려갑니다. 추가 타격이 남으면 다음으로 가장 강한 마스킹 유닛이 그것을 흡수하고, 같은 방식으로 계속 진행합니다. 다른 유형의 사격(침투 사격 *Infiltration Fire*, 방어 사격 *Defensive Fire*, 후퇴 사격 *Retreat Fire*)이 가한 타격은 언제나 헥스 안의 활성 또는 후퇴 중인 유닛에게만 적용되며, 그 유닛이 마스킹 상태인지 여부는 관계없습니다.

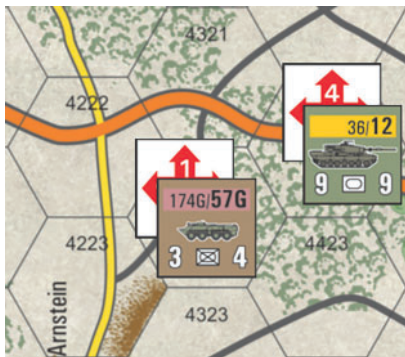
타격 흡수 예시:

그림 #1



4422헥스의 서독 Leopard 2 유닛이 4322헥스의 WP 유닛에게 방어 사격 *Defensive Fire*를 수행하여 19타격을 입혔습니다(파란 화살표). 두 소련 유닛은 경산림 헥스를 점유하고 있으므로 방어 전투력 *Defense Strength*에 +1을 받습니다. 그 결과 DTB의 조정된 방어 전투력 *Adjusted Defense Strength*은 $7(6 + 1) = 7$, BTR 유닛의 조정된 방어 전투력은 $5(4 + 1) = 5$ 가 됩니다. DTB가 그 헥스에서 가장 강한 유닛이므로 먼저 타격을 흡수해야 합니다. WP 플레이어는 DTB의 마지막 스텝을 제거해 7타격을 흡수합니다. 그러면 12타격이 남습니다. 다음으로 WP 플레이어는 BTR 유닛에서 2스텝을 제거하여 10타격을 흡수합니다($5 \times 2\text{스텝} = 10$). 그러면 2타격만 남는데, 이는 다른 스텝을 죽이기에 충분하지 않으므로 무시됩니다.

그림 #2



전투가 끝난 시점에 BTR 1스텝만 남습니다.

[18.4] 후퇴

디자인 노트: 공격받는 부대는 보통 피해를 줄이기 위해 후퇴할 수 있습니다. 하지만 이는 미묘한 작전으로, 너무 빠른 후퇴는 패주가 될 수 있고 너무 느린 후퇴는 오버런이 될 수 있습니다. 사격을 받으며 후퇴할 때는 일반적으로 지연 부대를 남겨 본대를 엄호하며 물러납니다. 따라서 후퇴 규칙은 후퇴 부대에서 가장 강한 유닛의 가치에 초점을 맞춥니다. 이 유닛이 바로 후퇴를 엄호하는 유닛입니다.

적 공세 사격 *Offensive Fire*를 받을 때에만 방어 플레이어는 후퇴를 통해 타격을 흡수할 수 있습니다. 후퇴를 선택하면, 타격 총계가 결정된 직후 다음 절차를 사용합니다:

1. 상대에게 후퇴를 선택한다고 선언합니다.
2. 목표 헥스 안에서 조정된 방어 전투력 *Adjusted Defense Strength*이 가장 높은 유닛을 결정합니다. 이 유닛을 '엄호' 유닛이라 합니다. 두 유닛의 조정된 방어 전투력이 같다면, 방어 플레이어가 어느 유닛을 엄호 유닛으로 지정할지 선택합니다.
3. 방금 가해진 타격 총계에서 엄호 유닛의 조정된 방어 전투력을 뺍니다. 이것이 후퇴를 선택한 대가로 얻는 이익입니다.
4. 남은 타격 수가 여전히 엄호 유닛의 조정된 방어 전투력 이상이라면, 방어 플레이어는 먼저 18.3.3의 절차에 따라 먼저 엄호 유닛의 스텝 손실로 그 타격을 흡수해야 합니다. 후퇴를 선택했다더라도 남은 타격 총계가 충분히 크다면 모든 방어 유닛이 제거되어 살아남아 후퇴할 유닛이 하나도 없을 수 있습니다. 필요에 따라 스텝 마커를 조정하고, 스텝이 0이 된 유닛은 제거합니다.
5. 이어지는 후퇴 스텝에서, 방어 플레이어는 후퇴 우선순위(18.4.1 참조)에 따라 생존한 유닛을 인접 헥스로 후퇴시킵니다. 적 유닛에 인접한 곳으로 후퇴한 유닛은 사용 면으로 뒤집습니다.
6. 활성 플레이어는 이 후퇴가 유발하는 후퇴 사격 *Retreat Fire*를 즉시 실행합니다(18.9 참조).
7. 이후 활성 플레이어가 공격 유닛을 목표 헥스로 전진시키기로 하는 경우, 해당 전진으로 인해 후퇴한 모든 방어 유닛은 '교전' 상태가 됩니다(18.5.3 참조). 해당 유닛들이 사용 면이 아니라면 사용 면으로 뒤집어야 합니다.

후퇴는 목표 헥스 안의 모든 유닛을 인접 헥스로 이동시키는 것입니다. 플레이어가 후퇴로 타격을 흡수하기로 했다면, 모든 유닛은 목표 헥스 밖으로 후퇴해야 합니다. 후퇴는 전투의 기능이지 이동이 아닙니다. 따라서 후퇴 유닛은 후퇴할 때 MP를 사용하지 않으며 침투 사격 *Infiltration Fire*의 대상도 되지 않습니다. 하지만 후퇴 유닛은 후퇴 사격 *Retreat Fire*(18.9 참조)의 대상이 됩니다. 후퇴는 이동이 아니므로, 후퇴한 유닛이 자동으로 사용됨 *Used* 상태가 되지는 않습니다.

그러나 적 작전이 끝날 때 적 유닛에 인접해 있다면 사용됨 상태가 됩니다.

[18.4.1] 후퇴 우선순위. 플레이어가 목표 hex의 유닛을 후퇴시키기로 할 때, 어떤 hex로 후퇴할지는 엄격한 후퇴 우선순위에 의해 결정됩니다. 플레이어는 차트·테이블 소책자의 후퇴 우선순위 차트를 참조하고, 나열된 순서대로 가능한 한 많은 조건을 피하는 hex로 후퇴합니다. 더 나은 선택이 없다면, '금지'라고 표시된 것을 제외하고는 어떤 후퇴 우선순위도 위반할 수 있습니다. 가능한 선택이 모두 금지라면, 플레이어는 후퇴를 선택할 수 없습니다. 같은 우선순위를 충족하는 hex가 둘 이상이라면, 플레이어는 목표 hex의 유닛을 여러 부대로 나누어 여러 인접 hex로 후퇴시킬 수 있습니다.

[18.4.2] 후퇴 금지. 다음과 같은 경우 후퇴할 수 없습니다:

1. 방어 사격 *Defensive Fire*, 후퇴 사격 *Retreat Fire*, 침투 사격 *Infiltration Fire*을 받고 있을 때, 또는 타격의 표적일 때.
2. 자신이 교란 상태이거나 교란 상태인 다른 유닛과 스택되어 있을 때(23.3 참조).
3. 목표 hex가 대응 부대에 의해 증원되었을 때(19.0 참조).
4. 목표 hex 안에 마스킹된 유닛이 하나라도 있을 때(14.4 참조).
5. 통과 불가 경사 hex면을 가로질러.
6. 어떤 종류의 하천 hex면이든 **교량이 없는** 한 그 너머로.
7. 장애물이 있는 hex로(장애물 hex에서 밖으로 후퇴하는 것은 가능합니다. 36.0 참조).
8. 적 지상 유닛이 있는 hex로(적 공격 헬리콥터 유닛이 있는 hex로는 후퇴할 수 있지만 18.9.2를 참조하십시오).
9. 오버런(42.0 참조) 또는 근접 공격(43.0 참조) 중 공세 사격 *Offensive Fire*을 받고 있을 때.

[18.4.3] 후퇴 중 오버스태킹. 더 나은 선택이 없다면, 비활성 플레이어는 목표 hex의 방어 부대를 스택킹 한도와 다른 모든 스택킹 제한을 위반한 채 인접 hex로 후퇴시킬 수 있습니다(14.0 참조). 이렇게 되면 일부 유닛이 마스킹됩니다(14.4 참조).

[18.4.4] 후퇴 사격. 부대가 EZOC 안의 hex로 후퇴하면, 그 hex에 ZOC를 미치는 모든 적 유닛이 후퇴하는 부대를 상대로 후퇴 사격 *Retreat Fire*을 실행할 수 있습니다(18.9 참조).

[18.4.5] 지뢰지대. 부대가 지뢰지대 *Minefields* hex로 후퇴하거나 그 hex에서 나갈 경우(37.0 참조), 출입하는 각 지뢰지대 hex마다 즉시 지뢰 공격(37.5 참조)의 대상이 됩니다.

[18.4.6] 가스 구역. 부대가 가스 구역으로 후퇴하면(44.3 참조), 즉시 오염 확인(44.4 참조)의 대상이 됩니다.

[18.4.7] 지도 가장자리 밖으로의 후퇴. 플레이어는 지도 가

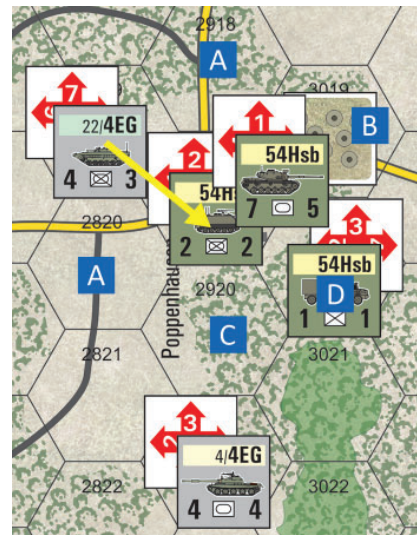
장자리의 목표 hex에서 부대를 지도 밖으로 후퇴시킬 수 있습니다. 이 유닛들은 연대/여단의 궤멸 *Shatter* 목적상 파괴된 것으로 계산되지 않으며(31.0 참조), VP 획득 목적상으로도 계산되지 않습니다(46.7 참조). 그러나 일단 지도 가장자리 밖으로 나가면 다시 플레이에 복귀할 수 없습니다.

[18.4.8] 다중 후퇴. 한 스택이 한 턴 동안 후퇴할 수 있는 횟수에는 제한이 없습니다. 공세 사격 *Offensive Fire*을 받고 있고 그 외 자격도 있다면, 스택은 사격을 받을 때마다 후퇴할 수 있습니다.

[18.4.9] 플레이어가 후퇴를 선택했다라도, 남은 타격이 방어 부대의 모든 스택을 제거하기에 충분하여 실제로는 어떤 후퇴도 실행할 수 없다는 사실을 뒤늦게 알게 되는 상황은 충분히 가능합니다.

후퇴 예시:

그림 #1



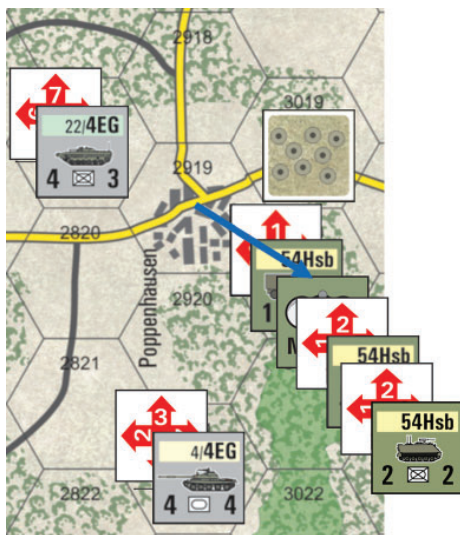
동독 제22차량화소총연대가 급속 공격 *Hasty Attack* 작전을 수행하고 있으며, 그 공세 사격 *Offensive Fire* (노란 화살표)이 방금 2919hex 포펜하우젠 *Poppenhausen* 마을에 있는 서독 방어자들에게 15타격을 입혔습니다. NATO 플레이어는 후퇴를 선언한 뒤 어느 유닛이 가장 강한지 결정합니다. M48A2GA2 유닛은 마을 hex를 점유하므로 방어 전투력 +1을 받아 조정된 방어 전투력 *Adjusted Defense Strength* 6이 됩니다(5 + 1 = 6). M113 유닛은 마을 hex를 점유하므로 방어 전투력 +4를 받아 조정된 방어 전투력 6이 됩니다(2 + 4 = 6). 두 유닛의 조정된 방어 전투력이 같기 때문에, NATO 플레이어는 어느 유닛을 엄호 유닛으로 삼아 후퇴로 6타격을 흡수할지 선택할 수 있습니다. 그는 M48A2GA2 유닛을 엄호 유닛으로 선택합니다. 그러면 9타격이 남습니다(15 - 6 = 9). 이 타격은 스택 손실로 흡수해야 합니다. NATO 플레이어는 엄호 유닛인 M48A2GA2 유닛의 남은 1스택을 제거해 6타격을 더 흡수합니다. 그 전차 유닛을 지도에서 제거합니다. 그러면 3타격

이 남는데(9 - 6 = 3), 이는 남아 있는 M113 유닛의 조정된 방어 전투력보다 작으므로 무시됩니다. 이제 NATO 플레이어는 M113 유닛을 목표 헥스 밖의 인접 헥스로 이동시켜 후퇴를 실행해야 합니다. 그는 후퇴 우선순위 차트를 참조해 다음 사실을 확인합니다:

- A. 'A' 헥스 중 하나로 후퇴하면, 방금 사격한 유닛에 인접하게 후퇴하지 말아야 한다는 후퇴 우선순위 #1을 위반하게 됩니다.
- B. 'B' 헥스로 후퇴하면, 지뢰지대로 후퇴하지 말아야 한다는 후퇴 우선순위 #3을 위반하게 됩니다.
- C. 'C'헥스로 후퇴하면, 다른 적 유닛 옆으로 후퇴하지 말아야 한다는 후퇴 우선순위 #2를 위반하게 됩니다.
- D. 'D' 헥스로 후퇴하면, 헥스 내 NATO 플레이어의 기동 스텝 한도는 4스텝인데 이 후퇴로 그 헥스에 기동 스텝이 5스텝이 되므로, 스테킹 제한을 위반한 헥스로 후퇴하지 말아야 한다는 후퇴 우선순위 #5를 위반하게 됩니다.

그는 상위 우선순위를 모두 피할 수 있는 유일한 헥스가 'D'(3020)이므로, 자신의 부대를 그 헥스로 후퇴시켜야 한다고 판단합니다.

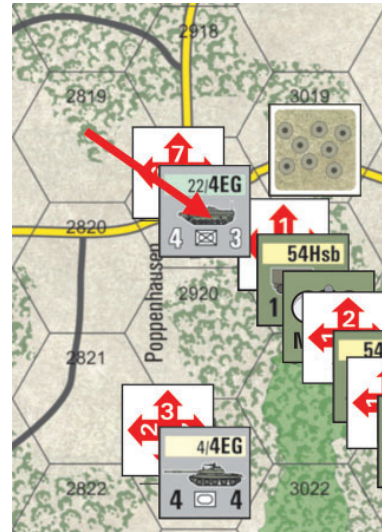
그림 #2



NATO 플레이어는 생존한 2스텝 M113 유닛을 원래 있던 3스텝 Jager 유닛 위의 3020헥스로 후퇴시켰습니다(파란 화살표). 이 행동은 스테킹 한도를 위반하므로, 14.4절에 따라 오버스테킹된 유닛을 마스킹해야 합니다. 영향을 최소화하기 위해, 사용 가능한 Jager 유닛 카운터를 사용해 3스텝 Jager 유닛을 둘로 분할하고, 1스텝 유닛은 마스킹 마커 아래에, 2스텝 유닛은 방금 후퇴한 2스텝 M113 유닛과 함께 마스킹 마커 위에 놓습니다. 이 조치로 그 헥스 안에 합법적인 비마스

킹 4스텝과 불법적인 마스킹 1스텝을 남기게 되며, 모두 완전한 유닛 단위입니다. 여분의 Jager 유닛 카운터가 없었다면, M113 전체 유닛 또는 Jager 전체 유닛 중 하나를 통째로 마스킹해야 했을 것입니다.

그림 #3



WP 플레이어는 자신의 공격 연대를 목표 헥스(포펜하우젠)로 전진시키기로 선택합니다. 이 전진(빨간 화살표)으로 방금 후퇴한 M113 유닛과 교전 상태가 되므로(18.5.3 참조), 그 유닛은 사용 면으로 뒤집힙니다. 만약 마스킹 영향을 줄이기 위해 분할된 쪽이 M113 유닛이었다면, 분할된 두 M113 유닛 모두 사용된 상태가 되었을 것입니다.

[18.5] 전진

어떤 공세 작전의 전진 스텝 동안, 목표 헥스에 인접한 참가 유닛은 1) 그 헥스가 스텝 손실 또는 후퇴로 적 유닛이 제거되어 비워졌거나, 2) 방어 적 스택이 전부 더미 유닛으로 밝혀졌고 공격 플레이어가 목표 헥스를 변경하지 않았을 경우, 그 헥스로 이동할 수 있습니다. 이 행동을 '전진'이라 합니다. 전진은 이동이 아니라 전투의 기능입니다. 따라서 MP를 전혀 사용하지 않으며, 침투 사격 *Infiltration Fire*(18.6 참조)이나 방어 사격 *Defensive Fire*(18.7 참조)의 대상이 되지 않습니다. 유닛은 한 번에 하나씩 전진합니다. 즉, 플레이어는 첫 번째 유닛을 전진시킨 뒤, 그 전진 유닛이 마주친 미공개 적 유닛에 대해 접촉 절차를 수행하고 나서 다른 유닛을 전진시킬지 결정할 수 있습니다.

[18.5.1] 어떤 유닛이든 전진 스텝 동안 분할할 수 있으므로(11.5 참조), 일부 스텝은 전진하고 일부는 남길 수 있습니다. 목표 헥스에 인접한 참가 유닛이 전진하지 않더라도, 그 유닛은 전진하는 유닛에게 자신의 일부 또는 전부 스텝을 이전할 수 있습니다(그 과정에서 더미가 될 수도 있습니다). 목표 헥스로 전진하는 유닛에는 스테킹 한도와 모든 스테킹 제한이 적용됩니다(14.0 참조). 플레이어는 언제나 스테킹 제한을 위반할 수 있지만, 그 경우 전진한 유닛 중 일부는 마스킹됩니다(14.4 참조).

[18.5.2] 어떤 유닛도 아래의 경우 전진할 수 없습니다:

1. 교량이 없는 마인 강 헥스면(프랑켄 잘레 하천 헥스면은 교량이 없어도 가로질러 전진할 수 있습니다).
2. 통과 불가 경사 헥스면
3. 장애물 헥스 안으로(장애물 헥스에서 밖으로 전진하는 것은 가능합니다. 36.0 참조).
4. 자신이 마스킹 상태이거나 마스킹된 유닛과 스택된 경우.

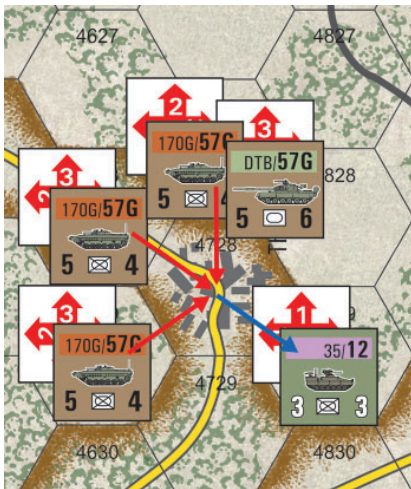
유닛은 지뢰지대 헥스로 전진하거나 그곳에서 빠져나올 수 있지만, 출입하는 각 지뢰지대 헥스마다 즉시 지뢰 공격(37.5 참조)의 대상이 됩니다. 유닛은 가스 구역 헥스로 전진하거나 그곳에서 빠져나올 수도 있지만, 가스 구역 헥스로 들어갈 경우 즉시 오염 확인(44.4.1 참조)의 대상이 됩니다.

[18.5.3] 교전. 참가 유닛이 목표 헥스로 전진하면, 방금 후퇴한 방어 유닛과 '교전' 상태가 된 것으로 간주합니다. 그 방어 유닛은 아직 사용 면이 아니라면 즉시 사용 면으로 뒤집힙니다. 후퇴 유닛이 적 유닛 옆으로 후퇴할 경우에도 그 유닛은 교전 상태가 된 것으로 간주되어 사용 면으로 뒤집힙니다.

[18.5.4] 참가 유닛의 전진은 인접한 적 유닛으로부터 어떤 종류의 사격도 결코 유발하지 않습니다.

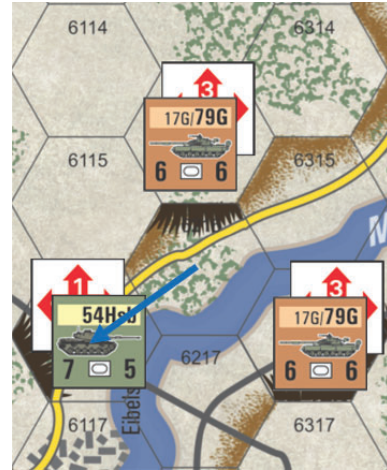
전진 예시:

그림 #1



제170근위 차량화소총연대와 제57근위 DTB의 감속 작전으로 Marder 중대 하나가 4728헥스에서 후퇴했습니다(파란 화살표). 모든 공격 유닛은 그 헥스로 전진할 자격이 있습니다(빨간 화살표). 그러나 공격 연대들의 스텝 수가 WP의 헥스당 기동 스텝 한도 9를 초과하므로, WP가 그 유닛을 마스킹 되게 두기로 선택하지 않는 한 유닛 하나는 그 헥스로 전진할 수 없습니다. 이 전진은 Marder 유닛과 교전 상태가 되므로, Marder 유닛은 사용 면으로 뒤집힙니다.

그림 #2



제17근위전자연대의 급속 공격 **Hasty Attack** 작전으로 M48 중대 하나가 6216헥스에서 후퇴했습니다(파란 화살표). 그러나 공격 유닛 둘 중 어느 쪽도 전진할 수 없습니다. 위쪽 유닛은 통과 불가 경사 헥스면을 건널 수 없고, 아래쪽 유닛은 교량이 없는 주요 하천 헥스면을 건널 수 없습니다. 어느 유닛도 전진할 수 없으므로, M48 유닛은 교전 상태가 되지 않으며 따라서 미사용 상태로 남습니다.

[18.6] 침투 사격

침투 사격 **Infiltration Fire**은 현재 작전에 참가 중인 적 부대가 그 작전의 이동 스텝 동안 아군 유닛의 ZOC에서 벗어나려 할 때에만 발생하는 인터럽트 행동입니다. 따라서 침투 사격은 언제나 **비활성 플레이어**가 실행합니다. 침투 사격은 18.2절의 표준 사격 전투 절차를 사용해 해결합니다.

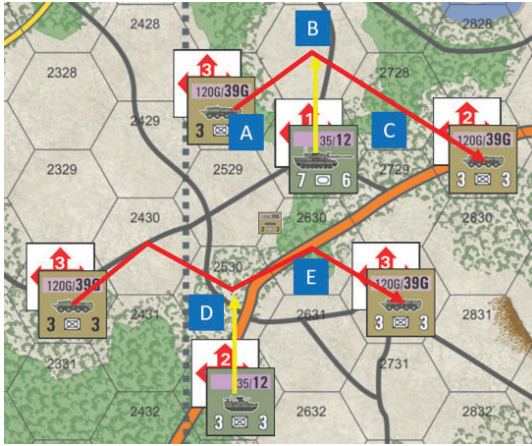
침투 사격이 유발되는 경우는 두 가지입니다.

첫 번째는, 적 부대가 아군 ZOC 헥스 하나에서 다른 아군 ZOC 헥스로 직접 이동하려고 하며, **두 헥스가 모두 같은 아군 유닛 또는 유닛들에** 인접해 있을 때 발생합니다. 적 부대가 첫 번째 ZOC 헥스에서 이동을 시작했는지, 아니면 이동 도중 그곳에 들어왔는지는 중요하지 않습니다. 두 헥스 모두에 ZOC를 미치는 모든 아군 유닛은 즉시 사격을 합쳐, 적 이동 부대가 **떠나려는 헥스에서** 그 부대를 상대로 침투 사격 전투를 실행할 수 있습니다.

두 번째는, 적 부대가 아군 ZOC 안의 헥스로 들어간 뒤 같은 이동 중 즉시 그곳에서 빠져나가려 할 때입니다. 그 헥스에 ZOC를 미치는 모든 아군 유닛은 즉시 사격을 합쳐 침투 사격 전투를 실행할 수 있습니다.

모든 경우에 침투 사격은 이동 중인 적 부대가 **떠나려는** ZOC 헥스에서 유발됩니다. 침투 사격 전투 후 이동 중인 부대에 최소 1스텝이 남아 있다면, 그 부대는 원래 들어가려던 헥스로 이동을 완료할 수 있으며 이후에도 계속 이동할 수 있습니다. 침투 사격이 가한 모든 타격은 스텝 손실로 흡수해야 하며, 이 타격은 사격 결과가 알려지는 즉시 흡수해야 합니다.

그림 #2



제120근위차량화소총연대는 서독 전선에 침투하려합니다. WP 플레이어는 먼저 2528헥스의 BTR 유닛을 위쪽 빨간 선 경로를 따라 이동시키려 합니다.

이 유닛을 'B' 헥스로 이동시킬 때, 그 헥스의 중삼림 지형이 서독 Leopard 1 유닛의 'A' 헥스에 대한 ZOC를 차단합니다. 따라서 이는 한 EZOC 헥스에서 다른 EZOC 헥스로의 직접 이동이 아니어서 'A' 헥스에서 침투 사격을 유발하지 않습니다. 이후 BTR 유닛이 'C' 헥스로 이동하려 할 때도, 'C' 헥스의 중삼림이 서독 Leopard 1 유닛의 ZOC를 차단합니다. 따라서 'B' 헥스에서 한 EZOC 헥스에서 다른 EZOC 헥스로의 직접 이동에 따른 침투 사격이 유발되지 않습니다.

그러나 이때 두 번째 이유로 'B' 헥스에서 침투 사격을 유발 되는데, 그것은 **한 번의 이동 중 동일한 EZOC 헥스로 진입하고 빠져나가려 하기 때문**입니다. 따라서 그 ZOC를 미치는 Leopard 1 유닛이 'B' 헥스로 침투 사격을 수행합니다(위쪽 노란 화살표). 장갑 유닛이 근접 지형 헥스에 있으므로 기본 전투력은 절반이 되지만, 개활 헥스로 침투 사격을 하기 때문에 2배가 되어 총 전투력은 7이 됩니다. 이후 표준 2분의 1로 3.5가 되고, 다시 내림되어 3이 됩니다. NATO 플레이어는 5를 굴려 +0 타격 보정수치를 얻어 3타격을 만듭니다. BTR 유닛은 개활지에서 불잡혔으므로 지형 혜택을 받지 못해, 이 3 타격은 그 유닛의 1스텝을 제거하기에 충분합니다. 생존한 2스텝은 'C'로 표시된 헥스로 진입합니다. 그 헥스는 EZOC 안이 아니므로, 그 유닛은 추가 사격 없이 2829헥스로 이동할 수 있습니다.

이제 WP 플레이어는 2330헥스의 BTR 유닛을 아래쪽 빨간 선 경로를 따라 이동시키려 합니다. 'E' 헥스로 들어가려면, Marder 유닛의 ZOC가 있는 'D' 헥스에 진입한 뒤 빠져나가야합니다. 따라서 'D' 헥스에서 침투 사격을 받습니다(아래 노란 화살표). Marder 유닛은 총 사격 전투력 6으로 사격하며 (3 x 2스텝 = 6), 이는 표준 2분의 1 후 유효 사격 전투력 3이 됩니다. NATO 플레이어는 6을 굴려 +0 타격 보정수치를 얻어 3타격을 만듭니다. 경삼림에서 BTR 유닛의 보정된 방어 전투력 4(3 + 1 = 4)므로, 가해진 타격은 스텝을 제거하기에

충분하지 않습니다. 이후 BTR 유닛이 'E' 헥스에서 나갈 때, 'E' 헥스의 중삼림이 Leopard 1 유닛의 ZOC를 차단하므로 한 EZOC에서 다른 EZOC로 이동하는 것이 아니어서, 그 유닛은 추가 사격 없이 2730헥스에 도달합니다.

[18.7] 방어 사격

방어 사격 *Defensive Fire*은 적 공세 작전의 방어 사격 스텝 동안 발생합니다. 일반적으로 현재 작전에 참가 중인 적 유닛과 인접한 비활성 플레이어의 유닛은, 그 참가 유닛이 점유한 어떤 헥스에 대해서도 방어 사격을 실행할 자격이 있습니다.

참가 중인 적 유닛들이 아군 유닛과 인접한 두 개 이상의 헥스를 점유하고 있다면, 해당 헥스 일부 또는 전부와 인접한 모든 아군 유닛이 공격할 수 있지만, 각 헥스는 별개의 방어 사격 전투로 개별 공격해야 합니다.

비활성 플레이어는 방어 사격 자격이 있는 유닛들의 사격을 자신이 적절하다고 보는 방식으로 표적 헥스들에 배분할 수 있습니다. 가능한 모든 표적 헥스를 반드시 사격해야 하는 것은 아닙니다.

이때 원하는 순서대로 방어 사격 전투를 수행할 수 있습니다. 방어 사격 자격이 있는 비활성 유닛은 자신의 사격을 스텝 단위로 분할해 둘 이상의 헥스를 공격할 수 있지만(18.7.3 참조), 어떤 스텝도 한 방어 사격 스텝 동안 두 번 사격할 수 없고, 어떤 헥스도 한 방어 사격 스텝 동안 두 번 공격받을 수 없습니다.

따라서 특정 헥스에 사격하는 모든 스텝은 사격 전투력을 합쳐 하나의 사격 전투를 만들어야 합니다. 방어 사격은 18.2절의 표준 사격 전투 절차를 사용해 해결합니다.

디자인 노트: 현재 작전에 참가하지 않는 다른 적 유닛은 엄폐를 취하고 있다고 간주합니다.

[18.7.1] 방어 사격 자격. 방어 사격 스텝 동안 현재 적 공세 작전에 참가 중인 적 유닛에 인접한, 공격 전투력을 가진 모든 비활성 유닛은 방어 사격을 실행할 수 있습니다. 그 비활성 유닛이 사용됨 상태인지, 교란 상태인지, 오염 상태인지는 중요하지 않습니다. 그 비활성 유닛이 목표 헥스 안 유닛들과 다른 편제에 속해 있어도 중요하지 않습니다. 그 비활성 유닛이 방금 목표 헥스로 대응 이동해 들어온 경우라도 중요하지 않습니다. 단, 두 가지 **예외**가 있습니다. 1) 마스킹된 유닛은 인접 헥스로 사격할 수 없고, 2) 로켓 포병 유닛은 인접 헥스로 사격할 수 없습니다(22.7 참조).

[18.7.2] 방어 사격 화력 지원. 적 공세 작전의 방어 사격 호출 스텝 동안, 즉 방어 사격 스텝 직전에, 비활성 플레이어 소속 HQ **하나**가 자격 있는 관측자(21.3.3 참조)의 지휘 범위 안에 있다면 화력 지원을 위한 사격 요청 *Fire Call*을 할 수 있습니다(21.2 참조). 비활성 플레이어는 자신의 차트·테이블 소책자에 있는 아군 화력 지원 차트를 참조해 어느 화력 지원 자산이 참가 자격이 있는지 확인한 뒤, 어떤 포병 및 공격 헬리

콥터 유닛을 호출할지 구체적으로 선언합니다. 이어지는 방어 사격 스텝 동안, 이 유닛들은 현재 작전에 참가 중인 적 유닛이 점유한 모든 헥스에 대해 방어 사격 전투에 참가할 수 있습니다. 단, 그 표적 헥스에 인접한 곳에 호출 HQ를 위해 관측할 자격이 있는 아군 유닛이 있어야 합니다(21.3.3 참조).

호출된 화력 지원 자산은 표적 헥스를 단독으로 공격할 수도 있고, 인접 헥스에서 사격하는 다른 아군 유닛과 함께 공격할 수도 있습니다. 인접한 적 유닛을 상대로 직접 사격(22.1 참조)으로 방어 사격 전투에 참가하는 비활성 포병 유닛은 화력 지원으로 간주되지 않으므로, 방어 사격 스텝 동안 간접 사격 *Indirect Fire*으로 화력 지원을 제공할 수 있는 포병 유닛 수의 제한에 포함되지 않는다는 점에 유의하십시오.

[18.7.3] 방어 사격 분할. 방어 사격과 후퇴 사격Retreat Fire에만 적용되는 특별 규칙으로(이 두 경우에는 동시에 여러 표적 헥스가 존재할 수 있습니다), 플레이어는 개별 유닛의 사격 스텝 단위로 분할할 수 있습니다.

예를 들어 WP가 급속 공격 *Hasty Attack*을 수행 중이고, 공격 연대 소속 유닛 둘을 미군 M1 4스텝 유닛에 인접한 서로 다른 두 헥스로 이동시켰다면, NATO 플레이어는 두 헥스 각각에 대해 한 번씩 방어 사격 전투를 수행하기로 선택할 수 있습니다. 이때 M1 유닛의 4스텝 중 2스텝을 한 헥스에, 나머지 2스텝을 다른 헥스에 사격하도록 배정할 수 있습니다(또는 다른 어떤 조합도 가능합니다).

각 헥스에 2스텝씩 배정했다면, M1 유닛은 각 헥스를 상대로 하는 방어 사격 전투에서 총 사격 전투력 18(9 x 2스텝 = 18)이 되고, 유효 사격 전투력은 9가 됩니다.

방어 사격 또는 후퇴 사격에 참가하는 어떤 유닛이든 자신의 사격을 분할할 수 있으며, **참가 자격이 있는 화력 지원 자산 Fire Support Asset도 마찬가지입니다**(일반적으로 화력 지원 자산은 후퇴 사격에는 참가할 수 없으므로, 사실상 방어 사격에만 해당합니다. 18.9.2 참조).

이렇게 분할하는 경우, 신중하게 관리해야 하며, 어떤 스텝도 두 번 이상 사격하지 않도록 해야 하고, 어떤 적 유닛도 두 번 이상 사격받지 않도록 해야 합니다.

[18.7.4] 근접 지형에서의 방어 사격. 적 공세 작전의 목표 헥스가 근접 지형 헥스일 경우, 방어 사격을 수행할 때 해당 목표 헥스 안에 있는 모든 보병(기계화보병, 보병, 공중기동 *Airmobile*보병)과 공병 유닛의 사격 전투력만 2배가 됩니다.

이 2배 효과는 목표 헥스 바깥에서 방어 사격을 실행하는 유닛이나, 목표 헥스 안에서 방어 사격을 실행하는 다른 유형의 유닛에는 적용되지 않습니다.

디자인 노트: 공격 부대가 삼림이나 도시 지역에서 적 병력을 몰아내려 할 때, 공격자는 방어자를 마지막 얽매물까지 추적하기 위해 그 지형의 한복판으로 유닛을 밀어 넣을 수밖에 없습니다.

공격자는 가장 가벼운 대전차 무기도 치명적인 영거리 교전 거리까지 접근해야 합니다. 바로 이런 전술적 상황에서 방어 보병의 진가가 드러납니다. 방어 사격 *Defensive Fire*의 2배 효과는 이러한 근접전의 치명성을 반영합니다.

[18.7.5] 방어 사격 표적. 현재 적 공세 작전에 참가 중인 활성 적 유닛은, 이동 여부와 관계없이, 그리고 목표 헥스에 인접해 있는지 여부와 관계없이, 그 작전의 방어 사격 스텝 동안 인접한 비활성 유닛의 방어 사격 대상이 됩니다. 단, 다음 두 조건 중 하나를 만족하면 **예외**입니다:

1. 해당 유닛이 보호 이동(16.3 참조)을 사용해 들어간 헥스에서 이동을 끝냈고, 또한 목표 헥스가 있다면 그 헥스에 인접하지 않을 때.
2. 해당 유닛이 현재 작전 동안 전혀 이동하지 않았고, 또한 목표 헥스가 있다면 그 헥스에 인접하지 않을 때.

혼동을 피하기 위해 분명히 하자면, 목표 헥스를 선언하지 않았다면 현재 작전에서 이동하지 않은 유닛은 방어 사격의 대상이 되지 **않습니다**.

현재 공세 작전에 참가 중인 유닛이 이동을 마친 헥스에서 마스킹되더라도, 그 유닛은 여전히 방어 사격의 대상이 됩니다.

그러나 현재 작전에 참가 중인 적 유닛이 그 작전에 참가하지 않는 다른 적 유닛과 같은 헥스에 스태킹되어 있다면, 그 다른 적 유닛은 그 헥스에 대한 어떤 방어 사격에도 **면역**입니다.

디자인 노트: 마스킹된 부대의 비대칭성은, 아군을 맞힐까 두려워 아군 병력을 통과해 사격할 수 없다는 점입니다. 반면 적은 같은 병력을 통과해 사격하는 데 그런 걱정을 하지 않습니다.

[18.7.6] 방어 사격 효과. 방어 사격이 가한 모든 타격은 스텝 손실로 흡수해야 합니다. 방어 사격의 대상이 된 유닛은 TEC의 '방어 보정수치 vs. 기타 사격' 열에 따른 지형 혜택을 받습니다.

[18.7.7] 지상 유닛은 기회가 생길 때마다 방어 사격을 실행할 수 있습니다. 한 턴 동안 지상 유닛이 방어 사격에 참가할 수 있는 횟수에는 제한이 없습니다. **예외:** 포병 유닛은 간접 사격 *Indirect Fire*(22.2 참조)으로 방어 사격 전투에 화력 지원 *Fire Support*을 제공할 수 있는 횟수가 턴당 한 번뿐이며, 이후 사격 완료 마커 *Fired Marker*를 받습니다(22.5 참조).

방어 사격 예시:

그림 #1



WP 플레이어는 제244근위 차량화소총연대로 급속 공격 **Hasty Attack** 작전을 선언하고, 3026hexs의 제29근위공병 유닛을 포함시킵니다. 이때 3328hexs(서독 Marder 유닛이 있는 hexs)를 목표 hexs로 선언합니다.

A. 첫 행동으로 제29근위공병 유닛을 3226hexs로 이동시킵니다(위쪽 빨간 선). 이 hexs는 이 중삼림 hexs에 이미 있는 BMP 유닛에 의해 보호되고 있습니다.

B. 다음 행동으로 선도 유닛을 3327hexs로 이동시켜 목표 hexs 공격에 합류시킵니다(아래쪽 빨간 선). 이것으로 작전 이동이 끝납니다.

그림 #2



공병 유닛은 보호 이동으로 들어왔고 목표 hexs에 인접하지 않으므로, 'C' 구역의 부대들 사이에는 방어 사격이 발생하지 않습니다. 그러나 나머지 두 BMP 유닛은 목표 hexs에 인접해 있으며, 그중 하나가 이동하지 않았더라도, 두 유닛 모두가 모든 인접 NATO 유닛의 방어 사격 대상이 됩니다. 여기서 3427hexs의 Bradley 유닛과 목표 hexs 안의 Marder 유

닛이 해당됩니다. NATO 플레이어는 모든 사격을 3327hexs의 BMP 유닛 하나에 집중할 수도 있었습니다. 그러나 그는 각 유닛이 서로 다른 표적에 사격하도록 선택합니다. 먼저 'D' 구역에서 방어 사격 전투를 실행합니다(위쪽 노란 화살표). Bradley 2스텝은 총 사격 전투력 $8(4 \times 2\text{스텝} = 8)$, 유효 사격 전투력 4로 사격합니다. 3327hexs BMP 유닛의 조정된 방어 전투력은 5입니다($4 + 1 = 5$). NATO 플레이어는 5를 굴러 +0 타격 보정수치를 얻고, 4타격을 만들어냅니다. 이는 스텝 하나를 제거하기에 충분하지 않습니다. 이어서 NATO 플레이어는 'E' 구역에서 방어 사격 전투를 실행합니다(아래쪽 노란 화살표). 여기서 Marder 유닛은 근접 지형 목표 hexs 안의 보병이므로 2배가 됩니다. 따라서 총 사격 전투력은 $12(3 \times 2\text{스텝} \times 2 = 12)$, 유효 사격 전투력은 6이 됩니다. 3228hexs BMP 유닛의 보정된 방어 전투력은 5입니다($4 + 1 = 5$). NATO 플레이어는 4를 굴러 -1 타격 보정수치를 얻고, 5타격을 만들어내어 간신히 스텝 하나를 제거합니다.

[18.8] 공세 사격.

공세 사격 **Offensive Fire**은 공세 작전의 공세 사격 스텝 동안에만 발생합니다. 이 스텝 동안 적 방어 사격에서 살아남았고 목표 hexs에 인접한 모든 참가 유닛은 그 hexs를 상대로 하나의 사격 전투에 함께 참가할 수 있습니다. 작전에 대해 목표 hexs를 선언하지 않았다면(13.5 참조), 공세 사격은 발생하지 않습니다. 공세 사격은 18.2절의 표준 사격 전투 절차를 사용해 해결합니다.

[18.8.1] 공세 사격 화력 지원. 공세 사격 호출 스텝 동안, 활성 편제의 상급 HQ 하나가 화력 지원을 위한 사격 요청 **Fire Call**을 할 수 있습니다(21.2 참조).

활성 플레이어는 자신의 차트·테이블 소책자에 있는 아군 화력 지원 차트를 참조하여 어떤 화력 지원 자산 **Fire Support Asset**(21.1 참조)이 참가 자격이 있는지 확인한 뒤, 호출할 구체적인 포병 및 헬리콥터 유닛을 선언합니다.

이어지는 공세 사격 스텝 동안, 이 유닛들은 목표 hexs에 대한 공세 사격 전투에 참가할 수 있습니다. 사격 요청을 하려면 현재 작전에 참가 중인 아군 유닛 중 최소 하나가 이동 스텝 종료 시 목표 hexs에 인접해 있어야 하며, 또한 호출 HQ의 관측자로 행동할 자격이 있어야 합니다(21.3.2 참조).

현재 작전에 참가하지 않는 유닛은 관측할 수 없습니다. 관측 자격이 있는 유닛이 적 방어 사격으로 모두 제거되었다면, 지원 포병 유닛의 사격 전투력은 모두 절반이 됩니다. 참가한 공격 헬리콥터 유닛은 절반이 되지 않습니다(자기 자신을 위해 스스로 관측할 수 있기 때문입니다).

[18.8.2] 공세 사격을 받는 유닛은 지형 효과 차트의 '방어 보정수치 vs. 공세 사격/타격' 구역에서 방어 보정수치를 찾습니다.

디자인 노트: 공세 사격을 받을 때의 방어 보정수치는 다른 어떤 형태의 사격 전투보다 높습니다. 공세 사격을 받는 유닛은 제자리를 방어하고 있으므로 모든 업쇄와 은폐를 최대한 활용할 수 있기 때문입니다. 다른 형태의 사격을 받는 유닛은 정의상 이동 중이므로 자신을 숨길 능력이 더 떨어집니다.

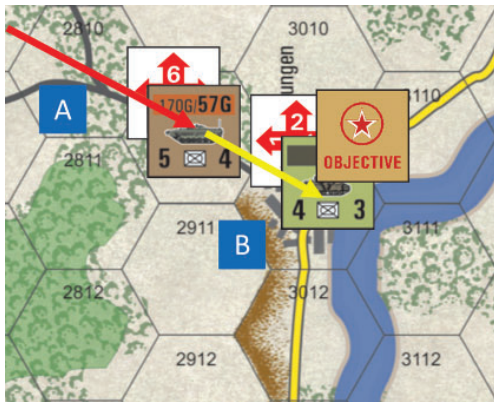
보병 유닛은 방어 중일 때 장갑 유닛보다 훨씬 큰 보너스를 받는데, 보병은 움직이지 않을 때 수송차량에서 내려 어떤 차량보다도 훨씬 효과적으로 숨을 수 있기 때문입니다.

[18.8.3] 공세 사격으로 타격을 받은 목표 hex의 유닛은 18.4.2절의 후퇴 금지 사항을 위반하지 않는 한, 그 타격 일부를 후퇴로 흡수할 자격이 있습니다(18.4 참조). 공세 사격이 가한 모든 타격은 사격 결과가 알려지는 즉시 후퇴 및/또는 스텝 손실의 조합으로 흡수해야 합니다. 다만, 후퇴를 선택했다더라도 실제 후퇴는 그 작전의 후퇴 스텝이 되어야 실행됩니다.

[18.8.4] 1) 유닛은 공세 작전 중에만 공세 사격을 실행할 수 있고, 2) 유닛은 턴당 하나의 작전에만 참가할 수 있으므로, 어떤 유닛도 턴당 한 번을 초과해 공세 사격을 실행할 수 없습니다.

공세 사격 예시:

그림 #1



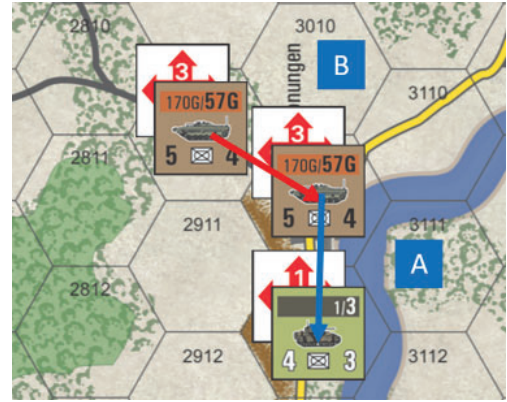
제170근위 차량화소총연대는 살아남은 모든 스텝을 하나의 유닛에 모아 급속 공격 *Hasty Attack*을 수행하고 있습니다.

A. WP 플레이어는 자신의 유닛을 목표 hex에 인접하게 이동시키고(빨간 화살표), 적 방어 사격으로 인한 손실을 처리했으며, 이제 공세 사격을 수행할 준비가 되었습니다(노란 화살표).

B. 총 사격 전투력은 $30(5 \times 6\text{스텝} = 30)$ 입니다. 표준 2분의 1을 적용한 뒤 유효 사격 전투력은 15가 됩니다. CRT를 참조해 6을 굴러 타격 보정수치 0을 얻고, 그 결과 15타격이 됩니다. 방어 중인 Bradley 유닛은 마을 hex에서 보정된 방어 전투력이 7입니다($3 + 4 = 7$). 공세 사격을 받고 있으므로, NATO 플레이어는 후퇴를 선택할 수 있습니다. 그는 먼저 7

타격을 흡수하기 위해 후퇴를 선언하고, 남은 8타격은 스텝 손실로 흡수합니다. Bradley 유닛의 1스텝을 제거해 추가로 7타격을 흡수하고, 남은 1타격은($15 - 7 - 7 = 1$) 추가 손실을 일으키기에 부족하므로 무시합니다.

그림 #2



이제 NATO 플레이어는 자신이 선언한 후퇴를 실행해야 합니다.

A. 후퇴 우선순위에 따라(차트·테이블 소책자의 후퇴 우선순위 차트 참조), NATO 플레이어는 자신의 유닛을 3110hex 또는 3012hex 중 어느 쪽으로든 후퇴시킬 수 있습니다. 그는 Bradley 유닛을 3012hex으로 후퇴시키기로 선택합니다(파란 화살표).

B. WP 플레이어는 목표 hex를 비웠으므로, 이제 참가 유닛을 그곳으로 전진시킬 수 있습니다. 그는 전진을 선택하지만, 먼저 자신의 유닛을 각각 3스텝인 두 유닛으로 분할한 뒤 그 중 하나만 목표 hex로 전진시킵니다(빨간 화살표). 이 행동은 Bradley 유닛과 교전 상태가 되게 하므로(18.5.3 참조), 그 유닛은 사용 면으로 뒤집혀야 합니다.

[18.9] 후퇴 사격

후퇴 사격 *Retreat Fire*은 적 부대가 하나 이상의 아군 유닛 ZOC 안의 hex로 후퇴할 때마다 발생하는 인터럽트 행동입니다.

후퇴하는 부대가 **진입한** hex에 ZOC를 미치는 활성 플레이어의 모든 아군 유닛은 사격을 함쳐 그 hex를 상대로 후퇴 사격 전투를 실행할 수 있습니다. 이 아군 유닛이 현재 작전에 참가 중인지 여부는 중요하지 않고, 오직 그들의 ZOC가 침범되었는지만 중요합니다.

후퇴 사격은 18.2절의 표준 사격 전투 절차를 사용해 해결합니다. 추가 보정으로, 후퇴 사격을 실행하는 모든 유닛의 사격 전투력은 개활 hex로 사격할 때 **2배**가 됩니다. 후퇴한 유닛만 후퇴 사격의 대상이 되며, 후퇴 이전부터 표적 hex에 있던 다른 적 유닛은 그 사격에 면역입니다. 후퇴 사격이 가한 모든 타격은 스텝 손실로 흡수해야 하며, 이 타격은 사격 결과가 알려지는 즉시 흡수해야 합니다.

[18.9.1] 후퇴 사격 실행. 방어 플레이어는 공세 사격 스텝 동안, 원래의 공세 사격전투에서 받은 타격을 항상 후퇴와 스텝 손실로 흡수합니다. 실제 후퇴는 이어지는 후퇴 스텝에서 수행합니다. 유발된 후퇴 사격은 방어 부대가 후퇴해 들어간 헥스(들)를 상대로 즉시 실행합니다.

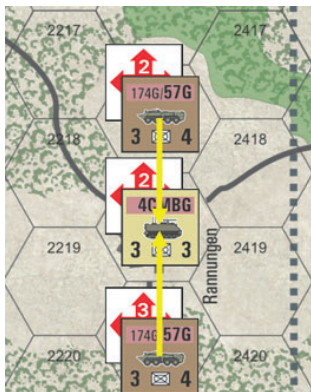
목표 헥스의 적 부대가 둘 이상의 헥스로 나뉘어 후퇴하고, 그 결과 아군 유닛들이 둘 이상의 가능한 목표 헥스에 인접하게 되는 경우, 활성 플레이어는 여러 번의 후퇴 사격 전투를 실행할 수 있으며, 어느 유닛이 어느 헥스에 사격할지 선택할 수 있습니다(사격 분할 포함, 18.7.3 참조). 단, 어떤 유닛도 아군 공세 작전 하나당 후퇴 사격을 두 번 이상 실행할 수 없고, 어떤 표적 헥스도 작전당 후퇴 사격을 두 번 이상 받을 수 없습니다. 후퇴 사격의 대상이 된 유닛은 TEC의 '방어 보정수치 vs. 기타 사격' 열에 따른 지형 혜택을 받습니다.

[18.9.2] 후퇴 사격 화력 지원. 후퇴 사격 전투를 위해 아군 화력 지원 자산 **Fire Support Asset** (21.1 참조)을 호출할 수 없습니다. 하지만 공세 사격에 참여해서 방금까지 목표 헥스에 있던 유닛을 후퇴 시킨 아군 공격 헬리콥터 유닛이 이미 지도 위에 있는 경우, 적 부대가 해당 유닛의 ZOC 안 헥스로 후퇴할 때 후퇴 사격에 참가할 수 있습니다. 다시 상기하자면, 공격 헬리콥터 유닛은 그 헥스가 **근접 지형인지 여부와 관계없이**, 자신이 점유한 헥스와 인접한 여섯 개 헥스 모두에 ZOC를 미칩니다. **다만** 자신의 헥스를 제외한 근접 지형 헥스를 향한 사격 전투력은 절반이 됩니다(25.4.1 참조). 견인 또는 자주포 포병 유닛은 적 부대가 자신들의 ZOC 안 헥스로 후퇴할 경우 직접 사격으로 참가할 수 있지만, 로켓 포병 유닛은 참가할 수 없습니다(22.7 참조).

[18.9.3] 아군 유닛은 적 부대가 자신의 ZOC로 후퇴해 들어올 때마다 후퇴 사격을 실행할 수 있습니다. 한 턴 동안 유닛이 후퇴 사격을 실행할 수 있는 횟수에는 제한이 없습니다.

후퇴 사격 예시:

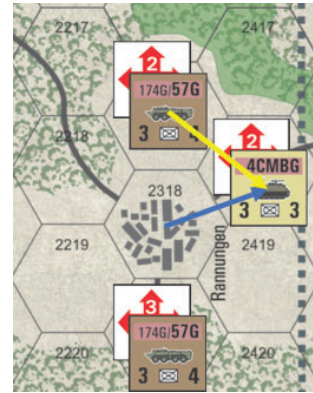
그림 #1



제174근위 차량화소총연대는 방금 란농겐 Rannungen 마을을

방어하는 캐나다 M113 중대 두 개를 양의 기동으로 포위한 뒤 공세 사격을 실행했습니다(노란 화살표). 그 사격은 7타격을 입혔으며, 이는 캐나다 유닛의 조정된 방어 전투력과 같습니다($3 + 4 = 7$). NATO 플레이어는 계산해 보니, 마을에 그대로 남아 있으면 결국 유닛 전체를 잃게 되고, 후퇴하면 1스텝을 살릴 확률이 40%입니다(음수 타격 보정수치가 나올 확률). 따라서 그는 7타격 전부를 후퇴로 흡수하겠다고 선언합니다.

그림 #2



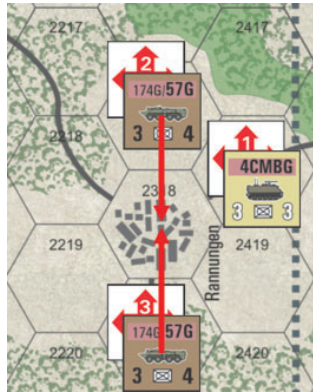
NATO 플레이어는 2418헥스와 2419헥스가 모두 캐나다 HQ로부터 같은 거리에 있으므로, 어느 쪽으로든 후퇴할 수 있다고 판단합니다. 이 중에 두 소련 유닛 중 더 약한 쪽과 인접해한 2418헥스로 자신의 유닛을 후퇴시킵니다(파란 화살표).

캐나다 유닛은 후퇴할 때 침투 사격 **Infiltration Fire**의 대상이 되지 않습니다. 침투 사격은 오직 작전의 이동 스텝에만 적용되기 때문이며(게다가 이 경우 캐나다 유닛은 근접 지형 헥스에서 빠져나오고 있으므로 어차피 적용되지 않습니다), 대신 그 유닛은 지금 자신이 들어간 헥스가 소련 BTR 유닛의 ZOC 안이므로, 그 유닛으로부터 후퇴 사격 **Retreat Fire**의 대상이 됩니다(노란 화살표).

유닛이 개활 헥스로 후퇴하므로 BTR 유닛의 후퇴 사격은 2배가 됩니다. 따라서 BTR은 사격 전투력 12로 후퇴 사격을 수행합니다($3 \times 2\text{스텝} \times \text{후퇴 사격 } 2\text{배} = 12$). 표준 2분의 1을 거쳐 유효 사격 전투력은 6이 됩니다. WP 플레이어는 4를 곱해 타격 보정수치 -1을 얻고, 타격 총계 5를 만듭니다($6 - 1 = 5$).

표적 헥스의 캐나다 유닛 방어 전투력은 3이므로, NATO 플레이어는 도박에 성공했고 캐나다 유닛은 1스텝만 잃습니다(유닛은 공세 사격을 받을 때만 후퇴할 수 있으므로 두 번째 후퇴는 불가능합니다).

그림 #3



WP 플레이어는 목표 hex를 비웠고, 이제 유닛 하나 또는 둘 모두를 마을로 전진시킬 수 있습니다(빨간 화살표). 이때 마을로 전진하는 유닛은 캐나다 방어 유닛과 교전 상태가 되므로, 그 유닛은 사용 면으로 뒤집혀야 합니다.

[19.0] 대응

대응 **Reaction**은 활성 플레이어가 목표 hex를 선언한 모든 적 공세 작전 중에도, 비활성 플레이어가 그 작전의 대응 스텝 동안 수행할 수 있는 특수한 이동 형태입니다. 대응 스텝 동안 비활성 플레이어는 최대 3hex 떨어진 곳에서 유닛 하나 또는 부대 하나를 목표 hex로 이동시킬 수 있습니다. 대응하는 모든 유닛은 반드시 같은 hex에서 함께 시작해야 합니다 (플레이어는 부대 수렴을 사용해 부대를 목표 hex로 대응시킬 수 없습니다). 적 작전의 목표 hex로 대응해 들어간 유닛은 그 작전의 방어 사격 스텝에 참가할 수 있습니다. 유닛이 대응 자격을 가지려면 다음 조건을 모두 충족해야 합니다:

1. 기동 유닛이어야 합니다(4.1.1 참조).
2. 미사용 면이어야 합니다.
3. 대응 스텝 시작 시 적 유닛 옆에서 시작하지 않아야 합니다.
4. 3MP 이하로 목표 hex에 들어갈 수 있어야 합니다.

또한 목표 hex 안의 유닛 중 하나라도 마스킹되어 있다면 대응은 불가능합니다(14.4 참조).

[19.1] 바르샤바 조약군 대응

바르샤바 조약군의 대응 이동은 예비 작전이 계획되어 **있고, 그 연대의 선도 유닛으로부터 3hex 이내**에 있는 연대 유닛으로 엄격히 제한됩니다. NATO 작전의 목표 hex에 예비 작전이 계획된 WP 연대 소속 유닛이 들어 있다면, **같은 연대의 유닛 하나 또는 부대 하나(같은 hex에서 시작하는 모든 유닛)가 그 목표 hex로 대응할 수 있습니다.** WP 유닛이 같은 연대의 다른 유닛이 있는 목표 hex로 대응해 들어가면, 두 유닛 모두 사용됨 상태가 됩니다(19.4 참조). 그러나 목표 hex를 점유하지도 않고 대응해 들어가지도 않은 그 연대의 세 번째 유닛은 미사용 상태로 남을 수 있으며,

이 말은 다른 두 유닛이 이후 적 작전에서 공격받을 경우 나중에 다시 대응할 수 있거나, 예비 페이스 동안 예정된 자신의 예비 작전을 여전히 수행할 수 있다는 뜻입니다.

[19.2] 바르샤바 조약군 DTB

각 소련 차량화소총사단은 3~5스텝짜리 유닛 카운터 두 개로 구성된 사단 전차대대(DTB)를 보유합니다(각 사단의 TO&E 카드 참조). 동독 제4차량화소총사단에는 DTB가 없습니다 (이 유닛용 카운터는 잘못 인쇄되었습니다, 4.5 참조).

DTB는 사단장의 개인 예비 부대였기 때문에, 대응에 관한 특수 능력이 있습니다. 일반적으로 연대는 목표 hex에 **같은 연대**의 다른 유닛이 있을 때만 대응할 수 있지만, **예외적으로 DTB가 예비 작전으로 계획되어 있다면, 그 DTB의 유닛 또는 부대는 1) 같은 사단의 다른 유닛 및/또는 2) 상위 기지 편제의 기지 유닛만 들어 있는 어떤 목표 hex로도 대응할 수 있습니다.** 분명히 하자면, DTB는 현재 같은 사단에 배속된 독립 연대 유닛이 있는 hex로도 대응할 수 있습니다.

DTB의 경우, 목표 hex 안 유닛이 예비 작전으로 계획되어 있을 필요는 없고 DTB 자체만 예비 작전이 되면 됩니다.

DTB 유닛이 같은 사단의 다른 연대 유닛과 스택되어 있다면, 두 유닛 모두가 대응하는 것도 가능하지만, 이는 두 편제가 모두 예비 작전으로 계획되어 있고 그 유닛들이 그 다른 연대의 또 다른 유닛이 있는 목표 hex로 대응할 때에만 가능합니다.

플레이 노트: DTB는 같은 사단의 다른 어느 연대와도 스택할 수 있고, 같은 사단의 어떤 유닛도 지원하기 위해 대응할 수 있으므로, WP 플레이어에게 가장 뛰어난 예비 편제입니다.

[19.3] NATO 대응

WP 플레이어가 공세 작전을 개시하고 목표 hex를 지정하면, 그 작전의 대응 스텝 동안 NATO 플레이어는 유닛 하나 또는 부대 하나를 그 목표 hex로 대응시킬 수 있습니다. 태스크포스는 형성되지 않습니다. 대응하는 NATO 유닛은 다음 조건을 모두 충족해야 합니다:

1. 모두 같은 hex에서 시작해야 합니다.
2. 모두 목표 hex 안의 유닛 하나와 같은 여단에 속해야 합니다. 분명히 하자면, 현재 어떤 여단에 배속된 유닛은(12.8.3 참조) 대응 목적상 그 여단에 속한 것으로 간주합니다. 목표 hex 안 유닛이 사단 또는 군단 기지 유닛뿐이라면, 대응 유닛은 같은 지휘 계통 안의 동일 국적 같은 여단 어느 곳에서나 올 수 있습니다(7.2.5 참조).

3. 자신의 여단 HQ의 지휘 범위 안에 있어야 하며, 그 HQ는 대응을 개시하기 위해 CP 1점을 소모하거나 전달해야 합니다. 사단 HQ는 여단 HQ를 통해 CP를 전달할 수 있지만, 오프맵 CP는 대응에 사용할 수 없습니다(지휘 계통 상 너무 상위의 HQ 자원을 의미하므로 그렇게 빠른 대응은 할 수 없습니다). 이 1CP면 대응 부대 안의 모든 유닛을 대응시키기에 충분합니다.

[19.4] 대응 이동

유닛이 대응할 때는 이동력 3MP로 이동하며, 인접 헥스에 들어갈 때 최소 이동을 사용할 수 있습니다. 대응하는 유닛은 도로 이동을 사용할 수 없습니다. 그러나 모든 일반 이동 규칙의 예외로, 도로를 따라 헥스에 들어갈 때는 그 헥스의 다른 지형이 무엇이든, 민간 교량을 건너는 경우든(17.3 참조) 목표 헥스로 들어가는 경우든, 항상 1MP만 지불하고 그 이상은 지불하지 않습니다. 플레이어가 대응시킬 부대를 선택할 때, 그는 이동 전에 그 부대 안의 미사용 기동 유닛 일부 또는 전부를 분할(11.5 참조)이나 결합(11.6 참조)으로 재편성한 뒤, 그중 하나 이상으로 대응할 수 있습니다. 대응 이동에는 다음 제한이 적용됩니다:

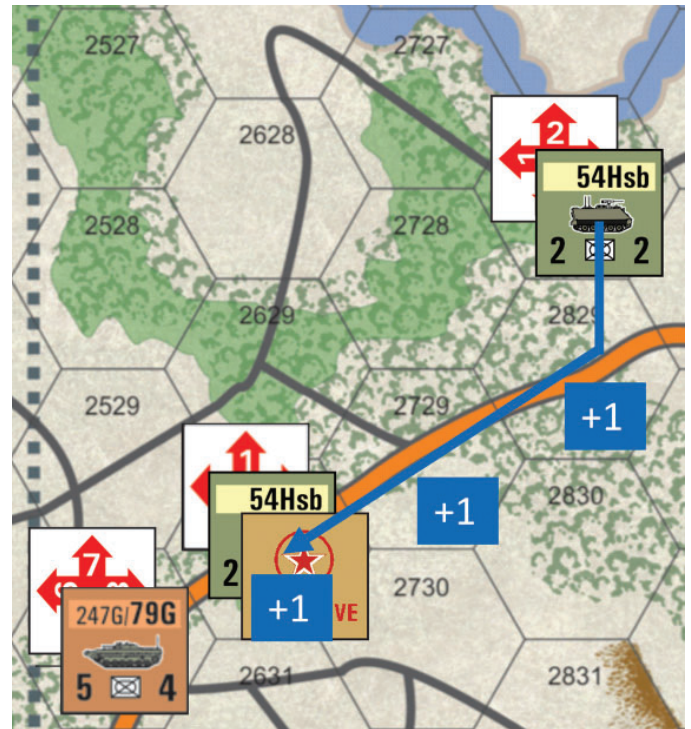
1. 대응 부대는 목표 헥스에서 이동을 끝내야 합니다. 목표 헥스에 도달할 수 없다면 대응할 수 없습니다.
2. 대응 부대는 목표 헥스로 들어갈 때는 언제나 적 유닛에 인접하게 이동할 수 있지만, 이동 경로상의 다른 어떤 헥스에서든 그 헥스가 보호되지 않은 한 적 유닛에 인접하게 이동할 수 없습니다(16.3 참조).
3. 대응 부대는 이동 경로에서 유닛을 태우거나 내려놓을 수 없으며, 여러 부대가 수렴해 대응할 수도 없습니다.
4. 대응 부대는 목표 헥스에서 어떤 스테킹 제한도 위반할 수 없습니다. 이것은 플레이어가 마스킹을 감수하고서라도 스테킹 제한을 위반할 수 없는 몇 안 되는 경우 중 하나입니다.
5. 적 재밍이 대응을 차단하고 있다면 대응할 수 없습니다(39.0 참조).
6. 어떤 대응 이동이든 끝난 시점에, 모든 대응 유닛과 목표 헥스 안의 모든 미사용 유닛은 즉시 사용 면으로 뒤집어야 합니다.

[19.5] 대응과 전투

적 작전의 목표 헥스로 대응해 들어간 어떤 유닛이든 이어지는 방어 사격 스텝의 방어 사격에 참가할 수 있습니다. 그러나 대응에는 대가가 있습니다. 대응으로 증원된 목표 헥스에 대한 적 공세 사격으로 발생한 타격을 후퇴로 흡수할 수 없습니다(원래의 방어 부대는 지원군이 도착할 때까지 그 헥스를 사수해야 합니다). 현재의 적 작전에 경우, 후퇴하기로 선택할 수 없습니다. 같은 목표 헥스를 상대로 한 미래의 적 작전에서는, 비활성 플레이어가 그 미래 작전에서도 다시 대응하지 않는 한, 후퇴 선택권은 여전히 남아 있습니다.

플레이 노트: 대응 규칙은 플레이어가 예비대를 편성해 상대의 하루를 완전히 망쳐 놓도록 장려합니다. 이에 대한 대응책으로는 이 예비대를 타격해 교란시키기(23.0 참조), 포병 살포 지뢰를 투하하기(23.5 참조), 그리고 재밍하기(39.0 참조)가 있습니다. 가장 단순한 대응책은 공격 유닛 중 하나를 목표 헥스 뒤로 기동시켜 적 유닛이 그곳으로 접근하지 못하게 막는 것입니다. 마지막으로, 플레이어는 공중기동 유닛(29.0 참조)을 차단 위치에 투하할 수도 있습니다.

대응 예시:



소련 제247근위 차량화소총연대는 2630헥스의 중삼림에 있는 제54HSB 소속 서독 M113 중대를 상대로 급속 공격Hasty Attack을 선언했습니다. 적 재밍은 대응을 차단하지 않았습니다. 이 작전의 대응 스텝 동안, NATO 플레이어는 제54HSB HQ에서 CP 1점을 소비하고 2828헥스의 2스텝 M113 유닛이 목표 헥스로 대응한다고 선언합니다. 그는 경로상의 첫 두 경삼림 헥스에 각각 1MP를 지불하고, 마지막 중삼림 헥스에는 보통 3MP가 들지만 도로를 따라 들어갈 수 있기 때문에 역시 1MP만 지불합니다(이것은 도로 이동이 아니라, 대응 유닛이 도로를 따라 헥스로 들어갈 때는 언제나 1MP만 지불할 수 있다는 특별 규정입니다). 두 M113 유닛은 즉시 사용 면으로 뒤집힙니다. 이제 대응 유닛은 원래 방어 유닛과 함께 방어 사격을 실행할 수 있습니다.

[20.0] 정찰

디자인 노트: 이 게임은 플레이어가 보드를 보고 상대 유닛이 정확히 어디 있는지 알면서도, 그의 주력이 어디에 있고 이번 턴에 무엇을 할 수 있는지는 전혀 모를 수 있다는 발상에 기반합니다.

그러나 각 군대는 이런 정보를 수집하기 위해 지상 및 헬리콥터 정찰 초계, 지상 감시 레이더, 무선 방향 탐지 및 신호 감청 부대, 드론, 사진 정찰 비행 등 다양한 자원을 보유하고 있습니다.

각 여단 및 사단 HQ에는 이러한 정보를 실행 가능한 정보로 종합하는 군사정보 셀이 있었습니다. 아래 규칙에서 설명하는 정찰 포인트는 이러한 정찰 및 정보 자원을 나타냅니다.

모든 HQ 유닛 카운터 오른쪽 위에는 정찰 포인트 허용치가 있습니다(미 제3보병사단 전방 HQ의 정찰 포인트 허용치는 0이라는 점에 유의하십시오). 각 활성화 사이클의 정찰 세그먼트 동안, 활성 편제의 상급 HQ는 정찰 포인트(RP)를 소비해 정찰을 시도할 수 있습니다. 정찰 시도는 특정 hex를 '획득'하려는 시도입니다. hex를 성공적으로 획득하면, 활성 플레이어는 그 hex 안의 모든 유닛과 스텝 마커를 살펴볼 수 있고, 또한 그 hex를 상대로 타격을 실행할 수 있습니다(23.0 참조).

[20.1] 정찰 포인트

각 게임 턴 종료 시 재정비 페이지 동안, WP 플레이어는 플레이 중인 각 HQ에 대해 자신의 트랙 카드에 인쇄된 정찰 트랙의 가장 높은 칸에 정찰 포인트 마커를 놓습니다(이 칸은 언제나 그 HQ의 RP 허용치에 대응합니다).

NATO 플레이어도 플레이 중인 각 HQ에 대해 자신의 트랙 카드에 인쇄된 HQ 트랙에서 오른쪽 위에 'RP'가 표시된 칸에 정찰 포인트 마커를 놓습니다. HQ가 정찰 시도를 위해 RP를 1점 소비할 때마다, 남은 포인트가 없어질 때까지 그 HQ의 정찰 포인트 마커를 한 칸씩 아래로 이동시킵니다.

RP는 매 턴 갱신되지만, 사용하지 않은 포인트를 다음 턴으로 이월할 수는 없습니다.

[20.1.1] 오프맵 정찰 포인트. 시나리오 지시문에 따라 각 플레이어는 매 턴 갱신되지만 사용하지 않으면 사라지는 일정 수의 오프맵 정찰 포인트를 제공받습니다.

WP 플레이어는 또한 주공을 선언한 각 턴마다(12.4 참조) 특별한 일회성 오프맵 RP 2점을 받습니다. 이 포인트는 각 플레이어의 해당 야전군 또는 군단의 오프맵 RP 트랙에 오프맵 정찰 포인트 마커('WP Intel Level' 또는 'NATO Intel Level'이라고 적힌 마커)를 사용해 기록합니다. 플레이어가 오프맵 RP 1점을 소비해 정찰 시도를 할 때마다, 포인트가 없어질 때까지 그 마커를 한 칸씩 아래로 이동시킵니다.

오프맵 RP는 언제나 지도 위의 모든 아군 유닛의 지휘 범위 안에 있는 것으로 간주합니다. WP 오프맵 RP는 특정 군 또는 전선군에 연계되어 있으며, 정찰 시도에 사용할 때는 해당 포착 기동 유닛이 해당 군 또는 전선군 예하일 때만 사용할 수 있습니다.

이 게임에서 모든 WP 오프맵 RP는 제8근위군에 속하며, 이는 플레이 중인 모든 유닛의 상위입니다. NATO 오프맵 RP는 특정 군단에 연계되어 있으며, 정찰 시도에 사용할 때는 포착 기동 유닛이 국적과 관계없이 해당 군단 예하일 때만 사용할 수 있습니다. 이 게임에서 모든 NATO 오프맵 CP는 VII 군단에 속하며, 이는 플레이 중인 모든 편제의 상위입니다.

[20.2] 정찰 시도

정찰 세그먼트 동안 플레이어는 자격 있는 HQ 또는 오프맵 RP 허용치에서 정찰 포인트를 소비해 정찰을 시도합니다.

HQ는 자신의 편제 활성화 사이클 동안, 또는 NATO 사단 HQ의 경우 어느 예하 여단의 활성화 사이클 동안에도 정찰 시도를 할 수 있습니다.

HQ는 오프맵 디스플레이에서 정찰 시도를 할 수 있습니다(40.0 참조). 오프맵 RP는 같은 야전군 또는 군단의 편제에 속한 아군 활성화 사이클 중 어느 때라도 사용할 수 있습니다.

플레이어는 같은 정찰 세그먼트 동안 같은 hex를 상대로 두 번 정찰을 시도할 수는 없습니다. 그러나 아군 각 활성화 사이클의 정찰 세그먼트마다 같은 hex를 상대로 한 번씩 정찰 시도하는 것은 가능합니다.

[20.2.1] 정찰 시도를 하기 위해 활성 플레이어는 다음 절차를 사용합니다:

- 어떤 HQ가 정찰을 시도할지 선언하고, 그 HQ의 RP 트랙에서 RP 마커를 한 칸 아래로 이동시켜 RP 1점을 소비합니다. 또는 오프맵 RP 1점을 소비하고 오프맵 RP 트랙의 마커를 한 칸 아래로 이동시킵니다.
- 획득하려는 hex를 선언합니다. 이를 '표적' hex라고 합니다.
- 표적 hex에 가장 가까운 기동 유닛 중, RP를 소비하는 HQ의 예하이면서 그 HQ의 지휘 범위 안에 있는 유닛을 찾습니다. 이 유닛을 '포착^{Spotting}' 유닛이라 합니다. **포착 유닛은 현재 활성화 사이클에서 활성화 자격이 있는 기동 유닛이어야 합니다.** 예외: 20.2.8 참조. 오프맵 RP를 소비하는 경우, 소비하는 군 또는 군단에 속하고 현재 활성 상태인 어떤 기동 유닛이든, 상급 HQ의 지휘 범위 안에 있는지 여부나 국적과 관계없이 포착 유닛이 될 수 있습니다.
- 포착 유닛과 표적 hex를 가르는 최소 hex 수를 결정합니다. 포착 유닛과 표적 hex 사이의 거리를 셀 때는 포착 유닛이 있는 hex는 세지 않지만, 표적 hex는 셉니다. 이 hex 수를 '포착 거리'라고 합니다.

5. 차트·표 소책자에 있는 정찰 테이블을 참조하여, 표적 헥스의 지형 유형에 해당하는 행과 포착 거리에 해당하는 열을 교차시켜 그 헥스의 획득 수치를 찾습니다.
6. 주사위 1개를 굴리고, 정찰 테이블에 표시된 모든 DRM을 적용해 보정합니다.
7. 보정된 주사위 결과가 표적 헥스의 획득 수치 이상이면, 그 헥스는 획득됩니다. 그 헥스에 획득 마커를 놓습니다.

플레이 노트: 이 규칙은 둘 이상의 아군 활성화 사이클에서 활성화할 선택권이 있는 상위 제대 편제의 기동 유닛이라도, 실제로 활성화하는 그 하나의 활성화 사이클 동안에만 포착 유닛으로 행동할 수 있음을 의미합니다.

그러나 NATO 사단 HQ는 자신이 그 사이클에서 활성화하지 않더라도 어느 예하 여단의 활성화 사이클 동안 정찰 시도를 할 수 있습니다.

[20.2.2] 빈 헥스. 표적 헥스에 적 유닛이 있을 때는 그 헥스의 지형에 해당하는 정찰 테이블 행을 사용합니다. 그러나 플레이어가 빈 헥스에 타격을 가하려는 경우(ADM 타격(23.5 참조)이나 가스 타격(44.2 참조)에서는 의미가 있을 수 있음), 해당 헥스에 관측 자격이 있는 아군 유닛이 인접해 있지 않다면(21.3 참조), 먼저 그 헥스를 상대로 정찰 시도에 성공해야 합니다. 이 경우 실제 지형 행이 아니라 'Empty' 행을 사용하며, 모든 주사위 보정수치는 무시합니다.

디자인 노트: 빈 헥스를 타격하기 전에 정찰 시도를 해야 한다는 요구 사항은, 그게 좋은 생각이라는 정보 판단 없이 귀중한 탄약을 빈 땅에 낭비하려는 HQ가 없을 것이라는 사실을 나타냅니다.

정찰 시도는 그런 판단을 내리기 위해 정보 자원을 배분하는 것을 의미합니다. 이것이 빈 헥스 획득 확률이 개활 헥스의 적 유닛을 획득하는 확률보다 더 낮은 이유입니다. 적 유닛은 찾아낼 수 있는 구체적인 대상이지만, 빈 헥스는 그렇지 않습니다. DRM을 무시하는 이유는 현재 그 헥스의 조건은 중요하지 않기 때문입니다. 중요한 것은 그 헥스가 미래에 중요해질 것이라는 판단입니다.

[20.2.3] 교량 획득. 플레이어는 교량이 획득되어 있다면 그 교량을 상대로 화력 타격 **Fire Strike**을 할 수 있습니다(38.4 참조). 민간 교량은 언제나 정찰 시도 없이도 획득된 것으로 간주합니다. 군용 교량의 경우 정찰 테이블의 'Empty' 행에 따라 정찰 시도로 획득해야 합니다. 활성화 플레이어는 표적까지의 거리를 결정할 때 인접한 두 헥스 중 어느 쪽이든 선택할 수 있습니다. 이 경우 연막, 안개, 야간에 대한 DRM만 적용합니다. 다만 연막 DRM은 군용 교량에 인접한 어느 쪽 헥스에든 연막이 있을 경우 적용됩니다.

[20.2.4] 도시 헥스 획득. 플레이어가 공중기동 작전을 개시해 도시 헥스를 공격하기 전에 그 헥스를 획득해야 할 경우(29.6.5 도심 저항 참조), 'Empty' 행으로 굴립니다.

[20.2.5] 포착 유닛. 포착 유닛은 현재 활성화 사이클에서 활성화 자격이 있어야 하지만, 실제로 활성화할 필요는 없습니다(나중에 턴 중 대응하기 위해 기다리거나, 예비 페이즈에 활성화되기 위해 기다릴 수 있습니다). 기동 유닛의 상태(교란, 오염, 사용됨)는 포착 유닛으로 행동하는 능력에 아무 영향을 주지 않습니다. 같은 기동 유닛이 자기 편제의 활성화 사이클 동안 정찰 시도의 포착 유닛으로 행동할 수 있는 횟수에도 제한이 없습니다.

디자인 노트: 정찰을 실제로 수행하는 것은 기동 유닛이 아닙니다. 그 유닛은 단지 아군 정찰 자산이 활동할 수 있는 전선상의 가장 가까운 지점을 나타낼 뿐입니다.

[20.2.6] NATO 사단 HQ 정찰. NATO 사단 HQ는 어느 예하 여단의 활성화 사이클 동안에도 자신의 RP를 소비할 수 있습니다. 이 경우 자신의 RP를 CP와 똑같이 활성화 중인 예하 여단 HQ를 통해 전달해야 하며(12.7.4 참조), 포착 기동 유닛은 그 여단 HQ의 예하이면서 그 지휘 범위 안에 있어야 합니다.

[20.2.7] 오프맵 HQ에 의한 정찰. 오프맵 디스플레이(40.1 참조)의 HQ가 정찰 시도를 위해 관측 유닛이 필요한데 해당 편제에 속한 유닛이 지도에 하나도 없는 경우, 해당 HQ는 지도 가장자리에 인접해 대기 중인 아무 예하 기동 유닛을 사용할 수 있습니다. 이는 해당 기동 유닛이 이번 턴에 증원으로 진입하기 때문입니다(46.6.3 참조). 이 경우, 관측자와 목표 헥스 사이의 거리를 셀 때, 첫 번째 헥스는 오프맵 관측자와 인접한 지도 가장자리의 아무 헥스가 됩니다. 그러나 그 오프맵 관측자와 인접한 지도 가장자리 헥스에 위치한 적 유닛은 여전히 정찰 표의 2-3헥스 열을 사용하여 획득해야 합니다.

[20.2.8] 오프맵 공중기동 HQ에 의한 정찰. 공중기동 HQ는 오프맵 디스플레이에 둘 수 없으므로(40.2.1 참조), 위 20.2.7 절은 해당 HQ에 적용되지 않습니다.

특별 규칙으로, 공중기동 여단 HQ가(29.0 참조) 지도에 진입할 자격은 있지만 아직 실제로 진입하지 않은 어떤 턴이라도, 그 HQ는 정찰 시도를 위해 지도 위의 어떤 아군 기동 유닛이든 포착 유닛으로 사용할 수 있습니다. 이 경우 그 포착 유닛이 그 HQ의 예하일 필요도, 같은 사이클에 활성화 중인 필요도, 그 지휘 범위 안에 있을 필요도 없습니다.

이 규칙의 목적상, 그 HQ는 자신의 RP와 사용 가능한 오프맵 RP를 모두 사용할 수 있습니다. 공중기동 HQ가 지도 위에 올라온 뒤에는, 정상적인 모든 정찰 규칙을 충족하는 자기 여단 소속 포착 유닛을 사용해야 합니다.

디자인 노트: 이 규칙은 적 후방의 공수강습 표적을 찾기 위해 사진 정찰 비행을 사용하는 것을 나타냅니다.

[21.0] 화력 지원

디자인 노트: 역사적으로 군대 화력의 대부분은 전선에 맞닿은 거리에서 투사되었습니다. 제1차 세계대전 이후 대부분의 군대 화력은 아군 전선 훨씬 뒤에 위치한 포병에서 나왔습니다. 고정익기와 회전익기는 아군 전선 훨씬 뒤에서 타격할 수 있는 수단을 더해 줍니다. Air & Armor에서 플레이어 화력의 대부분은 자신의 전선 뒤에서 나옵니다.

'화력 지원Fire Support'은 아군 HQ가 하나 이상의 화력 지원 자산Fire Support Asset에 대해 사격 전투 또는 타격에 참가하라고 '사격 요청Fire Call'을 할 때 발생합니다. 사격 전투(공세 사격Offensive Fire 또는 방어 사격Defensive Fire)가 화력 지원을 받려면 세 가지 요소가 필요합니다:

1. 사격 요청Fire Call을 할 자격이 있는 HQ
2. 해당 사격 요청에 응답할 자격이 있는 화력 지원 자산
3. 해당 사격의 '관측자'로 행동할 자격이 있는, 표적 헥스에 인접한 유닛

타격(23.0 참조)의 경우에도 같은 세 가지 요소가 필요하지만, **예외로** 표적 헥스가 정찰 시도(20.2 참조)나 대포병 획득 시도(23.4.2 참조)로 획득되어 있다면 인접한 관측자가 없어도 타격할 수 있다는 점이 다릅니다.

[21.1] 화력 지원 자산

세 종류의 화력 지원 자산Fire Support Asset이 있습니다:

1. 포병 유닛(22.0 참조)
2. 공중 유닛(24.0 참조)
3. 공격 헬리콥터 유닛(25.0 참조)

일반적으로 화력 지원Fire Support을 제공하는 각 포병, 공격 헬리콥터, 공중 유닛의 사격 전투력 값을 자신이 지원하는 사격 전투 또는 화력 타격Fire Strike의 총 사격 전투력에 더합니다 (다만 공중 유닛은 언제나 단독으로 공격합니다. 24.0 참조).

사격 전투의 경우, 화력 지원 자산Fire Support Asset은 표적 헥스를 단독으로 공격하거나 인접한 아군 지상 유닛과 함께 공격할 수 있습니다. 타격의 경우, 화력 지원 자산은 **언제나 단독으로 공격합니다**(타격은 오직 화력 지원 자산만 수행할 수 있는 사격 형태입니다. 23.0 참조). ADM 타격(23.5 참조)과 가스 타격(44.2 참조)의 경우, 화력 지원 자산은 자신의 사격 전투력이 직접 관여하지 않는 형태의 사격을 수행합니다.

[21.2] 사격 요청

사격 요청Fire Call은 HQ가 하나 이상의 화력 지원 자산Fire Support Asset에 대해 화력 지원을 요청하는 것입니다. 사격 요청에는 두 종류가 있습니다. 1) '군 지원 요청Army Call'과 2) '공중 지원 요청Air Call'입니다. 군 지원 요청Army Call은 호출

HQ의 지휘 계통에 속한 군 자산(포병과 공격 헬리콥터 유닛)에 대한 호출입니다. 공중 지원 요청Air Call은 공군 자산(공중 유닛)에 대한 호출입니다. 플레이어는 아군 타격 세그먼트 동안에만 공중 지원 요청을 할 수 있으며, Army Call과 Air Call을 결합할 수는 없습니다. 이렇게 호출된 자산은 현재의 타격 또는 사격 전투에 참가할 수 있습니다. 호출 HQ가 표적 헥스의 지휘 범위 안에 있을 필요는 없습니다. 어떤 HQ가 사격 요청을 할 수 있는지, 그리고 어떤 화력 지원 자산을 호출할 수 있는지는 세 가지 요소에 의해 좌우됩니다:

1. 플레이어가 통제하는 진영(WP 또는 NATO)
2. 현재 진행 중인 타격 또는 작전의 유형
3. 지원하려는 사격의 유형

이 상호작용의 복잡성은 차트·테이블 소책자에 있는 각 플레이어의 화력 지원Fire Support 차트에 간단하게 정리되어 있습니다. 화력 지원은 플레이 중 다음 시점에 발생할 수 있습니다:

1. 아군 활성화 사이클의 타격 세그먼트 동안
2. 아군 공세 작전의 공세 사격Offensive Fire 스텝 동안
3. 적 공세 작전의 방어 사격Defensive Fire 스텝 동안
4. 대포병 사격Counter-Battery Fire 사이클 동안(언제든 발생할 수 있는 인터럽트 행동, 23.4 참조)

플레이어가 타격을 수행하려고 하거나 작전 사이클에서 사격 요청Fire Call 스텝을 받는다고 지시할 때마다, 자기 진영의 화력 지원Fire Support 차트를 참조해 자신이 지원하려는 전투 유형(타격, 공세 사격Offensive Fire, 방어 사격Defensive Fire)에 해당하는 구역을 찾고, 그 구역에서 현재 진행 중인 타격 또는 작전 유형에 맞는 행을 찾은 뒤, 그 행에서 사격 요청 자격이 있는 HQ와 그 요청에 응답 자격이 있는 화력 지원 자산Fire Support Asset의 종류 및 수량을 확인하면 됩니다.

또한 적 작전 중 방어 사격 요청에 응답할 수 있는 화력 지원 자산은 적 재밍에 의해 추가 제한될 수 있다는 점에 유의하십시오(39.0 참조). 플레이어는 자신의 사격 요청에 적용되는 제한을 확인한 뒤, 어느 HQ가 그 요청을 할지와 어떤 구체적 유닛을 호출할지를 선언합니다.

[21.2.1] 화력 지원 투입. 어떤 상황에서는 화력 지원 차트에 따라 플레이어는 화력 지원으로 최대 포병 유닛 2개와 공격 헬리콥터 유닛 1개까지 호출할 수 있습니다. 이 경우 플레이어는 공격 헬리콥터 유닛을 지도에 들어오기 전에 각 참가 유닛을 구체적으로 선언해야 합니다(즉, 적 대공포 사격Flak Fire의 영향을 알기 전에. 27.2 참조). 일단 공격 헬리콥터 유닛을 지도에 들여온 뒤에는, 적 대공포 사격이 그 헬리콥터 유닛에 영향을 주더라도 추가 포병 유닛을 더할 수 없습니다. 또한 투입된 포병 유닛은 공격 헬리콥터 유닛이 적 대공포 사격으로 임무 중지되거나 격추되더라도, 자신이 호출된 그 타격 또는 사격 전투에 반드시 참가해야 합니다.

[21.2.2] **사격 요청 제한.** HQ는 지도 위에 있거나 오프맵 디스플레이에 있을 때만 사격 요청을 할 수 있습니다. HQ는 교란 상태이거나(23.3 참조), 게임 턴 트랙 위에서 재편성 중이라면(30.4.1 참조) 사격을 요청할 수 없습니다.

예외: 교란 상태 HQ도 자기 자신이 관측자라면 사격 요청을 할 수 있습니다. 아군의 침투 사격 *Infiltration Fire* 이나 후퇴 사격 *Retreat Fire* 전투를 지원하기 위한 사격 요청이나 오버런이나 근접 공격 중의 어떤 사격 전투를 지원하기 위한 사격 요청도 할 수 없습니다. 시간적 여유가 너무 짧기 때문입니다.

[21.2.3] **다중 사격 요청.** 단일 타격이나 단일 작전 중 사격 요청 스텝 동안에는, HQ마다 사격 요청을 한 번씩만 할 수 있습니다. 그러나 한 턴 동안 HQ가 사격 요청을 할 수 있는 총 횟수에는 제한이 없습니다.

[21.2.4] **방어 사격 요청.** 비활성 플레이어는 적 작전 중 여러 번의 방어 사격 전투를 수행할 기회가 있을 수 있습니다(참가 중인 적 유닛들이 둘 이상의 hex를 점유하는 경우). 그럼에도, 해당 작전의 방어 사격 요청 스텝 동안에는 사격 요청을 단 한 번만 수행할 수 있습니다. 그 한 번의 사격 요청에 응답한 화력 지원 자산만이 해당 작전의 모든 방어 사격 전투에 걸쳐 사용할 수 있는 전 자산입니다. 여러 자산을 서로 다른 방어 사격 전투에 배정할 수 있고, 개별 자산도 둘 이상의 표적 hex로 사격을 분할할 수도 있습니다(18.7.3 참조). 단, 어떤 스텝도 한 번 이상 사격해서는 안 됩니다. 비활성 플레이어는 이러한 화력 분배 계획을 미리 선언할 필요는 없습니다.

[21.3] 전방 관측자

디자인 노트: 정의상, 전선 훨씬 뒤에 기반한 화력 지원 자산으로 정확하게 공격하려면 표적 유도가 필요합니다. 표적 hex가 관측되었다면, FO(전방 관측자) 또는 FAC(전방 항공 통제관)가 이 유도를 제공합니다. 표적 hex가 획득되었다면, 정찰 자산(정찰 차량, 헬리콥터, 항공기)이 이 유도를 제공하는 것입니다.

HQ는 표적 hex가 획득되었거나 '관측'되어 있을 때만 그 hex를 상대로 타격을 위한 사격 요청을 할 수 있습니다(23.0 참조).

HQ는 표적 hex가 '관측'되어 있을 때만 **사격 전투** 지원을 위한 사격 요청을 할 수 있습니다. 정찰 시도에 성공하면 표적 hex를 획득합니다(20.0 참조). 표적 hex는 인접 hex에 아군 유닛이 있고, 그 유닛이 1) 호출 HQ의 지휘 범위 안에 있으며 2) 그 지휘 계통 안에 있을 때 '관측'됩니다. **예외:** **NATO 유닛은 다른 국적 HQ를 위해서는 결코 관측할 수 없습니다.** 인접한 아군 유닛을 '관측자 *Observer*'라고 합니다. 분명히 하자면, 상위 유닛은 예하 HQ의 지휘 계통 안에 있으므로, 상위 유닛도 예하 HQ를 위해 관측할 수 있고, 예하 유닛도 상급 HQ를 위해 관측할 수 있습니다. HQ 유닛은 언제나 인접한 적 유닛을 자기 자신을 위해 직접 관측할 수 있습니다. **마스킹된 유닛은 결코 관측할 수 없습니다**(14.4 참조). 어떤 HQ를 위해 어떤 유닛이 관측할 수 있는지에 대한 자세한

내용은 편제 상호작용 차트에 적혀 있습니다. 유닛이 같은 타격 페이지나 작전 중이라도 사격 요청의 관측자로 행동할 수 있는 횟수에는 제한이 없습니다.

[21.3.1] **타격 사격 요청 관측.** 유닛은 현재 활성화 사이클에서 활성화 중일 때만 타격을 위해 관측할 수 있습니다. 이는 기지 유닛이 현재 사이클에서 활성화하기로 확정된 경우에만 관측할 수 있으며, 다른 어떤 사이클에서도 관측할 수 없게 된다는 뜻입니다.

[21.3.2] **공세 사격 요청 관측.** 아군 공세 작전의 공세 사격 요청 스텝 동안, 유닛이 목표 hex에 인접해 있고 그 작전에 참가 중일 때만 관측 자격이 있습니다. 현재 작전에 참가 중인 최소 하나의 지상 유닛이 이동 종료 시 목표 hex에 인접해 있었지만, **적 방어 사격으로 관측 자격이 있는 유닛이 모두 제거되었어도**, 플레이어는 여전히 공세 사격 요청 스텝 동안 사격 요청을 할 수 있습니다. 단, 다음 규칙이 적용됩니다. 공격 헬리콥터 유닛이 호출되었고 적 대공포 사격 *Flak Fire* 에서 살아남았다면, 1) 해당 유닛이 표적 hex에 사격할 수 있는 hex로 지도에 들어와 이동을 끝내고, 2) 호출 HQ의 지휘 범위 안에 있다면, 자기 자신과 함께 호출된 모든 아군 포병 유닛을 위해서도 관측할 수 있습니다(공격 헬리콥터 유닛이 호출 HQ의 사거리 안 hex에서 사격해야 하는 유일한 경우입니다). 공격 헬리콥터 유닛이 관측할 수 없다면, 호출된 모든 포병 유닛의 사격 전투력은 **절반**이 됩니다(이는 참가 관측자들이 파괴되기 전에 짧은 시간 동안만 관측 자격이 가능했음을 나타냅니다).

[21.3.3] **방어 사격 요청 관측.** 적 공세 작전의 방어 사격 요청 스텝 동안, 현재 작전에 참가 중인 적 유닛에 인접한 각 아군 유닛은 잠재적 관측자입니다.

비활성 플레이어는, 아무 HQ 하나를 골라 사격 요청을 한 번 수행할 수 있습니다. 다만 다음 조건을 모두 충족해야 합니다: 1) 해당 HQ가 이런 관측자들 중 최소 하나의 지휘 범위 안에 있고, 2) 그 관측자가 해당 HQ의 지휘 계통 안에 있어야 합니다. 즉, 어떤 관측자가 사용 가능한지에 따라 어느 HQ가 방어 사격 요청을 할 수 있는지 결정됩니다.

플레이어가 어느 HQ가 방어 사격 요청을 할지 선언하고 나면, 그 HQ가 호출한 화력 지원 자산은 오직 그 특정 호출 HQ의 지휘 범위 안에 있고, 지휘 계통 안에 있는 인접 유닛이 관측할 수 있는 방어 사격 전투만 지원할 수 있습니다.

방어 사격 전투의 가능한 표적 hex가 여러 개라면, 각 표적 hex는 각각 다른 인접 관측자가 관측할 수도 있고, 반대로 하나의 같은 관측 유닛이 모두에 인접해 있다면 그 유닛 하나가 모든 표적 hex를 관측할 수도 있습니다.

[21.3.4] 관측자가 자신이 관측하는 화력 지원 자산과 같은 사격 전투에 참가해야 할 필요는 없습니다. 언제나 화력 지원 자산만으로 표적 hex를 공격할 수 있습니다.

방어 사격 요청 관측 예시:



소련 제170근위 차량화소총연대가 1720hex의 서독 Marder 유닛을 상대로 강습 작전을 수행합니다. WP 플레이어는 서독 유닛이 후퇴하기 어렵게 만들기 위해 전체 진지를 포위하려고 합니다(빨간 화살표). 지금은 NATO 플레이어의 방어 사격 요청 스텝이며, 그는 화력 지원을 위한 사격 요청 Fire Call 옵션을 검토하고 있습니다. 이때 각 HQ가 사용할 수 있는 관측자에 의해 선택이 제한됩니다.

A. 2621hex의 미군 전방 HQ로 사격 요청을 하고, 1919hex의 미군 M1 유닛으로 관측할 수 있습니다. 그러나 이렇게 하면 서독 유닛은 미군 HQ를 위해 관측할 수 없기 때문에(그들의 지휘 계통 밖이므로), 화력 지원 자산은 1820hex의 소련 BMP 유닛에 대해서만 사격할 수 있습니다.

B. 제36판저여단 HQ로 사격 요청을 하고, 서독 1721hex의 제12판저기지 공병 유닛으로 관측할 수도 있습니다. 이 유

닛은 여단 HQ의 지휘 계통 안에 있습니다. 그러나 이 경우 Marder 유닛도, 미군 M1 유닛도 제36판저여단의 지휘 계통 안에 있지 않기 때문에, 1722hex의 소련 BMP 유닛에 대한 방어 사격 전투에만 화력 지원을 제공할 수 있습니다.

C. 2023hex의 제35판저척탄병여단 HQ로 사격 요청을 하고, 목표 hex의 서독 Marder 유닛과 1721hex의 서독 제12판저기지 공병 유닛으로 관측할 수 있습니다. 둘 다 그 여단 HQ의 지휘 계통 안에 있습니다. 이렇게 하면 세 개의 가능한 표적 hex 모두가 호출 HQ를 위해 관측 자격이 있는 유닛에 인접해 있으므로, 응답한 화력 지원 자산을 세 개의 가능한 방어 사격 전투에 모두 배분할 수 있습니다. 이것이 NATO 플레이어에게 가장 좋은 선택지이며, 따라서 그가 선택한 방법입니다.

[22.0] 포병

디자인 노트: 현대전에서 포병이 다른 어떤 병과보다 더 많은 피해를 입힌다는 통계는 자주 인용됩니다. 분명 보병은 이 병과를 크게 두려워해야 합니다. 그러나 1980년대에 이르러 미군은 차량 파괴를 목적으로 특별 설계된 155mm 포탄을 배치했는데, 여기에는 레이저 유도 Copperhead 탄, M483A1 DPICM 탄, RAAMS(Remote Anti-Armor Mine System) 탄이 포함되었습니다. 이제 장갑차량조차도 이 병과를 크게 두려워해야 했습니다. 포병 운용에서 결정적 고리는 언제나 통신망입니다. 본질적으로 포병 유닛은 대개 표적을 직접 관측하지 못합니다. 대신 전방 관측자가 정확한 좌표로 사격을 유도해야 합니다. 이 연결은 적의 재밍에 취약합니다.

또한 급속히 전개되는 전투에서는 관측자가 자신이 지원하는 부대와 직접 접촉하거나 전황 자체에 대한 파악을 잃을 수도 있습니다. NATO는 중복 통신망과 높은 기동성의 관측자들로 이 취약성에 대응했습니다. 바르샤바 조약군은 전반적인 전투 계획 틀 안에서 화력 임무를 훨씬 미리 계획하고, 보다 많은 포병을 전방에 배치해 직접 사격할 수 있도록 함으로써 이 취약성에 대응했습니다. NATO의 해법이 더 유연했습니다. 더 많은 부대에서 화력을 요청할 수 있었고, 더 신속하게 투입할 수 있었습니다. 이러한 장점은 NATO 포병 유닛의 사격 수치와, 그 사용에 가해지는 제한이 더 적다는 점 모두에 반영되어 있습니다.

포병 유닛은 이 게임의 세 종류 화력 지원 자산 **Fire Support Asset** 중 하나입니다(공중 유닛과 공격 헬리콥터 유닛 그리고 포병). 포병 유닛은 세 가지 하위 유형으로 나뉩니다. 자주포, 견인포, 로켓 포병입니다. 특별히 언급된 경우를 제외하면, 모든 유형의 포병 유닛은 동일하게 기능합니다.

포병 유닛의 독특한 점은 언제나 한 작전에서 이동하고 다른 작전에서 사격한다는 것입니다. **포병 유닛이 참가할 수 있는 유일한 작전은 행군 작전**이며, 이 작전으로 포병 유닛이 이동합니다. 그러나 포병 유닛은 아군 공세 작전의 아군 사격 스텝 동안(적 공세 작전 포함)과 아군 타격 세그먼트 동안 화력 지원을 제공할 수 있습니다(23.0 참조). 또한 적 포병 유닛이 사격할 때마다 대포병 사격 **Counter-Battery Fire** 타격을 실행할 수도 있습니다(23.4 참조). 포병 유닛은 적 표적을 단독으로 공격할 수도 있고, 다른 아군 유닛과 함께 공격할 수도 있습니다. 다른 공격 전투력을 가진 지상 유닛과 마찬가지로, 포병 유닛도 인접 헥스로 사격할 수 있습니다. **예외:** 22.7 로켓 포병 참조. 이 방식은 '직접 사격 **Direct Fire**'이라 부릅니다. 다른 지상 유닛과 달리, 포병 유닛은 인쇄된 사거리 이하라면 몇 헥스 떨어져 있는 그 헥스에 사격할 수도 있습니다. 이 방식은 '간접 사격 **Indirect Fire**'이라 부릅니다. 포병 유닛은 보통 간접 사격을 사용해 아군 HQ의 사격 요청에 따라 먼 거리 표적에 대한 타격이나 사격 전투에 참가합니다. 포병 유닛이 어떤 전투 유형에 어떤 사격 모드를 사용할 수 있는지는 차트·테이블 소책자의 포병 사격 차트에 요약되어 있습니다.

[22.1] 직접 사격

직접 사격은 포병 유닛이 인접 헥스로 가하는 사격입니다. 로켓 포병 유닛은(22.7 참조) 직접 사격을 할 수 없으므로, 인접 헥스로 **결코 사격할 수 없습니다**. 견인포와 자주포 포병 유닛은 언제나 직접 사격으로 인접 표적 헥스에 대한 방어 사격 **Defensive Fire**, 후퇴 사격 **Retreat Fire**, 침투 사격 **Infiltration Fire**를 수행할 수 있습니다. 그러나 포병 유닛은 공세 작전에 참가할 수 없고(간접 사격 **Indirect Fire**으로 지원만 가능), 따라서 목표 헥스에 인접해 시작하더라도 **직접 사격으로 목표 헥스에 대한 공세 사격을 할 수는 없습니다**. 또한 어떤 포병 유닛도 **직접 사격으로 타격에 참가할 수 없습니다**. 직접 사격으로 하나의 사격 전투에 참가할 수 있는 포병 유닛 수에는 제한이 없지만, 모두 표적 헥스에 인접해 있어야 합니다. 또한 한 턴 동안 포병 유닛이 직접 사격을 실행할 수 있는 횟수에도 제한이 없습니다. 포병 유닛이 직접 사격을 할 때는 기동 유닛과 같은 방식으로 작동하므로, 소유 플레이어는 TEC의 해당 포병 유닛 열을 참조해 지형이 그 사격에 미치는 효과를 결정합니다. 직접 사격은 항상 절반으로 감소하며, 지형에 따라 1/4로 감소할 수도 있습니다

디자인 노트: 포병 유닛이 공세 작전에 참가할 수 없다는 금지 사항은, 양측 모두 가능한 한 포병을 위협에서 멀리 두려 했던 교리를 반영합니다. WP는 실제로 필요시 연대포병집단

(RAG)의 곡사포를 직접 사격 역할에 사용할 계획을 세웠으며, 이 집단은 보통 18문의 122mm 포를 가진 한 개 대대로 구성되었습니다. 이것이 바로 이 포들이 연대 자체의 공격 전투력에 반영되어 있는 이유 중 하나입니다.

[22.2] 간접 사격

간접 사격 **Indirect Fire**은 포병 유닛이 인접하지는 않지만 사거리 안에 있는 표적 헥스를 상대로 가하는 사격입니다. 포병 유닛이 표적 헥스 사거리 안에 있는지 확인하려면, 둘 사이를 가르는 최소 헥스 수를 셉니다(표적 헥스는 포함하지만 포병 유닛이 있는 헥스는 포함하지 않습니다). 이 수가 포병 유닛에 인쇄된 사거리 이하라면, 그 표적 헥스는 사거리 안입니다(상기하자면, 포병 유닛의 사거리는 유닛 카운터 값 줄의 가운데 숫자입니다. 4.1.2 참조). **간접 사격은 포병 유닛이 아군 HQ의 사격 요청에 응답해 화력 지원을 제공할 때 사용할 수 있는 유일한 사격 모드입니다**. 이는 사격 요청에 응답하는 포병 유닛이 간접 사격으로 공세 사격 전투, 방어 사격 전투 또는 타격에는 참가할 수 있지만, 침투 사격이나 후퇴 사격에는 참가할 수 없다는 뜻입니다(이 두 종류 전투 중에는 사격 요청을 할 수 없기 때문입니다). 각 포병 유닛은 턴당 최대한 한번만 간접 사격을 할 수 있으며, 이후 사격 완료 마커 **Fired Marker**를 받습니다(22.5 참조).

포병 유닛이 간접 사격을 하려면 다음 조건을 **모두** 만족해야 합니다:

1. 사격 완료 마커 **Fired Marker**가 없어야 함(22.5 참조).
2. 교란 상태가 아니어야 함(23.3 참조).
3. 적 지상 유닛에 인접해 있지 않아야 함.
4. 자기 지휘 계통에 있는 HQ의 사격 요청에 응답하고 있어야 함.
5. 호출 HQ의 포병 풀 안에 있어야 함(22.3 참조).
6. 표적 헥스 사거리 안에 있어야 함.
7. 표적 헥스가 관측(21.3 참조) 또는 획득되어 있어야 함(20.0 참조).

분명히 하자면, 포병 유닛은 사용 면이거나 마스킹 상태라도 간접 사격 **Indirect Fire**을 실행할 수 있습니다.

[22.2.1] 간접 사격 전투력. 일반적으로 포병 유닛이 간접 사격을 할 때는, **자신의 헥스의 지형도 표적 헥스의 지형도 그 사격 전투력에 영향을 주지 않습니다**. **예외:** 간접 사격을 실행하는 포병 유닛의 사격 전투력은 다음 경우 절반이 됩니다:

1. 지뢰지대를 점유하고 있을 때(37.0 참조).
2. 오염 상태이거나 가스 구역 내 헥스를 점유하고 있을 때(44.0 참조).
3. 연막 헥스로 사격할 때(6.3.3 참조).

디자인 노트: 유닛이 직접 사격을 할 때는 지형이 시야를 차단할 수 있으므로, 그 사격에 지형이 영향을 주는 것은 당연합니다.

간접 사격은 포탄과 로켓의 곡사 탄도 때문에 헬스 전체를 대상으로 사격할 수 있기 때문에 그런 제한이 없습니다.

그러나 지뢰지대나 오염 지형을 점유하면 탄약 재보급이 심각하게 방해받고, 연막 헬스로 사격하는 것은 현지 전방 관측자가 그 사격을 제대로 관측하지 못한다는 뜻입니다.

[22.2.2] 아군 공세 작전 중, 공세 사격 전투에 화력 지원을 제공하기 위해 간접 사격을 사용하는 포병 유닛은 그 작전에 참가하는 것으로 간주되지 않습니다. 이 유닛들은 지원하는 것입니다. 따라서 작전에 포함되기 위해 CP가 필요하지 않으며, 사격 후에도 사용 면으로 뒤집히지 않습니다.

[22.3] 포병 풀

포병 풀은 HQ의 사격 요청 *Fire Call*에 응답할 수 있는 모든 포병 유닛의 집합입니다. 그러나 화력 지원 차트는 **하나의 사격 요청**에 응답할 수 있는 포병 유닛 수에 제한을 둡니다. 이 제한 내에서 플레이어는 호출 HQ의 포병 풀에 속한 포병 유닛 중 원하는 유닛을 선택하여 그 사격 요청에 응답하게 할 수 있습니다. HQ는 자신의 포병 풀에 더 이상 포병 유닛이 남지 않을 때까지 계속해서 포병 유닛에 사격 요청을 할 수 있습니다. 일반적으로 HQ는 어떤 포병 유닛이 다음 조건을 모두 충족하면 그 유닛을 자신의 포병 풀에 포함시킬 수 있습니다:

1. 해당 유닛이 HQ와 같은 편제에 속하거나, HQ의 지휘 계통 안의 어떤 편제(상급 또는 예하)에도 속할 것.
2. 해당 HQ의 지휘 범위 안에 있을 것(30.1 참조).
3. 간접 사격 *Indirect Fire* 자격이 있을 것(교란 상태가 아니고, 적 유닛에 인접하지 않았으며, 사격 완료 마커 *Fired Marker*도 없을 것).

예를 들어 제79근위전차사단 전방 HQ는 자기 사단 기지의 모든 포병 유닛과 제8근위군 기지의 모든 포병 유닛을 자신의 포병 풀에 포함시킬 수 있지만, 다른 사단 소속 포병 유닛도 포함시킬 수는 없습니다.

제3보병사단 본부 HQ는 자기 사단과 제72야전포병여단(VII 군단 기지라는 상위 편제의 일부)의 모든 포병 유닛을 자신의 포병 풀에 포함시킬 수 있지만, 서독 제12관저사단 소속 포병 유닛은 포함시킬 수 없습니다(이는 측면 편제이므로 그 지휘 계통 밖입니다).

반대로 미 제72야전포병여단 유닛은 VII 군단이 플레이 중 가장 높은 제대이자 다른 모든 편제의 상급이므로, 게임의 어떤 NATO HQ의 포병 풀에도 포함될 수 있습니다(다만 22.3.1의 제한을 참조하십시오). 어떤 유닛이 각 HQ의 포병 풀에 들어갈 수 있는지는 포병 풀 차트를 참조하십시오.

디자인 노트: 여기서 작동하는 원리는, 포병 유닛은 자신의 지휘 계통 안의 어떤 HQ를 위해서도 사격할 수 있고 그 지휘 계통 안의 어떤 관측자든 사용할 수 있지만, 지휘 계통 밖 편제를 위해서는 사격할 수 없다는 것입니다.

다만 주요 공세 개시와 같은 특정 작전 상황에서는 그 제한이 강제로 완화될 수 있습니다. 그러나 NATO 플레이어는 국가별 지휘 구조를 가로지르는 포병 사격 조정의 복잡성 때문에 추가적인 제한을 받습니다.

[22.3.1] NATO 포병 풀. 일반적으로 NATO HQ는 설령 자기 지휘 계통 안에 있더라도, 다른 국적 포병 유닛을 자신의 포병 풀에 포함시킬 수 없습니다. **예외:** NATO HQ는 다음 경우에 다른 국적 포병 유닛을 자신의 포병 풀에 포함시킬 수 있습니다: 1) 모든 유형의 타격에 대한 사격 요청을 하는 경우(대포병 사격 *Counter-Battery Fire* 타격은 제외, 23.4 참조), 또는 2) 아군 강습 작전 중 사격 요청을 하는 경우(단 해당 포병 유닛들이 **상위 군단 기지 편제**에 속할 때에 한함).

예를 들어 캐나다와 서독 HQ는 타격 및 아군 강습 작전을 위해 VII 군단 기지의 미 제72야전포병여단 유닛을 호출할 수 있습니다. 이는 해당 포병 유닛들이 자기 지휘 계통의 상위 군단 기지 편제에 속해 있기 때문입니다. 분명히 하자면, 이는 NATO HQ가 아군 급속 공격 *Hasty Attack* 작전, 어떤 적 작전, 또는 대포병 사격 타격을 할 때는 자기 포병 풀에 다른 국적 포병 유닛을 포함시킬 수 **없다는 뜻입니다**(각각의 경우는 국가 간 지휘 경계를 넘어 사격을 조정할 준비 시간이 부족한 경우입니다).

[22.3.2] 포병 유닛은 각 HQ의 포병 풀 조건을 모두 충족한다면, 동시에 둘 이상의 HQ 포병 풀에 속할 수 있습니다. 그 유닛은 사격 완료 마커 *Fired Marker*를 받거나(22.5 참조), 교란 상태가 되는 순간(23.3 참조), 모든 포병 풀에서 동시에 빠집니다.

[22.4] 방어 포병 지원

각 플레이어의 화력 지원 차트에는 아군 사격 전투 또는 타격을 지원하기 위해 호출할 수 있는 포병 유닛의 수와 유형이 자세히 나와 있습니다.

[22.4.1] WP 방어 포병 지원. WP 화력 지원 차트는 WP 방어 사격 전투에 화력 지원을 제공할 수 있는 유일한 포병 유닛 유형이 **DAG**뿐이며(4.1.2.4 참조), 다른 어떤 WP 화력 지원 자산(공중 유닛 또는 공격 헬리콥터 유닛)도 방어 사격 요청에는 전혀 응답할 수 없다고 규정합니다.

사단당 DAG가 하나뿐이므로, 이는 WP 각 사단의 기동 유닛이 게임 턴당 방어 사격 전투에 대해 화력 지원을 받을 기회가 최대 한 번뿐이며, 그 화력 지원도 반드시 자기 사단 DAG에서 나와야 함을 의미합니다.

여러 사단의 유닛이 어떤 방어 사격 전투를 관측할 자격이 있다면, 그 화력 지원은 WP 플레이어가 사격 요청을 위해 선택한 HQ와 같은 사단의 DAG에서 나와야 합니다(21.3.3 참조).

디자인 노트: 오직 DAG만이 WP 기동 유닛에 방어 화력 지원을 제공할 수 있다는 제한 사항은, 야전군 포병은 방어 사격에 충분히 신속하게 대응하기에는 지휘 계통이 너무 높고, 사단의 로켓 포병은 이 역할에 쓰기에는 너무 부정확하다는 사실을 반영합니다. 결국 사용할 수 있는 것은 DAG뿐입니다.

[22.4.2] 다중 전투 지원. 적 공세 작전의 방어 사격 스텝 동안, 지원 포병 유닛이 여러 표적 hex를 대상으로 사격해야 할 수도 있습니다(21.3.3절의 방어 사격 요청 관측 예시 참조). 이 경우 플레이어는 지원 포병 유닛을 가능한 표적 hex들에 원하는 방식으로 배분할 수 있습니다. 지원 포병 유닛은 18.7.3절에 설명된 대로 사격을 분할할 수도 있습니다. 단, 그 유닛의 어떤 스텝도 한 번 이상 사격해서는 안 됩니다.

[22.5] 사격 완료 마커

포병 유닛은 단지 사격했다는 이유만으로는 사용 면으로 뒤집히지 않습니다. 그러나 포병 유닛이 어떤 형태의 사격이든 수행할 때, 소유 플레이어가 이미 사격 완료 마커 *Fired Marker*가 올라가 있지 않다면 반드시 유닛 위에 그 마커를 올려야 합니다. **사격 완료 마커가 놓인 포병 유닛은 턴 종료 시까지 간접 사격 *Indirect Fire*을 실행할 수 없습니다.** 포병 유닛이 사격할 때, 상대 플레이어는 그 유닛의 위치, 유형(DAG, M109, LARS 등), 포함 스텝 수를 물어볼 수 있습니다(상대는 이 정보를 바탕으로 대포병 사격 *Counter-Battery Fire* 사이클을 개시하거나 계속할지 결정할 수 있습니다. 23.4 참조). 재정비 패이즈의 마커 제거 스텝이 되면 모든 사격 완료 마커를 지도에서 제거합니다. **예외:** 사단이 주공을 선언했을 때는(12.4 참조), 해당 사단 활성화 사이클의 타격 세그먼트 종료 시점에, 그 세그먼트 동안 사격한 모든 포병 유닛에서 사격 완료 마커를 제거하여 같은 턴에 다시 사격할 기회를 줍니다.

[22.6] 포병 사격과 이동

포병 유닛이 수행할 수 있는 유일한 작전은 행군 작전이며, 이것은 어떤 사격도 허용하지 않는 작전입니다. 포병 유닛은 행군 작전을 수행할 때 이동합니다.

포병 유닛은 사격 요청을 받을 때마다(간접 사격 *Indirect Fire*) 또는 적 유닛이 자신에게 인접하게 이동할 때마다(방어 사격 *Defensive Fire*, 침투 사격 *Infiltration Fire*, 후퇴 사격 *Retreat Fire*) 사격합니다. 따라서 포병 유닛은 언제나 한 작전에서 이동하고 별개의 다른 작전에서 사격합니다.

포병 유닛은 자신의 행군 작전 전/후에도 사격할 수 있으며, 사용됨 상태인지 미사용 상태인지도 상관없습니다. 사단 기지의 WP 포병 유닛은 자기 사단 기지의 행군 작전에서 이동합니다.

상위 제대 기지 편제의 WP 포병 유닛은 어떤 예하 사단 기지의 행군 작전에도 참가할 수 있습니다. 여단 고유 NATO 포병 유닛은 자기 여단의 활성화 사이클에서 행군 작전을 수행합

니다. 포병 유닛이 상위 제대 기지 편제에 속하는 경우, 같은 국적의 어떤 예하 NATO 여단의 활성화 사이클 동안에도 행군 작전을 수행할 수 있습니다.

[22.7] 로켓 포병

디자인 노트: 로켓 포병 유닛은 장갑 트럭에 다수의 발사관을 실은 다연장로켓발사기로 무장하고 있으며, 1분도 안 되는 시간에 로켓 일제사격을 가한 뒤 적 대포병 사격 *Counter-Battery Fire*을 피하기 위해 재빨리 이동할 수 있습니다.

로켓 포병 유닛은 4.1.2.3절에서 설명합니다. 로켓 포병 유닛은 다른 유형의 포병 유닛과 모든 면에서 동일하지만, 사용할 수 있는 유일한 사격 형태는 아군 타격 중의 간접 사격 *Indirect Fire*(23.0 참조) 또는 대포병 사격 *Counter-Battery Fire* 타격(23.4 참조)뿐입니다. 분명히 하자면, 로켓 포병 유닛에는 다음 사항이 적용됩니다:

1. 인접 hex로 사격할 수 없습니다(직접 사격이기 때문).
2. ZOC가 없습니다(인접 hex로 사격할 수 없기 때문).
3. 아군 공세 사격 또는 방어 사격 전투에 화력 지원을 제공할 수 없습니다(이것들은 타격이 아니기 때문).

디자인 노트: 로켓 포병 유닛이 직접 사격에 참가할 수 없는 이유는 이 무기 체계가 직접 사격용으로 설계되지 않았고, 로켓이 무장되기 전 최소 사거리가 모두 있었기 때문입니다.

로켓 포병 유닛이 공세 사격과 방어 사격에 참가할 수 없는 이유는, 이런 역할의 포병은 아군 교전 유닛 바로 곁의 표적에 대한 정밀 공격을 수행해야 하기 때문입니다.

로켓 포병 일제사격 특유의 큰 산포율은 이 역할에 쓰면 아군을 위협에 빠뜨리게 됩니다. 이런 제한 때문에 플레이어는 로켓 포병 유닛이 거의 쓸모없다고 느낄 수 있지만, 그렇지 않습니다.

이들의 주된 역할은 대포병 사격 *Counter-Battery Fire*이며, 이 역할에서 탁월합니다. 또한 공격이 들어가기 전에 표적을 제압(교란)하는 데도 매우 유용합니다.

[23.0] 타격

디자인 노트: 사격과 기동의 결합을 전제로 하는 사격 전투 *Fire Combat*와 달리, 타격 *Strike*은 기동 유닛을 반격 사격에 노출시키지 않고 포병, 항공기, 공격 헬리콥터가 순수 화력을 투사하여 표적을 교란시키거나 파괴하려는 행위입니다.

타격은 서로 다른 효과를 지닌 다양한 탄약의 투하를 나타냅니다.

'타격'은 오직 화력 지원 자산 **Fire Support Asset**만으로 표적 hex스를 공격하는 것입니다(기동 유닛은 결코 참가할 수 없습니다). 각 타격은 자격 있는 HQ가 그 타격을 수행할 화력 지원 자산에 대해 별도의 사격 요청을 해야 합니다. 표적 hex스는 항상 관측되었거나(21.3 참조) 획득되어 있어야 합니다(20.2 참조). 플레이어는 네 종류의 타격을 실행할 수 있습니다:

1. 화력 타격 **Fire Strike** (23.1 참조)
2. 대포병 사격 **Counter-Battery Fire** 타격(23.4 참조)
3. ADM 타격(23.5 참조)
4. 가스 타격(44.2 참조)

화력 지원 자산이 타격을 수행할 수 있는 자격은 다음과 같습니다:

1. 포병 유닛은 어떤 종류의 타격이든 실행할 수 있습니다.
2. 공중 유닛은 대포병 사격 **Counter-Battery Fire** 타격을 제외한 어떤 종류의 타격이든 실행할 수 있습니다.
3. 공격 헬리콥터 유닛은 화력 타격만 수행할 수 있습니다.

타격은 공중 유닛 또는 로켓 포병 유닛이 참가할 수 있는 유일한 전투 형태입니다. 플레이어는 포병과 공격 헬리콥터 유닛을 같은 화력 타격에 결합할 수 있습니다(공격 헬리콥터 유닛이 참가할 수 있는 유일한 타격 유형입니다).

그러나 플레이어는 공중 유닛을 어떤 다른 유닛과도 같은 타격에 결합할 수 없습니다. 플레이어의 화력 지원 차트에는 1) 타격을 위한 사격 요청 자격이 있는 HQ와 2) 각 타격 종류에 참가할 수 있는 화력 지원 자산의 유형 및 수량이 완전히 정리되어 있습니다.

디자인 노트: 대부분의 군대는 공군 자산(제트기)과 육군 자산(포병 및 공격 헬리콥터) 사이의 어떤 형태의 합동 조정을 시도했지만, 이런 노력은 최상의 조건에서도 어렵고, 전시의 아군 및 적 방공망까지 있는 환경에서는 더욱 어려웠습니다. 게다가 이런 합동 작전에서는 오사의 위험이 기하급수적으로 증가합니다. 따라서 이 게임 시스템은 군중 합동 타격을 허용하지 않습니다. 공중 유닛은 언제나 단독으로 공격합니다.

각 아군 활성화 사이클의 타격 세그먼트 동안, 플레이어는 사전에 선언할 필요 없이 원하는 순서대로 아무 수의 타격이든 실행할 수 있습니다.

각 타격마다 활성화 HQ(또는 활성화 여단의 상위 NATO 사단 HQ)가 별도의 사격 요청을 해야 합니다. 표적 hex스는 반드시 관측되었거나 획득된 상태여야 합니다.

동일 HQ가 하나의 타격 세그먼트 동안 타격을 위한 사격 요청을 할 수 있는 횟수에는, 공격할 표적의 가용성과 사용 가능한 화력 지원 자산 수를 제외하면 제한이 없습니다.

또한 자격 있는 관측자가 타격을 위해 관측할 수 있는 횟수에도, 인접한 적 점유 hex스 수를 제외하면 제한이 없습니다. 다

만 동일한 타격 세그먼트나 대포병 사격 **Counter-Battery Fire** 사격을 동안 표적 hex스를 두 번 이상 타격할 수 없습니다(예외: 23.4.4 참조).

[23.1] 화력 타격

사격 전투와 마찬가지로, 화력 타격 **Fire Strike**은 참가 유닛의 공격 전투력을 사용해 표적 hex스의 유닛에 타격을 입힙니다. 화력 타격은 공세 사격 **Offensive Fire** 전투와 매우 비슷하게 실행되지만, 다음 차이가 있습니다:

1. 화력 지원 자산(포병, 공중, 공격 헬리콥터 유닛)만 참가할 수 있습니다.
2. **표적 hex스가 획득되어 있다면**, 인접한 관측자 없이도 타격할 수 있습니다.
3. 타격은 후퇴로 흡수할 수 없습니다.
4. 타격은 **가장 약한** 유닛부터 흡수합니다.
5. 표적 hex스의 유닛은 '교란' 상태가 될 수 있습니다(23.3 참조).

[23.1.1] 화력 타격 절차. 활성화 플레이어는 화력 타격을 실행하기 위해 다음 절차를 사용합니다:

1. 타격 표적 hex스를 선언하고, 그 hex스에 타격 표적 마커를 놓습니다.
2. 사격 요청을 할 활성화 HQ를 선언합니다.
3. 호출할 구체적인 화력 지원 자산을 선언합니다. 공중 유닛이 호출되었다면, 24.2절에 설명된 절차에 따라 공중 지원 요청 **Air Call**을 합니다.
4. 호출된 공중 유닛 또는 공격 헬리콥터 유닛을 편성해 지도 위 사격 위치로 들여오고, 이동 중 유발되는 대공포 사격 **Flak Fire**을 받습니다.
5. 화력 타격에 참가하는 각 유닛의 인쇄된 공격 전투력에 그 순간 포함된 스텝 수를 곱해 기본 사격 전투력을 결정합니다. 이후 차트·테이블 소책자의 **화력 효과 차트**를 사용해 각 유닛의 사격 전투력을 보정하여 보정 사격 전투력을 결정합니다. 화력 타격을 수행하는 유닛은 FEC의 모든 항목을 사용합니다. 단, "Fire Across Hexside" 항목은 제외합니다. 포병 유닛은 "Indirect" 열을 사용하고, 항공 및 공격 헬기 유닛은 "Air and AH" 열을 사용합니다. 분수는 그대로 유지합니다.
6. 참가하는 모든 유닛의 조정된 사격 전투력을 합산하고, 남은 분수는 내림하여 총 사격 전투력을 구합니다. 그런 다음 이 수를 2로 나누고(예외: 38.4 참조), 다시 내림하여 유효 사격 전투력을 구합니다.
7. CRT에 따라 주사위를 굴러 타격 보정수치를 결정하고, 이를 유효 사격 전투력에 더해 총 타격 수를 결정합니다. 타격 총계는 23.2절의 절차에 따라 스텝 손실로 흡수되어야 합니다. 표적 hex스 각 유닛의 방어 전투력은 TEC의 '방어 혜택 vs. 공세 사격/타격' 열을 사용해 조정합니다.

8. 상대 플레이어는 조정된 방어 전투력이 원래 가해진 타격 수(스텝 손실로 흡수되기 전) 이하인 생존 유닛들 위에 교란 마커를 놓습니다.
9. 참가한 모든 포병 유닛 위에 사격 완료 마커를 놓습니다. 공격 헬리콥터 유닛은 이동 중 대공포 사격 **Flak Fire**를 받으며 아군 지도 가장자리로 되돌린 뒤, 회복 박스로 돌려보냅니다(25.2.4 참조). 공중 유닛은 지도에서 제거합니다.

화력 타격 절차는 시퀀스 카드 2 뒷면에 요약되어 있습니다.

[23.2] 화력 타격의 타격 흡수

화력 타격 **Fire Strike**으로 인한 타격은 오직 스텝 손실로만 흡수할 수 있습니다. 조정된 방어 전투력이 **가장 강한** 유닛부터 스텝 손실을 적용해야 하는 사격 전투와 달리, 화력 타격에서는 **마스킹 여부와 상관없이** 조정된 방어 전투력이 **가장 약한** 유닛부터 스텝 손실을 적용해야 합니다.

조정된 방어 전투력이 동일한 유닛이 둘 이상이라 어느 스텝이 제거될지 선택해야 한다면, **타격을 강한 플레이어가 결정**합니다. 타격은 남은 타격 수가 표적 hex에서 **가장 약한** 생존 유닛의 조정된 방어 전투력보다 작아질 때까지 계속해서 스텝 손실로 흡수해야 합니다. **예외:** 대포병 사격 **Counter-Battery Fire** 타격의 경우, 스텝 손실은 그 유닛이 hex에서 가장 약한지 여부와 관계없이 오직 표적으로 지정된 특정 포병 유닛에서만 날 수 있습니다.

디자인 노트: 사격 전투에서 가장 강한 유닛부터 손실을 받게 하는 것은, 더 강한 유닛을 앞으로 내세워 후방의 약한 유닛을 보호할 수 있기 때문에 타당합니다. 그러나 타격에서는 사격이 한쪽 방향에서 선형적으로 오는 것이 아니라, 표적 전체 지역 위에서 위쪽에서 내려옵니다. APC 근처에 포탄이 떨어졌을 때, 100미터 떨어진 전차가 있다고 해서 그 효과가 줄어들지는 않습니다. 따라서 가장 약한 유닛이 폭발 효과에 먼저 굴복하는 것이 자연스럽습니다.

[23.3] 교란

화력 타격 **Fire Strike**이 가해질 때마다, 방어 플레이어는 원래 가해진 타격 총계를 표적 hex 각 개별 유닛의 조정된 방어 전투력과 비교합니다.

유닛의 조정된 방어 전투력이 타격 총계 이하라면, 그 유닛은 교란 상태가 됩니다. 그 위에 교란 마커를 놓습니다. 한 hex 안에서 더 강한 유닛은 멀쩡한 반면 일부 유닛만 교란 상태가 되는 것은 충분히 가능합니다.

교란은 모든 타격이 흡수된 뒤에 발생합니다(마커를 불필요하게 만지작거리는 일을 줄이기 위해서입니다). 다만 계산에는 언제나 원래의 타격 총계(타격을 흡수하기 전)를 사용합니다.

[23.3.1] 교란 효과. 교란의 효과는 다음과 같습니다:

1. 교란된 유닛은 즉시 사용 면으로 뒤집습니다(미사용인 경우).
2. 사용 면이므로, 교란된 유닛은 자신을 위해 계획된 작전이라도 어떤 작전에도 참가할 수 없습니다.
3. 교란된 포병 유닛은 간접 사격 **Indirect Fire**을 실행할 수 없습니다(22.2 참조).
4. 교란된 유닛의 사격 전투력은 방어 사격 **Defensive Fire**, 침투 사격 **Infiltration Fire**, 후퇴 사격 **Retreat Fire**을 실행할 때 **절반**이 됩니다(교란된 유닛이 실행할 수 있는 유일한 사격 형태). 이 효과는 그 유닛 사격 전투력에 대한 다른 모든 효과와 누적됩니다.
5. 교란된 유닛의 대공포 전투력 **Flak Strength**은 **절반**이 됩니다(최종 총합을 내림할 때까지 분수는 유지합니다).
6. 교란된 유닛은 후퇴/**진격**할 수 없으며, 같은 hex 안의 다른 모든 아군 유닛의 후퇴/**진격**도 금지합니다.
7. 교란된 유닛은 분할/결합/**스텝 이전**을 할 수 없습니다.
8. 교란된 HQ는 지휘/정찰 포인트를 소비/**전달**할 수 없고, 사격 요청도 할 수 없습니다. 아직 그렇게 되어 있지 않다면, 해당 HQ의 CP 마커(NATO만)와 RP 마커를 0으로 옮깁니다.
9. 교란된 HQ는 자신의 EW 자산으로 재밍 시도를 할 수 없습니다(39.0 참조).
10. 교란된 HQ는 어떤 유닛도 제독할 수 없습니다(44.6 참조).
11. 미군 기병 편제의 교란된 유닛은 스크리닝 행동을 수행할 수 없습니다(41.2 참조).

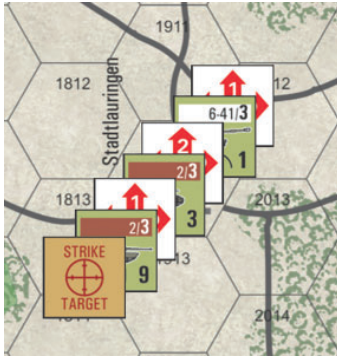
12. WP 계획 페이지 동안, WP 플레이어는 교란 상태의 HQ를 가진 WP 사단에 대해 GT 트랙에 주공 **치트 Main Effort Chit**를 배치하거나 유지할 수 없습니다(12.4.2, #1 참조).

이 효과들은 차트·테이블 소책자의 교란 효과 차트에 요약되어 있습니다. 분명히 하자면, 교란된 유닛이라도 사격 요청의 관측자나, 정찰 시도 또는 대포병 획득 시도의 포착 유닛의 역할은 수행할 수 있습니다.

[23.3.2] 재정비 페이지가 되면 모든 교란 마커를 제거합니다. **예외:** WP HQ 유닛의 교란 마커는 WP 계획 페이지 종료 시까지 제거되지 않으므로, 교란된 **다음** 턴의 계획 페이지 동안 그 HQ는 자신의 CP를 소비하는 능력을 잃습니다.

화력 타격으로 인한 타격 흡수 예시:

그림 #1



WP 플레이어가 방금 스타틀라우링겐(1912헥스)의 미군 유닛에게 화력 타격(Fire Strike)을 가해 9타격을 입혔습니다. M109 유닛의 조정된 방어 전투력은 2입니다($1 + 1 = 2$). Bradley 유닛의 조정된 방어 전투력은 7입니다($3 + 4 = 7$). Abrams 유닛의 조정된 방어 전투력은 10입니다($9 + 1 = 10$). WP 플레이어는 헥스 안에서 가장 약한 유닛인 M109 스텝부터 제거합니다. 2타격을 흡수하여 7타격이 남습니다. 다음으로 그는 이제 헥스 안에서 가장 약한 유닛이 된 Bradley 유닛에서 1스텝을 제거합니다. 이 손실은 7타격을 흡수하여 더이상 남은 타격이 없습니다.

그림 #2



모든 스텝 손실을 적용한 뒤, NATO 플레이어는 다음으로 교란 여부를 확인해야 합니다. 원래 타격 총계 9를 표적 헥스 안의 각 생존 유닛의 조정된 방어 전투력과 비교합니다. 9는 Bradley의 조정된 방어 전투력 7보다 크고 Abrams의 조정된 방어 전투력 10보다 작다는 점을 확인합니다. 따라서 그는 Bradley 유닛 위에 교란 마커를 놓고, Abrams 유닛은 피해를 입지 않은 채 남습니다.

[23.4] 대포병 화력 타격

대포병 사격(Counter-Battery Fire)은 방금 간접 사격(Indirect Fire)을 사용한 단일 적 포병 유닛을 상대로, 단일 포병 유닛이 가하는 특수한 형태의 화력 타격입니다. 타격, 방어 사격 전투,

또는 적 플레이어가 간접 사격을 위해 포병 유닛을 사용한 공세 사격 전투가 끝날 때마다, 플레이어는 즉시 대포병 사격 사이클을 개시한다고 선언할 수 있습니다. 이는 인터럽트 행동입니다. 개시한 플레이어가 활성화인지 비활성인지는 중요하지 않습니다. 다만 혼동을 피하기 위해, 공세 사격 전투에 의해 대포병 사격 사이클이 유발되었다면, 그 사이클을 실행하기 전에 해당 작전의 후퇴 및 전진 스텝을 먼저 완료하십시오. 직접 사격을 사용하는 포병 유닛은 결코 대포병 사격 사이클을 유발하지 않습니다. 개별 대포병 화력 타격에는 포병 유닛 **하나만** 참가할 수 있으며, 다른 유형의 화력 지원 자산은 전혀 참가할 수 없습니다.

[23.4.1] 대포병 사격 사이클. 대포병 사격 사이클을 시작하려면, 플레이어는 방금 간접 사격(Indirect Fire)을 한 적 포병 유닛 하나를 대상으로 단일 대포병 화력 타격을 위해 사격 요청을 하겠다고 선언합니다. 이 사격 요청은 개시 플레이어 소속 어떤 HQ라도 할 수 있으며, 해당 HQ의 포병 풀에 있는 포병 유닛 하나에게 요청할 수 있습니다.

지도 위의 어떤 HQ라도 아군 또는 적 활성화 사이클 중 대포병 화력 타격을 위한 사격 요청을 할 수 있습니다(즉, 사격 요청을 하는 HQ가 상대가 방금 공격한 유닛과 같은 지휘 계통에 속할 필요도 없고, 심지어 같은 국적일 필요도 없습니다).

이 한 번의 대포병 화력 타격 뒤, 상대 플레이어는 방금 사격한 포병 유닛을 상대로 다시 대포병 화력 타격을 실행할 수도 있고, 패스할 수도 있습니다.

그 후 개시 플레이어는 표적으로 삼을 수 있는 상대 포병 유닛이 더 남아 있다면 또 다른 대포병 사격 타격을 수행할 수 있습니다. 이는 해당 유닛들이 이 사이클을 유발한 원래의 타격이나 사격 전투에 함께 참가했기 때문일 수도 있고, 이 사이클 중에 스스로 대포병 사격을 실행했기 때문일 수도 있습니다. 또는 개시 플레이어도 패스할 수 있습니다.

양측 플레이어는 단일 대포병 화력 타격 또는 패스를 번갈아 계속합니다. 이 과정에서 점점 더 많은 포병 유닛이 사격하고, 그 결과 그 유닛들 역시 목표가 될 수 있습니다. 양 플레이어가 연속으로 패스를 선택하면, 그 시점에 대포병 사격 사이클이 종료됩니다.

어떤 포병 유닛도 한 사이클 안에서 두 번 이상 사격할 수 없고(첫 사격 시 사격 완료 마커를 받기 때문), 어떤 포병 유닛도 한 사이클 안에서 두 번 이상 공격받을 수 없습니다. 하나의 작전에서 방어 사격 스텝이 대포병 사격 사이클을 유발한 뒤, 같은 작전의 공격 사격 스텝이 두 번째 대포병 사격 사이클을 유발하는 것도 충분히 가능합니다.

[23.4.2] 개별 대포병 사격 타격은 다음 절차로 실행합니다:

1. 사격 플레이어는 표적이 될 적 포병 유닛 하나를 선언합니다.
2. 어느 아군 HQ가 사격 요청을 할지 선언합니다.
3. 호출 HQ의 포병 풀에서 어느 포병 유닛 하나가 타격을 수행할지 선언합니다.(한번 투입하면 바꿀 수 없습니다).
4. 포착 유닛을 선언합니다. 이 유닛은 공중기동이 아닌 기동 유닛이어야 하며, 호출 HQ의 예하이그 그 지휘 범위 안에 있어야 합니다.
5. 포착 유닛과 표적 헥스를 가르는 최소 헥스 수를 결정합니다.(포착 유닛이 있는 헥스는 세지 않지만, 표적 포병 유닛이 있는 헥스는 셉니다).
6. 호출 HQ 국적에 맞는 대포병 획득 테이블을 차트·테이블 소책자에서 참조합니다.
7. 1) 포착 유닛과 표적 헥스 사이의 거리에 해당하는 행과 2) 표적으로 삼은 포병 유닛 유형에 해당하는 열을 교차시켜, 대포병 사격 임무의 획득 수치를 찾습니다.
8. 획득 수치가 'N.A.'라면 대포병 사격을 수행할 수 없습니다. 그렇지 않다면, 주사위를 굴러 획득 시도를 합니다. 분명히 하자면, 이 시도에는 정찰 포인트를 소비하지 않습니다.
9. 주사위 결과가 획득 수치 이상이면 표적은 획득됩니다. 결과가 획득 수치보다 작으면 획득되지 않습니다.
10. 표적이 획득되었다면, 사격 플레이어는 지정한 그 포병 유닛 하나로 표적에 대한 화력 타격을 실행합니다. 23.1.1 절의 표준 화력 타격 절차를 사용하되 5단계부터 9단계까지만 수행합니다. 스텝 손실 절차는 아래 23.4.3절에 따라 보정된다는 점에 유의하십시오.
11. 표적 헥스가 획득되지 않았다면 화력 타격은 실행되지 않지만, 투입된 포병 유닛은 사격 완료 마커를 받습니다(타격 자체는 일어났지만 표적을 빗나간 것입니다).

대포병 사격 타격 절차는 차트·테이블 소책자에 있는 대포병 획득 테이블 아래에 적혀 있습니다. 대포병 획득 테이블은 두 종류가 있습니다. 미군 HQ의 대포병 획득 시도는 미군 테이블을 사용합니다(41.3 참조).

다른 어떤 국적의 HQ가 대포병 사격 획득 시도를 하는 경우, WP 국적을 포함하여 모두 '기타 전원All-Others' 테이블을 사용합니다.

디자인 노트: 대포병 획득 테이블은 두 가지 요소를 반영합니다. 1) 거리가 멀어질수록 사격 중인 포병 유닛의 위치를 정확히 잡아내기 어려워진다는 점, 2) 아군 대포병 사격이 표적에 도달하기 전에 그 유닛이 쏘고 이동해 버릴 가능성입니다. 대포병 획득 시도가 실패했다는 것은, 그 타격이 표적을 놓쳤음을 의미합니다. 이유는 1) 표적 위치 고정이 부정확했거나,

2) 타격이 들어오기 전에 표적이 성공적으로 이동했기 때문입니다. 공중기동 유닛은 필요한 중장비를 휴대하지 않았으므로 대포병 포착 유닛이 될 수 없습니다.

[23.4.3] **대포병 사격 효과.** 다른 유형의 타격과 달리, 대포병 화력 타격은 표적으로 삼은 그 단일 적 포병 유닛에게만 영향을 줍니다. 오직 그 유닛만이 타격을 흡수할 수 있고, 오직 그 유닛만 교란 상태가 될 수 있습니다.

[23.4.4] 한 헥스 안의 여러 포병 유닛. 개별 포병 유닛은 대포병 사격 사이클 동안 한 번만 표적이 될 수 있습니다. 그러나 플레이어가 한 헥스에 여러 포병 유닛을 보유하고 있고, 그 유닛들이 같은 대포병 사격 사이클 중 어느 시점에든 사격했다면(사이클을 유발한 최초 전투 포함), 상대 플레이어는 각 유닛이 사격한 후 그 유닛들을 각각 별도로 목표로 삼을 수 있습니다.

[23.4.5] **복수 HQ.** 각 개별 대포병 사격 타격의 사격 요청은 서로 다른 아군 HQ가 할 수 있습니다. 대포병 사격 사이클 동안 모든 아군 사격 요청을 같은 HQ가 해야 한다는 요구사항은 없습니다.

[23.4.6] **대포병 표적 획득.** 어떤 포병 유닛이 현재 사이클을 유발한 최초 전투 중 사격했거나, 사이클 중 어느 시점에든 사격했든, 아직 표적이 되지 않았다면, 상대 플레이어는 그 유닛을 상대로 대포병 사격 타격을 할지 결정하기 전에 그 포병 유닛의 위치, 유형, 포함 스텝 수에 대해 진실한 답을 언제나 요구할 수 있습니다.

상대 플레이어가 타격을 하기로 선택했다면, 이후 대포병 획득 시도를 위해 주사위를 굴립니다. **설령 시도가 성공했다라고, 표적 헥스의 다른 유닛이나 마커를 살펴볼 수는 없습니다.** 성공한 시도가 허용하는 유일한 것은, 그 표적 포병 유닛을 상대로 대포병 화력 타격을 실행하는 것뿐입니다.

[23.4.7] **다른 병과.** 대포병 사격 타격 사이클에는 포병 유닛만 참가할 수 있습니다(공격 헬리콥터나 공중 임무가 도달하기 전에 표적이 이동했을 가능성이 너무 높기 때문입니다).

[23.4.8] **오프맵 표적.** 오프맵 디스플레이에서 사격하는 포병 유닛은 지도 위 포병 유닛의 대포병 사격 대상이 되며, 그 반대로 마찬가지입니다(40.5 참조).

[23.4.9] **목표 헥스에서의 포착.** 공세 사격 전투 동안의 지원 포병 사격이 대포병 사격 사이클을 유발했다면, 그 사이클의 실행은 현재 작전 종료 이후로 **미뤄집니다.** 이는 플레이어가 자신의 작전을 완료하는 데 방해받지 않도록 하기 위함입니다.

분명히 하자면, 작전 종료 시점에 목표 헥스를 보유하고 있는 플레이어는 그 헥스에 있는 유닛으로 대포병 획득 시도를 위한 관측을 할 수 있습니다.

이 헥스는 사이클이 유발된 시점과 실행되는 시점 사이에 지배권이 바뀔 수 있는 유일한 헥스입니다.

[23.5] ADM 타격

디자인 노트: 1980년대에 이르러 양 진영은 적 영토 깊숙한 곳에 즉시 지뢰지대를 조성할 수단을 개발했습니다. 지뢰는 고도에서 터지며 수백 개의 자탄을 흩뿌리는 폭탄으로 살포될 수 있었습니다.

서독은 MW-1이라는 1톤짜리 동체 하부 살포기를 개발해, Tornado 전폭기가 한 번의 비행으로 최대 4,704개의 자탄을 살포할 수 있었습니다. 포병 측면에서는 대부분의 군대가 많은 수의 지뢰 자탄을 실을 수 있는 로켓을 선호했습니다. 독특하게도 미국은 155mm 포탄에 기반한 FASCAM(Family of Scatterable Mines)을 개발했습니다.

ADM 타격은 표적 헥스에 지뢰지대를 설치합니다. ADM 타격은 포병 유닛이나 공중 유닛이 실행할 수 있지만, 공격 헬리콥터 유닛은 실행할 수 없습니다. ADM 타격은 빈 헥스나 적 유닛이 있는 헥스를 상대로 할 수 있습니다. 표적 헥스에 적 유닛이 있는 경우, 그러한 모든 유닛은 즉시 지뢰 공격을 받습니다(37.5 참조).

[23.5.1] ADM 포인트. 시나리오 지시문에 따라 제한된 수의 ADM 포인트를 제공받습니다. 이 포인트는 포병 또는 항공 투하 지뢰 탄약을 의미합니다. 다른 모든 전투 지원 포인트와 마찬가지로(46.4.1 참조), ADM 포인트는 매 턴 갱신되지 않습니다. 대신 시나리오 전체에서 사용할 수 있는 포인트 풀을 이룹니다(일부 시나리오는 증원 포인트를 제공할 수 있습니다). NATO ADM 포인트는 국적을 가지지만, WP ADM 포인트는 그렇지 않습니다. 시나리오 시작 시, 각 국적이 받는 ADM 포인트 수에 해당하는 전투 지원 포인트 트랙 칸에 적절한 국적의 ADM 포인트 마커를 놓습니다. NATO 유닛이 ADM 타격을 할 때는, NATO 플레이어는 타격을 하는 항공기 또는 포병 유닛과 같은 국적의 ADM 포인트를 소비해야 합니다. ADM 타격 자격이 있는 어떤 WP 유닛이든 WP ADM 포인트를 소비할 수 있습니다. 각 포인트가 소비될 때마다 적절한 ADM 포인트 마커를 전투 지원 포인트 트랙에서 한 칸 아래로 옮기고, 남은 포인트가 없어질 때까지 계속합니다.

[23.5.2] ADM 타격 표적. ADM 타격은 1) 아군 유닛에 인접하지 않고, 2) 획득된 어떤 헥스든 표적으로 삼을 수 있습니다. 빈 헥스는 정찰 테이블의 'Empty' 행을 사용해 획득되었다면 표적으로 삼을 수 있습니다(20.2.2 참조).

[23.5.3] ADM 타격 절차. ADM 타격은 타격 세그먼트 동안 실행되며, 호출 HQ, 화력 지원 자산(포병 유닛 또는 공중 유닛), 그리고 획득된 표적 헥스가 필요하다는 점에서 다른 타격과 동일하게 작동합니다.

그러나 자격 있는 유닛이 ADM 타격을 할 때는 자기 사격 전투력으로 공격하지 않으며, CRT에 따라 주사위를 굴리지 않습니다.

대신 활성 플레이어는 다음 절차를 사용합니다:

1. 표적 헥스에 타격 표적 마커를 놓습니다(6.3.1 참조).
2. 사격 요청을 할 HQ를 선언합니다(21.2 참조).
3. 호출할 포병 유닛을 선언합니다. 또는 공중 유닛이 호출되었다면, 24.2.2절에 설명된 절차를 따릅니다.
4. 타격 유닛과 같은 국적의 ADM 포인트 1점을 소비합니다.
5. 공중 유닛이 호출되었다면, 그 유닛을 편성하여 지도 위 사격 위치에 놓습니다. 유발되는 모든 대공 사격을 해결합니다(27.0 참조).
6. 사격 포병 유닛의 보정된 사격 전투력이 8 이상이거나, 사격 공중 유닛이 적어도 2스텝 이상 생존했다면, 표적 헥스에 진짜 지뢰지대 마커를 놓습니다.
7. 표적 헥스의 모든 적 유닛에 대해 지뢰 공격을 실시합니다(37.5 참조).
8. 참가한 포병 유닛 위에 사격 완료 마커를 놓거나, 공중 유닛을 제거합니다.

이 절차는 차트·테이블 소책자의 ADM/가스 타격 시퀀스에 다시 정리되어 있습니다.

[23.5.4] 적격 포병 유닛. ADM 타격을 포병이 수행할 경우, 호출할 수 있는 포병 유닛은 단 하나뿐입니다(여러 위치에서 하나의 일관된 지뢰지대를 만드는 것은 악몽이기 때문입니다). 또한 다음 포병 유닛만 ADM 타격을 할 수 있습니다:



또한 ADM 포인트로 사격하려면, 포병 유닛의 보정된 사격 전투력이 8 이상이어야 합니다(표준 2분의 1 적용 전 기준이므로, 제35근위공중강습여단의 BM-21V 유닛은 제외됩니다).

[23.5.5] 적격 공중 유닛. 모든 WP 공중 유닛은 ADM 타격을 할 수 있지만, NATO는 특정 공중 유닛만 가능합니다(24.2.2 절 참조).

[23.5.6] ADM 타격은 마을 또는 도시 헥스에는 실행할 수 없습니다(살포된 지뢰는 포장도로 위에서는 쉽게 보이고 제거되기 때문입니다).

[23.5.7] ADM 타격으로 더미 지뢰지대를 놓을 수는 없습니다(이 탄약에는 최소 무장 시간이 있었기 때문입니다).

[23.6] 오프맵 타격

플레이어는 오프맵 디스플레이에 있는 포병 유닛을 사용해도 지도 위로 모든 종류의 타격을 가할 수 있습니다(40.1 참조). 오프맵 디스플레이의 표적에게 허용되는 유일한 타격은, 사거리 안에 있는 지도 위 포병 유닛이 실행하는 대포병 사격 타격뿐입니다(40.5 참조).

[23.7] 타격 제한

[23.7.1] 다중 타격. 일반적으로 하나의 핵스는 같은 타격 세그먼트 동안 두 번 이상의 타격 표적이 될 수 없습니다. 분명히 하자면, 이는 같은 타격 세그먼트 동안 하나의 핵스가 먼저 화력 타격을 받고, 이어 ADM 타격을 받고, 마지막으로 가스 타격을 받는 식은 불가능하다는 뜻입니다(44.0 참조). **예외:** 하나의 핵스에 적 포병 유닛이 둘 이상 있다면, 그 핵스에서 사격하는 각 포병 유닛마다 한 번씩 아군 대포병 사격 타격의 대상이 될 수 있습니다. 이는 같은 타격 세그먼트 안에서도 가능합니다. 다만 각 타격은 그 단일 표적 포병 유닛에게만 영향을 미칩니다(23.4.4 참조). 같은 핵스가 한 턴 동안 타격을 받을 수 있는 총 횟수에는 제한이 없습니다. 단, 각 타격이 서로 다른 타격 세그먼트, 즉 서로 다른 활성화 사이클에서 발생해야 합니다.

[23.7.2] 교전 규칙. 어떤 타격도 아군 유닛에 인접한 핵스를 표적으로 삼을 수 없습니다. 단, 아군 유닛 중 하나가 호출 HQ를 위해 관측 가능한 경우는 예외입니다(21.3 참조). 아군 유닛에 인접한 핵스인데 어느 유닛도 호출 HQ를 위해 관측할 수 없다면, 그 핵스가 **획득되어 있더라도** 표적으로 삼을 수 없습니다(호출 HQ는 사격을 수정해 줄 수 없는 아군 유닛 바로 옆에 탄약을 투하하지 않을 정도의 상황 인식을 갖고 있다고 간주합니다). 이 규칙은, 타격을 위해 관측 자격이 있는 유닛은 현재 활성화 사이클에서 활성화 중인 유닛뿐이므로(21.3.1 참조), 플레이어가 활성화 중인 아군 유닛 하나가 관측할 수 있는 경우가 아니면 아군 유닛에 인접한 적 유닛을 결코 타격할 수 없음을 의미합니다.

మ్추세요! 이제 입문 시나리오를 플레이하기에 거의 충분한 규칙을 읽었습니다. 31.0 퀘벌 *Shatter* 절로 건너뛰고, 이어 46.0 시나리오 플레이 절로 건너가십시오(솔로 플레이를 원한다면 45.0 히든 모드 플레이로 가십시오). 그 후 입문 시나리오인 47.1 테르모필레를 세팅하고 플레이하십시오. 게임의 기본 메커니즘을 익혔다고 느낄 때까지 이 시나리오를 반복해 플레이하십시오. 그런 다음 나머지 규칙을 읽고 전체 규칙 세트로 테르모필레를 다시 플레이하십시오. 이 시나리오에 익숙해지면, 게임의 즐거움을 위해 준비된 나머지 11개 시나리오도 충분히 도전할 수 있을 것입니다.

[24.0] 공중 유닛

디자인 노트: 공중 유닛은 전장 차단 또는 근접항공지원이 주 임무인 비행대의 전폭기를 나타냅니다. 공중 유닛의 각 스텝은 4기의 항공기 편대를 나타냅니다. 공중 유닛은 네 가지 공격 프로파일 중 하나로 운용됩니다.

1. 고고도 폭격. 이 프로파일에서는 항공기가 5,000피트 이상 상공에서 접근합니다. 접근 구간은 적 레이더에 명확하게 노출되고, 적 SAM 방어력의 격파 범위 안에 완전히 들어가지만, 대부분의 적 지상 사격 범위 밖에 있습니다.

정확도는 높지 않지만, 최대 탑재량을 실을 수 있습니다.

2. 고고도 스탠드오프. 이 프로파일에서는 항공기가 5,000피트 이상 상공에서 접근하지만, TV, 무선, 레이저 유도 공대지 미사일을 사용해 표적에서 훨씬 더 멀리 떨어진 곳에서 타격을 수행합니다.

이 프로파일은 고고도 폭격의 장점을 모두 가지면서도 적 SAM 격파 구역 노출은 크게 줄어듭니다. 탑재 화력은 크게 줄어들지만(미사일 탄두는 전체 중량의 일부에 불과합니다), 훨씬 높은 정확도로 이런 단점을 일부 상쇄합니다.

3. 저고도 폭격. 이 프로파일에서는 항공기가 나무 꼭대기 바로 위 높이로 접근하다가 마지막 순간에 표적을 식별할 수 있을 정도로만 급상승합니다.

이 프로파일은 파일럿 기량 면에서 가장 까다롭지만, 방공망이 항공기를 조준할 수 있는 시간은 매우 짧습니다. 게다가 숙련된 파일럿은 매우 정확한 폭탄 투하를 할 수 있고, 기총 소사까지 결합할 수도 있습니다.

4. 저고도 스탠드오프. 이 프로파일에서는 항공기가 나무 꼭대기 바로 위 높이로 접근하다가, 공대지 미사일을 발사하기 전에 표적을 식별할 수 있을 만큼만 마지막 순간에 급상승합니다. 이 프로파일은 매우 정교한 발사 후 망각 미사일이나 표적에 레이저 지시를 해 주는 현지 표적 지시기가 필요합니다. 기총소사가 불가능하고 폭약 탑재량도 적어 가장 약한 유형의 타격이지만, 동시에 가장 안전합니다. 이런 공격을 수행할 수 있는 탄약과 훈련을 모두 갖춘 것은 미 공군뿐이었습니다.

게임 제목이 *Air & Armor*인데도 이용 가능한 공중 지원이 놀랄 만큼 인색하다고 느낄 수 있습니다. 이는 이 게임이 전쟁 첫 주를 배경으로 하기 때문입니다. 이 시기에는 충분한 항속 거리를 가진 모든 항공기가 적 후방 깊숙한 고가치 표적 타격에 사용되고 있었고, 근접항공지원은 각 공군의 우선순위 맨 아래에 놓여 있었습니다.

각 플레이어는 일정 수의 공중 포인트를 받습니다. HQ가 아군 타격 세그먼트 동안 사격 요청을 할 때, 공중 지원을 요청할 수 있습니다. 그러면 그 사격 요청은 '공중 지원 요청 *Air Call*'이 되는데, 공중 유닛과 다른 어떤 화력 지원 자산도 같은 타격에서 결코 결합될 수 없기 때문입니다.

공중 유닛은 언제나 단독으로 공격합니다. 플레이어가 공중 지원 요청을 할 때는 공중 포인트를 소비하고 공중 지원 요청 테이블에 따라 주사위를 굴러 어떤 유형의 공중 유닛이 응답하는지 확인합니다. 그 공중 유닛이 지도 위에 나타나 타격을 수행한 뒤 사라집니다. **공중 유닛이 할 수 있는 유일한 전투 형태가 타격뿐이므로, 공중 지원 요청은 아군 타격 세그먼트 때에만 할 수 있습니다.** 공중 유닛은 대포병 사격 *Counter-Battery Fire* 타격을 제외한 모든 종류의 타격을 수행할 수 있습니다.

[24.1] 공중 포인트

시나리오 지시문에 따라 제한된 수의 공중 포인트를 받을 수 있습니다. 이 포인트는 공중 지원 요청권을 나타냅니다. 다른 전투 지원 포인트처럼(46.4.1 참조), 공중 포인트는 매 턴 갱신되지 않습니다. 대신 시나리오 전체 동안 사용할 수 있는 포인트 풀을 이룹니다(일부 시나리오는 증원 포인트를 제공할 수 있습니다). NATO 공중 포인트에는 국적이 있지만, WP는 그렇지 않습니다. 시나리오 시작 시, 각 플레이어가 받는 공중 포인트 수에 해당하는 전투 지원 포인트 트랙 칸에 적절한 국적의 공중 포인트 마커를 놓습니다. 포인트를 소비할 때마다 적절한 공중 포인트 마커를 전투 지원 포인트 트랙에서 한 칸 아래로 옮기고, 남은 포인트가 없어질 때까지 계속합니다.

[24.2] 공중 지원 요청

플레이어가 목표 hex를 타격하기 위해 공중 유닛을 호출하려 할 때마다, 먼저 자신이 실시하는 타격의 유형(사격, ADM, 가스)을 선언한 뒤, 공중 지원 요청 *Air Call*을 실시할 활성화 패널 내의 교란 상태가 아닌 HQ를 지정해야 합니다. 공중 지원 요청은 야간(32.0 참조)/안개 턴(46.5 참조) 동안에는 절대 할 수 없습니다. 공중 지원 요청은 오직 아군 타격 세그먼트 동안만 가능합니다. 공중 지원 요청을 하려면 공중 포인트를 소비해야 합니다. NATO의 경우, 이 공중 포인트는 호출 HQ와 같은 국적이어야 합니다. 공중 지원 요청 한 번에 1~3점까지의 공중 포인트를 소비할 수 있으며, 그 이상은 불가능합니다. 공중 지원 요청에 응답하는 공중 유닛 스텝 수는 언제나 소비한 공중 포인트 수와 같습니다. 공중 포인트를 소비한 뒤, 활성화 플레이어는 차트·테이블 소책자의 공중 지원 요청 테이블을 참조해 주사위를 굴립니다. 공중 지원 요청마다 한 번만 주사위를 굴리며, 소비한 공중 포인트마다 따로 굴리지 않습니다. 자신의 주사위 결과 행과 진영 열이 만나는 지점에서 공중 지원 요청에 응답하는 공중 유닛 유형을 확인합니다. NATO의 경우, 소비한 공중 포인트의 국적이 실제로 받는 공중 유닛의 국적에 영향을 주지 않습니다. 서독 HQ 공중 지원 요청은 서독 공중 포인트를 소비해야 하지만, NATO 플레이어가 받는 것은 캐나다 CF-18 편대일 수도 있고 미군 A-10 편대일 수도 있습니다.

디자인 노트: 서독의 공중 지원 요청으로 미군 A-10 편대가 투입될 수 있다는 점이 이상해 보일 수도 있습니다. 그러나 NATO는 실제로 그렇게 운용되었습니다. 제4연합전술공군은 미군 항공사단 2개, 루프트바페 항공사단 1개, 캐나다 항공사단 1개로 구성되었습니다. 제4연합전술공군은 CENTAG의 모든 군단을 지원하는 단일 지휘체계로 운영되었습니다. NATO의 모든 조종사와 모든 전방 관측자는 영어를 사용했습니다. 어떤 공중 비행대든 지원하는 지상군의 국적과 관계없이 임무에 지정될 수 있었습니다. 이 게임에서 NATO 공중 포인트에 국적이 있는 이유는 단지 각국 지상군이 공중 지원을 공평하게 배분하도록 하기 위해서입니다.

[24.2.1] WP 특수 공중 지원 요청. WP 플레이어가 공중 유닛으로 ADM 타격(23.5 참조) 또는 가스 타격(44.2 참조)을 하려 할 때는, 이를 공중 지원 요청 *Air Call*의 일부로 선언하고, 최소

2점의 공중 포인트를 소비한 뒤, 정상적인 공중 지원 요청을 합니다. 공중 지원 요청에 몇 점의 공중 포인트를 소비했는지와 관계없이, 타격을 위해서는 언제나 ADM/가스 포인트 1점만 소비합니다.

[24.2.2] NATO 특수 공중 지원 요청. NATO 플레이어가 공중 유닛으로 ADM/가스 타격을 하려는 경우, 공중 지원 요청의 일부로 이를 선언하고 호출 HQ와 같은 국적의 공중 포인트를 최소 2점 소비합니다. 이때 공중 지원 요청 테이블을 참조하지 않습니다. 대신 어떤 국적의 공중 포인트든 가스 타격을 위해 공중 유닛을 지도 위로 들여오는 데 사용했다면, NATO 플레이어는 자동으로 미군 F-16 유닛을 받고 미군 가스 포인트 1점을 소비합니다. 미군/캐나다 공중 포인트를 ADM 타격용 공중 유닛 요청에 사용했다면, NATO 플레이어는 자동으로 미군 A-10 유닛을 받고 미군 ADM 포인트 1점을 소비합니다. 서독 공중 포인트를 ADM 타격용 공중 유닛 호출에 사용했다면, NATO 플레이어는 자동으로 서독 Tornado 유닛을 받고 서독 ADM 포인트 1점을 소비합니다. 언제나 그렇듯, 공중 유닛 스텝 수는 공중 지원 요청에 소비한 공중 포인트 수와 같아야 합니다. 만약 등장할 공중 유닛의 국적에 필요한 가스/ADM 포인트가 없다면, 특수 공중 지원을 요청할 수 없습니다.

디자인 노트: 이 시대 NATO의 항공 배정은 지상 지휘관이 어떤 종류의 탄약을 요청했는지를 고려했습니다. 지휘관이 특정 탄약 유형을 요청했다면, 항공 배정 계획 담당자는 그 종류의 탄약을 보유한 공군에서만 응답 항공 유닛을 배정했습니다.

[24.3] 공중 유닛 편성

공중 유닛은 유닛 카운터, 스텝 마커, 그리고 공격 프로파일 마커라는 세 번째 마커로 이루어진다는 점에서 독특합니다.

공격 프로파일 마커에는 공중 유닛의 전투 수치가 적혀 있습니다. 공중 지원 요청 *Air Call*에 응답하는 항공기 유형이 결정되면, 활성화 플레이어는 그 항공기 유형의 유닛 카운터에 1) 같은 기종의 공격 프로파일 마커와 2) 스텝 마커를 결합해 들어 올 공중 유닛을 편성합니다.

공격 프로파일 마커는 각 면에 두 개씩, 총 네 가지 공격 프로파일을 제공합니다. 각 프로파일마다 고도(고고도/저고도)와 탄종(폭탄/스탠드오프 미사일)을 결합합니다.

각 프로파일은 그 공중 유닛이 해당 프로파일로 공격할 때 사용하는 고유한 공격 전투력, 사거리, 방어 전투력을 표시합니다. 플레이어가 공중 유닛을 편성할 때는, 원하는 고도(고고도/저고도)가 적힌 면으로 공격 프로파일 마커를 뒤집고, 다시 원하는 탄종(폭탄/스탠드오프)의 수치가 마커 아래쪽에 바로 서서 보이도록 회전시켜 그 유닛이 사용할 공격 프로파일을 선택합니다. 공격 프로파일은 공중 유닛을 지도에 놓기 전에 선택해야 합니다. 스텝 마커는 언제나 그 유닛의 공중 지원 요청에 소비한 공중 포인트 수와 같게 놓습니다.

공중 유닛이 ADM/가스 타격을 수행하는 경우, 반드시 폭격 프로파일(Hi-Bomb 또는 Low-Bomb)로 편성되어야 합니다.

[24.4] 공중 유닛 전개

공중 유닛은 지도 가장자리에서 진입해 헥스망을 따라 사격 위치까지 기동하지 않습니다. 공중 유닛이 타격을 수행할 때는, 활성 플레이어가 그 유닛을 지도 위 사격 위치에 곧바로 놓습니다. 공격 프로파일이 폭탄 **Bomb** 이라면, 공중 유닛을 표적과 같은 헥스에 놓습니다. 공격 프로파일이 스탠드오프 **Stand-off** 라면, 그 공중 유닛이 표적 헥스 사거리 안이 되게 하는 어떤 지도 위 헥스든 놓습니다(상기하자면, 공중 유닛의 사거리는 공격 프로파일 마커의 가운데 숫자입니다. 4.3의 공중 유닛 도해 참조). 표적까지의 거리를 셀 때는 공중 유닛이 있는 헥스는 세지 않지만, 표적 헥스는 셉니다. 공중 유닛은 스테킹 제한을 무시하며, 아군 또는 적 유닛의 존재와 관계없이 언제나 어느 헥스에든 놓을 수 있습니다. 공중 유닛을 호출 HQ의 지휘 범위 안에 놓아야 한다는 요구도 없습니다. 일단 공중 유닛이 지도 위에 전개되면, 그 유닛이 타격에 참가하기 전에 적 대공 사격을 받고도 살아남아야 합니다(27.0 참조). 타격이 해결된 뒤에는 추가 적 대공 사격을 받지 않은 채 지도에서 제거되며, 다시 구성 카운터들로 분해됩니다. 그 유닛은 사라지지만, 다음 번 공중 지원 요청이 이뤄질 때는 동일할 수도 있는 다른 공중 유닛이 다시 편성됩니다.

[24.5] 공중 유닛 사격

공중 유닛이 실행할 수 있는 유일한 전투 형태는 타격입니다. 공중 유닛은 화력 타격(23.1), ADM 타격(23.5), 가스 타격(44.2)을 수행할 수 있습니다. **공중 유닛은 언제나 단독으로 공격합니다.**

다른 어떤 유닛과 마찬가지로, 공중 유닛의 사격 전투력은 공격 전투력에 포함 스텝 수를 곱해 계산합니다. 다만 공중 유닛의 공격 전투력은 다른 유닛과 달리 별도의 공격 프로파일 마커에 인쇄되어 있으며(4.3 참조), 사용 중인 공격 프로파일에 따라 달라집니다. 따라서 공중 유닛의 사격 전투력은, 현재 사용 중인 특정 공격 프로파일의 공격 전투력에 포함 스텝 수를 곱해 계산합니다. 공중 유닛의 사격 전투력은 표적 헥스가 근접 지형이나 연막을 포함하고 있으면 **절반**이 되지만(공중 유닛 자신이 표적 헥스를 점유하고 있더라도 마찬가지입니다), 그 밖에는 지형의 영향을 받지 않습니다. 스탠드오프 탄종을 사용 중일 경우 공중 유닛 자신이 있는 헥스나 그 사이의 어떤 개입 헥스의 지형도 영향을 주지 않습니다.

[24.5.1] 특수 공중 타격. ADM 타격(23.5) 또는 가스 타격(44.2)을 하는 공중 유닛은 공격 전투력을 사용하지 않고, 대신 투하하는 탄약의 특수 효과를 따릅니다. 공중 유닛은 언제나 ADM 또는 가스 타격을 단독으로 수행합니다. 화력 지원 자산으로는 특수 공중 타격에 참여할 수 없습니다.

특수 공중 타격을 맡은 공중 유닛의 공격 프로파일은 폭탄 **Bomb**로 설정해야 하며, 고도는 어느 쪽이든 선택할 수 있습니다. 타격 공중 유닛은 표적 헥스에 놓고, 적 대공 사격을 해결해야 합니다(27.0 참조). 적 대공 사격 후 2스텝 이상이 살아남

았다면, 표적 헥스에 지뢰지대 또는 가스 구역 마커를 놓고, 지뢰 공격(37.5 참조) 또는 가스 타격(44.2 참조)을 실시합니다.

2스텝 미만만 살아남았다면, 타격은 실패하고 어떤 마커도 놓지 않지만, 그 시도에 필요했던 ADM 포인트 또는 가스 포인트는 그대로 소비된 상태로 남습니다. 어느 경우든 이후 공중 유닛은 지도에서 제거됩니다.

[25.0] 공격 헬리콥터 유닛

디자인 노트: 공격 헬리콥터 유닛은 대기압 작전을 위해 설계된 **군용 헬리콥터**를 나타냅니다. 각 공격 헬리콥터 스텝은 서독을 제외하면 4대의 헬리콥터 편대를 나타내며, 서독의 경우 5대로 구성됩니다. 공격 헬리콥터 유닛은 두 가지 공격 프로파일 중 하나로 운용됩니다:

1. 사격형 Gunnery. 이 공격 프로파일에서는 헬리콥터가 표적 수백 미터 이내까지 접근하며, 기관포를 장비한 경우 기관포로도 공격할 수 있을 만큼 가깝습니다. 이 프로파일은 가장 큰 화력을 내지만, 헬리콥터 자체의 위험도도 높습니다.

2. 스탠드오프 Standoff. 이 공격 프로파일에서는 헬리콥터가 대전차 유도미사일의 최대 사거리 바깥에 머물며 기회 표적을 하나씩 타격합니다. 이 프로파일은 화력은 적지만, 격추 위험도 실질적으로 낮습니다.

공격 헬리콥터 유닛은 아군 화력 타격이나 강습 작전 중 실행되는 사격 전투에 화력 지원을 제공할 수 있는 화력 지원 자산입니다. 공격 헬리콥터 유닛은 대부분의 시간을 플레이어 트랙 카드에 있는 헬리콥터 트랙 바깥 지도에서 보냅니다. 이들은 아군 HQ의 사격 요청에 응답할 때만 지도 위로 들어옵니다. 지도에 임무를 수행하러 나올 때, 그 임무는 세 단계로 이루어집니다(호출된 작전 또는 타격의 시퀀스 속에 각각 포함됩니다):

1. 준비 박스 **Ready Box**에서 아군 지도 가장자리로 이동한 뒤, 대공포 사격 **Flak Fire**을 받으며(27.2 참조) 헥스망을 가로질러 사격 위치까지 이동
2. 표적 헥스를 상대로 한 사격 전투 또는 타격에 참가
3. 적 대공포 사격 **Flak Fire**을 받으며 아군 지도 가장자리로 되돌아간 뒤, 헬리콥터 트랙의 회수 박스 **Recovery Box**로 복귀

시나리오 지시문에 따라 제한된 수의 공격 헬리콥터 스텝을 받을 수 있습니다. 지시문에는 헬리콥터 유형과 그 유형의 스텝 수가 모두 지정됩니다. NATO 플레이어의 경우에만, 각 공격 헬리콥터 유닛 유형마다 국적이 있습니다(4.2.1 참조). 플레이어가 하나 이상의 공격 헬리콥터 스텝을 받았다면, 그는 그 스텝들을 적절한 유형의 유닛 카운터 아래 두고 자기 헬리콥터 트랙의 준비 박스 **Ready Box**에 놓습니다. 공격 헬리콥터 유닛은 사용 중이 아닐 때는 언제나 플레이어의 헬리콥터 트

랙에 보관합니다. 이 유닛들은 자기 지휘 계통 안의 아군 HQ로부터 사격 요청을 받으면 지도 위로 호출될 수 있습니다. 이 게임에서 모든 WP 공격 헬리콥터 유닛은 모든 WP HQ의 지휘 계통 안에 있습니다. 미군과 서독 공격 헬리콥터 유닛은 같은 국적의 모든 HQ의 지휘 계통 안에 있습니다. 제4 CMBG HQ가 호출할 캐나다 공격 헬리콥터는 없습니다. 공격 헬리콥터 유닛은 플레이 중 세 시점에 호출될 수 있습니다:

1. 아군 화력 타격을 위한 사격 요청 중
2. 아군 강습 작전의 공세 사격 요청 스텝 중
3. WP 강습 작전의 방어 사격 요청 스텝 중(NATO HQ가 사격 요청을 하는 경우)

각 플레이어의 화력 지원 차트에는 언제 공격 헬리콥터 유닛에 대한 사격 요청을 할 수 있는지가 명시되어 있습니다. 플레이어의 준비 박스 *Ready Box*에 있는 공격 헬리콥터 유닛 하나는 자격 있는 HQ의 사격 요청에 응답할 수 있습니다. **다만 어떤 공격 헬리콥터 유닛도 야간 턴(32.0 참조)이나 안개 턴(46.5 참조)에는 사격 요청에 응답할 수 없습니다. 예외:** 열상 장비를 탑재한 미군 AH-64 헬리콥터는(25.6 참조) 야간에는 응답할 수 있지만 안개 속에서는 불가능합니다.

[25.1] 공격 헬리콥터 유닛 편성

공격 헬리콥터 유닛은 지상 유닛과 마찬가지로 유닛 카운터와 스텝 마커로 편성됩니다. 유닛 카운터 앞면은 헬리콥터 유형을, 뒷면은 두 가지 공격 프로파일(스탠드오프 *Stand-off*와 사격형 *Gunnery*)이 있습니다.

각 프로파일마다 공격 헬리콥터 유닛이 해당 프로파일로 운용될 때 쓰는 고유한 공격 전투력, 사거리, 방어 전투력이 있습니다. 공격 헬리콥터 스텝이 시나리오 시작 시 지급되거나 증원으로 들어오면, 적절한 유형의 유닛 카운터 하나 이상 아래에 편성해 아군 헬리콥터 트랙의 준비 박스 *Ready Box*에 놓습니다.

플레이어가 가질 수 있는 유닛 수의 유일한 제한은 사용할 수 있는 해당 헬리콥터 유닛 카운터 수뿐입니다. 헬리콥터 트랙의 같은 칸을 점유한 같은 유형의 모든 헬리콥터 유닛은 언제든지 서로 결합, 분할, 또는 스텝 교환을 할 수 있습니다. 사용되지 않은 유닛 카운터는 필요할 때 새 유닛을 만들기 위해 오프맵에 보관할 수 있습니다.

두 대 이상의 공격헬기 유닛이 하나의 사격 요청에 대응할 수는 없으며, 일부 작전 및 타격 유형에서는 공격헬기 유닛을 전혀 호출할 수 없습니다(플레이어의 화력 지원 차트를 참조하십시오).

공격 헬리콥터 유닛에 대한 사격 요청이 이루어지면, 실제로 응답하는 유닛은 항상 그 순간 준비 박스의 사용 가능한 스텝 풀에서 아래 스텝 한도까지 즉시 편성됩니다. **이 한도는 WP 연대 또는 NATO 대대의 완편을 나타냅니다:**

1. WP Mi-24 유닛은 최대 6스텝까지 포함 가능(연대 1개).
2. 미군 AH-1 유닛은 최대 4스텝까지 포함 가능(대대 1개).
3. 미군 AH-64 유닛은 최대 3스텝까지 포함 가능(대대 1개).
4. 서독 PAH-1 유닛은 최대 3스텝까지 포함 가능(독일식 대대에 해당하는 비행대 1개).

플레이어는 공격 헬리콥터 유닛을 위 한도를 넘는 스텝으로 지도 위에 들여올 수는 없지만, 헬리콥터 트랙 위의 공격 헬리콥터 유닛 아래에 놓을 수 있는 스텝 수에는 제한이 없습니다.

디자인 노트: 각 헬리콥터 유닛의 완편 TO&E를 계산해 보면, 스텝당 4기 기준으로 연대 또는 대대에 허용된 최대 스텝 수가 실제 전체 헬리콥터 보유량보다 상당히 적다는 사실을 곧 알게 될 것입니다.

이는 위 스텝 한도가 각 헬리콥터 유형의 역사적 가동률을 반영하기 때문입니다. 유닛은 현재 비행 가능한 기체만으로 전개할 수 있습니다. 실제로 대부분의 공격 헬리콥터 작전은 전선 바로 뒤, 포병 사거리 밖에 위치한 전진 무장·급유 지점 *Forward Arming and Refueling Point(FARP)*에서 수행되었을 것이며, 따라서 종종 게임 지도 위에 있었을 것입니다. 그러나 저는 플레이어에게 FARP 관리라는 행정적 부담을 지우고 싶지 않았고, 그래서 이 시스템은 모든 헬리콥터 유닛이 아군 지도 가장자리에서 날아든다는 편리한 가정을 사용합니다. 헬리콥터 유닛의 비행 경로는 적 유닛의 대공 사거리 안으로 들어오기 전까지는 중요하지 않으므로, 이 접근법은 현실성을 크게 희생하지 않습니다.

[25.2] 공격 헬리콥터 이동

플레이어가 사격 요청에 응답할 공격 헬리콥터 유닛을 편성한 뒤에는, 그 유닛을 준비 박스 *Ready Box*에서 꺼내 아군 지도 가장자리에서 지도에 진입시키고(25.2.1 참조), 길이에 제한 없는 연속 헥스 경로를 따라 표적 헥스 사거리 안의 한 헥스, 즉 '사격 위치'까지 기동시킵니다. 이 사거리는 공격 헬리콥터가 현재 운용 중인 공격 프로파일에 따라 달라집니다. 미군 AH-64 유닛만 스탠드오프 사거리 3헥스를 가지므로, 표적 헥스에서 최대 3헥스 떨어진 곳에 놓을 수 있습니다. 다른 모든 공격 헬리콥터 유닛의 스탠드오프 사거리는 2헥스입니다. 모든 공격 헬리콥터 유닛의 사격형 *Gunnery* 사거리는 1헥스입니다. 공격 헬리콥터 유닛을 호출 HQ의 지휘 범위 안의 사격 위치로 이동시켜야 한다는 요구는 없습니다. 유닛의 사격 위치를 미리 선언할 필요도 없습니다. 플레이어는 표적 헥스 사거리 안의 어떤 헥스에서든 공격 헬리콥터 유닛을 멈추고, 그곳이 사격 위치라고 선언할 수 있습니다. 또한 플레이어는 개별 대공포 사격 전투를 해결한 후, 적 대공포 사격 *Flak Fire*이 너무 강해 목표 헥스의 사거리 안으로 들어가기 어렵다고 판단하면 자발적으로 이를 중단할 수도 있습니다(27.3.2 참조).

[25.2.1] **아군 지도 가장자리.** 헬리콥터의 진입과 이탈 목적 상, 북쪽 지도 가장자리는 언제나 WP의 아군 가장자리로, 남쪽 지도 가장자리(7005~7028hexs)는 언제나 NATO의 아군 가장자리로 간주합니다(지도 방향은 각 지도에 인쇄된 나침반 장미를 참조하십시오). 추가로 헬리콥터 유닛은 시나리오에서 아군 증원 진입 구역으로 지정된 어떤 구역을 따라 언제나 지도에 들어오거나 빠져나갈 수 있습니다.

[25.2.2] 공격 헬리콥터 유닛은 지도 위를 hexs 수 무제한으로 이동할 수 있으며, hexs에 들어갈 때 MP를 전혀 지출하지 않습니다. 공격 헬리콥터 유닛은 아군 유닛, 적 유닛, 통과 불가 지형의 존재와 관계없이 언제나 어느 hexs로든 이동하거나 통과할 수 있으며, 스태킹 제한도 받지 않습니다. 그러나 지도 가장자리에서 사격 위치로 이동하는 동안에는, 적 지상 유닛으로부터 2hexs 이내에 있는 **각 hexs로 들어갈 때마다** 적 대공포 사격 *Flak Fire*의 대상이 됩니다(27.0절 대공 사격 참조). 분명히 하자면, 공격 헬리콥터 유닛은 시나리오에 의해 부과된 이동 제한을 받습니다.

[25.2.3] 공격 헬리콥터 유닛이 적 유닛에 인접하거나 그 hexs로 들어가더라도, 어떤 적 지상 유닛도 공개되지 않습니다(표적 hexs는 이미 관측되었거나 획득되어 있어야 합니다). 그러나 공격 헬리콥터 유닛 자신의 스태크 수는 지도에 들어오는 순간부터 언제나 공개 정보입니다.

[25.2.4] 작전이나 화력 타격이 종료되는 완료 스태크 동안, 그 작전 또는 타격에 화력 지원을 제공한 공격 헬리콥터 유닛은 아군 지도 가장자리 hexs로 기동한 뒤, 소유 플레이어의 헬리콥터 트랙 회수 박스 *Recovery Box*로 되돌아가야 합니다. 아군 지도 가장자리까지 돌아가는 전체 비행 경로 동안에도 계속 적 대공포 사격 *Flak Fire*의 대상이 됩니다. **그러나 플레이어는 강제 명중 확인 *Hit Check*를 제외한 어떤 결과도 무시할 수 있습니다(27.3 참조).**

[25.3] 공격 헬리콥터 프로파일

지도에 놓기 전에 공격 프로파일을 선택해야 하는 공중 유닛과 달리, 공격 헬리콥터 유닛은 이동하면서 공격 프로파일을 바꿉니다. 일반적으로 공격 헬리콥터 유닛은 지도에 들어와 사격 위치로 이동할 때 스태드오프 프로파일로 운용됩니다.

그러나 적 유닛에 인접하게 되거나 그 hexs로 들어가면, 반드시 사격형 프로파일로 회전시켜야 합니다. 모든 적 유닛으로부터 최소 2hexs 이상 떨어진 hexs로 이동하면, 더 나은 방어 전투력과 사거리를 얻기 위해 다시 스태드오프 프로파일로 회전시킬 수 있습니다.

공격 헬리콥터 유닛이 사격할 때는 항상 현재 프로파일에 표시된 공격 전투력과 사거리를 사용합니다.

공격 헬리콥터 유닛이 명중 확인 *Hit Check*를 할 때는 현재 프로파일에 표시된 방어 전투력을 사용합니다.

[25.4] 공격 헬리콥터 사격

포병 유닛처럼 공격 헬리콥터 유닛도 사거리를 가지며 먼 거리의 hexs 표적을 공격할 수 있습니다. 표적까지 거리를 셀 때는 공격 헬리콥터 유닛이 있는 hexs는 세지 않지만 표적 hexs는 셉니다. 이것은 간접 사격 *Indirect Fire*으로 간주되지 않습니다. 표적 hexs가 사거리 안에 들어오면, 공격 헬리콥터는 중간 어떤 지형이 있든 언제나 표적에 대한 명확한 시야를 가진 것으로 간주합니다. 공격 헬리콥터 유닛은 단독으로 표적을 공격할 수도 있고, 다른 아군 유닛과 함께 공격할 수도 있습니다. 공격 헬리콥터 유닛의 사격 전투력은 언제나 같은 표적 hexs에 사격하는 모든 유닛의 총 사격 전투력에 더해집니다. 공격 헬리콥터 유닛은 다른 유닛과 똑같이 사격합니다. 즉, 공격 전투력에 포함 스태크 수를 곱해 사격 전투력을 구합니다. 다만 공격 헬리콥터 유닛이 사격할 때는 현재 공격 프로파일의 공격 전투력을 사용하므로, 공격 전투력이 표적 hexs까지의 거리에 따라 달라집니다. 공격 헬리콥터 유닛의 사격 전투력은 표적 hexs가 근접 지형(예외: 25.4.1 헬리콥터 사냥 참조) 또는 연막을 포함하면 절반이 되지만, 자신이 있는 hexs의 지형에는 영향을 받지 않습니다. **예외: 적 지상 유닛에 인접하게 이동하여 사격형 *Gunnery*으로 강제 전환되지만, 실제로는 스태드오프 사거리**에 있는 목표를 공격하고 있을 수 있습니다. 이 경우, 해당 유닛은 대공포 사격에서는 사격형 프로파일 방어력, 공격력은 스태드오프 프로파일 값을 사용합니다.

[25.4.1] **헬리콥터 사냥.** 표적 hexs가 근접 지형일 때 공격 헬리콥터 유닛의 사격 전투력이 절반이 된다는 일반 규칙의 **예외**로, 헬리콥터 유닛이 표적 hexs 자체를 점유하고 있다면 절반이 되지 않습니다(충분히 가까이 접근하면 나무나 건물 사이의 표적을 직접 찾아낼 수 있기 때문입니다).

[25.4.2] **공격 헬리콥터와 후퇴 사격.** 독특하게도, 공격 헬리콥터 유닛은 어떤 근접 지형과 관계없이 모든 인접 hexs에 ZOC를 미칩니다. 또한 자기 자신의 hexs에도 ZOC를 미칩니다. 후퇴 사격에는 화력 지원 자산을 호출할 수 없지만, 공격 헬리콥터 유닛이 후퇴를 유발한 공세 사격 전투에 방금 참여하여 이미 지도상에 배치되어 있는 경우에는 상황이 다를 수 있습니다. 즉, 방어 유닛이 해당 공격 헬리콥터 부대와 인접한 hexs나 그 아래의 hexs로 후퇴하여 결과적으로 해당 hexs의 ZOC 안으로 들어올 가능성이 있습니다. 이 경우 공격 헬리콥터 유닛은 그 적 부대를 상대로 후퇴 사격에 참가할 수 있습니다(18.9.2 참조). 다만 자신이 점유하지 않은 근접 지형 hexs로 사격할 때는 여전히 사격 전투력이 절반이 됩니다. 사격을 실행하기 전에 아직 그렇지 않다면 공격 헬리콥터 유닛을 즉시 사격형 프로파일로 돌리십시오.

[25.5] 헬리콥터 출격

각 플레이어마다 *Ready Box*, *Rearm & Refuel Box*, *Recovery Box*, 이렇게 세 칸으로 이루어진 헬리콥터 트랙이 있습니다. 준비 박스 *Ready Box*에 있던 헬리콥터 유닛만 지도 위로 이동할 수 있습니다. 임무를 끝내고 지도 밖으로 나갈 때는 언제나 회수 박스 *Recovery Box*로 돌아가야 합니다. 각

게임 턴의 재정비 페이지 동안, 재무장 & 재급유 박스 *Rearm & Refuel Box*에 있는 모든 헬리콥터 유닛을 준비 박스로 옮기고, 그다음 회수 박스에 있는 모든 헬리콥터 유닛을 재무장 & 재급유 박스로 옮깁니다. 이 절차에 따라 헬리콥터 유닛은 최대 격턴마다 한 번만 출격할 수 있습니다.

[25.6] AH-64 유닛

미군 AH-64 유닛은 열상 조준 장비를 갖춘 유일한 헬리콥터 유닛이기 때문에 꽤 독특합니다(32.2 참조). 이는 이들이 야간 게임 턴 동안 비행할 수 있는 유일한 헬리콥터 유닛이며(32.0 참조), 연막 헥스로 사격할 때도 결코 절반이 되지 않음을 의미합니다(6.3.3 참조).

[26.0] 다목적 헬리콥터

다목적 헬리콥터 유닛은 공격 헬리콥터 유닛과 비슷하게 운용되지만, 게임 턴 중 다른 시점에 비행하며 적 유닛에게 사격할 수는 없습니다. 다목적 헬리콥터 유닛은 아군 공중기동 유닛을 픽업해(29.0 참조) 지도 위를 이동시키는 데 사용됩니다. 공중기동 유닛은 '승객 유닛'이라 하며, 다목적 헬리콥터 유닛에 의한 그 이동을 '헬리콥터 수송'이라 합니다. 승객 유닛이 시작하는 헥스를 '픽업 헥스', 끝나는 헥스를 'LZ 헥스' *Landing Zone*라 부릅니다. 플레이어의 준비 박스 *Ready Box*에 있는 다목적 헬리콥터 유닛은, 예비 작전을 제외한 어떤 작전의 이동 스텝 동안에도 지도 위로 들어와, 그 작전에 참가 중인 공중기동 승객 유닛을 픽업 헥스에서 LZ 헥스로 운반할 수 있으며, 이후 헬리콥터 유닛은 즉시 아군 지도 가장자리로 돌아간 뒤 회수 박스 *Recovery Box*로 복귀합니다.

[26.1] 다목적 헬리콥터 유닛

시나리오 지시문에 따라 제한된 수의 다목적 헬리콥터 스텝을 받을 수 있습니다. 공격 헬리콥터 유닛 카운터와 달리, 다목적 헬리콥터 유닛 카운터 뒷면에는 공격 프로파일이 인쇄되어 있지 않으므로, 사격 전투나 타격에 참가할 수 없습니다.

다목적 헬리콥터 유닛은 유닛 카운터 앞면에 방어 전투력이 인쇄되어 있습니다. NATO 다목적 헬리콥터 유닛마다 국적이 있으며, 같은 국적의 공중기동 유닛만 운반할 수 있습니다. WP 다목적 헬리콥터 유닛은 국적이 없으며, 어떤 WP 공중기동 유닛이든 운반할 수 있습니다.

[26.2] 다목적 헬리콥터 편성

다목적 헬리콥터 유닛이 시나리오 시작 시 지급되거나 증원으로 들어오면, 시나리오 지시문에 지정된 스텝 수로 편성하여 아군 헬리콥터 트랙의 준비 박스 *Ready Box*에 놓습니다. 헬리콥터 트랙 어느 칸에 있든 다목적 헬리콥터 유닛은, 같은 칸에 있는 다른 다목적 헬리콥터 유닛과 언제든지 스텝을 결합, 분할, 또는 교환할 수 있습니다.

다목적 헬리콥터 유닛이 보유할 수 있는 스텝 수에는, 사용할 수 있는 최대 스텝 수를 제외하면 제한이 없습니다. 각 플레이어는 다목적 헬리콥터 유닛 카운터를 4개만 가지고 있지만, 이는 작전 제한을 의미하지 않습니다. 다목적 헬리콥터 유닛은 한 번에 하나씩 지도에 들어왔다가 다시 나가므로, 실제로 한 시점에 작동 중인 유닛은 언제나 하나뿐이기 때문입니다.

[26.3] 수송 능력

다목적 헬리콥터 유닛의 각 스텝은 승객 유닛 1스텝을 헬리콥터 수송할 수 있습니다. 예를 들어 플레이어가 다목적 헬리콥터 5스텝을 받았다면, 그는 이를 하나의 5스텝 유닛으로 편성해 하나의 픽업 헥스에서 하나의 LZ 헥스까지, 함께 5스텝의 여러 승객 유닛을 운반할 수 있습니다. 또는 한 작전 동안 최대 5개의 다목적 헬리콥터 유닛을 편성해, 각각 1스텝 승객 유닛 하나를 픽업해 다른 LZ 헥스로 운반하게 할 수도 있습니다.

[26.4] 다목적 헬리콥터 이동

다목적 헬리콥터 유닛은 공중기동 유닛이 포함된 어떤 작전의 이동 스텝 중 공중 이동 펄스 동안 이동합니다(29.3.2 참조). **예외:** 예비 작전 중에는 헬리콥터 수송이 허용되지 않습니다.

공격 헬리콥터 유닛이 작전이나 타격 종료 시 언제나 회수 박스 *Recovery Box*로 돌아가는 것과 달리, 다목적 헬리콥터 유닛은 지도 위로 들어와 승객 유닛을 LZ에 내린 뒤, 즉시 아군 지도 가장자리로 돌아가 회수 박스로 복귀합니다.

같은 작전에서 지도 위로 이동할 수 있는 다목적 헬리콥터 유닛 수에는 준비 박스 *Ready Box*에 있는 사용 가능한 헬리콥터 스텝 수를 제외하면 제한이 없습니다.

그러나 각 다목적 헬리콥터 유닛은 다른 다목적 헬리콥터 유닛이 지도에 들어오기 전에 반드시 자기 이동을 끝내고 회수 박스로 돌아가야 합니다. 지도에 들어오는 각 헬리콥터 유닛은 정확히 하나의 픽업 헥스와 하나의 LZ 헥스 사이를 수송하는 역할로 엄격히 제한됩니다. 플레이어는 다음 절차에 따라 다목적 헬리콥터 유닛을 이동시킵니다:

1. 자기 헬리콥터 트랙 준비 박스에 있는 사용 가능한 스텝으로 다목적 헬리콥터 유닛을 편성합니다.
2. 아군 지도 가장자리에서 지도 위로 들어와(25.2.1 참조), 길이에 제한 없는 연속 헥스 경로를 따라 픽업 헥스까지 이동시킵니다. 이 이동 경로의 각 헥스에서 대공포 사격 *Flak Fire*의 대상이 됩니다(27.2 참조).
3. 헬리콥터 유닛이 살아남아 픽업 헥스에 도달했다면, 자신이 가진 스텝 수를 넘지 않는 범위에서 어떤 조합의 승객 유닛이든 픽업할 수 있습니다.

- 이어서 헬리콥터 유닛을 길이에 제한 없는 연속 헬스 경로를 따라 LZ(착륙 지대) 헬스까지 이동시킵니다. 이 이동 경로의 각 헬스에서 역시 대공포 사격 **Flak Fire**의 대상이 됩니다.
- 헬리콥터 유닛이 살아남아 LZ 헬스에 도달했다면, 그 헬스에 살아남은 승객 스템을 내려놓을 수 있습니다.
- 마지막으로 헬리콥터 유닛을 길이에 제한 없는 연속 헬스 경로를 따라 아군 지도 가장자리까지 되돌립니다. 이 경로의 각 헬스에서 대공포 사격 **Flak Fire**의 대상이 되며, 이후 자신의 헬리콥터 트랙 회수 박스 **Recovery Box**로 돌려보냅니다. 이 마지막 구간에서는 강제 명중 확인 **Hit Check**를 제외한 어떤 대공 사격 결과도 무시할 수 있습니다.

승객 유닛이 오프맵에서 시작했다면, 다목적 헬리콥터 유닛은 이미 그 승객 유닛을 탑재한 채 지도에 진입해 곧바로 LZ 헬스로 이동합니다. **승객 유닛은 원래 오프맵에서 시작한 경우가 아니면 결코 오프맵으로 수송될 수 없습니다**(26.4.7의 #1 참조).

[26.4.1] WP 다목적 헬리콥터 유닛은 제900공중강습대 또는 제35근위공중강습여단 유닛이 참가하는 모든 WP 작전의 이동 스템에서 이동할 수 있습니다(이들은 WP 플레이어의 유일한 공중기동 편제입니다).

[26.4.2] NATO 다목적 헬리콥터 유닛은 서독 제26공수여단 유닛이 참가하는 모든 작전의 이동 스템에서 이동할 수 있습니다(이는 NATO 플레이어의 유일한 공중기동 편제입니다).

[26.4.3] 야간 및 안개 턴. 다목적 헬리콥터 유닛은 야간 턴이나 안개 턴에는 이동할 수 없습니다.

[26.4.4] 다목적 헬리콥터 유닛은 아군 지도 가장자리에서 들어오고 나가야 합니다(25.2.1 참조).

[26.4.5] 근접 지형. 픽업 헬스와 LZ 헬스 모두 근접 지형(중삼림, 마을, 도시)을 포함할 수 없습니다.

[26.4.6] 적 유닛. 다목적 헬리콥터 유닛은 이동 중 어느 시점에서든 적 유닛의 대공포 사거리(2헬스) 안으로 들어갈 수 없습니다. 단, 승객 공중기동 유닛이 공세 작전을 수행 중인 경우는 예외이며, 이때는 픽업 헬스 또는 LZ 헬스 둘 중 하나만 적 유닛의 대공 사거리 안에 있을 수 있고, **두 헬스가 동시에 그럴 수는 없습니다**(작전은 투입 작전 또는 회수 작전 둘 중 하나일 수는 있어도 둘 다일 수는 없습니다).

공세 작전을 수행 중인 승객 공중기동 유닛을 탑재한 다목적 헬리콥터 유닛은 적 유닛이 있는 헬스를 통과할 수 있습니다. 그러나 LZ 헬스에는 적 유닛이 있을 수 없습니다. 또한 LZ 헬스는 목표 헬스에도 인접해 있는 경우가 아니라면 적 유닛에 인접할 수 없습니다(그 목표 헬스는 관측되었거나 획득되어 있어야 합니다. 29.3.4 참조).

[26.4.7] 대공포 사격 효과. 다목적 헬리콥터 유닛의 이동 경로가 어느 시점이든 적 유닛으로부터 2헬스 이내에 들어오면, 그 유닛은 대공포 사격 **Flak Fire**의 대상이 됩니다(27.2 참조). 대공 사격 결과를 받은 다목적 헬리콥터 유닛에는 다음 특별 규칙이 적용됩니다:

- 여정의 어느 시점에서든 임무 중지된다면(27.3 참조), 즉시 길이에 제한 없는 경로를 따라 아군 지도 가장자리로 되돌아가야 합니다(진입 때 사용한 경로와 같을 필요는 없습니다). 이미 승객 유닛을 탑재하고 있었다면, 먼저 원래 픽업 헬스로 돌아가 승객 유닛을 내려놓은 뒤, 다시 아군 지도 가장자리로 돌아가 회수 박스 **Recovery Box**로 이동해야 합니다. 승객 유닛이 오프맵에서 시작했다면 다시 오프맵으로 실려 나갑니다. 그 유닛은 다음 번 다목적 헬리콥터 유닛이 사용 가능해지는 턴에 다시 지도 진입을 시도할 수 있습니다. 출발점으로 되돌아간 승객 유닛은 언제나 사용 면으로 뒤집습니다. 일단 다목적 헬리콥터 유닛이 임무 중지되면, 오프맵으로 돌아가는 전체 경로 동안 계속 대공포 사격 대상이 되지만, 강제 명중 확인 **Hit Check**를 **제외한** 모든 결과를 무시할 수 있습니다(27.3.2의 #2 참조).
- 첫 번째 구간(아군 지도 가장자리에서 픽업 헬스로 이동하는 구간)에서 명중 확인 **Hit Check**로 인해 스템 손실을 받았다면, 그 스템 손실은 오직 헬리콥터 유닛에만 적용되며, 임무 중지가 강제되지 않는 한 픽업 헬스까지 계속 이동할 수 있습니다.
- 두 번째 구간(픽업 헬스를 떠나 LZ 헬스로 이동하는 구간)에서 명중 확인 **Hit Check**로 인해 스템 손실을 받았다면, 헬리콥터 유닛과 승객 유닛이 모두 1스텝씩 잃어야 합니다. 하지만 임무 중지가 강제되지 않는 한 LZ 헬스까지 계속 이동할 수 있습니다.
- 세 번째 구간(LZ 헬스를 떠나 아군 지도 가장자리로 돌아가는 구간)에서 명중 확인 **Hit Check**로 인해 스템 손실을 받았다면, 그 스템 손실은 오직 헬리콥터 유닛에만 적용됩니다. 이 경우 이미 회수 박스 **Recovery Box**로 향하고 있으므로 임무 중지 **Abort** 결과는 아무 효과가 없습니다.
- 다수의 승객 유닛을 탑재한 다목적 헬리콥터 유닛이 명중 확인 **Hit Check**로 스템 손실을 받게 되면, **사격한 플레이어**가 어느 승객 유닛이 스템 손실을 받을지 선택합니다. 헬리콥터 유닛이 승객 유닛(들)을 수송하는 데 필요한 수보다 더 많은 스템을 갖고 있다 하더라도, 헬리콥터 유닛의 스템 손실은 언제나 승객 스템을 태우고 있던 스템에서 발생한 것으로 간주합니다.

[26.5] 다목적 헬리콥터 회수

다목적 헬리콥터 유닛이 아군 헬리콥터 트랙의 회수 박스 **Recovery Box**로 돌아온 뒤에는, 25.5절에 따라 이후 각 재편성 페이지마다 헬리콥터 트랙에서 한 칸씩 전진합니다. 준비 박스 **Ready Box**에 도달하면, 해당 유닛은 다시 다른 임무를 비행할 수 있게 됩니다.

[27.0] 대공 사격

공중 유닛과 헬리콥터 유닛은 적 대공 사격 *Anti-Aircraft fire*의 대상입니다. 대공 사격에는 두 종류가 있습니다. 대공포 (Flak)와 SAM(지대공미사일)입니다. 대공포 사격은 저고도 공격 프로파일의 공중 유닛과 모든 헬리콥터 유닛을 공격합니다. SAM 사격은 고고도 공격 프로파일의 공중 유닛만 공격합니다.

[27.1] SAM 사격

각 시나리오의 지시문에 따라 각 플레이어의 SAM(지대공미사일) 전투력이 정해집니다. 각 플레이어는 자신의 트랙 카드에 있는 SAM 트랙에서 해당 SAM 전투력에 맞는 칸에 SAM 전투력 마커를 놓습니다. 시나리오 지시문에서 특정 게임 턴에 플레이어의 SAM 전투력이 증가한다고 따로 명시하지 않는 한, 이 SAM 전투력은 게임 전체 동안 유지됩니다(소비하는 포인트가 아닙니다). 플레이어가 고고도 공격 프로파일의 공중 유닛을 지도 위 사격 위치에 놓을 때마다, 적 플레이어는 그 유닛이 현재 진행 중인 타격을 실행하기 전에 그 유닛을 상대로 SAM 사격을 실행하는 인터럽트 행동을 선언할 수 있습니다. SAM 사격을 실행하려면 적 플레이어는 차트·테이블 소책자의 대공포 사격 *Flak Fire* 표를 참조해 주사위 1개를 굴리고, 자신의 SAM 전투력을 결과에 더합니다. 항공기가 스탠드 오프 공격 프로파일을 사용 중이라면 주사위 결과에서 2를 빼고, 보정된 결과에 해당하는 행에서 적용 효과를 확인합니다.

[27.2] 대공포 사격

헬리콥터 유닛이 적 유닛의 2헥스 이내의 헥스로 들어갈 때마다, 그 유닛은 대공포 사격 *Flak Fire*의 대상이 됩니다. 이는 인터럽트 행동입니다. 헬리콥터 유닛이 이동 중 대공포 사격을 받을 수 있는 횟수에는, 해당 유닛이 진입하는 헥스 수를 제외하면 제한이 없습니다. 저고도 공격 프로파일 공중 유닛이 지도 위 사격 위치에 놓일 때도, **그 단 한 헥스만** 대공포 사격의 대상이 됩니다. 모든 경우, 해당 유닛은 사격 위치 헥스에 진입할 때 대공포 사격이 있다면 이를 먼저 견뎌내야 합니다. 그래야만 자신의 사격 전투력으로 진행 중인 화력 타격/사격 전투에 참가할 수 있으며, 다목적 헬기 유닛의 경우에는 승객 유닛을 탑승/하차시킬 수 있습니다. **공중 유닛과 헬리콥터 유닛이 같은 화력 타격에 함께 참가한다면, 이 사격이 같은 적 유닛들로부터 오는 것이라 하더라도 각 유닛은 대공포 사격을 따로 받습니다. 즉, 각 적 유닛은 가능한 모든 헥스에서 가능한 모든 표적에 각각 사격합니다.** 지상 유닛이 한 턴 동안 대공포 사격을 실행할 수 있는 횟수에는 제한이 없습니다. 그러나 특정 헥스의 공중 유닛 또는 헬리콥터 유닛을 상대로 하는 모든 대공포 사격은 하나의 단일 대공포 사격 전투로 합산됩니다.

디자인 노트: 헬리콥터 유닛은 제트기보다 훨씬 느리게 이동하므로, 비행 경로 전체에 걸쳐 식별되고 사격당할 수 있습니다. 그래서 들어가는 각 헥스마다 대공포 사격을 받습니다. 저고도 공격 프로파일의 제트기는 사격 위치 헥스에서만 대공

포 사격의 대상이 됩니다. 그 외의 곳에서는 너무 빠르고 너무 낮게 날아 식별할 수 없기 때문입니다. 그러나 마지막 순간에 표적을 식별하기 위해 잠깐 '솟구쳐 오르기' 때문에, 그 순간에는 적도 그 항공기를 식별할 수 있습니다. 항공기와 헬리콥터 유닛이 함께 타격할 때는 각 유닛이 따로 대공포 사격을 받는데, 이는 이들이 동시대가 아니라 순차적으로 공격한다고 가정하기 때문입니다(동시 공격은 헬리콥터에게 위험하고 조정도 매우 어렵습니다).

[27.2.1] 대공포 전투력. 스텝 하나의 대공포 전투력은 세 가지 요소에 따라 달라집니다:

1. 표적까지의 거리(0, 1, 또는 2헥스)
2. 표적 유형(공중 유닛 또는 헬리콥터 유닛)
3. 현재 턴이 주간인지 야간인지 여부(32.0 참조)

플레이어가 대공포 사격을 수행할 때는, 차트·테이블 소책자의 대공포 전투력 차트를 참조하여 표적 공중 또는 헬리콥터 유닛으로부터 2헥스 이내에 있는 각 스텝의 대공포 전투력을 결정합니다. 표적 헥스까지의 거리와 표적 유형 열을 교차시켜, 그 사격 유닛 **각 스텝**의 대공포 전투력을 찾습니다.

일반적으로 각 스텝의 대공포 전투력은 1/3입니다. 단, 인접 헥스 또는 자기 자신이 있는 헥스의 헬리콥터 유닛을 향해 사격할 경우, 각 스텝은 대공포 전투력 1로 사격합니다. 플레이어는 대공포 전투력에 유닛의 스텝 수를 곱하고 분수를 유지하여, 그 유닛의 대공포 전투력을 결정합니다. 더미 유닛의 대공포 전투력은 0입니다(그러나 이 전투력도 여전히 피해를 줄 수 있습니다. 27.2.2 참조).

[27.2.1.1] 가스 구역 안에 있거나, 오염 상태이거나, 교란 상태인 유닛은 정상 대공포 전투력의 **절반**으로 사격합니다(앞의 두 경우는 누적되지 않습니다).

디자인 노트: 2헥스 거리에서는 스텝의 대공포 전투력이 전용 대공 무기만을 나타냅니다. 0~1헥스 거리에서는 대공포 전투력이 전용 대공 무기뿐 아니라 사용 가능한 모든 자동화기를 포함합니다.

야간이나 연막 속에서는, 어떤 거리에서든 전용 레이더 유도 대공 무기만 사격하고 있습니다.

[27.2.1.2] 연막 헥스를 점유한 유닛(6.3.3 참조)이나 야간에 사격하는 유닛(32.0 참조)은, 헬리콥터 유닛을 1헥스 거리에서 사격할 때라도 스텝당 대공포 전투력이 언제나 1/3입니다(레이더 유도 무기만 사격하기 때문). 열상 장비(32.2 참조)는 대공포 전투력에 아무 영향도 주지 않습니다. 그 외에는, 사격 유닛의 헥스나 표적 유닛의 헥스에 있는 어떤 지형도 유닛의 대공포 전투력에 영향을 주지 않습니다(사격 유닛이 지뢰지대를 점유하고 있어도 마찬가지입니다. 37.0 참조).

[27.2.2] 대공포 사격 전투. 대공포 사격 *Flak Fire*은 현재 공중 유닛 또는 헬리콥터 유닛을 움직이고 있지 않은 플레이어가 수행합니다. 대공포 사격을 하려면, 표적 헥스로부터 2헥스 이내에 있는 자기 모든 유닛의 대공포 전투력을, 모든 분수를 포함해 합산합니다. 총합에 분수가 남아 있다면, 총 대공포 전투력이 0이 되더라도 내림합니다. 상대에게 자신의 총 대공포 전투력을 선언합니다(사거리 안 스텝 수가 아님). 이때 상대가 해당 지역의 병력 밀도를 오히려 만들기 위해, 실제 전투력보다 낮은 총 대공포 전투력을 선언할 수도 있습니다. 그다음 차트·표 소책자의 대공 사격 표를 참조해 주사위 1개를 굴리고, 선언한 총 대공포 전투력을 주사위 결과에 더합니다. 이후 보정된 결과에 해당하는 행에서 적용 효과를 찾습니다. 대공포 사격 전투는 사거리 안에 지상 유닛이 하나라도 있으면, 그것이 더미고 대공포 전투력이 0이어도 언제나 실행됩니다. 10이 나오면 여전히 표적에 영향을 줄 수 있기 때문입니다.

[27.3] 대공 사격 결과

SAM 또는 대공포 사격 결과가 '명중 확인 또는 작전 중지 *Hit Check or Abort*' 라면, 표적 유닛의 소유 플레이어가 결정을 내려야 합니다. 1) 임무 중지를 선택할 수 있으며, 이 경우 명중 확인 *Hit Check*는 하지 않지만 유닛은 임무를 완수하지 못한 채 오프맵으로 돌아가야 합니다. 또는 2) 임무를 계속할 수 있으며, 이 경우 적 플레이어가 명중 확인 절차를 수행합니다. SAM 또는 대공포 사격 결과가 '명중 확인 그리고 작전 중지 *Hit Check and Abort*' 라면 선택의 여지가 없습니다. 무조건 명중 확인 절차를 수행합니다.

[27.3.1] 명중 확인 절차. 플레이어가 적 공중 또는 헬리콥터 유닛에 대해 명중 확인 *Hit Check*를 수행할 때는 단순히 주사위를 굴립니다. 주사위 결과가 현재 공격 프로파일에 적힌 공중

또는 헬리콥터 유닛의 방어 전투력 **이상**이면, 그 유닛에서 **1스텝**을 제거합니다. 그 이상은 아닙니다. 그렇지 않으면 명중 확인은 아무 효과도 없습니다. 임무 중지 대신 자발적으로 명중 확인을 선택한 경우라면, 1스텝을 잃었더라도 소유 플레이어는 그 유닛의 임무를 계속할 수 있습니다. 명중 확인이 강제였다면, 스텝 손실 여부와 상관없이, 명중 확인을 한 직후 해당 유닛은 의도한 표적을 사격 못한 채 즉시 임무 중지해야 합니다.

[27.3.2] 임무 중지. 플레이어가 유닛을 임무 중지 *Abort*시킬 때마다, 다음이 발생합니다:

1. 임무 중지 공중 유닛은 사격하지 않고 즉시 지도에서 제거됩니다.
2. 임무 중지된 공격 헬리콥터 유닛은 사격하지 않은 채 즉시 길이에 제한 없는 경로를 따라 아군 지도 가장자리로 돌아가야 합니다(진입에 사용한 경로와 같을 필요는 없습니다). 돌아가는 각 헥스에서 계속 적 대공포 사격의 대상이 됩니다. 추가적인 '*Hit Check or Abort*' 결과는 아무 효과가 없지만, 임무를 중지한 유닛이 복귀 도중 '*Hit Check and Abort*' 결과를 받을 때마다 다시 명중 확인의 대상이 됩니다. 살아남아 아군 지도 가장자리에 도달하면, 회수 박스 *Recovery Box*로 돌아갑니다.
3. 임무 중지된 다목적 헬리콥터 유닛은, 26.4.7절에 설명된 모든 요구사항을 추가로 적용받는다라는 점만 제외하면, 임무 중지된 공격 헬리콥터 유닛과 동일하게 취급합니다.

[27.3.3] 공중 손실. 명중 확인 *Hit Check* 결과로 공중 유닛 또는 헬리콥터 유닛의 1스텝이 격추되면, 사격한 플레이어는 보통 VP를 얻습니다(46.7 승리 조건 참조). 공중 유닛 손실을 추적하기 위해서만, 공중 손실 마커를 사용해 제트기 손실을 VP 트랙에 기록하십시오(46.7.2 참조).



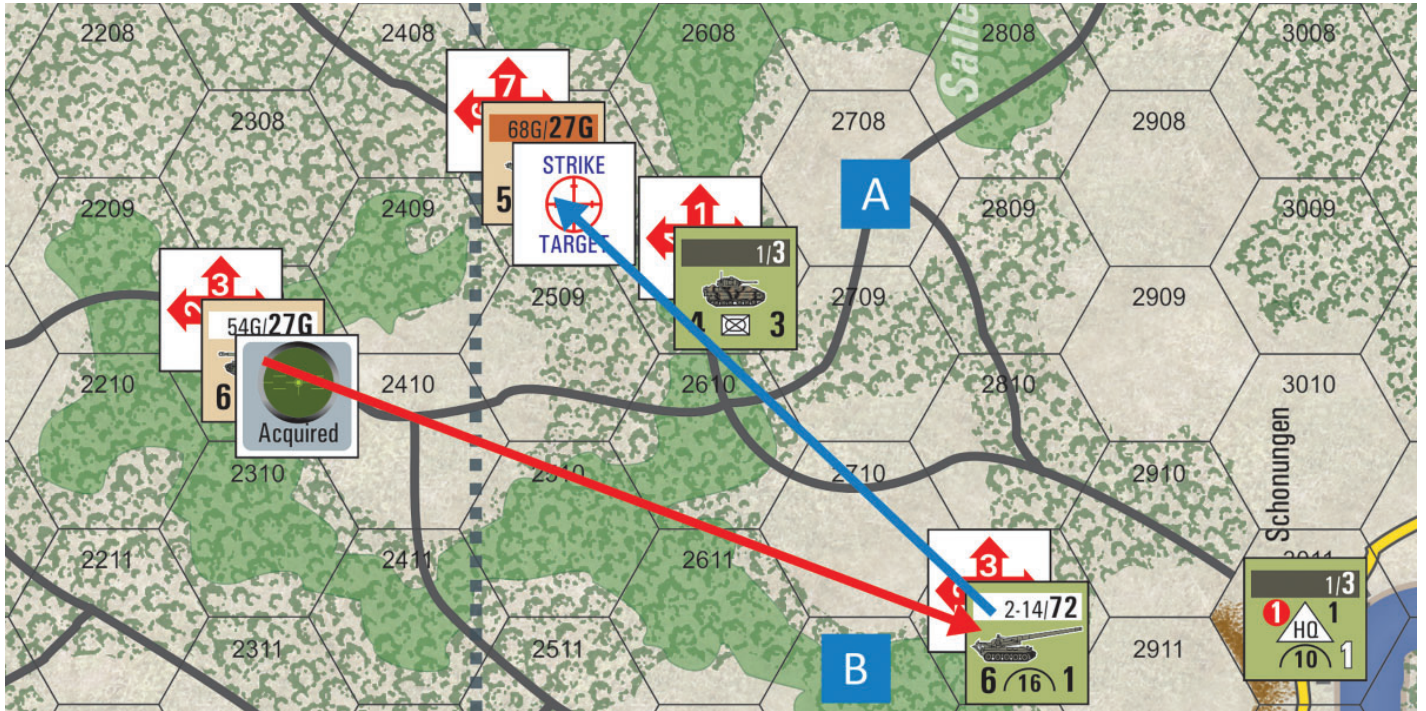
뵘르츠부르크에서 바라본 마인 강의 현재 모습

[28.0] 총 정리

이 절에선 플레이어가 지금까지의 모든 주요 내용을 통합하는 데 도움이 되도록 설계된 일련의 플레이 예시를 제공합니다.

각 종류 화력 지원 자산에 의한 타격 예시:

그림 #1



A. NATO 플레이어는 제3보병사단 제1여단을 활성화했습니다. 경찰 세그먼트 동안 그는 2309hex의 소련 DAG를 획득합니다.

타격 세그먼트 시작 시, 그는 먼저 3011hex의 자기 여단 HQ가 2811hex의 M110 유닛에게 사격 요청을 해 2508hex의 소련 BMP 유닛을 상대로 화력 타격 **Fire Strike**을 실행한다고 선언합니다(파란 화살표).

이 표적은 2609hex의 인접한 Bradley 유닛이 1) 현재 활성화 상태이고, 2) 여단 HQ의 지휘 계통 안에 있으며, 3) 지휘 범위 안에 있기 때문에 관측됩니다.

마찬가지로 M110 유닛은 자기 지휘 계통 안의 편제에 속하고 지휘 범위 안에 있으므로, 여단 HQ의 포병 풀에 들어갈 자격이 있습니다.

M110 유닛은 총 사격 전투력 $18(6 \times 3\text{스텝} = 18)$ 로 사격하고, 표준 2분의 1 후 유효 사격 전투력 9가 됩니다. NATO 플레이어는 CRT에서 7을 굴려 타격 총계 10을 만듭니다($9 + 1 = 10$). 소련 유닛의 조정된 방어 전투력은 6입니다($4 + \text{경사림 } 2 = 6$).

그 유닛은 1스텝을 잃어 6타격을 흡수하고, 남은 4타격은 무시합니다. 또한 해당 유닛은 교란 상태가 되며, 사용 면으로 뒤집어야 합니다. M110 유닛은 사격 완료 마커를 받습니다.

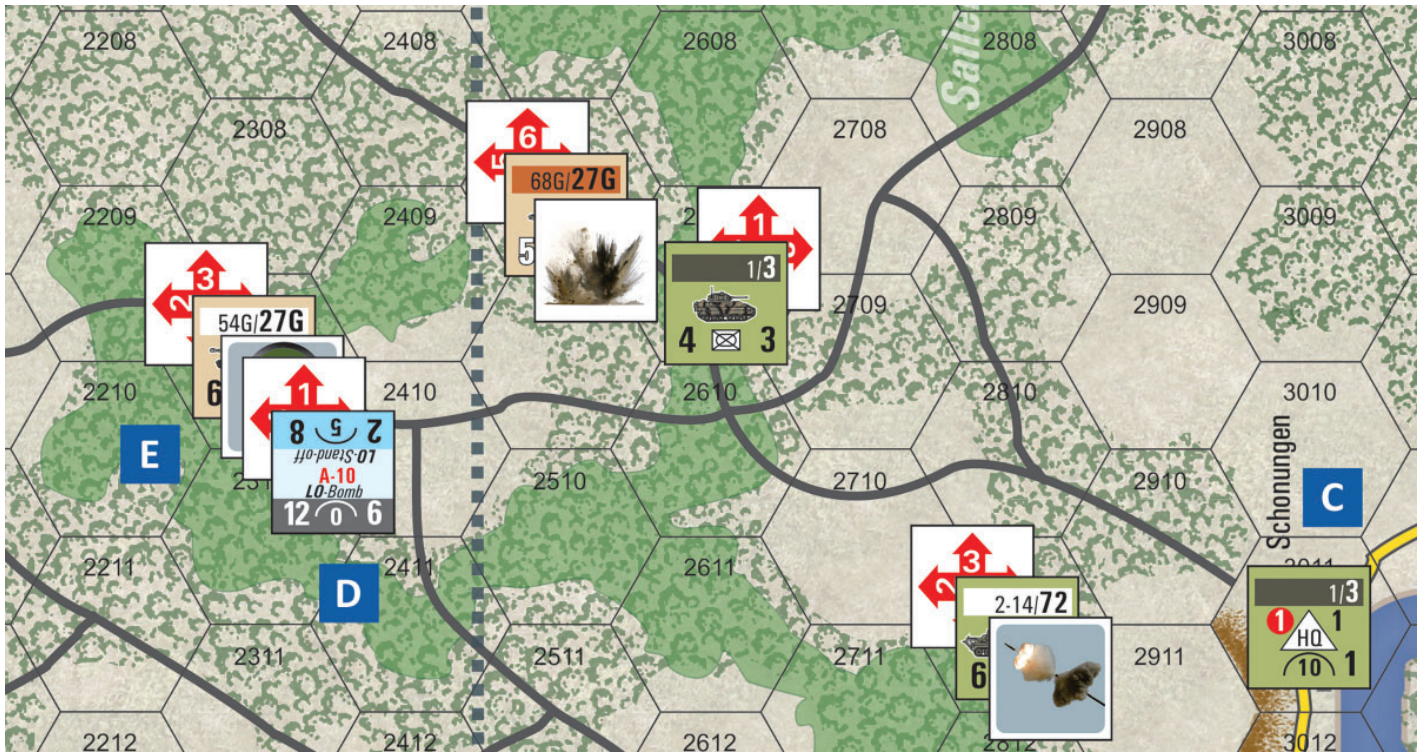
B. WP 플레이어는 제27근위차량화소총사단의 전방 HQ(그림에 표시되지 않음)가 2309hex의 자기 DAG를 사용해 M110 유닛을 상대로 대포병 사격 **Counter-Battery Fire**을 위한 사격 요청을 하고, 2508hex의 이제 교란 상태가 된 자기 연대로 포착하겠다고 선언합니다(빨간 화살표).

두 유닛 모두 전방 HQ의 지휘 범위 안에 있습니다. 그 연대는 예하 유닛이므로 포착 유닛 자격이 있고, DAG는 같은 편제 소속이므로 호출 HQ의 포병 풀에 들어갑니다.

WP 플레이어는 '기타 전원 **All-Others**' 대포병 획득 테이블을 참조하여, 포착 유닛에서 표적까지의 거리(4~6hex)에 해당하는 행과 표적 유형(자주포)에 해당하는 열을 교차시켜 획득 수치가 8임을 확인합니다.

그는 5를 굴리며, 이는 DAG가 사격 완료 마커를 받지만 실제 화력 타격 **Fire Strike**은 실행되지 않음을 의미합니다. NATO 플레이어는 자신이 이미 DAG를 획득하고 있었으므로, 이 사격을 막으려면 먼저 DAG를 타격했어야 했음을 깨닫습니다.

그림 #2



C. 이 실수를 만회하기 위해, NATO 플레이어는 이어서 자기 1/3여단 HQ가 2309hex스의 소련 DAG를 상대로 화력 타격을 실행하기 위한 또 하나의 사격 요청을 한다고 선언합니다.

표적 hex스는 획득되어 있으므로 인접 관측자가 필요 없습니다 (복잡함을 피하기 위해, 그림 #2에서는 원래 있어야 할 획득 마커와 타격 표적 마커를 생략한 채 이 유닛을 보여줍니다).

그는 공중 지원 호출을 위해 미군 공중 포인트 1점을 소비하겠다고 선언합니다. 공중 요청 테이블을 참조해 8을 굴러 A-10 유닛을 받습니다. 그다음 이 유닛을 오프맵에서 1스텝과 저고도 폭격 공격 프로파일 마커로 편성합니다.

D. 화력 타격 시퀀스에 따라, NATO 플레이어는 A-10 유닛을 표적 hex스에 놓습니다. 저고도 폭격 프로파일에서 사거리가 0이기 때문입니다. 이제 WP 플레이어는 이 유닛을 상대로 가능한 모든 대공포 사격을 실행할 수 있습니다.

DAG와 제68근위차량화소총연대의 교란된 6스텝이 모두 대공 사거리(2hex스) 안에 있습니다. WP 플레이어는 대공포 전투력 차트를 참조합니다. 그는 0hex스 거리에서 DAG의 대공포 전투력이 1임을 확인합니다(1/3 x 3스텝 = 1). 또한 2hex스 거리에서 제68근위연대의 정상 대공포 전투력은 2이지만(1/3 x 6스텝 = 2), 교란 효과로 절반이 되어 1이 됨을 확인합니다. 따라서 총 대공포 전투력은 2가 됩니다. 그는 대공 사격 표를 참조해 8을 굴리고, 여기에 대공포 전투력 2를 더해 보정 결과 10을 얻어 'Hit Check or Abort' 결과를 받습니다. NATO 플레이어는 명중 확인을 하기로 합니다.

WP 플레이어가 명중 확인 주사위 4를 굴리는데, 이는 A-10의 방어 전투력 6보다 작으므로 스텝을 잃지 않습니다. A-10 유닛은 살아남아 타격에 참가합니다.

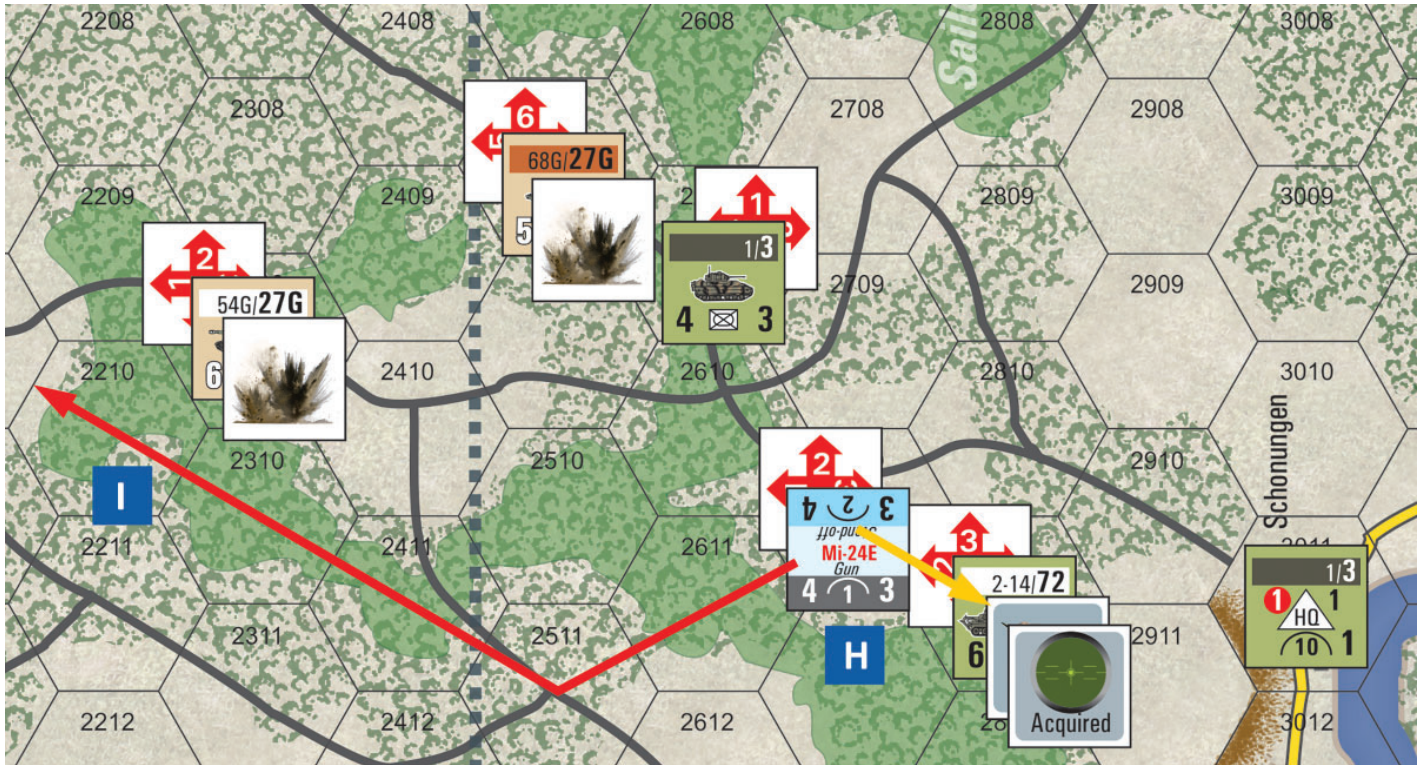
E. 저고도 폭격 프로파일에서 A-10 유닛의 기본 사격 전투력은 12입니다(12 x 1스텝 = 12). 근접 지형 hex스를 폭격하고 있으므로 절반이 되어 6이 됩니다. 타격의 유효 사격 전투력은 표준 규칙에 따라 다시 절반이 되어 3이 됩니다.

NATO 플레이어는 CRT를 참조해 7을 굴리고, 타격 보정수치 +1을 얻어 타격 총계는 4가 됩니다. DAG의 조정된 방어 전투력은 3입니다(2 + 중삼림 1 = 3).

WP 플레이어는 DAG에서 1스텝을 제거해 3타격을 흡수하고, 남은 1타격은 무시하여 DAG는 2스텝이 남습니다. 이어서 WP 플레이어는 타격 총계 4가 DAG의 보정된 방어 전투력 3 이상이었음을 확인하고, DAG 위에 교란 마커를 놓은 뒤 그 유닛을 사용 면으로 뒤집습니다.

NATO 플레이어는 공중 유닛을 지도에서 제거하고 분해합니다.

그림 #4



H. 공격 헬리콥터 유닛의 진입이 해결되자, WP 플레이어는 화력 타격을 실행합니다(주황색 화살표).

Mi-24 유닛의 기본 사격 전투력은 이제 8입니다(4 x 2스텝 = 8). 이는 근접 지형 헥스로 사격하고 있으므로 절반이 되어 4가 됩니다(만약 WP 플레이어가 추가 대공포 사격을 감수하고 표적 헥스로 이동했다면 이 절반 효과는 적용되지 않았을 것입니다. 25.4.1 참조).

이후 표준 2분의 1을 적용해 유효 사격 전투력은 2가 됩니다. WP 플레이어는 CRT를 참조해 5를 굴리고 타격 보정수치 0을 얻으므로, 타격 총계는 2입니다. M110 유닛의 조정된 방어 전투력은 2이므로(1 + 중삼림 1 = 2), NATO 플레이어는

1스텝을 잃어 2타격을 흡수하고, 교란 마커를 놓고, 유닛을 사용 면으로 뒤집습니다.

I. WP 플레이어는 이제 Mi-24 유닛을 아군 지도 가장자리로 이동시키고(빨간 선), 이어 헬리콥터 트랙의 회수 박스 Recovery Box로 되돌립니다. 엄밀히 말해 그는 2611헥스에서 대공포 사격을 받지만, NATO의 대공포 전투력은 강제 명중 확인 Hit Check를 유발할 만큼 강하지 않기 때문에(회수 박스로 복귀하는 것을 방해할 수 있는 유일한 결과), 실제로 대공포 사격을 처리하지는 않습니다.



4618헥스에서 4718헥스를 바라본 모습

강습 작전 예시:

그림 #1



그림 #2



그림 #3



그림 #1. 계획 페이지 동안, WP 플레이어는 제247근위차량화소총연대에 강습 작전을 계획합니다. 그는 6010헥스의 단일 유닛 위에 선도 유닛 마커를 놓습니다.

제79근위전차사단의 활성화 사이클 중 작전 세그먼트 동안, WP 플레이어는 제247연대가 6211헥스를 목표 헥스로 하여 강습 작전을 수행한다고 선언하고, 제88근위대대의 공병 유닛이 참가한다고 선언합니다.

그는 또한 6011헥스를 도하지점으로 하는 수륙양용 도하 **Amphibious Crossing**를 실행하겠다고 선언합니다.

그림 #2. WP 플레이어는 먼저 공병 유닛을 도하지점으로 이동시킵니다(노란 화살표). 다음으로 그는 연대를 세 스텝 유닛 하나와 여섯 스텝 유닛 하나로 분할합니다.

세 스텝 유닛을 6011헥스로 이동시키고, 도하지점에서 멈춰 주사위를 굴리고 수륙양용 도하 **Amphibious Crossing** 테이블을 참조합니다.

그림 #3. WP 플레이어는 9를 굴리고, 도하지점 헥스에 작전에 참가한 공병 유닛이 있으므로 +2 DRM을 받아 보정 결과 11이 됩니다. 이 결과로 유닛의 세 스텝 모두가 6111헥스로 강을 건널 수 있습니다(빨간 화살표).

이 도하는 6011헥스에서 침투 사격 **Infiltration Fire**을 유발합니다(파란 화살표). BMP 유닛이 같은 이동 스텝 동안 5911헥스 Bradley 유닛의 ZOC로 들어왔다가 빠져나갔기 때문입니다.

Bradley 유닛이 떠나는 강둑 헥스와 들어가는 강둑 헥스 둘 모두에 ZOC를 미치지 않으므로 17.8절의 '손쉬운 먹잇감' 규칙이 적용되지는 않지만, 표적 헥스가 개활지이기 때문에 이 침투 사격은 여전히 2배가 되며, 그 다음 주요 하천 헥스면을 가로질러 사격하므로 절반이 됩니다. 따라서 총 사격 전투력은 4가 됩니다($4 \times 1 \text{ 스텝} \times 2 \times 1/2 = 4$). 유효 사격 전투력은 표준 2분의 1 후 2가 됩니다.

NATO 플레이어는 9를 굴려 타격 보정수치 +2를 얻어 타격 총계 4를 만듭니다. Bradley의 ZOC에서 빠져나가는 것은 BMP 유닛뿐이므로, 이 사격의 대상이 되는 것도 BMP 유닛뿐입니다. BMP 유닛의 조정된 방어 전투력은 4이므로, 1스텝을 잃어 가해진 4타격을 모두 흡수합니다.



슈바인푸르트와 뷔르츠부르크 사이에 흔한 지형..

강습 작전 예시:

그림 #4



그림 #5



그림 #6

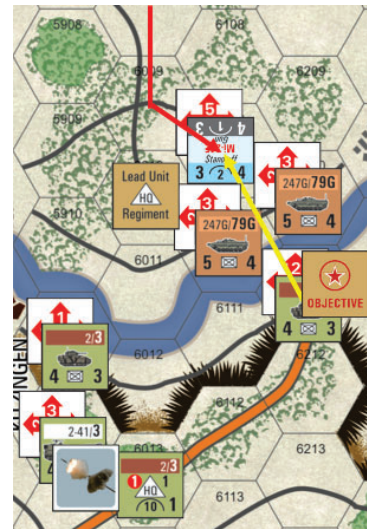


그림 #4. 이제 마지막 유닛 카운터가 강 도하 실패한 스텝을 수용하는 데 필요 없다는 것이 확실해졌으므로, WP 플레이어는 그 카운터를 사용해 아직 움직이지 않은 6스텝 유닛을 두 개의 3스텝 유닛으로 분할한 뒤, 이들을 강변으로 이동시킵니다(빨간 화살표). 이것으로 작전의 이동 스텝이 끝납니다.

이어서 WP 플레이어는 제79근위전방 HQ 아래의 EW 자산(그림에 없음)을 사용해 NATO 플레이어를 재밍하겠다고 선언합니다. 그는 재밍 테이블을 참조해 2를 굴립니다. 이 결과로 EW 자산이 제거됩니다.

그림 #5. 플레이는 대응 스텝으로 진행됩니다. NATO 플레이어는 대응 가능한 유닛이 없음을 확인합니다. 이어지는 방어 사격 요청 스텝 동안, NATO 플레이어는 NATO 화력 지원 차트를 참조해 호출 HQ의 포병 풀에서 최대 2개 유닛과 공격 헬리콥터 유닛 1개에 대해 사격 요청을 할 수 있음을 확인합니다. 목표 hex의 Bradley 유닛은 제2/3여단 HQ를 위해 관측 자격이 있으므로, NATO 플레이어는 그 HQ를 선택해 5912hex의 2-41/3 M109 대대에 사격 요청을 합니다. 그는 추가 화력 지원은 부르지 않기로 하고, 플레이는 방어 사격 스텝으로 진행됩니다.

A. NATO 플레이어는 공병 유닛이 있는 6011hex가 첫 번째 표적이 될 것이라고 선언합니다(노란 화살표). 인접한 Bradley 유닛은 주요 하천을 가로질러 사격하므로 절반이 되어, 총 사격 전투력 $2(4 \times 1\text{스텝} \times 1/2) = 2$, 유효 사격 전투력 1로 사격합니다. NATO 플레이어는 7을 굴려 타격 총계 2를 만들어내며, 이는 공병 유닛을 제거하기에 충분합니다.

B. NATO 플레이어는 다음 표적이 강을 건넌 BMP 유닛이 있는 6111hex가 될 것이며, 인접한 Bradley 유닛과 자신이 호출한 M109 유닛이 함께 사격할 것이라고 선언합니다(파란 화살표). Bradley 유닛의 사격 전투력은 $8(4 \times 2\text{스텝} = 8)$, M109 유닛의 사격 전투력은 $12(4 \times 3\text{스텝} = 12)$ 이므로,

총 사격 전투력은 20이고 유효 사격 전투력은 10이 됩니다. NATO 플레이어는 CRT에서 4를 굴려 타격 보정수치 -1을 얻으므로, 9타격이 가해집니다. 표적의 조정된 방어 전투력이 4이므로, 이 사격으로 두 스텝 모두 제거되어 유닛이 전멸합니다. NATO 플레이어는 자기 M109 유닛 위에 사격 완료 마커를 놓습니다. WP 플레이어는 대포병 사격 사이클 개시를 포기합니다.

그림 #6. 플레이는 공세 사격 요청 스텝으로 진행됩니다. WP 플레이어는 바르샤바 조약군 화력 지원 차트를 참조해, 강습 작전을 수행 중이므로 공격 헬리콥터 유닛에 대한 사격 요청을 할 수 있음을 확인합니다. 전방 HQ(그림에 없음)가 사격 요청을 합니다. WP 플레이어는 자기 헬리콥터 트랙 준비 박스에 있는 Mi-24 Hind 5스텝을 사용할 수 있습니다. 이 5스텝 전부를 하나의 공격 헬리콥터 유닛으로 편성하고, 이어지는 공세 헬리콥터 이동 스텝 동안 그 유닛을 지도 위 6109hex로 날려보냅니다(빨간 화살표). 그는 이제 NATO 유닛으로부터 2hex 거리에 있으므로, NATO 플레이어가 대공포 사격을 실행할 수 있도록 그 hex에서 멈춥니다(노란 화살표).

NATO 플레이어는 대공포 전투력 차트를 참조해, 자기 M2 유닛 각 스텝이 2hex 거리에서 헬리콥터 유닛에 대해 대공포 전투력 $1/3$ 을 가지며, 따라서 전체 대공포 전투력은 $2/3(1/3 \times 2\text{스텝} = 2/3)$ 이고 내림해 0이 됨을 확인합니다. NATO 플레이어는 대공 사격 표를 참조해 10을 굴리고, 대공포 전투력이 0이므로 보정 없이 그대로 10이 됩니다. 이는 WP 플레이어가 임무 중지하거나 명중 확인 Hit Check를 받아야 함을 의미합니다. WP 플레이어는 명중 확인을 받기로 합니다. NATO 플레이어가 명중 확인을 위해 다시 굴려 4를 얻습니다. 이는 유닛의 방어 전투력 4 이상이므로, 그 유닛은 1스텝을 잃습니다. 이 대공포 사격 후, WP 플레이어는 자기 헬리콥터 유닛이 사격 위치에 도달했으므로 그 hex에서 멈춘다고 선언합니다(더 1hex 거리까지 전진할 수도 있었지만, 그랬다면 추가 대공포 사격을 받았을 것입니다).

강습 작전 예시:

그림 #7



그림 #8

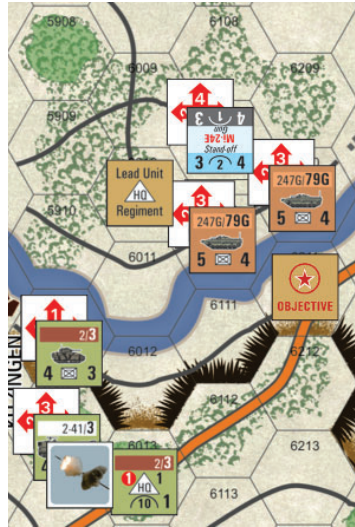


그림 #9



그림 #7. 이제 WP 플레이어는 공세 사격 전투를 수행합니다 (노란 화살표). 그는 먼저 참가 유닛 각각의 사격 전투력을 결정합니다. 공격 헬리콥터 유닛의 사격 전투력은 12입니다(3×4 스텝 = 12). 각 BMP 유닛은 주요 하천을 가로질러 사격하므로 절반이 되어 사격 전투력이 7.5입니다($5 \times 3 \times 1/2 = 7.5$). 따라서 공세 사격 전투의 총 사격 전투력은 27($12 + 7.5 + 7.5 = 27$)이 되고, 표준 2분의 1 후 유효 사격 전투력은 13입니다. WP 플레이어는 CRT에서 9를 굴러 +2 타격 보정수치를 얻고, 따라서 15타격을 가합니다. Bradley 유닛은 경사림 헥스를 점유하고 있으므로 조정된 방어 전투력은 5입니다($3 + 2 = 5$).

NATO 플레이어는 후퇴를 선언해 5타격을 흡수하며, 10 타격을 남깁니다. 이는 두 스텝 모두를 제거하기에 딱 충분합니다.

그림 #8. 전진 스텝 동안, WP 플레이어는 목표 헥스를 비웠지만, 교량이 없는 주요 하천 헥스면을 가로지르는 전진은 금지되어 있으므로 전진할 수 없습니다.

그림 #9. 완료 스텝 동안, Mi-24 유닛은 아군 지도 가장자리까지 비행한 뒤 회수 박스 **Recovery Box**로 돌아가고, WP 목표 및 선도 유닛 마커는 지도에서 제거되며, 작전에 참가했던 살아남은 두 BMP 유닛은 사용 면으로 뒤집힙니다. 이 그림은 작전 종료 시점의 상태를 보여줍니다.

[29.0] 공중기동 부대

디자인 노트: 양 진영은 적 후방 깊숙한 곳의 지형을 점령하고 유지하기 위해 공중강하 및 공중기동 편제의 장비화에 많은 투자를 했습니다. 역사적 아이러니는, 공중기동 강습 작전을 개척한 미국이 자기 공중기동 편제를 소련 기갑에 맞서기에는 너무 경장비라고 보았다는 점입니다. 그 결과, 이들 중 어느 것도 독일 내 NATO 역할에 배정되지 않았습니다.

서독, 프랑스, 영국은 각자 여러 개의 공중기동 여단을 보유하고, 모두 ATGM으로 가득 무장한 채 소련 기갑 선봉을 저지하는 기동 차단 부대로 쓰일 예정이었습니다. 한편 소련은 자신들의 공중기동 부대를 적 후방 깊숙한 곳에서 신속 기동 가능한 기계화 공중기동 부대로 바꾸는 데 몰두하고 있었습니다.

공중기동 유닛은 공중으로 이동할 수 있는 지상 유닛입니다. 이 게임의 공중기동 유닛은 예외 작전을 제외한 모든 작전의 이동 스텝 동안 두 번 이동할 수 있는 특별한 능력을 가집니다.

다. 각각의 이동을 '펄스 *Pulse*'라고 합니다. 한 펄스는 정상적인 지상 이동이 될 수 있습니다. 한 펄스는 공중 이동이 될 수 있습니다. 가능한 공중 이동에는 두 형태가 있습니다. 1) 헬리콥터 수송, 2) 공중강하 **Paradrop**입니다. 헬리콥터 수송은 26.0절의 규칙에 따라 다목적 헬리콥터 유닛이 제공합니다. 공중강하는 개념상 공중수송 유닛이 수행하는 일회성 이벤트입니다.

[29.1] 공중기동 유닛

WP 제35근위공중강습여단, WP 제900공중강습대대, 서독 제26공수여단에 속한 모든 유닛은 '공중기동 **Airmobile**' 유닛입니다. 공중기동 유닛은 헬리콥터 수송을 사용할 수 있습니다. 또한 아래 두 종류를 제외한 모든 공중기동 유닛은 '공수' 유닛이기도 합니다. 공수 유닛은 공중강하를 할 수 있습니다. 공중기동이지만 공수는 아닌 유닛 유형은 다음과 같습니다:



디자인 노트: 플레이어는 BMD와 BM-21V 유닛이 실제로는 낙하산 투하 능력이 있었는데도 왜 이 게임에서 공수 유닛으로 간주되지 않는지 궁금할 수 있습니다. 그 이유는, 이렇게 무거운 차량을 투하하는 데 필요한 제한된 중수송기와 로켓 보조 낙하 팔레트가 소련 공수사단의 더 깊은 투하 작전에 배정된 것으로 가정하기 때문입니다.

이 게임에서 모델링되는 모든 공중강하는 이런 차량을 투하할 수 없는 중형 수송기로 수행됩니다. 따라서 BMD 또는 BM-21V를 지도에 공수하는 것은 Mi-6 또는 Mi-26 같은 중형 헬리콥터가 필요하며, 이 게임에서는 이를 WP 플레이어의 다목적 헬리콥터 유닛으로 표현합니다.

공중기동하면서 공수이기도 한 유닛 유형:



[29.1.1] 허용되는 공중기동 유닛 기능. 공중기동 *Airmobile* 유닛은 자기 지휘 계통 안 어떤 HQ가 수행하는 정찰 시도의 포착 유닛이 될 수 있으며, 자기 지휘 계통 안 어떤 HQ가 하는 사격 요청의 관측자도 될 수 있습니다.

[29.1.2] 금지되는 공중기동 유닛 기능. 오직 공중기동 유닛만으로 수행되는 작전은 재밍 지원을 받을 수 없습니다(39.0 참조). 어떤 공중기동 유닛도 대포병 획득 시도의 포착 유닛이 될 수 없습니다(23.4.2의 #4 참조).

디자인 노트: 공중기동 유닛은 이런 특수 기능에 필요한 중장비를 휴대하지 않았습니다.

[29.2] 공중기동 지휘 및 통제

[29.2.1] WP 공중기동 편제. 각 WP 공중기동 대대는 3스텝으로만 구성되지만, 퀘벌 *Shatter*를 **제외한** 모든 목적에서 연대처럼 취급합니다(31.1.1 참조). 따라서 행군을 **제외하고** 공중기동 대대를 위해 계획되는 각 작전에는 CP가 듭니다. 제35여단은 모든 면에서 별도의 소련 사단으로 취급되므로, 그 예하 각 대대의 작전을 계획하기 위한 CP는 제35여단 HQ 또는 오프맵 CP에서만 나올 수 있고, 다른 어떤 WP 사단 HQ에서도 나올 수 없습니다. WP 제900공중강습대대의 작전을 계획하는 CP는, 그 대대가 부속된 사단의 어떤 HQ에서든(독립 연대로 간주됩니다. 12.5.3 참조), 또는 오프맵 CP에서 나올 수 있습니다.

[29.2.2] 서독 제26공수여단. 이 여단의 기동 유닛 스텝 중 아무 4스텝이나 하나의 태스크 포스를 편성할 수 있습니다.. 그러나 NATO 플레이어는 **같은 태스크포스** 안에 공중기동 유닛과 비공중기동 유닛을 결합할 수 없습니다. 이는 서로 다른 두 태스크 포스가 같은 강습 작전에 참여하는 경우를 **제외하면**, 공중기동 유닛이 비공중기동 유닛과 함께 작전을 수행하

는 일은 없다는 뜻입니다. 제26공수여단 *Luftlande Brigade*의 어떤 태스크포스에 대한 CP도 제26여단 HQ 또는 오프맵 CP에서만 나올 수 있으며, 다른 어떤 서독 HQ에서도 나올 수 없습니다. **예외:** 29.2.4 참조.

[29.2.3] 공중기동 HQ 유닛. 이 게임의 두 공중기동 *Airmobile* 여단은 후방 깊숙한 공군기지에서 출발하는 것으로 가정되므로, 이 여단들의 HQ는 오프맵에 있는 동안에는 자기 정상 HQ 기능 중 거의 아무것도 수행할 수 없습니다. **예외는**, 역시 오프맵에 있는 예하 유닛에게 작전을 부여하기 위해 CP를 사용하는 것과 20.2.8절에 설명된 특수 정찰 기능을 수행하는 것뿐입니다. 일단 지도에 들어오면 다른 HQ와 동일하게 기능하지만, 아직 오프맵에 있는 자기 예하 유닛은 언제나 그 지휘 범위 밖에 있는 것으로 간주합니다. 따라서 여단 HQ가 지도 위에 올라오면, 공중기동 여단의 오프맵 유닛에게 작전을 부여할 수 있는 것은 오프맵 CP뿐입니다.

[29.2.4] 독립 공중기동 대대. 일부 시나리오에서는 제35근위공중강습여단 또는 제26공수여단 유닛이 여단 HQ 없이 대대 규모로 등장할 수 있습니다. 이 경우 이 유닛들을 '독립 공중기동 대대'라고 합니다. 제35근위공중강습여단 대대가 여단 HQ 없이 시나리오에 등장하면, 제900공중강습대대와 정확히 같은 방식으로 취급합니다(12.5.3 참조). 제26공수여단 대대가 여단 HQ 없이 시나리오에 등장하면, 제12판저사단의 독립 대대와 정확히 같은 방식으로 취급합니다(12.8.3 참조). 즉, 독립 공중기동 대대는 자기가 부속된 여단의 HQ와 제12판저사단 본부 HQ를 모두 상급 HQ로 취급할 수 있습니다.

[29.3] 공중기동 작전

공중기동 유닛이 참가하는 어떤 행군, 급속 공격 *Hasty Attack*, 강습 작전이든 '공중기동 작전'으로 선언할 수 있습니다. 공중기동 작전 동안, 참가 공중기동 유닛은 그 작전의 이동 스텝에서 두 번의 이동 펄스를 받습니다. 한 펄스는 정상적인 지상 이동입니다. 한 펄스는 공중 이동입니다. 공중 이동 펄스 동안 유닛은 헬리콥터 수송(29.4 참조) 또는 공중강하(29.5 참조)로 이동할 수 있습니다.

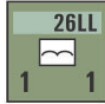
예비 작전은 공중기동 작전으로 선언할 수 없습니다. 이러한 선택지와 제한은 차트·테이블 소책자의 공중기동 작전 차트에 요약되어 있습니다. 공중기동 유닛이 참가하는 작전이 반드시 공중기동 작전으로 선언되어야 하는 것은 아닙니다. 공중기동 유닛은 공중 이동 펄스 없이도, 언제나 일반 지상 유닛처럼 정상적으로 작전에 참가할 수 있습니다.

공중기동 대대/태스크 포스가 오프맵에서 시작하여 증원으로 진입하기 위해 공중기동 작전을 사용하는 경우(이는 해당 부대가 맵에 진입할 수 있는 유일한 방법입니다. 46.6.9 참조), 그 작전을 부여하기 위해 소비되는 CP는 반드시 오프맵에 있는 상위 HQ 또는 오프맵 CP에서 제공되어야 합니다.

[29.3.1] 지상 이동 펄스. 공중기동 유닛이 지상 이동을 할 때는, 자신이 수행 중인 작전 유형에 적용되는 이동력과 이동 특성을 사용하여 다른 어떤 지상 유닛과 똑같이 이동합니다.

예외: 공수보병(낙하산) 유닛 기호를 가진 모든 공중기동 유닛은 도보보병 유닛입니다. 이들은 공중기동이 아닌 작전을 포함한 어떤 종류의 작전에서든 지상 이동을 할 때, 최소 이동 규칙을 사용해(16.2 참조) 오직 **1**헥스만 이동할 수 있습니다.

도보보병 유닛:



[29.3.2] 공중 이동 펄스. 공중 이동 펄스 동안, 공수 유닛은 헬리콥터 수송이나 공중강하로 이동할 수 있습니다. 공수 능력이 없는 공중기동 유닛은 헬리콥터 수송으로만 이동할 수 있습니다. 어떤 공중기동 유닛이든 준비 박스 **Ready Box**에 충분한 규모의 다목적 헬리콥터 유닛이 있다면 언제나 헬리콥터 수송을 사용할 수 있습니다. 공수 유닛은 공중강하 특별 이벤트가 허용되는 경우와(29.5 참조), 턴 시작 시 오프맵에 있었을 때만 공중강하할 수 있습니다. WP 공중기동 대대 또는 NATO 공중기동 태스크포스가 공중 이동 펄스를 수행할 때는, 그 대대나 태스크포스 안의 모든 유닛이 같은 형태의 공중 이동을 사용해야 합니다(모두 헬리콥터 수송을 쓰거나, 모두 공중강하를 해야 합니다). 그러나 여러 공중기동 대대 또는 태스크포스가 같은 강습 작전에 참가한다면, 각 개별 대대 또는 태스크포스는 자격이 있는 어떤 형태의 공중 이동이든 사용할 수 있습니다. **단, 같은 대대에 속한 모든 유닛은 동일한 형태를 사용해야 합니다.** **예외:** 제900공중강습대대의 단일 BMD 유닛은 나머지 대대가 공중강하하더라도 헬리콥터 수송을 사용할 수 있습니다. 공중기동 유닛은 헬리콥터 수송으로 적이 점유한 헥스로 들어가거나 그 헥스를 통과할 수 있지만, 어떤 공중기동 유닛도 적 유닛이 있는 LZ 헥스에 착륙할 수는 없습니다.

[29.3.3] 펄스 순서. 공중기동 작전 이동 스텝 동안, 헬리콥터 수송만 사용하는 플레이어는 지상 이동 펄스와 공중 이동 펄스를 원하는 순서대로 수행할 수 있습니다. 그러나 참가 유닛 중 누구라도 공중강하, 오버런, 근접 공격을 수행한다면, 반드시 공중 이동 펄스를 먼저 실행해야 합니다.

[29.3.4] 공중기동 작전과 적 유닛. 어떤 작전이 공중기동 작전으로 선언되었다면, 참가한 공중기동 유닛은 그 작전의 목표 헥스에도 인접해 있는 경우가 아니라면 **어느 펄스에서든** 적 유닛과 인접한 곳에서 이동을 종료할 수 없습니다. **플레이어는 다음 중 하나를 충족할 때만 공중 기동 작전의 목표 헥스를 지정할 수 있습니다: 1) 같은 활성화 사이클 중 앞서 정찰 시도로 해당 목표 헥스가 획득했거나, 2) 아군 유닛 하나가 해당 목표 헥스에 인접한 상태로 작전을 시작하는 경우.** 이 요구 사항은, 공중기동 유닛이 공중기동 작전으로 선언되지 않은 공세 작전에 참가할 때는 적용되지 않습니다(다만 이 경우 공중 이동 펄스를 사용할 수 없음). 공중기동 여단 HQ가 오프맵에 있는 동안에는, 어떤 아군 편제 소속이든 지도 위의 어떤 기동 유닛이든 자기 정찰 시도의 포착 유닛으로 사용할 수 있다는 점에 유의하십시오(20.2.8 참조).

디자인 노트: 이 규칙의 목적은 플레이어가 지도를 완벽히 보는 시점을 이용해 적 후방 깊숙한 표적만 골라 공중기동 기습을 하는 것을 막기 위함입니다. 그런 기습을 하려면, 그는 실제로 표적 헥스를 획득해야 합니다.

[29.3.5] 공중기동 강습. 제35근위공중강습여단이 수행하는 WP 강습 작전에는 하나 이상의 공중기동 대대가 참가할 수 있습니다. 제900공중강습대대가 수행하는 강습 작전에서는, 그 대대가 단독으로 작전을 수행할 수도 있고, 자기가 부속된 사단의 다른 연대들과 함께 수행할 수도 있습니다(12.5.3 참조). 제26공수여단이 수행하는 NATO 강습 작전에는 하나 이상의 공중기동 태스크포스가 참가할 수 있습니다. NATO 독립 공중기동 대대가 수행하는 강습 작전에서는, 그 대대가 단독으로 수행할 수도 있고, 자기가 부속된 여단의 다른 태스크포스들과 함께 수행할 수도 있습니다(12.8.3 참조).

[29.4] 헬리콥터 작전

[29.4.1] 펄스 선택지. 공중기동 작전에 헬리콥터 수송을 사용하려 할 때는 두 가지 선택지가 있습니다. 공중 이동 펄스를 먼저 실행하면, 다목적 헬리콥터 유닛이 공중기동 유닛을 픽업 헥스에서 LZ로 운반할 수 있습니다. 이어지는 지상 이동 펄스에서 공중기동 유닛은 LZ 헥스에서 나와 지상 이동을 할 수 있습니다. 반대로 지상 이동 펄스를 먼저 실행하면, 공중기동 유닛은 지상 이동으로 픽업 헥스로 들어갈 수 있습니다. 이어지는 공중 이동 펄스에서 헬리콥터 유닛이 그들을 LZ로 운반할 수 있습니다.

[29.4.2] 대공포 사거리와 작전. 공세 작전에 참가 중인 경우가 아니라면, 공중기동 유닛은 헬리콥터 수송으로 적 유닛의 대공포 사거리 **Flak Range**(2헥스, 27.2 참조) 안으로 이동할 수 없습니다. 공세 작전에 참가 중인 경우에는 픽업 헥스나 LZ 헥스 둘 중 하나만 적 유닛의 대공포 사거리 안에 있을 수 있고, **두 헥스가 동시에 그럴 수는 없습니다**(작전은 투입 또는 회수 중 하나만 가능).

공중기동 유닛을 수송 중인 다목적 헬리콥터 유닛이 대공포 사격 **Flak Fire**의 대상이 되면, 26.4.7절의 규정을 적용합니다.

[29.5] 공중강하

시나리오 지시문에 따라 공중기동 여단(소련 제35근위공중강습여단 또는 서독 제26공수여단)이 특정 게임 턴 동안 공중강하 **Paradrop**를 선언할 자격이 생길 수 있습니다. 공중강하는 플레이어가 시나리오 중 단 한 번만 선언할 수 있는 특별 이벤트입니다. 공중강하는 전적으로 선택 사항이며, 플레이어가 반드시 선언해야 하는 것은 아닙니다. 공중강하는 이를 수행할 공중기동 여단의 활성화 사이클 시작 시 선언합니다. 그 활성화 사이클 동안, **강습 작전에 참가 중인 어떤 오프맵 공수 유닛이든 그 작전의 이동 스텝 동안 공중강하로 지도에 진입할 수 있습니다.**

WP 제900공중강습대대가 사용 가능하고 오프맵에 있다면, 제35근위공중강습여단과 함께 같은 활성화 사이클에서 활성화되어 공중강하할 수 있습니다(이는 12.5.3절에 따른 부속으로 간주합니다). 공중강하가 선언된 활성화 사이클 동안 공중강하로 진입할 수 있는 공수 유닛 수에는 제한이 없습니다. 공중기동 유닛은 공중강하가 선언된 바로 그 활성화 사이클 동안에도 헬리콥터 수송으로 지도에 진입할 수 있습니다.

디자인 노트: 공수 유닛이 목표 헥스 근처에도 내려오지 않을 예정이라 하더라도, 공중강하를 하려면 강습 작전을 수행해야 합니다. 이는 이런 이동 방식의 계획 집중도가 높아 CP를 필요로 하기 때문입니다. 또한 공중강하한 유닛은 LZ에서 재편성할 시간이 어느 정도 필요하므로, 초기 이동이 제한됩니다. 공중강하가 허용되더라도 이는 시나리오당 단 한 번만 가능하며, 이는 공중투하된 병력을 보호하는 데 필요한 전투기 엄호가 공군 부대에 엄청난 부담이 되기 때문입니다.

[29.5.1] 공중강하 절차. WP 공수 대대(WP에서는 연대처럼 취급됩니다. 29.2.1 참조) 또는 NATO 공수 태스크포스를 공중강하 이동으로 지도에 들여오려면, 그 편제는 강습 작전을 수행 중이어야 하며 공중 이동 펄스를 먼저 실행해야 합니다. 활성화 플레이어는 공중 이동 펄스 동안 다음 절차를 따릅니다:

1. 작전에 배정된 모든 오프맵 공수 **Airborne** 유닛을 1스텝 유닛으로 편성합니다(충분한 수의 유닛 카운터가 제공됩니다).
2. 참가하는 각 공수 유닛을 적 유닛이 없는 **아무 개활지 헥스** 위에 직접 놓습니다.
3. 각 공수 유닛은 서로 다른 헥스에 강하해야 합니다.
4. 배치 후, 적 유닛으로부터 2헥스 이내에 있는 각 공수 유닛은 **저고도 공중 유닛**과 정확히 같은 방식으로 적 대공포 사격의 대상이 됩니다(27.2 참조). 불리한 결과(아무 효과 없음 외의 결과)를 받은 유닛은 자동으로 제거됩니다.
5. 이어서 소유 플레이어는 강하에 생존한 각 공수 유닛마다 주사위 1개를 굴립니다. 이를 '무질서 **Disorganization**' 굴림이라 합니다. 결과가 1이면 그 유닛은 제거됩니다(집결하기에는 너무 흩어졌거나, 중요한 장비를 잃은 것입니다).

시나리오에서 스텝 손실을 계산한다면, 이 절차로 제거된 모든 스텝은 VP로 계산됩니다(46.7.2 참조). 이 절차가 완료되면 공중 이동 펄스가 끝나고, 참가 유닛은 이어서 자신의 지상 이동 펄스를 수행합니다.

[29.5.2] 공수가 아닌 공중기동 유닛(29.1 참조)이나 이미 지도 위에 있는 유닛은 공중강하에 참가할 수 없습니다.

[29.5.3] 공중강하는 야간에는 수행할 수 없습니다.

[29.6] 공중 이동 제한

[29.6.1] 플레이어는 **목표 헥스를 지정하지 않고도** 언제나 공세 작전을 수행하며 공중 이동을 사용해 적 후방에 유닛을 차지시킬 수 있습니다(헬리콥터 수송의 경우에는 픽업도 가능). 단, 참가하는 공중기동 유닛 중 어떤 것도 두 펄스의 이동 종료 시 적 유닛 옆에 있어서는 안 됩니다.

[29.6.2] 적 사격 유형. 공중기동 작전의 공중 이동 펄스와 지상 이동 펄스는 각각 별도의 규칙에 따라 적 사격을 받습니다. 공중 이동 펄스 동안 공중기동 유닛은 적 대공포 사격만 받습니다. 지상 이동 펄스 동안 공중기동 유닛은 적 침투 사격 **Infiltration Fire**만 받습니다.

[29.6.3] 더미 공중기동 유닛. 플레이어는 어떤 형태의 공중 이동으로도 더미 공중기동 유닛을 이동시킬 수 없습니다(수송 자산은 너무 귀중했기 때문입니다). 그러나 공중기동 유닛이 LZ 또는 공중강하 헥스에 착지한 뒤에는, 언제나 진짜 유닛과 더미 유닛으로 분할할 수 있습니다.

[29.6.4] 어떤 공중기동 유닛도 예비 작전 동안에는 어떤 형태의 공중 이동도 사용할 수 없습니다.

디자인 노트: 공중기동 유닛이 예비 작전 동안 공중 이동을 사용할 수 없게 한 것은, 상대 플레이어가 자신의 활성화 사이클로 대응할 기회를 갖기 전에 연속으로 두 번 움직일 가능성을 최소화하기 위해서입니다.

[29.6.5] 도심 저항. WP 공중기동 유닛만으로는 지상 이동 펄스로 NATO가 통제하는 빈 도시 헥스로 들어갈 수 없습니다. 그러나 WP 플레이어는 공중기동 유닛이 수행하는 공세 작전의 목표로 NATO 통제하의 빈 도시 헥스를 지정할 수 있습니다. 공중기동 유닛이 공중기동 작전 중이라면, 목표 헥스는 29.3.4절의 요구 조건을 충족해야 하며, 이는 1) 같은 활성화 사이클 동안 먼저 정찰 시도로 획득되었거나, 2) 야군 유닛이 작전을 그 헥스에 인접한 채 시작해야 함을 의미합니다. WP 플레이어가 그 헥스를 획득해야 한다면, 정찰 테이블의 'Empty' 행을 사용합니다. **공중기동 유닛들이 공중기동 작전을 수행 중이 아니라면, NATO가 통제하는 어떤 도시 헥스든 목표 헥스로 선언할 수 있습니다.** NATO 유닛은 목표 헥스로 대응해 들어갈 수 없습니다. 목표 헥스는 비어 있으므로 그 헥스로부터의 방어 사격은 없지만, 공격 유닛에 인접한 다른 헥스의 적 유닛들로부터 방어 사격은 있을 수 있습니다. 공격하는 WP 공중기동 유닛은 공세 사격으로 **최소 1타격 이상**을 가한 경우에만 그 빈 도시 헥스로 전진할 수 있습니다. **WP 공중기동 유닛은 NATO 통제 도시 헥스로 절대 후퇴할 수 없습니다.**

디자인 노트: 이 규칙은 현지 경찰과 예비대가 경무장한 공중기동 부대에 맞서 NATO 통제 도시 헥스를 방어할 수 있다고 가정합니다. 도시 헥스를 획득해야 한다는 요구는 WP 쪽이 지도를 못 읽는다는 뜻이 아니라, 실제 적 정규군이 점령한 도시로의 공격은 대개 참사로 끝날 가능성이 높다는 현실을 반영합니다. 이 경우 정찰 시도는 그 표적 헥스가 실제로 비어 있음을 확인할 필요를 나타냅니다.

[29.6.6] 오버런과 근접 공격. 플레이어가 오버런(42.0 참조) 또는 근접 공격(43.0 참조) 선택 규칙을 사용 중이라면, 공중 기동 작전으로 급속 공격 **Hasty Attack**을 수행하는 공중기동 부대는 공중 이동 펄스를 먼저 실행한 경우에 한해, 지상 이동 펄스 동안 자기 목표 hex를 상대로 오버런 또는 근접 공격을 수행할 수 있습니다.

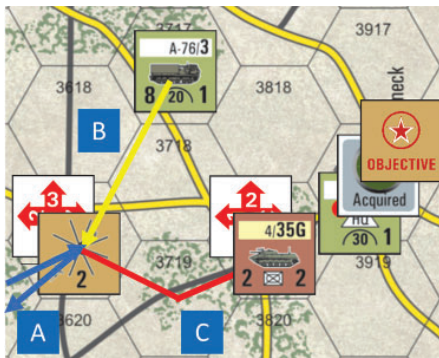
그러나 공중강하를 수행하는 공중기동 유닛은 오버런 또는 근접 공격을 수행할 수 없습니다. 이 선택지들은 급속 공격 작전을 필요로 하는데, 공중강하는 갑속 작전이여야 하기 때문입니다. 공중기동 작전이 아닌 공세 작전을 수행하는 공중기동 유닛은 정상적으로 오버런과 근접 공격을 할 수 있습니다.

[29.7] 공중기동 증원

공중기동 유닛은 후방 깊숙한 곳에서 시작하므로, 지상 이동으로는 결코 지도에 들어올 수 없습니다. 오직 헬리콥터 수송이나 공중강하(시나리오에서 허용하는 경우)로만 진입할 수 있습니다. 자세한 내용은 46.6.9절을 참조하십시오.

헬리콥터 수송을 사용하는 작전 예시:

그림 #1



WP 플레이어는 제35근위공중강습여단을 활성화했습니다. 이 여단의 제4대대는 활성화 사이클 시작 시 오프맵에 있으며, 급속 공격 **Hasty Attack** 작전이 계획되어 있습니다.

정찰 세그먼트 동안 WP 플레이어는 미 제3보병사단 본부 HQ가 있는 3918hex(베르네)를 획득합니다. WP 플레이어가 제4대대의 급속 공격 작전을 실행할 때, 그는 그것을 공중기동 작전으로 선언하고 3918hex를 목표 hex로 지정합니다.

A. WP 플레이어는 공중 이동 펄스를 먼저 실행하기로 합니다. 3스텝의 WP 다목적 헬리콥터가 이미 제4대대의 3스텝을 탑재한 채 아군 지도 가장자리에서 지도 위로 들어와, 3619hex의 LZ까지 수송합니다(hex로 들어가는 파란 화살표).

B. 3717hex의 미군 MLRS 유닛은 3619hex로 들어오는 다목적 헬리콥터 유닛을 상대로 대공포 사격을 합니다. 2hex 이내이기 때문입니다(노란 화살표). 이 유닛은 1스텝 유닛이므로, 대공포 전투력은 0으로 처리됩니다(1/3을 내림해 0). NATO 플레이어는 10을 굴러 'Hit Check Or Abort' 결과를 만듭니다. WP 플레이어는 임무 중지 대신 작전을 계속하기로

하고 명중 확인 주사위를 굴립니다. 7이 나오고, 이는 다목적 헬리콥터의 방어 전투력 2 이상이므로 1스텝 손실을 입습니다. 이것은 헬리콥터 유닛의 두 번째 구간(픽업 hex와 LZ 사이, 26.4.7 참조)이므로, 헬리콥터 유닛과 그 승객 유닛이 모두 1스텝 손실을 입습니다. 대부분의 시나리오에서 이 경우 NATO 플레이어가 승점 트랙에 2VP를 기록함을 의미합니다(46.7 참조).

다목적 헬리콥터는 살아남은 승객 2스텝을 LZ hex에 내려놓은 뒤, 다시 아군 지도 가장자리와 헬리콥터 트랙의 회수 박스 **Recovery Box**로 돌아갑니다(LZ hex에서 나가는 파란 화살표).

C. 다음으로 살아남은 BMD 2스텝은 지상 이동 펄스를 사용해 LZ hex에서 나와 목표 hex로 이동합니다(빨간 선). 이것으로 작전의 이동 스텝이 끝납니다. 급속 공격 **Hasty Attack** 작전의 나머지 스텝은 이후 평소처럼 진행됩니다.

그림 #2



NATO 플레이어는 두 개의 공중기동 유닛으로 아우토반을 따라 전진하는 제243근위차량화소총연대의 공세를 저지했습니다. 그러나 그는 WP 플레이어가 다음 턴에 자기 공중기동 유닛에게 근접 공격을 할 수 있다는 점을 깨닫고(43.0 참조), 헬리콥터 수송으로 그들을 철수시키기로 합니다. 그는 다목적 헬리콥터 유닛을 제243연대의 대공 사거리 안으로 들여오려면 급속 공격 **Hasty Attack** 작전을 선언해야 한다는 사실을 깨닫습니다.

A. NATO 플레이어는 4522hex의 두 공중기동 유닛으로 태스크포스를 만들고, CP를 소비해 그것에 급속 공격 작전을 부여합니다. 그리고 동시에 이 작전이 공중기동 작전이기도 하다고 선언합니다. 첫 번째 펄스를 지상 이동으로 하기로 결정하고, 자기 공중기동 유닛을 4523hex(예정된 픽업 hex)로 이동시킵니다(빨간 화살표).

B. 공중 이동 펄스 동안, NATO 플레이어는 2스텝 다목적 헬리콥터 유닛을 아군 지도 가장자리에서 지도 위로 들어와 픽업 hex로 이동시킵니다(픽업 hex로 들어가는 파란 화살표). 현재 작전이 공세 작전이므로, 다목적 헬리콥터 유닛은 4422hex

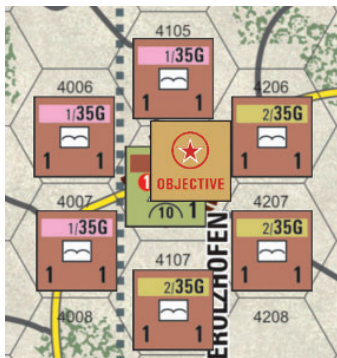
스의 BTR 유닛으로부터 2헥스 이내의 대공 사거리 안으로 이동할 수 있습니다. 그러나 픽업 헥스가 적 대공 사거리 안에 있으므로, 29.4.2절에 따라 LZ 헥스는 그 안에 있을 수 없습니다.

C. 제243근위연대의 BTR 3스텝은 NATO 헬리콥터 유닛이 픽업 헥스로 들어올 때 대공포 사격을 합니다(노란 화살표). 대공포 전투력은 1입니다(1/3 x 3스텝 = 1). WP 플레이어는 9를 굴리고 여기에 대공포 전투력을 더해 수정 결과 10을 만들어 'Hit Check Or Abort' 결과를 냅니다. NATO 플레이어는 명중 확인을 선택하고, WP 플레이어는 다시 주사위를 굴려 7을 얻습니다. 이 결과는 헬리콥터 유닛의 방어 전투력이 2 이상이므로, 그 유닛은 1스텝을 잃습니다. 이것은 헬리콥터 유닛의 첫 번째 구간이므로(26.4.7 참조), 이 손실은 헬리콥터 유닛에만 적용됩니다. WP 플레이어는 VP 1점을 기록합니다(46.7 참조).

D. 이제 NATO 플레이어는 픽업 헥스(4523)에 승객 유닛 둘이 있지만, 이들을 실어 나를 수 있는 다목적 헬리콥터는 1스텝뿐입니다. 그는 공중기동 보병 유닛을 집어 올리고, Kraka 유닛은 스스로 버티게 두기로 합니다. 공중기동 보병 유닛을 헬리콥터 수송으로 LZ 헥스(그림에 표시되지 않은 목적지 헥스)까지 이동시켜 그곳에서 이동을 끝내게 하고, 이후 헬리콥터 유닛을 계속 움직여 아군 지도 가장자리와 회수 박스 Recovery Box로 되돌립니다. 이것으로 작전이 끝납니다.

공중강하 이동을 사용하는 작전 예시:

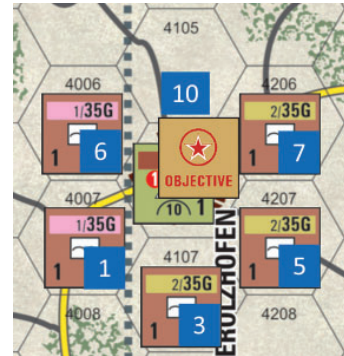
그림 #1



제35근위공중강습여단은 턴 시작 시 오프맵에 있습니다. 시나리오 지시문에 따라 이번 턴엔 공중강하가 허용됩니다. WP 플레이어는 가치 있는 표적을 찾기 위해 제1대대와 제2대대 모두에 강습 작전을 계획해 두었습니다.

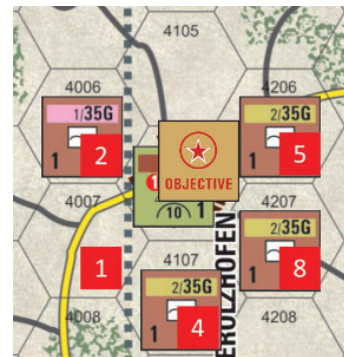
여단의 활성화 사이클 시작 시, WP 플레이어는 공중강하를 선언합니다. 정찰 세그먼트 동안, 제35근위 HQ는 4106헥스의 미군 제2/3 여단 HQ를 성공적으로 획득합니다. 이 성공으로 그는 그 헥스를 계획된 강습 작전의 목표 헥스로 지정할 수 있습니다. 그는 공중강하 이동을 사용해 두 대대의 각 스텝을 목표 헥스에 인접한 서로 다른 개활 헥스에 배치합니다.

그림 #2



이어서 NATO 플레이어는 각 유닛을 상대로 대공포 사격을 실행합니다. NATO 여단 HQ는 대공포 전투력 1/3으로 사격하며, 이는 내림되어 0이 되므로, 10이 나왔을 때만 불리한 결과를 줄 수 있습니다. NATO 플레이어는 주사위를 굴리고 파란 상자에 표시된 결과를 얻어, 4105헥스의 공수 스텝을 제거합니다. 공중강하 중인 유닛은 임무 중지 결과만 나와도 죽기 때문입니다.

그림 #3



이제 WP 플레이어는 생존한 각 공수 스텝에 대해 무질서 주사위 굴림을 합니다. 그는 빨간 상자에 표시된 결과를 굴려, 4007헥스의 공수 스텝을 제거합니다.

참가 유닛 모두가 이미 목표 헥스에 인접해 있으므로, WP 플레이어는 지상 이동 필스를 실행할 필요가 없습니다(근접 공격을 수행 중인 경우는 예외입니다. 43.0 참조). 이것으로 강습 작전의 이동 스텝이 끝나며, 이후 남은 작전 스텝은 평소처럼 계속됩니다.

[30.0] HQ 유닛

디자인 노트: HQ 유닛은 매우 다양한 게임 기능의 중심입니다. 따라서 이 기능들에 대한 규칙은 이 책자의 주요 절들 전반에 홀로그램처럼 흩어져 있습니다. 이 절의 규칙은 플레이어가 참고용으로 이 기능들을 한곳에 모아 요약하며, HQ 유닛에만 고유한 몇 가지 추가 규칙도 제공합니다.

HQ는 다음과 같은 기능을 제공합니다:

1. 유닛에 작전을 부여하거나(12.0 참조) NATO 부대의 대응을 가능하게 하는 CP(19.3 참조)
2. 정찰 시도를 위한 RP(20.0 참조)
3. 아군 포병 유닛(22.0), 공중 유닛(24.0), 공격 헬리콥터 유닛(25.0)에 대한 사격 요청(21.2)으로, 사격 전투(18.0)와 타격(23.0)에 화력 지원 제공
4. 부속된 EW 자산을 통한 재밍(39.0)
5. 적 가스 타격으로 오염된 유닛의 제독(44.6 참조)

HQ는 사용 면이든 미사용 면이든 이 모든 기능을 제공할 수 있습니다. 그러나 HQ 유닛이 교란 상태이거나 재편성 중이라면(30.4.1 참조), 이 어떤 기능도 제공할 수 없습니다. **예외:** 교란된 HQ라도 자기 자신이 관측자라면 사격 요청을 할 수 있습니다. NATO HQ는 활성 여단 HQ를 통해 CP와 RP를 전달해야 합니다(12.7.4 및 20.2.6 참조).

[30.1] HQ 지휘 범위

HQ는 해당 유닛이 다음 두 조건을 모두 충족하는 경우에만 다른 유닛에게 또는 다른 유닛을 통해 지휘 기능을 행사할 수 있습니다: 1) 해당 HQ의 지휘 계통에 속해 있어야 하고(7.0 참조). 2) 해당 HQ의 지휘 범위내에 있어야 합니다. **예외**는 두 가지입니다: 1) 아군 공중 및 공격 헬리콥터 유닛에 대한 사격 요청, 2) 특수 규칙 20.2.8을 사용하는 정찰 시도. **두 경우 모두 지휘 범위를 무시합니다.**

유닛이 HQ의 지휘 범위 안에 있는지 결정하려면, 둘을 가르는 최소 hex 수를 셉니다(유닛이 있는 hex는 포함하지만 HQ가 있는 hex는 포함하지 않습니다). 이 수가 HQ 유닛에 인쇄된 지휘 범위 이하라면, 그 유닛은 사거리 안에 있습니다. 오프맵 디스플레이에 있는 HQ는 40.3절의 규칙에 따라 지휘 범위를 투사합니다.

[30.2] HQ 이동

HQ 유닛은 행군 작전에서만 이동할 수 있습니다. WP HQ 유닛은 자기 사단 기지의 행군 작전 동안 이동합니다. NATO 여단 HQ 유닛은 자기 여단의 활성화 사이클 동안 행군 작전을 수행합니다. NATO 사단 HQ는 어느 예하 여단의 활성화 사이클 동안에도 행군 작전을 수행할 수 있습니다. HQ는 행군 작전 후 사용 면으로 뒤집히지만, 이는 지휘 기능 행사 능력에는 영향을 주지 않습니다.

[30.3] HQ 국적

[30.3.1] WP HQ. WP HQ는 국적이 없습니다. 동독 HQ는 제 8군위군 기지의 어떤 포병 유닛이든 자기 포병 폴에 포함시킬 수 있으며, 부속된 소련 독립 연대는 그 동독 HQ를 모든 목적에서 상급 HQ로 취급할 수 있습니다.

[30.3.2] NATO HQ. 어떤 NATO HQ도 다른 국적의 유닛에게 자기 어떤 지휘 기능도 적용할 수 없습니다. **예외:** NATO HQ는, **오직 타격(대포병 사격 타격 제외)을 위한 사격 요청을 하거나, 아군 강습 작전의 공세 사격 요청 스텝 동안 사격 요청을 하는 경우에 한해,** 상위의 다른 NATO 국적 포병 유닛을 자기 포병 폴에 포함시킬 수 있습니다(22.3.1 참조).

[30.4] HQ 특별 규칙

HQ는 공격 전투력이 없으므로 ZOC도 없습니다. 즉, HQ 유닛은 적 지상 유닛에게 사격할 수 없습니다. 그러나 HQ 유닛은 대공포 전투력을 가지며, 적 공중/헬리콥터 유닛 대상 대공포 사격에 참가할 수 있습니다. HQ 유닛은 **언제나** 1스텝이므로 스텝 마커를 두지 않습니다. HQ는 스텝킹 한도가 없습니다. HQ는 인접 표적 hex에 대한 자기 자신의 사격 요청을 위해 직접 관측할 수 있지만, 기동 유닛이 아니므로 자기 자신의 정찰/대포병 획득 시도 시 포착 유닛이 될 수 없습니다. HQ는 **자기 예하가 아닌** 유닛을 위해 또는 그 유닛을 통해 어떤 기능도 제공할 수 없습니다. 단, 다음 **예외**는 적용됩니다:

1. HQ 지휘 계통 내 유닛은 그 HQ의 사격 요청을 위해 관측할 수 있습니다.
2. HQ의 지휘 계통 안 어떤 포병 유닛이든 그 HQ의 포병 폴에 들어갈 수 있습니다. **예외:** 22.3.1 참조.
3. 사단 본부 HQ는 자기 지휘 계통 안 어떤 유닛이든 제독할 수 있습니다(44.6 참조).
4. 오프맵 공중기동 HQ는, 그 유닛이 자기 지휘 계통 안에 있든 아니든, 지도 위의 어떤 기동 유닛이든 정찰 시도를 위한 포착 유닛으로 사용할 수 있습니다(20.2.8 참조).

HQ는 자신이 속한 편제에 부속된 유닛은 언제나 예하 유닛으로 취급합니다.

[30.4.1] HQ 재편성. HQ 유닛이 제거되면, 현재 턴부터 두 턴 뒤의 게임 턴 트랙 칸에 그 유닛을 놓아 재편성할 수 있습니다(그 전에 게임이 끝나지 않는 한). 따라서 HQ가 GT3에 제거되었다면, GT 트랙의 GT5 칸에 놓습니다. **HQ가 게임 턴 트랙 위에 있는 동안에는 어떤 기능도 행사할 수 없습니다.** 그 유닛은 그 미래 게임 턴의 재정비 페이즈 중 HQ 재편성 스텝 동안, 적 유닛에 인접하지 않은 아무 예하 유닛과 같은 hex에 놓는 방식으로 복귀합니다. 적 유닛에 인접하지 않은 예하 유닛이 없다면, 그 HQ는 영구적으로 제거됩니다. **EW 자산은 결코 재편성되지 않습니다(39.1 참조).** EW 자산 제거에 대해서는 VP가 없습니다. 적 HQ가 제거된 횟수를 기록하기 위해 **HQ Hits** 마커를 VP 트랙에 놓고(6.7.6 참조), 이 손실을 곧바로 VP로 기록하는 대신, 게임 종료 시 각 HQ 손실을 VP 1점으로 계산하십시오(이유는 46.7.2 뒤의 디자인 노트를 참조).

[30.4.2] 비작전 HQ. WP 사단의 모든 HQ가 교란 상태/재편성 중이라면, 정찰 시도를 위해 오프맵 CP만 소비할 수 있고 어떤 사격 요청도 할 수 없습니다. HQ가 없거나 교란 상태인 경우에는 주공도 차단됩니다(12.4.2 참조). NATO 여단 HQ가 여단 활성화 시점에 교란 상태/재편성 중이라면, 여단 HQ가 없어 사단 HQ의 CP와 RP를 전달할 수 없으므로 오프맵 CP와 RP만 사용할 수 있습니다. 그러나 사단 HQ는 여단 유닛을 관측자/대포병 사격 포착 유닛으로 사용해 여전히 사격 요청을 할 수 있습니다.

[30.4.3] HQ 제거. WP 사단 또는 NATO 여단이 HQ를 제외한 자기 시작 스텝 전부를, 모두 잃으면, 그 HQ들은 영구적으로 플레이에서 제거되며(VP는 주지 않습니다), 그 편제는 더 이상 활성화 사이클을 받지 않습니다.

[30.4.4] 파괴된 NATO 여단 HQ. 정확히 하자면, NATO 여단 HQ가 제거된 경우에는(재편성 중이더라도), 해당 여단의 활성화 사이클 동안 모든 상위 사단 HQ는 CP/RP를 소비할 수 없습니다. 이는 해당 포인트를 전달할 여단 HQ가 없기 때문입니다. 그러나 해당 여단의 활성화 동안에도, 상위 사단 HQ는 여전히 사격 요청을 할 수 있으며, 그 편제의 유닛들을 화력 타격, 대포병 사격 타격, 공세 사격, 방어 사격을 위한 관측자로 사용할 수 있습니다. 이러한 기능들은 여단 HQ를 통해 전달되는 것이 아니기 때문입니다. 또한 오프맵 CP와 RP는 해당 편제의 활성화 사이클 동안 정찰 시도를 수행하고 태스크 포스를 생성하기 위해 언제나 소비할 수 있습니다. 오프맵 CP와 RP는 결코 여단 HQ를 통해 전달되지 않기 때문입니다.

[31.0] 궤멸

디자인 노트: 역사는 편제가 병력 대부분을 잃기 훨씬 전에 전투 효율 거의 다 잃는다는 점을 보여줍니다. 사기와 훈련 수준에 따라, 어떤 유닛은 10% 손실에서 흔들릴 수 있고, 다른 유닛은 50% 손실에서야 궤멸할 수 있습니다. 어느 경우든 적은 그 편제를 완전히 소멸시키지 않아도 진격을 완전히 멈출 수 있습니다.

각 NATO 여단과 WP 연대는 궤멸 *Shatter* 수치를 가집니다. 이 궤멸 수치는 차트·테이블 소책자에 인쇄된 궤멸 테이블에 있습니다. 각 게임 턴 종료 시 재정비 페이즈 동안, 각 플레이어는 자신의 각 연대와 여단을 점검하여 궤멸 확인이 필요한 편제가 있는지 확인해야 합니다.

WP 연대 또는 NATO 여단의 모든 **기동 유닛**(4.1.1 참조)에 남은 스텝 총합이 그 편제의 궤멸 수치 이하가 되면, 그 편제는 궤멸 확인을 해야 합니다. 소유 플레이어는 주사위를 굴리고 그 결과가 그 연대 또는 여단에 남아 있는 기동 스텝 총수보다 크면, 그 편제는 궤멸합니다. 그렇지 않으면 궤멸하지 않았지만, 이후 궤멸할 때까지 매 재정비 페이즈마다 한 번씩 계속 궤멸 확인을 해야 합니다. NATO 여단에서 기동 유닛이 아닌 스텝은 계산하지 마십시오(즉, NATO HQ, 공병, 포병 스텝은 궤멸 회피를 위한 계산에 포함되지 않습니다).

WP 연대가 궤멸하면, 그 작전 박스에 WP 궤멸 마커를 앞면으로 놓습니다. NATO 여단이 궤멸하면, 지휘 포인트 마커를 궤멸 면으로 뒤집습니다.

한 번 궤멸한 편제는 결코 회복하지 않습니다. 플레이어는 상대에게 어느 연대와 여단이 궤멸했는지에 대한 정확한 정보를 언제나 요구할 수 있습니다. 또한 상대 연대 또는 여단에 기동 스텝이 몇 개 남았는지도 정확한 답을 들을 수 있습니다.

[31.1] 특수 궤멸 사례

[31.1.1] 제35근위공중강습여단. 일반적으로 제35근위공중강습여단의 네 공중기동 대대는 각각 별개의 연대로 취급합니다.

그러나 제35근위공중강습여단은 하나의 단일 편제로 궤멸 굴림을 하며, 이는 그 여단의 모든 대대에 남은 기동 스텝 총합

이 여단의 궤멸 수치 이하가 되었을 때 궤멸 확인을 한다는 뜻입니다. 여단이 궤멸하면, 구성 대대도 모두 궤멸합니다.

[31.1.2] 독립 공중기동 대대. 독립 공중기동 대대(29.2.4 참조)는 언제나 궤멸 *Shatter* 수치가 1스텝입니다. 독립 공중기동 대대는 자신이 배속된 편제와 별도로 궤멸 확인을 하며, 해당 편제가 궤멸 확인을 해야 하는지 계산할 때 해당 대대에 속한 스텝은 해당 편제의 기동 스텝 총합에서 제외합니다.

[31.1.3] 서독 독립 대대. 각 서독 Jäger 대대(12.8.3 참조) 또는 VKK 대대(일부 시나리오에 등장하는 향토군 편제)는 언제나 궤멸 *Shatter* 수치가 2스텝입니다. 이 대대는 자신이 배속된 여단과 별도로 궤멸 확인을 하며, 해당 여단이 궤멸 확인을 해야 하는지 계산할 때 해당 대대에 속한 스텝은 해당 여단의 기동 스텝 총합에서 제외합니다.

[31.1.4] 아직 궤멸 *Shatter* 하지 않은 편제의 마지막 생존 유닛이 지도 밖으로 나갔다면, 소유 플레이어는 그 편제가 궤멸 수치 이하여도 더 이상 그 편제에 대해 궤멸 확인을 할 필요가 없습니다. 따라서 시나리오에서 지도를 이탈한 스텝에 대해 승점을 부여한다면, 이렇게 이탈한 편제의 스텝들도 그 승점 계산에 포함됩니다.(46.7.4 참조).

[31.1.5] 시나리오 마지막 턴에는 재정비 페이즈를 무시하므로(46.7.3 참조), 플레이어는 시나리오의 마지막 턴에는 궤멸 *Shatter* 굴림을 하지 않습니다. **그러나 모든 기동 유닛 스텝을 잃은 편제는, 궤멸 판정에 실패한 적이 없어도, 시나리오 종료 시 승점 계산 목적상 항상 궤멸한 것으로 간주됩니다.**

디자인 노트: 이 규칙은 플레이어가 마지막 턴에 거의 궤멸 *Shatter* 한 편제를 선택적으로 노리는 식으로 게임을 악용하는 것을 막습니다(현실에서는 알 수 없는 정보이기 때문입니다).

[31.2] 궤멸 효과

편제가 궤멸 *Shatter* 하면, 그 편제에 부여할 수 있는 유일한 작전은 행군뿐이며, 궤멸한 편제 소속 어떤 유닛도 대응할 수 없고, **지뢰지대에 진입할 수 없습니다.** 궤멸 효과는 편제가 자기 궤멸 수치 이하가 되게 만든 마지막 기동 스텝을 잃는 순간이 아니라, 궤멸 확인에 실패한 뒤에 발생합니다.

[31.2.1] 궤멸한 HQ. NATO 여단이 궤멸해도 그 여단 HQ는 여전히 사격 요청을 하고 RP를 소비할 수 있지만, 예하 유닛을 CP가 필요한 작전에 배정할 수 없으므로 그 CP는 무용지물이 됩니다(궤멸하지 않은 독립 대대가 부속되어 있는 경우는 예외).

마찬가지로 WP 사단의 모든 연대, 또는 NATO 사단의 모든 여단이 궤멸하면, 사단 HQ도 여전히 사격 요청을 하고 RP를 소비할 수 있지만, 예하 연대 또는 여단을 CP가 필요한 작전에 배정할 수 없으므로 CP는 무용지물이 됩니다(궤멸하지 않은 독립 편제가 부속된 사단은 예외입니다).

같은 이유로, 궤멸한 HQ는 자신이 가진 EW 자산도 사용할 수 없습니다.

[32.0] 야간

디자인 노트: 양 진영 모두 야간 작전과 24시간 전장 개념을 매우 중시했습니다. 의심할 여지 없이, 유럽 전쟁의 첫 72시간은 연속 전투 작전으로 채워졌을 것입니다.

야간전의 주요 특징은 1) 병력을 무자비하게 몰아붙이지 않으면 슬그머니 빠져 휴식을 취하려 한다는 점, 2) 교전 거리가 심하게 짧아진다는 점, 3) 지휘 통제 기법이 한계까지 시험된다는 점입니다.

야간 작전을 위한 훈련 수준은 군대마다 크게 달랐습니다. 영국군은 1982년 포클랜드 전쟁에서 입증했듯이 유난히 능숙했습니다. 1980년대 초반 미 육군은 야간 전투에 겨우 변변한 수준에 불과했습니다. 그러나 1980년대 중반이 되자, 열상 조준기를 갖춘 Abrams, Bradley, Apache가 도입되고, 개별 보병에게 야간 투시경이 지급되면서, 미국은 '우리가 밤을 지배한다'는 교리에 걸맞은 모습이 되기 시작했습니다.

각 시나리오는 첫 게임 턴의 시각과 날짜를 지정합니다. 시나리오를 세팅할 때, 게임 턴 마커를 그 시각과 날짜에 해당하는 게임 턴 트랙 칸에 놓습니다(게임 턴 트랙은 이틀에 걸쳐 있습니다). 게임 턴 마커가 검은색으로 표시된 게임 턴 칸으로 전진하면, 그 게임 턴은 야간 턴입니다.

[32.1] 야간 효과

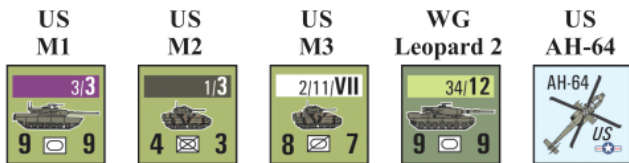
야간 턴에는 다음 효과가 적용됩니다:

1. 야간에는 공중 지원 호출을 할 수 없습니다.
2. 야간에는 공수 강하를 실시할 수 없습니다.
3. 미군 AH-64 유닛을 제외한 어떤 공격 헬리콥터 유닛이나 다목적 헬리콥터 유닛도 야간에는 비행할 수 없습니다.
4. 야간 턴 동안 헬리콥터를 상대로 하는 지상 유닛 스텝의 대공포 사격 전투력은 모든 사거리에서 대공 포인트의 3분의 1로 떨어집니다(레이더 유도 무기만 운용 가능합니다).
5. 야간 턴에 수행하는 모든 정찰 시도에는 -2 DRM을 적용합니다(대포병 획득 시도는 야간의 영향을 받지 않습니다).

모든 야간 효과는 차트 & 테이블 책자에 있는 야간 효과 차트에 요약되어 있습니다.

[32.2] 열영상 조준기

다음 유형의 유닛은 열영상 조준기를 보유합니다:



[32.2.1] 열영상과 야간. 열영상 조준기를 보유한 모든 지상 유닛 사격 전투력은 야간 턴 동안 두 배가 됩니다. AH-64 유닛의 사격 전투력은 야간에 두 배가 되지 않지만, 비행하고 사격할 수는 있습니다. 언제나 그렇듯 유닛의 최종 보정된 사

격 전투력은 기본 사격 전투력의 두 배를 넘을 수 없습니다. 열영상 조준기를 보유한 지상 유닛의 대공포 사격 **Flak Fire** 전투력은 두 배가 되지 않습니다.

[32.2.2] 열영상과 연막. AH-64 유닛 포함, 열영상 조준기 보유 유닛은 연막 헥스 안이나 연막 헥스 밖으로 사격할 때, 또는 그 둘 다에 해당할 때 전투력이 절반으로 줄지 않습니다. 연막을 관통해 보는 이 능력은 주간과 야간 모두에 적용됩니다.

디자인 노트: 어둠은 모든 것을 느리게 만들기 때문에, 야간 게임 턴은 주간 게임 턴의 2시간과 달리 6시간을 나타냅니다. 야간의 사격 전투는 훨씬 더 긴 교전 시간을 뜻하므로, 사격 전투력은 야간에 큰 폭으로 사실상 감소합니다.

열영상 조준기 보유 유닛은 두 배를 적용해도 시간당 전투력은 여전히 주간보다 낮습니다. 야간에는 야간 타격이 가능한 제한된 기종이 근접항공지원보다 훨씬 우선순위가 높은 임무에 배정되었을 것이므로 공중 지원 호출을 할 수 없습니다. AH-64의 열영상 체계는 야간 비행과 사격을 가능하게 하지만, Apache 유닛의 출격률은 급격히 떨어지므로 사격 전투력은 두 배가 되지 않습니다.

[33.0] 공병

디자인 노트: 대부분의 위게임에서는 공병 유닛을 기껏해야 부차적인 전투 유닛 정도로 취급합니다. **Air & Armor**에서 플레이어는 공병 유닛이 정말 중요하며, 가능한 한 전투에서 멀리 떨어뜨려 두어야 한다는 것을 알게 될 것입니다.

각 게임 턴 말 공병 페이즈 동안 공병 유닛은 공병 행동 1회를 수행할 수 있습니다. 공병 행동에는 다음이 포함됩니다:

1. 군용 교량 건설(34.2)
2. 군용 교량 해체 및 가교 포인트 회수(34.5)
3. 개량 진지 **Improved Position** 구축(35.0)
4. 장애물 설치(36.0)
5. 장애물 제거(36.0)
6. 지뢰지대 설치(37.3.1)
7. 지뢰지대 제거(37.3.2)
8. 공병 폭약으로 민간 교량 폭파(38.2)

이 행동들은 차트 & 테이블 책자에 있는 공병 차트에 요약되어 있습니다. 공병 유닛은 다음 조건을 모두 충족할 때만 공병 행동을 수행할 수 있습니다:

1. 미사용 상태여야 합니다.
2. 마스킹 상태가 아니어야 합니다.
3. EZOC 안에 있지 않아야 합니다(다만 적 유닛에 인접해 있는 것은 가능합니다).

도선 도하 *Ferry Crossing*와 수륙양용 도하 *Amphibious Crossing*는 공병 행동이 아니며 플레이어의 다른 시점, 즉 기동 페이지에 일어납니다. 그러나 다른 모든 유닛과 마찬가지로 하천 도하 작전을 지원한 공병 유닛은 그 작전에 참가한 뒤 사용될 상태가 되므로, 그 턴 나중에 공병 행동을 수행할 자격은 없습니다.

플레이 노트: 공병 유닛이 공병 행동을 수행하려면 미사용 면이어야 하므로, 일반적인 운용은 행동이 필요한 헥스로 이동하는 데 1턴, 그 행동을 실행하는 데 1턴이 걸립니다.

이를 반복합니다. 플레이어가 여러 공병 행동을 필요로 하지 않는 한, 한 헥스에 공병 유닛을 둘 이상 둘 이유는 없습니다.

[34.0] 군용 교량

군용 교량은 게임 중 공병 유닛이 가교 포인트를 사용해 하천 헥스면에 건설할 수 있습니다.

[34.1] 가교 포인트

각 시나리오 지침에 따라 플레이어들은 일정 수의 가교 포인트를 받을 수 있습니다(보통 사단당 2개). NATO 가교 포인트에는 국적이 있습니다. WP 가교 포인트는 국적이 없습니다. 각 플레이어는 트랙 카드에 인쇄된 아군 전투 지원 포인트 트랙에서 받은 가교 포인트 수에 해당하는 칸에 적절한 국적의 가교 포인트 마커를 놓습니다. 가교 포인트는 부교 구간을 나타내며 두 가지 용도가 있습니다. 첫째, 소모하여 군용 교량을 건설할 수 있습니다. 둘째, 소모하지 않은 상태에서는 공병 유닛이 이를 빌려 도선 도하 *Ferry Crossing*를 수행할 수 있습니다(17.4 참조).

[34.2] 군용 교량 건설

공병 페이지 동안 하천 헥스면에 인접한 공병 유닛은 가교 포인트 1점을 소모하여 공병 행동으로 군용 교량을 건설할 수 있습니다. 아군 전투 지원 포인트 트랙에서 교량 마커를 한 칸 아래로 옮깁니다. 공병 유닛이 점유한 헥스에, 폭파되지 않은 면의 교량 마커를 놓고 교량이 건널 헥스면을 향해 화살표를 둡니다. 그 시점부터 그 헥스면은 군용 교량으로 기능합니다. 반대편 강둑의 인접 헥스를 적 유닛이 점유하고 있으면 군용 교량을 건설할 수 없습니다.

[34.3] 군용 교량 유지

프랑켄 잘레 강이 아닌 마인 강 위의 군용 교량은, 이를 설치한 공병 유닛이 계속 유지해야 합니다. 공병 유닛이 마인 강을 가로질러 군용 교량을 설치하면, 그 유닛은 교량 마커 아래에 놓이며 그 교량의 필수 구성요소가 됩니다. 그 뒤로는 교량 회수(34.5 참조)를 제외한 어떤 공병 행동도 할 수 없고, 사격 전투에도 참가할 수 없으며, 공격받을 수도 없습니다(단, 유지 중인 교량은 공격받을 수 있습니다. 38.4 참조). 그러나 유지 중인 교량이 적 행동으로 파괴되면 그 공병 유닛도

함께 파괴됩니다. 공병 유닛은 교량이 있는 헥스면에만 존재하며, 그 교량 헥스면에 인접한 두 헥스를 제외하고는 ZOC를 갖지 않습니다. 정상적인 대공포 사격 전투력은 유지하며, 교량 인접 두 헥스 가운데 어느 쪽에 있는 것처럼 대공 사격을 수행할 수 있습니다.

공병 유닛이 활성화 자격을 갖는 활성화 사이클 동안에는 단순히 교량 인접 두 헥스 가운데 어느 한 곳에 다시 나타나 정상적으로 이동할 수 있지만, 이 경우 유지하던 군용 교량은 즉시 제거되며 어떤 가교 포인트도 회수되지 않습니다(38.3 참조).

디자인 노트: 마인 강처럼 유속이 빠른 강에 설치한 부교는, 물살의 힘을 상쇄하기 위해 선수부를 교량에 대고 지속적으로 작동하는 동력보트를 필요로 합니다. 이런 보트가 없으면 교량은 곧 휘어지고 붕괴할 것입니다. 교량을 유지하는 공병 유닛은 이 보트들을 운용하고 있습니다.

[34.4] 군용 교량 효과

군용 교량은 걸쳐 있는 하천 헥스면의 모든 이동 효과를 무효화하며, 어떤 지상 유닛이든 +1의 이동 비용으로 그 헥스면을 건널 수 있게 합니다. 고속도로로 교량이나 도로 교량이 폭파된 자리에 군용 교량이 건설되면 원래 교량이 복구되는 것이 아니라 군용 교량으로 대체됩니다. 이 차이는 중요합니다. **군용 교량 헥스면을 건너 헥스에 들어갈 때 도로 이동을 사용할 수 없기 때문입니다.**

공병 유닛이 유지하지 않는 군용 교량은 누가 건설했는지와 상관없이 양측 유닛이 모두 건널 수 있습니다. **공병 유닛이 유지하는 군용 교량은 그 유닛의 소유 플레이어만 건널 수 있습니다**(다만 적 플레이어는 그 교량까지 이동해 파괴할 수 있습니다. 38.3.2 참조).

[34.5] 교량 회수

군용 교량을 건설하는 데 소모한 가교 포인트는 교량을 해제하여 회수할 수 있지만, 그 교량을 건설한 플레이어만 회수할 수 있습니다.

어떤 공병 페이지에서든, 마인 강 위 군용 교량을 유지하고 있는 공병 유닛이나 프랑켄 잘레 강 위 군용 교량 헥스면에 인접한 공병 유닛은 공병 행동으로 교량을 해제할 수 있습니다. 교량 마커를 제거하고 가교 포인트를 소유 플레이어의 전투 지원 포인트 트랙으로 되돌립니다. 이 행동의 일부로 공병 유닛을 반대편 강둑으로 이동시킬 수 있습니다.

다음 턴에는 교량을 회수한 공병 유닛이 다시 정상적으로 이동, 전투, 다른 공병 행동 수행 능력을 회복합니다. 군용 교량에 인접한 어느 한 헥스라도 적 유닛이 점유하고 있으면 교량 회수는 불가능합니다.

[35.0] 개량 진지

디자인 노트: 개량 진지는 개인호, 참호, 병커, 사격용 흉독, 제방 및 기타 방어 보강 수단을 나타냅니다. 개량 진지는 또한 전쟁의 또 다른 측면, 즉 위장과 은폐를 나타냅니다.

일부 시나리오에서는 플레이 시작 전에 플레이어가 지도에 개량 진지 *Improved Position* 마커를 놓을 수 있습니다. 추가 개량 진지는 게임 중 공병 유닛이 만들 수 있습니다. 공병 페이지 동안 공병 유닛은 자기 hex에 개량 진지를 만드는 공병 행동을 수행할 수 있습니다. 그 hex에 개량 진지 마커를 놓습니다. 개량 진지는 그 hex의 유닛이 공세 사격이나 화력 타격을 받을 때 각 유닛의 방어 전투력에 +2를 더합니다.

개량 진지는 그 외 다른 종류의 사격을 받는 유닛에게는 방어 전투력을 높여주지 않습니다. 이 +2 방어 보정수치는 그 hex의 주 지형에 따른 다른 방어 보정수치와 누적됩니다.

플레이어가 개량 진지에 있는 적 유닛이 들어 있는 hex에 정찰 시도를 할 때는 주사위 결과에 -2 DRM을 적용해야 합니다(그들은 위장되어 있습니다). 개량 진지에 있는 적 유닛이 들어 있는 hex에 어떤 종류의 재밍 시도를 할 때도 주사위 결과에 -2 DRM을 적용해야 합니다(그들은 유선선을 깔아 두었습니다). 개량 진지는 그것을 만든 측에만 이익을 줍니다.

WP 개량 진지 마커는 선두 개인호가 남쪽을 향하도록, NATO 개량 진지 마커는 선두 개인호가 북쪽을 향하도록 놓습니다(일부 시나리오에서는 동서 방향이 더 타당할 수도 있습니다). 개량 진지 마커는 점유 여부와 관계없이 지도에 남으며, 어떤 아군 유닛이든 다시 점유할 수 있습니다.

마지막 점유 유닛이 적 사격으로 제거되거나 실제 적 유닛이 그 hex에 들어오면 즉시 지도에서 제거됩니다(더미는 들어올 수 없습니다. 11.3의 3번 참조). 플레이어는 자기 개량 진지 마커를 다른 곳에 재사용하고 싶다면 언제든지 하나를 제거할 수 있습니다.

[36.0] 장애물

디자인 노트: 장애물은 철조망, 쓰러진 나무, 폭파된 고가도로, 파괴된 도로, 대전차호 및 적의 이동을 방해하도록 고안된 기타 수동적 장벽과 함정을 나타냅니다.

일부 시나리오에서는 플레이 시작 전에 플레이어가 지도에 장애물 마커를 놓을 수 있습니다. 공병 유닛은 게임 중에 언제든지 추가 장애물을 만들 수 있습니다. 공병 페이지 동안 공병 유닛은 자기 hex에 장애물을 만드는 공병 행동을 수행할 수 있습니다. 그 hex에 장애물 마커를 놓습니다. 장애물 마커는 다음 효과를 가집니다:

1. 자신이 있는 hex로 들어오는 도로 이동은 막지만, 그 hex에서 나가는 것은 막지 않습니다.

2. 유닛은 그 hex에 들어가기 위해 이동 포인트 1점을 추가로 지불해야 하지만, 나갈 때는 불이익이 없습니다.
3. 유닛은 장애물 hex에서 후퇴하거나 진격해 나갈 수는 있지만, 장애물 hex로 후퇴하거나 진격해 들어갈 수는 없습니다.
4. 인접한 장애물 hex에서 적 유닛을 오버런(42.0 참조)하거나 근접 공격(43.0 참조)할 수 없고, 장애물 hex 안의 유닛도 오버런이나 근접 공격의 대상이 될 수 없습니다.
5. 플레이어가 적 유닛이 있는 장애물 hex에 정찰 시도를 하면 주사위 결과에 +1 DRM을 받습니다(장애물은 적 유닛을 그 hex에 더 오래 머물게 합니다).

장애물은 아군과 적군을 가리지 않습니다. 양측 모두에게 똑같이 영향을 줍니다. 어느 쪽 공병이든 제거할 수 있습니다. 장애물 마커는 공병 유닛이 한 턴에 그 hex에 들어간 뒤, 다음 턴에 미사용 상태로 남아 공병 행동으로 장애물을 제거할 때만 없앨 수 있습니다. 진격과 후퇴에 미치는 영향을 제외하면, 장애물은 전투에는 아무 영향이 없습니다.

플레이 노트: 장애물의 가장 좋은 용도는, 압도적으로 중삼림 hex를 통과하는 도로를 막는 것입니다. 부차적인 용도는 개활지에서 방어하는 유닛이 오버런당하는 것을 막는 것입니다(대전차호 위로 날아오르는 것만큼 전차 지휘관의 하루를 망치는 일도 없습니다).

[37.0] 지뢰

디자인 노트: 통념상 바르샤바 조약군의 거대한 전차 부대에 대한 NATO의 최대 대응 수단은 공군력이었다고 여겨졌습니다. 그러나 이는 상당히 정확하지 않습니다. NATO의 최대 대응 수단은 사실 대인지뢰 및 대전차지뢰 비축량이었습니다. 미국 단독으로만 해도 1,900만 개가 넘는 지뢰를 비축하고 있었고, 서독은 추가로 400만 개를 보유하고 있었습니다. 영국, 프랑스, 벨기에, 네덜란드의 비축량은 제외하더라도, 이 두 나라의 지뢰만으로도 발트해에서 오스트리아 국경까지 전 구간에 걸쳐 1야드당 10개의 지뢰를 매설할 수 있었습니다. 100 달러짜리 지뢰 하나가 100만 달러짜리 전차를 파괴할 수 있습니다. 그렇게 생각하면, 지뢰 1,000개를 밟아 뿌리는 것은 전차 한 대만 잡아도 10대 1 수익을 내는 확실한 투자입니다. 방어자에게 보잘것없는 지뢰는 NATO 최고의 친구였을 것이고, 공격자에게 지뢰는 바르샤바 조약군의 가장 큰 골칫거리였을 것입니다.

이 시대의 지뢰는 더 이상 일정 하중에서 터지는 매설 용기만 이 아니었습니다. 지뢰는 궤도식 지뢰살포차로 매설되고, 발사기로 투사되며, 헬리콥터로 살포되고, 항공기에서 투하되며, 로켓으로 쏘아졌습니다. 지뢰 자체도 점점 영리해지고 지향성을 띠게 되었으며, 제거 시도를 막기 위한 방해장치까지 갖추었습니다. 다음 규칙이 꽤 자세한 이유는 지뢰전이 현대 전쟁에서 매우 중요한 역할을 하기 때문입니다.

“지뢰지대 Minefield”은 지뢰지대 마커가 들어 있는 모든 헥스로 정의되며, 실제일 수도 있고 더미일 수도 있습니다.

지뢰지대는 시나리오 초기 배치의 일부로 지도에 놓이거나, 게임 중 공병 유닛이나 ADM 타격으로 지도에 놓입니다(23.5 참조). 지뢰지대를 만들려면 지뢰 포인트 1점을 소모해야 합니다. 지뢰 포인트는 시나리오 지침의 일부로 받습니다.

어떤 유닛이 실제 지뢰지대에 들어갈 때마다 그 유닛은 지뢰 공격을 받습니다. 지뢰지대는 공병 유닛이 제거할 수 있습니다.

[37.1] 지뢰지대 마커

지뢰지대 마커에는 실제 지뢰지대 마커와 더미 지뢰지대 마커의 두 유형이 있습니다. 실제 지뢰지대 마커는 양면 모두 지뢰지대 아이콘이 있습니다. 더미 지뢰지대 마커는 앞면에는 지뢰지대 아이콘이 있지만 뒷면에는 더미 아이콘이 있습니다.

시나리오 지침에 따라 플레이어가 플레이 시작 전에 일정 수의 실제/더미 지뢰지대 마커를 지도에 놓을 수 있습니다. 별도 지시가 없다면, 이런 지뢰지대 마커는 플레이어가 유닛을 배치할 수 있는 어떤 헥스와 그에 인접한 어떤 헥스에도 놓을 수 있습니다(즉, 배치 가능한 지점보다 한 헥스 더 바깥).

지뢰지대 마커는 게임 중에 공병 행동이나 ADM 타격으로도 놓일 수 있습니다. 모든 지뢰지대 마커는 실제 상태를 감추기 위해 앞면이 위로 가도록 놓습니다. 적이 그 헥스에 대해 정찰 시도에 성공하더라도 지뢰지대 마커는 드러나지 않습니다. 지뢰지대 마커는 실제 적 유닛이 그 헥스에 들어왔을 때만 진짜 정체가 드러나 뒤집힙니다. 더미 유닛은 지뢰지대 마커가 있는 헥스에 들어갈 수 없습니다.

어느 쪽이든 실제 유닛이 더미 지뢰지대에 들어가면 더미 지뢰지대 마커를 즉시 지도에서 제거하고, 이동 유닛은 정상적으로 계속 이동할 수 있습니다.

어느 쪽이든 실제 유닛이 실제 지뢰지대에 들어가거나 적의 ADM 타격으로 그 위에 지뢰지대가 생성되면, 즉시 지뢰 공격을 받습니다(37.5 참조).

디자인 노트: 더미 유닛은 자기 자신도 실제가 아니기 때문에 지뢰지대가 실제인지 알아낼 수 없습니다.

[37.2] 지뢰 포인트

이 게임의 지뢰 관련 포인트에는 지뢰 포인트와 ADM(포병/공중 살포 지뢰) 포인트의 두 종류가 있습니다. 시나리오 지침은 플레이어가 이런 포인트를 제한된 수량으로 받을 수 있다고 지정할 수 있으며, 이는 게임 시작 시 또는 증원으로 받을 수 있습니다. NATO 포인트는 국적을 가집니다. WP 포인트는 국적이 없습니다. 해당 유형의 포인트에 맞는 적절한 국적 마커를 전투 지원 포인트 트랙의 대응 칸에 놓습니다. 포인트를 1개 소모할 때마다 마커를 트랙에서 한 칸 아래로 옮

깁니다. 지뢰 포인트는 공병 유닛이 공병 페이즈 동안 지뢰지대를 만들 때 소모합니다(37.3.1 참조). ADM 포인트는 공중 유닛과 포병 유닛이 타격 세그먼트 동안 지뢰지대를 만들 때 소모합니다(23.5 참조). 지뢰 포인트로 만든 지뢰지대와 ADM 포인트로 만든 지뢰지대는 동일하게 기능합니다.

[37.3] 공병과 지뢰지대

[37.3.1] 지뢰 설치. 공병 페이즈 동안 공병 유닛은 공병 행동으로 같은 국적의 지뢰 포인트 1점을 소모하여 지뢰지대를 설치할 수 있습니다. 공병 유닛이 있는 헥스에 지뢰지대 마커를 놓습니다.

마커는 실제일 수도 더미일 수도 있지만, 어느 경우든 그럴듯함을 유지하기 위해 지뢰 포인트는 1개 소모해야 합니다. 공병 유닛은 자기가 설치한 지뢰지대의 공격을 결코 받지 않으며, 이동 불이익 없이 그 헥스를 벗어날 수 있습니다. 다른 아군 유닛이 들어 있는 헥스나 마을 또는 도시 헥스에는 지뢰지대를 설치할 수 없습니다.

[37.3.2] 지뢰 제거. 실제 지뢰지대 마커(ADM 타격으로 놓인 마커 포함)는 같은 헥스에 있는 공병 유닛이 공병 행동으로 지뢰지대 제거를 수행할 때 공병 페이즈 동안 제거됩니다. 지뢰 포인트는 결코 회수되지 않습니다.

디자인 노트: 제대로 된 지뢰지대는 2시간 안에 제거할 수 없습니다. 하지만 통과 가능한 통로는 만들 수 있습니다.

[37.4] 지뢰지대 효과

실제 지뢰지대는 다음 효과를 가집니다:

1. 적 유닛이 지뢰지대에 들어갈 때마다 그 유닛은 이동을 종료해야 하며, 그 유닛이 몇 스텝인지 상대 플레이어에게 공개되고(획득된 것으로 간주되지는 않음), 즉시 지뢰 공격을 받습니다(37.5 참조).
2. 적 유닛이 ADM 타격으로 그 헥스에 지뢰지대가 성공적으로 생성되며 타격을 받으면, 즉시 지뢰 공격을 받습니다.
3. 공병 유닛은 자기가 설치한 지뢰지대의 공격을 결코 받지 않으며, 이동 불이익 없이 그 헥스를 벗어날 수 있습니다. **다른 어떤 유닛이든 지뢰지대에서 이동을 시작하면, 그 헥스를 벗어날 때 지뢰 공격을 받습니다.** 유닛은 두 가지 방식으로 그 헥스를 벗어날 수 있습니다. 하나는 인접 헥스로 이동하고 **정지하는 “신중한 이탈”**이며, 이 경우 지뢰 공격 테이블에서 +1 DRM을 받습니다. 다른 하나는 그 인접 헥스에 들어가는 정상 비용에 추가로 이동 포인트 3을 더 지불해 들어간 뒤 남은 MP로 계속 이동하는 **“강행 이탈”**입니다. 이 경우 지뢰 공격 테이블에서 DRM을 받지 않습니다(이 선택지는 유닛이 6 MP를 제공하는 작전을 수행 중일 때만 의미가 있습니다).
4. 유닛은 지뢰지대로 후퇴하거나 진격해 들어갈 수도, 그곳에서 후퇴하거나 진격해 나올 수도 있지만, 그때마다 지뢰 공격을 받습니다.

5. 지뢰지대에서 사격하는 어떤 지상 유닛이든, 간접 사격을 하는 포병 유닛을 포함해 사격 전투력이 **절반**이 됩니다. 다만 지뢰지대에서 하는 대공포 사격은 영향을 받지 않습니다.
6. 지뢰지대를 **향해** 사격하는 지상 유닛의 사격 전투력은 영향을 받지 않습니다.
7. 공중기동 유닛(29.0 참조)은 지뢰지대에서 다목적 헬리콥터 유닛에 탑승하거나 내릴 수 없습니다.
8. 공병 유닛은 지뢰지대 안에서는 그 지뢰지대 제거 **외에** 어떤 공병 행동도 수행할 수 없습니다.
9. 플레이어가 지뢰지대 안의 적 유닛이 있는 헥스에 정찰 시도를 하면 주사위 결과에 +2 DRM을 받습니다(지뢰지대 속 적 유닛은 파괴된 장비에서 쏘는 연기로 자신의 존재를 알립니다). 이 DRM은 오직 그 지뢰지대를 설치한 공병만 접유한 지뢰지대에는 적용되지 않습니다.
10. 어떤 유닛도 인접한 지뢰지대 헥스에서 적 유닛을 오버런(42.0 참조)하거나 근접 공격(43.0 참조)할 수 없고, 지뢰지대 헥스 안의 유닛도 오버런이나 근접 공격의 대상이 될 수 없습니다.

지뢰지대는 아군과 적군을 가리지 않습니다. 양측 모두에게 똑같이 영향을 줍니다. 어느 쪽 공병이든 제거할 수 있습니다. 공중 유닛과 헬리콥터 유닛의 사격과 이동은, 다목적 헬리콥터 유닛이 지뢰지대 마커가 있는 헥스에서 승객 유닛을 태우거나 착륙시킬 수 없다는 점을 제외하면, 지뢰지대의 영향을 전혀 받지 않습니다.

[37.5] 지뢰 공격

지뢰 공격은 ADM 타격이 적 지상 유닛이 점유한 표적 헥스에 지뢰지대를 생성할 때마다 타격 세그먼트 동안 발생하는 인터럽트 행동입니다(23.5 참조). **예외:** 이미 실제 지뢰지대가 있는 헥스에 대한 ADM 타격은 아무 효과도 없습니다.

또한 적 지상 부대가 이동, 후퇴,진격을 통해 지뢰지대 헥스에 진입하거나 이탈할 때마다 지뢰 공격이 발생합니다. 단, 이미 지뢰지대인 경우에는 예외입니다(37.1 참조). 그러나 유닛은 추가 공격을 받지 않고 지뢰지대에 계속 머무를 수 있으며, 다른 유닛들이 진입/이탈할 때 유발되는 공격의 대상이 되지 않습니다.

지뢰 공격을 하려면, 지뢰지대에 진입하거나 이탈하는 유닛들의 소유 플레이어가 차트 및 표 책자에 있는 지뢰 공격 표를 참조하고, 이동 중인 부대의 스태마다 한 번씩 주사위를 굴립니다. 적용되는 모든 DRM을 더한 뒤, 보정된 주사위 결과에 해당하는 결과를 확인합니다.

[37.6] 미식별 유닛과 지뢰지대

플레이어가 상대에게 스태 전투력이 알려지지 않은 실제 유닛을 지뢰지대 헥스로 이동시키고, 그 지뢰지대가 실제인 것으로 밝혀지면, 이동 플레이어는 즉시 그 유닛을 상대에게 공

개해야 합니다. 히든 모드(45.0 참조)로 플레이할 때, 미공개 유닛이 지뢰지대에 들어가면 먼저 공개하며, 그 유닛이 실제인 것으로 공개된 경우에만 소유 플레이어가 지뢰지대 마커를 확인할 수 있습니다(45.4.5 참조). 유닛이 더미로 공개되면 그 유닛은 게임에서 제거되며, 방금 들어간 헥스의 지뢰지대 마커를 소유 플레이어는 확인할 수 없습니다. 지뢰지대에서 공개된 유닛은 획득된 것은 아니지만, 지뢰지대 때문에 획득될 가능성은 높아집니다(37.4의 11번 참조).

디자인 노트: 유닛이 지뢰지대에 걸려들면, 폭발음과 잔해의 연기가 적 부대가 있다는 강한 지표를 제공합니다.

따라서 유닛이 지뢰지대를 만나면 은밀성은 사라지고 적 플레이어에게 공개됩니다. 그러나 적 플레이어가 그 유닛을 타격하려면 여전히 표적 위치를 잡기 위해 정찰 자산을 돌려야 합니다.

[38.0] 교량 폭파

디자인 노트: 이 게임의 지도는 대부분의 지상 유닛이 오직 교량으로만 건널 수 있는 마인 강이 지배하고 있습니다. 따라서 교량은 게임에서 매우 중요한 요소가 됩니다. 다음 규칙이 꽤 자세한 이유는 실제 지휘관이 가졌을 모든 교량 파괴 수단을 플레이어에게 제공하기 위해서입니다.

민간 교량과 군용 교량은 모두 파괴될 수 있습니다. 민간 교량은 어떤 도로를 신고 있는지에 따라 두 종류가 있습니다. 고속도로가 하천 헥스면을 건너는 “Autobahn” 교량과 연방도로 **Bundesstraße** 또는 소로 **Minor Road**가 건너는 “Road” 교량입니다. Autobahn 교량은 파괴하기가 더 어렵습니다. 교량은 네 가지 방식으로 파괴할 수 있습니다:

1. 설치 폭약에 의한 폭파(민간 교량만)
2. 공병 폭약에 의한 폭파(민간 교량만)
3. 공격 전투력이 있는 실제 유닛을 인접 헥스로 이동시킴(군용 교량만)
4. 화력 타격(모든 교량)

군용 교량을 만든 플레이어가 해당 교량을 해체해 재사용할 수도 있습니다(34.5 참조). 이 각 행동은 플레이 순서의 서로 다른 시점에 일어납니다.

[38.1] 폭약 설치

디자인 노트: 서독 국경에 가까운 모든 교량은 신속히 폭파할 수 있도록 사전에 배선되어 있었습니다. 전시에는 소규모 서독 예비 분견대가 실제 폭약을 설치하고 발파기(플러저)를 조작하도록 지정되어 있었습니다.

시간이 지나면서 일부 배선은 고장났을 것이고, 폭발한 일부 교량도 완전히 무너지지 않았을 것입니다. 따라서 플레이어가 폭약을 기폭하려 할 때는 항상 실패 가능성이 존재합니다.

NATO 활성화 사이클의 교량 폭파 세그먼트 동안, 시나리오 지침이 그 턴에 금지하지 않는 한 NATO 플레이어는 지도 위의 어떤 민간 교량이라도 설치 폭약으로 폭파 시도를 할 수 있습니다. **군용 교량은 설치 폭약으로는 절대로 파괴할 수 없습니다.**

폭파 시도를 하려면 NATO 플레이어는 차트 & 테이블 책자에 있는 폭파 폭약 테이블을 참고하여, “Set Charges” 행과 폭파하려는 교량 유형 열이 만나는 곳의 폭파 수치를 찾고 주사위를 굴립니다. 주사위 결과가 폭파 수치 이상이면 시도는 성공하고 교량이 폭파됩니다. 교량 헥스면에 인접한 두 헥스 중 하나에 교량 폭파 마커 *Blown Bridge Marker*를 놓습니다.

주사위 결과가 폭파 수치보다 낮으면 폭파 시도는 실패합니다. 게임 남은 동안 그 교량은 설치 폭약으로 폭파할 수 없음을 나타내기 위해, 교량 헥스면에 인접한 두 헥스 중 하나에 폭파되지 않은 면의 교량 마커를 놓습니다.

NATO 플레이어는 어떤 교량 폭파 세그먼트에서든 원하는 만큼 많은 민간 교량에 대해 설치 폭약 폭파를 시도할 수 있지만, 특정 교량 하나를 설치 폭약으로 게임 중 두 번 이상 폭파하려 시도할 수는 없습니다. WP 플레이어는 설치 폭약으로 교량 폭파를 시도할 수 없습니다.

[38.1.1] NATO 플레이어는 적 유닛이 교량에 인접해 있더라도(즉, 그 교량 헥스면을 공유하는 두 헥스 중 하나에 있더라도) 설치 폭약으로 교량을 폭파할 수 있지만, 그 적 유닛이 아직 교량을 건너지 않았을 때에만 가능합니다(38.1.2 참조).

그러나 NATO 플레이어가 설치 폭약으로 민간 교량을 폭파하려고 할 때 WP 유닛이 그 교량에 인접해 있다면, 주사위 결과에 -2 DRM을 적용해야 합니다.

[38.1.2] 배선 절단. NATO 플레이어가 설치 폭약으로 민간 교량 폭파를 시도하기 전에 실제 WP 유닛이 민간 교량 헥스면을 건넜다면, 그 교량 헥스면에 인접한 헥스들 가운데 하나에 폭파되지 않은 면의 교량 마커를 놓아 게임 남은 동안 그 교량은 설치 폭약으로 폭파할 수 없음을 표시합니다(WP 유닛이 폭파 분대를 오버런하고 배선을 끊었다고 가정합니다).

실제 WP 유닛이 이미 건넜거나 그 교량이 WP 배치 구역 안에 있는 경우가 아니라면, 어떤 WP 더미 유닛도 민간 교량 헥스면을 건널 수 없습니다(더미가 적 유닛 옆으로 이동할 수 없는 것과 마찬가지로, 민간 교량을 방어하는 NATO 폭파 분대 옆으로도 이동할 수 없습니다).

[38.2] 공병 폭약

공병 페이스 동안 민간 교량 헥스면에 인접한(즉, 그 교량 헥스면을 공유하는 두 헥스 중 하나에 있는) 어느 쪽 플레이어의 공병 유닛이든, 그 교량 헥스면 반대편 헥스에 적 유닛이 없는 경우 폭파 시도를 할 수 있습니다. 이는 공병 행동으로 간주합니다(33.0 참조). 절차는 설치 폭약 절차와 동일하지만, 폭파 수치는 폭파 폭약 테이블의 “Engineer Charges” 행에서 찾습니다. 그러나 설치 폭약과 달리, 공병 유닛으로 특정 교량

을 폭파하려는 시도 횟수에는 제한이 없으며, 단 한 공병 페이스에 한 번만 시도하면 됩니다. 공병 유닛은 턴당 교량 하나만 폭파하려 시도할 수 있으므로, 민간 교량 헥스면 둘 이상에 인접한 상태로 시작했다면 소유 플레이어는 어느 교량을 폭파할지 선택해야 합니다.

[38.3] 군용 교량 파괴

실제 아군 지상 유닛이 적 공병에 의해 유지되고 있지 않은 군용 교량에 인접한 헥스(즉, 그 교량 헥스면을 공유하는 두 헥스 중 하나)에서 이동을 끝낼 때마다, **누가 그 교량을 건설했는지와 관계없이** 지도에서 교량 마커를 제거하여 그 교량을 제거할 수 있습니다. 어떤 가교 포인트도 회수되지 않습니다. 그 지상 유닛은 HQ나 로켓 포병 유닛일 수 없고(인접 헥스에 행사할 수 있는 공격 전투력이 있어야 함), 더미 유닛이어도 안 됩니다. 그 유닛은 어떤 유형의 작전을 수행 중이어도 됩니다(예외: 38.3.2 참조). 이 선택지는 유닛이 군용 교량에 인접하여 **진격하거나 후퇴**하는 경우에는 적용되지 않습니다.

이 선택지는 군용 교량을 유지 중인 아군 공병 유닛이 활성화될 때도 사용할 수 있습니다. 교량 마커 아래에서 있던 공병 유닛을 제거하여 교량 헥스면에 인접한 두 헥스 중 하나에 미 사용 면으로 놓습니다. 그 후 정상적으로 이동할 수 있습니다(단순히 교량을 포기하는 것입니다). 교량 마커는 즉시 지도에서 제거되며, **가교 포인트는 회수되지 않습니다**(공병 페이스의 교량 회수 행동과는 다릅니다. 34.5 참조).

[38.3.1] 플레이어가 제거하려는 군용 교량이 현재 **아군 공병 유닛**에 의해 유지되고 있고, 활성화 플레이어가 그 교량 옆에서 다른 아군 유닛의 이동을 끝냈다면(공병 유닛이 아직 활성화할 기회를 갖기 전이라면), 활성화 플레이어가 그 교량을 제거하기 전에 아군 공병 유닛을 교량 인접 두 헥스 중 하나에 미 사용 상태로 놓습니다.

[38.3.2] 플레이어가 제거하려는 군용 교량이 현재 **적 공병 유닛**에 의해 유지되고 있다면, 활성화 플레이어는 그 교량 헥스면을 목표 헥스로 하는 공세 작전을 수행해야 합니다(목표 마커는 인접한 두 헥스 가운데 어느 한 곳에 놓습니다).

참가 아군 유닛은 그 뒤 교량 헥스면에 인접한 두 헥스 가운데 어느 곳이든(목표 마커가 있는 헥스 포함) 들어갈 수 있으며, 적 공병을 반대편 강둑으로 밀어낼 수 있습니다(여전히 교량 마커 아래에 놓인 상태).

다만 34.4 항에 따라 아군 유닛은 그 교량 헥스면을 건널 수 없습니다. 아군 유닛이 교량 헥스면을 건너지 않고 인접 두 헥스 모두에 들어가는 데 성공하면, 적 공병 유닛은 아군 전력 하나와 일시적으로 같은 헥스에 쌓일 수 있습니다(여전히 헥스면 자체에 있는 것으로 간주합니다).

교량 헥스면 인접 두 헥스 가운데 어느 한 곳의 아군 유닛이 적 방어 사격에서 살아남는다면(이 방어 사격은 적 공병 유닛에게서 나올 수는 없지만 다른 적 유닛에게서는 나올 수 있을

니다), 군용 교량과 그것을 유지하던 적 공병 유닛은 모두 그 작전의 공세 사격 스텝 동안 자동으로 제거되어 지도에서 제거됩니다(하지만 실제 공세 사격은 수행하지 않습니다).

[38.3.3] 민간 교량은 어떤 유형의 아군 또는 적 지상 작전으로도 파괴할 수 없습니다.

[38.4] 교량 화력 타격

플레이어는 어떤 유형의 교량 헥스면에 대해서도 화력 타격을 수행할 수 있습니다. 특별 규칙이 적용됩니다.

[38.4.1] 획득과 관측. 다른 모든 타격과 마찬가지로, 표적은 관측되었거나 획득되어야 합니다. 호출 HQ를 위해 관측할 자격이 있는 지상 유닛이 그 교량 헥스면에 인접한 두 헥스 가운데 어느 한 곳에 있으면 교량은 관측된 것으로 봅니다. 관측되지 않은 민간 교량 헥스면은 정찰 시도 없이 자동으로 획득됩니다. 관측되지 않은 군용 교량은 정찰 테이블의 “Empty” 행을 사용한 정찰 시도로 획득해야 합니다. 활성 플레이어는 관측자로부터 교량까지의 사거리를 결정할 때, 교량 인접 두 헥스 가운데 어느 쪽이든 선택할 수 있습니다. 적용되는 것은 연막, 안개, 야간의 DRM뿐입니다. 그러나 연막 DRM은 인접 두 헥스 가운데 어느 한 곳이라도 연막이 있으면 적용됩니다.

[38.4.2] 사용 가능한 화력 지원 자산. 화력 타격에 각 병과별로 참가할 수 있는 유닛 수에 대한 일반 제한 외에, 교량에 대한 화력 타격에는 다음 제한이 추가로 적용됩니다:

1. 공중 유닛은 어떤 유형의 교량에 대해서도 화력 타격을 수행할 수 있습니다.
2. 화력 타격에 허용되는 두 개의 포병 유닛은 군용 교량만 공격할 수 있습니다.
3. 공격 헬리콥터 유닛은 어떤 유형의 교량에 대해서도 결코 화력 타격을 수행할 수 없습니다(ATGM과 소구경 로켓은 교량에 거의 효과가 없습니다).

이 제한들은 차트 & 테이블 책자에 있는 교량 화력 타격 차트에 요약되어 있습니다.

[38.4.3] 교량에 대한 사격 효과. 교량 헥스면에 인접한 두 헥스 가운데 어느 한 곳이라도 연막이 있으면 유닛의 사격 전투력은 연막 때문에 절반이 됩니다. 화력 타격 동안 유닛의 사격 전투력을 절반으로 만들 수 있는 일반 요인들과 누적하여, 교량 화력 타격 차트는 교량에 대한 화력 타격 시 참가 유닛의 사격 전투력이 절반이 되는 추가 경우들도 제시합니다.

그러나 적용되지 않는 일반 효과 하나가 있는데, 교량에 화력 타격을 수행하는 공중 유닛의 사격 전투력은 교량 헥스면 인접 두 헥스가 모두 근접 지형이더라도 결코 근접 지형 때문에 절반이 되지 않습니다(수면 위의 교량은 엄폐할 수 없습니다).

디자인 노트: 민간 교량은 파괴하기가 극도로 어렵습니다. 지진, 해일, 허리케인도 견디도록 설계되어 있기 때문입니다. 명중시키기도 매우 어렵습니다.

중포를 직사로 쏘도 민간 교량을 무너뜨릴 가능성은 낮습니다. 1945년, 제1차 세계대전 중 건설된 레마겐의 루덴도르프 교량은 먼저 설치 폭약 기폭에서 살아남았고, 이어 항공기 367소터, V2 미사일 11기, 100문이 넘는 포병의 공격을 견뎌냈습니다. 그중 62문은 150mm 이상이었고, 10일 동안 30초마다 1발 꼴로 사격한 끝에야 마침내 붕괴했습니다.

이 게임 시대에는 민간 교량을 떨어뜨릴 만큼의 폭약 중량과 정밀 유도탄을 모두 갖춘 것은 항공기뿐이었습니다. 그러나 유도탄을 쓰려면 적 SAM의 격추 구역 안으로 들어갈 만큼 높이 날아야 했고, SAM을 피할 만큼 낮게 날면 무유도 폭탄을 써야 해 교량을 맞힐 정확도를 포기해야 했습니다. 그래서 **교량 화력 타격 Fire Strike** 차트는 포병과 저고도 공중 타격에 불이익을 줍니다.

[38.4.4] 교량 화력 타격 절차. 교량에 대한 화력 타격은 CRT를 사용하지 않습니다. 대신 플레이어는 다음 절차를 사용합니다:

1. 화력 타격의 일반 절차를 5단계까지 모두 따릅니다(단, 교량 헥스면 인접 한쪽 또는 양쪽 헥스의 근접 지형에 따른 절반 효과는 무시합니다).
2. 교량 화력 타격 차트에 나열된 효과에 따라 참가 각 유닛의 사격 전투력을 추가로 보정합니다.
3. 참가 각 유닛의 보정된 사격 전투력을 모두 더해 총 사격 전투력을 구합니다.
4. 교량 화력 타격 차트를 참조해 공격받는 교량 유형에 적용되는 교량 계수를 찾습니다.
5. 표준적인 2분의 1 나누기 대신, 총 사격 전투력을 교량 계수로 나누고 내림하여 유효 사격 전투력을 구합니다.
6. 주사위를 굴립니다.
7. 주사위 결과가 유효 사격 전투력이하이면 그 교량은 파괴됩니다.

교량에 대한 화력 타격은 인접한 두 헥스의 적 유닛들에게는 아무 영향도 주지 않습니다.

[38.5] 폭파된 교량

[38.5.1] 민간 교량이 파괴되면 그 교량 헥스면에 인접한 헥스 가운데 하나에 교량 폭파 마커 **Blown Bridge Marker**를 놓습니다. 군용 교량이 파괴되면, 그 교량을 유지하던 공병과 함께 교량 마커를 지도에서 제거하기만 하면 됩니다(34.3 참조). 민간 교량에 교량 폭파 마커가 놓이면, 인접 두 헥스를 잇는 도로는 끊어진 것으로 간주해 존재하지 않는 것처럼 처리합니다. 즉, 그 헥스면을 건너는 것이 가능하다 하더라도 유닛

은 헥스면과 반대편 헥스 모두에 대해 전체 MP 비용을 지불해야 합니다(마인 강을 가로지르는 민간 교량이 폭파되었다면 그 헥스면은 일반 지상 이동으로는 막힌 것입니다). 폭파된 민간 교량이 군용 교량으로 대체되면, 유닛은 여전히 군용 교량 헥스면에 대해 +1을 지불하고 반대편 헥스에 들어갈 때는 정상적인(비도로) 이동 비용을 지불해야 합니다.

[38.5.2] 교량 마커 *Bridge Marker*의 용도는 세 가지입니다. *Bridge* 면은 군용 교량 헥스면을 표시하거나, 설치 폭약으로 교량 폭파 시도가 실패한 민간 교량 헥스면을 표시하는 데 사용됩니다.

Blown 면은 폭파된 민간 교량을 표시하는 데 사용됩니다. 이전에 민간 교량이 폭파된 같은 헥스면에 군용 교량을 건설할 수도 있으므로, 폭파되지 않은 교량 마커가 설치 폭약 실패 뒤의 온전한 민간 교량을 뜻하는지, 아니면 폭파된 민간 교량을 대신한 군용 교량을 뜻하는지 혼동이 생길 수 있습니다.

민간 교량이 있던 자리에 군용 교량이 건설되면, 헥스면 한쪽에는 교량 마커(새 군용 교량)를, 다른 쪽에는 교량 폭파 마커 *Blown Bridge Marker*(파괴된 민간 교량)를 놓고 두 마커 모두 같은 헥스면을 가리키게 하여 이 사실을 표시합니다.

[39.0] 전자전

디자인 노트: 재밍 분야에서 바르샤바 조약군이 NATO보다 현저한 우위를 점했다는 것은 널리 알려져 있습니다. 그들은 훨씬 더 많은 재밍 장비를 배치했을 뿐 아니라, 장비 자체도 더 정교하지는 않더라도 분명 더 강력했습니다.

서방 방송이 동구권에 들어오지 못하게 하려는 시도로 많은 훈련을 쌓기도 했습니다. 또한 전자전에서의 조약군 우위가, 덜 유연한 지휘통제 체계를 부분적으로 보완했다고 볼 수도 있습니다. 부하들이 계획에서 자신의 역할을 이해하는 지휘관은, 더 많은 주도권과 권한을 가졌지만 부하들과 통신할 수 없는 지휘관보다 분명한 이점을 가집니다.

이 게임에서는 각 WP HQ 유닛에 EW 자산을 하나씩(사단당 두 개) 배정하고, NATO 플레이어에게는 사단당 하나만 주는 방식으로 이 우위를 반영합니다. 그리고 조약군은 사단 수도 더 많습니다.

일부 HQ는 아군 작전 중 적의 무선망을 재밍하려 시도할 수 있는 EW 자산을 보유합니다. 이 재밍은 적 플레이어의 방어 사격 요청 능력과 목표 헥스로 유닛을 대응시키는 능력을 줄이거나 없앨 수 있습니다.

[39.1] EW 자산

TO&E 차트는 어떤 HQ 유닛이 EW 자산을 받는지 표시합니다. 각 EW 자산은 턴당 한 번 “재밍 시도”를 할 수 있습니다. 재밍 시도는 아군 공세 작전의 목표 헥스로 적 플레이어가 화력 지원을 요청하거나 예비대를 대응 투입하는 능력을 차단하려는 시도입니다. 각 EW 자산은 자신이 속한 사단의 색으로 구분됩니다(카운터는 그 사단의 다른 모든 유닛과 같은 색을 띠니다). 플레이 시작 시 각 EW 자산은 그것을 소유한 HQ 유닛 아래에 배치됩니다. EW 자산은 그 HQ의 일부로 취급되며 HQ와 함께 이동합니다. 별도의 스텝으로 계산하지 않습니다. EW 자산으로 재밍 시도를 할 때마다 해당 자산이 파괴될 위험이 있습니다. EW 자산이 사용 중 파괴되어도 HQ는 영향을 받지 않습니다. HQ가 파괴되면 EW 자산도 함께 파괴됩니다. HQ 유닛이 재편성될 때(30.4 참조), 그 HQ가 보유했던 EW 자산은 함께 돌아오지 않습니다. 플레이어는 적 EW 자산을 파괴해도 VP를 얻지 않습니다. 오프맵 디스플레이(40.0 참조)에 있는 HQ 아래의 EW 자산은 재밍 시도를 할 수 있습니다. 교란 상태 HQ 아래의 EW 자산은 재밍 시도를 할 수 없습니다.

로 구분됩니다(카운터는 그 사단의 다른 모든 유닛과 같은 색을 띠니다). 플레이 시작 시 각 EW 자산은 그것을 소유한 HQ 유닛 아래에 배치됩니다. EW 자산은 그 HQ의 일부로 취급되며 HQ와 함께 이동합니다. 별도의 스텝으로 계산하지 않습니다. EW 자산으로 재밍 시도를 할 때마다 해당 자산이 파괴될 위험이 있습니다. EW 자산이 사용 중 파괴되어도 HQ는 영향을 받지 않습니다. HQ가 파괴되면 EW 자산도 함께 파괴됩니다. HQ 유닛이 재편성될 때(30.4 참조), 그 HQ가 보유했던 EW 자산은 함께 돌아오지 않습니다. 플레이어는 적 EW 자산을 파괴해도 VP를 얻지 않습니다. 오프맵 디스플레이(40.0 참조)에 있는 HQ 아래의 EW 자산은 재밍 시도를 할 수 있습니다. 교란 상태 HQ 아래의 EW 자산은 재밍 시도를 할 수 없습니다.

디자인 노트: 실제로는 재밍 장비가 우발적으로 아군 HQ의 통신까지 끊어버릴 수 있었기 때문에 가능한 한 아군 HQ에서 멀리 배치했을 것입니다. 그러나 재밍 장비의 전술적 배치는 이 게임의 해상도보다 훨씬 낮은 수준에 있으므로, 단순화를 위해 각 자산을 HQ와 함께 배치합니다. 물론 HQ가 교란 상태에 빠지거나 제거되면, 그 자산이 어디에 있던 명령을 받을 수 없게 될 것입니다.

[39.2] 재밍 시도

아군 공세 작전의 재밍 스텝 동안 활성 플레이어는 미사용 EW 자산 하나를 사용해 상대에게 재밍 시도를 할 수 있습니다.

해당 EW 자산은 다음 두 조건을 모두 만족하는 HQ 소속이어야 합니다. 1) 현재 작전에 참가 중이며 목표 헥스에 인접한 유닛의 상위 HQ일 것, 2) 그 유닛의 지휘 범위 안에 있을 것.

재밍 시도를 해결하려면 플레이어는 차트 & 테이블 책자에 있는 재밍 테이블을 참고해 주사위 1개를 굴립니다. 보정전 주사위 결과가 1 또는 2이면 재밍 자산이 제거되고 시도는 실패합니다. 그 외 결과에서는 재밍 자산이 살아남습니다.

다음으로, 적용되는 모든 DRM으로 주사위 결과를 보정한 뒤, 보정된 결과 행을 참고해 방어 플레이어에게 미치는 효과를 결정합니다. 재밍 시도는 언제나 목표 헥스를 상대로 이루어지고 그 특정 헥스에만 적용되는 주사위 보정수치를 사용하지만, 그 결과는 목표 헥스 안 유닛들만이 아니라 방어 플레이어 전체에 적용됩니다. 다만 그 효과는 시도가 이루어진 그 작전이 끝나면 더 이상 지속되지 않습니다. 시도 후에는 그 자산을 사용됨(빈칸) 면으로 뒤집습니다.

디자인 노트: 재밍 테이블의 주사위 보정수치는 설명이 필요 합니다. NATO 급속 공격 작전 중 재밍이 불리한 이유는 재밍에는 상당한 준비가 필요하기 때문입니다. NATO 급속 공격 작전은 임시방편 성격이 강한 반면, 조약군의 작전은 모두 세부적으로 계획됩니다.

개량 진지 **Improved Position** 안의 부대는 유선선을 깔 수 있어 어느 정도 외부와 통신을 유지할 수 있으므로 이익을 받습니다. 근접 지형에 위치한 부대도 나뭇잎과 건물에 상당한 무선 에너지를 흡수해 재밍 신호를 약화시키므로 이익을 받습니다. 도시와 마을에 위치한 NATO 부대는 전시에서 서독 정부가 군용으로 징발할 계획이었던 민간 전화망을 쉽게 이용할 수 있다는 점에서도 이익을 받습니다. 상급 HQ의 지휘 범위 안에 있지 않은 부대는 원래 통신 연결이 약할 것이므로 불이익을 받습니다. 상급 HQ의 지휘 범위 안에 있는 마스킹 부대는 관측 자격이 없으므로 여기서는 무의미합니다.

[40.0] 오프맵 참가

디자인 노트: 일부 시나리오에서는 플레이어가 지도 밖에서부터 지도 안으로 싸우며 들어와야 합니다. 이 절의 규칙은 각 플레이어에게 오프맵 “후방 지역”을 제공합니다. 그 덕분에 포병과 HQ 유닛은 FEBA(전투 지역 전방 경계선)에서 조기에 파괴될 위험에 노출되지 않고도 작전할 수 있습니다.

HQ와 포병 유닛은 다음 규칙에 따라 오프맵 상태에서 작전할 수 있습니다.

[40.1] 오프맵 디스플레이

각 플레이어는 지도에 인쇄된 오프맵 디스플레이를 가지며, 그 안에는 “오프맵 5헥스”와 “오프맵 10헥스”라고 표시된 중삼림 헥스 두 줄이 있습니다. 증원 페이즈 동안 HQ 또는 포병 유닛이 증원으로 도착하기로 예정된 턴에는, 그 유닛을 아군 오프맵 디스플레이의 한 헥스에 놓아야 합니다. HQ와 포병 유닛 **외에는** 어떤 유닛도 오프맵 디스플레이에 놓을 수 없으며, 시나리오 지침이 특별히 요구하지 않는 한 미래 턴에 증원으로 도착할 예정인 유닛도 오프맵 디스플레이에 놓을 수 없습니다. 오프맵 디스플레이의 유닛은 도착한 같은 턴에 지도로 진입할 수도 있고, 이후 어느 턴에든 특정 이동 제한(40.4 참조)을 받으며 지도로 진입할 수도 있습니다.

[40.2] 오프맵 행동

오프맵 디스플레이 헥스의 유닛은 다음 행동을 수행할 수 있습니다:

1. 포병 유닛은 오프맵에서 지도 위 표적을 상대로 간접 사격을 수행할 수 있습니다(대포병 화력 타격 포함).
2. HQ 유닛은 CP를 소모해 현재 지도 위에 있거나 현재 턴에 지도로 진입할 유닛들에게 작전을 배정할 수 있습니다.

3. HQ 유닛은 RP를 소모해 지도 위 표적 헥스에 정찰 시도를 할 수 있습니다.

4. EW 자산은 지도 위 목표 헥스를 상대로 재밍 시도를 할 수 있습니다.

[40.2.1] 오프맵 공중기동 유닛. 일반 규칙의 예외로, 현재 턴에 진입 예정인 오프맵 공중기동 여단은 HQ와 포병 유닛을 오프맵 디스플레이에 전혀 배치하지 않습니다.

이런 오프맵 공중기동 HQ 유닛은, 이번 턴에 지도에 들어올 예하 유닛에게 공세 작전을 배정하기 위해 CP를 소모하는 것과 20.2.8항에 설명된 특수 정찰 시도를 하는 것 외에는 어떤 행동도 할 수 없습니다. 공중기동 포병 유닛은 오프맵 상태에서 결코 사격할 수 없습니다.

디자인 노트: 이런 공중기동 여단은 후방의 항공기지에서 출발하며, 비행해 들어온 뒤에야 전장에서 행동할 수 있습니다.

[40.3] 오프맵 사거리

[40.3.1] 오프맵 유닛. 오프맵 디스플레이의 유닛은 다음과 같이 지도 위 헥스까지의 사거리를 계산해 행동을 수행합니다. “오프맵 5헥스”라고 표시된 헥스에 있는 유닛은 지도 가장자리의 첫 헥스를 자기 헥스로부터 5헥스 거리로 보고 그곳부터 계산합니다. “오프맵 10헥스”라고 표시된 헥스의 유닛은 지도 가장자리의 첫 헥스를 자기 헥스로부터 10헥스 거리로 보고 그곳부터 계산합니다. **지도 가장자리의 첫 헥스는 그 오프맵 유닛이 증원으로 진입할 수 있는 헥스여야 합니다.** 플레이어가 자신의 증원 페이즈 동안 증원 기동 유닛을 오프맵에 배치하되 지도 가장자리 헥스에 인접하도록 배치한 경우(46.6.3 참조), 오프맵 디스플레이에 있는 모든 상위 HQ는 이 유닛을 정찰 시도 또는 대포병 획득 시도를 위한 관측 유닛으로 사용할 수 있습니다. 이때 사거리는 지도 밖의 이 가상 헥스부터 계산합니다. 오프맵 RP도 이러한 유닛을 관측 유닛으로 사용할 수 있습니다

[40.3.2] 지도 위 유닛. 지도 위 유닛은 오프맵 디스플레이의 유닛까지의 사거리를 계산할 때, 그 오프맵 유닛이 증원으로 들어올 수 있는 지도 가장자리 헥스까지의 거리를 센 뒤, 오프맵 디스플레이에서 그 유닛이 점유한 줄에 따라 5 또는 10을 더합니다.

현재 턴에 증원으로 들어올 예정인 오프맵 지상 유닛이 오프맵 디스플레이에 없는 경우, 해당 유닛이 지도 위 HQ의 지휘 범위 안에 든 것으로 볼 수 있는 조건은 다음과 같습니다:

- 1) 오프맵 유닛이 증원으로 진입할 수 있는 지도 가장자리 헥스 중 하나가 지도 위 HQ의 지휘 범위 안에 있어야 합니다. 그리고
- 2) 해당 헥스까지 도달한 뒤에도 HQ의 지휘 범위가 최소 1헥스 이상 남아 있어야 합니다(즉, HQ의 지휘 범위가 지도 가장자리에서 끝나는 것이 아니라, 오프맵 첫 번째 가상 헥스 열까지 달아야 함)

[40.4] 오프맵 이동

오프맵 디스플레이의 어떤 유닛이든, 활성화 자격이 있는 어떤 활성화 사이클에서든 행군 작전에 참가해 지도로 들어올 수 있습니다. 그러나 행군의 통상적인 이동 허용치인 6 MP가 아니라, 시작한 오프맵 디스플레이 hex에 따라 이동 허용치가 정해집니다. “오프맵 5hex” hex의 유닛은 3 이동 포인트만 가지고 지도로 들어옵니다. “오프맵 10hex” hex의 유닛은 1 이동 포인트만 가지고 지도로 들어옵니다(다만 최소 이동은 사용할 수 있습니다. 16.2 참조).

오해를 피하기 위해 덧붙이면, 이는 증원 포병 유닛이나 HQ 유닛이 결코 3 MP를 초과하여 지도에 진입할 수 없다는 뜻입니다. 이러한 유형의 유닛은 증원으로 도착하도록 예정되어 있을 때 항상 먼저 오프맵 표시창에 배치되기 때문입니다. 즉, 이들은 전방 전투 유닛들 뒤에 현실적으로 제대화되어 도착하는 것입니다.

또는 오프맵 디스플레이 hex의 유닛은 행군 작전을 사용해 “오프맵 10hex” hex에서 “오프맵 5hex” hex로, 또는 그 반대로 이동할 수도 있습니다. 오프맵 디스플레이 hex의 유닛이 반드시 지도에 들어와야 하는 것은 아닙니다. 그러나 한 번 들어오면 다시 오프맵 디스플레이로 돌아갈 수 없습니다. 또한 지도 위의 다른 어떤 유닛도(아군이든 적군이든) 오프맵 디스플레이에 들어갈 수 없습니다. 어떤 이유론든 지도에서 이탈한 유닛들(보통은 승점 획득 목적)은 오프맵 디스플레이에 두지 않고, 기록을 위해 이탈한 지도 가장자리 바깥에 둡니다.

[40.5] 오프맵 전투

오프맵 디스플레이에 있는 HQ와 포병 유닛은 적의 정찰 시도의 대상이 되지 않으며, 일반적으로 공격받을 수도 없습니다.

예외: 오프맵 디스플레이 hex에서 사격한 모든 포병 유닛은 적의 대포병 사격 대상이 됩니다. 대포병 획득을 시도하는 경우, **지도 위 관측자로부터** 표적 유닛이 증원으로 진입할 수 있는 적격 지도 가장자리 hex까지의 거리와, 거기서 오프맵 표적까지의 거리(표적이 오프맵 디스플레이의 어느 줄에 있는지에 따라 추가로 5 또는 10hex)를 합산해 계산합니다.

지도 위 포병 유닛이 오프맵 표적을 상대로 수행하는 대포병 사격을 수행하는 경우도, 사격하는 포병 유닛에서 표적 유닛이 증원으로 진입할 수 있는 적격 지도 가장자리 hex까지의 거리와, 거기서 오프맵 표적까지의 거리(점유한 줄에 따라 추가로 5 또는 10hex)를 합산해 계산합니다.

오프맵 디스플레이의 포병 유닛이 적 대포병 사격을 받을 때, 그 사격의 영향을 받는 유닛은 그 포병 유닛 하나뿐입니다(다른 유닛들과 함께 쌓여 있더라도 그 유닛들은 교란 상태가 되지 않습니다). 그 유닛의 방어 전투력은 중삼림 hex의 지형 이점을 사용해 수정합니다.

디자인 노트: 오프맵 디스플레이의 hex 수는 제한되어 있지만, 오프맵 지역 자체는 충분히 넓으므로 각 오프맵 유닛은 실제로는 혼자 한 hex를 점유하고 있는 것으로 가정합니다.

[41.0] 게임 고유 규칙

다음 규칙은 이 게임에만 고유하며, *Air & Armor* 시리즈의 다른 게임에는 적용되지 않을 수 있습니다.

[41.1] 미군 2/11ACR 기갑 기병 전대

미군 2/11ACR 기갑 기병 전대(연한 과란색 줄무늬와 “2/11ACR” 유닛 표기를 지닌 모든 유닛)는 특별한 경우입니다. 이 전대는(엄밀히는 대규모 대대) 모든 면에서 제3보병사단의 제4여단으로 취급됩니다. 즉, 이 전대의 유닛은 모든 목적에서 3rd ID의 전방 사단 HQ와 주 사단 HQ를 상위 HQ로 취급할 수 있습니다. 이는 두 미군 사단 HQ가 다음을 할 수 있음을 뜻합니다:

1. CP와 RP를 전대 HQ를 통해 전달할 수 있습니다.
2. 자기 활성화 사이클 동안 2/11ACR 기동 유닛을 정찰 시도(20.0 참조)의 관측 유닛으로 사용할 수 있습니다.
3. 2/11ACR 유닛을 타격, 방어 사격 또는 공세 사격을 위한 사격 요청(21.3 참조)의 관측 유닛으로 사용할 수 있습니다.
4. 대포병 획득 시도(23.4 참조)를 수행할 때 2/11ACR 기동 유닛을 관측 유닛으로 사용할 수 있습니다.
5. 전대가 공세 작전을 수행할 때 2/11ACR을 지원하기 위해 재밍 시도(39.0 참조)를 할 수 있습니다.
6. 2/11ACR 유닛을 제독할 수 있습니다(44.6 참조).

[41.1.1] 일반 규칙의 예외로, NATO 플레이어는 선도 유닛에서 3hex 이내에 있는 2/11ACR의 모든 기동 스템으로 단일 태스크 포스를 구성할 수 있습니다(즉, 편제의 7개 기동 스템 전부가 될 수도 있습니다).

[41.1.2] WP 플레이어가 2/11ACR의 기병 유닛(M1 또는 M3)만 단독으로 점유한 hex를 획득하려고 할 때는 정찰 테이블에 특별한 -2 DRM을 적용합니다(이 병력은 자신의 존재를 숨기는 데 유난히 뛰어났습니다).

디자인 노트: 2/11 기갑 기병 전대는 V 군단에 배속된 제11 기갑기병연대의 일부였습니다. 이 전대는 VII 군단 구역에서 싸우도록 지정되지는 않았습니니다. 그러나 게임 지도 안의 바트 키싱겐(Bad Kissingen)에 주둔하고 있었으므로, 기습 공격의 첫 몇 시간 동안 쉽게 교전에 휘말릴 수 있었습니다.

시나리오에 등장할 때 VII 군단에 배속되는 것은 단지 VII 군단 작전 구역 안에서 교전에 휘말렸기 때문입니다. 이 전대의 전투는 VII 군단 HQ가 관리하지만, 제3보병사단으로부터 지원을 받을 수 있습니다.

규모는 대대에 불과하지만, 이 전대는 7스텝으로 배치됩니다. 전대의 기갑 기병 중대(대대 내 troop)가 상당히 컸기 때문에 troop당 2스텝으로 나뉘어 있기 때문입니다. 이 전대가 7스텝 태스크포스를 형성할 수 있는 것은, 그런 태스크포스도 여전히 단일 대대를 나타내기 때문입니다.

[41.2] 미군 기갑 기병 스크리닝

디자인 노트: 미군 기갑 기병 유닛은 스크리닝 행동이라는 특수한 형태의 전투를 위해 훈련받았습니다. 이 유닛의 임무는 세 가지였습니다. 1) 자기보다 세 배 큰 유닛의 징후를 훑내 내기, 2) 적이 공격 대형으로 전개하는 데 시간을 쓰게 만들기(하지만 그 공격이 실제로 이루어질 때 그 자리에 있지는 않기), 3) 적 주공의 축을 파악하기. 그들은 정규 유닛보다 훨씬 많은 시간을 동독-서독 국경 최전선에서 보냈습니다. 그들의 훈련과 지형 숙지는 압박을 받으면서도 결정적인 교전에 말려들지 않고 후퇴하는 능력을 높여 주었습니다.

“기병 유닛”이라는 용어는 M1이든 M3든, 미군 기갑 기병 편제에 속한 모든 **기동 유닛**을 뜻합니다. WP 부대가 이동, 진격 또는 후퇴의 결과로 기병 유닛에 인접한 헥스에 들어갈 때마다, **접촉 절차가 끝난 뒤** NATO 플레이어는 스크리닝 행동을 선언할 수 있는 경우가 있습니다.

스크리닝(Screening) 행동은 인터럽트 행동입니다. WP 부대가 WP 공세 작전의 이동 스텝 동안 이동 중이었다면, 스크리닝 행동은 그 부대의 이동을 중단시킵니다. 적 부대가 인접하게 이동해 올 경우 기병 유닛이 스크리닝 행동을 시도할 수 있는 횟수에는 제한이 없습니다. 그러나 이동 중인 각 WP 부대에 대해 한 번만 시도할 수 있습니다.

스크리닝 행동에 성공하면 해당 적 부대는 즉시 정지하고, 실패하면 그 적 부대는 남은 이동을 완료할 것입니다. 이때 추가 스크리닝 행동을 수행할 수 없습니다.

다만 적 부대가 기병 유닛 옆에 최소 한 유닛을 남겨 그 기병 유닛을 “고정”하지 못했다면, 그 기병 유닛은 다음 적 부대가 인접하게 이동해 왔을 때 다시 스크리닝 행동을 시도할 수 있으며, 심지어 같은 적 작전 중에도 가능합니다. 스크리닝 행동은 다음과 같이 수행합니다:

1. 스크리닝 자격이 있는 기병 유닛에 인접한 헥스에 WP 부대가 들어오고, 접촉 절차를 통해 해당 기병 유닛이 실제 유닛임이 확인되는 즉시, NATO 플레이어는 스크리닝 행동을 시도하겠다고 선언할 수 있습니다.
2. 스크리닝 테이블을 참고하고 주사위를 굴립니다.
3. 주사위 결과에 해당하는 행과 기병 유닛이 점유한 헥스 지형에 해당하는 열이 만나는 곳에서 결과를 찾습니다.
4. 스크리닝을 수행한 기병 유닛을 사용된 면으로 뒤집습니다 (이제 그 유닛은 턴 남은 동안 현재 구역에 묶여 있습니다).

[41.2.1] 스크리닝 실패. 스크리닝 행동이 실패하면, WP 부대는 남은 이동을 계속할 수 있습니다. 기병 유닛은 그 부대에 대해서는 다시 스크리닝을 시도할 수 없습니다. 그러나 나중에 다른 부대가 그 옆으로 이동해 오면, 심지어 같은 WP 작전 중 또 다른 부대더라도, 여전히 자격이 남아 있는 한 그 다른 부대에 대해서는 스크리닝을 시도할 수 있습니다.

[41.2.2] 스크리닝 성공. 스크리닝 행동이 성공하면 이동 중인 WP 부대는 현재 헥스에서 이동을 끝내고, 기병 유닛은 1헥스 후퇴해야 합니다. 이 후퇴는 후퇴 우선순위 차트에 정의된 모든 일반 후퇴 우선순위를 따라야 합니다. 그러나 일반 후퇴와 달리, 스크리닝 당한 WP 부대는 기병 유닛이 방금 비운 헥스로는 이동할 수 없습니다. **예외:** 기병 유닛이 현재 WP 작전 목표 헥스에서 후퇴했고, 그 헥스가 그 작전의 진격 스텝에서도 여전히 목표 헥스라면, 작전에 참가한 인접한 WP 유닛은 그때 그 목표 헥스로 진격할 수 있습니다(다만 이 진격은 기병 유닛이 다시 물러날 수 있게 하는 또 다른 스크리닝 행동을 촉발할 수 있습니다).

[41.2.3] 스크리닝 자격. 기병 유닛은 다음 여부와 관계없이 스크리닝 행동을 수행할 수 있습니다:

1. 사용된 상태인지 미사용 상태인지.
2. 현재 적 작전의 목표 헥스에 있는지 여부.
3. 인접 헥스에 들어오는 WP 부대가 이동 중인지, 진격 중인지, 후퇴 중인지.

다음 경우 기병 유닛은 스크리닝 행동을 시도할 수 없습니다:

1. 교란 상태인 경우.
2. 현재 인접한 적 유닛에 의해 고정된 경우 (지금 이 순간 이동 중인 적 부대는 제외).
3. 기병이 아닌 유닛이나 다른 편제의 기병 유닛과 함께 스택킹 되어 있는 경우.
4. 지뢰지대가 있는 헥스를 점유한 경우.
5. 1헥스 후퇴하려면 후퇴 우선순위 차트가 금지하는 헥스로 들어가지 않거나, WP 유닛 옆으로 이동해야 하는 경우.

스크리닝 행동 예시:

[41.2.4] 다수 유닛 스크린. WP 부대가 둘 이상의 기병 유닛에 동시에 인접하게 이동할 경우, 모든 기병 유닛이 참가할 필요는 없지만, 참가하는 유닛들은 하나의 스크리닝 행동을 수행합니다. 스크리닝 유닛들이 둘 이상의 지형 유형에 걸쳐 있다면, 스크리닝 테이블에서는 NATO 플레이어에게 가장 유리한 지형 열을 사용합니다. 스크리닝이 성공하면 이동 중이던 WP 부대는 정지하고, 스크리닝 유닛은 모두 후퇴해야 합니다. 실패하면 스크리닝 유닛은 모두 제자리에 남습니다. 어느 경우든 모든 스크리닝 유닛을 사용된 면으로 뒤집습니다.

[41.2.5] 연대 작전에 미치는 영향. 목표 헥스에 인접하게 이동한 WP 유닛이 성공적으로 스크리닝 당했다면, 13.5.3항에 따라 WP 플레이어는 두 가지 선택을 할 수 있습니다:

1. WP 플레이어는 이제 비어 있는 그 목표 헥스 옆으로 연대의 남은 유닛들을 이동시키고, 작전의 나머지 스텝들을 정상적으로 진행한 다음(NATO 방어 사격 포함), 그 작전의 진격 스텝 동안 인접한 모든 참가 유닛을 그 헥스로 진격시킬 수 있습니다. 여기에는 방금 스크리닝 당한 유닛도 포함됩니다. 이 진격은 그 목표 헥스에서 후퇴한 기병 유닛의 또 다른 스크리닝 행동을 촉발할 가능성이 큼니다.
2. WP 플레이어는 그 작전을 위한 새로운 목표 헥스를 선언할 수 있으며, 그것은 방금 스크리닝을 수행한 기병 유닛이 현재 점유한 헥스일 수도 있고 다른 어떤 헥스일 수도 있습니다. 그러면 현재 작전에 참가 중이지만 아직 이동하지 않은 WP 유닛들은 이 새로운 목표 헥스 옆으로 이동을 시도할 수 있습니다. 이 목표 헥스에 기병 유닛이 있다면, 방금 스크리닝을 수행한 기병 유닛을 포함해, 그 기병 유닛은 여전히 자격이 남아 있으면 또 다른 스크리닝 행동을 시도할 수 있습니다.

WP 플레이어는 다음 중 하나가 발생할 때까지, 반복해서 스크리닝을 당한 뒤 새로운 목표 헥스를 선언할 수 있습니다:

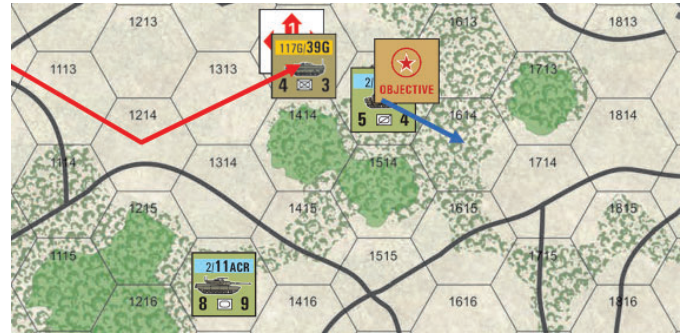
1. 스크리닝 실패 시. 현재 목표 헥스를 공격할 수 있습니다.
2. 스크리닝 자격이 있는 기병 유닛이 없는 목표 헥스를 선언하는 경우.
3. 이동시킬 참가 유닛이 더 이상 남지 않는 경우.

목표 헥스 안에 없는 기병 유닛이 스크리닝 행동에 성공해 자기 목표 헥스에 인접한 이동 중인 WP 부대를 정지시킨 경우에도, 해당 WP 부대는 여전히 그 목표 헥스를 공격할 수 있으며, 헥스가 비워지면 그 안으로 진격할 수도 있습니다.

[41.2.6] WP 유닛이 기병 유닛에 인접한 채 후퇴하는 경우, 그 기병 유닛이 해당 헥스에 ZOC를 생성한다면, 기병 유닛은 후퇴 사격이나 스크리닝 행동을 수행할 수 있습니다. 하지만 둘 다 할 수는 없습니다.

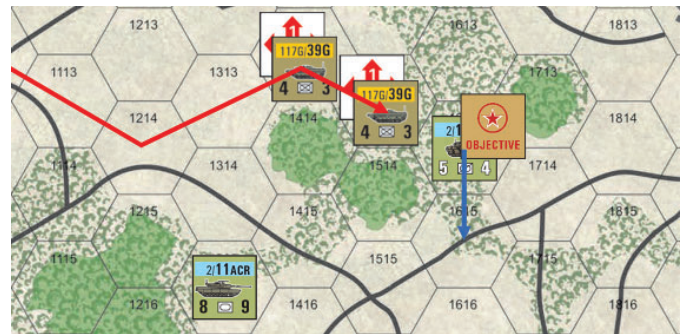
[41.2.7] WP 유닛이 기병 유닛에 인접한 목표 헥스로 진격할 때, 해당 기병 유닛은 방금 그 목표 헥스에서 후퇴한 것이 아니라면 스크리닝 행동을 시도할 수 있습니다. 성공하더라도 그 진격을 막지는 못하지만, 해당 기병 유닛은 1헥스 후퇴할 수 있습니다.

그림 #1



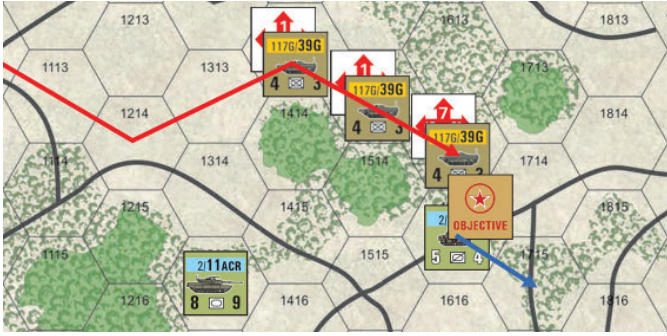
WP 플레이어는 지도 가장자리에서 진입하는 제117근위 차량화소총연대의 급속 공격 작전을 계획해 두었습니다. 이때 1513헥스를 목표 헥스로 선언합니다. 첫 번째 유닛은 1스텝으로 진입하여 목표 헥스에 인접한 곳으로 이동합니다(빨간 선). NATO 플레이어는 스크리닝 행동을 선언하고 스크리닝 테이블의 “경삼림 Light Woods” 열에서 6을 골라 성공합니다. 기병 유닛은 1헥스 후퇴해야 하며(파란 화살표), 사용된 면으로 뒤집습니다. WP 유닛은 이동을 종료해야 합니다.

그림 #2



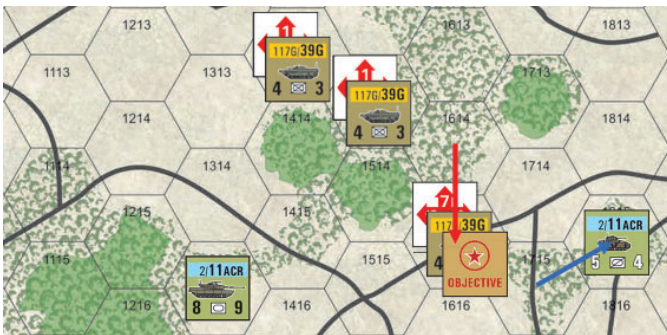
목표 헥스가 이제 비었으므로(기병 유닛이 물러났기 때문), WP 플레이어는 다른 목표 헥스를 선언할 수 있습니다. 그는 다시 미군 기병 유닛이 있는 1614헥스를 새 목표로 선언합니다. WP 플레이어는 연대의 두 번째 유닛을 1스텝으로 진입시켜 이 새로운 목표 헥스에 인접한 곳으로 이동합니다(빨간 선). NATO 플레이어는 두 번째 스크리닝 행동을 시도하고 “Light Woods” 열에서 4를 골라 성공합니다. 기병 유닛은 1헥스 후퇴해야 하고 두 번째 WP 유닛은 이동을 종료해야 합니다.

그림 #3



목표가 다시 비었으므로, WP 플레이어는 세 번째 목표 hex를 선언할 수 있습니다. 그는 다시 미군 기병 유닛이 있는 1615hex를 새 목표로 선언합니다. WP 플레이어는 연대의 마지막 유닛을 7스텝으로 진입시켜 이 새로운 목표 hex 옆으로 이동합니다(빨간 선). NATO 플레이어는 세 번째 스크리닝 행동을 시도하고 "Light Woods" 열에서 7을 굴러 성공합니다. 기병 유닛은 1hex 후퇴해야 하고 WP 유닛은 이동을 종료해야 합니다.

그림 #4



연대의 어떤 유닛도 적 유닛에 인접해 있지 않으므로 방어 사격은 없고, 목표 hex가 비어 있으므로 공세 사격도 없습니다. 그러나 작전의 진격 스텝 동안 WP 플레이어는 자신의 7스텝 유닛이 그 hex에 인접해 있고 그 hex가 적 유닛 없이 비어 있으므로 최종 목표 hex로 진격시킬 수 있습니다. 이 진격으로 그 유닛은 다시 기병 유닛에 인접하게 됩니다. NATO 플레이어는 네 번째 스크리닝 행동을 시도하고 "Light Woods" 열에서 7을 굴러 성공합니다. 기병 유닛은 1hex 후퇴해야 합니다.

[41.3] 미군 대포병 획득 표

이 게임에는 두 종류의 대포병 사격 표가 있습니다. 하나는 미군 유닛의 대포병 획득 시도용이고, 다른 하나는 그 밖의 모든 국적(WP 포함)의 시도용입니다.

디자인 노트: 미군 포병 유닛은 대포병 표적을 성공적으로 획득할 가능성이 훨씬 큼니다. 당시 미군만이 실질적으로 유효한 대포병 레이더(AN/TPQ-37 Firefinder)를 보유하고 있었기 때문입니다.

다른 모든 군대도 대포병 레이더를 갖고 있었지만, 사거리가 제한적이었고 느리고 고각으로 날아오는 박격포탄과 로켓탄에만 효과적이었습니다(탄두의 꼬리날개는 훌륭한 레이더 반사체였습니다).

따라서 다른 군대는 여전히 제2차 세계대전 때와 크게 달라지지 않은 음향측정 마이크 체계를 사용해 적 포병 포대를 찾으려 했습니다.

미국의 마이크로전자 혁명 초기에 등장한 Firefinder는 포탄을 15마일까지 탐지하고 역추적할 수 있었습니다. 미군 테이블에는 16~30hex스 행이 있는데, 로켓이 훨씬 더 큰 레이더 반사 면적을 가지므로 표적이 로켓 포병 유닛일 때만 적용됩니다.

[41.4] 서독군의 역습

탄당 한 번, NATO 플레이어는 서독 태스크포스의 단일 급속 공격을 "Gegenangriff"(역습)으로 선언할 수 있습니다. 이 선언은 작전의 투입 스텝 동안 합니다. 작전의 방어 사격 요청 스텝 직전에 NATO 플레이어는 차트 & 테이블 책자에 있는 서독 Gegenangriff 테이블을 굴립니다.

주사위 결과가 5 이상이면 통상적인 사격 순서가 뒤집혀, WP 플레이어가 대응, 방어 사격 요청, 방어 사격 단계를 수행하기 전에 NATO 플레이어가 먼저 공세 사격 요청과 공세 사격 스텝을 수행합니다. 주사위 결과가 4 이하이면 정상적인 단계 순서를 따릅니다. Gegenangriff 역습이 성공해 순서가 뒤집힌 경우, NATO 공세 사격 후 WP 플레이어는 후퇴를 선택할 수 있고, 이후 남은 타격을 스텝 손실에 적용하지만 아직 그 후퇴는 수행하지 않습니다.

다음으로, 단 1) 목표 hex에 WP 유닛이 생존해 있고 2) WP 플레이어가 후퇴를 선택하지 않았을 때에만, 대응 스텝을 수행할 수 있습니다. 이후 WP 플레이어는 자신의 DAG에 대해 방어 사격 요청을 하고, 참가 중인 서독 유닛에 인접한 모든 생존 야군 유닛으로 방어 사격을 수행합니다. 서독 공세 사격 이후 공격 중인 서독 유닛에 인접한 WP 유닛이 하나도 없다면, DAG를 호출할 수 없습니다. 그 사격을 관측할 유닛이 남아 있지 않기 때문입니다. 방어 사격 스텝 후에는 일반 급속 공격 순서의 후퇴 스텝부터 정상적인 진행으로 돌아갑니다. 이 스텝에서 WP 플레이어가 후퇴를 선택했다면, 목표 hex에 있는 생존 WP 유닛들이 후퇴를 수행합니다. 그 뒤 나머지 작전은 정상적으로 완료합니다. Gegenangriff는 그 급속 공격 작전이 오버런(42.0 참조) 또는 근접 공격(43.0 참조) 작전으로 선언된 경우에는 선언할 수 없습니다.

디자인 노트: 제1차 세계대전으로 거슬러 올라가는 전통 속에서, 독일군은 국지적 역습을 개시하는 데 탁월했습니다.

중지! 아래 선택 규칙을 사용해 플레이하거나, 솔로 플레이(45항 참조)를 하려는 것이 아니라면 여기서 규칙은 끝입니다. 플레이 북으로 가서 시나리오를 배치해 플레이를 시작하십시오.

[42.0] 오버런 [선택 규칙]

디자인 노트: 오버런은 모든 화기를 난사하며 적 진지에 고속으로 돌입해 밀착하는 돌격을 나타냅니다. 이런 종류의 작전은 속도와 충격을 위해 화력 지원을 포기합니다. 그 장점은 소규모 적 부대가 지원을 요청할 시간도 주지 않고 빠르게 압도할 수 있다는 데 있습니다.

단점은 적 부대가 예상보다 크면 돌격한 부대가 전멸할 수 있다는 점입니다. 이 게임이 출판된 뒤로 원판을 다시 집을 때마다 저는 이런 전투 형태를 넣고 싶었습니다. 매우 소련식이기 때문입니다. 하지만 플레이테스트에서는 적 타격의 위험 때문에 양측이 거의 항상 어떤 형태로든 엄폐 지형에 바짝 붙어 다녔고, 실제 오버런 기회는 많지 않았습니다. 이 규칙이 선택 규칙인 이유는 사용 빈도는 낮는데 복잡성은 추가되기 때문입니다. 그래도 일어날 때는 정말 재미있습니다!

급속 공격 **Hasty Attack** 작전의 목표 hex가 개활지 **Clear** hex라면, 활성 플레이어는 그 작전을 “오버런 **Overrun**”으로 선언할 수 있습니다. 오버런은 참가 유닛이 정상적인 급속 공격과는 다른 스텝 순서를 사용해 목표 hex로 들어갔다가 경우에 따라 빠져나오는 급속 공격 작전의 변형입니다.

오버런에 참가하려면 연대 또는 태스크포스가 전부 기계화 기동 유닛으로만 구성되어야 합니다(도보 보병 불가, 트럭 기호가 있는 보병 유닛 불가, 공병 유닛 불가). 플레이어가 오버런을 선언하면 정상적인 급속 공격 작전 사이클 순서는 무시하고 다음 순서를 사용합니다:

- 투입 스텝 *Commitment Step*.** 활성 플레이어가 WP라면, 계획된 급속 공격 작전을 수행할 연대를 선언하고 목표 hex를 선언합니다(13.5 참조). 활성 플레이어가 NATO라면, 급속 공격 작전을 선언하고, 선도 유닛에 선도 유닛 마커를 놓아 단일 태스크 포스를 형성하며, 선도 유닛에서 3hex 이내의 어떤 다른 활성 유닛들이 그 태스크 포스에 합류할지를 선언하고, 지휘 포인트 1점을 소모해 그 태스크 포스를 작전에 배정한 뒤 목표 hex를 선언합니다. 이어서 활성 플레이어는 자신이 그 목표 hex에 대해 오버런을 수행한다고 선언합니다. 모든 참가 유닛이 작전을 목표 hex에 인접한 채 시작한다면 4단계로 건너뛩니다.
- 이동 스텝 *Movement Step*.** 참가 유닛의 이동 허용치와 이동 능력은 급속 공격 작전과 정확히 같습니다. 활성 플레이어는 참가 유닛들을 집결 지점 hex(16.6.2 참조)에 모은 뒤 합동 부대를 목표 hex에 인접한 단일 hex로 이동시켜 단일 오버런 부대를 형성합니다. 오버런 부대는 최소한 MP 1 점을 남긴 채 목표 hex에 인접하게 이동할 수 있어야 하며, 그렇지 않으면 오버런을 선언할 수 없습니다. 어떤 이유로든 이 부대에 합류하지 않는 참가 유닛은 오버런 부대 이동 전에 먼저 이동해야 하며, 적 유닛에 인접하게 이동할 수 없습니다(다만 이미 인접한 채 남아 있을 수는 있

며, 이 경우 이 작전 동안 방어 사격의 영향을 받지 않습니다). 급속 공격 작전이 공중기동 작전으로도 선언되었다면, 기계화된 참가 공중기동 유닛(즉 유닛 수치가 “2-2”인 소련 BMD 유닛만 해당)은 지상 이동 펄스 동안 오버런 부대를 형성할 수 있습니다.

- 방어 사격 스텝 *Defensive Fire Step*.** 오버런 부대에 인접한 모든 비활성 유닛은 정상적으로 방어 사격을 수행합니다. 대응 스텝도 없고 방어 사격 요청 스텝도 없다는 점에 유의하십시오(행동이 너무 빨라서 지원이 도착할 시간이 없습니다).
- 오버런 스텝 *Overrun Step*.** 오버런 부대의 생존 유닛들은 이제 목표 hex로 이동해야 합니다(오버런 유닛을 방어 유닛 위에 올려놓습니다). 목표 hex에 들어가는 데는 1MP가 필요합니다(개활지 **Clear** hex의 정상 비용). 활성 플레이어는 오버런 부대가 목표 hex에 들어간 뒤 몇 MP가 남았는지 기억해 두는 것이 좋습니다. 목표 hex로의 이 이동은 침투 사격을 유발하지 않습니다. 이 시점에 활성 플레이어는 목표 hex의 적 스택 정확한 구성을 알게 됩니다. 이제 그는 두 가지 선택지 중 하나를 선언해야 합니다. 1) “끝까지 싸운다 **Fight to the finish**”, 또는 2) “뚫고 지나간다”. 뚫고 지나가려면, 오버런 부대는 목표 hex에 인접한 최소 1개 hex에 들어갈 수 있을 만큼의 남은 이동 포인트가 있어야 하며, 그 hex는 목표 hex 밖의 적 유닛들에 인접해 있어서는 안 됩니다.
- 방어자 근접 사격 스텝 *Defender Point-Blank Fire Step*.** 목표 hex 안의 방어 유닛들만이 오버런 부대를 상대로 두 번째 방어 사격을 수행하며, 정상 사격 전투력의 두 배로 사격합니다(표준적인 2분의 1 나누기 전에 적용하므로 두 효과는 상쇄됩니다). 혼동을 피하기 위해 덧붙이면, 오버런 유닛들은 이제 개활지 **Clear** hex를 점유하고 있으므로 지형 이점을 받지 않습니다. 목표 hex 밖의 어떤 유닛도 이 사격에 참가할 수 없습니다.
- 공격자 근접 사격 스텝 *Attacker Point-Blank Fire Step*.** 오버런 부대의 생존 유닛들만이 정상 사격 전투력의 두 배로 공세 사격을 수행합니다(표준적인 2분의 1 나누기 전에 적용하므로 두 효과는 상쇄됩니다). 목표 hex 밖의 어떤 유닛도 이 사격에 참가할 수 없습니다. 공세 사격 요청 스텝은 없습니다. 방어 유닛은 후퇴로 타격을 흡수할 수 없습니다. 활성 플레이어가 끝까지 싸우기를 선택했다면 7단계로 진행합니다. 뚫고 지나가기를 선택했다면 8단계로 건너뛩니다.

7. 끝까지 싸우기 사이클 *Fight to the Finish Cycle*. 목표 hex에 방어 유닛이 생존해 있다면, 오직 한 플레이어만 그 hex에 유닛을 남기게 되거나 근접 사격 5라운드가 교환될 때까지 5단계와 6단계를 반복합니다. 5라운드의 근접 사격 후에도 양측 모두 목표 hex에 생존 유닛이 남아 있다면, 오버런 부대는 들어왔던 hex로 철수해야 하며 그곳에서 이동을 종료합니다. 이 철수는 MP를 소모하지 않으며 어떤 유형의 사격도 유발하지 않습니다. 목표 hex에 한쪽 플레이어의 유닛만 남게 되면 9단계로 건너뛩니다.

8. 뚫고 지나가기 단계 *Charge Through Step*. 목표 hex 안에 적 유닛이 하나도 남지 않은 경우가 아니라면, 오버런 부대는 목표 hex를 빠져나와야 합니다. 인접 hex에 들어갈 MP가 아직 남아 있다면 어느 방향으로든 목표 hex를 빠져나갈 수 있고, 이후에도 남은 MP만큼 계속 이동할 수 있습니다. 다만 오버런 부대는 목표 hex 밖의 적 유닛에 인접하게 이동할 수 없습니다.

9. 완료 스텝 *Completion Step*. 모든 참가 유닛을 사용된 면으로 뒤집습니다. 목표 hex의 살아남은 방어 유닛도 사용된 면으로 뒤집습니다. 선도 유닛 마커와 목표 hex 마커를 제거합니다.

[42.1] 오버런 제한

다음 경우에는 오버런을 개시할 수 없습니다. 목표 hex가:

1. 개활지 *Clear* hex가 아닌 경우.
2. 장애물이나 지뢰지대를 포함하는 경우.
3. 장애물/지뢰지대가 있는 인접 hex에서 들어가야 하는 경우.
4. 어떤 유형이든 하천 hex면(교량 유무 불문)로 목표 hex와 분리된 인접 hex에서 들어가야 하는 경우.
5. 사면 hex면을 오르막 방향으로 넘어 인접 hex에서 들어가야 하는 경우(오버런 부대는 사면 hex면을 내리막 방향으로 넘어 목표 hex로 들어갈 수 있습니다).
6. 오버런 부대가 그 인접 hex에서 시작하는 경우가 아니라면, 오버런 작전에 참가하지 않는 아군 유닛이 있는 인접 hex에서 들어가야 하는 경우.

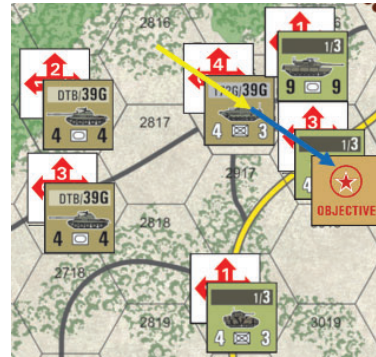
[42.1.1] 개량 진지. 개량 진지 *Improved Position*가 있는 개활지 *Clear* hex를 점유한 유닛은 오버런당할 수 있습니다. 그러나 개량 진지의 이점은 방어 유닛만 받습니다.

[42.1.2] 기타 사격. 오버런 부대는 목표 hex에 들어가거나 빠져나올 때 목표 hex 밖 적 유닛으로부터 침투 사격을 받지 않지만, 그 이동 경로상의 다른 어떤 hex들에서는 침투 사격을 받습니다.

[42.1.3] 다중 오버런. 급속 공격 *Hasty Attack* 작전의 목표 hex만 오버런할 수 있습니다. 같은 hex를 오버런하는 횟수에는 제한이 없지만, 각 오버런마다 별도의 급속 공격 작전이 필요합니다.

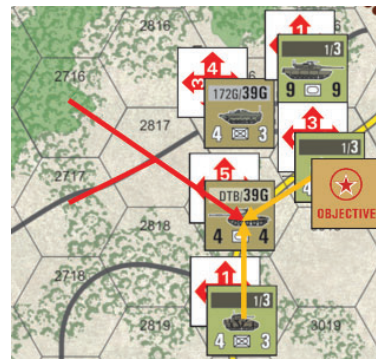
오버런 예시:

그림 #1.



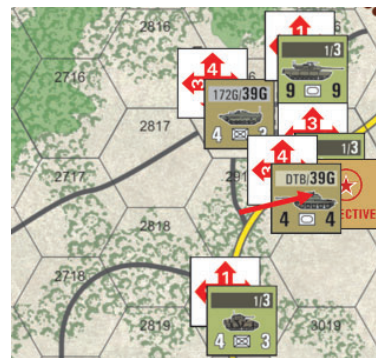
이전 작전에서 소련 제 172근위 차량화소총연대는 함바흐 *Hambach* 마을(2916hex)의 미군 Bradley 유닛을 공격해 3017hex의 개활 지형으로 후퇴시켰습니다. 다음 작전을 위해 WP 플레이어는 제39근위 사단 전차 대대의 계획된 급속 공격 작전을 선언하고, 방금 후퇴한 Bradley 유닛이 있는 3017hex를 목표 hex로 하여 이를 오버런 작전으로 수행하겠다고 선언합니다.

그림 #2.



WP 플레이어는 DTB를 2817hex에서 단일 부대로 결합한 뒤 목표 hex에 인접한 2917hex로 이동시키고(빨간 화살표), NATO 플레이어가 인접한 Bradley 4스텝으로 방어 사격을 수행하도록 잠시 멈춥니다(주황 화살표). NATO 플레이어는 총 사격 전투력 $16(4 \times 4스텝 = 16)$ 으로 사격하고, 표준적인 2분의 1 후 유효 사격 전투력 8이 됩니다. 그는 CRT에서 4를 굴러 타격 보정수치 -1을 얻어 총 타격 7을 가합니다. DTB의 조정된 방어 전투력은 $5(4 + 1 = 5)$ 이므로 1스텝을 잃습니다.

그림 #3.



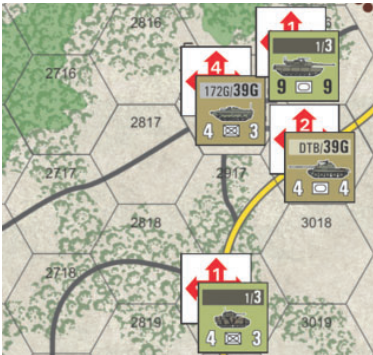
WP 플레이어는 DTB를 계속 목표 hex로 이동시키고, 뚫고 지나가지 않고 끝까지 싸우겠다고 선언합니다. 이 이동은 목표 hex로 들어가는 이동이므로 인접한 어느 Bradley 유닛으로부터도 침투 사격을 받지 않습니다(42.1.2 참조). NATO 플레이어는 목표 hex 안의 Bradley 3스텝으로 방어자 근접 사격을 수행해 총 사격 전투력 $24(4 \times 3스텝 \times \text{근접 사격 } 2배 = 24)$ 를 얻고, 표준적인 2분의 1 후 유효 사격 전투력 12가 됩니다. 그는 CRT에서 3을 굴러 총 타격을 11로 보

정합니다. DTB는 개활지 헥스에서 방어 전투력 4를 가지므로 2스텝을 잃습니다. 그러자 WP 플레이어는 공격자 근접 사격으로 반격하여 총 사격 전투력 $16(4 \times 2\text{스텝} \times \text{근접 사격 } 2배 = 16)$ 을 얻고, 표준적인 2분의 1 후 유효 사격 전투력 8이 됩니다. 그는 CRT에서 5를 굴려 총 타격 8을 가합니다. Bradley 유닛의 조정된 방어 전투력은 $3(3 + 0 = 3)$ 이므로 2스텝을 잃습니다. WP는 끝까지 싸우기를 선택했으므로, 전투를 한 라운드 더 수행합니다.

Bradley 유닛은 남은 1스텝으로 총 사격 전투력 8, 유효 사격 전투력 4로 근접 사격을 수행합니다. 그는 CRT에서 2를 굴려 총 타격 $2(4 - 2 = 2)$ 를 내며, 이는 DTB에 스텝 손실을 주기에 부족합니다. DTB는 여전히 유효 사격 전투력 8로 반격해 CRT에서 7을 굴려 총 타격 9를 내고,

이는 남은 Bradley 1스텝을 제거하기에 충분합니다. 3016헥스의 미군 M1 유닛은 목표 헥스 밖에 있으므로 이 사격에는 전혀 참가하지 않습니다.

그림 #4.



DTB 유닛은 뚫고 지나가기가 아니라 끝까지 싸우기를 선택했으므로, 목표 헥스에서 이동을 종료해야 합니다. 이렇게 오버런 작전이 완료됩니다. DTB는 사용된 면으로 뒤집습니다.

[43.0] 근접 공격 [선택 규칙]

디자인 노트: 근접 공격은 하차 보병이 보병에게 유리한 근접 지형으로 돌입하여 수행하는 근거리 강습입니다. 이는 오버런과 매우 비슷하게 수행되지만, 모든 참가 유닛이 목표 헥스에 인접한 채 시작해야 한다는 점이 다릅니다. 이 규칙이 선택 규칙인 이유도 실제 실행보다 위협으로서의 가치가 더 크기 때문입니다.

급속 공격 *Hasty Attack* 작전의 목표 헥스가 근접 지형이라면, 활성 플레이어는 그 작전을 “근접 공격 *Close Attack*”으로 선언할 수 있습니다.

근접 공격은 정상적인 급속 공격과는 다른 스텝 순서를 사용해 참가 유닛이 전투 전에 목표 헥스로 이동하는 급속 공격 작전의 변형입니다. 어떤 유닛이든 작전에 참가할 수 있지만, 목표 헥스로 이동해 전투를 수행하려면 다음 두 조건을 모두 충족해야 합니다:

1. 보병 유닛(기계화, 차량화, 도보), 공병 유닛이어야 합니다.
2. 작전을 목표 헥스에 인접한 헥스에서 시작해야 합니다. **예외:** 공중기동 보병 유닛은 목표 헥스에 인접한 상태로 지상 이동 펄스를 시작하기만 하면 되므로, 공중 이동 펄스를 사용해 그곳에 도달할 수 있습니다.

플레이어가 근접 공격을 선언하면 정상적인 급속 공격 작전 사 이를 순서는 무시하고 다음 순서를 사용합니다:

1. **투입 스텝 *Commitment Step*.** 활성 플레이어가 WP라면, 계획된 급속 공격 작전을 수행할 연대를 선언하고 목표 헥스를 선언합니다(13.5 참조). 활성 플레이어가 NATO라면, 급속 공격 작전을 선언하고, 선도 유닛에 선도 유닛 마커를 놓아 단일 태스크 포스를 형성하며, 선도 유닛에서 3헥스 이내의 어떤 다른 활성 유닛들이 그 태스크 포스에 합류할지를 선언하고, 지휘 포인트 1점을 소모해 그 태스크 포스를 작전에 배정한 뒤 목표 헥스를 선언합니다. 이어서 활성 플레이어는 자신이 그 목표 헥스에 대해 근접 공격을 수행한다고 선언합니다(목표 헥스는 반드시 근접 지형 헥스여야 합니다).
2. **이동 스텝 *Movement Step*.** 참가 유닛의 이동 허용치와 이동 능력은 급속 공격 작전과 정확히 같습니다. 작전에 참가하지만 보병이나 공병 유닛이 아니거나, 목표 헥스에 인접한 채 시작하지 않는 유닛은 먼저 이동해야 하며 적 유닛에 인접하게 이동할 수 없습니다(다만 이미 인접한 채 남아 있을 수는 있고, 이 경우 이 작전 동안 방어 사격의 영향을 받지 않습니다). 다음으로, 작전을 목표 헥스에 인접한 채 시작한 보병 및 공병 유닛은 방어 유닛 위에 겹쳐 목표 헥스로 들어갈 수 있습니다. **예외:** 급속 공격의 공중 이동 펄스 동안 목표 헥스에 인접하게 이동했지만 아직 지상 이동 펄스를 수행하지 않은 공중기동 보병 유닛은, 그 지상 이동 펄스를 사용해 근접 공격을 위해 목표 헥스로 들어갈 수 있습니다. 오버런과 달리, 활성 플레이어는 단일 부대로 제한되지 않습니다. 급속 공격의 참가 제한(연대 또는 태스크포스 하나)만 지키면 여러 인접 헥스에서 유닛을 들여보낼 수 있습니다. 목표 헥스로의 이동은 결코 침투 사격 *Infiltration Fire* 을 유발하지 않습니다.

3. **방어자 근접 사격 스텝 *Defender Point-Blank Fire Step*.** 목표 헥스의 방어 유닛은 정상 사격 전투력의 **두 배**로 근접 공격 유닛을 상대로 방어 사격 한 라운드를 수행합니다. 이 두 배 효과는 근접 지형 헥스 안의 보병 또는 공병 유닛이 보통 방어 사격 시 받는 두 배 효과를 **대체하지만**, 이 경우에는 보병과 공병뿐 아니라 모든 방어 유닛에 적용됩니다. 따라서 비보병/비공병 유닛은 일반적으로 근접 지형에서 사격할 때 절반이 되는 효과와 근접 사격의 두 배 효과가 상쇄되므로 기본 사격 전투력으로 사격합니다. 목표 헥스 밖의 어떤 유닛도 이 방어 사격에 참가할 수 없습니다. 대응 스텝도, 방어 사격 요청 스텝도 없습니다(행동이 너무 빨라 지원이 도착할 시간이 없습니다). 혼동을 피하기 위해 덧붙이면, 근접 공격 유닛은 CRT의 “Defense Modifier vs.

Other Fire” 열을 사용해 목표 헥스의 지형 이점을 받습니다.

4. **공격자 근접 사격 스텝** *Attacker Point-Blank Fire Step*. 생존한 근접 공격 유닛은 정상 사격 전투력의 두 배로 공세 사격 한 라운드를 수행합니다(표준적인 2분의 1 나누기 전에 적용하므로 두 효과는 상쇄됩니다). 목표 헥스 밖의 어떤 유닛도 이 공세 사격에 참가할 수 없습니다. 공세 사격 요청 스텝은 없습니다. 방어 유닛은 후퇴로 타격을 흡수할 수 없습니다.
5. **전투 지속 또는 이탈 스텝** *Fight Or Flight Step*. 활성 플레이어는 어떤 생존 유닛이든 작전 시작 시 아군이 점유하고 있던 인접 헥스들 가운데 어느 곳으로든 철수시킬 수 있습니다(같은 헥스로 되돌아가야 할 필요는 없습니다). 활성 플레이어가 후퇴를 선택하지 않으면, 비활성 플레이어는 작전 시작 시 적 유닛이 없던 인접 헥스로 자기 생존 유닛을 철수시킬 수 있습니다. 철수하는 경우, 어떤 종류의 사격도 유발하지 않습니다.
6. **끝까지 싸우기 사이클** *Fight to the Finish Cycle*. 어느 플레이어도 유닛을 철수시키지 않으면, 오직 한 플레이어만 그 헥스에 유닛을 남기게 되거나 근접 사격 5라운드가 교환될 때까지 3, 4, 5스텝을 반복합니다. 5라운드의 근접 사격 후에도 양측 모두 목표 헥스에 생존 유닛이 남아 있다면, 공격 유닛이 철수해야 합니다.
7. **완료 스텝** *Completion Step*. 모든 참가 유닛을 사용됨 면으로 뒤집습니다. 살아남은 방어 유닛도 사용됨 면으로 뒤집습니다. 선도 유닛 마커와 목표 헥스 마커를 제거합니다.

[43.1] 근접 공격 제한

다음 중 하나라도 해당하면, 인접한 보병 또는 공병 유닛은 목표 헥스로 들어갈 수 없습니다:

1. 목표 헥스와 어떤 유형이든 하천 헥스면(교량 유무 불문)로 분리되어 있는 경우.
2. 사면 헥스면을 오르막 방향으로 넘어 목표 헥스로 들어가야 하는 경우(근접 공격 부대는 내리막 방향으로 넘어 들어갈 수 있습니다).
3. 그 유닛이 장애물 또는 지뢰지대 헥스를 점유하고 있거나, 목표 헥스에 장애물 또는 지뢰지대가 있는 경우.

[43.1.1] 개량 진지. 개량 진지 *Improved Position*를 점유한 유닛은 근접 공격당할 수 있습니다. 그러나 개량 진지의 이점은 방어 유닛만 받습니다.

[43.1.2] 기타 사격. 근접 공격 중 어느 쪽 부대도 목표 헥스에 들어가거나 그곳에서 철수할 때 침투 사격이나 후퇴 사격을 받지 않습니다.

[43.1.3] 다중 근접 공격. 하나의 헥스가 근접 공격당할 수 있는 횟수에는 제한이 없지만, 각 근접 공격마다 별도의 급속 공격작전이 필요합니다.

근접 공격 예시:

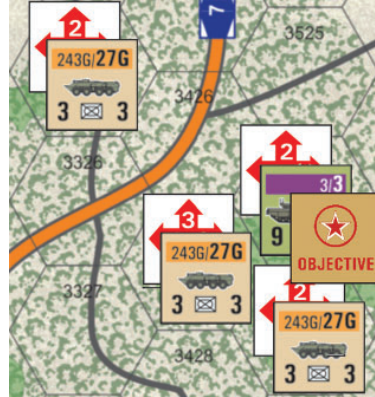


그림 #1. WP 플레이어는 제243차량화소총연대가 계획된 급속 공격을 수행한다고 선언하고 3526헥스를 목표 헥스로 선언합니다. 이어서 자신이 근접 공격을 수행하겠다고 선언합니다.

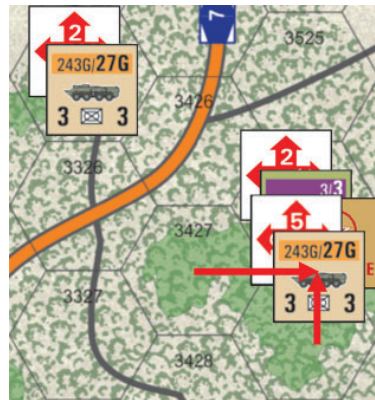


그림 #2. 이동 스텝 동안, 그는 3325헥스의 자기 유닛은 근접 공격에 참가할 수 없기 때문에 이동시키지 않기로 합니다(목표 헥스에 인접한 채 시작하지 않기 때문). 그는 인접한 두 유닛을 목표 헥스로 이동시켜 단일 5스텝 유닛으로 결합합니다. 그러자 NATO 플레이어는 방어자 근접 사격을

수행합니다. 그의 M1 유닛은 중삼림을 점유하고 있으므로 절반이 되고, 근접 사격으로 두 배가 되어 총 사격 전투력 18을 얻습니다(9×2 스텝 \times 중삼림으로 $1/2 \times$ 근접 사격으로 2 배 = 18). 표준적인 2분의 1 후 유효 사격 전투력은 9가 됩니다.

그는 CRT를 참고해 2를 굴리고 총 타격 $7(9 - 2 = 7)$ 을 냅니다. BTR 유닛의 조정된 방어 전투력은 $4(3 + 1 = 4)$ 에 불과하므로 이는 1스텝을 제거하기에 충분합니다. WP 플레이어는 이제 4스텝이 된 BTR 유닛으로 공격자 근접 사격을 하여 반격합니다. 총 사격 전투력은 $24(3 \times 4$ 스텝 \times 근접 사격 2 배 = 24)이고, 표준적인 2분의 1 후 12가 됩니다. WP 플레이어는 CRT에서 1을 굴려 총 타격 $9(12 - 3 = 9)$ 를 냅니다.

이는 M1의 조정된 방어 전투력 $10(9 + 1 = 10)$ 보다 낮으므로 스텝을 제거하기에는 부족합니다. 이것으로 근접 공격의 첫 번째 전투 라운드가 끝납니다.

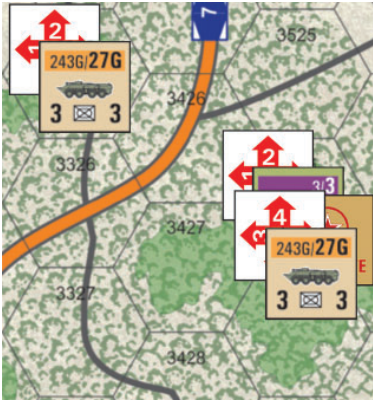


그림 #3. WP 플레이어는 목표 헥스에 남아 한 라운드를 더 싸우기로 선택합니다. NATO 플레이어도 남기로 결정합니다. NATO 플레이어는 여전히 유효 사격 전투력이 9로 두 번째 방어자 근접 사격을 수행하고, 이번에는 1을 굴려 총 타격 $6(9 - 3 = 6)$ 을 냅니다. BTR 유닛은 다시 1스택을

잃습니다. WP 플레이어는 이제 3스택이 된 BTR 유닛으로 공격자 근접 사격을 하여 반격합니다. 총 사격 전투력은 $18(3 \times 3 \text{스택} \times \text{근접 사격 } 2배 = 18)$ 이고, 표준적인 2분의 1 후 9가 됩니다. 그는 5를 굴려 총 타격 9를 냅니다.

이는 다시 M1의 조정된 방어 전투력 10보다 낮으므로 스택을 청구하기에 부족합니다. 이것으로 근접 공격의 두 번째 전투 라운드가 끝납니다.

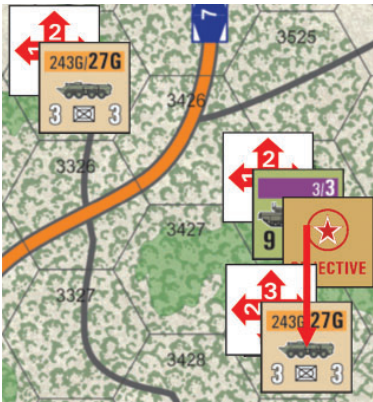


그림 #4. WP 플레이어는 목표 헥스에서 철수하기로 합니다. 그는 자기 유닛들이 시작했던 두 헥스(3427 또는 3527) 가운데 어느 곳으로든 철수할 수 있습니다. 그는 3527헥스로 철수하기로 선택합니다. 이렇게 근접 공격 작전이 끝납니다. 참가했던 두 WP 유닛은 모두 사용된 면으로 뒤집습니다.

방어하던 M1 유닛도 사용된 면으로 뒤집습니다.

[44.0] 독가스 [선택 규칙]

디자인 노트: 화학전 연구를 면밀히 살펴보면, 화학무기의 주된 영향은 심리적이라는 점이 드러납니다. 역사적으로 독가스로 인한 실제 사상물은 한 자릿수에 그쳤지만, 유독 가스 구름에 휩싸이는 공포만으로도 노련한 병력조차 무너질 수 있었습니다.

NATO와 WP가 충돌했다면 이런 공포 효과는 신경제 사용으로 더 증폭되었을 것입니다. 이론적으로 양측이 비축한 VX 신경가스 1리터에는 백만 명을 죽일 수 있을 만큼의 개별 치사량이 들어 있었습니다. 화학전의 문제는 가스가 방어자보다 공격자의 작전을 더 크게 방해한다는 점입니다.

양측 모두 시야가 크게 제한된 채 완전 밀폐 상태가 되지만, 적어도 방어자는 자신이 어디 있고 적이 어느 방향에서 올지 대체로 압니다. 공격자는 방향 감각을 완전히 잃기 쉽고 적 사격이 어디서 오는지 파악하기 힘듭니다.

따라서 가스의 가장 유력한 용도는 실제로는 방어적이었을 것입니다. 즉 돌파구를 통과해 전자 선봉이 계속 전진할 수 있도록, 돌파구 측면을 역습으로부터 보호하는 데 쓰는 것입니다. 이 독가스 규칙이 선택 규칙인 이유는 1) 이 게임은 관리해야 할 전투 차원이 하나 더 필요하지 않고, 2) 제2차 세계대전에서 교전국들이 화학전을 피했으며 제3차 세계대전에서도 같은 이유로 다시 피했을 가능성이 크기 때문입니다.

[44.1] 가스 포인트

플레이 중인 시나리오의 지침에 따라 각 플레이어는 제한된 수의 가스 포인트를 제공받을 수 있습니다. NATO 플레이어는 미군이 게임에 등장하지 않는 한 가스 포인트를 받지 않습니다(다른 NATO 국가는 화학탄을 보유하지 않았습니).

이 포인트는 포병 또는 공중 투발 화학탄을 나타냅니다. 가스 포인트에는 두 종류가 있습니다. 1) 지속성 **Persistent** 가스 포인트, 2) 비지속성 **Non-Persistent** 가스 포인트. 다른 모든 전투 지원 포인트와 처럼(46.4.1 참조), 가스 포인트는 턴마다 재생되지 않습니다. 대신 시나리오 전체 동안 사용 가능한 포인트 풀을 이룹니다(일부 시나리오는 증원 포인트를 제공할 수 있습니다). 플레이어가 가스 포인트를 받으면, 그 플레이어는 자신에게 할당된 가스 포인트 수에 해당하는 전투 지원 포인트 트랙 칸에 적절한 유형(지속성 또는 비지속성)의 가스 포인트 마커를 놓습니다. 가스 포인트는 가스 타격을 수행하는 데 포함됩니다. NATO 플레이어는 WP 플레이어가 먼저 가스 포인트를 소모하기 전에는 가스 포인트를 소모할 수 없습니다.

[44.2] 가스 타격

가스 타격은 가스 구역을 만들어 적 유닛을 오염시키거나 제거할 수 있습니다. 가스 타격은 ADM 타격과 매우 비슷하게 수행합니다(23.6 참조 및 차트 & 테이블 책자에 있는 ADM/가스 타격 순서 참조). 다만 ADM 포인트 대신 가스 포인트를 소모하고, ADM 타격이 지뢰지대를 만드는 곳에서 가스 타격은 가스 구역을 만들며, 지뢰지대가 지뢰 공격을 만드는 곳에서 가스 구역은 가스 공격을 만듭니다. 가스 타격은 다음으로 수행할 수 있습니다:

- 표준적인 2분의 1 나누기 전 보정된 사격 전투력이 8 이상인 WP 포병 유닛 1개.
- 표준적인 2분의 1 나누기 전 보정된 사격 전투력이 8 이상인 미군 포병 유닛 1개(로켓 포병 유닛 제외).
- 적 대공 사격 이후에도 최소 2스택을 보유한 폭격 프로파일을 사용하는 모든 WP 공중 유닛 또는 미군 F-16 공중 유닛(24.2.2 참조).

가스 포인트는 같은 국적의 공중 유닛 또는 포병 유닛이 똑같이 사용할 수 있습니다(이 포인트는 특정 탄약이 아니라 제한된 자원 호출을 나타냅니다). 공격 헬리콥터 유닛은 가스 타격을 수행할 수 없습니다.

[44.2.1] 가스 타격은 1) 아군 유닛에 인접하지 않고, 2) 획득된 헥스라면 어떤 헥스든 표적으로 삼을 수 있습니다. 빈 헥스도 정찰 테이블의 "Empty" 행을 사용해 획득했다면 표적으로 삼을 수 있습니다(20.2.2 참조).

[44.2.2] 플레이어가 가스 타격을 위해 공중 지원 호출을 할 때는, 공중 유닛이 지도에 들어오기 전에 가스 포인트를 소모해야 합니다. 적 대공 사격으로 공중 유닛이 2스텝 미만으로 줄어들면 가스 타격은 실패하고 가스 구역도 생성되지 않습니다. 가스 포인트는 그대로 소모된 채 남습니다.

[44.2.3] WP 플레이어가 가스 포인트를 한 번이라도 소모하면, NATO 플레이어는 그때부터 자기 가스 포인트를 사용하기 시작할 수 있습니다.

[44.3] 가스 구역

가스 타격이 수행되면 표적 헥스에 가스 구역 마커를 놓습니다. 지속성 가스 포인트를 소모한 타격이라면 지속성 가스 구역 마커를, 비지속성 가스 포인트를 소모한 타격이라면 비지속성 가스 구역 마커를 놓습니다. **가스 구역은 가스 구역 마커가 있는 헥스와 그 인접 6개 헥스에 존재합니다.** 지도 위의 모든 비지속성 가스 구역 마커는 각 재정비 페이지 동안 제거됩니다. 지속성 가스 구역 마커는 결코 제거되지 않습니다.

가스 구역 헥스 밖으로 사격하는 지상 유닛의 사격 전투력과 대공포 전투력은, **그 유닛이 그 헥스에 머무는 동안 절반이 됩니다.** 이 효과는 오염 효과(44.4 참조)와는 누적되지 않지만, 사격 전투력 및 대공포 전투력에 대한 다른 어떤 효과와는 누적됩니다. 가스 구역 헥스는 그 헥스로 들어오는 사격에는 아무 영향이 없고, 그 헥스 밖으로 나가는 사격에만 영향을 줍니다.

[44.4] 오염

지상 유닛은 네 가지 조건에서 오염될 수 있습니다:

1. 가스 타격이 떨어질 때 그 유닛이 표적 헥스를 점유하고 있는 경우. 이 경우 자동으로 오염됩니다.
2. 가스 타격이 떨어질 때 표적 헥스에 인접한 여섯 헥스 중 하나를 점유하고 있는 경우. 이 경우 오염 판정(44.4.1 참조)을 해야 합니다.
3. 플레이 중 어느 시점에서든(진격과 후퇴 포함) 가스 구역 안의 헥스에 들어가는 경우. 이 경우 들어가는 가스 구역의 각 개별 헥스마다 오염 판정을 해야 합니다. 이 오염 판정은 인터럽트 행동입니다.

4. 가스 구역 안에서 자기 편제의 활성화 사이클을 끝내는 경우(이동 여부와 무관). 이 경우 그 활성화 사이클의 오염 세그먼트 동안 오염 판정을 해야 합니다.

공중 유닛과 헬리콥터 유닛은 오염의 영향을 받지 않습니다.

[44.4.1] **오염 판정.** 부대/스택이 오염 판정 대상이 될 때마다, 그 소유 플레이어는 차트 & 테이블 책자의 화학전 테이블에서 오염 판정 열을 참고해 주사위를 굴립니다. 주사위 결과가 1~5이면 부대 또는 스택 안의 모든 유닛이 오염됩니다. 그 부대 또는 스택 위에 오염 마커를 놓습니다. 한 번 오염된 유닛은 더 이상 오염 판정을 받지 않습니다.

[44.4.2] **중첩된 가스 구역.** 두 개의 가스 마커가 각각 같은 헥스에 가스 구역을 투사하더라도, 부대가 그 헥스에 들어올 때 추가 효과는 없습니다. 이동 부대는 오염 판정을 한 번만 수행합니다.

[44.4.3] **오염 마커.** 부대/스택 위에 오염 마커가 놓이면, 그 유닛들이 제독될 때까지(44.6 참조) 그 마커는 남아 있습니다. **오염을 일으킨 가스 구역이 지속성인지 비지속성인지는 중요하지 않습니다.** 오염된 스택의 유닛들이 분리되거나 오염된 유닛 하나가 쪼개지면, 각 분리된 부대는 계속 오염 마커를 지녀야 합니다. 오염 마커가 있는 유닛은 오염되지 않은 유닛과 결합할 수 없습니다. 그러나 오염된 유닛이 오염되지 않은 유닛과 함께 쌓여 있어도 오염되지 않은 유닛에게는 영향을 주지 않습니다. 오염된 유닛은 마커 아래에, 오염되지 않은 유닛은 그 위에 두십시오.

[44.4.4] **오염 효과.** 가스 타격 중 오염된 유닛은 즉시 가스 공격을 받습니다(44.5 참조). 가스 구역에 들어가거나 가스 구역에서 활성화 사이클을 끝내며 오염된 유닛은 가스 공격을 받지 않습니다(이미 완전 밀폐 상태이기 때문). 어떻게 오염되었든, 오염된 지상 유닛의 **사격 전투력과 대공포 사격 전투력은 절반이 됩니다.** 이 효과는 가스 구역 헥스를 점유해서 받는 절반 효과와는 누적되지 않지만, 사격 전투력에 대한 다른 효과와는 누적됩니다. 또한 오염된 유닛은 **정상 이동 허용치의 3분의 2만 가지고 이동합니다.** 오염 상태로 인한 추가 효과는 없으며, 유닛은 무기한 오염 상태로 남을 수 있습니다.

디자인 노트: 오염 효과는 한 번 유닛이 오염되면 모든 병사가 계속 MOPP 보호복을 입고 있고, 차량 안의 인원도 완전히 해치를 닫은 채로 머문다는 행동을 반영합니다. 시야와 성능은 모두 심각하게 저하됩니다. MOPP 보호복은 통기성이 없으므로 열사병도 중요한 문제가 됩니다.

또한 이 게임의 짧은 시간 범위 안에서는 어떤 병사도 지속성 제제와 비지속성 제제의 미세한 차이를 신뢰하지 않을 것입니다. 한 번 유닛이 오염되면, 제독소 외에는 어떤 것도 병사를 보호 장비나 차량 밖으로 나오게 만들지 못합니다.

[44.5] 가스 공격

스택이 가스 타격 중 오염되면 가스 공격을 받습니다. 지뢰 공격과 마찬가지로, 가스 공격은 그 스택 안 유닛을 소유한 플레이어가 수행합니다. 스택이 가스 공격 대상이 되면, 소유 플레이어는 먼저 그 스택 안 각 유닛의 스템 수를 상대 플레이어에게 공개해야 합니다. 그런 다음 차트 & 테이블 책자의 화학전 테이블에서 가스 공격 열을 참고해, 모든 유닛의 각 스템마다 주사위를 한 번씩 굴립니다. 주사위 결과 1이면 그 스템은 제거되고, 그 외 결과면 생존합니다. 히든 모드(45.0 참조)로 플레이할 때 가스 공격 대상이 된 미공개 유닛은 가스 공격이 수행되기 전에 공개됩니다. 가스 구역에 들어가거나 그 안에 남아 오염된 유닛은 가스 공격을 받지 않습니다(그 병력은 이미 완전 밀폐 상태이자 MOPP 장비를 갖춘 채 들어왔기 때문입니다). 어떤 이유로든 한 번 오염된 유닛은 이후 또 다른 가스 타격을 받더라도 더 이상의 가스 공격 대상이 되지 않습니다(계속 완전 밀폐 상태로 남아 있기 때문).

[44.6] 제독

재정비 페이지 동안, 게임에 있는 각 교란 상태가 아닌 사단 주 HQ(4.1.4.4 및 4.1.4.5 참조)는 아군 유닛을 제독할 수 있습니다. WP 주 HQ는 턴당 최대 9스텝까지 제독할 수 있습니다. NATO 주 HQ는 턴당 최대 4스텝까지 제독할 수 있습니다. 제독될 모든 유닛은 같은 헥스(제독 세척소)를 점유해야 하며 다음 조건을 모두 만족해야 합니다:

1. 제독하는 주 HQ와 같은 사단에 속하거나, 같은 지휘 계통에 속한 같은 국적의 기지 편제에 속해야 합니다(후자의 조건은 NATO에만 적용됩니다).
2. 제독하는 주 HQ의 지휘 범위 안에 있어야 합니다.
3. 가스 구역 안의 헥스를 점유하고 있지 않아야 합니다.

4. 적 유닛에서 6헥스 이내에 있지 않아야 합니다(적 공중기동 유닛은 세지 않습니다).

예외: 미군 제3보병사단 주 HQ는 캐나다 유닛을 제독할 수 있습니다. 스택이 제독되면, 제독 자격이 있는 모든 유닛을 오염 마커 위에 놓거나, 스택 안 모든 유닛이 제독될 수 있다면 마커를 완전히 제거합니다. 플레이어에게 사용 가능한 유닛 카운터가 있다면, 오염된 유닛을 분리해 일부 스템만 제독할 수 있습니다. 이 절차에 따른 제독만이 유닛에서 오염 마커를 제거할 수 있는 유일한 방법입니다. 유닛이 제독되면 사용됨 면으로 뒤집습니다(즉 다음 턴 어떤 작전에도 참가할 수 없게 됩니다).

[44.7] 화학무기 패널티

WP 플레이어가 첫 가스 포인트를 소모하여 화학전을 개시할 때마다, 그가 최종적으로 달성한 승리 등급(46.7.1 참조)은 그에게 불리한 방향으로 한 단계 이동합니다. 따라서 WP가 근소한 승리를 거뒀다면 무승부가 되고, NATO 플레이어가 근소한 승리를 거뒀다면 NATO 전술적 승리가 됩니다.

화학전 예시:

그림 #1.

- A. 소련 제27근위 차량화소총사단이 자기 활성화 사이클을 수행하고 있습니다. 타격 세그먼트 동안 WP 플레이어는 5619헥스의 서독 Marder 유닛과 5719헥스의 서독 Leopard 2 유닛을 모두 성공적으로 획득합니다. 그는 Marder 유닛에 화력 타격을 수행해 그 유닛을 2스텝으로 줄이고 교란 상태로 만듭니다.
- B. 다음으로 WP 플레이어는 자기 사단 로켓 포병 유닛(그림에는 없음)으로 Leopard 2 유닛을 상대로 가스 타격을 수행한다고 선언합니다.





그림 #2.

C. WP 플레이어는 비지속성 가스 포인트를 소모하고 표적 헥스에 비지속성 가스 마커를 놓습니다. 가스 타격은 표적 헥스 주위에 가스 구역을 만듭니다(빨간 윤곽선). NATO 플레이어는 WP 가스 포인트가 소모되어 1VP를 얻고, WP 플레이어가 5720의 도시 헥스에 가스를 사용했기 때문에 또 1VP를 얻습니다. Leopard 2 유닛은 표적 헥스를 점유하고 있으므로 가스 타격으로 자동 오염됩니다. NATO 플레이어는 이 유닛 위에 오염 마커를 놓습니다.

D. 다음으로 NATO 플레이어는 가스 구역 바깥 고리의 유닛들을 확인합니다. 이 헥스들은 모두 오염 판정 대상입니다. 5619헥스의 교란 상태 Marder 유닛은 가스 구역 안에 있습니다. NATO 플레이어는 화학전 테이블의 오염 판정 열을 참고해 주사위를 굴립니다. 결과는 9이며, 이 유닛은 오염되지 않습니다. 이제 오염된 모든 유닛이 식별되었으므로, NATO 플레이어는 오염된 Leopard 2 유닛에 대해 가스 공격을 수행합니다. 그는 화학전 테이블의 가스 공격 열을 참고해 그 유닛의 1스텝에 대해 주사위를 한 번 굴립니다. 결과는 4이며, 스텝은 제거되지 않습니다.



그림 #3.

E. 이후 같은 턴에 NATO 플레이어는 제36관저여단을 활성화합니다. 그는 오염된 Leopard 2 유닛을 가스 구역 헥스(5718)를 통과시켜 그림 영역 밖으로 이동시킵니다(위쪽 파란 선). 그 유닛은 이미 오염되어 있으므로 5718헥스에 들어갈 때 오염 판정을 하지 않습니다.

F. 다음으로 NATO 플레이어는 M109 유닛을 Bundesstraße 13을 따라 고속도로까지 이동시킨 뒤 그림 영역 밖으로 이동시킵니다(아래쪽 파란 선). 이 과정에서 그는 5819와 5820헥스의 가스 구역으로 들어갑니다. 해당 유닛은 각 헥스에 진입할 때마다 오염 판정을 하지만, 모든 판정을 통과했고, 유닛은 오염되지 않은 상태로 무사히 빠져나갑니다.



그림 #4.

G. 마지막으로, 제36관저의 활성화 사이클 오염 세그먼트 동안 NATO 플레이어는 5619헥스의 교란된 Marder 유닛이 가스 구역 안에서 활성화 사이클을 마쳤기 때문에 다시 한 번 오염 판정을 해야 합니다. 이번에는 3이 나와 Marder 유닛이 오염됩니다. 이 오염은 가스 타격 중 일어난 것이 아니므로 가스 공격은 수행하지 않습니다. 다음 재정비 페이지 동안 가스 구역 마커는 비지속성이므로 제거됩니다. Marder 유닛과 Leopard 2 유닛은, 제12관저 주 HQ가 게임에 있고 체독 자격을 갖추게 될 때까지, 둘 다 계속 오염 상태로 남습니다.

[45.0] 히든 모드 플레이

디자인 노트: Air & Armor 시스템은 플레이어의 유닛 전투력을 상대에게 숨김으로써 “전장의 안개”를 시뮬레이션합니다.

히든 모드 규칙은 플레이어가 솔로로 게임을 할 때 “전장의 안개”를 유지할 수 있는 장치를 제공합니다. 이 규칙은 적 부대를 자율적으로 지휘해 주는 어떤 수단을 제공하지는 않습니다. 솔로 플레이어는 여전히 양측 모두를 지휘해야 합니다.

그럼에도 이 규칙은, 플레이어가 작전을 개시할 때 무슨 일이 벌어질지 여전히 전혀 알 수 없게 만들므로, 솔로 플레이에 동적인 긴장을 제공합니다.

히든 모드는 원래 솔로 플레이를 위해 설계되었지만, 플레이 테스트를 통해 실제 상대와 플레이할 때도 잘 작동한다는 사실을 발견했습니다.

히든 모드는 작전 계획의 정밀함과 사격 아래서의 구현 혼란 사이에 매우 현실적인 단절을 더해줍니다. 이 혼란에는 **적 부대**에 대한 불확실성뿐 아니라, 통신 두절, 보급 고장, 전투의 도가니에서 벌어질 수 있는 여러 문제로 인해 지휘관이 **아군 부대**를 지휘하면서 맞닥뜨리는 현실적 고장도 포함됩니다.

따라서 이 규칙은 솔로 플레이를 가능하게 할 뿐 아니라, 다른 플레이어와 Air & Armor를 즐기는 완전히 두 번째 방식도 제공합니다. 이 대체 방식에서는 양 플레이어 모두 히든 모드 규칙을 사용해 자기 기동 유닛의 전력을 결정합니다. 이는 매우 적절합니다.

“전장의 안개”라는 용어가 처음 알려진 것은 1896년 영국군 대령 Sir Lonsdale Augustus Hale의 저서 The Fog of War에서였으며, 그는 이를 “지휘관이 자기 적뿐 아니라 자기 아군의 실제 전력과 위치에 대해서도 자주 처하게 되는 무지의 상태”라고 설명했습니다.

플레이어가 솔로 플레이를 할 때 세 가지 선택지가 있습니다. 양측 모두를 오픈 모드(앞선 모든 규칙에서 설명한 방식)로 플레이할 수 있습니다. 한쪽을 “자기 편”으로 정해 그쪽은 오픈 모드로 플레이하고, 반대편은 히든 모드로 플레이할 수도 있습니다. 또는 가장 완전한 “전장의 안개” 경험을 위해 양측 모두를 히든 모드로 플레이할 수도 있습니다. 실제 상대와 플레이할 때는 두 가지 선택지가 있습니다. 양측 모두를 오픈 모드로 플레이하거나, 양측 모두를 히든 모드로 플레이할 수 있습니다.

[45.1] 히든 모드 유닛

한 측을 히든 모드로 플레이할 때, 그 측의 모든 기동 유닛은 스텝 마커 없이 지도에 배치됩니다. 스텝 마커가 없는 유닛은 “미공개” 상태입니다. 원래라면 이 유닛들 밑에 배치될 스텝들은 지도 밖, 게임에 등장하는 각 고유 연대 또는 여단별 “스텝 풀”에 보관합니다. 이 풀은 각 플레이어에게 제공된 풀 카드 Pool Card에 기록합니다. 각 풀의 스텝은 그 유닛이 탐지되거나 획득되었을 때에만 특정 유닛에 지정됩니다.

유닛에 스텝을 배정하는 과정을 “공개 Revelation”라고 하며, 배정되는 스텝 수는 공개 테이블 Revelation Table에서의 주사위 굴림 결과에 따라 결정됩니다. 유닛이 스텝 마커를 가지게 되면 그 유닛은 “공개된” 상태입니다. 그러나 공개된 유닛도 히든 모드에서는 오픈 모드와 정확히 같은 방식으로 다시 미탐지 상태로 돌아가며(11.2 참조), 다시 미탐지 상태가 되면 상대 플레이어는 그것을 확인할 수 없습니다(다만 스텝 마커 자체는 남아 있습니다). 각 턴 시작 시, 몇 가지 예외를 제외하고 공개된 모든 기동 유닛 아래의 모든 스텝은 폴로 되돌아가고, 각 공개 유닛은 스텝 마커를 잃으며, 공개 사이클이 새로 시작됩니다.

[45.1.1] 풀 카드. 각 플레이어는 풀 카드 Pool Card를 가집니다. 풀 카드에는 플레이어가 통제하는 각 고유 연대 또는 여단의 각 유형 기동 유닛마다의 유닛 카운터 박스와 스텝 박스가 표시되어 있습니다. 유닛 카운터 박스는 그 풀에 해당하는 정확한 유닛 유형의 그림을 보여주며(미사용 유닛 카운터는 이 상자에 둘 수 있습니다), 스텝 박스는 풀의 원래 스텝 수를 보여줍니다(그 편제가 시작할 때 가지고 있던 그 유형 유닛의 스텝 수). 스텝 마커는 풀 안의 현재 스텝 수를 표시하기 위해 항상 스텝 박스에 놓여 있습니다. **다만** 풀이 0에 도달하면 스텝 마커를 제거합니다. 예를 들어 서독 제35관저척탄병여단은 보통 시나리오 시작 시 Leopard 1 풀 4스텝, Marder 풀 6스텝, M113 풀 2스텝, Jaguar 풀 1스텝으로 시작합니다. 제35여단의 각 스텝 박스에는 그에 맞는 스텝 마커가 들어갑니다.

[45.1.2] 여단/유형. “여단/유형 Brigade/Type”은 NATO 여단 안 각 고유 유닛 유형에 대한 유닛 카운터와 스텝 집합을 뜻합니다. 예를 들어 서독 제35관저척탄병여단 Leopard 1 유닛의 4스텝과 3개의 유닛 카운터가 하나의 여단/유형을 이룹니다. 같은 여단의 Marder 유닛 6스텝과 4개의 유닛 카운터도 하나의 여단/유형을 이룹니다. 각 여단/유형은 고유한 자기 스텝 풀을 가집니다.

[45.1.3] 유닛 카운터 스테킹 한도. 히든 모드에서는, 작전 종료 시 한 헥스에 둘 수 있는 기동 유닛 스텝 수에 대한 일반 스테킹 한도 외에도, 작전 종료 시 한 헥스에 쌓일 수 있는 기동 유닛 카운터 수에도 한도가 있습니다. 이 한계는 WP 플레이어에게는 기동 유닛 카운터 3개, NATO 플레이어에게는 2개입니다. 공병, 포병, HQ, 공중, 헬리콥터 유닛 카운터는 이 한도에 포함되지 않습니다. 오픈 모드와 달리 플레이어는 어떤 스테킹 한도도 자발적으로 위반할 수 없습니다. 단, 아군 전력을 후퇴시킬 때는 예외이며, 이 경우 마스킹 규칙이 적용됩니다(오버스테킹 유닛은 마스킹됩니다. 14.4 참조).

[45.2] 히든 모드 유닛 셋업

플레이어가 한 측을 히든 모드로 플레이하기로 결정하면, 시나리오 시작 시 지도 위에서 시작하거나 증원으로 진입하는 편제를 배치하기 위해 아래 지침을 따릅니다.

[45.2.1] WP 기동 유닛 셋업. WP 풀 카드를 지도 옆에 둡니다. 지도 위에서 시작하는 각 WP 연대에 대해 사용 가능한 모든 유닛 카운터를 스텝 마커 없이 지도에 배치합니다.

그런 다음, 시나리오 지침으로 그 연대의 스텝 부대가 줄어들지 않는 한, 풀 카드의 해당 연대 스텝 박스에 적힌 수치만큼의 스텝 전력을 가진 스텝 마커를 놓아 각 연대 “풀”을 만듭니다.

[45.2.2] NATO 기동 유닛 셋업. NATO 풀 카드를 지도 옆에 둡니다. 지도 위에서 시작하는 각 여단의 모든 기동 유닛 카운터를 스텝 마커 없이 지도에 배치합니다. 그런 다음, 시나리오 지침으로 그 여단/유형의 스텝 부대가 보정되지 않는 한, 풀 카드의 해당 여단/유형 스텝 박스에 적힌 수치만큼의 스텝 전력을 가진 스텝 마커를 놓아 각 여단/유형의 풀을 만듭니다.

예를 들어 제3보병사단 제1여단을 셋업할 때, NATO 플레이어는 보통 M1용 스텝 박스에 8스텝 마커를, M2용 스텝 박스에 8스텝 마커를 놓습니다.

[45.2.3] 공중기동 유닛 셋업. 모든 공중기동 편제는 사용 가능한 각 스텝마다 유닛 카운터 1개를 가집니다. 히든 모드에서 공중기동 유닛은 항상 1스텝 유닛으로 취급합니다. 이들은 스텝 마커 없이 지도에 배치되며 오프맵 풀도 없습니다.

[45.2.4] 포병 유닛 셋업. 포병 유닛에는 풀이 없습니다. 포병 유닛은 오픈 모드와 정확히 같은 방식으로 플레이어가 통제하는 스텝 마커와 함께 지도에 배치되며(11.1.4 참조), 플레이어는 언제든지 자기 포병 유닛을 자유롭게 분할하고 결합할 수 있습니다.

[45.2.5] 지원 유닛 셋업. HQ와 공병 유닛은 오픈 모드와 마찬가지로 항상 정확히 1스텝 유닛입니다.

[45.2.6] 공중 및 헬리콥터 유닛. 공중 유닛과 헬리콥터 유닛은 오픈 모드와 정확히 같은 방식으로 배치하며, 플레이어는 항상 공중 유닛 또는 헬리콥터 유닛의 스텝 수를 통제합니다.

[45.2.7] 지뢰지대 배치. 시나리오 지침에서 한 측이 일정 수의 실제 및 더미 지뢰지대를 배치한다고 지시한다면, 배치 방식은 플레이어에 따라 달라집니다.

솔로 플레이 중이라면, 각 유형의 지시된 수만큼 마커를 컵에 넣고 섞은 뒤, 실제 면을 아래로 향하게 하여 플레이어가 알 수 없도록 무작위로 뽑아 배치합니다.

히든 모드를 사용하기로 한 실제 두 플레이어가 플레이하는 경우, 각 플레이어는 오픈 모드에서와 정확히 같은 방식으로 자기 실제 및 더미 지뢰지대 마커의 배치 위치를 선택할 수 있습니다.

플레이 노트: 이 게임을 바사에서 솔로 플레이한다면, 실제 지뢰지대 마커는 “ii” 면이 위로 오게 배치하고, 유닛이 그 헥스에 처음 들어갈 때 주사위를 굴리십시오. 1~5가 나오면 그

지뢰지대는 더미입니다. 실제 지뢰지대 마커를 더미 지뢰지대 마커로 교체합니다. 6~10이 나오면 그 지뢰지대는 실제입니다. 실제 지뢰지대 마커를 뒤집으십시오. 드러난 실제 또는 더미 지뢰지대 수가 시나리오 지침에서 허용된 수에 도달하면 더 이상의 굴리지 않습니다. 남은 모든 지뢰지대는 아직 한도에 도달하지 않은 유형으로 자동 결정됩니다.

[45.2.8] 증원. 플레이어가 증원 편제를 진입시킬 때는, 그 편제의 TO&E에 있는 사용 가능한 모든 기동 유닛 카운터를 진입시켜야 합니다. 모든 기동 유닛은 스텝 마커 없이 진입합니다. 한 편제의 모든 스텝이 이미 공개되었다 해도(진입하면서 접촉했기 때문), 플레이어는 남아 있는 유닛 카운터도 여전히 모두 진입시켜야 하며, 이것들은 이번 턴에 공개되면 자동으로 더미가 됩니다. 다만 이후 턴에 공개될 때는 실제 유닛으로 판명될 수도 있다는 점에 유의하십시오(45.3 참조).

[45.3] 공개

게임 중 어느 시점이든, 비공중기동 기동 유닛 아래의 스텝 마커가 원래라면 공개되어야 할 때, 그 유닛을 통제하는 플레이어는 다음 절차를 사용합니다:

1. 차트 & 테이블 책자의 공개 테이블 *Revelation Table*을 참고하고 주사위를 굴립니다.
2. 테이블에 표시된 모든 DRM을 적용합니다.
3. 보정된 주사위 결과에 해당하는 행과 유닛 유형에 해당하는 열을 교차 참조해, 교차점에서 공개되는 스텝 수를 찾습니다.
4. 풀 카드의 적절한 풀에서 해당 수치 만큼의 스텝을 스텝 마커를 줄여 제거한 뒤, 그 결과와 같은 수의 스텝 마커를 유닛 아래에 놓습니다.

일반적으로 유닛은 탐지될 때 공개됩니다. 그러나 공개되었다고 해서 자동으로 계속 탐지 상태가 되는 것은 아닙니다. 유닛은 적 유닛에 인접해 있거나 획득 마커 아래에 있을 때만 탐지 상태입니다.

유닛이 0스텝으로 공개되면 그 유닛은 더미이며 즉시 지도에서 제거됩니다. 유닛에서 공개된 스텝 수로 인해 현재 그 헥스에서 공개된 총 스텝 수가 해당 플레이어의 스텝 한도를 초과하는 경우, 그 한도를 위반하지 않는 최대 수의 스텝만 해당 유닛 아래에 배치하고, 초과 스텝은 풀로 되돌립니다.

반대로 풀에 남은 스텝이 방금 공개된 수만큼 충분하지 않다면, 풀에 사용 가능한 수만큼만 그 유닛 아래에 놓습니다. 한 헥스에 미공개 유닛이 두 개 이상이라면, 소유 플레이어는 언제든지 어느 유닛부터 굴릴지 선택할 수 있습니다. 한 번 유닛이 공개되면, 그 스텝 마커는 재정부 페이스의 풀 복귀 스텝 *Return to Pool Step*까지 지도에 남아 있습니다.

다만 상대 플레이어는 자기 유닛이 인접해 있거나 그 유닛이 현재 획득 마커 아래에 있는 경우가 아니면 그 값을 확인하려고 요구할 수 없습니다.

[45.3.1] 히든 모드로 플레이할 때는 16.8.1항에 설명된 접촉 절차를 무시하고, 대신 다음 절차에 따라 접촉을 처리합니다:

1. 접촉이 발생했을 때 이동 부대 안에 아직 공개된 유닛이 하나도 없다면, 활성 플레이어는 먼저 그 부대 안의 각 유닛에 대해 공개 절차를 수행합니다. 더미로 공개된 유닛은 즉시 지도에서 제거됩니다.
 - a. 이동 부대 안 어떤 유닛도 실제로 판명되지 않았다면, 비활성 플레이어는 자기 인접 유닛을 공개할 필요가 없습니다.
 - b. 이동 부대 안 유닛 가운데 하나라도 실제로 판명되면, 비활성 플레이어는 그 이동 전력에 인접한 자기 모든 미공개 유닛에 대해 공개 절차를 수행합니다. 더미 유닛으로 공개된 유닛은 모두 즉시 지도에서 제거됩니다.
2. 접촉이 발생했을 때 이동 부대 안에 이미 공개된 유닛이 하나라도 있다면(아래에 스텝 마커가 있는 경우), 활성 플레이어는 자기 부대가 실제라고 선언하고, 비활성 플레이어가 먼저 그 이동 부대와 인접한 자신의 모든 미공개 유닛에 대한 공개 절차를 수행합니다. 더미 유닛으로 공개된 유닛은 모두 즉시 지도에서 제거됩니다.
 - a. 이 공개 절차가 끝난 뒤 이동 부대에 인접한 비활성 유닛이 하나도 없다면(모두 더미로 판명되었기 때문), 활성 부대 안의 유닛은 아무것도 공개할 필요 없이 그 이동 부대는 계속 이동합니다.
 - b. 비활성 유닛 중 하나라도 실제로 판명되면, 활성 부대 안의 모든 미공개 유닛을 공개해야 합니다.
3. 모든 공개가 완료된 뒤 양측 모두 실제 유닛이 접촉 중인 것으로 판명되면, 각 플레이어는 자기와 인접한 상대 유닛을 모두 확인할 수 있습니다. 단, 활성 플레이어는 자기 이동 부대에 인접한 헥스 안의 미공개 지뢰지대 마커는 확인할 수 없습니다.
4. 그 다음 활성 플레이어는 자기 부대의 이동을 그 헥스에서 끝낼지, 아니면 남은 MP로 계속할지 결정합니다.

[45.3.2] 특정 WP 연대 또는 NATO 여단/유형 *brigade/type*에 대해 지도 위 마지막 미공개 기동 유닛이 공개되어야 할 때에도, 그 폴에 아직 스텝이 남아 있다고 해서 그 유닛이 자동으로 그 스텝들을 받는 것은 아닙니다. 소유 플레이어는 여전히 공개 테이블 *Revelation Table*을 굴려 그 유닛이 몇 스텝을 받을지 결정해야 합니다. 히든 모드에서는 한 편제의 모든 유닛이 이미 공개되어 있어도 폴에 스텝이 남아 있는 상황이 충분히 발생할 수 있습니다.

디자인 노트: 어떤 턴에는 일부 스텝이 “사라지는” 가능성은 히든 모드의 매우 의도적인 특징이며, 이는 유닛이 원래 있어야 할 곳에 없거나, 스스로도 어디 있는지 잘 모르거나, 단순히 통신이 끊기는 현실을 반영합니다. 이 혼란에 대처하는 것이 지휘관의 일입니다.

[45.3.3] 연대 또는 여단/유형 *brigade/type*의 스텝 풀이 소진되면(0스텝), 그 폴에 스텝이 다시 돌아오기 전까지는 공개 테이블 *Revelation Table*에서 더 이상 굴리지 않습니다. 그 연대 또는 여단/유형에 남아 있는 미공개 유닛이 공개되어야 할 경우, 그것들은 자동으로 더미로서 지도에서 제거됩니다. 소유 플레이어는 적 행동에 의해 강제로 공개될 때가 아니면 굳이 그 유닛들을 지도에서 제거할 필요는 없습니다. 다만 연대 또는 여단/유형의 스텝 풀이 소진되어 있는 동안, 소유 플레이어는 자기 편제의 활성화 사이클 중 어느 시점에서든 미공개 유닛 하나를 자발적으로 제거하고, 그 유닛 카운터를 즉시 공개된 유닛을 분할하는 데 재사용할 수 있습니다.

[45.3.4] 단일 NATO 태스크포스에 투입된 기동 유닛들의 총합은 결코 4스텝을 넘을 수 없습니다.

예외: 41.1.1 참조. 특정 공개 주사위 결과가 태스크포스에 투입된 공개 기동 유닛 스텝 총수를 4 초과로 만들 경우, 방금 공개된 초과 스텝은 즉시 폴로 되돌립니다. 참가한 모든 기동 유닛이 공개되기 전에 초과 스텝이 발생했다면, 아직 공개되지 않은 나머지 유닛들은 즉시 사용됨 면으로 뒤집히며, 공개되지 않은 채 해당 태스크 포스에서 제외됩니다. 이들은 이제 사용됨 상태이므로 그 턴에 다른 태스크포스에 합류할 수 없습니다.

디자인 노트: 이 규칙은, NATO 플레이어가 태스크포스에 과도한 수의 유닛을 배정해 4스텝을 반드시 확보하려 할 때 일종의 상쇄 관계를 의도적으로 만들어 냅니다.

[45.3.5] 미공개 미군 기병 유닛은 WP 유닛이 인접 헥스로 이동해 들어올 때마다 항상 공개됩니다. 기병 유닛이 실제로 공개된 경우, 해당 유닛에 스크리닝 자격이 남아 있다면 스크리닝 행동을 수행할 수 있습니다.

[45.3.6] NATO 플레이어가 미군 기병 유닛을 공개하기 위해 공개 테이블 *Revelation Table*을 굴려 “Dummy” 결과를 받았을 때, 그 기병 유닛이 준비된 방어 *Deliberate Defense* 마커를 지니고 있고 폴에 스텝이 남아 있다면, 이를 “1 step” 결과로 취급합니다.

[45.4] 작전

[45.4.1] 유닛 분할과 결합. 히든 모드에서 유닛 분할과 결합에는 다음 규칙이 적용됩니다:

1. 공개된 유닛은 모든 정상 규칙에 따라 분할하고 결합할 수 있습니다.
2. 미공개 유닛은 결코 분할하거나 결합할 수 없습니다.
3. 공개된 유닛은 미공개 유닛과 결코 결합할 수 없습니다.

디자인 노트: 미공개 유닛의 분할과 결합을 금지하는 것은 스텝이 한 턴에서 다음 턴으로 “순간이동”하는 현상을 억제합니다. 그러나 일부 스텝이 행방불명되는 구조에서는, 어느 정도의 “순간이동”은 논리적으로 발생할 수밖에 없는 결과입니다.

[45.4.2] **스태킹.** 플레이어는 공개된 기동 유닛이 이미 스테킹 한도가 허용하는 최대 스텝 수를 포함하고 있더라도, 그 헥스에 미공개 기동 유닛을 함께 쌓을 수 있습니다. 그러나 그 헥스 안의 미공개 기동 유닛이 공개되면 스텝을 스테킹 한도를 넘겨 배정할 수 없으므로 자동으로 더미가 됩니다.

[45.4.3] **도선 도하.** 미공개 기동 유닛이 도선 도하 *Ferry Crossings*를 수행할 때(17.4 참조), 그 유닛은 도하가 이루어지기 직전에 공개됩니다. 도하시킬 수 있는 수보다 더 많은 스텝을 포함하고 있고, 건너간 스텝들을 구현할 수 있는 유닛 카운터가 없다면, 지도 위 어디에 있던 **동일한** 미공개 유닛 카운터 하나를 플레이에서 제거하고 즉시 이 목적으로 재사용할 수 있습니다. 그 아래에 건너간 스텝 수와 같은 스텝 마커를 놓습니다. 사용 가능한 미공개 유닛 카운터가 없다면 그 도선 도하를 수행할 수 없습니다.

[45.4.4] **수륙양용 도하.** WP 차량화소총연대가 미공개 유닛으로 마인 강을 수륙양용 도하 *Amphibious Crossing*하려 할 때(17.5 참조), 그 유닛은 도하가 이루어지기 **직전에** 공개됩니다. 그런 다음 WP 플레이어는 수륙양용 도하 테이블 *Amphibious Crossing Table*을 참고해, 반대편 강둑으로 성공적으로 건너간 스텝 수를 결정하기 위해 주사위를 굴립니다. 일부 스텝은 건너가고 일부는 건너지 못했는데, 건너간 스텝들을 구현할 수 있는 유닛 카운터가 없다면, 지도 위 어디에 있던 동일한 미공개 유닛 카운터 하나를 플레이에서 제거하고 즉시 이 목적에 재사용할 수 있습니다. 그 아래에 건너간 스텝 수와 같은 스텝 마커를 놓습니다. 사용 가능한 미공개 유닛 카운터가 없다면 그 수륙양용 도하 시도는 실패하며, 모든 스텝은 도하 지점에 남습니다.

[45.4.5] **지뢰지대.** 미공개 유닛이 미공개 지뢰지대가 있는 헥스에 들어가면, **먼저 그 유닛을 공개합니다.** 그 유닛이 더미로 공개되면 즉시 플레이에서 제거되며, 활성 플레이어는 지뢰지대 마커를 확인할 수 없습니다. 그 유닛이 실제로 공개되면, 활성 플레이어는 지뢰지대 마커가 실제인지 아닌지 확인할 수 있습니다. 지뢰지대가 실제라면, 막 들어간 그 전력의 각 스텝은 지뢰 공격을 받습니다. 45.5.3도 참조하십시오.

[45.4.6] **스텝 이전 금지.** 한 측을 히든 모드로 플레이할 때, 공개된 유닛들 사이에서만 스텝 이전이 가능합니다(11.7 참조).

[45.4.7] **지도 이탈.** 유닛이 승점을 얻기 위해 지도 가장자리로 이탈할 때(46.7.4 참조), 다음 규칙이 적용됩니다:

1. 유닛이 공개된 상태라면, 그 유닛과 그 스텝은 모두 오프맵에 남습니다(다음 재정비 페이지 동안 스텝이 풀로 돌아가지 않음) 그리고 게임 종료 시 승점으로 계산됩니다.
2. 유닛이 공개되지 않은 상태라면, 소유 플레이어는 그 유닛이 이탈하는 순간 공개 주사위를 굴립니다. 스테킹 한도까지 그 유닛에 배정될 수 있는 스텝은 유닛과 함께 오프맵에 남으며(다음 재정비 페이지 동안 풀로 돌아가지 않음), 게임 종료 시 승점으로 계산됩니다.

[45.4.8] **히든 모드 대응.** 플레이어는 미공개 유닛을 포함한 부대를 목표 헥스로 대응 이동시킬 수 있으며, 그러면 그 유닛들은 즉시 공개됩니다. 그러나 45.3항에 따라, 기동 스텝은 스테킹 한도를 넘겨 공개될 수 없고, 헥스 안 유닛 카운터 수 역시 플레이어의 히든 모드 유닛 카운터 스테킹 한도를 넘을 수 없습니다(45.1.3 참조).

플레이어는 대응 이동이 끝날 때 유닛 카운터 한도를 맞추기 위해, 대응 유닛들이 공개된 뒤 그들을 목표 헥스 안의 유닛들과 결합할 수 있습니다. 모든 대응 유닛이 더미로 판명되더라도, 그 헥스 안 유닛들은 여전히 사용될 면으로 뒤집히며 후퇴할 수 없습니다(그들은 증원을 기대하며 그 헥스를 사수했기 때문입니다).

[45.4.9] **제거된 유닛.** 기동 유닛이 제거되면, 그 유닛 카운터를 풀 카드의 그 연대 또는 여단/유형에 해당하는 유닛 카운터 박스로 되돌립니다. **예외:** 공중기동 기동 유닛은 풀이 없습니다(항상 1스텝 유닛이기 때문입니다). 따라서 제거된 공중기동 기동 유닛은 영구히 게임에서 제거됩니다.

[45.5] 풀로 반환

[45.5.1] 재정비 페이지의 풀 복귀 스텝 *Return to Pool Step* 동안, 히든 모드로 플레이되는 한 측의 지도 위 모든 기동 유닛 아래의 스텝 마커를 제거합니다. 단, 다음 유닛 아래의 스텝 마커는 **예외**입니다:

1. 적 유닛에 계속 인접해 있는 유닛.
2. **최근 두 턴, 즉 현재 턴 또는 직전 턴**에 도선 도하 *Ferry Crossing* 또는 수륙양용 도하 *Amphibious Crossing*를 수행했고, 같은 유형의 유닛이 여전히 마인 강 양쪽에 남아 있는 연대 또는 여단/유형에 속한 유닛(45.5.2 참조).
3. 지뢰지대를 점유하고 있는 유닛(45.5.3 참조).
4. 적 유닛 또는 EZOC를 포함한 연속된 헥스 고리에 의해 둘러싸여 있는 유닛(거리 무관).
5. 지도에서 이탈한 유닛.

제거된 스텝은 각 WP 연대 또는 NATO 여단/유형에 맞는 풀로 되돌리며, 풀 카드의 해당 풀 스텝 마커도 그만큼 증가시킵니다. 플레이 중 제거된 스텝은 결코 풀로 되돌아가지 않습니다.

[45.5.2] **하천 도하.** 한 개 이상의 유닛이 도선 도하 *Ferry Crossing*나 수륙양용 도하 *Amphibious Crossing*로 마인 강을 건너 뒤, 공통 풀을 공유하는 공개 유닛들이 강 양쪽에 나뉘어 있다면, 그 유닛들의 스텝 마커는 제거되지 않으며 풀로 되돌아가지 않습니다. 대신 해당 연대 또는 여단/유형의 살아남은 모든 스텝이 마인 강의 같은 쪽에 있게 되는 첫 번째 재정비 페이지까지 지도 위에 남아 있습니다. 이 조건에서는 지도이탈 유닛은 무시합니다.

[45.5.3] 지뢰지대. 지뢰지대를 점유한 공개 유닛은 자신의 스텝 마커를 제거하거나 스텝 전투력을 풀로 되돌리지 않습니다. 대신 해당 유닛이 더 이상 지뢰지대를 점유하지 않게 되는 첫 번째 재정비 페이지까지 스텝 마커를 유지합니다.

[45.5.4] 포위망. 적 유닛 또는 EZOC를 포함한 연속된 헥스 고리에 둘러싸인 공개 유닛은 자신의 스텝 마커를 제거하거나 스텝 전투력을 풀로 되돌리지 않습니다. 대신 해당 유닛이 더 이상 둘러싸여 있지 않게 되는 첫 번째 재정비 페이지까지 스텝 마커를 유지합니다. 이 고리는 공개된 유닛에서 어떤 거리든 떨어져 있을 수 있습니다.

[45.6] 재배치

기동 유닛이 제거되거나 결합되거나, 또는 더미로 공개되면, 그 유닛 카운터는 항상 풀 카드 *Pool Card*의 해당 연대 또는 여단/유형 유닛 카운터 박스로 되돌아갑니다. 각 활성화 사이클의 재배치 세그먼트 동안 플레이어는 현재 풀 카드에 있는 활성화 편제의 유닛 카운터를 일부 또는 전부를 지도에 되돌릴 수 있습니다. 플레이어는 재배치 세그먼트 동안 같은 헥스에서 시작한 공개 유닛들을 결합해 남는 유닛 카운터를 다른 곳에, 심지어 다시 같은 헥스에, 미공개 유닛으로 되돌릴 수도 있습니다. 되돌아오는 유닛은 다음 두 위치 가운데 하나에 놓을 수 있습니다:

1. 같은 연대 또는 여단/유형의 다른 유닛이 있는 지도 위 아무 헥스(다만 적 유닛에 인접한 헥스에는 배치할 수 없음).
2. 상위 HQ가 있는 지도 위 아무 헥스.

재배치 세그먼트 동안 플레이어가 사용 가능한 모든 유닛 카운터를 반드시 전부 재배치해야 하는 것은 아닙니다. 일부 또는 전부를 나중에 공개 유닛을 분할하는 데 쓰기 위해 남겨둘 수도 있고, 풀 카드에 무기한 보관할 수도 있습니다.

[45.6.1] 일반 규칙의 예외로, NATO 유닛 카운터는 재배치 세그먼트 동안 NATO의 히든 모드 1헥스당 2유닛 스테킹 한도를 위반한 상태로 지도에 배치될 수 있습니다. 그러나 NATO 플레이어는 활성화 사이클이 끝날 때까지는 유닛 스테킹 한도를 맞춰야 합니다.

[45.6.2] 유닛 카운터 배치 한계. 한 편제의 사용 가능한 모든 스텝이 이미 공개되었더라도, 플레이어는 유닛 카운터를 지도에 되돌릴 수 있습니다. 그러나 한 연대 또는 여단/유형에 대해 지도 위에 존재하는 유닛 카운터 수는 그 연대 또는 여단/유형에 남아 있는 총 스텝 수의 두 배를 넘을 수 없습니다(지도 위와 풀 안의 총합). 유닛 카운터를 지도로 되돌리는 것이 이 제한을 위반하게 된다면, 해당 유닛 카운터는 지도로 되돌릴 수 없습니다.

스텝 손실로 인해 지도 위 유닛 카운터 수가 이 제한을 초과하게 되면, 소유 플레이어는 즉시 이 제한을 만족할 때까지 지도에서 카운터를 제거합니다. 어떤 연대 또는 여단/유형의 마지막 기동 스텝이 제거되면, 그 연대 또는 여단/유형의 모든 유닛 카운터는 즉시 지도에서 제거되며 다시는 플레이로 돌아오지 않습니다.

[45.7] 히든 모드 대공포 사격

유닛의 대공포 전투력 *Flak Strength*은 그 유닛이 포함한 스텝 수에 기초하며, 미공개 유닛이 대공포 사격에 참가할 때는 그 수가 미스터리이므로, 플레이어는 미공개 유닛의 대공포 전투력을 계산할 때 다음 스텝 수치를 사용합니다:

1. 연대에 속한 WP 기동 유닛: 3스텝
2. DTB에 속한 WP 기동 유닛: 2스텝
3. NATO 기동 유닛: 1스텝

이 수치들은 대공포 전투력 차트에 적혀 있습니다. 공개된 기동 유닛, 공중기동, HQ, 포병, 공병 유닛은 모두 오픈 모드와 정확히 같이 실제 스텝 수치를 사용해 대공포 전투력을 계산합니다.

[45.8] 준비된 방어

준비된 방어 *Deliberate Defense* 마커는 **적 활성화 사이클** 동안 유닛이 공개될 때 스텝을 받을 가능성을 높이기 위해 유닛 위에 놓습니다. 준비된 방어 마커 아래에 있는 유닛은 공개 테이블 *Revelation Table* 굴림에 +2 DRM을 받습니다. 준비된 방어 마커는 헥스가 아니라 개별 유닛 위에 놓습니다. 해당 마커는 유닛이 현재 공개 상태인지 여부와 관계없이 그 위에 놓을 수 있습니다(공개된 유닛도 마커가 필요해질 때에는 다시 미공개 상태가 될 수 있습니다).

[45.8.1] 각 WP 활성화 사이클 끝의 준비된 방어 *Deliberate Defense* 세그먼트 동안, WP 플레이어는 활성화 사단의 각 연대(DTB 또는 배속 연대 포함)에서 유닛 하나 위에 준비된 방어 마커를 놓을 수 있습니다.

[45.8.2] 각 NATO 활성화 사이클 끝의 준비된 방어 *Deliberate Defense* 세그먼트 동안, NATO 플레이어는 활성화 여단에 속하거나 그 여단에 배속된 기동 유닛 2개 위에 준비된 방어 마커를 놓을 수 있습니다.

[45.8.3] 플레이어는 어느 시나리오든 시작 시 지도 위에 배치되는 편제들에 대해 언제나 준비된 방어 *Deliberate Defense* 마커 전량을 모두 배치할 수 있습니다.

[45.8.4] 플레이어가 준비된 방어 *Deliberate Defense* 마커 허용량 전부를 반드시 배치해야 하는 것은 아닙니다.

[45.8.5] 준비된 방어 *Deliberate Defense* 마커는 그것이 놓인 유

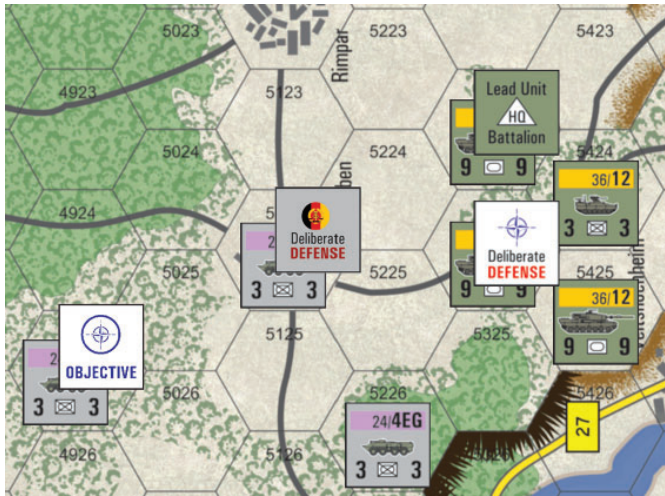
닛이 예비 페이지 동안 대응, 스크리닝 또는 이동을 하면 그 유닛과 함께 이동합니다.

[45.8.6] 준비된 방어 *Deliberate Defense* 마커는 1) 그 마커가 표시한 유닛이 공개되는 즉시, 또는 2) 그 편제의 다음 활성화 사이클 재배치 세그먼트 동안 제거해야 합니다.

[45.8.7] 준비된 방어 *Deliberate Defense* 마커를 지닌 미군 기병 유닛이 더미로 판정되면, NATO 플레이어는 폴에 스텝이 남아 있는 한 언제나 그 결과를 무시하고 그 유닛이 1스텝을 포함한다고 선언할 수 있습니다.

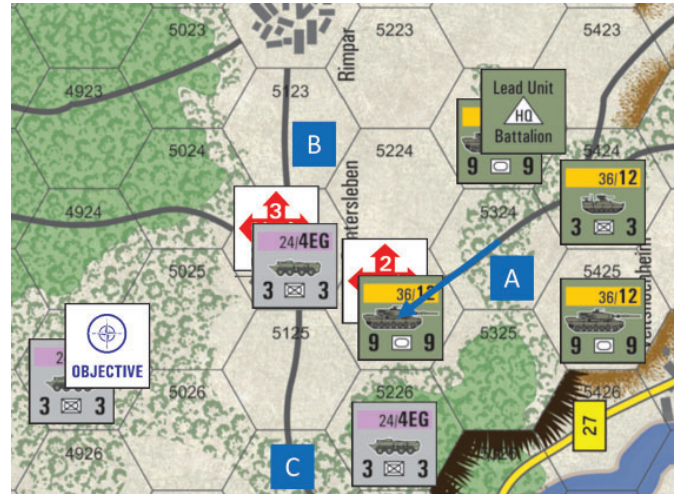
히든 모드 플레이 예시:

그림 #1



NATO 플레이어는 제36관저여단을 활성화했습니다. 재배치 세그먼트 동안 그는 5324헥스의 자기 유닛에서 준비된 방어 *Deliberate Defense* 마커를 제거합니다. 작전 세그먼트 동안 그는 4925헥스를 목표로 급속 공격을 선언합니다. 그는 이 그림에 나온 서독 유닛 4개 모두로 태스크포스를 형성하고, 지휘 포인트 1점을 소모해 이 작전에 배정합니다. 또한 5225헥스를 집결 지점으로 하는 부대 수평 이동(16.6.2 참조)을 수행하겠다고 선언합니다. 제36여단은 전차 8스텝과 기계화 보병 4스텝을 스텝 풀에 보유한 완편 전력이며, 아직 이번 턴에 그 유닛들 중 어느 것도 공개되지 않았습니다. 그 맞은편에는 아직 공개된 유닛이 없고 스텝 풀에 6스텝이 있는 동독 제24차량화소총연대가 있습니다.

그림 #2



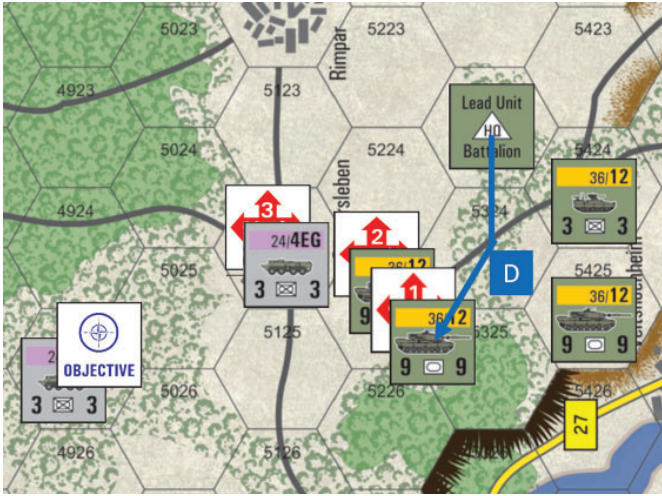
A. NATO 플레이어는 가장 가까운 Leopard 2 유닛을 5225헥스로 이동시킵니다. 이로써 동독 제24차량화소총연대의 전방 두 유닛과 접촉이 발생합니다. 이동 부대 안에 현재 공개된 유닛이 없으므로, NATO 플레이어는 먼저 자기 Leopard 2 유닛을 공개해야 합니다. 그는 공개 테이블 *Revelation Table*을 참고해 5를 굴리고, 공세 작전을 수행 중이므로 +2 보정수치가 적용되어 7이 됩니다. 보정된 7은 제36관저여단 Leopard 2 폴에서 2스텝을 빼서 이 유닛 아래에 배치한다는 뜻입니다.

B. 이동 부대가 실제로 판명되었으므로, 비활성 플레이어는 접촉 중인 자기 유닛들을 공개해야 합니다. WP 플레이어는 먼저 준비된 방어 *Deliberate Defense* 마커 아래에 있는 자신의 BTR 유닛을 공개하기로 합니다. 그는 공개 테이블을 참고해 4를 굴리고, 준비된 방어 +2 보정수치를 적용해서 6이 됩니다. 이 결과는 3스텝입니다. WP 플레이어는 BTR 유닛 아래에 3스텝 마커를 놓고, 연대의 스텝 풀에 기록된 스텝 수를 3으로 줄입니다.

C. 다음으로 WP 플레이어는 접촉 중인 두 번째 BTR 유닛을 공개합니다. 그는 공개 테이블을 참고해 1을 굴리고, 그 결과 "Dummy"가 나옵니다. 그 BTR 유닛은 지도에서 제거됩니다.

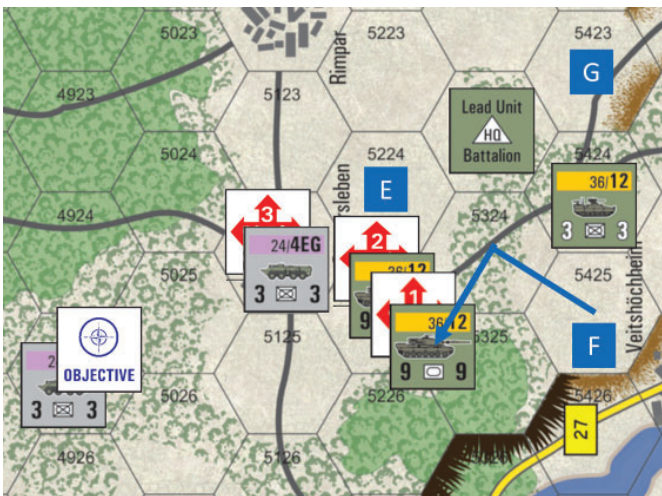
AIR & ARMOR

그림 #3



D. 이제 NATO 플레이어는 자신의 선도 유닛을 집결 지점 헥스로 이동시킵니다. 그는 공개 테이블 **Revelation Table**을 참고해 3을 굴리고, 공세 작전 수행에 대한 +2 보정수치를 적용해 최종 결과는 5입니다. 이 결과는 1스텝입니다. NATO 플레이어는 Leopard 2 유닛 아래에 1스텝 마커를 놓고, 제36여단의 전차 스텝 풀에 기록된 수를 5로 줄입니다.

그림 #4

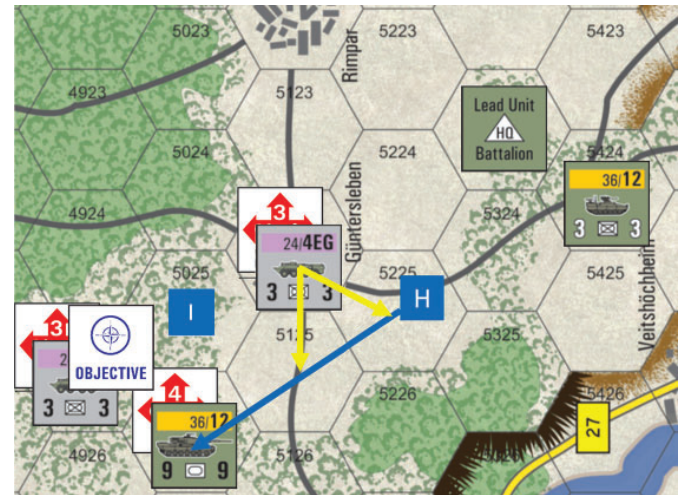


E. 이제 NATO 플레이어는 집결 헥스에 공개된 유닛 두 개를 갖게 되었습니다. 그는 이 두 유닛을 3스텝 유닛 하나로 결합해, 유닛 카운터 스테킹 한도 2개를 유지한 채 다른 유닛 하나를 더 이동시킬 수 있도록 하기로 합니다.

F. NATO 플레이어는 마지막 Leopard 2 유닛을 집결 지점 헥스로 이동시킵니다. 공개 테이블에 따라 8을 굴리고, 공세 작전 수행에 대한 +2 보정수치로 10이 됩니다. 이 결과는 3스텝입니다. 그러나 기동 스텝 스테킹 한도 4개를 준수하기 위해 1스텝만 더 흡수할 수 있습니다. 따라서 풀에서 1스텝만 가져올 수 있습니다. NATO 플레이어는 제36관저의 Leopard 2 풀을 1스텝 줄이고, 방금 이동한 Leopard 2 유닛 아래에 1스텝 마커를 놓습니다.

G. 이제 이 태스크포스는 기동 스텝 최대 한계 4에 도달했으므로, 그 태스크포스에 배정된 남아 있는 미공개 유닛들은 모두 사용됨 면으로 뒤집혀 태스크포스에서 이탈합니다. 따라서 NATO 플레이어는 자기 Marder 유닛을 사용됨 면으로 뒤집어야 합니다.

그림 #5



H. NATO 플레이어는 집결 헥스의 두 유닛을 단일 4스텝 유닛으로 결합한 뒤, 남은 4MP를 가지고 5225헥스에서 태스크포스의 이동을 계속합니다(파란 화살표). Leopard 2 유닛은 5225를 벗어날 때와 5125를 벗어날 때 다시 한 번 침투 사격 **Infiltration Fire**을 받지만(노란 화살표), 두 번 모두 빗나갑니다. 해당 유닛은 목표 헥스에 인접한 5026헥스에서 멈춥니다.

I. 이제 WP 플레이어는 목표 헥스의 BTR 유닛을 공개해야 합니다. 그는 7을 굴리고, 그 결과 3스텝이 나옵니다. WP 플레이어는 BTR 유닛 아래에 3스텝 마커를 놓고, 연대의 스텝 풀 박스 **Step Pool Box**에서 스텝 마커를 제거해 연대 스텝 풀에 기록된 스텝 수를 0으로 줄입니다. 이제 급속 공격 작전의 남은 스텝들을 진행합니다.