

HORNET LEADER

CARRIER AIR OPERATIONS

• 소개	1
• 게임 구성물	2
• 캠페인 준비	6
• 플레이 순서	9
• 비행 전	9
• 표적 진입 구간 비행	10
• 표적 지역 상공	11
• 귀환 구간	14
• 디브리핑	15
• 선택 규칙	17
• 만든 이	18
• 항공기와 무장	18
• 예시 임무	22

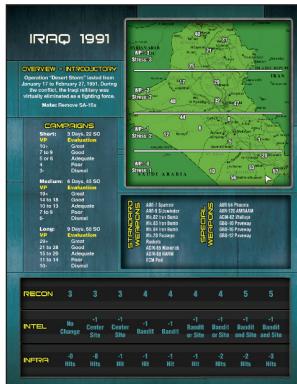
• 소개

당신은 미 해군 또는 미 해병대의 최첨단 타격 전투비행대를 지휘하는 지휘관입니다.

비행대 지휘관으로서, 당신에게는 수행해야 할 임무와 파괴해야 할 표적 **Target**이 있으며, 표적과 잠재적인 적의 방공망에 대한 정보를 제공하는 정보 브리핑도 받게 될 것입니다. 어떤 조종사를 투입할지, 항공기를 어떻게 무장할지는 전적으로 당신의 몫입니다.

당신이 충분히 능숙하다면, 임무를 꾸준히 성공시키고 모든 조종사를 무사히 귀환시킬 수 있을 것입니다.

• 게임 구성물



캠페인 지도

이 시트에는 표적 기회, 캠페인 기간, 그리고 해당 캠페인에 특화된 기타 정보가 표시됩니다.

캠페인 난이도는 4단계가 있으며, 쉬운 것부터 어려운 것까지 순서대로: 입문 *Introductory*, 표준 *Standard*, 고급 *Advanced*, 전문가 *Expert* 난이도입니다. 첫 캠페인은 입문 난이도로 시작할 것을 권장합니다.

지도에 있는 숫자는 표적 카드 오른쪽 위 모서리 숫자와 대응하는 표적 번호입니다.



각 지도에 있는 작은 흰색 커서 마커는 항공모함에서 출발하는 당신의 비행대가 날아오는 방향을 나타냅니다. 이는 게임 플레이에 영향을 주지 않습니다.



참고 시트

이 시트에는 게임 진행에 필요한 모든 참조표 및 일반 정보가 정리되어 있습니다.



전술

디스플레이 시트

각 임무의 표적 지역 상공 *Over Target* 구간을 해결할 때 이 시트를 사용합니다.

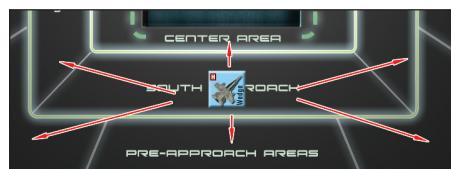
이 시트에는 플레이 순서와 카드를 정리할 구역이 있습니다.

인접 구역

공격이나 이동 범위를 계산할 때는 항상 최단 경로를 사용합니다.

중央 구역에 인접한 구역은: 접근 구역 *Approach Area*입니다.

접근 구역에 인접한 구역은 해당 접근 구역과 접하는 중央 구역, 해당 접근 구역과 접하는 다른 접근 구역, 해당 접근 구역과 접하는 사전 접근 구역*Pre-Approach Area*입니다.



사전 접근 구역 *Pre-Approach Area*에 인접한 구역은: 해당 사전 접근 구역과 접하는 사전 접근 구역, 해당 사전 접근 구역과 접하는 접근 구역, 해당 사전 접근 구역과 접하는 스탠드오프 구역입니다.

스탠드오프 구역에 인접한 구역은: 해당 스탠드오프 구역과 접하는 사전 접근 구역, 해당 스탠드오프 구역과 접하는 스탠드오프 구역입니다.

주사위

이 게임에서는 10면체 주사위(d10)를 사용합니다. 이는 1부터 10까지의 무작위 숫자를 생성합니다. 일부 주사위는 1~10, 일부는 0~9까지로 적혀 있습니다. 주사위에서 “0” 면이 나오면 “10”으로 간주합니다.

카운터



항공기: 각 카운터에는 저고도면과 고고도 면이 있습니다.

방공망 Air Defenses: 이 카운터는 양면입니다. 한쪽에는 사이트 *Site*, 다른 한쪽에는 적기 *Bandit*가 있습니다.



사이트 Site는 당신의 항공기를 공격하는 지상 기반의 적 대공포 및 미사일 시스템입니다.



적기 Bandit는 여러분의 항공기를 공격하는 적 전투기를 나타냅니다.

모든 방공망 *Air Defense* 카운터를 챕에 집어 넣고 임무 중 사이트 및 적 기를 결정할 때마다 뽑습니다.

방공망 카운터 상단에는 공격 수치가 있습니다.

검은 원 안의 숫자는 해당 카운터의 최대 공격 범위입니다. 검은 원 속 숫자가 없는 카운터는 동일 구역 내의 항공기만 공격할 수 있습니다.

카운터에 H 또는 L 표시가 있다면, 해당 카운터는 고고도, 저고도 또는 모든 고도의 항공기를 공격할 수 있습니다.

카운터 왼쪽 상단에 “R”이 있다면, 해당 카운터는 일반 무기뿐 아니라 대레이더 무기(AGM- 88s)로도 공격할 수 있습니다.

모든 사이트의 왼쪽 상단에는 “S” 표시가 있으며, 이는 취약 표적 *Soft target*임을 나타냅니다. 일부 무기는 취약 표적을 공격할 때 보너스를 받습니다. 보너스는 해당 무기 카운터에 적혀 있습니다.

일부 사이트와 적기 왼쪽 상단에는 양수 또는 음수로 된 방어 수치가 있습니다. 이들을 공격할 때 주사위 굴림에 이 보정 수치를 적용합니다.

예시: 어떤 사이트에 "+1" 방어 보정 수치가 있으면 더 쉽게 명중시킬 수 있습니다. 사이트를 공격할 때 주사위 결과에 1을 더합니다.

구성물 주의: 대만 방어 캠페인에서 중국군은 통상적인 소련제 전투기 구성을 사용합니다. 중국은 자체 전투기를 생산하지만, 성능은 소련 항공기와 매우 유사합니다.



적 폭격기: 이 카운터는 양면입니다. 한쪽 면에는 적 폭격기 1기가, 다른 쪽에는 적 폭격기 2기가 있습니다. 폭격기를 파괴할 때마다 필요에 따라 카운터를 뒤집거나 교체합니다.

항모 방어 임무 동안, 이 카운터를 사용해서 접근하는 적 폭격기를 나타냅니다. 각 카운터마다 방어 보정 수치가 있습니다. 폭격기를 대상으로 수행하는 공중전 공격에 이 방어 보정 수치를 적용합니다. 적기와 동일한 방식으로 폭격기를 공격합니다.

각 폭격기는 적기처럼 파괴해야 하는 개별 표적으로 취급합니다.

예시: 당신의 조종사 중 한 명이 폭격기 2기가 있는 폭격기 카운터를 표적으로 삼습니다. 그는 사이드와인더 4발을 발사해 3회 명중시킵니다. 그는 적 폭격기 1대를 격추합니다. 카운터를 폭격기 1기 면으로 뒤집습니다.

폭격기 카운터는 적기처럼 전술 디스플레이에서 이동하지 않으며, 중앙 구역에 머무릅니다. 폭격기 카운터는 당신의 항공기를 공격하지 않습니다.



스트레스: 각 조종사가 겪는 스트레스 수치를 기록하는데 사용합니다. 조종사가 스트레스를 받으면, 즉시 해당 항공기 카드에 스트레스 카운터를 올려놓습니다.



상황 인식Situational Awareness: 임무 중 조종사 각자가 가진 상황 인식 포인트를 기록하는 데 사용합니다. 필요에 따라 카운터를 뒤집고 교환합니다.



표적 피해: 표적에 가한 명중을 기록하는 데 사용합니다..



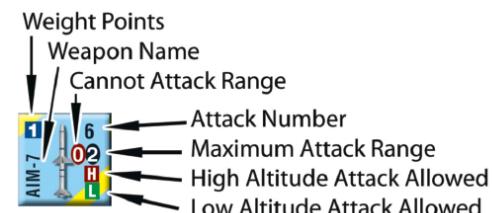
캠페인 시트 카운터: 캠페인 시트에 "표적Target" 카운터를 놓아, 표적이 어느 구역에 있는지 표시합니다.



r Recon	3	3	3	4	4
Intel	No Change	No Change	-1 Center Site	-1 Center Site	-1 Band
Infra	-0 Hits	-0 Hits	-0 Hits	-1 Hit	-1 Hit

캠페인 시트의 해당 항목에 정찰Recon, 정보Intel, 기반 시설 Infra 카운터를 놓습니다. 캠페인 시트 트랙을 참조할 때는, 각 카운터 오른쪽 칸의 정보를 사용합니다.

무장



항공기 무장 페이즈 동안 무기 카운터로 당신의 항공기를 무장시키십시오. 각 무기의 군용 제식 명칭은 카운터 왼쪽 가장자리를 따라 세로로 적혀 있습니다.

무기는 외부 장착 탄약, 내부 탄약, 또는 기체에 탑재되는 시스템일 수 있습니다. 각 항공기에는 중량, 하드포인트, 비행 시스템 제한에 따라 실을 수 있는 무기 종류가 제한됩니다. Hornet Leader에서 당신의 임무는 각 임무에 맞는 최적의 무기 조합으로 항공기를 무장하는 것입니다.

각 무기 카운터마다 중량 포인트Weight Point 비용이 있습니다. 게임에서 제공하는 무기 카운터 수량에 따라 무장을 선택할 수 있습니다. 제공된 실제 수량을 초과하여 특정 종류의 카운터를 사용할 수 없습니다. 카운터는 한쪽 면에 한 종류의 탄약, 다른쪽 면에 다른 종류의 탄약이 있습니다. 무기 카운터를 가져와 해당 항공기 카드 위에 놓습니다.

무기 유형

탄약 카운터는 세 가지 유형이 있습니다: 공대공, 공대지, 그리고 포드.

공대공 무장(AIM-9s, AIM-7s, AIM-120s 및 AIM- 54s)은 적기에게만 발사할 수 있습니다. 이 카운터에는 공대공 무장임을 표시하는 노란 줄무늬가 있습니다. 공대공 무장은 노란 줄무늬가 있는 적기 카운터에게만 발사할 수 있습니다.

그 밖의 모든 무장은 공대지 무장이며 사이트와 표적을 공격할 수 있지만, 적기를 공격할 수는 없습니다.

ECM 포드는 특별합니다. ECM 포드는 이를 탑재한 항공기를 적의 공격으로부터 보호해 줍니다. 자세한 규칙은 무장 섹션을 참조하십시오.

무기 특성

게임에 등장하는 각 무기는 다음과 같은 특성을 가집니다:



중량 포인트Weight points: 해당 무기 카운터를 항공기에 장착할 때 필요한 중량 비용입니다.

예시: Mk. 84의 중량 포인트 비용은 3입니다. 항공기에서 3 중량 포인트를 사용합니다.

Attack Number 공격 수치: 주사위를 굴린 결과가 공격 수치 이상이라면 표적에 명중Hits합니다.



최대 공격 범위(검은색): 무기가 표적을 공격할 수 있는 최대 거리입니다.



대레이더: 일부 사이트에는 "R"(레이더) 표기가 있습니다. AGM-88s에는 이에 대응하는 "R"(레이더) 표기가 있습니다. AGM-88s는 표적을 공격할 수 없으며, "R" 표기가 있는 사이트만 공격할 수 있습니다.



공격 불가 범위(빨간색): 특정 거리에서 공격할 수 없는 경우, 검정색 범위 정보 옆에 빨간색 숫자로 표기됩니다.



분산Dispersed: 일부 무기에는 검은 사각형 안에 "D"가 있습니다. 이 무기는 표적 카드에 있는 분산 제한(카운터당 1회만 명중 가능)의 영향을 받지 않는다는 의미입니다.



고고도 공격: 해당 무기는 항공기가 고고도에 있을 때 사용할 수 있습니다.



고·저고도 공격: 해당 무기는 항공기가 고고도 또는 저고도에 있을 때 사용할 수 있습니다.



저고도 공격: 해당 무기는 항공기가 저고도에 있을 때 사용할 수 있습니다.



독립 표적Independent Target: 일부 무기에는 검은 사각형 안에 "I"가 있습니다. 이 무기는 독립 표적에 발사할 수 있습니다. 각 카운터는 조종사가 선언한 표적 또는 다른 표적을 공격할 수 있습니다.

예시: 중앙 구역의 고고도에 있는 당신의 F/A-18C가 시나리오 표적을 표적으로 선언합니다. 일반적으로는 선언한 표적만 공격할 수 있지만, 독립 표적 특성을 가진 무장을 보유하고 있으므로, 표적에 GBU-10 한 발과 GBU-38 여러 발을 투하하고, 중앙 구역의 한 사이트에 GBU-38

한 발, 북쪽 접근 구역의 한 사이트에 GBU-38 한 발을 투하할 수 있습니다.



취약Soft: 모든 사이트와 일부 표적에는 "S" 또는 "Soft" 표기가 있습니다. 일부 무기는 취약 표적을 공격할 때 공격 주사위 보너스를 받습니다. 구체적인 보너스는 무기 카운터의 검은 사각형 안 "S" 옆에 적혀 있습니다.



제압Suppress: 일부 무기는 적 방공망 카운터의 공격을 제압할 때 공격 주사위 보너스를 받습니다. 구체적인 보너스는 무기 카운터의 노란 사각형 안 "S" 옆에 적혀 있습니다.

항공기 카드

각 조종사/항공기 카드는 각각 조종사와 항공기를 나타냅니다. 각 카드는 조종사의 서로 다른 숙련도 단계를 보여주는 양면으로 되어 있습니다. 본 규칙서에서 항공기와 조종사라는 용어는 이 카드를 가리킵니다.



1 - 조종사 이름 : 조종사 호출 부호는 참고용일 뿐, 게임 플레이에는 영향을 주지 않습니다.

2 - SA - 상황 인식Situational Awareness : 조종사의 상황 인식 숙련도입니다. 조종사의 SA 포인트 1점마다 조종사는 한 번에 두 번 행동할 수 있습니다. 느린 스텝 한 번과 빠른 스텝 한 번입니다.

3 - 숙련도 : 조종사 숙련도는 헛병아리Newbie, 신참Green, 평균Average, 숙련Skilled, 베테랑Veteran, 에이스Ace로 구성되어 있습니다. 숙련도가 높을수록 조종사 능력이 더 뛰어납니다.

4 - 경험 : 해당 조종사가 다음 숙련도로 진급하기 위해 획득해야 하는 경험 포인트입니다.

5 - 항공기 형식 : 항공기의 군용 제식 명칭입니다.

6 - 특수 옵션Special Option 포인트 : 해당 항공기를 선택할 때 지급되거나 소모되는 SO(특수 옵션) 포인트입니다. 3개의 숫자는 플레이 중인 캠페인 길이에 따라 획득하거나 소모하는 SO를 나타냅니다(단기 임무, 중기 임무, 장기 임무).

예시: 당신의 비행대에 F/A-18F를 추가하려면, 단기 임무 캠페인의 경우 SO 포인트 3점을 소모해야 합니다.

예시: 당신의 비행대에 A-7 Corsair II를 추가하면, 장기 임무 캠페인의 경우 SO 포인트를 추가로 12점 획득합니다.

7 - 취역 연도 : 해당 항공기가 운용된 연도입니다.

예시: F/A-18F는 2001년에 취역했습니다. 2001년 이후의 모든 캠페인에 참가할 수 있습니다.

8 - C - 침착함*Cool* : 각 작전일 종료 시 이 수치만큼 항공기의 스트레스 포인트를 제거합니다(해당 항공기를 비행했는지 여부와 관계없음).

9 - 스트레스 : 조종사는 임무를 수행하면 스트레스를 받습니다. 또한 적기와 사이트의 공격을 받으면 스트레스를 받습니다.

조종사의 스트레스 포인트가 “Okay” 범위에 있으면 카드의 Okay 행에 있는 능력치를 사용합니다. 샘플 카드의 범위는 0에서 5입니다. Okay 범위를 초과한 조종사는 동요*Shaken* 상태가 됩니다.

조종사 스트레스 포인트가 “동요*Shaken*” 범위에 들어가면, 그의 카드에서 동요 행의 수치를 사용합니다. 예시 카드에서 그 범위는 6~9입니다. 조종사의 스트레스가 동요 범위를 초과하면 비행 불능*Unfit* 상태가 됩니다.

조종사가 비행 불능이 되면(이 카드의 비행 불능 범위는 10 이상), 항공기에서 모든 무장을 제거합니다(포드 제외). 비행 불능 조종사는 공격하거나 제압을 수행할 수 없습니다. 비행 불능 조종사는 공격을 회피할 수 있습니다. 비행 불능 조종사는 임무에 참여할 수 없습니다.

10 - 상태 : 정상, 동요*Shaken*, 또는 비행 불능*Unfit*. 이는 조종사의 현재 스트레스 포인트를 기준으로 합니다. 동요 상태의 조종사는 AtA 및 AtG 숙련이 1~3포인트 감소합니다.

11 - 속도 : 빠르거나 느린 조종사로 나뉩니다. 빠른 조종사는 각 라운드에 적기와 사이트의 공격을 받기 전에 먼저 공격하며, 느린 조종사는 적기와 사이트가 공격한 이후에 공격합니다.

12 - AtA : 공대공 능력치. 조종사가 수행하는 모든 공대공 공격 및 제압*Suppress*을 이 수치로 보정합니다.

13 - AtG : 공대지 능력치. 조종사가 수행하는 모든 공대지 공격 및 제압 시 이 수치로 보정합니다.

14 - W : 중량 포인트*Weight points*. 항공기가 탑재할 수 있는 탄약 중량 포인트의 최대치입니다.

15 - 탄약 및 특수 능력 : 항공기에 장착할 수 있는 탄약 카운터의 종류 목록입니다. 목록에 없는 탄약은 항공기에 장착할 수 없습니다. 항공기에 특수 능력이 있다면 여기 표시됩니다. 특수 능력의 전체 설명은 이 규칙의 마지막에 있는 항공기 섹션을 참조하십시오.

16 - 기총 및 특수 능력 : 기총의 사용 가능 여부와 기총 공격 정보가 일부 특수 능력 정보와 함께 이 구역에 표시됩니다.

이벤트 카드



Target-Bound Event

Over Target Event

Home-Bound Event

이벤트 카드를 뽑으라는 지시를 받으면, 이 텍스트에서 뽑습니다. 맨 위 섹션은 표적지역으로 향하는 도중 발생하는 임무 이벤트를 나타냅니다. 중앙 섹션은 표적의 방 공망에 어떤 변경 사항이 있는지 나타냅니다. 아래 섹션은 표적 지역에서 귀환하는 도중 발생하는 임무 이벤트를 나타냅니다.

이벤트 카드에 달리 명시되지 않는 한, 이벤트는 임무에 참가한 항공기/조종사에게만 적용됩니다. 이벤트에 달리 명시가 없다면, 그 효과를 즉시 적용합니다.

도전적인 이벤트

도전적인 이벤트 일부 이벤트에는 “XP 1” 표기가 있습니다. 해당 이벤트의 모든 효과를 해결한 후, 해당 이벤트를 격고 생존한 각 조종사들은 경험 포인트 1을 받습니다. 조종사 로그에 경험 포인트를 기록하고, 임무 종료 시 정상적으로 조종사 진급 스텝에서 진급 여부를 확인하십시오.



표적 카드

표적 카드에는 임무 목표와 표적을 방어하는 병력에 대한 세부 정보가 적혀 있습니다.

표적 번호는 우측 상단에 있으며 캠페인 지도상의 번호와 일치합니다.

표적 특성 단어

많은 표적 카드에는 특수 텍스트 영역에 특성 단어가 있습니다.

적기 Bandit - 표적 지역 상공의 턴이 시작할 때마다, 지정된 수의 적기 카운터를 뽑습니다. 그렇게 나온 적기를 중앙 구역에 배치합니다.

보너스 - 표적을 파괴하면, 일반 효과 외 적혀 있는 보너스를 받습니다.

분산 Dispersed - 각 AtG 카운터는 표적에 최대 1회의 명중만 가할 수 있습니다.

고정 Fixed - JDAM 무장은 1999~2008 기간에는 고정 표적에만 공격할 수 있습니다.

아군 오사Friendly Fire - 표적 지역 상공Over Target에서 소모한 AtG 카운터 중 명중에 실패하거나 제암에 실패한 카운터마다, 공격한 조종사에게 스트레스 1을 가합니다.

강화Hardened - AtG 카운터가 표적에 가한 명중에서 1을 뺍니다.

개선Improvement - 이 특성은 표적 카드를 뽑을 때 활성화됩니다. 표적 카드를 파괴할 때까지 그 효과를 적용합니다. 이 표적 카드를 선택하지 않거나 파괴하지 않았다고 해도, 표적 카드를 버리지 않습니다. 이 카드들은 정찰 표적을 뽑는 것과는 별도로 파괴될 때까지 임무 선택을 위해 계속 사용 가능합니다.

예시: 표적 #41은 모든 표적에 명중 1회를 추가로 요구하게 만드는 개선 효과가 있습니다. 이는 카드 #41을 공개하는 즉시, #41을 포함한 모든 표적을 파괴하려면 명중 1회가 추가로 필요함을 의미합니다.

일부 표적 카드에는 플레이 중인 개선 카드를 버리게 하는 보너스가 있습니다. 표적 카드를 버리면 해당 카드의 개선 효과는 즉시 종료됩니다. 이 경우 카드가 파괴된 것으로 취급하지 않습니다.

오버킬Overkill - 표적에 지정된 수의 명중을 가하면 적혀있는 보너스를 얻습니다.

목표Objective - 지정된 카운터를 중앙 구역에 배치합니다. 표적을 파괴하려면 이 카운터들을 파괴해야 합니다. 표적을 파괴하기 위해 중앙 구역의 다른 카운터들을 파괴할 필요는 없습니다.

목표를 가진 일부 표적 카드에는 명중 수치도 적혀 있습니다. 표적을 파괴하려면 목표를 파괴하고 적혀 있는 수만큼의 명중을 가해야 합니다.

목표로 지정해야 할 적기와 사이트가 이미 캠페인 지시사항에 따라 제거된 카운터 뒷면에 있는 경우가 있을 수 있습니다. 그런 카운터는 목표용으로 필요한 만큼 사용하되, 캠페인에 사용 중인 적기/사이트 카운터에는 추가하지 마십시오.

페널티Penalty - 이 카드를 임무로 선택하고 표적을 파괴하지 못하면 적혀 있는 패널티를 받습니다. “캠페인 종료” 패널티를 받으면, 당신의 캠페인은 종료됩니다. 이를 형편없는Dismal 평가로 간주합니다.

스크램블Scramble - 이 카드를 한 장이라도 뽑으면 즉시 표적 카드 뽑기를 중단합니다. 이 카드를 그 날의 주요 임무로 반드시 선택해야 합니다.

보조Secondary - 매일 주요 임무를 수행함과 동시에, 보조 특성을 가진 사용 가능한 표적 카드 1장을 선택해 그 날 두 번째 임무를 수행할 수 있습니다. 그 날의 주요 표적을 선택할 때, 보조 임무를 수행할지 여부를 결정해야 합니다.

한 조종사는 주요 임무 또는 보조 임무 중 하나만 수행할 수 있습니다. 주요 임무에 조종사를 배정할 때 두 임무 모두에 조종사를 배정하세요. 주요 임무를 해결한 후에 보조 표적의 사이트를 결정하세요.

주요 임무를 수행한 뒤 보조 임무를 향해 비행하십시오. 보조 임무는 모든 면에서 주요 임무와 동일하게 취급합니다.

두 임무를 모두 완료한 후 캠페인 트랙을 조정합니다. 보조 표적은 주요 임무 또는 보조 임무의 표적으로 선택될 수 있습니다.

소형Small - 표적에 대한 모든 AtG 주사위 굴림에서 1을 뺍니다.

취약Soft - 일부 무장은 취약 표적을 공격할 때 보너스를 받습니다.

스트레스Stress - 임무 종료 시, 임무를 수행한 각 조종사에게 적혀 있는 수치만큼 스트레스 포인트를 더하거나 뺍니다.

차량Vehicle - 일부 무장은 차량 표적을 공격할 때 보너스를 받습니다.

따옴표로 표시된 단어 - 이 효과는 제목에 따옴표 안의 지정된 단어가 포함된 표적 카드에 적용합니다.

예시: 텍스트에 “Fleets”이라고 적혀있다면, 제목에 Fleet이라는 단어가 들어간 모든 표적 카드에 적용합니다.

• 캠페인 준비

전술 디스플레이 시트와 캠페인 지도 시트를 플레이어 앞에 놓습니다.

다음으로 미 해군 또는 미 해병대 캠페인을 수행할지 결정합니다.

미 해군 캠페인

미 해군 캠페인을 진행하는 경우, 당신은 공격 항공모함에서 출격합니다. 공격 항공모함은 100대 규모의 각종 항공기를 탑재하는 대형 함정입니다. 플레이어 로그 시트에서 “US Navy”에 동그라미 표시를 하세요. 비행대에 AV-8Bs를 선택하지 않습니다.

표적 카드를 살펴보고 캠페인 지도에 표시된 표적 번호가 적혀 있는 카드들을 찾습니다. 이 카드들로 표적 카드 덱을 구성합니다. 다른 표적 카드는 옆에 치워 두십시오. 이들은 캠페인 동안 사용하지 않습니다.

미 해병대 캠페인

미 해병 캠페인을 진행하는 경우, 당신은 강습상륙함에서 출격합니다. 강습상륙함은 단거리 이착륙 항공기를 탑재한 더 작은 함정입니다.

강습상륙함은 해병대의 해안 상륙 작전을 지원하는 해병 항공기를 운용합니다.

비행대에 AV-8Bs와 F-35B/C만 선택하세요.

플레이어 로그 시트에서 “Marine Corps”에 동그라미 표시를 하세요. 표적 카드를 살펴보고, 캠페인 지도의 가장 가까운 범위 대역에 표시된 표적 번호가 있는 카드들을 찾습니다. 이 카드들로 표적 카드 덱을 구성합니다. 다른 표적 카드는 옆에 치워 놓습니다.

예시: Iraq 1991 캠페인은 표적 카드 10, 20, 53, 56, 57로 시작합니다.

캠페인 노트에서 특정한 표적 카드를 플레이 상태로 두고 캠페인을 시작하라고 지시한다면, 그 카드들을 플레이 상태로 둔 상태로 캠페인을 시작합니다. 선행 범위 대역을 확보하지 않았더라도, 해당 표적에 대해 정상적으로 임무를 수행할 수 있습니다.

하나의 범위 대역에서 표적의 절반 이상을 파괴하면(홀림), 그 범위 대역은 “확보됨 Secured” 상태가 됩니다. 첫 번째 범위 대역을 확보하면, 표적 카드를 살펴보고 두 번째 범위 대역에 해당하는 카드를 선택합니다. 이를 아직 뽑지 않은 남은 표적 카드에 추가하고 쉬습니다.

예시: Iraq 1991 캠페인에서 두 번째 범위 대역의 표적 카드는 1, 5, 6, 8, 12, 44입니다.

캠페인이 끝날 때까지 각 범위 대역을 확보할 때마다 이 과정을 반복합니다.

해병대는 해군과는 다른 방식으로 캠페인을 진행합니다.

해군 캠페인에서는 캠페인의 모든 표적 카드를 표적 카드 덱에 넣고 시작합니다.

해병 캠페인에서는 가장 가까운 범위 대역의 표적 카드만 넣고 시작합니다. 각 범위 대역을 확보할 때마다 그다음으로 먼 범위 대역에 있는 표적 카드를 추가합니다.

캠페인 노트



일부 캠페인에는 캠페인 특별 지침을 자세히 설명하는 노트 섹션이 있습니다. 노트에서 사이트 또는 적기 카운터를 “Remove”이라고 지시한다면, 해당 카운터는 방공망 컵에 넣지 않습니다.

캠페인 트랙



캠페인 트랙에는 당신의 비행대가 적의 전략 지원에 가한 피해를 기록합니다. 캠페인 트랙의 “시작” 칸에 정보 Intel, 정찰 Recon, 기반 시설 Infra 카운터를 놓습니다. 해당 카운터의 화살표를 따라 바로 오른쪽에 있는 내용을 확인합니다.

예시: 위 그림에서, 정찰 카운터는 “3”을, 정보 카운터는 “-1 Center Site”를, 기반 시설 카운터는 “-0 Hits”를 가리키고 있습니다.

정찰 Recon (Reconnaissance)

이 트랙은 미국의 정찰 Recon 활동을 제한하는 적의 능력을 나타냅니다. 적의 능력이 피해를 입을수록, 표적을 선택할 때 뽑을 수 있는 표적 카드의 수가 증가하여 당신의 편대가 선택할 수 있는 표적의 폭이 넓어집니다. 이 등급은 당신이 뽑을 수 있는 최대 카드 수입니다. 카드는 한 장씩 선택해 뽑을 수 있습니다.

예시: 이전 임무에서 남아 있는 개선 표적 카드가 이미 여러 장 있다면, 더 많은 표적 카드를 뽑아 개선 표적 카드가 더 뽑힐 위험을 감수하고 싶지 않을 수 있습니다.

정보 Intel (Intelligence)

이 트랙은 미국이 공격할 수 있는 표적을 적이 예측하고, 그 주변에 방어를 배치하는 능력을 나타냅니다. 적의 정보 능력이 피해를 입을수록, 표적을 방어하기 위해 배치되는 사이트와 밴딧의 수가 줄어듭니다.

기반 시설 Infra (Infrastructure)

이 트랙은 적의 에너지, 수송, 조직 지원에 당신이 가한 피해를 나타냅니다. 기반 시설이 피해를 입을수록 표적을 파괴하는 데 필요한 명중 수가 줄어듭니다. 표적을 파괴하는 데 필요한 명중 수가 1 미만으로 줄어들면, 파괴에는 1회 명중이 필요한 것으로 간주합니다. 명중 수가 조정되었다고 목표 임무 동안 파괴해야 하는 카운터의 수가 바뀌지는 않습니다.

카드 덱 섞기

표적 카드 덱과 이벤트 카드 덱을 섞고 전술 디스플레이 시트의 해당 구역에 뒀면이 보이도록 놓습니다.

게임 중에 카드가 소진된 상태에서 새로 카드를 뽑아야하는 경우, 버린 카드 더미를 섞어서 새로운 덱을 만듭니다.

적 방공

방공망 Air Defense 카운터가 들어있는 컵을 캠페인 지도 시트 근처에 놓습니다.



진행할 캠페인 기간을 선택합니다. 캠페인은 단기 임무 Short, 중기 임무 Medium, 장기 임무 Long로 나누며, 각 캠페인마다 작전 기간이나 수행해야 할 임무 횟수가 다릅니다.

캠페인의 기간에 따라 사용할 수 있는 특수 옵션 Special Option 포인트 수와, 캠페인의 각 성공 단계별로 획득해야 하는 승리 포인트 수가 다릅니다.

예시: Iraq 1991 캠페인을 중기 임무 기간으로 진행하는 경우, 6일 동안 비행하고, 초기 SO 포인트 45를 받으며, “Good” 캠페인 평가를 달성하려면 14~18 VPs가 필요합니다.

특수 옵션 포인트

Medium:	6 Days, 45 SO
VP	Evaluation
19+	Great
14 to 18	Good
10 to 13	Adequate

각 캠페인 시트마다 사용 가능한 특수 옵션 포인트(SO 포인트)가 적혀 있습니다. 캠페인 기간에 따라 가용 SO 포인트도 다릅니다. 부여된 SO 포인트는 캠페인 전체에서 사용 할 수 있는 총량입니다.

특수 옵션 **Special Option** 포인트로 특수 무기나 우선권 옵션을 구입할 수 있습니다. 무기 가격은 캠페인 시트에, 우선권 가격은 도움말 시트에 있습니다. 항공기 비용은 항공기 카드에 적혀 있습니다.



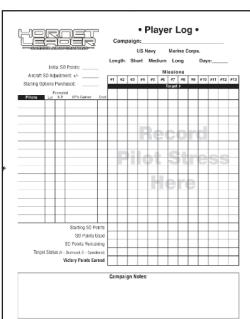
각 캠페인마다 사용 가능한 표준 무장과 특수 무장 목록이 있습니다.

특수 무장을 선택하려면 해당 무장의 중량 포인트 **Weight points**와 동일한 특수

옵션 포인트를 지불해야 합니다. 표준 무장에는 특수 옵션 포인트 비용이 없습니다.

이 비용은 카운터마다 발생합니다. 구매한 특수 무장은 항공기에 장착합니다. 임무 중 특수 무장을 소모하지 않았더라도, 해당 특수 무장을 구매하는 데 사용한 특수 옵션 포인트는 사용된 것으로 간주합니다.

예시: 임무에 GBU-16을 선택할 때마다 특수 옵션 포인트 2점을 지불해야 합니다.



플레이어 로그

플레이어 로그에 캠페인과 조종사 정보를 기록합니다. 플레이어 로그에 기록된 정보는 조종사 진급, 특수 옵션 포인트 지출, 표적 상태, 캠페인 결과를 결정하는 데 사용합니다. 캠페인 노트 영역에 구매한 선택 규칙을 기록하십시오. 시트는 복사하거나 www.dvg.com에서 다운로드할 수 있습니다.



비행대 조종사 선택

캠페인 시작 시, 조종사들의 경험 등급에 따라 조종사 카드를 선택합니다 (햇병아리 **Newbie** ~ 베테랑 **Veteran**). 기체 운용 연도가 캠페인 연도를 포함하는 항공기만 선택할 수 있습니다.

플레이어 로그 시트에 조종사 이름, 숙련도, 진급에 필요한 XP, 침착함을 기록합니다.

단기 임무 편대의 경험 등급: 햇병아리 **Newbie** 1명, 신참 **Green** 2명, 평균 **Average** 4명, 숙련 **Skilled** 1명.

중기 임무 편대의 경험 등급: 햇병아리 **Newbie** 1명, 신참 **Green** 2명, 평균 **Average** 5명, 숙련 **Skilled** 1명, 베테랑 **Veteran** 1명.

장기 임무 편대의 경험 등급: 햇병아리 **Newbie** 1명, 신참 **Green** 2명, 평균 **Average** 6명, 숙련 **Skilled** 2명, 베테랑 **Veteran** 1명.

예시: 나는 1991년 이라크 장기 임무 비행대를 선택했습니다. F/A-18C 항공기만 선택하기로 하고 다음과 같이 정했습니다:

햇병아리 **Newbie** - Wolf

신참 - Cowboy, Mustang

평균 - Talon, Griffin, Bear, Blackhawk, Panther, Hunter

숙련 - Banzai, Lightning

베테랑 - Wedge

항공기 수준

F/A-18C는 게임에서 항공기 수준의 기준이 되는 기종입니다. 성능이 떨어지는 항공기를 선택하면 캠페인 시작 시 추가 특수 옵션 포인트를 받습니다. 반대로 우수한 항공기를 선택하면 SO 포인트를 추가로 지불해야합니다.

획득하거나 지출하는 특수 옵션 포인트 수는 선택한 캠페인 기간에 따라 달라집니다.

각 A-7, AV-8B마다 단기/중기/장기 캠페인 동안 다음 SO 포인트를 받습니다: **4/8/12 SO**

각 F/A-18E, EA-18G마다 단기/중기/장기 캠페인 동안 다음 SO 포인트를 지불합니다: **2/4/6 SO**

각 F/A-18F마다 단기/중기/장기 캠페인 동안 다음 SO 포인트를 지불합니다: **3/6/9 SO**

각 F-35B/C마다 단기/중기/장기 캠페인 동안 다음 SO 포인트를 지불합니다: **3/6/9 SO**

예시: 비행대에 A-7 항공기 2대를 편성하면, 중기 임무 캠페인 시작 시 +16 SO 포인트를 받고 시작합니다.

조종사 진급 우선순위

캠페인 길이를 선택한 후, 조종사 우선 옵션을 사용할 수 있습니다. 이를 통해 한 명 이상의 조종사를 즉시 다음 등급으로 진급시킬 수 있습니다. 한 조종사를 여러 번 진급시킬 수도 있습니다.

단기 임무에서 조종사 1회 진급 비용은 6 SO, 중기 임무는 12 SO, 장기 임무는 18 SO입니다.

• 플레이 순서

비행 전

표적 카드 뽑기

표적 선택

사이트 결정 및 배치

조종사 배정

항공기 무장

표적 진입 구간 비행

표적 진입 구간 *Target-Bound* 이벤트 카드 뽑기

항공기 배치

적기 결정 및 배치

정보 방공망 조정

표적 지역 상공 *Over Target* 이벤트 카드 뽑기

Phoenix 미사일 공격

턴 카운터를 “1” 칸에 배치

표적 지역 상공 (5회)

긴급 투하 결정

빠른 조종사 공격

사이트 및 적기 공격

조종사 1명 제압 가능

공격받는 조종사는 회피 시도 가능

느린 조종사 공격

항공기 이동 및 고도 조정

적기 이동

턴 카운터 전진

귀환 구간 비행

귀환 구간 *Home-Bound* 이벤트 카드 뽑기

SAR 결과 굴림

디브리핑

임무 결과, 승리 포인트 기록, 정찰 *Recon* 조정

기반 시설 및 정보 카운터 조정

조종사에게 표적 카드 스트레스 추가

조종사 스트레스 회복(모든 조종사)

조종사 경험과 스트레스 기록



• 비행 전

표적 카드 뽑기

캠페인 지도 시트의 정찰 *Recon* 트랙을 따라 이번 임무에 뽑을 표적 카드 수를 결정합니다. 카운터의 화살표가 가리키는 숫자가 이번에 뽑을 카드 수입니다. 카드를 한 장씩 뽑습니다.

예시: 예시 그림에서 정찰 카운터의 위치를 기준으로, 최대 표적 카드 3장을 뽑을 수 있습니다.

각 표적 카드를 검토하고 그 중 하나를 임무 표적으로 선택합니다. 선택한 카드를 전술 디스플레이 시트의 중앙 구역에 놓습니다. 나머지 표적 카드는 버립니다.

현재 임무 열의 “Target #” 헤더 아래 임무 로그에, 공격하기로 선택한 표적 카드의 번호를 적습니다.

정찰 우선순위

사용 가능한 표적 카드를 확인한 후, SO 포인트로 정찰 우선순위 옵션을 구매할 수 있습니다.

2 SO 포인트를 소모해서 표적 카드를 2장 더 뽑을 수 있습니다. 추가 표적을 확인한 뒤에도 원하는 만큼 반복할 수 있습니다.

공백 기간

해당 일자에 임무를 비행하지 않기로 선택할 수 있습니다.

해당 캠페인 일자에 임무를 수행하지 않는 경우, 기반 시설 *Infra*, 정보 *Intel*, 정찰 *Recon* 카운터를 각각 왼쪽으로 1칸 이동합니다. 그런 다음 임무 디브리핑으로 가서 해당 절차를 수행합니다.

사이트 결정 및 배치

일반적으로 중앙 구역 및 주변 접근 구역 *Approach Area*에는 사이트가 있습니다.

Data	App	Ctr
Sites	1	2
Bandits	1	1
Hits	1	7

표적 카드 좌하단에는 접근 구역(App)과 중앙 구역(Ctr)에 배치되는 사이트 개수가 적혀 있습니다.

예시: 이 표적에는 4개의 접근 구역에 각각 사이트 1개씩, 중앙 구역에 사이트 2개를 배치합니다.

전술 디스플레이 시트



전술 디스플레이 시트를 사용해 전술 공대공/공대지 전투를 정리합니다. 각 임무마다 항공기가 표적 지역 상공 *Over Target*에 머무르는 5턴을 기록하기 위한 턴 트랙이 포함되어 있습니다.

각 접근 구역 *Approach Area*과 중앙 구역마다 컵에서 방공망 카운터를 해당하는 수만큼 무작위로 뽑습니다. 뽑은 카운터는 사이트 면이 위로 보이도록 해당 접근/중앙 구역에 배치합니다. 추후 적기 카운터가 얼마나 뽑힐지 가늠하기 위해 사이트 카운터 뒷면을 살펴보고 No Bandit 카운터가 얼마나 있는지 확인할 수 있습니다.

조종사 배정

이제 어떤 조종사를 임무에 보낼지 결정해야 합니다.



각 표적 카드마다 해당 임무에 참여할 수 있는 항공기의 최대 수량이 적혀 있습니다. 이 수치는 표적 카드 중앙에 있는 항공기 그림 아래에도 적혀 있습니다. 더 적은 수의 항공기를 임무에 투입할 수는 있지만, 해당 수치를 초과해서 투입할 수는 없습니다.

예시: 이 표적에는 항공기 4기를 임무에 투입할 수 있습니다.

비행대에서 해당 임무에 출격할 조종사를 선택합니다. 그리고 조종사를 무장할 수 있도록 카드를 앞에 놓습니다. 비행 불능Unfit 조종사는 임무에 투입할 수 없습니다.

항공기 무장

이번 임무에 선택한 각 항공기에 무장과 포드Pod를 할당합니다. 항공기마다 할당할 화력 수준은 임무동안 각 항공기의 전투 역할에 따라 달라집니다. 항공기가 탑재할 수 있는 무장의 수와 종류에는 여러 제한이 있습니다: 항공기별 중량 포인트, 항공기 카드에 표시된 무장 목록, 캠페인 시트에 표시된 무장 목록, 특수 무장에 지출할 수 있는 특수 옵션 포인트. 항공기 무장을 완료한 후, 지출한 SO 포인트를 로그에 기록합니다.

상황 인식



상황 인식 *Situational Awareness* 포인트가 있는 조종사 카드에 상황 인식 카운터를 높습니다.

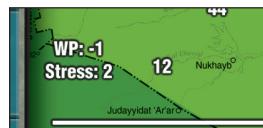


예시: 한 조종사의 상황 인식 값이 2라면, 그의 카드에 상황 인식 카운터 2 포인트를 높습니다.

비행대장 선택

이번 임무 동안 숙련도가 가장 높은 조종사를 비행대장 *Flight Leader*으로 선택합니다. 동일한 숙련도를 가진 조종사가 더 있다면, 그중 한 명을 비행대장으로 선택할 수 있습니다. 선택한 조종사의 항공기 카드에 비행대장 카운터를 높습니다.

예시: 이번 임무에서 가장 높은 숙련도 등급은 숙련 *Skilled*입니다. 숙련 조종사 2명을 선택했다면, 어떤 숙련 조종사를 비행대장으로 할지 당신이 결정합니다.



중량 포인트 제한

각 항공기는 중량 포인트 최대치만큼의 탄약 카운터를 장착할 수 있습니다.

이 수치는 캠페인 지도 시트에서 표적의 위치에 따라 감소합니다(이 중량 포인트는 추가 연료를 운반하는 것으로 간주됩니다).



예시: 1991 이라크 캠페인 동안 이 지역에서 표적을 공격한다면, 각 항공기는 중량 포인트 -3 패널티를 받습니다. 보통 중량 포인트 8을 탑재할 수 있는 F/A-18C 호넷은 5 WP만 탑재할 수 있습니다.

연료 탱크 우선순위

무장 스텝 동안 연료 탱크 우선순위 *Tanker Priority* 옵션을 구매할 수 있습니다. 연료 탱크 우선순위를 구매하면 이번 임무의 중량 포인트 패널티가 -0 WP로 줄어듭니다. 임무에 비행하는 항공기마다 SO 포인트 1 점을 지불합니다.

표적 진입 구간 비행

이 구간은 항공기가 이륙하여 표적 지역에 도달할 때까지의 시간을 나타냅니다.

표적 진입 구간 이벤트 카드 뽑기

이벤트 카드를 한 장 뽑고, 카드 상단 섹션 이벤트를 해결합니다.

임무 중단

표적 진입 구간 *Target-Bound* 이벤트를 해결한 후, 임무에 나선 항공기 중 일부 또는 전부를 임무에서 중단(귀환)시킬 수 있습니다.

임무를 중단한 항공기는 경험을 얻지 못하지만, 표적 스트레스는 정상대로 받습니다. 작전을 중단하지 않은 항공기는 표적 지역 상공 및 귀환 구간 페이즈에 반드시 참여해야 합니다.



항공기 배치

각 항공기 카운터를 스텝드오프 구역 중 하나에 배치합니다. 한 구역에 둘 이상의 항공기를 배치할 수 있습니다. 항공기를 무장함과 동시에 미리 이 과정을 계획하는 것이 좋습니다. 또한 각 항공기의 초기 고도도 선택합니다.

적기 결정 및 배치

표적 카드에는 표적 상공의 전투기 엄호 수준이 적혀 있습니다. 실제로 작전 지역에 존재하는 적 전투기의 수와 종류는 표적에 도달할 때까지 알 수 없습니다.



각 표적 카드의 좌하단에는 각 접근 구역과 중앙 구역에서 뽑을 적기 카운터 수가 적혀 있습니다.

예시: 이 표적의 경우, 각 접근 구역에서 적기 카운터 1개, 중앙 구역에서 1개를 뽑습니다.

각 접근 구역과 중앙 구역마다 캡에서 해당 수의 방공망 카운터를 무작위로 뽑습니다. 뽑은 카운터는 적기 면이 위로 보이도록 해당 접근 또는 중앙 구역에 배치합니다.



카운터에 “No Bandit”이라고 적혀 있으면 전술 디스플레이 시트에서 제거하고 캡에 되돌려 넣습니다. 남은 카운터는 표적을 방어하는 적 전투기를 나타냅니다.

정보 방공망 조정

정보 트랙을 확인하여 사이트 또는 적기 카운터를 추가해야 하는지, 제거할 수 있는지를 결정합니다. 트랙에 “Center”라고 표시되어 있으면, 중앙 구역에서 해당 유형의 방공망을 추가하거나 파괴합니다. “Center”가 아니라면, 중앙 구역 또는 임의의 한 접근 구역에서 해당 유형의 방어 카운터를 파괴합니다. 트랙에 +1 Site 또는 +1 Bandit이 표시되어 있으면, 해당 카운터를 뽑아 전술 디스플레이 시트의 적절한 구역에 추가합니다.

표적 지역 상공 이벤트 카드 뽑기

실제 표적Target을 방어하는 병력이 사전에 통보된 것과 다를 수 있습니다. 어떤 변화가 있는지 확인하기 위해 이벤트 카드를 한 장 뽑고, 중앙 구역 부분을 활용하여 이벤트를 해결합니다.

Phoenix 미사일 공격



Phoenix 미사일(AIM-54)로 무장한 F-14 Tomcat이 있다면, 이 스텝에서 적기를 상대로 무장 일부 또는 전부를 발사할 수 있습니다. 주사위를 굴리기 전에 발사할 모든

Phoenix 미사일과 각 미사일의 표적을 선언합니다.

이 공격에는 표준 AtA 보정 수치를 적용합니다. 이 스텝 동안 Phoenix 미사일 공격은 사거리를 무시하며, 항공기가 AtG 카운터를 탑재하고 있어도 페널티를 받지 않습니다.

예시: F-14 두 대가 각각 Phoenix 미사일 2발씩을 탑재했습니다. 전술 디스플레이에는 MiG-21, MiG-23, MiG-25, MiG-29 이렇게 적기 총 4기가 있습니다. 당신은 MiG-29에 Phoenix 2발, MiG-25에 1발, MiG-23에 1발을 선언합니다. 그런 다음 네 번의 공격 주사위를 굴립니다.

• 표적 지역 상공

표적 지역 상공 Over Target 해결 페이즈는 5턴 동안 진행합니다. 각 턴마다 전술 디스플레이 시트에서 이동과 전투를 기록합니다. “턴” 카운터를 사용해 현재 턴을 표시하세요.

긴급 투하 결정

항공기는 탑재하고 있는 모든 무장을 “긴급 투하 Jettison”(제거)할 수 있습니다. 이 무장은 소실되며, 긴급 투하하는 무장으로 적 유닛을 공격할 수 없습니다. 이는 보통 도그파이트를 수행할 때 발생하는 부정적 페널티를 피하기 위해 공대지 무장을 탑재한 항공기가 수행하는 행동입니다.

항공기 공격 순서

턴의 해당 스텝 동안, 항공기는 탄약을 소모해 표적, 사이트 또는 적기를 공격할 수 있습니다. 각 조종사의 속력에 따라 어떤 항공기가 먼저 공격하는지 결정됩니다.

빠른 조종사는 사이트와 적기가 공격하기 전에 먼저 공격을 합니다.

느린 조종사는 사이트와 적기가 공격을 마친 후에 공격을 합니다.

각 항공기는 개별적으로 공격하며, 한 번에 하나의 표적만 공격할 수 있습니다. 한 항공기가 공격을 선언하여 해결한 뒤 다음 항공기로 넘어갑니다.

상황 인식

느린 조종사는 빠른 조종사 공격 스텝 동안 자신의 상황 인식 Situational Awareness 카운터 중 하나를 버려, 그 턴의 빠른 스텝에서도 추가로 공격할 수 있습니다. 이 조종사는 느린 조종사 스텝에서도 여전히 공격할 수 있습니다.



Awareness 카운터 중 하나를 버려, 그 턴의 빠른 스텝에서도 추가로 공격할 수 있습니다. 이 조종사는 느린 조종사 스텝에서도 여전히 공격할 수 있습니다.

빠른 조종사는 느린 조종사 공격 스텝 동안 자신의 상황 인식 카운터 중 하나를 버려, 해당 턴의 느린 조종사 스텝에서도 추가로 공격할 수 있습니다. 빠른 스텝에서 이미 공격했더라도 이를 수행할 수 있습니다.

상황 인식 카운터를 버리는 것은 현재 턴의 그 조종사 공격에만 영향을 줍니다.

조종사는 자신의 상황 인식 카운터로 자신에게만 추가 공격을 부여할 수 있습니다. 다른 조종사에게 사용할 수는 없습니다.

추가 공격을 수행하고자 할 때 그 카운터를 버리십시오.

각 임무가 끝났을 때, 사용하지 않은 상황 인식 카운터를 모두 제거합니다.

비행대장



다른 조종사와 달리, 비행대장 Flight Leader은 자신의 상황 인식 카운터를 사용해서 본인의 추가 공격 기회를 얻거나, 임무에 참여한 다른 조종사의 공격 기회를 추가할 수 있습니다.

공격 제한

항공기의 현재 위치, 고도, 무장 조건에 따라 공격할 수 있는 적 유닛이 달라집니다. 각 턴마다 조종사는 적 하나를 자신의 공격 표적으로 선언할 수 있습니다:

항공기가 적정 고도에 있고, 표적이 공대지 무장의 사거리 내에 있다면, 공대지 무기 카운터로 표적을 공격합니다.

또는 항공기가 저고도에 있고 중앙 구역에 있다면, 기총으로 표적을 공격합니다.

또는 항공기가 적정 고도에 있고, 해당 사이트가 공대지 무장의 사거리 내에 있다면, 공대지 무기 카운터로 임의의 사이트 하나를 공격합니다.

또는 항공기가 저고도에 있고 해당 사이트와 같은 구역에 있다면, 기총으로 임의의 사이트 하나를 공격합니다.

또는 적기가 공대공 무기 카운터의 사거리 내 있다면, 적기 1를 공격합니다.

또는 적기와 같은 구역에 있다면 기총으로 적기 1를 공격합니다.

항공기가 공격할 준비가 되면, 공격할 표적 사용할 탄약 또는 기총 공격 여부를 지정합니다. 아래 관련 항목에 따라 공격을 해결합니다.



표적을 파괴하는 데 필요한 명중 수는 표적 카드에 적혀 있습니다.

예시: 이 표적을 파괴하려면 명중 7이 필요합니다.

공대공 공격

Attack Number



기록합니다. 발사한 각 무기 카운터는 항공기에서 제거합니다. 적기는 명중 1을 받으면 파괴됩니다.

보정 수치



	Stress	Status	Speed	AtA	AtG
	1	Okay	Fast	+1	+0
	7-11	Shaken	Slow	-2	-3

AIM-7/9/120 - Mk.20/82/83/84

해당 주사위 굴림에 현재 조종사의 AtA 보정 수치를 더합니다. AtA 보정 수치는 조종사의 현재 스트레스 포인트와 적용 중인 기타 보정 수치에 따라 달라집니다.



일부 적기 카운터에는 방어 보정 수치가 있습니다.

예시: Hunter가 베테랑일 때 스트레스가 0~6이면 Okay 수치를 사용합니다. 그는 빠르며 공중전 공격 +1, 공대지 공격 +0입니다. 스트레스가 7~11이면 동요(Shaken) 상태가 됩니다. 느려지고 공중전 공격 -2, 공대지 공격 -3이 됩니다. 스트레스가 12 이상이면 비행 불능(Unfit)이 됩니다.

예시: Hunter(베테랑)가 MiG-21 적기를 공격합니다. Hunter는 빠르므로 적기와 공격하기 전에 해당 적기를 공격할 수 있습니다. 또한 AtA 스킬 +1과 MiG의 방어 보정 수치 +2를 더해 총 +3을 공격 주사위에 더 할 수 있습니다.

도그파이트 중량 포인트 페널티

다음 표는 공대지 무장을 장착한 상태에서 사거리 0에 있는 적기를 공격하거나 제압할 때 조종사가 받는 페널티를 나타냅니다.

AtG 중량 포인트	AtA 페널티
2 미만	-0
3	-1
4	-2
5 이상	-3

이 페널티는 사거리 1 이상에서 공격하거나 제압할 때는 적용되지 않습니다. 포드의 중량 포인트는 계산하지 마십시오.

공중전 결과

명중에 성공하면, 표적 적기는 파괴되어 전술 디스플레이 시트에서 제거됩니다. 적기 카운터는 다른 카운터들과 함께 컵에 되돌려 놓습니다. 필요하지 않았더라도 소모한 각 무기 카운터는 항공기에서 제거합니다.

공대공 전투 예시:



Hunter가 AIM-9 AtA 미사일 2발로 MiG-21을 공격합니다. 항공기 카드에서 미사일 카운터를 제거해 발사하고, 카운터마다 10면체 주사위를 하나씩 총 두 번 굴립니다. 주사위 결과가 카운터 상단에 있는 공격 수치 이상이어야 명중합니다. AIM-9의 공격 수치는 6입니다. 조종사의 AtA 스킬(+1)과 MiG-21의 방어 보정 수치(+2)도 주사위 결과에 합산합니다. MiG-21은 한 번만 명중해도 파괴됩니다. 6과 2가 나왔고, 보정 수치를 적용하면 각각 9와 5가 됩니다. 9는 AIM-9의 공격 수치(6) 이상이므로 MiG-21은 파괴됩니다.

공대지 공격

공대지 무기를 소모해서 표적 또는 사이트를 공격하는 경우, 표적에 여러 차례 명중할 수도 있습니다. 발사한 각 무기마다 d10을 굴리고, 해당 무기의 공격 수치를 확인합니다.

Attack Numbers



공격 수치

보정된 주사위 결과가 첫 번째 숫자 이상 두 번째 숫자 미만이라면 1회 명중입니다.

보정된 주사위 결과가 두 번째 숫자 이상 세 번째 숫자 미만이라면 2회 명중입니다.

보정된 주사위 결과가 세 번째 숫자 이상 네 번째 숫자 미만이라면 3회 명중입니다.

보정된 주사위 결과가 네 번째 숫자 이상이라면 4회 명중입니다.

필요하지 않았더라도 소모한 각 무기 카운터는 항공기에서 제거합니다. 주: 모든 무기 카운터가 다중 명중 수치를 갖는 것은 아닙니다.

예시:



Mk. 82를 사용할 때 1~6은 빗나감, 7~9는 명중 1회, 10+는 명중 2회입니다.



Mk. 84를 사용할 때 1~2는 빗나감, 3~4는 명중 1회, 5~7은 명중 2회, 8+는 명중 3회입니다.

표적 또는 사이트를 기총으로 공격하려면 항공기는 저고도여야 합니다. 기총에 대해 d10을 굴리십시오. 보정된 주사위 결과가 10 이상이면 표적 또는 사이트에 명중 1을 기록합니다.

사이트에 대한 피해

사이트에 하나 이상의 명중을 입히면, 해당 사이트는 파괴되어 전술 디스플레이 시트에서 제거됩니다. 사이트 카운터는 컵에 되돌려 놓습니다.



일부 사이트 카운터에도 방어 보정 수치가 있습니다.

예시: Hunter(베테랑)가 SA-8A 사이트를 공격합니다. Hunter는 빠르므로 사이트의 공격 전에 공격할 수 있습니다. 사이트의 방어 보정 수치 +1을 더합니다.

예시: S-60에 Mk. 84를 투하한 뒤 주사위를 굴려 7이 나왔습니다. S-60은 파괴되어 전술 디스플레이 시트에서 제거되고 컵으로 되돌아갑니다.

표적에 피해 입히기

표적 피해 카운터를 사용해 표적에 가한 명중을 기록하십시오.



예시: 표적에 Mk. 84를 투하한 뒤 주사위를 굴려 10이 나왔습니다. 표적은 명중 3회를 받습니다. 표적 카드에 3 명중 피해 카운터를 놓습니다.

Data	App	Ctr
Sites	1	2
Bandits	1	1
Hits	1	

표적이 카드 좌하단에 적혀있는 수치 이상으로 명중을 입으면 파괴됩니다. 표적을 파괴하기 위해 사이트와 적기를 먼저 파괴할 필요는 없습니다.



추후기만 하면 됩니다.

명중 수치가 없는 표적에는 명중을 가할 필요가 없습니다. 캠페인 시트의 기반 시설 트랙과 기타 게임 효과에 따라 표적을 파괴하는 데 필요한 명중 수가 보정됩니다. 표적 카드에 따로 명중 수치가 없다면 명중 수를 보정하지 않습니다.

예시: 표적 #58 “Fighter Sweep”에는 명중 수치가 없습니다. 어떤 효과와 무관하게, 이 표적을 파괴하기 위해 명중을 가할 필요가 없습니다. 이 경우 목표 적기를 격

피해 전이

피해는 다른 표적으로 전이되지 않습니다. 사이트에 가한 추가 명중은 다른 사이트나 표적에 영향을 주지 않습니다. 마찬가지로 표적에 가한 추가 명중도 사이트에 영향을 주지 않습니다.

사이트와 적기의 공격

빠른 항공기의 공격이 끝난 후, 생존한 모든 사이트와 적기가 공격합니다. 사이트의 경우, 플레이어 항공기의 고도와 사거리에 따라 공격할 수 있는 항공기가 제한됩니다. 적기는 플레이어 항공기와의 사거리에 따라 공격할 수 있는 항공기가 제한됩니다.

사이트와 적기는 개별적으로 공격하며 한 번에 하나의 항공기만을 공격할 수 있습니다. 한 사이트 또는 적기의 공격을 해결한 후 다른 사이트 또는 적기를 대상으로 하는 공격을 시작하십시오.

사이트나 적기는 자동으로 가장 가까운 항공기를 표적으로 삼습니다. 동일한 거리에 여러 항공기가 있을 경우, 어느 항공기가 공격받을지 무작위로 결정합니다.

항공기 대응

사이트 또는 적기의 공격 대상이 결정된 후, 당신의 항공기가 그 공격에 대응하도록 할 수 있습니다. 먼저 그 공격을 제압 시도할 수 있습니다. 제압을 시도하지 않거나 실패한 경우, 회피를 시도할 수 있습니다.

제압

오직 하나의 항공기만 사이트 또는 적기를 대상으로 제압 공격을 수행할 수 있습니다. 기총이나 사용할 무기 카운터를 지정합니다. 제압 주사위 굴림 결과에 모든 보정 수치를 정상적으로 적용합니다. 제압 주사위 결과가 명중일 경우, 해당 사이트나 적기의 공격이 취소됩니다.

이때 제압 공격을 받은 사이트나 적기는 피해를 입지 않습니다. 제압에 실패하면 해당 공격에 대해서는 더 이상 제압을 시도할 수 없으나, 추후 공격에 대해서는 다시 제압을 시도할 수 있습니다.

예시: SA-10 사이트가 Bison을 표적으로 삼았습니다. Raider가 Mk. 82를 투하하여 SA-10에 명중합니다. Bison에 대한 SA-10의 공격은 취소되지만, 해당 사이트가 파괴된 것은 아닙니다.

회피

공격의 표적이 된 항공기는 피격 확률을 줄이기 위해 회피 *Evasion* 태세에 들어갈 수 있습니다. 항공기가 회피 태세에 들어가면, 해당 카드에 스트레스 포인트 2점을 올립니다. 사이트 또는 적기의 공격 굴림을 할 때, 주사위 2개를 굴려 더 낮은 눈을 사용합니다.

예시: Misty가 MiG-17의 표적이 되었습니다. Misty는 회피를 수행하기로 합니다. MiG-17의 공격 주사위 2개를 굴렸고, 10과 1이 나왔습니다. 낮은 값인 1로 인해 Misty는 MiG-17의 공격을 성공적으로 회피합니다.

회피는 항공기가 표적 지역 상공에 있을 때의 사이트 및 적기 공격에, 또는 무기 카운터를 소모해 특수 이벤트 공격의 횟수를 줄일 수 있는 특수 이벤트 공격에 대한 대응 시 사용할 수 있습니다.

공격 해결

방공망 카운터에 대해 d10을 굴리고, 공격을 해결하기 위해 사이트/적기의 공격 수치를 확인합니다.

보정된 주사위 결과가 첫 번째 수치보다 작으면, 플레이어의 항공기에 대한 효과가 없습니다.

보정된 주사위 결과가 첫 번째 숫자 이상이고 두 번째 숫자 미만이라면 표적 조종사의 스트레스 레벨에 스트레스 포인트 1점을 추가합니다.

보정된 주사위 결과가 두 번째 숫자 이상이고 세 번째 숫자보다 미만이라면 해당 항공기가 피해를 입습니다. 모든 무기 및 포드, 상황 인식 카운터를 제거하고 조종사에게 스트레스 포인트 2점을 추가합니다. 항공기가 두 번째로 피해를 입으면 파괴됩니다.

보정된 주사위 결과가 세 번째 수치와 같거나 크면, 표적 항공기는 파괴됩니다. 파괴된 항공기를 임무에서 제거합니다. 귀환 구간 비행 페이즈 동안 파괴된 각 항공기에 대해 SAR(수색 및 구조) 판정을 수행합니다.



예시: Farmboy가 같은 구역에서 Zu-23-4 사이트의 표적이 되었습니다. Farmboy는 제압이나 회피를 하지 않습니다. 사이트에 대해 한 번 굴립니다. 1 이하가 나오면 공격은 Farmboy를 빗나가며, 이때 Farmboy는 아무런 악영향도 받지 않습니다. 2에서 4가 나오면 스트레스 1을 받습니다. 5에서 7이 나오면 피해 1을 입습니다. 8 이상이 나오면 파괴됩니다.



예시: Scout이 S-60과 같은 구역에서 고고도로 비행 중입니다. S-60은 저고도 항공기만 표적으로 삼을 수 있습니다. 따라서 S-60은 Scout를 표적으로 삼을 수 없습니다.

항공기 이동

이 스텝 동안 당신의 항공기를 현재 구역에서 인접한 구역으로 이동시킬 수 있습니다. 또한 항공기의 고도를 변경할 수 있습니다. 게임에는 두 가지 고도 수준이 있습니다: 고고도와 저고도. 고도 수준은 항공기가 사용할 수 있는 무기와 어떤 사이트가 그들을 공격할 수 있는지에 영향을 줍니다.

예시: 나는 동부 접근 구역의 고고도에 A-6 한 대를 두고 있습니다. 이 항공기는 다음 구역 중 하나로 이동할 수 있습니다: 중심 구역, 북부 또는 남부 접근 구역, 또는 동부 사전 접근 구역 3곳 중 하나. Intruder를 이동시킬 때, 고고도를 유지하거나 저고도로 변경할 수 있습니다.

어느 텐이든 항공기 이동 스텝 동안 전술 디스플레이를 이탈하고 임무의 표적 지역 상공 *Over Target* 구간을 종료할 수 있습니다. 그렇게 선택하면, 모든 항공기를 디스플레이에서 제거합니다. 텐 #5의 끝에서는 모든 항공기를 디스플레이에서 제거합니다.

예시: 표적 지역 상공 텐 #3의 종료 시점에 표적을 파괴했고 표적 지역 상공 페이즈를 종료하기로 결정합니다. 항공기 이동 스텝 동안 모든 항공기 카운터를 전술 디스플레이에서 제거합니다.

예시: 텐 #5의 종료 시, 표적을 파괴하지 못했지만 표적 지역 상공 페이즈를 종료해야 합니다. 항공기 카운터를 전술 디스플레이 시트에서 제거합니다.

적기 이동

적기는 당신의 항공기가 이동한 후에 이동합니다. 각 적기는 한 구역만큼 이동할 수 있으나 이동은 필수가 아닙니다. 적기는 고도를 바꾸지 않습니다. 다음 규칙에 따라 적기가 이동하는지와 어디로 이동하는지를 결정합니다:

적기의 사거리 내에 항공기가 하나 이상 있으면, 적기는 이동하지 않습니다.

적기의 사거리 내에 항공기가 없으면, 가장 가까운 항공기에 한 구역 더 가깝게 적기를 이동시킵니다. 동일하게 가까운 항공기가 둘 이상이면, 어느 항공기를 향해 이동할지 무작위로 결정합니다.

예시: 적기 이동 스텝 동안 MiG-21 한 대가 중심 구역에 있고, Wolf는 남부 사전 접근 구역에 있습니다. MiG-21은 남부 접근 구역으로 이동합니다. 플레이어의 항공기가 북부와 남부 사전 접근 구역 모두에 있다면, MiG-21은 두 구역 중 하나로 무작위로 이동합니다. 플레이어 항공기가 북부 또는 남부 접근 구역에 있었다면, MiG-21은 공격 범위가 1이기 때문에 이동하지 않았을 것입니다.

• 귀환 구간

귀환 구간 이벤트 카드

이벤트 카드를 한 장 뽑고, 하단 섹션에 표시된 이벤트를 해결합니다.

수색 및 구조

귀환 구간 **Home-Bound** 이벤트를 해결한 뒤, 표적 지역 상공에서 파괴되었거나 표적 진입 구간 /귀환 구간 이벤트에 의해 파괴된 항공기에 대한 수색 및 구조, 즉 SAR 결과를 확인합니다(발음은 “사”). 주사위를 굴린 뒤 결과를 보정하고, 아래 표와 비교하여 수행합니다. 격추된 각 조종사마다 주사위 1개를 굴리고, 아래와 같이 보정합니다.

주사위 굴림 결과:

- | | |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 9 이상 | 신속 회복: 조종사는 임무 중 받은 스트레스에 추가로 스트레스 3을 받으며, 정상적으로 임무를 수행한 것으로 간주되어 경험 포인트 1점을 획득합니다. |
| 6-8 | 포화 속 구조: 조종사는 임무 중 받은 스트레스에 추가로 스트레스 5를 받으며, 정상적으로 임무를 수행한 것으로 간주되어 경험 포인트 1점을 획득합니다. |
| 5 이하 | 작전 중 실종: 조종사는 이벤트 카드로 구조되지 않는 한 캠페인 나머지 기간 동안 비행 불능 Unfit 상태가 됩니다. 구조될 경우, 정상적으로 임무를 수행한 것으로 간주되어 경험 포인트 1점을 가지고 돌아오며, 스트레스를 3으로 재설정합니다. |

SAR 판정 굴림은 다음과 같이 보정합니다:

- 캠페인 지도 시트에 표시된 표적의 중량 포인트 만큼 차감합니다. 이는 연료 탱크 우선순위 **Tanker Priority** 옵션에 의해 보정되지 않습니다.
- 현재 SAR 주사위 굴림을 수행할 때, 아직 임무 중인 항공기가 사용한 공대지 AtG 무기의 중량 포인트 당 주사위에 +1을 합산합니다. 이 보정 수치는 현재의 SAR 주사위 굴림에만 적용하며, 모든 SAR 굴림에 계속 적용하는 것은 아닙니다.
- 항공기가 표적 진입 구간 **Target-Bound**에서 격추되었으면 +2, 귀환 구간 스텝에서 격추되었으면 +1을 합산합니다..

예시: 임무 동안 내 조종사 3명 중 2명이 격추되었습니다. Bear는 표적 진입 구간 동안 격추되었고, Banzai는 표적 지역 상공에서 격추되었습니다. Shifty는 무사하며 무기 카운터가 아직 몇 개 있습니다.

Bear의 SAR 굴림을 위해 Shifty의 Mk. 83 한 발을 소모하기로 합니다(AtG 중량 포인트 2). 해당 표적은 캠페인 지도 시트상의 위치 때문에 WP 보정 -2를 가지고 있었습니다. 주사위를 굴려 5가 나왔습니다. Mk. 83를 소모했으므로 +2, Bear가 표적 진입 구간 동안 격추되었으므로 추가로 +2, 표적 WP 폐널티로 -2를 합산합니다. Bear의 수색 및 구조 결과는 7입니다(포화 속 구조). Bear의 조종사 카드에 스트레스 포인트 5점을 더 올리고 비행대로 복귀시킵니다.

Shifty는 Banzai를 위해 사용할 추가 AtG 카운터가 없습니다. Banzai의 수색 및 구조 결과 주사위를 굴렸고 6이 나왔습니다. 표적의 WP 폐널티로 2를 뺍니다. Banzai는 작전 중 실종처리됩니다. 캠페인 나머지 기간 동안 Banzai 카드를 비행대에서 제거합니다.

• 디브리핑

임무 동안 사용한 특수 옵션 **Special Option** 포인트 수와, 남은 포인트를 조종사 정보 아래에 기록합니다.

특수 옵션 줄 아래에, 표적의 최종 상태를 기록합니다.

임무 중 표적이 파괴되었다면, 표적 상태에 “X”를 표시하고, 표적 카드의 승리 포인트 수치를 승리 포인트 줄에 기입합니다(표적 카드 오른쪽 하단에 표시). 표적이 파괴되지 않았다면, 표적 상태에 “O”를 기입하고 승리 포인트 줄에 0을 기입합니다.



캠페인 트랙 조정

표적이 파괴되면, 표적 카드를 참조해서 어떤 트랙을 얼마나 옮길지 결정합니다.

정보 **Intel**, 정찰 **Recon**, 기반 시설 **Infra** 카운터를 해당 트랙에서 표적 카드에 표시된 칸 수만큼 오른쪽으로 이동합니다. 카운터는 트랙의 마지막 칸을 덮도록 이동하지 않습니다.

예시: 표적이 파괴되었다면, 정찰 카운터를 오른쪽으로 1칸, 기반 시설 카운터를 오른쪽으로 2칸 이동합니다. 표적이 파괴되지 않았다면, 캠페인 지도 시트의 트랙을 조정하지 않습니다.

표적 상태

임무 중 표적이 파괴되었다면, 캠페인이 끝날 때까지 표적 카드를 따로 보관합니다. 표적이 파괴되지 않았다면, 해당 카드를 버립니다.

CAMPAIGNS	
Short:	4 Days, 20 SO
VP	Evaluation
14+	Great
10 to 13	Good
7 to 9	Adequate
5 or 6	Poor
4-	Dismal

캠페인 결과

이번 임무가 캠페인의 마지막 임무였다면, 캠페인 지도 시트에서 캠페인 결과를 찾습니다. 획득한 승리 포인트와 플레이하던 캠페인 기간별로 기재된 수치를 비교합니다.

예시: 단기 임무, 리비아 1984 캠페인을 플레이했고 4일 동안 승리 포인트 11점을 획득했다면, 양호한 캠페인 승리 결과를 얻은 것입니다.

파괴된 항공기

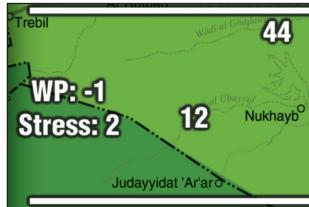
캠페인 동안 파괴된 각 항공기마다 승리 포인트 1점을 잃습니다.

단기 임무, 중기 임무, 장기 임무에서 각각, 작전 중 실종 결과를 받은 (그리고 이후 수색 및 구조 **Search and Rescue** 이벤트 카드로 회수되지 않은) 각 조종사마다 추가로 1VP, 2VP, 3VP를 잃습니다.

조종사 스트레스, 회복 및 경험

임무에 참여한 조종사는 스트레스를 받고 경험 포인트를 획득합니다. 조종사가 받은 스트레스 포인트의 수는 그의 능력에 영향을 줍니다. 조종사가 획득한 경험 포인트의 수는 조종사의 진급을 결정합니다.

표적 스트레스 추가



임무가 끝난 후, 임무를 수행한 각 조종사는 캠페인 지도의 표적 구역에 따라 추가 스트레스를 받습니다.

예시: 표적 #44(그림 참조)을 상대로 임무를 수행한 모든 조종사는 스트레스 포인트 2점을 받습니다.

조종사 스트레스 회복

Stress	Sta
0-6	Ok
7-11	Sha
AIM-7/9/1 AGM-62/ GBU-10/12	

표적 스트레스 포인트가 결정된 후, 조종사의 총 스트레스 포인트는 조종사 카드에 표시된 침착함 수치 만큼 감소합니다. 이 수치는 캠페인 시작 시 플레이어 로그에도 기록되어 있습니다.



조종사가 하루 동안 비행하지 않으면, 침착함 *Cool* + 2에 해당하는 스트레스를 회복합니다.

예시: Hunter는 지난 두 번의 임무 동안 스트레스 7을 받았습니다. 그는 동요 상태이며 이번 임무에는 참여하지 않습니다. 임무 후, 침착함 1로 인해 스트레스 1을 회복하고, 그 날 임무에 참여하지 않고 휴식을 취했으므로 추가로 스트레스 2를 더 회복합니다.

다음 날 시작 시 그의 항공기에는 스트레스가 4만 남게 되며 정상 능력치를 사용할 수 있습니다.

우선 휴식(R&R)

매 임무 후 한 번, SO 포인트 9점을 지불하여 비행대에 속한 모든 조종사에게서 2 + 해당 조종사의 침착함 *Cool* 만큼의 스트레스를 제거할 수 있습니다.

피해 입은 항공기

피해 입은 항공기는 자동으로 수리되며 다음 임무를 정상적으로 수행합니다. 다음 임무에 투입 가능 여부를 판단하는 유일한 기준은 조종사 스트레스 수치입니다.

파괴된 항공기

조종사가 SAR에 의해 구조되면, 카드에 표시된 만큼의 스트레스를 추가하고, 조종사는 비행대로 복귀하여 정상적으로 진행합니다.

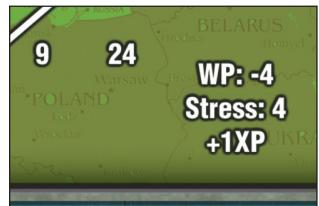
SAR 결과가 작전 중 실종이면, 조종사를 캠페인에서 제거합니다.

조종사 경험치 및 스트레스 기록

각 조종사의 현재 스트레스 포인트 수를 현재 임무 열의 플레이어 로그에 기록합니다.

임무에 출격한 각 조종사마다 격추 여부 상관 없이 플레이어 로그의 XP's Gained 열에 경험 포인트 1씩을 기록합니다. 임무 중 표적이 파괴되고 어떤 항공기도 파괴되지 않았다면, 임무에 출격한 각 조종사는 경험 포인트 1을 추가로 획득합니다. 표적 카드, 표적 사거리, 또는 이벤트 카드로 인해 경험치를 추가로 얻을 수도 있습니다.

원거리 보너스 표적 경험치



일부 캠페인에서 가장 면 사거리 대역에 위치한 표적은 보너스 경험 포인트 1의 가치가 있습니다. 이러한 사거리 대역은 캠페인 시트에 "+1XP" 표시가 있습니다.

이러한 표적을 대상으로 임무를 수행하며 표적을 파괴한 모든 조종사는 경험 포인트 1을 추가로 획득합니다.

예시: 표적 #24(그림 참조)를 상대로 임무를 수행해 표적을 파괴합니다. 임무에 출격한 각 조종사는 경험 포인트 1을 추가로 획득합니다.

조종사 진급

모든 임무 스트레스를 해결한 뒤 조종사 진급을 확인합니다. 조종사의 경험 포인트 합계가 그 조종사의 진급 수치와 같거나 크면 진급합니다. 진급은 조종사 카드를 다음 상위 조종사 경험 등급으로 교체하고, 플레이어 로그 시트에 새 경험 등급을 기록하는 방식으로 처리합니다.

조종사는 다음과 같이 진급합니다: 헛병아리 *Newbie* → 신참 *Green* → 평균 *Average* → 숙련 *Skilled* → 베테랑 *Veteran* → 에이스 *Ace*.

예시: Hunter가 성공적으로 임무를 마쳤습니다. Hunter는 경험 포인트 2를 더 획득하였고, 경험치는 총 12가 되었습니다. 그는 베테랑에서 에이스로 진급합니다.

조종사가 진급했다면, 스트레스 포인트 합계를 다시 확인하여 그가 정상, 동요 *Shaken*, 또는 비행 불능 상태인지 판정합니다. 또한 침착함 수치가 변경되었는지 확인하고, 변경되었다면 플레이어 로그 시트에 새로운 침착함 수치를 기록합니다.

조종사가 진급하면, 진급에 사용된 경험 포인트는 소멸합니다. 다음 경험 등급에 도달하기 위해 추가로 획득해야 하는 경험 포인트 수를 플레이어 로그 시트에 기록합니다.

예시: 헛병아리 *Newbie*인 Banzai가 방금 임무에서 복귀했습니다. 그는 경험 포인트 2를 획득하여 합계가 5 경험 포인트가 되었습니다. 그는 신참으로 진급합니다.

예시: 헛병아리 Banzai의 2 경험 포인트로 합계가 6 경험 포인트가 되면, Banzai는 자신의 5 경험 포인트를 사용해서 신참으로 진급합니다. 평균으로 진급하기 위한 1 경험 포인트는 계속 남습니다.

선택 규칙

캠페인 시작 시 사용할 선택 규칙을 결정하고, 플레이어 로그의 캠페인 노트 섹션에 기록합니다.



야간 임무

일부 표적 카드에는 표적의 야간투시도가 있습니다 (2, 3, 14, 15, 19, 24, 25, 26, 27, 38, 39, 40, 41, 42, 47, 48, 49, 50, 51). 이 임무들은 “야간”에 수행할 수도 있습니다. “주간”에 비행한다면 평소와 동일하게 진행합니다.

야간 작전 여부는 항공기 무장 스텝 동안 결정합니다. 야간 작전을 수행하기로 했다면 다음 규칙을 사용합니다.



표적 지역 상공 Over Target에서 각 턴마다 사용하는 표준 순서를 사용하지 않습니다(빠름, 적 방공망, 느림).

표적 지역 상공의 각 턴 시작 시, “Fast”, “Slow”, “Bandit”, “Site” 카운터 중 하나를 무작위로 뽑아 어떤 항공기와 적이 행동할지 결정합니다.

느린 조종사들은 느림 카운터를 뽑았을 때 모두 행동하고, 적의 사이트는 사이트 카운터를 뽑았을 때 모두 행동하는 식입니다.

모든 공격을 해결했으면 다음 카운터를 뽑고, 그 턴에 카운터 네 개가 모두 뽑힐 때까지 계속합니다.

임무에 출격하는 모든 조종사는 임무 시작 시 스트레스 포인트 1을 받습니다.

표적을 파괴하면 표적 카드에 명시된 항공기 수와 같은 만큼의 특수 옵션 포인트를 획득합니다.

예시: 표적 14를 파괴하면 3 SO 포인트를 받습니다.

야간 임무를 수행하기 위한 단기 임무, 중기 임무, 장기 임무 캠페인의 SO 비용은 없습니다.

참고: 야간 작전을 수행하는 것은 그 외의 다른 효과를 가지지 않습니다. 각 조종사는 여전히 캠페인 작전일마다 한 번만 출격할 수 있고, 보조 표적 규칙도 평소대로 작동합니다.

항공기 1대 추가 또는 감소 출격

표적 카드에 명시된 것보다 항공기를 1대 더 출격시킬 수 있지만, 이 경우 VP 1을 잃습니다. 표적 카드에 명시된 것보다 항공기를 1대 덜 출격시키고도 표적을 파괴하면, VP 1을 추가로 획득합니다.

이 옵션을 선택하면 단기 임무, 중기 임무, 장기 임무 캠페인에 따라 각각 3, 6, 또는 9 SO를 지불합니다.

무작위 비행대 선택

조종사를 직접 선택하는 대신 무작위로 결정합니다. 선택 가능한 모든 항공기 카운터(운용 가능 연도 기준)를 컵에 넣습니다. 컵에서 필요한 수만큼 카운터를 무작위로 뽑습니다. 뽑기 전에 각 뮤음을 어떤 숙련도에 할당할지 정합니다. 뽑힌 항공기에 대해서는 평소대로 SO를 지불하거나 획득합니다. 이 옵션을 사용하면 단기 임무, 중기 임무, 장기 임무 캠페인에 따라 각각 6, 12, 또는 18 SO를 획득합니다. SO 포인트가 0 미만이 되면, 항공기 카운터를 되돌려 넣고 다시 뽑습니다.

예시: 단기 임무 이라크 1991 캠페인을 위해 해군 비행대를 준비합니다. 1991년에 비행할 수 있는 모든 해군 항공기를 컵에 넣습니다. 카운터 하나를 뽑아 헛병아리 조종사로 배정합니다. 그런 다음 신참 조종사들을 위해 카운터를 두 개 더 뽑는 식으로 진행합니다.

캠페인 난이도

기본 캠페인은 “평균 Average” 난이도입니다. 불리 조건과 유리 조건을 선택하여 난이도를 조정할 수 있습니다. 선택한 난이도와 캠페인에 대한 조정 사항을 기록하세요.

난이도	조정 내역
에이스 Ace	불리 조건 3개 선택
베테랑 Veteran	불리 조건 2개 선택
숙련 Skilled	불리 조건 1개 선택
평균 Average	선택 없음
신참 Green	유리 조건 1개 선택
헛병아리 Newbie	유리 조건 2개 선택

불리 조건

추가 스트레스: 임무 출격 시, 조종사가 스트레스 1만큼 추가로 받습니다.

강해진 사이트/적기: 사이트 및 적기 주사위에 +1을 더합니다.

추가 사이트/적기: 중앙 구역에 사이트를 배치할 때 사이트 카운터를 1개 추가로 배치하고, 중앙 지역에 적기를 결정할 때 적기 카운터 1개를 추가로 뽑습니다.

SO 감소: 시작 SO 포인트가 줄어듭니다.

단기 임무 = -3, 중기 임무 = -6, 장기 임무 = -9.

유리한 조정 항목

스트레스 감소: 조종사가 임무 출격 시 스트레스 1만큼 덜 받습니다.

약해진 사이트/적기: 사이트 및 적기 주사위에 -1을 적용합니다.

더 적은 사이트/적기: 중앙 구역에 사이트를 배치할 때 사이트 카운터를 1개를 덜 배치하고, 중앙 지역에 적기를 결정할 때 적기 카운터 1개를 덜 뽑습니다.

SO 증가: 시작 SO 포인트가 늘어납니다.

단기 임무 = +6, 중기 임무 = +15, 장기 임무 = +24.

고강도 스트레스 공격/제압

조종사가 이번 턴에 공격 또는 제압을 수행하기 전, 해당 턴 동안 모든 공격 및 제압 주사위에 +1을 추가할 수 있습니다. 그 대가로 이 옵션을 쓸 때마다 매 턴 스트레스 1점을 받습니다. 한 조종사는 한 턴에 한 번만 사용할 수 있습니다.

이 옵션을 선택하면 단기 임무: 3점, 중기 임무: 6점, 장기 임무: 9점의 SO를 사용합니다.

대형 갑판 해병대 캠페인

해병대는 대형 갑판의 해군 공격 항모에서 타격 항공기 비행대를 운용하기도 합니다. 다음 규칙에 따라 다음 비행대 중 하나를 지휘합니다.

표준 해병대 표적 카드 선택, 사거리 대역, 그리고 “Secure” 규칙을 사용합니다. 이 경우 AV-8B Harrier II는 선택하지 않습니다.

각 표적 카드에 배정된 항공기 수에서 1을 뺍니다.

예시: 일반적으로 표적 카드 #58을 공격할 때는 항공기 3대를 배정할 수 있지만, 이 옵션을 사용하면 항공기 2대만 배정할 수 있습니다.

이 옵션을 선택하면 단기 임무, 중기 임무, 장기 임무 캠페인에 따라 각각 3, 6, 9 SO를 지불합니다.

보충 조종사

조종사가 작전 중 실종될 때마다, 이후 임무 중 하나의 조종사 배정 스텝 동안 실종된 조종사를 대체할 수 있는지 시도를 한 번 해볼 수 있습니다. 실종된 조종사와 같은 기체 유형을 사용하는 조종사 중에서, 당신의 편대에 속하지 않은 조종사를 무작위로 선택합니다.

해당 기체 유형의 조종사가 더 이상 남아 있지 않다면, 대체 조종사를 받을 수 없습니다. 그 후 주사위를 굴려, 대체 조종사의 숙련도와 SO 비용을 결정합니다.

결과를 확인한 뒤, 당신은 그 조종사를 받을지 거절할지 선택할 수 있습니다. 반기로 결정하면, 조종사를 비행대에 추가하고 해당 SO 비용을 지불합니다. 거절하면, 이 실종된 조종사에 대해서는 이후 다시 굴릴 수 없습니다.

나중에 실종된 조종사가 구조되어 복귀하게 되면, 두 조종사 중 하나를 선택해 남기고, 다른 한 명은 캠페인에서 제거합니다.

주사위 굴림	SO 비용	SO 비용
1	햇병아리 <i>Newbie</i>	0
2-4	신참 <i>Green</i>	1
5-7	평균 <i>Average</i>	4
8-9	숙련 <i>Skilled</i>	7
10	ベ�테랑 <i>Veteran</i>	10

표적 손상

표적을 파괴하는 데 필요한 명중 수의 절반 이상을 기록했지만 파괴에 필요한 명중 수에는 못 미친 경우, 표적은 피해를 입은 상태가 됩니다. 표적에 기록한 명중 수를 로그에 메모해 두세요. 표적 VP의 절반만큼 획득합니다(내림). 이후 표적 카드 데크를 섞은 뒤 해당 표적을 다시 뽑게 되면, 그 표적은 이전에 누적된 명중 수를 가진 상태로 시작합니다. “Improvement” 표적은 버리지 말고, 선택 가능한 상태로 유지합니다.

그 뒤 표적을 파괴하면, 표적 VP의 절반을 올림하여 획득하고, 정보, 기반 시설, 정찰 트랙 조정은 정상적으로 적용합니다. 이 옵션을 선택하면 단기 임무, 중기 임무, 장기 임무 캠페인에 따라 각각 3, 6, 9 SO를 지불합니다.

“한 팔을 등 뒤로 묶기”



게임을 더 어렵게 만들기 위한 선택 규칙입니다. 모든 임무에서 모든 항공기의 중량 포인트에서 1을 뺍니다. Michael Anderson이 플레이하고 있다면, 반드시 이 규칙을 사용해야 합니다. 그가 카페인이 있는 음료를 가지고 있다면, 모든 항공기의 중량 포인트에서 2를 빼야 합니다.

• 만든 이

게임 디자인: Dan Verssen

게임 개발: Holly Verssen

제작: Dave Schueler, Chris Fawcett

게임 아트: Wan Chiu

규칙서 편집: Hans Korting, Christoph Haeberling, Kevin Verssen

• 항공기와 무장

항공기



A-6 Intruder:

베트남 상공에서 처음 실전에 투입된 2인승 항공기입니다. A-6는 호넷으로 대체되기 전까지 해군의 주력 타격 항공기로 활약했습니다.



A-7 Corsair II:

역시 베트남 전쟁 중 처음 실전에 투입된 항공기입니다. A-7은 기동성 있는 타격 전투기로 설계되었으며 제한적인 공중전 능력도 갖추고 있습니다. 마지막으로는 사막의 폭풍 작전 동안 이라크 상공에서 운용되었습니다.

특수 규칙: 단기 임무, 중기 임무, 장기 임무 캠페인에서 A-7을 한 기 선택할 때마다 특수 옵션 포인트 4, 8, 또는 12를 획득합니다. A-7에는 AIM-9를 2발 초과하여 장착할 수 없습니다.



AV-8B Harrier II:

해리어는 미 해병대가 운용하며 “Harrier Jump Jet”으로도 알려져 있습니다. 수직 이착륙이 가능하여, 해병대의 소형 갑판 연안 강습 상륙함에서 운용하기에 완벽한 선택이었습니다. 이 항공기는 공대지와 공대공 전투 모두에 잘 맞습니다.

특수 규칙: 저고도로 비행하는 해리어는 “지면 밀착 비행”(수목 꼭대기 높이) 중인 것으로 간주합니다. 저고도에서 비행하는 해리어는 사이트나 적기에게 받은 피해(Damaged) 결과를, 스트레스 결과로 처리합니다. 이 규칙은 특수 이벤트 카드에는 영향을 주지 않습니다. 단기 임무, 중기 임무, 장기 임무 캠페인에서 AV-8B를 한 기 선택할 때마다 특수 옵션 포인트 4, 8, 또는 12를 획득합니다.

예시: 일반적으로 SA-11 주사위 굴림에서 2, 3, 4, 5가 나오면 스트레스 포인트를, 6 또는 7이 나오면 피해를, 8, 9, 10가 나오면 파괴됩니다. SA-11이 저고도 해리어를 공격하는 경우, 2, 3, 4, 5, 6, 7이 나오면 스트레스 포인트를, 8, 9, 10이 나오면 파괴됩니다.



E-2C Hawkeye:

여러 명의 승무원이 탑승하는 항공기입니다. Hawkeye는 베트남 전쟁부터 운용을 시작했습니다.

지금까지도 함대의 장거리 ‘눈과 귀’ 역할을 수행하고 있으며, 당분간은 계속 그럴 것입니다.

특수 규칙: E-2C는 어떤 무장 카운터도 탑재할 수 없으며 내장 기총이 없습니다.

일부 Hawkeye 카드에는 특수 이벤트를 무시하기 위한 주사위 수치가 있습니다. 무시하고 싶은 특수 이벤트 카드를 뽑았고, 임무에 Hawkeye가 있다면 주사위를 굴리십시오.

지정된 숫자 이상이 나오면 그 이벤트를 무시합니다. E-2C는 비행대장 *Flight Leader*이 아니더라도 임무의 다른 항공기를 위해 자신의 상황 인식 카운터를 소모할 수 있습니다.

일부 Hawkeye 카드는 다른 항공기의 공대공 또는 공대지 주사위 굴림에도 보너스를 부여합니다. Hawkeye를 임무에 추가하더라도, 해당 임무에 투입할 수 있는 항공기 수가 줄어들지 않습니다.



EA-6B Prowler:

2인승 항공기입니다. EA-6B는 A-6의 확장형인 EA-6A에서 발전했습니다. Prowler는 타격 항공기를 보호하기 위해 적의 레이더와 센서 시스템을 재밍하는 임무를 맡습니다.

특수 규칙: Prowler가 위치한 구역에서 Prowler를 포함한 당신의 모든 항공기를 표적으로 하는 모든 적의 주사위 굴림에서 1을 뽑니다.

추가로, Prowler 자체를 표적으로 하는 모든 적의 주사위 굴림에서는 추가로 1을 더 뽑니다(총 -2). 이는 표적 지역 상공에서 사이트 및 적기 공격에 적용하며, 무장 카운터를 소모해 특수 이벤트 공격의 횟수를 줄일 수 있을 때 그 특수 이벤트 공격에 대응할 때에도 적용합니다. Prowler는 중량 포인트를 사용하지 않으며, 항상 AGM-88 4발을 탑재합니다. AGM-88 카운터가 부족하면 더 적은 수의 AGM-88만 장착하십시오. Prowler는 내장 기총이 없으며 공대공 무장을 탑재할 수 없습니다.



F-14 Tomcat:

2인승 항공기입니다. Tomcat은 냉전 시기 소련 폭격기를 격추하기 위한 장거리 미사일 플랫폼으로 설계되었습니다. F-14는 AIM-54 Phoenix 미사일을 운용하는 유일한 항공기입니다.

특수 규칙: F-14는 카드에 기재된 공대지 무장 카운터를 탑재할 수 있지만, 그 중량 포인트는 4를 넘을 수 없습니다. F-14는 AIM-54 Phoenix 미사일을 6발을 초과하여 탑재할 수 없습니다.



F/A-18C Hornet:

Hornet은 F-4 Phantom 퇴역 이후 미 해군이 운용한 최초의 다목적 항공기였습니다.

F/A-18은 다양한 공대공 및 공대지 무장을 운용합니다. 또한 조종사는 AtA와 AtG 모드를 신속히 전환할 수 있어 유연성이 더욱 향상됩니다.



F/A-18E Hornet:

Hornet의 E형은 이미 강력한 공대지 능력을 더욱 확장하기 위해 개발되었습니다. “Super Hornet”이라는 별명으로 불리며, 이 기체는 더 많은 폭장량을 탑재할 수 있습니다.

특수 규칙: 단기 임무, 중기 임무, 또는 장기 임무 캠페인에서 F/A-18E 한 대를 선택할 때마다 각각 특수 옵션 포인트 2, 4, 6을 지불해야 합니다.



F/A-18F Hornet:

2인승 항공기입니다. F형은 F/A-18E Super Hornet을 복좌형으로 확장한 기체입니다. 이

Hornet은 공대지 임무에 중점을 두고 있습니다. 해군 용어로 E형과 F형은 초기형 C 모델과 혼동을 피하기 위해 "Rhino"라고 불립니다.

특수 규칙: 단기 임무, 중기 임무, 또는 장기 임무 캠페인에서 F/A-18F 한 대를 선택할 때마다 각각 특수 옵션 포인트 3, 6, 9를 지불해야 합니다.



EA-18G Hornet:

2인승 항공기입니다. G형은 F/A-18F의 특화형으로, 해군의 EA-6B Prowler를 대체하여 적레이더와 센서를 재밍하는 역할을 맡습니다.

방어용으로 AIM-120을 탑재할 수 있으나, 보통은 적 지상 사이트를 공격하고 제압하기 위한 장비를 탑재합니다. 이 기체의 별명으로는 "Growler"와 "Grizzly"가 있습니다.

특수 규칙: EA-18G가 위치한 구역에서 EA-18G를 포함한 당신의 모든 항공기를 표적으로 하는 모든 적의 주사위 굴림에서 1을 뺍니다. 추가로, EA-18G 자체를 표적으로 하는 모든 적의 주사위 굴림에서는 추가로 1을 더 뺍니다(총 -2). 이는 표적 지역 상공에서 사이트 및 적기 공격에 적용하며, 무장 카운터를 소모해 특수 이벤트 공격의 횟수를 줄일 수 있을 때 그 특수 이벤트 공격에 대응할 때에도 적용합니다. EA-18G는 내장 기총이 없습니다. 단기 임무, 중기 임무, 또는 장기 임무 캠페인에서 EA-18G 한 대를 선택할 때마다 각각 특수 옵션 포인트 2, 4, 또는 6을 지불해야 합니다.



F-35B/C Lightning II:

F-35B/C는 해군의 1세대 "스텔스" 전투기입니다. 이 항공기들은 공대공과 공대지 역할 모두에서 매우 뛰어납니다.

특수 규칙: 적기와 사이트는 사거리 1 이상에 있는 F-35B/C를 무시합니다(F-35를 향해 이동하거나 공격하지 않음). 각 F-35B/C 항공기 카드에는 스텔스 판정 수치가 있습니다. F-35B/C가 표적 상공 Over Target에 있을 때, 또는 특수 이벤트 공격에 대응할 때(무기 토큰을 사용해 특수 이벤트 공격 횟수를 줄일 수 있는 경우), 스텔스 판정을 위해 주사위를 굴립니다. 주사위 결과가 해당 F-35B/C의 스텔스 수치 이상이면 적의 공격을 무효화합니다. 이때 스텔스 판정은 제압 및 회피 판정보다 먼저 수행합니다. 단기 임무, 중기 임무, 또는 장기 임무 캠페인에서 F-35B/C 한 대를 선택할 때마다 각각 특수 옵션 포인트 3, 6, 9를 지불해야 합니다.

무장 카운터

공대공 미사일(AtA 무장)



AIM-7 스파로우: 스파로우는 베트남 전쟁 이후 미 해군의 주력 레이더 유도 공대공 미사일입니다. AIM-7을 발사 하려면, 공격하는 항공기가 레이더 에너지로 적기를 '비춥니다'. 이후 스파로우는 반사된 레이더 에너지를 추적하여 표적을 포착합니다. 조종사가 스파로우를 발사할 때는 아군 조종사에게 알리기 위해 "Fox One!"이라는 무전 호출을 합니다.



AIM-9 사이드와인더: 사이드와인더는 1950년대부터 사용하기 시작했습니다. 제트 엔진 배기열의 열을 추적해 표적을 추적하는 적외선 유도 무장입니다. 조종사는 사이드와인더를 발사할 때 "Fox Two!"라는 무전 호출로 알립니다.



AIM-54 피닉스: 피닉스는 소련 폭격기가 항모와 기동함대에 순항미사일을 발사하기 전에 격추하기 위해 만들어진 무기입니다. 피닉스를 발사하는 항공기는 먼저 레이더로 표적을 지정해야 하지만, 스파로우와 달리 AIM-54는 자체 레이더를 갖추고 있어 스스로 표적까지 유도될 수 있습니다. 조종사는 피닉스를 발사할 때 "Fox Three!"라는 무전 호출로 알립니다.

특수 규칙: AIM-54는 F-14 Tomcat만 탑재할 수 있습니다. 피닉스 미사일은 표적 진입 구간 **Target-Bound** 페이즈의 피닉스 미사일 공격 스텝과 표적 지역 상공 턴 중에 발사할 수 있습니다. 피닉스 미사일 공격 스텝 동안 각각의 피닉스 미사일을 서로 다른 적기를 표적으로 발사할 수 있습니다. 이때 주사위를 굴리기 전에 모든 표적을 지정해야 합니다.



AIM-120 암람: AMRAAM(발음은 "암람")은 스스로 표적 까지 유도될 수 있다는 점에서 피닉스와 유사합니다. 그러나 AIM-120은 AIM-54보다 더 민첩하여 근거리 교전에서도 효과적으로 사용할 수 있습니다. 별명은 "Slammer"입니다. 피닉스와 마찬가지로, 조종사는 암람을 발사할 때 "Fox Three!"라는 무전 호출로 알립니다.

특수 규칙: 암람은 독립 표적 **Independent Target** 능력을 가지고 있지만, 사거리 0 또는 1에 위치한 적기를 표적으로 지정할 수는 없습니다. 사거리 0 또는 1에서는 조종사가 선언한 표적만 공격할 수 있습니다.

예시: 당신의 F/A-18E는 남부 사전 접근 구역에 있으며, 남부 접근 구역에 위치한 MiG-21을 표적으로 선택합니다. 그는 MiG-21에 AIM-9을 발사합니다. 동시에, 가지고 있는 AIM-120 일부를 발사할 수도 있습니다. MiG-21에게 1발, 북부 접근 구역의 적기에게 1발, 중앙 구역의 적기에게 1발을 쏠 수 있습니다. 그러나 남부 접근 구역에 있는 MiG-23에게는 1발을 쏠 수 없습니다. 사거리 1일 뿐이며 선언한 표적이 아니기 때문입니다.

공대지 무장(AtG 무장)



Mk. 20 락아이: 락아이 *Rockeye*는 베트남 전쟁 당시 사용

하던 CBU의 발전된 형태입니다. 폭탄이 지면에 접근하면 외피가 열리며, 미식축구장 크기의 구역에 수류탄 크기의

자탄 수백 개를 살포합니다.

특수 규칙: 락아이를 사용해 취약 표적 *Soft target* 또는 사이트를 공격할 경우, 공격 주사위 굴림에 5를 더합니다. 락아이는 각 카운터당 1회만 명중할 수 있는 분산 제한의 영향을 받지 않습니다.



Mk. 82 아이언 벤 *Iron Bomb*: 500파운드급의 근접 지상 공격 무장을 일반적으로 표현하는 무장입니다. 유도 장치가 없는 무장으로, 그 계보는 2차 세계대전기 항공기가 투하하면 폭탄까지 거슬러 올라갑니다.



Mk. 83 아이언 벤 *Iron Bomb*: 이 무장은 Mk. 82의 대형 버전입니다. 각 폭탄의 중량은 1000파운드입니다.



Mk. 84 아이언 벤 *Iron Bomb*: 이 무장은 Mk. 82의 더욱 대형 버전입니다. 각 폭탄의 중량은 2000파운드입니다.



AGM-62 월아이: AGM-62는 베트남 전쟁에서 처음 사용되었습니다. 월아이 *Walleye*는 무장 선단부에 달린 텔레비전 카메라를 통해 발사 항공기가 표적을 유도합니다. AGM-62는 동력 없는 활공 폭탄으로, 발사 후 수 마일을 활공할 수 있습니다.



AGM-65 매버릭: 매버릭 *Maverick*은 1970년대부터 해군의 재고로 운용 중인 로켓 추진 정밀유도 미사일로, AGM-12 불펍을 대체했습니다. 이 무장은 텔레비전, 적외선, 레이저 등 여러 종류의 탐색 장비를 장착할 수 있습니다.

특수 규칙: AGM-65로 차량 표적을 공격하는 경우, 공격 주사위 굴림에 3을 더합니다. 매버릭은 각 카운터당 1회만 명중할 수 있는 분산 제한의 영향을 받지 않습니다.



AGM-84 하푼: 하푼 *Harpoon*은 1979년에 해군 항공기가 운용하는 대표적 대함 원격 공격 무장으로서 실전 배치되었습니다. 1991년에는 지상 표적을 공격하는 SLAM(Stand-off Land Attack Missile) 변형이 AGM-84 무장 체계에 추가되었습니다.



AGM-88 HARM: HARM(High-speed Anti-Radiation Missile)은 적 레이더 시스템을 대상으로 사용하는 무장입니다. 일단 발사되면 적의 레이더 방사 원점에 락온하고 추적하여, 레이더 전파를 방출하는 장비를 파괴합니다.

특수 규칙: AGM-88은 좌상단 모서리에 “R”이 표시된 사이트에만 발사할 수 있습니다. 또한 이벤트 카드의 일부로 AtG 카운터를 벼어야 하는 요구 조건을 충족하거나 SAR 굴림을 수정하는 데 사용할 수 있습니다.



AGM-130: AGM-130은 2000파운드 폭탄에 로켓을 결합한 정밀유도 무장입니다. 강화된 표적을 장거리에서 공격하기 위해 뛰어납니다. 이 무장은 1990년대 중반 실전 배치되었습니다.



AGM-154 JSOW: AGM-154 JSOW(Joint Stand-Off Weapon)는 안전한 거리에서 적 방공망을 교전하기 위해 개발된 장거리 무장입니다. 미사일이 표적에 도달하면 탄체가 분리되어 표적 지역에 자탄을 살포합니다.

특수 규칙: AGM-154는 고고도에서 발사하면 사거리 3, 저고도에서 발사하면 사거리 1입니다. AGM-154로 취약 표적 또는 사이트를 공격할 경우, 공격 주사위 굴림에 3을 더합니다. JSOW는 각 카운터당 1회만 명중할 수 있는 분산 제한의 영향을 받지 않습니다.



GBU-10: GBU-10은 2000파운드 Mk. 84 폭탄의 레이저 유도형 무장입니다. GBU(Guided Bomb Unit)는 레이저 탐색기와 유도 날개를 추가해 비유도 폭탄을 정밀 무장으로 전환합니다. 원래의 Paveway 시스템은 1968년에 실전 배치되었습니다.



GBU-16: GBU-16은 1000파운드 Mk. 83 기반입니다.



GBU-12: GBU-12는 500파운드 Mk. 82 기반입니다.



GBU-31 JDAM: JDAM(Joint Direct Attack Munition)은 미군이 운용하는 최신 세대의 스마트 무장입니다. GBU-31은 2000파운드 Mk. 84 폭탄에 장착하는 볼트온 키트입니다. 초기에는 GPS 시스템을 사용해 고정 표적을 향해 유도했습니다. 이후 이동 표적을 공격할 수 있도록 레이저 유도 옵션이 추가되었습니다.



GBU-32 JDAM: GBU-32는 1000파운드 Mk. 83 기반입니다.



GBU-38 JDAM: GBU-38은 500파운드 Mk. 82 기반입니다.

특수 규칙: 이 규칙은 모든 JDAM 무장에 적용합니다. 다른 특수 무장과 달리, JDAM은 카운터 당 SO 비용이 없습니다. JDAM을 사용하려면 임무당 항상 특수 옵션 포인트 12를 지불합니다. 12 SO를 지불하면, 해당 임무에서 항공기에 탑재할 수 있는 만큼 JDAM을 실을 수 있습니다. JDAM은 1999년부터 2008년까지 고정 표적과 고정 표적의 사이트만 지정할 수 있습니다. JDAM은 고고도에서 투하시 사거리 1, 저고도에서 투하시 사거리 0입니다. JDAM에는 독립 표적 능력이 있습니다.

예시: 당신의 F/A-18C가 중앙 구역에 고고도에 있습니다. 그리고 공격할 표적을 선택합니다. 그 후 탑재한 GBU-38 4발을 투하합니다. 이 중 2발은 표적을 공격하고, 1발은 중앙 구역의 사이트를, 1발은 접근 구역의 사이트를 공격하게 할 수 있습니다.



로켓: 각 로켓 카운터는 여러 발의 로켓이 들어있는 발사관을 나타냅니다. 로켓은 WWII 당시 전폭기들이 운용하던 로켓 포드에서 유래했습니다.

특수 규칙: 로켓으로 사이트의 공격을 제압할 경우, 제압 주사위 굴림에 +3을 더한다.

포드

포드는 다른 무장처럼 소모되지 않습니다. 임무 내내 항공기에 남아 항상 효과가 적용됩니다.



ECM 포드: 항공기를 적의 공격으로부터 방어하는 전자 대응 포드입니다.

특수 규칙: 항공기가 사이트나 적기의 공격을 받거나, 무장 카운터를 소모해 특수 이벤트 공격 횟수를 줄일 수 있는 특수 이벤트 공격에 대응할 때마다, 제압 또는 회피 전에 ECM 포드에 대해 주사위를 굴립니다. 6 이상이 나오면 공격이 무효화됩니다. ECM 포드가 장착된 항공기의 조종사는 회피 시 스트레스 1만 받는다(기본 2 대신). 각 항공기는 ECM 포드 1개만 장착 가능합니다.

내장 기종



항공기에 탑재하는 탄약 카운터 외에도, 많은 항공기는 기총을 장비하고 있습니다.

특수 규칙: 공대지 전투에서 기총을 사용하여 항공기와 같은 구역에 있는 표적 또는 사이트를 공격할 수 있습니다. 이때 항공기는 저고도에 있어야 합니다. 공격이 성공하면 명중 1을 가합니다. 조종사의 공대지 스킬을 사용해 공격을 보정합니다. 공대공 전투에서 기총은 항공기와 같은 구역에 있는 적기를 공격하는 데 사용할 수 있습니다. 적기를 공격할 때 항공기는 저고도 또는 고고도에 있을 수 있습니다. 조종사의 공대공 스킬을 사용해 공격을 보정합니다.

• 예시 임무

단기 임무로 이라크 1991 임무 캠페인을 플레이합니다. 먼저 미 해군으로 작전을 수행할지 해병대로 수행할지 선택합니다. 여기선 미 해군을 선택합니다. 먼저 조종사 8명을 고릅니다. 1991년에는 F/A-18C, F-14, A-7, A-6, EA-6B, E-2C에서 선택할 수 있습니다. 선택한 조종사는 다음과 같습니다...

F-14	햇병아리 <i>Newbie</i>	Kermit
A-7	신참 <i>Green</i>	Pluto
A-6	신참 <i>Green</i>	Bug
F/A-18C	평균 <i>Average</i>	Banzai
F/A-18C	평균 <i>Average</i>	Wedge
F-14	평균 <i>Average</i>	Teflon
A-6	평균 <i>Average</i>	Dingo
F/A-18C	숙련 <i>Skilled</i>	Blackhawk

이 캠페인에서는 특수 옵션 포인트 22점을 제공합니다. 비행대에 A-7을 하나 포함하기로 선택해 4점을 추가로 얻습니다(총 26점). Kermit를 신참 *Green*으로 승급시키는 데 6점을 쓰고, 표적 피해 옵션을 3점으로 구매합니다. 이렇게 해서 캠페인을 시작할 때 SO 17점이 남습니다.

캠페인 준비

캠페인 시트를 참고하여 SA-15 사이트 카운터를 모두 제거하고 이라크 1991 표적 카드들을 따로 빼놓습니다.



임무 준비

첫 임무에서는 표적 카드를 최대 3장까지 뽑을 수 있습니다. 카드를 한 장씩 뽑습니다. 첫번째로 표적 #31 - 무기 공장을 뽑았습니다. 별로 좋지 않습니다, 7기나 투입해야하는 거대한 임무인데다가 표적을 파괴하기 전까지 적은 개선 카드를 한 장 받습니다. 두번째 표적 카드를 뽑습니다. 표적 #1 - 소규모 비행장이 나옵니다. 또 다른 개선 효과가 있습니다! 적은 또한 중앙 구역 적기 표적 수치 +1을 얻습니다.

표적 뽑기를 중단하고 소규모 비행장을 공격하기로 합니다.



다음으로, 배치할 사이트를 결정합니다. 각 접근 구역에 사이트 1개, 중앙 구역에 사이트 2개를 배치해야합니다. 다음과 같이 사이트 카운터를 뽑습니다:

- 북쪽: SA-6
- 남쪽: SA-8B
- 동쪽: SA-7
- 서쪽: SA-2
- 중앙: SA-10, M1939



이번 임무에 투입할 항공기 4대를 선택합니다. 캠페인 시트에서 표적의 위치 때문에 각 항공기는 중량 포인트 페널티 -1을 받습니다.

항공기를 다음과 같이 무장합니다:

Teflon: AIM-54, AIM-54, AIM-7, AIM-7, AIM-9, AIM-9, AIM-9

Banzai: AIM-7, AGM-88, AGM-88, Mk.20, Mk.82, Mk.83

Pluto: AIM-9, AGM-88, Rockets, Mk.84

Blackhawk: AIM-7, AIM-7, ECM Pod, Mk.83, Mk.83

AIM-54 2개를 위해 2 SO를 지불하고, 캠페인 로그에 기록합니다.

비행대장

Blackhawk는 이번 임무에 비행하는 조종사 중 숙련도가 가장 높으므로 비행대장이 됩니다.

항공기 카드에 상황 인식 카운터를 놓습니다. Blackhawk는 2개, Teflon은 1개의 상황 인식 카운터를 받습니다.

이제 항공기들은 항모에서 발진할 준비가 되었습니다.

표적 진입 구간

비행장으로 가는 길에 표적 진입 구간 **Target-Bound** 이벤트 - Charlie Foxtrot를 뽑습니다. 표적 지역 상공에서 4턴만 수행할 수 있고, 각 조종사는 경험 포인트 1을 획득합니다. 각자의 포인트를 플레이어 로그에 기록합니다.

Teflon과 Banzai는 북쪽 스탠드오프 구역의 동쪽 부분에, Pluto와 Blackhawk는 남쪽 스탠드오프 구역의 서쪽 부분에 배치합니다. 모두 고고도에서 시작합니다.

비행장에 접근하자 레이더 화면에 적기가 나타나기 시작합니다. 각 접근 구역마다 적기 1개, 중앙 구역에 1개를 뽑습니다. 이 표적의 개선 효과로 인해 중앙 구역에서 적기를 하나 더 뽑습니다. 다음과 같이 적기를 뽑습니다:

북쪽: MiG-21

남쪽: No Bandit

동쪽: MiG-29

서쪽: No Bandit

중앙: Mirage III 그리고 No Bandit

“No Bandit” 카운터를 제거하고 컵에 되돌려 넣습니다.

표적 지역 상공 **Over Target** 이벤트로 **Elusive Flight Path**를 뽑았고 결과는 조정 없음 **No Adjustment**입니다.

피닉스 미사일 공격

AIM-54 피닉스 미사일 공격을 선언합니다. 두 발을 발사하는데, 하나는 MiG-29, 하나는 Mirage III를 노립니다.

AIM-54가 명중하려면 6 이상이 나와야 합니다. Teflon은 +1을 받고, Mirage III에 대해서는 +2를 더 받습니다. Teflon은 MiG-29에 4를 굴려 빗나가고, Mirage III에는 7을 굴립니다. Mirage III는 파괴됩니다.

1턴



표적에 “1 Bandit”이라고 적혀있기 때문에 표적 지역 상공 Over Target의 매 턴 시작 시, 중앙 구역에 적기 카운터를 하나 뽑아야 합니다. 적기 카운터를 뽑아서 중앙 구역에 배치합니다(MiG-21)

이 시점의 전술 디스플레이 시트는 다음과 같습니다.

빠른 조종사가 먼저 공격을 시작합니다. Teflon은 상황 인식 **Situational Awareness** 카운터 1개를 사용해 이번 턴 빠른 스텝 동안 먼저 행동합니다.

Teflon은 MiG-29에 AIM-7 두 발을 발사합니다. 명중하려면 5 이상이 필요한데, 4와 9를 굴려 MiG를 파괴하는데 성공합니다.

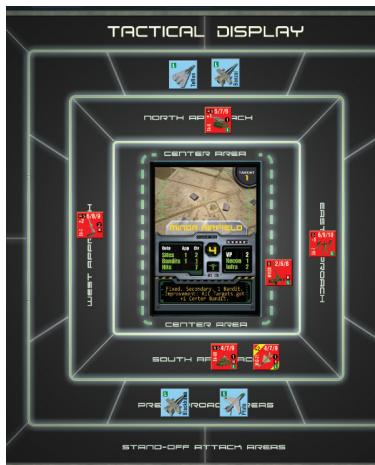
Banzai는 북쪽의 MiG-21에 AIM-7을 발사합니다. 6이 필요한 상황에서 6을 굴려 MiG-21을 파괴합니다.

이제 사이트와 적기가 공격할 차례입니다. SA-10이 무작위로 Pluto를 표적으로 지정합니다. Banzai가 AGM-88을 발사합니다. 주사위 결과가 5가 나와 제압에 성공합니다. SA-2는 Pluto와 Blackhawk 중 무작위로 선택해 Blackhawk를 표적으로 지정합니다. Blackhawk는 ECM 포드 주사위를 굴려 9가 나오고 해당 공격은 무효화됩니다.

이제 느린 조종사가 공격할 차례입니다. Blackhawk는 상황 인식 1개를 사용해 Banzai가 이번 스텝 동안 행동하도록 합니다. Banzai는 AGM-88을 발사해 SA-10을 파괴합니다. Pluto는 SA-8B에 AGM-88을 발사하지만 주사위 결과가 2가 나와 공격에 실패합니다.

이제 항공기를 이동시킵니다. Teflon과 Banzai는 중앙 북부 사전 접근 구역으로, Pluto와 Blackhawk는 중앙 남부 사전 접근 구역으로 이동합니다. 모두 저고도로 급강하합니다.

MiG-21은 무작위로 Pluto 쪽으로 이동합니다.



2턴

적기 카운터를 하나 더 뽑는데, 다행히 “No Bandit”이 나옵니다.

현재 상황은 이렇습니다.

이때 빠른 공격은 하지 않습니다.

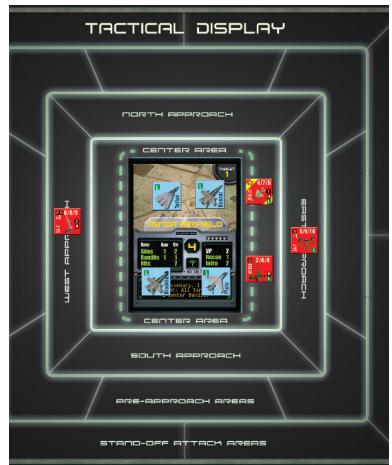
SA-6가 Banzai를 표적으로 지정했지만, Banzai가 회피하는데 성공합니다. SA-6는 1과 4를 굴립니다. Banzai는 회피하며 스트레스 2를 얻습니다.

SA-8B는 Blackhawk를 표적으로 지정합니다. SA-8B에 대해 ECM 포드 주사위를 굴리지만 3이 나와 실패합니다. Blackhawk는 회피하고, 사이트는 4와 9를 굴립니다. Blackhawk는 회피로 스트레스 1, 사이트 공격을 받아 스트레스 1을 더 얻습니다.

MiG-21은 Pluto를 표적으로 지정하고, Pluto도 회피를 수행합니다. 적기는 2와 10을 굴립니다. Pluto는 회피로 스트레스 2를 받습니다.

이제 느린 공격 차례입니다. Blackhawk는 MiG-21에 AIM-7 두 발을 발사해 3과 4를 굴리고, MiG-21을 파괴하는데 성공합니다. Pluto는 SA-8B에 로켓을 발사해 이를 파괴합니다.

Teflon과 Banzai는 북쪽 접근 구역으로, Blackhawk와 Pluto는 남쪽 접근 구역으로 이동합니다.



4턴

비행장에서 MiG-21을 뽑습니다.

지금까지의 상황은 이렇습니다. 이번이 표적 지역 상공 **Over Target**에서의 마지막 턴입니다.

Banzai는 표적에 Mk.82와 Mk.83을 투하해 6과 8을 굴리고, 이것이 7과 9가 되어 명중 3을 기록합니다. Blackhawk는 마지막 상황 인식 포인트를 사용해 자신이 추가 행동을 수행합니다.

Blackhawk는 표적에 Mk.83 두 발을 투하해 5와 7을 굴리고, 명중 3을 기록합니다.

MiG-21은 Pluto를 표적으로 지정합니다. Teflon은 MiG-21을 제압하기 위해 AIM-9 한 발을 발사하고 주사위 결과는 7이 나옵니다. 성공! 적기의 공격은 취소됩니다.

M1939가 Teflon을 공격합니다. Banzai가 기총으로 제압을 시도하지만 3을 굴려 실패합니다. Teflon은 회피하고, 6과 10을 굴립니다. Teflon은 결국 피해를 입습니다. Teflon은 남은 무장 카운터를 모두 제거하고, 회피로 스트레스 2를, 피해를 입으면서 추가로 스트레스 2를 더 받습니다.

Blackhawk는 표적에 기총 소사를 수행하지만 6을 굴려 빗나갑니다. Pluto는 표적에 Mk.84를 투하해 8을 굴리고 명중 3을 기록합니다. 표적은 성공적으로 파괴됩니다!

귀환 구간

귀환 구간 **Home-Bound** 이벤트로 **Aerial Refueling**을 뽑았습니다. 아주 좋습니다! 다음 임무에서 Priority Refueling을 선택하고 SO 포인트를 지불하지 않아도 됩니다.

디브리핑

임무는 성공했고 승리 포인트 2점을 획득합니다. 또한 정찰 **Recon** 카운터를 오른쪽으로 1칸, 기반 시설 **Infra** 카운터를 오른쪽으로 2칸 이동합니다. 무기 공장 표적의 개선 효과는 아무 효과가 없습니다.

임무 종료 시 표적을 파괴했고 격추된 아군 항공기가 없었기 때문에 각 조종사는 경험 포인트 2점을 추가로 획득합니다. 또한 이라크의 이 사거리 대역에서 임무를 수행했으므로 각 조종사는 스트레스 2점을 받습니다. Teflon과 Blackhawk는 침착함으로 인해 스트레스를 각각 1점 줄입니다. 조종사들은 다음과 같은 상태로 마무리합니다:

Teflon - 5 스트레스 (Okay)

Banzai - 4 스트레스 (Shaken)

Pluto - 4 스트레스 (Okay)

Blackhawk - 3 스트레스 (Okay)



3턴

비행장에서 “No Bandit”을 뽑습니다.

지금까지의 상황은 이렇습니다. 이제 세 번째 턴이고. 보통은 2턴을 더 머무를 수 있지만, Charlie Foxtrot 이벤트 때문에 다음 턴이 마지막 턴입니다.

Banzai는 취약 타겟인 SA-6에 Mk.20을 투하해 3을 굴리고, 사이트를 파괴합니다. 모든 사이트가 아군 항공기를 공격할 수 없는 상황입니다.

느린 공격은 할 수 없으며, 모든 항공기는 센터 구역으로 이동합니다.