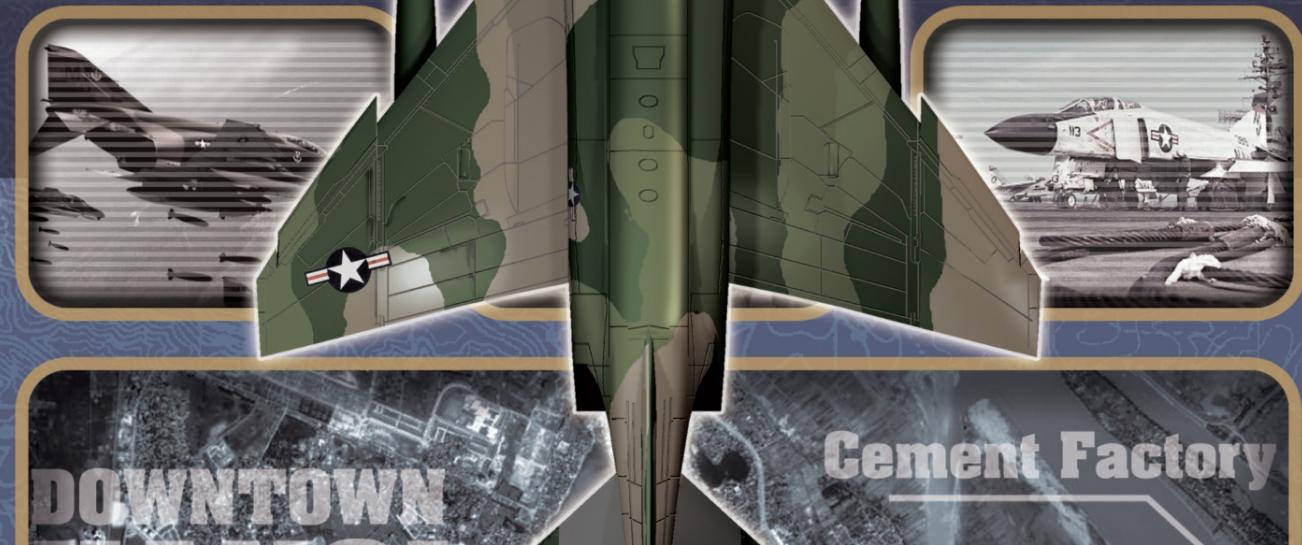


# PHANTOM LEADER

## The Vietnam Air War Solitaire Strategy Game



Phantom Leader에서는 여러분은 1965년부터 1972년까지 베트남에서 미 공군 또는 미 해군 전술 전투기 비행대대 지휘관이 됩니다. 여러분은 표적 파괴뿐만 아니라, 공격으로 발생하는 미묘한 정치적 파장까지 신중하게 관리해야 합니다. 만약 여러분의 표적 선택이 지나치게 공격적이라면, 워싱턴에서는 여러분의 공중 작전을 중단시킬 것입니다. 반대로 지나치게 소극적으로 임하면, 전쟁에서 패배했다는 비난을 받게 됩니다.

베트남 항공전에 오신 것을 환영합니다!

각 캠페인은 미 공군 또는 미 해군 비행대 중 하나로 플레이할 수 있습니다. 각 소속에 따라 할당될 표적이 다르며, 캠페인 진행 양상이 달라집니다. 각 캠페인은 단기 임무, 중기 임무, 장기 임무 중 하나의 기간으로 진행됩니다.

각 조종사들은 저마다 고유한 능력을 가지고 있습니다. 임무에 알맞은 조종사와 무기를 선택하는 것은 임무의 성공을 좌우하는 중요한 결정입니다. 임무를 수행할수록 조종사는 경험과 피로를 쌓게 됩니다. 경험이 쌓이면 능력이 향상되지만, 피로가 누적되면 능력이 저하되어 결국 몇 차례 임무에서 비행 불능상태가 되어 회복을 기다려야 할 수도 있습니다.

비행대 지휘관으로서 여러분은 임무와 파괴해야 할 표적, 그리고 표적 및 적 방공 위치에 관한 정보를 담은 정보 브리핑을 받게 됩니다.

이 정보를 바탕으로 조종사를 선택하고 항공기를 무장하는 것은 전적으로 여러분의 몫입니다.

임무의 성공 여부는 적의 항후 대응 능력에도 영향을 미치므로, 전략적·전술적 임무 계획과 실행이 매우 중요합니다.

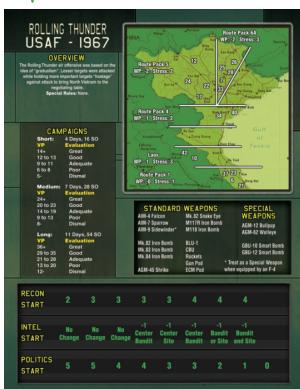
Phantom Leader에서는 실제로 항공기를 조종할 필요가 없습니다. 여러분의 비행대 조종사들은 충분한 훈련과 기량을 갖춘 전문가입니다. 대신 여러분이 할 일은 각 임무를 성공적으로 이끌면서 비행대를 운용하는 것입니다.

표적과 방공망을 제거하기 위해 가장 적합한 무기를 선정하고, 최적의 목표 접근 경로를 선택하며, 공대공과 공대지 공격을 적절하게 분배하고, 임무에 특수 무기를 포함시킬지 여부를 결정해야합니다.

충분히 실력을 발휘한다면, 지속적으로 임무를 달성하고 모든 조종사들을 무사히 귀환시킬 수 있을 것입니다.

다음의 규칙들은 Phantom Leader의 진행을 위한 기본 지침입니다. 진행 순서에 맞춰 정리되어 있으므로, 게임을 시작하기 전에 모든 규칙을 꼼꼼히 읽는 것이 좋습니다.

## • 게임 구성물 시트



## 캠페인 지도

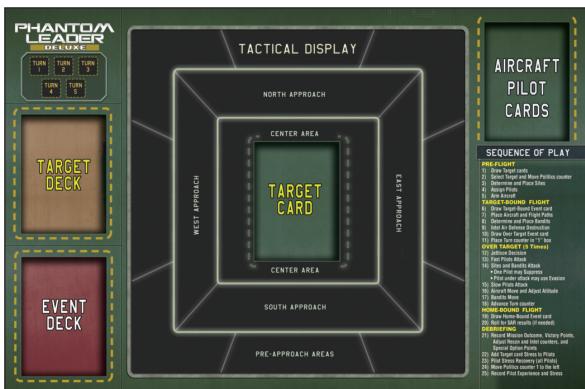
이 시트는 각 캠페인의 표적 기회와 기타 정보를 보여줍니다.

지도에 적힌 숫자는 표적 번호이며, 이는 표적 카드 왼쪽 상단의 숫자와 연결됩니다.



## 참고 시트

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



## 전술 디스플레이

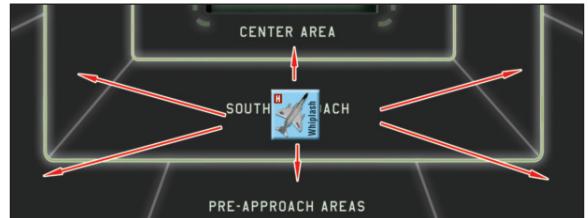
이 시트는 각 임무의 표적 지역 상공 **Over Target** 구간을 해결할 때 사용합니다. 게임 중 사용하는 다양한 카드 종류를 정리하는 구역도 마련되어 있습니다.

## 인접 구역

전술 디스플레이는 총 13개의 이동 구역이 있습니다: 1개의 중앙 구역, 4개의 접근 구역 **Approach Area**, 8개의 사전 접근 구역 **Pre-Approach Area**입니다. 공격이나 이동 거리를 계산할 때는 항상 최단 경로를 사용해야 합니다.

중앙 구역에 인접한 구역은: 네 개의 접근 구역입니다.

접근 구역 **Approach Area**에 인접한 구역은: 중앙 구역, 해당 접근 구역에 접촉한 두 개의 다른 접근 구역, 그리고 해당 접근 구역에 접촉한 세 개의 사전 접근 구역 **Pre-Approach Area**입니다.



사전 접근 구역에 인접한 구역은 해당 사전 접근 구역과 접촉한 두 개의 사전 접근 구역, 그리고 해당 사전 접근 구역에 인접한 접근 구역입니다.

## 주사위

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

## 카운터



**항공기:** 각 카운터에는 저고도면과 고고도면이 있습니다.

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



사이트 **Site**는 지상 기반의 적 대공포와 미사일 시스템으로, 여러분의 항공기를 공격합니다.



적기 **Bandit**는 여러분의 항공기를 공격하는 적 전투기입니다.

모든 방공망 **Air Defense** 카운터를 챕터에 집어 넣고 임무 중 사이트 및 적기를 결정할 때마다 뽑습니다.

방공망 카운터 상단에는 공격 수치가 있습니다.

검은 원 안의 숫자는 해당 카운터의 최대 공격 범위를 나타냅니다. 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, 대방사Anti-radiation 무기를 포함한 모든 일반 무기로 해당 카운터를 공격할 수 있습니다.

카운터 왼쪽 상단에 “S”가 있다면, 해당 카운터를 취약 표적 Soft target으로 간주합니다. 일부 무기는 취약 표적을 공격할 때 보너스를 받습니다. 해당 보너스는 무기 카운터에 적용 있습니다.



**공격 각도Attack Angle:** 공격 각도 카운터에 따라 접근 구역에 위치한 사이트가 공격하거나 공격받을 수 있는 구역이 정해집니다.

모든 공격 각도 카운터를 모아서 두 번째 텁에 넣어넣습니다.



**비행 경로Flight Path:** 비행 경로 카운터는 베트남에서의 제한된 비행 경로를 시뮬레이션합니다. 임무 시작 시 여러분의 항공기가 임무를 어디서 시작하고 끝낼지 선언할 때 배치합니다.



**스트레스:** 각 조종사가 겪는 스트레스 수치를 기록하는데 사용합니다.

조종사가 스트레스를 겪으면 즉시 해당 항공기 카드에 스트레스 카운터를 올려놓고 동요Shaken 또는 비행 불능Unfit 상태 효과를 적용합니다.

스트레스로 인해 조종사가 동요 상태가 되면, 정상 수치 대신 동요 수치를 사용합니다. 스트레스로 인해 조종사가 비행 불능 상태가 되면, (포드Pod를 제외한) 모든 카운터를 항공기에서 제거합니다. 이 항공기는 더 이상 공격하거나 제압Suppress 할 수 없으나, 여전히 공격을 회피Evasion할 수 있습니다.

조종사의 스트레스 수치는 0보다 낮아질 수 없습니다.



**표적 피해:** 표적에 입힌 명중Hits을 기록하는데 사용합니다.



**캠페인 지도 시트 카운터:** “표적Target” 카운터는 캠페인 시트에 배치하여 해당 표적이 위치한 지도 지역을 표시하는 용도로 사용합니다.



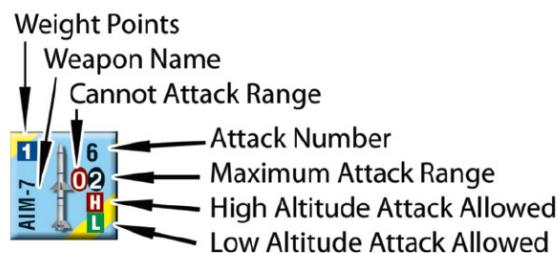
이 카운터 3개를 캠페인 시트에 있는 “시작” 칸 3곳에 배치합니다.



캠페인 시트 트랙을 참조할 때는 각 카운터 오른쪽에 있는 정보를 활용합니다.

카운터를 맨 오른쪽 칸으로 이동하지 않습니다. 항상 맨 오른쪽 숫자나 표시가 보이도록 남겨두어야 합니다.

## 무기



무장 페이즈가 되면 항공기는 무기 카운터로 무장합니다.

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. **Phantom Leader**의 핵심은 각 임무에 맞는 최적의 무기 조합으로 항공기를 무장하는 것입니다.

게임에 등장하는 각 무기의 특징은 다음과 같습니다.

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

**공격 수치Attack Number:** 주사위를 굴린 결과가 공격 수치 이상이라면 표적에 명중합니다.

**최대 공격 범위Maximum Attack Range(검정색):** 무기가 표적을 공격할 수 있는 최대 거리입니다.

**공격 불가 범위Cannot Attack Range(빨간색):** 특정 거리에서 공격할 수 없는 경우, 검정색 범위 옆에 빨간색 숫자로 표기됩니다.

**고고도 공격High Altitude:** 고고도에 있는 항공기가 해당 무기를 사용할 수 있습니다.

**저고도 공격Low Altitude:** 저고도에 있는 항공기가 해당 무기를 사용할 수 있습니다.

**무기 이름:** 무기의 이름 혹은 군사식 명칭입니다.

## 항공기 카드

각 조종사/항공기 카드는 각각 조종사와 항공기를 나타냅니다.





각 조종사별로 3장의 양면 카드가 있으며, 각각의 카드는 다른 숙련도를 나타냅니다. 본 규칙 내에서 항공기와 조종사란 이 카드를 의미합니다.

한 비행대에는 이름이 같은 조종사가 두 명 이상 있을 수 없습니다.

예시: 한 비행대에 'Showtime'란 이름을 가진 신참Green 조종사와 베테랑Veteran 조종사가 동시에 있을 수 없습니다.



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

2. **소속Service Branch** - 미 공군United States Air Force(USAF) 카드는 은색 날개 휘장, 미 해군United States Navy(USN) 카드는 금색 날개 휘장이 그려져 있습니다.

3. **숙련도** - 조종사 숙련도는 핸디아리Newbie, 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 종류** - 항공기의 군사식 명칭입니다.

6. **특수 옵션Special Option 포인트** - 해당 항공기를 선택할 때 받는 추가 특수 옵션 포인트입니다. 서로 다른 3개의 숫자가 있는데, 이는 플레이하는 캠페인 기간(단기 임무, 중기 임무, 장기 임무)별로 받는 포인트를 나타냅니다. 캠페인 동안 특수 옵션 포인트를 소모해 첨단 무기와 우선순위 이점을 얻을 수 있습니다.

7. **운용 연도** - 군에서 해당 항공기를 운용했던 연도입니다.

8. **침착함Cool** - 각 임무가 끝나면(출격 여부와 관계없이) 해당 항공기의 스트레스 수치를 침착함 수치만큼 감소시킵니다(단, 조종사의 스트레스 수치는 0보다 낮아질 수 없습니다.).

9. **스트레스** - 임무에 출격한 조종사는 스트레스를 겪습니다. 조종사가 적기Bandit 혹은 사이트의 공격을 받는 경우에도 스트레스를 추가로 겪습니다.

조종사 스트레스 수치가 "정상Okay" 범위 내에 있으면 카드의 정상 행 수치를 사용합니다. 예시 카드의 경우 정상 범위는 0~5입니다. 정상 범위를 초과하면 동요Shaken 상태가 됩니다.

조종사 스트레스 수치가 "동요" 범위에 들어가면 카드의 동요 행 수치를 사용합니다. 예시 카드의 경우 동요 범위는 6~9입니다. 동요 범위를 초과하면 비행 불능Unfit 상태가 됩니다.

조종사가 비행 불능Unfit 상태가 되면(예시 카드의 비행 불능 범위는 10 이상), 항공기에서 모든 카운터를 제거합니다(포드Pod 제외). 비행 불능 조종사는 공격, 제압Suppress, 카드 특수 능력을 사용할 수 없으며, 회피Evasion만 할 수 있습니다.

10. **상태** - 조종사는 현재 스트레스 상태에 따라, 정상Okay, 동요Shaken, 비행 불능Unfit 상태 중 하나가 됩니다.

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

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

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

14. **WP** - 중량 포인트Weight points. 항공기가 장착할 수 있는 탄약의 최대 중량 포인트입니다.

15. **탄약** - 이 항공기에 장착할 수 있는 탄약 카운터 종류를 나타냅니다. 목록에 없는 탄약은 장착할 수 없습니다.

16. **기총Gun** - 기총 사용 여부 및 기총 소사 관련 정보가 여기에 적혀 있습니다. USAF F-4 기체들은 1967년 이후부터 내장 기총을 사용할 수 있습니다. 일부 항공기들은 내장 기총이 없습니다; 이 경우 "기총 없음No Gun" 표시가 있습니다.

## 이벤트 카드



이벤트 카드를 뽑으라는 지시를 받으면, 이 덱에서 카드를 뽑습니다. 맨 위 섹션은 표적 지역으로 향하는 도중 발생하는 임무 이벤트를 나타냅니다(Target-Bound). 중앙 섹션은 표적의 방공망에 어떤 변경 사항이 있는지 나타냅니다(Over-Target). 아래 섹션은 표적 지역에서 귀환하는 도중 발생하는 임무 이벤트를 나타냅니다(Home-Bound).

## 이벤트 규칙

표적 **Target** 카드에 임무의 일부로 명시된 사이트와 적기 **Bandit**는 이벤트의 영향을 받지 않습니다.

표적 지역 상공 **Over Target** 이벤트에는 두 부분이 있는데, 하나를 수행할 수 없는 경우에도 다른 한 부분은 반드시 수행해야 합니다.

표적의 명중 **Hits**이 0이면 이벤트로 인해 명중을 추가하지 않습니다. 표적 카드에 명중이 1 이상 있을 경우, 이벤트로 인해 명중이 1 미만으로 줄어들지 않습니다.



번호가 적힌 표적 카드들을 가져와 표적 카드 덱을 구성합니다. 나머지 표적 카드는 옆에 따로 놓습니다(이 카드들은 캠페인 동안 사용하지 않습니다).

## • 캠페인 준비

전술 디스플레이 시트와 캠페인 지도 시트를 플레이어 앞에 놓습니다.

표적 카드와 이벤트 카드 덱을 섞고, 전술 디스플레이 시트의 적절한 위치에 뒷면이 보이게 놓습니다.

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

방공망 **Air Defense** 카운터와 공격 각도 **Attack Angle** 카운터가 들어있는 컵을 캠페인 지도 시트 근처에 놓습니다.

CAMPAIGNS	
Short:	4 Days, 16 SO
<b>VP</b>	<b>Evaluation</b>
14+	Great
12 to 13	Good
9 to 11	Adequate
6 to 8	Poor
5-	Dismal
Medium:	7 Days, 28 SO
<b>VP</b>	<b>Evaluation</b>
24+	Great
20 to 23	Good
14 to 19	Adequate
10 to 13	Poor

진행할 캠페인 기간을 선택합니다. 캠페인은 단기 **Short**, 중기 **Medium**, 장기 임무 **Long**로 나뉘며, 각 캠페인마다 작전 기간이나 수행해야 할 임무 횟수가 다릅니다.

캠페인의 기간에 따라 사용할 수 있는 특수 옵션 **Special Option** 포인트 와, 캠페인의 각 성공 단계 별로 획득해야 하는 승리 포인트 수가 다릅니다.

## 캠페인 트랙

RECON	2		3	3	3
START					
INTEL	No Change	No Change		-1 Center Bandit	-1 Center Site
START					
POLITICS	5		4	4	3
START					

캠페인 트랙에는 당신의 비행대가 적의 전략 지원에 가한 피해를 기록합니다.

캠페인 트랙의 “시작” 칸에 정보 **Intel**, 정찰

**Recon**, 정치 **Politics** 카운터를 놓습니다. 해당 카운터의 화살표를 따라 바로 오른쪽에 있는 내용을 확인합니다.

예시: 위 그림에서, 정찰 **Recon** 카운터는 “3”을, 정보 **Intel** 카운터는 “-1 Center Bandit”을, 정치 **Politics** 카운터는 “4”를 가리키고 있습니다.

### 정찰 **Recon** (Reconnaissance)

정찰 트랙은 미국의 정찰 작전을 방해하는 적의 능력을 나타냅니다. 적의 방해가 줄어들수록, 임무 대상 선정 시 표적 카드를 더 많이 뽑을 수 있게 되어 표적을 더 다양하게 선택할 수 있습니다.

### 정보 **Intel** (Intelligence)

정보 트랙은 적이 미국의 공격 표적을 파악하고 그 주변에 방어 병력을 배치하는 능력을 나타냅니다. 적의 정보 능력이 약해질수록, 표적을 방어하는 데 배치 가능한 사이트와 적기의 수가 줄어듭니다.



## 정치 (Politics)

정치 트랙은 전쟁에 대한 정치적 지지를 나타냅니다. 각 표적마다 0에서 5 사이의 정치 수치가 있습니다. 카운터가 트랙을 따라 오른쪽으로 이동할수록, 표적을 선택하는 능력이 제한됩니다.

표적 카드를 선택하면, 표적의 정치 수치만큼 카운터를 오른쪽으로 이동시킵니다. 트랙에 적힌 값이 표적 카드의 정치 수치 이상일 때만 해당 표적을 선택할 수 있습니다.

예시: 정치 트랙이 2인 경우, 정치 수치가 2 이하인 표적만 선택할 수 있습니다.

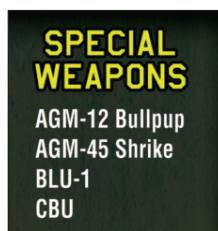
## 특수 옵션 포인트

CAMPAIGN	
Short:	3 Days, 5 SO
VP	Evaluation
9+	Great

각 캠페인 시트마다 사용 가능한 특수 옵션 *Special Option* 포인트(SO 포인트)

가 적혀 있습니다. 캠페인 기간에 따라 가용 SO 포인트도 달립니다. 부여된 SO 포인트는 캠페인 전체에서 사용할 수 있는 총량입니다.

특수 옵션 포인트로 특수 무기나 우선권 옵션을 구입할 수 있습니다. 무기 가격은 캠페인 시트에, 우선권 가격은 도움말 시트에 있습니다.



캠페인마다 사용 가능한 무기가 정해져 있습니다.

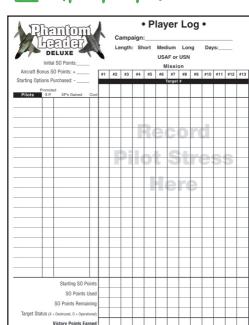
특수 무기를 임무에 가져가려면 특수 옵션 포인트를 소모해야 합니다. 이때 카운터마다 포인트를 소모합니다. 각각의 특수 무기 카운터마다

중량 포인트 *Weight points* 만큼의 SO 포인트가 필요합니다.

예시: AGM-12는 특수 무기이며, 해당 무기의 중량 포인트는 2입니다. 이 캠페인에서는 AGM-12 한 개마다 SO 포인트 2점이 필요합니다.

특수 무기를 구입한 후에는 항공기에 장착할 수 있습니다. 임무 중에 해당 특수 무기를 소모하지 않더라도, 구입 시 사용한 특수 옵션 포인트는 소모된 것으로 처리합니다.

## 플레이어 로그



플레이어 로그에 캠페인 및 조종사 정보를 기록합니다. 이 시트는 조종사 진급, 특수 옵션 포인트 사용, 표적 상태, 캠페인 결과 등을 판단하는 데 사용합니다.

시트는 복사하거나 www.dvg.com에서 다운로드할 수 있습니다.

## 비행대 조종사 선택



캠페인 시작 시, 조종사 카드의 숙련도(햇병아리 *Newbie*~베테랑 *Veteran*)와 조종사의 소속(USAF 또는 USN)에 따라 조종사를 선택하세요.



USN 캠페인을 선택하면, 모든 조종사는 USN 소속이어야 합니다. USN 카드에는 금색 휘장이 있습니다.



USAF 캠페인을 선택하면 모든 조종사는 USAF 소속이어야 합니다. USAF 카드에는 은색 휘장이 있습니다.

항공기를 캠페인에 투입하려면, 반드시 해당 기체의 소속 연도가 캠페인 연도에 포함되어야만 합니다.

단기 임무 편대 숙련도 분포: 햇병아리 *Newbie* 1명, 신참 *Green* 2명, 평균 *Average* 4명, 숙련 *Skilled* 1명

중기 임무 편대 숙련도 분포: 햇병아리 *Newbie* 1명, 신참 *Green* 2명, 평균 *Average* 5명, 숙련 *Skilled* 1명, 베테랑 *Veteran* 1명

장기 임무 편대 숙련도 분포: 햇병아리 *Newbie* 1명, 신참 *Green* 2명, 평균 *Average* 6명, 숙련 *Skilled* 2명, 베테랑 *Veteran* 1명

각 조종사 카드는 양면으로 되어있습니다. 각 면에는 조종사의 숙련도에 따른 스텟이 적혀 있습니다. 조종사 카드는 어느 면이든 선택 가능합니다.

예시: 롤링 썬더 *Rolling Thunder*의 장기 임무 비행대를 USAF F-4 팬텀으로만 구성하고 싶어서 다음과 같이 선택했습니다: 햇병아리 *Newbie* - Cajun, 신참 *Green* - Junior, T-Bone, 평균 *Average* - Kirin, Papa, Jagger, Smokes, Boomer, Scorpio, 숙련 *Skilled* - Splashdog, Robin, 베테랑 *Veteran* - Monger

## 항공기 수준

F-4 팬텀 II는 게임 내 항공기 수준의 기준점이 되는 기체입니다. 팬텀보다 성능이 떨어지는 항공기를 선택하면, 캠페인 시작 시 추가 특수 옵션 *Special Option* 포인트 보상을 받습니다.

받을 수 있는 특수 옵션 포인트는 선택한 캠페인 기간에 따라 달라집니다.

각 F-105, F-105 와일드 위즐 *Wild Weasel* 항공기는 다음과 같은 보상을 받습니다:

단기 임무 시작 시: +2 SO 포인트

중기 임무 시작 시: +4 SO 포인트

장기 임무 시작 시: +6 SO 포인트

각 F-100, F-5, A-4, A-3, F-8 항공기는 다음을 받습니다:

단기 임무 시작 시: +3 SO 포인트

중기 임무 시작 시: +6 SO 포인트

장기 임무 시작 시: +9 SO 포인트

각 F-102, F-104 항공기는 다음을 받습니다:

단기 임무 시작 시: +4 SO 포인트

중기 임무 시작 시: +8 SO 포인트

장기 임무 시작 시: +12 SO 포인트

각 F-101 항공기는 다음을 받습니다:

단기 임무 시작 시: +5 SO 포인트

중기 임무 시작 시: +10 SO 포인트

장기 임무 시작 시: +15 SO 포인트

각 E-2 항공기는 다음을 받습니다:

단기 임무 시작 시: -2 SO 포인트

중기 임무 시작 시: -4 SO 포인트

장기 임무 시작 시: -6 SO 포인트

예시: 비행대에 F-100 항공기 2기를 배치한 경우, 중기 임무 시작 시 +12 특수 옵션 포인트를 추가로 받습니다.

## 조종사 진급 우선순위

캠페인 기간과 조종사를 정한 후, 조종사 진급 우선순위를 사용할 수 있습니다. 이를 통해 한 명 이상의 조종사를 바로 진급시킬 수 있습니다. 조종사를 1명 진급시킬 때의 비용은 단기 임무 6 SO, 중기 임무 12 SO, 장기 임무 18 SO입니다.

## • 플레이 순서

### 비행 전

표적 카드 뽑기

표적 선택 및 정치 카운터 이동

사이트 결정 및 배치

조종사 배정

항공기 무장

## 표적 진입 구간 비행(Target-Bound)

표적 진입 구간 Target-Bound 이벤트 카드 뽑기

항공기 및 비행 경로 Flight Path 배치

적기 Bandit 결정 및 배치

정보 Intel 방공망 파괴

표적 지역 상공 Over Target 이벤트 카드 뽑기

턴 카운터를 "1" 칸에 배치

## 표적 지역 상공(5회)(Over Target)

긴급 투하 Jettison 결정

빼른 조종사 공격

사이트 및 적기 공격

조종사 1명 제압 Suppress 가능

공격받는 조종사 회피 Evasion 가능

느린 조종사 공격

항공기 이동 및 고도 조정

적기 이동  
턴 카운터 전진

## 귀환 구간 비행(Home-Bound)

귀환 구간 Home-Bound 이벤트 카드 뽑기

필요 시 SAR 결과 주사위 굴림

## 디브리핑

임무 결과, 승리 포인트, 정찰 Recon/정보 Intel 카운터 조정,  
특수 옵션 Special Option 포인트 기록

표적 Target 카드로 인한 스트레스를 조종사에게 추가

조종사 스트레스 회복(모든 조종사)

정치 Politics 카운터 1칸 왼쪽 이동

조종사 경험치 및 스트레스 기록

## • 비행 전

### 표적 카드 뽑기



카운터의 화살표가 가리키는 숫자가 이번에 뽑을 카드 수입니다.

예시: 위에서 정찰 카운터 위치에 따라 표적 카드를 3장을 뽑습니다.

## 표적 선택 및 정치 카운터 이동

각 표적 카드를 살펴보고, 그 중 하나를 표적으로 선택합니다. 선택한 카드를 전술 디스플레이 시트 중앙 구역에 놓습니다. 나머지 표적 카드는 옆에 치워둡니다.

정치 트랙에서 카운터 오른쪽 숫자 이하의 값을 가진 표적 카드만 선택할 수 있습니다.

## 정찰 우선권

사용 가능한 표적을 확인한 후, 특수 옵션 포인트로 정찰 Recon 우선권 옵션을 구입할 수 있습니다.

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

Politics: 1		
p Ctrl	2	Hits 0-2 3-5
	2	

표적을 선택한 후에는, 정치 Politics 카운터를 표적 카드의 값만큼 오른쪽으로 이동합니다.

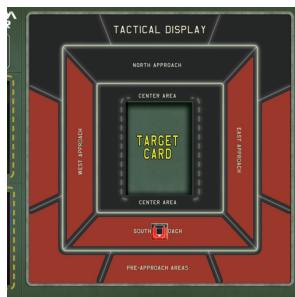
예시: 이 표적의 정치 수치는 1입니다.

## 공백 간

표적 카드의 정치 수치가 너무 높아서 선택 가능한 표적 카드가 없다면, 해당 임무 턴에는 임무를 수행할 수 없습니다.

자발적으로 이번 턴에 임무를 수행하지 않기로 할 수도 있습니다.

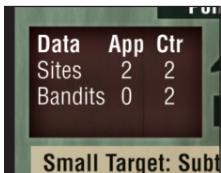
이번 캠페인 턴에 임무를 수행하지 않는다면, 정치, 정보, 정찰 카운터를 각각 1칸 왼쪽으로 이동합니다. 그리고 디브리핑 단계로 넘어가 절차를 수행합니다.



공격 각도 카운터의 빨간 구역은 사이트가 공격하거나 공격 받을 수 있는 구역을 나타냅니다. 검은색 구역은 사이트가 공격하거나 공격받을 수 없는 구역이며, 이는 언덕, 능선, 건물 등 사각지대를 의미합니다.

## 사이트 결정 및 배치

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



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

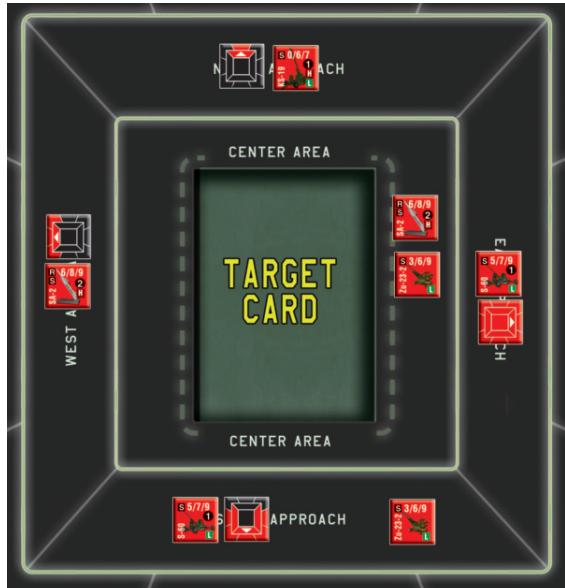
예시: 이 표적에는 4개의 접근 구역에 사이트 2개, 중앙 구역에 사이트 2개를 배치합니다.

## 전술 디스플레이 시트



항공기가 “표적 지역 상공”에 있는 것으로 간주합니다.

컵에서 알맞은 수의 방공망 *Air Defense* 카운터를 무작위로 뽑아 각 접근 구역과 중앙 구역마다 배치합니다. 각 카운터는 사이트 면이 보이도록 해당 구역에 놓습니다.



예시: 앞서 보여준 그림에서 Zu-23-2 사이트들은 사거리가 0이므로 공격 각도 카운터가 없습니다. 중앙의 SA-2 역시 사이트가 접근 구역에 있는 경우에만 공격 각도 카운터가 있으므로 공격 각도 카운터가 없습니다. 북쪽의 KS-19는 자신의 구역과 정북 방향의 사전 접근 구역에 있는 항공기만 공격할 수 있습니다. 동쪽의 S-60은 자신의 구역과 인접한 모든 구역을 향해 공격할 수 있습니다. 남쪽의 S-60은 자신의 구역, 동·서쪽 접근 구역, 정동·정서의 사전 접근 구역, 남쪽의 모든 3개 사전 접근 구역을 향해 공격할 수 있습니다. 서쪽의 SA-2는 자신의 구역과 3개 서쪽 사전 접근 구역을 향해서만 공격할 수 있습니다.

이벤트로 인해 사거리 1 또는 2인 사이트가 접근 구역/사전 접근 구역에 추가되거나 이동한 경우, 해당 사이트에 공격 각도 카운터를 배치합니다.

이벤트로 인해 사이트가 중앙 구역/사전 접근 구역으로 이동하게 된다면, 공격 각도 카운터를 제거합니다.

## 조종사 배정

이제 임무를 수행할 조종사를 결정해야 합니다.

이 단계는 임무를 완수하기 위한 매우 중요한 절차입니다. 표적의 능력치를 기준으로 조종사를 신중하게 선택하세요.



각 표적 카드마다 해당 임무에 참여할 수 있는 항공기의 최대 수량이 적혀 있습니다. 이 수치는 표적 카드 하단 중앙의 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.

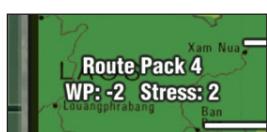
비행대에서 해당 임무에 출격할 조종사를 선택합니다. 그리고 조종사를 무장할 수 있도록 카드를 앞에 놓습니다.

비행 불능 *Unfit* 조종사는 임무에 투입할 수 없습니다.

## 항공기 무장

해당 임무에 투입할 각 항공기에 무기와 포드 *Pod*를 배정합니다. 기대하는 전투 역할에 따라 항공기를 선택해야 하며, 항공기가 탑재할 수 있는 무기의 수와 종류는 다음 조건에 따라 제한될 수 있습니다: 항공기별 중량 포인트 *Weight points*, 항공기 카드에 명시된 무기 목록, 특수 옵션 *Special Option* 포인트.

## 중량 포인트 제한



항공기마다 탑재할 수 있는 무기 중량 포인트 *Weight points*(WP) 최대치가 있습니다. 이 수치는 캠페인 지도 상의 표적 위치에 따라 줄어들 수 있습니다(중량 포인트에 추가 연료를 탑재하는 것으로 간주합니다).

예시: 위의 그림에 따르면, 각 항공기는 2 중량 포인트를 적게 탑재할 수 있습니다.

## 특수 무기

특수 무기를 장착한 중량 포인트 *Weight points*마다 1 특수 옵션 *Special Option*(SO) 포인트를 지불해야 합니다.

예시: 만약 CBU가 캠페인 시트에서 특수 무기로 지정되어 있다면, CBU를 장착할 때마다 중량 포인트 1점 당 1 SO 포인트를 지불해야 합니다. CBU의 중량은 1입니다.

## 연료 탱크 우선순위

무장 스텝 동안 연료 탱크 우선순위 *Tanker Priority* 옵션을 구매할 수 있습니다. 연료 탱크 우선순위가 있으면 이번 임무의 중량 포인트 *Weight points* 페널티가 -0 WP로 줄어듭니다.

임무에 참여하는 항공기 1대당 SO 포인트 1점씩 지불합니다. 이 옵션을 선택하면, 항공기 제한 수를 초과하는 항공기도 포함하여 임무에 참여한 모든 항공기에 대해 연료를 보급해야 합니다.

**Weight Points** 각 무기마다 중량 포인트 *Weight points* 비용이 적혀 있습니다.



게임에 제공된 무기 카운터 수만큼만 선택할 수 있습니다. 실제 게임에 포함된 카운터 수보다 많은 수의 카운터를 사용할 수 없습니다. 카운터 양면에는 서로 다른 종류의 탄약이 있습니다. 무기 카운터를 선택했다면, 적절한 항공기 카드 위에 놓습니다.



예시: 단기 롤링 썬더 Rolling Thunder – 공군 캠페인에서 북베트남 루트 팩 5에 속한 표적을 공격하고 있다면, 보유한 각 항공기마다 중량 포인트 페널티를 -2만큼 받습니다. 일반적으로 6 중량 포인트를 탑재할 수 있는 F-4 팬텀 II에 4 WP만 탑재할 수 있게 됩니다.

## 무기 종류

무기 카운터의 종류는 세 가지입니다: 공대공, 공대지, 그리고 포드 *Pod*입니다.

공대공 무기(AIM-4, AIM-9, AIM-7 등)로는 적기 *Bandit*만 공격할 수 있습니다. 이 카운터에는 시각적으로 알 수 있도록 노란색 줄무늬가 있으며, 적기 카운터에도 노란색 줄무늬가 있습니다.

그 외 무기는 모두 공대지 무기입니다. 사이트나 표적을 공격할 수 있으나 적기는 공격할 수 없습니다.

포드 *Pod*(기총 및 ECM)는 특수한 용도의 무기입니다. 항공기에 “기총 없음 *No Gun*” 표시가 있지만 기총 포드를 탑재할 수 있다면, 기총 포드 1개를 장착할 수 있습니다. ECM 포드는 해당 항공기를 적의 공격에서 보호하는 데 도움이 됩니다. 각 무기별 세부 규칙은 무기 목록을 참고하세요.

## • 표적 진입 구간 비행

표적 진입 구간 *Target-Bound*은 항공기가 이륙하여 표적 지역에 도달할 때까지의 시간을 나타냅니다.

## 표적 진입 구간 이벤트 카드 뽑기

이벤트 카드를 한 장 뽑고, 카드 상단 섹션에 적힌 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. 이때 피해를 입은 항공기를 기지로 복귀시키거나, 임무 성공 가능성이 없다면 임무 전체를 중단할 수 있습니다.

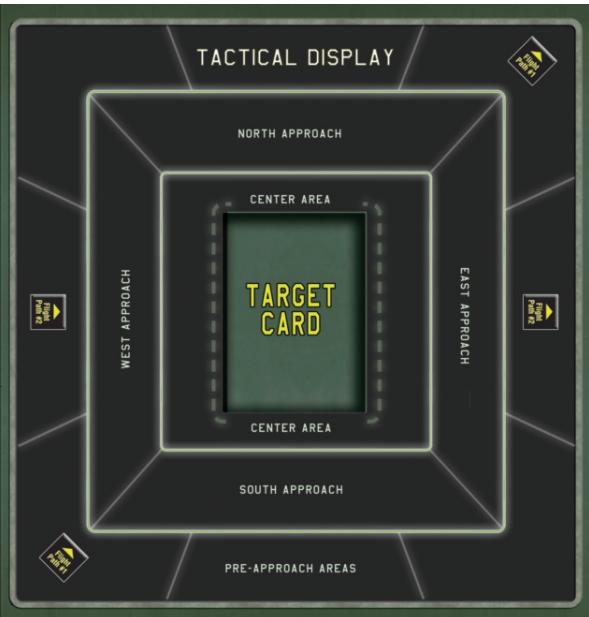


임무를 중단한 조종사는 임무 경험을 얻지 못하지만, 표적 스트레스는 정상적으로 받습니다. 임무를 중단하지 않은 항공기는 표적 지역 상공 *Over Target* 절차와 귀환 이벤트를 반드시 해결해야 합니다.

## 항공기 및 비행 경로 배치

각 항공기 카운터를 사전 접근 구역 *Pre-Approach Area* 중 한 곳에 배치합니다. 한 구역에 둘 이상의 항공기를 배치할 수 있습니다. 항공기를 무장함과 동시에 미리 이 과정을 계획하는 것이 좋습니다. 또한 각 항공기의 초기 고도도 선택합니다.

## 비행 경로



항공기가 진입하고자 하는 사전 접근 구역 *Pre-Approach Area*에 번호가 적힌 비행 경로 *Flight Path* 카운터를 놓습니다. 그리고 대응되는 같은 번호의 비행 경로 카운터를 정반대 편 사전 접근 구역에 놓습니다.

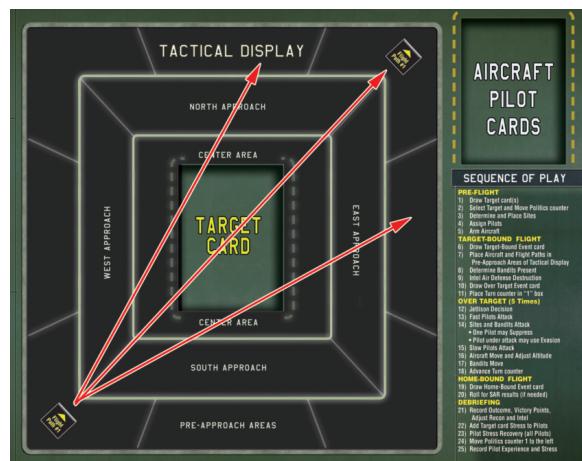
두 개 이상의 사전 접근 구역에 항공기가 진입한다면, 진입하는 각 사전 접근 구역마다 서로 다른 번호가 적힌 비행 경로 카운터를 놓습니다.

비행 경로 카운터와 함께 배치된 항공기는, 표적 지역 상공 *Over Target* 페이즈가 끝났을 때 기준에 정했던 이탈 비행 경로나, 그와 인접한 사전 접근 구역을 통해서 이탈해야 합니다.

예시: 위 그림에서는 2개의 비행 경로가 있습니다.

비행 경로 #1은 남서쪽 사전 접근 구역에서 시작해 북쪽, 북동쪽, 동쪽 사전 접근 구역에서 표적 상공 페이즈를 종료해야 합니다.

비행 경로 #2는 서쪽 사전 접근 구역에서 시작해 반드시 세 동쪽 사전 접근 구역 중 한 곳에서 종료해야 합니다.



## 적기 배치 결정

표적 카드에는 해당 표적에 있는 공중 엄호 전투기 수가 적혀 있습니다. 실제로 어떤 종류 전투기가 몇 대나 있는지는 표적 지역에 도착해서야 확인할 수 있습니다.

Data	App	Ctr	
Sites	2	2	
Bandits	0	2	4

**Small Target: Subtract**

표적 카드를 통해 표적에 적기가 얼마나 있는지 확인합니다.

표적 카드 좌측 하단에는 각 접근 구역 *Approach Area*과 중앙 구역마다 몇 개의 적기 카운터를 놓는지 적혀있습니다.

예시: 이 표적의 경우, 각 접근 구역에서는 0, 중앙 구역에서는 2개의 적기 카운터를 놓습니다.

각 접근 구역 및 중앙 구역마다 정해진 개수만큼 컵에서 무작위로 적기 카운터를 뽑습니다. 뽑은 카운터를 해당 접근 구역 또는 중앙 구역에 적기 면이 보이도록 놓습니다. 모든 적기 카운터를 뽑은 뒤, “적기 없음 *No Bandit*”이라고 적힌 카운터는 전술 디스플레이 시트에서 제거하고 컵으로 돌려 보냅니다. 남아 있는 카운터가 표적을 방어하는 적 전투기를 나타냅니다.

## 정보 방공망 파괴

정보 트랙을 참고하여 사이트 또는 적기 *Bandit* 카운터를 제거할 수 있는지 확인합니다. 트랙에 “중앙 *Center*”이라고 적혀 있다면, 중앙 구역에 위치한 지정된 유형의 방어 장비를 파괴합니다. “중앙”이 아니라면, 중앙 또는 임의 구역에서 해당 유형의 방어 카운터를 파괴합니다.

## 표적 지역 상공 이벤트 카드 뽑기

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

## • 표적 지역 상공(5라운드)

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 현재 장착 중인 모든 탄약을 “긴급 투하 *Jettison*”(버림)할 수 있습니다. 버린 탄약은 손실되며, 이 탄약으로 적 유닛을 공격할 수 없습니다.

긴급 투하는 일반적으로 공대지 무기를 장착한 항공기가 공대공 전투 페널티를 피하기 위해 실시합니다.

### 항공기 공격 순서

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

**빠른 조종사**는 사이트와 적기가 공격하기 전에 먼저 공격을 합니다.

**느린 조종사**는 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.

### 공격 제한

항공기의 현재 위치, 고도, 무장 조건에 따라 공격할 수 있는 적 유닛이 달라집니다. 각 턴마다 항공기는 다음을 수행할 수 있습니다:

표적이 사정거리 내에 있고 항공기가 적절한 고도에 있을 경우, 공대지 무기 카운터로 표적을 공격합니다.

**또는**, 저고도이면서 중앙 구역에 있다면 기총으로 표적 카드를 공격할 수 있습니다.

**또는**, 공대지 무기 카운터가 사이트의 사정거리 내에 있으며 적합한 고도 및 공격 각도 *Attack Angle*에 있다면 사이트 1곳을 공격할 수 있습니다.

**또는**, 저고도이면서 사이트와 같은 구역에 있다면 기총으로 사이트 1곳을 공격할 수 있습니다.

**또는**, 공대공 무기 카운터가 적기 사정거리 내 있다면 적기 1기를 공격할 수 있습니다.

**또는**, 적기와 같은 구역에 있다면 기총으로 적기 1기만 공격할 수 있습니다.

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

OUTCOMES: 1			
Hits	VP	Re	In
0-2	0	0	0
3-5	1	0	1
6+	2	1	1

**Subtract 1 from AtG rolls**

표적을 파괴하려면 명중 *Hits*을 입혀야 합니다. 각 표적 카드에는 3가지 명중 결과가 있습니다 (피해 없음 *Undamaged*, 피해 입음 *Damaged*, 파괴됨 *Destroyed*).

각 결과 행마다 4가지 항목이 있습니다(명중 *Hits*, 승리 포인트 *VP*, 정찰 *Re*, 정보 *In*).

첫 번째 행의 명중 수치만큼 명중시켰다면, 표적에 거의 피해를 입히지 못한 것이며, 이는 피해 없음 *Undamaged* 상태입니다. 일부 표적의 VP는 음수입니다. 이는 해당 캠페인의 전과가 너무 참담해서 오히려 VP를 잃었다는 의미입니다.

예시: 위 표적 카드에 명중 0~2개를 가했다면, 해당 표적은 피해 없음 상태가 됩니다. VP 0점, 정찰 *Recon* 및 정보 *Intel* 카운터를 움직이지 않습니다.

두 번째 행만큼 명중시켰다면, 표적에 피해를 입힌 것입니다. VP와 표적 카드에 명시된 만큼 캠페인 시트의 정찰 및 정보 카운터를 오른쪽으로 이동시킵니다.

예시: 위 표적 카드에 명중 3~5개를 가했다면, 피해를 입은 상태가 됩니다. VP 1점을 받고 정보 카운터를 1칸 이동합니다.

세 번째 행만큼 명중시켰다면, 표적을 파괴한 것입니다. VP뿐만 아니라 표적 카드에 명시된 만큼 캠페인 시트의 정찰 및 정보 카운터를 오른쪽으로 이동시킵니다.

예시: 위 표적 카드에 명중 6개 이상을 가했다면, 파괴됩니다. VP 2점을 받고 정찰, 정보 카운터를 각각 1칸씩 이동시킵니다.

### 공대공 공격

#### Attack Number



공대공 무기를 사용하거나 기총으로 적기를 공격할 때, 적기에게 명중 *Hits*을 기록할 수 있습니다.

발사한 각 무기마다 d10을 굴리고, 무기에 표시된 공격 수치 *Attack Number*를 확인합니다.

보정된 주사위 결과가 공격 수치와 같거나 크면 적에게 명중합니다. 발사한 각 무기 카운터는 항공기에서 제거합니다.

적기에 1회 명중하면 적기는 파괴 *Destroyed*됩니다.



## 보정 수치

C	STRESS	STATUS	SPEED	ATA	ATG
0	0 to 4	Okay	Fast	-1	+0
5 to 7	Shaken	Slow	-3	-2	

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

예시: 스트레스가 0~4일 때, 이 조종사는 빠른 **Fast** 상태로, 공중전 -1, 지상공격 +0입니다. 스트레스가 5~7이면 느림 **Slow**으로 떨어지며, 공중전 -3, 지상공격 -2가 됩니다. 스트레스가 8 이상이면 비행 불능이 됩니다.

## 공대지 중량 포인트 보정 수치

아래 표는 조종사가 공대지 탄약을 장착한 상태에서 거리 0에 위치한 적기 **Bandit**을 공격할 때 받는 보정 수치를 보여줍니다. 거리가 1 이상일 때는 이 페널티를 적용받지 않습니다.

### 공대지 AtG 중량 포인트      공대공 AtA 페널티

2 이하	-0
3	-1
4	-2
5 이상	-3

## 공중전 결과

명중에 성공하면, 표적으로 지정된 적기 **Bandit**가 파괴되어 전술 디스플레이 시트에서 제거됩니다. 적기 카운터를 다른 카운터들과 함께 컵에 다시 넣습니다. 사용한 무기 카운터는 항공기에서 제거합니다.

### 공대공 전투 예시:



Showtime이 AIM-9 AtA 미사일 두 발로 MiG-17을 공격합니다. 항공기 카드에서 미사일을 제거하고 각 미사일마다 10면체 주사위를 굴립니다(총 두 번 굴림). 카운터 상단에 표시된 공격 수치 **Attack Number** 이상이 나오면 명중입니다.

AIM-9의 공격 수치는 6입니다. 주사위 결과에 조종사의 AtA 스킬(+2)도 더합니다. 한 번만 명중해도 MiG-17이 파괴됩니다. 주사위를 굴려 7과 3이 나왔고, Showtime의 AtA 스킬 +2를 더한 최종 결과는 9와 5입니다. 9는 AIM-9의 공격 수치 6 이상이므로 MiG-17이 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 수치 **Attack Number**를 확인합니다.

## Attack Numbers      명중 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 않더라도 사용한 무기 카운터를 항공기에서 제거합니다. 참고: 모든 무기 카운터에 다중 명중 수치가 있는 것은 아닙니다.

### 예시:



Mk. 82를 사용할 경우, 1~6이 나오면 실패, 7~9가 나오면 1회 명중, 10 이상이면 2회 명중입니다.



Mk. 84를 사용할 경우, 1~2면 실패, 3~4는 1회 명중, 5~7은 2회 명중, 8 이상은 3회 명중입니다.

항공기는 저고도에 있을 때만 기총 **Gun**으로 표적 또는 사이트를 공격할 수 있습니다. 기총을 사용하는 경우, 1d10을 굴리고 보정된 결과가 10 이상이면 표적 또는 사이트에 1회 명중합니다.

## 보정 수치

주사위 결과에 현재 조종사의 AtG 보정 수치를 더합니다. 현재 AtG 보정 수치는 조종사의 스트레스 포인트와 적용 중인 기타 보정 수치에 따라 달라집니다.

## 취약 표적 및 레이더 표적



모든 사이트와 일부 표적에는 “S” 또는 “Soft” 기호가 있습니다. CBU, BLU-1

와 같은 무기로 해당 표적을 공격할 때는 추가 보너스를 받습니다. 구체적인 보너스는 해당 무기 카운터에 적혀 있습니다. 참고: BLU-1을 사용하는 경우, 정치 카운터를 1칸 오른쪽으로 이동합니다.



SA-2에는 “R”(레이더) 기호가 있습니다. AGM-45와 AGM-78에도 동일한 “R”(레이더) 기호가 있습니다. AGM-45, AGM-78은 SA-2 이외에는 공격할 수 없습니다.

## 사이트에 피해 입히기

사이트에 한 번 이상 명중하면 사이트는 파괴됩니다. 해당 사이트를 전술 디스플레이 시트에서 제거합니다. 사이트 카운터는 컵으로 되돌립니다.

예시: Mk.84를 S-60에 투하한 뒤, 주사위를 굴립니다. 결과는 10이 나왔고, S-60은 파괴되어 전술 디스플레이 시트에서 제거된 뒤 컵으로 되돌아갑니다.



## 표적에 피해 입히기

표적 피해 카운터를 사용하여 표적에 입힌 피해를 기록합니다.

예시: Mk.84를 표적에 투하한 후, 주사위를 굴려 6이 나왔습니다. 표적에 2회 명중했으며, 표적에 2-피해 카운터를 놓습니다.

사이트와 적기 **Bandit**를 반드시 파괴할 필요는 없습니다. 단, 표적 카드에 명시적으로 요구하는 경우는 예외입니다.

## 피해 전이

피해가 다른 지상 설치물에 전이되어 영향을 미치는 일은 없습니다. 추가로 가한 피해는 다른 사이트나 표적에 전이되지 않습니다. 마찬가지로, 표적에 추가로 가한 피해도 사이트에 영향을 주지 않습니다.

## 사이트 및 적기의 공격

빠른 항공기가 공격한 후, 생존한 모든 사이트와 적기 **Bandit**가 공격합니다. 고도, 플레이어 항공기와의 거리, 공격 각도에 따라 사이트가 공격할 수 있는 항공기가 결정됩니다. 적기의 경우 플레이어 항공기와의 거리만으로 공격 가능 여부를 판단합니다.

각각의 사이트와 적기는 모두 개별적으로 공격하며, 한 번에 하나의 항공기만 공격할 수 있습니다. 사이트 또는 적기의 공격을 모두 해결한 후 다음 사이트나 적기의 공격을 시작하세요.

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

## 항공기의 대응

사이트 또는 적기 **Bandit**의 표적이 결정된 후, 항공기는 해당 공격에 대응할 수 있습니다. 먼저 제압 **SUPPRESS**을 시도할 수 있습니다. 제압하지 않거나 제압에 실패하면 회피 **Evasion**을 시도할 수 있습니다.

### 제압

오직 하나의 항공기만 사이트 또는 적기를 대상으로 제압 **SUPPRESS** 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 없으

나, 추후 공격에 대해서는 다시 제압을 시도할 수 있습니다.

예시: Papa가 S-60 사이트의 표적이 되었습니다. Chevy가 Mk.82를 투하하여 S-60에 명중합니다. 이로 인해 Papa를 대상으로 한 S-60의 공격이 취소되지만 사이트가 파괴되지는 않습니다.



로켓으로 제압을 시도할 경우, 제압 주사위 굴림 값에 3을 추가합니다.

### 회피

공격의 표적이 된 항공기는 명중 확률을 줄이기 위해 회피 **Evasion**을 선택할 수 있습니다. 항공기가 회피를 시도할 경우, 카드에 스트레스 포인트 2점을 올립니다. 사이트나 적기의 공격 주사위를 굴릴 땐 주사위 두 개를 굴려 더 낮은 값을 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.

항공기가 표적 지역 상공 **Over Target** 또는 특수 이벤트 공격에 대응하는 경우에도 사이트나 적기의 공격에 대해 회피를 수행할 수 있습니다.

## 공격 해결

방공망 **Air Defense** 카운터에 대해 주사위를 굴리고 사이트 또는 적기 **Bandit**의 공격 수치를 확인하여 공격을 해결합니다.

보정된 주사위 결과가 첫 번째 숫자보다 낮다면 플레이어의 항공기에 아무런 효과도 발생하지 않습니다.

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 Pod 카운터를 제거하고 조종사에게 스트레스 포인트 2점을 추가합니다. 항공기가 두 번째로 피해를 입으면 파괴됩니다.

보정된 주사위 결과가 세 번째 숫자 이상이라면 해당 항공기는 파괴됩니다. 귀환 구간 **Home-Bound** 페이지 동안, 파괴된 항공기마다 수색 및 구조 **Search and Rescue** 판정을 합니다.



예시: Mad Dog이 SA-2 사이트의 표적이 되었습니다. Mad Dog은 제압이나 회피를 하지 않습니다. 사이트에 대해 주사위를 한 번 굴립니다. 9 이상이 나오면 Mad Dog이 파괴됩니다.

8이 나오면 피해를 입습니다. 6 또는 7이 나오면 Mad Dog은 스트레스를 받습니다. 이 경우 스트레스 카운터를 1개를 Mad Dog 항공기 카드에 놓습니다. 5 이하가 나오면 Mad Dog은 공격을 성공적으로 피합니다.





예시: Buzzard가 고고도에서 S-60과 같은 구역에 있습니다. S-60은 저고도 항공기만 표적으로 삼을 수 있으므로 Buzzard는 표적이 되지 않습니다.

## 항공기 이동 및 고도 조정

이 스텝 동안 현재 구역에서 인접 구역으로 항공기를 이동할 수 있습니다. 또한 항공기의 고도도 변경할 수 있습니다.

게임에는 고고도(High)와 저고도(Low), 총 두 단계의 고도가 있습니다. 고도에 따라 어떤 무기를 사용할 수 있는지, 어떤 사이트에 의해 공격받을 수 있는지가 달라집니다. 표적 지역 상공 **Over Target** 5번째 턴이 끝나면, 모든 항공기는 표적을 이탈하고 귀환 구간 **Home-Bound**을 시작해야 합니다.

### 이동 제한

4번째 표적 지역 상공 **Over Target** 턴의 항공기 이동 스텝이 되면, 중앙 구역에 있는 모든 항공기를 반드시 중앙에서 밖으로 이동시켜야 합니다.

5번째 표적 지역 상공 **Over Target** 턴의 항공기 이동 스텝이 되면, 접근 구역에 있는 모든 항공기를 인접한 사전 접근 구역으로 이동시켜야 합니다.

### 목표 구역 이탈

항공기 이동 스텝이 끝났을 때, 사전 접근 구역에 있는 모든 항공기는 표적 상공 페이즈를 끝마칠 수 있습니다.

일부 항공기가 표적을 일찍 이탈하는 경우, 모든 항공기가 표적을 이탈할 때까지 대기한 후 귀환 구간 페이즈를 시작해야 합니다.

### 적기 이동

항공기가 이동한 후 적기 **Bandit**가 이동합니다. 각 적기는 한 구역씩 이동할 수 있으나, 꼭 이동할 필요는 없습니다. 적기는 고도를 구분하지 않습니다. 적기는 다음 규칙을 따라서 이동합니다:

적기의 사거리 내에 한 대 이상의 항공기가 있으면, 적기는 이동하지 않습니다.

적기의 사거리 내에 항공기가 없으면, 적기를 가장 가까운 항공기에 한 구역 더 가깝게 이동시킵니다.

동일한 거리에 여러 항공기가 있다면 어느 항공기를 향해 이동할지 무작위로 정합니다.

예시: 적기 이동 스텝에서, MiG-19가 중앙 구역에 있고 Buick은 남쪽 접근 구역에 있습니다. MiG-19는 남쪽 접근 구역으로 이동합니다. 북쪽 및 남쪽 접근 구역에 항공기가 있는 경우, MiG-19의 이동 방향은 무작위로 결정됩니다. 주사위를 굴려(1~5: 북쪽, 6~10: 남쪽) 2가 나오면 적기는 북쪽 접근 구역으로 이동합니다.

### 턴 카운터 전진

전술 디스플레이의 턴 트랙에 있는 턴 카운터를 다음 칸으로 전진시킵니다.

## • 귀환 구간 비행

### 귀환 구간 이벤트 카드 뽑기

이벤트 카드를 한 장 뽑고, 카드 하단 섹션에 적힌 이벤트를 해결합니다.

### 수색 및 구조(SAR) 결과 판정(필요 시)

귀환 구간 **Home-Bound** 이벤트를 해결한 후, 표적 지역 상공 **Over Target** 또는 목표 진입 구간 **Target-Bound** 또는 귀환 구간 이벤트로 인해 파괴된 항공기에 대해 수색 및 구조 **Search and Rescue**(SAR) 결과를 확인합니다. 주사위를 굴려 결과를 보정한 뒤 아래 표와 비교하여 확인합니다. 격추된 각 조종사마다 주사위 1개를 굴립니다. 주사위를 굴리기 전에, 항공기 에 있는 AtG 카운터를 벼려 주사위 결과에 보정 수치를 적용할 수 있습니다.

보정된 주사위 값	결과
9 +	신속 회복: 조종사는 스트레스 3을 받습니다.
6~8	교전 중 구조: 조종사는 스트레스 5를 받습니다.
5 -	작전 중 실종: 이벤트 카드로 나중에 구조되지 않는 한, 조종사를 캠페인에서 제거합니다.

SAR 확인 주사위 굴림에 다음 보정 수치를 적용합니다:

• 캠페인 지도 시트에 표시된 표적의 중량 포인트 **Weight points** 페널티만큼 차감합니다. 이는 연료 탱크 우선순위 **Tanker Priority** 옵션에 의해 보정되지 않습니다.

• 이 주사위 굴림에 플레이어가 소모한 AtG 무기 중량 포인트 당 +1을 더합니다. (이 보정 수치는 현재 SAR 주사위 굴림에만 적용되며 모든 SAR 주사위 굴림에 적용되지 않습니다.)

• 표적 진입 구간 **Target-Bound** 동안 격추된 경우, 주사위 값에 +2, 귀환 구간 **Home-Bound** 동안 격추된 경우, +1을 더합니다.

## • 디브리핑

임무 로그의 해당 임무 칸에 방금 공격한 표적 카드의 번호를 적으십시오.

조종사 정보 아래에는 임무 중 사용한 특수 옵션 **Special Option** 포인트와 남은 포인트 수를 기록합니다.

특수 옵션 줄 아래에는 표적의 최종 상태를 기록합니다. 임무 중 표적이 파괴되었다면, 표적 상태에 “X”를 쓰고, 표적 카드 우측 하단에 적혀 있는 승점에 따라 승리 포인트(VP)를 기록합니다. 표적이 피해를 입은 **Damaged** 상태라면 “D”와 VP를, 피해를 입지 않은 **Undamaged** 상태라면 “U”와 VP를 기록합니다.

## 캠페인 트랙 조정

	Hits	VP	Re	In
0-2	0	0	0	0
3-5	1	0	1	
6+	2	1	1	

표적이 피해를 입었거나 파괴된 경우, 표적 카드를 참고하여 어느 트랙이 몇 칸 이동하는지 확인합니다. 정찰 **Re** 및 정보 **In** 트랙의 숫자는 해당 트랙의 말이 오른쪽으로 이동할 수를 나타냅니다. 단, 말은 “시작 **Start**” 칸보다 왼쪽으로 이동할 수 없으며, 트랙의 마지막 칸을 넘어설 수 없습니다.

예시: 피해를 입은 상태라면 이 표적은 정찰 카운터에는 영향을 주지 않지만 정보 카운터를 1칸 오른쪽으로 이동합니다. 파괴된 경우 둘 다 1칸씩 오른쪽으로 이동합니다.

## 표적 상태

임무 중 표적이 피해를 입었거나 파괴된 경우, 해당 표적 카드는 캠페인 종료 시까지 따로 보관합니다. 표적이 피해를 입지 않은 상태라면, 표적 더미가 모두 소진되었을 때 다시 선택될 수 있도록 해당 카드를 버립니다.

## 캠페인 결과

CAMPAIGNS	
Short:	4 Days, 16 SO
VP	Evaluation
15+	Great
13 to 14	Good
10 to 12	Adequate
6 to 9	Poor
5-	Dismal

이번 임무가 캠페인의 마지막 임무였다면, 총 승리 포인트를 캠페인 시트의 승리 포인트 차트와 비교합니다.

이 차트에서 캠페인의 결과를 확인할 수 있습니다.

예시: 단기 라인배커 **Linebacker** 작전의 미 해군 캠페인을 플레이 중이고, 4일 동안 승리 포인트 11점을 획득했다면, 캠페인 결과는 '보통' 캠페인 승리입니다.

## 조종사 스트레스, 회복 및 경험

조종사는 임무 도중에 스트레스와 경험 포인트를 획득합니다. 임무에 출격하지 않은 조종사는 스트레스 포인트를 얻지 않습니다. 조종사가 획득한 스트레스 포인트는 해당 조종사의 능력치에 영향을 줍니다. 조종사가 획득한 경험 포인트는 진급 여부를 결정합니다.

## 표적 스트레스 추가



임무가 종료된 후, 출격한 각 조종사는 캠페인 지도상의 표적 구역에 따라 추가로 스트레스를 받습니다.

예시: 미 공군이 루트 팩 4의 #34번 표적을 향해 출격하는 경우, 해당 미션에 출격한 모든 미 공군 조종사는 스트레스 2점을 받습니다.



## 조종사 스트레스 회복

표적 스트레스 포인트가 결정된 후, 각 조종사의 종 스트레스 포인트에서 조종사 카드에 표시된 침착함 **Cool** 수치를 차감합니다. 이 수치는 캠페인 시작 시 플레이어 로그에도 기록해두었을 것입니다.



조종사가 임무에 출격하지 않았다면, 침착함 **Cool** 수치 + 2만큼 스트레스를 회복합니다.

예시: Taz는 지난 두 번의 임무동안 스트레스 6을 받았습니다. 동요 **Shaken** 상태가 되어 이번 임무에는 출격하지 않습니다. 임무 종료 후 침착함 **Cool** 1에 따라 스트레스 1을 회복하고, 임무에 출격하지 않아 스트레스 2를 추가로 회복합니다.

다음 임무 시작 시 항공기에 스트레스 3만 남아있고, 정상 능력치를 사용할 수 있습니다.

## 정치 회복

각 임무가 끝나면 정치 **Politics** 트랙에 있는 정치 카운터를 한 칸 왼쪽으로 이동합니다.

## 우선 휴식(R&R)

매 임무 종료 후 한 번, 특수 옵션 **Special Option** 포인트 9점을 소비하여 소속 비행대 모든 조종사의 스트레스를 2점씩 회복 시킬 수 있습니다.

## 피해를 입은 항공기

피해를 입은 항공기는 자동으로 수리되어 다음 임무에 정상적으로 출격할 수 있습니다. 다음 임무에 출격하지 못할 유일한 경우는 조종사의 누적 스트레스가 너무 많은 경우 뿐입니다.

## 파괴된 항공기

SAR을 통해 조종사가 구조되었다면, 해당 조종사 카드에 표시된 만큼 스트레스를 추가합니다. 해당 조종사는 다시 소속 비행대로 복귀하여 정상적으로 계속 활동합니다.

SAR 결과가 작전 중 실종이라면, 조종사를 캠페인에서 제거합니다.



## 비행 불능 조종사 전출

모든 스트레스 포인트 조정이 끝난 후, 만약 조종사의 스트레스가 동요`Shaken` 상태 범위를 초과한다면, 그 조종사는 비행 불능`Unfit` 상태가 됩니다. 비행 불능 조종사는 소속 비행대에서 전출시킬 수 있습니다.

## 실종 및 전출 조종사로 인한 스트레스

작전 중 실종`MIA`이 된 조종사나 비행 불능`Unfit` 조종사가 전출되면, 소속 비행대 내 남은 조종사 모두가 추가로 스트레스를 받습니다. 전출되거나 실종된 조종사의 숙련도가 높을수록 추가로 받는 스트레스도 많아집니다.

조종사가 전출되거나 실종될 때마다, 남은 조종사들이 받는 스트레스 포인트를 다음 표에서 자세히 설명합니다.

스킬 레벨	전출 시 받는 스트레스	실종 시 받는 스트레스
햇병아리 <code>Newbie</code>	0	0
신참 <code>Green</code>	0	1
평균 <code>Average</code>	1	1
숙련 <code>Skilled</code>	1	2
베테랑 <code>Veteran</code>	2	2
에이스 <code>Ace</code>	3	3

예시: 임무가 종료된 후 비행 불능 상태가 된 평균 조종사 1명을 전출시키고, 베테랑 조종사 1명이 작전 중 실종되었다면, 남아있는 모든 조종사에게 스트레스 3씩을 추가합니다.

전출 및 실종 조종사로 발생한 스트레스로 인해 추가적으로 다른 조종사가 비행 불능`Unfit` 상태가 될 수 있습니다. 비행대 전출이 계속되는 한 스트레스 배분·처리를 반복합니다.

모든 스트레스 처리가 끝나면 조종사 보충`Replacement`을 진행합니다.

## 조종사 보충

각 임무가 끝나면, 전출되거나 작전 중 실종된 조종사 1명마다 보충 조종사를 1명씩 자동으로 받습니다.

비행 불능`Unfit` 또는 실종된 조종사와 동일한 종류의 항공기를 조종하는 보충`replacement` 조종사를 무작위로 선택합니다. 캠페인에 참여했던 조종사 이름은 선택하지 않습니다. 보충 조종사의 숙련도는 전출되었거나 실종된 기준 조종사보다 1단계 낮습니다.

기준 조종사가 햇병아리`Newbie`이었다면, 햇병아리 조종사로 교체됩니다.

선택 가능한 조종사가 없다면, 해당 캠페인에 참가 가능한 소속 항공기 중 아무거나 무작위로 선택하여 배정합니다.

이후 이벤트 카드를 통해 작전 중 실종되었던 조종사가 구조되었다면, 현재 비행대에 남아 있는 조종사 모두에게서 스트레스를 차감합니다.

그 후 구조된 조종사와 기준 보충 조종사 중 한 명을 선택하여 남기고, 선택받지 못한 조종사는 캠페인에서 제거합니다.

## 조종사 경험 및 스트레스 기록

플레이어 로그 임무 칸에 각 조종사의 현재 스트레스 포인트를 기록합니다. 임무에 출격한 조종사 모두에게 경험 포인트 1점씩을 부여합니다. 임무에서 표적이 파괴되고 항공기가 파괴되지 않았다면, 출격한 조종사 모두 추가 경험 포인트 1점을 더 얻습니다.

## 조종사 진급

임무 스트레스 조정이 끝난 후 조종사 진급 여부를 확인합니다. 조종사가 쌓은 경험 포인트가 해당 조종사 진급 기준 이상이라면 진급합니다.

진급은 조종사 카드를 더 높은 숙련도 카드로 교체하는 방식으로 처리합니다.

진급 즉시, 진급에 사용한 경험 포인트를 차감합니다. 진급에 필요한 경험 포인트를 초과하여 얻었다면, 초과분을 다음 진급에 적용합니다. 조종사 숙련도는 (상위에서 하위): 에이스`Ace`, 베테랑`Veteran`, 숙련`Skilled`, 평균`Average`, 신참`Green`, 햇병아리`Newbie`입니다.

## 선택 규칙

캠페인 시작 시 사용할 선택 규칙을 결정한 뒤, 플레이어 로그에 기록합니다.

## 초기형 AIM-9 사이드와인더

초기형 사이드와인더는 신뢰성 문제가 있었고, 이는 이후에 개선되었습니다. 1968년 이전의 사이드와인더는 공격 시 페널티 -1를 받아 7에 명중합니다. 1968년 또는 그 이전의 캠페인에서 해당 옵션을 사용하면, 단기 임무: 3점, 중기 임무: 6점, 장기 임무: 9점의 SO를 추가로 얻습니다.

## 항공기 1대 추가 또는 감소 출격

표적 카드에 적혀 있는 수보다 항공기를 1대 더 데려가면 승리 포인트 1점을 잃습니다. 반대로 1대 적게 데려가고 표적을 파괴하면 승리 포인트 1점을 추가로 얻습니다.

이 옵션 선택 시 단기 임무: 2점, 중기 임무: 4점, 장기 임무: 6점의 SO를 지불합니다.

## 캠페인 난이도

기본 캠페인은 “평균`Average`” 난이도입니다. 난이도를 조절 하려면 유리하거나 불리한 조정 항목을 선택하여 캠페인에 적용하십시오. 난이도 조정은 각 항목마다 1회만 선택 가능합니다. 선택한 난이도 및 조정을 기록하십시오.

난이도	조정
에이스 Ace	불리한 항복 3개 선택
베테랑 Veteran	불리한 항복 2개 선택
숙련 Skilled	불리한 항복 1개 선택
평균 Average	조정 없음
신참 Green	유리한 항복 1개 선택
햇병아리 Newbie	유리한 항복 2개 선택

### 불리한 조정 항복

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

**강해진 사이트/적기:** 사이트 및 적기 주사위 굴림에 +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 항복

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

**약해진 사이트/적기:** 사이트 및 적기 주사위 굴림에 -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 = +3, 중기 임무 = +6, 장기 임무 = +9.

### 무작위 비행대 선택

조종사를 직접 선택하는 대신 무작위로 결정할 수 있습니다. 운용 가능 연도 기준으로 선택 가능한 항공기 카운터를 모두 컵에 넣은 뒤, 필요한 수만큼 무작위로 뽑아 그 결과로 배정합니다. 뽑기 전에 숙련도별로 배정해야 하며, 항공기마다 SO를 지불/획득합니다.

이 옵션 사용 시 단기 임무: 6점, 중기 임무: 12점, 장기 임무: 18점의 SO를 추가로 얻습니다. 만약 SO 포인트가 0 미만이 되면, 항공기 카운터를 다시 넣고 다시 뽑습니다.

### 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.

### 연결 캠페인

같은 조종사 그룹으로 Cuban Missile Crisis, War In The South, Rolling Thunder, Linebacker 캠페인을 연달아 플레이할 수 있습니다. 비행대 인원 충원을 위해 새로운 조종사를 추가하거나, 더 짧은 캠페인으로 전환하여 조종사 수가 줄 경우 일부 조종사를 제거해야 할 수도 있습니다.

이전 캠페인에서 조종사가 진급한 경우 진급한 조종사마다 SO 포인트 6점을 지불해야 합니다. SO 포인트 지불을 원하지 않는다면, 해당 조종사를 제거하고, 같은 소속의 신참 Green 조종사로 새로 충원합니다.

### • 만든 이

게임 디자인	Dan Verssen
게임 개발	Holly Verssen
제안 및 아이디어	Dave Schueler, Chris Fawcett
전면 커버 박스 아트	Wan Chiu
규칙서 편집	Jim Silsby Jr.
플레이테스트 조율	Steven Ellis
플레이 테스터	Mike Kowalski, Jereme Baldus, Joshua Hakken, Chelsea Klaas, Rob MacRae, Cody Parker, Zack Ribbe, Dustin Smith, Richard Aaron Stanz

### 공군 항공기



F-4 Phantom II  
USAF

해군이 F-4 팬텀을 배치한 직후, 공군도 자체 버전의 팬텀을 도입했습니다. 해군형과 달리 공군형 팬텀은 미사일뿐만 아니라 20mm 기총 포드 Pod도 장착되어 있었습니다. 후기형 공군 팬텀은 결국 F-105 썬더치프에 사용된 것과 같은 내장형 20mm 기총 포드 Pod로 업그레이드되었습니다.



F-105 Thunderchief  
USAF

썬더치프는 저고도, 고속 공격 항공기로 설계되어 눈부신 속도로 적 공역을 침투해 핵탄두를 투발할 수 있도록 만들어졌습니다. 기동성이 떨어지고 조준경 성능이

좋지 않아 전투기 역할에는 적합하지 않았지만, 재래식 탄약 투하에는 뛰어난 성능을 보였고 강인하게 피해를 견디며 비행을 지속할 수 있었습니다.



#### F-100 Super Sabre:

USAF

"Hun"("Hundred"의 약자)은 "센추리 시리즈"로 알려진 비행기 중 첫 기종이었습니다. 원래는 전투기로 설계되었지만, 점차 뛰어난 지상 공격기로 발전했습니다.



#### A-7 Corsair II: USAF

콜세어 II는 공군의 매우 유용한 타격 전투기였습니다. 이 기체는 베트남 전쟁 이후에도 오랫동안 운용되었습니다.



#### F-101 Voodoo:

USAF

F-101은 베트남 전쟁 당시 이미 퇴역 직전 기체였습니다. 베트남에서는 일부 제한적으로 운용되었습니다.



#### F-5 Freedom Fighter: USAF

F-5는 경량 전폭기로 설계되어 남베트남에서 운용되었습니다. 적은 탑재량으로 인해 북쪽 깊이 종심 타격 임무는 수행할 수 없었습니다.



#### F-102 Delta Dagger: USAF

F-102는 소련 폭격기를 격추하기 위한 고고도 폭격기 요격기로 설계되었습니다. 베트남에서 전투기 임무를 맡아서 운용된 바 있습니다.



#### F-104 Starfighter: USAF

스타파이터 역시 "센추리 시리즈"의 일원으로 여러 국가에서 널리 사용되었습니다. 날렵하고 로켓을 연상케 하는 외형으로 F-104는 아주 핫한 기체로 유명했습니다.



**EB-66 Destroyer:**  
USAF

EB-66은 전자 지원 항공기로, 적 방공망을 교란하고 혼란시키는 역할을 맡았습니다.

#### 게임 규칙:

EB-66은 임무 시 출격하는 항공기 수에 포함되지 않습니다. 일부 EB-66은 특정 주사위 결과 이상이 나오면 이벤트 카드의 효과를 무시할 수 있습니다. 카드에 명시된 대로, EB-66이 있는 구역에서 항공기를 공격할 때와 특수 이벤트 적기 및 사이트 공격 시 모든 사이트 및 적기 주사위 굴림에 1 또는 2를 차감합니다.

## 해군 항공기



**F-4 Phantom II:**  
USN

팬텀은 역사상 가장 성공적인 전투기 중 하나입니다. F-4는 공대공 임무와 지상 공격 등 다목적 임무를 수행 할 수 있으며, 현재도 여려 외국 공군이 운용 중입니다. 원래 해군의 장거리 함대 요

격기로 설계된 USN F-4는 내장 기관포 없이 미사일로 적 항공기를 요격해야 했습니다.



**A-4 Skyhawk:**  
USN

2문의 20mm 기관포를 장착 한 고기동 기체인 A-4 스카이호크는 베트남 전쟁 당시 미 해군의 주력 지상 공격기였습니다. 이후 A-6 인트루더와 A-7 콜세어 II로 대체 되었으며, "스쿠터"는 폭탄

탑재 능력이 우수했고 소형이라 항공모함 운용에도 매우 적합했습니다.



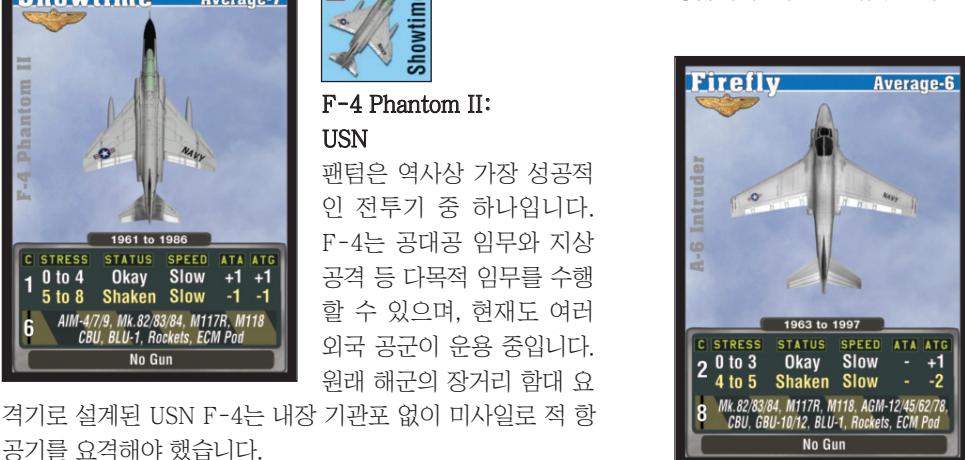
**A-3 Skywarrior:**  
USN

스카이워리어는 수평 폭격 기로 설계되었으며 베트남 전 초기에 해군에서 운용되었습니다.

#### 게임 규칙:

A-3는 방어를 위한 기관포 터렛을 갖추고 있습니다.

만약 A-3가 표적 지역 상공 **Over Target**에서 사정거리 **Range** 가 0인 적기에게 공격을 받는 경우, 적기를 대상으로 기관포 터렛 공격 주사위를 굴립니다. 공격이 성공하면 적기를 파괴 합니다. 실패하면 정상적으로 적기 공격을 해결합니다. 탄약 중량 포인트 **Weight points**는 기관포 터렛 공격에 영향을 주지 않습니다. 기관포 터렛은 지상 표적에는 사용할 수 없습니다.



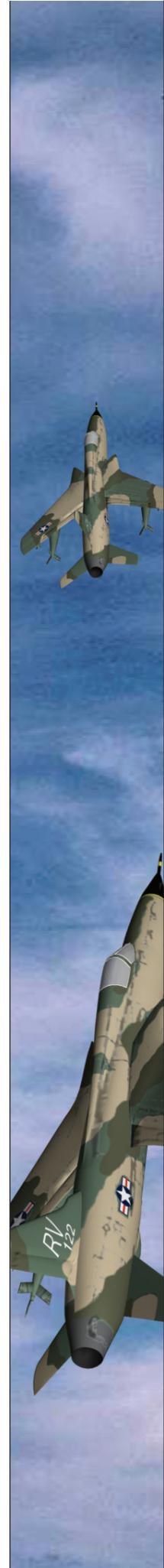
**A-6 Intruder:**  
USN

A-6는 해군에서 전천후 임무를 위해 운용된 2인승 항공기입니다. 탁월한 탑재 능력으로 대부분의 공대지 무기를 투하할 수 있습니다. A-6는 공대공 능력은 없지만, 어떤 편대에도 강력한 전력이 됩니다.



**A-7 Corsair II:**  
USN

A-6 인트루더와 마찬가지로, 1960년대 후반부터 A-4 스카이호크의 지상 공격 임무를 A-7이 넘겨받기 시작했습니다. A-7은 해군은 물론 이후 공군에서도 매우 다양한 임무에서 성공적인 역할을 수행하는 공격기임을 입증하였습니다.





**EA-6A Electric Intruder:**  
USN

일렉트릭 인트루더는 A-6 인트루더의 개량형으로, 적 사이트 공격에 특화되어 있습니다.

#### 게임 규칙:

EA-6A가 있는 구역에서 항공기를 대상으로 하는 모든 사이트 및 적기 공격

굴림과, 특수 이벤트 적기 및 사이트 공격에서 1을 차감합니다.



**E-2 Hawkeye:**  
USN

전쟁이 진행되면서 E-2이 E-1을 대체하기 시작했습니다. E-2는 현재까지도 미 해군에서 운용 중입니다.

#### 게임 규칙:

캠페인 시작 시 항공기 선택 시

소속 항공대에 E-2를 포함시키려면 2, 4, 6 SO 포인트를 지불해야 합니다. E-2는 임무에 출격하는 항공기 수에 포함되지 않습니다. E-2는 주사위 결과가 특정 값 이상일 때 이벤트 카드의 효과를 무시할 수 있습니다. 표적 지역 상공 *Over Target* 페이즈의 각 턴 시작 시, 임의의 느린 조종사를 선택해 주사위를 굴립니다. E-2 카드에 적힌 주사위 결과가 나오면 해당 조종사는 해당 턴에 빠른 조종사가 됩니다.

## 탄약 카운터

### 공대공 미사일(AtA 무기)



**AIM-7 스파로우:** 스파로우는 베트남 시대의 대표적인 미국 레이더 유도 공대공 미사일입니다. 이 무기는 1~2 구역 떨어진 적 항공기를 격추할 때 사용됩니다. AIM-7 스파로우는 같은 구역에 위치한 적기에게는 사용할 수 없습니다.



**AIM-9 사이드와인더:** 사이드와인더는 팬텀 리더에서 사용하는 대표적인 미국 적외선 유도 공대공 미사일입니다. 이 무기는 동일 구역이나 한 구역 떨어진 적기를 격추할 때 사용됩니다.



**AIM-4 팔콘:** 팔콘은 기동성이 떨어지는 소련 폭격기 격추를 위해 설계되었으나, 빠른 적 전투기 상대에 매우 부진해 조종사들에게 좋지 않은 평가를 받았습니다.

### 공대지 무기(AtG 무기)



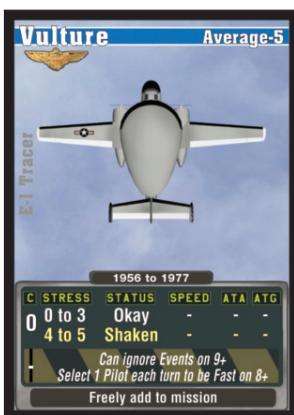
**Mk.82:**  
500파운드급 단거리 공대지 무기류를 나타냅니다.



**Mk.83:**  
1000파운드급 단거리 공대지 무기류를 나타냅니다.



**Mk.84:**  
2000파운드급 단거리 공대지 무기류를 나타냅니다.



**E-1 Tracer:**  
USN

E-1은 해군이 실전 배치한 최초의 조기 경보통제기 중 하나였습니다. E-1은 함대의 전자 "눈" 역할을 담당했습니다. 와인더도 장착할 수 있었습니다.

#### 게임 규칙:

E-1은 임무 시 출격하는 항공기 수에 포함되지 않습니다. 일부 E-1은 주사위 결과가 특정 값 이상일 때 이벤트 카드의 효과를 무시할 수 있습니다. 표적 지역 상공 *Over Target* 페이즈의 각 턴 시작 시, 임의의 느린 조종사를 선택해 주사위를 굴립니다. E-1 카드에 적힌 주사위 결과가 나오면 해당 조종사는 해당 턴에 빠른 조종사가 됩니다.



**Mk.82 스네이크 아이:** Mk.82를 기반으로 드래그 핀을 추가해 폭탄의 하강 속도를 느리게 만든 폭탄입니다. 저고도 투하가 가능하여, 적 병력 등 취약 표적 *Soft target*에 효과적입니다.



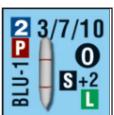
**M117R:** M117은 1000파운드 무게이며 드래그 핀을 장착했습니다. 취약 표적 *Soft target* 공격 시 매우 유용하게 사용되었습니다.



**M118:** M118은 전쟁 중 주로 사용된 타격 전투 기용 폭탄 중 가장 무거운 폭탄에 속하며, 개당 3000파운드에 달합니다.



**CBU(집속탄):** 미군이 표준적으로 사용하는 집속탄입니다.



**BLU-1(네이팜):** 이 무기는 넓은 지역에 불붙은 물질을 살포합니다. 매 임무마다 처음으로 BLU-1을 공격 또는 제압에 사용할 때마다 정치 카운터를 트랙 우측으로 1칸 이동시킵니다. 동일 임무 내에서 추가로 사용되는 BLU-1에 대해서는 토큰을 이동시키지 않습니다.



**AGM-12 불펍:** 유도식, 로켓 추진 미사일입니다.



**AGM-45 슈라이크:** 적 레이더 사이트 신호를 추적해 타격하는 최초의 미사일입니다. 슈라이크는 SA-2 사이트에만 공격할 수 있습니다.



**AGM-78 스탠다드:** 스탠다드 역시 대방사 *Anti-radiation* 미사일로, 더 크고 사거리가 긴 것이 장점입니다.



**AGM-62 월아이:** 월아이는 유도식이지만 추진 동력이 없는 활공 폭탄입니다. 발사되면 장거리 할강이 가능합니다.



**GBU-10:** Mk.84 폭탄의 레이저 유도형입니다.



**GBU-12:** Mk.82 폭탄의 레이저 유도형입니다.



**로켓:** 각 로켓 토큰은 여러 발의 로켓을 담은 포드 *Pod*를 의미합니다. 추가 규칙으로, 로켓 포드를 사이트 공격 제압에 사용하면 주사위 결과에 3을 더합니다.

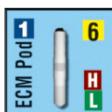
## 포드

포드 *Pod*는 다른 무기처럼 소모하지 않습니다. 전투 내내 항공기에 남아 항상 효과를 발휘합니다.



**기총 포드Pod:** 1967년 이전 공군형 F-4에 기총 포드를 장착할 수 있습니다. F-4가 기총 포드를 장착한 경우, 적 표적(공대공 또는 공대지)을 상대로 10+이 나오면 공격을 가할 수 있습니다.

F-4가 지상 표적 및 사이트를 제압하거나 공격하려면 저고도에 있어야 합니다. 파일럿 스킬 등 각종 보정 수치를 모두 적용합니다. F-4 한 대당 기총 포드를 1개만 장착할 수 있습니다. 사용 후에도 포드를 버리지 않고 임무 내내 유지합니다.



**ECM:** 항공기를 적 공격으로부터 방어하는 전자 대응책 포드 *Pod*입니다. 항공기가 사이트 또는 적 기에게 공격당할 때마다, 언제나 회피 *Evasion* 전에 ECM 포드로 주사위를 굴립니다. 6 이상이 나오면 공격이 무효화됩니다. AtA, AtG 스킬은 이 굴림에 영향을 주지 않습니다. ECM 포드는 표적 진입 구간 *Target-Bound* 또는 귀환 구간 *Home-Bound* 이벤트 동안 항공기에 가해지는 공격도 동일하게 방어합니다. 각 ECM 토큰은 항공기 1개 중량 포인트 *Weight points*를 차지하며, 항공기당 1개만 장착할 수 있습니다. 사용 후에도 포드를 버리지 않으며 임무 내내 유지합니다.

## 내장 기총



항공기에 탑재되는 무기 이외에도, 많은 항공기는 기총을 내장하고 있습니다. 내장 기총은 다음 두 방식으로 사용할 수 있습니다:

공대지 전투 시, 기총은 항공기와 동일 구역에 있는 표적과 사이트 공격에 사용합니다. 항공기는 반드시 저고도에 있어야 하며, 성공 시 1 명중을 가합니다. 조종사의 공대지 스킬을 보정 수치로 적용합니다.

공대공 전투 시, 기총은 항공기와 동일 구역에 있는 적기 공격에 사용합니다. 이때 항공기는 저고도 또는 고고도 모두 가능하며, 조종사의 공대공 스킬을 보정값으로 적용합니다.

조종사는 소속 항공기에 기총이 적혀 있을 때만 사용할 수 있습니다. 모든 기총 공격은 10+가 나오면 명중합니다.



## • 예시 임무

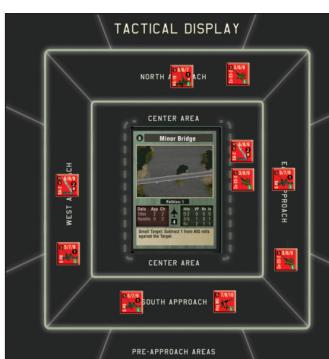
단기 임무로 미 해군 캠페인 지도를 사용한 라인배커 캠페인을 진행하기로 결정했습니다. 라인배커 캠페인 시트에 실린 특별 규칙을 적용해 파일럿 8명을 선택합니다(햇병아리 *Newbie* 1명 제거, 숙련 *Skilled* 1명 추가).

A-7 콜세어 II에 Girz(신참 *Green*), Taxi(숙련 *Skilled*), A-4 스카이호크에 Pluto(평균 *Average*), EA-6A 일렉트릭 인트루더에 Easy Money(신참), A-6 인트루더에 Firefly(평균), Gringo(평균), F-4 팬텀 II에 Buick(숙련), Whiplash(평균)를 선정해 편대를 구성했습니다.



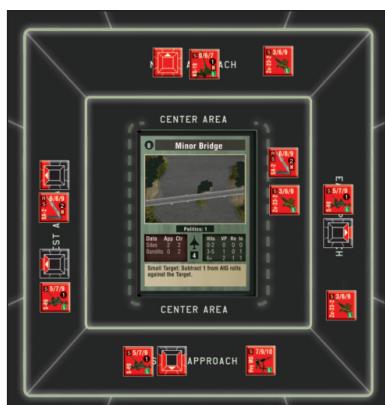
### 임무 준비

첫 임무를 준비하며 표적 카드 2장을 뽑습니다. 표적 31번과 표적 8번을 뽑았습니다. 표적 8번, 소규모 교량을 선택합니다. 이 표적의 정치 Politics 수치는 1이므로, 정치 토큰을 트랙에서 1칸 우측으로 이동시킵니다.

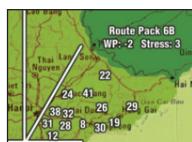


다음으로, 사이트를 결정합니다. 각 접근 구역 *Approach Area*에는 2개의 사이트가 있고 중앙 구역에도 2개의 사이트가 있습니다.

다음과 같이 배치합니다: 북쪽: KS-19와 Zu-23-2, 남쪽: S-60과 중기관총, 동쪽: Zu-23-2와 S-60, 서쪽: S-60과 SA-2, 중앙: SA-2와 Zu-23-2



그런 다음, 사전 접근 구역 *Pre-Approach Area*에 있는 사이트 중 범위가 1 이상 경우 공격 각도 *Attack Angle* 카운터를 배치합니다: 북쪽의 KS-19, 동쪽의 S-60, 남쪽의 S-60, 서쪽의 S-60과 SA-2입니다.



이 임무에 참가할 항공기 4대를 선택합니다. 표적이 Route Pack 6B에 있으므로 각 항공기는 중량 포인트 *Weight points* 페널티-2를 받습니다.

우선순위 연료 보충 옵션은 구매하지 않기로 합니다. 나중에 캠페인에서 특수 옵션 *Special Option* 포인트가 필요할 수 있습니다.

항공기의 무장은 다음과 같이 설정합니다:

**Pluto:** 로켓, CBU, Mk.82

**Easy Money:** AGM-45, Mk.83

**Gringo:** CBU, 로켓, Mk.82, Mk.82, Mk.82

**Buick:** AIM-7, AIM-7, AIM-9, 포드Pod

## 표적 진입 구간 이벤트

이제 항공기들이 항공모함에서 이륙할 준비가 되었으므로 임무를 시작합니다! 교량으로 비행하는 도중, 표적 진입 구간 이벤트 AC-47 "Spooky"를 뽑아 어떤 사이트든지 파괴할 수 있게 됩니다. KS-19를 파괴하기로 결정합니다.

## 표적 지역 상공

모든 조종사를 북쪽 사전 접근 구역 *Pre-E-Approach Area*의 고고도에 배치합니다. 또한 북쪽 사전 접근 구역에 시작 비행 경로 Flight Path 카운터를, 남쪽 사전 접근 구역에 이탈 비행 경로 카운터를 배치합니다.

모든 항공기가 같은 구역에 있기 때문에 Easy Money의 능력의 최대 이점을 얻을 수 있습니다(해당 구역의 아군 항공기를 대상으로 한 적의 공격 굴림에서 1을 뺌).

교량에 도착하면 다음과 같이 적기 카운터를 뽑습니다: 중앙: MiG-17과 적기 없음.

표적 지역 상공 Over Target 이벤트로 공백 기간 Down Time을 뽑습니다. 비행 경로 이탈 카운터를 사전 접근 구역 기준 시계 반대 방향으로 1칸 이동시킵니다.

## 1턴



턴 1 시작 시 전술 디스플레이 시트는 다음과 같습니다.

빠른 조종사들이 먼저 행동합니다. Buick이 MiG-17에게 AIM-7 두 발을 쏘지만, 2와 4가 나옵니다. AtA 스킬 덕분에 굴림 값에 1을 더하지만, AIM-7은 6 이상이 되어야 명중이므로 둘 다 빗나갑니다. AIM-7 카운터들은 버립니다.

중앙의 SA-2가 무작위로 Buick을 공격합니다. Buick은 회피를 수행하고 스트레스를 2만큼 받습니다. SA-2는 7과 3을 굴리는데, Easy Money로 인해 각각 6과 2가 됩니다. 2를 선택해 아무 효과도 받지 않습니다.

이제 느린 조종사들의 공격을 해결합니다. Easy Money가 중앙의 SA-2에게 AGM-45를 발사하여, 9가 나와 파괴합니다. AGM-45 카운터와 SA-2 카운터를 버립니다.

모든 느린 조종사 공격이 해결되면, 항공기를 북쪽 접근 구역 Approach Area으로 이동시킵니다. 중앙 구역의 MiG-17도 북쪽 접근 구역으로 이동합니다.

## 2턴



턴 2 시작 시 지도는 다음과 같습니다.

빠른 조종사들이 먼저 공격합니다. Buick이 MiG-17에게 AIM-9 한 발을 쏘지만, 주사위 굴려 1이 나와 미사일이 빗나갑니다.

적의 공격이 이어집니다. MiG-17이 무작위로 항공기를 선택하여 Pluto를 공격합니다. Buick이 포드로 제압을 시도하지만, 4

를 굴려 실패합니다. Pluto가 회피를 선택해 스트레스 2만큼 받습니다. Easy Money로 인해 적기의 공격 굴림에서 -1을 적용합니다. 주사위 값은 10(9로 변경)과 2(1로 변경)입니다. 1을 선택해 아무 효과도 발생하지 않습니다.

다른 모든 사이트들은 사거리, 고도 또는 공격 각도 Attack Angle 조건이 맞지 않아 공격하지 못합니다.

Pluto, Easy Money, Gringo를 중앙으로 이동시키고, 고도를 저고도로 변경합니다. Buick은 북쪽 접근 구역에 남겨둡니다. 적기가 Buick과 함께 있습니다.

## 3턴



턴 3 시작 시 지도는 다음과 같습니다.

빠른 조종사들이 공격합니다. Buick이 포드로 적기를 향해 사격하고, 9가 나와 적기가 파괴됩니다. Pluto는 교량에 Mk.82를 투하하고, 8이 나옵니다. 교량 카드의 주석 내용으로 인해 주사위 값에 1을 빼면서 총합 7이 되어 명중 1회를 입힙니다.

중央의 Zu-23-2가 무작위로

Gringo를 공격합니다. Gringo가 로켓으로 제압을 시도하고, 6을 굴립니다. 스킬 덕분에 2를 더하고 로켓 제압 보너스로 3을 더해 총 11이 나와 제압에 성공합니다.

이제 느린 조종사 공격을 해결합니다. Easy Money가 Mk.83을 교량에 투하합니다. 주사위를 굴려 10이 나오고, 교량 카드 -1을 적용하여 최종 9가 나와 명중 2회를 입히는데 성공합니다! Gringo는 Mk.82 네 발과 CBU를 교량에 투하합니다. 각각에 2를 더하고 1을 뺍니다. 최종 굴림은 2, 4, 7, 9가 나오며, Mk.82가 2회 명중합니다. CBU는 3이 나와 빗나갑니다. 교량에는 총 5번의 명중탄이 나왔습니다.

Pluto, Easy Money, Gringo를 동쪽 접근 구역으로 이동시키고

고도를 고고도로 상승시킵니다. Buick도 동쪽 접근 구역으로 이동시킵니다.

## 4턴



턴 4 시작 시 지도는 다음과 같습니다.

이 턴에는 공격을 수행하지 않으며, 모든 사이트들은 사정거리, 고도, 또는 공격 각도 조건이 맞지 않아 공격할 수 없습니다.

모든 항공기를 동쪽 사전 접근 구역으로 이동시킵니다.

턴 종료 시, 적격한 이탈 사전 접근 구역에 있는 모든 항공기가 표적 지역 상공 Over Target 페이지에서 이탈하기로 합니다. 모든 항공기가 해당되므로 표적 지역 상공 페이지가 종료됩니다.

## 귀환 구간

귀환 구간 Home-Bound 이벤트로 SAM Site!를 뽑습니다. 총 3회의 공격을 받는데, 투하한 공대지 무기 1개마다 1회씩 줄어듭니다. Pluto가 로켓과 CBU를 투하하여 2회의 공격을 상쇄합니다. 마지막 공격은 무작위로 Buick을 대상으로 하여, Buick이 회피를 선택하고 스트레스 2를 받습니다. 사이트는 10과 7을 굴리고(Easy Money로 9와 6으로 변경), Buick이 스트레스 1을 추가로 받습니다.

## 디브리핑

교량에 5회의 명중을 입혔습니다. 0~2회 명중이면 피해 없는 상태 Undamaged, 4~5회 명중이면 피해 입은 상태 Damaged, 6회 이상 명중이면 파괴 Destroyed됩니다. 5회를 명중시켰으므로 교량에 피해를 입혔습니다. 승리 포인트 1점을 획득하고 정보 카운터를 1칸 오른쪽으로 이동시킵니다.

교량이 피해를 입었거나 파괴되었으므로 해당 카드를 따로 치워둡니다. 캠페인에서 다시 등장하지 않습니다. 정치 Politics 카운터를 1칸 왼쪽으로 이동시킵니다.

각 4명의 조종사는 임무 비행으로 경험 포인트 1점을 얻습니다. 또 모두 Route Pack 6B 임무로 스트레스 3을 받습니다.

Pluto - 5 스트레스(동요 Shaken)

Easy Money - 3 스트레스

Gringo - 3 스트레스

Buick - 8 스트레스(비행 불능 Unfit)

Buick이 비행 불능이므로, 제대에서 전출시키고 평균 Average 숙련도의 F-4 조종사로 교체할 수 있습니다. 그렇게 할 경우, Buick이 숙련이기 때문에 비행대의 모든 다른 조종사들은 각각 1의 스트레스를 받게 됩니다. 저는 Buick을 유지하기로 결정합니다.

그다지 좋은 임무는 아니었습니다. 조종사들은 많은 스트레스를 받았고 표적을 파괴하지도 못했습니다. 베트남 항공전의 또 다른 하루일 뿐입니다.