

AIR ACES

JUNE 1940 - FEBRUARY 1945



제 2차 세계전이 시작되면서, 항공기와 그들의 겁도없는 조종사들의 역할은 계속 증가했다. 지상에서의 전투 결과를 좌우하는 것으로. 핵심목표를 폭격하는 것과, 보급선 방해, 기총으로 적군을 가두기, 혹은 하늘에서의 도그파이트, 그 어떤 것이든지 조종사들에게 빠르게 핵심적 역할이 주어졌다. 모든 군사 교전에서. 이제 당신은 조종석에 뛰어들어, 하늘에서 전투를 지배할 기회가 주어졌다. 이전과는 전혀 다르게!

Air Aces

- | | |
|-------------------------|-------|
| Operation Frankforce | p.124 |
| Luga Bridges | p.125 |
| Red Barricades* | p.126 |
| The Rescue of Mussolini | p.127 |
| Orote Peninsula | p.42 |
| Iwo Jima Landings | |

This scenario is available in the rulebook for the Eastern Front or the Air Pack and also on www.memor44.com



MARQUES DISTINCTIVES

CAMPAIGN Notes

JUNE 1940 - FEBRUARY 1945

에어에이스 캠페인의 시나리오들은 특색됩니다. 메모아 44의 새 요소들로. 최소 한명의 플레이어가 에이스 조종사를 용합니다. 그는 항공기를 모는 유명한 조종사입니다. 전투에서 특별 목표를 가진. 에어에이스에 추가된것 말고 들은 일반적인 캠페인 규칙대로 플레이 됩니다. 다음 항목들이 예외 사항들입니다:

에어에이스 캠페인에는 예비대가 없습니다, 캠페인 시트에 별도의 언급이 없는 한. 그러나, 각 시나리오에는 특별 규칙이 추가되어 있습니다(아래를 참조).

캠페인 시트에는 오브젝트 트랙이 없습니다. 이걸 왜냐하면 보너스 승리 점수들(VPs)은 얻지 못하기 때문입니다. 목표 지를 점령하는 것으로, 에어에이스 캠페인에서는. 대신에 항공 에이스를 조종하는 플레이어는 보너스 VPs를 얻을 수 있습니다. 항공 에이스가 시나리오에서 그들의 주요 임무를 완수한다면. 이들 보너스 점수는 추가됩니다, 메달숫자로서, 그 플레이어가 전투중에 얻은것으로.

시나리오는 즉시 끝납니다, 한쪽이 표기된 승리조건에 해당하는 메달숫자에 도달하면, 그리고 양측은 시나리오 VPs를 받습니다, 얻은 메달 숫자만큼, 일반적인 방식으로. 그러나 '승리'는 오직 항공에이스가 그들의 주요임무를 달성 했는지 못했는지에 따라 결정됩니다. 만일 주요임무를 달성했다면 그 항공 에이스를 조종하는 진영의 승리입니다, 그 시나리오에서, 메달 점수와는 상관없이. 만일 주요임무에 실패하면, 항공에이스에 대항하는 방어군의 승리입니다, 메달과 상관

각 시나리오가 끝날때마다, 만일 항공 에이스가 그들의 주요임무를 달성했다면, 추가 승점이 부여됩니다, 항공 에이스를 조종하는 편에게, 아래에 설명된 영웅적 묘기의 목록에 따라.

예시: 루가코 시나리오가 끝나고 추축군 플레이어가 5메달, 연합군은 3메달을 획득했습니다. 그러나, 노오트니, 독일 항공 에이스는, 그의 주요임무에 실패했습니다. 연합군 플레이어가 그러므로 승리합니다, 그 시나리오를, 그리고 소리내어 읽어 주십시오, "연합군 승리"라인 아래에 있는 텍스트를, 그의 캠페인 시트에서. 추가적으로, 그 불행한 추축군 플레이어는 보너스 승점이 0점이 되지만, 여전히 5메달 점수는 가집니다, 일반적인 방식대로!

보너스 승점은 게임동안 누적됩니다. 항공 에이스를 조종하는 플레이어에 의하여, 다음의 표대로. 보너스 VPs는 추가됩니다, 플레이어 메달 점수에, 전체 캠페인의 승자를 결정짓는 것에대한. 이들 승점에 대한 사항을 숙지하십시오, 게임에서 그들이 얻을 수 있는것은 다음과 같습니다:

영웅적 묘기	보너스 승리 점수
기총 소사	+1 VP, 각 적 피규어를 제거 할 시, 항공 에이스가 기총소사를 하는것으로.
지상 지원	+1 VP, 각 적 피규어가 제거될 시, 항공 에이스의 항공기가 지상 지원을 해주는 것으로.
가미가제 공격	+3VPs, 적 부대가 제거됐을 시, 항공 에이스의 가미가제 공격으로.
구조	+2VPs, 각각 성공적으로 항공기로 구조했을때.
정찰	+2VPs, 각각의 정찰을 항공기로 수행 할때.
개싸움	+2VPs, 각각의 적 항공기를 파괴했을 때, 당신의 항공 에이스의 항공기가 그곳에 인접 했을시.

주요 임무 성공

만일 항공 에이스가 그의 주요 임무를 완수하면, 그는 보너스 VPs를 얻습니다, 시나리오 특별 규칙에 요약된것에 따라.

주요 임무 실패

만일 항공 에이스가 그의 임무에 실패하면, 그 플레이어는 0점의 보너스 VPs를 가집니다, 적 피규어를 제거 한것이나 다른 항공의 성공으로 얻은것과 상관없이.

일반적 에어 에이스 규칙들

항공 에이스들에게 조종되는 항공기는 주사위 1개를 더 적게 굴립니다. 모든 항공 견제 굴림에서. 첫번째로 명령받아 전장으로 가는 항공기는, 항공 에이스를 조종하는 편에서, 반드시 에이스의 항공기여야 합니다. 만일 에이스의 항공기가 전장을 떠나고, 그 이유가 명령을 받지 않아서였다면, 다음으로 전장으로 오는 항공기는, 에이스의 진영에서, 반드시 다시 항공 에이스의 항공기여야 합니다. 만일 항공 에이스를 항공 견제에서 잃었다면, 그들은 다시 전장으로 돌아올 수 없지만, 그들의 진영은 다른 항공기들을 전장으로 부를 수 있습니다. 일반적인 항공 규칙으로서. 그런 항공기는 보너스 VP를 얻지 못합니다.

작전 프랑크포르케

항공 규칙들이 적용됨: 연합군 플레이어는 두개의 항공 출격 카드를 받습니다. 그것들은 오직 공군 중령 도글라스 바델로만 사용됩니다. 스피트파이어로. 추축군 플레이어는 항공타격을 요청할 수 있습니다(Actions3 -Air Strikes and Blitz). 바델이 항공 견제에서 실패하게 되면 연합군은 더이상 항공출격 카드를 쓰지 못하게 됩니다.

바델의 주요 임무

하늘에서 최소한 6턴간 연속해서 머물러야 합니다. 거기서 최소 1턴은 각각 3구역으로부터 와야 하고, 최초 출현한 그 턴은 둘 모두의 조건에 포함시키지 않습니다. 전장에서 2개 구역에 걸쳐진 핵스들에 있는것으로, 두개 구역에 존재한 턴으로 계산하지 않습니다. 연합군 플레이어는 그 임무의 경쟁에서 성공하면 3VPs를 받습니다.

루가교

항공 규칙들이 적용됨: 추축군 플레이어는 둘 모두의 항공 출격 카드를 받습니다. 그것들은 소령 왈테르 노오트니가 탑승한 ME109를 부르는데 쓰입니다.

노오트니의 주요임무

러시아 객차를 파괴하십시오, 그곳의 승객이 열차에서 내리는 전후와 상관없이. 승객을 내린 기차는 보드에서 빠져 나갈 수 있습니다. 연합군 베이스 모서리를 통하여, 파괴를 피하기 위해. 만일 객차가 파괴되고, 최소 1번의 타격이 노오트니로부터 가해졌다면, 추축군 플레이어는 5VPs를 받습니다.

붉은 방책

항공 규칙들이 적용됨: 연합군 플레이어는 두개의 항공 출격 카드를 받습니다. 그것들은 중위 리디아 리트비악이 탑승한 Yak-1를 부르는데 쓰입니다.

추축군 플레이어는 항공력 카드를 받습니다. 추축군으로서, 3번째로 시작하는 턴이 끝나기 전까지, 이것은 반드시 준케르스 JU-BB 폭격기를 보드로 불러 내는데에 사용 해야합니다. 폭격기는 반드시 들어 옵니다, 혹은 1핵스를 거쳐서, 그 들어오는 첫(코너)핵스는 추축군 플레이어의 좌측 구역의 좌측 모서리여야 하고, 그곳에서부터 전투를 시작합니다, 비어있는 핵스로서(역주:4개의 빈칸과 지리발 1칸). 폭격기는 새로운 '용단 폭격'특별 액션을 가집니다(p.13참조). '용단 폭격'은 단 한번만 쓸 수 있고, 폭격 임무는 도중에 중지하고 다시 시도할 수 없습니다.

리트비악의 주요 임무

JU-88을 멈추게 하십시오. 만일 JU-88이 용단폭격을 한것중에, 복합 공장 핵스의 2분은 방책중 하나가 포함되었다면, 적이 점령 했던 안했던, 리트비악은 주요 임무에 실패합니다. 만일 폭격기가 이들 핵스들에 폭격 하는것을 실패하고, 시나리오가 그전에 끝나면, 연합군 플레이어는 3VPs를 받고 리트비악의 임무를 완수합니다.

무솔리니 구조

항공 규칙들이 적용됨: 추축군 플레이어는 둘 모두의 항공 출격 카드를 받습니다. 그것들은 대위 헤인리히 젤라츠가 탑승한 스톨츠를 부르는데 쓰입니다.

젤라츠의 주요임무

무솔리니 구조를 성공 시키십시오, 그는 스포츠 호텔에 감금되어 있습니다, 시나리오 규칙대로. 추축군 플레이어는 3VPs를 받습니다, 성공적으로 무솔리니를 구조하면, 추가로 2VPs를 받습니다 일반적인 규칙대로, 구조를 성공 시킨것에 대하여.

오로테 반도

항공 규칙들이 적용됨: 연합군 플레이어는 두개의 항공 출격 카드를 받습니다. 그것들은 대위 다비드 맥캄프벨이 탑승한 콜사일을 부르는데 쓰입니다, 지상 지원 특별 액션으로.

추축군 플레이어는 항공에 있는 제로를 받습니다, 비행장의 중앙 핵스위로. 그 제로는 순찰하고 있습니다, 비행장 위로, 그래서 그곳의 핵스로부터 이동 할 수 없고, 추축군에게 명령 받을 수도 없습니다, 턴을 시작할 때, 적 지상 부대나 항공기에 인접한 상태가 되기 전까지.

맥캄프벨의 주요 임무

비행장의 항공 보호를 제거 하십시오. 연합군 플레이어는 3VPs를 받고, 주요 임무를 완수하게 됩니다, 만일 제로가 전장에서 떠나게 된다면, 어떠한 이유로든. 이것은 추가로 수여 될 수 있습니다, 2VPs만큼, 개싸움에서 이기는 것으로.

이오지마 삼륙전

항공 규칙들이 적용됨: 추축군 플레이어는 둘 모두의 항공 출격 카드를 받습니다. 그것들은 중위 사부로 사가이가 탑승한 제로를 부르는데 쓰입니다. 연합군 플레이어는 하나의 항공모함을 받습니다, 출격 준비 마커와 함께, 그 열의 아무곳이든지 출현합니다, 그의 베이스 라인 핵스중에서. 이것은 지휘카드를 나누기전에 배치해 주십시오.

사가이의 주요 임무

항공 모함을 파괴하십시오. 만일 모함이 파괴되고, 단 1의 피해라도, 사가이가 입혔다면, 추축군 플레이어는 4VPs를 받고 주요임무를 완수합니다.

AIR ACES

June 1940 - February 1945

1940년에 자네 비행사령관 도글라스 바멜이 될것인데, 그는 영국의 국가적 영웅이자, 가장 위대하고 용감한 소수였다. 툰키르크 로의 퇴각을 엄호한 것으로서, 1942년에는 러시아 중위 리더야 블라디미르보나 리트비악이 될것이다. 스탈린그라드의 횡장미로 남겨진, 그는 루프트와페를 상대했었다. 필사적인 투쟁속에서, 심판받은 도시위로, 1944년엔 대위 다비드 맥캄프벨이 되게, 용감히 날아가는, 강력히 압박하는 미해병의 지원속에서, 광으로.

"인간들이 분쟁하는 영역에서 이처럼 많은 이들이 이처럼 소수의 사람들에게 빛을진적은 없었다."

- 윈스톤 처칠, 8월 1940.

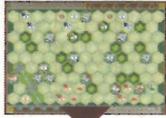
43 OPERATION FRANKFORCE

p.124

★ ALLIES WIN ! ★



서방은 패배했다. 그러나 그것 때문에 자네의 전설적인 항공 영웅담으로 많은 연합군이 구원받게 되었다. 자네 공중전 수훈 십자장을 받게되었네!



추축군은 이제 반드시 상당한 군사들을 프랑스에 유지시켜야 합니다. 초기 침략전에서 - 한개의 추가 승리 이벤트 주사위를 더 굴립니다, 다음 시나리오 직전에.

플레이합니다, 'Luga Bridges'나 'The Rescue of Mussolini'를 다음으로, 추축군의 선택으로.

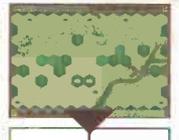
44 LUGA BRIDGES

p.125

★ ALLIES WIN ! ★



그의 무시무시한 명성에도 불구하고, 자네 허를 찔렀다. 소련 노모니의 방해시도에 대하여, 소비에트의 물결에서, 그리고 바라건대 언젠가 미군 증원대가 최전선으로 와주었으면 좋겠군.



당신은 하나의 보병부대를 대기지역에 하나의 추가 예비대로서 둘 수 있습니다, 다음 시나리오 직전에.

플레이합니다, 'Red Barricades'나 'Orote Peninsula'를 다음으로, 추축군의 선택으로.

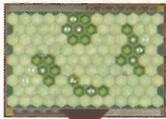
45 RESCUE OF MUSSOLINI

p.126

★ ALLIES WIN ! ★



잘했다! 스톨체니의 명성에 여러번 흠집을 냈고 독재자 무솔리니는 연합군 수감자로 남게되었네!



추축의 결속이 전세계적으로 약화 되었습니다 - 당신은 연합군으로서 승리 이벤트 주사위중에 하나를 다시 굴릴 수 있습니다, 다음 시나리오 직전에.

이것이 4번째 시나리오였다면, 즉시 캠페인을 종료합니다. 그외에는 'Orote Peninsula'를 다음으로 플레이합니다.

RED BARRICADES

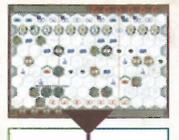
p.13

p.67

★ ALLIES WIN ! ★



추축군의 폭격기는 멈춰졌다. 사심없는 용기덕에, 자네가 스탈린그라드에서 보인것과 같이, 자네의 정들은 두려움에 떨다. 그들이 횡장미를 보았을때, 야크 기체에 새겨진! 스탈린은 자네에게 소비에트 연방 영웅 훈장을 수여할것이니!



서방의 군사들은 당신의 활약에 감명받았습니다 - 추가 승리 이벤트 주사위를 굴립니다, 다음 시나리오 직전에.

플레이합니다, 'Iwo Jima Landing'나 'The Rescue of Mussolini'를 다음으로, 추축군의 선택으로.

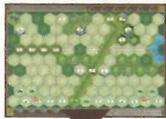
46 OROTE PENINSULA

p.127

★ ALLIES WIN ! ★



자네는 지도력의 모범이다. 아들! 자네의 혼들림 없는 정신과 결의는 일본 항공기를 하늘에서 모두 몰아내었고, 자네 주변의 모든 조종사들에게 영감을 주었네. 자네에게 훈공장을 수여하겠네!



추축군 플레이어는 반드시 두번의 명령을 써야합니다, 그가 최초로 명령할때, 다음 시나리오의 아무 항공기나. 한번 출격하게 되면 항공기는 일반적으로 명령받습니다.

플레이합니다, 'Iwo Jima Landing'를 다음으로.

12 IWO JIMA LANDINGS

p.42

★ ALLIES WIN ! ★



자네가 신성한 바람을 길들였군! 이오지마 상륙전은 공중의 방해없이 잘 진행되었다. 자네의 수고 덕에, 그리고 수천의 연합군을 구해주었다.



END CAMPAIGN

Air Aces

June 1940 - February 1945

1941년엔 자넌 소령 왈테르 노오트니가 되겠다, 그는 독일에서란, 러시아의 늪지와 숲에서 가장 두려움을 심어준 자였다, 레닌그라드 주변으로, 1943년이 되면 자넌은 하우프만 헤인리히 쾰라츠가 되겠네, 그자는 숙련된 스톨츠 파일럿이다, 모험적인 착륙을 했던, 이탈리아의 그란 사소 산으로, 파시스트 독재자 무솔리니를 구조하기 위해, 마지막으로 1945년이 되면 중위 사부로 사가이가 되어보게, 가망 없이 숫적으로 압도되며, 방어하는것으로, 마군 상륙의 파도를, 이오지마로의,

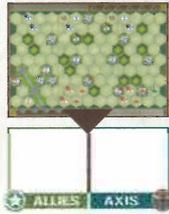
"적 폭격기는 루르에 도달할 수 없다. 만일 하나라도 도달한다면, 내이름은 괴렁이 아니다. 날 페엘이라 불러라"
-헤르만 '페엘' 괴렁, 9월 1939.

43 OPERATION FRANKFORCE p.124

✚ AXIS WIN ! ✚



영국의 전선 도글라스 바텔은 부정되었고, 루프트와 패중 억제되지 않은 것들은 그들 연합군을 괴로움으로 빠지게 하여, 둔키르크로 천수하게 만들었네, 사망의 방어가 부실했기에 따라, 아리스 수뇌부는 약속했다, 다른 전선에 더 많은 군사들을 투입하기로.



한개의 추가 승리 이벤트 주사위를 굴립니다, 다음 시나리오 전에.

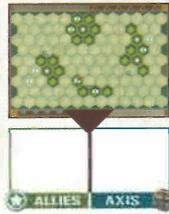
플레이합니다, 'Luga Bridges'나 'Rescue of Mussolini'를 다음으로, 당신의 선택으로.

45 RESCUE OF MUSSOLINI p.126

✚ AXIS WIN ! ✚



오토 스킨제니의 명성은 한층 더 높아졌다, 자넌의 숙련된 스톨츠 조종으로, 대담하게 무솔리니를 구조하는것으로, 그리고 자넌 독일 금십자 훈장을 받게되었네!



연합군의 위신이 추락합니다 - 당신은 다시 굴릴 수 있습니다, 하나의 추측군 승리 이벤트 주사위 하나를, 다음 시나리오 시작 전에.

이것이 4번째 시나리오였다면, 즉시 캠페인을 종료합니다. 그외에는 'Orote Peninsula'를 다음으로 플레이합니다.

46 OROTE PENINSULA p.127

✚ AXIS WIN ! ✚



연합군 항공력은 일본의 권익을 꺾을수는 없었다, 태평양에서 - 제국 일본 항공대가 급속도로 강력해졌다! 자넌 우리나라에 명예를 안겨 주었고, 항제가 감사하고있네.



당신은 항공력 카드를 받습니다, 다음 시나리오 전에, 두장의 항공 출격 카드에 더하여.

플레이합니다, 'Iwo Jima Landing'를 다음으로.

44 LUGA BRIDGES p.125

✚ AXIS WIN ! ✚



자넌의 영웅적인 공적중, 소비에트 연방의 하늘 위에서 보안견, 적 증원군이 늦춰지고, 소비에트 군은 우회할수도 없게 된것이네, 스탈린그라드의 투쟁으로, 자넌은 천십자 훈장을 받을것이다!



연합군 계획이 충격받습니다, 전세계적으로 - 연합군 플레이어는 반드시 하나의 보병피규어를 제거해야 합니다, 다음 시나리오의 승리 이벤트 굴림을 하기전에.

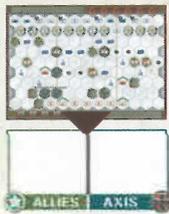
플레이합니다, 'Red Barricades'나 'Orote Peninsula'를 다음으로, 당신의 선택으로.

RED BARRICADES p.13 p.67

✚ AXIS WIN ! ✚



폭격 공격이 스탈린그라드 위로 가해진것으로, 소비에트에게 비싼값을 치르게 했다는것이 증명되었고, 도시가 함락되었다. 자넌 아버지와의 자랑거리를 만들었다!



서방 연합군 사기가 곤두박질 쳤습니다. 한개의 추가 승리 이벤트 주사위를 굴립니다, 다음 시나리오 전에.

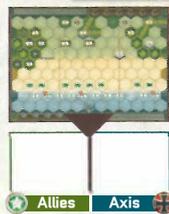
플레이합니다, 'Iwo Jima Landing'나 'The Rescue of Mussolini'를 다음으로, 추측군의 선택으로.

12 IWO JIMA LANDINGS p.42

✚ AXIS WIN ! ✚



성스러운 바람은 증명되었다, 아주 많은 연합군 태평양 군사들에게, 자넌의 대담한 방어는, 이오지마에서의 마군 상륙을 실패하게 했고, 적들을 천수하게 했다, 재편성하기 위해, 그리고 다른 선택을 고려하기위해, 자넌 제2급 항공연 훈장을 받게 되었네!



END CAMPAIGN

43

WESTERN FRONT

OPERATION FRANKFORCE

1665

ARRAS 1940

JUNE 01-30, 1940

1 x13

2 1x

3 x14

4 3x

5 x2

6 2x

7 EXIT x2

8 2x



역사적 배경

독일이 빠르게 전진함에 따라, 프랑스 연안을 향해, 5월 1940에, 아라스마을 주변지역은 증원되었다, 영국 탐험군으로(BEF), 20일 5월 1940에, 아라스는 스스로 포위되었으나 여전히 버티는 중이었다. 비스코운트 골트, 탐험군 사령관인 그는, 반격을 결정했다, 전투단으로, 그들은 소장 하롤드 에드워드 프란클린이 이끌게 되었다, 독일 공세를 늦추기 위해, 그리고 어쩌면 독일군 선두를 차단 할지도 모를일이였다.

그 공격에는 15000명의 인력이 필요했다; 그러나 오직 2000명만 소집할수있었고, 거기에 74대의 탱크가 더 보강되었다. 초기 진행은 고무적이었지만, 그 공격군은 곧 총돌하게 되었다. 독일 SS와 제7판제르사단과, 공중지원이 뒤따르는, 그리고 그들은 큰 피해를 입게되었다. 다음엔 제25판제르 연대의 개입으로, 연합군 우측면이 차단될 위험에 빠졌다, 그 연합군 선두가, 그리고 협동문제가 발생했다, 같은 측면에서, 프랑스 전차와 영국 대전차병 사이에서 의도치 않게 서로 싸우게 되었다. 프랑스군은 엄호했다, 영국군이 그들의 이전진지로 철수 할 수 있도록, 한밤중에. 프랑크군의 공격은 끝났고, 다음날 독일군은 재편성하고 진격을 계속했다. 프랑크군은 400인의 독일 포로와 그와 비슷한 숫자의 사상자를 안겨주었다, 뿐만 아니라 그정도 숫자의 전차들까지도. 그 공격은 너무나 치열하여, 제7판제르 사단은 그것이 5개 사단의 공격이라고 믿을 정도였다.

역사의 무대가 준비되었고, 전선이 형성 되었으며, 당신이 지휘합니다.

브리핑

추축군

[Germany]

- ◆ 5지휘 카드를 가짐.

연합군

[Great Britain]

- ◆ 5지휘 카드를 가짐.
- ◆ 당신이 먼저시작.

승리 조건

- ◆ 6 메달.

탈출 규칙이 적용됩니다, 추축군 베이스라인의 일부인, 2개의 출구마커 사이로, 연합군에게. 월루스와 다인빌레는 각각 일시적 메달 목표입니다, 추축군 플레이어에게.

특별 규칙

영연방군 지휘 규칙이 적용됩니다, 영국 부대들에게 (Nation 5 - British Commonwealth Forces).

독일군과 영국군 정예 보병들에게 뱃지를 둡니다(Troops 2 - Spedalized Units).

특별무기자산규칙들(SWAs 1 - Special Weapon Assets Rules)이 적용됩니다, 두개의 대전차총(SWAs 2-Anti-Tank Gun)을 장비한 독일 부대들에게.

협동 문제: 전차부대중 제3DLM 라벨이 붙여진 것은 프랑스 부대입니다. 그것은 같은 턴에 같이 명령 받을 수 없습니다, 영국 부대들과.

제25 판제르 연대: 추축군이 좌측으로 'Assault' 카드를 쓸 때마다, 추축군 플레이어는 2개의 기갑 부대들을 추축군 플레이어 베이스라인중 좌측구역에 둘 수 있습니다. 그들은 명령받으면, 움직이고 공격합니다, 일반적으로, 그들이 그때 도착했을때. 그들은 두개의 명령을 받은것으로 계산합니다, 'Assault'카드로.

항공 규칙들이 적용됨: 자세한 사항을 보십시오, Operation Frankforce 참조단락을, 페이지 121에 있습니다.


Setup order

- 1x 1
- x1 2
- 1x 3
- x2 4
- 4x 5
- x3 6
- 9x 7
- x11 8
- 5x 9
- x4 10
- 1x 11
- x1 12
- 2x 13
- x1 14
- 2x 15
- x1 16
- 1x 17

● 역사적 배경 ●

벨리카야 강을 건너 후, 그 숲과 습지 앞의 북부 집단군은 지나칠 정도로 밀집되었다. 캄프그루베 라우스는 앞으로 밀고나가게 했다. 제6 기갑사단을, 그리고 루가강 다리를 점령했다, 이바노스코예의 마을에서. 소비에트에겐 이걸 중대한 위협이라 여겨졌다. 레닌그라드에 대한 다른 사단들보다 앞서, 그리고 의미있는 독일 항공지원 없이, 라우스는 중요한 교두보를 지켰다, 무자비한 소비에트 지상군과 항공군의 물결에 맞서서, 제6기갑사단이 따라잡을 때까지.

역사의 무대가 준비되었고, 전선이 형성 되었으며, 당신이 지휘합니다.

● 브리핑 ●

추축군 [Germany]

- ◆ 5지휘 카드를 가짐.
- ◆ 당신이 먼저시작.

연합군 [Soviet Union]

- ◆ 4지휘 카드를 가짐.

승리 조건

◆ 5 메달.
다리들은 일시적 메달 목표입니다, 연합군에게. 야스트레비나의 비행장은 일시적 메달 목표입니다, 추축군에게.

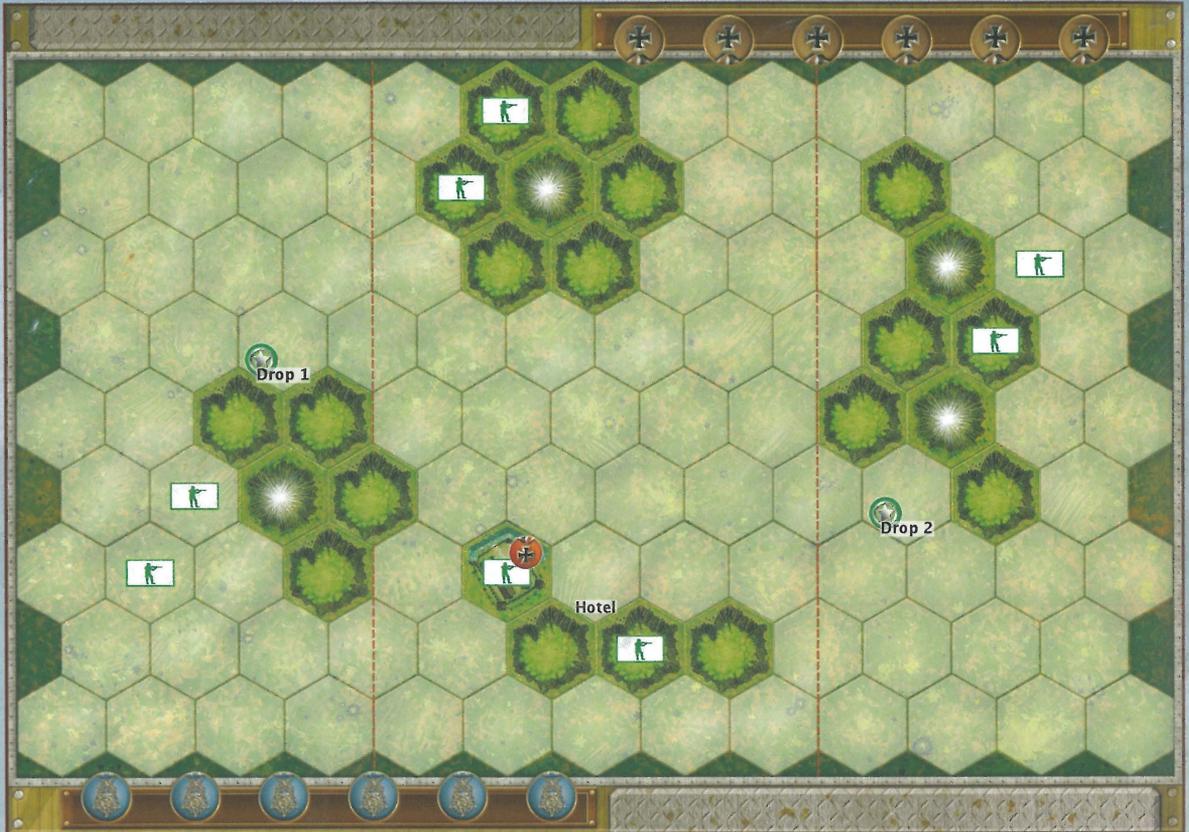
특별 규칙

전격전이 적용됩니다(Actions 15 - Blitz Rules). 러시아 지휘 규칙이 적용됩니다, 연합군 플레 이어에게(Nations 2 - Red Army). 모든 추축군 보병부대들은 기계화 보병부대입니다(Troops 2 - Specialized Units). 뱃지는 필요

없습니다.
기차(Troops 5 - Trains)는 보급용(Troops 6 - Supply Trains)이고 각각 1개 러시아 보병부대를 기관차와 화물차에 실습니다.
추축군 정예 보병 부대중에, 전장의 중앙에 있는 다리옆에 있는 것은 브란덴브루게르 특공대의 부대입니다(Troops 21 - Brandenburgers).
항공 규칙이 적용됨: 자세한 사항을 보십시오, 루 가교 단락을, 페이지 121에 있습니다.

Setup order

- 1 x1
- 2 18x
- 3 x4
- 4 1x
- 5 x2
- 6 1x



● 역사적 배경 ●

이탈리아가 연합군에게 항복한 이후, 무솔리니는 체포되고 이탈리아군에게 잡혔다, 호텔 캠프 임페라토레로, 그곳은 그란 사소 산에 있었다. 암호화된 이탈리아군 라디오 메시지를 가로채고 항공기로 산을 정찰한, 오토 스크르제니는 알아내게 되었다, 어디에 무솔리니가 갇혀있는지. 루프트와페는 경고했다, 그런 묘기는 기술적으로 불가능 하다고, 높은 고도와, 나쁜 착륙조건때문에, 그럼에도 평판이 나쁜 나치 스크르제니는 산정상으로의 습격을 결정했다, 글라이더로, 그건 그의 최선책이었다.

9월 12일, 1943에 거친 착륙을 한 이후, 스크르제니와 부하들은 호텔로 쳐들어갔다. 몇분안되어, 그는 무솔리니를 찾아내었다. "지도자, 총통께서 저를 보냈습니다, 당신을 풀어주려고," 그가 말했다. 무솔리니는 대답했다, "알고있었네 친구, 아돌프 히틀러는 날 버릴 위인이 아니지." 헬리콥터가 파견되었다, 무솔리니를 산에서 빼내려고, 그러나 그것은 부서지고 말았고, 그래서 마지막 몇분을 남기고, 총소리가 계속을 따라 울리는 도중에, 한대의 피에슬레르 스톨츠 조종사, 하우프만 겔라츠(장군 학생의 보조 조종사)가 불러졌다. 스톨츠가 착륙하고 아주 작은 밭에서 이륙했다, 그리고 구경꾼들이 놀라워하게도, 겔라츠는 탈출시켰다, 파시스트 독자재물, 그 산에서. 스크르제니는 불가능을 해냈고, 작전 오크(그란 사소 습격이라 알려짐)로 그에게 주의를 끌게 만들었다, 연합군으로 하여금. 윈스턴 처칠은 스스로 표현했다, 그 임무에 대해서, 위대한 용기중 하나라고.

역사의 무대가 준비되었고, 전선이 형성 되었으며, 당신이 지휘합니다.

● 브리핑 ●



추축군

[Germany]

- ◆ 6지휘 카드를 가짐.
- ◆ 당신이 먼저 시작.



연합군

[Italy]

- ◆ 2지휘 카드를 가짐.
- ◆ 두장씩 뽑습니다, 1과 2턴을 하고 나서, 당신은 그후 4장의 지휘카드를 손으로 가집니다, 남은 전투동안.

승리 조건

- ◆ 추축군의 급사 목표: 무솔리니 구조.
- ◆ 연합군은 그 구조를 막으면 이깁니다.

특별 규칙

모든 추축군 보병은 정예 부대들입니다(Troops 2 - Specialized Units), 뱃지는 필요 없습니다.

항공규칙이 적용됨: 추축군 플레이어는 두개의 항공 출격 카드들을 받습니다. 그것들은 스톨츠를 모는, 대위 알테르 겔라츠를 부르는데 쓰일 수 있습니다, 추축군 베이스라인에서 부터. 항공력 카드는 게임에서 버려져야 하고, 다른 항공기는 쓸 수 없습니다. 만일 스톨츠가 항공견제에서 실패시, 어느때든, 추축군 플레이어는 더 이상 항공 출격 카드들을 쓸 수 없습니다.

공수투하 규칙을 사용합니다(Actions 20 - Paratroop), 추축군 플레이어에게. 그의 첫턴 전에, 추축군 플레이어는 3개의 정예 보병을 떨어트립니다, 배틀스타 마커가 있는 헥스당(총 6부대). 당신은 이들 헥스에 맞추어서 떨어트려야 합니다만, 그 스타헥스에서 벗어나다고 해서 부대를 잃는건 아닙니다. 배틀 스타를 두심시오 공수된 부대중에 하나를 골라서: 그 부대는 오토 스크르제니가 이깁니다(Actions 8 - Heroic Leader).

호텔위의 메달은 무솔리니가 감금되어 있다는것을 나타냅니다; 그 토권이 연합군 보병이 움직여서 홀로 남게되면. 무솔리니는 풀려날 수 있게 됩니다. 보통의 방식대로(Actions 7 - Freeing Prisoners), 무솔리니는 제거되지 않습니다, 그를 구조한 부대가 제거되는 것으로, 그리고 그는 움직이거나, 스스로를 구조할 수 없습니다. 구조되어 어아군 보병 부대에 부착된 무솔리니는 구조 될 수 있습니다, 스톨츠가 그의 인접 헥스로 이동하여 착륙하면(그 스톨츠는 산헥스를 제외하고 아무 헥스나 착륙 할 수 있습니다). 다음 추축군 차후의 턴에, 만일 스톨츠가 항공 견제 굴림을 피하여 이륙하면, 구조는 성공합니다.

RED BARRICADES

- BATTLE OF STALINGRAD

OCTOBER 22, 1942



Setup order	
1	x4
2	x6
3	x7
4	x11
5	x8
6	x6
7	x4
8	x5
9	x4
10	x4

역사적 배경

10월 중반에, 그 싸움 속 일부 파편으로서, 스탈린그라드 북쪽 구역의 붉은 방책 복합공장은, 더욱 더 많은 독일 제6군을 끌어들이었다. 제22와 제79사단은, 엔지니어와 탱크 그리고 대포의 지원하에, 집중적인 공격을 개시했다, 철도 제방위로, 방책 공장을 향하여.

강력한 포격아래서 참호를 판 탱크와 러시아 저격수는, 독일군을 지상에서 늦추게 만들었다, 공장을 향하는 그 부대들을.

소비에트 전선은 결국 깨졌지만, 날이 끝날때 즈음엔 그들은 오직 공장의 구석정도만 점령 할 수 있었을 뿐이었다.

역사의 무대가 준비되었고, 전선이 형성 되었으며, 당신이 지휘합니다.

브리핑

추축군 (Germany):

- 5지휘 카드를 가짐.
- 당신이 먼저 시작.

연합군 (Soviet Union):

- 4지휘 카드를 가짐.

승리 조건

10 메달.

네개의 연속된 폐허와 공장 핵스들중, 붉은 방책 복합 공장에 있는것들은, 일시적 과반수 메달 목표입니다, 2개 메달들의 가치를 지닌, 누가 통제하느냐에 상관없이.

고립된 공장 핵스와 도시폐허중, 바로 그 공장 핵스 옆에 있는 것들은 독립된 일시적 메달 목표들입니다, 1메달의 가치를 지닌, 각각 누가 통제하느냐에 상관없이.

특별 규칙

러시아 지휘 규칙이 적용됩니다 연합군 플레이어에게 (Nations 2 - Red Army).

연합군 기갑은 오직 1-2핵스만 움직이고 전투합니다.

뱃지를 둡니다, 독일 정예 탱크 부대에(Troops 2 - Specialized Units).

뱃지를 둡니다, 독일 엔지니어 부대들에(Troops 4 - Combat Engineers).

저격수 뱃지를 둡니다, 단일 피규어 부대들에, 양측 진영으로(Troops 10 - Snipers).

러시아 플레이어는 지뢰를 매설합니다(Terrain 29 - Minefields).

헛지혹 장애물은 표현합니다, 쓰레기를 쌓아 올린것을, 그리고 헛지혹과 같은 효과를 가집니다(Terrain 5 - Hedgehogs).

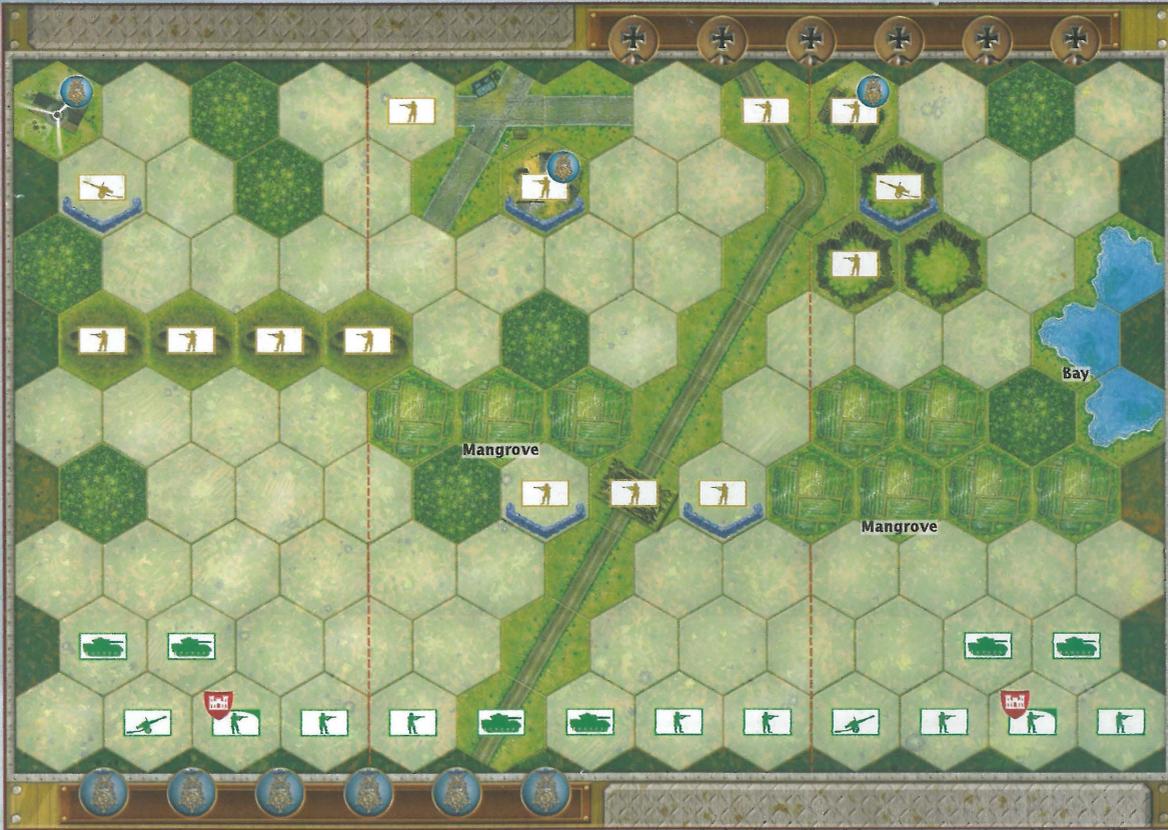
46

PACIFIC THEATER

OROTE PENINSULA

1486 SECOND BATTLE OF GUAM

JULY 27-28, 1944



Setup order

- 1x 1
- x1 2
- 2x 3
- x1 4
- 4x 5
- x9 6
- 3x 7
- x8 8
- 1x 9
- x1 10
- 8x 11
- x3 12
- 1x 13
- x3 14
- 5x 15

● 역사적 배경 ●

암초와 가파른 절벽의 고리의, 강한 파도에 때려지는, 광은 보여주고 있었다, 가공할 도전이 될 것이라는것을, 그 어떠한 공격자에게든. 7월 21일 미군은 상륙했다, 양 측면으로, 오로테 반도에 대하여, 광의 서쪽 측면에 있는, 비행장을 차단할 목적을 가지고, 일본 포는 많은 LVT를 쓰러트렸지만, 그 미군은 그대로 멈출 수는 없었다. 제77보병사단은 더 힘든 상륙을 하고있었다; 부족한 수륙양용 차량을 가지고, 걸어서 해변으로 가도록 강요되었다, 암초의 모서리에서, 그곳은 그들이 상륙정에서 내린곳이었다. 황혼이 되어서야 해병대는 해변교두보를 마련했다, 거의 2,000 미터나 더 깊이 들어가서.

일본군은 반격을 했다, 전투의 처음 며칠동안, 대부분 밤이었고, 침투 전술과 섬에 산재한 홍수림습지의 이점을 활용하였다. 여러번 그들은 꿰뚫었다, 미군 방어를, 그러나 그들은 해병대를 그들 전선에서 밀어낼 수는 없었다. 일본의 도로 장애물은 마침내 극복되었다, 7월 28일에, 그리고 해병대는 그들의 진격을 계속 해갔다, 내륙의 도로를 따라, 가까운 고지를 향해, 오래된 해병대 병영이 있는. 전차들이 그들의 진격을 지원하여, 참호와 일본군 진지를 폭파했다. 그날이 끝날때쯤, 반도의 절반이 확보되게 되었다.

역사의 무대가 준비되었고, 전선이 형성 되었으며, 당신이 지휘합니다.

● 브리핑 ●



추축군

[Japan]

- ◆ 4지휘 카드를 가짐.



연합군

[U.S. Marine Corps]

- ◆ 6지휘 카드를 가짐.
- ◆ 당신이 먼저시작.

승리 조건

- ◆ 7 메달.
- 등대와, 병영 그리고 비행장의 주요 건물은 각각 일시적 메달 목표입니다, 연합군에게.

특별 규칙

제국일본군(Nations 3 - Imperial Japanese Army)과 미해병군단 규칙들(Nations 4 - US Marine Corps)이 적용됩니다.

배지를 뚫니다, 미해병엔지니어 부대에(Troops 4 - Combat Engineers).

홍수림 습지 핵스들은 같은 효과를 가집니다, 논 두렁으로서(Terrain 60 - Rice Paddies).

항공 규칙이 적용됨: 자세한 사항을 보십시오, 오로테 반도 단락을, 페이지 121의.





12

PACIFIC THEATER

IWO JIMA LANDINGS

1484

HOME ISLANDS - OPERATION DETACHMENT

FEBRUARY 19, 1945



Setup order

1 x2

2 4x

3 x4

4 2x

5 x2

6 7x

7 x3

8 1x

9 x2

10 3x



역사적 배경

조기경보 역할을 하는 기지로서, US폭격기가 오는 라디오 보고를 일본 본토로 송신하며, 세 개의 비행장이 있는 이오지마섬은 중요한 요소였다. 일본 외곽 방어에 있어서. 그들의 마리아나에서의 손실 이후로 그들은 섬을 요새화 하는 것에 일 년을 보냈다. 광대한 터널과 동굴 망과 함께, 그것은 펠렐리우 전투에서 경험한 것을 적용한 것이었다. 그의 부하들이 직면한 위험을 확실하게 깨달은 소장 하리 슈미트는 10일간의 섬 포격을 요청하였다. 상륙 침투 이전에, 그러나 주어진 것은 3일 뿐이었다. 게다가 불행히도 협조하지 않은 것과는 별개로 일본 성채 대다수는 손상되지 않았다. 동이 트는 1945년 2월 19일 08:59까지, 스케줄을 1분 남기고, 처음의 3과, 4 그리고 5 해병사단의 부대들이 해변에 상륙되는 때로서, 처음엔 오히려 놀라게 되었다. 미약한 적의 발포에 대하여, 그래서 추축하기 시작했다. 일본군이 기적적으로 모조리 죽게 되었다고, 사전상륙 포격으로. 흙이 자주 화산재로 덮이는 어려운 곳에서 싸우는, 해병대는 내륙으로 전진하기가 힘들었다. 첫 번째 공세의 파도가 일본 병커들에 도달 했을 때, 모두를 놀라게 하며, 기관총들이 불을 밝혔다. 영리하게 감추어진 많은 일본병커와 사격 진지 안으로 숨겨진, 그것은 충격적인 결과를 낳았다. 상황을 더 악화시키는 것은, 각 병커들은 연결될 수 있다는 것이었다. 정교한 터널 시스템에 의하여, 그리고 그것은 일본 침공을 대비하여 일본인들이 건설한 것이었다; 병커를 먼저 화염전차와 수류탄으로 확보하면 갑자기 재점령 되는 식이었다. 해병의 뒤에서 나타난 일본군에 의하여.

역사의 무대가 준비되었고, 전선이 형성 되었으며, 당신이 지휘합니다.



브리핑



추축군

[Japan]

◆ 5지휘 카드를 가짐.



연합군

[United States Marine Corps]

◆ 5지휘 카드를 가짐.

◆ 당신이 먼저시작.

승리 조건

◆ 6 메달.

수리바치산의 9개 언덕과 산 핵스들은 일시적 과반수 메달 목 표입니다, 4개 메달의 가치를 가진, 연합군 플레이어에게.

출구 규칙이 적용됩니다, 추축군 베이스라인중 2개 출구 마커 사이일부로, 연합군 플레이어에게.

특별 규칙

제국일본군(Nations 3 - Imperial Japanese Army)과 미해병군단지휘규칙(Nations 4 - US Marine Corps)이 적용됩니다.

뱃지를 둥니다, 미해병 엔지니어 부대들에게(Troops 4 - Combat Engineers).

기갑 부대들은 해변 핵스로 들어갈때, 오직 1핵스만 갈 수 있습니다, 화산재로 뒤덮인 해변때문에.

병커는 섬의 동굴망 일부로 여겨집니다(Terrain 52/53 - Caves on Hills and Mountains).

동굴과는 다르게, 이들 병커들은 봉인할 수 없습니다. 에어에이스 캠페인이 아닌경우 항공규칙은 적용되지 않습니다. 항공 출격 카드들은 치워두고 이 임무에서 쓰이지 않습니다.

만일 당신이 이 시나리오를 에어에이스 캠페인의 일부로 플레이 하고 있다면, 참고해주시시오, 특별 항공 규칙들을, 이오지마 상륙전에 대하여, 페이지 121에 있습니다.

CAMPAIGN Scores

JUNE 1940 - FEBRUARY 1945

▶ 시나리오	연합군		추축군	
	승리 점수 	보너스 점수	승리 점수 	보너스 점수
OPERATION FRANKFORCE				
LUGA BRIDGES				
THE RESCUE OF MUSSOLINI				
RED BARRICADES				
OROTE PENINSULA				
IWO JIMA LANDINGS				
				

승점이 가장 높은 플레이어가 캠페인에서 이깁니다.