

COMMANDS & COLORS

Napoleonics



Game Design by
Richard Borg

게임 규칙

전장은 끊임없는 혼돈의 무대이다. 승자는 그의 아군과 적군 모두를 혼돈으로 지배하는 사람일 것이다.

-나폴레옹

1. 소개

Commands & Colors : Napoleonic(이하 C&C:N)은 처음부터 새로 개발한 게임이 아니다. Commands & Colors 의 지휘 카드 명령 이동과 이에 의한 전장의 안개라는 기본 시스템을 기반으로 만들었다. 전투 주사위는 빠르고 효율적으로 전투를 처리한다. 하지만, C&C:N 은 Commands & Colors에 익숙한 플레이어에게도 역사적인 깊이를 더함으로서 새로운 경험과 도전할만한 부분을 많이 넣었다.

이 게임의 규모는 변동적이지만 나폴레옹시대의 서사적 전투 중에 비교적 소규모의 전투를 표현하는데 효율적이다. 특정 시나리오에서, 보병은 전체 구역을 나타내지만 다른 유닛은 하나의 연대나 하나의 대대만을 나타낼 수도 있다. 승리하기 위한 명령을 내리는 기술은 나폴레옹 시대 다양한 국가들의 장단점과 당시 싸웠던 지형 특성 등을 나타낸다.

시나리오 소책자는 영국과 프랑스간의 역사적 대치에 집중되어 있다. 전장의 특성은 게임 시스템상에서 중요한 지형과 역사적 병력의 전개를 통해 내타난다.

Commands & Colors : Napoleonic의 중요사항

- 무기의 특성상, 원거리 사격이 더 강해졌다.
- 대부분 유닛의 손실은 굴리는 전투주사위의 숫자를 줄인다. 병력의 보호와 예비대의 참가 시점이 더 중요해졌다.
- 블록이 하나로 줄어든 유닛은 지형에 의한 감소 효과로 전투를 하지 못할 수도 있다.
- 기본 게임은 깃발 하나당 한 칸을 후퇴한다. (민병대 제외)
- 하나 이상의 명령받은 포병과 보병/기병은 연합근접전투를 통해 함께 전투주사위를 굴릴 수 있다.
- 기병은 보병에게 근접공격을 당했을 경우 퇴각 및 재편성을 할 수 있다. 기병이나 포병에게 공격당하면 적용되지 않는다.
- 기병은 근접전투에 승리해야만 추가근접전투를 할 수 있다.
- 경기병과 보병(민병대와 라이플경보병 제외)은 근접전투 시 기병도(칼)도 명중이 된다.
- 보병은 적 기병의 공격에 대해 방진을 펼 수 있다.
- 지형은 많은 전투에서 중요한 사항이다.
- 나폴레옹시대의 국가는 그 국가만의 국가유닛참조표를 가진다. 참조표는 당대 국가별 유닛들의 힘, 특수 능력 등이 나와 있다.

환영하고, 즐기기 바란다! -Richard Borg

2. 컨텐츠

5 지형타일, 보병 방진표, 보병 방진 카운터, 승리 깃발이 있는 시트

70 지휘 카드(Command Card)

8 전투 주사위

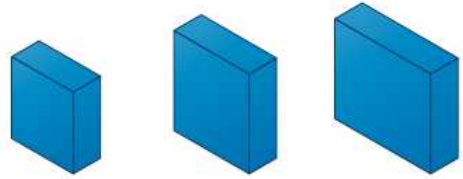
6 블록과 주사위 라벨 시트

6 플레이 참조표

1 규칙책

1 시나리오 소책자

340 블록 : 진한 청색의 프랑스, 적색의 영국, 갈색의 포르투갈 유닛이 존재한다.



소형(193개)
18×18×8mm
보병으로
사용한다

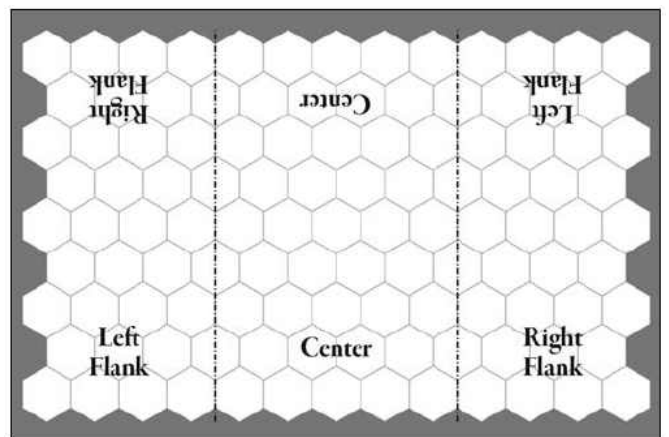
중형(87개)
22×22×8mm
기병으로
사용한다.

대형(60개)
22×28×8mm
포병/리더로
사용한다.

- 보병블록은 모두 18×18×8mm이다.
- 기병블록은 모두 22×22×8mm이다.
- 포병블록은 모두 22×28×8mm로 28mm쪽이 가로다.
- 리더블록은 모두 22×28×8mm로 28mm쪽이 세로다.

전장(Battlefield) 게임판

전장 게임판은 육각형이 가로 13칸, 세로 9칸으로 이루어져 있다. 전장은 두 개의 점선을 통해 3개의 구역으로 나뉘며 각각 좌측 구역(left flank section), 중앙(center section), 우측구역(right flank section)이다. 점선으로 나뉘어져 있는 칸도 있는데, 이 칸은 양 구역(중앙과 한쪽 측면) 모두에 포함된다.



지형 타일(Terrain Tiles)

지형 타일은 넓은 범위의 지형 특성을 나타내는 것으로 시나리오상의 역사적 전장을 재현하는데 쓰인다. 지형에 관한 규칙은 지형 규칙 부분에 설명했다.

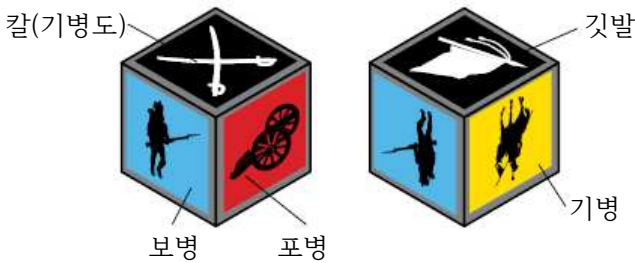
지휘 카드(Command Cards)

유닛은 오직 명령을 받을 경우에만 이동과 전투를 할 수 있다. 지휘 카드는 당신의 군대가 이동, 전투, 기타 특수 행동을 하기 위한 명령을 하는데 사용된다. 지휘 카드에 대해서는 지휘 카드 규칙 부분에 설명했다.

전투 주사위(Battle Dice)

각 전투 주사위는 스티커를 붙여야 하는 여섯 개의 면으로 되어 있다. 각 주사위면마다 다음과 같이 스티커를 붙인다. 보병기호 두 개, 기병기호 한 개, 포병기호 한 개, 깃발 한 개, 칼(기병도, Saber) 한 개

- 보병 : 청색 배경에 검은색 기호
- 기병 : 노랑 배경에 검은색 기호
- 포병 : 적색 배경에 검은색 기호
- 깃발 : 흑색 배경에 백색 기호
- 칼 : 흑색 배경에 백색 기호



국가 유닛 참조표(National Unit Reference Card)

나폴레옹전쟁기에 각 주요 국가는 국가 유닛 참조표를 가진다. 국가유닛참조표에는 다음이 나온다.

- 유닛 종류와 지도 설정 규칙
- 유닛의 스티커 그림
- 한 유닛을 이루는 블록 숫자
참고 : 블록숫자는 유닛 종류마다 다르다.
- 유닛의 이동 칸수
- 유닛의 전투주사위 수정치와 지휘카드 주사위 수정치
- 사기 수정
- 국가 참고사항

유닛(Units)과 리더(Leaders)

각 유닛은 특정 숫자의 블록으로 구성된다. 한 유닛의 블록 숫자는 유닛 종류와 국가에 따라 다르고 이것은 국가유닛참조표에 나와 있다.

장군, 원수, 야전장교는 계급을 막론하고 하나의 직사각형 블록으로 표시된다. 리더블록 하나는 유닛이 아니다.

스티커 적용 : 유닛 스티커를 블록 앞뒤에 붙여라. 영국 라벨은 적색 블록에, 포르투갈 라벨은 갈색 블록에, 프랑스 라벨은 짙은 파랑 블록에 붙인다. 일단 블록을 색별로 정리한 뒤, 크기별로 정리하길 권한다. 영국부터 시작해보자. 작은 적색 블록 36개를 가져와라. 시트 3번

에 영국 전열(LINE)보병 스티커가 있다. 이 36개를 모두 붙이면, 영국 경(LIGHT)보병을 붙이자. 10개의 적색 블록을 가져오고 시트4에서 영국 경보병을 찾아라. 스티커를 블록 앞뒤에 붙여라. 영국 라이플 경(RIFLE LIGHT)보병은 블록 6개이다. 이런 식으로 영국 유닛 붙이기를 끝내라. 다음, 갈색의 포르투갈 유닛을 붙이고 다음 짙은 청색 프랑스 유닛을 붙여라. 여기에 시간이 좀 들겠지만, 상당히 효율적이다! 남은 블록과 스티커는 여분으로 둔다.

보병의 방진(Square)표와 카운터

두 개의 방진표와 표에 맞는 방진카운터로 전장의 방진을 이룬 보병을 표시한다.



승리 깃발(Victory Banner) 카운터

18개의 승리 깃발 카운터가 플레이어의 승리 조건을 표시한다.



[국가별 블록 종류/숫자 그림은 영문매뉴얼 참고]

3.게임 설정

1.시나리오 소책자에서 전투를 선택한다. C&C:N을 처음 할 경우 첫 번째 전투인 1808년 8월 17일 Rolica(프랑스 선)을 하기를 추천한다. 이 시나리오는 나폴레옹시대 전투의 기본적인 부분을 소개하고 양 플레이어 모두에게 게임의 기본적인 부분을 익힐 수 있는 기회를 줄 것이다.

2.게임판을 테이블 중앙에 놓는다. 각 시나리오마다 각군의 상/하 방향이 지정되어 있고, 플레이어는 자신이 지휘하는 군에 맞는 위치에 앉는다. 각 플레이어는 국가 유닛표를 가져간다.

각 플레이어는 또한 보병 방진표와 그에 맞는 방진카운터 1-4를 가져가 방진표를 지도 옆에 놓고 방진카운터를 놓는다.

- 3.시나리오에 나온 전장의 위치에 지형타일을 놓는다.
- 4.블록을 프랑스(짙은 청색)와 영국(적색)/포르투갈(갈색)로 나눈다. 전장에는 일단 각 위치 유닛에 맞는 블록을 먼저 하나씩, 지도의 경계부와 점선을 기준으로 놓기를 추천한다. 모두 났다면 각 보병, 기병, 포병을 국가유닛표의 유닛마다 블록숫자에 맞도록 추가로 놓는다. 참고 : 지도상의 유닛 기호마다 유닛의 최대 블록숫자만큼 블록을 놓는다.
- 5.지휘카드를 섞고 시나리오의 전투 참조에 나온 대로 양 플레이어가 지휘카드를 받는다. 지휘카드는 상대플레이어가 내용을 모르도록 한다. 나머지 카드는 지도 옆에 양 플레이어 모두 가져가기 쉽도록 뒷면 상태로 덱을 만든다.
- 6.전투주사위 8개와 승리깃발을 양 플레이어 모두 손에 달는 위치에 놓는다.
- 7.전투에 적용되는 특수 규칙과 승리 조건을 다시 한번 재검토한다.
- 8.시나리오에 나온 시작플레이어부터 게임을 시작한다.

4.게임의 목표

게임의 목표는 먼저 승리깃발을 전투 시나리오의 승리조건에 나온 만큼(5에서 9개) 가져가는 것이다.

승리깃발은 적 리더나 적 유닛을 전멸시키면 얻는다. 유닛의 마지막 블록, 또는 한 리더가 제거되면 승리깃발 하나를 얻는다. 특정 시나리오에서는 특정 지역을 점령하거나, 다른 특수한 규칙에 의해 추가 승점을 얻을 수도 있다.

승리는 필요한 승리깃발을 모두 얻는 순간 이루어진다.

다인플 게임을 위해 : C&C:N은 2인게임으로 설명되었고, 양측은 하나 이상의 국가로 이루어진다. 특정 컴포넌트는 더 거대한 규모의 전투를 위해 있고, 이 추가적인 것은 기본 게임의 확장성을 더한다. La Grand Battle 시나리오(두배 규모의 지도의 La Grand Battle 지휘카드덱 사용)는 이후 추가될 것이다.

5.게임 턴(진행 순서)

활성(공격중인)플레이어는 자신의 턴에 지휘카드를 사용해 부대에 명령을 내려 이동, 전투를 수행한다. 활성플레이어의 적은 그 턴 중에 방어플레이어로 인정된다. 한 플레이어가 시나리오 승리 조건에 나온 만큼의 승리깃발을 얻을 때까지 플레이어들은 턴을 교대로 수행한다.

플레이어의 턴은 다음과 같은 순서로 진행된다.

- 1.지휘 페이즈 : 지휘 카드 사용
- 2.명령 페이즈 : 사용한 지휘 카드의 제한 안에서 명령할 유닛과 리더를 지정한다.
- 3.이동 페이즈 : 이동하고자 하는 유닛과 리더를 하나씩 이동한다. 유닛의 특성과 지형에 관련된다.

4.전투 페이즈 : 전투를 하기 전에 모든 이동을 끝내야 한다. 전투는 한번에 명령받은 한 유닛씩 진행하고 다른 유닛이 전투를 하기 위해서는 현재 전투를 진행하는 유닛의 전투 진행을 완전히 끝내야 한다.

5.받기 페이즈 : 지휘 카드 하나를 받는다.

페이즈1. 지휘 카드 사용

턴을 시작하면서, 플레이어는 핸드에서 지휘카드를 한 장 사용한다. 사용할 카드를 자신의 앞에 공개해 놓고 내용을 읽는다.

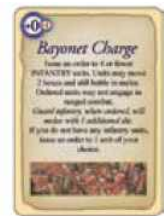
지휘카드는 일반적으로 그 턴에 명령할 유닛의 숫자와 전장의 구역이 명시되어 있다. 점선으로 나뉜 칸은 항상 중앙과 측면 양쪽 모두에 해당된다.

지휘카드에는 두 가지 종류가 있다. 구역(Section)카드는 그림으로 전장에서 명령 내릴 수 있는 구역을, 화살표 안의 숫자로 명령을 내릴 수 있는 유닛의 숫자를 표시한다. 전술(Tactic)카드는 장식용 그림이 있고, 카드 사용시 명령을 내릴 수 있는 유닛의 종류와 숫자가 설명되어 있다. 전술카드에 유닛의 위치를 지정하지 않았다면, 전장에 전 구역의 유닛에게 사용될 수 있다.

만일 지휘카드로 명령을 내릴 수 있는 유닛이 없다면, 페이즈2에서 4는 그냥 넘어가고 새로 전술카드를 한 장 받으며 턴이 종료된다.



구역카드



전술카드

페이즈2.

자신의 유닛과 리더에게 명령하기

지휘카드 사용 후, 다음의 규칙에 따라 명령을 내릴 유닛과 리더를 선택한다.

- 명령을 내린 유닛과 리더만이 그 턴 중에 이동, 전투, 특수행동 등을 할 수 있다.
- 한 턴에 한 유닛이나 리더당 하나의 명령만을 내릴 수 있다. 아군 유닛과 함께 있는 리더는 그 유닛에게 “배속”(attached)되었다고 부르며 리더에게 분리명령을 내리지 않는 한 유닛과 함께 이동한다.
참고 : 유닛과 그에 배속된 리더는 하나의 명령으로 함께 이동, 전투를 수행할 수 있다.
- 구역지휘카드, 지도력(Leadership)카드, 대기동(La Grande Manoeuvre)카드가 사용되거나, 비약(Élan)카드를 사용해서 주사위를 굴려 깃발이 나왔을 경우, 유닛에게 배속되어 있는 리더에게 명령을 내려 리더를

유닛에게 분리해 따로 이동할 수 있다. 리더 이동을 참고하라.

바이콘 모자(Bicorn Hat, 이각모자) 기호가 그려진 카드를 사용하면 리더를 유닛에서 분리해 이동할 수 있게 하는 카드이다.

- 돌격(Assault)지휘카드는 당신측의 “지휘” 숫자만큼 명령을 내릴 수 있게 해준다. 비약(Élan)과 재편(Rally) 지휘카드는 당신측의 지휘숫자만큼 주사위를 굴리게 한다. 플레이어의 지휘는 그 플레이어가 방금 사용한 것을 포함한 핸드에 카드 숫자이다. 참고로 방진을 펼친 유닛마다 즉시 지휘하는 플레이어의 핸드에서 한 장의 카드가 무작위로 제거되어 보병 방진표에 놓이면서 지휘 숫자도 줄어든다. 방진이 풀리거나 유닛이 전멸할 경우 그 카드를 돌려받아 지휘 숫자가 늘어난다.
- 점선으로 나뉜 칸에 있는 유닛이나 리더는 양쪽 모두를 통해 명령을 받을 수 있다.
- 만일 구역지휘카드가 현재 명령을 내릴 수 있는 유닛과 리더의 숫자보다 많이 명령을 내릴 수 있다면, 명령을 내리고 남은 명령은 버려진다.
- 만일 전술카드가 현재 명령을 내릴 수 있는 유닛과 리더의 숫자보다 많이 명령을 내릴 수 있다면, 명령을 내리고 남은 명령은 버려진다.

유닛과 리더 분석

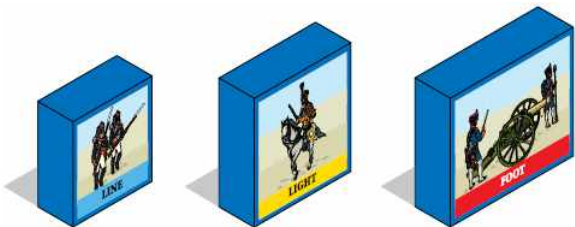
한 유닛은 한 칸에 블록들의 집합으로 이루어진다. 유닛 블록의 그림과 글자는 그 유닛의 병종을 표시해줘 양측이 유닛을 쉽게 알 수 있도록 해준다.

보병 스티커는 모두 중앙에 보병 두명과 아래에 파란색 띠가 있다.

기병 스티커는 모두 중앙에 기병 한명과 아래에 노랑색 띠가 있다.

포병 스티커는 모두 중앙에 포병 둘과 대포 하나, 그리고 아래에 적색 띠가 있다.

리더 스티커는 모두 중앙에 말탄 장군이 있고 아래에는 띠가 없다.



보병

기병

포병

C&C:N에는 네 종류의 유닛이 있어서 군사적 훈련도와 전투 경험을 표시한다.

- 전열(Line)유닛(보병, 포병, 기병) - 나폴레옹시대 모든 군대의 중추이다. 이들 보병과 기병 진형은 송곳같이

진격하고 군사 진형을 유지하며 싸운다.

- 민병대(Militia)유닛(보병, 포병, 기병) - 대규모로 징집한 병력이다. 이들 민병대는 장비와 훈련도가 부족하거나 아예 없다.
- 정예(Elite)유닛(경(Light)/척탄(Grenadier)보병) - 이 보병들은 전투경험이 충분하고 전문적이며 적의 앞에서 발전된 군사기동을 할 수 있게 훈련받았다. 이 병력은 보통 잘 무장되었고 군사적 문제에 숙달되었다.
- 근위(Guard)유닛(보병, 기병, 포병) - 더 높은 계급인, 군대의 돌격대이다. 이들은 자주 전투시 적에게 최후의 일격은 가하는 예비대로 유지되었고, 최상의 무기와 말을 장비했다.
- 리더는 유닛이 아니며 하나의 블록으로 이루어져 있다. 유닛에 배속된 리더는 전투시 유닛을 격려한다.

페이지3.

유닛과 리더의 이동

이동은 당신이 선택한 유닛이나 리더가 하나씩, 연속으로 수행한다.

- 한 유닛이나 리더는 한 턴에 한번만 명령받아 이동할 수 있다.
- 명령받지 않은 유닛이나 리더는 움직일 수 없다.
- 한 유닛이나 리더의 이동은 다른 유닛이나 리더가 움직이기 전에 끝내야 한다.
- 한 칸에 리더 둘이 함께 존재할 수 없다. 단, 아군 리더를 지나갈 수는 있다.
- 두 유닛은 절대로 같은 칸에 함께 존재할 수 없다.
- 유닛은 적 유닛, 적 리더, 아군 유닛 모두 통과해 지나갈 수 없다.
- 유닛은 아군 리더 혼자 있는 칸에 들어갈 수 있다. 이 경우 그 유닛은 바로 이동을 멈추고 이번 턴 중에 더 이상 이동할 수 없다. 그 리더는 그 유닛에게 배속된다.
- 명령받은 유닛과 리더는 전장의 구역을 넘어갈 수 있다.
- 유닛은 전투 시나리오의 참고에서 전장의 밖으로 나가는 걸 분명히 허용한 경우, 전장의 끝에서 밖으로 나갈 수 있다.
- 한 유닛의 블록은 나눌 수 없다; 한 뭉치는 항상 함께 이동해야 한다.
- 피해를 입어 줄어든 블록들이라도 합칠 수는 없다.
- 특정 지형은 유닛이나 리더의 이동이나 전투를 제약하기도 한다. 지형에 대한 규칙은 지형 규칙 부분에 설명했다.
- 이동할 수 없는 지형으로는 유닛도 리더도 이동해갈 수 없다.

후퇴 이동 규칙은 일반적인 이동 규칙과 약간 다르다. 후퇴 규칙은 후퇴 규칙 부분에 자세히 설명했다.

보병 이동

- 전열(LINE), 척탄(GRENADIER), 고참근위대(OLD GUARD), 근위척탄(GUARD GREN), 민병대(MILITIA) 보병은 한 칸 이동과 전투를 할 수 있다.
- 경(LIGHT), 청년근위대(YOUNG GUARD), 라이플 경(RIFLE LIGHT), 근위 경(GUARD LIGHT) 보병은 한 칸 이동과 전투, 또는 2칸 이동만 하고 전투 못하기를 할 수 있다.

기병 이동

- 경(LIGHT), 근위경(GUARD LIGHT)기병은 1, 2, 또는 3칸 이동과 전투를 할 수 있다.
- 중(HEAVY), 흉갑(CUIRASSIER), 근위중(GUARD HEAVY)기병은 1 또는 2칸 이동과 전투를 할 수 있다.

포병 이동

- 도보(FOOT) 또는 근위도보(GUARD HEAVY)포병은 한칸 이동만 하고 전투 못하기 또는 이동 안하고 전투하기를 할 수 있다.
- 기마(HORSE) 또는 근위기마(GUARD HORSE)포병은 한칸 이동과 전투, 또는 2칸 이동만 하고 전투 못하기를 할 수 있다.

특정 유닛의 이동 수정의 세부 사항은 국가유닛참조표를 보라.

리더 이동

- 명령받은 리더는 (혼자 있건 유닛에게 분리되었건) 3칸까지 이동할 수 있다.
- 리더는 한 턴에 한번만 명령받아 이동할 수 있다. 명령받지 않은 리더는 이동할 수 없다. (배속된 유닛이 이동하는 경우 제외)
- 명령받은 리더는 전장의 구역을 넘어갈 수 있다. 단, 전장의 짧은 면에서 밖으로는 절대로 나갈 수 없다.
- 리더는 후퇴시에 전열을 피하기 위해 자신쪽의 전장에서 지도 밖으로 나갈 수 있다. 유닛에게 배속된 리더는 강제적으로 후퇴해야만 한다. 리더 후퇴 부분에 자세히 설명했다.
- 리더는 리더 존재 여부와 상관없이 아군 유닛을 통과해 이동할 수 있다. 하지만 아군 리더가 있는 칸에서 멈출 수는 없다.
- 리더가 없는 아군 유닛의 칸에서 멈출 수 있다. 이 경우 리더는 그 유닛에게 배속된다.
- 적 리더나 적 유닛이 있는 칸으로는 이동할 수 없다. 단, 적이 있는 칸을 통해 탈출(escape)할 수는 있다.
- 리더는 단독으로 전투를 수행할 수 없다.

배속된 리더:

아군 유닛과 함께 있는 리더는 그 유닛에게 “배속”(attached)된 것으로 리더에게 분리명령을 내리기 전까지는 유닛과 함께 이동해야만 한다. 참고로 유닛과 그에 배속된 리더가 함께 이동/전투를 수행하는데는 하나의 명령만으로 가능하다.

구역지휘카드, 지도력(Leadership)카드, 대기동(La Grande Manoeuvre)카드가 사용되거나, 비약(Élan)카드를 사용해서 주사위를 굴려 깃발이 나왔을 경우, 유닛에게 배속되었는 리더에게 명령을 내려 리더를 유닛에게 분리해 따로 이동할 수 있다. 배속된 리더를 유닛에게 분리해 이동하는 전체에 하나의 명령이 필요하다.

배속된 리더가 분리명령을 받은 경우, 배속되었던 유닛은 명령을 받은 것이 아니지만, 다른 명령을 받을 수는 있다. 유닛과 배속 리더는 한 카드에 의해 두 번의 명령을 따로 받을 수 있다. 이동하는 동안, 소유 플레이어는 리더의 이동 시점을 명령받은 유닛의 이동 전과 후에서 마음대로 선택할 수 있다.

지휘카드의 나머지 명령은 다른 명령을 내릴 수 있는 유닛에게 내리거나(리더가 분리된 유닛도 포함), 다른 리더를 배속시킬 수도, 분리할 수도 있다.

유닛에게 배속된 리더는 그 자신이 받은 명령으로는 방금 분리된 유닛이나 지금 막 배속된 유닛에게 명령을 내릴 수 없다.

유닛에게 분리된 리더는, 이동해서 다른 유닛에게 배속될 수 있지만, 배속된 유닛은 이번 턴 중에 더 이상 이동할 수 없다. 단, 그 유닛이 배속 전에 이동하는 것은 상관 없다.

방진을 이룬 보병에 배속된 리더는 분리명령을 받을 수 없다. 유닛이 방진을 풀 경우, 그 턴 중에 추가적인 명령으로 리더에게 분리명령을 내릴 수 있다.

플레이 참고 : 리더의 분리/배속 명령 시점은 중요하다. 일단 리더가 새 유닛에게 배속되면, 그 유닛은 명령받았어도 더 이상 이동할 수는 없지만, 현재 위치에서 전투는 수행할 수 있기 때문이다.

예를 들어, 중앙에 세 번의 명령을 하는 카드를 사용해, 척탄보병과 그에 배속된 리더, 그리고 중기병에게 명령을 내렸다고 하자.

척탄병과 배속리더 각각 하나씩 명령을 받았으므로, 리더가 받은 명령은 자동적으로 분리명령이고, 척탄병은 따로 이동해 전투를 할 수 있다. 다음에서 두가지 진행 가능성이 있다.

하나-명령받은 중기병이 먼저 적 유닛 옆으로 이동했다. 분리된 리더가 그 명령받은 기병에게 이동했다. 명령받은 중기병은 리더가 배속되고 전투는 수행할 수 있다. 명령받은 척탄보병은 이동과 전투를 할 수 있다.

둘-명령받은 척탄병이 먼저 이동해 리더가 있는 칸에서 이동해 간다. (유닛 이동 전에 리더가 먼저 이동하는 것과 같이 가능

하다.) 소유 플레이어는 오직 척탄보병에게만 명령했고, 배속되었던 리더는 아직 분리명령을 받지 못한 상태라 이동이 필요하다. 다음, 분리명령을 받은 리더는 이동해 중기병에게 합류했다. 명령받은 리더는 배속된 이상 더 이동할 수 없고, 불행히도 중기병 역시 리더가 배속되었으므로 이동할 수 없다. 현 위치에서 전투는 수행할 수 있다.

페이지4.

전투

전투는 원거리전투(사격)와 근접전투로 나뉜다. 사격은 목표 유닛이 사격 범위 안에 있고 조준선이 열려 있어야 한다. 근접전투는 목표 유닛이 인접한 칸에 있어야만 한다. 명령받은 유닛은 두가지 전투 방식 중에 한가지만 수행할 수 있다. 둘 다 동시에 할 수는 없다.

전투는 소유 플레이어가 원하는 순서대로, 한 명령당 하나씩, 순차적으로 해결한다. 유닛들은 각각 원거리전투와 근접전투 중 할 수 있는 것으로 수행할 수 있다. 하지만 일단 전투 수행을 선언하면, 다른 유닛의 전투를 명령하기 전에 추가적인 전투 행동을 포함한 모든 전투 진행을 수행해야 한다.

- 명령받지 않은 유닛은 적과 인접해 있어도 전투를 수행할 수 없다.
- 전투주사위를 여러 유닛에게 나눠서 굴릴 수 없다.
- 한 유닛은 턴당 한번의 전투 명령만을 받을 수 있다; 단, 기병의 경우는 성공적인 공격 이후에 추가적인 전투 행동으로 추가 근접 공격을 수행할 수도 있다. 추가 전투 행동은 돌파(Breakthrough)와 추가근접(Bonus Melee) 규칙에 나와 있다.
- 일반적으로, 기본적인 전투 주사위 굴림 숫자는 명령받은 유닛의 현재 블록 숫자와 같다. 따라서, 피해를 입은(블록을 잃은) 유닛은 기본적인 전투주사위의 굴림 숫자가 줄어든다.

원거리 공격(사격,Fire)

보병과 포병은 원거리 전투를 할 수 있다. 기병과 리더는 원거리 전투를 할 수 없다.

원거리 공격을 할 수 있는 유닛은 목표 적(target unit)과 한 칸 이상 거리가 떨어져 있어야만 가능하다. 원거리 공격시 공격 유닛은 목표 유닛이 사거리 안에 있고 조준선이 열려 있어야 한다.

- 인접한 적 유닛에게는 원거리 공격을 할 수 없다.
- 목표 유닛이건 아니건, 적 유닛과 인접해 있는 유닛은 원거리 전투를 할 수 없다. 적 유닛이 하나라도 인접해있는 유닛은 반드시 근접전투만 할 수 있다.
- 원거리 공격에 대해서는 반격(Battle Back)할 수 없다.
- 기병이 원거리공격을 당했을 경우에는 퇴각 및 재편성(Retire and Reform)을 할 수 없다.

원거리 공격(사격) 과정

- 1.사격 유닛 지정
- 2.거리 확인
- 3.조준선 확인
- 4.공격력 확인
- 5.지휘카드 주사위 추가 적용
- 6.지형 전투주사위 감소 적용
- 7.전투 해결
- 8.명중 적용
- 9.후퇴 적용

1.사격 유닛 지정 : 사격을 수행할 유닛과 목표로 할 적 유닛을 지정한다. 유닛 지정은 원하는 순서대로 한 번에 하나의 명령을 지정, 해결해야 한다. 유닛을 지정하면 다음 유닛의 전투 명령을 지정하기 전에 먼저 지정된 유닛의 전투 과정 전체를 처리해야 한다. 사거리 안에 적 유닛의 숫자와 상관없이, 원거리 전투 한 번 당 사거리와 조준선 조건에 맞는 적 유닛 하나만을 지정할 수 있다. 한 적에게 원거리공격을 할 수 있는 아군 유닛이 여럿이라 해도 한 번에 하나씩 처리한다.

2.거리 확인 : 목표와의 거리를 확인한다. 사거리는 사격할 유닛과 목표 유닛간의 칸 수를 센다. 칸 수를 셀 때, 목표 유닛의 칸은 넣고 사격할 유닛의 칸은 빼다.

무기 사거리

C&C:N에는 4가지 종류의 무기가 있다.

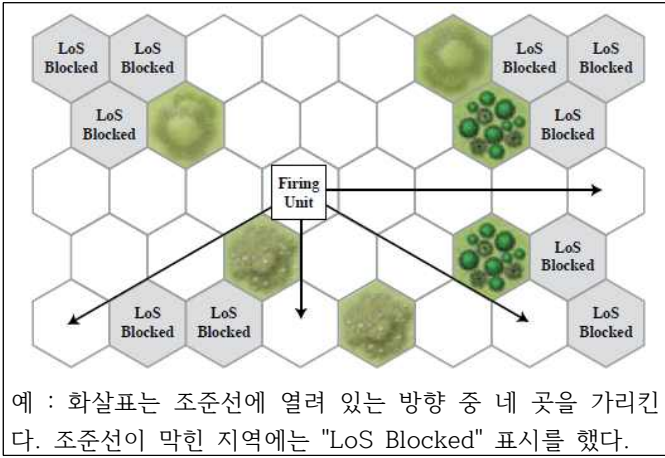
- 모든 보병의 사거리는 2이다. 예외:라이플경보병
- 라이플 경(RIFLE LIGHT)보병은 사거리가 3이다.
- 도보(FOOT)포병은 최대 사거리가 5이다.
- 기마(HORSE)포병은 최대사거리가 4이다.

3.조준선 확인 : 목표와의 조준선을 확인한다. 사격할 유닛은 반드시 목표 적 유닛을 “볼” 수 있어야 한다. 이것을 “조준선(Line of sight)을 확보했다”고 부른다.

사격할 유닛의 칸과 목표 유닛의 칸에 중앙을 잇는 가상의 선을 생각하라. 이 조준선 중간에 방해물이 존재한다면 조준선은 막힌 것이다. 방해물은 적, 아군 상관 없이 유닛 또는 리더, 특정 지형과 전장의 테두리이다. 사격할 유닛과 목표 유닛이 존재하는 칸의 지형은 조준선을 막지 않는다. 가상의 조준선이 방해물의 테두리만을 지난다면, 선의 양쪽 모두가 막히지 않는 한 조준선이 열린 것이다.

4.공격력 확인 :

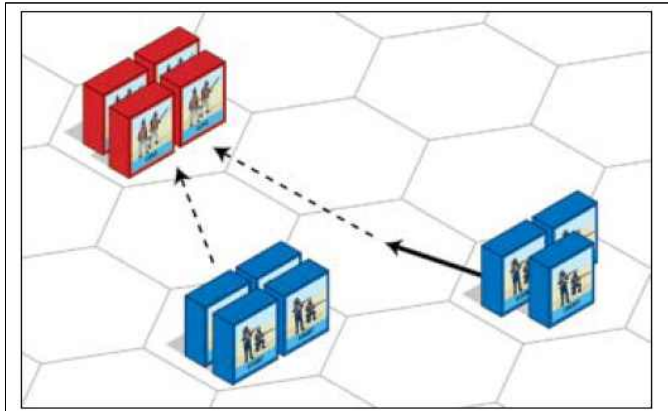
보병 - 명령받은 보병은 방향에 상관없이, 조준선이 열려 있는 적 유닛과 두 칸 거리(라이플경보병은 세 칸까지)의 적을 목표로 할 수 있다. 공격할 유닛이 이동을 하지 않았다면, 원거리 공격시에 기본적인 전투주사위의 숫자는 유닛의 블록 숫자와 같다. 보병이 이동했다면, 기본적인 전투주사위의 숫자는 블록 숫자의 1/2이 되는



데, 프랑스와 영국은 올림, 포르투갈은 내림 계산을 한다. 그 외의 국가는 국가 참조표를 확인하라.

- 경(LIGHT), 청년근위대(YOUNG GUARD), 근위 경(GUARD LIGHT), 라이플 경(RIFLE LIGHT)보병은 두 칸 이동 후에는 원거리전투를 수행할 수 없다.
- 경(LIGHT), 근위 경(GUARD LIGHT), 라이플 경(RIFLE LIGHT)보병은 원거리 전투시 주사위 1개가 추가된다.

보병의 원거리공격시 전투 수정은 국가참조표에 자세히 나와 있다.



예 : 왼쪽의 프랑스 경보병(블록 4개)은 이동하지 않고 영국 전열보병에게 원거리 사격을 했다. 프랑스 경보병은 주사위 5개(블록 4개 + 경보병 추가 1개)를 굴렸다. 오른쪽의 프랑스 경보병(블록 3개)은 한 칸 이동 후 같은 유닛에게 원거리 사격을 했다. 프랑스 보병은 주사위 3개(이동으로 블록 3개의 1/2인 1.5개의 올림 2개 + 경보병 추가 1개)를 굴렸다.

도보(FOOT)포병 - 명령을 받은, 이동하지 않은, 도보포병은 방향에 상관없이 5칸 이하 거리의 조준선이 확보된 적 유닛을 지정할 수 있다. 남은 블록의 숫자에 의해 굴리는 주사위 숫자와 사거리가 달라진다.

· 명령받아 이동한 도보포병은 이번 턴에 전투를 수행할 수 없다.

기마(HORSE)포병 - 명령을 받은, 이동하지 않은, 기마포병은 방향에 상관없이 4칸 이하 거리의 조준선이 확보된 적 유닛을 지정할 수 있다. 남은 블록의 숫자에 의해 굴리는 주사위 숫자와 사거리가 달라진다.

- 명령받아 2칸을 이동한 기마포병은 전투를 수행할 수 없다. 1칸만 이동했을 경우에는 3칸 이하 거리의 조준선이 확보된 적 유닛을 지정할 수 있다.
- 블록이 하나만 남은 기마포병은 명령받아 이동한 경우 전투를 수행할 수 없다.

도보포병 사거리표



기마포병 사거리표



5.지휘카드 주사위 추가 적용 : 특정 지휘 카드는 유닛이 원거리공격을 할 경우 굴리는 전투주사위의 숫자를 늘려준다.

6.지형 전투주사위 감소 적용 : 목표로 한 유닛의 지형에 따라, 원거리공격 유닛은 굴리는 전투주사위의 숫자가 지형에 따라 줄어든다. 지형의 전투주사위 조절 부분을 참고하라.

7.전투 해결 : 목표에 대해 정해진 숫자의 전투주사위를 굴린다; 명중부터 처리하고 후퇴를 처리한다.

8.명중 적용 : 원거리 전투시, 공격자는 목표 유닛에 맞는 기호마다 명중 1을 입힌다. 다른 기호는 무시된다.

원거리 전투 굴림

- 보병 유닛 명중 1
- 기병 유닛 명중 1
- 포병 유닛 명중 1
- 원거리전투시 명중 아님
- 적을 후퇴시킴

각 명중 하나마다 목표 유닛의 블록을 하나씩 제거한다. 적 유닛의 마지막 블록이 제거된다면, 제거시킨 사람은 승리깃발을 하나 얻는다. 적 유닛의 블록을 모두 제거하고도 명중이 남는다면, 그 나머지는 아무 효과가 없다.

리더 명중 : 만일 공격받은 적 유닛에 리더가 배속되어 있는 상태에서 명중을 하나 이상 받았다면, 반드시 리더 피해 확인을 한다. 유닛에 배속되지 않은 리더(칸에 혼자 있는 경우)에게는 원거리공격을 할 수 없다. (칼만이 명중인데 원거리공격시 칼은 명중이 아니므로) 리더 피해 확인 부분을 참고하라.

개발자 참고 : 이 시기에 리더가 군대를 지휘하는 중에 사망할 수는 있었지만, 혼자 있는 리더에게 사격을 가하는 것은 기사도정신에 어긋난다고 생각했었다.

9.후퇴 적용 : 깃발은 명중이 되지 않는 못하지만, 적을 후퇴시킬 수는 있다. 후퇴 부분을 참고하라.

근접전투

모든 유닛은 근접전투를 할 수 있다. 유닛에게 배속되지 않은 리더는 전투를 수행할 수 없다. 인접한 적 유닛을 공격하는 유닛은 적 유닛에 대해 근접전투를 수행한다고 부른다. 인접한 적은 언제나 공격 범위 안이고 조준선이 열린 것으로 생각한다.

적 유닛과 인접한 유닛은 다른 원거리공격을 할 수 있는 위치에 적 유닛이 존재한다 해도 원거리공격(사격)을 할 수 없다. 인접한 적 유닛이 존재하는 유닛은 반드시 근접전투만을 할 수 있다.

근접전투 과정

- 1.근접전투 지정
- 2.방어 기병 퇴각 및 재편성
- 3.방어 보병 방진
- 4.공격력 확인
- 5.지휘카드 주사위 추가 적용
- 6.지형 전투주사위 감소 적용
- 7.전투 해결
- 8.명중 적용
- 9.후퇴 적용
- 10.추가 전투 행동 : 위치확보, 돌파, 추가 근접공격
- 11.반격(방어유닛의 반격, 명중 적용 및 후퇴 해결)
(Battle Back)

1.근접전투 지정 : 근접전투를 수행할 유닛과 목표로 할 적 유닛을 지정한다. 유닛 지정은 원하는 순서대로 한번에 하나의 명령을 지정, 해결해야 한다. 선택할 유닛은 반드시 인접한 적 유닛과 근접전투를 수행할 수 있어야만 한다. 유닛을 지정하면 다음 유닛의 전투 명령을 지정하기 전에 먼저 추가 전투 행동(위치확보, 돌파, 추가 근접공격)과 방어유닛의 반격을 포함한 지정된 유닛의 전투 과정 전체를 처리해야 한다.

만일 방어자가 선제공격(First Strike) 카드를 가지고 있다면, 근접공격이 선언됐을 때 공격자가 전투주사위를 굴리기 전에 카드를 사용할 수 있다.

적 유닛 하나에 대해 공격할 수 있는 아군 유닛이 여럿이라 해도 한 번에 하나씩 처리한다.

2.방어 기병 퇴각 및 재편성(Retire and Reform) : 만일 적 보병이 아군 기병을 근접공격한다면, 기병은 그 위치에서 근접전투를 처리하는 대신 퇴각 및 재편성을 수행할 수 있다. 기병의 퇴각 및 재편성을 참고하라.

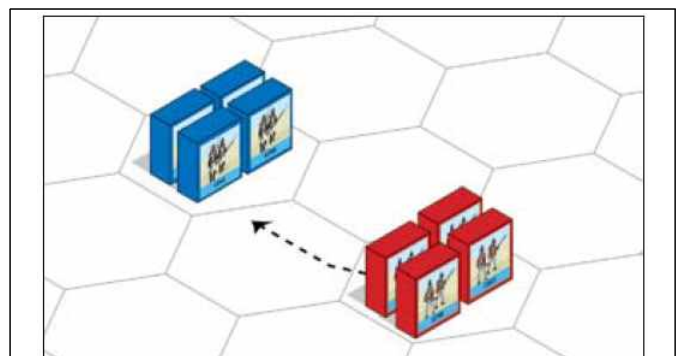
3.방어 보병 방진(Form Square) : 보병 방진은 적 기병의 공격에 대응하기 위해 사용하는 보병의 방어 진형이다. 만일 적 기병이 아군 보병을 근접공격한다면, 보병은 방진을 선택할 수 있다. 보병 방진 부분을 참고하라.

4.공격력 확인 :

보병 - 명령받은 보병은 이동하지 않거나 한 칸 이동 후 인접한 적 유닛을 공격할 수 있다. 근접전투에서 기본적인 전투주사위 굴림 숫자는 이동 여부와 상관 없이 유닛의 블록 숫자와 같다.

- 경(LIGHT), 근위 경(GUARD LIGHT), 청년근위대(YOUNG GUARD), 라이플 경(RIFLE LIGHT)보병은 두 칸 이동 후에는 전투를 수행할 수 없다.
- 척탄병(GRENADIER)유닛과 대부분의 근위대(GUARD)보병은 근접전투시 전투주사위 1개가 추가된다. 프랑스의 고참근위대(OLD GUARD)는 근접전투시 전투주사위 2개가 추가된다.
- 라이플 경(RIFLE LIGHT), 민병대(MILITIA) 보병에게 근접전투 굴림의 같은 명중이 아니다.

보병의 근접전투의 세부사항은 국가유닛참조표를 확인하라.



예 : 블록 4개인 영국 전열보병이 한 칸을 이동해 적 프랑스 전열보병에게 근접전투를 수행한다. 영국 전열보병은 주사위 4개를 굴린다.

기병 - 경(LIGHT)기병은 제자리, 또는 세 칸까지 이동 후 인접한 적 유닛을 공격할 수 있다. 중(HEAVY)기병은 제자리, 또는 두 칸까지 이동 후 인접한 적 유닛을 공격할 수 있다. 일반적으로, 기병 근접전투의 기본적인 전투주사위 굴림 숫자는 공격하는 기병의 현재 존재하는 블록 숫자와 같다.

- 중(HEAVY), 흉갑(CUIRASSIER), 근위 중(GUARD HEAVY)기병은 근접전투시 전투주사위 1개가 추가된다.

· 민병대(MILITIA) 기병에게 근접전투 굴림의 칼은 명중이 아니다.

기병의 근접전투의 세부사항은 국가유닛참조표를 확인하라.

도보(FOOT)포병 - 명령받은 도보포병은, 이동하지 않았다면, 인접한 적 유닛을 공격할 수 있다. 도보포병은 근접전투시 주사위 4개를 굴린다.

· 명령받아 이동한 도보포병은 이번 턴에 전투를 수행할 수 없다.

· 블록이 하나만 남은 도보포병은 주사위 3개를 굴린다.

· 근위 도보(GUARD FOOT)포병은 근접전투시 전투주사위 1개가 추가된다.

· 민병대(MILITIA) 포병에게 근접전투 굴림의 칼은 명중이 아니다.

기마(HORSE)포병 - 명령받은 기마포병은 인접한 적 유닛을 공격할 수 있다. 기마포병은 근접전투시 주사위 3개를 굴린다.

· 블록이 하나만 남은 기마포병은 근접전투시 주사위 2개를 굴린다.

· 근위 기마(GUARD HORSE)포병은 근접전투시 전투주사위 1개가 추가된다.

· 기마포병은 두 칸 이동 후에는 전투를 수행할 수 없다.

· 기마포병은 1칸 이동 후에 근접전투를 수행할 수 있다. 예외 : 블록이 하나만 남은 기마포병은 이동 후 근접전투를 수행할 수 없다.

포병의 근접전투의 세부사항은 국가유닛참조표를 확인하라.


5.지휘카드 주사위 추가 적용 : 특정 지휘 카드는 유닛이 근접전투를 할 경우 굴리는 전투주사위의 숫자를 늘려준다.


6.지형 전투주사위 감소 적용 : 목표로 한 유닛의 지형에 따라, 근접전투 유닛은 굴리는 전투주사위의 숫자가 지형에 따라 줄어든다. 지형의 전투주사위 조절 부분을 참고하라.


7.전투 해결 : 목표로 대해 정해진 숫자의 전투주사위를 굴린다; 명중부터 처리하고 후퇴를 처리한다.


8.명중 적용 : 근접전투시, 공격자는 목표 유닛에 맞는 기호와 칼 기호마다 명중 1을 입힌다. 칼 기호는 적의 병종을 무시하고 1 명중이다. 다른 기호는 무시된다.


근접 전투 굴림

 보병 유닛 명중 1

 기병 유닛 명중 1

 포병 유닛 명중 1

 근접 전투시 명중. 민병대와 라이플경보병은 유닛에 배속되지 않은 리더에게만 명중이다.

 적을 후퇴시킴

각 명중 하나마다 목표 유닛의 블록을 하나씩 제거한다. 적 유닛의 마지막 블록이 제거된다면, 제거시킨 사람은 승리깃발을 하나 얻는다. 적 유닛의 블록을 모두 제거하고도 명중이 남는다면, 그 나머지는 아무 효과가 없다.

리더 명중 : 만일 공격받은 적 유닛에 리더가 배속되어 있는 상태에서 명중을 하나 이상 받았다면, 반드시 리더 피해 확인을 한다. 유닛에 배속되지 않은 리더(칸에 혼자 있는 경우)에게는 일반적인 전투를 수행한다. 리더 피해 확인 부분을 참고하라.

9.후퇴 적용 : 깃발은 명중이 되지는 못하지만, 적을 후퇴시킬 수는 있다. 후퇴 부분을 참고하라. 이유를 막론하고 후퇴하지 못하는 유닛은 블록을 잃고 배속된 리더 손실 확인을 한다.

10.추가 전투 행동 : 위치확보(Taking Ground), 기병 돌파(Breakthrough), 추가 근접공격(Bonus Melee Attack) 부분을 참고하라.

11.반격(Battle Back) : 방어하는 적 유닛이 근접공격을 받은 후 하나 이상의 블록이 남아있고 원래 위치에서 후퇴하지 않았다면, 공격한 유닛에게 반격을 할 수 있다. 처음 공격했던 유닛은 방어 위치가 된다.

반격은 유닛의 힘 계산, 지형 주사위 감소, 전투주사위 굴림, 명중 확인, 후퇴를 공격시와 같은 방식으로 처리한다.

방어 플레이어의 반격 후, 근접전투는 종료된다; 즉, 반격을 반격할 수는 없다.

· 만일 방어 유닛이 원래 있던 칸에서 강제로 후퇴했다면, 설사 후퇴 후에도 공격했던 유닛과 인접한 상태라 해도 반격을 할 수 없다.

· 만일 방어유닛이 후퇴를 할 수 없어서 한 칸도 후퇴하지 못하고 블록 피해가 발생했다면, 전멸하지 않는 한 반격을 할 수 있다.

· 방어 유닛이 반격할 경우에는 위치확보, 기병 돌파, 추가 근접공격을 할 수 없다.

· 반격에 대해서는 선제공격(First Strike) 지휘 카드를 사용할 수 없다.

리더 피해 확인

당신의 리더가 피해를 입었는가 확인하는 사람은 언제나 상대방이다. 리더를 명중시켰다면, 리더 블록을 전장에서 제거하고 승리 깃발 하나를 얻는다.



배속 상태인 리더 : 리더가 유닛에 배속된 상태이고, 그 유닛이 하나 이상의 블록을 잃었지만 전멸되지는 않았다면,

전투주사위 2개를 굴린다. 이 결과로 칼 기호 두 개가 나왔다면 리더는 명중된다.

리더 피해 확인은 다음에 의해 블록이 손실된 경우 반드시

시 수행한다.

- 원거리 전투
- 근접 전투
- 후퇴할 수 없음

한번의 전투에서 한 리더는 한번만 피해 확인을 한다. 예를 들어, 리더가 배속된 유닛이 공격을 받아 전투주사위굴림 결과 하나 이상의 블록을 잃었다면 리더 피해 확인을 한다. 리더가 배속된 유닛이 후퇴를 할 수 없음에도 후퇴를 해야 한다면, 이것에 의한 추가적인 블록 피해가 발생한다. 이것으로 다른 리더 피해 확인을 하는 조건은 성립하지만, 이미 리더 피해 확인을 하였으므로 다시 확인을 하지는 않는다.



배속되었던 유닛이 전멸함 : 리더가 유닛에게 배속되었었는데 그 유닛이 하나 이상의 블록이 제거된 결과 전멸하였다면, 리더 피해 확인시 전투주사위를 하나만 굴린다. 굴림 결과 칼 기호가 나오면 리더는 명중된다. 리더가 명중되지 않았다면, 리더는 1, 2, 또는 3칸을 후퇴한다. 지도 끝이라 후퇴할 수 없다면, 지도 밖으로 후퇴해 나간다.

만일 리더가 배속된 유닛이 후퇴하지 못한 결과 전멸되었다면, 리더는 현재 위치에서 후퇴해야만 한다.

리더는 적 유닛이 있는 칸을 통해서도 후퇴를 할 수 있는데 이 경우 리더는 “탈출”(Escape) 규칙을 적용받고 반드시 빈칸이나 아군이 있는 칸까지 후퇴해야만 한다.

만일 지도 끝에서 유닛이 후퇴할 수 없어서 전멸되었다면, 리더는 전장 밖으로 후퇴해 나간다. 리더가 아군 방향의 지도 끝에서 지도 밖으로 나간 경우 적은 승리 깃발을 얻지 못한다.

만일 유닛이 이동할 수 없는 지형에 막혀서 후퇴하지 못한 결과 전멸되었다면, 배속되었던 리더도 후퇴하지 못하는 것으로 전멸된다. 이 경우에는 적이 리더 제거로 승리 깃발을 가져간다.

유닛이 전멸되었을 때 나온 깃발은 리더에게 영향을 미치지 못한다. 하지만 어쨌건 리더는 피해 확인 후 살아남았다면 반드시 1, 2, 또는 3칸을 후퇴해야 한다.

리더의 유닛이 근접전투 결과 전멸했다면, 공격한 유닛은 리더가 후퇴한 후에 위치확보를 할 수 있다.

배속되지 않은 리더 : 칸에 단독으로 있는 리더는 원거리 공격의 대상이 되지 않지만, 근접공격은 당할 수 있다. 단독으로 있는 리더에게 근접공격을 한다면, 공격 유닛은 일반적인 근접 전투 굴림을 한다. 이 결과 하나 이상의 칼 기호가 나왔다면 리더는 명중되어 제거된다. (이 때 해당 유닛이 근접전투에서 칼 기호를 인정받지 못하는 경우(예:민병대)라도 상관없다.) 리더가 명중되지 않았다면, 리더는 1, 2, 또는 3칸을 후퇴한다. 배속되지 않은 리더에게 대한 깃발 굴림 결과는 아무 효과가 없다. 결과가 어떻게 됐건, 공격한 유닛은 공격 결과 빈칸으로 위치확보를 할 수 있다.

후퇴

전투 굴림을 하고 블록 제거를 수행한 뒤에 후퇴를 해결한다. 한 유닛에 대한 굴림 결과의 깃발 하나마다, 유닛은 반드시 전장에서 자신의 방향으로 **한 칸**을 후퇴해야만 한다. 깃발이 두 개라면 두 칸을 후퇴해야만 한다. 등등. (예외 : 민병대(MILITIA)는 깃발 하나당 3칸을 후퇴해야 한다.) 제어하는 플레이어가 유닛의 후퇴하는 방향을 다음의 규칙에 따라 선택해 후퇴한다.

- 유닛은 공격자가 공격한 방향과 상관없이 반드시 제어하는 플레이어의 방향으로 후퇴해야 한다. 지도상에 적의 방향이나 옆으로는 후퇴할 수 없다.
- 이동할 수 있는 지형이라면 그 지형의 이동 제한 효과를 무시한다. 다시 말해, 이동을 멈추지 않는다. 이동할 수 없는 지형은 유닛의 후퇴를 막고, 이 때문에 블록 손실, 유닛의 전멸이나 리더의 손실이 발생할 수도 있다.
- 유닛은 아군 유닛이나 적 유닛 또는 적 리더가 있는 칸으로는 후퇴할 수 없다. 중간 경로로도 선택할 수 없다.
- 배속된 리더는 반드시 유닛과 함께 후퇴해야 한다.
- **리더의 후퇴 정지** : 배속된 리더가 없는 유닛은 유닛에 배속되지 않은 리더가 있는 칸으로 후퇴할 수 있다. 이 경우 리더는 즉시 유닛에게 배속되고, 유닛은 리더가 있던 칸에서 후퇴를 멈춘다. 추가로 더 후퇴해야 했다면 나머지는 무시한다.
- 만일 후퇴 경로상에 장애물이 있거나, 전장의 끝임에도 지도 밖으로 나갈 수 없기 때문에 후퇴할 수 없다면, 유닛은 후퇴할 수 없는 칸 하나마다 블록 하나를 잃는다.
- 민병대 유닛은 후퇴 깃발 하나마다 아군 방향으로 세 칸을 후퇴해야 한다.

각 유닛별 후퇴의 자세한 사항은 국가참조표를 확인하라.

사기 보강

특정 상황에서 유닛은 하나 이상의 깃발 굴림 결과를 무시할 수 있다. 깃발 무시는 선택사항으로 유닛을 소유한 플레이어가 깃발 결과를 그대로 받을 수도 있다. 만일 무시할 수 있는 숫자보다 많은 수의 깃발이 나왔다면, 소유한 플레이어는 무시할 숫자와 적용받을 숫자를 선택할 수도 있다. 깃발 무시는 공격받은 매번마다 적용받는다. 아래 상황이 동시에 여러개가 적용된다면, 효과는 누적된다.

- 배속된 리더가 있는 유닛은 깃발 하나를 무시할 수 있다. 만일 전투 결과 유닛의 블록이 하나 이상 제거되었다면, 리더 피해 확인 결과 리더가 살아남아야 깃발 하나를 무시할 수 있다.

- 그 유닛이 둘 이상의 아군 유닛에게 지원을 받는다면 깃발 하나를 무시할 수 있다. 지원은 그 유닛의 인접한 칸에 아군 유닛이 존재하는 경우 받을 수 있다.
- 방진의 경우 인접한 방진이 아닌 유닛을 지원해 줄 수 있다. 하지만 방진 상태인 유닛 그 자체는 인접한 칸의 유닛에게 지원을 받지 못한다.
- 인접한 칸에 리더 혼자 있는 경우에도 하나의 유닛으로 인정되어 지원을 해줄 수 있다.
- 특정 지형은 방어하는 유닛에게 깃발 하나를 무시할 수 있게 해준다. 지형 규칙 부분을 참고하라.
- 척탄병(GRENADIER)유닛은 깃발 하나를 무시할 수 있다.
- 흉갑(CUIRASSIER)기병은 깃발 하나를 무시할 수 있다.
- 근위대(GUARD)유닛은 깃발 하나나 두개를 무시할 수 있다. (국가유닛참조표를 확인하라.)
- 방진을 공격하는 기병은 그 기병이 원래 무시할 수 있던 깃발의 숫자와 상관 없이, 보병이 굴린 깃발 결과 하나를 무시할 수 없다.

특정 유닛에 대한 수정은 국가참조표를 확인하라.

리더의 후퇴

리더의 후퇴는 유닛과 약간 다르다. 리더의 후퇴시 소유한 플레이어의 방향으로, 소유한 플레이어의 선택에 의해 1, 2, 또는 3칸을 후퇴한다.

- 유닛에 배속된 리더는 유닛이 배속될 때 함께 후퇴해야 한다.
- 리더가 배속되었던 유닛이 원거리전투, 근접전투, 또는 후퇴할 수 없는 결과에 의해 전멸되었고, 리더가 리더 피해확인 결과 제거되지 않았다면, 반드시 1, 2, 또는 3칸을 후퇴해야만 한다.
- 배속되지 않았던 리더가 근접공격을 받았지만 제거되지 않았다면, 반드시 1, 2, 또는 3칸을 후퇴해야만 한다.

리더는 후퇴할 때 다음 규칙을 적용받는다.

- 리더의 후퇴는 제어하는 플레이어의 방향으로 1, 2, 또는 3칸을 이동한다. 이동하는 칸수와 경로는 소유한 플레이어가 결정한다.
- 이동할 수 있는 지형이라면 그 지형의 이동 제한 효과를 무시한다. 다시 말해, 이동을 멈추지 않는다. 이동할 수 없는 지형으로는 후퇴할 수 없고, 이런 지형에 막혀 후퇴를 할 수 없다면 리더는 제거되고 적은 승리 깃발 하나를 얻는다.
- 리더는 아군 리더, 적 유닛 또는 적 리더가 있는 칸에서는 후퇴를 멈출 수 없다.
- 리더는 아군 유닛만 있는 칸을 통해서 후퇴할 수 있고

후퇴를 멈출 수도 있는데 멈출 경우 그 유닛에게 배속된다.

- 리더는 리더가 배속된 유닛이나 배속되지 않은 아군 리더가 있는 칸을 통해서 후퇴할 수 있다. (멈출 수는 없다.)
- 후퇴하는 경로상에 있는 유닛에게는 아무 영향을 미치지 않는다.
- 리더를 지도 밖으로 후퇴시킬 수도 있다. 이 경우 적이 승리 깃발을 얻을 기회를 줄일 수 있지만, 당신의 강력한 지휘관을 잃게 되는 것이기도 하다.
- 후퇴하는 리더는 적 유닛을 통과해 후퇴할 수도 있지만, 이 경우 리더 탈출 규칙을 적용받는다.

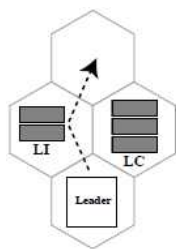
리더 탈출

리더가 후퇴하는 경로상에 적이 존재하는 경우, 리더는 탈출 시도를 해야 한다.

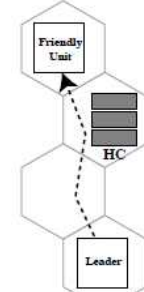
리더 탈출 과정 : 리더를 적이 있는 칸으로 이동시키고 적 유닛은 리더와 전투를 벌인다. 공격하는 유닛은 일반적인 근접전투주사위를 굴린다. 이 때 리더는 지형의 효과를 적용받지 못한다. 하나 이상의 기병도 기호가 나왔다면 리더는 명중되어 제거된다. 이 때 해당 유닛이 근접전투에서 칼 기호를 인정받지 못하는 경우(예:민병대)라도 상관없다. 리더가 제거되면 적은 승리깃발 하나를 얻는다.

만일 리더가 명중되지 않았다면, 리더는 성공적으로 탈출하고 후퇴 이동을 계속한다. 만일 또 적 유닛이 있는 칸으로 이동한다면 다시 탈출 과정을 수행한다. 세 번째 후퇴한 칸에도 적 유닛이 존재한다면, 리더는 자동으로 제거되고 적은 승리 깃발을 얻는다.

1) 적 전열보병(블록2개)과 경기병(블록 3개)이 후퇴해야 하는 혼자 있는 리더의 뒤 칸에 있다. 두 적의 뒤 칸은 비어있다. 리더는 블록 둘인 전열보병 칸으로 후퇴하기로 결정했는데 이유는 적이 굴리는 전투주사위가 후퇴 경로를 전열보병으로 잡으면 주사위 2개, 경기병으로 잡으면 주사위 3개를 굴리기 때문이다. 적 플레이어는 주사위 2개를 굴려 보병과 포병 기호가 하나씩 나왔다. 칼이 나오지 않았으므로 리더는 탈출에 성공해 뒤의 빈칸으로 이동할 수 있다.

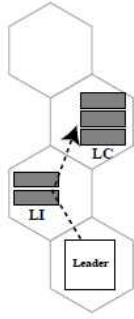


2) 혼자 있는 리더의 뒤칸이 비어있다. 그 뒤 칸에는 블록 3개짜리 증기병이 존재하고 그 뒤칸에는 리더 없는 아군 유닛이 존재한다. 리더는 3칸을 후퇴해 아군에 합류하기로 결정한다. 리더는 일단 뒤의 빈칸으로 후퇴했다. 다음 두 번째 후퇴에 적 증기병의 칸으로 들어갔다. 적 플레이어는 주사위를 4개(블록 3개에 증기병은 근접전투시 추가로 주사위 1개가 추가된다.)를 굴려 깃발 두



개와 보병기호 두 개가 나왔다. 칼이 만나았으므로 리더는 탈출에 성공하여 후퇴를 계속해 세 번째 후퇴에 아군 유닛에 합류하며 후퇴를 끝냈다.

3) 후퇴할 수 있는 경로는 첫 번째의 적 전열 보병과 두 번째의 적 경기병을 통과해 세 번째 칸으로 가는 것 뿐이다. 첫 번째 후퇴에서 적 전열보병이 주사위 2개(블록 2개)를 굴러 깃발과 기병이 하나씩 나왔다. 탈출에 성공했고 두 번째 이동으로 적 경기병칸으로 들어갔다. 적은 경기병의 근접전 주사위 3개를 굴러 칼 두 개와 깃발 하나가 나왔다. 칼이 하나 이상 나왔으므로, 리더는 명중되어 제거된다. 적 플레이어는 리더 제거로 승리깃발 하나를 얻는다.



추가 전투 행동(Additional combat actions)

전투페이지동안, 근접전투를 수행한 후 공격 유닛은 하나 이상의 추가 행동을 할 수도 있다. 이 행동들은 아래와 같다.

보병의 위치확보(Taking Ground)

보병이 근접전투를 수행해 적이 전멸하였거나 강제로 후퇴한 경우, 보병은 근접전투에 성공한 것이다. 승리한 공격 보병은 적이 있던 빈 칸으로 전진(이동)할 수 있다. 이것을 위치확보(Taking Ground)라고 한다.

- 위치확보는 강제가 아니다. 공격자는 원래 위치에 남을 수도 있다.
- 위치확보는 일반적인 지형 이동 제한을 적용받는다.
- 보병이 기병을 공격했고 기병이 퇴각 및 재편성(Retire and Reform)을 선택했다면, 보병은 위치확보를 할 수 있다.
- 보병이 리더 혼자 있는 칸을 공격했다면, 리더가 제거되거나 후퇴한 후에 위치확보를 할 수 있다.
- 방진 상태인 보병은 근접전투에 성공했다 해도 위치확보를 할 수 없다.

포병은 위치확보를 할 수 없다.

기병 돌파(Breakthrough)

기병이 근접전투를 수행해 적이 전멸하였거나 강제로 후퇴한 경우, 기병은 근접전투에서 성공한 것이다. 승리한 공격 기병은 비게 된 칸으로 전진(이동)할 수 있고, 전진 후에 한 칸 더 이동할 수 있다. 이 두 번의 이동을 기병 돌파(Breakthrough)라고 한다.

- 기병 돌파는 강제가 아니다. 공격자는 원래 위치에 남을 수도 있다.
- 적이 있던 빈 칸으로 한 칸만 이동하고 두 번째 추가 이동을 하지 않을 수도 있다. 이것도 돌파로 인정된다.
- 기병은 적이 있던 빈 칸으로 한 칸 이동 후 원래 있던 칸으로 돌아갈 수도 있는데 이것도 돌파로 인정된다.

- 기병 돌파는 일반적인 지형 이동 제한을 적용받는다.
- 기병이 리더 혼자 있는 칸을 공격했다면, 리더가 제거되거나 후퇴한 후에 돌파를 할 수 있다.

위치확보와 기병돌파는 다음의 경우 수행할 수 없다.

- 원거리 공격시에는 위치확보를 할 수 없다.
- 포병은 근접전투를 했다 해도 위치확보를 할 수 없다.
- 방어유닛이 반격할 경우에는 위치확보도 기병돌파도 할 수 없다.
- 방어유닛이 선제공격(First Strike) 지휘카드를 사용할 경우에는 위치확보도 기병돌파도 할 수 없다.

기병 추가 공격(Bonus Attack)

기병이 근접전투에 성공한 후 돌파를 수행했다면, 두 번째 근접공격을 할 수 있다. 이 두 번째 공격을 추가공격(Bonus Attack)이라고 부른다.

- 근접전투 성공 후에 기병만이 추가공격을 할 수 있다. 보병과 포병은 추가공격을 할 수 없다.
- 만일 기병이 빈칸으로 이동하지 않았다면, 다른 인접한 적 유닛이 있다 해도 추가공격을 할 수 없다.
- 추가공격은 선택이다. 근접전투 성공 후 기병의 돌파와 추가공격은 강제가 아니다.
- 추가공격의 목표는 (여전히 인접한 칸에 있다 해도) 처음 근접전투로 공격했던 유닛을 선택할 수 없다.
- 추가공격은 지형 효과와 전투 제한을 일반적인 근접전투와 같이 그대로 적용받는다.
- 기병은 한 턴에 한번만 추가공격을 할 수 있다.
- 전술명령카드에 의한 주사위 추가 효과는 “턴 전체”(entire turn)에 있을 경우 적용된다.
- 추가공격을 수행한 기병이 적을 전멸시키거나 강제로 후퇴시켰다면 다시 적이 있던 빈 칸으로 이동할 수 있다. 단, 이 이동은 추가이동으로 인정되지 않고 다시 추가공격을 할 수도 없다.
- 기병의 처음 공격, 돌파, 추가공격은 다음 유닛의 전투를 수행하기 전에 먼저 모두 완료해야 한다.

방어유닛의 반격(Battle Back)

근접전투에서, 방어하는 적 유닛은 전멸당하지도 않았고 원래 있던 칸에서 후퇴하지도 않았다면 반격(Battle Back)을 할 수 있다.

반격은 전투력의 계산, 지형에 의한 전투주사위 감소, 전투주사위 굴림, 명중 확인, 후퇴를 일반적인 공격과 같이 처리한다.

- 만일 방어유닛이 원래 칸에서 후퇴했다면, 설사 공격했던 유닛이 여전히 인접한 칸에 있다 해도 반격을 할 수 없다.
- 기병 추가 공격도 반격할 수 있다.

- 만일 방어유닛이 강제로 후퇴를 할 수 없다면, 후퇴를 하지 못한 결과에 의한 블록 제거 후 남은 블록으로 반격을 할 수 있다.
- 반격을 수행했을 경우 위치확보(Take Ground), 기병 돌파(Breakthrough), 추가근접공격(Bonus Attack)은 할 수 없다.
- 반격에 대해서는 선제공격(First Strike)을 사용할 수 없다.

페이지 5.

턴 종료&게임 종료

명령했던 유닛들의 이동과 전투를 모두 끝낸 뒤, 사용한 지휘카드를 버리고 덱에서 지휘카드를 새로 한 장 받는다. 당신의 턴은 종료되었다.

만일 방어플레이어가 선제공격(First Strike) 카드를 사용했다면, 그 역시 활성플레이어의 턴 종료시 카드를 받는다.

만일 받기덱의 카드가 바닥나면, 버린 카드를 섞어 새로 덱을 만든다. 비약(Élan)카드를 사용했을 경우에는 덱의 나머지 카드와 버린 카드를 하나로 합친 뒤 섞어 새 덱을 만든다.

게임 종료와 승리 조건

한 플레이어가 시나리오에 나온 승리조건만큼의 승리깃발을 얻을 때까지 플레이어들은 교대로 턴을 진행한다. 승리깃발은 적 유닛의 제거 외에도 시나리오상의 특정 지형을 점유한 것으로도 얻을 수 있다. 이 승리 조건은 시나리오의 전투기록에 나와 있다.

게임은 턴의 진행자와 상관없이 한 플레이어가 승리 조건만큼의 승리 깃발을 얻었을 경우 종료된다. 이것은 반격에 의해서 활성플레이어의 반대 플레이어가 승리할 수도 있다는 의미이다.

6.나폴레옹시대의 전술과 행동

기병의 퇴각 및 재편성(Retire and Reform)

적 보병이 아군 기병을 근접공격할 경우(연합공격도 포함) 기병은 그 위치에서 근접전투를 하지 않고 퇴각 및 재편성을 수행할 수 있다.

보병이 기병에게 전투를 시작할 때, 공격플레이어는 기병에게 퇴각 및 재편성을 할지 물어보아야 한다. 방어플레이어는 공격 보병이 공격주사위를 굴리기 전에 퇴각 및 재편성을 할지, 그냥 그 위치에서 근접전투를 수행할지 선택해야 한다.

기병이 전장에서 두 칸을 후퇴할 수 없다면 퇴각및재편성은 수행할 수 없다. 유닛이 존재하는 칸, 이동할 수 없는 지형, 지도 끝부분은 후퇴를 막는 지형이다. 이동

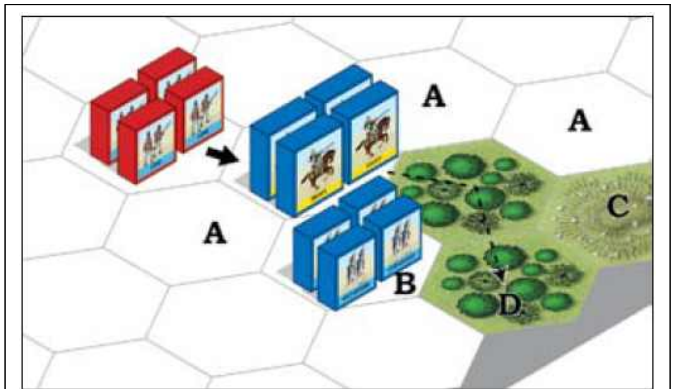
할 수 있지만 이동에 제약을 가하는 지형은 퇴각및재편성을 막지 않는다.

기병이 퇴각및재편성을 하지 않거나 할 수 없다면, 일반적인 근접전투를 수행한다.



기병이 퇴각및재편성을 하기 전에, 공격 보병은 기병에 대해 일반적인 근접전투와 같은 숫자의 주사위를 굴린다. 포병과 연합공격을 했을 경우에도 포병의 주사위를 그대로 적용한 숫자의 전투주사위를 굴린다. 단, 이 때 퇴각및재편성을 하는 기병에 대해서는 기병 기호만이 명중으로 인정된다. 칼, 깃발같은 다른 기호는 모두 무시된다. 여기서 기병이 명중됐고 리더가 배속된 상태였다면, 일반적인 리더 명중확인을 수행한다. 보병의 공격이 끝난 뒤, 기병은 퇴각및재편성 이동에 의해 자신의 방향으로 2칸을 후퇴한다.

- 공격한 보병은 기병의 후퇴 후에 위치확보를 할 수 있다.
- 퇴각및재편성을 수행한 기병은 (후퇴해도 공격했던 보병과 붙어있다 해도) 반격을 할 수 없다.
- 보병의 반격에 대해서는 퇴각및재편성을 할 수 없다.



예 : 프랑스 기병은 퇴각및재편성을 선택했다. 영국 플레이어는 주사위 4개(블록 4개)를 굴린다. 여기서는 기병기호만이 명중이다. 프랑스 기병이 전멸하지 않았다면 아군 방향으로 두 칸을 후퇴해야 한다. A 위치는 방향 문제로, B는 이미 유닛이 있어서, C는 이동할 수 없어서 선택할 수 없다. 결과적으로 D로만 후퇴할 수 있다.

보병 방진(Square)



보병 방진은 보병이 적 기병의 근접공격에 대항하기 위한 방어진형이다. 방진을 짰 보병은 이동을 할 수는 없지만 전투 명령은 내릴 수는 있다. 방진 상태에서는, 그 보병은 원거리전투와 근접전투 모두 최대 하나의 전투주사위를 굴릴 수 있다. 어떤 방법으로도 방진 상태 보병의 전투주사위를 늘릴 수 없다. 하지만 지형에 의해 그 하나의 주사위도 굴리지 못할 수도 있다.

방진 짜기와 전투

힘에 상관 없이, 적의 턴에 적 기병이 아군 보병에게 근접공격을 하면 방진을 선택할 수 있다. 공격하는 기병

플레이어는 보병에게 방진을 할 것인가를 물어봐야 한다. 보병을 제어하는 플레이어는 방진을 만들지, 그냥 기병과 근접전투를 벌일지 선택해야 한다.

다음의 경우 보병은 방진을 만들 수 없다.

- 핸드에 있는 지휘카드가 2장 이하라면
- 보병이 방진을 만들 수 없는 칸에 있다면
- 기병이 반격할 경우
- 보병이 기병을 근접공격했는데 상대플레이어가 선제공격(First strike)을 사용했을 경우

만일 보병이 방진을 선택하지 않았다면, 기병은 일반적인 근접공격을 수행한다.

보병이 방진을 만들 경우, 공격하는 기병플레이어는 방어 보병 플레이어의 핸드에서 지휘카드를 무작위로 한 장 선택한다. 공격플레이어는 선택한 카드의 내용은 볼 수 없다. 선택된 카드는 뒷면 상태로 방어 플레이어의 보병방진표의 한 칸에 올려놓고 칸에 맞는 방진마커를 보병이 있는 칸에 놓는다. 방진표에 있는 카드의 내용은 언제라도 볼 수 있지만 카드의 위치는 바꿀 수는 없다.



예 : 상대 플레이어가 플레이어의 핸드에서 카드 한 장을 무작위로 뽑아 보병 방진표에 놓는다. 해당하는 칸의 방진마커를 방진을 짠 유닛에게 표시되도록 놓는다.

참고 : 방진카운터는 블록으로 세지 않는다.

기병이 방진을 짠 보병을 공격할 경우, 활성플레이어를 무시하고 방진보병이 먼저 전투주사위 하나를 굴린다. (일반적인 전투 진행 순서의 예외적인 경우)

보병이 굴릴 수 있는 전투주사위의 최대 숫자는 1개이다. 이 숫자는 전투카드와 병력의 종류에 의해 증가되지 못한다. 하지만 지형효과에 의해 감소될 수는 있다. 따라서 보병은 주사위를 하나도 굴리지 못할 수도 있다.



추방 깃발(Bounce Flag) : 방진보병이 기병에 대해 깃발을 굴렸다면, 기병은 강제로 기병에서 멀어지는 방향으로 한 칸을 후퇴해야 한다.

이 깃발은 어떤 이유에서건 무시할 수 없다. 리더 배속, 기병의 종류, 아군 유닛의 지원 등의 깃발 무시 효과를 모두 무시한다. 만일 기병이 후퇴할 수 없다면, 기병은 후퇴하지 못하는 상황에 의해 블록 하나를 제거한다.

만일 기병이 전멸하지도 않았고 후퇴하지도 않았다면,

기병은 방진보병에게 최대 1개의 전투주사위를 굴린다. 이 숫자는 전투카드와 병력의 종류에 의해 증가되지 못한다. 하지만 지형효과에 의해 감소될 수는 있다. 따라서 기병은 주사위를 하나도 굴리지 못할 수도 있다. 단, 연합공격에 의한 하나 이상의 명령받은 포병의 주사위 증가 효과는 그대로 적용된다. (연합전투를 참고하라.)

방진보병이 기병을 공격할 경우 선제공격(First Strike) 지휘카드를 사용할 수 있다. 이 경우 기병은 방진보병에 대해 주사위 하나를 굴린다.

방진보병 vs 보병&포병 : 보병이나 포병은 적 방진보병에 대한 원거리전투와 근접전투 모두 일반적인 전투를 수행한다. 단, 방진보병은 근접전투의 반격시에 주사위를 하나 굴릴 수 있다.

방진보병의 후퇴 : 방진 보병은 이동할 수 없으므로, 후퇴 결과 하나마다 후퇴 불가능에 의한 블록 피해 하나를 입는다. 하나보다 많은 깃발 결과를 받았다면 깃발 숫자만큼 피해를 입는다. 방진보병은 리더가 배속되어 있는 경우와 유닛의 병종에 의해서 깃발을 무시할 수 있다.

지원 : 방진은 인접한 방진이 아닌 아군 유닛을 지원해 줄 수 있지만, 방진유닛 자신은 인접 유닛/리더에게 지원을 받지 못한다.

보병 방진과 배속된 리더 : 방진 보병에 배속된 리더는 분리명령을 받을 수 없다. 유닛이 명령을 받아 방진을 풀 경우, 그 턴 중에 리더는 다른 추가 명령을 통해 분리 명령을 받을 수 있다.

방진 보병의 공격 : 방진 보병은 전투 명령을 받을 수 있다. 방진 보병은 인접한 칸에 적 유닛이 없다면 원거리공격을 할 수 있다. 이 때 굴릴 수 있는 주사위의 최대 숫자는 1개이다. 또한 방진 보병은 근접전투 명령을 받을 수도 있다. 근접전투시 방진보병이 굴릴 수 있는 주사위의 최대 숫자는 1개이다.

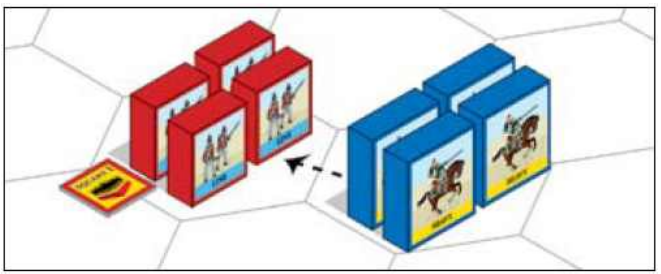
방진보병은 전투에 성공해도 위치확보(Take Ground)를 할 수 없다.

방진 해제

방진 보병은 인접한 칸에 적 기병이 존재한다면 명령을 내려 방진을 해제할 수 없다. 기병은 적 보병의 방진 해제를 막는다.

인접한 칸에 적 기병이 없다면, 보병은 명령을 받아 방진을 해제할 수 있다. 방진이 풀리면 바로 방진 카운터는 제거되어 방진표로 돌아가고, 방진표의 해당 칸에 있던 지휘카드는 핸드로 돌아간다.

이 보병은 바로 이동과 전투를 일반적인 방식으로 수행할 수 있다. 방진을 풀 보병이 이동하지 않고 원거리사격을 한다면 이동에 의한 전투주사위 감소가 일어나지 않는다. 즉, 방진을 해제한 것은 이동으로 인정되지 않는다.



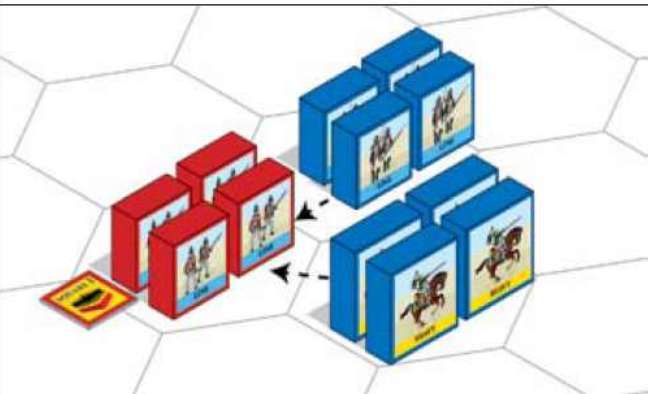
방진 공격의 예

프랑스 플레이어 턴

1. 프랑스 기병이 명령을 받아 영국 보병을 공격했고 영국 보병은 방진을 선택했다.
2. 프랑스가 영국의 핸드에서 무작위로 카드 하나를 선택한다. 영국은 선택된 카드를 방진표에 놓고 그 칸의 방진마커를 보병의 칸에게 놓는다.
3. 방진을 만든 영국 보병은 프랑스 기병에 대해 주사위 하나를 굴린다. 굴린 결과가 깃발이라면, 프랑스 기병은 깃발을 무시할 수 있는 효과를 무시하고 후퇴해야만 한다.
4. 프랑스 기병이 전멸하지도 후퇴하지도 않았다면, 프랑스 기병은 영국 보병에 대해 주사위 하나를 굴려 공격한다.

영국 턴

1. 영국 플레이어는 방진 보병으로 프랑스 기병을 공격한다.
2. 프랑스 기병은 퇴각및재편성을 선택할 수 있다. 방진의 공격은 주사위 하나 뿐이므로, 기병은 그냥 싸우기로 했다.
3. 영국 방진보병이 프랑스 기병에 대해 주사위 하나를 굴린다. 만일 영국 보병 굴림 결과 깃발이라면 프랑스 기병은 반드시 후퇴해야만 한다.
4. 프랑스 기병이 전멸하지도 후퇴하지도 않았다면, 프랑스 기병이 영국 보병에 대해 반격으로 주사위 하나를 굴린다.



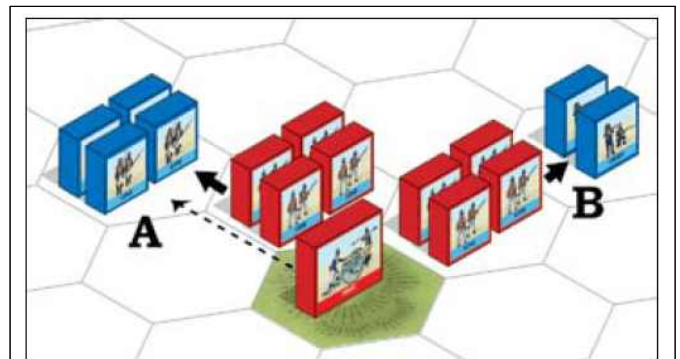
프랑스 턴

1. 프랑스 보병이 명령을 받아 이동해 영국 방진보병을 공격했다. 프랑스 기병 또한 영국 방진보병을 공격했다.
2. 프랑스 보병이 영국 방진보병에 대해 일반적인 근접전 전투주사위를 굴린다.
3. 영국 보병이 전멸하지 않았다면, 프랑스 보병에 대해 반격으로 주사위 하나를 굴린다.
4. 프랑스 기병은 방진에 대한 근접공격을 선언했다.
5. 영국 방진보병 먼저 프랑스 기병에 대해 주사위 하나를 굴린다. 만일 영국 보병 굴림 결과 깃발이라면 프랑스 기병은 반드시 후퇴해야만 한다.
6. 프랑스 기병이 전멸하지도 후퇴하지도 않았다면, 프랑스 기병이 영국 보병에 대해 반격으로 주사위 하나를 굴린다.

방진 유닛이 전멸할 경우, 바로 방진 카운터는 제거되어 방진표로 돌아가고, 방진표의 해당 칸에 있던 지휘카드 는 핸드로 돌아간다.

연합 전투(Combined Arms Combat)

보병이나 기병이 적 유닛에 대해 근접전투 명령을 받았고, 이 상태에서 공격받는 적을 공격할 수 있는 하나 이상의 포병이 명령을 받아 함께 공격을 할 수 있다. 이 연합 전투는 전투주사위를 굴리기 전에 결정해야 한다. 연합전투를 수행하는 명령받은 포병은 반드시 사거리와 조준선에서 적을 공격할 수 있는 상황이라야 한다. 언덕에 있는 포병이 아군을 넘어 적을 공격할 수 있는 경우에는 연합공격을 할 수 없다. 포병은 목표 적 유닛과의 조준선에 어떠한 방해물도 있어서는 안된다. 즉, 연합전투를 하기 위해서는 조준선을 막는 유닛이나 지형이 없어야만 한다.



예 : 이 포병은 A에 대해서는 조준선이 열려있으므로 연합공격을 수행할 수 있다. B의 경우 아군 보병이 조준선을 막고 있으므로 연합공격을 할 수 없다.

연합전투 과정

보병이나 기병이 지형효과까지 모두 포함한 근접전투시에 굴릴 수 있는 주사위의 숫자를 계산한다. 그리고 포병이 지형효과까지 모두 포함한 전투시에 굴릴 수 있는 주사위의 숫자를 계산한다. 근접전투 주사위에 포병의 주사위를 그대로 더한다. 이 주사위는 모두 한번에 굴린다. 보병이나 기병이 굴리는 전투주사위가 하나도 없어도 사용할 수 있으며 이 경우에도 포병의 전투주사위가 그대로 더해진다.

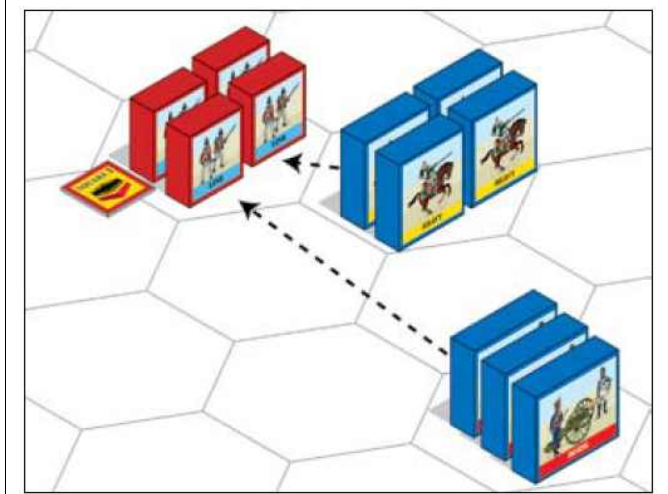
포병이 근접전투시 칼이 명중이 되지 못하는 유닛과 연합공격을 했다면, 추가된 근접전투주사위도 모두 칼이 명중이 되지 못한다.

공격하는 유닛과 포병이 모두 적에 인접한 상태라 해도 연합전투를 할 수 있는데, 이 때 적이 반격을 한다면 공격한 유닛에게만 할 수 있고 포병에게는 반격을 할 수 없다.

기병이 보병을 공격할 때 연합공격을 선택했는데 보병이 방진을 선택했을 경우, 연합공격에 의한 주사위 추가가 사라질 수도 있다. 이것은 방진 보병이 먼저 기병을 공

격하는데 이 결과 기병이 전멸하거나 후퇴했다면 발생한다. 기병이 공격도 하지 못하고 쫓겨났으므로, 포병의 연합전투 전투주사위는 사라져버린다.

방어 유닛이 선제공격(First Strike) 카드를 연합공격에 대해 사용했고 이 결과 공격하는 보병이나 기병이 전멸하거나 후퇴했다면, 근접전투가 발생하지 못하므로 연합 공격전투에 의한 포병의 전투주사위는 사라진다.

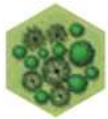


예 : 프랑스 기병은 적 기병을 공격에 포병과 연합공격을 선언했다. 영국 전열보병이 먼저 주사위 하나를 굴렸는데 깃발 하나가 나왔다. (추방 깃발) 기병은 강제로 후퇴해야 하고 연합공격 기회도 잃어버린다. (포병의 공격기회도 사라짐) 하지만 영국 플레이어가 깃발을 굴리지 못했다면, 프랑스 플레이어는 기병의 주사위 1개에 기마포병의 주사위 1개(기마포병의 거리 3 공격) 해서 총 2개를 굴린다.

7.지형

지형 타일은 시나리오를 설정할 때 놓게 되고 시나리오 전체에 영향을 미친다. [여기 설명한 전투주사위 감소는 공격하는 유닛의 종류 기준입니다.]

숲(FOREST)



이동 : 숲에 들어간 유닛이나 리더는 바로 이동을 멈추고 턴 중에 더 이상 이동할 수 없다. 보병은 숲에서 방진을 만들 수 있다.

전투 : 숲에 들어간 유닛은 이번 턴에 전투를 할 수 없다. 단, 경(LIGHT), 라이플 경(RIFLE LIGHT), 기타 경 보병은 예외로 숲에 들어가도 전투를 수행할 수 있다.

숲에 있는 적 유닛을 공격한다면

- 보병은 전투주사위가 1 개 감소한다.
- 기병은 전투주사위가 2 개 감소한다.
- 포병은 전투주사위가 1 개 감소한다.

숲에서 밖을 공격한다면

- 보병은 전투주사위 감소가 없다.
- 기병은 전투주사위가 2 개 감소한다.
- 포병은 전투주사위가 1 개 감소한다.

조준선 : 숲은 조준선을 가린다.

언덕(HILL)



이동 : 제한이 없다. 보병은 언덕에서 방진을 만들 수 있다.

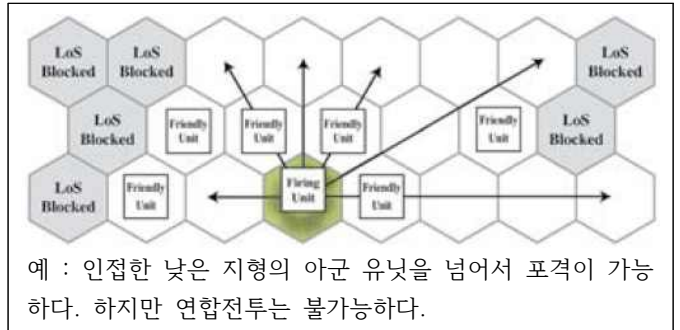
전투 : 언덕에 있는 적 유닛을 공격한다면

- 보병은 전투주사위 1 개가 감소한다.
- 기병은 전투주사위 1 개가 감소한다
- 포병은 전투주사위 감소가 없다.

언덕에서 아래를 공격한다면

- 보병은 전투주사위 감소가 없다.
- 기병은 전투주사위 1 개가 감소한다.
- 포병은 전투주사위 감소가 없다.

언덕에 있는 포병은 인접한 낮은 칸의 아군 유닛이나 리더에 의해 조준선이 막혔다면, 그 아군의 머리 위로 사격할 수 있다. 하지만 언덕에 있는 포병은 아군 유닛 위로 낮은 지형을 공격할 수 있다 해도 연합전투를 수행할 수는 없다. 연합전투 부분을 참고하라.



예 : 인접한 낮은 지형의 아군 유닛을 넘어서 포격이 가능하다. 하지만 연합전투는 불가능하다.

언덕에서 다른 언덕을 공격한다면

- 보병은 원거리전투시에는 전투주사위 1 개가 감소하지만 근접전투시에는 감소가 없다.
- 기병은 전투주사위 감소가 없다.
- 포병은 전투주사위 감소가 없다.

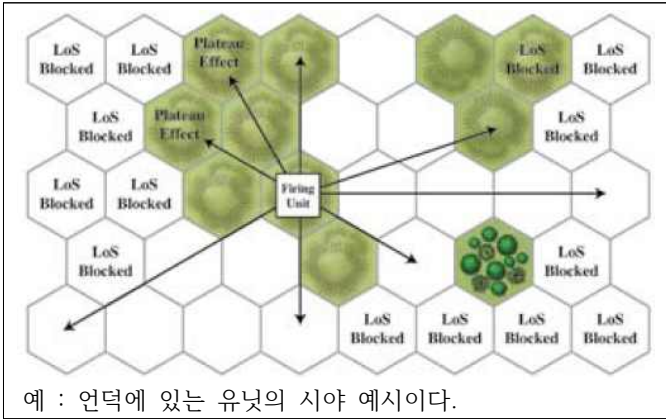
조준선 : 언덕은 언덕 뒤의 조준선을 가린다.

언덕보다 낮은 칸의 유닛은 첫번째 언덕에 대해서는 조준선이 열리며 반대로 첫번째 언덕에서도 언덕보다 낮은 칸의 유닛에게도 시야가 열린다.

언덕보다 낮은 칸의 유닛은 두번째 언덕에 대해서는 조준선이 막히며 반대로 두번째 언덕에서도 언덕보다 낮은 칸의 유닛에게도 조준선이 막힌다. (다시 말해, 두 유닛 사이에 다른 언덕이 있고 한 유닛이라도 낮은 위치에 있다면 서로간에 볼 수 없다.)

유닛들이 언덕타일로 연결된 같은 큰 언덕에 포함된 언덕타일에 있다면, 서로간에 조준선을 막지 않는다. 이 유닛들은 고원에 있다고 생각한다.

유닛들이 따로 분리된 언덕에 있고 중간 경로상에 조준선을 막는 유닛이나 지형이 없다면 조준선은 열린 것이다.



요철 구릉(RUGGED HILL)



이동 : 할 수 없다. 어떤 유닛도 요철구릉에 들어갈 수 없다.

전투 : 발생할 수 없다.

조준선 : 요철구릉은 그 뒤의 유닛의 시야를 가린다.

마을(TOWN) 또는 풍차(WINDMILL) - 건물



이동 : 마을/풍차에 들어간 유닛이나 리더는 바로 이동을 멈추고 턴 중에 더 이상 이동할 수 없다. 보병은 마을/풍차에서 방진을 만들 수 없다.



전투 : 마을/풍차로 들어간 유닛은 이번 턴에 전투를 할 수 없다.

마을/풍차에 있는 적 유닛을 공격한다면

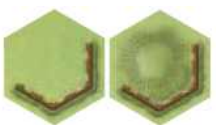
- 보병은 전투주사위가 2 개 감소한다.
- 기병은 전투주사위가 3 개 감소한다. 또한 기병이 '기병돌격'(Cavalry Charge) 지휘카드를 사용해서 마을/풍차 칸을 공격했다면, 카드의 추가 전투 주사위를 받지도 못한다.
- 포병은 전투주사위가 1 개 감소한다.

마을/풍차에서 밖을 공격한다면

- 보병은 전투주사위가 감소가 없다.
- 기병은 전투주사위가 3 개 감소한다. 또한 기병이 '기병돌격'(Cavalry Charge) 지휘카드를 사용해서 마을/풍차 칸을 공격했다면, 카드의 추가 전투 주사위를 받지도 못한다.
- 포병은 전투주사위가 1 개 감소한다.

조준선 : 마을/풍차는 조준선을 막는다.

보루(FIELD WORKS)



이동 : 보루에 들어간 유닛이나 리더는 바로 이동을 멈추고 턴 중에 더 이상 이동할 수 없다. 보병은 보루에서 방진을 만들 수 없다.

전투 : 보루는 칸에서 장애물의 전방 쪽에서만 방어 효과를 준다.

보루에 있는 적 유닛을 공격한다면

- 보병은 전투주사위가 1 개 감소한다. 보루 안의 보병은 깃발 하나를 무시할 수 있다.
- 기병은 전투주사위가 2 개 감소한다. 보루 안의 기병은 깃발 무시 효과를 보지 못한다.
- 포병은 전투주사위 감소가 없다. 보루 안의 포병은 깃발 하나를 무시할 수 있다.
- 언덕 옆의 보루 : 언덕에서 보루를 공격할 경우, 언덕의 효과는 무시되고 보루의 효과만 적용된다.
- 적이 보루가 없는 면으로 공격할 경우 방어유닛은 보루의 방어효과를 얻지 못한다. (일반적으로는 보루의 반대면이다.)

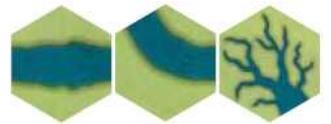
보루에서 밖을 공격한다면

- 보병과 포병은 전투주사위 감소가 없다.
- 기병이 보루 방향으로 공격을 할 경우 전투주사위 2 개가 감소한다.

조준선 : 보루는 조준선을 막지 못한다.

강(RIVER)

이동 : 일반적으로, 강은 이동할 수 없는 지형으로 다리나 여울목을 교차할 수만 있다.

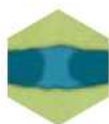


전투 : 근접전투를 할 수 없다.



조준선 : 강은 조준선을 막지 않는다.

얇은 강(FORDABLE RIVER), 개울



이동 : 얇은 강에 들어간 유닛이나 리더는 바로 이동을 멈추고 턴 중에 더 이상 이동할 수 없다. (강을 건넌다고 생각한다.) 보병은 얇은 강에서 방진을 만들 수 있다.

전투 : 얇은 강에서도 전투를 수행할 수 있다.

얇은 강에 있는 유닛이나 리더를 목표로 한다면 : 근접전투시에는 전투주사위가 1 개 감소하고, 원거리전투시에는 전투주사위 감소가 없다.

얇은 강에서 밖을 공격한다면 원거리와 접 전투 모두 전투주사위가 1 개 감소한다.

조준선 : 얇은 강은 조준선을 막지 않는다.

다리(BRIDGE)



이동 : 다리는 강이나 얇은 강의 효과를 무효화한다. 보병은 다리에서 방진을 만들 수 있다.

전투 : 다리는 강이나 얇은 강의 전투 효과를 무효화한다.

조준선 : 다리는 조준선을 막지 않는다.

모래 채석장(SAND QUARRY)



이동 : 모래 채석장에 들어간 유닛이나 리더는 바로 이동을 멈추고 턴 중에 더 이상 이동할 수 없다. 포병에게 모래는 이동할 수 없는 지형이다. 보병은 모래에서 방진을 만들 수 있다.

전투 : 모래 채석장에 있는 적 유닛을 공격한다면

- 보병은 근접전투시에 전투주사위가 1 개 감소하고, 원거리전투시에는 전투주사위 감소가 없다.
- 기병은 전투주사위가 2 개 감소한다.
- 포병은 전투주사위가 1 개 감소한다.

모래 채석장에서 밖을 공격한다면

- 보병은 전투주사위가 1 개 감소한다.
- 기병은 전투주사위가 2 개 감소한다.
- 포병은 이동할 수 없다.

조준선 : 모래 채석장은 조준선을 막지 않는다.

8. 지휘 카드(COMMAND CARDS)

구역 카드(Section Cards) - 48장

구역 카드는 전장에 특정 지역의 유닛에게 이동/전투 명령을 내리는데 사용된다. 이 카드들에는 명령을 내릴 수 있는 전장의 구역과, 구역당 명령을 내릴 수 있는 유닛이나 리더의 숫자가 명시되어 있다. 구역카드는 모두 배속된 리더에게 분리명령을 내려 이동시킬 수 있다. 지휘 카드에 “지휘능력과 같은 숫자의 유닛에게 명령”(order units equal to command)이라고 된 것은 해당 플레이어가 방금 사용한 것을 포함해 가지고 있는 카드의 숫자를 의미한다. 여기에 보병이 방진을 만든 결과 방진표로 빠진 카드는 포함되지 않는다.

[구역카드는 그림에 나온 대로 수행하면 됨]

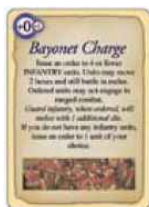
정찰(SCOUT) 구역 - 해당 구역에서 하나의 유닛 또는 리더에게 명령을 내린다. 새로 지휘 카드를 받을 때, 두 장을 뽑은 뒤, 한 장을 가지고 한 장을 버린다.

전술 카드(Tactic Cards) - 22장

전술 카드는 기본적인 규칙과 다르게 유닛에게 명령을 내려 이동/전투 명령을 내린다. 전술카드를 사용했다 해도 이동의 지형 효과와 기본적인 전투 제한은 그대로 적용된다.

총검 돌격(Bayonet Charge) - 보병 네 개까지 명령을 내린다.

유닛은 2칸까지 이동한 후 근접전투를 수행할 수 있다. 명령받은 유닛은 원거리 전투를 수행할 수 없다. 근위(GUARD)보병이 명령을 받았다면, 근접전투주사위 1개가 추가된다. 명령을 내릴 수 있는 보병이 없다면, 원하는 유닛 하나에게 명령을 내릴 수 있다.

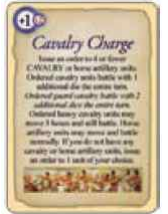


포격(Bombard) - 포병 네 개까지 명령을 내릴 수 있다. 명령받은 유닛은 3칸까지 이동하고 전투를 수행하지 못하거나, 이동하지 않고 전투주사위 2개가 추가된다. 근위(GUARD)포병이 명령을 받았다면, 전투주사위 3개가 추가된다. 명령을 내릴 수 있는 포병이 없다면, 원하는 유닛 하나에게 명령을 내릴 수 있다.



기병 돌격(Cavalry Charge) - 기병 또는 기마포병 네 개까지 명령을 내린다.

명령받은 기병 유닛은 전체 턴 동안 전투주사위 1개가 추가된다. 근위(GUARD)기병이 명령을 받았다면, 전체 턴 동안 전투주사위 2개가 추가된다. 중(HEAVY)기병이 명령을 받았다면, 3칸까지 이동 후 전투를 수행할 수 있다. 기마포병대는 일반적인 이동과 전투를 수행할 수 있다. 명령을 내릴 수 있는 기병이나 기마포병이 없다면, 원하는 유닛 하나에게 명령을 내릴 수 있다.



역습(Counter-Attack) - 상대방이 방금 사용한 카드와 같은 명령을 내린다.

이 카드를 사용하면, 이 카드는 당신의 상대가 마지막 턴에 사용한 카드와 같은 카드로 된다. 구역카드의 측면이 반대로 되는 것 외에는, 상대가 마지막 턴에 사용한 카드의 내용 그대로 사용한다. 구역카드의 경우 왼쪽 측면은 오른쪽 측면이, 오른쪽 측면은 왼쪽 측면이 된다.



비약(Élan) - 지휘능력과 같은 숫자(이 카드를 포함해 핸드에 가진 카드의 숫자)의 주사위를 굴린다.

굴림에 나온 기호마다, 해당 종류의 유닛 하나에게 명령을 내릴 수 있다. 깃발 기호가 나왔다면 리더 또는 원하는 아무 유닛 하나에게 명령을 내릴 수 있다. 같은 무시한다. 명령받은 유닛들은 전체 턴 동안 전투주사위 1개가 추가된다. 덱과 버린 카드 더미의 명령카드를 모두 다시 섞는다.



사격 후 대기(Fire and Hold) - 보병 또는 포병 네 개까지 명령을 내린다.

명령받은 유닛들은 원거리전투에서 전투주사위 1개가 추가된다. 적 부대와 인접한 유닛에게는 명령을 내릴 수 없다. 명령받은 유닛은 전투 전후에는 이동할 수 없다. 단, 방진을 풀 수는 있다. 명령을 내릴 수 있는 보병이나 포병이 없다면, 원하는 유닛 하나에게 명령을 내릴 수 있다.



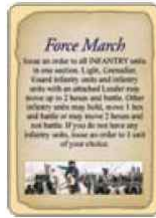
선제 공격(First Strike) - 적이 근접공격을 할 경우 주사위를 굴리기 전에 카드를 사용하라. 당신의 방어유닛이 먼저 공격을 한다. 적 유닛이 전멸되지도 후퇴하지도 않았다면, 원래의 전투 명령을 그대로 수행한다. 턴이 끝날 때, 이 카드의 사용자가 먼저 지휘카드를 한 장 받아 핸드를 채운다.



대 기동(La Grande Manoeuvre) - 리더나 유닛을 합쳐 4개까지 명령을 내릴 수 있다. 명령받은 유닛이나 리더는 4칸까지 이동할 수 있다. 방진 보병은 명령을 받을 수 없다. 명령받은 유닛은 전투를 수행할 수 없다. 또는, 원하는 유닛 하나에게 명령을 내릴 수 있다.



강행군(Force March) - 한 구역의 모든 보병 유닛에게 명령을 내린다. 경(LIGHT), 라이플경(RIFLE LIGHT), 척탄병(GRENADIER), 근위(GUARD) 보병과 리더가 배속된 보병은 두 칸까지 이동한 후 전투를 수행할 수 있다. 그 외의 보병은 한 칸 이동 후 전투를 수행할 수 있거나, 또는 두 칸 이동 후 전투를 수행할 수 없다. 명령을 내릴 수 있는 보병이 없다면, 원하는 유닛 하나에게 명령을 내릴 수 있다.



재편(Rally) - 지휘능력(이 카드를 포함해 핸드에 있는 카드의 숫자)만큼의 주사위를 굴린다. 유닛(보병, 기병, 포병) 기호가 나온 주사위 하나당, 전장에서 해당 유닛 하나를 선택해, 그 유닛은 블록 하나를 되돌려 받는다. 유닛은 원래 가능한 최대치를 넘게 블록을 놓을 수 없다. 재편에 의해 블록이 하나 증가한 유닛은 명령을 받은 것이 되어 이동/전투를 수행할 수 있다.



저들을 베어버리자(Give Them The Cold Steel) - 적과 인접한 모든 유닛에게 명령을 내린다. 명령받은 유닛들은 근접전투주사위 1개가 추가된다. 명령받은 유닛들은 원거리전투를 수행할 수 없다. 유닛들은 근접전투를 수행하기 전에는 이동할 수 없다. 근접전투에 성공한다면, 보병은 위치확보(Take Ground), 기병은 돌파(breakthrough)와 일반적인 전투주사위로 추가근접공격을 할 수 있다.



보급부족(Short Supply) - 한 적이나 아군 유닛(카드 사용자가 선택)을 선택한다. 그 유닛은 보급부족으로 인정되어 같은 구역에 전장에서 자신의 방향 끝칸(소유 플레이어의 선택)으로 이동한다. 지도에 자신의 끝칸으로 이동해 갈 수 없다면, 끝칸 바로 앞의 칸으로 갈 수도 있다. 유닛에게 배속된 리더도 함께 이동한다. 보급부족에 걸린 유닛은 이번 턴에 전투를 수행할 수 없다. 방진보병은 보급부족이 될 수 없다.



참고 : 이 카드를 사용한 시점에서 적과 근접한 모든 유닛에게 명령을 내릴 수 있다. 특히 근접전투 이후 적이 강제로 후퇴할 경우 좀 혼란스러울 수 있는데, 근접전투를 시작하기 전에 미리 명령내린 유닛에게 알 수 있는 표시를 하는 것을 추천한다.

지도력(Leadership) - 모든 리더에게 명령을 내린다. 리더가 유닛에게 배속된 경우, 리더가 유닛에게 남을 경우 유닛에게 명령을 내린 것과 같게 인정한다. 명령받은 유닛은 전투시 전투주사위 1개가 추가된다. 리더를 유닛에게 분리할 수도 있다. 만일 리더가 이동해 유닛에게 새로 배속된다면, 유닛은 명령받지 못한다. 명령을 내릴 수 있는 리더가 없다면, 원하는 유닛 하나에게 명령을 내릴 수 있다.



전술카드의 기호



이 기호가 있는 카드는 전투시 공격유닛에게 주사위가 추가됨. 큰 원 안의 흑색 숫자는 일반적인 유닛에게 추가되는 주사위숫자.

만일 작은 원 안의 적색 숫자가 존재한다면, 이것은 해당 유닛이 근위대(GUARD)일 경우 추가되는 주사위숫자임.

즉, 위 예는 일반유닛의 경우 전투주사위가 1개 추가되지만 근위대일 경우 2개가 추가됨.