

# Conflict of Heroes Awakening the Bear

- Carte in Italiano VI.I -

Ecco le 55 carte del gioco base tradotte in italiano. Alcuni titoli di carte non hanno una traduzione letterale. Ho preferito dar loro un titolo più d'effetto (esempio: "move 2 Hexes" tradotto "Marcia Forzata).

V1.1: corretto allinemanto retro carte.

## **Azione Comando**

Costo: 0 AP o CAP Puoi effettuare gratuitamente 1 azione o reazione con una qualsiasi unità.

CoH: Awakening the Bear

2

2

## **Azione Comando**



Costo: 0 AP o CAP Puoi effettuare gratuitamente 1 azione o reazione con una qualsiasi unità.

CoH: Awakening the Bear

2

2

**Azione Comando** 



Costo: 0 AP o CAP Puoi effettuare gratuitamente 1 azione o reazione con una qualsiasi unità.

CoH: Awakening the Bear

2

2

# **Azione Comando**



Costo: 0 AP o CAP Puoi effettuare gratuitamente 1 azione o reazione con una qualsiasi unità.

CoH: Awakening the Bear

**Azione Comando** 

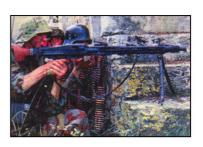
## **Azione Comando**



Costo: 0 AP o CAP Puoi effettuare gratuitamente 1 azione o reazione con una qualsiasi unità.

CoH: Awakening the Bear

### **Azione Comando**



Costo: 0 AP o CAP Puoi effettuare gratuitamente 1 azione o reazione con una qualsiasi unità.

# CoH: Awakening the Bear **Azione Comando**



Costo: 0 AP o CAP Puoi effettuare gratuitamente 1 azione o reazione con una qualsiasi unità.

## **Azione Comando**



Costo: 0 AP o CAP Puoi effettuare gratuitamente 1 azione o reazione con una qualsiasi unità.



Costo: 0 AP o CAP Puoi effettuare gratuitamente 1 azione o reazione con una qualsiasi unità.

### **Azione Comando**

Costo: 0 AP o CAP
Puoi effettuare gratuitamente
1 azione o reazione con una
qualsiasi unità.

CoH: Awakening the Bear

CoH: Awakening the Bear

2

3

4

## Riorganizzazione Automatica



Costo: 2 AP o CAP
Come 1 azione, una qualsiasi
unità può riorganizzarsi
immediatamente.

CoH: Awakening the Bear

## Tentativo di Riorganizzazione



Costo: 0 AP o CAP

Come 1 azione, una qualsiasi
unità non in combattimento
ravvicinato può tentare di

CoH: Awakening the Bear

riorganizzarsi.

## **Azione Comando**



Costo: 0 AP o CAP
Puoi effettuare gratuitamente
1 azione o reazione con una
qualsiasi unità.

CoH: Awakening the Bear

2

3

5

## Riorganizzazione Automatica



Costo: 2 AP o CAP
Come 1 azione, una qualsiasi
unità può riorganizzarsi
immediatamente.

CoH: Awakening the Bear

## Marcia Forzata



Costo: 0 AP o CAP

Come 1 azione, muovi di 2
esagoni una qualsiasi unità.

Non puoi muovere attraverso
unità nemiche.

CoH: Awakening the Bear

## **Azione Comando**



Costo: 0 AP o CAP
Puoi effettuare gratuitamente
1 azione o reazione con una
qualsiasi unità.

CoH: Awakening the Bear

2

4

## Tentativo di Riorganizzazione



Come 1 azione, una qualsiasi unità non in combattimento ravvicinato può tentare di riorganizzarsi.

CoH: Awakening the Bear

#### Marcia Forzata



Costo: 0 AP o CAP

Come 1 azione, muovi di 2
esagoni una qualsiasi unità.

Non puoi muovere attraverso
unità nemiche.

## Sabotaggio



Costo: 2 AP o CAP

Come 1 azione, segna come utilizzata una qualsiasi unità nemica. Tale unità perde tutti i restanti AP.

CoH: Awakening the Bear

6

7

## Sabotaggio



Costo: 2 AP o CAP

Come 1 azione, segna come utilizzata una qualsiasi unità nemica. Tale unità perde tutti i restanti AP.

CoH: Awakening the Bear

6

#### Rinforzare Unità



Costo: 1 CAP

Come 1 azione, aggiungi 1d6 agli AP dell'unità attivata.

CoH: Awakening the Bear

7

#### Rinforzare Unità



Costo: 1 CAP

Come 1 azione, aggiungi 1d6 agli AP dell'unità attivata.

#### Rinforzare Unità



Costo: 1 CAP

Come 1 azione, aggiungi 1d6 agli AP dell'unità attivata.

Rinforzare Unità



Costo: 1 CAP

Come 1 azione, aggiungi 1d6 agli AP dell'unità attivata.

CoH: Awakening the Bear

CoH: Awakening the Bear

CoH: Awakening the Bear

7

## **Nuovo Comandante**



Costo: 2 AP

Come 1 azione di una unità attivata, aggiungi 1d6 CAP da usare questo turno.

## **Nuovo Comandante**



Costo: 2 AP

Come 1 azione di una unità attivata, aggiungi 1d6 CAP da usare questo turno.

### **Fuoco Potenziato**



Costo: 0 AP o CAP

Aggiungi +2 FP ad un attacco dopo avere applicato tutti gli altri modificatori. Usare questa carta non conta come azione.

7

## **Fuoco Potenziato**



#### Costo: 0 AP o CAP

Aggiungi +2 FP ad un attacco dopo avere applicato tutti gli altri modificatori. Usare questa carta non conta come azione.

CoH: Awakening the Bear

9

## **Doppia Azione**



#### Costo: 1 CAP

Puoi effettuare 2 azioni di fila evitando la reazione del nemico. Usare questa carta non conta come azione.

CoH: Awakening the Bear

10

## **Doppia Azione**



#### Costo: 1 CAP

Puoi effettuare 2 azioni di fila evitando la reazione del nemico. Usare questa carta non conta come azione.

CoH: Awakening the Bear

### 10

## **Difesa Improvvisata**



#### Costo: 0 AP o CAP

Come 1 azione puoi piazzare un segnalino "hasty defense" sotto una qualsiasi unità non in combattimento ravvicinato.

CoH: Awakening the Bear 11

## Difesa Improvvisata



#### Costo: 0 AP o CAP

Come 1 azione puoi piazzare un segnalino "hasty defense" sotto una qualsiasi unità non in combattimento ravvicinato.

CoH: Awakening the Bear

## Cecchino



#### Costo: 0 AP o CAP

Come 1 azione, tirare 1d6. L'avversario perde CAP pari a: 1 = 0CAP, 2-3 = 1CAP, 4-5 = 2CAP, 6 = 3CAP

CoH: Awakening the Bear

13

#### Cecchino



#### Costo: 0 AP o CAP

Come 1 azione, tirare 1d6. L'avversario perde CAP pari a: 1 = 0CAP, 2-3 = 1CAP, 4-5 = 2CAP, 6 = 3CAP

#### Sabotare Veicolo



#### Costo: 0 AP o CAP

Come 1 azione, immobilizzi un qualsiasi veicolo nemico fino alla fine del turno.

#### Rivelare Unità



#### Costo: 1 AP o CAP

Come 1 azione, tutte le unità nascoste entro 2 esagoni da una tua unità, anche non in LOS, sono rivelate.

CoH: Awakening the Bear

20

#### Rivelare Unità



Costo: 1 AP o CAP

Come 1 azione, tutte le unità nascoste entro 2 esagoni da una tua unità, anche non in LOS, sono rivelate.

CoH: Awakening the Bear

30

## Campo Minato



Costo: 2 AP o CAP

Come 1 azione, piazzi un campo minato entro 1 esagono da una qualsiasi unità non in cambattimento ravvicinato. Sono nascoste se fuori LOS.

CoH: Awakening the Bear

## Campo Minato



Costo: 2 AP o CAP

Come 1 azione, piazzi un campo minato entro 1 esagono da una qualsiasi unità non in cambattimento ravvicinato. Sono nascoste se fuori LOS.

CoH: Awakening the Bear 40

## **Sminare un Campo**



Costo: 2 AP o CAP

Come 1 azione, rimuovi un campo minato entro 1 esagono da una qualsiasi unità non in cambattimento ravvicinato.

CoH: Awakening the Bear 41

## **Tellermine '35**



Costo: 2 AP o CAP

Può essere usata da una unità di fanteria durante un CC o piazzata da una unità non in CC come campo minato entro 1 esagono.

CoH: Awakening the Bear

## **Cocktail Molotov**



Costo: 0 AP o CAP

Una bottiglia piena di una miscela di benzina che può essere usata da una unità di fanteria durante un CC.

CoH: Awakening the Bear

## **Cocktail Molotov**



Costo: 0 AP o CAP

Una bottiglia piena di una miscela di benzina che può essere usata da una unità di fanteria durante un CC.

CoH: Awakening the Bear

## **Artiglieria**

122mm Howitzer m1938



Scegli un bersaglio durante la fase pre-turno. Nel corso della fase pre-turno successiva l'artiglieria ha effetto sul bersaglio e nei 6 esagoni adiacenti.

CoH: Awakening the Bear

## **Artiglieria**

105mm Field Howitzer 18



Scegli un bersaglio durante la fase pre-turno. Nel corso della fase pre-turno successiva l'artiglieria ha effetto sul bersaglio e nei 6 esagoni adiacenti.

## Granata

### Granata

#### Granata

FP 5/2



FP 5/2



**FP 5/2** 



Costo: 0 AP o CAP

Può essere usata da una unità di fanteria durante un CC.



Costo: 0 AP o CAP

Può essere usata da una unità di fanteria durante un CC.



Costo: 0 AP o CAP

Può essere usata da una unità di fanteria durante un CC.

CoH: Awakening the Bear

CoH: Awakening the Bear

CoH: Awakening the Bear

### **Fine del Conflitto**

## **Evento Importante**

## **Obbiettivo 1**





Risolvi l'evento dello scenario, poi pesca una carta.



L'obbiettivo è descritto nelle informazioni dello scenario.

immediatamente! Ogni giocatore calcola i propri punti vittoria.

La partita termina

CoH: Awakening the Bear

CoH: Awakening the Bear

CoH: Awakening the Bear

## Obbiettivo 2

## **Obbiettivo 3**





L'obbiettivo è descritto nelle informazioni dello scenario.



L'obbiettivo è descritto nelle informazioni dello scenario.



L'obbiettivo è descritto nelle informazioni dello scenario.

CoH: Awakening the Bear

CoH: Awakening the Bear

# Bersagli Colpiti



Ogni giocatore calcola i punti vittoria di metà partita. Chi ha pescato questa carta poi ne pesca un'altra.

Conflict	Conflict	Conflict
of	of	of
Heroes	Heroes	Heroes
Conflict	Conflict	Conflict
of	of	of
Heroes	Heroes	Heroes
ITCTOCS		
Conflict of Heroes	Conflict of Heroes	Conflict of Heroes

