

Conflict of Heroes - RIEPILOGO

Sequenza Pre-Turno

- Girare i segnalini sul lato non usato. (2.3)
- Fumo - Ridurre o rimuovere segnalini fumo. (13.0)
- Azzerare CAPs - Detrarre 1 per perdite (7.3)
- Carte Azione - Prendere carta(e) previste dallo scenario. (8.0)
- Bersaglio Artiglieria fuori mappa per il turno successivo. (12.3)
- Risoluzione Artiglieria fuori mappa per il bersaglio ultimo turno. (12.3)
- Preparare rinforzi previsti dallo scenario. (5.1)
- Tirare i dadi per l'iniziativa. (2.1)

Sommario Fase Azione

Il giocatore attivo che inizia può fare un'azione o passare. Se passa, il suo oppoente diventa il giocatore attivo. Il giocatore attivo può effettuare qualsiasi di queste azioni:

Attivazione unità: Attivare un' unità non utilizzata ed effettuare azioni spendendo punti azione disponibili (APs). un giocatore può attivare solamente un' unità ogni volta che è giocatore attivo (eccezione-attivazione di gruppo 9.1). Capovolgere il segnalino unità attivata quando usata dopo aver speso tutti i suoi APs.

Azione di Opportunità: Effettuare un'azione di opportunità con qualsiasi non utilizzata unità che non è attualmente attivata. Capovolgere l'unità quando usata dopo che ha effettuato l'azione di opportunità.

Azione Comando: Effettuare un'azione comando con qualsiasi unità usata, non usata, o al momento attivata, spendendo punti azione comando disponibili (CAPs). L'unità non è segnata usata dopo utilizzata con un'azione comando.

Giocare una Carta Azione: Giocare un'appropriata carta azione su un'unità usata, non usata o al momento attivata. L'unità non è segnata come usata dopo aver giocato una carta azione.

Dopo ogni azione del giocatore attivo, il giocatore reattivo può effettuare un'azione di opportunità, un'azione di comando, o giocare una carta azione (il giocatore reattivo non può attivare unità).

Passare: Una volta che il giocatore attivo passa, la fase azione termina immediatamente ed il giocatore opposto non può reagire. Girare l'unità attivata sul lato usato. L' avversario ora diventa il giocatore attivo ed inizia una nuova fase azione.

Direzionamento Unità
Punti Azione (APs) per costo di fuoco
Plotone & Squadra #s
Potenza di fuoco (FP)

Rifles Squad 1-1

AP costo di movimento
Valore Difesa Fianco (Rosso)
Valore Difesa Fronte (Rosso)

Raggio

APs costo di fuoco Diretto o Indiretto
Potenza di Fuoco (FP)

82mm Mortar Unit 1

APs Costo di Movimento
Valore Difesa Fianco (Rosso)
Valore Difesa Fronte (Rosso)

Raggio (Min - Max)

Direzionamento Unità
APs Costo di Fuoco
Potenza di Fuoco (FP) Esplosiva (Rosso) & Anticarro (Blu)

Scout Tank PzIIf 20L55

AP Costo di Movimento
Valore Difesa Corazza Fianco (Blu)
Valore Difesa Corazza Fronte (Blu)

Raggio

Regole Generali

Punti Comando (CAPs)	Tutti i tiri di dado possono essere modificati fino a 2 punti. (3.23)
Riorganizzazione	Tutte le unità pagano 5APs per riorganizzarsi. (7.5) 2D6 ≥ riorganizzarsi # sul segnalino = riorganizzazione riuscita. +1 riorganizzarsi sul tiro di dado quando si è in +1DM o copertura elevata. +1 riorganizzarsi sul tiro di dado quando si è nello stesso esagono con un'altra unità non colpita (cumulativo). (7.51) Non si può riorganizzarsi se si è in un combattimento ravvicinato.
Linea di Vista (LOS)	Unità non bloccano LOS. (6.0)
Bonus Altitudine Elevata	+1DM e +1FP (11.2)

Combattimento

Combattimento	$AV \geq DV = 1$ Colpo. $AV \geq (DV+4) = 2$ Colpi. (7.0) 2 colpi = distrutto.
Valore Attacco (AV)	$AV = FP + 2D6 + CAPs$. (7.1)
Valore Difesa (DV)	$DV = DR + terreno DM$. (7.2) Un'unità può essere attaccata un numero illimitato di volte. (7.0)
Modificatori FP in Combattimento Ravvicinato	+4FP per squadra, carro armato, APCs, e auto blindo. -2FP per MGs, camion, mortai, e cannoni. (7.63)
Combattimento Ravvicinato AV	FP modificato + 2D6 + CAPs. (7.8)
Combattimento Ravvicinato DV	Fianco DR + Terreno DM.
Lungo Raggio di Fuoco	-2FP. Il bersaglio è lontano dal raggio dell'attaccante, ma può ancora essere colpito fino a meno o uguale al doppio del raggio. (7.61)
Corto Raggio di Fuoco	+3FP. Il bersaglio è a un esagono dall'attaccante. (7.62)
Effetto Minizioni	Rosso FP applicato contro un blu DR è dimezzato. Blu FP applicato contro un rosso DR è dimezzato.
Arrotondamento per Difetto	Aggiungere sempre i modificatori per FP prima di arrotondare per difetto. (15.01)

Unità

Munizioni Multiple	Fare fuoco con rosso o blu FP per azione, no entrambi. (15.1)
Veicoli con Torretta	Carri armati possono sparare al di fuori del loro arco di fuoco. (16.0)
Trasportare Unità	Veicoli possono trasportare o trainare solamente un'unità. (19.0)
Costo Caricare & Scaricare	Costi caricare/scaricare sono uguali al costo di movimento dell'unità da trasportare. (19.0)
Sparare a Unità Trasportate	Simultaneamente contro il veicolo e l'unità trasportata. (19.1)
Veicoli come Copertura	Aggiungi +1DM per veicolo a tutte le unità appiedate nello stesso esagono(21.0)
Mortai	I loro colpi colpiscono sempre il fianco DR del bersaglio. (12.0) Possono sparare da esagoni foreste e edifici.
Artiglieria Fuori Campo	Bersaglio pre-turno - risolto il prossimo pre-turno. (12.3)
Unità Nascoste	Terreno aperto: Rivelata se a 2 esagoni e nella LOS nemica. (10.0) Qualsiasi DM terreno: Rivelata se nello stesso esagono con il nemico. Unità appiedate nascoste possono muovere di 1 esagono per 7APs. (10.1)

Fortificazioni

Fortificazioni	DM terreno si aggiunge a DM fortificazioni. (22.3) Fortificazioni proteggono solo il difensore in CC. (22.0)
Difesa Improvvisata	Solamente un'unità appiedata per difesa improvvisata (22.1) Costo 8APs per prepararla.
Trincee	Occupati da multiple unità di fanteria, possono sparare in ogni direzione. (22.2)
Bunker	Occupati da multiple unità di fanteria, hanno arco di fuoco. (22.2)

Segnalini Vari

Campi Minati	Le mine colpiscono il fianco DR del difensore. (22.6) DM terreno non influenza attacco campo minato.
Fumo	+2 DM fumo o superiore blocca tutta la LOS attraverso l'esagono. (13.0) +1 DM fumo non copre la LOS e le unità possono essere attaccate, le unità attaccate hanno un +1 DM. DMs fumo segnalini multipli sono cumulativi.

Conflict of Heroes - Tabelle di Movimento e Difesa

Movimento a Piedi **Movimento Motorizzato** **Movimento Trasportato** **Modificatori Terreno DR** **Blocco LOS** **Commenti**

MAPPA TERRENO

Terreno Aperto	+0 AP	+0 AP bonus per ●	+0 AP bonus per ●	0	NO	I veicoli ricevono 1 bonus per esagono su terreni aperti per simbolo motorizzato sul segnalino.
Strada	+0 AP	+0 AP bonus per ● +1 bonus hex	+0 AP bonus per ●	0	NO	I veicoli ricevono 1 bonus per esagono sul movimento su strada per simbolo motorizzato sul segnalino. Veicoli motorizzati ricevono 1 bonus in + per esagono se il loro movimento è da strada a esagono strada.
Edifici (Legno)	+1 AP	NA	+2 APs	+1 DM	SI	
Edifici (Pietra)	+1 AP	NA	+3! APs	+2 DM	SI	Veicoli trasportati devono tirare per l'immobilizzazione. 2D6 > 5 = OK
Palude	+2 APs	NA	+2! APs	+1 DM	NO	Veicoli trasportati devono tirare per l'immobilizzazione. 2D6 > 5 = OK
Terreno Ripido	+2 APs	NA	NA	0	NO	Terreni che hanno due livelli in un'esagono. (11.1)
Altitudine	+1 AP	+1 AP	+1 AP	+1 DM	NO	Unità in elevazioni dal nemico ricevono +1DM e +1FP.
Muri	+1 AP	NA	+1 AP	+1 DM	NO	Muri non aggiungono DM al fuoco dei mortai e artiglieria.
Zone D'Acqua	+4 APs	NA	NA	-1 DM	NO	Ponti cancellano i costi di movimento su zone d'acqua, restrizioni, & -1DM.
Cespugli	+0 AP	+2 APs	+1 AP	+1 DM	SI	
Foreste	+1 AP	NA	+2 APs	+2 DM	SI	Strade cancellano costo movimento su foreste & restrizioni. No DM contro fuoco di mortai e artiglieria.

SEGNALINI FORTIFICAZIONI & DIFESA

Filo Spinato	+1D6 APs	+2! APs	+0 AP	+0 DM	NO	Veicoli motorizzati tirano per l'immobilizzazione, 2D6 > 5 = OK. Fanteria aggiunge 1D6 APs al normale costo movimento terreno.
Bunker	+0 AP	+0 AP	+0 AP	+5 DM	NO	Unità multiple all'interno. 50mm & fuoco minore accessibile. Mortai non possono fare fuoco. Ha arco di fuoco.
Difesa Improvvisata	+0 AP	+0 AP	+0 AP	+1 DM	NO	Usata solo da un'unità. Rimossa quando si muove o ruota.
Campo Minato	+0 AP	+0 AP	+0 AP	+0 DM	NO	Le mine esplodono quando un'unità entra nell'esagono, ruota o inizia un CC.
Strada Bloccata	+0 AP	NA	+1D6 APs	+1 DM	NO	Unità trasportate aggiungono 1D6 APs al normale costo movimento terreno.
Fumo +1DM	+0 AP	+0 AP	+0 AP	+1 DM	NO	Segnalini fumo +1DM sono rimossi durante la sequenza pre-turno. +1 DM al fuoco nemico all'interno dell'esagono.
Fumo +2DM	+0 AP	+0 AP	+0 AP	+2 DM	SI	Segnalini fumo +2DM sono ridotti a +1DM nella sequenza pre-turno. +2DM al fuoco nemico all'interno dell'esagono.
Trincea	+0 AP	NA	+0 AP	+2 DM	NO	Multiple unità accessibili all'interno. 50mm & fuoco minore accessibile. Mortai possono entrare in trincea.
Veicoli	+0 AP	+1 AP	+0 AP	+1 DM	NO	Solamente la fanteria riceve un +1DM per veicolo se sono all'interno dello stesso esagono ma se non trasportata.

Regole opzionali avanzate di movimento

Penalità Movimento Fanteria	+0 AP	-	-	-1 DM (Solo Fanteria)	-	Movimento delle unità fanteria fa decrescere tutti i valori difesa terreno/fortificazione di -1DM.
Cautela Movimento Fanteria	+1 AP	-	-	-0 DM (Solo Fanteria)	-	Movimento cautela solo per la fanteria. Cancella -1DM penalità movimento fanteria.
Movimento Indietreggiato	+1 AP	+1 AP	+1 AP	-	-	Movimento indietreggiato nega ai veicoli il bonus di movimento su zone aperte/strade. Non può essere considerato movimento di cautela.

Modificatori di difesa sono cumulativi. **NA** = Non Accessibile **# !** = Controllo di immobilizzazione **+# AP** = APs aggiuntivi al costo di movimento unità