



Introduzione	3	Modificatori al Tiro	15
Durata del Gioco		Morale	16
Scala di Gioco		Soldati in Fuga	
Profili		Quando Fare i Test di Morale	
Regole di Base	4	Vittoria	
Per i giocatori de <i>Il Canto degli Eroi</i>		Regole Speciali	17
Scegliere le parti e comporre la Squadra		Corazza	
Determinare Attaccante e Difensore	5	Debole	
Preparare il Terreno		Elan	
<i>Tabelle del Terreno</i>		Forte	
Schierare le Miniature	6	Geniere	
Iniziativa		Impavido	
Attivazione		Imprevedibile	
<i>Tabella Attivazione</i>		Inattendibile	
Termine del Gioco		Inesperto	18
Miniature Attivate		Leader	
Azioni di Gruppo	7	Leggero	
Raggrupparsi		Lento	
Salva		Montato	
Sparare e Ricaricare	8	Movimento Corpo	
Riassunto delle Azioni Possibili		Musico	
Movimento		Paura	19
Terreno Difficile o Non Attraversabile	9	Pessimo Mira	
Passare Attraverso Amici		Porta di Sedia	
Porte, Aperture e Ostacoli		Ritardante	
Abbatere Porte e Altri Elementi Lineari		Scut	
Scale		Sottufficiale	
Scale a Pioli		Tiratore Scelto	20
Danno da Caduta	10	Vacillante	
Combattimento Corpo a Corpo		Creare la Squadra	
Uso delle Armi in Corpo a Corpo		Caratteristiche Nazionali	
Vincere il CaC con Arma Migliore		Scenari	21
Perdere il Cac con Arma Migliore		Missione Pericolosa	
Modificatori al Corpo a Corpo	11	Approvvigionamento	22
Imboscata		Assalto alla Fattoria	23
Attacco Potente		Liste Eserciti	23
Cadere		Francia	24
Arretramento	12	Gran Bretagna	25
Arretrare da Avversari Multipli		Prussia	26
Mancanza di Spazio per Arretramento		Austria	27
Abbandonare un Corpo a Corpo		Russia	28
Cavalleria che Carica Fanteria	13	Appendice	29
Combattimento a Distanza		Tabelle Riassuntive	33
Linea di Tiro	14	Ganesha Games Presenta	34
Restrizioni nella Scelta del Bersaglio			
Tiro Proibito da e verso Mischie			
Sparare da Cavallo			
Copertura			
Tirare ad un Soldato Caduto			
Boschi			
Esaurire le Munizioni			
Ricaricare			
Ricaricare Fucili a Canna Rigata			

Sample file



Introduzione

Il periodo Napoleonico è uno dei più amati dai wargamer di tutto il mondo. E' un periodo di azioni eroiche, personalità uniche, splendidi uniformi, grandi battaglie ed innumerevoli azioni minori. *Song of Drums and Shaks* vi conduce nel mezzo di queste schermaglie di retroguardia, spesso dimenticate dalla storia, focalizzando l'attenzione sul singolo soldato, per restituirgli la Gloria che merita.

Per giocare, occorrono 3 dadi a sei facce (d6), alcune miniature in qualsiasi scala, tre misurini (da 50, 80 e 120mm) ed una superficie di gioco di 60x60cm. Materiale scenico per rappresentare colline, alberi, steccati ed edifici renderà il tavolo più realistico e gradevole. In assenza di questi oggetti, anche sagome di cartone colorato possono svolgere la stessa funzione.

Durata del Gioco

Una volta assimilate le regole, una partita richiede circa 45 minuti, rendendo possibile il completamento di una breve campagna (3-5 scenari) in una singola serata.

Scala di Gioco

SDS ricrea scontri tra piccoli gruppi di soldati nell'Era Napoleonica (1796-1815). In questo periodo, le Armate francesi ed i loro nemici erano generalmente organizzate in Corpi d'Armata composti da 2-3 Divisioni, ognuna di 2 o più Brigate. Diversi Battaglioni componevano una Brigata, ed un Battaglione francese era formato da 6 Compagnie. L'unità di base in SDS è la Squadra, ovvero un gruppo di circa una dozzina di soldati. Nel playtesting abbiamo usato miniature in 15mm montate su monetine, ma potrete usare ogni altra scala o imbassetamento. Le regole sono scritte per due giocatori, ma si può giocare anche in più. Scrivete il nome di ciascun giocatore su una carta, mischiate il mazzo e poi girate la carta superiore: quello sarà il giocatore che potrà agire per primo. Una volta che tutte le carte sono state girate (e tutti i giocatori hanno agito), mischiate il mazzo di nuovo e iniziate un nuovo turno. La scala nominale del gioco per miniature in 15mm è 10mm=1 metro. Un modello rappresenta un soldato. Tutte le distanze e gittate sono misurate con tre aste di diverse dimensioni che chiameremo Corta (5cm), Media (8cm) o Lunga (12cm). Pre-misurare (cioè controllare una distanza prima di dichiarare un attacco o un movimento) è sempre permesso. I giocatori possono misurare le distanze in ogni momento.

Se si gioca con miniature in 20/25/28mm, il tavolo di gioco dovrebbe essere 90x90cm ed i "misurini" dovrebbero essere lunghi 7,5cm, 12cm e 18cm (rispettivamente Corto, Medio e Lungo). Per i 40mm o per scale superiori, l'area di gioco dovrebbe essere almeno 120x120cm ed i misurini 10cm, 16cm e 24cm.



Profili

Ogni modello è descritto in termini di gioco da un Profilo. Eccone un esempio:

Fante Francese di Linea

Punti 26 Qualità 4+ Combattimento 2
Armi: Moschetto Regole speciali: nessuna

Punti: questo è il "costo" del soldato. I soldati migliori costano più punti.

Qualità: è una rappresentazione generale delle qualità del soldato, della sua determinazione a combattere, reattività, iniziativa, addestramento e morale. Questo fattore è il numero minimo che deve essere tirato su un dado per attivare il soldato. Ovviamente, più basso è il numero, meglio è. In altre parole, un modello con Qualità 4+ sarà attivato (e quindi potrà agire) con un tiro di dado di 4, 5 o 6. Quindi un modello con Qualità 3+ è di Qualità migliore di uno con Qualità 4.

Quando è il tuo turno, nomina un soldato che vuoi attivare. Per l'attivazione puoi tirare uno, due o tre dadi – a tua scelta. Ogni dado con risultato uguale o maggiore

della Qualità del modello è un successo. Ogni dado più basso è un fallimento. Un tiro di 1 è sempre un fallimento ed un tiro di 6 è sempre un successo quando si tenta un qualsiasi test di Qualità.

Hai diritto a compiere un'azione per ogni successo. Se però ottieni due o più fallimenti nello stesso tiro di attivazione, il turno passa all'avversario (dopo che il tuo soldato ha agito grazie all'eventuale singolo successo ottenuto), che ha diritto a nominare uno dei suoi modelli ed a cercare di attivarlo. E' generalmente saggio cercare di attivare prima i soldati con la migliore Qualità (ovvero con il fattore più basso). Decidere chi attivare e quanti dadi tirare è spesso un'importante decisione tattica.

Combattimento: quantifica l'abilità del soldato nel battersi. Più alto è il fattore, meglio combatterà. Nel corpo a corpo, questo valore è aggiunto al tiro di un dado e comparato al fattore Combattimento dell'Avversario più un tiro di dado.

Nel tiro a distanza, la procedura è la stessa ma si aggiunge anche il fattore dell'arma del soldato che spara. Regole Speciali e modificatori dati dalla situazione contingente possono ulteriormente modificare il risultato.

Per esempio, è più difficile sparare ad un nemico che si nasconde dietro un muretto. Chiunque gli spari, avrà un tiro più basso al tiro a causa della copertura. Ciò rappresenta la maggiore difficoltà di colpire un nemico solo parzialmente visibile.



Armi: l'Arma da fuoco o da corpo a corpo di cui il modello è equipaggiato.

Regole Speciali: questa categoria include tutte le ulteriori abilità di un soldato. Ogni Regola Speciale descrive qualcosa che il soldato può fare in più rispetto al profilo base. Alcune regole speciali sono degli svantaggi (per esempio, modelli "Lenti" muovono più raramente degli altri) e diminuiscono il valore in punti del modello.

Regole Base

Per I giocatori de Il Canto degli Eroi

Questo gioco è basato sul nucleo centrale delle regole de Il Canto degli Eroi/Song of Blades and Heroes. I meccanismi di attivazione, Morale e Combattimento saranno quindi familiari ai giocatori del CdE, mentre altri concetti – introdotti per dare il sapore Napoleonico – saranno nuovi. Gli ordini di Gruppo per esempio sono trattati diversamente in SDS. Un Leader può dare più ordini di gruppo, e l'attivazione del gruppo può avvenire prima che il Leader abbia terminato le proprie azioni.

I giocatori del Canto degli Eroi dovranno quindi imparare alcune nuove regole, ma otterranno in cambio ore di divertimento e – questo è il nostro augurio – scopriranno un nuovo periodo da giocare con le proprie miniature. Cominciare a giocare con un regolamento skirmish minimizza l'investimento iniziale in termini di miniature, tempi di pittura e creazione dei terreni. Stiamo lavorando ad una versione a livello di eserciti per simulare le grandi battaglie dell'epopea napoleonica.

Scegliere le Parti e comporre la Squadra

Entrambi i giocatori decidono da che parte vogliono giocare (Francia o Austria, Prussia, Russia, Gran Bretagna) e quindi creano la propria squadra, scegliendo (ovvero "comprando" con i punti a disposizione) i soldati da una Lista di profili per la nazionalità scelta. I giocatori devono accordarsi prima su chi giocherà con i francesi, ma una volta fatto questo, le squadre andranno composte segretamente. Nel gioco standard, il valore totale in punti di tutti i soldati di una squadra non può eccedere 400. I giocatori esperti possono giocare con punteggi maggiori.

Determinare Attaccante e Difensore

Entrambi I giocatori tirano un dado, aggiungendo 1 al risultato per ogni modello nelle loro squadra con la regola speciale Scout. Il giocatore con il totale più alto decide se sarà attaccante o difensore. In caso di parità si ritirano i dadi, usando gli stessi modificatori.

Preparare il Terreno

Il difensore prepara il terreno, aggiungendo elementi scenici sul tavolo secondo le seguenti regole e tabelle. Spetta al difensore decidere se mettere gli elementi di terreno sul tavolo mano a mano che sono generate, oppure tutti insieme dopo aver terminato la generazione casuale.

Le tabelle seguenti generano differenti elementi di terreno: ad area, lineari, edifici, alberi etc... Eccone una breve spiegazione:

Elementi ad Area possono essere da 1Corta (min.) x 1Corta (min.) a 1Lunga (max.) x 1Lunga(max.) Non devono necessariamente essere quadrati.

Elementi Lineari sono in genere ostacoli (come steccati, muretti e barriere) e sono tutti della lunghezza massima di 1Corta.

Gli Edifici devono essere delle dimensioni massime di 1Media x 1Media.

Un albero è semplicemente un singolo albero. In genere è abbastanza grande da fornire copertura ad un solo modello.

“d3” significa tirare un dado e dimezzare il risultato (1/2 = 1, 3/4 = 2, 5/6 = 3).

Dividere la superficie di gioco in quattro quarti. Tirare un dado per il primo quarto (superiore sinistro):

1	bosco	Ritira: 1-3 aggiungi il numero di alberi ottenuto, 4-6 aggiungi un'Area boscosa.
2	1 edificio	Aggiungi 1 edificio.
3	terreno difficile	Aggiungi un'area di terreno difficile.
4-6	nessun elemento	

Quindi, in senso orario, tirare due volte per il secondo quarto (superiore destro):

1	bosco	Ritira: 1-3 aggiungi il numero di alberi ottenuto, 4-6 aggiungi un'Area boscosa.
2	1 edificio	Aggiungi 1 edificio.
3	terreno difficile	Aggiungi un'area di terreno difficile.
4	steccati	Aggiungi d3 steccati (ostacolo lineare)
5-6	nessun elemento	

Ancora in senso orario per il terzo quarto, tirare due volte:

1	bosco	Ritira: 1-3 aggiungi il numero di alberi ottenuto, 4-6 aggiungi un'Area boscosa.
2	1 edificio	Aggiungi 1 edificio.
3	terreno difficile	Aggiungi un'area di terreno difficile.
4	steccati	Aggiungi d3 steccati (ostacoli lineari)
5	muretti	Aggiungi d3 muretti (ostacoli lineari)
6	nessun elemento	

Infine, tirare 3 volte per l'ultimo quarto:

1	bosco	Ritira: 1-3 aggiungi il numero di alberi ottenuto, 4-6 aggiungi un'Area boscosa.
2	Terreno difficile	Aggiungi un'area di terreno difficile
3	edificio	Aggiungi 1 edificio
4	Steccati	Aggiungi d3 steccati (ostacolo lineare)
5	Muretti	Aggiungi d3 muretti (ostacolo lineare)
6	Collina	Aggiungi una piccola collina (elemento ad area)

Il terzo (ed ultimo) elemento di terreno può essere posizionato nel primo quarto a discrezione del difensore. Tutti gli elementi di terreno devono essere ad una distanza minima di 1Corta tra loro. Se si gioca uno scenario, il difensore deve rispettare le regole per il posizionamento dei terreni previste dallo scenario.

Schierare le Miniature

L'attaccante decide da quale parte del tavolo entrare. A meno che lo scenario disponga diversamente, il difensore schiera la sua squadra dalla parte opposta, entro 1Media dal bordo del tavolo. Dopo che il difensore ha schierato, l'attaccante fa altrettanto.

Iniziativa

Entrambi i giocatori tirano un dado: il risultato più alto ottiene l'iniziativa. In caso di parità, ritirare il dado.

Attivazione

Il giocatore con l'iniziativa nomina una delle sue miniature e tira uno, due o tre dadi per attivarla. Il giocatore sceglie quanti dadi tirare. Tutti i tiri sono fatti contro la Qualità del soldato (ovvero debbono essere uguali o maggiori della sua Q). La miniatura può quindi agire in base al numero dei successi ottenuti:

Successi	Azioni Possibili
1 fallimento	Il soldato non può compiere azioni; il giocatore può nominare un altro soldato e provare ad attivarlo
1 successo	Il soldato compie un'azione, quindi il giocatore nomina un altro soldato e tira per attivarlo
1 successo, 1 fallimento	Il soldato compie una azione, quindi il giocatore nomina un altro soldato e tira per attivarlo
1 successo, 2 fallimenti	Il soldato compie un'azione, quindi il gioco passa all'avversario
2 o 3 fallimenti	Il soldato non può compiere azioni, ed il gioco passa all'avversario
2 successi	Il soldato compie due azioni, quindi il giocatore nomina un altro soldato e tira per attivarlo
2 successi, 1 fallimento	Il soldato compie due azioni, quindi il giocatore nomina un altro soldato e tira per attivarlo
3 successi	Il soldato compie tre azioni, quindi il giocatore nomina un altro soldato e tira per attivarlo

La tabella è più facile di quanto sembra. Indipendentemente dal numero di dadi che si tirano, si può compiere un'azione per ogni successo. Ma se in un qualsiasi momento si tirano due fallimenti, il gioco passa all'avversario. In tutti gli altri casi, potete nominare un altro soldato e cercare di attivarlo (a meno che tutti i vostri soldati siano stati già attivati nel turno in corso).

Quando si tira per l'attivazione, un tiro di "1" è sempre un fallimento, ed un tiro di "6" è sempre un successo.

Quando tutti i soldati di un giocatore sono stati attivati o quando il giocatore di turno tira 2 o 3 fallimenti, il gioco passa all'avversario. Nota bene: l'iniziativa si tira solo il primo turno. Nei turni successivi, i giocatori si alternano nell'attivazione dei propri soldati finché non ottengono un doppio fallimento nello stesso tiro d'attivazione o finché tutti i loro soldati sono stati attivati.

Termine del Gioco

Quando una delle parti in gioco va in rotta, un giocatore decide di ritirarsi volontariamente o le condizioni di vittoria specifiche delle scenario sono soddisfatte, il gioco finisce. Una squadra va in rotta nei casi seguenti:

- Se il comandante della Squadra (Ufficiale o Sottufficiale) è ancora presente, ma con lui rimane solo un soldato ed il nemico ha più miniature ancora sul tavolo;
- Se il comandante della Squadra (Ufficiale o Sottufficiale) è stato ucciso, ferito o è fuggito, e ci sono solo due (o meno) soldati rimasti sul tavolo, indipendentemente dal numero dei nemici.

Inoltre, un giocatore può semplicemente dichiarare di ritirarsi, ponendo così fine al gioco.

Miniature Attivate

Una volta attivato un soldato può compiere una, due o tre azioni. Le azioni possono essere usate per muovere, ricaricare l'arma o attaccare, ma nessun soldato può compiere più di un attacco (tiro o corpo a corpo) per turno. Si può spendere un'azione extra durante un attacco (sia nel tiro che nel corpo a corpo) per diminuire il valore di Combattimento dell'avversario di 1. Questo simula azioni come prendere la mira o sferrare un colpo potente con un'arma da corpo a corpo. Notate che dare -1 al fattore Combattimento del bersaglio è più letale che dare un +1 al fattore Combattimento dell'attaccante.

Azioni di Gruppo

Un Leader (e solo un Leader) può dare ordine ad un gruppo di 2-6 miniature di agire insieme. I soldati devono essere tutti nel raggio di comando del Leader (1Lunga) ed a contatto di base con almeno un altro membro del gruppo. Il Leader deve essere attivato per poter dare un ordine di gruppo, e deve spendere un'azione per farlo. Quando il Leader impartisce ordini di gruppo, le sue azioni possono essere effettuate in qualsiasi ordine il giocatore desidera: è possibile quindi dare un ordine di gruppo, tirare i dadi per il gruppo e agire coi soldati che lo compongono, e poi per esempio usare un'azione del Leader per muovere o sparare. Questa è l'unica eccezione alla regola secondo la quale si devono completare tutte le azioni con una miniatura prima di passare alla successiva. L'azione di gruppo rappresenta quindi un'interruzione della normale catena di eventi in SDS; se però l'attivazione del gruppo causa il passaggio del turno all'avversario (a causa di due o più fallimenti), il Leader non può più agire in quel turno. I soldati del gruppo possono muovere ed agire in qualsiasi modo. Si tirano solo un'attivazione per tutto il gruppo (su uno, due o tre dadi a scelta del giocatore, come al solito), usando la Qualità peggiore tra quelle dei soldati che compongono il gruppo stesso. *Quindi, in un gruppo di tre Veterani (Q3+) ed un Coscritto (Q4+), tutto il gruppo tirerà d6+4.* Se il(i) tiro(i) genera(no) dei successi, tutti i soldati del gruppo possono muovere, ricaricare o attaccare normalmente. Non è obbligatorio che tutti i soldati del gruppo compiano la stessa azione. Un Leader può dare più ordini di gruppo nello stesso turno.



Azione di Gruppo: Raggrupparsi

Un Leader può dare l'ordine di gruppo Raggrupparsi ad un qualsiasi numero di soldati entro 1Lunga da lui. Dare questo ordine costa 1 azione al Leader. Non c'è bisogno che le miniature alle quali si dà l'ordine siano adiacenti. Tutti i soldati che fanno parte del gruppo agiscono come in una mossa di gruppo (e sono così attivati tutti con un solo lancio di dadi usando la Qualità peggiore del gruppo) e devono concludere la propria mossa a contatto di base con almeno un altro soldato del gruppo. Durante un ordine di Raggruppamento, le miniature non possono attaccare o sparare, ma possono ricaricare, se hanno azioni rimaste.

Azione di Gruppo: Salva

Un gruppo di soldati può concentrare il fuoco contro un bersaglio per aumentare le proprie possibilità di infliggere danni: questo si chiama sparare una salva. Dare questo ordine costa 1 azione al Leader. I soldati che partecipano all'azione devono essere entro il raggio di comando del Leader (1Lunga) ed in contatto di base tra loro. Fino a 6 miniature possono partecipare ad una salva. Invece di tirare il dado di combattimento una volta per ogni singolo soldato che fa fuoco, lo si fa una volta sola, usando i peggiori modificatori del gruppo (bonus dell'arma e fattore di Combattimento). Non è consentito il tiro mirato, e se la salva causa l'esaurimento delle munizioni, lo fa solo per un soldato – il giocatore sceglie quale. Il bersaglio riceve un -1 sul suo fattore di Combattimento per ogni miniatura che fa fuoco oltre la prima. Tutti i soldati che sparano terminano il turno con l'arma scarica. *Esempio: un Ufficiale ordina una salva ad un gruppo di tre soldati francesi di linea (Combattimento 2) con il bersaglio (un Ufficiale Austriaco) entro 1Lunga (bonus dell'arma: Moschetto +2). Prendiamo per scontato che l'Ufficiale abbia successo con il suo tiro di attivazione, ed il gruppo di fanti anche; il gruppo tirerà 1d6 +2 (il loro fattore di Combattimento) +2 (per il moschetto), e l'Ufficiale Austriaco tirerà 1d6 +2 (fattore di Combattimento) -2 (per i 2 fanti che gli sparano contro oltre il primo). Nello stesso caso, se anche uno solo dei soldati che sparano fosse a più di 1Lunga, l'intero gruppo tirerebbe solo con un +1 per il bonus dell'arma, in quanto il fuoco del moschetto sarebbe a gittata doppia.* Tutti gli altri modificatori si applicano normalmente. Se un modificatore si applica ad un soldato del gruppo, si applica a tutta la salva. Ad esempio, se il bersaglio è in copertura rispetto ad uno solo dei soldati che sparano, conterà come in copertura per tutta la salva.