

Introduzione

Per giocare avrete bisogno di tre dadi a sei facce, qualche miniatura in scala 15mm, tre misurini (da 5, 8 e 12cm) e di una superficie di gioco di 60 x 60cm. Avrete bisogno anche di qualche elemento scenico per rappresentare colline, vegetazione, macigni, rovine e altro (se non avete del terreno da wargame a disposizione, potete usare anche delle sagome di cartoncino appoggiate sul campo di battaglia).

Durata del Gioco

Una volta conosciute le regole, una partita richiede 30-45 minuti. È possibile finire una campagna di 3-5 scenari in una sola serata di gioco.

Scala e Convenzioni

Il Canto degli Eroi è un regolamento che ricrea battaglie tra bande di avventurieri, guerrieri e mostri in un mondo fantasy generico. È stato appositamente scritto pensando all'uso di miniature in 15mm montate su basette rotonde (per esempio monete da 1 centesimo), sebbene le regole siano ugualmente giocabili in altre scale. Le regole sono scritte per due giocatori ma è possibile giocare in più.

Nelle regole, usiamo indifferentemente i termini "modello" e "miniatura".

In 15mm, la scala del terreno è 1cm = 1m reale. Una miniatura rappresenta un singolo combattente. Un turno rappresenta qualche secondo. Tutte le distanze e le gittate si misurano con tre "bastoncini" che chiameremo Corto (5cm), Medio (8cm) e Lungo (12cm). Potete usare spiedini di legno o listelli di balsa. È sempre consentito misurare in qualsiasi momento, per esempio prima di dichiarare un attacco o un movimento. L'area di gioco consigliata è un quadrato di 60x60 cm.

Se giocate con miniature in scala 1/72 o 25/28mm, i bastoncini dovranno misurare 7,5cm, 12cm e 18cm, e l'area minima di gioco dovrà essere di 90 x 90 cm.

Giocare su Mappa Esagonale

Se volete, potete giocare su una griglia esagonata. Gli esagoni sacrificano un po' l'aspetto estetico ma velocizzano il gioco (i giocatori valutano le distanze con un colpo d'occhio senza usare i misurini).

Potete stampare delle mappe ad esagoni – raccomandiamo un'area di gioco minima di quattro fogli A4, con esagoni larghi 15-20mm (se giocate in 15mm). La distanza Corta equivale a 4 esagoni, la Media a 7 e la Lunga a 13. Tutte le regole rimangono inalterate.

Profili

Ogni miniatura è descritta in termini di gioco da un profilo. Ecco un esempio:

Nano Scheletro (arma da mischia e scudo)		
Punti 30	Qualità 3+	Combat. 3
Regole Speciali	Nonmorto, Movimento Corto	

Punti: è il costo della miniatura. Ovviamente, le miniature più potenti costano più punti.

Qualità: è un'indicazione generale della volontà di combattere della miniatura, della sua velocità di reazione, della capacità di prendere l'iniziativa e del suo morale. È il numero da ottenere sul dado per attivare la miniatura, quindi più basso è, meglio è.

Quando è il tuo turno, nomini la miniatura che vuoi attivare. Puoi tirare uno, due o tre dadi d'attivazione, a tua scelta. Ogni risultato uguale o superiore alla Qualità della miniatura è un successo, ogni risultato più basso è un fallimento. Puoi compiere un'azione per ogni successo. Se però ottieni due o più fallimenti, il turno passa all'avversario (dopo che la tua miniatura ha fatto la sua azione, se hai ottenuto un successo): ora sta all'avversario nominare una sua miniatura e provare ad attivarla. Di solito conviene iniziare ad attivare le miniature con la Qualità migliore, ma non è obbligatorio.

Combattimento: indica come combatte la miniatura. Per risolvere un combattimento, questo valore è aggiunto al tiro di un dado e confrontato con quello dell'avversario (che aggiunge un dado anche lui al punteggio di Combattimento). Il punteggio di Combattimento tiene in considerazione armi, armatura ed abilità nell'uso delle armi. Può essere modificato da Regole Speciali o dalla situazione.

Regole Speciali: questa categoria contiene tutte le abilità particolari e i poteri magici, razziali o naturali di una miniatura. Ogni regola descrive quello che la miniatura può fare. Alcune Regole Speciali sono svantaggiose (per esempio, le creature Lente muovono meno frequentemente delle altre) e quindi diminuiscono il costo in punti della miniatura.

Le armi e le armature che trovate nei profili sono solo indicative -- l'effetto del tipico armamentario di una creatura è già riassunto nei punteggi di Qualità e Combattimento. Per correttezza nei confronti dell'avversario è importante che le miniature siano riconoscibili per quello che sono -- non potete schierare un Halfling e dire che è un Minotauro, per esempio.