

# FLINTLOQUE RELOADED

## Una Canna Più Lunga della Tua

0

### A volte le dimensioni contano

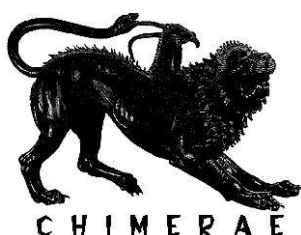
*Questo Scenario, scritto da Gavin Syme della Alternative Armies, mette in campo il 18 ° Reggimento di Fanteria dei Goblin di Al-Garvey in una disperata difesa contro il 1 ° Condottieri degli Elfi Selvaggi della Toscana al servizio dell'Impero Ferach.*

**Scenario per Flintloque Reloaded (per uno o due giocatori) CHFsc16**

**Goblin di Al-Garvey contro Elfi Selvaggi della Toscana**

PER GIOCARE QUESTO SCENARIO È NECESSARIO IL REGOLAMENTO DI FLINTLOQUE RELOADED,

CHE PUOI SCARICARE **GRATUITAMENTE** E IN **ITALIANO** DAL SITO DEL *CHIMERAEE HOBBY GROUP*.



Una cappa di fumo si alzava alta nel cielo splendente, chiazzata di nero, rosso e giallo alla sua spessa base e restringendosi a un pilastro grigio cenere. Anche se era a parecchie miglia di distanza, dominava il bagliore pomeridiano del sole lanciando ombre che ondeggiavano sull'erba umida. Noportoe stava bruciando e, anche se la battaglia che aveva liberato la seconda città di Al-Garvey era terminata, gli incendi che essa aveva causato non si erano ancora spenti. L'esercito di Albione aveva, con l'aiuto dei Goblin, gettato gli Elfi fuori dalla città sul fiume e li aveva costretti a una precipitosa ritirata verso la Catalucia.

Dopo la ritirata dei Ferach il generale Wheeling-Turn aveva inviato la Divisione Leggera e una dozzina di altri reggimenti, mentre la cavalleria dava la caccia a qualsiasi altra truppa nemica che aveva scelto di resistere e combattere. La fanteria era lenta ma il nemico doveva essere tenuto alla larga in modo che Noportoe potesse essere consolidata oltre che presa.

La 6ª Compagnia del 18° Fanteria di Al-Garvey aveva seguito un affluente minore del possente fiume Doro lungo il percorso tracciato dallo stato maggiore degli occupanti Armoricani. Nella loro fretta gli Elfi avevano saccheggiato ciò avevano potuto dalla città e lo avevano portato via su ogni bestia da soma o carro che erano riusciti a trovare. Stremati dal peso dell'oro e dei mobili raffinati, gli animali erano morti di fatica e le ruote dei carri si erano fracassate sul terreno sconnesso. Al ritmo cadenzato della loro marcia, i Goblin aveva superato mucchi bottino abbandonati, prima occasionali e poi sempre più frequenti. Poi iniziarono a trovare i cadaveri di Elfi, Todoroni, Burroviani e Nani con ferite di pistola e colpi di spada alla testa e al corpo.

Sebbene la retroguardia dell' Armee Ferach fosse ancora molto più avanti dei Goblin, si decise di occupare una posizione e di attendere altre truppe prima di spingersi oltre. Dopotutto, se il nemico si è sfiancato fino alla morte, perché interferire. Il luogo adatto è stato trovato nel punto dove una massa di mobili, librerie, botti e casse era stato abbandonato e ammucchiato. Molto probabilmente i carri che trasportavano il bottino erano stati requisiti da truppe esauste, ricorrendo alla minaccia delle armi. Sarebbero passate diverse ore prima che il resto del 18° Fanteria raggiungesse gli effettivi del 105° Fucilieri.

*“Questo sembra un bel posto per preparare il tè. Piazzate delle sentinelle e poi accendete i fuochi.”*

Il capitano Nelgob da Fartado impartì il comando e i suoi soldati si apprestarono ai compiti loro assegnati. Presto l'acqua iniziò a gorgogliare e le foglie furono messe nei bollitori. Tutto era tranquillo e solo il canto degli uccelli e il lontano e debole crepitio della città in fiamme disturbavano il silenzio sereno. Il capitano pensò di ordinare a metà dei suoi Goblin di coricarsi e dormire un po'. Dopotutto erano stati in azione per tre giorni dal prosciugamento del Doro. Rabbividì. La Magia Selvaggia era davvero strana.

Il silenzio quasi assoluto fu infranto da una fragorosa scarica. Gli uccelli volarono via in aria e i Goblin si guardarono sorpresi. Non era un cannone, ma era troppo rumoroso per essere un moschetto Ferach. Diversi soldati scrutarono le pile di mobili e la lontana linea degli alberi. Ci furono una dozzina di colpi più rumorosi e due soldati semplici della 6ª Compagnia troppo curiosi morirono per gravi ferite alla testa e alla parte superiore del torace. Quasi all'unisono, il resto della compagnia afferrò e poi controllò i propri moschetti. Il nemico era su di loro.

Con attenzione il sergente Telgoba scrutò tra gli alberi da dietro un robusto tavolo capovolto. Vide alte figure che si muovevano verso di loro imbracciando i più grossi moschetti che avesse mai visto. Molte delle figure si fermarono e sollevarono le armi, e lui vide il lampo della polvere nera che si accendeva. Un attimo dopo il tavolo tremò mentre una grossa palla di piombo lo colpiva.

Telgoba guardò il grande buco che ora si apriva nel grosso tavolo di legno.

*“Hanno grossi fucili, signore. Canne troppo lunghe anche per loro.”*

Il capitano da Fartado fece una smorfia e tirò fuori una scheggia dalla spallina della sua giacca. Una goccia di sangue brillò sull'estremità acuminata della punta di legno.

*“Sergente Telgoba, dobbiamo resistere fino all’arrivo degli altri. Alle armi!”*



## Obiettivi dello Scenario

Questo Scenario completo è collocato nell’ambientazione di “Guerra in Catalucia” per Flintloque. Gli obiettivi sono diversi per i due schieramenti e in più c’è anche un evento casuale per un maggiore divertimento!

### La Grande Alleanza

Giocando questa fazione nello Scenario, il tuo obiettivo è sopravvivere per 10 turni contro un nemico superiore senza avere più del 50% di morti nella tua Unità.

### L’Impero Ferach

Giocando questa parte nello Scenario, sei l’attaccante e il tuo obiettivo è causare più carneficina che puoi prima che il numero dei nemici ti costringa a ritirarti. Per vincere devi uccidere almeno il 50% dell’Unità della Grande Alleanza prima della fine del turno 10.

## Mappa e schieramento

Lo Scenario si sviluppa su un’area di gioco rettangolare di dimensioni standard 120 cm per 180 cm. Lo scontro si svolge su un campo erboso che conta come terreno aperto per il Movimento. Ci sono quattro piccole colline (30 mm di lunghezza e 15 cm di profondità) e cinque piccoli gruppi di quattro alberi tutti posizionati casualmente. Al centro dell’area di gioco c’è un quadrato di barricate con uno spazio interno sufficiente per accogliere 20 personaggi.

Le barricate possono essere posizionate in modo da non toccarsi, ma devono essere entro 3 cm l'una dall'altra e ciascuna dovrebbe essere profonda 2,5 cm. I giocatori si alternano nel piazzare il terreno in modo casuale tranne nel caso del centro dell'area di gioco, posta dal giocatore della Grande Alleanza.

Anche se non ci aspettiamo che il tuo terreno corrisponda esattamente alla mappa e alle istruzioni, per favore cerca di avvicinarti il più possibile alla guida fornita. I giocatori dovrebbero accordarsi sull'allestimento dell'area di gioco prima che la partita inizi.

Il piazzamento delle miniature per questo scenario è il seguente.

L'Unità della Grande Alleanza si prepara con tutti i personaggi ALL'INTERNO dell'area quadrata delle barricate e 2 cm entro l'una dall'altra. I personaggi sono tutti Goblin di Al-Garvey e soldati di linea Regolari del 18° Reggimento Fanteria. Ci sono 20 personaggi. Creali normalmente e assegnagli i livelli di esperienza. Armali e usa i personaggi speciali descritti al termine dello Scenario.

L'Unità di personaggi dell'Esercito Ferach si schiera a un bordo del tavolo a sua scelta (dopo che i Goblin si sono posizionati), entro 10 cm dal bordo e 5 cm l'uno dall'altro. Sono Elfi Selvaggi e ce ne sono 12, una truppa di schermagliatori del 1° Condottieri della Fanteria Leggera. Creali normalmente e, se lo desideri, puoi usare anche i personaggi e le regole speciali riportati al termine dello Scenario.



## **Durata della partita e condizioni generali**

Questo Scenario è dipendente dal tempo e ciò significa un limite di 10 Turni completi fino al termine della partita. Il gioco termina nell'ultima fase del decimo Turno. Lo Scenario può finire prima se una parte o l'altra ottiene una vittoria totale o una sconfitta totale evidente. Alla fine della partita, fare riferimento alle condizioni di vittoria per decidere il vincitore.

Le condizioni generali di questo Scenario sono le seguenti. Durante tutto il tempo della partita è pieno giorno. Il tempo è sereno e non c'è pioggia. Fare riferimento alle Regole speciali di questo Scenario per qualsiasi regola e meccanica di gioco che si discosta da quelle che si trovano nel regolamento standard. Lo Scenario dura 10 Turni o termina nel momento in cui uno dei due schieramenti raggiunge il proprio obiettivo.

# Regole speciali per lo Scenario

Quasi tutti gli Scenari di Flintloque vanno un po' oltre le normali meccaniche di gioco meccaniche e hanno delle Regole speciali. In questa sezione sono spiegate tutte le regole uniche o particolari da utilizzare in questo Scenario. È necessario implementare i meccanismi qui descritti con quelli del regolamento normale. Dove si sovrappongono o entrano in conflitto, sono le Regole speciali ad avere la precedenza. Come sempre usa il buon senso e in caso di dubbio lancia una moneta... uno scellino del Re, ovviamente!

## Provviste

La guerra è una faccenda triste e causa la perdita di proprietà in una folle corsa per sfuggire al nemico. Così le barricate e addirittura l'intera area di gioco sono cosparsi di oggetti di valore come monete, gioielli e sete pregiate. Prima dell'inizio di ogni Turno entrambi i giocatori tirano 1D10 e dividono il risultato per due (il che significa che un tiro di 7 diventa 3, visto che si arrotonda per difetto) e quel numero di personaggi perde la propria azione per quel Turno, visto che si mette a cercare in giro del bottino. Possono difendersi nel combattimento di mischia. Il giocatore che li controlla sceglie le truppe interessate, a patto che siano gli ufficiali al comando o qualcuno che è stato colpito o era impegnato in mischia nel Turno precedente.

## Espandere lo Scenario

Questo Scenario è flessibile e quindi offre ai giocatori la possibilità di renderlo ancora più impegnativo. Questo dovrebbe essere fatto solo una volta che avrai acquisito familiarità con esso e desideri che sia più difficile da affrontare. Ricorda che queste nuove partite non rientrano nel computo della progressione di una normale campagna e devono essere trattate separatamente.

### I Cavalieri dei Dodo

Il 18° Fanteria ha anche una sezione di Goblin Dragoni che cavalcano dei Dodo. Crea 10 personaggi e falli agire fuori dalle barricate come forza d'attacco. Usa il codice [53507 4th Al-Garvey Dragoons on Dodos](#) per queste miniature.

### Unità G!

Gli Elfi Selvaggi sono fortunati e hanno un piccolo cannone da campo con quattro Elfi Armoricani serventi di artiglieria. È una piccola Unità separata. Usa i dati di un Cannone Leggero e gli artiglieri Elfi che hai a disposizione. Questo sì che farà tenere giù la testa ai Goblin!

## Giocare lo Scenario in solitario

Questo Scenario può essere giocato anche in solitario, utilizzando le regole riportate nell'appendice del CHF6 Flintloque 3ª edizione Regolamento Introduttivo, che puoi scaricare gratuitamente dal sito del Chimerae Hobby Group. Puoi assumere il ruolo di uno dei due schieramenti.

In questo caso, si presume che tu interpreti la parte della Grande Alleanza e come tali i parametri di gioco in solitario si applicheranno solo all'esercito Ferach. Usa



le specifiche del giocatore in solitario AGGRESSIVO per gli Elfi Selvaggi, così che daranno la priorità al combattimento a distanza rispetto al corpo a corpo nei primi 5 Turni, prima di avvicinarsi per la mischia. Ignoreranno le proprie perdite pur di vincere.

## Miniature per lo Scenario

Come già detto in precedenza, questo Scenario completo di Flintloque richiede un discreto numero di miniature ed elementi di terreno. Avrai bisogno del [53513 18" Al-Garvey Foot](#) (l'unità completa di 20 miniature) e del [51535 Condotterie Light Skirmishers](#) (unità completa di 12 miniature). Puoi anche usare alcuni dei nostri [28mm Napoleonic Scenics](#) per le barricate raffigurate nelle immagini di questo Scenario.



## Note dell'autore

Questo Scenario è stato scritto durante un folle fine settimana all'inizio del mega evento invernale 2019 di Alternative Armies. Come di consueto è stato giocato tre volte e ogni volta il risultato è stato piuttosto diverso, a seconda delle tattiche. È una battaglia diretta tra due avversari con set di abilità molto diversi.

Asserragliati tutti insieme, i Goblin devono tenere giù la testa e aspettare. Dopo tutto i loro moschetti sembrano armi giocattolo rispetto a quelli degli Ogre usati dai Tuscani. Spetta agli Elfi Selvaggi andare all'attacco.

Ho perso tutte e tre le volte durante il playtest! Ma tutti quelli che hanno giocato a Flintloque con me in Scozia o alle convention nel corso degli anni sanno che i dadi non sono miei amici. I Goblin sono riusciti a ritirarsi lontano dagli Elfi Selvaggi e a sfruttare al meglio le barricate. Anche le scariche dei moschetti li hanno aiutati. È solo una scelta a disposizione dei Tuscani ma personalmente consiglio un'avanzata rapida e poi fuoco da distanza ravvicinata prima che entrino in azione le baionette, visto il tempo limitato a disposizione.

Spero che ti piaccia questo semplice Scenario, e come sempre gradiamo dei feedback. Facci sapere com'è andata. Grazie.

# Il 18? Fanteria di Al-Garvey – “I Figli di Beresforc”

(Scritto da Gavin Syme con contributi addizionali di S.Croes, M.Taylor, R.Haskitt)

## Una crepa a Noportoe

Il disastro di Kooruna lasciò la Catalognia e l'intero Al-Garvey senza alcuna difesa contro le forze dell'Imperatore Mordred. Con gli Orchi gettati nei mari agitati, gli Elfi continuarono le loro conquiste... ma la Gran Britorchia era tutt'altro che sconfitta.

Il Maresciallo Mouratte fu incaricato di sottomettere gli Elfi Oscuri e i Goblin, cosa che fece prontamente. Tutta la Catalognia cadde sotto il gioco dell'Impero Ferach. Il compito di piegare Al-Garvey alla volontà dell'Imperatore fu quindi dato al Maresciallo Sault. Con l'arrivo dell'inverno gli eserciti si accalcarono, fiduciosi che Lisabone sarebbe caduta in primavera, tuttavia le tensioni tra i due marescialli e i disordini tra gli Elfi Oscuri rallentarono Sault dando una possibilità ai Goblin.

All'insaputa di Sault, gli Orchi avevano ammassato un esercito considerevole a Lisabone e avevano utilizzato gli ultimi mesi per costruire massicci lavori di sterro e fortificazioni oltre la capitale dei Goblin. Le possenti linee difensive fermarono gli Elfi, che furono costretti a ritirarsi o morire di fame. Fu allora che il duca di Wheeling-Turn scatenò l'altra sorpresa che teneva in serbo. Un Esercito dei Goblin completamente riorganizzato e riformato, supervisionato nella sua creazione da William Beresforc.



## Regole per Flintloque

Se desideri schierare i soldati del Diciottesimo Reggimento nelle tue partite di Flintloque, queste truppe sono classificate come Goblin Regolari che possono avere qualsiasi Livello di Esperienza. Sono armati con Moschetti Goblin, che possono essere scambiati con dei

Moschetti Generici se i Goblin riescono a vincere almeno una battaglia contro gli Elfi Armoricani. Hanno anche Spade, Picche e Pistole Generiche, al costo normale da calcolare prima che inizi il gioco. La tipica Unità annovera tra sedici a venti Goblin.

### **Capitano Nelgob da Fartado**

È un Ufficiale ed è un Goblin Regolare / Veterano / Elite armato con una Spada e una Pistola Generica. È con la Sesta Compagnia sin dalla sua formazione e nutre un profondo odio per gli Elfi, che uccisero a sangue freddo sua moglie, la bella Gobora. Può ottenere il vantaggio di un tiro mirato per qualsiasi sparo a distanza che effettua contro un Elfo Armoricano. Costa 51 punti. (Come miniatura, usa l'ufficiale del set 53513).

### **Soldato Raygomundo da Rego**

Marcia con la Sesta Compagnia ed è un'anima torturata incline agli attacchi di follia isterica che lo fanno immobilizzare. Nonostante questo il suo ufficiale in comando lo tiene in linea. Tira un D10 per questo personaggio nel primo Turno di gioco, prima dell'attivazione. Con un risultato di 1 o 2 diventa catatonico per l'intero scenario e può non eseguire alcuna azione. Crea questo personaggio normalmente ma riduci il suo il suo costo in del 20%, arrotondando per difetto. (Come miniature, usa qualsiasi soldato del set 53513).



### **Il Reggimento**

La chiave del piano di Wheeling-Turn era un esercito di Goblin che potesse affrontare gli Elfi insieme alle sue giubbe rosse. Bereforc era riuscito a crearlo con l'aiuto di Sergenti Istuttori Orchi, Ratti, Orchi delle Paludi e Ogre. Quando gli Elfi si ritirarono, migliaia di Goblin marciarono dietro di loro e verso Noportoe, seconda città di Al-Garvey, per liberarla. Tra questi reggimenti c'era il 18° Fanteria.

Al fiume Doro, che tagliava Noportoe dall'avanzata dell'esercito alleato, i Goblin del 18° Fanteria furono testimoni della Magia Selvaggia che prosciugò il fiume. Mentre il letto del fiume ribolliva e gli Elfi ammassati sulla riva opposta tentavano di formare la linea di battaglia, il 18° Fanteria era all'avanguardia quando Wheeling-Turn guidava i soldati verso il nemico. Nella battaglia che seguì la città fu liberata e i Ferach vennero respinti nelle campagne e costretti al ritiro dalla Catalogna.

Alla Prima, Terza e Sesta Compagnia del 18° Fanteria fu ordinato di spezzare una forza indebolita di Todoroni che stava tenendo diversi magazzini, mentre le altre compagnie marciavano nella città vera e propria. Anche se in inferiorità numerica rispetto ai Rospi dalla pelle viscida e dall'uniforme vistosa, furono guidati dal Capitano da Fartado che spinse i Goblin ad avanzare e a trattenere

il fuoco. I Goblin subirono due raffiche imprecise prima di fermarsi a una ventina di metri dal nemico e aprire un fuoco organizzato nel modo in cui gli Orchi avevano insegnato loro. Sotto la scarica di centinaia di palle di moschetto che penetrarono nella carne, nel legno e nelle merci, i Todoroni morirono e poi si andarono in rotta quando da Fartado lanciò una carica alla baionetta contro di loro.

Questa coraggiosa azione fu osservata dal generale Black Blob Crowfoot mentre lui e la sua Divisione Leggera d'élite attraversavano il fiume Doro, che stava rapidamente riempiendosi nuovamente d'acqua. Il fuciliere Orco non disse nulla mentre guadava il fiume con l'acqua che gli arrivava al petto. Mentre gli Orchi passavano, il Generale annuì al Capitano ferito e sanguinante, e gli disse che avrebbe informato il Duca di Ferro del coraggio dei Goblin.

Mentre la guerra continuava in Catalonia, per diverse volte che il 18° Fanteria ha agito insieme al 105° Fucilieri e altri reparti della Divisione Leggera, mentre affrontano le colonne del maresciallo Sault.

## Uniforme

L'uniforme normale dei soldati consiste in una giubba blu scuro con calzoncini bianchi e una camicia bianca. Colletto, polsini e decorazioni sono gialli e i bottoni d'oro. Lo shako e gli stivali sono neri. Come per tutti i Goblin di Al-Garvey, la tonalità della pelle varia ma la maggior parte del Diciottesimo Fanteria ha la pelle verde.

# Gli Schermagliatori dei Condottieri

(Scritto da Gavin Syme con contributi aggiuntivi di S.Croes e B.Colden)

## La palla passa a loro

La regione della Toscana a est di Armorica ospita gli Elfi Selvaggi. È ai piedi delle imponenti montagne Piragnei che conducono alla città stato di Gencroka. La Toscana è rurale e povera, non prediletta dai viaggiatori a causa delle sue strade povere e delle sue persone spaventose che sono molto più forti di un Elfo Armoricano. Nelle accademie di Lyonesse si studia il motivo della differenza di statura tra tutti gli Elfi e quella dei Tuscani è attribuita alla Magia Selvaggia. C'è una tasca di questa Magia in questa terra povera ma bella.

Gli Elfi Selvaggi sono agili e hanno denti affilati e sporgenti. Evitano la tecnologia e anche se non sono attratti dall'artiglieria o dalle scienze, sono ottimi Schermagliatori. L'Imperatore Mordred ha diversi reggimenti di Elfi Tuscani al servizio dei Ferach e quelli di Fanteria Leggera sono tra i primi dei loro ranghi. Sono mercenari a pagamento piuttosto che fedeli alle Aquile Imperiali e questo dà loro il nome di "Condottieri". Questi Schermagliatori sono equipaggiati e comandati in modo piuttosto diverso dagli altri reparti l'Impero, a causa di quella che era la loro missione originale.

Quando gli Schermagliatori dei Condottieri furono formati e addestrati per la prima volta da altri Elfi, avevano il compito di combattere le creature della Toscana. La Magia Selvaggia consente l'esistenza di creature e mostri che non si trovano altrove in Armorica. Alberi animati, Chimere e Grifoni, ma peggio di tutti gli Jabberwock. Questi mostri, che depredano villaggi e mercanti, erano molto difficili da uccidere. Nelle loro nuove uniformi, gli Schermagliatori cominciarono a dare la caccia a questi mostri e a distruggerli. È stata una campagna feroce e quasi impossibile, e dopo molte perdite è stato studiato un nuovo piano. Dagli Ogre di Hunvaria arrivarono nuove armi a Polvere Nera. Grandi fucili che gli Elfi Selvaggi potevano usare!

Con i nuovi fucili pesanti, i Tuscani iniziarono a vincere contro le tribù di Jabberwock. In due anni le strade e i villaggi sono stati resi più sicuri e il numero di bestie magiche ridotto a livelli gestibili. Poi gli Ufficiali dei reggimenti hanno accettato offerte di servizio a pagamento al di fuori della Toscana.

Mentre la maggior parte dei Toscani sono in Catalogna in formazioni come il 1° Condottieri, ci sono anche reggimenti che hanno accompagnato la Grande Armée du Nord nelle Terre Stregate. Gli Schermagliatori sono un nemico tosto per Goblin Cacadores e Fucilieri di Albione, in grado di eguagliarli per gittata e precisione, ma li superano nel potere di arresto dei loro colpi. Nelle Terre Stregate a loro si uniscono i superstiti delle Compagnie distrutte che cercano di ritirarsi, in quanto sono in grado di abbattere quasi tutti i nemici nonmorti.

In battaglia, gli Schermagliatori Toscani operano in coppia, avendo copiato le migliori tattiche degli Orchi addestrati da Surjon Moore. Anche con la loro maggiore forza, il massiccio rinculo del Fucile Ogre fa sì che per evitare lesioni gli Elfi Selvaggi tendono a stare fermi quando sparano. Ciò aumenta le loro possibilità di abbattere il bersaglio e di non mandarsi una spalla in frantumi. Il Fucile Ogre è in grado di uccidere un Orco a grande distanza con un solo colpo, cosa che i soldati di Gran Britorchia hanno imparato a loro spese!



## Regole opzionali per Flintloque

Puoi usare queste regole speciali quando giochi con gli Schermagliatori del 1° Condottieri che usano i Fucili Ogre. A causa del peso e del rinculo dell'arma, quando si spara è meglio immobili. Se si spara da fermo, si può aggiungere il 5% alla probabilità base di colpire con il fucile. Questo bonus dipende dall'abilità e dall'addestramento.

Per le regole e le statistiche complete sugli Elfi Selvaggi di Toscana è necessario fare riferimento al CHFev5 Gli Elfi Selvaggi, che puoi scaricare gratuitamente dal sito del Chimerae Hobby Group.

## NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail [chimeraehobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it). Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright di Alternative Armies e sono utilizzati dietro permesso scritto. La traduzione e compilazione del presente manuale sono copyright del Chimerae Hobby Group e sono state realizzate con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

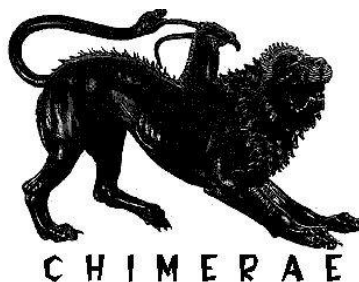
**Flintloque, Slaughterloo, Frontear** e tutti gli altri termini distintivi dei giochi sono marchi registrati della Alector Ltd. ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale è materiale ufficiale, che viene distribuito senza fini di lucro.

**Questo manuale è scaricabile gratuitamente dal sito del Chimerae Hobby Group**

[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)

Copyright © 2021 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)

[chimeraehobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it)

#CHFsc16 – 1ª Edizione – Febbraio 2021