

BRITANNI



Regolamento "Un Solo Neurone" per le Schermaglie Tribali
nella Britannia del I Secolo scritto da Jim Wallman



CHIMERAE

BRITANNI

Regolamento "Un Solo Neurone" per le Schermaglie Tribali nella Britannia del I Secolo scritto da Jim Wallman

Versione 1 Novembre 2004 • Testo originale © 2004 Jim Wallman • www.jimwallman.org.uk

Traduzione, impaginazione e realizzazione file PDF a cura del *Chimerae Hobby Group*.

Copyright © 2014 CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHB7 – 1ª Edizione – Maggio 2014

Elenco delle illustrazioni:

In copertina, Guerriers celtes gaulois, Ier siècle av JC, Antoine Glédel, 22 October 2009.

Pag. 5, M. et Mme Guizot de Witt, The History of France from the Earliest Times to 1848, New York: John B. Alden, 1885.

Pag. 6, Shirtless man wearing helmet, from The Bemedji Daily Pioneer, 1922.

Pag. 8, Spiegazione del gioco della *Morra Cinese*, Number55, <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:MorraCinese.svg>.

Pag. 9, W. Howitt, J. Cassell, John Cassell's Illustrated History of England, W. Kent and Co., 1857.

Indice

Per iniziare	3
Preparazione del gioco, Azioni	4
Movimento, Tiro a distanza	5
Controllo del Morale, Mischia (corpo a corpo)	6
Combattimento tra i capotribù, Combattimento a cavallo	8
Scenario: scontro alla fattoria.	9
Carte Azione	10, 11

Per iniziare...

Questo regolamento ti permette di giocare un wargame con miniature e modellini. È studiato per diversi giocatori, di norma quattro o più, ma può essere utilizzato anche da un numero minore di partecipanti. I giocatori controllano gli eroi principali, che sono al comando dei contingenti di truppe.

Le regole consentono di simulare i continui scontri tra tribù rivali (e a volte all'interno della stessa tribù) che hanno caratterizzato la società celtica degli albori. Fornire un background completo e un'analisi complessiva delle vicende storiche esula dagli scopi di questo regolamento.

Per farla breve, le tribù erano comandate da una elite di nobili guerrieri, che chiameremo capi, che a loro volta erano suddivisi in diversi clan familiari. In effetti, la tribù non era altro che un'alleanza tra le singole famiglie. Lo status del proprio clan era di fondamentale importanza e le rivalità erano all'ordine del giorno. Il "Re" (o la "Regina") della tribù era il capo del clan più influente - anche se in questo caso il Re va inteso come "il primo tra pari" piuttosto che un "dominatore assoluto".

A volte le tribù andavano in guerra, riunendo una banda composta da tutti i guerrieri dell'insediamento e affrontando in battaglie campali le tribù rivali. Ciò accadeva però piuttosto di rado. La strategia militare di gran lunga più utilizzata faceva infatti affidamento su rapide incursioni e scorrerie.

Queste razzie avvenivano continuamente ed erano considerate, tutto sommato, accettabili da tutti. Erano importanti per diverse ragioni:

- a. Davano la possibilità ai capotribù di mostrare la loro abilità in combattimento.
- b. Permettevano ai guerrieri di saccheggiare del bottino, incrementando così il proprio status sociale all'interno del clan e nei confronti dei propri seguaci.
- c. Offrivano ai giovani, alle prime armi come guerrieri, la possibilità di uccidere il primo nemico e prenderne la testa. Possedere un gran numero di teste tagliate ai nemici più valorosi era considerato segno di virilità e prestigio.

Questo regolamento è particolarmente adatto a simulare l'azione che avviene durante queste incursioni. Le scorribande possono essere compiute da un manipolo di poche dozzine di uomini oppure coinvolgere diverse centinaia di guerrieri, dando così luogo a battaglie di notevole importanza.

Perché "Un Solo Neurone"? Beh, molti regolamenti di wargame disponibili attualmente sono tremendamente complicati e richiedono la lettura di veri e propri tomi zeppi di regole, l'acquisto di dozzine di supplementi (spesso a un prezzo esorbitante) e hanno dei meccanismi di gioco esageratamente intricati che necessitano di un'eternità di tempo per essere compresi e recepiti.

Il mio cervello è troppo elementare per riuscire a sopportare tutto questo, perciò prediligo scrivere dei regolamenti che richiedono appunto un solo neurone per essere assimilati. In questo modo i giochi sono semplici da imparare e da giocare e, sorprendentemente, sono divertenti come quelli che hanno un sacco di regole complicate e che costano una fortuna. Strano, non è vero?

Continua a leggere e (spero) buon divertimento.

Jim Wallman

Preparazione del gioco

Per iniziare a giocare, hai bisogno di un campo di battaglia di dimensioni adeguate. Un grosso tavolo o il pavimento vanno benissimo. A seconda della storia che hai mente, puoi disporre degli elementi sul campo di battaglia. Un panno di tessuto verde è perfetto da usare come terreno, alberi da modellismo e muschio possono essere utilizzati per rappresentare boschi, siepi e cespugli, mentre case ed edifici possono essere facilmente realizzati con del cartoncino. Una volta sistemato il tavolo di gioco, devi preparare i modellini, siano essi soldatini oppure miniature militari finemente dettagliate.

I giocatori devono creare almeno un capotribù a testa, che rappresenta il loro alter ego sul campo di battaglia. Possono anche decidere di controllare più di un capotribù ciascuno, ma ciò può rendere il gioco un tantino complicato in certe situazioni. Ogni capotribù ha un **contingente** di guerrieri che sono i suoi seguaci in battaglia. Più avanti viene spiegato come utilizzarli.

Si suggerisce di creare gruppi di seguaci composti da 6 a 20 elementi. Lo status sociale del capotribù solitamente determina la dimensione di questo contingente (come indicato nella sezione relativa alla campagna di gioco).

Azioni

In ogni turno di gioco, ciascun giocatore ha l'opportunità di compiere delle **azioni**. Tutte le azioni avvengono simultaneamente.

La **sequenza delle azioni** in ogni turno è la seguente:

1. I giocatori dichiarano quale azione intendono intraprendere (vedi sotto). Ciò viene fatto posizionando una carta azione coperta a fianco del modello del capotribù.
2. I giocatori possono muovere il modello che li rappresenta e qualsiasi altro elemento sotto il proprio comando, secondo quanto stabilito dall'AZIONE che in precedenza hanno dichiarato di voler compiere.

3. Se il movimento porta dei modelli entro la gittata utile delle armi, occorre stabilire l'esito dello scontro. Si comincia determinando gli effetti del tiro con fionde e giavellotti, poi si passa alla risoluzione della mischia.
4. Alla fine del turno, tutti gli elementi che hanno combattuto devono effettuare una prova per stabilire la propria condizione psicologica (cioè un Controllo del Morale).

Queste sono le descrizioni delle **azioni** che puoi intraprendere:

- **Combattimento eroico** (contro uno specifico capotribù). Se opti per questa manovra non puoi muovere i tuoi seguaci per questo turno, visto che sei troppo concentrato nell'attaccare il nemico per dare ordini ai tuoi seguaci.
- **Urlare il tuo grido di battaglia** (che ovviamente dovrai aver già scelto in precedenza per il tuo clan). In questo caso scegli di guidare personalmente all'attacco i tuoi seguaci, puntando verso il nemico (sempre che tu voglia andare in quella direzione). Tutti i seguaci entro 20 cm dal tuo capotribù ti seguono lungo il percorso più diretto fino alla loro distanza massima di movimento (vedi la sezione relativa al movimento).
- **Insultare il nemico**. Serve a rinfrancare il morale dei tuoi seguaci e potrebbe ridurre quello del nemico, se riesci a pensare a un insulto davvero efficace. Il giocatore deve inventarsi una frase ingiuriosa e gridarla contro l'avversario. Può variare da un semplice "Maledetto bastardo!" - che è insulto un tantino inefficace - fino a qualcosa di più creativo, come ad esempio "Striscia fino al tuo focolare, brutto figlio di un putrido verme!" Vanno presi in considerazione solamente le offese veramente efficaci. Se il nemico si trova entro 20 cm, allora l'insulto influisce sul suo morale.
- **Ispirare i seguaci**. A volte i seguaci ai tuoi ordini possono sentirsi un po' demoralizzati (specialmente se hanno subito delle perdite e il loro morale è basso). Puoi rincuorarli con un discorso di incoraggiamento (vedi la sezione relativa

al Controllo del Morale), ma per fare ciò devi interrompere qualsiasi altra azione.

- **Inviare o ricevere un messaggio.** A volte puoi avere bisogno di dire qualcosa a qualcuno, o di mandare un messaggio. Se non ti trovi entro 15 cm dalla persona con cui vuoi parlare, comunicare con il seguace conta come un'azione. Anche per ricevere il messaggio è necessario impiegare un'azione - per cui se la persona con cui vuoi parlare è impegnata in combattimento, probabilmente non riuscirà a sentirti.
- **Gridare "All'attacco!".** In questo caso mandi i tuoi seguaci ad attaccare un determinato elemento nemico, che devi indicare con precisione. Non sei obbligato a unirti all'attacco. Tutti i tuoi seguaci si spostano verso il bersaglio alla massima velocità di movimento finché non arrivano a distanza utile per attaccare, quindi ingaggiano battaglia. Se non partecipi allo scontro in prima persona, i tuoi elementi potrebbero combattere con minore efficacia (vedi la sezione relativa al Controllo del Morale).
- **Prendere una testa.** Un capotribù può fermarsi vicino al corpo di un nemico ucciso e tagliargli la testa. Le teste sono uno status sociale molto importante. Ovviamente contano soltanto le teste prese agli avversari che hai fatto fuori personalmente in battaglia.



Movimento

Ogni singolo modello si muove, seguendo le indicazioni del capotribù, fino alla massima distanza consentita in un turno:

<i>Tipo di elemento</i>	<i>Distanza</i>
Uomo libero o schiavo, senza armatura	15 cm
Capotribù a piedi	12 cm
Capotribù a cavallo	40 cm
Carro da guerra	30 cm
Carretto, donne e altri veicoli lenti	8 cm

Gli ostacoli presentano delle difficoltà per essere superati.

Se un elemento vuole oltrepassare un muro basso o una siepe, deve fermarsi non appena raggiunge l'ostacolo e al suo prossimo turno lo attraversa e può anche spostarsi fino alla metà della propria distanza di movimento.

Oltrepassare un guado o un piccolo torrente dimezza la distanza di movimento percorribile.

Tiro a distanza

Per poter utilizzare una fionda o scagliare un giavelotto, il guerriero non deve muoversi nel turno in cui compie il tiro.

Per ogni guerriero che effettua un attacco a distanza, lancia 1d6 e consulta la Tabella del Tiro per vedere se il colpo è andato a segno. Individua l'arma con cui viene sferrato l'attacco e la gittata del tiro, quindi trova il tipo di bersaglio da colpire. I numeri riportati nella tabella indicano il risultato da ottenere con il dado per colpire il nemico:

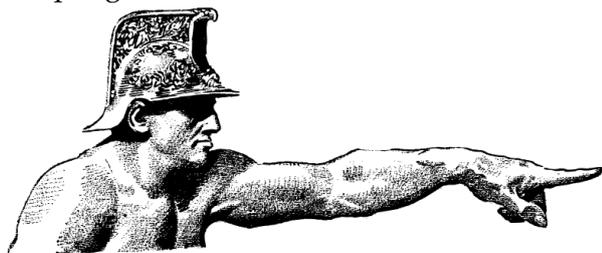
<i>Arma</i>	<i>Fionda</i>			<i>Giavelotto</i>	
Gittata (cm):	≤25	26-50	51-75	≤25	26-50
Senza armatura	5,6	6	6	4,5,6	5,6
Capotribù	6	6	-	5,6	6
Cavaliere	5,6	5,6	6	4,5,6	5,6
Carro	4,5,6	5,6	5,6	3,4,5,6	4,5,6

Quando colpisci un cavaliere o un carro, tira 1d6. Con un risultato di 4,5,6 hai messo fuori combattimento sia il cavallo che il guerriero, altrimenti quest'ultimo può continuare a combattere a piedi.

Un singolo colpo andato a segno uccide qualsiasi seguace, mentre per ammazzare un capotribù occorre infliggergli quattro colpi.

Controllo del Morale

Ci sono eventi e circostanze che possono ridurre la combattività e la determinazione dei tuoi seguaci. L'intero contingente (cioè l'insieme dei seguaci comandati da un singolo leader) è soggetto alle regole per il morale, indipendentemente dal tipo di truppe che lo compongono.



Devi effettuare un Controllo del Morale, tirando 1d6, quando:

- Il contingente subisce una perdita.
- Il contingente viene sorpreso.
- Il giocatore che comanda il contingente vuole che le truppe eseguano il Controllo.

Applica al risultato del dado i seguenti modificatori:

- | | |
|----|--|
| +2 | se il capotribù ha fatto un discorso di incoraggiamento nel turno in corso |
| -1 | per ogni seguace ucciso nel turno in corso |
| -1 | per ogni capotribù ucciso durante la partita |
| -1 | se il contingente è in evidente inferiorità numerica |
| -1 | se durante il turno il capotribù è stato efficacemente insultato da un capotribù nemico entro 15 cm |
| -1 | se il leader del contingente non è presente nelle vicinanze (si trova fuori dalla linea di vista oppure a oltre 30 cm) |
| -2 | per ogni capotribù ucciso nel turno in corso |

Il risultato del Controllo del Morale viene riportato nella tabella seguente:

Punteggio	Risultato
3 o più	Il morale è buono - il contingente può agire secondo gli ordini.
0 - 2	Il contingente non può muoversi verso il nemico. Per poterlo fare deve effettuare un altro Controllo del Morale al prossimo turno.
Meno di 0	Il contingente deve allontanarsi dal nemico il più velocemente possibile. Al prossimo turno deve effettuare un altro Controllo del Morale per interrompere la ritirata.

Il modello che rappresenta il leader/giocatore che comanda il contingente non è soggetto alle limitazioni imposte dal risultato del Controllo del Morale e può continuare a combattere oppure fuggire, come meglio crede.

Mischia (corpo a corpo)

Fase 1: Occorre suddividere la battaglia in "scontri" singoli. Uno **scontro** è un combattimento tra un modello contro uno o più modelli nemici.

Fase 2: Per ogni singolo scontro, ogni fazione lancia 1d6 e applica i modificatori indicati di seguito, quindi si confrontano i totali ottenuti.

Modificatori nel combattimento di mischia:

- | | |
|----|--|
| +4 | Capotribù |
| +2 | Capo |
| +0 | Uomo libero |
| -1 | Fromboliere |
| -2 | In inferiorità numerica (due contro uno) |
| -3 | In inferiorità numerica (tre contro uno) |
| -4 | In inferiorità numerica (quattro o più contro uno) |

La fazione con il punteggio più alto vince lo scontro.

Se il risultato è un **pareggio**, non ci sono conseguenze per nessuno dei modelli che hanno preso parte allo scontro.

Se una fazione vince lo scontro di **1 o più punti**, tutti i modelli sconfitti devono indietreggiare di 5 cm.

Se una fazione vince lo scontro di **2 o più punti** contro un seguace senza armatura, lo sconfitto viene ucciso.

Se una fazione vince lo scontro di **3 o più punti** contro un capo, lo sconfitto viene ucciso.

Se una fazione vince lo scontro di **4 o più punti** contro un capotribù, lo sconfitto subisce un COLPO. (Ricorda che occorrono quattro colpi per eliminare definitivamente un capotribù.)

Se un modello in inferiorità numerica vince lo scontro, può uccidere / colpire **soltanto** uno dei nemici, a scelta del vincitore.

A prima vista, questo sistema di risoluzione della mischia può sembrare complicato, ma dopo averci giocato ti accorgerai che è davvero molto semplice.

Esempio di combattimento di mischia

Quattro uomini liberi affrontano due capi. La battaglia viene suddivisa in due scontri, ognuno dei quali coinvolge due modelli di uomini liberi contro uno dei capi. (Durante questi esempi, non vengono considerate le regole relative al Controllo del Morale.)

<i>Scontro #1</i>	<i>Turno di gioco</i>	<i>Scontro #2</i>
Il capo tira un 4 +2 come capo -2 inferiorità numerica (due contro uno) per un totale di 4. Gli uomini liberi tirano un 6 nessun modificatore per un totale di 6. Gli uomini liberi vincono di 2 punti, che contro un capo lo costringono a indietreggiare.	Primo Turno	Il capo tira un 3 +2 come capo -2 inferiorità numerica (due contro uno) per un totale di 3. Gli uomini liberi tirano un 5 nessun modificatore per un totale di 5. Gli uomini liberi vincono di 2 punti, che contro un capo lo costringono a indietreggiare.
Il capo tira un 5 +2 come capo -2 inferiorità numerica (due contro uno) per un totale di 5. Gli uomini liberi tirano un 3 nessun modificatore per un totale di 3. Il capo vince di 2 punti, che contro gli uomini liberi equivale a una uccisione. Un uomo libero viene eliminato.	Secondo Turno	Il capo tira un 6 +2 come capo -2 inferiorità numerica (due contro uno) per un totale di 6. Gli uomini liberi tirano un 1 nessun modificatore per un totale di 1. Il capo vince di 5 punti, che contro gli uomini liberi equivale a una uccisione. Un uomo libero viene eliminato.
A questo punto i capi non sono più in inferiorità numerica, per cui le due battaglie diventano altrettanti scontri uno contro uno.		
Il capo tira un 6 +2 come capo per un totale di 8. L'uomo libero tira un 1 nessun modificatore per un totale di 1. Il capo vince di 7 punti, che contro un uomo libero equivale a una uccisione. L'ultimo uomo libero viene eliminato.	Terzo Turno	Il capo tira un 5 +2 come capo per un totale di 7. L'uomo libero tira un 4 nessun modificatore per un totale di 4. Il capo vince di 3 punti, che contro un uomo libero equivale a una uccisione. L'ultimo uomo libero viene eliminato.
Il combattimento termina e, come prevedibile, tutti gli uomini liberi sono morti e i capi hanno vinto.		

Combattimento tra i capotribù

Il combattimento tra i capotribù rappresenta un'eccezione rispetto alle regole precedenti.

Quando un capotribù affronta i seguaci degli altri giocatori vengono utilizzate le normali regole appena viste, che considerano il capotribù come un modello a sé stante. Quando invece i capotribù si affrontano tra loro, si applicano le regole che seguono.

I capotribù si affrontano sempre **uno contro uno** quando lottano tra loro. Nel caso di uno scontro in cui una delle due fazioni può schierare più capotribù rispetto all'avversario, coloro che non sono direttamente impegnati nella lotta si mettono in disparte e osservano il duello, rimanendo in attesa del proprio turno di entrare direttamente in azione.

Ogni turno di combattimento viene risolto con tre "duelli" a morra cinese (sasso - carta - forbici).

Chi vince il maggior numero di "duelli" infligge un colpo al nemico.

I capotribù possono ritirarsi dal combattimento e cercare di fuggire, ma non è un atto molto eroico da compiere. Come li giudicheranno i loro seguaci?



Combattimento a cavallo

Anche se i guerrieri utilizzavano i cavalli per spostarsi più velocemente durante le razzie, lo stile di combattimento celtico non contemplava l'utilizzo della cavalleria. Alcune tribù avevano dei combattenti a cavallo ma, visto che si tratta di eventualità abbastanza rare e non c'è bisogno di complicare troppo il regolamento di gioco, è possibile ignorare la cosa senza problemi.

Le regole per gli scontri di corpo non prevedono modificatori per coloro che combattono stando in sella e i cavalli sono più vulnerabili agli attacchi a distanza - ciò dovrebbe essere sufficiente a incoraggiare i giocatori a restare fedeli all'ambientazione storica e a far lasciare in un posto sicuro le cavalcature ai propri guerrieri prima di iniziare la battaglia.

Carri

Nel periodo storico in cui è ambientato questo gioco, i carri da guerra erano praticamente scomparsi dall'arsenale delle tribù celtiche, eccezion fatta per quelle della Britannia, dove possedere un carro è considerato uno status symbol - come ad esempio è oggi avere una Porsche. I capotribù (o aspiranti tali) utilizzavano i propri carri per sfidarsi in gare di velocità oppure compiere manovre acrobatiche e temerarie, per aumentare il proprio prestigio agli occhi del clan o della tribù. In battaglia, i carri da guerra compivano le loro evoluzioni di fronte al nemico, per impressionarlo e dimostrare la grande abilità dei guidatori della tribù e la pochezza di quelli avversari.

Il capotribù alla guida del carro scendeva prima di entrare in battaglia, facendo riportare il suo veicolo al sicuro nelle retrovie, a meno che non fossero talmente abili e temerari da cercare di intimidire i nemici per farli scappare ancora prima dell'inizio delle ostilità, caricando a tutta velocità contro di loro. (Per inciso, questa tattica non ha avuto alcuna efficacia contro i Romani, che hanno accolto con scherno le manovre di questo tipo.)

I carri erano utilizzati molto raramente (o del tutto assenti) durante le incursioni delle bande di razziatori, perché non erano necessari né particolarmente utili ai guerrieri. Se un giocatore vuole utilizzare un carro prima della battaglia, per mostrarlo e intimidire il nemico, può comunque farlo liberamente.



Scenario: scontro alla fattoria

SITUAZIONE

Una comunità di agricoltori che vive al confine con il territorio di un'altra tribù subisce una razzia. Al villaggio ci sono alcuni uomini liberi (agricoltori), donne e bambini, alcuni schiavi e vari capi di bestiame.

A poca distanza, ma comunque fuori dal tavolo di gioco, c'è la dimora del capotribù locale, a cui appartiene la fattoria.

I difensori devono riuscire a rallentare l'attacco dei razziatori abbastanza a lungo perché il capotribù riesca a intervenire. Se ciò accade, gli incursori saranno senza dubbio costretti alla fuga.

ATTACCANTI

Capotribù Muradoc del clan Catuvellauni e il suo contingente, formato da 12 capi e 4 frombolieri.

Obiettivi (in ordine di importanza):

1. Uccidere più nemici di Carannix.
2. Rubare il bestiame e condurlo al proprio villaggio.
3. Se possibile, prendere la testa di un capo nemico (meglio se quella di un capotribù).

Capotribù Carannix del clan Catuvellauni e il suo contingente, formato da 12 capi.

Obiettivi (in ordine di importanza):

1. Catturare degli schiavi da condurre al proprio villaggio.
2. Uccidere più nemici di Muradoc.
3. Prendere la testa di un capo nemico (meglio se quella di un capotribù).

DIFENSORI

Capo Willix e la sua famiglia, formata da 10 uomini liberi senza armatura e 4 frombolieri.

Obiettivi (in ordine di importanza):

1. Sopravvivere.
2. Resistere fino all'arrivo del capotribù Boracix.
3. Non permettere il furto del bestiame o la cattura di schiavi.

Capotribù Boracix del clan Trinovantes e il suo contingente, formato da 12 capi (tutti a cavallo). Questi rinforzi arrivano sul campo di battaglia al 10° turno.

Obiettivi (in ordine di importanza):

1. Impedire al clan Catuvellauni di rubare schiavi e bestiame.
2. Prendere la testa di un capo nemico (meglio se quella di un capotribù).

Carte Azione (da stampare e ritagliare)

Combattimento Eroico

non puoi spostare le
truppe, devi
concentrarti sul
combattimento

Grido di Battaglia

le tue truppe ti seguono
in combattimento alla
massima velocità di
movimento

Insultare il Nemico

non puoi fare nessuna
altra azione

Ispirare i Seguaci

non puoi muoverti ne'
fare nessuna altra
azione

Inviare un Messaggio

non puoi fare nessuna
altra azione

Ricevere un Messaggio

non puoi fare nessuna
altra azione

Gridare "All'Attacco!"

le tue truppe attaccano
il nemico da te indicato

Prendere una Testa

contano solo le teste dei
nemici che hai ucciso
personalmente

Carte Azione (da stampare e ritagliare)

Combattimento **E**roico

non puoi spostare le
truppe, devi
concentrarti sul
combattimento

Grido di **B**attaglia

le tue truppe ti seguono
in combattimento alla
massima velocità di
movimento

Insultare il **N**emico

non puoi fare nessuna
altra azione

Ispirare i **S**eguaci

non puoi muoverti ne'
fare nessuna altra
azione

Inviare un **M**essaggio

non puoi fare nessuna
altra azione

Ricevere un **M**essaggio

non puoi fare nessuna
altra azione

Gridare **"A**ll'Attacco!"

le tue truppe attaccano
il nemico da te indicato

Prendere una **T**esta

contano solo le teste dei
nemici che hai ucciso
personalmente

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. 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 dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata 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 versione 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.

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

www.chimerae.it