



# COLPO DI SFORTUNA

o

“La Fattoria dell’Agonia”

*“Devo supporre, amici miei, che siamo stati scoperti e, dal rumore che fanno i nostri nemici, che siamo anche in inferiorità numerica. Ma abbiamo i nostri moschetti e i nostri cervelli, e sappiamo tutti che entrambe queste nostre risorse sono molto migliori delle loro!”*

– Maggiore La’Morrise

Scenario per Flintlogue (per due o quattro giocatori) CHFsc13  
Elfi Ferach & Trolka contro Nonmorti

PER GIOCARE QUESTO SCENARIO È NECESSARIO IL REGOLAMENTO DI FLINTLOQUE, CHE PUOI  
SCARICARE GRATUITAMENTE E IN ITALIANO DAL SITO DEL CHIMERAEE HOBBY GROUP.



Il freddo... terribile, implacabile, incessante, sia di giorno che di notte. Nevicava ininterrottamente da giorni in quel maledetto posto dimenticato da dio e dagli uomini e il torpore si era ormai impadronito non soltanto dei corpi, ma anche del morale e dell'anima dei sopravvissuti. L'Unità di Elfi, reduce dalla ritirata da Moskova, aveva prima marciato e poi arrancato faticosamente per oltre seicento leghe e, per tutto il tempo, aveva avuto il nemico alle calcagna.

Il Maggiore La'Morisse aveva iniziato la marcia con oltre cento soldati, valorosi e fieri combattenti al servizio dell'esercito dell'Imperatore Ferach e ora si ritrovava con soltanto otto superstiti. Alcuni erano caduti sotto il fuoco dei moschetti nemici, altri erano stati falciati dalle lame avversarie, ma la maggior parte si erano arresi al freddo. Anche ora, nonostante fosse riparato da numerosi vestiti pesanti, l'ufficiale rabbriviva e tremava per il gelo penetrante.

Mentre il giorno volgeva al termine, gli Elfi si erano imbattuti in una baracca, tanto malconcia da non sembrare quasi un edificio, con il tetto basso e le finestre senza vetri. Le sue malridotte pareti erano comunque un ottimo riparo contro il vento gelido e inoltre c'erano dei bassi muretti attorno all'isba, che potevano servire come barricate di pietra in caso di combattimento. Nel muro della cucina avevano trovato un forno ancora funzionante, in cui avevano potuto cuocere del pane. Al Soldato Semplice Bergen era occorsa una ricerca di quasi un'ora, tra la neve alta, per riuscire a trovare un po' di preziosa legna utilizzabile per accendere il fuoco, sul quale vennero cotte le ancora più preziose scorte di farina e sale per ottenere delle saporite pagnotte.

Impartendo ordini decisi, il Maggiore aveva fatto appostare le sue truppe tutto intorno all'isba e dietro il basso muretto. Con i baveri alzati per proteggere il viso dal freddo, gli Elfi si erano messi di sentinella. L'odore fragrante del pane caldo aleggiava attorno alla casupola, facendo venire l'acquolina in bocca ai soldati, che già pregustavano il pasto imminente. Erano però sempre allerta, dato che avevano imparato che era l'unico modo per rimanere vivi in quelle terre inospitali.

Il terreno tremò e la neve sul suolo si mosse impercettibilmente, mentre il Maggiore si sollevava oltre il basso muro tendendo la mano per salutare il Trolka che avanzava. Era felice di sapere che i due enormi Trolka, rimasti separati dalla loro unità, avessero deciso di unirsi alla sua banda di Elfi e, adesso che erano finalmente giunti all'isba, si sentiva decisamente più sollevato e al sicuro. Con pazienza, attese che il Caporale Smorgengorgon si avvicinasse e si fermasse, facendo finalmente smettere di tremare la terra.

Il Maggiore, che era considerato alto per essere un Elfo, arrivava a malapena alla vita del Trolka. Smorgengorgon lo guardò dall'alto in basso e con voce tonante ricambiò il saluto. Torreggiando sopra l'ufficiale, appoggiò con noncuranza il suo gigantesco martello da guerra su una spalla massiccia e disse: *"Non abbiamo vizto nezzun Nonmorto kvi intorno. Penzo ke non ziano nelle vicinanze e potziamo concederci uno poco di riposo. Ze vuole, Maggiore, può concedere agli Elfi qualke ora di zonno."*

Notando l'espressione scettica sul volto dell'altro Trolka mentre Smorgengorgon pronunciava queste parole, il Maggiore replicò: *"Molto interessante, Caporale, la ringrazio. Tuttavia penso che voi due dobbiate rimanere di guardia mentre noi mangiamo, poi vedremo di trovare qualcosa da mettere sotto i denti anche per voi. Il Soldato Semplice Bergen dice che vi preparerà una decina di*

*pagnotte a testa, una volta finito di cuocere il pane per noi."*

Sorridendo, i Trolka annuirono e si voltarono, dirigendosi ognuno verso un lato dell'edificio, a una certa distanza dal muro, per scrutare l'orizzonte. Il Maggiore era preoccupato mentre tornava all'isba, dove il Sergente Tourat stava leggendo il suo libro (era una buona cosa, segno che il morale era alto), ma i Trolka non lo facevano sentire tranquillo.

Smorgengorgon era un buon combattente, ma La'Morisse sapeva che i Nonmorti erano vicini; aveva visto con i suoi occhi i cavalieri di Spektrov a poca distanza da loro, il giorno precedente. Forse la vista di Smorgengorgon stava peggiorando, nemmeno quei giganti potevano resistere in eterno alla neve e al bagliore accecante di quelle lande perennemente imbiancate. Il Soldato Semplice Hoypless, un ragazzo troppo giovane per trovarsi in quell'inferno, passò silenziosamente un pezzo di pane al Maggiore e si allontanò. L'ufficiale sperava fortemente di riuscire a riportare a casa il ragazzo sano e salvo, anzi confidava che sarebbero ritornati tutti incolumi.

Mentre stava osservando le sentinelle disposte lungo il lato orientale del perimetro, il Maggiore le vide agitarsi e quindi udì distintamente lo sparo di un moschetto. Imprecò tra i denti, perché poteva significare solo una cosa, che i Nonmorti li avevano raggiunti e li stavano attaccando. Perché Smorgengorgon non aveva visto il nemico avvicinarsi?

Il Maggiore tolse l'arma dalla spalla e preparò il fido moschetto per fare fuoco, quindi corse verso il muro orientale.

## Mappa e Schieramento

L'area di gioco è coperta di neve, che ostacola il movimento come normale, con mucchi di grosse pietre accatastate qua e là in maniera casuale e nel mezzo del tavolo un piccolo edificio a un solo piano. L'isba è circondata da un basso muretto che arriva fino alla vita dei combattenti e con un'apertura larga circa 3 cm dove un tempo si apriva il cancello. La distanza tra questo muro e l'edificio principale è di 12 cm. Gli Elfi e i Nani possono entrare nell'edificio, ma i Trolka sono troppo grandi per riuscirci e la Cavalleria non può parimenti caricare all'interno dell'isba.

Gli **Elfi** si posizionano inizialmente all'interno del cortile difeso dal muretto; ogni miniatura deve essere entro 5 cm da quella di un compagno.

I **Trolka** si dispongono all'esterno del cortile, ad una distanza compresa tra 15 cm e 20 cm dal muro e ad almeno 15 cm di distanza tra loro.

I **Nani Nonmorti** si posizionano a non più di 10 cm di distanza da un bordo del tavolo a propria scelta; ogni miniatura deve essere entro 5 cm da quella di un compagno.

I **Corazzieri Nonmorti** sono in procinto di caricare gli Elfi e possono posizionarsi in qualsiasi punto del tavolo, a patto che non siano all'interno dell'area delimitata dal muretto e non siano distanti meno di 10 cm da qualsiasi miniature di Elfo o Trolka. Quando vengono disposti, tutti i modelli dei Corazzieri devono essere entro 3 cm da una miniatura della stessa Unità.

L'area di gioco dovrebbe essere un quadrato di circa 120 cm di lato.



**51508** Elf Line Infantry (Witchlands) – Otto soldati di Fanteria di Linea degli Elfi con moschetti.

# Obiettivi dello Scenario

Di seguito vengono indicati gli obiettivi per ognuno degli schieramenti impegnati nello Scenario:

## **Gli Elfi**

La vita è dura nelle Terre Stregate e questa è solo un'altra battaglia da combattere. Gli Elfi devono tenere la posizione e impedire ai Nonmorti di penetrare nell'isba o all'interno del muro di cinta.

## **I Trolka**

Essendo di sentinella, I Trolka si trovano in prima linea e, anche se non molto forti e resistenti, sono vulnerabili all'attacco dei Nonmorti e della loro Cavalleria. Devono semplicemente tentare di sopravvivere allo scontro.

## **I Nani Nonmorti**

Il Conte Von Vareidorp, assistito dal Liche Smallenov, ha il compito di annientare gli invasori Ferach. Devono ottenere questo risultato anche a costo di venire completamente spazzati via.

## **I Corazzieri Nonmorti**

Questa truppa di cavalleria è stata assegnata in appoggio al Conte nel suo tentativo di eliminare gli invasori e ha il duplice compito di attaccare direttamente il nemico e inseguire gli Elfi fuggiaschi, impedendo loro di uscire dal tavolo.

## ***Durata della partita:***

Lo Scenario dura 10 Turni e termina nel momento in cui uno dei due schieramenti raggiunge il proprio obiettivo.

## ***Condizioni di vittoria:***

Per vincere, gli Elfi devono avere almeno tre personaggi vivi all'interno dell'area delimitata dal muretto alla fine del Turno 10. Uno dei Trolka deve sopravvivere fino al termine del Turno 10. La Cavalleria Nonmorta deve aiutare i Nani Nonmorti e impedire ai nemici in fuga di lasciare il tavolo. I Nani Nonmorti vincono se prendono il controllo dell'area delimitata dai muri, attorno all'isba. Se dopo la conclusione del Turno 10 ci sono sia forze Ferach che Nonmorti all'interno di questa zona, il controllo dell'area viene assegnato alla fazione che ha all'interno della stessa la forza più imponente, calcolata assegnando un punto per ogni Elfo o Nano, due punti per ogni Corazziere a cavallo e quattro punti per ogni Trolka.



**56561 Trolka Jaeger  
Officer – Un Ufficiale  
Trolka con Martello**



**56564 Trolka Jaeger,  
Firing – Un Fuciliere  
Trolka inginocchiato  
mentre sta sparando**



# Forze dello Scenario

Ecco le forze in campo per ciascun schieramento impegnato nello Scenario:

## Maggiore La'Morrisse – Elfi Ferach (Ferach)

Maggiore La'Morrisse (Elfo Veterano)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Pistola Ferach	32 Punti
Sergente Tourat (Elfo Esperto)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Pistola Ferach	28 Punti
Soldato Semplice Playatte (Elfo Esperto)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach	25 Punti
Soldato Semplice Guyile (Elfo Medio)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach	20 Punti
Soldato Semplice Quanet (Elfo Medio)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach	20 Punti
Soldato Semplice Mercier (Elfo Medio)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach	20 Punti
Soldato Semplice Bergen (Elfo Medio)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach	20 Punti
Soldato Semplice Hoypless (Elfo Recluta)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach	17 Punti

Forza complessiva dell'Unità: Otto Elfi; 182 Punti.

## Caporale Smorgengorgon – Trolka Ferach (Ferach)

Caporale Smorgengorgon (Trolka Esperto)	(Fanteria Leggera)	Martello dei Troll (+3)	52 Punti
Soldato Semplice Bulgenhulgen (Trolka Medio)	(Fanteria Leggera)	Kannonderbuss Trolka	51 Punti

Forza complessiva dell'Unità: Due Trolka; 103 Punti.

## Conte Von Vareidorp – Krautiani Scarnificati (Nonmorti)

Conte von Vareidorp (Vampiro Nano Elite)	Spada, Pistola Generica	46 Punti
Liche del K.G.B Smallenov (Liche Medio)	Spada	19 Punti
Sergente Lytlfouleski (Zombie Nano Fresco)	Ascia, Moschetto Nanico Mkl	12 Punti
Soldato Semplice Shortrotski (Zombie Nano Fresco)	Moschetto Nanico Mkl, Baionetta	11 Punti
Soldato Semplice Tinystufski (Zombie Nano Logoro)	Moschetto Nanico Mkl	9 Punti
Soldato Semplice Minimeski (Zombie Nano Logoro)	Moschetto Nanico Mkl	9 Punti
Soldato Semplice Rotwarf (Zombie Nano Logoro)	Moschetto Nanico Mkl	9 Punti
Soldato Semplice Igorovich (Zombie Nano Decomposto)	Moschetto Nanico Mkl	7 Punti
Soldato Semplice Littldefski (Zombie Nano Decomposto)	Moschetto Nanico Mkl	7 Punti
Soldato Semplice Killaski (Zombie Nano Decomposto)	Moschetto Nanico Mkl	7 Punti

Forza complessiva dell'Unità: Un Vampiro Nano, un Liche e otto Zombie Nani; 130 Punti.

## Soldato Semplice Graveski – Corazzieri di Spektrov (Nonmorti)

Soldato Semplice Graveski (Scheletro Fresco)	(Cavalleria)	Spada, Pistola Generica	31 Punti
Soldato Semplice Gauntksi (Scheletro Fresco)	(Cavalleria)	Asta dello Stendardo (Lancia da Cavaliere)	28 Punti
Soldato Semplice Carcasov (Scheletro Logoro)	(Cavalleria)	Spada	25 Punti
Soldato Semplice Bonemanksi (Scheletro Decomposto)	(Cavalleria)	Spada	23 Punti
Soldato Semplice Fibulov (Scheletro Decomposto)	(Cavalleria)	Tamburo, Spada, Pistola Generica	27 Punti

Forza complessiva dell'Unità: Cinque Scheletri su Cavalli Zombie; 134 Punti.

# Regole Speciali dello Scenario

Se vuoi aggiungere maggiore incertezza allo Scenario, puoi utilizzare le seguenti Regole Speciali oltre al normale regolamento.

In questo Scenario, si presume che le due forze Nonmorte cooperino assieme sotto il comando di uno o due giocatori, e che lo stesso avvenga per Elfi e Trolka. Tenete presente questo fatto nel caso in cui decideste di utilizzare la regola per il tradimento.

**Il Trolka Traditore:** Il Caporale Smorgengorgon è segretamente fedele alla causa dello Zar Oscuro e desidera ardentemente entrare nel suo esercito come ufficiale di campo. Perché ciò si verifichi, deve scegliere il momento giusto per dimostrare a chi va la sua lealtà. Se i giocatori sono d'accordo nell'utilizzare questa regola, ad ogni turno, dopo che il Trolka ha agito, occorre lanciare 1D10 e con un risultato di 4+ il personaggio cambierà schieramento. Il giocatore che controlla il Conte ha ora al suo comando anche il Trolka rinnegato. I Ferach non possono però sparare contro il traditore finché questi non li avrà attaccati in mischia o a distanza.

**Una Cassa di Granate:** Il Maggiore La'Morrisse ha finora tenuto segreta la propria riserva di armamenti. Se utilizzi la regola opzionale de "Il Trolka Traditore", allora devi usare anche questa. Prima che la partita inizi, il Maggiore può distribuire tra i suoi Elfi (ma non ai Trolka) quattro Granate Incendiare Elfiche e tre Granate Generiche. Ricordati di segnare il numero e il tipo di granate assegnate a ogni singolo personaggio. Non puoi lanciare le granate contro il Trolka traditore finché questi non compie un attacco contro un appartenente alla fazione Ferach.

# Miniature per lo Scenario

Per giocare questo Scenario, ti occorrono le seguenti miniature:

[51508](#) Witchlands Elf Infantry (8 Elfi)

[56561](#) Trolka Jager Officer (1 Trolka)

[56564](#) Trolka Jager kneeling (1 Trolka)

[55516](#) Fleshed Krautian Legion (10 Nonmorti)

[55517](#) Undead Cuirassiers (5 modelli di Cavalleria)

Inoltre ti serviranno terreni ed elementi scenici appropriati per ricreare la superficie di gioco.



**[55517](#) Undead Cuirassiers -**  
Cavalleria Pesante formata da  
cinque Scheletri in sella a Cavalli  
Scheletrici.  
Include un Ufficiale, un Sergente,  
un Portabandiera, un Tamburino e  
un Soldato Semplice.

## Uniformi

Le truppe impiegate in questo Scenario indossano le seguenti uniformi:

**Fanteria Elfica delle Terre Stregate** (51508 Witchlands Elf Infantry)

L'uniforme della Fanteria consiste in una camicia blu scuro, pantaloni bianchi, pastrano bianco o nero, shako nero con piuma bianca, fibbie di metallo dorato e scarpe nere. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) sono di colore rosso. L'equipaggiamento è nero e marrone, con cinghie di cuoio bianco. Viste le durissime condizioni climatiche in cui si svolge la campagna delle Terre Stregate, le uniformi sono spesso rovinate e i soldati si

proteggono dal freddo estremo con indumenti supplementari di stoffa grezza o con indumenti strappati ai cadaveri sul campo di battaglia. I colori più popolari per questi indumenti fuori ordinanza sono il rosso e il verde, ma ne esistono di qualsiasi tinta.

#### **Fucilieri Trolka** (56561 Trolka Jager Officer e 56564 Trolka Jager kneeling)

L'uniforme dei Fucilieri Trolka che combattono assieme ai Ferach consiste in una camicia celeste o più raramente verde foresta, pantaloni bianchi, shako nero e scarpe nere. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) sono di colore giallo. L'equipaggiamento è nero e marrone, con cinghie di cuoio bianco o nero.

#### **Legione Scarnificata Krautiana** (55516 Fleshed Krautian Legion)

Le uniformi della Legione hanno decorazioni rosse, fibbie dorate, un cappello grigio chiaro, un cappotto blu e scarpe nere. L'equipaggiamento è nero, con cinghie bianche.



#### **Corazzieri Nonmorti** (55517 Undead Cuirassiers)

L'uniforme consiste in una corazza d'acciaio con elmo, pantaloni grigi con risvolti rossi, spalline e piuma rosse.

Le informazioni sulle uniformi vanno intese come suggerimenti e sei ovviamente libero di cambiare i colori a tuo piacimento. La guida qui presentata riguarda infatti specificamente le truppe che hanno preso parte allo Scenario, ma puoi utilizzare quelle che preferisci.

# Esandere lo Scenario

Dopo aver giocato questo Scenario, potresti voler aggiungere allo scontro altri protagonisti, per vedere se i rinforzi cambiano l'esito della battaglia.

Ecco un paio di idee per espandere in maniera semplice lo Scenario presentato in queste pagine:

**Un Riparo per la Notte:** Alcune delle migliori truppe Finklestein, forti e gagliarde, stanno riposandosi nell'isba e combatteranno a fianco degli Elfi. Questa Unità inizia la partita posizionata nel cortile attorno alla costruzione, all'interno dei muretti.

<i>Sergente Swillerstein</i> (Nano Esperto)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Nanico MkII	25 Punti
<i>Soldato Semplice Hollerbaler</i> (Nano Medio)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Nanico MkII	20 Punti
<i>Soldato Semplice Likerstein</i> (Nano Medio)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Nanico MkII	20 Punti
<i>Soldato Semplice Munchen</i> (Nano Recluta)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Nanico MkII	16 Punti

Forza complessiva dell'Unità: Quattro Nani; 81 Punti.

Utilizza il codice [52004](#) Legion de Nain per le miniature che rappresentano questi rinforzi.

**Alla Presenza della Nobiltà:** Lo Zar Oscuro ha inviato la Vampira Lady Wintermore a supervisionare le operazioni. Si tratta di un personaggio molto potente e abile, in sella al proprio Cavallo Nonmorto. La Lady inizia la partita entro 10 cm dal Conte e assume il comando dell'intera truppa Nonmorta. Non può utilizzare nessuna delle regole speciali incluse nella confezione della miniatura *Limited Edition*, ma può sfruttare appieno le normali regole riguardanti i Vampiri.

<i>Lady Lamia Wintermore</i> (Vampyro Veterano)	Spada	55 Punti
---	-------	----------

Utilizza il codice [LE025](#) Lady Wintermore per la miniatura che rappresenta questo rinforzo.



[www.alternative-armies.com](http://www.alternative-armies.com)

ALTERNATIVE ARMIES  
PO Box 8207  
GIRVAN  
KA26 0YB  
+44 (0)1465 841677

ALTERNATIVE ARMIES  
[WWW.ALTERNATIVE-ARMIES.COM](http://WWW.ALTERNATIVE-ARMIES.COM)  
EMAIL: [SALES@ALTERNATIVE-ARMIES.COM](mailto:SALES@ALTERNATIVE-ARMIES.COM)

VISITA IL SITO DI ALTERNATIVE ARMIES PER  
ULTERIORI DETTAGLI SUI PRODOTTI DISPONIBILI  
E PER LE IMMAGINI A COLORI DELLE MINIATURE.

## CHIEDI AL CHIMERAEE HOBBY GROUP!

SE HAI DUBBI, CURIOSITÀ O DESIDERI ALTRE INFORMAZIONI SU  
FLINTLOQUE E SULL'UNIVERSO FANTASTICO DI VALON, NON  
ESITARE A CONTATTARE DIRETTAMENTE IL CHIMERAEE HOBBY  
GROUP. PUOI SCRIVERCI ALL'INDIRIZZO

[CHIMERAEEHOBBYGROUP@YAHOO.IT](mailto:CHIMERAEEHOBBYGROUP@YAHOO.IT)

TI RISponderemo IMMEDIATAMENTE ED EVENTUALMENTE  
PROVVEDEREMO A GIRARE LE TUE CONSIDERAZIONI E DOMANDE  
DIRETTAMENTE AD ALTERNATIVE ARMIES.

SE CERCHI GIOCATORI IN ITALIA, OPPURE HAI PROBLEMI CON  
L'INGLESE E VORRESTI VEDERE TRADOTTO IL MATERIALE UFFICIALE  
DELLA ALTERNATIVE ARMIES, FACCELO SAPERE E PROVEREMO A  
PARLARNE CON I NOSTRI AMICI SCOZZESI!



[WWW.CHIMERAEE.IT](http://WWW.CHIMERAEE.IT)

Copyright © 2008 Chimerae Hobby Group – tutti i diritti riservati  
#CHFsc13 – 1ª Edizione – Marzo 2008

## 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 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.

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