



Recuperate il nostro amato infuso

o

I predatori delle casse di tè

Questo Scenario, scritto da Gavin Syme della Alternative Armies, mette in campo la fanteria della Banda Nera, che deve cercare di rubare alcune casse di tè per i suoi alleati Orchi, evitando al contempo le roventi palle di piombo sparate dai moschetti di Finklestiani e Burroviani.

Scenario per Flintloque Reloaded (per uno, due o tre giocatori) CHFsc15

Nani della Banda Nera contro Conigli Piccoli di Burrovia e Nani di Finklestein

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

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



Nero su nero, una fila di stivali neri infilati sopra pantaloni neri che marciano velocemente verso il piccolo gruppo di edifici che costituisce Krapenstagger. Trovandosi così in profondità nel territorio della Confederazione di Finklestein, la paura di essere scoperti è costante, perché ciò condurrebbe a una fine disastrosa per la missione, che viene considerata fondamentale per la sopravvivenza stessa della Banda Nera. Il compito è quello di intercettare un'imbarcazione da carico che sta portando una partita di tè alle forze dell'Impero Ferach. Anche se per i Nani il tè ha un sapore disgustoso, gli Orchi di Albione lo adorano, al punto tale che sono capaci di bere quella mistura bollente e riempirsi finché non gli esce letteralmente dalle orecchie. Impadronirsi di queste casse di tè e offrirle in dono agli Orchi assicurerà ai Nani il miglior trattamento possibile mentre servono assieme alle truppe della Grande Alleanza.

Arrivare nelle immediate vicinanze del villaggio non è stato difficile. Viaggiando di notte e con le armi nascoste, i Nani di Brewswick hanno seguito il fiume fino a Krapenstagger, dove sono giunti proprio al sorgere del sole. La barca è già al villaggio, tirata in secco sulla spiaggia, e una dozzina di Nani è impegnata a scaricare le preziose casse dall'interno della stiva. Il capitano Faustwursel, al comando dell'Unità di Nani della Banda Nera, è felice di vedere che tutto sta andando come ha attentamente pianificato, senza alcun intoppo. Fermi accanto al pozzo ci sono tre carri vuoti, che appartengono al Commissariato di Brewswick. I loro conducenti sono gente fidata, camuffata per ingannare il nemico. I grossi maiali che hanno il compito di trainare i carri stanno bevendo da alcuni secchi di legno. Con i carri pronti per partire, il piano è quello di assaltare la barca, caricare le casse di tè e andarsene da Krappenstagger prima di attirare troppo l'attenzione.

Dopo aver tolto le coperture ai loro moschetti, i Nani di Brewswick entrano velocemente nel villaggio e, prima di essere notati, arrivano a una trentina di metri dall'imbarcazione. Faustwursel fa un cenno col capo ai conducenti dei carri mentre gli passa accanto, poi grida loro di aspettare un minuto, il tempo necessario per far fuori i nemici sulla barca, prima di seguirlo. Gli abitanti del villaggio fuggono immediatamente appena i soldati si avvicinano. Lo fanno in maniera così ordinata e organizzata da far sorgere un dubbio nel capitano. Qualcuno li sta aspettando? Forse la Confederazione sapeva che la Banda Nera stava arrivando a Krapenstagger?

Lasciando un paio di soldati di guardia per coprire le spalle all'Unità, i Nani di Brewswick cominciano a perlustrare l'imbarcazione e, non appena il primo milite della Banda Nera sale a bordo, si sente risuonare uno sparo. Può significare soltanto una cosa: il nemico si sta avvicinando ed era già al corrente della loro presenza. Il capitano ordina a metà dell'Unità di seguirlo e si dirige di corsa verso le sentinelle, che hanno appena individuato un grosso gruppo di Nani della Confederazione e di soldati Burroviani che avanzano verso Krapenstagger.

Faustwursel impreca a lungo e sonoramente, ma sa che deve prendere una decisione. Prendersi qualche rischio oppure giocare il tutto per tutto, cercare di rallentare il nemico o invece fuggire a gambe levate. Vuole impossessarsi delle casse con il tè, anche se ciò significa combattere una battaglia breve e cruenta. Lascia istruzioni ai Nani intorno a sé di rallentare l'avanzata delle truppe della Confederazione e poi torna di corsa alla barca. Guardando i Nani che non sono impegnati in prima linea, l'ufficiale assume un cipiglio risoluto.

Dividere le sue truppe è rischioso, perché i suoi si troveranno in inferiorità numerica, ma il tè è l'unica priorità. È tempo di scaricare le casse, che vengono ammucciate sull'erba secca mentre gli scricchiolanti carri del Commissariato di Brewswick si avvicinano lentamente. Stringendo i denti per evitare di gridare ai conducenti di muoversi, l'ufficiale ordina alle sue truppe di prepararsi a caricare le casse sui carri che stanno per arrivare. Spingendo e sbuffando, i Nani fanno del loro meglio, mentre in lontananza si odono le prime scariche dei moschetti dei loro compagni di Brewswick e i colpi secchi dei fucili nemici.

Il rumore della vicina battaglia arriva certamente anche alle orecchie dei conducenti dei carri, che aumentano l'andatura per evitare di beccarsi qualche pallottola. La loro fretta strappa un sorriso ai soldati della Banda Nera, coperti di sudore per la fatica di spostare le casse: la paura è un ottimo incentivo all'azione.

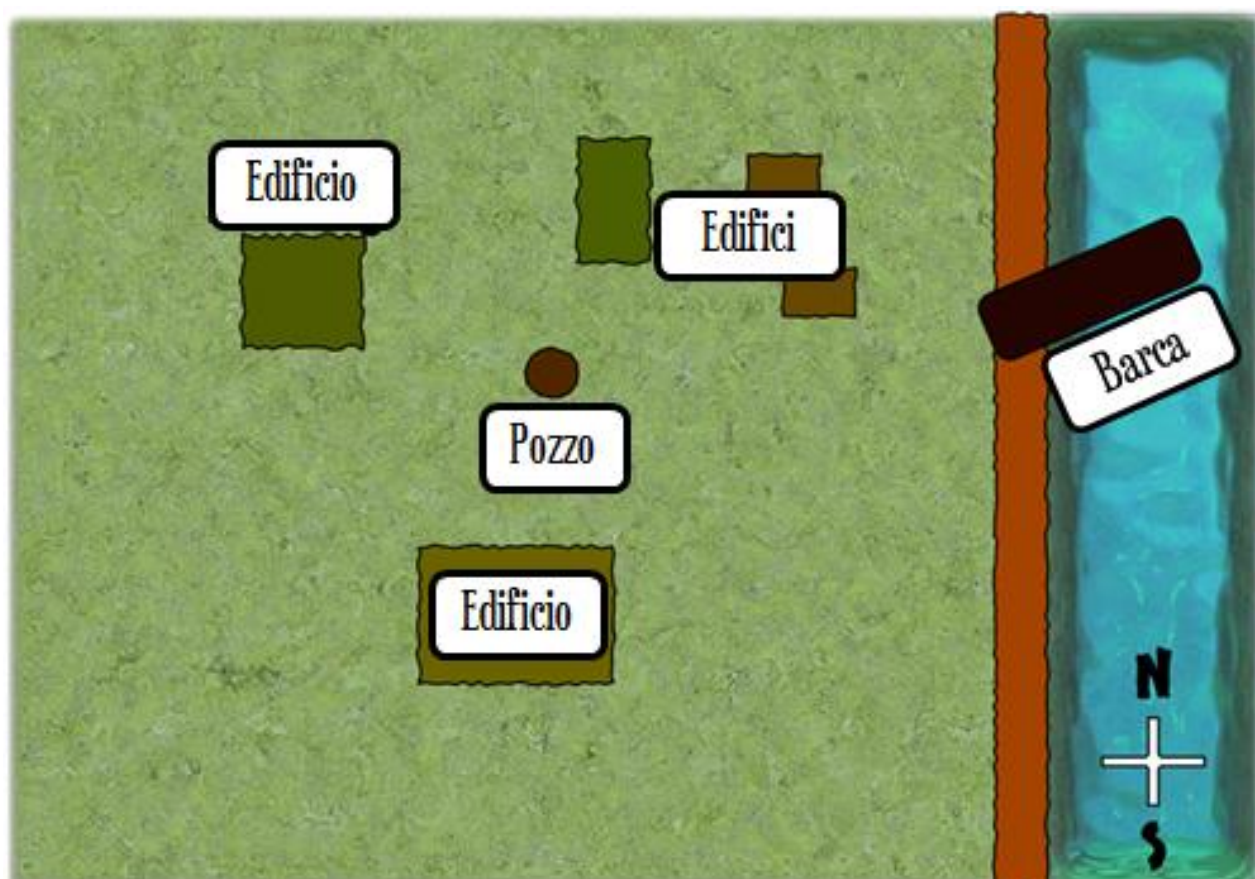
Il capitano Faustwursel sente la rabbia sbollire e decide che è giunto il momento di ordinare la ritirata.

“Otto, Hanz, prendete la prima cassa e ritiratevi. Noi li terremo a bada finché i carri non saranno carichi e pronti a partire, poi vi seguiremo.”

Con uno scricchiolio di legno e uno sbuffo dei Nani, la pesante cassa si solleva dal terreno e i due soldati si allontanano il più velocemente possibile da Krapenstagger. Ansimando per lo sforzo, i due tengono la massima andatura sostenibile, mentre il rumore dei colpi di moschetto si intensifica in sottofondo.

Mappa e schieramento

Per giocare questo Scenario avrai bisogno di un tavolo di gioco standard di 180 × 120 cm e degli elementi di terreno sotto indicati. Prepara la superficie di gioco seguendo le istruzioni e posiziona le truppe come spiegato più avanti. Tieni a portata di mano la Scheda dell'Unità, i dadi e il metro per misurare le distanze.



L'area di gioco è pianeggiante, con il fiume sul lato occidentale. Sulla riva è ancorata l'imbarcazione da carico piena di casse di tè. Ci sono alcuni piccoli edifici di pietra e, nel mezzo del tavolo, un pozzo. Alberi e cespugli sono sparpagliati qua e là, e i tre carri dei Nani di Brewswick vanno posizionati entro 10cm dal pozzo. Una strada sterrata corre lungo l'argine del fiume.

Le forze dell'Impero Ferach iniziano il gioco con entrambe le Unità entro 5cm dal bordo orientale del tavolo, e i membri di ogni Unità devono trovarsi entro 5cm l'uno dall'altro. Le due Unità possono essere distanti quanto vogliono tra loro, a patto che rimangano entro 5cm dal bordo orientale del tavolo. Le truppe della Grande Alleanza iniziano il gioco entro 10cm dalla barca carica di tè e i singoli personaggi devono stare entro 10cm l'uno dall'altro.

Obiettivi dello Scenario e durata della partita

Questo Scenario non ha alcun limite di durata. Il gioco continua finché uno degli schieramenti non ottiene la vittoria oppure elimina completamente il nemico. La partita termina alla fine del Turno in cui uno dei giocatori consegue il proprio obiettivo, aggiudicandosi lo Scenario. Di seguito sono specificati gli obiettivi dei combattenti:

Grande Alleanza

Gli Orchi di Albione sono stati molto gentili con la Banda Nera. Anche se i cervelli dei Nani amanti della birra non riescono proprio a capirne il motivo, gli Orchi adorano il sapore del tè proveniente da Injia e Chinnie. Questi luoghi misteriosi sono difficili da raggiungere e di conseguenza il prezzo del tè è assolutamente proibitivo. Delle voci provenienti dalla Confederazione, precisamente dalla baronia di Krapenstagger tormentata dalla guerra, riportano che una piccola nave carica di un centinaio di casse di tè è approdata in gran segreto in un remoto villaggio sul fiume Weaselgeize. Una compagnia della Banda Nera è stata incaricata di marciare rapidamente su Krapenstagger per rubare quanto più tè possibile, in modo che possa essere inviato a Wheeling-Turn in Catalucia. Se l'impresa sarà portata a termine con successo, la Banda Nera salirà grandemente nella considerazione del Duca di Ferro.

Gli obiettivi della Banda Nera sono quelli di allontanare la ciurma della barca che trasporta il tè (cosa già ottenuta prima che il gioco inizi), procurarsi alcuni carri (anche questo è già stato fatto) e quindi scaricare 12 casse di tè dalla nave e portarle via. Se l'Unità riesce a far uscire 12 casse di tè dal lato meridionale del tavolo di gioco, sia trasportandoli a piedi che sui carri, ottiene una vittoria maggiore. Se riesce a trafugare almeno otto casse, la vittoria è minore. La sopravvivenza dei membri dell'Unità è secondaria rispetto a tutti gli altri obiettivi della missione.

Impero Ferach

Il Conte Aldo Hollerzalten è un Nano che non brilla per pazienza (né, a dire la verità, per altre virtù) ma ha la barba che gli prude quando sono in gioco i propri interessi. Menzogne, ricatti ed espedienti ancora più spregiati hanno permesso al Conte di procurarsi una piccola imbarcazione carica di tè, che egli ha intenzione di scaricare a Krapenstagger e poi trasportare fino al confine Burroviano. Una volta portata la merce in Burrovia, la popolazione di Conigli sarà disposta a pagare profumatamente un po' di tè e Mordred sarà certamente felice della sicura riduzione del malcontento e dei propositi di diserzione nelle terre dei Conigli. Tutto ciò significa promozione assicurata per il Conte! Purtroppo, alle orecchie di un ufficiale della difesa territoriale è giunta voce che la maledetta Banda Nera cercherà di rubare il tè. Il 3° Landwehr Hollerzalten e i fucilieri di Burrovia che sono di stanza proprio da queste parti potrebbero rivelarsi utili, dopotutto. Uccidete quei Nani traditori senza lasciarne nessuno vivo!

Gli obiettivi dei soldati del Conte Aldo Hollerzalten sono di impedire che le casse di tè siano portate fuori dal bordo meridionale del tavolo. Se vengono rubate meno di otto casse, i Ferach ottengono una vittoria maggiore. Se vengono rubate tra otto e 11 casse, ottengono una vittoria minore. Le perdite subite in battaglia non sono un problema per il Conte, a patto di riuscire a raggiungere l'obiettivo.

Forze dello Scenario

Questo Scenario è pensato per due giocatori, ma può essere giocato in solitario o anche con tre partecipanti. Il primo giocatore comanda la Banda Nera, mentre il secondo si mette a capo dei Burroviani e dei loro alleati Finklestiani. La Banda Nera è impegnata a rubare le casse di tè dal deposito di Krapenstagger mentre le forze dell'Impero Ferach devono impedirglielo.

1° Fanteria di Linea della Banda Nera (Grande Alleanza)

Crea un'Unità di 20 Nani della Banda Nera. Puoi scegliere un massimo di due personaggi Veterani, mentre gli altri devono essere Esperti, Medi e Reclute. Tutti i soldati sono Regolari e armati con Moschetto dei Nani MkII, eccetto gli ufficiali (che hanno delle Asce)

e i sergenti (che sono equipaggiati con i moschetti o armi bianche). Decidi assieme al tuo avversario il numero di punti da utilizzare per la creazione dell'Unità (si consigliano 400 punti).

12° Fucilieri di Burrovia (Impero Ferach)

Crea un'Unità di otto Conigli Piccoli. Tutti i soldati sono Fanteria Leggera e armati con Fucile Jager dei Nani, eccetto l'ufficiale (Pistola Generica e Spada) e il sergente (Fucile Jager dei Nani e arma bianca). Se vuoi, puoi mettere al comando dell'Unità il famoso ufficiale Blucky O'Hare, ma se scegli questa opzione devi ridurre l'Unità a soli cinque elementi (incluso O'Hare). Decidi assieme al tuo avversario il numero di punti da utilizzare per la creazione dell'Unità (si consigliano 150 punti).

3° Landwehr Hollerzalten (difesa territoriale) (Impero Ferach)

Crea un'Unità di 20 Nani della Confederazione di Finklestein (Hollerzalten). Tutti i soldati sono Milizia e armati con Moschetto dei Nani Mkl, eccetto gli ufficiali (Pistola Generica e Spada) e i sergenti (che sono equipaggiati con un'Arma lunga). Decidi assieme al tuo avversario il numero di punti da utilizzare per la creazione dell'Unità (si consigliano 300 punti).

Regole speciali per lo Scenario

In questo Scenario si applicano alcune regole speciali. In caso di contraddizione con le normali regole di Flintloque, le indicazioni riportate di seguito hanno la precedenza.

Casse di tè

Ogni cassa di tè deve essere rappresentata sul tavolo da una pedina appropriata. Le casse sono abbastanza pesanti e per sollevarle e spostarle una occorrono gli sforzi congiunti di due personaggi. I portatori e la cassa si muovono come un solo modello, a Velocità di Movimento Tentennare (e senza applicare nessun altro modificatore, incluso quello dovuto a eventuali ferite subite). Se anche uno solo dei portatori effettua una qualsiasi azione durante il Turno (es. sparare, ricaricare, combattere in mischia, ecc.) non è permesso alcun movimento per quel Turno. All'inizio della partita ci sono 1D10+10 casse di tè sparpagliate sul terreno entro 20cm dalla nave. Non possono essere ammassate una sull'altra e un massimo di tre possono essere adiacenti tra loro.

Carri trainati dai maiali

All'inizio della partita sul tavolo di gioco ci sono tre carri, ognuno trainato da quattro maiali. Sono intorno al pozzo e sono vuoti. Quando la partita inizia, i maiali – noti per il loro pessimo temperamento – hanno appena finito di abbeverarsi. Se c'è un arbitro che dirige il gioco, sarà lui a controllarli, altrimenti vengono manovrati dal giocatore della Grande Alleanza. All'inizio di ogni Turno, prima che sia effettuata qualsiasi azione da parte delle altre Unità, i carri agiscono uno alla volta. Ognuno si muove di 20cm, dirigendosi inizialmente verso la nave, dove poi si fermerà in attesa di essere caricato. Ogni carro si ferma quando arriva a 5cm dalle due casse di tè più vicine, e i carri non si avvicineranno a meno di 10cm tra loro. Utilizzando entrambi la propria azione, due personaggi possono caricare una singola cassa su un carro che si trova entro 5cm. Una volta che un carro porta due casse, ricomincia a muoversi alla velocità di 15cm per Turno, dirigendosi verso il bordo meridionale del tavolo di gioco. Se possibile, i carri rimarranno entro 10cm dal fiume e ne seguiranno il corso. Per girarsi, i carri devono impiegare 2cm di movimento per ogni 45° di rotazione.

Ogni carro è trainato da quattro maiali e guidato da due civili Nani disarmati. Non hanno alcuna intenzione di combattere e si limitano soltanto a difendersi (mod. mischia -2) se vengono attaccati in mischia. Sia i maiali che i conducenti possono essere attaccati seguendo le normali regole. Per ogni maiale ucciso, la velocità del carro viene ridotta del 25% (arrotondato per difetto). Se entrambi i conducenti vengono uccisi, il carro continua a muoversi nella direzione verso cui è rivolto e non può essere più comandato dal giocatore. Puoi rappresentare i carri con delle pedine o miniature appropriate.

Nave da carico

Questa veloce nave da carico che si trova ormeggiata sulla riva dell'impetuoso fiume ha avuto un viaggio tranquillo, almeno finché non sono arrivati i Nani della Banda Nera, che hanno assalito la ciurma costringendola a fuggire. Ora le preziose casse di tè sono fuori dalla stiva, ammassate per terra tutto intorno all'imbarcazione. La nave non ha un ruolo diretto nell'azione. Per rappresentarla, usa un modello (o una pedina) lunga circa 30cm e con la prua che si trova per 5-7cm sulla terraferma, come raffigurato sulla mappa. Due personaggi che utilizzano un'azione a testa possono caricare e trasportare una cassa di tè.

Nuotare nel fiume

Non è consigliabile nuotare nelle acque del fiume Krapenstagger, visto che la corrente è impetuosa. Tutti i personaggi che cadono in acqua vengono trascinati sul fondo e rischiano di affogare, a meno che non ottengano un risultato pari (2, 4, 6, 8 o 10) tirando 1D10. Il tiro va ripetuto per ogni Turno in cui il personaggio rimane in acqua. Un personaggio può nuotare alla velocità di 10cm per Turno.

Pozzo

Nel piccolo porticciolo di Krapenstagger tutti sono a conoscenza della fama sinistra del pozzo delle sette sorelle barbute e lo evitano accuratamente. Una leggenda locale dice che tanto tempo fa un giovane Nano lasciò cadere inavvertitamente nel pozzo un sacchetto di polvere magica e, per recuperarlo, chiese l'aiuto di sette sorelle barbute che intrecciarono assieme le loro barbe per consentire al Nano di scendere all'interno del pozzo. Una volta sul fondo, l'incauto Nano fece imprudentemente notare alle sette sorelle che nessuna di loro sarebbe stata una buona moglie, perché le loro barbe erano fragili come quelle di un bambino. Le sorelle, infuriate, tagliarono le barbe intrecciate e condannarono l'insolente Nano a morire di fame in fondo al pozzo. Col passare del tempo, la polvere magica ha incantato le ossa del Nano, per cui ogni personaggio (ma non i carri) che si avvicina entro 30cm dal pozzo deve tirare 1D10. Con un risultato di 1, ottiene un modificatore di +1 al Fattore di Difesa per il resto dello Scenario; con un risultato di 2, subisce un modificatore di -1 al Fattore di Difesa per il resto dello Scenario; con un risultato di 3, inizia a piangere a dirotto e perde la possibilità di fare la sua prossima azione; un risultato di 4+ non ha alcuna conseguenza. Ogni personaggio deve tirare una sola volta durante la partita.

Miniature per lo Scenario

Per giocare questo Scenario, ti occorrono le seguenti miniature:

52515-U Blacke Horde Line (20 Nani di Brewswick)

52504-U Dwarf Landwher (20 Nani del Landwher di Hollerzalten)

58506-U Burrovian Jagers (Fanteria Leggera di Burrovia)

LE044 Major Blucky O'Hare (Ufficiale)

Espandere lo Scenario

Questo Scenario può essere ampliato, se desideri un po' più di azione. Puoi aggiungere alle truppe della Banda Nera un Cannone Leggero con i relativi artiglieri e un ulteriore carro. Se lo fai, per raggiungere il proprio obiettivo i Nani di Brewswick dovranno recuperare il 50% in più di casse di tè. Se decidi di assegnare i rinforzi alla Banda Nera, allora anche i soldati del Conte Aldo Hollerzalten dovranno avere una terza Unità. Questa sarà un'Unità cavalleria leggera formata da cinque Ulani di Hollerzalten armati con delle Lance da cavaliere. Queste aggiunte rendono la partita più lunga e complessa (e richiedono l'utilizzo delle regole riportate nel CHF5 Artiglieria, che puoi scaricare gratuitamente dal sito del Chimerae Hobby Group).

Giocare lo Scenario in solitario

Questo Scenario può essere giocato anche in solitario, utilizzando le regole riportate nell'appendice del CHF6 Flintloque 3^a edizione Regolamento Introduttivo, che puoi scaricare gratuitamente dal sito del Chimerae Hobby Group. Puoi assumere il ruolo di uno dei due schieramenti. Se scegli di comandare la Banda Nera, le forze dell'Impero Ferach saranno di tipo "Aggressivo" e spariranno sempre contro i nemici che stanno trasportando una cassa di tè. Se invece decidi di guidare le truppe di Hollerzalten, le forze della Grande Alleanza saranno di tipo "Difensivo" e avranno come priorità quella di usare il 50% delle truppe per spostare le casse di tè fuori dal tavolo muovendosi lungo il fiume, mentre le altre combatteranno per coprirle.

Note dell'autore

L'idea originale per questo Scenario mi è venuta in mente vedendo in TV la pubblicità di una famosa marca di tè inglese e prendendo spunto dalla storia del Ducato di Brewswick riportata nel manuale di Flintloque 3^a edizione 5028 Bier & Bones. Espandendosi da una singola foglia a un intero bricco di tè bollente, lo Scenario si è sviluppato intorno all'idea di come sarebbe stato possibile trafugare un grosso carico di tè mentre il nemico avanzava incalzando. Per rendere le cose più complicate, ho aggiunto un gruppo di conducenti di carri indolenti e incavolati, che avrebbero trasportato le casse di tè ma senza affannarsi troppo. Nella versione finale dello Scenario, i carri seguono poche e semplici regole, ma durante le partite di prova sono stati controllati da un arbitro, che li ha fatti spostare casualmente, secondo il capriccio del caso. La leggenda del pozzo delle sette sorelle barbuti è stata la conseguenza di un piccolo dibattito scherzoso, durante le partite di prova, riguardo le amabili signore dei Nani e quanto fosse una cattiva idea farsele nemiche!

Quando giochi questo Scenario, è difficile prevedere quello che accadrà, perché molto dipende dai carri e da quante truppe saranno impiegate per trasportare le casse piuttosto che per mettere in piedi una linea di difesa. Per la Banda Nera ho condotto una battaglia di ripiegamento disciplinato, assieme ai carri, con l'obiettivo di non permettere al nemico di avvicinarsi ai carri né ai soldati che hanno il compito di trasportare le casse aggiuntive. Le truppe si sono spostate lungo il fiume, senza permettere ai Nani di Hollerzalten di sopravanzarle. Un'altra strategia efficace è stata quella di formare una linea difensiva all'altezza della nave ormeggiata e far assaggiare al nemico alcune scariche dei moschetti prima che potesse avvicinarsi troppo. Questa tattica ha funzionato piuttosto bene, ma se i colpi non saranno troppo precisi e i carri fossero attaccati . . .

Alla fine, questo Scenario si è rivelato divertente e ha richiesto circa due ore di gioco.

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 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

Copyright © 2020 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHFsc15 – 1ª Edizione – Febbraio 2020