

SIREN'S CALL

Siren's Call è un umile progetto ricreativo elaborato da appassionati di *Infinity: the Game* per molte ragioni diverse:

- anzitutto, per tenere alta l'attenzione su *Infinity: the Game* al Club di Gioco locale, definendo per tutti una ragione o un impegno stabile per giocare a *Infinity: the Game* almeno una volta al mese (rispettiamo la *Concilium Convention* e pertanto abbiamo evitato l'uso di Chain Rifle sui dissidenti);
- per sperimentare e condividere un'esperienza simile alle campagne internazionali fornite dalla *Corvus Belli*, sebbene con modalità gestibili anche da piccoli gruppi di giocatori;
- per fornire un sistema di campagna coreografico e divertente, in linea con la dichiarata visione della *Corvus Belli* di fornire un gioco dinamico e in continua evoluzione;
- per fare ciò secondo modalità che non risultino stressanti per i giocatori con poco tempo da dedicare al gioco, di modo che difficilmente possano perdersi un round di campagna; inoltre vorremmo aiutare gli stessi giocatori a non "arrugginarsi" riguardo a regole di gioco, meccaniche, tattiche, etc.;
- trattandosi di un sistema semplice e quasi privo di regole addizionali, per permettere ai giocatori di provare liste regolamentari per i tornei, o comunque di ripetere le regole, o di migliorare in un gioco dotato di una varietà tale da risultare talvolta troppo complicato da gestire per giocatori o con scarsa esperienza;
- più di tutto, per promuovere questo incredibile gioco e rimanere concentrati su di esso (come dovresti sempre fare durante il turno reattivo!)

La missione principale è di seguire audacemente il corso della Campagna e condividerla con le comunità di wargames intenzionate a provare e/o supportare *Infinity: the Game* nel corso delle loro attività con uno sforzo davvero minimo, seppur con un risultato godibile.

Disclaimer

Siren's Call, e tutti i relativi contenuti, è un progetto privo di scopo di lucro, completamente gratuito ed esclusivamente ricreativo, basato su scopi estremamente chiari che non comprendono la generazione di profitti.

L'unico scopo di questa pagina è di fornire un punto dal quale scaricare tali contenuti gratuiti riguardanti la campagna e fornire aggiornamenti sulla sua evoluzione.

Il Club di Gioco Ultima Alleanza Padova, i creatori di "*Siren's Call*", Matteo Mazzucato (membro del Club e proprietario della pagina che cortesemente ospita questi contenuti) non sono proprietari di alcuno dei prodotti di *Infinity: the Game* e non hanno una licenza fornita dalla *Corvus Belli* o dai suoi partner commerciali.

Rimuoveremo tutti o parte dei contenuti senza ritardo, in qualunque momento ci venga richiesto dal proprietario di diritti relativi a *Infinity: the Game*, prima che possano causare qualsivoglia tipo di danno di immagine a *Corvus Belli*, *Infinity: the Game* o ai summenzionati diritti.

Decliniamo ogni tipo di responsabilità per danni provocati da questi contenuti, specialmente quando risultanti dalla violazione della Legge e degli scopi principali proposti dei creatori di "*Siren's Call*".

SIREN'S CALL

Siren's Call is a humble recreational project set up by *Infinity: the game* passionates with many different goals:

- first of all, keeping the focus on *Infinity: the game* at the local gaming Club, by giving anybody an excuse or commitment to play Infinity match at least once per month (we respect the Concilium Convention and avoided using Chain Rifles on dissidents);
- enjoying and sharing an experience similar to the international campaigns provided by Corvus Belli, but in a way that could be manageable even by small groups of players;
- providing a choreographic and entertaining campaign system, in harmony with Corvus Belli's declared view of having a dynamic and evolving game;
- making it in a way that could not result stressful for players with little time to play, so that it would be difficult for them to miss a campaign round; moreover we would like to help them avoid become "rusty" on game rules, mechanics, tactics, etc.;
- being easy and short of additional rules, to allow players to try regular lists for tournaments, or to review rules, or to improve in a game with such variety that sometimes resulted too complex to handle for new or less experienced players;
- most of all promoting this awesome game and being focused on it (like you always should be in the reactive turn!);

The main mission is to boldly go on with the campaign and to share it with wargaming communities willing to trying and/or support *Infinity: the game* during their activities with a very little effort, whilst wanting to have an enjoyable result.

Disclaimer

Siren's Call, and all of the pertaining contents, is a non-lucrative, completely free and exclusively recreational project, based on some very clear goals that do not involve moneymaking.

This page's only purpose is to provide a place to download free contents regarding the campaign and provide updates regarding its progress.

Last Alliance Gaming Club Padova, "*Siren's Call*" creators, Matteo Mazzucato (member of the gaming club and owner of the website kindly hosting this page and the contents) do not own any of the *Infinity* products and are not licensed by Corvus Belli or their partners.

We will remove part or all of the contents without any delay, whenever required by the owner of rights related to *Infinity: the Game*, before it may cause any kind of damage to the image of Corvus Belli, *Infinity: the Game* and the aforementioned rights.

We decline any kind of responsibility for damage originating from these contents, especially when resulting from violating Law and the main goals of "*Siren's Call*" creators.