



ACCADEMIA CARMINIA

GIOCO DI RUOLO DAL VIVO, E NON SOLO...

L'Accademia Carminia è una associazione ludica con sede a Biella, che vanta collaboratori e simpatizzanti in gran parte d'Italia.

La nostra storia

Nel 2007, dopo aver organizzato, collaborato e giocato per alcuni anni in varie realtà di GRV, abbiamo deciso di dare vita ad una associazione autonoma. Nel 2008, dopoun anno di "Maghi & Pallottole", la nostra originale campagna di GRV Fantasy settecentesca e la crescita del numero di collaboratori, abbiamo avviato altre due Campagne.

Le nostre Campagne

Le nostre tre Campagne sono caratterizzate, oltre che dalla continuità narrativa tra un evento e l'altro (i fatti accaduti durante una sessione possono influenzare l'andamento del gioco che segue), anche dall'attenzione che viene posta al gioco del singolo partecipante ed al background dei vari personaggi.



MAGHI & PALLOTTOLE

Maghi & Pallottole si svolge in un ipotetico 1700, evoluzione di un medioevo fantasy, in cui coesistono le armi da fuoco, la magia (sebbene considerata alla stregua di superstizione da sradicare) e l'alchimia (nemmeno questa vista molto bene) e le tipiche divinità del fantasy. La campagna si caratterizza anche per numerose corrispondenze con la reale situazione storica del periodo e per l'attenzione ai luoghi di gioco, per quanto possibile scelti in maniera coerente (palazzi storici del periodo, ecc..).



INTERFACE*

Interface* è la nostra campagna ispirata dalla letteratura cyberpunk degli anni '80 e '90 e genericamente dalla fantascienza. E' ambientata in una evoluzione del mondo di "Maghi & Pallottole", spostando la datazione di 400 anni nel futuro. Il mondo di Interface è caratterizzato dalla presenza massiccia (ed anche invadente) della tecnologia più avanzata, e dalle razze tipiche del Fantasy. I personaggi si muovono tra gli intrighi degli affari delle Megacorporazioni e la lotta per la sopravvivenza nelle periferie degli Agglomerati Urbani.



SWORD & SORCERY

La campagna Sword & Sorcery si caratterizza anche per il fatto di essere "aperta": i partecipanti possono arricchire l'ambientazione, lasciata espandibile e non delineata nei minimi dettagli, con i propri contributi che, dopo il vaglio della regia, vengono aggiunti diventando parte dell'ambientazione base. Si possono creare personaggi nuovi oppure giocare con un personaggio proveniente da un'altra ambientazione o perfino da un GDR da tavolo, adattando opportunamente le abilità che si intendono usare a quelle del nostro regolamento.

www.carminia.org

www.carminia.org

www.carminia.org

www.carminia.org

www.carminia.org

www.carminia.org

www.carminia.org

www.carminia.org

www.carminia.org

www.carminia.org

www.carminia.org

www.carminia.org

www.carminia.org

www.carminia.org

www.carminia.org

www.carminia.org