

Il Gioco di Ruolo dal Vivo

Il Gioco di Ruolo dal Vivo (GRV) è un'attività ludica simile al teatro. Ogni partecipante interpreta il ruolo di un personaggio in un mondo immaginario.

Diversamente dal Gioco di Ruolo tradizionale, in cui le azioni dei personaggi vengono descritte, nel GRV esse vengono effettivamente compiute dal giocatore. Azioni non rappresentabili nella realtà perché pericolose (ad esempio arrampicarsi su di un muro) o impossibili (l'uso della magia) vengono solo descritte o indicate da frasi convenzionali.

Ogni partecipante deve disporre di un costume adatto al proprio personaggio, il quale viene interpretato, insieme a quelli degli altri partecipanti, seguendo le indicazioni di un Narratore, in modo simile ad una improvvisazione teatrale.

Il Narratore è l'unico a conoscere il "canovaccio" degli avvenimenti e in pratica guida i giocatori in questa sorta di improvvisazione. Gli scontri (duelli, ecc..) vengono simulati utilizzando riproduzioni innocue delle varie armi.

Fondamentali per il gioco, oltre alla voglia di partecipare ed al costume adatto al periodo, sono il Regolamento (reperibile sul nostro sito internet www.carminia.org), che stabilisce come i personaggi interagiscono tra di loro e l'Ambientazione (riassunta in questo pieghevole) che descrive il mondo in cui i personaggi si trovano ad agire.



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

La nostra esperienza nel settore ludico ed organizzativo è lunga: per molti anni abbiamo collaborato con GRVItalia nei vari settori organizzativi del Gioco di Ruolo dal Vivo.

Nel 2006 abbiamo operato sul territorio come Circolo Biellese di GRVItalia, organizzando un buon numero di eventi di vario tipo.

Nel 2007, per motivi organizzativi, il Circolo GRVBiella è stato chiuso ed i suoi collaboratori si sono impegnati nel dare vita ad un nuovo progetto: l'Accademia Carminia.

Il nostro rapporto con il panorama ludico italiano è aperto ed amichevole: siamo una alternativa che si fa punto d'onore della propria particolarissima Ambientazione, della qualità del gioco e delle esigenze del singolo socio.

Il nostro progetto principale è l'organizzazione di una Campagna di Gioco di Ruolo dal Vivo di ambientazione Fantasy-Settecentesca, di contorno abbiamo numerosi progetti in fase di sviluppo che presto verranno realizzati.

Tutto ciò che riguarda l'associazione è reperibile, aggiornato periodicamente sul nostro sito internet <http://www.carminia.org>.



ACCADEMIA CARMINIA

PRESENTA

MAGHI & PALLOTTOLE





L'ITALIA DI MAGHI & PALLOTTOLE

La nostra ambientazione fantasy settecentesca, unita ad alcune semplici regole, permette ai giocatori di calarsi nel mondo di "Maghi & Pallottole".

Il Grande Brillamento e l'Oblio.

Un paio di secoli, forse tre, dopo la Fine dell'Era delle Menzogne, i Circoli Rituali, inspiegabilmente, brillarono all'unisono. Il risultato fu terribile: il loro potere venne quasi completamente azzerato, ed Elempos dovette fare quasi completamente a meno della Magia Rituale, affidandosi alle Arti ed alle Scienze. I Circoli Maggiori collassarono, ed i minori si chiusero per sempre.

Il Nodo del Caos stesso tremò e si chiuse in una sottile colonna luminosa. A causa del cataclisma, una strana amnesia colse gli Elaviani, che arrivarono a dimenticare quanto era accaduto nei secoli a loro precedenti, ed anche la memoria dei nomi dei luoghi è stata colpita: ora i Paesi, come le città, hanno cambiato nome. Lentamente, la memoria sta tornando, ma è scomparsa ogni traccia dei secoli tra il Dodicesimo ed il Sedicesimo: non un documento scritto, non un monumento, niente. La fine dell'Oblio non viene ricollegata a una data precisa, nè a un anno definito, perchè nella memoria della gente i suoi contorni sono sfumati. La storia rimane custodita dalle confuse memorie dei vecchi abitanti di Elavistol, che ora si chiama Italia. Il computo degli anni rimase, ma vi sono dei dubbi.

Le razze.

Gli Elfi, per la loro longevità e attaccamento alle tradizioni, subirono maggiormente questa maledizione, e molti di essi migrarono, non trovando nulla di significativo in Elavistol.

Gli Elfi Oscuri tentarono di ristabilire l'antico culto di Lolt. Ora sono costretti a nascondersi perchè scambiati per mostri o vampiri: si narra abbiano aspetto di elfi ma pelle nerissima e capelli bianchi.

I Thul'fen sono spesso scambiati, a causa del loro aspetto, per Licanthropi (effettivamente molti di loro sono mutati in queste pericolose creature) e cacciati come tali. Queste creature dall'andatura bipede e l'aspetto di lupi sono costrette a darsi alla macchia, vivendo di brigantaggio e sfuggendo i contatti.

Esseri Fatati, Folletti, se davvero girano e viaggiano lo fanno con incredibile accortezza poichè nessuno da lungo tempo ricorda di averne visti.

Gli orchi, spregiativamente chiamati "pelleverde", furono cacciati da Elavistol in tempi antichi, ora tornano in massa dalla Teutonia come mercenari.

I Goblin sono esseri dalla pelle verde più piccoli e gracili degli orchi. Subdoli ed inaffidabili, solo i più decadenti fra i nobili usano averli come servi e giullari.

Nani ed Amegrin sono bene integrati nella società umana, ci sono stati accoppiamenti misti ed è talvolta arduo distinguere un umano fuori dalla media da un Amegrin. I Nani sono alti genericamente poco più degli Amegrin, sono tuttavia molto forti e robusti e portano lunghe barbe folte e ben curate. I nani sono abili artigiani scalpellini e fabbricanti di armi a polvere da sparo, tuttavia preferiscono restare nelle loro antiche città sotterranee presso le montagne.

I Lubian, una razza felinoide dal corpo ricoperto di pelliccia e una lunga coda sono molto pochi. Nessuno sa di preciso da dove questa Razza provenga, ma tutti si ricordano di averli sempre visti in giro.

Il Millesettecento.

Oggi siamo nel 1777 e molto è cambiato. L'antico Concilio delle Gilde, che un tempo governava il Paese non esiste più, ed è stato sostituito dal Concilio delle Corporazioni Mercantili, a cui partecipano inviati di varie professioni.

La Magia ha perso molta dell'importanza che rivestiva e per questo i maghi si sono raccolti nella piccola città-stato di Valladaron, a sud di Ravenna. La maggior parte dei maghi ha studiato qui e per questo motivo ha poca, spesso nulla, dimestichezza con le armi da fuoco. La città possiede una Milizia che la difende.

Per quanto riguarda l'aspetto religioso, l'antica Gilda degli Incantatori si è suddivisa in tre Chiese principali, dedicate agli dei del Chiarore, Equilibrio ed Oscu-

rità, ed i culti all'interno di esse si sono mischiati. Gli Dei sono visti come manifestazioni particolari di uno dei tre Culti. Le Tre Chiese riunite hanno conquistato Firenze, e hanno fondato un Regno a nome loro: il Regno delle Tre Chiese. La Milizia che difende questi territori è l'Ordo Grifonis.

Ciò che rimase della Corporazione dei Poeti Erranti si è frammentata in decine di Accademie degli Studi sparse in ogni parte d'Italia. Illustri membri di queste Accademie inventarono la moderna stampa. La Stampa si è diffusa rapidamente, e Riviste, Fogli ed Opuscoli sono spesso venduti da strilloni nelle strade e nelle piazze. I signori locali però hanno facoltà di vietarne la vendita e la stampa.

Gli Alchimisti, studiando e perfezionando pozioni ed altri intrugli, hanno inventato la polvere da sparo. Tipicamente studiosi solitari si sono raggruppati in tre "sette": Mercanti di Polvere, abilissimi nella compravendita di polvere da sparo ed esplosivi; Alchimisti d'Ombra, avvolti dal mistero, si vocifera dell'esistenza di questa setta segreta, con ramificazioni ovunque nella società. Molti truffatori si fanno passare per membri di questo gruppo; Figli della Luna, setta composta da tutte quelle creature appartenenti al popolo Fatato. Espertissimi nel dissimulare la loro reale identità, pare che grazie alle loro pozioni possano essere scambiati per esseri umani.

L'antica Gilda degli Armoreri si è divisa nelle Corporazioni dei Mercanti e dei Giuristi. Attualmente ha il controllo totale del Concilio e delle Produzioni. Sono state fondate delle Accademie delle Armi nei vari Regni, ciascuna indipendente, dove possono essere apprese varie Arti di Combattimento. I Mercanti hanno costituito anche il primo Banco dei Mercanti Elaviani (Banca).

L'Italia è oggi divisa in nove Regni: Regno di Torino, Regno di Venezia, Regno di Milano, Regno di Romagna, Stato delle Tre Chiese, Città di Valadaron, regno di Napoli e Regni dei Pirati. I diversi Regni hanno con monete e leggi differenti tra loro.