

# Tra fantasy e ricerca storica

I giochi di ruolo dal vivo dei gruppi pratesi  
Luce Nera e Clavisomni

**Sono l'evoluzione del comune gioco a tavolino** richiedono la

partecipazione di decine di giocatori e

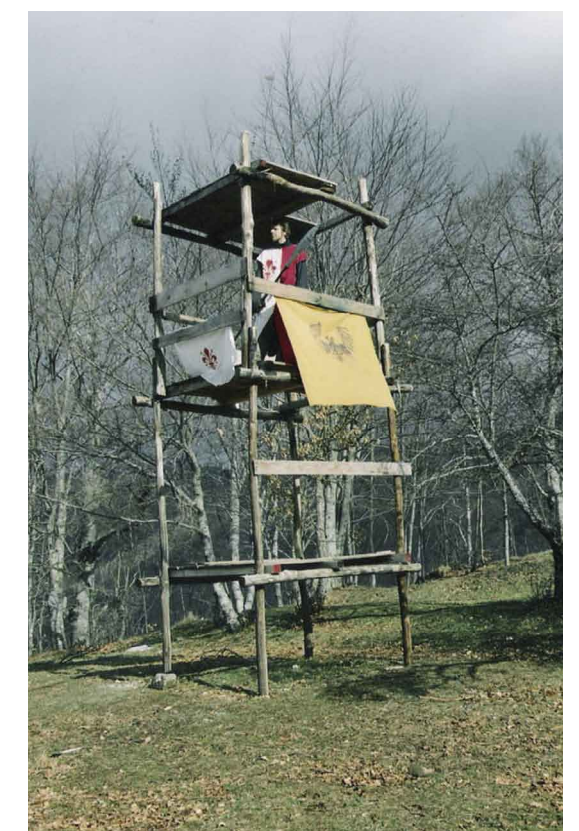
non esiste l'off game; gli improvvisati attori vivono

perciò 24 su 24 nel loro personaggio

di fabiano magi

li chiamano giochi di ruolo ma è bene non lasciarsi ingannare. Scelti come passatempo, sicuramente sì, niente è lasciato al caso. La cura del dettaglio, la preparazione, l'organizzazione hanno del professionale. E le ricostruzioni storiche in qualche caso rasentano la perfezione maniacale.

I giochi di ruolo dal vivo (live) sono l'evoluzione di quell'attività ludico-didattica rappresentata dal gioco a tavolino fatto di dadi, schede, personaggi solo pensati.



Che tu sia "master" oppure "comparsa", il live invece sarà per te immedesimazione piena. Non si finge e neppure si recita a soggetto: si penetra nel personaggio al punto di assumerne comportamenti e pensieri. Non vi è interpretazione ma simbiosi. A Prato esiste dal 1995 il gruppo Luce Nera, nato proprio con l'idea di realizzare eventi per l'interpretazione dal vivo del gioco di ruolo, in un'ambientazione il più aderente possibile a quell'Alto Medioevo fantastico che fa da scenario

a ogni fantasy.

## TOLKIEN E IL SUO AFFASCIANTE MONDO DEL FANTASY

Nasce dalla letteratura anglosassone e trova il suo totem nello scrittore inglese John Ronald Reuel Tolkien, autore della famosa saga del Signore degli anelli. Chi partecipa a un live può diventare un Frodo, un Legolas, un Gollum o un Aragorn: costruisce un proprio alter ego fantastico (l'elfo, il guerriero, l'orco, il nano o uno degli altri sorprendenti



SOPRA L'IMPRESA (DI ISPIRAZIONE ARALDICA) DI LUCE NERA, CHE SI RIFÀ AL MOTTO DI GIOVANNI DALLE BANDE NERE, CONDOTTIERO DELLA FAMIGLIA DE' MEDICI

## PROSSIMI APPUNTAMENTI

Il gruppo Luce Nera oltre a organizzare tre live all'anno, collabora con il comune di Calenzano per il carnevale storico e quello in stile fantasy al pub Come una volta di Trivalle. Da quest'anno è stato scelto per partecipare all'organizzazione del gioco di ruolo dal vivo, considerato un evento nazionale, "Terre di Bellatrix" (previsto a Parma nel giugno del 2006 con il coinvolgimento di oltre mille persone). La fedeltà delle riproduzioni, la spettacolarità scenica, lo scrupolo nella ricostruzione storica fanno dei gruppi Luce Nera e Clavisomni due importanti organizzazioni culturali del nostro territorio, a cui si stanno avvicinando gruppi di giovani sempre più motivati da interessi culturali e di legame storico con il territorio oltre che di divertimento puro.



personaggi di Tolkien) e ne assume abitudini e comportamenti, perfino, paradossalmente, la condotta morale.

### CHE COS'È UN GIOCO DI RUOLO DAL VIVO

L'elemento ludico è il motore di tutto, ma alla base vi è una grande capacità di improvvisazione teatrale. Ogni live, almeno quelli organizzati dal gruppo pratese, prevede che una ventina di master (gli ideatori, i registi, spesso i protagonisti principali) insieme a una

decina di comparse (personaggi strumentali) curino il gioco per circa cinquanta giocatori.

Un live dura dai tre ai cinque giorni e non esiste "l'off game", si vive cioè 24 ore su 24 nel proprio personaggio. Questo rende unico e singolare la partecipazione a un live di Luce Nera: sono eliminate del tutto le situazioni di sospensione del gioco: si può certo però abbandonare se la tensione emotiva si fa troppo forte. Anche per questo ai live possono partecipare solo maggiorenni.

### I CLAVISOMNI E LA PRATO DI INIZIO NOVECENTO

L'ambientazione fantasy è quella più diffusa, sia in Italia che all'estero, ma negli ultimi anni stanno prendendo spazio nuove iniziative e nuove esigenze tra gli appassionati dei giochi di ruolo dal vivo. Così, da una costola del gruppo Luce Nera sono nati i Clavisomni. Il nome è stato ricavato da un curioso gioco fatto con quattro parole latine, che porta a definire il gruppo come "la chiave del sogno" e

"le chiavi di tutto".

Ispirandosi allo scrittore americano Howard Phillips Lovecraft, le ambientazioni dei Clavisomni hanno scelto storie e avventure legate al mondo dell'occulto. Lo scenario non è però quello della Boston degli anni Venti ma la Prato di inizio secolo. Le ricostruzioni sceniche (tra il 1910 e il 1930) hanno dello spettacolare, spesso realizzate in vecchi cascinali nei dintorni della provincia, lontano dalle contaminazioni della civiltà contemporanea. ♦



SOPRA LO STEMMA DEI CLAVISOMNI. ISPIRATI ALLO SCRITTORE LOVECRAFT, I GIOCATORI CHE FANNO PARTE DEL GRUPPO SCELGONO AVVENTURE LEGATE AL MONDO DELL'OCCULTO