



LEX ARCANA

Lex Arcana è un gioco di ruolo italiano storico-fantastico, pubblicato nel 1993 dalla Dal Negro. Le storie su cui viene costruita l'avventura sono ambientate nel V secolo, in un mondo dove l'Impero romano non si è mai diviso né mostra apparenti segni di cedimento, anzi: il potere politico è in via di completa ristrutturazione, grazie all'apporto e all'affinamento delle arti magiche.

I giocatori interpretano la parte di **Custodes**, membri del corpo scelto della Cohors Auxiliaria Arcana, e si trovano coinvolti in avventure che li condurranno da un capo all'altro del mondo conosciuto, alla scoperta di terre misteriose, popolata da genti straniere e creature fantastiche.



STORIA

L'intera storia di Roma viene rivista, sin dalla sua fondazione: Romolo, primo re-augure, istituì la Pax Deorum ovvero il patto con cui tutti gli imperatori di Roma sapevano di godere del favore degli Dèi. Egli decise di istituire altresì il Collegio degli Auguri, un consiglio di saggi edotti all'arte magica della divinazione. Le conquiste ottenute da Roma come regno, come repubblica e infine come impero costituirono, assieme alla decuplicazione della capacità e della potenza economica, politica e militare, anche un lungo e attento studio all'espletazione e al conseguimento dello scibile magico. Poiché gli editti di Milano e di Tessalonica non hanno mai avuto luogo, la numerazione degli anni rimase quella di Roma antica, vale a dire ab Urbe condita (dalla fondazione della città, cioè dal 753 a.C.).

Associazione culturale
"Il Salotto di Giano"
Via Erminia Frezzolini, 18
info@ilsalottodigiano.it
www.ilsalottodigiano.it
CF 97868360583

Dopo circa tre secoli di pace, le condizioni di stabilità interna subirono un mutamento e i presagi cominciarono ad essere progressivamente più sinistri. Nel 1229 a.U.c. (476 d.C., anno della vera caduta dell'Impero romano d'Occidente) l'Imperatore Teodomiro parlò per la prima volta in Senato di un oscuro disegno che minacciava l'esistenza dell'Impero, e che si manifestava in avvenimenti mirabili o nel risveglio di strane creature leggendarie lungo od oltre i confini, in un momento in cui neanche gli àuguri sapevano più dare alcuna spiegazione o rimedio. Erano tempi in cui la magia di Roma non era evidentemente più depositaria di tutto lo scibile universale, e quindi urgeva riaprire la ricerca.

Fu decisa l'istituzione della **Cohors Auxiliaria Arcana**, un corpo specializzato in missioni al di qua e al di là del confine, per indagare, scovare ed eventualmente distruggere, qualunque forma di attività magica non permessa o potenzialmente pericolosa non solo per la vita del prossimo, ma anche e soprattutto per l'autonomia e la solidità dello Stato. I legionari della CAA, uomini e donne scelte all'interno di ogni provincia dell'Impero, agiscono in piccoli gruppi, dove ogni membro è addestrato in un determinato settore di azione (magico, esplorativo, diplomatico, bellico o scientifico) ed è consacrato a un Nume Tutelare (nell'ordine: Apollo, Diana, Mercurio, Marte e Minerva) cui rivolgere preghiere onde convincerne il favore.

SISTEMA DI GIOCO

L'intero sistema di gioco si basa sull'utilizzo di 8 dadi: dado a 3, 4, 5, 6, 8, 10, 12, 20 facce. Ogni volta che sarà richiesto l'utilizzo di una *Virtus* o di una *Peritia*, il giocatore dovrà tirare il dado corrispondente al suo valore. Maggiore sarà il risultato ottenuto, migliore sarà la riuscita nell'uso dell'abilità. Spesso, per ottenere il valore richiesto, sarà necessario combinare i dadi.

Ogni volta che si ottiene il risultato massimo è possibile rifare il tiro, sommando i risultati ottenuti (*Tiro del Fato*). Nel caso di fallimento, solo una volta per sessione, è possibile ritirare i dadi invocando il proprio nume tutelare.

A differenza di molti giochi di ruolo, il punteggio del giocatore non costituisce una base di punti dalla quale partire nel superamento di una specifica operazione, ma un massimale: l'uso di una *Peritia* presuppone che egli lanci dadi per un massimo del suo valore, e non partendo da esso.

PERSONAGGI

I personaggi sono definiti attraverso la **Provincia di Provenienza** e il **Cursus** (ossia la Classe). Dopo un anno generico di addestramento, i personaggi ottengono lo status di *Gregari*. Al termine di ogni avventura potranno calcolare l'esperienza ottenuta e progredire di livello gerarchico.

Esistono 5 possibili Classi:

- *Augure* – specializzato nell'uso delle arti magiche, si occupa di fornire al gruppo giocante informazioni preziose circa eventi passati, presenti e futuri, grazie soprattutto all'arte della divinazione. È altresì responsabile di interpretare il volere e il favore degli dèi attraverso strane apparizioni e il sacrificio di animali appena cacciati.



LEX ARCANA

- **Diplomatico** – personalità di spicco nonché equivalente "terreno" dell'augure, il diplomatico è colui che sa muoversi nelle brulicanti città antiche, alla ricerca di informazioni, contatti, armi. È suo appannaggio anche l'uso delle parole per ingraziarsi le personalità di spicco che si incontrano in missione o giustificare le azioni del gruppo di fronte ai superiori.
- **Esploratore** – personalità selvatica e abile cacciatore, l'esploratore si mimetizza nel folto della vegetazione per riuscirne di solito sporco del sangue delle sue prede o imbrattato delle erbe medicamentose e dei polposi frutti scovati nel punto più nascosto della foresta.
- **Guerriero** – picchiatore per eccellenza, il guerriero proviene dalle regioni dell'Impero che si affacciano sui confini più turbolenti e lavora per proteggere il gruppo dalle insidie, esperto com'è nell'uso di ogni tipo di arma.
- **Sapiente** – un po' medico, un po' ingegnere, un po' filosofo. Il sapiente sembra non saziare mai la propria sete di conoscenza. Esperto di geologia, medicina e metallurgia, il sapiente prepara unguenti e veleni o tende trappole nel bosco per seminare il panico tra gli inseguitori.



La **Provincia di Provenienza** (è possibile scegliere tra venti diverse: Roma Urbe, Italia, Illyricum, Macedonia, Achaia, Gallia, Iberia, Britannia, Germania, Raetia, Thracia, Dacia, Asia, Armenia, Mesopotamia, Aegyptus, Syria, Arabia, Numidia, Mauretania) determina il valore delle **Virtutes** (ossia le caratteristiche fisse di un personaggio).

Le **Virtutes** si suddividono in:

- **Vigor**: costituzione fisica.
- **Coordinatio**: agilità e capacità di svolgere più operazioni contemporaneamente.
- **Ingenium**: creatività e capacità deduttive.

Associazione culturale
"Il Salotto di Giano"
Via Erminia Frezzolini, 18
info@ilsalottodigiano.it
www.ilsalottodigiano.it
CF 97868360583

- *Auctoritas*: capacità di convincere con la sola espressione vocale.
- *Ratio*: capacità di ragionamento e resistenza alle illusioni magiche.
- *Sensibilitas*: capacità di percezione visuale, sonora, tattile.

In base al valore ottenuto per le *Virtutes* il giocatore calcola e distribuisce i punti delle *Peritiæ* (specialità di addestramento) dipendenti dalla vita e dalla storia del personaggio.

Le *Peritiæ* si suddividono in:

- *De Bello*: maneggiare armi, usarle in combattimento efficacemente.
- *De Corpore*: qualità dell'addestramento fisico per correre, saltare, schivare.
- *De Natura*: cacciare piccoli animali, nascondersi nella vegetazione, riconoscere piante e funghi, orientarsi.
- *De Magia*: scrutare il volere degli dèi, conoscere passato, presente e futuro attraverso la divinazione.
- *De Scientia*: riconoscere minerali e sostanze, costruire trappole, scassinare, curare ferite, riparare armi e corazze.
- *De Societate*: comprendere parlate straniere, mimetizzarsi nella folla, rubare, cercare contatti.

AL SALOTTO DI GIANO

Le avventure giocate presso *Il Salotto di Giano* sono sempre legate, in qualche modo, ad eventi storici reali. Il Master, sempre attento ai dettagli e agli oggetti che i personaggi possono trovare, creerà avventure realistiche che affondano le loro radici nella Storia e nella Mitologia.

E' possibile scegliere tra:

- **Ambientazione Letteraria**: tratta o ispirata a romanzi contemporanei o d'epoca (per i dettagli sui libri chiedere al Master);
- **Ambientazione da Manuale**: storie presenti nei moduli ufficiali pubblicati dalla Dal Negro
- **Ambientazione del Master**: storie scritte direttamente dal Master possono essere maggiormente storiche o fantasiose, su richiesta.

Le storie dei Custodes si possono svolgere in tutte le regioni, senza alcuna limitazione.

C'è la possibilità di sessioni crossover tra party che si muovano nella stessa storyline, in punti diversi del mondo e con missioni diverse.