ESPORTS, IN PRIMO PIANO

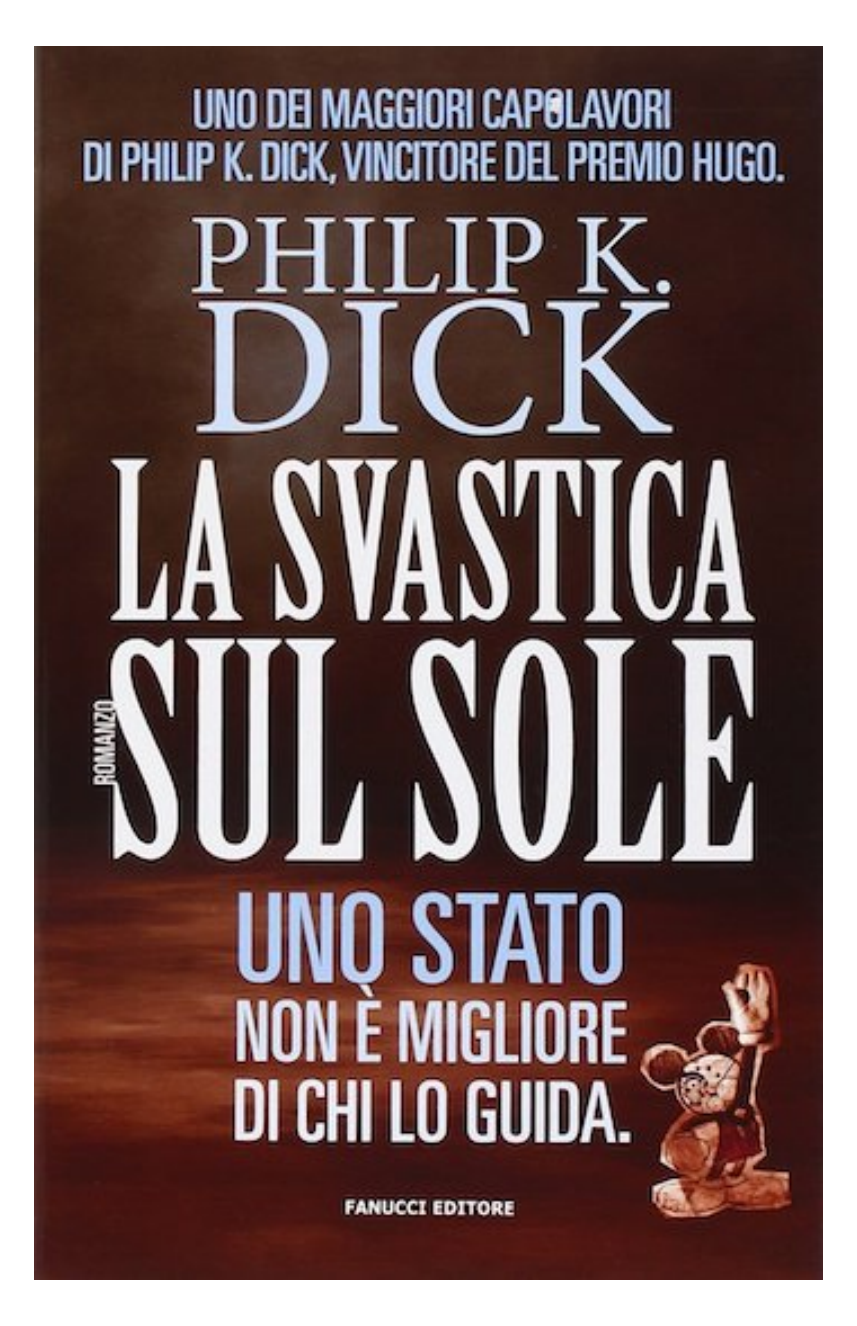
STORIA DI LEX ARCANA, IL GDR 100% MADE IN ITALY!

Nicola Pagano 28 Aprile, 2022

Tutti i manuali di storia antica ci insegnano che nel **476 d.C.** *Odoacre* depone *Romolo Augusto*. E' la **fine dell'Impero Romano d'Occidente**, dopo più di 1.200 anni di storia.

Questo è quello che sappiamo. Ma siamo sicuri che le cose siano davvero andate così? E se esistesse un racconto alternativo in cui si parla di una Roma che non è mai caduta, di magia e di un Imperatore chiamato *Teodomiro*?

Quel racconto esiste davvero, ma non è un delirio complottista o una forma di revisionismo storico. Si tratta invece di un'**ucronia** letteraria.


UNO DEI MAGGIORI CAPOLAVORI DI PHILIP K. DICK, VINCITORE DEL PREMIO HUGO.
PHILIP K. DICK
LA SVASTICA SUL SOLE
ROMANZO
UNO STATO NON È MIGLIORE DI CHI LO GUIDA.
FANUCCI EDITORE

L'ucronia (o Distopia) è un genere di **narrativa fantastica** che presuppone uno sviluppo degli eventi storici alternativo rispetto a quello reale.

Un esempio piuttosto noto di ucronia è ***La svastica sul sole***, di Philip K. Dick. Nel romanzo, il famoso scrittore americano racconta che la Seconda Guerra Mondiale è terminata con la vittoria delle forze dell'Asse. Questo è ovviamente l'elemento ucronico de La svastica sul sole, successivamente utilizzato anche nella serie tv *The Man in High Castle*, prodotta da Netflix e in buona parte ispirata al racconto di Dick.

Libri e film costituiscono gli strumenti più usati per dare forma a un'ucronia, anche se non sono gli unici. La "Roma alternativa" che abbiamo ipotizzato all'inizio è infatti il *background* di un gioco di ruolo: **Lex Arcana**.

In Lex Arcana l'**intera storia romana è ripensata completamente**. Perfino la cronologia non segue la ripartizione in a.C. (avanti Cristo) e d.C. (dopo Cristo), perché l'Editto di Tessalonica – che ha cristianizzato l'Impero Romano – non è mai stato promulgato.

Nel **1229 *ab Urbe condita*** (cioè il 476 d.C. della storia reale) **l'Occidente romano non viene travolto**. La "città eterna" rimane il centro dell'Impero, immune alle crisi economiche e alla successive invasioni barbariche che nella realtà ne hanno determinato la fine.

Il pericolo, però, esiste anche per la Roma di Lex Arcana.

LEX ARCANA
OCEANUS OCCIDENTALIS
MARE INTERNUM
DESERTUM AFRICANUM

Il mondo di Lex Arcana (credits Studiogiochi)

In linea con il *genere fantasy* tanto diffuso tra i gdr, a minacciare l'esistenza dell'Impero adesso sono forze magiche sconosciute, creature misteriose e oscure macchinazioni. Per contrastare le numerose minacce, l'**Imperatore Teodomiro** annuncia la nascita della *Cohors Auxiliaria Arcana*: un corpo militare composto da specialisti, un po' 007 e un po' indagatori dell'occulto alla *X-Files*.

I giocatori di Lex Arcana interpretano questi legionari d'élite. Si può essere augure (esperto di magia), guerriero, sapiente (conoscitore di scienza e filosofia), diplomatico o esploratore. Tutte queste figure si muovono all'interno di storie avvincenti e confezionate in modo tale che il *master* abbia il proprio margine di libertà. Lo stesso vale per i protagonisti, aiutati da un sistema di dadi che regola il rapporto tra abilità e azioni in maniera **originale**.

Questo è il tipo di gdr che si ha davanti una volta acquistata la scatola. Un prodotto 100% "made in Italy", realizzato da quattro menti creative dell'area veneziana: **Marco Maggi**, **Francesco Nepitello**, **Leo Colovini** e **Dario De Toffoli**.

Gli autori di Lex Arcana: da sx Dario De Toffoli, Francesco Nepitello, Leo Colovini e Marco Maggi (credits Wired.it)

Ognuno di loro vanta un curriculum di valore internazionale nel campo dei giochi. Marco Maggi e Francesco Nepitello hanno creato *X-Bugs* (poi *Micro Mutants*), *La Guerra dell'Anello* e *The One Ring*, gdr di grande successo basato sul mondo tolkeniano e premiato a Lucca nel 2012 come miglior gioco italiano. Solo per citare i titoli più famosi.

Leo Colovini crea giochi dal 1986, anno in cui è uscito il suo *Drachenfels*. Allievo di Alex Randolph (1922-2004), Colovini è l'autore di un'infinità di boardgame di successo, tra i quali *Inkognito*, *Clans*, *Cartagena*, *Carolus Magnus* che sono stati tutti candidati come *Spiel des Jahres* (Gioco dell'Anno).

"Ultimo ma non ultimo" c'è Dario De Toffoli. Specialista e creatore di giochi a contenuto matematico e linguistico, è anche giornalista nonché autore di una cinquantina di libri, tra i quali *Il Grande Libro del Poker*. Di lui abbiamo già parlato in un precedente articolo; qui ricordiamo che è il fondatore di Studiogiochi, società della quale fanno parte anche Leo Colovini a ***Dario Zaccariotto***.

Lex Arcana li ha riuniti per un progetto ambizioso, mai tentato prima in Italia.

Abbiamo incontrato Marco Maggi e Leo Colovini di persona, i quali – con il contributo di ***Michele Garbuggio*** – ci hanno raccontato la storia di quel progetto, a **quasi 30 anni dalla sua nascita.**

Immagine di Lex Arcana 2a edizione (credits Quality Games/Acheron)

LE ORIGINI

Galeotto fu ***Dungeons & Dragons***. E' infatti sul terreno del capostipite dei giochi di ruolo che avviene l'incontro tra il duo Maggi-Nepitello e Leo Colovini. Nel **1991** Maggi e Nepitello scelgono la storia scritta da Colovini per il torneo nazionale di D&D: "*Senza il passato comune legato a D&D, Lex Arcana probabilmente non ci sarebbe stata*", spiega Marco Maggi.

Nel frattempo **Dario De Toffoli** ha già incontrato Colovini per un'intervista dopo la pubblicazione di Inkognito (1988) e ha all'attivo qualche collaborazione nel settore ludico con Maggi e Nepitello. Venezia in fondo è piccola ed è improbabile che quattro inventori di giochi non siano in contatto fra loro.

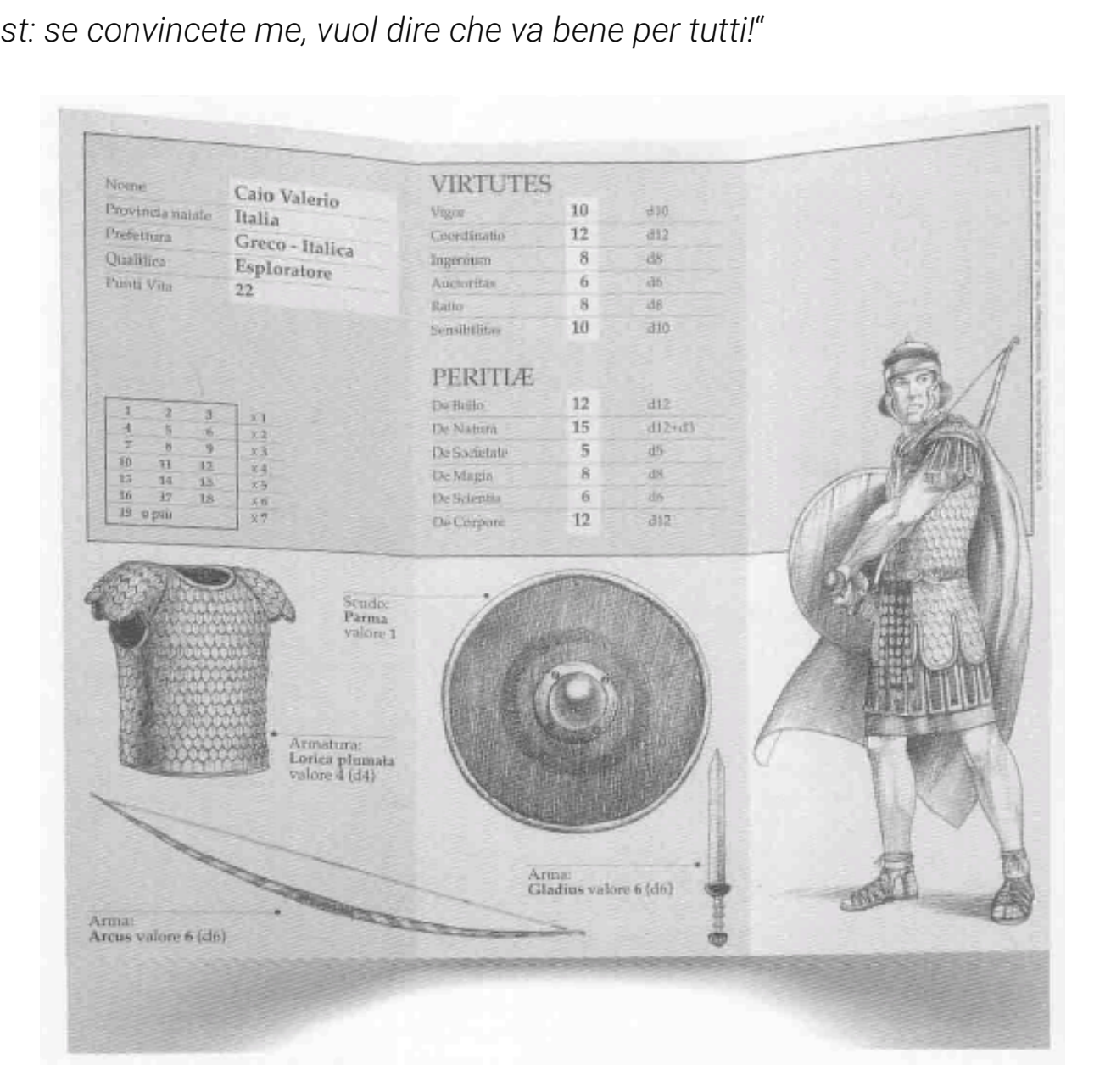
Ma se gli altri tre hanno in comune un background da creatori di storie per il *role-playing*, lo stesso non vale per De Toffoli che di sicuro non è un esperto di giochi di ruolo. Eppure è lui che arriva con la proposta per realizzarne uno.

Siamo nel 1992 quando la ditta (**Teodomiro**) **Dal Negro** contatta De Toffoli per commissionargli un gdr. La ragione ce la spiega Leo Colovini: "*Per tutti gli anni Ottanta e fino alla metà degli anni Novanta, i gdr hanno vissuto il loro momento d'oro. Poi sono arrivati Magic The Gathering e i videogame di nuova generazione che hanno quasi cancellato quel mercato*".

Ci vorranno più di 15 anni prima che si riprenda, ma all'inizio degli anni '90 l'occasione per realizzare un gdr è ancora buona. Il noto marchio trevigiano di carte da gioco ha però le sue esigenze. Maggi: "*Volevano che fosse un **prodotto mainstream**, cioè concepito **per un mercato ampio** e disponibile non solo nei negozi di giochi ma anche nelle cartolerie*".

In sostanza, servono un meccanismo non troppo criptico e storie alle quali anche chi non ama il fantasy si può appassionare.

Di nuovo torna in campo De Toffoli, come racconta Maggi. "*Ci dice: voi sviluppato il gioco, l'ambientazione e le prime storie. Io faccio da test: se convincete me, vuol dire che va bene per tutti!*"


Nome Caio Valerio
Provincia natale Italia
Professione Greco - Italica
Qualifica Esploratore
Punti Vita 12
VIRTUTES
PERITIÆ
Lorica
Scutum
Arma Gladius

Scheda di un personaggio di Lex Arcana prima edizione

I RUOLI

Tutto collaborano alla realizzazione del gioco, ma serve un minimo di specializzazione.

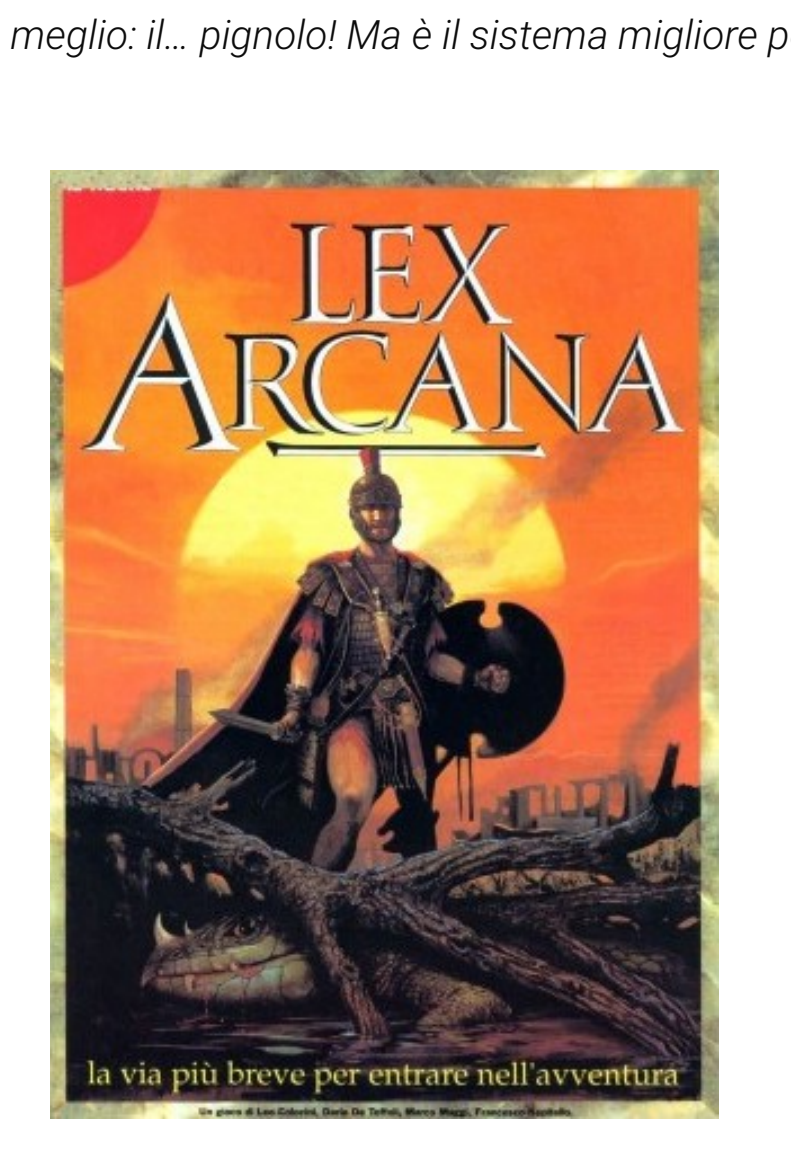
Maggi e **Nepitello** si dedicano soprattutto al **background** e alle **storie introduttive** anche se alcuni parti, come ad esempio l'introduzione ("Il discorso dell'Imperatore"), le scrive Colovini.

La scelta di ambientare l'azione in un "Roma eterna" è in linea con le richieste di Dal Negro. "*Il gioco doveva essere storico e italiano, per garantire maggiore possibilità di identificazione. Quindi o Roma o Rinascimento*", spiega Marco Maggi. "*A livello di gdr su Roma c'era un buco mostruoso e così abbiamo deciso di colmarlo con Lex Arcana. E poi Roma piaceva di più a Leo!*"

Quest'ultimo si concentra invece sulla **meccanica** del gioco. La sua intenzione è di **sviluppare un meccanismo diverso da quello di D&D** dove ogni volta è necessario andare a controllare una tabella, caratteristiche dell'equipaggiamento etc.. Insomma, Colovini vuole qualcosa di più intuitivo per i giocatori.

Su queste basi nasce l'**idea del punto dado**: non si tirano i dadi e poi si paragonano ad un valore, ma **si tira il valore** (scomposto fino a un massimo di 3 dadi) e il **risultato indica il livello di successo**.

L'idea è del tutto originale, convince Maggi e Nepitello e infine supera il test più difficile: De Toffoli. "*Dario in quel momento ha fatto quello che sa fare meglio: il... pignolo! Ma è il sistema migliore per assicurarsi che il progetto funzioni!*". Parola di Leo Colovini.



Scatola della prima edizione di Lex Arcana (credits Studiogiochi/Maggi/Nepitello/Dal Negro)

LA PRIMA EDIZIONE

Lex Arcana esce nel **1993**, in 10.000 copie prodotte da Dal Negro. L'accoglienza è buona, il gioco si vende con facilità. Pochi mesi dopo la scatola base (che contiene l'avventura ***Britannia***) esce la prima espansione, ***Germania***, e lo ***Schermo del Demiurgo***, strumento per i master con in allegato un'avventura ambientata negli *Agri Decumantes*.

L'andamento delle vendite rimane positivo, ma nel **1996** Dal Negro, forse intuendo l'arrivo di tempi non più favorevoli per i gdr, decide di interrompere la collaborazione.

A questo punto gli autori decidono di prendere in mano il progetto e, attraverso la neonata *Lex Arcana Editrice*, pubblicano la seconda espansione narrativa: ***Carthago***.

Una storia bellissima, piena di misteri legati a forze arcane sui quali i personaggi devono indagare. Purtroppo il mercato dei gdr ha già iniziato a contrarsi in maniera significativa: Carthago si vende, ma senza raggiungere i picchi iniziali.

C'è spazio per un'ultima espansione. Si chiama ***Italia***, è realizzata da Andrea Angiolino e *Francesca Garello* per l'editore ***Nexus***.

La prima edizione di Lex Arcana finisce lì, nonostante le 10mila copie della scatola base siano state tutte vendute. Un risultato ottimo per un gdr innovativo e distribuito solo nel Belpaese: "*Sono numeri che perfino D&D faceva fatica a raggiungere in Italia in quel periodo*", sottolinea Leo Colovini.

LEX ARCANA ITALIA
TERRA DI ANTICHI SORTILEGI
LEX ARCANA CARTHAGO
L'OMBRA DEL DIVORATORE
LEX ARCANA GERMANIA

Le tre espansioni della prima edizione di Lex Arcana

LA SECONDA EDIZIONE

Per quasi un ventennio il settore dei gdr soffre la concorrenza di altre forme di intrattenimento ludico: carte collezionabili e videogame in primis, ma anche wargame 3D (almeno fino al 2015) e boardgame (tuttora in grandissimo spolvero).

COTOSEN
up to 50% OFF
SHOP NOW >>

Maggi precisa che "*fino al 2017-2018 i giochi di ruolo agonizzano con vendite ridotte a un decimo rispetto a quelle del periodo d'oro*".

In mezzo al lotto c'è anche Lex Arcana, del quale non si sente più parlare. Eppure una community di appassionati, per quanto ridotta, c'è ancora. La testimonianza arriva da ***Michele Garbuggio***, fan di Lex Arcana che anche nel corso degli "anni bui" ha continuato a sviluppare contenuti per il gioco. Secondo il vicentino c'è un momento di svolta. "*Penso che la ripresa dei gdr sia iniziata con la quinta edizione di Dungeons & Dragons, quindi intorno al 2015*".

E infatti, qualche anno dopo, anche Lex Arcana risorge. Dopo alcuni tentativi mai completati di riproporre il mondo della Roma alternativa per altre vie (perfino un cartone animato), nel **2018** *Andrea Angiolino* e *Giovanni Carone* propongono agli autori originali una **seconda edizione di Lex Arcana**.

L'idea è di creare un nuovo team (del quale farà parte anche Michele Garbuggio) che si occupi di realizzare e promuovere giochi italiani, a partire da Lex Arcana. Il concetto è: prima gli autori. L'editore che si fa avanti si chiama *Quality Games*.

La 2a edizione del gioco nasce su queste basi e dal **sistema del crowdfunding**, ormai diventato un "must" per quasi tutti gli sviluppatori di giochi.

Lex Arcana 2 esce su Quickstarter nel 2019 e nel giro di un paio d'anni – quelli della pandemia che hanno favorito l'intero settore del gioco – il titolo stabilisce un nuovo primato italiano quanto a finanziamento online. A metà del 2021 Lex Arcana raggiunge quota **1.642 sostenitori** e **155.679 euro** raccolti.

LEX·ARCANA
WE ARE LIVE ON KICKSTARTER
BACK US NOW
FUNDED IN LESS THAN 2 HOURS

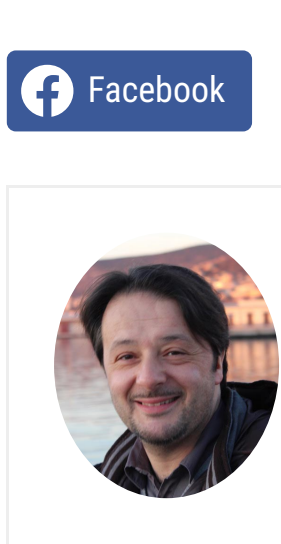
La nuova edizione ha uno stile più "fashion" a livello grafico e aggiunge alcune migliorie al regolamento, come ad esempio il sistema della **carriera** che diventa più "scalabile". Lex Arcana 2 viene tradotto in inglese, in tedesco e in giapponese.

Sul fatto che sia un ottimo risultato ci sono pochi dubbi, anche se Leo Colovini precisa che "*il prezzo di vendita della seconda edizione è molto superiore rispetto a quello della prima. In proporzione ha avuto più seguito Lex Arcana 1 con le sue 10mila copie vendute*".

In effetti ha ragione. Ma la sostanza rimane: tra le due edizioni c'è la continuità che caratterizza un prodotto di grande valore, tutto italiano e **ancora originale** per meccaniche e ambientazione.

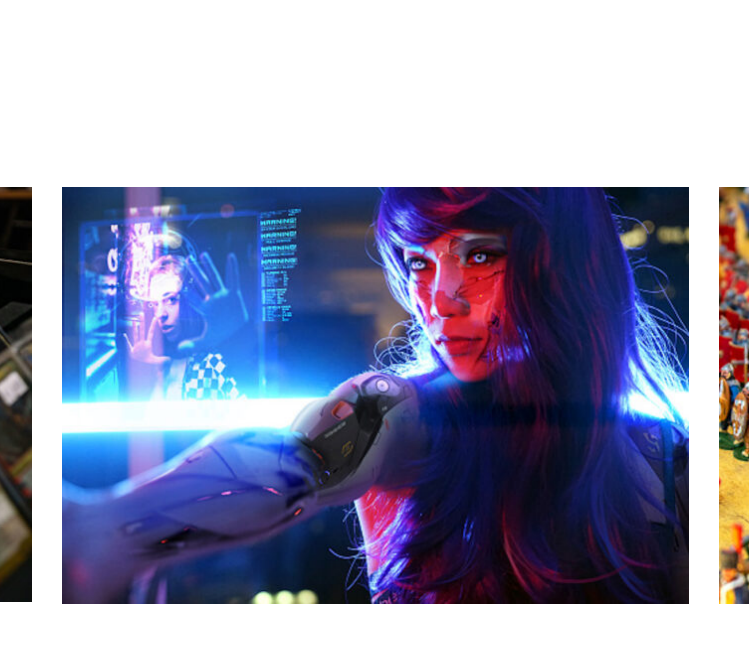
Immagine di testa: Lex Arcana seconda edizione (credits Acheron Games)

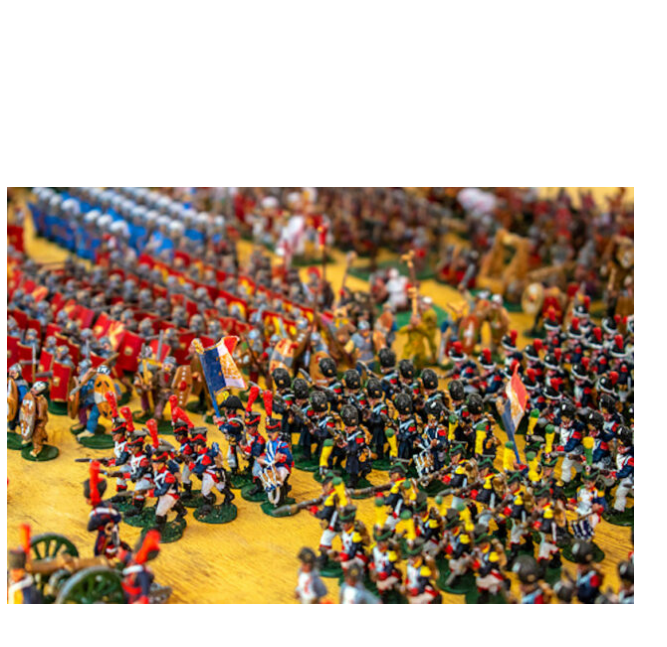
Facebook Twitter Email


Nicola Pagano
Sono nato a Treviso mentre l'uomo sbarcava sulla Luna. Laureato in filosofia, ho fatto un po' di tutto prima di approdare al mondo dei giochi. Amo carte, dadi, pedine, miniature e videogame perché giocare equivale a vivere più di una vita.

ARTICOLI CONSIGLIATI

Il mercato delle carte collezionabili: da MTG a Flesh and Blood


Shadowrun, il GDR che unisce fantasy e cyberpunk


Strategie di base nei wargame 3D

Questo sito non rappresenta una testata giornalistica in quanto viene aggiornato senza alcuna periodicità.

Il sito www.pokerstarsnews.it è gestito da TSG Platforms (Ireland) Limited con sede legale a Block Ad, Cherrywood Science Technology Park, Loughlinstown, Dublino 18, Irlanda.