



## Uno giuoco d'eroici cavalieri et homini qualunque nella Hitalia dello anno 1000 et spicci.

Ingegnato dallo Benedettino Monaco Ammanuense Marcho Pederzolo da Faventia in minuti 12, ispirato dalle nobil gesta dello cavaliere Brancalione da Norcia, già crociato et plurimo heroe (sicut esso mismo dixit, invero)

### Rigolamento :

Lo giuoco est conegnato acchè li astanti fingano altrui vite. La ciò chosa ha compimento gratia uso di folio , penna et calamaro , etiam ausilii di volgari dadi da giuoco dalli lati molti. Invero li astanti avranno ad uso una mappa delli luoghi de cuius nominandi. Nello cui folio pria nomato essi apporranno numiri apti ad ascrivere lo homo immaginando. Essi numiri (andanti da 1 a 9) sono:

**BRACCIO** : chosa simple assai ascrivente la forza nello menar la mano et portat li pesi

**MANO** : chosa similmente simple apta ad indicar lo destreggiar le dita, lo rubare et lo lanciare chose

**FIBRA** : chosa indicante la spessia del pellame et la salute della corporea machina tutta

**SAPIENTIA** : chosa apta allo ascrivere le chose imparate, li dialetti saputi et le urbi visitate

**ARGUTIA** : chosa apta allo indicar l'ingegno allo discernere lo vero dallo falso

**FAVELLA** : chosa ascrivente lo mulinar di lingua nello convincer et fabulare dame et homini

Appo li 6 numiri, altro nello folio andrà virgato. Maggiormente vi saranno **SANGUINE** et **SCORZA**, numiri d'ausilio nello ascrivere lo menar la mano et le armi tutte.

Li astanti tutti avranno uso di numiri 1 dadi dalle faccie 10 (o di numiri 2 dadi dalle faccie 4, si essi lo avranno a preferire) per lasciar alla sorte lo decider delli 6 numiri pria ascripti. Durante lo giuoco lo Mastro Giocatore (cholu che con la sol favella ascriverà alli alteri giuocatori lo dipanarsi dello fato) potrà dimandar di dar Prova di **FIBRA** ot di **MANO** ot d'ogne altro numiro, dimmodo che li astanti mostrino che li homini ch'elli si fingono sappino succedere nelle richieste azioni. Hoc avverrà si numiri 1 dadi dalle faccie 10 rotolerà poi indicando uno numiro infiriore ot pari allo numiro possiduto dall'astante.

**ETCEZIONEM**: uno numiro 10 rotolato avrà sempre ad intendersi uno fallimento!

Lo **SANGUINE** est uno numiro che indica la salus habente lo homine: essa solitamente est pari alla **FIBRA**, sed appo asciate, sbuccioni et capitombi, essa haberà a diminuirsi financo allo zero. Ciò sarà indicante di sopraggiunta Sora Morte Corporale (de cuius sempre habremo a ringratiare Iddio Pater Noster Dominus).

La **SCORZA** est numiro ascrivente la spessia dell'usbergo et delli scuti indosso dello homo. Seguitamente dettaglieremo sulli modi dello menar la mano.

Li haberi delli homini saranno essi pure indicati dallo fato, gratia uso di un'ischema appo indicato.

Est notabilis che anco si le armi sunt in numiro di 19 et le protizioni in numiro di 11, lo Mastro Giocatore potrà decider quale dado lo giocatore havrà a rotolarsi (quia lo maggior numero è indicante di miglior arnese). Similmente, anco se li haberi sunt in numiro di 39, sarà lo Mastro Giocatore a decider quali et quanti dadi et cum quanti bonus si avranno a rotolare. Solitamente essi dadi sunt: 2D10 per l'arme, 2D6 per le protizioni et 2D20 per li haberi. Etiam lo Mastro Giocatore potrà decider bontade sua quia li haberi avranno a tirarsi con dadi 3D10 + 10, at exemplum. Similmente lo numero di haberi potrà esser fisso ot casuale.

Grande importanza nello giuoco haberà la crudeltà dello Mastro Giocatore, che li homini pravi sunt et Iddio sempre in vita li haberà a fustigare.

### ARS MANO MENANDI

Ogne homine può menar la mano volte una per iscontro. Lo ordine di cotal iscontri ha a rotolarsi pria d'ogne altra chosa in ciaschedun iscontro, calcolato gratia numiri 1 dadi dalle faccie 10, cui sommati andranno li **BONUS** tutti, delle armi et delle protizioni. Lo ordine dello agir nello iscontro anderà dallo homine con lo numiro minore infino a colui il quale haberà lo numino maggiore (facillima chosa est, anco se non è sembante).

Le protizioni tutte habeno uno bonus, corrazze ot scuti essi siano. Essi valori assommati andranno ad esser la **SCORZA** dello homine. E'a notarsi che lo scuto protegge lo homine da uno inimico issoltanto a iscontro.

Ogne arma porta seco uno bonus et uno dado. Quanto l'homine desia dar morte allo avvirsario, ello rotola numiro 1 dadi dalle faccie 10. Lo rotolato numiro haberà ad esser minor ot pari allo **BRACCIO** (per l'arme di mischia) ot alla **MANO** (per l'arme di lancio) PIU' lo bonus della arma istessa. Si ciò avrà ad accadersi, lo inimico sarà colpito. Ello potrà allora rotolar uno suo dado dalle faccie 10: si lo rotolato numiro sarà minor ot pari alla **SCORZA** sua, **MINUS** lo bonus dell'arma colpito, lo colpo avrà nullo ferito. Si lo numiro sarà maggiore, l'arma haberà morso le carni sue et lo **SANGUINE** suo avrà a calare dello numiro rotolato con lo dado dell'arma istessa. **ETCEZIONEM**: uno numiro 10 rotolato avrà sempre ad intendersi uno fallimento, acchè li homini divi non sunt. Exempli Gratia: uno cabaliero avente **BRACCIO** 8 et **Piccardone** + 4, seppur habendo sommante valore uguale a 12, semper fallirà rotolando uno 10. Istesso dicasi per le protizioni.

	Arma	Bonus	Dado
2	Spiedo	+0	1D2
3	Frombola *°	+0	1D2
4	Ferricchio	+0	1D3
5	Cortello	+1	1D3
6	Pugnalo	+1	1D4
7	Virga	+1	1D6
8	Mazzuolo	+2	1D6
9	Squartone	+1	1D8
10	Falcie §	+1	1D10
11	Mazzone	+2	1D6
12	Ascione	+2	1D8
13	Sventrahomini §	+2	1D10
14	Gladio	+3	1D8
15	Brando	+3	1D10
16	Arco *§	+0	1D6
17	Piccardone §	+4	1D10
18	Spatone §	+4	1D12
19	Lancia di Cavaliere "§	+5	1D20
20	Balistra *° §	+2	1D8

° uno incontro necesse alla ricaricatio \* armi per lo lancio (lo bonus est applicando alla Mano)  
 § armi at 2 mani usande si BRACCIO est minorem di 8 " arma per lo uso di insopra lo caballo

	Protizione	Bonus
2	Giustacuore	1
3	Coratella	2
4	Ferraccio	3
5	Copricapa `	+1
6	Piastrone	4
7	Scuto ^	+1
8	Scultone ^	+2
9	Mantellecto ^	+3
10	Cimiero `	+2
11	Usbergo	5
12	Gabbione	6

` protizione per lo capo  
 (una puossi aggiungere alle altre)  
 ^ protizione manualis,  
 protiggente da uno inimico solo (una puossi aggiungere alle altre)

	Haberi (et Status)			
2	Lebbra	15 Sacchi 1D2	28	Boni Abiti et Stivali
3	Rogna	16 Denari: 1D10 Soldi de Ramen	29	Caballo da tiro
4	Riciercato per Assassinio	17 Calzari Intieri	30	Protizione: 2D4
5	Calzari (sfondi)	18 Otre di Vino	31	Arma: 2D10
6	Riciercato per Latrocinio	19 Saione o Giubone decete	32	Carro di Trasporto
7	Pane sicco (poco)	20 Indebitato con Ebreo Infedele	33	Cinghiale Pasciuto
8	Stracci (lordi)	21 Mantello	34	Servito da Schiavo Servidore
9	Sacchetto di farina (muffita)	22 Cibo per 1D10 dies	35	Denari: 1D10 Scuti d'oro
10	Fiasca (vota)	23 Bibbia in Ghisa miniata	36	Caballo da Guerra
11	Coperta (con tarme)	24 Cofanetto con o sine Chiave	37	Casa in uno Borgo
12	Pentole 1D2 (infette)	25 Mulo	38	Nobil'homine
13	Cortello (spuntato: solo 1D2)	26 Habito bono	39	Ricco Mercante
14	Torcie 1D4 (zuppe)	27 Catapecchia fori le Mura	40	Homo di Chiesa

### GUARIGIONE et ISPIRIENZA

Appo la pugna pochi homini haberanno a sopravvivere. Sed essi poteranno guarire le loro ferite cum riposo et cibagionem. Post noctem una di sonno ristoratorem, uno ferito, previa Prova di FIBRA, poterà ello aggiungere uno punto allo SANGUINE rimasto (fintantochè esso non haberà a tornarsi allo valore iniziale, indicante quomodo la totale guarigione). Semmai li giocatori haberanno a sopravvivere at una lunga avventura, essi haberanno a ricordarsi lo numiro di SFREGI subiti (hoc numiro est la somma delli colpi ricevuti haventolo ferito sed non acciso in cotal avventura). Lo premio per cotanta pugnacità sarà uno numero di SANGUINE aggiuntivo da issommarsi a quello posseduto. Lo nuovo numiro haberà da allora a considerarsi lo nuovo SANGUINE dello giocatore in salutem. Tale numiro est decisum dallo Mastro Giocatore. Solitamente esso est: SFREGIO 1 = 1d4 SANGUINE in plus. SFREGI 2 = 1d6 SANGUINE in plus. SFREGI 3 = 1d8 SANGUINE in plus. SFREGI 4 = 1d10 SANGUINE in plus. SFREGI 5 = 1d12 SANGUINE in plus. Etc. . .

### INIMICI

Acchè lo Mondo est dono Divinum, molte bestie et selvaggina crudelem aggirassi per le valli et per li monti. Quivi elenchiamo alcuni inimici che puossinsi incontrarsi nelle havventure. Appo lo nomen dello inimico, leggesi la penalitate alla iniziativa. Sub, trovansi li attacchi esso infliggente, indicati cum numiro inferiore ot uguale a rotolarsi per colpire, secuti dallo bonus a sottrarsi dalla altrui SCORZA, et infine dallo danno inferto. Sub anchora trovansi la di esso SCORZA secuta dallo SANGUINE. Et infine puossi trovare una qualche nota adiunta appo uno astariscum.

<b>Animalia</b>			
<b>Cave Canem . 3</b> Morsum 3 + 0 x 1D3 Scorza 0 Sanguine 4	<b>Lupus Lupi . 2</b> Morsone 5 + 1 x 1D4 Scorza 2 Sanguine 6	<b>Lupus Nigrum . 2</b> Morsone 7 + 2 x 1D6 Scorza 5 Sanguine 14	<b>Viperam Crudelis . 0</b> Morsum 6 + 0 x 1D2 Scorza 5 Sanguine 2
<b>Orsum Brunicum . 6</b> Morsone 5 + 3 x 1D8 2 x Zampetti 6 + 2 x 1D4 Scorza 7 Sanguine 30	<b>Orsum Grizzlum . 8</b> Morsone 6 + 3 x 1D10 2 x Zampetti 6 + 2 x 1D4 Scorza 9 Sanguine 40	<b>Orsum Polariis . 10</b> Morsone 7 + 4 x 1D12 2 x Zampetti 7 + 3 x 1D6 Scorza 11 Sanguine 80	<b>*Venenum .</b> Ogne horam: Prova di (FIBRA – 5) ot –1 allo SANGUINE usque ad riuscitam della Prova.
<b>Cinghiale Selvaticus . 5</b> Morsone 7 + 4 x 1D12 Scorza 8 Sanguine 24	<b>Lione Africus . 4</b> Morsone 6 + 4 x 1D10 2 x Zampetti 4 + 3 x 1D4 Scorza 7 Sanguine 26	<b>Aquilam Realiis . 0</b> Beccaczione 7 + 2 x 1D6 Artillii 4 + 1 x 1D4 Scorza 8 Sanguine 8	<b>Cocum Drillum . 5</b> Morsone 9 + 5 x 1D12 Codone 7 + 3 x 1D8 Scorza 12 Sanguine 44

Anca li homini (ispissus loro maggiormente) poteano essere inimici. Quivi ne elenchiamo qualcheduni, secuti dalli haberi essi habenti. Lo BRACCIO (ot la Mano) est indicato in vece dello tiro a rotolarsi: quomodo per colpire li giocatori si avrà a seguire lo metodo normale, sommando allo BRACCIO (ot alla Mano) lo BONUS della arma et rotolando uno dado facente tanto o meno di esso numiro. Lo stesso BONUS avrà a sottrarsi dalla altrui SCORZA).

<b>Homini</b>			
<b>Bravaccio . 3</b> Braccio 4 + 1 x 1D3 Scorza 2 Sanguine 4 Cortello et Coratella. Otre d'Acqua, Stracci, 1D4 Soldi de Ramen.	<b>Briganto . 6</b> Braccio 6 + 2 x 1D6 Scorza 4 Sanguine 8 Mazuolo, Ferraccio et Copricapa. Otre de Vino, Stracci, Cibo x 1D4 dies.	<b>Cacciadore . 3</b> Mano 7 + 0 x 1D6 Scorza 3 Sanguine 7 Arco, Coratella et Copricapa, 2d8 Freccie, Saione, Mantello, Calzari Intieri, Otre de Vino.	<b>Parparo . 6</b> Braccio 6 + 2 x 1D10 Scorza 4 Sanguine 30 Sventrahomini, Scultone + 4. Rogna et pitocchi.
<b>Lanzichinecco . 12</b> Braccio 8 + 4 x 1D10 Scorza 8 Sanguine 16 Piccardone, Copricapa, Usbergo e Scultone. Otre d'Acqua, Boni Habiti et Stivali, 1D12 Scuti d'Oro.	<b>Sarracino . 11</b> Braccio 9 + 3 x 1D10 Scorza 8 Sanguine 26 Brando, Cimiero, Ferraccio e Scultone. Otre d'Acqua, Boni Abiti et Stivali, Spezie in Borsam.	<b>Cabaliere Nero . 12</b> Braccio 9 + 4 x 1D12 Scorza 11 Sanguine 40 Spatone, Cimiero, Gabbione e Mantellecto. Caballo, Lancia, Mantello, Boni Abiti et Stivali, 5D20 Scuti d'Oro.	<b>*Scultone + 4.</b> Esso est una portam lignea. Appo ogni colpo parato, esso perde uno + 1 si lo danno inferto dallo inimico est pari ot maiore di 5.

# SCHEMA DEL PERSONAGGIO

MOIEN

TITOLI

ANNI

PESO

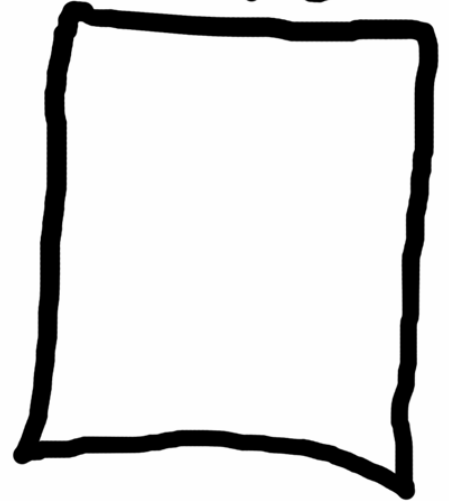
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

IMAGO



BRACCIO :

MANO :

FIBRA :

SAPIENTIA :

ARGUTIA :

FAVĒLLA :

SANBUINE :

SCORZA :

SFREGI :

ARME

PROTEZIONI

HABER,