

YELLOWCAKE

Creazione del personaggio

Corpo - forza fisica e resistenza
Occhio - precisione e coordinazione motoria

Mente - educazione e intuizione

Presenza - fascino e leadership

PF - punti fortuna

CA - classe armatura

RD BA - riduzione danni balistici

Contaminazione - radiazioni/agenti tossici assorbiti

Tirare 3d6 per Corpo, Occhio, Mente,

Presenza e assegnare i bonus secondo la

3-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

Lanciare un d4 e sommare il risultato a 6 per determinare i PF.

Determinare la CA su questa tabella

1-8	10+OCC (vestiti normali)
9-16	11+OCC (vestiti imbottiti)
17-18	14+COR (armatura di lamine RD BA d3)
19	15+COR (armatura di lamine rinforzata) RD BA d4
20	17+COR (armatura balistica) RD BA d5

Lanciare 2d4 e scrivere il risultato in Contaminazione, sono la dose iniziale assorbita.

Determinare l'equipaggiamento scegliendo quattro oggetti dalla lista.

Contaminazione

Quando si entra in una zona contaminata fare un tiro+COR+bonus e consultare la tabella

Bassa contaminazione	10
Media contaminazione	15
Alta contaminazione	20
Estrema contaminazione	25

Il bonus si ha se si indossano maschera antigas e tuta nbc ed è un +4, solo maschera +2.

Se il tiro fallisce consultare questa tabella per le radiazioni assorbite

Bassa contaminazione	d6
Media contaminazione	d8
Alta contaminazione	d10
Estrema contaminazione	d12

Ripetere ogni dieci minuti di esposizione.

Quando si assorbono 20 punti (non contando quelle iniziali) si perde un PF.

Se si superano i 100 punti, o i PF scendono a 0 si diventa un mutante e si crea un nuovo personaggio.

Assumere una pillola di iodio fa diminuire di d6 la contaminazione.

Equipaggiamento

- 50 metri di corda
- componenti elettrici
- torcia elettrica
- 4 batterie
- kit di pronto soccorso
- visore notturno
- 2 caricatori fucile con proiettili
- 2 caricatori pistola con proiettili
- scatola da 20 cartucce
- contatore geiger
- maschera antigas
- tuta nbc
- fucile automatico
- fucile semiautomatico
- fucile di precisione
- fucile a pompa
- pistola automatica
- pistola semiautomatica
- revolver
- pistola a colpo singolo
- tirapugni
- coltello
- martello
- mazza da baseball
- machete
- lancia di fortuna
- granata a frammentazione
- granata stordente
- granata fumogena
- granata lacrimogena
- coppia di walkie talkie
- provviste per 7 giorni
- arco
- balestra
- fionda
- d6 pillole di iodio
- radio ad onde corte
- sacco a pelo
- lanciagranate

Tutte le armi sono con un caricatore pieno/4d4 cartucce/4d6 frecce/3d6 dardi. I prezzi sono a discrezione del DM.

Contaminazione e cura

Le due parti lanciano un d6 per vedere chi va per primo, in caso di parità si va in contemporanea, poi si dichiara cosa si vuole fare e si risolvono le azioni in quest'ordine: sparatoria, corpo a corpo, granate

Le distanze sono		
Contatto	<2 m	+2 a sparatoria
Corta	<10 m	+1 a sparatoria
Media	<30 m	nessun bonus
Lunga	<60 m	-1 a sparatoria
Estrema	<100 me	-2 a sparatoria

Il **corpo a corpo** è solo entro **Contatto** e per attaccare si deve fare un Tiro+COR>CA avversaria, poi si infligge il danno. Ha la priorità se a **Contatto**.

La **sparatoria** non discrimina il raggio e per attaccare si deve fare un Tiro+OCC>CA avversaria, poi si infligge il danno eventualmente riducendolo con l'RD BA.

Le **granate** si tirano entro il raggio **Medio** e infliggono danno in raggio **Corto**. Per usarne una Tiro+COR. Con un 1 atterra ai piedi.

Per qualunque attacco un 20 uccide. Quando si esauriscono i punti fortuna si muore, un colpo letale colpisce il giocatore.

Le medicine e il riposo fanno riguadagnare 1 PF al giorno. Per usare un kit medico bisogna fare un Tiro+MEN>13

La copertura aggiunge 1 RD BA se di legno, 2 RD BA se di lamiera e rende 4 RD BA se cemento o metallo spesso.

Armi da distanza

•fucile automatico (raffica: 3d4 **Corta**, 2d4 **Media**, 1d6 **Lunga** e 1d4 **Estrema**) colpo singolo: 1d6

•fucile semiautomatico (1d6)
•fucile di precisione (2d4 ignora bonus malus)

•fucile a pompa (solo entro vicino 3d4)
•pistola automatica (raffica: 1d6 **Corta**, 1d4 **Media**) colpo singolo: 1d4 entro **Lunga**)

•pistola semiautomatica (1d4 entro **Lunga**)
•revolver (1d6 entro media)

•pistola a colpo singolo (1d8 entro **Lunga**)
•granata a frammentazione (4d6 non riducibili)

•granata fumogena (visione entro **Contatto**)
•granata stordente (acceca per 1d4 turni, se al buio 1d6, se con visori notturni x2)

•granata lacrimogena (toglie i bonus alla sparatoria a chi non ha una maschera antigas, limita la visione entro **Corta**)
•granata incendiaria (2d6 non riducibili, serve una azione per spegnersi)

•arco (d4)
•balestra (d6)
•fionda (d3 entro **Media**)

Armi a corpo a corpo

- pugno/calcio (COR, minimo 1)
- tirapugni (1+COR)
- pugnale/martello (d4+COR)
- mazza da baseball/machete (d6+COR)
- lancia improvvisata (d6+OCC)

PNG

Quando si incontrano PNG bisogna tirare 2d6 e consultare la tabella

2	Ostili, attaccano
3-5	Ostili, potrebbero attaccare
6-8	Neutrali, incerti
9-11	Amichevoli, potrebbero aiutare
12	Amichevoli, aiutano

Generatore di avventura

Chi offre il lavoro? d5:

1	Un trafficante
2	Un capo insediamento
3	Un amico
4	Un pazzo
5	Una voce alla radio

Cosa vuole? d5:

1	una pianta rara
2	una cassa
3	alcuni banditi morti
4	un oggetto
5	che una persona venga salvata

Che si trova? d5:

1	in una vecchia fabbrica
2	in una foresta
3	in un paese in rovina
4	in una miniera semi-crollata
5	in un relitto incagliato

Cosa offre? d5:

1	medicine
2	5d6 caricatori pieni
3	4d8x10 grammi d'oro
4	provviste per un mese
5	una mappa per un luogo con risorse

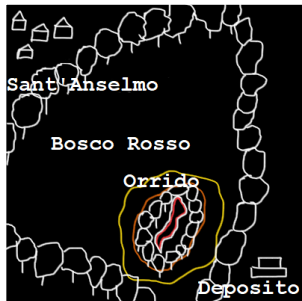
Che pericolo c'è? d5, solo per il GM:

1	ci sono dei mutanti in zona
2	la zona è contaminata (bassa→estrema)
3	dei razziatori hanno il loro covo nel luogo
4	ci sono delle mine sparse per la zona
5	qualcosa di incomprensibile vive nelle vicinanze

DEPOSIZIONE

Un deposito di armi dell'esercito è stato razzato da una banda di criminali. Ora richiedono delle "tasse" a chiunque viva o passi nella zona e il loro capo uccide chiunque si rifiuti di chiamarlo "Presidente". Una donna vuole la sua deposizione e offre una lauta ricompensa a chi lo farà.

Luoghi



Sant'Anselmo

Insieme da 16 casupole sulle montagne e ci vivono circa 70 persone. Si possono comprare cibo e vestiti all'Emporio, mentre armature e armi rudimentali possono essere acquistate dall'armaiolo. Il Presidente ha stanziato 5 guardie per mantenere l'ordine e raccogliere i tributi. Esse sono armate e corazzate. Nella città, in mezzo alla popolazione ci sono 2d4 spie del Presidente e se si parla in pubblico c'è il 10% di possibilità che una di esse origli e vada a riferire alle guardie (notabile con Tiro+MEN>15). GUARDIA (PF6, CA 15, RD BA d3, fucile automatico e machete d6). SPIA (PF4, CA 11, pugnale d4, tende ad arrendersi).

Bosco Rosso

Gli alberi sono fitti e oscurano la quasi totalità la poca luce solare. Ogni tanto si può sentire il verso di qualche animale strano. Per attraversarlo si impiegano 5 ore a passo sostenuto

Tirare quando considerato opportuno:

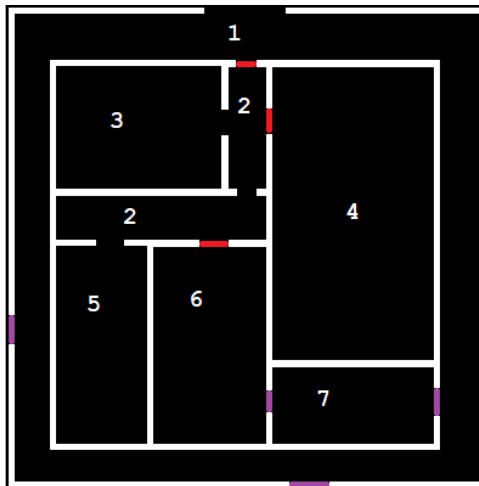
d6	Incontro
1	2d4 Lupi (PF3, CA CC 12, Morso d3)
2	1 Cervo Mutato (PF5, CA 15, RD BA d3, Cornata d4+1)
3	3 membri della banda del Presidente (PF4, CA CC 14, RD BA d2, Fucile semiautomatico o revolver e tirapugni 2)
4	Un dissidente (può allearsi se scopre che stanno andando a uccidere il Presidente) (PF4, CA 12, pistola semiautomatica e pugnale d4)
5	SOLO UNA VOLTA, poi sempre in quel punto - Una anomalia specchio: da dietro un albero compaiono le copie dei personaggi, che li imitano (non possono ferire) specularmente. Quando i personaggi si allontanano esse fanno altrettanto e spariscono dietro un albero
6	Nulla

I danni per le corpo a corpo degli umani sono indicati per mostrare la mancanza o presenza di modificatori.

Orrido

La puzza di cadavere si sente da centinaia di metri, ma è mista a un odore di ozono. La vegetazione più ci si avvicina più è contorta e spoglia. La zona a Bassa contaminazione (giallo) è da dove si sente l'odore. Dopo circa 15 minuti si entra in quella a Media contaminazione (arancione), che è fino al bordo, dove è quella ad alta contaminazione (rosso). Se ci si sporge è necessario un Tiro+COR>17 per evitare di vomitare dall'odore. Sul fondo si sentono dei deboli lamenti di qualcuno che è stato gettato vivo: chiede la morte. Se si possiede un contatore Geiger esso inizia a suonare nella zona a bassa contaminazione e aumenta di intensità.

Deposito



Il deposito è un edificio in cemento armato dipinto di bianco circondato da una rete di metallo coperta da vegetazione e lastre in metallo. La recinzione ha un ingresso visibile e due nascosti (viola) invisibili se viene specificato che li si cerca.

In rosso sono le porte chiuse a chiave, scassinabili con un Tiro+OCC>13 o sfondabili con Tiro+COR>15.

1 - Cortile

Nel cortile all'ingresso visibile ci sono due briganti di guardia con visori notturni. Sul tetto c'è il 35% di possibilità che ci sia un cecchino.

2 - Corridoio

Nel corridoio ci sono 4 porte che conducono ad altrettante stanze. Nessuna guardia, le porte si aprono sul corridoio e sono usabili come copertura (legno).

3 - Stanza comune

In questa stanza c'è una cucina e sei letti. Ci sono 2 banditi a riposarsi. Nelle sacche sono trovabili dei proiettili e dei vestiti di ricambio.

4 - Armeria

In questa grande stanza ci sono 8 rastrelliere con fucili di ogni tipo, pistole e caricatori, oltre che a 12 corazze balistiche e diverse armi corpo a corpo. Dentro una cassa c'è anche un lanciagranate con 15 granate a frammentazione e 4 fumogene.

5 - Dormitorio

In questa stanza ci sono 8 letti, 6 wc e tre docce. Ci sono 4 banditi a riposo (PF6, CA 11, pistola semiautomatica e pugnale). Nelle sacche sotto i letti possono essere trovati dei libri, vecchie riviste osè, d4 maschere antigas e 2d8x2 grammi d'oro

6 - Ufficio del Presidente

L'ufficio del presidente è decorato in modo pacchiano per scimmiettare l'Ufficio Ovale e il Presidente, se i personaggi non sono stati scoperti è "impegnato" con una donna vestita da segretaria, che all'arrivo dei personaggi lo colpisce e fugge dietro di loro.

Se invece c'è stata una sparatoria o è stato dato l'allarme il Presidente ha: stordito la donna, posizionato una granata sulla porta ed è fuggito nella stanza 7 spostando una libreria.

7 - Stanza segreta

Questa stanza era probabilmente un ufficio, ma è stata trasformata in un caveau e uscita di sicurezza. Sul muro opposto alla apertura dietro alla libreria c'è un muro di mattoni solo appoggiati. Se il Presidente è fuggito il muro sarà stato tirato giù e il presidente sarà appena visibile nella boscaglia.

BANDITO DI GUARDIA (PF6, CA 15, RD BA d3, fucile automatico e machete d6, visore notturno)

BANDITO A RIPOSO (PF 5, CA 11, pistola semiautomatica e pugnale d4)

BANDITO CECCHINO (PF4, CA 12, fucile di precisione, visore notturno)

PRESIDENTE (PF12, CA CC 18, fucile a pompa e machete d6+1)