

YELLOWCAKE



Un RPG OSR ad ambientazione moderna/apocalittica/post
apocalittica

Sephil Rosso
CC BY-NC-SA 4.0

GENERATORE DI AVVENTURE

Chi offre il lavoro?

1	Un trafficante
2	Un politico/capo insediamento
3	Un vecchio amico
4	Uno scienziato
5	Una voce alla radio
6	Un pazzo incontrato per strada

Cosa vuole?

1	Una pianta rara
2	Una cassa
3	Qualcuno morto
4	Un oggetto
5	La protezione di una persona
6	Informazioni

Dove si trova ciò che vuole?

1	In una fabbrica
2	In un bosco
3	In un complesso sotterraneo
4	Su di una nave
5	In un paese isolato
6	In una base militare

Cosa offre per il lavoro?

1	Soldi
2	Munizioni

3	Oggetti preziosi
4	Alleanza
5	Informazioni
6	Un favore in futuro

Pericolo della missione?
(comunicabile a discrezione del AdG)

1	Guardie armate
2	Banda di criminali nella zona
3	Sorveglianza elettronica
4	La zona è contaminata
5	Trappole sparse
6	Qualcosa di incomprensibile è nella zona

CREAZIONE PERSONAGGIO

Prima che i Giocatori creino un personaggio l'Arbitro Di Gioco deve descrivere l'ambientazione e, nel caso di una sessione speciale o di una storia già "prefissata" (nei limiti del gioco di ruolo come una one shot), che tipi di personaggi creare.

Dopo la presentazione ogni giocatore dovrà seguire la procedura sottostante e registrare i risultati sulla scheda personaggio (p XX)

Abilità, Punteggi e Modificatori

Le abilità in YELLOWCAKE riassumono due capacità ciascuna e sono:

Corpo - forza fisica e resistenza (il modificatore è COR)

Occhio - precisione e coordinazione motoria (il modificatore è OCC)

Mente - educazione e intuizione (il modificatore è MEN)

Presenza - fascino e leadership (il modificatore è PRE)

Tirare 3d6 e assegnare i risultati (in ordine) a Corpo, Occhio, Mente e Presenza.

Di fianco ai punteggi segnare i modificatori seguendo la tabella.

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

Punti Fortuna

I Punti Fortuna, abbreviati in PF, rappresentano quanto si è vicino a una ferita mortale. Ogni volta che un colpo va a segno essi diminuiscono fino a toccare 0. Da lì in poi ogni colpo ha il 50% di essere fatale.

I PF non possono aumentare oltre la soglia inizialmente stabilita alla creazione del personaggio, ma possono diminuire permanentemente a causa di diversi effetti.

Ogni personaggio ha PF massimi equivalenti a 8+d6.

Classe Armatura e Riduzione Danni

La Classe Armatura, abbreviata CA, indica quanto è difficile colpire un personaggio (da superare)

La Riduzione Danni, abbreviata RD, indica quanti PF una determinata armatura o copertura può proteggere da ferite gravi.

Si esprime in tiri di dado.

Per determinare la CA lanciare un d20 e consultare questa tabella:

1-7	10+OCC (vestiti normali)
-----	--------------------------

8-14	11+OCC (vestiti imbottiti)
15-17	13+COR (corazza) RD d3
18-19	15+COR (corazza rinforzata) RD d4
20	17+COR (corazza pesante) RD d5

Contaminazione

La Contaminazione indica la dose di tossine/radiazioni che il personaggio ha assorbito nel corso della sua vita prima dell'inizio della avventura. La contaminazione viene esplorata più nel dettaglio nel capitolo successivo.

Tirare 2d4 e segnare il risultato nella casella appropriata.

Equipaggiamento

Determinare l'equipaggiamento scegliendo cinque oggetti dalla lista dell'equipaggiamento. Oltre ai 5 oggetti si hanno un set di vestiti, razioni per quattro giorni e uno zaino. Si possono trasportare al massimo un numero di oggetti equivalenti al valore di Corpo.

Storia personale

Come ultima cosa, a meno che l'AdG non abbia predisposto già qualcosa, scrivere qualche spunto o un breve riassunto di come si è svolta la vita del personaggio, in cosa crede, se ha persone importanti nella sua vita e per cosa sacrificherebbe la sua vita (se esiste qualcosa, sia chiaro).



CONTAMINAZIONE

Come detto precedentemente la Contaminazione indica le tossine, le radiazioni e i patogeni che il personaggio ha assorbito nella sua vita prima dell'inizio delle avventure. Si da per scontato che prima della avventura il personaggio si sia mantenuto al sicuro dai rischi alla sua salute, ma l'AdG può decidere che in determinati casi la contaminazione iniziale può essere più alta. Quando ci si trova in una di zone contaminate bisogna effettuare un Tiro di Contaminazione, che consiste in un d20+COR+bonus. Una zona, a seconda della dimensione può contenere delle sottozone di contaminazione con valori più alti o bassi. A seconda di questi valori viene modificato il Tiro di Contaminazione, come mostrato nella tabella sottostante:

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

La variabile bonus del Tiro di Contaminazione dipende dall'equipaggiamento usato dal personaggio. Una tuta nbc con maschera antigas da' un bonus di 4, mentre una maschera antigas da' un bonus di 2.

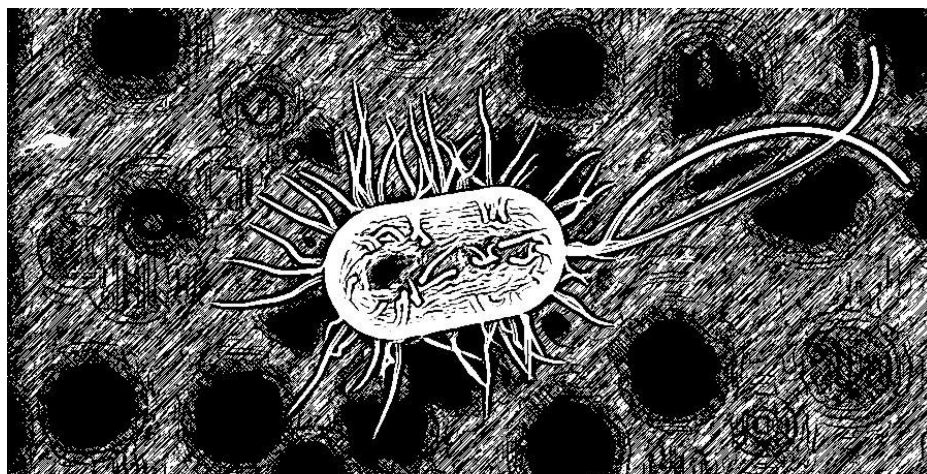
Se il Tiro di contaminazione fallisce (sotto il numero) consultare la tabella sottostante per la Contaminazione assorbita:

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

Ogni 10 minuti (in gioco) di esposizione si deve ripetere il Tiro di Contaminazione.

Ogni 20 punti assorbiti (ignorando quelli iniziali) si perde un PF. Quando i punti superano il 100 o i PF arrivano a 0 si muore/si diventa un mutante.

Una pillola di iodio fa diminuire di d6 la Contaminazione, ma assumere più di una pillola all'ora inverte l'effetto.



CURA E RIPOSO

Per ripristinare 1 PF è necessario riposare una notte.
L'uso di un kit medico ripristina tutti i PF ma consuma una dose.

EQUIPAGGIAMENTO

Scegliere dalla lista (le armi da tiro hanno 1 caricatore/bandoliera/12 proiettili adatti all'arma)

- 50 metri di corda
- componenti elettrici
- torcia elettrica
- cassetta degli attrezzi
- 4 batterie
- kit di pronto soccorso (2 utilizzi)
- contatore geiger
- maschera antigas
- tuta nbc
- visore notturno
- 2 caricatori da fucile pieni (30 colpi ciascuno)
- 2 caricatori da pistola pieni (11 colpi ciascuno)
- 18 proiettili da revolver
- scatola da 20 cartucce da fucile a canna liscia
- bandoliera da 60 colpi
- 20 frecce
- 15 dardi
- 3 molotov
- 3 granate
 - a frammentazione
 - stordente
 - fumogena
 - lacrimogena
- mitragliatrice (occupa lo spazio di due oggetti
- fucile automatico
- fucile semiautomatico
- fucile di precisione
- fucile a canna liscia
- lanciagranate
- pistola automatica
- pistola semiautomatica
- revolver
- pistola a canna liscia
- arco
- balestra
- fionda
- tirapugni
- coltello
- martello
- mazza
- machete
- ascia
- un panetto di semtex
- una claymore
- scatola da 25 pillole di iodio
- radio a onde corte
- coppia di walkie talkie
- tenda da campeggio
- sacco a pelo
- scatola da 100 fiammiferi
- acciarino
- binocolo



COMBATTIMENTO

Quando scoppia un combattimento tutte le parti interessate verranno divise in gruppi di interesse (i personaggi, i banditi, l'orda di zombie) e dovranno tirare un d6. Chi ha il punteggio più alto va per primo, e si prosegue in ordine decrescente. In caso di parità le parti con lo stesso numero agiranno in contemporanea. Dopo avere definito l'ordine di azione ognuno dei giocatori o dei nemici intelligenti dichiara che azione vuole compiere così da strutturare le azioni, infatti le azioni hanno diversi gradi di priorità:

Movimento>Corpo a Corpo>Sparatoria>Granate

Il movimento deve essere possibile e realistico (non si possono correre 60 metri su di una salita a 70°, ma si può correre in avanti e nascondersi dietro un albero)

Le distanze nel combattimento sono:

Contatto	<2 metri	+2 a sparatoria
Corta	<10 metri	+1 a sparatoria
Media	<30 metri	no bonus
Lunga	<60 metri	-1 a sparatoria
Estrema	<100 metri	-2 a sparatoria

Corpo a Corpo

Il corpo a corpo è effettuabile solo a distanza Contatto e per attaccare si tira un d20+COR vs la CA del bersaglio. Se il tiro è maggiore della CA tirare il Pericolo dell'arma e sottrarlo ai PF del bersaglio.

Armi

Pugno/calcio	-	COR (minimo 1)
Tirapugni	-	1+COR
Pugnale/Martello	-	d4+COR
Mazza/Machete/Ascia	-	d6+COR

Sparatoria

La sparatoria è sempre effettuabile (applicando bonus e malus) e si deve fare un Tiro Sparatoria un d20+OCC+bonus/malus vs CA del bersaglio. Se il tiro è maggiore della CA tirare il Pericolo dell'arma e sottrarlo ai PF del bersaglio.

Un 20 sul Tiro per colpire moltiplica per 2 il danno. Un 1 sul Tiro indica un inceppamento (1 round per sistemare)

Armi

Mitragliatrice	-	raffica
3d6, 4d4, 3d4, 2d4, d6		colpo singolo d8
Fucile automatico	-	raffica 2d6, 3d4, 2d4, d6, d4
		colpo singolo d6
" semiautomatico	-	colpo singolo d6

" di precisione	-	2d4 ignora i malus
" a canna liscia	-	4d4 solo entro Corta
Pistola automatica	-	raffica d6, d6, d4 colpo singolo d4 entro Lunga
" semiautomatica	-	d4 entro Lunga
" a canna liscia	-	d8 entro Corta
Revolver	-	d6 entro Media
Arco	-	d4 qualunque distanza
Balestra	-	d6 qualunque distanza
Fionda	-	d3 qualunque distanza
Lanciagranate	-	spara granate entro Lunga
Granata a frammentazione	-	4d6 non riducibile
" stordente	-	accieca per 1d4 turni di giorno, 1d6 di notte e x2 con visori notturni
" fumogena	-	visone entro Contatto
" lacrimogena	-	annulla i bonus alla sparatoria per chi non indossa una maschera antigas, visione entro Corta
" incendiaria	-	2d6 non riducibili, una azione per spegnersi

Un caricatore contiene 4 raffiche, una bandoliera 8.

Granate

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 ed esplode.



ALTRE AZIONI

Se è necessario fare particolari azioni, che possono avere la possibilità di fallimento (sfondare una porta blindata, superare delle difese informatiche ., .) l'AdG può richiedere un Tiro Caratteristica, cioè un d20+il modificatore caratteristica (COR, OCC, MEN, PRE). Per assicurare la correttezza l'AdG dovrà comunicare la soglia minima, ma non dovrà acconsentire alla ripetizione del tiro, perché esso indica il miglior tentativo possibile del gruppo.

PNG

Quando si incontrano dei PNG intelligenti il cui comportamento non è già determinato o ovvio, il primo personaggio ad interagire deve tirare 2d6+PRE e consultare questa tabella:

2-	Ostile, aggressivo
3-5	Ostile, diffidente
6-8	Neutrale, incerto
9-11	Amichevole, cordiale
12+	Amichevole, disposto ad aiutare



SCHEDA PERSONAGGIO

NOME: _____

Corpo _____ / _____

Occhio _____ / _____

Mente _____ / _____

Presenza _____ / _____

PF (6+d4) _____ / _____

CA _____

RD _____

Contaminazione _____ / _100_

Equipaggiamento:

Storia personale:

INCONTRI CASUALI

A discrezione dell'AdG possono essere usati degli incontri casuali durante gli spostamenti o le esplorazioni (1 chance su 6 di giorno, 1 su 12 di notte)

Centri abitati

1,2	Civili
3	Mutanti
4	Venditori
5	Criminali
6	Forze dell'ordine

Pianura

1	Contadini
2	Fuggitivi
3	Vagabondi
4	Convoglio militare
5,6	Animali

Deserto

1,2	Mutanti
3	Gang motorizzata
4,5	Convoglio militare
6	Anomalia

Colline

1	Contadini
2	Criminali
3	Vagabondi
4-6	Animali

Montagne

1	Eremiti
2	Vagabondi
3-5	Animali
6	Banditi

Costa

1,2	Pescatori
3	Contrabbandieri
4	Relitto
5,6	Animali

Bosco

1	Mutanti
2	Boscaioli
3	Cacciatori/bracconieri
4	Anomalia
5,6	Animali

Sotterranei

1	Mutanti
2-4	Senzatetto
5	Cocodrillo gigante
6	Esploratori