



SANTA'S BIZZARRE ADVENTURES

**ONESHOT NATALIZIA PER LA QUINTA
EDIZIONE DEL GDR PIÙ FAMOSO AL MONDO**



RAKAVKA '18



Introduzione

Quella che state per leggere è una one-shot parodistica e dai toni scanzonati, ispirata al famoso manga *Le Bizzarre Avventure di JoJo*.

Come tale, i toni richiesti sono assurdi e sopra le righe: pertanto sproniamo master e giocatori di questa sessione a lasciarsi andare nella creazione di scene e situazioni folli, esagerate, stupide e divertenti.

Master, non abbiate paura di distribuire ispirazioni con la stessa rapidità e veemenza di *Star Platinum*.

Giocatori, avete a disposizione personaggi umani di livello 5, sbizzarritevi con classi e talenti per crearvi uno Stand su misura.

Per l'introduzione è tutto. Smetti di perdere tempo e inizia a giocare!

Scena Uno: Bad Boys

Mancano pochi giorni a Natale. Le vie sono addobbate, le strade illuminate e c'è aria di festa.

Ma per alcuni ragazzi del quartiere, quest'anno le cose saranno a dir poco... bizzarre.

Suggeriamo per questa introduzione una musica jazz da pianobar

Da quando hanno memoria, questi ragazzi sono sempre finiti sulla lista dei cattivi, ricevendo ogni anno sempre e solo carbone.

Ne hanno avuto abbastanza.

Hanno passato l'ultimo anno ad allenarsi, diventando **enormi** e **fortissimi**, ottenendo ognuno il potere di uno Stand.

I personaggi si incontrano in aeroporto, parlano delle loro motivazioni e si preparano a partire per una visita di cortesia in Lapponia.

Quest'anno non ci sarà carbone che tenga.
Quest'anno Babbo Natale la pagherà.

Scena Due: The Saints are coming

L'aereo atterra e i personaggi incontrano il loro contatto: un elfo della servitù di Babbo Natale. Il suo nome è George Michaelf. Se non è uno spoiler questo.

L'elfo li porta in un pub nei dintorni e racconta loro la drammatica situazione nella fabbrica di giocattoli.

Il regno di terrore instaurato da Babbo Natale e dai suoi luogotenenti è assoluto: gli elfi sono sottoposti a turni massacranti e si trovano in condizioni di lavoro misere.

Una volta non era così, ma Babbo Natale è cambiato da quando è entrato in possesso di un misterioso oggetto, la cui provenienza è ignota: si tratta di una spaventosa maschera di pietra che egli custodisce nel suo ufficio.

Da quando la maschera è nelle mani di Babbo Natale, egli è diventato molto più severo nello stilare la sua lista dei cattivi ragazzi.


Nessuno può entrare nell'ufficio di Babbo, ma George pensa che se la maschera fosse distrutta le cose tornerebbero come prima.

L'elfo comunica poi al gruppo che non ha ancora molto tempo, a breve inizierà il suo turno, ma proverà a infiltrarli nella fabbrica insieme a lui.

George chiama un taxi e parte alla volta della base di Babbo Natale.

Scena Tre: Last Christmas

Il viaggio è lungo e il veicolo si inoltra in distese ghiacciate e foreste innevate. Il tassista rimane



stranamente silenzioso per tutto il tempo, mentre l'autoradio alterna vari pezzi natalizi. Il gruppo potrà notare ad un esame attento (prova di Intuizione con CD 13) che il loro contatto sembra abbastanza nervoso, ma se interpellato a riguardo minimizzerà e dirà di essere preoccupato di arrivare in ritardo per il suo turno.

Poi, avviene tutto in modo molto rapido: l'autista e l'elfo si scambiano un cenno, ed entrambi indossano delle cuffie insonorizzanti.

L'autoradio interrompe qualsiasi canzone stesse riproducendo, e dalle casse, ad un volume altissimo, risuonano le prime note di Last Christmas, noto singolo degli Wham!

Altro non è che *Whamageddon*, lo Stand dell'elfo che li sta tradendo.

Il gruppo effettua immediatamente un TS Destrezza con CD 15. Chi ha successo riesce a tapparsi le orecchie in tempo, ma chi fallisce il tiro è paralizzato per un round. Durante questo periodo, chi è paralizzato balbetta frasi senza senso su un luogo terribile chiamato "Whamhalla", dimora di chi fallisce il Whamageddon.

L'elfo e l'autista procedono poi nel tentativo di immobilizzare e legare il gruppo.

Utilizzare per l'encounter le statistiche due **Cult Fanatic**, e per l'elfo aggiungere la capacità di riutilizzare Whamageddon su un risultato di 5 o 6 sul tiro di un d6 all'inizio di ogni suo turno.

Tuttavia, se i due vengono privati dai giocatori delle cuffie non saranno più immuni a Whamageddon, risentendo quindi dei suoi effetti se utilizzato.

Una volta sconfitti gli assalitori, l'elfo rivelerà loro che è stato costretto a tendergli questa trappola da Babbo Natale in persona, che ha preso in ostaggio sua moglie e suo figlio.

Rivela poi loro un accesso segreto alla fabbrica, e li prega di salvare la sua famiglia. Dopo pochi istanti, sia lui che l'autista si tramutano in omini di marzapane, e una risata malvagia risuona dentro l'automobile.

Scena Quattro: All I want for Christmas is you

Il gruppo giunge alla fabbrica di giocattoli. L'ingresso segreto indicatogli dall'elfo prima che cadesse vittima dell'oscuro potere di Babbo Natale è una porta di servizio del magazzino dei giocattoli.

Dentro è totalmente buio. I personaggi si muovono tra le sagome inquietanti di vecchi giochi abbandonati, forse destinati a ragazzini finiti ingiustamente sulla lista dei cattivi ragazzi come loro.

L'aria è densa di polvere e l'atmosfera è cupa. Tra le ombre, alcuni dei giocattoli si rianimano. Da quando sono entrati nel magazzino sono nel regno di The Puppeteer, luogotenente di Babbo Natale e sovrintendente del magazzino.

The Puppeteer ha la capacità di dare la vita ai giocattoli che nessuno vuole tramite al suo Stand, *Master of Puppets*.

The Puppeteer, che ha l'aspetto di un uomo inquietante, alto e smilzo, li osserva dalle ombre mentre i cinque pupazzi da lui rianimati si preparano ad assalire i personaggi nel buio.

Utilizzare per tre dei pupazzi le schede degli **Homunculus** e per i due rimanenti quelle dei **Goblin**. Procedete, poi, a tirare Furtività con vantaggio per assalire il gruppo.

The Puppeteer non ha nessuna capacità particolare oltre a Master of Puppets, privilegio che gli permette di animare 2d4 pupazzi ogni round, dei quali uno sarà un Homunculus e tutti gli altri Goblin.

Rimarrà quindi nascosto e saranno i giocatori a doverlo cercare attivamente. Utilizzare per lui la scheda di un **Commoner**, e usate ogni suo turno per attivare Master of Puppets ed effettuare poi un tiro di Furtività con vantaggio.

I pupazzi che attaccano il gruppo avranno tutti un'aria molto malinconica e triste, assicuratevi di dare la giusta importanza a questo dettaglio: l'assalto si fermerà se uno dei giocatori darà una dimostrazione di affetto ad uno dei pupazzi, come un abbraccio o una carezza.

Questo renderà nullo l'effetto di Master of Puppets e lascerà indifeso The Puppeteer.

Quale che sia il metodo utilizzato dai giocatori, una volta che l'inquietante figuro viene gonfiato come una zampogna dal gruppo, rivelerà loro che Babbo Natale li sta aspettando.

Infine, anche lui si trasforma in un omino di marzapane.

Scena Cinque: Good Boys

La strada fino all'ufficio di Babbo Natale è sgombra e nessuno tenta di ostacolare il gruppo.

Al loro ingresso troveranno uno studio ordinato di grandi dimensioni, e una figura massiccia, muscolosa, dà loro le spalle, osservando gli elfi al lavoro sotto di lui da una grande finestra. Non è altri che Babbo Natale.

Sugeriamo, per questa introduzione all'incontro, di utilizzare questo brano:

<https://www.youtube.com/watch?v=0QrQcceXu>

VU

L'uomo accoglie i personaggi chiamandoli per nome uno ad uno, chiedendo loro se quest'anno si sono comportati da bravi ragazzi.

Quando finalmente si volta, i personaggi vedranno che indossa una maschera di pietra dal ghigno malefico.

Riconosceranno poi la risata malvagia che avevano sentito in auto.

Babbo Natale affronta il gruppo impugnando un enorme bastone candito in una mano ed un sacco di carbone nell'altra.

Utilizzare per l'encounter la scheda di un **Frost Giant**, aggiungendo la capacità di utilizzare con un'azione bonus il suo Stand *Jingle Bells*, che bersaglia una singola creatura. Il bersaglio deve effettuare un TS Saggezza con CD17 o tramutarsi in un omino di marzapane per un round, rimanendo incapacitato.

Sconfitto Babbo Natale, la maschera di pietra si infrangerà. L'uomo perderà il suo aspetto minaccioso e muscoloso, tornando alla sua apparenza paffuta e rassicurante che tutti conosciamo.

Sembrerà confuso, come se si fosse appena svegliato da un lungo sonno.

Quando i personaggi gli spiegheranno cosa è successo, lui li ringrazierà sentitamente.

Tutti coloro che sono stati trasformati in omini di marzapane per punizione torneranno al loro aspetto originale, inclusi The Puppeteer, l'autista del taxi, l'elfo e la sua famiglia.

Babbo Natale nominerà poi il gruppo Bravi Ragazzi ad honorem, cancellandoli dalla lista dei Cattivi Ragazzi una volta per tutte.

La sessione si conclude con Babbo Natale che chiede al gruppo se vogliono accompagnarlo sulla slitta per distribuire i regali durante la notte di Natale.

Ovviamente il gruppo potrà anche decidere di saccagnare Babbo Natale e non perdonarlo per le sue malefatte.

Qualsiasi che sia la loro decisione, la sessione si sarà conclusa. I personaggi avranno menato le mani, si saranno divertiti e saranno permanentemente sulla lista dei Bravi Ragazzi.