



# VALLE'S NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

ONESHOT NATALIZIA PER LA QUINTA  
EDIZIONE DEL GDR PIU FAMOSO AL MONDO







## Introduzione

Questa one-shot prende spunto dal film *Tim Burton's Nightmare Before Christmas* diretto da Henry Selick.

La sessione è pensata per un party di quattro personaggi di livello 4 con una qualsiasi combinazione di classe e razza. I personaggi provengono dal Paese di Halloween, un mondo parallelo a quello reale abitato da creature mostruose e inquietanti. Per la scelta della razza sarebbe quindi indicato l'uso di quelle mostruose, come Mezz'orchi, Goliath, Goblin...

L'uso di quelle più comuni non sarà comunque un problema, sarà sufficiente concordare con il giocatore un flavour dark o inquietante da dare al personaggio.

## Riassunto dell'avventura

Come detto nel punto precedente, la sessione è ispirata dal film che vede come protagonista Jack Skeleton.

Egli è intenzionato a portare il Natale nel Paese di Halloween ma non solo: vuole sostituirsi in tutto e per tutto a Babbo Natale, anzi Babbo Nachele, come lo chiama lui.

Decide quindi di assoldare un gruppo di abitanti del mondo di Halloween per rapirlo.

Mentre nel film si affiderà a tre personaggi specifici, in questa sessione il gruppo incaricato del rapimento sarà impersonato dai giocatori.

L'avventura porterà quindi il gruppo a entrare nel Paese del Natale, un luogo pregno di una magia e uno spirito ben diverso da quello del Paese da cui provengono.

Questo farà sì che la loro volontà vacillerà e si troveranno in più occasioni – man mano che essi si addenteranno nel Villaggio di Babbo Natale – a dover resistere alla tentazione di cedere allo Spirito del Natale per poter compiere il proprio incarico.

A seconda dell'approccio dei personaggi, il loro spirito sarà influenzato in modo differente.

Coloro che riusciranno a mantenere salda la propria natura di creature del Paese di Halloween giungeranno alla casa di Babbo Natale, dove potranno decidere se lasciare che sia lui a proseguire la tradizione del Natale o se combattere il suo protettore e rapirlo.

## Incipit

La sessione comincia con i personaggi che si trovano in un cerchio di tronchi, ognuno dei quali ha una porta intagliata sulla corteccia.

Su ogni porta vi è un simbolo che rappresenta una festività diversa. Come da loro incaricato si recano verso la porta che conduce al Paese del Natale, con un grosso abete addobbato ad indicarla.

È stato proprio Jack Skeleton a indicare ai personaggi quale porta attraversare. Oltre quel portale vi è il luogo dove abita Babbo Natale, la vittima che dovranno rapire.

Il gruppo supera il portale e si ritrova catapultato in un mondo totalmente diverso dal luogo da cui provengono. Tutto è ovattato dalla neve in una soffice felicità.


Addobbi, luci, musiche, camini accesi, profumo di cibarie fatte in casa. Questo proviene dal gruppo di edifici che si apre davanti ai loro occhi: il Villaggio di Babbo Natale, proprio come descritto loro da Jack Skeleton.

All'interno del villaggio si intravede un grande via vai di elfi e altre piccole creature dall'aspetto gentile. Ora i personaggi dovranno decidere come entrare all'interno del villaggio.

## Il Villaggio di Babbo Nachele

Se non si camufferanno, i personaggi saranno facilmente individuati dagli abitanti del posto, per lo più piccoli elfi al servizio di Babbo Natale.

Questi non reagiranno in modo ostile, ma insisteranno per guidare i personaggi all'interno del villaggio. Lo scopo degli elfi sarà di mostrare loro tre luoghi principali.



La fabbrica dei giochi, il luogo dove una grande moltitudine di elfi è indaffarata a realizzare balocchi, consultare le letterine dei bambini, smistare pacchi e riempire sacchi di doni.

Le cucine avranno l'inebriante profumo di dolci, caramelle, pan di zenzero e qualsiasi cibaria che ogni bambino vorrebbe trovare nelle calze appese al caminetto. Anche qui una moltitudine di elfi sarà indaffarata a cucinare, sfornare, decorare.

La grande piazza, dove un immenso albero addobbato svetta con le proprie luminarie. Un coro intona canti natalizi, mentre risate e battaglie di palle di neve riempiono l'atmosfera di gioia.

Ogni esperienza natalizia corrisponderà a un tiro salvezza dei personaggi. Ogni fallimento comporterà un avvicinamento allo Spirito del Natale del personaggio. Se infine lo Spirito del Natale si prenderà il personaggio, questo diventerà parte del Paese del Natale.

Quando un personaggio fallisce il tiro, il master chiederà al rispettivo giocatore come la situazione in cui egli si trova muti la creatura mostruosa. Potrebbe essere un mutamento fisico (naso che diventa rosso, voce che diventa più acuta o più dolce, pelliccia che diventa bianca e morbida) o un cambiamento d'atteggiamento.

A prescindere da cosa viene scelto, sarà un segno inequivocabile che qualcosa di strano sta accadendo ai personaggi, qualcosa che dipende dal Paese in cui si trovano.

Nel caso in cui i giocatori dovessero attaccare le creature del Paese del Natale, queste reagiranno solo con la fuga o con le parole.

Il master dovrebbe arricchire ogni luogo con descrizioni in grado di fare breccia nei freddi cuori delle creature mostruose che i giocatori si trovano ad impersonare.

Un esempio potrebbero essere dei bambini che si divertono a lanciare palle di neve contro i personaggi e li invitano a fare altrettanto.

## Lo Spirito del Natale

Qui è presentato l'elenco delle situazioni in cui i personaggi dovranno resistere allo Spirito del Natale. Ogni situazione corrisponde ad un Tiro Salvezza su **Saggezza**. Sono indicate le CD, ma il master potrà modificarle sulla base delle reazioni dei personaggi agli avvenimenti.

Il master potrà inoltre decidere di richiedere test ulteriori nel caso si creino altre situazioni in grado di coinvolgere i personaggi.

- Quando si entra nel Mondo del Natale CD 10
- Quando si entra nel Villaggio CD 12
- Durante la visita del Villaggio (ogni meta corrisponde ad un tiro) CD 14
- Casa di Babbo Natale CD 16

Se un personaggio fallisce tre TS diventa parte del Paese del Natale. La creatura diventa un NPC nelle mani del master che tenterà di convincere gli altri personaggi a lasciarsi coinvolgere dallo spirito del Natale.

## Babbo Natale


Coloro che perseguiranno ancora la propria missione giungeranno a casa di Babbo Natale e troveranno ad accoglierli un uomo grasso con una folta barba bianca e delle vesti sgargianti.

Se tenteranno di rapirlo, Babbo Natale verrà difeso. Una forza invisibile si scaglierà infatti contro i nemici.

La stanza si riempirà dell'odore del vischio e le luminarie, i festoni, tutto inizierà ad emanare una sensazione di gioia.

La manifestazione fisica dello Spirito del Natale emergerà nella stanza e difende Babbo Natale fino a spegnersi. Per Lo Spirito del Natale usare le statistiche dell'**Invisible Stalker**.





Se verrà sconfitto, i personaggi potranno rapire Babbo Natale e lasciarsi alle spalle una città la cui festa inizierà lentamente a spegnersi. Se a trionfare sarà lo Spirito del Natale, esso possiederà il gruppo con sé e i personaggi diventeranno parte del Mondo del Natale.