

La compagnia di **On Stage** e' lieta di presentarvi una storia di intenso terrore, mostri raccapriccianti, vampiri sanguinari e teenagers in minigonna

Benvenuti a Sunnydale...

La bocca dell'infer no

ovvero

**“Non me lo dite: ancora la fine
del mondo?”**

di

Marzia Possenti e con la collaborazione di Lorenzo Trenti

Mostruosamente ispirato al telefilm “Buffy –
l'ammazzavampiri”

Personaggi

Buffy Summers

Willow Rosenberg

Alexander “Xander” Harris

Cordelia

Rupert Giles

Angel ovvero Angelus
Spike ovvero William il Sanguinario
Drusilla
Ethan

“E come disse non mi ricordo piu’ chi....che il sangue scorra a fiumi!”
Spike

INTRODUZIONE

Per giocare questo copione godendosi appieno la “sottile ironia” che lo permea è senz’altro indispensabile conoscere il telefilm che lo ha ispirato. Personalmente credo che Buffy sia uno dei migliori telefilm dell’orrore che siano mai stati ideati: alcune puntate sono delle vere chicche del più classico genere horror (vedi “the gentlemen”) mentre altre sono meravigliosamente dissacranti. Ma lasciamo stare le recensioni, che non sono mai state il mio forte, e passiamo a cose più interessanti. Questo è un classico copione per On Stage! ma comprende anche delle carte speciali ed alcuni personaggi possiedono abilità ed oggetti ideati appositamente per l’occasione. Non si tratta necessariamente di un copione ironico: l’ideale sarebbe alternare momenti d’intensa suspense a scene umoristiche che “sciolgano la tensione”.

CRONOLOGIA DEGLI EVENTI FISSI

- L’ultima scena del quarto atto è sotto il controllo del regista. Si svolge nell’aula di informatica del liceo e Willow, che sta facendo delle ricerche al computer della signorina Calendar, si accorge che c’è qualcosa incastrato fra la scrivania ed il muro: si tratta del dischetto su cui la signorina Calendar, pochi minuti prima di morire, ha salvato le informazioni sul rituale necessario per restituire l’anima ad Angel. Per portare a termine il rituale ci vogliono tre oggetti: un globo di Eskaar, del sangue di demone e della polvere di Blandia.
- L’ultima scena dell’ultimo atto riguarda il giorno 23, ovvero il giorno in cui si possono aprire i cancelli della dimensione demoniaca. Non sarà possibile fare il rituale prima di questo momento. Si tratta della scena clue di tutta la rappresentazione, quella in cui si decidono i destini del mondo. Le scene precedenti dovrebbero essere un crescendo di tensione che tendono a quest’ultima scena. Facendo ricerche Buffy ed i suoi amici scopriranno che l’unico modo per richiudere un portale aperto consiste nel bagnarlo col sangue di chi lo ha aperto, colpendolo con la spada che utilizzerà per aprirlo.
- L’ultima scena è aperta a tutti i personaggi, il regista ne ha il controllo e decide, assieme agli attori, chi deve essere presente. Dato che probabilmente, a meno che i buoni non siano stati velocissimi nel recuperare ciò che gli serve, questa scena interesserà ai cattivi per aprire i cancelli dell’inferno ed ai buoni per evitarlo e contemporaneamente fare il rituale per restituire l’anima ad Angel (sempre se si mettono d’accordo) si potrà anche giocarla in due luoghi diversi, dividendo a metà il palcoscenico.

SCENOGRAFIA

Aula del liceo di Sunnydale	Biblioteca del liceo	Casa di Buffy	Casa di Willow	Bronze
Casa di Giles	Un cimitero di Sunnydale	Tana di Spike e Drusilla	Casa di Angelus	Rifugio di Ethan
Ospedale di Sunnydale	Palestra del liceo	Vicolo buio	Parco cittadino	Magic shop

Ci sono alcune limitazioni alla scelta delle scenografie da parte dei giocatori: il gruppo di Buffy (Giles, Willow, Xander, Cordelia) conosce la locazione della casa di Angelus, ma non la tana di Spike e Drusilla ed il rifugio di Ethan; d'altro canto i personaggi vampiri, pur conoscendo la locazione delle case del gruppo di Buffy, non possono entrarvi se non invitati, e neppure loro conoscono il rifugio di Ethan. Ethan invece, chissà come, conosce tutte le locazioni! Per avere a disposizione le locazioni sconosciute si devono fare indagini volte a scoprirle, per i vampiri invece è sufficiente farsi invitare dove non possono entrare...facile, eh?

PROLOGO

Angel, Spike e Drusilla nell'angolo sinistro del palcoscenico, Angel con una spada in mano e Spike sulla sedia a rotelle. Giles sul lato destro del palco, seduto alla scrivania della biblioteca, intento a leggere un grosso libro.

Angel: finalmente potremo avere la nostra vendetta! La notte eterna scenderà e noi potremo banchettare a nostro piacimento!

Spike: le tue manie di grandezza sono rimaste intatte, nonostante la storiella con la biondina cacciatrice. E come pensi di far cadere la notte eterna?

Angel: come sempre non sai quello che dici, in tutti questi anni non hai ancora imparato a tenere a freno la lingua...forse sarebbe ora di darle una spuntatina (avvicinando la lama al viso di Spike con aria minacciosa).

Spike spinge di lato la spada sogghignando. Drusilla si avvicina ai due dando l'impressione di volersi godere lo spettacolo.

Drusilla: aspetta, amore mio (rivolto a Spike), sento che le forze del male stanno accrescendo la loro potenza proprio ora....lascialo parlare!

Spike: non minacciarmi, amico. Ricordati che io combattevo la tua amichetta mentre tu te la spassavi con lei, capito? (pausa in cui i due si fronteggiano con lo sguardo) Davvero, m'interessa, come intenderesti portare la notte eterna su questa misera terra?

Angel: è semplice, inaugurando la fine di questo mondo e l'inizio di una nuova era in cui i demoni potranno scorrazzare a piacimento su questa terra. Noi dobbiamo soltanto aprire la porta...

Giles: non è possibile!...Eppure i segni parlano chiaro....non c'è dubbio, e sarà proprio per il 23...(sfoglia ancora un paio di

pagine, prende un altro libro e lo consulta velocemente) Non c'è via di scampo, stavolta...devo avvertire subito Buffy!

Giles si alza di scatto e si gira verso l'uscita, in quel preciso istante entra Buffy con Willow, chiacchierando tutta eccitata.

Buffy: mi ha invitata, capisci, ha invitato proprio me! Brad Connelly ha invitato proprio me! Non posso crederci....

Willow: è magnifico Buffy, così potrai finalmente dare un bel calcio al passato e smetterla di pensare ad Ang...volevo dire, insomma, così potrai finalmente divertirti un po'....ultimamente sei di ronda tutte le sere, soprattutto da quando Angel ha fatto fuor....(Si gira rendendosi conto di avere di fronte Giles) ho, signor Giles, mi scusi, non volevo ricordarle...insomma...ok, forse è meglio se sto zitta, oggi non è proprio giornata!

Buffy: signor Giles, oggi è una giornata splendida, non le sembra?

Giles: se si esclude il fatto che fuori faranno sì e no cinque gradi, che piove a dirotto da più di tre settimane, che il 23 ci sarà la fine del mondo...

Willow guarda Giles con espressione interrogativa.

Willow: cosa intende esattamente con l'espressione "la fine del mondo"?

Buffy: (continuando a parlare senza ascoltare affatto le parole di Giles) pensi che, per la prima volta da quando sono a Sunnydale, potrò andare ad una festa con un accompagnatore! (pausa atta ad aumentare l'aspettativa nel suo pubblico immaginario) Brad Connelly mi ha invitato alla festa del 23! E' il capitano della squadra di football!!...(pausa in cui Buffy sembra aver assimilato le parole di Giles) cosa diceva a proposito del 23?

Buffy Summers

Finalmente qualcuno ti ha invitata alla festa scolastica che si terrà il 23 a scuola. Per la prima volta da quando sei arrivata a Sunnydale non dovrai andare ad una festa da sola, con i tuoi amici, con tua madre o in attesa di qualcuno che tanto non verrà. Sei decisa a divertirti, almeno stavolta! Nulla potrà farti cambiare idea, tu andrai a quella festa con Brad Connelly (il capitano della squadra di football della scuola!), ballerai, berrai punch analcolico e sorriderai felice ai tuoi compagni agghindati a festa proprio come te. Sono settimane che sei di ronda ogni notte, da quando Angel ha ucciso la signorina Calendar, ed hai proprio bisogno di una serata in cui non pensare alle cose tristi ed al tuo amore perduto...ed al tuo nuovo nemico!

Archetipo: un mix fra una teenager americana ed un supereroe dei fumetti.

Frase tipo: “ancora la fine del mondo!?” , “la sai una cosa, mi sento meglio! (subito prima di mollare un colpo micidiale al suo avversario)” , “salve! E’ qui la festa?”.

Particolarità: Buffy è la Cacciatrice, colei che si erge contro le forze del male e, dato che queste sembrano piuttosto vulnerabili all’uso della forza brutta, dotata di una particolare sensibilità per il pericolo e di una forza notevole. Il suo aspetto è quello di una sedicenne bionda, carina e con abiti solitamente piuttosto succinti...chissà perchè però nessuno ha mai provato due volte a farle delle avances non desiderate...

Abilità: *cacciatrice:* forza +6 ed impiega una scena in meno per recuperare le ferite. Il tutto grazie alle sue abilità innate.

Ingresso d’effetto: ogni volta che qualcuno dei suoi amici è in pericolo può entrare all’ultimo secondo per aiutarlo, a patto che pronunci una battuta spiritosa tipica del suo personaggio.

Oggetti: paletti di legno, mazze ferrate, spade, balestre con paletti ed armi varie (purchè non da sparo).

DIBATTITO

LOTTA

FORTUNA

	Atto 1	Atto 2	Atto 3	Atto 4	Atto 5
Scena 1					
Scena 2					
Scena 3					

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Willow Rosenberg

Finora sei sempre stata in secondo piano, la spalla di Buffy, ma tu sai che senza di te molte difficoltà non sarebbero state superate. Buffy è tua amica ed hai sempre fatto e sempre farai di tutto per aiutarla, ma a volte vorresti che qualcuno riconoscesse i tuoi meriti. Sei decisa ad avere una parte più attiva nel gruppo e forse la magia potrebbe aiutarti. Hai da poco iniziato a studiare testi di stregoneria ed a provare i primi esperimenti di magia, sembra proprio che tu abbia talento! Stai seriamente pensando di fare una pozione d'amore da far bere a Xander

Archetipo: la secchiona

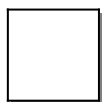
Frase tipo: “ma devo proprio farlo? (con espressione terrorizzata nel caso in cui le si chieda di esibire le proprie abilità in pubblico...seguito da una rapida fuga)”, “non è carino? (riferendosi a qualcosa di assurdo fatto da Xander)”

Particolarità: Willow è fragile, sensibile, perennemente e perdutamente innamorata di Xander (ovviamente senza speranza) anche se non oserebbe mai confessargli i suoi veri sentimenti. E' preda di tutti i peggiori dubbi che assillano le menti dei teenager, ma è anche molto intelligente e colta. Ha l'incredibile capacità di dire la cosa sbagliata al momento sbagliato e spesso le sue frasi hanno dei “fini doppi sensi” di cui lei non si rende affatto conto fino ad un secondo dopo averle pronunciate. Di solito va in giro indossando vestiti di colori “in forte conflitto fra di loro”, che neppure un bambino di dieci anni più piccolo accetterebbe di portare. E' un piccolo genio dei computer.

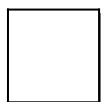
Abilità: *strega in erba*: può prendere dal mazzo una carta “in scena” e farla agire immediatamente. L'effetto va deciso sull'istante dal giocatore in accordo col regista. Può inoltre tentare delle pozioni, i cui effetti non sono però interamente prevedibili (sarà il regista a decidere gli “effetti collaterali”)

Hackeraggio: fortuna + 5 per ottenere informazioni servendosi della rete o per penetrare difese informatiche.

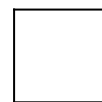
DIBATTITO



LOTTA



FORTUNA



	Atto 1	Atto 2	Atto 3	Atto 4	Atto 5
Scena 1					
Scena 2					
Scena 3					

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Alexander "Xander" Harris

Tutto quello che hai sempre desiderato era uscire con Buffy, ma ultimamente sei indescrivibilmente attratto da Cordelia. Ogni volta che state insieme litigate come cane e gatto, ma ti senti sempre più attratto da lei. Devi capire cosa ti sta succedendo! Ovviamente questo non ti impedirà di offrire il tuo prezioso anzi, impagabile aiuto al gruppo ed in particolare a Buffy. Infine c'è un compito che ti sei prefisso: evitare in ogni modo che Angelus torni ad avere un'anima e far sì che Buffy lo dimentichi prima possibile: non potrai mai perdonargli di aver ucciso Jenny Calendar.

Archetipo: la testa vuota

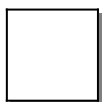
Frase tipo: "è incredibile!", "perchè, cosa c'è di male? (pronunciato in una situazione chiaramente preoccupante o assurda)", "... (mentre i suoi occhi seguono l'ennesima ragazza in minigonna e la bocca gli rimane semiaperta) dicevamo? (tornando, dopo alcuni secondi, a guardare il suo interlocutore)"

Particolarità: Xander è, come dire, tanto carino! Peccato che l'unico neurone presente nella sua scatola cranica sia perennemente impegnato a fantasticare su qualsiasi essere di sesso femminile si trovi a meno di un chilometro da lui e porti più della seconda di reggiseno. Come da copione è perduto innamorado di Buffy e non ha ancora avuto il coraggio di chiederle un appuntamento. Si veste conformemente alle sue capacità psichiche, ovvero come un idiota.

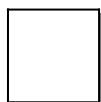
Abilità: *oops! Cos'è questo?:* una sola volta in tutta la rappresentazione può "trovare casualmente" qualcosa, o qualcuno, di fondamentale importanza per il gruppo.

Sono un po' tardo: in caso di perdita di un confronto di dibattito o di controllo mentale da parte di qualcun altro può, una sola volta per atto, eseguire il comando intimatogli in modo errato, poichè semplicemente non ha capito l'ordine.

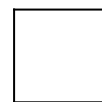
DIBATTITO



LOTTA



FORTUNA



	Atto 1	Atto 2	Atto 3	Atto 4	Atto 5
Scena 1					
Scena 2					
Scena 3					

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Cordelia

Quali sono i tuoi scopi? Ma naturalmente risultare sempre la migliore, far sfigurare Buffy ed i suoi amici ed essere sempre più popolare a scuola. Ma ultimamente sei incredibilmente attratta da Xander: quando siete insieme litigate ferocemente, ma ti attrae sempre più irresistibilmente...devi capire cosa diavolo ti sta succedendo! Eppoi hai conosciuto un tipo, uno decisamente vecchiotto, dell'età di Giles, che ti ha fatto una proposta interessante: potrebbe renderti la più bella, la più ricercata, la più popolare della scuola a patto che tu gli dessi una mano per una certa faccenda...devi incontrarlo stasera per accordarti con lui, il suo nome è Ethan.

Archetipo: la vanesia

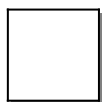
Frase tipo: “ma da chi ti fai fare i capelli, dal giardiniere?”, “io scelgo sempre il meglio...”

Particolarità: Cordelia è una gran bella ragazza e ci tiene a farlo sapere al mondo intero. Si veste all'ultima moda, i suoi capelli sono sempre perfetti (anche se uno dei suoi peggiori timori riguarda proprio lo stato della capigliatura), il suo stile detta legge fra le sue amiche (appositamente scelte perchè trascorrono il loro tempo esaltando le sue innumerevoli qualità), fa parte delle cheer leaders della scuola, insomma è “molto popolare”. Detesta Buffy ed i suoi amici perchè rappresentano l'esatto contrario di ciò che lei è, e non perde occasione per prendersi gioco di loro. Ma dato che gli hanno più volte salvato la pelle negli ultimi tempi sembra stranamente attratta dal gruppo.

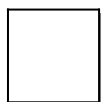
Abilità: *mi hai spezzato un'unghia!*: l'abilità consiste nel farsi venire una vera e propria crisi isterica in seguito ad un danno fisico pressochè irrisorio: oltre alle unghie si potrebbe trattare dei capelli, del vestito, e via dicendo. In questo modo qualsiasi tipo di ferite, anche le mortali, sono ridotte a ferite lievi, per la riluttanza dell'avversario a restare troppo a lungo nei pressi di Cordelia. Può essere utilizzato soltanto una volta nel corso della rappresentazione e non in relazione ad un attacco di sorpresa.

Grida assordanti: ha la capacità di bloccare ogni tipo di confronto grazie alle sue grida insopportabili, ovviamente l'effetto dura finchè grida veramente (e vi assicuro che Cordelia ha un fiato da sommozzatore quando si tratta di gridare!). Sfortunatamente questa sua caratteristica fa sì che chiunque tenterà di farla tacere nelle scene successive...

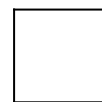
DIBATTITO



LOTTA



FORTUNA



	Atto 1	Atto 2	Atto 3	Atto 4	Atto 5
Scena 1					
Scena 2					
Scena 3					

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Rupert Giles

Sei davvero molto preoccupato, la fine del mondo è imminente ed i segni parlano chiaro: il 23 si apriranno i cancelli della dimensione demoniaca e questo mondo verrà inghiottito dall'inferno. Devi assolutamente trovare una soluzione al più presto! Ti preoccupa un po' la svogliatezza con cui Buffy si occupa dei suoi doveri negli ultimi tempi, evorresti che s'impegnasse di più con gli allenamenti. Ma d'altra parte è stata di ronda ogni notte da quando, qualche settimana fa, Angel ha ucciso la signorina Calendar. Sospetti che l'abbia fatto per un motivo diverso dalla semplice vendetta: forse lei aveva scoperto qualcosa di pericoloso...

Archetipo: il topo di biblioteca (anche se ci sarebbero alcuni particolari del suo passato decisamente pittoreschi...)

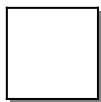
Frase tipo: “santo cielo! (come espressione di massimo disappunto)”, “Buffy, non dovresti allenarti?”

Particolarità: Giles è il bibliotecario del liceo di Sunnydale, è il tipico inglese: dotato di perfetto autocontrollo, colto, razionale. Si veste sempre con lo stesso completo spinato (anche in estate) ed ha l'abitudine di sistemarsi gli occhiali sul naso con la mano sinistra quando è in difficoltà o molto preoccupato. Possiede delle insospettabili doti di cantante ed un passato a dir poco avventuroso, di cui non ama parlare. E' affezionato a Buffy come un padre a sua figlia e sopporta pazientemente le sue paturnie adolescenziali. E' l'Osservatore di Buffy e per questo ha il compito di aiutarla a migliorarsi, addestrarla ed istruirla per migliorare la sua efficienza come arma contro le forze del male. Per questo motivo la costringe a lunghi ed estenuanti allenamenti (anche se non si è ancora ben capito per chi sono estenuanti) ed a lunghi periodi di studio su enormi tomi vecchi di svariati secoli, tutti riguardanti lo stesso argomento: le forze del male ed i vari modi per combatterle. La sua biblioteca di testi sull'argomento è invidiabile e le sue conoscenze delle arti oscure sono notevoli.

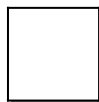
Abilità: *dovrei averlo qui, lo usavo come fermacarte...*: Giles possiede gli oggetti più incredibili che si possano immaginare e ne fa anche gli usi più impensabili. Così è accaduto più di una volta che un oggetto di fondamentale importanza per un determinato rituale fosse da tempo in suo possesso e che lo utilizzasse come fermacarte sulla sua scrivania. Quest'abilità permette di “ricordarsi casualmente”, una sola volta nel corso della rappresentazione, che un determinato oggetto è in possesso di Giles, purchè si trovi in un luogo assolutamente inadatto al suo uso e venga utilizzato per uno scopo totalmente assurdo.

Topo di biblioteca: questa abilità permette a Giles di trovare informazioni su qualsiasi argomento soprannaturale in poco tempo, purchè sia preceduto da un ordine perentorio a tutto il gruppo che suona pressappoco così: “Buffy, tu sei di ronda, Willow, Xander e Cordelia, datemi una mano a cercare qualcosa che possa esserci utile” il tutto seguito da un rapido movimento di assestamento degli occhiali con la mano.

DIBATTITO



LOTTA



FORTUNA



	Atto 1	Atto 2	Atto 3	Atto 4	Atto 5
Scena 1					
Scena 2					
Scena 3					

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Angel ovvero Angelus

Finalmente ti sei liberato di quel peso morto che ti avevano affibbiato gli zingari: come si può essere interamente cattivi e divertirsi se si ha un'anima? Ti avevano ridotto come un povero demente, disposto a tutto per il suo unico amore...follie! Ma ora sei deciso a vendicarti di tutti gli affronti subiti: Buffy dovrà soffrire pene tanto atroci che sarà lei stessa a pregarti di vampirizzarla...ma tu la ucciderai senza pietà! Ma prima deve soffrire, così come i suoi amichetti. Hai già ucciso la signorina Calendar: troppo pericolosa, aveva trovato il modo di restituirti l'anima. Devi soltanto decidere quale sarà la prossima vittima. Nel frattempo, tanto per divertirti, sei riuscito a scovare un antico manufatto: una spada che ti permetterà di aprire i cancelli della dimensione demoniaca e di creare un collegamento costante fra questo mondo e quello dei demoni. Certo ci vorrà tempo, ma sarai pronto per la data stabilita: il 23 finalmente questo mondo avrà fine. Devi soltanto procurarti gli ultimi elementi per il rituale: un demone da sacrificare con la spada che hai e la polvere di Blandia.

Archetipo: il bel tenebroso

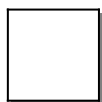
Frase tipo: "Buffy, cara, che piacere vederti!" pronunciato con un sorriso crudele ed affascinante e seguito da un colpo micidiale inferto alla suddetta Buffy.

Particolarità: Angelus è un vampiro piuttosto antico, ha più di 200 anni. E' totalmente spietato ed ama in particolar modo distruggere a poco a poco la vita delle donne di cui si è invaghito. E' quello che ha fatto con Drusilla, facendola impazzire prima di vampirizzarla. Per circa un secolo è stato vittima di una maledizione lanciata da un gruppo di gitani cui aveva ucciso la figlia: gli è stata restituita l'anima ed ha sperimentato tutto l'orrore e la colpa delle atrocità commesse. Poi ha conosciuto Buffy, se n'è innamorato ed ha cercato di aiutarla, finché un attimo di assoluta felicità provato con lei gli ha fatto perdere nuovamente l'anima. Da allora è tornato il caro vecchio Angelus di una volta, crudele e spietato più di prima. E' alto, muscoloso, scuro di occhi e di capelli, insomma un vero bel tenebroso.

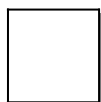
Abilità: *vampiro:* come creatura della notte è fornito di un bonus di +5 alla forza, ma teme i raggi del sole, il fuoco, l'acqua santa e le croci. Può essere ucciso con un paletto di legno infisso nel cuore. Inoltre non può entrare in una casa in cui non sia stato invitato e, anche se non disdegna cibo e bevande, l'unica sostanza in grado di nutrire il suo corpo è il sangue, senza il quale si ridurrebbe ad uno scheletro ambulante.

Demoniaco: Angelus è veramente, totalmente, impietosamente, profondamente crudele ed è estremamente lucido nella sua perfidia. Per questo riceve un bonus di +5 nel dibattito per resistere a qualsiasi tentativo di convincerlo ad opinioni od azioni che non siano perlomeno crudeli.

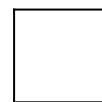
DIBATTITO



LOTTA



FORTUNA



	Atto 1	Atto 2	Atto 3	Atto 4	Atto 5
Scena 1					
Scena 2					
Scena 3					

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Spike ovvero William il Sanguinario

Da quando Angelus è tornato le cose vanno sempre peggio! Drusilla passa troppo tempo con lui eppoi c'è questa maledetta storia della sedia a rotelle! Certo, se non ci fosse stata Drusilla non ne saresti certo uscito vivo da quell'incendio, ma sei mesi in sedia a rotelle farebbero perdere la pazienza perfino ad un santo. E proprio in questo periodo Angelus doveva decidersi a rinsavire? Davvero non lo puoi sopportare, con le sue manie di grandezza e le smanie di distruzione. Da qualche tempo poi è più sospetto che mai, sicuramente sta tramando qualcosa tipo "fine del mondo": ha sempre avuto un debole per le scene madri, l'idiota! Quel fesso sarebbe capace di mandare all'aria tutto pur di dimostrare quanto è cattivo. Ma tu non hai proprio intenzione di stare a guardare! E' già un mese, ormai, che ti reggi perfettamente sulle tue gambe, ma non lo hai detto a nessuno: diamine, bisogna tenersi un asso nella manica, no? L'unica cosa che vuoi è portare Dru lontano da quell'imbecille, ed il più presto possibile. Certo, se riuscissi a mettergli contro Buffy e riuscissi a fare in modo che i due se la vedano fra di loro....in fondo tu sei l'unico ad aver fatto fuori non una, bensì due cacciatrici. Potresti portare Buffy dritto dritto dal suo amichetto e fare in modo che si scannino a vicenda mentre tu te la batti portandoti via il tuo amore, devi solo trovare il modo di conquistarti la sua fiducia...

Archetipo: lo sbruffone violento

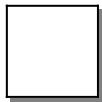
Frase tipo: "io le cacciatrici le mangio a colazione, ragazzina!" "e come disse non mi ricordo più chi...che il sangue scorra a fiumi!"

Particolarità: non molto alto, capelli corti, impomatati, color giallo canarino e pettinati all'indietro. Ha spesso una sigaretta che gli pende al lato della bocca, indossa uno spolverino di pelle nera (un trofeo dell'ultima cacciatrice che ha fatto fuori), una t-shirt nera, un paio di jeans e gli immancabili anfibi. Si comporta come un bulletto con tutti tranne che con la sua amata Dru (il soprannome con cui chiama Drusilla), con cui dimostra una pazienza ed una delicatezza inusuali per lui, salvo a volte farsi prendere da qualche accesso d'ira... E' un ribelle, non accetta mai ordini da nessuno (tranne che da Drusilla, ovviamente). Odia Angel perchè, tornando, ha rovinato la "perfetta armonia" che regnava nel suo rapporto con Dru.

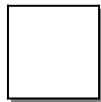
Abilità: *vampiro*: come creatura della notte è fornito di un bonus di +5 alla forza, ma teme i raggi del sole, il fuoco, l'acqua santa e le croci. Può essere ucciso con un paletto di legno infisso nel cuore. Inoltre non può entrare in una casa in cui non sia stato invitato e, anche se non disdegna cibo e bevande, l'unica sostanza in grado di nutrire il suo corpo è il sangue, senza il quale si ridurrebbe ad uno scheletro ambulante.

Senza paura: mentre la maggior parte dei vampiri teme la cacciatrice Spike ne ha già uccise due proprio perchè le cerca. Proprio per questa sua caratteristica in un eventuale scontro con Buffy la sua fortuna riceve un bonus di +5.

DIBATTITO



LOTTA



FORTUNA



	Atto 1	Atto 2	Atto 3	Atto 4	Atto 5
Scena 1					
Scena 2					
Scena 3					

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Drusilla

Non sei mai stata così felice: Angelus è tornato ed il vecchio gruppo è di nuovo unito. Ma sembra che Spike non apprezzi le rimpatriate ed ultimamente gli scontri fra lui ed Angelus si fanno sempre più aspri. Tu sei decisa a farli andare d'accordo, ma se proprio non dovessi farcela dovrai decidere da che parte stare. Inoltre hai incontrato un tipo strano in città, uno che avevi conosciuto molto tempo fa: un certo Ethan, uno che si diletta di stregoneria e soprattutto di evocazioni. Potrebbe essere un utile alleato contro la cacciatrice, tanto più che sembra ci sia della ruggine fra lui e Giles.

Archetipo: la folle

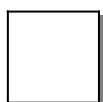
Frase tipo: “vedo il potere del sangue nei tuoi occhi...”, “posso sentire la sua paura crescere...è meraviglioso!”

Particolarità: Drusilla è una folle visionaria, ma nella sua pazzia possiede la capacità di leggere negli abissi della meschinità umana e di toccare le giuste corde per ottenere ciò che vuole. Ha grandi occhi scuri e lunghi capelli castani, che porta sempre sciolti. Ha un colorito particolarmente chiaro, anche per un vampiro, e lunghe dita affusolate con cui ama carezzarsi i capelli. Veste sempre con abiti lunghi e spesso con le spalle scoperte. Fin da piccola ha avuto capacità di veggenza, che ai suoi tempi vennero considerate segni del demonio. Fu proprio grazie ad esse che Angel s'interessò a lei ed iniziò a perseguitarla, uccidendo i suoi cari uno ad uno ed infine, una volta resala pazza, vampirizzandola. Da allora Drusilla lo ha sempre seguito, finchè non ha conosciuto Spike (allora soltanto William), un povero ragazzo spaventato e desideroso di rivalsa verso un mondo che lo aveva deriso. Drusilla lo ha vampirizzato ed ha cominciato ad amarlo quando l'ha visto uccidere la sua prima cacciatrice. Da allora sono inseparabili. Drusilla lo adora, anche se a volte lo maltratta un po' (ma Spike fa lo stesso, no?).

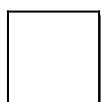
Abilità: *vampiro:* come creatura della notte è fornita di un bonus di +3 alla forza, ma teme i raggi del sole, il fuoco, l'acqua santa e le croci. Può essere uccisa con un paletto di legno infisso nel cuore. Inoltre non può entrare in una casa in cui non sia stata invitata e, anche se non disdegna cibo e bevande, l'unica sostanza in grado di nutrire il suo corpo è il sangue, senza il quale si ridurrebbe ad uno scheletro ambulante.

Guarda nei miei occhi, sì, in me...: con questa frase Drusilla attira lo sguardo della sua vittima sui suoi occhi e la controlla mentalmente. Il potere può essere utilizzato soltanto se non è in atto uno scontro fisico e permette un controllo della durata di pochi secondi, durante i quali si può impartire un ordine semplice che la vittima deve eseguire immediatamente. Scaduto il tempo la vittima torna in se e non ricorda nulla dell'accaduto. E' annullabile dalle carte che influenzano l'andamento delle sfide. Se il potere fallisce non può essere utilizzato fino all'atto successivo.

DIBATTITO



LOTTA



FORTUNA



	Atto 1	Atto 2	Atto 3	Atto 4	Atto 5
Scena 1					
Scena 2					
Scena 3					

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Ethan

Sei tornato in città con un unico scopo: vendicarti. Giles e quel mucchio di mocciosi te l'hanno quasi fatta l'ultima volta ed ora intendi prenderti gioco di loro. Hai trovato il sistema per trasformare un uomo in un demone, ed intendi provarlo sul tuo amico Squartatore: chissà che faccia farà la sua beniamina quando se lo vedrà davanti in quella forma...e non potranno neppure comunicare dato che il demone in cui intendi trasformarlo parla soltanto un particolare dialetto dei demoni. Per farlo ti serve una ciocca dei capelli di Giles ed il sangue di una fanciulla innocente. Cordelia sembra proprio fare al caso tuo: non ti conosce mentre tu, seguendo per qualche tempo le mosse del gruppetto di Buffy, hai notato che ormai ne fa parte anche lei. Le hai offerto di farla diventare la ragazza più popolare della scuola, la più bella in assoluto...tutte stupidaggini! Tu vuoi soltanto che ti porti una ciocca dei capelli di Giles (o forse è più facile che te la procuri tu stesso?, ma in questo caso dovresti far sapere al tuo amico Squartatore che sei in città) ed il suo sangue per divertirti un po' col tuo vecchio nemico. Hai già con te la polvere di Blandia, l'ultimo ingrediente che ti mancava per il tuo piccolo esperimento. Hai anche incontrato una vecchia conoscenza: Drusilla, una vampira che avevi conosciuto parecchio tempo fa. Sei un po' preoccupato, perchè uno dei suoi amichetti è sempre stato un po' megalomane, uno che mira alla fine del mondo, e a te il mondo piace così com'è.

Archetipo: l'evocatore

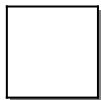
Frase tipo: "Squartatore, ci si rivede!" (rivolto a Giles)

Particolarità: è un uomo assetato di potere e di vendetta. E' alto, magro, con un sorriso sardonico stampato sulle labbra ed una battuta pungente sempre pronta. Indossa spesso un trench ed a volte anche il cappello. E' in fuga continua da qualcosa, probabilmente la sua coscienza. Un tempo lui e Giles, che si faceva chiamare Squartatore, erano amici, avevano formato una banda musicale ed insieme ad altri, quasi per gioco, evocarono un potente demone che li marchiò tutti per poterli riconoscere e vendicarsi dello scherzo subito. Da allora Ethan è sempre in fuga, anche dopo che, nel suo tentativo di offrire al demone Buffy disegnandole il simbolo del demone sul braccio dopo averla addormentata, ha quasi fatto uccidere la signorina Calendar, di cui Giles è innamorato. Il demone è stato sconfitto (non certo grazie a lui) e lui è fuggito. Ora è in cerca della sua vendetta su Giles.

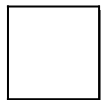
Abilità: *evocare:* due sole volte nel corso della rappresentazione può evocare un demone e scagliarlo contro un personaggio a sua scelta. Il demone avrà un bonus di +4 alla forza da aggiungere al punteggio di Ethan.

Era qui un momento fa...: Ethan possiede una notevole maestria nel darsela a gambe al momento giusto anche nelle situazioni più disperate, sfuggendo per un pelo ad un triste destino. Per questo una volta per atto può uscire di scena anche se è stato coinvolto in un confronto qualsiasi, purchè s'inventi sul momento un modo incredibile per darsela a gambe.

DIBATTITO



LOTTA



FORTUNA



	Atto 1	Atto 2	Atto 3	Atto 4	Atto 5
Scena 1					
Scena 2					
Scena 3					

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

FINALE

Sarebbe bene evitare che il rituale per restituire l'anima ad Angel venisse fatto troppo presto, altrimenti nessuno tenterà di aprire la bocca dell'inferno! L'ultima scena è il momento più critico, poichè prevede lo scontro diretto fra buoni e cattivi. Si può scegliere di giuocarla anche in due luoghi contemporaneamente, dividendo il palcoscenico a metà: da una parte il tentativo di rituale per aprire le porte dell'inferno e dall'altra quello per restituire l'anima ad Angel. Per questo motivo è assolutamente impossibile prevedere il finale: andrà improvvisato a seconda di chi ha avuto la meglio nello scontro finale.

PERSONAGGIO	Dib.	Lot.	Fort.	ABILITA'
Buffy Summers				Cacciatrice: for + 6 -1 scen x ferrite. Ingresso d'effetto.
Willow Rosenberg				Strega in erba: 1 carta dal mazzo e pozio. Hackeraggio: for. + 5.
Xander Harris				Ooops! Cos'è questo?: 1 x R. Sono un po' tardo: 1 x A
Cordelia				Mi hai spezzato un'unghia: 1 x R. Fer lie. Grida assordanti: finchè grida no confront
Rupert Giles				Dovrei averlo qui: 1 x R. Topo di biblioteca.
Angelus				Vampiro: for. + 5. Demoniaco: dib. + 5 per azioni buone.
Drusilla				Guarda nei miei occhi: se fallisce 1 x A. Vampiro: for. + 3.
Spike				Vampiro: for. + 5. Senza paura: for. + 5 se con Buffy.
Ethan				Evocare: 2xR Demone + 4 for. Era qui un momento fa: 1 x A.