



a pagina @@@).

BRIVIDI

Alcuni malvagi vogliono solo divertirsi, e spesso non gli importa se qualcuno si ferisce o se qualcosa si rompe. Loro si vogliono *divertire!* Sfortunatamente, la loro concezione di "divertimento" è disordine e caos per tutti gli altri. Le persone in cerca di emozioni sono simili ai malvagi motivati dal caos, ma il punto importante per loro è l'eccitazione. Il caos (se c'è) è solo incidentale.

Anche la definizione di brividi varia da un nemico abituale ad un altro. Per alcuni equivale a pericolo e ad assumersi dei rischi, nel fare acrobazie azzardate che possono mettere in pericolo gli altri, nel commettere crimini e sfidare la polizia e gli eroi a fermarli. Altri trovano emozionante una sfida, per esempio nel caso del guerriero che cerca un degno avversario, o del cacciatore che cerca una preda più difficile. Per alcuni la sfida è intellettuale, una battaglia di intelligenza o la prova che dimostri chi è superiore in un particolare campo.

CAOS

Il malvagio vuole seminare caos e confusione, violando le leggi del paese e le convenzioni della società. Questo può venire da una devozione ideologica a caos o anarchia e un desiderio di rovesciare istituzioni legali, o semplicemente un desiderio infantile di infrangere la legge e farla franca. Alcuni malvagi desiderano il disordine solo per guardare le cose *bruciare*.

I malvagi caotici sono pericolosi per la loro natura imprevedibile e la volontà di sconvolgere lo status quo solo per il gusto di farlo. A volte cercano di arruolare gli eroi nella loro missione, o almeno di metterli nella difficile situazione di dover decidere il male minore per provare a dimostrare che la devozione dei criminali a caos e insensatezza è l'unica cosa logica in un universo disordinato.

CONTROLLO

Alcuni malvagi cercano di controllare cose e persone, da quelle che influenzano direttamente la loro vita fino ad arrivare a tutto il mondo! Il desiderio di controllo di un malvagio può scaturire da un semplice desiderio di potere o dalla sincera convinzione che chiunque starebbe meglio così. Il controllo può essere il mezzo per un fine (per esempio acquisire potere) o il fine ultimo.

Un particolare tipo di controllo che i malvagi cercano è quello di corrompere gli innocenti e gli individui eroici, per esercitare influenza sulle loro scelte e sul loro futuro. Alcuni fanno ciò per nutrire il loro potere e il proprio ego; altri vogliono dimostrare che *tutti* sono corrottabili nelle circostanze appropriate, giustificando così l'attitudine e le convinzioni ciniche del malvagio.

FAMA

Le luci della ribalta sono un richiamo potente, e molti malvagi potrebbero commettere crimini semplicemente per l'attenzione che ne riceverebbero, credendo che "non esiste la cattiva pubblicità". Altri criminali desiderano riconoscimento e fama per un traguardo, spesso la fama che, ne sono convinti, gli è stata ingiustamente

COME PUÒ LA MALVAGITÀ ESSERE TROPPO MALVAGIA?

Una domanda che sorge quando si ha a che fare con un supercattivo in una serie di *M&M* è: quanto "malvagio" può essere il male? Cioè, quanto esplicito e spiacevole può essere il male o un elemento malvagio nella serie?

In gran parte dei *comic*, il "malvagio" è una caricatura: i supercattivi escogitano complotti terribili per conquistare o distruggere il mondo, che descrivono con molto gusto a sventurati eroi, ma i loro piani sono per lo più astratti. Anche quando il malvagio riesce a fare qualcosa di terribile, questa ha luogo "tra le scene" con un minimo di spettacolo, e alla fine gli eroi riescono a riparare il danno. In scenari di questo tipo, la vita a volte vale poco (soprattutto le vite dei servitori malvagi) ma anche in questi casi le morti tendono ad essere più una questione di disintegrazione o morti "tra le scene" che uccisioni truculente, se non altro perché questo è il modo più semplice per spiegare la salvezza o la resurrezione misteriosa della vittima.

Fumetti più moderni hanno trattato molto più direttamente la sofferenza umana causata dal piano di un supercattivo o da uno scontro fra potentissimi super-umani: l'equivalente di un grande disastro naturale. Vi troviamo descrizioni di vittime in una città distrutta, anche scene di morte violenta e distruzione, sebbene ancora ampiamente un sottoprodotto della trama piuttosto che una parte importante di essa. Mettere insieme questi elementi può rendere più reali le difficoltà delle persone che gli eroi proteggono, ma può anche diventare una rottura di scatole se quello che i giocatori vogliono sono combattimenti supereroistici esagerati con poco riguardo, ad esempio, per i danni alla proprietà.

Facendo un altro passo avanti troviamo fumetti che si concentrano in pieno su personaggi e azioni veramente spregevoli: raffigurazioni di torture implicite (o anche esplicite), stupri, ammazzamenti seriali, abusi sui minori o peggio. Questa sorta di cose crea un'atmosfera cupa, motivando gli eroi al vigilantismo ed alla giustizia sommaria contro i colpevoli. Tali elementi si adattano meglio a sessioni nello stile della *Iron Age* simile ad un racconto poliziesco o da *film noir*.

Nel considerare il tipo di malvagio che desideri utilizzare nella tua serie di *M&M*, pensa con cosa tu e i tuoi giocatori vi sentite a vostro agio, e allo stile di gioco che vuoi creare. Una volta deciso l'approccio, cerca di attenerti ad esso il più possibile, e mettiti d'accordo con i giocatori così da ignorare altri "tipi" di malvagità nelle tue sessioni. Ciò è simile a ciò che avviene nei fumetti, in cui gli eroi che fermano regolarmente megalomani alla conquista del mondo non si pongono spesso il problema del perché non stiano affrontando, per esempio, i mali della violenza domestica o la tortura sui prigionieri politici. L'accordo, tuttavia, funziona su entrambe le parti, e ciò vuol dire che nessuno può accusare gli eroi di non affrontare tali problemi, perché effettivamente non "esistono" ai fini del gioco (dato che, se esistessero, con tutta probabilità gli eroi farebbero probabilmente qualcosa a riguardo).

Questo potrebbe apparire un approccio troppo semplicistico, ma è adatto allo stile dei *comic*. Se desideri avventure più sfumate, dove il cimentarsi sulla questione fra il male e i limiti del potere di un eroe è lasciata ai giocatori, sei liberissimo di idearle. Ciò, però, tenderà a causare dibattiti e conflitti, togliendo tempo ad azioni supereroiche e allo sventare piani malvagi, anche se potrebbero comunque venire fuori storie soddisfacenti.

negata. Questo può avvenire a causa di una vena competitiva nella specializzazione del malvagio, per esempio nel caso di uno scienziato pazzo che vuole il plauso della comunità scientifica per una particolare scoperta o invenzione, o un esperto di arti marziali che cerca di ottenere il titolo come miglior combattente del mondo.

Eroi famosi servono a suscitare gelosie, e non possono vincere; gli eroi che si crogiolano nell'ammirazione dei loro fan sono vanitosi e arroganti e devono essere buttati giù dal piedistallo, mentre i più riservati allestiscono un teatrino di falsa umiltà che il malvagio vuole smascherare e mostrare al mondo. In ogni caso, il disprezzo del malvagio per gli eroi può portare ad un bisogno di vendetta (vedi motivazione, a pagina @@@).

FORTUNA

L'avidità è una potente motivazione, e molti malvagi vogliono semplicemente "far profitto" usando le loro capacità, con un piano per diventare ricchi rapidamente. La cosa può essere semplice come assaltare banche o gioiellerie o difficile come un'estorsione o una frode per fare milioni o persino miliardi. Potrebbe anche non trattarsi di denaro, ma altri tipi di beni, come titoli azionari o oggetti di valore; il punto chiave è il controllo di una ricchezza considerevole, e tutto ciò che ne consegue.

In alcuni casi, il perseguimento della ricchezza è semplicemente un mezzo per raggiungere un altro scopo. In questo caso invece si presuppone che la ricchezza sia il fine supremo; ovviamente, il

malvagio deve anche assicurarsi i mezzi per *spendere* davvero tutta la fortuna accumulata, o sarà stato tutto inutile.

Certo, usare superpoteri fantastici (o peggio, invenzioni super-scientifiche) semplicemente per rapinare banche è per lo più un cliché dei fumetti in quadricromia. Ambientazioni più realistiche possono focalizzarsi su altri modi in cui i super-umani usano i loro poteri per far soldi, alcuni legali e altri illegali (con tanto di nuove leggi per far fronte ad alcune cose nuove che i supereroi sono in grado di fare). Se l'idea che una persona capace di inventare un raggio congelante lo usi per rapinare gioiellerie ti fa cascare i sospensori dell'incredulità, allora farai meglio ad usare un approccio più realistico alla supermalvagità nelle tue sessioni.

FUORVIATO

Un malvagio fuorviato è un individuo che fa la cosa giusta nel modo sbagliato, o la cosa sbagliata per i giusti motivi, e potrebbe *quasi* essere un eroe in circostanze diverse. Più di ogni altro tipo di malvagio, il malvagio fuorviato appare giustificato, e potrebbe mettere gli eroi davanti al dilemma di come affrontare un nemico così affine a loro. A volte un malvagio fuorviato vede la luce e si redime, forse persino diventando un vero eroe, mentre altri restano ostinatamente aggrappati alle loro vedute e non cambiano mai.

I malvagi fuorviati potrebbero anche sembrare degli eroi all'inizio, fino al momento in cui i personaggi principali scoprono le loro reali intenzioni o si rendono conto che stanno oltrepassando il limite. Trattare un supereroe fuorviato nel modo sbagliato può anche far-

lo *diventare* un malvagio vero, amareggiato dalle sconfitte e da coloro che non riuscivano a capire cosa cercava di fare. Questo malvagio potrebbe molto facilmente anche cambiare la sua motivazione a vendetta (vedi pagina @@@)... verso gli eroi!

POTERE

Per alcuni tutto ruota attorno al potere: averlo ed utilizzarlo. Non importa quanto già possano essere potenti, molti malvagi desiderano più potere e sono disposti a fare qualunque cosa pur di ottenerlo. I veri arci-malvagi spesso cercano di ottenere il potere supremo, l'apoteosi: diventare simili a un dio. Ovviamente, gli eroi si opporranno a tale obiettivo, anche nei rari casi in cui i passi che il malvagio deve muovere per arrivare a tale scopo sono benigni.

Di solito, acquisire un grande potere richiede spietatezza e la volontà di rubare, uccidere e fare qualunque cosa sia necessaria. Alcuni cercano di razionalizzare tali azioni come un sacrificio per il bene più grande; una volta che avranno raggiunto il potere supremo, riusciranno a sistemare ogni cosa, forse anche a porre rimedio a tutto il male commesso! Per molti malvagi l'unica giustificazione necessaria per la loro sete di potere è che il mondo diventerebbe un posto migliore con loro al comando (per ulteriori informazioni vedi **Giustificazioni** di seguito).

SICUREZZA

A volte la motivazione per un apparente "malvagio" non è ricchezza o potere, vendetta o pazzia, ma semplicemente il desiderio di essere al sicuro. È un mondo pericoloso, dopotutto, specialmente con persone (o creature) con aspetto e capacità strani e minacciosi. Immaginiamo il confuso visitatore alieno che si trascina fuori dal campo di una fattoria, solo per trovarsi davanti ad un fucile a pompa e cani che abbaiano. Quando l'alieno disarmo il contadino, realizzando quanto siano deboli questi "umani", le cose degenerano. Analogamente, pensiamo a una belva gigantesca poco più intelligente di un animale, spinta fuori dalle profondità marine a causa di inquinamento, test sonori, o un altro intervento in superficie. Quando emerge nel porto, le persone si lasciano prendere dal panico: improvvisamente c'è un "attacco"!

Quello che serve davvero in casi come questi sono eroi pronti a cercare modi per comunicare e capire cosa il "cattivo" vuole così da porre fine ai fraintendimenti. Certamente, questo può essere difficile quando si ha a che fare con creature di altri pianeti, prive di una lingua o addirittura di vera intelligenza. In più c'è quasi sempre anche un militare o una figura autoritaria esaltata, riluttante a correre il rischio di comunicare con una potenziale minaccia e che preferisce semplicemente spazzarla via. Gli eroi potrebbero dover convincere *entrambe* le parti del conflitto a parlare.

VENDETTA

La strada verso la malvagità di solito inizia muovendo dei passi verso la vendetta. Può essere un'ossessione che domina l'intera vita di un individuo, iniziando dal primissimo momento in cui un supercattivo ottiene un potere sovrumano. Per esempio, molti malvagi nascono da una tragedia: sono stati orribilmente sfigurati da un incidente che gli ha conferito i poteri, sono impazziti a causa segreti arcani che custodiscono, gli è stato negato il loro trionfo supremo all'ultimo momento, ottenendo in cambio una certa quantità di potere. Questi sono tutti momenti che alimentano la fiamma della vendetta nell'animo di qualcuno.

L'oggetto d'odio di un malvagio di solito è uno o più eroi. Se un combattente del crimine fa cadere un piromane in una fossa di sostanze chimiche ustionanti, trasformandolo in una creatura sfigurata con un controllo super-umano sul fuoco, questa potrebbe diventare ossessionata dal desiderio di vedere l'eroe che muore tra le fiamme per ciò che ha fatto. Analogamente, uno scienziato che incolpa un eroe di avergli rovinato carriera e reputazione potrebbe cercare di fare lo stesso prima di porre fine alla vita del suo nemico.

Lo stesso vale per altre fonti di vendetta che mettono gli eroi nella posizione di proteggere persone: politici, avvocati, giudici, poliziotti e simili. La cosa diventa ancora più difficile quando la vendetta si focalizza sugli elementi criminali della società! Che succede quando un vigilante ossessionato dalla vendetta prende a uccidere i criminali della città? Alcuni rancori sono più che personali: un malvagio potrebbe cercare vendetta contro un'istituzione, una città, o anche il mondo intero per un torto che pensa di aver subito.

GIUSTIFICAZIONI

I "buoni" malvagi, anche nelle ambientazioni supereroistiche più smaccatamente in quadricromia, non usano mai i termini "cattivo" o "malvagio" per descriversi, se non ironicamente. I migliori malvagi sono convinti di star facendo "la cosa giusta", in qualunque modo la definiscano. Sono i cosiddetti "eroi" a mettergli sempre i bastoni fra le ruote e a causare problemi!

Il modo in cui i supercattivi giustificano le loro azioni è importante quanto la loro motivazione ad agire, se non di più. Molte giustificazioni diverse entrano in gioco, e possono aggiungere intensità e carattere ai nemici con la stessa motivazione di base. Per esempio, una malvagia potrebbe cercare potere perché convinta che sia suo "divino diritto di nascita" e che sia destinata a regnare sui mortali come loro dea benevola, mentre un altro malvagio è convinto che un maggior potere potrebbe finalmente liberare il mondo dagli esseri dotati di superpoteri, evitando che altri perdano la famiglia nel mezzo di un conflitto tra super-umani come è successo a lui; entrambi sono affamati di potere, ma per ragioni molto diverse.

DIRITTO

I malvagi legittimati sono convinti di *meritare* ciò che li motiva, che sia il potere, la vendetta, o anche l'annientamento universale! Qualunque cosa sia, gli è dovuto, e la avranno! Chiuso tenuti di mettersi fra i malvagi convinti di avere un diritto e i loro obiettivi è il vero malvagio ai loro occhi. Alcuni potrebbero anche cercare di ragionare con gli eroi e mostrargli la verità, mentre altri sanno che non possono spiegarsi o fargli capire: possono solo togliersi dai piedi. Ne hanno diritto, dopotutto.

Mentre il senso di diritto di un malvagio è molto spesso pura arroganza, in alcuni casi un nemico potrebbe davvero essere legittimato a perseguire i propri obiettivi, qualunque essi siano! L'erede viziato e indisciplinato di un antico potere potrebbe averne diritto, proprio come si può sostenere che tutti abbiano diritto alla sicurezza da danni e persecuzione. Questo non significa, comunque, che sia una buona idea lasciare che il malvagio abbia ciò che desidera, e ciò può mettere gli eroi nella posizione di negare a qualcuno il proprio diritto per un bene più grande.

MALVAGITÀ TRIDIMENSIONALE

Pensando al ruolo di un malvagio, motivazione e giustificazioni possono aggiungere considerevole profondità a personaggi altrimenti stereotipati o limitati. A volte tutto quello che ti serve per ravvivare il vecchio concetto di un malvagio o di un archetipo è cambiare uno degli elementi normalmente associati ad essi, sostituendolo con qualcosa di fresco e nuovo. Per esempio, l'archetipo del Dominatore è spesso motivato da un desiderio di controllo e potere, giustificato da nobiltà e orgoglio. Che dire di un Dominatore malvagio che cerca il brivido e la sfida del rischio calcolato contro avversari degni, o uno che *deve* conquistare per poter continuare ad esistere, essendo un avatar di un dio o di uno spirito della guerra?

Anche i malvagi archetipici possono avere un pizzico di carattere o personalità. Considera le motivazioni di un malvagio nel creare un'avventura e riuscirai a imbastire una storia migliore che il semplice malvagio che compie cattiverie solo per il gusto di farle. Per ulteriori idee vedi la sezione "malvagi in dettaglio" a pagina @@@.

NOBILTÀ

I malvagi "nobili" di certo non si considerano "malvagi"; infatti, fanno ciò che considerano giusto con tanta determinazione da non poter essere influenzati, anche se il resto del mondo decidesse che hanno torto etichettandoli per questo come "malvagi".

Anche se sono quasi ammirevoli, i malvagi che giustificano le loro azioni come "nobiltà" sono in realtà spinti dall'ego: dall'idea che loro e solo loro possono fare ciò che è necessario per il bene del mondo (o almeno il bene di coloro che pensano di aiutare). Alcuni hanno il complesso del cattivo, si considerano perseguitati e vogliono sacrificarsi per "il bene più grande" (anche se non sempre si tratta di sacrificare *se stessi*). Altri hanno un vero complesso del messia e sono convinti di essere stati "scelti" (dal destino o dalla divina provvidenza) per cambiare il mondo.

Ci sono anche i nobili nemici che sembrano quasi eroici: sostengono di non volersi opporsi alla legge e agli eroi che la difendono, ma le circostanze non gli lasciano scelta e combatteranno per ciò in cui credono a tutti i costi. Certo, è compito degli eroi mostrare che c'è *sempre* una scelta, e la presunzione di dover fare ciò che "deve essere fatto" è spesso dovuta all'ego dell'antagonista, un punto cieco che non riescono facilmente a superare.

ORGOGGIO

Si dice che "l'orgoglio porta alla distruzione", e questo è certamente vero nel mondo della supermalvagità. Quali che siano le loro altre giustificazioni, molti avversari sono guidati dalla semplice motivazione dell'orgoglio. Devono dimostrare qualcosa al mondo perché sono stati respinti o maltrattati. Vogliono vendetta per guarire l'orgoglio ferito, o devono dimostrare che sono migliori di un rivale, di solito un eroe che riceve tutte le lodi e l'attenzione da un pubblico adorante.

I malvagi orgogliosi hanno un ego smisurato e una tendenza a pontificare e a mettersi in mostra. Sono quelli che più facilmente parlano dei loro successi e dei loro piani brillanti, e che si infuriano per lo schermo e il disprezzo. La cosa peggiore che si possa fare a un malvagio orgoglioso è ignorarlo: forse è anche peggio del denigrare i suoi traguardi.

RIBELLIONE

In ogni società ci sono coloro che non possono, o non vogliono, seguire le regole: «Non farò ciò che mi è stato detto», dicono. Come Lucifero che cadde dal paradiso, pensano che sia meglio regnare come un libero anticonformista che adeguarsi. Rifiutano le leggi della società e diventano loro stessi legge, resistendo ogni tentativo di essere fermati o trattenuti.

Alcuni ribelli cercano di riformare il sistema in qualche modo. Sfidano quelle che considerano leggi ingiuste o sbagliate, sperando di essere da esempio per gli altri e di ispirarli a fare lo stesso. Non respingono del tutto l'idea delle regole, ma spesso vanno troppo oltre nel dimostrare la propria posizione. Tra gli esempi troviamo lo scienziato pazzo "oppresso" dalle regolamentazioni su ricerca ed esperimenti in aree pericolose, o il fanatico che si oppone ad una particolare legge del paese, cercando di portare avanti una causa politica.

Altri ribelli sono veri anarchici, e non obbediscono a nessuna legge, tranne che alla propria. Potrebbero essere filosoficamente devoti agli ideali di anarchia e autodeterminazione, o così egoisti da mettersi "al di sopra" o "al di là" delle leggi degli esseri inferiori.

SOPRAVVIVENZA

Il GameMaster dovrebbe ricordare questa frase: "il leone si preoccupa del fato della fine della sua preda?" Gli servirà molto quando ci saranno nemici che giustificheranno le loro azioni come parte del loro diritto di sopravvivere. Molti malvagi hanno poteri o bisogni inusuali che li costringono a cacciare gli altri: i vampiri si devono nutrire di sangue umano, i demoni della paura si nutrono del terrore, mutanti radioattivi devono consumare rifiuti nucleari, gli zombi mangiano cervelli e così via. Secondo il proprio punto di vista, i malvagi stanno solo facendo ciò che è nella loro natura, non diversamente dai comuni esseri umani che uccidono animali o piante per nutrirsi o vestirsi.

Certo, questa giustificazione è spesso solo tale, una scusa per il malvagio per fare ciò che *vuole*. Tuttavia ci sono casi in cui è valida, e la sopravvivenza di un malvagio significa morte e distruzione per gli altri. Immaginiamo che il nemico sia un buco nero vivente, che con-

«IL DOLORE? IL DOLORE È COME L'AMORE E LA COMPASSIONE! È PER GLI UOMINI INFERIORI! COS'È IL DOLORE PER DESTINO?»

- DOTTOR DESTINO, TRIONFO E TORMENTO