

ROOK

VERO NOME: Jack Cooper

OCCUPAZIONE: ex-imprenditore di un'azienda dotcom

BASE: Emerald City

I genitori di Jack Cooper erano due avvocati di successo che lavoravano per grosse multinazionali, il che voleva dire moltissimi viaggi. Jack crebbe facendo la vita del nababbo e assorbì tutto ciò che poteva su ogni luogo in cui si recavano. Gli piacevano soprattutto le arti marziali e si addestrò in una quantità di stili nel corso degli anni. Nell'adolescenza Jack frequentava già una scuola di preparazione universitaria e venne velocemente accettato ad una scuola tecnica molto rispettata.

Dopo la scuola lui ed alcuni amici diedero vita ad una delle molte compagnie di motori di ricerca dotcom. Vide come stavano andando le cose e vendette le sue azioni. A 26 anni era già un multimilionario alla ricerca di qualcosa da fare durante il "pensionamento". Giocherellò con la politica, ma non riuscì a fare molti progressi. Pensò di avviare un'altra compagnia, ma nulla che vide lo ispirava.

Poi vide la Freedom League in azione in uno dei suoi viaggi a Freedom City. Fu particolarmente impressionato da Raven, che riusciva ad affrontare nemici che la superavano completamente in potenza. In seguito, leggendo sul conto di lei, si imbatté in una rara intervista in cui ella affermava: «Vi è molta

ingiustizia nel mondo. Vi sono molti... predatori. Voglio mostrare alla gente che le cose possono essere migliori; voglio mostrare loro che solo perché qualcosa non è giusto oggi, non è detto che debba esserlo per sempre. Voglio vivere in un mondo giusto, perciò mi impegno ogni giorno per rendere ciò una realtà. Credo che, a modo nostro, tutti noi lo facciamo.»

Il giorno successivo Jack Cooper entrò nel proprio laboratorio e iniziò a progettare, iniziò anche a trascorrere più tempo in palestra ed ingaggiò una serie di allenatori perché lo mettessero nella miglior forma della propria vita. Infine, dopo un paio di anni di addestramento intenso ed una fortuna spesa a costruire in segreto ali, cappuccio e base operativa, Rook prese a girare per le strade, per contribuire a rendere una realtà un mondo giusto.

PERSONALITÀ

Rook è in grado di far paura quando deve, ma gran parte del tempo è amichevole, dal sorriso facile ed ha un comportamento che mette la gente a proprio agio. È un leader naturale con il carisma per attirare l'attenzione di una folla e la fiducia di apparire a proprio agio in qualsiasi situazione. Quando è in costume tende a prendere le cose più seriamente degli altri membri delle Sentinelle, ma lo fa perché non ha i poteri su cui contare, solo la sua intelligenza e capacità naturali.



| FORZA | VIGORE | AGILITÀ | DESTREZZA | MISCHIA | INTELLETTO | INTUIZIONE | PRESENZA |
|-------|--------|---------|-----------|---------|------------|------------|----------|
| 3 | 3 | 5 | 5 | 8 | 5 | 2 | 3 |

POTERI

Cappuccio: Sensi 3 (Radio, Visione Crepuscolare, Visione Estesa), Rimovibile (-1 punto) • 2 punti

Ali del Corvo: Volo 5 (96 km/h), Impercettibile, Ali; Movimento 1 (Caduta Morbida), Rimovibile (-2 punti) • 6 punti

VANTAGGI

Attacco Poderoso, Attacco Ravvicinato 7, Attutire il Colpo 3, Azione in Movimento, Ben Informato, Benefit 4 (Multimilionario), Equipaggiamento 6, Estrazione Rapida, Factotum, Inventore

ABILITÀ

Acrobazia 3 (+8), Atletica 5 (+8), Combattimento a Distanza: Lanciare 8 (+13), Combattimento Ravvicinato: Disarmato 7 (+15), Cura 1 (+6), Furtività 9 (+14), Intimidire 5 (+8), Investigare 1 (+6), Percezione 6 (+8), Tecnologia 5 (+10), Veicoli 1 (+6)

EQUIPAGGIAMENTO

Torcia elettrica: Privilegio 1 (Illuminazione) • 1 punto

Mini-Traccianti: Privilegio 1 (Seguire Tracce) • 1 punto

Arsenale: Gamma (9 punti).

- **Artigli Esplosivi:** Danno 3 a Distanza con Area Esplosione • 1 punto
- Artigli da Lancio: Danno 2 a base Forza a Distanza • 1 punto
- **Artigli Taser:** Afflizione 4 a Distanza (Resistita da Tempra; Frastornato, Stordito, Incapacitato) • 1 punto
- **Bastone da Combattimento:** Danno 2 basato sulla Forza, Portata 1 • 1 punto
- **Bombe Accecanti:** Afflizione 3 a Distanza con Area Esplosione (Resistita da Tempra; Visione Fiaccata, Visione Inabile, Visione Insensibile) • 9 punti

QUARTIER GENERALE

Taglia: Grande **Robustezza: 10 Privilegi:** Biblioteca, Comunicazioni, Computer, Infermeria, Laboratorio, Occultato, Officina, Palestra, Sistema di Alimentazione, Sistema di Sicurezza, Spazio Abitabile

POTERI E CAPACITÀ

Gran parte delle capacità di Rook sono il risultato di anni di addestramento, esercizio fisico e studio. In corpo a corpo è un combattente eccellente ed è anche abile con i gadget del suo arsenale. Il cappuccio e le ali di Rook sono degli strumenti tecnologicamente avanzati che gli conferiscono dei sensi avanzati e la capacità di volare utilizzando come propulsione dei motori antigravitazionali e delle ali. Anche se le ali fossero bloccate, l'antigravità funziona abbastanza da consentirgli di atterrare morbidamente sul terreno. Questa caratteristica gli ha già salvato la vita un paio di volte.

ATTACCHI

INIZIATIVA +5

| | |
|------------------------------|---------------------------------|
| Bastone da combattimento +15 | Dannov5, Portata 1, Ravvicinato |
| Disarmato +15 | Danno 3, Ravvicinato |
| Artigli de Corvo +15 | Danno 5 a Distanza |

DIFESA

| | | | |
|-----------------|----|-------------------|------|
| PARARE | 14 | ROBUSTEZZA | 6/3* |
| SCHIVARE | 14 | TEMPRA | 8 |
| VOLONTÀ | 8 | | |

*Senza Attutire il Colpo

COMPLICAZIONI

Motivazione – Giustizia: Rook cerca di rendere giustizia a chi ne ha bisogno, che si tratti di vittime di un crimine o di chi lo ha commesso.

Onore: Rook non approfitterà ingiustamente di nessuno, che si trovi in combattimento o meno. Crede nel bene e nel male indipendentemente dalle circostanze.

Identità: nessuno sa che Rook è in realtà Jack Cooper, e desidera mantenere il segreto fintantoché gli riesce.

USARE ROOK COME MALVAGIO

Per Jack Cooper la vita non fu solo facile, fu come rubare le caramelle a un bambino. Cresciuto come l'affascinante figlio di due facoltosi avvocati, capitanò la squadra di football delle superiori, frequentò le scuole migliori, viaggiò per il mondo, si dedicò ad ogni interesse, dalle arti marziali ai computer, a qualsiasi altra cosa gli saltasse in mente. I suoi genitori incoraggiarono i suoi interessi, soprattutto per tenerlo fuori dai piedi, specialmente dopo il loro complicato divorzio. Dopo aver lasciato il college diede vita a una compagnia di successo nel dotcom, che lo trasformò in un successo dalla notte al giorno solo dopo un paio di anni di lavoro. Vendute le azioni della compagnia per milioni di dollari prese a cercare cos'altro fare per riempire il tempo.

Uno dei suoi soci d'affari non fece mistero del suo passato come supercattivo di serie Z, un gadgeteer chiamato Think-fast, e gli parlò con passione di quei giorni e delle loro sfide, pericoli e ricompense. L'idea crebbe lenta, ma costante, nella testa di Jack: sarebbe diventato un super-cattivo. Non una mezza tacca di poco conto, ma una vera minaccia. Sarebbe diventato il supercattivo pensante, in grado di organizzare e collaborare con gli altri, ma perfettamente capace anche di lavorare anche da solo. Dopo un paio d'anni spesi ad addestrarsi e a trafficare in laboratorio, Rook fece il suo debutto come ladro e organizzatore di super-crimini.

PUNTI POTERE TOTALI: CARATTERISTICHE 68 • POTERI 8 • VANTAGGI 26 • ABILITÀ 22 • DIFESA 25 = 150

RINGRAZIAMENTI E LICENZA

Mutants & Masterminds Le Sentinelle: Rook

Scrittura & Revisione: Steve Kenson & Jon Leitheusser

Design & Sviluppo: Jon Leitheusser

Direzione Artistica & Graphic Design: Hal Mangold

Illustrazioni: MK Ultra Studios

Editore: Chris Pramas

Edizione italiana: Kaizoku Press

Traduzione: Emanuele Granatello

Revisione: Massimo Piscopo

Progetto Grafico: Mirko Pellicioni

Staff Green Ronin: Bill Bodden, Steve Kenson, Jon Leitheusser, Nicole Lindroos, Hal Mangold, Chris Pramas, Evan Sass, Marc Schmalz, Jeff Tidball

Mutants & MasterMinds The Sentinels: The Rook è ©2011 Green Ronin Publishing, LLC. Tutti i diritti riservati. Riferimenti ad altro materiale coperto da copyright non intendono in alcun modo infrangere i diritti dei rispettivi possessori di copyright

del suddetto materiale. Mutants & Masterminds, Super-Powered by M&M, Green Ronin, e relativi loghi sono marchio registrato di Green Ronin Publishing, LLC.

Quanto segue è definito come Product Identity, in accordo con la Sezione 1(e) della Open Game License, Version 1.0a: hero points, power points. Tutti i personaggi e le immagini, le descrizioni, le storie e le informazioni ad essi relativi sono dichiarati Product Identity.

Il testo che segue è Open Gaming Content: tutte le regole appartenenti al sistema di gioco ed ogni parte del materiale non precedentemente dichiarate Product Identity.

Green Ronin Publishing

Kaizoku Press

Email: info@mutantsandmasterminds.it

Sito Web: www.mutantsandmasterminds.it



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work con-

taining Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v.1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc., Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document, Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc., Authors Bill Slavicek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Mutants & Masterminds, Copyright 2002, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.

Advanced Player's Manual, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Skip Williams.

Silver Age Sentinels d20, Copyright 2002, Guardians of Order, Inc.; Authors Stephen Kenson, Mark C. Mackinnon, Jeff Mackintosh, Jesse Scoble.

Mutants & Masterminds, Second Edition, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.

DC Adventures Hero's Handbook, Copyright 2010, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.

Mutants & Masterminds Hero's Handbook, Copyright 2011, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.

Mutants & Masterminds Deluxe Hero's Handbook, Copyright 2013, Green Ronin Publishing; Authors Leon Chang, Seth Johnson, Jon Leitheusser, Prof. Christopher McGlothlin, M.Ed., Steve Kenson