

JOKER

VERO NOME: SCONOSCIUTO **OCCUPAZIONE:** CRIMINALE **BASE:** GOTHAM CITY **GRUPPO DI APPARTENENZA:** NESSUNO
ALTEZZA: 195,5 CM **PESO:** 87 KG **OCCHI:** VERDI **CAPELLI:** VERDI

Il Principe Pagliaccio del Crimine, l'Arlecchino del Male, Joker è uno degli psicotici più pericolosi che abbiano mai calcato la terra. La sua risata agghiacciante è stato l'ultimo suono udito per molte delle sue vittime.

La vera storia di Joker resta per buona parte un mistero, persino per lui: «A volte me la ricordo in un modo, a volte in un altro» l'hanno sentito dire, «... se devo avere un passato, perché non avere più di una scelta? Ah ah ah!». Alcune versioni sostengono che fosse un ingegnere in uno stabilimento chimico che tentò la fortuna come comico monologhista, fallendo miseramente. Nel disperato tentativo di sostenere economicamente sua moglie, che aspettava un bambino, si diede al crimine, con l'unico risultato di perdere moglie e figlio in un incidente. Altri dicono che fosse un criminale da due soldi che cercò di fare il grande salto con l'identità di "Cappuccio Rosso", o forse un gangster di Gotham che si fece strada verso i vertici del sindacato e che, per sconfiggere la noia, si inventò nuovi emozionanti modi per delinquere.

L'unico evento importante che sembra rispondere a verità riguarda il primo scontro con Batman. Tale confronto finì con un volo del criminale in una cisterna piena di sostanze tossiche che gli sbiancarono la pelle, muta-

rono in verde il colore dei suoi capelli e quello delle sue labbra in rosso rubino, donandogli l'aspetto di un clown. La sua sconfitta e il volto deturpato lo condussero definitivamente alla pazzia.

Da quel momento Joker è stato una minaccia per Gotham City ed una spina nel fianco di Batman. Di frequente è stato preda di furie omicide prima di venire rinchiuso nell'Arkham Asylum, poiché la sua pazzia lo rende giuridicamente incapace di essere processato. Joker è responsabile di molte delle peggiori tragedie nella vita di Batman, ad esempio ha condannato Barbara Gordon (la prima Batgirl) a vivere su una sedia a rotelle e ha ucciso Jason Todd (il secondo Robin). Joker mette costantemente alla prova la dedizione di Batman al proprio codice morale, arrivando al punto di cercare di condurre lui e altri (come il Commissario Gordon) all'omicidio e alla pazzia, per provare che loro, dopotutto, non sono migliori di lui.

Joker si circonda di solito di tirapiedi prezzolati o controlla qualche gang criminale. È noto anche per soppiantare i capibanda uccidendoli e prendendo il controllo delle loro operazioni. Durante uno dei suoi tanti soggiorni ad Arkham, Joker si è guadagnato una spalla e spasimante: la dottoressa Harleen Quinzel, una psicoterapista che è diventata sentimentalmen-



JOKER

LP 11

FORZA	VIGORE	AGILITÀ	DESTREZZA	MISCHIA	INTELLETTO	INTUIZIONE	PRESENZA
2	4	3	4	7	6	5	5

EQUIPAGGIAMENTO

Fiore all'Occhiello: Gamma (10 punti)

- **Veleno di Joker:** Afflizione 10 (Resistito da Tempra; Frastornato, Stordito, Incapacitato) • 10 punti
- **Spruzzo Acido:** Danno 5, Effetto Secondario • 1 punto

Stretta di Mano Elettrizzante: Danno 8 (elettricità) • 8 punti

Biglie: Afflizione 8 con Area a Cono (Resistita da Schivare; Intralciato, Prono), Limitata a Due Margini • 8 punti

Arma: di solito pistola (Danno 4) o simile arma di riserva • 8 punti

VANTAGGI

Affascinare (Inganno), Attacco Pieno, Attacco Ravvicinato 3, Attuire il Colpo 2, Azione in Movimento, Deviare, Dileggiare, Equipaggiamento 7, Fortuna, Frastornare (Inganno), Iniziativa Migliorata, Preparare, Sbilanciare Migliorato

ABILITÀ

Acrobazia 4 (+7), Acume 8 (+13), Atletica 4 (+6), Combattimento a Distanza: Pistole 6 (+10), Combattimento Ravvicinato: Fiore all'Occhiello 2 (+12), Furtività 8 (+11), Inganno 12 (+17), Intimidire 12 (+17), Mano Lesta 8 (+12), Percezione 10 (+15), Tecnologia 4 (+10), Veicoli 4 (+8)

ATTACCHI

INIZIATIVA +7	
Fiore all'Occhiello +12	Ravvicinato, Afflizione 10 o Danno 5
Pistola +10	Danno 4 a Distanza
Disarmato +10	Danno 2 Ravvicinato

DIFESE

PARARE	15	ROBUSTEZZA	7
SCHIVARE	11	TEMPRA	6/4*
VOLONTÀ	13	*Senza Attuire il Colpo.	

DIFESE

CARATTERISTICHE	72	VANTAGGI	23	DIFESE	27
POTERI	0	ABILITÀ	41	TOTALE	163

COMPLICAZIONI

Nemico: Batman.

Pazzia: Joker è completamente pazzo, e quindi è incline a comportamenti irrazionali e imprevedibili.

Marchio di fabbrica: l'ego di Joker lo spinge a provocare, a lasciare indizi e prove in modo da far sapere a tutti di chi sia la responsabilità dei suoi crimini.

te ossessionata di Joker e ha adottato l'identità in costume di Harley Quinn per aiutarlo. Joker ha anche collaborato occasionalmente con la banda di supercriminali nota come Injustice League, più che altro per tenere occupati Batman e i suoi super-alleati fuori dai piedi mentre cercava di colpire il Cavaliere Oscuro per conto suo.

Anche se non possiede alcuna capacità sovrumana, Joker è dotato di una mente brillante e deviata e dispone di un'ampia gamma di dispositivi a tema comico per commettere i suoi crimini. Il più famoso è il suo "veleno Joker", un composto chimico capace di indurre attacchi di risata isterica e, se assunto in dosaggi abbastanza alti, paralisi e morte nella vittima, effetto che comporta una paralisi facciale che congela il volto in un eterno, grottesco sorriso.

Alcuni dei tratti di Joker sono inferiori a quanto indica il suo livello potere, poiché non è proprio il tipo che si butta nella mischia. Di solito si circonda di malviventi di vario genere che fungono da interferenza, e il GM può trattarli come il modificatore Sacrificio di Evocazione, consentendo al Paggiaccio Principe del Crimine di trasferire gli effetti che necessitano di una prova di resistenza ad uno dei suoi servitori, che subendone le conseguenze al posto suo gli permettono di darsi alla fuga. Joker è inoltre un maestro dell'Inganno quando si tratta di fingere o effettuare attacchi a sorpresa, lasciando gli eroi vulnerabili e usando il suo vantaggio Preparare per passare quel beneficio ad uno dei suoi alleati o servitori e deridere gli eroi mentre inciampano e scivolano.

RINGRAZIAMENTI E LICENZA

DC ADVENTURES: The Joker**Editore:** Chris Pramas**Mutants&Masterminds – Edizione Italiana:** Kaizoku Press**Traduzione:** Lelio Mulas**Revisione:** Emanuele Granatello**Progetto Grafico:** Mirko Pellicioni

DC Adventures: Heroes & Villain Vol. I ©2011 DC Comics. Tutti i diritti Riservati. Pubblicato da Green Ronin Publishing, LLC.

Tutti i personaggi, i loro tratti distintivi ed elementi correlate sono trademark DC Comics.

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, Green Ronin, e i loghi ad essi associate sono trademarks della Green Ronin Publishing, LLC.

Il sistema di gioco Mutants & Masterminds è © Green Ronin Publishing LLC, pubblicato in Italia su licenza da Kaizoku Press.

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.

**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 Kenyon.

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

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

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

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

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

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