



ADVENTURE MODULE

ARBIHAM ASYLUM

SUICIDE SQUAD

SUPER-POWERED BY
M&M



PROHIBIDA SU VENTA



JuegosDeRol.mx



**Sets de Dados
Tazas alusivas
Módulos de rol
y más...**

PRESENTACION

«**ARKHAM ASYLUM**» es un modulo para **DC Adventures**, el juego de rol de Superhéroes que utiliza el sistema de Mutants & Masterminds 3E. Basándose en la película, *Suicide Squad* que se estrenó en las salas de cine, en Agosto de 2016. El modulo está diseñado para 6 jugadores, más 2 NPC's que pueden ser utilizados sin problemas por otros jugadores, si así lo requiere la mesa. Aunque «**ARKHAM ASYLUM**» ha sido pensado para utilizar a los miembros del escuadrón conforme el canon del DCEU, el modulo de aventura puede ser modificado conforme a las necesidades y particularidades de cada grupo de juego.



REUNIENDO A LOS PERSONAJES

Los personajes para esta aventura son Capitán Boomerang, Deadshot, Harley Quinn, Killer Croc (que pueden ser encontrados en el libro de **HEROES & VILLAINS: VOL. 1**) El Diablo, Slipknot (sus fichas se adjuntan al final del documento, en el apéndice de personajes) y un Rick Flag Jr (del **HEROES &**

VILLAINS: VOL. 2 bajo la sección del “Suicide Squad”) para ser utilizado, ya sea como NPC o por un jugador. Katana (**HEROES & VILLAINS: VOL. 1**) se agrega como minion de Flag.

Existen dos formas de abordar el inicio de la aventura; una es por la Vía Rápida (Fastway) y otra es por medio del llamado Tiempo de Exposición (Spotlight

LOS SUPERHEROES NO SON LA RESPUESTA A TODOS LOS PROBLEMAS...

A veces, las situaciones extremas requieren medidas extremas... o individuos extremos. El tipo de personas que tienen reputaciones infames y la mayoría de ellas se encuentra en la prisión de Belle Reve.

Por supuesto, nadie va a admitir oficialmente nada de esto. Ese es el encanto de la Task Force X, tal vez mejor conocido por su apodo: el Suicide Squad. Este equipo de supervillanos, montado por Amanda "The Wall" Waller, lleva a cabo operaciones encubiertas de alto riesgo, a cambio reciben reducciones en sus penas de prisión. Cada miembro es prescindible.

Como activos prescindibles, todos los miembros están equipados con un dispositivo explosivo en su cuello para asegurar la obediencia. Si los miembros tratan de escapar Waller o alguien de su equipo activará los explosivos y BOOM!

Time) de los personajes. Ambos métodos poseen sus ventajas y desventajas; ninguno es mejor que el otro pues varían más bien en el gusto y estilo propio de cada narrador y jugador.

FASTWAY

En este método es ir directo al grano y en búsqueda de la acción. Todos los personajes se encuentran en el mismo lugar o habitación, en donde les será asignada su misión. Puede que este tipo de reuniones no sean las primeras, o al menos no para todos los miembros. Si piensas tomar esta ruta asegúrate de que al menos dos de los personajes jugadores se conozcan y/o hayan participado antes en otra misión de la Fuerza Especial X.

SPOTLIGHT TIME

Este método es el que ahonda un poco más en la historia y trasfondo de los protagonistas. Coloca a los personajes en sus respectivas celdas. Explícales el porqué están ahí y cuál es su condena. Haz énfasis en sus crímenes. Si Rick Flag Jr. Será interpretado por un jugador, una excelente idea es introducir a los personajes leyéndole el reporte de los archivos de cada miembro del escuadrón, conforme describes como son extraídos de sus celdas en contra de su voluntad. Si no es el caso y Flag será un NPC, entonces simplemente haz énfasis en la seguridad de la prisión de Belle Reve (Luisiana) cuando describas barrotes y celdas. Deja que los jugadores interactúen un poco con el entorno y opongan resistencia si así lo desean. Esto permitirá que utilicen sus habilidades y se familiaricen con el personaje un poco. Al final, y para cerrar la escena, otórgales un "Hero Point" debido a que de cualquier forma serán llevados de ahí, en contra de su voluntad.

TASK FORCE X

Como sea que decidas introducir a los personajes, lee el siguiente texto a los jugadores:

Arriban a lo que parece ser una especie de aeropuerto. Tanto a los alrededores como a lo lejos, el terreno luce totalmente pantanoso, sin una sola construcción mas alla de la de los hangares. Varios hombres armados con el uniforme típico que usan los grupos especiales se encuentran alrededor. El ambiente se percibe tenso mientras un hombre al centro, que parece ser el encargado de la operación habla:

Si Rick Flag Jr. Es interpretado por un jugador, deja que sea él quien se dirija al grupo. Asegúrate de que el jugador tenga la información requerida, ya sea en su ficha de personaje o mediante algún prop. Si es un NPC continúa la lectura:

“Muy bien Este es el trato: Me desobedecen, se mueren. Tratan de escapar. Se mueren. Si me irritan o fastidian, se mueren. Tenemos dos situaciones urgentes. La primera es entrar a un edificio y sacar a dos rehenes. Los profesores Hugo Strange y June MOONE. A cambio de su colaboracion el gobierno federal reducira la pena de sus sentencias. preguntas?”

Trata de responder las preguntas razonables pero evita decir el nombre del lugar. Puedes esquivar los detalles, explicando que es una enorme mansión de unos cuatro pisos en Gotham, y que es resguardada con seguridad de la más alta tecnología.

MISION SUICIDA

La situación es que algunos internos han tomado el control del Asilo Arkham. La profesora June Moone es otra paciente más que no ha recibido su tratamiento, el cual mantiene a raya a la entidad que la posee y la convierte en la peligrosa Enchantress. Toda esta información ha llegado a Amanda Waller a través del director del asilo, el profesor Hugo Strange quien trabaja para A.R.G.U.S.

La misión de la Fuerza Especial X es, sacar al profesor y poner en control a Moone, a la par que permiten que Batman recupere el control de Arkham. Si las cosas no fueran ya suficientemente difíciles, el Joker se encuentra con Enchantress y tienen una plática verdaderamente escalofriante, acerca de un lugar llamado «Midway City» (Michigan).

Como toque extra, algunos personajes podrían tener “Asignaciones Especiales”. Si estás interesado en esa opción, busca las especificaciones en el recuadro del mismo nombre más adelante.

DCEU: ESTA NO ES LA PELICULA DEL TRAILER

Por múltiples razones no podemos colocar la trama de la película dentro de esta aventura. Así que desde luego que habrá muchas diferencias, después de todo DC Adventures RPG se trata de experimentar con y dentro del DC Universe.

Sin embargo y para todos aquellos que así lo deseen, es bastante posible que el modulo solo requiera algunos ajustes mínimos para jugarse lo más similar al filme del DCEU, si así lo deseas.

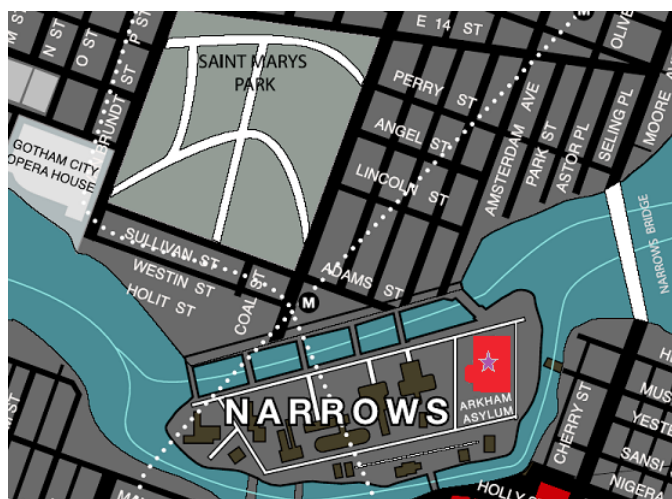
LLEGAR AL ASILO ARKHAM

El asilo se encuentra en su propia isla en la ciudad de Gotham, en un lugar que los lugareños llaman simplemente “The Narrows” ubicado al sur del Saint Mary’s Park.

El Escuadrón deberá ser capaz de arribar primero a la isla, ya sea por aire o bien por medio de un bote a través del afluente del Río Gotham. Deja la decisión en manos de los jugadores, pero recuerda no revelar el nombre de la mansión a la que van. Puedes por ejemplo hacer que Flag le pregunte al equipo que camino desean tomar y que traten de llegar a un acuerdo entre ellos. En caso de que no lo logren, toma tú la decisión más adecuada conforme a lo que tengas planeado.

EL RIO GOTHAM

Si la decisión es llegar a los Narrows por bote utiliza las estadísticas del Cutter, que aparecen en el CAPITULO 7: “GADGETS & GEAR” del HERO’S HANDBOOK. Pasar desapercibidos de la Guardia Costera de Gotham requiere un Challenge de Vehículos a DC 25. De lo contrario comenzaría una persecución.



Si los jugadores deciden enfrentar a la Guardia Costera, hay dos botes patrulla que también son Cutters. La tripulación de cada bote se compone de 8 miembros, incluyendo el piloto y el encargado de la metralleta. Utiliza el arquetipo del Soldier en el apéndice “MINON ARCHETYPE” en HEROES & VILLAINS: VOL. 2 Una vez arribando a la isla lo hacen por la parte Noreste. Ahí cruzarían un pequeño bosque sin vigilancia, que les permite prepararse o realizar algún posible plan.

Solo existen dos posibles entradas a la mansión. Ya sea la puerta principal o por el techo, a través de las escaleras de acceso.

LA DICOTOMIA DEL AIRE

Si deciden llegar por aire, haz que los personajes salten de un helicóptero en paracaídas. Caer en el techo de Arkham sin daño alguno es un chequeo de atletismo a DC 30. Un grado de fallo produce un Daño de 5 por la caída, resistible de manera normal. Mientras que dos o más grados de fallo colocarían al personaje en el área conocida como “La Milla Verde” y con un penalizador de -2 en las tiradas. Por supuesto, Rick Flag podría sugerir llegar al Área recreativa, una zona menos difícil para descender (DC 20) llevándolos a un aterrizaje más seguro, pero también menos sorpresivo.

Si por situación de dados, el grupo se divide (unos en el techo y otros en la milla verde) Rick Flag reportará de inmediato la situación a A.R.G.U.S. Waller dirá que se reagrupen, indicando que quienes estén en el techo deben bajar para encontrarse con el resto en La Milla Verde.

LA MILLA VERDE

Ubicada en el ala sureste y pegada al edificio que conforma la gigantesca mansión, la Milla Verde es la zona en donde se encuentran las celdas especiales que retienen a Poison Ivy y Floronic Man. Más adelante, en la misma Milla Verde está la celda de Calendar Man. Los tres se encuentran sin enterarse de lo que sucede en el interior, excepto Calendar Man, que tiene los datos de quién está detrás de la toma de rehenes. Intentar abrir las puertas es Tecnología DC 30 y tanto Poison Ivy como Floronic Man atacarían al verse libres. Calendar Man, por su parte podría negociar con los jugadores o incluso hasta ser intimidado. En la manera en cómo se interrelacionen los jugadores dependerá el resultado. Si convencen a Calendar Man, este les dirá lo siguiente:

“Tal como en 1921 Hitler se convirtió en el líder del partido Nazi, así este día estaba programada la ascensión de aquel que los llevara a la libertad.”

No dice más y se mantiene todo lo críptico posible.

AREA RECREATIVA

Esta zona queda, justo frente a la entrada de la mansión Elizabeth Arkham, en la cual se encuentran unos 20 guardias controlados por Jervis Tetch (HEROES & VILLAINS: VOL. 2).

Utiliza el arquetipo de Goon para los guardias que aparece en el apéndice “MINON ARCHETYPE” en HEROES & VILLAINS: VOL. 2

LA MANSION ELIZABETH ARKHAM



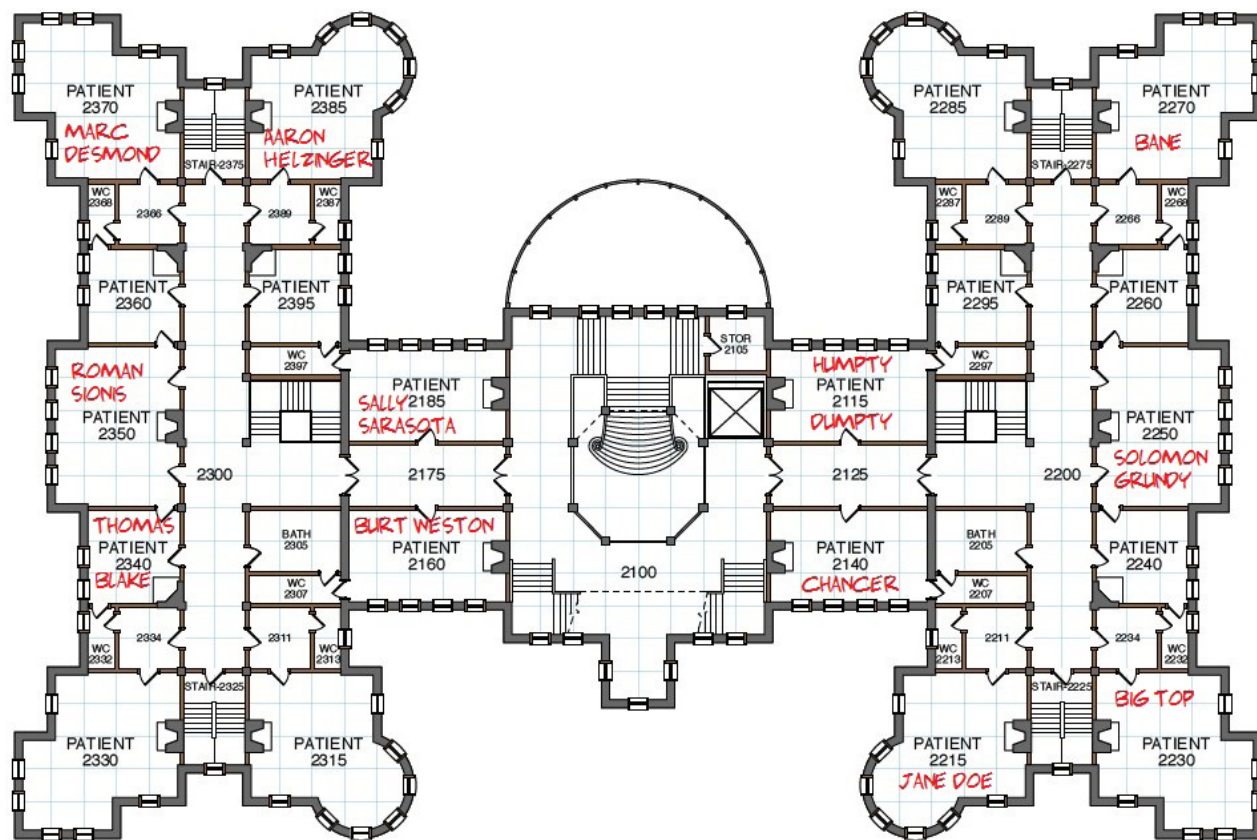
La mansión es de corte Victoriano, cuenta con una planta baja y tres pisos más, Un sótano funciona a modo de cocina y bodega. Cuenta con cámaras de seguridad, puertas automatizadas y un nivel de seguridad general equivalente a una tirada de Tecnología DC 30. Independientemente de si los jugadores entran por abajo o por el techo, la distribución es la siguiente:

PLANTA BAJA

Además de los 20 guardias, miembros del staff (repcionistas, doctores y enfermeras) se encuentran distribuidos a lo largo de la construcción. Todos ellos en trance y bajo el control de Tetch, quien se ubica en la oficina del asistente del director. Si utilizas a los miembros del personal en contra de los jugadores puedes tomar el arquetipo de Cult Acolyte(apéndice “MINONARCHETYPE” enHEROES& VILLAINS: VOL. 2) Puedes, si lo deseas que en dicha oficina estén algunas pantallas de las cámaras de

INTERNOS DE ARKHAM

Los pacientes que han estado en el Asilo Arkham han variado según los tiempos y circunstancias. Hacer una lista completa aquí sería un trabajo exhaustivo. Colocamos a algunos personajes a modo de sugerencia pero siempre pueden ser modificados de acuerdo a las necesidades de la mesa y/o la aventura.



ARKHAM ASYLUM
2nd Floor

seguridad, para mostrarles algo a los jugadores. O bien procura que hagan hablar al Sombrerero. La idea es que localicen tanto a Strange como a Moone.

Si los jugadores observan las cámaras y pasan una tirada de Percepción DC 20 podrán ver a una enfermera arrastrarse tratando de salir de una celda en el segundo piso.

SEGUNDO PISO

El área del segundo piso contiene a doce internos, once de los cuales se encuentran encerrados en sus celdas de contención. Abrir las celdas requerirá de

una tirada exitosa de Tecnología DC 30. Humpty Dumpty sería el único de los internos que cooperaría de buena gana, aunque tanto Black Mask como Catman podrían hacerlo si se les habla de manera adecuada (por ejemplo ofreciéndoles escapar si cooperan). Jane Doe es quien está personalizando a la enfermera y no perderá la oportunidad de intentar que la liberen manteniendo la charada todo lo posible. Darse cuenta del engaño requiere una tirada de Insight vs Deception de Jane Doe (+14).

Si los jugadores no han detenido al Sombrerero aún puede haber miembros como enfermeros, o guardias de seguridad bajo su control. Si ya lo hicieron, algunos de estos guardias podrían intentar activar las alarmas y los códigos de seguridad. De ser así, otórgales a los jugadores, un Hero Point.

INTERNOS DEL SEGUNDO PISO

Las fichas de los internos se pueden encontrar en los siguientes libros:

DC ADVENTURES HEROES & VILLAINS: VOL. 1

- Mark Desmond (ver Blockbuster)
- Roman Sionis (ver Black Mask)
- Thomas Blake (ver Catman)
- Bane

DC ADVENTURES HEROES & VILLAINS: VOL. 2

- Solomon Grundy.

APÉNDICE

- Aaron Helzinger (ver Amygdala)
- Sally Sarasota (ver Bonebreaker)

Internos cuyas fichas no han sido publicadas:

Burt Weston (Film Freak)
Humpty Dumpty
Chancer
Big Top
Jane Doe

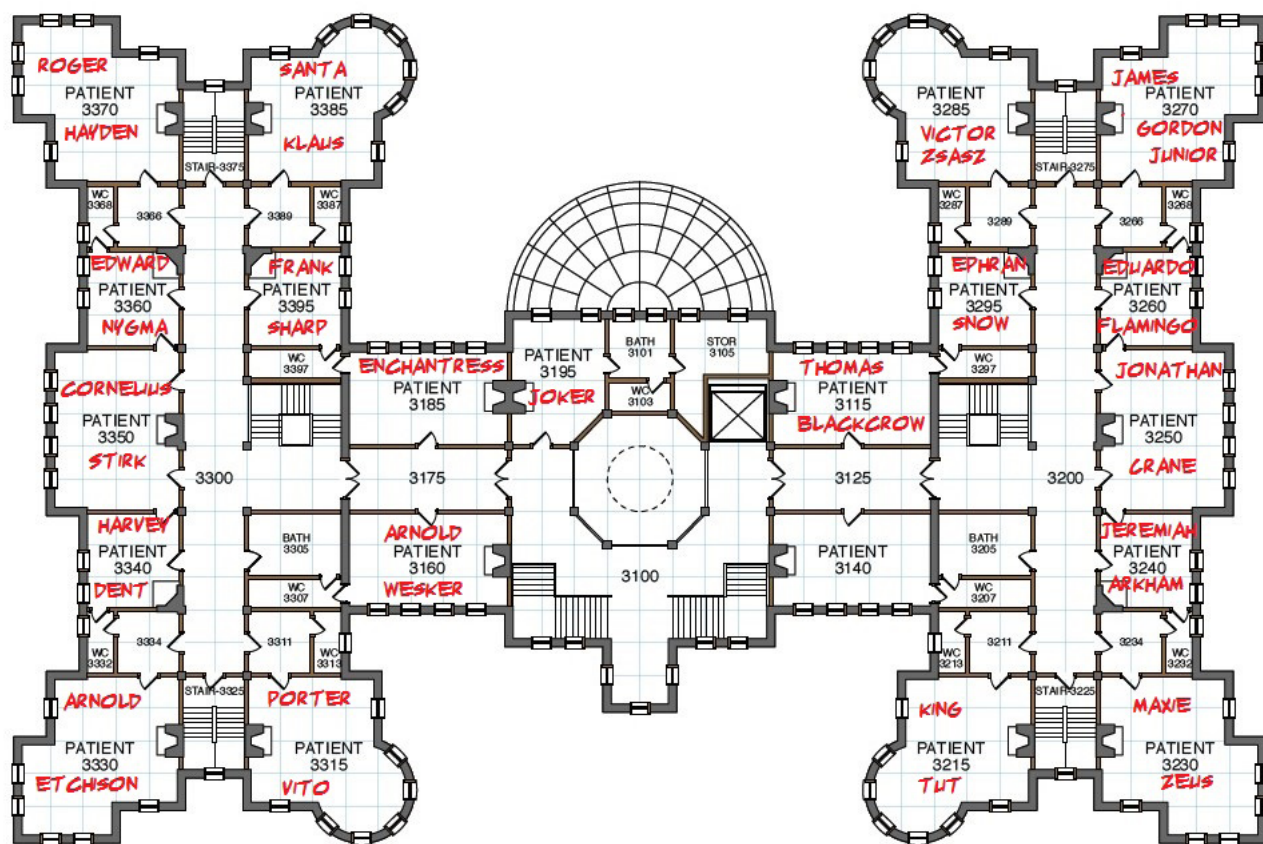
HALL OF INSANITY (TERCER PISO)

El llamado “Pabellón de la locura”, no es solo el piso que contiene a los asesinos en serie y psicóticos más peligrosos, sino que también es el que está casi al tope, con apenas una celda vacía (donde se encontraba Jervis Tetch).

En este piso, además de los internos, los jugadores encuentran al Dr. Eric Border, quien les informa que todo lo comenzó el Acertijo (quien sigue en su celda) y que el Profesor Hugo Strange se encuentra retenido por algún interno en el cuarto piso. Junto al Dr. Border está la profesora June Moone.

Si los jugadores vienen del 4to piso, entonces dirá que Strange está en la planta baja. Por supuesto el Dr. Eric Border no es otro más que el Joker bajo una ilusión hecha por Enchantress. De ser posible continuará con el engaño, yendo con los jugadores pero revelando cada vez más su personalidad. Si es descubierto, liberará a algunos internos e intentará escapar. Elige tú si serán del 2do o 4to piso (o de ambos, si deseas ponerte especialmente sádico).

HALL OF INSANITY



**ARKHAM ASYLUM
3-THIRD FLOOR**

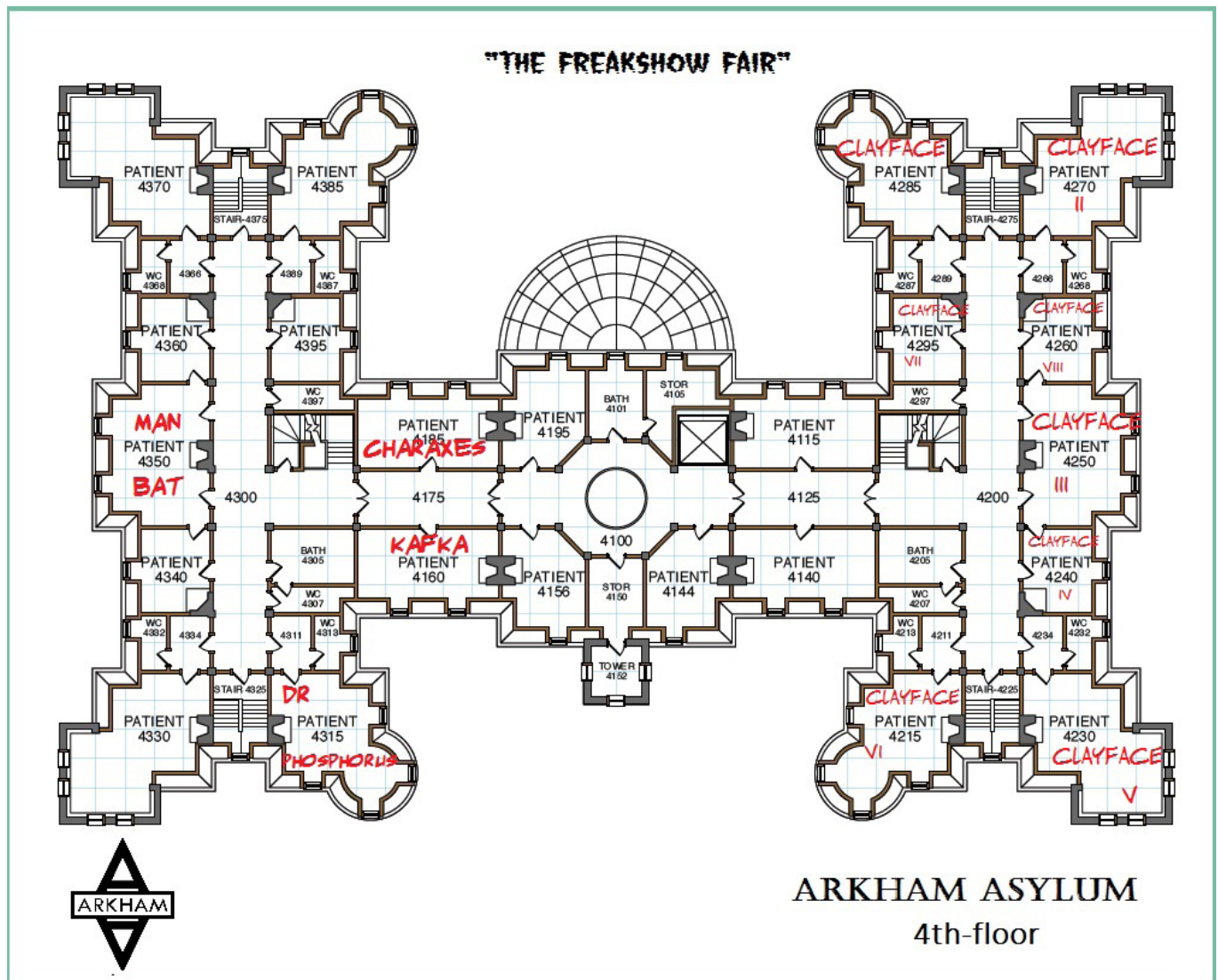
DONDE ESTA HUGO?

Hugo Strange puede estar en el sótano, si los jugadores entraron por el techo. En el cuarto piso si los jugadores llegaron a la mansión por la entrada principal. O incluso dejarlo en alguna celda en vez de cualquier interno de tu elección.

Al final ¡podría ni siquiera estar ahí!

BATMAN

La aparición del murciélago durante una crisis en Arkham es prácticamente obligatoria. Haz que el caballero de la noche haga su aparición en algún momento dramático, sea cuando el disfraz del Joker sea descubierto o ya sea para desenmascararlo él mismo. Si bien Batman tendrá como principal objetivo al Joker, recuerda que los miembros del Escuadrón no dejan de ser criminales.



CUARTO PISO: LA FERIA DE LOS FENOMENOS

El último y cuarto piso es conocido por algunos médicos y enfermeros como “La Feria de los Fenómenos” debido al tipo de internos que se encuentran en el piso. Aquí es donde todo un pabellón se utiliza para mantener retenidos a los múltiples Clayface que existen. Complementan el piso Man-Bat, Charaxes, Kafka y el Dr Phosphorus.

Una vez descubierta la trampa del Joker, permite que los jugadores decidan sus acciones libremente

y haz lo consecuente, de acuerdo a sus decisiones. Si todo va conforme a la tarea principal que tenía el escuadrón y/o a la mayoría de las asignaturas especiales, puedes considerar todo un éxito la misión.



ASIGNACIONES ESPECIALES

Además de la misión de rescate de Hugo Strange y June Moone, algunos de los miembros del Escuadrón Suicida podrían tener una asignación especial ordenada en secreto por Amanda Waller o como agenda personal.

Algunos ejemplos incluyen:

- Rick Flagg: Quiere rescatar a June Moone.
- Deadshot: Si Enchantress sale de control, debe matarla.
- Slipknot: Escapar.
- Harley Quinn: Ayudar al Joker.
- Boomerang: Asegurarse de que los explosivos que les pusieron son reales, sin explotar él.
- Killer Croc: Matar lo mayor posible.
- El Diablo: Matar lo menos posible.
- Katana: Cumplir la misión a cualquier costo.

EPILOGO?

En teoría la aventura debería ser más que suficiente para una sesión de unas 4 hrs o más, dependiendo de la línea que sigan los jugadores. Sin embargo siempre puede ser un buen gancho para continuar con otra aventura, como por ejemplo el viaje a Midway City (mucho más similar a la película), en caso de que Rick Flag sea un NPC podrías dejarlo “muerto” para seguir una línea similar al cómic “Raise the Flag” o cualquier otra posibilidad.

No olvides mantener la línea todo el tiempo de que los personajes pueden morir. (y si escapan sin desactivar la bomba muy seguramente lo harán). Si esto tiene un final, sería con Enchantress sacando al Joker del asilo, mientras Batman recupera el control. El Escuadrón Suicida escapa... o al menos parte de sus integrantes.

APENDICE DE PERSONAJES

A lo largo de este documento, diversos nombres de personajes han sido mencionados, referenciando el libro en donde encontrarlos. Si bien anexamos algunos que no aparecen en ningún libro, lo hacemos únicamente en caso de que llegaran a necesitarse. Sin embargo, colocar todas las características y detalles de las hojas de personajes, engrosaría este ya de por sí engordado documento.

Sugerimos una ligera investigación en internet para saber al respecto de las personalidades de los pacientes del segundo piso, como Burt Weston (*Film Freak*), Humpty Dumpty, Chancer, Big Top y Jane Doe. Del tercer piso: Santa Klaus, Frank Sharp, Cornelius Stirk, Arnold Etchison (*Abbatoir*), Porter Vito (*The Mortician*), King Tut y Maxi Zeus. En el caso del cuarto piso para Charaxes utiliza los mismos stats de Killer Moth (HEROES & VILLAINS: VOL. 1).



EL DIABLO

PL 10

STR	STA	AGL	DEX	FGT	INT	AWE	PRE
2	2	2	0	8	1	2	3

POWERS

Fire Shield: Force Field 8 (+8 Toughness; Impervious)

Fire Tattoos Array

- **Absorb Flame:** Nullify 10 (Counters: Fire, Simultaneous)
- **Element Control:** Element Control 10 (Element: Fire)
- **Fire Aura:** Damage 5 (Reaction 3)
- **Firebolt:** Blast 10
- **Fireburst:** Burst Area Damage 10 (Burst Area: 30 feet radius sphere)

• **Flamethrower:** Cone Area Damage 10 (Cone Area: 60 feet cone)

Immunity: Immunity 10 (Common Descriptor: Fire)

Senses: Senses 2 (Acute: Divine, Awareness: Divine)

ADVANTAGES

Leadership, Ranged Attack 6, Startle, Trance.

SKILLS

Athletics 6 (+8), Deception 4 (+7), Insight 4 (+6), Intimidation 6 (+9), Perception 4 (+6), Persuasion 6 (+9), Ranged Combat: Fire Tattoos 4 (+4)

OFFENSE

Initiative +2

Absorb Flame: Nullify 10, +10

Fire Aura: Damage 5, +8

Firebolt: Blast 10, +10

Fireburst: Burst Area Damage 10

Flamethrower: Cone Area Damage 10

DEFENSE

Dodge	10	Fortitude	5
Parry	8	Toughness	10
Will	7		



POWER POINTS

Abilities	40	Skills	17
Powers	53	Defenses	16
Advantages	9	Total	135

COMPLICATIONS

Temperament: Neurotic, tortured by the atrocities committed in the past.

Acceptance: Search redeem himself.

Pact: El Diablo made a pact with an evil entity.

SLIPKNOT

PL 10

STR	STA	AGL	DEX	FGT	INT	AWE	PRE
3	3	6	6	7	0	2	1

POWERS

Super Killer Slipknot SKS: Strength-based Damage 2 (Damage 5 with STR), Multiattack 5, Improved Grab, Improved Trip, Reach 3, Ricochet; Movement 1(Swinging); Easily Removable.

Suffocation: Progressive Affliction 7, Resisted by Fortitude. Grab Based, Quirk (Needs a Rope) Dazed, Stunned, Incapacitated.

ADVANTAGES

Defensive roll 3, Power Attack, All-out-Attack, Assessment, Skill Mastery (Expertise: Ropes), Benefit (Ambidexterity), Evasion, Precise Attack-Close (Concealment), Uncanny Dodge, Improved Initiative, Takedown.

SKILLS

Acrobatics 12 (+15) Athletics 8 (+14), Expertise: Ropes 6 (+12), Close Combat: Ropes 6 (+13), Close Combat: Unarmed 4 (+11) Ranged Combat: Pistols 8 (+14) Expertise: Chemistry 6 (+6) Vehicles 6 (+12) Sleight of Hand 4 (+10), Deception 8 (+9) Intimidation 8 (+9) Persuasion 8 (+9)

OFFENSE

Initiative +10

Unarmed +11, Damage 3

SKS +13 Damage 5 Multiattacking

DEFENSE

Dodge	13	Fortitude	8
Parry	13	Toughness	3/6*
Will	8	*Defensive Roll	



POWER POINTS

Abilities	56	Skills	40
Powers	15	Defenses	26
Advantages	13	Total	150

COMPLICATIONS

Greed:

Recognition: Slipknot is looking for recognition as an assassin

THE GREEN MILE

CALENDAR MAN

PL 7

STR	STA	AGL	DEX	FGT	INT	AWE	PRE
1	2	2	2	3	5	3	2

POWERS

Date Sense: Senses 1 (Date Sense); 1 pt

EQUIPMENT

30ep for HQ, vehicles, weapons.

ADVANTAGES

Connected, Contacts, Daze (1) (Deception), Equipment (6), Inventor, Ranged Attack (3), Set-Up (1), Taunt, Teamwork, Well-Informed.

SKILLS

Athletics (+1), Deception 9 (+11) Expertise (Calendar Dates) 10 (+15), Expertise (Streetwise) 2 (+7), Insight 8 (+11), Intimidation 5 (+7), Investigation 5 (+10) Perception 2 (+5), Persuasion 6 (+8), Sleight of Hand 5 (+7), Stealth (+2), Technology 4 (+9)

OFFENSE

Initiative +2

Close Attack +3 (Unarmed +1)

Ranged Attack +5

DEFENSE

Dodge	6	Fortitude	5
Parry	6	Toughness	2
Will	9		



POWER POINTS

Abilities	40	Skills	28
Powers	1	Defenses	16
Advantages	17	Total	102

COMPLICATIONS

Enemy: Batman

Obsession: He only commits crimes that correspond to certain dates on the calendar

Reputation: Since his crimes are theatrical but generally minor, he is seen as a bit of joke in the supervillain community.

SECOND FLOOR

AMYGDALA

STR	STA	AGL	DEX	FGT	INT	AWE	PRE
7	8	1	0	5	-2	0	-1

ADVANTAGES

All-Out Attack, Chokehold, Improved Critical 3 unarmed, Fast Grab, Power Attack, Diehard.

SKILLS

Athletics 4 (+11), Close Combat [Unarmed] 4 (+9), Deception (-1), Intimidation 9 (+8), Perception 2 (+2), Persuasion (-1), Ranged Combat [Throwing] 5 (+5), Stealth (+1)

OFFENSE

Initiative +1

Close Attack +5

Unarmed +9 (Unarmed +7)

DEFENSE

Dodge	4	Fortitude	11
Parry	5	Toughness	11
Will	3		



PL 8

POWER POINTS

Abilities	36	Skills	12
Powers	0	Defenses	9
Advantages	8	Total	65

COMPLICATIONS

Mental Instability: Because of the removal of his amygdala, Aaron is prone to wild mood swings and has the emotional maturity of a young child

Temper: Because of his condition, Aaron's temper can be set off by stimuli that do not normally cause anger in normal people

BONEBREAKER

PL 11

STR	STA	AGL	DEX	FGT	INT	AWE	PRE
11	10	2	0	9	0	1	1

POWERS

Enhanced Trait: (Traits: Stamina +6, Strength +8)

Protection: Protection 2 (+2 Toughness; Impervious)

ADVANTAGES

All-out Attack, Chokehold, Fast Grab, Improved Hold, Power Attack, Prone Fighting, Startle

SKILLS

Athletics 8 (+19), Intimidation 8 (+9), Perception 4 (+5)

OFFENSE

Initiative +2

Unarmed, +9

DEFENSE

Dodge	9	Fortitude	14
Parry	9	Toughness	12
Will	4		

POWER POINTS

Abilities	40	Skills	10
Powers	38	Defenses	14
Advantages	7	Total	109

COMPLICATIONS

Psicologic trauma: Every she still makes breakfast for her daughters and tells them stories at night.



FREAKSHOW FAIR (FOURTH FLOOR)

DR. PHOSPHORUS

PL 12

STR	STA	AGL	DEX	FGT	INT	AWE	PRE
6	7	6	4	6	4	4	2

POWERS

Broad Spectrum Input: Senses 7 (Dimensional 3 on Vision, Vision Counters Concealment, Vision Counters Illusion)

Dimensional Focus: Affects Corporeal on Strength 6 (Activation: Standard Action, Obvious), Affects Corporeal on Molecular Disruption Aura (Activation: Standard Action, Obvious)

Molecular Disruption Aura: Contagious Reaction Damage 12 Resisted by Fortitude, Contagious Reaction Weaken Toughness 12 (Affects Only Objects)

Out of Synch: Continuous Flight 3, Insubstantial 4 (Permanent; Innate), Impervious on Will 12)

Radiation “Ghost”: Healing 8 (Self-Only, Limited to Contact with Radiation Sources), Immunity 30 (Fortitude).

ADVANTAGES

Close Attack 5, Defensive Roll 3, Evasion, Fearless, Improved Initiative 3, Instant Up, Move-by Action, Taunt

SKILLS

Acrobatics 4 (+10), Athletics 4 (+10), Deception 10 (+12), Expertise: Science 6 (+10), Expertise: Atomic 8 (+12), Insight 8 (+12), Intimidation 6 (+8), Investigation 6 (+10), Perception 10 (+14), Persuasion 6 (+8), Stealth 8 (+14), Technology 4 (+8)

OFFENSE

Initiative +18

Unarmed +10 (Damage 6),
Unarmed with Aura +11 (Damage 12 and Weaken Toughness 12)

DEFENSE

Dodge	11	Fortitude	9
Parry	8	Toughness	10/7*
Will	12	*Without Defensive Roll	

POWER POINTS

Abilities	78	Skills	40
Powers	203	Defenses	17
Advantages	16	Total	354

COMPLICATIONS

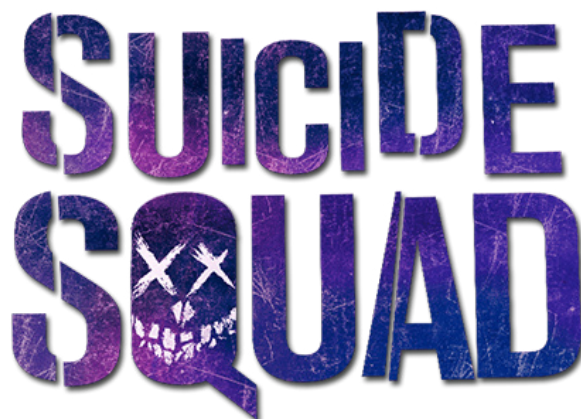
Revenge: Looking for revenge upon those who caused his accident.

Quirk: Burn in contact with the air.



KAFKA

Utiliza las características del Swarm, Insect del “MINON ARCHETYPE” en HEROES & VILLAINS: VOL. 2 retirando el volar y aumentando su PL de 3 a 6.



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 containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trade-

mark. 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 Slavicsek, 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, DC Comics; Author Steve Kenson.

DC Adventures: Heroes & Villains, Volume 1, Copyright 2011, DC Comics. All rights reserved; Authors Darren Bulmer, Walt Ciechanowski, Chris Huff, Sean Johnson, Seth Johnson, Matt Kaiser, Steve Kenson, Matthew McFarland, Christopher McGlothlin M.Ed., Alejandro Melchor, Jason Mical, Mike Mulvihill, Jack Norris, John Polojac, Aaron Sullivan Steve Trustrumq

DC Adventures: Heroes & Villains, Volume 2, Copyright 2012, DC Comics. All rights reserved; Authors Darren Bulmer, Leon Chang, Walt Ciechanowski, Chris Huff, Sean Johnson, Set Johnson, Matt Kaiser, Steve Kenson, Matthew McFarland, Christopher McGlothlin M.Ed., Alejandro Melchor, Jason Mical, Mike Mulvihill, Jack Norris, Jhon Polojac, Aaron Sullivan, Steve Trustrum

ALIEN SURVIVOR

Una nave de carga queda suspendida en el espacio.
Una falla en los sistemas de criogenia
despierta a los miembros de la tripulación,
quienes se percatan de que son los únicos sobrevivientes.

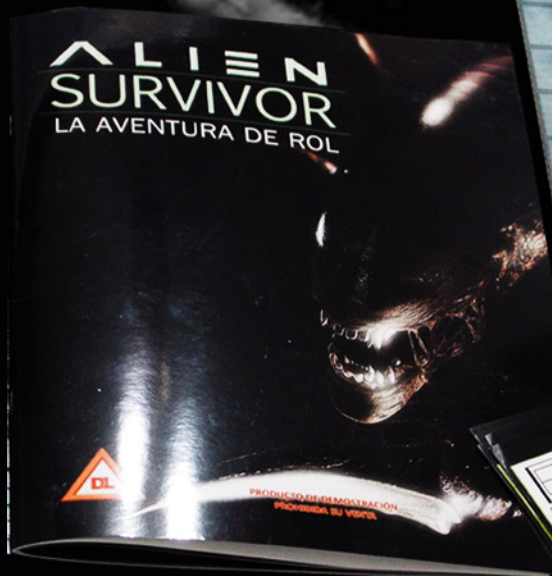
Los sistemas de oxígeno se agotan
y deben ser reparados o los viajeros morirán;
además, cada uno de los tripulantes
lleva una agenda personal y secreta por cumplir.

Todo esto, mientras extraños ruidos rondan
entre los rincones y pasillos de la nave.

DESCARGA
GRATUITA



JuegosDeRol.mx



No incluye *tiles* ni miniaturas.



DC EXTENDED UNIVERSE Modulo de Aventura

Juego/Sistema: DC Adventures/Mutants & Masterminds 3E

Idea, Diseño y adaptación: Paulo César Ramírez

Dirección artística y maquetación: Araceli Rodríguez

Portada: DC Comics / Batman: Arkham Asylum

DC Adventures © 2010 DC Comics. All rights reserved. Published by Green Ronin Publishing, LLC.

All characters, their distinctive likenesses, and all related elements are trademarks of DC Comics.

Mutants & Masterminds, Green Ronin, and their associated logos are trademarks of Green Ronin Publishing, LLC.

The Mutants & Masterminds game system is © 2002-2010 Green Ronin Publishing LLC.

The following is designated as Product Identity, in accordance with Section 1(e) of the Open Game License, Version 1.0a: hero points, power points.

The following text is Open Gaming Content: all game system rules and material not previously declared Product Identity

Todas las marcas, nombres, personajes y logos que aparecen en este documento pertenecen a sus respectivos dueños y/o compañías.

Su utilización es meramente ilustrativa.

Documento exclusivo para demostración.

PROHIBIDA SU VENTA

