

# Estructura de la aventura

---

**Table of Contents** *generated with DocToc*

- Briefing inicial
- Sesión 1
  - Recopilación de información (El Casino)
  - STATUS de **El Profesor** (La Biblioteca)
- Sesión 2
  - El Golpe (El Palacete)
    - El Giro (La Presa)
- Sesión 3
  - El Boss Final (El Rascacielos)

## Sesión 0: Briefing inicial

19 de Julio / 2 horas max

- Se les explica el mundo 15'
  - Época actual. Mundo similar al nuestro.
  - Enseñamos los roles para que vean las diferencias posibles.
  - Roleo VS tercera persona (simplificar la experiencia)
  - Velos y rayas (límites de los jugadores)
  - Explicación muy básica de las mecánicas
- Para quién trabajan 15'
  - Quién es **PRIS-13**
    - Police Research & Intelligence Service.
    - Organización secreta.
    - Públicamente la organización no existe.
    - Es una agencia de espionaje filantrópica.
    - Se dedica a llevar a la justicia a gente que está por encima de la ley.
  - **NO mencionar nada sobrenatural.**
- Se reparten los roles: 30'
  - Se les dan las 8 hojas de catálogo de roles y cada pj elija uno
  - Se les da las hojas y sus resúmenes de personaje (los ficheros md con los detalles de los distintos pjs) para que las completen
  - Comentar que están abiertos a modificaciones
- Briefing de arranque **ROLEO** 30'
  - Nos presentamos los PJs y NPs (GMs)
  - Hacemos briefing de las 2 misiones:
    - Recopilación de información (El Casino)
    - STATUS de **El Profesor** (La Biblioteca)
  - Les dejamos el resto de tarde/noche libre para que se organicen en 2 equipos

# Sesion 1

20 de Julio / 4 horas max

## Recopilacion de informacion (El Casino)

- Averiguar el número de habitación.
  - Seducir a Alphonse (tiene una habitación comunicada).
  - Pick pocket a François.
    - **Jimmy El Tiburón.**
  - Entrar a la habitación por el balcón (está abierto) o el aire acondicionado.
  - Forzar la puerta.
- Robar el maletín.
  - En la habitación se van a encontrar con Atsumi del Loto Blanco.
  - Hay un gorila en la puerta.
  - [MUY MUY PROBABLEMENTE] El gorila dará la alarma y haya un enfrentamiento con él.
- Salir del hotel.
  - François tiene un séquito de 13 matones que reaccionarán a la alarma.
  - Maletín:
    - Lo tienen los Wuxia: Todos los perseguimos.
    - Lo tienen los PJs: A huir y darles esquinazo.
- Huir con él hasta la base de la agencia.
- Al final del todo: Los PJs tendran la localizacion de la reliquia

## STATUS de **El Profesor** (La Biblioteca)

- Llegan a Florencia.
- Ir a la universidad o a la casa del agente desaparecido.
  - Van a la universidad:
    - Esta **Gladis** vigilando el despacho del lingüista (trabaja para Taras).
    - Al acercarse los PJs, ella va a intentar distraerles:
      - **Gladis** les dice que conoce al profesor y está buscándole.
      - Suena un ruido dentro de algo cayendo al suelo.
    - Al entrar en el despacho hay un tío revisando el despacho y está todo revuelto.
      - Si intentan sacarle información al tío, inentará huir:
        - Es un agente de Taras y participó en la tortura pero no han encontrado dónde está la información de la reliquia.
        - Puede intentar huir y, si lo pillan, suicidarse.
    - Cuando estudien los papeles, identificarán el nombre de varios manuscritos y que éstos están en la biblioteca.
      - Si los PJs no lo averiguan, **Gladis** encontrará la información.

- Se ofrece a ayudarles. Se pegará a los PJs como una lapa.
  - Si buscan en el despacho encontraran varios trabajos del profesor, libros y demas (lo que se espera encontrar en un despacho de profesor de universidad)
    - Gear: memento
- Van a la casa (chalet adosado a las afueras de Florencia):
  - Antes de entrar ven huellas de un Mercedes de alta gama.
  - Al empezar a registrar la casa:
    - La caja fuerte está abierta pero no parece que falte nada.
    - Encuentran una foto del profesor con el Papa volcada y sin romper (**dificultad básica X + X**).
    - En el sótano se encuentran al profesor maniatado y torturado con muchos cortes. **dificultad crítica X +X** para ver que algunos cortes son de un animal.
    - Encuentran exámenes corregidos y notas con el membrete de la universidad.
- Llegan a la biblioteca:
  - Necesitan un permiso para entrar. La agencia puede conseguirlo.
  - Sala principal (segun entras):
    - **Iryna** y dos matones en la puerta
      - **Iryna** es una consultora de Taras
      - Los matones son fieles a Taras
      - Buscando los libros en el directorio
    - Los PJs:
      - Quieren acceder a los mismos libros (logic)
      - No saben la naturaleza de **Iryna**
      - Si espian a **Iryna**, veran que estan mirando **los mismos libros**
    - Escena:
      - Iryna buscara los 2 libros comunes y los empezara a estudiar en los atriles
      - Si los PJs, buscan los libros, son los que tiene Iryna, y esta no se los va a dejar hasta que no termine de estudiarlos
      - Si los PJs se van, la agencia los reconduce
      - Si los PJs, se camelan a Iryna, les dejara uno de los libros
      - Si los PJs, se enfrentan, pelea
      - Pasados X minutos de estudio (lo estudie quien sea), pasaran cosas espíritus:
        - **Ver en el detalle Empieza lo paranormal**
        - *Poco a poco ira subiendo de nivel* **Ver en el detalle 3. Lo paranormal sube de nivel.**
          - **Nota:** libros extras caeran de las estanterias
        - **Ver en el detalle 4. Los fantasmas se quitan los guantes.**
        - Si no ha habido aun enfrentamiento, con Taras, se enfrentaran a los matones
      - **Nota:** Mientras que no neutralicen a **Olaus**, les va a ser muy muy dificil llevarse el libro
    - Al final del todo: Tienen que estudiar los libros y sacar las siguientes conclusiones:
      - La reliquia y sus poderes
      - Como cargarse a **Kuzma**

## El Golpe (El Palacete)

- Tienen que ir a por la reliquia al evento (cumpleaños del obispo)
- Briefing:
  - La Agencia les define el golpe
  - Momento para tal:
    - El mejor momento **19:00 Concierto de piano y órgano**
    - Si fallan, la segunda y ultima oportunidad es **21:30 Cena**
  - Estrategia de entrada **Resumido en el briefing de la operacion:**
    - Conductos de ventilacion desde el baño **Pero estrecho, solo una persona y no muy gorda. Solo para entrar no para salir ya que esta alto, si quieren salir, tienen que justificarlo**
    - La puerta de entrada **Pero esta vigilada y cerrada**
    - El balcon **Pero tiene que ser desde el tejado, no accesible para los invitados**
- Previa:
  - Encuentran a dos *vigilantes de Taras*
    - Los PJs, se enteraran que van a volar la Presa (nombrar comando eco-terrorista como justificacion)
  - GMs
    - Abortan la mision
    - Reunen a los personajes en la plaza del pueblo
    - Dividen al grupo en 2:
      - Presa (Comienza la [escena de El giro \(La presa\)](#) con el grupo de la presa)
      - Golpe (Continua el golpe tal y como estaba planeado pero con solo el grupo del golpe)
- Escena
  - Roles **Tener presente que se tienen que quedar:**
    - 2 Camareros (servicio)
    - 2 Invitados del evento
  - El golpe:
    - Estrategia de entrada **Resumido en el briefing de la operacion:**
      - Conductos de ventilacion desde el baño **Pero estrecho, solo una persona y no muy gorda. Solo para entrar no para salir ya que esta alto, si quieren salir, tienen que justificarlo**
      - La puerta de entrada **Pero esta vigilada y cerrada**
        - El guardia patruyando por los pasillos
          - Distraer al guardia
          - Camelar al guardia
      - El balcon **Pero tiene que ser desde el tejado, no accesible para los invitados**
      - En cualquier caso:
        - Tienen que darse cuenta de las medidas de seguridad (tiradas... lo que sea):
          - Camaras de vigilancia

- Sistema de alarma (no muy complejo, pero conveniente sobre todo si quieren salir por la ventana)
- **Si es muy facil, abortar la mision y que lo intenten en la cena**
- Estrategia de salida:
  - Libre a eleccion del personaje
  - Si se lo curran, salen sin ser vistos
  - Si no, Taras les espera en el parking
- Al final del todo: Los PJs tienen el amuleto

## El Giro (La Presa)

- Los PJs se acercan en coche a la presa.
- Dejan los coches.
  - Hit&Run de un lobo.
  - Encuentro con Jan.
- Llegan a la entrada del edificio de la presa.
- Incursión en el edificio.
  1. Opción 1. Incursión por la puerta principal.
  2. Opción 2. Infiltrarse por el almacén.
- *Opcional* Si los PJs consiguen escuchar a los Ghouls, pueden enterarse de por qué quieren
- Combate final
  - Hombre lobo lucha contra PJs o contra Ghouls
  - Un Ghoul explota una de las cargas
    - Los PJs intenta desactivar las otras dos cargas.
- Al final del todo:
  - Evitar que vuelen toda la presa
  - **Opcional** liberar al hombre lobo y con ello conseguir la ayuda de estos en **el rascacielos**
  - **Opcional** encontrar papeles incriminando a Préstamo de Nuestros Hijos.

## Sesion 3

22 de Julio / 4 horas max (por la mañana)

### El Boss Final (El Rascacielos)

- Briefing:
  - Equipo de apoyo con acceso a la sala de calderas en la **planta -1**
  - Edificio acristalado con cristales que protegen de los rayos uva
  - **Kuzma:**
    - vive en las ultimas dos plantas **46 y 47**
    - no sale nunca del edificio (o al menos no se tiene constancia)
  - **Secretismo** No sabemos que medidas de seguridad tiene, los PJs tienen que investigarlo in-situ
  - La agencia les permite volver a elegir equipos
  - Los equipos van al mismo sitio pero están divididos en 2:
    - Equipo de infiltración (mantenimiento)

- Equipo de asalto
  - En todo momento, pueden hablar entre los dos equipos para coordinarse
- Equipo de infiltracion (mantenimiento)
  - Accesible durante una jornada laboral (por las credenciales) y a media tarde (vampiros)
  - Planta 0:
    - Recepcion y solo pueden ir a -1 con sus credenciales
  - Planta -1:
    - Entran como personal de mantenimiento (calderas, aire...)
      - Descubrir pistas de la -2
    - Monitorizar las comunicaciones (pinchar telefonos) **internas**
      - Descubrir centralitas de fibra **Hackers**
    - Detectar e inutilizar linea de comunicacion de emergencia
  - Planta -2:
    - Hacerse con el control de la sala de vigilancia
      - Controlas camaras **Reduce XX minions**, alarmas...
    - Celdas con humanos para alimentarse
      - **Opcional** Liberarlos
    - Ghouls custodiando
    - **Imposible success** Hacerse con el control de la sala de mantenimiento electrico y ascensores
- Equipo de asalto
  - Planta 0 (Recepcion):
    - Evitar dos guardias y un recepcionista
    - Si el primer grupo ha hecho bien su trabajo, no podran pedir refuerzos
    - Si tardan mucho... apareceran mas guardias
  - Planta 46 (Piso de **Kuzma**):
    - **Ventaja: Solo pueden subir directamente si se han hecho con el control de la sala de mantenimiento**
    - Kuzma
    - 2 hombres lobo
  - Planta 44 (Recibidor direccion):
    - **Ventaja: Si las comunicaciones internas no funcionan, les pillaran desprevenidos**
    - **Ventaja: Reduce cantidad si mantenimiento se ha ocupado de las camaras**
    - TODO: Repasar reglas para como gestionar este tema y definir

- **Carne de cañon** XX minions tipo 1
- **Carne de cañon** XX minions tipo 2
- **Carne de cañon** XX minions tipo 3
- Planta 45 (Sala de reuniones de directores):
  - **Ventaja: Si las comunicaciones internas no funcionan, les pillaran desprevenidos**
  - 2 lugar tenientes (TODO: hacer los npjs)
  - 3 hombres lobo (si les quitan el collar, les ayudaran)