

Estructura de la aventura

Table of Contents *generated with DocToc*

- [Sesion 0: Briefing inicial](#)
- [Sesion 1](#)
 - [Recopilacion de informacion \(El Casino\)](#)
 - [STATUS de **El Profesor** \(La Biblioteca\)](#)
- [Sesion 2](#)
 - [El Golpe \(El Palacete\)](#)
 - [El Giro \(La Presa\)](#)
- [Sesion 3](#)
 - [El Boss Final \(El Rascacielos\)](#)

Sesion 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 (limites de los jugadores)
 - Explicacion muy basica de las mecanicas
- 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 catalogo 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 estan abiertos a modificaciones
- Briefing de arranque **ROLEO** 30 '
 - Nos presentamos los PJs y NPs (GMs)
 - Hacemos breafing de las 2 misiones:
 - [Recopilacion de informacion \(El Casino\)](#)
 - [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.
- 2 opciones: Ir a la universidad al despacho del profesor, o a la casa que tiene el profesor en florencia
 - Despacho del profesor en la universidad:
 - Esta **Gladis** vigilando el despacho del lingüista (trabaja para Taras).
 - Al acercarse los PJs, ella va a intentar distraerles
 - Suena un ruido dentro de algo cayendo al suelo.
 - Al entrar en el despacho hay un tío saltando por la ventana, está todo revuelto.
 - Pueden perseguirle, si lo alcanzan:
 - Es un agente de Taras y participó en la tortura pero no han encontrado dónde está la información de la reliquia.
 - Si lo cogen, se suicida.
 - Cuando estudien los papeles
 - Si ya han ido a la casa del profesor, encontraran la agenda e identificarán el nombre de varios manuscritos y que éstos están en la biblioteca.

- 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.
 - En la casa:
 - Si ya han ido al despacho del profesor en la universidad, encontraran la agenda e identificarán el nombre de varios manuscritos y que éstos están en la biblioteca.
 - Pelea con agentes de tara cuando vayan a abandonar la casa
- 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 irina, 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**

Sesion 2

21 de Julio / 4 horas max

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... apareceran mas guardias
 - Planta 1-43: Oficinas sin interes, un par de agentes del servicio de seguridad, personal administrativo
 - Planta 44 (Sala de reuniones de directores):
 - **Ventaja: Si las comunicaciones internas no funcionan, les pillaran desprevenidos**
 - **Ventaja: Reduce cantidad si mantenimiento se ha ocupado de las camaras**
 - **Desventaja: mas enemigos si se disparo el Evento critico de alarma**
 - Planta 45 (Entrada al duplex / penthouse de **Kuzma**):
 - **Ventaja: Solo pueden subir directamente si se han hecho con el control de la sala de mantenimiento, si no tendran que subir por las escalores desde la planta 44**
 - **Desventaja: Mas enemigos si se disparo el Evento critico de alarma**
 - Planta 46 (Sala principal / Dormitorio de **Kuzma**):