

PNJs PRIS-13

Maximilian.

Función: Director táctico.

Jefe de los GMs al que llamar si hay algún problema.

NOTA: Excusa para que los GMs se ausenten y discutan entre ellos.

PNJs de los GMs.

Los GM tienen PJ. Son los jefes de los PJs que llevan los equipos de campo.

Pueden discutir entre ellos para darle sabor o alinearse/solucionar temas in-game.

La idea es que haya mucho contraste entre el PNJ y el GM para que la cuarta pared se medio mantenga.

- Frank / Jaime: Poli bueno.
- Señor Cabot / Pedro: Poli malo

Que nos llevemos mal puede ayudar a que, si hace falta, los GMs se retiren a discutir el tema entre ellos o con sus superiores.

Señor Cabot (Pedro).

Función: Jefe de campo.

Personalidad:

- Es todo un encanto: una mala mezcla entre J. Jonah Jameson y el Coronel Miles de Avatar.
- Maleducado. No respeta a sus iguales, ¿cómo va a respetar a los PJs?

Frank (Jaime).

Función: Jefe de campo.

Personalidad:

- Mentor y cercano. Una especie de Charles Xavier.
- Aguanta a Cabot por que no le quedan más cojones pero intenta que no sea evidente para los equipos de campo. Al fin y al cabo, son la cara de PRIS-13.

PNJs.

Grupo Taras Intercorp en el casino.

Yoan. Chófer de François.

Fuma mucho y es muy chapas.

Todos los aparcacoches le evitan como la peste.

Como nadie le hace ni puto caso, está deseando que alguien le escuche para darse importancia de que su jefe está *forrao* y que es uno de los que "realmente tienen poder, no como los gilipollas esos que salen en la tele."

Pai-lien chiao (Sociedad del Loto Blanco)

PNJs

Jan. Hijo de uno de los trabajadores de la presa.

Está preocupado por su padre.

Le pillan al acercarse la presa: Han sellado las puertas.

Ha trabajado algunos veranos y conoce las instalaciones.

Hombre-lobo. Hombre lobo grande y gris.

Hará un hit&run en el bosque y en próximos encuentros en la presa.

Pedro y Max.

Dos Ghouls gemelos que están siempre discutiendo.