

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.