

Arranque. Toma de contacto.

Presentación del mundo/juego

Mundo/entorno.

Época actual. Mundo similar al nuestro.

Roles.

Enseñamos los roles para que vean las diferencias posibles.

Cómo rolear.

- Roleo VS tercera persona (simplificar la experiencia)
- Velos y rayas (límites de los jugadores). Dejar claro si se sienten incómodos en algún momento: Sexo, drogas, gore, etc.

Mecánicas Explicación muy básica de las mecánicas.

Ambientación.

Todos trabajáis para **PRIS-13**. Una agencia gubernamental secreta que se dedica a llevar a la justicia a gente que está por encima de la ley.

- 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.

Repartimos los roles.

- A priori, un rol para cada uno.
- Si alguien no está convencido, se puede repetir uno.
- Están abiertas a modificaciones.

Arranque de la sesión.

Localización

Edificio posterior a la segunda guerra mundial en Cambridge Triangle, Londres.



Os han convocado a las 08:30 en la sala de operaciones.

Estáis esperando 10 minutos en la sala y,

Señor Cabot:

Señores, tenemos 2 misiones que tienen máxima prioridad. Desgraciadamente no podemos esperar a que tengáis vuestros cursos, meteros en misiones con ruedines o enseñaros dónde está la Puta cafetería.

Vais a tener un bautismo con dos cojones y tened muy presente que vuestras cagadas pueden costaros la vida, costársela a vuestros compañeros o, lo que es peor, dañar a la agencia.

Pero ya está bien de acunaros y de palabras bonitas. Vamos al tema. ¿Frank?

Frank:

Gracias Señor Cabot,

Agentes, es imperativo localizar a **El Profesor**. Este es un agente quien se encontraba encubierto en la Universidad de Florencia.

Hace una semana que no nos envía informes de situación y sus últimas ubicaciones conocidas son su despacho en la universidad y su vivienda en las afueras de la ciudad.

Revisen minuciosamente ambos lugares y entrevisten a cualquier persona que haya tenido contacto reciente con él. No escatimen en recursos ni tiempo; la situación es crítica y su seguridad podría estar

comprometida. Informen de inmediato cualquier hallazgo.

Señor Cabot:

Está bien.

Para los que sepan hacer algo más que buscar perritos perdidos, tenemos una misión de VERDAD:

En el dossier pueden leer que François Dijon es el representante legal y testaferro de Taras Intercorp.

Taras lleva tiempo en nuestro radar.

Su nombre ha salido en numerosos tratos de tráfico de armas. Sospechamos que está detrás de ellas pero no tenemos más información.

François, desde hace unos meses, va el último jueves de cada mes al casino de Monte Carlo (Mónaco) y juega a la ruleta.

Sabemos que es un jugador consumado. Le gusta apostar fuerte y no le gusta perder; esa es nuestra puerta de entrada.

Vuestro objetivo es fácil: conseguir el portátil de François Dijon.

Nuestro análisis inicial indica que François suele dejar el maletín en la su habitación, pero no esperen que esté encima de la cama esperandoles, probablemente esté en la caja fuerte de su habitación.

Si no son completamente incompetentes, espero que consigan el portátil e información sobre Taras Intercorp.

Frank:

Está bien, creo que es suficiente.

¿Alguien tiene alguna pregunta?

En el momento que alguien pregunta, Cabot se levanta tranquilamente y se pira.