Poltergeist S.L

Si tienes problemas con los vivos ¿A quién vas a llamar?

Juego creado por SamuelVimes

Este juego tiene una licencia creative commons.

Sus fuentes e imágenes son de sus propios autores. Este juego participa en el concurso Rolero de Hierro 2017 con el tema “La paradoja” En este caso la paradoja es que los muertos son los que piden ayuda para enfrentarse a los vivos en esta ambientación. Los elementos escogidos son Comedia (género) + Retro (estética) + Se crea en el camino (ambientación)

Índice

4 _ Documento publicitario de Poltergeist S.L
5 _ Glosario de términos
6 _ Antecedentes sobre el mundo de Poltergeist S.L
7 _ Cómo rellenar el impreso de empleado
8 _ Trabajando para Poltergeist S.L
9 _ Cómo crear una sucursal
10 _ Las bases del contrato
11 _ La estructura del contrato
12 _ Actuación del Presidente de la Sucursal

Documento publicitario de Poltergeist S.L

Si estás leyendo esto, es que estás interesado en incorporarte a nuestra empresa, o mejor aún, recibir una franquicia para formar una sucursal de nuestra marca Poltergeist S.L.

Como ya sabrás, nuestra empresa se dedica a la honorable actividad de realizar sesiones de humanismo (contacto con los vivos) con un gran historial de éxitos a nuestras espaldas. Nos ocupamos de todo tipo de casos relacionados con ellos, ya que como sabemos por experiencia cada vivo es un mundo. Aunque te vamos a contar (al fin al cabo fuimos vivos en su día).

Nuestras tareas van desde el contacto con seres queridos (o no tanto) para dejar nuestras últimas volutades (o simplemente saber qué tal le va a tu hermana Angustias), resolución de crímenes dando los pasos necesarios para que los mortales sepan quien es el culpable y su modus operandi, saneamiento de mortales (incluyendo una póliza del mantenimiento del hogar, ya que de poco sirve alejar a los mortales, si luego derrumban tu casa) y en realidad, cualquier servicio que requieran nuestros clientes en su relación con los vivos.

No se apure pensando en si usted puede aportar su granito de arena en la empresa, como es bien sabido cada uno de nosotros, los muertos tenemos una variedad de habilidades fantasmales, incluyendo un poder especial que nos permite relacionarnos con el mundo de los vivos de forma más fuerte, por lo que sin duda podrá ayudarnos. Una lista de las habilidades más utilizadas por nuestros empleados (aunque no las únicas), pueden ser tales como utilizar los espejos como medio de comunicación, movimiento de objetos, cambios en la decoración (esas ventanas que se llenan de sangre no se hacen solas), reanimación de cadáveres, la siempre efectiva posesión de objetos o personas, etc.

Al contrario que los mortales no tenemos una moneda establecida. En este caso nos conformamos con la buena aptitud de nuestro cliente en la finalización de nuestro trabajo y el poder utilizar sus servicios en nuestros posteriores casos. Es por ello que es bueno mantener a nuestros clientes satisfechos.

Si aceptas nuestras condiciones, será un placer añadirte a nuestra plantilla y recuerda, ¿si tienes problemas a quién llamarás...?

Glosario de términos

Presidente de la sucursal (Presidente): El término que recibe el jugador que tiene la tarea de dirigir el juego.

Fantasmas, espectros, apariciones, no-muertos etc: Personajes jugadores, clientes o molestias para la realización del contrato.

Contrato: Partida de una sola sesión, donde los jugadores tendrán que arreglar un problema.

Fuentes de...: Anteriores clientes que se han sentido satisfechos y por eso ayudarán a nuestros fantasmas en posteriores contratos.

1d4/1d6: Dado de 4 caras o dado de 6 caras.

Antecedentes sobre el mundo de Poltergeist S.L.

Nos encontramos en los años 80 del siglo XX, además de muchos peinados y vestidos horteras, estamos viviendo un acelerón en la carrera tecnológica con las primeras computadoras personales y el auge de nuevos electrodomésticos que confortan la vida cotidiana. Hay nuevos empleos, la gente está empezando a olvidarse de los horrores de la guerra. El cine palomitero vive un auge donde las películas de acción se disparan (nunca mejor dicho) en ventas, hay un fenómeno sobre el cine Slashers y... La gente se va volviendo cada vez menos creyente. Y eso para nosotros los muertos es un gran problema. Las historias de fantasmas quedan en la anécdota y el olvido, los asesinos fantasmales, espectros y demonios son reemplazados por asesinos humanos en las leyendas urbanas, las casas encantadas son demolidas para poner boleras sobre ellas. Y por lo tanto los muertos no estamos contentos.

Desgraciadamente, ha pasado muchas veces en la historia que nos hemos tenido que amoldar a los avances de los vivos que no pueden dejar de avanzar. Imagínate, los pobres fantasmas pasaron de llevar señoriales togas a ponerse las armaduras de su familia, para posteriormente ponerse levita, para dios sabe cuántos cambios de moda en el último siglo. Puede que haya nuevas muertes, algunos se marchan atraídos por la luz, pero muchos otros se mantienen en sus antiguas casas y terrenos.

Nos hemos amoldado a estos vaivenes, pero este poco respeto por nuestra existencia es el colmo con niños que se compran trajes en halloween y se olvidan de la noche de difuntos, la oui-ja considerado un mero juego infantil y ni los fantasmas más osados se atreven a acercarse a los cines por la noche (algunos fantasmas más antiguos todavía tienen pesadillas con las imágenes en movimiento) para no ver esas películas burlonas sobre espectros. Los hombres han perdido el miedo a los muertos, por ende las casas encantadas cambian de dueños a pesar de su mala fama, los cementerios son escenarios de videos musicales, lo siniestro y oscuro se ha vuelto una moda, etc.

Por ello como réplica se ha creado una especie de "negocio" donde fantasmas que no tienen un lugar fijo de descanso al perder sus recuerdos de vivos por sufrir un accidente o crimen especialmente traumático. Por lo que estos fantasmas son considerados como de segunda categoría, o al menos, excéntricos han conseguido un nuevo objetivo y un hogar junto a sus pares y quizás algunas respuestas sobre su anterior personalidad. Poltergeist S.L ha abierto sus puertas en tu zona, es hora de demostrar lo que vales.

Cómo rellenar el impreso de empleado

Como en todo trabajo, los dirigentes de "Poltergeist S.L" necesitan conocer tus datos para controlarte… digo conocer tus distintos puntos fuertes (y también débiles) para un mejor funcionamiento de la empresa. Al tener como empleado objetivo a muertos que han perdido sus recuerdos tampoco necesitamos una historia exhaustiva de tu vida. Para esto se os pedirá que rellenéis ciertos parámetros que ahora mismo remito:

Nombre y apodo

Algunos fantasmas no recuerdan su nombre, por lo que es más factible que reciban algún apodo por sus características. Otros si lo recuerdan y podrán añadirlo a la hoja. Eso si todos tienen un apodo. ¡Estás cosas tiene el compañerismo (y la mala leche)!

Trabajo en la otra vida

Puede que los recuerdos se hayan olvidado, pero los antiguos hábitos de vida se mantienen en el subconsciente. Algunos han trabajado toda su vida, otros han tenido un hobbie importante etc… Todas estas habilidades se reflejan en su otra vida y suelen mantener esos "oficios". Una importante pista sobre como es una persona por lo que suele ser una pista sobre su antigua identidad. También sirve como descripción física del personaje.

Características

Todo buen trabajador tiene ciertas facultades, teniendo en cuenta que mentir en este caso no es una opción, se nos permitirá repartir 9 puntos con un mínimo de 1 en cada uno de ellos.

Debo aclarar, que los fantasmas no tienen sustancia física, todo viene por parte de los recuerdos o de lo que queda de la mente tras su fallecimiento. Por ello estas habilidades son todas mentales y corresponden a un tipo de comportamiento que se puede usar en diferentes acciones. Tened en cuenta que es bueno dejar una frase para describir porque tienes esa puntuación en cada una de tus características. Recordando que 1 es un nivel mediocre, 2 es un nivel normal, 3 un nivel grande y 4 un nivel brutal.

Violencia: Esta característica se usa cuando queremos aterrorizar o utilizar lo que su propio nombre indica sea con otros fantasmas, con parte del entorno o con los vivos. Tened en cuenta que la muerte es muy injusta, estas tan contento comiendo en un restaurante un pescado y de repente, te atragantas con una espina para terminar en el otro barrio con una noticia de coña en algún periodicucho local. Imagínate esa rabia contenida dentro de un individuo. Cuanto más injusta es la muerte sufrida del fantasma más rabia acumulara.

Calma: Esta característica se usa cuando queramos hacer una acción centrada, alejando nuestras emociones más primarias para arreglar de una forma pacífica u obtener algún conocimiento del entorno. Hay fantasmas que se encuentras más a gusto con esta segunda vida, sea porque su anterior vida era inaguantable o porque no habían dejado cosas sin terminar en la anterior. Curiosamente los fantasmas que tienen una puntuación alta en Calma suelen conservar más recuerdos, por ello no se sienten tan agobiados por su nueva "vida".

Manipulación: Esta característica se usa cuando queramos usar alguna herramienta o maquina utilizando nuestras habilidades fantasmales. Los fantasmas más antiguos les puede parecer que encender una tostadora es un trabajo de científicos (o para algunos más anticuados, de alquimistas). Por eso suelen ser reticentes a utilizarlos. Una gran puntuación en esta característica significa que eres un fantasma con una muerte más reciente (o que en la su anterior vida había sido más manitas, por ejemplo los que pintan sus minis sin que se les peguen los dedos).

Relaciones: Esta característica se usa para actuar en las relaciones, sea con muertos, vivos o animales. Los que tienen esta puntuación alta en la otra vida tenías un don de gentes o quizás la muerte les haya sentado muy bien. También era gente con un ego muy algo (por lo tanto una visión idealizada de su cuerpo original) o quizás fantasma con más antigüedad y por lo tanto conocimiento para saber de que hablar en que momento. Un ectoplasma lindo o una lengua de plata abre muchas puertas sea en esta vida o en la otra.

Habilidad destacada

Hay que tener en cuenta que los fantasmas tienen todo tipo de habilidades fantasmales que pueden utilizar a cada momento, pero al utilizarlas corren el riesgo de fracasar con cierta facilidad. En el caso de la habilidad destacada, les permite tener unos puntos extra cuando utilicen esta habilidad en particular. Según lo limitada que este la habilidad incluso podrían proporcionar puntos extra en la característica que uses para la acción donde quieras utilizarla. Por cada limitación se proporciona 1 punto extra. Pongamos un ejemplo: si un fantasma solo puede poseer a chicas rubias, le daría 2 puntos extra, porque solo podría utilizar su poder con mujeres y que fuesen rubias.

Proporciono una lista de posibles habilidades, pero ten en cuenta si has visto o leído alguna habilidad fantasmal y tienes pruebas fehacientes de ello, se puede utilizar.

Lista de posibles habilidades:

- Poseer objetos
- Poseer personas
- Mover objetos
- Poner maldiciones
- Hablar con los vivos (susurrar o cosas parecidas)
- Cambios cosméticos (poner manchas de sangre en las alfombras por ejemplo)
- Poseer un cadáver
- Hacer ruidos extraños

Tara

En cada habilidad destacada nos encontramos con una tara acorde con ella. Que práctica hará un poco más complicada la no-muerte al empleado. Por ejemplo: si el fantasma posee cadáveres con más facilidad, no dejará de provocar un olor pútrido a su paso o puede que tenga ciertos comportamientos similares que la persona o animal que poseyó durante un tiempo o similar.

Sean creativos con sus taras.

Ficha de Ejemplo

Nombre y Apodo: Robert "Calambres"
Trabajo en la otra vida: Peluquero
Violencia: 3 Odio esos peinados tan poco a la moda
Calma: 1 Nunca puede quedarse quieto
Manitas: 2 Ponme una hoja en mis manos
Relaciones: 3 Siempre entre la jet set
Habilidad destacada: manejo de los aparatos electrónicos
Tara: Se mueve con espasmos cerca de un aparato electrico

Trabajando para Poltergeist S.L

Las reglas de este juego priman la sencillez y la narración. En la práctica el juego consiste en que el Presidente narra la situación y los jugadores narran sus acciones por turnos teniendo en cuenta su antiguo trabajo, usando sus habilidades espectrales. Se tira tantos dados como puntos tenga la característica que crea más correcta para la acción el Presidente. Siempre teniendo en cuenta de que si un jugador usa su poder, puede que tenga más dados que usar para la acción. Hay que tener en cuenta que un Presidente puede tener a bien retirar algún dado (o dados) por qué la acción le parece muy complicada. Y el resultado más alto es el resultado que tenemos que observar en la siguiente tabla:

Tabla de tirada de habilidad/característica

6 _ Describe el resultado de forma que quedes como un jefe ¡Te lo has ganado! Ahhh y además gana 2 puntos de sucursal

5 _ Describe el resultado de forma exitosa y gana 1 punto de sucursal

4 _ Describe el resultado, pero describe algún detalle que tenga un efecto negativo o humorístico

3 _ El Presidente decide tu destino aunque da un detalle positivo a la acción

2 _ El Presidente decide tu destino aunque sugieres algo negativo que haya pasado.

1 _ El presidente se ensaña, ¡y con razón!

Pidiendo ayuda a los antiguos clientes

Obviamente se van a quedar cortos de dados y es por eso que sabiamente las sucursales gracias a sus lazos de gratitud con antiguos clientes pueden utilizar su ayuda. De esta forma los empleados pueden recibir dados adicionales en contadas acciones para tener más posibilidades de éxito. Estas reservas son llamadas fuentes de invocación. Cada una de ellas proporciona dados para cada una de las características. Aunque teniendo en cuenta de que cada utilización de estos dados termina con una deuda que deberá ser pagada.

Fuente de Violencia: Hay fantasmas que les sobran las ganas de camorra y tras un buen trabajo puede que proporcionen al equipo una ayuda para su trabajo. A cambio, el jugador que haya recibido el dado/dados tendrá que realizar una acción con 1d4 posteriormente, sea porque el Presidente se lo pida o porque el la realice por sí mismo.

Fuente de Calma: Hay fantasmas que han trascendido la no-vida y las ven venir de lejos, saben cuando pararse y reflexionar en vez de dejar que la situación se descontrole. A cambio, el jugador que haya recibido el dado/dados tendrá que realizar una acción con 1d4 posteriormente, sea porque el Presidente se lo pida o porque el la realice por si mismo.

Fuente de Manipulación: Hay fantasmas novatos que saben de estas cosas tan modernas (malditas tostadoras) y que pueden ayudar a los empleados con ellas. A cambio, el jugador que haya recibido el dado/dados tendrá que realizar una acción con 1d4 posteriormente, sea porque el Presidente se lo pida o porque el la realice por si mismo.

Fuente de Relaciones: Hay fantasmas con suficiente labia o buena presencia que saben como abrir puertas que de otra forma estarían vedadas. A cambio, el jugador que haya recibido el dado/dados tendrá que realizar una acción con 1d4 posteriormente, sea porque el Presidente se lo pida o porque el la realice por si mismo.

Al coger uno de esos dados (o varios), uno de los anteriores clientes aparece y ayuda en la acción. Por eso el Presidente debe de tener en cuenta a los antiguos clientes (y

crearlos como si fuesen personajes jugadores) No solo para convertirse en pnjs divertidos sino que a la larga podrían servir como personajes de reemplazo en caso de retiro.

Confiándose al cliente

Los clientes desean conocer como se ha dado la misión, es por ello que los fantasmas a veces pueden interrumpir la acción, para sentarse en un sillón aparte y comentar detalles que de otra manera no se conocerían. Tales como aspectos de la personalidad de otro de sus compañeros, aparición de algún aspecto de la escena que hasta entonces no conocíamos o elementos similares. Cada jugador podrá hacer una de estas confesiones y el jugador afectado (si es el caso) puede rechazar este añadido, pero si lo acepta se obtendrá un punto de sucursal. En tanto los añadidos en la escena se incorporarán sin ninguna pega del Presidente.

Ejemplos:

Tirada de ejemplo: Robert utiliza su Violencia para asustar a una ancianita haciendo que la aspiradora la persiga por toda la habitación. Lanzaría 3 dados + 1 dado por su habilidad especial. Si cogiese un dado de la fuente de Violencia, lanzaría 5 dados. Su resultado más alto es un 5 por lo tanto el jugador narra la acción y recibe un punto de sucursal. Si hubiese cogido un dado de la fuente de Violencia, en algún momento de la partida debería tirar solamente 1d4 para una de sus acciones.

Confesión de ejemplo: Tania decide que Robert en el fondo es un amante de los gatos, por lo que declara que va ir al confesionario y en él declara como Robert decide proteger al gato de la anciana en vez de la valiosa vajilla que el cliente especifico proteger en el contrato.

Cómo crear una Sucursal

No te preocupes, el papeleo ya está hecho y solo falta rellenar la ficha donde se nos indica los diferentes recursos de las fuentes. Por cada dos puntos o fracción que se reparte en cada una de ellas corresponderá a un cliente satisfecho que nos devuelve el favor por nuestros servicios y como tal, tenemos que escribir su nombre, antiguo empleo y poder destacado que puede utilizar en el caso de ser invocado (proporcionando un dado extra gratuito).

Usualmente los jugadores empezarán con una sucursal pequeña de 5 a 10 puntos (7 puntos es un punto medio interesante), pero claro quizás los jugadores quieran empezar con una sucursal media de 11 a 15 puntos. Si alguna vez se jugará con la central hablaríamos de 30 puntos y es capaz de alborotar una ciudad entera, hechizándola por completo.

Ejemplo de Sucursal:
Los trabajadores empiezan con una pequeña sucursal de 7 puntos. Que reparten de la siguiente manera: 2 en Violencia, 3 en Calma, 1 en Manitas y 1 en Relaciones. Al lado de cada una de estas fuentes escriben una pequeña descripción de 5 fantasmas que les ayudarán cuando sean invocados,1 en Violencia, 2 en Calma (1 por cada 2 puntos o fracción), 1 en Manitas y 1 en Relaciones.

Las bases del contrato

La creación del contrato

Toda sucursal quiere crecer, obteniendo a su vez más contactos y por lo tanto más notoriedad. Para ello tiene que realizar exitosamente los contratos que los clientes tengan a bien proporcionarles. Estos contratos tienen una puntuación que deben rellenar con puntos de sucursal para que los jugadores completen la tarea. Normalmente es el doble de la puntuación actual de la sucursal. Por ejemplo una sucursal de 5 puntos obtendría misiones de 10 puntos a rellenar.

Estrés en el contrato

Por supuesto durante la misión hay altercados, cosillas que no se pueden controlar y que terminan provocando muchos problemas. Esto se controla con las casillas de estrés. El estrés es activado cada vez que se realiza una acción con un resultado de 1, 2 o 3 en el dado. Siempre hay que tener en cuenta de que si el nivel de estrés esta por encima de lo permitido, pasarán cosas muy malas. Usualmente el estrés es 2 cuadros para misiones de 10 a 20 puntos, 3 cuadros para 22 a 40 y 4 cuadros en superiores. Cada misión tiene un nivel de estrés que el Presidente tendrá que configurar. Por ejemplo, una misión de expulsión podría aceptar muchas tiradas de agresividad, pero una de investigación no aceptaría muchas.

Ejemplo: Una misión de 14 puntos tendría un estrés de 2 cuadros al estar en la franja de 10 a 20 puntos.

El estrés se divide en dos partes, la parte que proviene del binómino Violencia/Calma y el otro Manitas/Relaciones. Cada vez que se une una característica contraria el estrés subirá o bajará.

Si el estrés sobrepasa su umbral hacia una de estas partes, suceden cierto tipo de cosas:

Si se supera la Violencia, el hogar del fantasma acabará amenazado, sea por que los humanos han decidido demolerlo por la terrible experiencia que han vivido o porque ha habido un accidente catastrófico.

Si se supera la Calma, los humanos o fantasmas se sienten tan cómodos que no actúan como deberían o les cuesta mucho seguir un rumbo indicado por los efectos fantasmales.

Si se supera Manitas, puede que haya una sobrecarga de tensión o que el instrumento deje de funcionar.

Si se supera Relaciones, se os ha visto el plumero y la persona o fantasma no quiere saber nada de vosotros.

Cada vez que se supere alguno de estos límites se añade una marca al lado del casillero de estrés, por cada marca se elimina un punto final al conteo de recompensas, tened en cuenta que estas marcas no se eliminan.

Aunque si se pone un plus de peligrosidad aumenta 3 puntos. ¿Qué puede hacer peligrosa una misión para alguien que ya esta muerto? Cosas como exorcismos, cazadores de fantasmas, artefactos sagrados, etc.

En este caso se añade una regla adicional. Si se llega superar en algún contador por 2 marcas de estrés, el jugador que haya realizado la acción que haya provocado la marca se quita un punto de una de sus características, que podrá rellenar a cambio de 3 puntos de al final de su contracto o a cambio de una escena de recuerdo (se tratará posteriormente), los siguientes jugadores que fallen recibirán igual destino. Si algún empleado termina con una característica a 0 por esta causa se termina la misión, recibiendo 3 puntos de sucursal como consolación por qué el cliente se compadece de vosotros.

Ejemplo: Nos encontramos en un contrato de dificultad 10, por lo que tiene resistencia de 2 de estrés, en este caso una cita, por lo que las características que más tiradas fallidas resistirán serán Calma y Relaciones con dos puntos cada una de ellas.

Mortimer el fantasma realiza por enésima vez una tirada de Relaciones, desgraciadamante fracasa en su tirada, ya se han tachado las dos casillas de Relaciones y se habían fracasado anteriormente 2 tiradas más, Mortimer tiene que quitarse un punto de una de sus características.

Escenas de Recuerdo

A veces los fantasmas que pertenecen a la sucursal recuerdan un detalle de sus vidas pasadas, esto les permite dejar limpiar las reservas de estrés (las marcas fuera de las casillas no se borran) o sanar 2 puntos de características mermadas por una misión peligrosa. Este recuerdo deberá ser apuntado en la ficha.

Se les permite solamente una escena de Recuerdo por cada habilidad especial que tengan en un contrato. Teniendo en cuenta de que si alguna vez se llega a 10 recuerdos está será su último contrato, sea porqué se retira (convirtiéndose en un contacto más para la fuente) o deja el mundo de los espíritus para saber que hay más allá de la luz (al recordar quien es en realidad).

La estructura del contrato

El contacto

El espíritu interesado en los servicios de Poltergeist S.L se acerca a la sucursal, lo que es un gran logro teniendo en cuenta lo difícil que es para ellos moverse de su "hogar" y le cuenta en grandes rasgos como es su problema con los vivos (o con los muertos). Estos problemas pueden ser de todo tipo desde reconciliaciones con vivos, expulsar a ocupantes indeseados, dar las pistas para resolver su crimen, una última cita con su amor verdadero etc… Eso sí, una cosa es claro, NO MATAMOS VIVOS, principalmente por qué ya tenemos bastantes locos en el vecindario como para añadir uno más.

Para inicio más sencillo pongo esta tabla que puede aportar ideas iniciales para la partida, para obtener el encargo solo ha de realizarse 4 tiradas con 2d6, el resto es cosa del Presidente:

Tirada	Personalidad	Antiguo Empleo	Tipo de servicio	Lugar
2	Libidinoso	Aristócrata	Comunicación con vivos en	Alcantarillas/Metro
3	Aburrido	Policía	Descubrir asesino en	Área de descanso
4	Escéptico	Estudiante	Invocación en	Restaurante
5	Enfadado	Empleado municipal	Expulsar vivos en	Hotel/Motel
6	Impaciente	Tendero	Cena romántica en	Edificio público
7	Extraño	Ama de casa	Enmendar una injusticia en	Bloque de apartamentos
8	Ansioso	Jardinero	Reventar sesión de espiritismo en	Almacén/Oficina
9	Aterrorizado	Hombre de negocios	Ocultar suceso ocurrido en	Casa antigua
10	Tranquilo	Médico	Provocar desastre en	Castillo
11	Entusiasta	Modelo/Modista	Protagonizar un programa de TV en	Hospital
12	Hastiado	Delincuente	Fiesta de Halloween en	Parque de atracciones

Investigación/Indagación

Aunque nuestro cliente nos cuenta en mayor o menor medida sus problemas. Hemos aprendido a golpes que los clientes pueden reaccionar de forma bastante drástica ante nue stro comportamiento en su hogar. Es por ello que preferimos que se quede aparte hasta la finalización del trabajo y por ello nos toca hacer una investigación pormenorizada del lugar, posibles sujetos tanto vivos como muertos etc… Es cuestión del Presidente apuntar cada elemento que las indagaciones del grupo saque a la luz antes de que empiece la operación en serio.

Planificando

Cuando los datos han sido recopilados es hora de que los fantasmas más capaces de juntar unas ideas lo hagan y realicen un plan que llevar a cabo. Aunque nunca se sabe en que terminará el contrato, es mejor ir sobre seguro ya que el caos puede provocar que no se termine.

Realizando el plan

Es hora de que los empleados con toda la información obtenida, se luzcan en lo que mejor saben hacer. Que utilicen sus poderes, sean todo lo espantosos, templados, mañosos o seductores que sea necesario etc. Por supuesto, puede que lo pensado anteriormente termine en agua de borrajas, pero así es el trabajo de "Poltergeist S.L". Un pequeño caos.

Ultimando detalles

Después de una misión llega el tiempo del descanso, el estrechón de manos, la visión del alba tras una noche demencial y por supuesto, de las recompensas, sea en forma de nuevos enlaces para nuestra sucursal por el cliente satisfecho (con sus correspondientes puntos para las diferentes fuentes) o el aprendizaje de nuevas habilidades fantasmagóricas. Los puntos recibidos por realizar una misión pueden o bien reponer (y aumentar) las fuentes o un jugador (o varios) puede pedir que el fantasma le enseñe el poder a cambio de 3 puntos. Aunque esto último tendrán que estar de acuerdo todos los jugadores.

Actuación del Presidente de la sucursal

Las partidas de Poltergeist S.L pueden ser algo caóticas y la figura del Presidente es cuanto menos primordial para resolver la mayoría de situaciones. Este juego cede una gran parte de la narración a los jugadores. Si bien el Presidente describe las situaciones y actúa con los pnjs, el jugador en sus tiradas tiene bastantes posibilidades de llevar la batuta en el resultado de la acción que bien podría cambiar el rumbo que hasta entonces se había tomado en el contrato.

Tonos

Humorístico: donde los pnjs son arquetipos tratados de la forma más risible posible. Donde el Presidente se frota las manos con cada 1 en el resultado de los dados, humillando al jugador. Y los personajes se ven más incapaces de lo que son y se prima que los jugadores entre en el confesionario para ponerle etiquetas graciosas al resto de jugadores, que añadan putadas al resto en las acciones. En este estilo de juego es desaconsejable que utilicen las reglas opcionales de misión peligrosa, bastante tendrán con el estrés (que siempre está presionado) y con las "ayudas" de las fuentes, que si bien te proporcionan dados extra, luego tendrás que pagarlos con un dado que lo más normal es que proporcione estrés. Y si coge muchos dados para tener éxito en la tirada para maximizar el resultado, puede que los necesiten en la ronda final… Será un desastre, pero un desastre divertido.

Humor negro: Si bien puedes hacer partidas con un humor blanco más bien basada en la humillación de los jugadores. Bien se puede convirtiendo en un conjunto de bromas que haría sonreír a la familia Adams. Cuando hay un fallo en el dado, bien puede ser que el jugador no reciba el daño y si el entorno o el pnj. Pongamos de ejemplo a una limpiadora a la que un fantasma va a asustar utilizando la televisión para dar un tétrico mensaje, pues al pifiar la limpiadora va a apagar la televisión del cable y se electrocuta quedándose en el punto crujiente. O cada fallo en estrés convierte la lujosa casa familiar en un queso gruller porque ha enloquecido el albañil al poseerlo uno de los jugadores para encontrar un cadáver emparedado. En este tipo de tono es muy aconsejable la regla opcional de misión peligrosa. Nada más divertido que añadir a curas rezando, cazafantasmas hacien-do boquetes o demonios con chis-tera y cuernos dando guerra por el lugar del contrato.

También podemos tocar el tema de los monstruos ¿En la ambientación de Poltergeist S.L hay más cosas sobrenaturales aparte de los personajes? Meter cosas como hombres-lobos adolescentes, monstruos de Frankestein intelectuales y demás criaturas satíricas frente a los monstruos más tradicionales, bien podría ser un buen añadido a la partida.

Aunque no creo que sea el tono predilecto para esta ambientación, bien podrían darse partidas de misterio e incluso de terror, pero solamente con unos jugadores concienciados y obviando algunos de los puntos temáticos del juego.

Ahora hablemos de los contratos. En cierto modo el escenario del contrato suele jugar a favor del humor, describir aunque sea someramente cada zona de él puede resultar interesante sobretodo para ver como degenera tras las acciones de los personajes. Tampoco se necesita un mapa muy detallado, con una hoja donde indicar las habitaciones (o zonas) más importantes vale. Especialmente interesante es el seguimiento de los pnjs, que entrarán y saldrán de la escena. Dejalos que vayan dando tumbos por la casa (o parque o hospital etc), movidos tanto por los resultados de los dados como por sus propias inercias personales. No los describas demasiado, deja que los pjs formen su personalidad e incluso si alguno les cae en gracia puedan aparecer en posteriores partidas.

Inspiraciones para partidas

Este juego bebe en gran medida de un juego de rol llamado Inspectres, donde se interpretan a cazadores de monstruos en general y fantasmas en particular. Pero también del cine clásico de fantasmas como es "Al final de la Escalera", "Portergeist" o de obras más modernas como "Expediente Warren", aunque el humor negro de "Evil Dead" le viene como anillo al dedo. Por supuesto, no me puedo olvidar del juego de ordenador "Ghost Master" donde interpretas a un señor de los fantasmas en todo tipo de misiones sobrenaturales con un toque de humor muy acertado.

Ficha

Nombre/Apodo:

Trabajo en la otra vida:

Violencia

Calma

Manipulación

Relaciones

Habilidad destacada:

Tara:

Estrés