

Añadir carácter a los PNJs, rápidamente (I)

Author : Rasczak

Todos estaremos de acuerdo en que tampoco vamos a escribir una novela sólo para darle mucha profundidad a un personaje no jugador de los muchos que pueden aparecer en una partida, que incluso puede estar criando malvas después de una sesión de juego (sobre todo si no está llamado a convertirse en el némesis de los PJs), pero como lo que nos interesa tampoco es ganar un premio al que más escribe, procuraremos que la cosa sea lo más resultona posible sin que tengamos que dedicarle mucho tiempo ni se nos licuen las neuronas del esfuerzo. Eso sí, ojo, nada nos impide escribir la novela si queremos o dejarnos días y días desarrollando el personaje, este artículo no va en ningún momento contra eso, sino a conseguir con poquito esfuerzo que no todos los PNJs sean clónicos entre sí. No me voy a meter en motivaciones ni en el trasfondo del personaje, todo eso está bien para explicar por qué el personaje es como es y qué hace metido en la historia (me reservo el derecho de tratarlo en el futuro), lo que me importa ahora mismo es el aquí y el ahora, el cómo es el personaje, qué clase de trato van a tener con él y qué recuerdo va a dejar.

Un método efectivo y rápido a más no poder, es el de los tres rasgos más la marca distintiva, a saber: tenemos que hacer una pequeña lista de los tres rasgos que más representan al personaje en cuanto a personalidad y comportamiento y alguna pequeña cualidad física que lo haga fácilmente identificable.

Los rasgos de personalidad podrían ser cualidades como arrojado, cobarde, nervioso, histérico, calmado, observador, expresivo, gruñón, y en general cualquier adjetivo que describa una parte importante de la personalidad. Si lo aplicáramos a algún personaje conocido, podría ser tal que así:

- Indiana Jones: valiente, curioso, inteligente.
- Darth Vader: siniestro, amenazador, gélido.
- Malcolm Reynolds: arrojado, irreflexivo, cínico.
- Sherlock Holmes: cerebral, frío, observador.

Eso nos da una idea de cómo es el personaje y cómo se comporta, en tres simples palabras; y nos puede servir perfectamente como una guía del comportamiento habitual del personaje y de la manera en que se va a relacionar con otros personajes, tanto jugadores como no jugadores. ¿Por qué es así cada uno? Seguro que podríamos escribir páginas y páginas contando su historia (incluso una nueva trilogía), pero lo importante es que es así ahora y es con ello con lo que tendrán que lidiar. La idea en cualquier caso, es materializar en pocas palabras las ideas principales de la personalidad del personaje, de forma que a partir de ellas podamos utilizarlo sin más que expandir las cualidades que se presuponen asociadas, por ejemplo, un personaje gélido tendrá un gran autocontrol, seguramente será cruel, con una moral como mínimo discutible, de manera que con una simple palabra podemos describir de una manera somera muchas otras pequeñas cualidades del personaje que son importantes para la interacción dentro del juego.

No necesitamos mucho más, si tenemos claro que un personaje es amenazador, automáticamente ya tendremos en mente que tiene una mirada penetrante, que sus movimientos resultan de una violencia contenida incluso en los momentos de calma, que habla de manera tajante y que, como se dice coloquialmente: no tiene el chichi para farolillos. Un personaje cándido, será en algunos aspectos algo aññado, sencillo, tal vez entre en la categoría de “bueno hasta ser tonto”.