

Añadir carácter a los PNJs, rápidamente (II)

Author : Raszczak

No vamos a sustituir una descripción completa de nuestro antagonista principal con tres palabras (espero que a ninguno se le haya pasado por la cabeza), pero estoy seguro de que los personajes de importancia secundaria o incluso terciaria, pueden ganar mucho y muy fácilmente con este sistema. Por supuesto que en caso de personajes importantes o si somos detallistas, no está reñido con dedicarle una descripción al detalle.

Sin embargo, se nos queda coja la cosa si sólo materializamos el personaje en sus rasgos de carácter, hay que darle una imagen característica. No nos engañemos, una imagen vale más que mil palabras pero hasta la imagen más impactante se nos queda clavada por medio de una sola palabra o unas pocas. Todo el mundo recuerda a Darth Vader, es un personaje con carisma a pesar de que en la mayor parte del tiempo que sale, es poco menos que una columna negra con capa que ni dice ni hace (y tal vez sea precisamente por eso mismo), simplemente está. Sin embargo tampoco es el único malo que va de negro, es de pocas palabras y estrangula sin más a quien le contradice.

¿Qué es lo que marca la diferencia entre personajes que podrían ser prácticamente iguales? Aparte del propio carisma del personaje (que aunque le pongas el más alto en la ficha, eso es algo que no afecta a tus jugadores), siempre hay un rasgo físico distintivo que hace a un personaje diferenciarse y ser recordado. ¿Qué rasgo clásico de Indi es el que cuando lo ves, te hace pensar inmediatamente en él y no en otros aventureros del mismo palo, como el Allan Quatermain de Richard Chamberlain? Ni más ni menos que un sombrero, un simple y sencillo sombrero fedora.

Repitiendo el proceso de antes:

- Indiana Jones: sombrero fedora.
- Darth Vader: fuerte sonido de respirador.
- Malcolm Reynolds: un aire marcadamente "wildwest".
- Sherlock Holmes: una pipa.

Cada uno de esos personajes tienen más de un rasgo clave, en el caso de Indi es también el látigo, en el de Holmes el gorro de caza, pero a menos que nosotros estemos planeando un PNJ cuya andadura se vaya a estirar a lo largo de muchas aventuras, tampoco tendremos tiempo (ni necesidad) de enfatizar muchos rasgos clave: a veces menos es más. Por eso nos limitaremos normalmente a centrarnos en lo más característico, no es que nos de igual todo lo demás, sino que de la noble patrona de piel nivea, ojos grises de infinita profundidad, pelo castaño de reflejos en tonos miel, ataviada siempre con vestidos ceñidos a su impresionante figura con las mejores sedas y bordados en hilo de oro y platino,... bueno, sinceramente, yo he visto ya docenas de PNJs así, pero tal vez cambie si enfatizas en cada una de sus apariciones que usa un perfume de intenso olor dulzón. No necesitas más, simplemente dos o tres apariciones en que a los jugadores les llame la atención el olor dulzón, y a menos que seas muy retorcido, la próxima vez que huelan algo dulzón, enseguida les vendrá a la cabeza esa

PNJ concreta.

Cicatrices, marcas de cigarrillos o puros, tics nerviosos, barbas monumentales, cojeras, la dentadura podrida, una coletilla al hablar, etc. Las posibilidades son infinitas y si lo haces adecuadamente, incluso puede que con sólo una vez en la primera descripción del personaje ya sea suficiente para que los jugadores jamás olviden el personaje.

Aunque claro, todo eso no serviría si empiezas a repetir marcas. Una cicatriz que cruza la mejilla está muy bien, pero probablemente hay demasiados tipos duros que la tengan y ya a nadie le llame la atención en ese contexto, pero si esa misma cicatriz la lleva una adolescente, es otra historia; una pata de palo no es nada que llame la atención si el personaje es un pirata, pero a lo mejor hace destacar más a un monje borrachín. Una periodista rubia que fuma en pipa, un matón con acento gallego, un barman que cuando habla repite siempre las cosas dos veces, un detective que lleva una chupa que parece hecha con piel de vaca,...

Creo que se va pillando la idea. ¿No? De hecho, creo que la cosa es tan obvia, que reto (tampoco es muy difícil) a los lectores a que identifiquen a los personajes (reales y de ficción), que tenía en mente a la hora de escribir algunos de los ejemplos.