

Cómo crear PJs y PNJs

Introducción

Con el paso de los últimos años y según voy conociendo más jugadores de rol relativamente jóvenes me doy cuenta del daño que ha hecho el sistema D20. No digo que la idea de crear un sistema abierto y genérico sea mala (ahí está GURPS desde hace décadas), el problema es que es un sistema muy malo en muchos -demasiados diría yo- aspectos, como la creación encorsetada de PJs, por ejemplo. Otro problema es que desde su posición dominante en el mercado sienta cátedra y vicia a los jugadores noveles.

El otro día, en una conversación sobre PJs que habíamos tenido en el pasado (costumbre común entre jugadores de rol que acaban de conocerse) alguien hablaba de un *genasí-del-viento-guerrero-psiónico-de-la-muete* con no sé cuantos objetos mágicos que era capaz de matar dragones a escupitajos. Naturalmente yo vi su órdago y contraataqué mi PJ del Anima *semi-titán-tecnicista-con-90-de-elan-de-la-muete* que mató a un dios para salvar al mundo. Claro que en aquella ocasión yo era todavía un jugador con pocas partidas como jugador y el master tenía poca experiencia como tal.

Llegados a este punto uno no puede más que reflexionar: ¿Qué demonios les pasa a nuestros PJs que al final no son más que una combinación de raza-clase-nivel? ¿No es un poco triste que los juegos de rol terminen pareciendo poco más que un videojuego adaptado al papel?

Esto no es sólo culpa de las ediciones de Dungeons and Dragons, claro, pero si podemos ver muy claramente el problema poniendo a dicho juego de rol como ejemplo. "Me voy a hacer un monje ghizerai porque tiene la ostia de bonos para esa raza. Y cuando suba unos niveles, me hago multiclase hechicero". Mal. Los PJs no deberían hacerse pensando sólo en términos de estadísticas, eso hace PJs previsibles y sin ningún encanto. Hace muchos años, leí un artículo en la revista Dragón donde explicaban cómo crear PJs y villanos memorables, yo intentaré hacer mi propia versión del mismo.

Personajes Jugadores

Los Personajes Jugadores son aquellos que llevan los jugadores y son los protagonistas de los juegos de rol. Esto de que son los protagonistas es cierto, pero dependiendo del número de jugadores de las sesiones hay que matizar este concepto. Si una campaña es jugada por 2 ó 3 PJs estos pueden ser todo lo especiales y raros que se quiera sin que las sesiones se resientan, pero cuando una campaña es participada por 8 ó 10 jugadores, la cosa cambia. Si bien los directores de juego deben adaptarse a los jugadores cuando planifican y desarrollan sus campañas, los jugadores deben adaptarse a las circunstancias y colaborar con buenos PJs.

Cuando en una partida hay 10 PJs no podemos pensar en una historia con 10 protagonistas... ¡serían un caos! Sería mejor pensar en una gran historia con 10 secundarios de lujo: la auténtica protagonista es la historia construida entre todos los jugadores (director de juego incluido).

Partiendo de esa premisa, los PJs no deberían ser ni demasiado arquetípicos ni demasiado extravagantes. No debería una cosa rarísima con decenas de cosas especiales que le da ventaja respecto a otros porque estamos jugando a rol, no a munchking. Además, si uno lo hace, ¿porqué no todos? Poniendo el ejemplo del D&D, un grupo donde todos los jugadores son semi-dragones, semi-celestiales y semi-infernales, el ser semi-la-ostia pierde gracia y convierte lo que debería ser extraordinario en algo vulgar.

Tampoco deberían ser muy arquetípicos porque si todos los jugadores son otro guerrero enano más u otro mago elfo más... ¿Qué hace especial a los jugadores? ¿Qué los diferencia del resto de los PNJs? Pues lo que los diferencia es su trasfondo y su historia, que es lo que además puede aportar algo especial (un objeto mágico heredado, un contacto en tal ciudad, un viejo enemigo, un mapa codificado, etc.). Más aún, los PJs deberían primero tener un trasfondo y luego una hoja de personaje y no al revés.

¿Y cómo va esto del **trasfondo**? Bueno, el trasfondo es la historia que tiene el PJ a sus espaldas y lo que le ha hecho ser como es: el resumen de su vida hasta que empieza a jugar. Pueden ser unas pocas líneas o un pequeño dossier. Por poner dos ejemplos de PJs, *Godofredo el Grande* (D&D, primera edición) tenía un trasfondo que se resumía en 4 líneas (noble exiliado de los reinos del norte tras la muerte de su padre en extrañas circunstancias), mientras que *Jacob ben Jousé Levitz* (Kult, segunda edición revisada) tenía 6 páginas de trasfondo, historia familiar, cronología, dibujos... ¡su vida daba para hacer 3 PJs completos! Cada jugador debe adaptarse a los requerimientos de su director de juego y hacer un trasfondo acorde de la campaña, pero como mínimo unas pocas líneas siempre serían bien recibidas.

Otro punto a tener en cuenta es su **personalidad**, ¿Qué hace que actúe de determinada forma? ¿Qué se pueden esperar los demás PJs de él? Para mí es fundamental que tras unas pocas sesiones los jugadores conozcan a los PJs sean capaces de suponer hasta cierto punto qué harán. La personalidad del PJ puede apoyarse en 2 ó 3 puntales básicos como un par de frases que diga mucho ("¡Por el gran batracio verde!") o un rasgo de personalidad atípico particularmente marcado (bondadoso, ingenuo, generoso, muy bocazas o... ¿qué tal un guerrero cobarde?).

Ningún PJ está completo sin algún otro rasgo que lo complete, como una habilidad especial, una mascota o una costumbre extraña, aunque esté fuera de las reglas del juego. Yo ahora mismo en una de mis partidas llevo un guerrero que es poeta, y no hay reglas específicas para esto, pero da lo mismo, no todo lo que pone en la hoja de personaje tiene que valer para algo en el juego.

Otra manera de particularizar un PJ es darle una tara que no entorpezca demasiado el juego o un objetivo mayor que tiene que cumplir. Por tara me refiero a un guerrero que pudo haber perdido una mano hace años y por eso lleva el escudo atado al antebrazo o un investigador privado que tiene un asma horrible y no puede realizar esfuerzos físicos continuados. Y por objetivo un vampiro que intente por todos los medios conocer cosas sobre la Golconda o un caballero medieval que desprecie el vil metal, haya hecho voto de pobreza y sólo participe en las misiones de sus compañeros a cambio de su manutención.

Finalmente, decir que los extremos nunca son buenos. A los directores de juego no suelen gustarnos los PJs amnésicos, los ciegos con un oído sobrenatural (eso no es original, Stan Lee ya inventó hace años a Dare Devil), los artistas marciales de la “muete” que a cambio de no usar armas de fuego tienen poderes místicos que sobrepasan las leyes de física o katanas capaces de cortar limpiamente un motor de coche... en definitiva, los extremos. Estas cosas no son originales: son predecibles y a la larga terminan cansando o desequilibrando las cosas.

Resumiendo:

- Dale un trasfondo para saber de dónde vienen el PJ.
- Escoge algunos rasgos particulares (una frase, una manía, una afición).
- Evita los extremos y las extravagancias.

Personajes No Jugadores

Los Personajes No Jugadores son todos los personajes que aparecen en una campaña y que no son llevados por los jugadores e incluyen desde el mozo de cuerdas sin nombre hasta el poderoso mago que contrata a los jugadores, pasando por el traficante de información, el médico clandestino o el maldito personal de seguridad de la biblioteca que no deja a los PJs sacar esa copia original de *Culten des Ghoules*.

La mayoría de los PNJs no necesitan ningún tipo de esfuerzo por parte del director de juego, este simplemente dice que les atienden el típico tabernero gordo con manchas de grasa en el delantal y ya está, pero en el caso de los PNJs más relevantes ya son harina de otro costal. Para este caso el master tiene básicamente tres opciones: la más cutre de todas es no hacer nada y dejar que los jugadores se imaginen como es el malvado hechicero o el pirata informático con el que tratan en 2 de cada 3 partidas. Esto no siempre es mala idea ya que hace el juego más fluido. De hecho, en el clímax de una buena escena, pararse a describir en exceso un PNJ no es buena cosa porque no sólo se pierde ritmo, sino que probablemente los jugadores no le presten la atención debida.

La segunda opción es sólo para PNJs con una gran presencia durante la campaña, como es el caso del antagonista principal y es, ni más ni menos que hacerlo como si fuese un PJ más. Yo esto casi nunca lo hago excepto en campañas de Vampiro, en los que me gusta crear un montón de PNJs muy detallados para que los jugadores tengan una sensación de que están

rodeados de personajes reales. Esto es especialmente importante en partidas en las que hay mucha interacción social.

Finalmente, existe la opción intermedia: ni tanto ni tan poco. En general, para un PNJ que interactúa más o menos con los jugadores pero que no juega un papel muy importante, lo mejor es tener algunas anotaciones que lo particularicen un poco, pero nada más. Algún rasgo físico especial como una manera de hablar, una actitud, unas ideas políticas muy claras sobre algo que no tenga que ver con su papel principal... estas cosas hacen al PNJ menos plano y más fácil de recordar.

Grandes antagonistas

De todos los PNJs con los que los jugadores se encontrarán hay uno que destaca especialmente: el gran antagonista, enemigo acérrimo y jurado que los PJs persiguen durante toda la campaña. Muchas veces este enemigo es el villano que los jugadores buscan derrotar al final de toda la historia, pero otras es un PNJ importante que rivaliza con ellos, y no siempre tienen que cumplir el objetivo de "monstruo final". Lo que sí que tienen todos estos PNJs en común es que son odiados por los jugadores por igual y hacen que estos se unan entre ellos.

Diseñar un gran antagonista no es muy diferente a crear un personaje jugador carismático y poderoso. Sólo hay que despertar el antipatía de los jugadores hacia él y dejar que lo anulen muy rápidamente. Los mejores son aquellos antagonistas que sin actuar casi nunca directamente en cada partida, están ahí durante años.

Cómo motivar adecuadamente a los jugadores

Decir que alguien es muy malvado y pretender que los jugadores lo acepten no es muy recomendable. Por supuesto los jugadores podrán creérselo e interpretarlo, pero no será lo mismo. A veces los PJs ya empiezan con este enemigo acérrimo gracias a un trasfondo detallado y en este caso la motivación por acabar con él ya va implícita en la propia interpretación del jugador. Pero si no es así, hay varios trucos para fomentar esa animadversión y la rivalidad, la humillación y la traición son los tres métodos más rápidos para conseguirlo.

Motivaciones: la rivalidad

Un PNJ que haga lo mismo que los jugadores, solo que un poco mejor es un candidato seguro a convertirse en una especie de enemigo recurrente. En este caso el antagonista no tiene que ir directamente en contra de los intereses de los PJs, basta con que vaya en paralelo a ellos y les demuestre que no van a convertirse en amigos. Este tipo de adversarios son los que pueden durar años de partidas y fomentan la competitividad más que el odio, aunque a efectos de juego resulta ser prácticamente lo mismo. Además tiene la ventaja de dar pie a rivalidades caballerizas y deportivas si se da el caso.

Motivaciones: la humillación

Ser humillados por alguien es algo que los jugadores no van a olvidar

fácilmente. Probablemente esta es la manera más poderosa de despertar la furia homicida de los jugadores por lo que hay que usarla con cuidado. Hay que tener en cuenta que hay jugadores que se tomarán la afrenta más como jugador que como PJ por lo que el odio así generado puede extenderse más allá del PJ y la campaña. Cuidado.

Motivaciones: la traición

Si la humillación garantiza un odio intenso la traición lo que da es rapidez. Ser traicionados por alguien en quien confiaban es algo terrible para un PJ y asegura una rápida y cruel venganza, pero hay que tener cuidado ya que puede fomentar la desconfianza hacia todo PNJ si este truco se usa en exceso.

Como darles poder a los enemigos

Para que un enemigo se convierta en un gran enemigo tiene que sobrevivir a los enfrentamientos con los PJs. La manera más fácil de hacer esto es dotarle de mucho más poder que estos, pero si es mucho más poderoso los jugadores se desmotivarán rápidamente porque verán su derrota como un objetivo demasiado lejano. Lo mejor es darle una cierta cantidad de poder, pero no demasiado. Que los jugadores tengan que esforzarse para derrotarle, pero que no sea algo imposible.

Enemigos poderosos: la inteligencia

Un PNJ especialmente inteligente tiene una gran ventaja en manos del director de juego. Aunque normalmente es difícil llevar un personaje increíblemente listo si el resto de los jugadores lo son más que tú mismo, pero con los recursos potencialmente infinitos del master es mucho más fácil. De hecho es tan fácil como ir siempre un paso por delante de los PJs: una mente superior podrá casi siempre deducir los pasos de los jugadores y tener preparados un par de ases en la manga.

Enemigos poderosos: muchos recursos

Otra de las cosas que hacen poderosos a los enemigos principales sin desequilibrar en exceso su poder personal es contar con muchos recursos. Puede ser alguien muy rico o con acceso a información y recursos especiales como mejor armamento, influencia social de algún tipo (política, religiosa, mediática...).

Enemigos poderosos: la intriga y la manipulación

Uno de mis recursos favoritos. Un PNJ carismático y manipulador no necesita muchas cosas para ser un gran adversario: sólo con un par de contactos adecuados puede convertirse en una molestia continua para los jugadores. Imaginemos una campaña de Vampiro, un PNJ que sea amigo de los principales poderes de la ciudad o de los Sires de los jugadores tiene una cantidad increíble de poder sin que haya que recurrir a un montón de circulitos tachados en su hoja de personaje. Además, un enemigo así puede pasar desapercibido mucho más tiempo que otros e incluso llegar a permanecer siempre en el anonimato.

Resumiendo, la clave para hacer un enemigo que traiga de cabeza a los

jugadores y de para muchas partidas interesantes e intentos de derrotarle más allá de las tramas principales de las sesiones serían:

- Debe motivar a los PJs a luchar contra él
- Debe ser poderoso pero sin pasarse, derrotarle debe ser un reto, no una meta imposible.
- No necesariamente tiene porqué monopolizar las partidas.