

Creación de NPC

Tipos de NPC

Principal o mayor

Este tipo de personaje es **recurrente**. Es decir, aparecerá varias veces en una misma partida, especialmente cuando se trata de campañas. Su interpretación suele ir a cargo de la máster o narradora.

Suelen ser personajes **complejos**:

- Personalidad bien desarrollada: No es en blanco y negro..
- Tiene una historia propia: Puede ser útil escribir unas pocas líneas de trasfondo.
- Motivaciones complejas que no siempre sean evidentes para los PC.
- Múltiples conexiones con otros NPC.

En muchos sistemas será útil, o incluso necesario, tener una ficha de personaje para estos NPC, con sus principales atributos o habilidades y cualquier otra información relevante.

Algunos **ejemplos** de NPC principal puede ser:

- Villano Principal (o del arco concreto)
- Guía del grupo

Los familiares, amistades u otros vínculos de los PCs pueden entrar también en esta categoría. Sin embargo, es recomendable pactar su trasfondo, personalidad etc con las jugadoras pertinentes, a no ser que estas te hayan dado carta blanca.

Secundario o menor

Estos personajes pueden o no ser recurrentes, pero su función para la trama o partida suele ser dar vida al mundo e **interaccionar de forma puntual** con los PCs. Ya sea para echarles un cable con alguna tarea concreta; darles una misión pequeña o secundaria o proveerles de información sobre el lugar o situación que investiguen...

Sus **características** son:

- Personalidad simple: Puedes usar arquetipos clásicos de literatura o cine.
- Historia básica: Quién era y qué hace en pocas palabras.
- Motivación clara y simple.

- Puede tener 1 o 2 conexiones con otros NPCs muy determinadas.

En esta ocasión no es necesario hacer una **ficha**, aunque para algunos sistemas pueda ser útil. A menudo en los manuales encontrarás ejemplos de fichas genéricas que podrás personalizar un poco, o encontrar valores medios para atributos y habilidades para este tipo de personajes.

Algunos ejemplos de NPCs secundarios serían:

- Herrero, alquimista, herbolario... o proveedor de artefactos.
- Tabernero, cura, investigadora privada, cotilla del pueblo... fuentes de información.
- Civiles con algún problema o dificultad fácil de resolver.
- Expertos o especialistas en alguna materia compleja sobre la que puedan necesitar información o ayuda puntual.

Figurantes

Este conjunto de NPCS con poco trasfondo se usan para **dar ambiente** y crear un mundo más vivo y realista. Su aspecto, actitud y conducta son coherentes con la ambientación y el momento en que transcurre la partida.

Por ejemplo, en una zona pobre la gente vestirá de forma humilde y será normal encontrar personas pidiendo limosna o comida; después de un ataque a una ciudad, se respirará un poco de “paranoia” entre los habitantes y se andarán con aire desconfiado; tras la boda “del año” habrá gente “piripi” por la calle y las parejas caminarán acarameladas por todos lados...

Para estos personajes te serán muy útiles las **tablas** de npc que aporten los manuales, aunque muchas veces la interacción con estos NPCS será únicamente narrada. Si necesitas generar atributos para ellos, también puedes asignarles un arquetipo o concepto genérico y usar puntuaciones medias.

Herramientas de creación

Si creas personajes **al momento**, puedes usar las tablas pregeneradas o improvisar (¡no te olvides de apuntar lo que improvises! No sea que ese NPC desaparezca).

Un recurso que puede ser útil es tener una **lista de nombres**; un buen nombre es el primer paso para un buen NPC! Recuerda:

Lánzate a dirigir Creación de NPCs

- ¡Ir tachando los resultados ya usados! Aunque haya nombres comunes, será más fácil para ti y las jugadoras no repetirlos.
- Busca variedad: ¡País, cultura e incluso época! También las razas de las ambientaciones de fantasía o ciencia ficción pueden tener su estilo propio de nombres.
- Es posible que, en los manuales o suplementos, encuentres ya material. ¡También puedes consultar generadores de nombres aleatorios o páginas para nombrar a tu bebé!

También puedes optar por **preparar** previamente las fichas de varios NPCS genéricos, para usar en un momento determinado (como cuando tus jugadoras se encariñan con un NPC inesperado). Algunos arquetipos interesantes o útiles pueden ser:

- Propietario de tienda de objetos especiales.
- Miembro de un cuerpo de seguridad agradable.
- Miembro de la comunidad con contactos.
- Infante travieso que suele meterse en problemas.

Describiendo los NPC

Dota a tus personajes no sólo de un nombre, sino también de rasgos característicos que los hagan únicos e inolvidables, especialmente a los NPC principales. Estos rasgos no tienen por qué ser sólo atributos físicos. También pueden tratarse de acentos o formas de gesticular, el uso de un vocabulario muy técnico, barriobajero o alguna forma de hablar llamativa, la tendencia a aparecer siempre en lugares o circunstancias concretas o de atesorar objetos extraños...

De la misma manera que tener una lista de nombres es útil, también lo puede ser hacerte un listado de **adjetivos, tics, características...** y añadirlo cuando crees la ficha o anotación de tus NPCS.

Un paso más allá...

"Mostrar, no explicar" es una frase de uso común y hay una razón para ello: Si un personaje es ancho o esbelto, rico o pobre, asustado o prístino, no lo expliques y ya está: Dale a las jugadoras detalles con los que trabajar para que puedan imaginar el personaje ellas mismas. Esto garantizará una experiencia mucho más personal y única que el simple uso de una imagen que encuentres por internet.

Ejemplo:

- *"Un elfo borracho bastante delgado entra al comedor".*
- *"Una figura alta y delgada de orejas picudas entra tambaleándose por la puerta de la taberna. Parece una marioneta huesuda a la que se le han enredado los hilos y se acaba estrellando contra la barra al mismo tiempo que balbucea con una marcada voz nasal: "Una cerveza señor....".*

Si te atreves, ¡Puedes practicar **hacer voces!** Encontrarás por internet muchos tutoriales con consejos y trucos prácticos. También puedes hacer comentarios sobre la entonación o el timbre de los personajes, aunque no puedas recrearlos.

Introducir a un NPC

Otro aspecto a considerar es cómo introducir NPCs correctamente: Si las jugadoras los están conociendo por primera vez o si son conocidos por el pasado de la jugadora.

A diferencia de las películas o libros, *In media res* (iniciar la historia en el medio de un punto de la trama o acción) no funciona muy bien en un juego de rol. En una película, la espectadora observa las acciones de otro, mientras que en un juego de rol la jugadora ES el personaje. Comenzar en medio de una situación puede llevar a una **desconexión**, donde la jugadora (especialmente en el caso que tenga poca experiencia) puede no saber qué hacer o decir y no ser capaz de sentir las mismas cosas que su personaje.

Un ejemplo perfecto de esto ocurre cuando una amistad cercana, o un miembro de la familia, interactúa con un PC: A pesar de que los personajes se conocen y tienen vinculación, la jugadora no ha hablado nunca con esta persona anteriormente. Puede ser útil en estos casos **pactar previamente** no sólo las características del NPC sino también el tipo de relación o trato que tienen.

En caso de que el NPC sea desconocido tanto para la jugadoras como los personajes, si el proceso de descripción es detallado y elaborado, facilitará que las jugadoras empiecen a formarse sus primeras impresiones y, a partir de ahí, decidan cómo se relacionarán sus personajes con el nuevo NPC.

Utilidad

Haz que tus NPC sean **útiles**: Un error común es convertir a un NPC en un simple buscador de aventureros que entrega misiones u obstáculo en la aventura, con una historia mínima adjunta. Con demasiada frecuencia, un NPC necesita ser escoltado a un lugar

seguro, o termina impidiendo que las jugadoras hagan algo más interesante. Intenta hacer que los NPC sean útiles no sólo para las jugadoras, sino también para cada aspecto de un **conflicto**.

Si las jugadoras escoltan a un diplomático a través de una zona sombreada de la ciudad, donde inevitablemente van a ser emboscados, el diplomático podría ser útil en **combate**: no tiene porqué ir armado o tener aptitudes de luchador, pero quizás es muy perceptivo y está alerta, o conoce las armas o hechizos usados por el asesino.

Si se desata una pelea en medio de la ciudad o de la nave espacial, vecinas y tripulantes pueden huir despavoridas o intentar ayudar a las jugadoras, lanzando objetos o montando barricadas.

También puedes usarlo a nivel de metajuego, para **gestionar la mesa**: Si una jugadora le está costando meter baza o ha interactuado poco hasta ahora, puedes preguntarle directamente usando un NPC para cederle el foco.

Resulta, así mismo, un recurso útil para gestionar el **ritmo de la historia**: si tus jugadoras andan muy perdidas: quizás una abuelita que necesite ayuda con la compra, pueda luego señalarles la dirección adecuada o comentarles algún rumor que les de una nueva pista. O si las jugadoras debaten entre ellas, la aparición de un NPC con algún problema o simplemente un borracho que les sorprenda con una canción desentonada, puede romper su estancamiento.

Arquetipos NPC

Por último, asegúrate de encontrar un arquetipo para tus PNJ: Explota lo que les hace geniales. La mejor parte de esto es que puedes generar expectativas en las jugadoras y darles luego una vuelta de tuerca o hacer que cambien completamente para crear un *plot twist* o una nueva rama de la historia.

- **El NPC rumor**: Las jugadoras escuchan los hechos sobre esta persona antes de conocerle. "Un mago cuyas innovaciones y mejoras son conocidas en todo el reino". Cuando se encuentran con el mago, puede llegar a ser un fraude o simplemente no existir.
- **El NPC Contacto**: El personaje es conocido por un rasgo o circunstancia concreta. "Un contrabandista que conoce los entresijos de la escena del crimen local". El

contrabandista podría perder todas sus conexiones, y ahora necesita ayuda para limpiar su nombre de sus presuntos crímenes.

- **El NPC confiable:** Este personaje generalmente actúa de la misma manera cada vez que las jugadoras se lo encuentran. "El camarero siempre alegre, saludando al grupo de héroes con una cálida bienvenida y cerveza fría cada vez que regresan". Cuando el camarero no les da el entusiasmo al que están acostumbradas, las jugadoras sabrán que algo anda mal y, con un poco de suerte, querrán ayudar.
- **El NPC inmortal:** Alguien que simplemente no se da por vencido, ya sea por falta de suerte o tal vez algo más sobrenatural. "El campesino hecho soldado raso que logra sobrevivir a las batallas más locas y está dispuesto a hacerlo una y otra vez". Si el campesino inmortal muere, asegúrate de que las jugadoras se sientan responsables, quizá por haberle puesto en peligro o haber abusado demasiado de su "capacidad de inmortal" para resolver los problemas de las mismas jugadoras. Con suerte, esto hará que las jugadoras busquen venganza contra quienquiera que lo haya matado.

Tips y resumen final

- Decide qué nivel de detalle quieres tener (pensar si es primario, secundario o figurante). Esto incluye su nombre, género, raza, clase o profesión (si corresponde), alineamiento / moralidad, afiliaciones políticas y sociales, gremios, aliados y enemigos.
- Descubre los ideales, deseos, temores y disposición del PNJ hacia tus jugadoras.
- Determina su apariencia, equipamiento, habilidades especiales y gesticulación, así como las particularidades de la voz que usa.
- Si un NPC está destinado para el combate, crea una hoja de batalla y ten en cuenta sus habilidades de combate.
- ¡Cuando crees un buen villano, entra en su cabeza! Muchos villanos no se ven a sí mismos como los malos: Juega con su retorcido sentido de la moralidad y determina cómo llegaron a convertirse en lo que son.
- Del mismo modo, los personajes en blanco y negro pueden ser aburridos: ¡Utiliza los grises!

Créditos

(o a quien quejarse, si no os gusta algo)

- Texto y concepto original: Marc (@rolltothefuture)
- Texto y maquetaciones: Adri (@pinktiefling94)
- Correcciones: Luna