

# Curso Intensivo de Interpretación

## - ¿Qué es interpretar?

Interpretar, en un juego de rol, es \*coger un personaje dentro de un determinado mundo imaginario para interactuar con el entorno y otros personajes jugadores y no jugadores, bajo las reglas del juego y las circunstancias expuestas por el master, tal y como lo haría dicho personaje.

\*Este personaje puede ser dado directamente por el narrador, aunque por norma general será creado por el jugador con o sin la ayuda del Master. A continuación veremos una serie de pasos para crear un personaje con volumen y realismo.

## - Creando un Personaje

### - Concepto base

Lo primero que debes tener en claro es el tipo de personaje que quieres, algo muy simple, que pueda resumirse en pocas palabras (ejemplo: “Guerrero compasivo”, “Villano torturado”, “Idealista optimista”, “Superviviente honrado”, “Sádico sanguinario” etc.) Es sólo una base, un estereotipo con unos pocos rasgos marcados que pueden variar (y si lo haces bien, alguno casi seguro variará) a medida que desarrolles al personaje. De hecho, no debes permitir que este primer esbozo coarte el conjunto del personaje según vas ideándolo.

### - Pros/Contras

Nadie es perfecto. Tú personaje tampoco, tenlo presente. Todo el mundo tiene cosas en las que es mejor que la mayoría y cosas en las que es peor. A medida que vayas desarrollando la historia del personaje, irán surgiendo estos pros y contras, las debilidades y los puntos fuertes, (ejemplo: Un personaje que se pasa la vida estudiando, un ratón de biblioteca, tendrá muchos conocimientos teóricos, pero seguramente no será un gran levantador de pesas; del mismo modo, un musculito que pasa todo su tiempo libre en el gimnasio podrá tener mucha fuerza, pero flaqueará a la hora de aprobar un examen) no debes permitir que tu ansia de un personaje invencible te lleve a ignorar sus defectos. No puedes ser excepcional en todo.

Además, a medida que vayas que vayas alcanzando un nivel de juego mayor, descubrirás que los defectos de los personajes a menudo dicen tanto de él (si no más) que sus virtudes. El personaje es más complejo y divertido de interpretar cuanto más completo y realista resulte; igualmente despertará en los demás personajes sentimientos positivos o negativos hacia él (curiosidad, repulsa, compasión, miedo, odio, asco...) lo que hará la interacción entre personajes mucho más intensa.

- Similitudes

Tú no eres tu personaje, nadie pone en duda eso, y menos debes ponerlo tú. Tampoco es conveniente que te hagas un personaje exactamente igual que tú. No obstante, necesitas comprender completamente al personaje y sus motivaciones. A veces esto resulta complejo (especialmente cuando empiezas a jugar) si la personalidad del personaje es muy diferente a la tuya; por ello, si surgen similitudes entre tú y tu personaje, puedes permitirte y aprovecharlas para aumentar tu comprensión de él. Aunque sea algo que no revista una importancia real (ejemplo: ni a un ni a otro os gusta viajar en barco), aportará un cierto punto de unión que facilitará la empatía.

La empatía (ser capaz de ponerse en el lugar de otro y sentir lo que él siente) es la base de los juegos de rol. No puedes interpretar a un personaje si no puedes ponerte en su lugar. Pequeños nexos ayudan a veces a esta compenetración entre el jugador y su personaje.

- Pasado

Todo lo que a tu personaje le ha ocurrido, es lo que le ha marcado para ser como es hoy en día. Al empezar con la historia, veremos que el concepto base que habíamos planeado, aunque mantenga su esencia, se desviará hacia algo nuevo que no teníamos planeado. Esto es porque lo que teníamos era un estereotipo, pero un personaje (igual que una persona real) tiene matices que le diferencian de los demás, aunque sean similares a él. Eso es positivo. No estás creando un personaje (un enano, un bruja, un jedi, un investigador...) estás creando TU personaje (tu enano, tu bruja, tu jedi, tu investigador...).

No olvides que la infancia y la adolescencia y los acontecimientos que las rodean marcan mucho (positiva o negativamente) la personalidad de la gente, y por supuesto de los personajes, así que pon atención a ellas.

En esta fase será cuando empezarán a aparecer las oportunidades de matizar los puntos débiles y fuertes del personaje, que irán surgiendo de forma natural si no lo impedimos.

- Presente

Habiendo echado un vistazo atrás, es el momento de que el personaje se mire al espejo. ¿Qué ocurre consigo ahora? ¿Cómo es? ¿Cómo reacciona ante los imprevistos? ¿Y ante las desgracias? ¿Y ante las oportunidades? ¿Qué piensa? ¿Qué siente?...

No es necesario que absolutamente todo esté reflejado en la ficha y la historia, pero el jugador que lo interpreta sí debe conocer cada detalle; más que aprender sus reacciones, debe conocerlo tan a fondo que será capaz de deducirlas de una forma instintiva e inmediata. Este profundo conocimiento y compenetración es más fácil si se ha sido minucioso con la historia y los detalles.

- Vistas al futuro

Este es un tema delicado, ya que debemos diferenciar cuatro puntos de vista en este aspecto.

Expectativas del grupo de juego: Si, por conseguir objetivos mayores para el grupo de jugadores, cambias a tu personaje, no estás actuando correctamente, ya que nada On-Rol<sup>1</sup> justifica un cambio semejante. No debes fijarte en las carencias del conjunto de personajes de la mesa de juego al crearlo, tu personaje ya se irá desarrollando a lo largo del juego de manera que cubra las necesidades dependiendo de la historia.

Expectativas del Master: El Master puede vetar algunos personajes en concreto por diversas razones (por ejemplo que no encaje con el lugar/tiempo en que se encuentran), y puede “meter mano” en la creación de la historia para ligar algún cabo suelto (como por ejemplo, que todos los jugadores se encuentren en la misma ciudad); es correcta una intervención más o menos directa del Master siempre que sea DENTRO del proceso de creación de la historia.

Una vez empezamos a jugar, el Master puede exponer las circunstancias de manera que, por interpretación, tu personaje se vea forzado a tomar una decisión que es conveniente

---

<sup>1</sup> On-Rol: Aquello que sucede dentro del mundo del juego.

para el desarrollo de la trama, pero en ningún caso puede coger a tu personaje e interpretar que hace algo distinto a lo que tu personaje haría<sup>2</sup>. Por supuesto, no están incluidas las circunstancias especiales que puedan doblegar la voluntad de tu personaje dentro del juego (magia, control mental, etc.)

Así pues, a la hora de crear, interpretar y desarrollar su personaje, céntrate en él, y el Master... que se las apañe.

Expectativas del Personaje: El personaje es un ser independiente que tiene sus propias prioridades y objetivos, los cuales, dependiendo de la historia y de su desarrollo, pueden ser de cualquier índole, y no siempre (de hecho, rara vez) irán acordes y en sintonía con las expectativas de los demás. Dado que estamos interpretando, estos objetivos, los del personajes, son los primordiales, y por tanto han de anteponerse siempre a los del grupo de juego, los del Master y, por supuesto, también a los del jugador.

Expectativas del jugador: Siempre y cuando no se interpongan o varíen los objetivos del personaje, el jugador puede tener y conseguir los suyos propios, aunque, eso sí, nunca nunca harán actuar al personaje de una forma en que no lo haría por alcanzarlos.

- Relación con otros personajes/entorno

Durante todo el juego, tu personaje va a estar relacionándose con otros y con su entorno. Hay que tener en cuenta cómo reacciona el personaje ante las circunstancias, especialmente las adversas, peligrosas, críticas o decisivas; pero también sin que pase nada de particular (¿Es tranquilo? ¿Asustadizo? ¿Curioso? ¿Temerario?). Es decir, como actúa frente a la presión y en la ausencia de ella, tanto en relación con su entorno (se pone a llover, hay una avalancha...) como con otros personajes (no le gustan las multitudes, siempre quiere ser el centro de atención...)

Puede ser muy distinta su forma de actuar dependiendo de las circunstancias que envuelvan una situación. Un personaje normalmente entregado a los demás puede ser muy egoísta si hay peligro mortal de por medio, y un solitario puede mostrar un altruismo heroico si la situación lo requiere.

- Detalles

---

<sup>2</sup> Y en esto se incluye las veces que un jugador falta a una partida y el Master se encarga de interpretarlo

Todo el mundo tiene algo de particular (o más bien, muchas cosas), añadir detalles es algo que da realismo y volumen al personaje. Pequeñas manías, miedos, vicios o costumbres son un extra que ayudará a que el personaje muestre una personalidad más definida, especialmente si añades a esos detalles más profundidad de la que aparenta. Esto que en principio puede parecer una nimiedad, te ayudará a estar más en sintonía con el personaje, recordándote de forma sistemática y regular su pasado, su personalidad y las circunstancias que le han llevado a ser como es.

**- Ficha**

Una vez tu personaje está completamente definido, llega el momento de hacer su ficha. La ficha es la representación de las cualidades de tu personaje dentro del mundo del rol, por lo que debe rellenarse de forma acorde a su personalidad y a su historia.

Nuevamente, frente a esto, no debes tener en cuenta las expectativas del grupo, master o las tuyas. Exclusivamente debes asegurarte de que esa ficha represente de la forma más fidedigna posible al personaje que has creado.

**- Revisión y corrección**

Ahora lo tienes todo completamente claro, vuelve a leer la historia y revisa la ficha para asegurarte de que todo ha quedado acorde al personaje. Si te das cuenta de que algo no encaja (ya sea en historia o en ficha) con el personaje una vez tienes la visión completa y profunda de él, cámbialo antes de entregarle el material a tu Master.

**- Interpretando**

**- Metiéndose en la piel del personaje (Visión Individual)**

Lo primero que has de tener en cuenta es cómo piensa y qué siente tu personaje. Antes de empezar a jugar, repasa mentalmente (o lee, si lo necesitas) la historia de tu personaje y cómo le ha influido todo lo ocurrido en las anteriores partidas en las que ha participado (si es que las ha habido). Trata de medir su has estado interpretando correctamente y sé consciente de los fallos que hayas podido cometer para no repetirlos.

Imagina que tienes el carácter de tu personaje y que te ha ocurrido todo lo que le ha ocurrido a él, siente lo que él siente, y ya estás listo para empezar a jugar.

**- El entorno y los personajes inmediatos (Visión Grupal)**

Una vez estás metido en el personaje, enfrenta las situaciones y reacciona ante ellas igual que lo haría él. Lo mismo que cualquiera, tu personaje se relaciona con los seres y los objetos; dependiendo de las circunstancias, tratará a cada cuál de una manera distinta.

Los matices de la personalidad de un personaje pueden ser tan diversos, complejos y contradictorios como los de cualquier persona real. El más mínimo cambio o diferencia de cualquiera de las partes (tu personaje, los objetos, las circunstancias o los otros seres que encuentras) provoca distintas reacciones, es imposible que con todo y con todos tu personaje reaccione del mismo modo.

Todas las situaciones (muy o poco importantes) por las que el personaje va pasando a medida que avanza la trama producirán cambios (o reafirmaciones) en la visión que tiene del mundo que le rodea. Todo lo que ocurre durante la partida le afectará de un modo u otro, de la misma forma que le afectó todo lo que le ocurrió en el pasado (su historia). Los cambios de personalidad y opinión que el personaje sufre durante la partida se reflejarán en su forma de actuar. A esto se le llama evolución del personaje.

- El entorno y personajes no inmediatos (Visión Global)

Aún podemos (y debemos) ir un paso más allá en la interpretación.

Llega un momento en que el jugador se hace consciente de que el mundo del rol no se limita a ese espacio, tiempo y situación en los que los personajes de la partida se desenvuelven, si no que hay todo un universo a su alrededor con el que puede interactuar y que afecta ese marco en el que se desarrolla la partida.

Personajes de su pasado lejano o circunstancias del otro lado del mundo pueden hacer que le personaje tome decisiones distintas una vez el jugador es capaz de “desmarcarse”.

- Reparto de XP

A la hora de repartir la experiencia acumulada por el personaje y llegado el momento de repartirla, es de vital importancia que no se tomen en cuenta las futuras necesidades en la partida si no aquellas cosas en las que el personaje se ha fortalecido o ha aprendido algo, ya sea una cuestión física, moral, mental o social.

También existe la posibilidad (si el Master y las circunstancias lo permiten) de que tu personaje se entre en las facultades que más le interesa. Y he dicho “le interesan”, no “te



interesan”, de nuevo no debemos confundir los objetivos del personaje con los objetivos del jugador. Recuerda siempre que son dos entidades completamente diferenciadas.

### - Jugando con madurez

#### - Obligaciones y derechos del jugador

Las obligaciones del jugador son:

Respeto: El Master dedica una buena parte de su tiempo libre a preparar la partida para que los jugadores la disfruten, respetarle es lo menos que puedes hacer como pago.

Obediencia: El Master es el director de juego, el que crea, destruye, hace y deshace. Está por encima de los manuales, la metatrama y cualquier otra cosa. Si no te gusta como masterea, siempre puedes buscarte otro director de juego o estudiar tú mismo para serlo.

Atención: Si el Master se ha pasado la semana preparando la partida, pasa unas horas escuchándole. La concentración en el juego te hará pasártelo mejor, así que haz lo que sea necesario por distraerte y distraer a los demás del juego lo menos posible.

Interpretación correcta del Personaje: Recuerda que tu personaje es parte integrante del mundo del rol, independiente de ti mismo, y no debes olvidar interpretar siempre de acuerdo a cómo es él. Esto incluye el no metarolear, de lo que hablaremos más adelante.

Como jugador tienes los siguientes derechos:

Interpretar a tu personaje: Como ya hemos venido diciendo antes, el Master no puede (ni nadie) obligar a tu personaje a hacer algo que no haría. Se presupone que tú eres el que más ha estudiado al personaje, el que mejor le comprende, y por tanto el que mejor puede interpretarlo.

Recibir una explicación puntual: Si en algo no estás de acuerdo en la forma de actuar del Narrador, de la trama, o de cualquier otra cosa, puedes pedir una explicación al respecto. Hay dos matices a mencionar en esto. El primero es que no debes preguntarlo durante la partida, interrumpir el ritmo de juego, la narración etcétera no es lo más conveniente, si el Master te dice que te lo explicará después, espera el momento oportuno. Lo segundo es que el

Master puede decidir que no debes conocer una explicación puntual, ya sea por tu bien o por el de la partida.

Ser tratado con justicia: En circunstancias iguales, los personajes tienen derecho al mismo trato, independientemente del jugador que los interprete.

Adquirir conocimientos: Los conocimientos sobre el juego no son propiedad exclusiva del Master y él no puede prohibirte que los adquieras, excluyendo módulos de juego que vayan a jugarse y cosas por el estilo que malogren el juego o la partida. Si metaroleas, probablemente el Master, debidamente, se niegue a darte información.

Hacer propuestas y ser escuchado: Si crees que una regla o una circunstancia no es como debería, siempre puedes hablarlo con el Master (nuevamente, no en mitad de la partida) y debatirlo de forma dialogada, exponiendo tus argumentos con la debida corrección y siempre desde el respeto.

- Powergame y estereotipos

Cuanto mal hacen los estereotipos.

En este apartado vamos a distinguir dos tipos de estereotipos: Los creados por el juego y los creados por los jugadores.

Respecto a los que son creados por el juego hay que recordar que lo que hay que tener en cuenta es la esencia, y no palabra por palabra. Un personaje con del mismo tipo que otro no es igual, no actúa de la misma forma y no piensa ni siente del mismo modo. No todo va a ser igual. Los estereotipos propuestos por los juegos nos dan unas guías para el estilo de personaje que vamos a crear, pero no tienen que ser (ni deben, ni es lógico que sean) iguales.

No estás interpretando a UN personaje (un enano, un jedi, un investigador, un bruja...), estás interpretando a TU personaje (tu enano, tu jedi, tu investigador, tu bruja...).

Respecto a los personajes estereotipados por el jugador (villano, guerrero, kamikaze) suelen caer desgraciadamente muy rápido en el Powergame, es decir, en acumular todo el poder que se pueda (para lograr los objetivos del jugador, que es ser el más poderoso de la partida, y ya puestos de todo el mundo del juego).

Vamos a ver, que tu personaje llegue a ser onnisapiente y todopoderoso puede ser entretenido... pero a la larga este tipo de jugadores madura y se aburren, y por ello, sin saber



la razón por la que el juego deja de interesarles, cambian de ambientación... pero mantienen el mismo estilo de juego, con lo cual no les sirve para nada. En realidad, lo que termina por cansar es que el objetivo de tu roleo sea que no haya obstáculo que pueda detenerte pero, una vez conseguido... ¿Dónde está el reto? De hecho, a medida que vayas avanzando y evolucionando como jugador descubrirás que en la inmensa mayoría de las ocasiones es más divertido llevar un personaje con cuantas más dificultades mejor.

Ambos tipos de estereotipo tienen los mismos problemas. (Demasiado) a menudo, se presta muy poca atención a la interpretación, creación de una trama interesante... en fin, de todo aquello que se supone que debería ser el núcleo de un juego de rol.

Además, dado que apenas se siente una empatía hacia el personaje (que no es un ser real, sólo un estereotipo) más de lo que se puede sentirse hacia un muñeco, no se lamentan las cosas malas que le ocurren (ni se disfrutan igual las buenas) y cuando el personaje muere, simplemente se “clona” la ficha y se sigue actuando igual.

A este tipo de interpretación le llamo “piloto automático”. Es una interpretación que se realiza como “a distancia”, sin implicarse. Si un personaje es un guerrero estereotipado no se planteará nada, simplemente luchará sistemáticamente, con independencia de la situación y las circunstancias. Esto termina por llevar inexorablemente a la monotonía y la falta de interés.

Recuerda: Cuanto más profundices en un personaje, más te divertirás.

- Metarol

El metarol es usar conocimientos del jugador como si fueran del personaje, sin que éste último los haya adquirido. Extrapolando, es llevar cualquier cosa Off-Rol (fuera del mundo del juego) a On-Rol (dentro del mundo del juego).

En el sentido más estricto del término, hablamos de cuando un jugador sabe que si su personaje entra a ese lugar va a morir, pero el personaje no lo sabe, y el jugador utiliza su conocimiento para evitar que entre. Esto es metarol, porque llevas un conocimiento tuyo al mundo del juego.

Además, es (por desgracia) tremendamente habitual, que se lleven temas personales al mundo del juego. Los novios que van a jugar... indefectiblemente sus personajes terminan enamorados (¡sin importar las leyes de metatrama que violen al hacerlo!); esos dos colegas

que se pelearon por haber perdido un videojuego, terminaran luchando personaje contra personaje en la partida; etc. Esto es un desespero para el pobre Master, que trae su partida preparada de acuerdo a como sus jugadores deberían actuar y la ve destruida porque se lleva lo personal al mundo del juego. No digamos ya lo que perjudica a la trama, los personajes implicados y las terceras personas.

¿Metarol? No, gracias

- Síndrome del “Ahora me enfado y no respiro”

Este síndrome suele provenir del jugador que se ha hecho una ficha de personaje sobre “como sería yo si estuviera en ese mundo”. Eso suele acabar mal. Para empezar, mezclara sus experiencias con las de su personaje (incluso esas que ocurren después de haberlo creado) pero curiosamente no tomará en cuenta lo que le ocurra al personaje en la partida. Cuando al personaje en cuestión le ocurre algo malo, el jugador se lo toma como algo personal, y ya cuando muere se monta el circo de tres pistas.

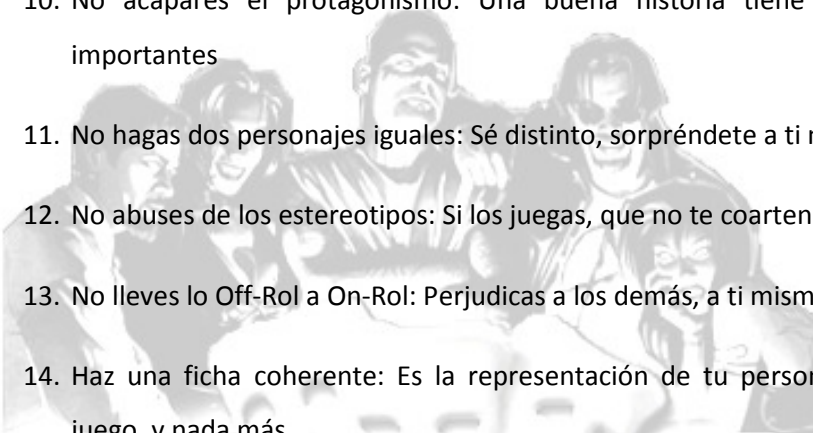
No hagas clones de ti mismo en el mundo del juego, tus personajes no son entes de otro yo reflejados en distintas dimensiones. Y si lo haces, aprende a tomarte con filosofía lo que pase.

- Consejos

Y para terminar, una serie de vitales y simples consejos sobre todo lo dicho:

1. Narra las acciones de tus personajes siempre en primera persona: Te ayudará a meterte en el personaje
2. Ten siempre presente lo ocurrido al personaje: Influirá en lo que haga
3. Obedece al Master: Romper el ritmo de juego te perjudica a ti y a los demás
4. Atiende a la partida: Puedes perder detalles vitales que te ayudarán en la trama
5. No uses “trucos” (trampas): Mirar la ficha de jugador de al lado, leerte el módulo antes de jugarlo, espiar las notas del Master, etc. sólo rompe la magia del juego

6. Metete en tu personaje antes de cada partida: Rememora lo que le haya ocurrido, relea la historia y ten presente en todo momento su carácter mientras lo haces
7. No hagas/busques personajes invencibles: Sin reto no hay diversión
8. Representa tú al personaje, no dejes que él te represente a ti: Él no es un reflejo de ti, que no actúe como lo harías tú
9. Profundiza: Cuanto más elaborado sea tu personaje, más entretenido de interpretar será
10. No acapares el protagonismo: Una buena historia tiene muchos personajes importantes
11. No hagas dos personajes iguales: Sé distinto, sorpréndete a ti mismo
12. No abuses de los estereotipos: Si los juegas, que no te coarten
13. No lles lo Off-Rol a On-Rol: Perjudicas a los demás, a ti mismo y a la historia
14. Haz una ficha coherente: Es la representación de tu personaje en términos de juego, y nada más
15. Ten miras anchas: No te limites al marco de la partida, el mundo del juego es más grande y alberga mucho más
16. Ten en cuenta lo que el personaje quiere, piensa y siente: Los otros jugadores y el Master, que se ocupen de hacer lo mismo con sus personajes
17. Haz una ficha acorde a la historia, no al revés: La historia crea al personaje, la ficha sólo representa esa creación
18. No lles personajes de una crónica a otra: Traerá más disgustos que satisfacciones, no temas probar un personaje nuevo, puede ser mejor que el anterior
19. No tengas miedo: No te infravalores si eres amateur, no te avergüences si eres novato; el miedo coarta la predisposición a aprender.
20. Aprende: Cuantos más matices conozcas del juego, más capaz serás de apreciar su complejidad



**El Rincón del Vampiro**  
Bienvenido al mundo de la oscuridad