



**Hiromi, Roleesi** @Hiromi1321

Jul 12, 2019 · 30 tweets · [Hiromi1321/status/1149724353048797185](https://twitter.com/Hiromi1321/status/1149724353048797185)

Tr

## 🎲🎲 HILO ROLERO 🎲🎲🎲

### Consejos para interpretar.

\*Opiniones sobre cómo interpretar basados en mi experiencia personal y subjetiva como máster y jugadora.\*

PRIMERO. Haz tu personaje desde dos bases.

1. su mayor virtud
2. su mayor defecto.

Explico esto.

Todos queremos personajes grises y complicados pero olvidamos que tanto en oneshots como en campañas, los personajes empiezan por algún lado y para llegar a ser los seres complejos+

+ que deseamos, que somos o que esperamos ser nadie nace siendo un enigma dentro de un enigma, todos empezamos de un punto.

Y eso es nuestro mayor defecto y virtud, la piedra angular de nuestra personalidad.

Necesitas tener muy claro eso para poder luego interpretar.

Ejemplo:

Personaje muy avaricioso, que sólo quiere dinero dinero dinero (defecto)

Virtud: no lo hace porque quiera ser rico sino porque esta montando un orfanato porque fue huérfano y quiere darle casa a otros niños como él.

Se puede tener cosas buenas y malas a la vez que se complementen y que hagan del personaje muy interesante. Y sabiendo esas dos simples cosas vas a darte cuenta cómo actuaría el personaje en todo. Desde cómo acepta encargos, cómo se gasta su dinero, cómo afronta las deudas...

SEGUNDO. Extremos.

Volvemos a lo mismo, quieres un personaje gris, con matices, pero cómo vas a hacerlo sino sabes lo que es blanco y negro, si nunca lo has interpretado. Antes de interpretar a un personaje con personalidad múltiple, asocial y no binario qué tal si empiezas+

+ por algo un poco más sencillo?? Por ejemplo por alguien MUY antisocial, o que tenga accesos fuertes de ira, quizás uno que no se sienta atraído por las mismas convenciones sociales amorosas?? Puedes elegir un elemento y llevarlo al extremo?

Interpretar extremos es más sencillo, todo el mundo tiene en la cabeza un personaje muy avaricioso (el señor scrooge de cuento de navidad), ambicioso (el sr burns) mentiroso (cualquier político? xD) etc

Eso te ayuda a hacer de brújula moral (o amoral) del personaje y de tenerlo definido en cada momento de la sesión desde las relaciones entre Pjs, Pnjs, misión...

TERCERO. Acentos y voces.

A nadie se le da bien empezar a hacer voces y acentos de golpe, bueno, los hay con don sin duda, pero si te gusta, pues es momento de empezar. Y para ello volvemos a lo de antes, lo mejor es basarnos en los extremos para hacerlo. Al inicio puede parecer

cómico pero el maestro se hace con la experiencia. Hay acentos que son más sencillo de fingir porque los tenemos más claros: el ruso, el italiano, el francés, el mexicano... Es un buen comienzo.

A mi me encanta poner acentos pero reconozco que es muy complicado estar toda la partida con el soniquete en la cabeza, es un reto después de todo, pero uno que no es obligatorio. Eso sí, a más lo hagas más sencillo se te hará

Si te lanzas a esto yo te doy un consejo, los oneshots son perfectos para practicar estas modalidades extra de interpretación ya que no te genera el estrés de si eliges llevar un acento tenerlo que hacer por muchas sesiones.

CUARTO. Gestos.

Ya sea en mesa o si es online con cámara, las personas tenemos ademanes y eso nos caracteriza también.

Puede ser ese viejo cowboy que habla con un palillo de madera en la boca, ese estudioso que siempre esta super erguido y con los brazos en la espalda, ese marino

de un ojo medio cerrado cuando trata de cuchichear, ese personaje que habla demasiado con las manos... Son detalles que hacen que tanto Pjs como Pnjs se reconozcan desde lejos.

Yo tengo un Pnj en L5a que es un estirado, siempre habla con la cabeza alzada, los brazos detrás y con mucha dignidad, en cuando me pongo tiesa los jugadores ya saben quién viene jaja

QUINTO. Describe y habla.

No se trata de que tu personaje sólo hable, sino de que seas capaz de transmitir con todo lo demás de tu imaginación lo que hace. Puede que tu no sepas sonreír "lobunamente" pero puedes decirlo justo antes de soltar aquella frase.

Una vez más esto es práctica.

Por cierto, no, no quita tiempo real de juego que en vez de decir: ¿qué pasa muñeca? añadas un "y lo digo con sonrisa de esas que hacen olvidar a las mujeres que se deben casar con el buen chico".

SEXTO. trasfondo.

Que chorrada ¿verdad? pero es que es sencillo, sino sabes quién es tu personaje cómo cojones vas a interpretarlo. No te digo que como me gusta a mi hagas un Quijote de cada personaje (O si! si te gusta como a mi hazlo!!) pero sino sabes nada, sino te has +

+ planteado al menos responderte a ti las típicas 20 preguntas de creación del personaje, las escribas o no, obviamente vas a tener muchas lagunas sobre este.

¿te gusta improvisar? Estupendo, pero este hilo es para gente que aún se pierde un poco ;) o para los que quieran buscar

fallos que esten comentando, y este suele ser uno de ellos. El lanzarse al ruedo sin apenas saber el nombre del personaje.

¿No te has dado cuenta q por ejemplo cuando juega en unas jornadas y el trasfondo del personaje que te dan esta escrito es más sencillo de llevar? Surprise!

Recomiendo muy encarecidamente que os hagáis con cualquier mini lista de esta de 20 preguntas, 10 o lo que sea que os haga pensar en los aspectos básicos de un personaje: familia, amor, amistad, religión... Porque al final eso saldrá en partida de una u otra manera.

SEPTIMO. Donde fueres haz lo que vieres. Inspirate.

No hay nada mejor que tener referentes en esta vida, cosas que quieras hacer y personas a las que admirar, si ves algo que te gusta, COPIA. Has dibujado alguna vez? lo primero que te dicen es COPIA y luego sacarás tu estilo

Pues igual. ¿te gusta X o Y jugador cómo lo hace? Obsérvale, aprende, copia y luego llévalo a tu terreno.

OCTAVO. Autocrítica.

Lo que más me está gustando del rol online es la capacidad para poder hacerla. Puedes volver a ver tu partida y ver tus fallos. Ahí perdí el acento, ahí pude haber descrito mejor, ahí estuve genial, ese gesto me ha gustado de otro jugador me lo quedo!

Sino te paras a pensar en lo que haces y en cómo lo haces siempre vas a estar haciendo lo mismo, de la misma forma y sin mejorar.

Si es lo que quieres estupendo, pero si estás leyendo esto supongo que no es tu meta, tu meta es crecer.

Así que al terminar cada sesión párate

y pregunta al resto de la mesa cómo te ha visto, si le ha gustado algo, sino... y tu mismo también piensa en lo que has sentido y en cómo te has visto.

Y bueno, aunque hay más consejos creo que para empezar que es un poco de lo que se trata este hilo, para aquellos que quieran ver los puntos claves de la interpretación esta bien.

Si os ha gustado pues volveré a incidir en otros temas que me he dejado en el tintero para

"niveles más expertos" y que al final no es más que una mezcla de mi experiencia personal con consejos que he ido recibiendo y otros grandes jugadores con los que he estado.

Y como siempre, si has llegado hasta aquí...

GRACIAS POR LEER



...