

## Proyectos, proyectos (II): Tipos duros

Author : Raszak

En la actualidad mi segundo proyecto personal y el que más me ilusiona (por haber conseguido captar la atención de los jugadores de mi grupo habitual (por llamarlo de alguna manera) es **Tipos duros** (nombre sujeto a revisión).

No puedo decir que **Tipos duros** sea algo original, ni siquiera algo medianamente original. **Sería a los juegos de rol lo que Los Mercenarios es al cine de acción**: un homenaje nada sutil y absolutamente descarado a los personajes de acción de los años 80 y 90, en el que cada personaje es un tipo duro capaz de poner mirando para Michigan a un grupo entero de malos y cuando se junta el grupo pueden hundir un pequeño país.



Tipos duros será un juego de acción que **se fundamenta sobre partidas cortas, en muchas ocasiones tirando a one-shots**, con historias sencillas cargadas de tollinas en la que los PJs luzcan sus cualidades y acaben resolviendo problemas ajenos de manera más o menos expeditiva. Las partidas de Tipos duros deben ser un divertimento ligero, como las películas que lo inspiran y el sentido del humor entre los jugadores es algo imprescindible. De todas formas no es que no vaya a poder jugar una gran campaña: es que la inspiración es más cercana a las historias cortas y directas que a las grandes sagas.

Pero no nos llevemos a engaño, porque **Tipos duros no es un simple “tira dados”**. Algunas de **las cualidades más características de los héroes de acción “de toda la vida” pasan por combinar las acciones físicas con soltar frases lapidarias en el momento más oportuno y tener un estilo muy marcado, y eso está siendo tenido muy en cuenta**. Tal vez los tipos duros del cine de los 80 no tuvieran las personalidades más complejas del mundo, pero sí que eran muy carismáticos. John McClane no es adorado sólo por poder correr sobre cristales rotos sin perder el resuello, sino por ser capaz de quitarle las botas precisamente al único terrorista con pies de mujer en todo el mundo. No sé si me pilláis el concepto.

Como personajes muy especiales, **los PJs de Tipos duros disponen de una serie de características, llamadas Rasgos de Molonidad, que los definen como lo que son** (tipos duros) y que tienen nombres muy pelicularos (como todo en este juego). Todos los Tipos duros son *Duros como el acero*, que les permite recibir (mucho) más daño que las personas normales sin acusar los efectos, y además pueden elegir un par de Rasgos de Molonidad de entre una lista que crece conforme veo más películas de la época. Algunos Rasgos selectos son *Todas duelen, la última mata* (que hace que el último proyectil del que disponga, ya sea un cuchillo o una bala, tenga unos bonos brutales tanto a la precisión del ataque como al daño que hace), *Mi apellido es peligro* (que permite salir indemne de cualquier situación en que el personaje reciba daño, si el jugador es capaz de decir inmediatamente después de la situación alguna frase lapidaria o al menos graciosa, relacionada con el propio personaje y la situación, que haga reír al resto de jugadores; si los demás se ríen o le dan el visto bueno, entonces el personaje sale sin despeinarse, pero si la frase es mala el personaje se come el marrón), *Si me tocas te mato* (que hace que el personaje acumule un bono al daño y precisión de su siguiente ataque cuerpo a cuerpo por cada golpe que reciba de un enemigo) o *En realidad es té* (que **permite** utilizar cualquier arma cuerpo a cuerpo improvisada con la precisión y salvaje capacidad de daño de un furyano). Como se puede ver algunos Rasgos sólo funcionan dependiendo de la interpretación del jugador, con lo cual Tipos duros se mueve sobre la sencillez pero fomentando el desarrollo de personaje más allá de tener el arma más grande. Además todos sabemos que cuando hay un grupo de tipos duros que trabajan juntos no hay dos con las mismas cualidades, por lo que no podrá haber dos PJs con la misma combinación de Rasgos de Molonidad.



Para añadirle un poquito de trasfondo práctico a los personajes todos los tipos duros tienen una motivación central para serlo. Y encima suele ser moral. Si echáis un vistazo a los clásicos del cine de acción podréis ver que la mayoría de los héroes son personas de moral bastante marcada y contundente. Hablando de manera que nos entendamos: casi todos son caóticos buenos. Pasan por encima de las reglas para hacer lo que creen que es lo correcto. Y suelen tener una profunda motivación que los guía de manera implacable (casi como a los héroes griegos) que, aunque puede variar de uno a otro, los hace remar en direcciones paralelas. Harry el Sucio está tan dedicado a defender la ley que es capaz de pasar por encima de ella, McClane quiere proteger a los inocentes del Nakatomi Plaza por encima de cualquier otra consideración, Paul Kersey quiere vengarse de quienes destruyeron su familia, Ryback quiere que le dejen cocinar tranquilo,... Justicia, protección, venganza, sentido del deber, son algunas de las motivaciones de los tipos duros y pesan mucho a la hora de tomar sus decisiones, llevándoles incluso a poner en peligro sus propios objetivos cuando las necesidades inmediatas son opuestas a la motivación de cada cual.

Ahora mismo Tipos duros es más un montón de anotaciones y listados de rasgos en varios folios que algo bien estructurado, de manera que queda mucho que evolucionar antes de tener algo que llevar a la mesa. Oscila además entre dos sistemas de reglas: por un lado el propio sistema que estoy desarrollando (que en este caso sería el Sistema Duro) y el uso de las reglas de Savage Worlds (que ya contempla de serie varios de los conceptos sobre los que se asienta

la idea del juego).



Y tipas duras tampoco van a faltar.