

[Tipos duros] El espíritu en las reglas

Author : Rasczak

Cuando comencé a crear Tipos Duros tenía claras muy pocas cosas: que debía ser ágil, divertido y desenfadado, y a la misma vez ser un homenaje casi paródico (y sin el casi). Suficiente.

Ser ágil y divertido fue algo sencillo de resolver optando por utilizar el sistema de juego Savage Worlds, que ya de por sí es rápido, furioso y divertido (fast, furious, fun). Las aventuras de acción le van como anillo al dedo a las mecánicas de SW, así que no hizo falta más una vez que me enamoré de ese reglamento.

El desenfadado es algo más complicado, porque también sería limitar un poco el concepto si pretendo que todo el mundo juegue partidas ligeras. No por nada: es que en el cine de tipos duros hay ejemplos de verdadero drama en que el desenfadado pinta poco y el sentido del humor brilla por su ausencia. Así que, al margen de cómo redacte yo los textos, si la partida es más o menos ligera será algo que quede a discreción de los jugadores.

[caption id="" align="aligncenter" width="1600"]



Estos tipos saben de lo que hablo con Tipos Duros.[/caption]

Lo que sí tenía claro es que todo debía rebosar homenajes. Desde los textos hasta las propias reglas. Todo. ¿Y cómo conseguir eso? Bueno, la base de Tipos Duros son los personajes y algunas mecánicas que varían las "reglas convencionales", así que un buen principio fue ponerles nombres reconocibles a los rasgos de manera que los aficionados al cine de acción puedan incluso identificar películas y situaciones. "En realidad es té", "mi segundo apellido es Peligro", "estoy hecho un toro", son nombres de Rasgos de Molonidad que sólo por el nombre más de uno ya puede tener en mente a quienes los dijeron y hacerse una idea de qué efectos producen en juego.

Pero el homenaje no podía quedar ahí, las reglas debían acompañarlo. El cine de acción tiene unos clichés muy claros y Tipos Duros lo último que pretende es innovar en algo que pretende continuar, así que lo que se impone es utilizar reglas que hagan que seguir esos tópicos afecten al juego.

El protagonista cae desde varios pisos de altura, se estrella contra el techo de un coche y acaba en el suelo, ante la atónita mirada de un montón de conductores. Se levanta y dice "no hagan esto en casa, mi segundo apellido es Peligro". Y aquí no ha pasado nada. Una frase ingeniosa y el tipo sale incólume sin despeinarse. Pues esas cosas deben estar y están en Tipos Duros, porque aunque los guiones de una historia de tiros no suelen brillar por sus diálogos sí que lo hacen por las frases lapidarias y eso es algo que en el juego se bonifica en muchos momentos.

Las reglas más poderosas dentro del juego obligan a los jugadores a exprimirse las meninges para que funcionen. No estamos hablando de aplicar una mente analítica para el combate estratégico, para nada, sino de aplicar todo el ingenio para sembrar al personaje de pequeñas marcas de identidad y comentarios para el recuerdo.

Lo que nos lleva a una cuestión sobre lo que convierte a un tipo duro en duro de verdad. Y no es cuántas balas puede encajar ni si puede volcar un coche agarrando el paragolpes con los dientes, no señor. Un tipo duro, por encima del físico, lo que tiene es carisma.

CARISMA.

CA. RIS. MA.

Y eso, en Tipos Duros, viene con premio.