

[Savage Worlds/Tipos Duros] Los tipos duros y lo sobrenatural

Author : Rasczak

La imagen arquetípica de los héroes de acción suele representarse, con variaciones, poco más o menos con un tipo en camiseta de tirantes, con bastante mala suerte, un arma que sabe usar de mil maneras muy efectivas y muy mala suerte a la hora de encontrar zapatos de su talla.

Lo que pasa es que, si abrimos las miras un poco más, no nos va a faltar oportunidad de pensar que ciertos personajes de novelas de fantasía o espada y brujería son, además de forma muy clara, tipos duros de libro de texto. Es bueno recordar que lo que hace a un tipo duro serlo no es el contexto, sino su actitud ante las circunstancias.

Y **no son pocos los tipos duros que se las han visto con lo sobrenatural**, han debido enfrentarse a enemigos capaces de lanzar contra ellos conjuros o incluso han traspasado la barrera de la muerte convirtiéndose en... otra cosa.

[caption id="" align="aligncenter" width="630"]



Estar muerto no es algo que frene a un verdadero tipo duro.[/caption]

¿Quieres ejemplos? **Un criminal, buscado en cientos de sistemas**, que lucha y derrota a un hombre que había alcanzado el límite del subuniverso y había adquirido poderes trascendiendo

su humanidad y creando un imperio basado en la religión. **El camionero fanfarrón que se ve inmerso en los conflictos entre dos familias**, para acabar teniendo que vérselas con una serie de tipos capaces de proyectar rayos eléctricos y su líder: un ser inmortal que quiere sacrificar a la chica para sus abyectos objetivos. **El fornido poli negro que investiga el asesinato de su hermano pequeño** para acabar sacudiéndoles el polvo a un grupo de ninjas. **O aquel policía que descubre que existe un grupo mafioso que ha inventado una máquina con la que resucita a sus secuaces**, resulta abatido y su compañero consigue traerlo de vuelta utilizando la máquina...

¿Necesitas más motivos para introducir elementos sobrenaturales en una historia de Tipos Duros?

Lo que conviene siempre es mantener el tono de una serie o película, ya que lo sobrenatural no supone un problema en sí durante el juego, pero sí puede ser una tentación que rompa la coherencia de la historia previa. No debería usarse de forma espontánea cuando el tono predominante es realista y serio, teniendo mucha más cabida en las historias desenfadadas. Esto no es una regla inamovible, claro, pero a veces incluso las historias de Tipos Duros pueden tener problemas para saltar el tiburón si la introducción de un elemento rompe demasiado con lo habitual hasta el momento.