

Tipos Duros: Convicciones (II)

Author : Rasczak

Explicada ya la función de las motivaciones en Tipos Duros aquí, prosigo con (más o menos) aquellas que he encontrado en diferentes películas y que pueden ser elegidas por los jugadores durante la creación de personaje.

Las convicciones a elegir (después de un buen repaso y modificar ciertos nombres para que encajen mejor con lo que debería ser un homenaje), explicadas en pocas palabras y con un ejemplo de personaje de acción.

- **Ascenso al poder** (antes Ambición): la persecución de dinero, recursos, favores o, en general, cualquier cosa que suponga un incremento del poder personal por el mero poder. Como Vilain.
- **El brazo fuerte de la ley** (antes Defender la ley): cuando se tiene la certeza de que las leyes vigentes son lo mejor que podemos tener y hacerlas cumplir el objetivo más noble posible. Como Harry el Sucio.
- **El profesional**: algunos quieren llegar a ser los mejores en lo que hacen y su ocupación es hacer cualquier cosa que se les ofrezca mientras eso les permita mejorar y lucirse. Johnny Cage.
- **El protector** (antes Defender a los inocentes): aunque no todo el mundo tenga una moral de hierro, en determinados casos, encontrarse con injusticias muy grandes que pongan en peligro a inocentes hace que hasta el ser más frío se convierta en un caballero defensor. Mickey Mouse.
- **El último desafío**: a veces, cuando llegas a una edad y sólo has hecho una cosa en la vida, lo único que te queda es hacerlo hasta el último aliento. Ray Owens.
- **Redención**: no es igual de fácil para todo el mundo vivir una vida de crueldad sin remordimiento y algunos son incapaces de superarlo, tratando de enmendar el daño causado convirtiéndose en mártires por aquellos que destrozó. Riddick... a veces.
- **Sólo quiero ver el mundo arder**: porque algunos simplemente han decidido que reducir el mundo a cenizas es motivo suficiente de existir. Claro que eso no dice mucho de la cordura de esos elementos. El joker.
- **Venganza ciega** (antigua Venganza): aquello a lo que se ven abocados quienes, tras sentir un sufrimiento inhumano, no encuentran mayor consuelo que hacer que los culpables obtengan el mismo dolor... a cualquier precio. La novia.
- **Yo soy la justicia**: porque la ley no siempre es lo bastante justa o la policía no tiene capacidad de hacer lo que hay que hacer, algunos son capaces de rebasar las líneas necesarias para hacer justicia. Paul Kersey.



No hay motivo para pensar que las convicciones sean inamovibles, aunque sí difíciles de cambiar. Es habitual en muchas historias que un personaje pase de una a otra cuando se enfrenta a situaciones catárquicas, como en *The Transporter* (de Ascenso al poder a El protector) o *Hard Boiled* (de El brazo fuerte de la ley a Venganza ciega).

La parte más interesante, creo, son los conflictos que se pueden dar dentro de una partida, añadiendo un poco de los roces y diferencias de opinión sobre qué hacer en cada momento típicos de las *buddy movies*, que tanto tienen que decir sobre el tema de los Tipos duros.