

La verdad está ahí fuera, Convicción para Tipos Duros / Savage Worlds

Author : Raszak

Si bien **Tipos Duros** utiliza el sistema de reglas de **Savage Worlds** es verdad que hay bastantes cosas que SW no contempla y que, a mí al menos, me parecen claves para la ambientación. Las [Convicciones](#) son una de esas cosas clave y por eso las estoy mimando bastante. El caso es que he añadido una nueva convicción para Tipos Duros: "La verdad está ahí fuera", porque no todo lo que tenga que ver con estos tiene que estar relacionado con la acción directa.

Ya de paso lo voy a usar para enseñaros el "patrón" nuevo que van a utilizar todas las Convicciones. Nombre, párrafo narrado en primera persona, descripción y un pequeño listado de "síes" y "noes" que aclaran algo más las cosas que van y las que no van con ese punto de vista moral.



La verdad está ahí fuera en Tipos Duros

Tú no estabas allí, no viste los cuerpos. Aquellas personas no habían fallecido en el accidente. Alguien estuvo después y los silenció de una forma que me perseguirá hasta el día que muera.

Alguien que tenía mucho interés en que nada de eso saliera a la luz, y yo voy a asegurarme de que el mundo lo sepa.

Todo el mundo tiene secretos. Algunas personas tienen grandes secretos. Pero sólo los poderes fácticos tienen secretos tan turbios y enormes que su existencia afecta la vida de miles e incluso millones de personas, y que pueden cambiar el devenir de la historia si son desvelados.

Tener la convicción de que La verdad está ahí fuera puede llevar a una persona más allá de los límites de lo sensato. Mucho más allá de lo que el resto de seres humanos están dispuestos a arriesgar con tal de sacar a la luz los secretos más atroces. No es una cuestión de conspiranoia, sino de la certeza que surge de haber visto cosas que no están destinadas a ser vistas.

El objeto de la Convicción puede ser una conspiración concreta o la firme idea de sacar a la luz toda la información relacionado con algo más general, eso es lo de menos. Lo importante es que el personaje no parará hasta que todo se haga público, incluso si eso pone en peligro su propia vida y a veces la de otros, tanto como las leyes y la autoridad, cruzando la línea en sus alianzas con tal de llegar al objetivo final de desvelarlo todo.

Sea como sea el personaje está en la persecución de una verdad auténtica. Incluso sin que tenga muy claro qué de qué se trata: detrás de todo su camino hay algo oscuro que el resto del mundo debería conocer. O tal vez lo que descubra sea demasiado horrible como para que pueda soportarlo.

Te lleva a cosas como...

- Desafiar la autoridad.
- Crear alianzas de moralidad discutible.
- Poner en peligro la propia vida y la de los demás.

Te hace evitar otras como...

- Guardar secretos que pueden afectar terceros.
- Alinearte con quien crees que oculta cosas.
- Aquellos demasiado metidos en el sistema.