

Hermanos de Sangre: Blood of the Yakuza

Un hack para emular el Cine de Acción de género Yakuza

Por José Manuel Palacios Rodrigo

Contenido

Hermanos de Sangre: Blood of the Yakuza	1
A quemarropa	4
Notas sobre la pronunciación japonesa	4
Filmografía recomendada	4
El mundo de la Yakuza	5
De samuráis a organización criminal	5
La Yakuza en la sociedad	5
Estado actual	5
Relaciones y estructura	5
La posición de la mujer	6
La Yakuza en el mundo	6
Alguno de los clanes más importantes	7
Aizukotetsu-kai	7
Inagawa-kai	7
Sumiyoshi-kai	7
Yamaguchi-gumi	7
Kokuryu-kai	7
El ajetreado día del Yakuza	8
Impuesto de protección y extorsión	8
"Conbini"	8
Drogas y contrabando	9
Tráfico de Armas	9
Juego y apuestas	10
Clubs de hostess, prostitución y pornografía	10
Expendedoras	11
Evitando a la policía	11
Rituales y costumbres	12
Irezumi	12
Sakazukigoto	12
Yubi-tsume	12
Léxico Yakuza	13
Consideraciones del género	16
El Crimen Organizado	16

La ciudad como telón de fondo	16
El derramamiento de sangre heroico	16
Reglas del Cine de Yakuza	17
Regla de John Woo	17
Regla de “Beat” Takeshi.....	17
Regla de Takashi Miike	17
Entrenamientos Avanzados.....	18
Chimpira (チンピラ).....	18
Heiho (へいほ).....	19
Ijime (いじめ)	20
Kuromaku (くろまく).....	21
Yojimbo (ようじんぼう).....	22
Tabla de Motivaciones.....	23
Nombres y apellidos japoneses.....	23
Logística	24

A quemarropa

La información que vas a encontrar en este suplemento está extraída en su mayor parte del juego de rol **Yakuza** publicado bajo el sello de *Pandapon Studio*. También se han extraído fragmentos del hack **Hermanos de Sangre: Hard Boiled**.

Este hack para *Hermanos de Sangre* adapta el juego al sórdido mundo del crimen organizado japonés con sus clichés de género. El honor, el deber hacia el clan en contra de los deseos personales, la traición y el derramamiento de sangre son una parte intrínseca de este tipo de historias.

Notas sobre la pronunciación japonesa

En este suplemento aparecen muchos términos y nombres japoneses. Estas notas te ayudarán a pronunciarlos de forma correcta.

- La pronunciación japonesa es muy parecida a la española, sobre todo en cuanto a las vocales. El idioma japonés tiene 46 sonidos básicos, que comprenden las vocales, la letra "n" y un conjunto de sílabas.
- El japonés no tiene el sonido "l". Las palabras occidentales que adopta el japonés sustituyen este sonido por "r".
- La "r" siempre se pronuncia suave como en "amarillo" y nunca con sonido fuerte como en "cerrojo".
- La "sh" se pronuncia aspirada al estilo inglés como en "Sharon".
- La "j" se pronuncia con un sonido parecido a la "ll".
- La "z" se pronuncia como una "s" vibrante, más sonora.
- La "h" se pronuncia ligeramente aspirada, como en "hamster".

Filmografía recomendada

Aunque el género de cine de Yakuza es muy extenso, te recomendamos comenzar con las siguientes películas y series:

- **Outrage** (I, II y III) de Takeshi Kitano
- **Sonatine** de Takeshi Kitano
- **Brother** de Takeshi Kitano
- **Shinjuku Outlaw** de Takashi Miike
- **Bodyguard Kiba** de Takashi Miike
- **Oretachi wa tenshi ja nai** de Takashi Miike
- **Full Metal Yakuza** de Takashi Miike
- **Onibi** de Yoshio Harada
- **Drunken Angel** de Akira Kurosawa
- **Youth of the Beast** de Seijun Suzuki
- **Giri / Haji** (Serie) de Julian Farino y Ben Chessell

La saga de videojuegos **Yakuza** es también un buen punto de partida para familiarizarse con el género.

El mundo de la Yakuza

La Yakuza (o gokudo, "el camino extremo") es una organización criminal transnacional con origen en el siglo XVII. Algunos expertos afirman que el nombre procede del juego de cartas conocido como Hanafuda en la que la peor mano que uno puede tener es 8 (ya), 9 (ku) y 3 (za).

De samuráis a organización criminal

Al inicio del periodo Edo (1603-1868) muchos samuráis fueron despedidos y sus unidades militares desmovilizadas para pacificar un país que llevaba siglos de guerras intestinas. Se trataba de guerreros que solo conocían un modo de vida: la guerra y la violencia. Muchos acabaron convertidos en bandidos o mercenarios, formando a la larga bandas paramilitares y hermandades que cobraban por su protección. Con el tiempo fueron absorbiendo todo tipo de negocios ilegales, como contrabando, extorsión, prostitución, apuestas, etc. A pesar de esto, mantenían sus códigos de honor samurái, una estructura de clanes consolidada y una férrea disciplina.

La Yakuza en la sociedad

A principios del siglo XXI, estas organizaciones estaban infiltradas a todos los niveles de la sociedad, controlando todo tipo de negocios legales e ilegales, como la especulación inmobiliaria, producción de pornografía, locales de ocio de todo tipo, contrabando, drogas, tráfico de armas, deportes, compañías ferroviarias, etc. Pero no solo realizan estas tareas, la Yakuza se considera a sí misma una ninkyō dantai (organización caballerosa) que realiza una importante labor de protección, manteniendo la seguridad en sus zonas y sirviendo a los necesitados y a su país. De hecho, llegan a considerar los fondos que reciben de la extorsión como un impuesto que reciben por hacer el trabajo del gobierno. También han realizado importantes labores de ayuda en situaciones de catástrofe y de hecho a principios de 2010, 1 de cada 10 japoneses consideraba que la Yakuza debía existir y era una parte importante de la sociedad japonesa.

Estado actual

En la actualidad, se cree que hay más de 100.000 miembros de la Yakuza divididos en unos 3000 clanes. La mayor parte de ellos se encuentran registrados por las autoridades como bōryokudan (grupo violento) y muchos tienen vínculos con sociedades de extrema derecha y ultranacionalistas. Otros clanes tienen una visión mucho más romántica de la Yakuza y prohíben a sus miembros participar en actividades que consideran dañinas para la sociedad, como el tráfico de drogas. La Yakuza opera a todos los niveles e interviene en todo tipo de asuntos económicos y políticos. Sus profundas raíces hacen imposible que las fuerzas del orden desarticulen estas organizaciones que, además, tienen ramificaciones en otros países.

Relaciones y estructura

Los clanes Yakuza tienen estructuras patriarcales piramidales y relaciones fraternales. El jefe del clan, el hombre en la cúspide, es el Kumichoo, también llamado Oyabun (padre) y el resto de miembros de la familia son los kobun (hijos). El Oyabun suele tener un hombre de confianza que es quien transfiere las órdenes y hace cumplir la voluntad del jefe. Este hombre es el Wakagashira. El Wakagashira (número 2) transmite las órdenes a los Saikoukanbu (ejecutivos senior) que son los jefes de región, con áreas enteras bajo su control y varios grupos de personas a su cargo. En estas áreas, a las órdenes de los Saikoukanbu están los Kanbu, los jefes de grupo con un pequeño puñado de soldados a su cargo. Estos soldados son los Wakashu, que llevan a cabo todo tipo de tareas para

sus jefes. Y, por último, en lo más bajo de la escala, están los hermanos menores, los Jiyunkouseiin, aprendices y aspirantes que suelen desarrollar trabajos menores, aunque a veces son violentos e incontrolables debido a su juventud.

La posición de la mujer

Tradicionalmente, y con puntuales excepciones, la Yakuza ha sido una sociedad extremadamente machista y patriarcal, relegando el papel de la mujer al de esposa, prostituta o trofeo. Solamente las mujeres de los jefes poseen un cierto estatus (conocidas como Ane-san, hermanas mayores). Dado que esto es un juego de rol, te animamos a que ignores estas restricciones y permitas personajes de cualquier sexo y en cualquier posición en las filas de la Yakuza.

La Yakuza en el mundo

Aunque la verdadera fuerza de la Yakuza se encuentra en Japón, sus ramificaciones han llegado a otros países, principalmente Corea, Estados Unidos (especialmente en Los Angeles, San Francisco, Seattle, Las Vegas, Chicago y Nueva York) y Canadá. Allí han encontrado la oposición de otras organizaciones criminales transnacionales, como las Triadas chinas, la Mafiya rusa o la imperante Cosa Nostra italoamericana con las que han tenido numerosos conflictos y alianzas, aunque la naturaleza ultra-nacionalista de estos grupos los hace reacios a colaborar con gaijin (palabra que significa literalmente “persona de fuera” y se considera despectiva). Muchos clanes blanquean dinero y trafican divisas a través de sus miembros internacionales. La Yakuza japonesa importa armas del mercado estadounidense, aproximadamente una tercera parte del arsenal de los clanes Yakuza provenía de EEUU.

Alguno de los clanes más importantes

A continuación describimos algunos de los clanes Yakuza más importantes de Japón. Ten en cuenta que esto es un juego de rol, por lo que te animamos a crear tus propias sociedades y grupos.

Aizukotetsu-kai

El cuarto grupo criminal más grande de Japón. Su base se encuentra en Kyoto y se cree que posee al menos 7000 miembros. Se trata de una federación de más de 100 bandas y grupos Yakuza más pequeños de la región de Kansai. Cada uno de estos grupos opera en su área, son frecuentes las luchas intestinas entre los diversos grupos. Sin embargo, contra una amenaza exterior, muestran un frente unido.

Inagawa-kai

Uno de los sindicatos más grandes, con base en Tokyo. Se espera que sus miembros sean eficientes y bien disciplinados. Su estructura de poder es la típica pirámide, con el poder concentrado en un único hombre en la cima. A parte de la extorsión, se dedican a los préstamos, la construcción y negocios internacionales.

Sumiyoshi-kai

El segundo grupo mas grande de Tokyo. Se trata de un grupo descentralizado, más bien una federación de bandas y grupos más pequeños con autonomía sobre sus áreas de influencia. No es infrecuente que haya peleas internas y disensiones. Poseen varias compañías importantes en Tokyo que utilizan para blanquear dinero e invertir.

Yamaguchi-gumi

El sindicato del crimen mas grande de Japón. Con base en Kobe pero con gran influencia en varias prefecturas y presencia en Tokyo. El Yamaguchi-gumi tiene un historial de violencia contra la policía que lo hace odiado y temido por igual entre las fuerzas del orden. Un grupo muy internacionalizado, especializado en crímenes económicos. Poseen cientos de compañías de todo tipo, desde gestión de residuos, exportación, construcción, restaurantes, agencias "de entretenimiento" (fábricas de pornografía) y vínculos con partidos políticos. Sus miembros tienen prohibido entrar en el negocio de las drogas por considerarlo dañino para el país.

Kokuryu-kai

La Sociedad del Dragón Negro, con origen en los primeros años del siglo XX, es xenófobo y ultranacionalista. Sus objetivos son volver a un Japón imperialista que controle toda Asia. No les importa colaborar con grupos criminales nacionalistas de otros países con los que simpatizan. Son violentos y muy agresivos en sus tácticas.

El ajetreado día del Yakuza

Normalmente los Yakuza operan en pequeños grupos que se reúnen en almacenes, apartamentos o en las trastiendas de los locales que se usan como tapaderas legales (restaurantes, clubs de hostess, saunas, karaokes, despachos de entidades de crédito o de construcción). En estos lugares no se guardan armas ni drogas para prevenir arrestos en caso de redadas. El arsenal del grupo suele estar en otro lugar y solo uno de los miembros y su superior directo suelen saber su localización. Si uno de ellos es arrestado, el otro puede mover de sitio el arsenal para que no sea incautado. De este modo, si cualquiera de los otros es detenido, no podrá revelar la ubicación de las armas al desconocerla.

El día a día consiste en cobrar los impuestos de extorsión, tratar con clientes problemáticos (sobre todo en los negocios de juego, hostess y prostitución), buscar chicas a través de negocios falsos de agencias para que participen en prostitución o pornografía, cobrar deudas, castigar a aquellos que no pagan (normalmente mediante una buena paliza), patrullar el territorio para ahuyentar a la delincuencia común, echar una mano si se produce una emergencia (los Yakuza se consideran a sí mismo organizaciones caballerosas), buscar trapos sucios de algún pez gordo para chantajearle o directamente crear una situación vergonzosa para propiciar la extorsión, meter el miedo en el cuerpo de los que no quieren plegarse a la voluntad del grupo, ajustar cuentas con soplones o grupos rivales, deshacerse de modo creativo de pruebas, armas, cuerpos, vehículos, etc. Y todo esto evitando llamar la atención de la policía.

Por supuesto, hacer el trabajo bien tiene su recompensa, dado que el Oyabun se encarga de que sus kobun tengan sus necesidades cubiertas, procurándoles alojamiento en apartamentos cercanos, cubriendo gastos de comida, cuidados médicos, y procurándoles suficiente diversión en los locales del grupo (sexo, alcohol, etc).

Impuesto de protección y extorsión

El impuesto de protección es quizá la actividad más antigua de la Yakuza. La organización se compromete a garantizar la seguridad de aquellos negocios bajo su protección, ahuyentando a la delincuencia común y bandas, cobrando deudas y ayudando en caso de desastre. Este impuesto no es opcional, es una extorsión y aquel que no quiere pagarlo sufre desagradables accidentes, problemas con los proveedores, destrozos, etc. Al final, a muchos pequeños comercios solo les queda la opción de cerrar o aceptar la extorsión.

En la actualidad es mucho más rentable la extorsión a grandes negocios que a pequeños comerciantes. La Yakuza suele investigar los trapos sucios (o generarlos ellos mismos) de las empresas, conseguir acciones suficientes como para poder estar en la junta de accionistas y después amenazar a la junta directiva con difundir esos trapos sucios entre el resto de accionistas si no pagan algún tipo de extorsión (en forma de contrato abusivo con alguna empresa del grupo de la Yakuza, donación a grupo benéfico, etc). Ante el miedo de que el resto de accionistas decida vender (haciendo caer en picado el valor de la empresa) o tomar medidas contra la junta, la mayoría se pliega.

"Conbini"

"Conbini" es una abreviatura para "Tienda de Conveniencia". Estas tiendas son establecimientos que abren 24 horas al día y tienen alimentos, consumibles (pilas, pañales, productos de higiene), bebidas, snacks, comida caliente (se prepara o calienta en el propio establecimiento), ropa (camisas, ropa interior), etc. Estas tiendas están muy extendidas en los núcleos urbanos, habiendo siempre una cada

pocas calles. La mayor parte de la gente que vive "al día" (estudiantes, jóvenes, asalariados que trabajan lejos de sus domicilios, y muchos yakuza) suelen adquirir todo tipo de productos en estos establecimientos y mover una cantidad importante de dinero. También son el principal objetivo de los impuestos de protección de los yakuza. Aquellas tiendas que los pagan no tienen que preocuparse por la delincuencia común incluso en los turnos de noche, solo un loco atracaría un comercio protegido por la Yakuza...

Drogas y contrabando

Las drogas son ilegales en la mayoría de los países. Esto hace que sean un bien que alcanza precios muy elevados y una golosina para los grupos criminales. En Japón la droga estrella es la meta-anfetamina. Muchas organizaciones Yakuza importan drogas de laboratorios en el sureste asiático o las fabrican en laboratorios clandestinos. Las drogas se suelen distribuir a pequeña escala en los clubes nocturnos o mantener una red de jóvenes que distribuyan entre estudiantes (muchos la utilizan antes de los exámenes para mantenerse despiertos y poder estudiar). Algunas organizaciones Yakuza tienen prohibido el tráfico de drogas entre sus miembros, por considerarlo dañino para el país y castigan duramente a cualquiera que trapichee en su zona con estas sustancias.

La Yakuza también trafica con alcohol, tabaco y dispositivos electrónicos de contrabando, sin pagar impuestos de importación. Todo esto se suele distribuir a comercios bajo la protección del grupo o vender en mercados y puestos callejeros.

Tráfico de Armas

Japón es el país democrático con la legislación más estricta sobre la tenencia y uso de armas de fuego del planeta. Esto convierte a las armas de fuego en un bien escaso y caro para las organizaciones criminales. Las armas cortas (pistolas o revólveres) solo están disponibles para agentes de la ley y agentes de seguridad en activo en misiones de riesgo (un guardia de seguridad de un centro comercial, casi nunca irá armado). Los civiles en general pueden acceder a rifles y escopetas de caza previa adquisición de una licencia. La obtención de la licencia es un proceso que se puede demorar varios meses y tiene un coste elevado (en torno a los 70.000 yenes). Se comprueban concienzudamente los antecedentes del candidato y si está afiliado a grupos considerados violentos, se le imparte un curso de tiro donde debe obtener altas puntuaciones en su puntería y se le somete a un examen psicotécnico. El aspirante a la licencia debe tener en su domicilio un lugar seguro destinado al almacenamiento del arma, y otro diferente para la munición. Estos almacenamientos son supervisados anualmente por la policía mientras que el examen psicotécnico debe renovarse cada 3 años.

Las penas por posesión ilegal de un arma de fuego oscilan entre el año y los 10 años de cárcel y la multa puede llegar al millón de yenes. Sin embargo, los yakuza y otros criminales tienen armas. Suele ser muy raro que un yakuza lleve un arma de fuego encima a menos que vaya a usarla en un corto espacio de tiempo. Lo normal es guardarlas en un alijo solo conocido por los hermanos mayores, que las distribuyen cuando hacen falta. La primera norma del joven yakuza es deshacerse rápidamente de un arma si cree que puede ser apresado por la policía. Es mejor perder el arma que varios años en la cárcel...

Las armas suelen traerse de EEUU, aunque muchas vienen también del mercado asiático y las antiguas repúblicas soviéticas. Normalmente las armas se introducen para ser usadas por la propia organización aunque a veces se venden a otros grupos, bandas u organizaciones de extrema derecha. En estos casos, los precios de estas armas suelen ser más del doble de su precio de mercado habitual.

Juego y apuestas

El juego por dinero en Japón está prohibido. Pero la Yakuza y otros grupos saben muy bien como rodear la ley sin saltársela. La mayoría de las casas de juego son casas de Pachinko. El Pachinko es una especie de tragaperras donde se introducen unas bolitas que deben entrar determinados agujeros. El jugador primero paga por un número determinado de bolitas para poder jugar en la máquina. Si el jugador gana, recibe más bolitas que puede usar para seguir jugando o intercambiar por premios (peluches, figuras, aparatos electrónicos, etc). Curiosamente, hay casas de empeños muy cerca de estos locales donde puede vender estos artículos "de segunda mano" y cambiarlos por dinero en metálico.

La mayor parte del mundo de las apuestas funciona de un modo similar, ganando premios en vez de dinero en metálico, premios que luego pueden ser canjeados en establecimientos controlados por la organización. Esto no quita para que haya un submundo de apuestas ilegales en todo tipo de negocios: peleas, juegos de cartas, carreras ilegales, etc.

La Yakuza también invierte en equipos deportivos, esto les hace ganar dinero a través de derechos de imagen, pero también les permite construir estadios e instalaciones deportivas, y apostar en relación a los resultados de estos equipos.

Clubs de hostess, prostitución y pornografía

Los clubs de hostess son clubs nocturnos de ocio donde mujeres jóvenes y atractivas acompañan a los clientes, les dan conversación, coquetean, y procuran que se gasten todo el dinero que puedan en el local. Existen clubs donde estos acompañantes son masculinos, pero son una minoría (aunque en los últimos años su número ha aumentado considerablemente). El cliente puede elegir a una acompañante en particular (si está disponible) y paga todo lo que ella consuma. Las tablas de tarifas son extremadamente concretas e incluyen cargos por cosas como el tiempo que dedicará la acompañante al cliente o el poder coger su mano. Muchos clientes se obsesionan o creen enamorarse de estas hostess y gastan cantidades ingentes de dinero en ellas. Las hostess pueden tener citas fuera del local (muchas veces para sacar dinero extra en forma de regalos) y deciden si se acuestan o no con el cliente. Conviene recordar que la prostitución en Japón está prohibida y que estas hostess se mueven en una estrecha franja que separa lo legal de lo ilegal (muchas veces pasándola con creces).

Muchas chicas son reclutadas a través de falsas agencias de modelos. Mientras que unas son seducidas con dinero rápido y fácil a pasarse a la pornografía o prostitución, otras son chantajeadas por la agencia, que amenaza con difundir fotos "picantes" (tomadas muchas veces sin su consentimiento, en los probadores o durante el maquillaje) entre la familia, trabajo o centro de estudios. La pornografía es ilegal y aunque este material antes servía para revistas y vídeos que se distribuían en mercados y trastiendas de comercios de vídeo, ahora se emiten o venden a través de internet de un modo mucho más rápido.

La prostitución no ha cambiado mucho respecto a siglos pasados. Las casas de citas suelen tener un catálogo de chicas y el cliente elige a la que más le gusta. Hay tablas de tarifas muy específicas con los costes de diferentes servicios. Los Yakuza garantizan la seguridad de las chicas, y que todos los clientes pagan todos los servicios a rajatabla. En algunas ocasiones, se graba a los clientes y se utiliza para chantajearlos o vender los vídeos al mercado de pornografía.

Exendedoras

Japón tiene máquinas expendedoras de bebidas frías y calientes por todas partes. En las zonas urbanas en casi en cada esquina puede encontrarse una. Su instalación y recaudación es un importante negocio que mueve millones de yenes al año. Y, por supuesto, la Yakuza tiene su parte en la tajada. Estas máquinas suelen funcionar perfectamente, dar cambio y estar bien abastecidas. Y pobre del que sea sorprendido vandalizando una de estas expendedoras.

Evitando a la policía

La 3ª división (crimen organizado) de la Oficina de Investigación Criminal de la Agencia Nacional de Policía japonesa se encarga de investigar y perseguir a la Yakuza. En los últimos años las leyes contra la actividad de la Yakuza se han endurecido y lo que parecía una coexistencia relativamente pacífica se ha empezado a transformar en una guerra abierta. Los yakuza deben tener cuidado con sus comunicaciones y actividades para no llamar la atención indebida de la policía y, sobre todo, dejar siempre los cabos bien atados. Los yakuza también deben tener cuidado con la policía de proximidad de los Koban. Los Koban son pequeñas subestaciones con entre 3 y 5 policías de uniforme asignados a cada una. Se encargan de patrullar zonas residenciales, auxiliar al público, hacerse cargo de objetos perdidos, dar indicaciones y recibir las denuncias de los ciudadanos. Debido a su proximidad con el público y a su pertenencia al barrio suelen conocer muy bien lo que ocurre en sus calles.

Rituales y costumbres

La Yakuza es una sociedad con ritos y costumbres muy afianzadas, que sirven para reforzar la autoridad de los jefes, los lazos de lealtad y pertenencia a la misma y castigar con severidad las faltas.

Irezumi

El irezumi es un tipo de tatuaje tradicional japonés que utiliza agujas de madera y metal, y un tipo de tinta llamada tinta nara. A principio de la era Meiji, los tatuajes fueron prohibidos por el gobierno y aquellos tatuados con irezumi eran considerados criminales. En la actualidad, los tatuajes siguen teniendo una connotación muy negativa y en muchos establecimientos (baños públicos, saunas, termas) se prohíbe la entrada de personas con tatuajes. El tatuaje irezumi es un proceso lento y doloroso y para muchos yakuza es una muestra de hombría, estatus y un rito de iniciación tatuar su cuerpo con diferentes motivos, figuras mitológicas y sortilegios de protección. Muchas veces estos tatuajes llegan hasta los antebrazos, base del cuello y por encima del tobillo, de modo que no se vean cuando la persona está vestida. Durante las partidas de cartas u otros juegos de azar, es tradicional que los yakuza descubran sus torsos dejando ver sus tatuajes, una tradición antigua de las casas de apuestas para mostrar que no se está escondiendo nada.

Sakazukigoto

El ritual de intercambiar copas de sake que tiene su origen en las ceremonias Shinto tradicionales. Este ritual se utiliza en la creación de la relación Oyabun-Kobun (cuando alguien es aceptado en la organización), en los funerales o entre iguales para enfatizar la lealtad entre ellos. La aceptación del sake de un superior supone la creación de un vínculo de lealtad sagrado con el mismo por medio del sakazuki (compartir el sake).

Yubi-tsume

Un acto de contricción en el que el yakuza que ha cometido una falta se disculpa ante su superior. Pterrechado con un pañuelo y un tanto, o cuchillo afilado, corta la última falange de su meñique y la entrega a su jefe. Este acto tiene su origen en los días antiguos, cuando se luchaba con espadas. La falta del meñique hace que el amputado pierda control y fuerza al sujetar una espada y, por lo tanto, lo hace más vulnerable y dependiente del clan. Si el ofensor ya ha amputado la punta de su meñique, debe seguir con otros dedos. En la primera década del siglo se pusieron de moda prótesis para que los yakuza pudieran pasar desapercibidos más fácilmente. En la actualidad, esta práctica está cayendo en desuso.

Léxico Yakuza

Bakecho (ばけちょう) - Una agencia de investigación privada tapadera para operaciones de chantaje y extorsión. Usadas muchas veces como tapaderas y negocios legales para blanquear dinero y justificar actividades de investigación y adquisición de material para espionaje y vigilancia.

Bosozoku (ぼうそうぞく) - Literalmente "fuera de control". Subcultura japonesa centrada en las motocicletas. Normalmente se agrupan en bandas violentas con estructuras similares a la Yakuza, con fuerte simbología, eslóganes de guerra y territorios. Algunas de estas bandas, de hecho, pertenecen a grupos o federaciones Yakuza.

Bouryokudan (ぼうりょくだん) - Grupo violento, un nombre que utiliza la policía y la prensa para referirse a la Yakuza. Entre los yakuza se considera muy despectivo.

Bouryokudanhajoujoukou (ぼうりょくだんはいじょじょうこう) - Acortado muchas veces a "bouhajoukou", una cláusula legal en la cruzada anti-yakuza que permite su detención si oculta información o miente sobre su estatus real en cualquier contrato. Muchos contratos requieren que el contratante confirme que no es miembro de "grupos antisociales" como protección anti-yakuza, lo que hace complicado conseguir alquileres, trabajos legales, y otros servicios.

Giri (ぎり) - Obligación de gratitud y lealtad a un superior, un vínculo que en la cultura yakuza se considera casi sagrado. Este sentido de obligación antepone el bienestar del grupo y de los superiores antes que el propio.

-gumi (ぐみ) - Sufijo para asociación o grupo. Como por ejemplo el grupo Yoshai, el Yoshai-gumi.

Hamonjo (はもんじょう) - El hamonjo es un castigo, como una excomunión, en el que una persona queda expulsada de la Yakuza y se le prohíbe todo contacto o negocio con sus miembros.

-ikka (いっか) - Sufijo para familia, como por ejemplo la familia Omura: Omura-ikka.

Itachi (いたち) - Literalmente, comadreja. Usado normalmente para referirse a un agente de policía tenaz.

Jiyunkouseiin (じゅんこうせいじん) - Hermano menor. Un aspirante a Yakuza, normalmente muy joven.

-kai (かい)- Sufijo, similar a -gumi, para indicar que se trata de un grupo o asociación, como por ejemplo, el grupo Takeda: Takeda-kai.

Kakuseizai (かくせいざい) - Anfetaminas o meta-anfetaminas, la droga por excelencia en Japón, y el negocio más lucrativo de la Yakuza por encima de la industria sexual.

Kanbu (かんぶ) - Ejecutivos junior, jefes de grupo. Sería el equivalente a un sargento o jefe de pelotón, tienen a un grupo de Wakaishu a sus órdenes para cumplir las directrices marcadas de los Saikokanbu.

Kigyo shatei (きぎょうしゃてい) - Un socio que maneja una tapadera legal para un negocio dirigido por la Yakuza en la sombra.

Kobun (こぶん) - Literalmente "el que hace de hijo". Miembro de un clan Yakuza por debajo del Oyabun al que debe lealtad por medio de una obligación (giri).

Kuromaku (くろまく) - Literalmente "Cortina negra", un arreglador.

Marubo (まるぼう) - Término que utiliza la policía para referirse a miembros de la Yakuza (que deriva de un círculo en sus fichas policiales). Los yakuza lo emplean para referirse a los agentes de policía que los investigan.

Mikameji-ryo (みかじめ料) - Un "impuesto de protección" que por costumbre se recauda el día 3 de cada mes. Un tipo de shobadai.

Mizushobai (みずしょうばい) - Literalmente "Negocio de agua". Un tipo de negocio que por su naturaleza tiene un elevado riesgo de fallar. A menudo se utiliza para referirse a los clubs nocturnos y la prostitución.

Oyabun (おやぶん) - Literalmente "el que hace de padre". Jefe de un clan Yakuza.

-rengo (れんごう) - Sindicato o federación. Normalmente usado como sufijo por ciertos clanes (por ejemplo el sindicato Sumiyoshi, sería Sumiyoshi-rengo). Su uso está en declive.

Saikokanbu (さいこうかんぶ) - Ejecutivos senior o hermanos mayores. Se trata de los altos mandos del clan, normalmente con responsabilidad sobre regiones o zonas enteras.

Sakazukigoto (さかずきごと) - Una ceremonia tradicional para formalizar la relación entre dos personas o entre una persona y el clan. Ver en Rituales y Costumbres.

Sara-kin (さらきん) - Jerga Yakuza (abreviatura de "financiera para asalariados") para referirse a los prestamistas que dejan dinero a intereses muy elevados (yamikin). Muchos de estos prestamistas tienen lazos o son parte de la Yakuza.

Shobadai (シヨバ代) - Impuesto de protección que pagan los negocios a la Yakuza.

Tobashi (とばし) - Jerga para referirse a algo falsificado o registrado a nombre de otra persona, como un carnet, una cuenta bancaria, etc.

Wakagashira (わかがしら)- Número 2 de un clan Yakuza. El hombre de confianza del Oyabun que hace de puente en la transmisión de las órdenes, de este modo no se puede relacionar al Oyabun con órdenes o directrices directas a los subordinados.

Wakashu (わかしゅう) - Nombre genérico para un soldado Yakuza. Un hermano de bajo rango, el 95% de los Yakuza tienen este rango.

Yamikin (やみきん) - Abreviatura de yamikinyu. Un préstamo ilegal a un interés muy elevado.

Yubi-tsume (ゆびつめ) - Cortarse una falange de un dedo como disculpa por un error. También llamada enkozume. Ver Rituales y Costumbres.

Zenai Kaigi (ぜんにつばないこくしゃだんたいかいぎ) - Concilio Japonés de Organizaciones Patrióticas. La federación más grande de organizaciones ultra-nacionalistas y de extrema derecha de

Japón, con más de 150.000 miembros. También, una mesa de reunión para los líderes de diferentes clanes Yakuza.

Zetsuenjo (ぜつえんじょう) - Excomuniación irreversible. Castigo (mucho más grave que el hamonjo). Entre dos grupos, el zetsuen equivale a una declaración de guerra.

Consideraciones del género

El cine de género Yakuza comparte y hereda algunos rasgos del cine de acción de Hong Kong como la constante presencia del crimen organizado, los entornos urbanos o el derramamiento de sangre heroico. Los mejores exponentes de este tipo de cine son las películas de Beat Takeshi (Takeshi Kitano) o de Takashi Miike.

El Crimen Organizado

La Yakuza es una organización criminal transnacional con tentáculos extendidos en toda la sociedad japonesa. Las historias de este género se centran en miembros o exmiembros de la yakuza, en organizaciones, clanes o sindicatos del crimen y sus enfrentamientos. A menudo los héroes son criminales bienintencionados, o bestias sin escrúpulos. El crimen organizado del cine de Yakuza es brutal, expeditivo, no se detiene ante nada y tiene un número ingente de matones sin rostro para que sean hechos picadillo por los héroes.

La ciudad como telón de fondo

Las historias de este género no discurren en desiertos, junglas o lugares leganos y exóticos, tienen lugar en las partes más sórdidas de la ciudad, que pueden ser igual o incluso más peligrosas que esos parajes. Sombríos callejones iluminados tenuemente por los neones son testigos, a la sombra de los lejanos rascacielos, de turbios negocios y de la violencia más descarnada. Almacenes abandonados, clubes nocturnos, áticos de lujo, restaurantes callejeros, son escenarios típicos de este cine.

El derramamiento de sangre heroico

Esta característica se atribuye a las películas del cine de acción de Hong Kong de John Woo y Ringo Lam. Los protagonistas de estas historias son, a menudo, criminales de buen corazón con profundos códigos de honor, lealtad y camaradería que se ponen en juego y les obligan a tomar decisiones que suelen conducir a auténticos baños de sangre por honor o en busca de la redención. Es común que los protagonistas acaben cometiendo un error fatal tratando de hacer lo correcto en una situación en la que lo correcto, simplemente, no puede hacerse. Esto los conduce a un sangriento final. Para imitar este género tiene que haber escenas donde se exploren los sentimientos, el honor y la camaradería de los personajes, decisiones difíciles que les enfrenten a sus códigos y finales sangrientos cargados de acción.

Reglas del Cine de Yakuza

El cine de Yakuza suele tener una serie de peculiaridades y clichés que se reflejarán mejor al aplicar las siguientes reglas. Todas ellas son opcionales y puedes añadir a tus partidas solo aquellas que desees para configurar la experiencia a tu gusto.

Regla de John Woo

Un personaje puede hacer tantos disparos en modo Semiautomático como su Capacidad en Disparar. Incrementa la Dificultad de cada disparo posterior al primero en +1.

Regla de "Beat" Takeshi

Esta regla sustituye a la opción de gasto de puntos de Drama: *No es tan grave como parece*.

Si el personaje gasta 1 punto de Drama puede cancelar todos los puntos de Daño sufridos menos 1, que no podrá absorber el blindaje.

Regla de Takashi Miike

La recarga de las armas de fuego se realiza cuando los personajes "están fuera de cámara" de modo que pueden disparar sin preocuparse mucho de la munición. El DJ puede pagar a un jugador 1 punto de Drama y dejar sin munición su arma. Si el jugador estuviera al máximo de sus puntos de Drama, el jugador gana un +2 a la próxima vez que RIS.

Entrenamientos Avanzados

La creación de personajes para HdS: Blood of the Yakuza sigue las reglas normales que encontrarás en el manual básico de HdS. Sin embargo, sustituiremos los Entrenamientos Avanzados por los que vas a encontrar más adelante. También encontrarás una nueva tabla de Motivaciones más adecuada para los personajes de este género.

Verás que los personajes obtenidos para este género se parecen bastante unos a otros en líneas generales. Esto no es del todo malo siempre que sus motivaciones e historias personales los hagan únicos y diferentes.

Chimpira (チンピラ)

El Chimpira es joven e indisciplinado aspirante a Yakuza o miembro de bajo rango. A menudo es tan violento como bravucón, trata de demostrar constantemente que tiene lo que hay que tener para ser un verdadero yakuza.

- Luchar
- Moverse
- Persuadir

Furia

Si sufres daño en tu siguiente ataque tienes un +2 a RIS.

Puños de acero

Cuando combates desarmado no divides a la mitad el daño causado.

Parkour Extremo

Cuando realizas cualquier acción durante una persecución a pie la Dificultad baja en 1 (si utilizas Parkour, la Dificultad solo baja para ti, no para tus perseguidores).

De cabeza sin pensar

Tu Reacción se incrementa en +3.

¿No sabes quién soy?

Cuando emplees Persuadir usando tu reputación para conseguir lo que quieres, obtienes un +2 a RIS.

Heiho (へいほ)

El Heiho no es un soldado de la Yakuza, es un arma. Su especialidad es la violencia y realizar trabajos de ajustes de cuentas, asesinato, palizas, etc. El Heiho se mueve en un mundo de honor, sangre y muerte.

- Disparar
- Esforzarse
- Luchar

Pistolero

Cuando utilizas cualquier pistola o revolver tienes un +I a RIS al atacar y el daño se incrementa en +ID.

Matar en Silencio

Cuando atacas sigilosamente a un enemigo sorprendido, tus ataques (incluso los desarmados) ganan el Efecto Punto Vital.

Tirador Letal

Cuando dispires con un arma de fuego añades siempre el Efecto Punto Vital, aunque no apuntes a una zona específica.

El camino de la espada

Cuando utilizas una katana, wakizashi o tanto para Luchar, obtienes un +I a RIS y el daño se incrementa en +ID.

Largo Alcance

Si utilizas una acción para Apuntar, puedes doblar el alcance máximo del último rango del Alcance Efectivo (AE) de un arma de fuego. Por ejemplo, un Fusil de francotirador que tiene un AE Extremo, con un rango de 300 a 600 metros, vería incrementado el rango de este alcance de 300 a 1200 metros.

Ijime (いじめ)

El Ijime siempre ha utilizado su físico impresionante para sacar ventaja. A menudo ha sido el abusón o matón del instituto, avasallando con su tamaño. Ahora juega en otra liga donde ser grande no basta... pero ayuda.

- Esforzarse
- Luchar
- Operar

Duro

Si no llevas Blindaje, tu Blindaje se considera 1.

Puños de acero

Cuando combates desarmado no divides a la mitad el daño causado.

Fortaleza

Cuando intentas una proeza relacionada con la fuerza bruta, como echar abajo una puerta, empujar un vehículo con el freno de mano puesto o similar, tienes un +2 a RIS.

Imponente

Cuando utilizas tu físico impresionante para Persuadir (intimidando al otro) tienes un +2 a RIS.

Salud de hierro

Tienes un +2 siempre que RIS para evitar ser afectado por patógenos. Los aliados reciben +2 a RIS para hacerte primeros auxilios o tratar tus heridas.

Kuromaku (くろまく)

El kuromaku (cortina negra) es un embaucador, trapichero, mentiroso, manipulador y hombre para todo. Suele conocer a mucha gente y tener suficientes contactos en el mundillo como para ser valioso.

- Acechar
- Conocer
- Persuadir

Suplantador

Cuando interpretas una identidad falsa obtienes un +2 al RIS para Persuadir a otros de que eres quien dices ser.

Siempre Alerta

La Dificultad para sorprenderte o evitar tu detección se incrementa en 2.

Contactos en el Infierno

Tu nivel de KAG sube en 2.

Falsificador

El personaje es experto en falsificar documentos. Cuando RLS (Construir) o RLS (Hackear) para crear documentación falsa, la Dificultad baja en 2.

Lengua de zorro

Cuando intentas Persuadir a otros mediante la labia, carisma o charlatanería pura y dura tienes un +2 a RIS.

Yojimbo (ようじんぼう)

Un Yojimbo es mucho más que un guardaespaldas, es un mercenario eficaz y un soldado leal. No solo escoltan a personalidades, sino también ejercen trabajos de protección de lugares o custodia de bienes importantes. La mayoría prefiere la muerte antes que el deshonor de perder el objetivo bajo su protección.

- Disparar
- Luchar
- Operar

Pistolero

Cuando utilizas cualquier pistola o revolver tienes un +1 a RIS al atacar y el daño se incrementa en +1D.

Duro

Si no llevas Blindaje, tu Blindaje se considera 1.

Conductor experto

Cuando pilotas un vehículo, considera su Velocidad 1 punto mayor.

Siempre Alerta

La Dificultad para sorprenderte o evitar tu detección se incrementa en 2.

En la línea de fuego

Usando 1 punto de Drama puedes interponerte en un ataque que vaya dirigido contra un aliado cercano. Sufres el ataque, aunque reduces el daño en 1 punto.

Tabla de Motivaciones

La siguiente tabla de motivaciones puede usarse de forma opcional en lugar de la tabla que aparece en el manual de HdS.

LANZA 2D6 O ELIGE MOTIVACIONES	
2-3	Lealtad (a una persona o grupo)
4-5	Honor
6-7	Ansia de emociones
8-9	Sentido de la justicia
10	Dinero
11	Poder
12	Ansia de violencia

Nombres y apellidos japoneses

A continuación te proponemos una serie de nombres y apellidos japoneses.

Nombres de varón	Nombres de mujer	Apellidos
Akira	Aiko	Abe
Hayato	Akane	Fujimoto
Hiroki	Ayame	Fujita
Hotaru	Hanako	Hamasaki
Kaito	Haruka	Hayashi
Kazuo	Hikari	Himura
Kazuma	Hinata	Ikeda
Ken	Kaede	Inoue
Kenji	Kaori	Kawaguchi
Kentaro	Kazumi	Kimura
Ren	Nanami	Maeda
Rin	Nami	Maki
Rintaro	Naomi	Matsushita
Ryu	Natsuki	Minami
Ryunosuke	Nozomi	Miyamoto
Sasuke	Megumi	Mizushima
Shin	Mei	Nakano
Shun	Mika	Oshiro
Tadashi	Mizuki	Saito
Taiga	Momoka	Takashi
Takeshi	Ran	Takenaka
Takumi	Sakura	Ueda
Tsubasa	Shizuka	Watanabe
Yamato	Yoshimi	Yamaguchi

Yuri	Yuki	Yamamoto
------	------	----------

Logística

Armas cuerpo a cuerpo

Armas Cuerpo a Cuerpo	Daño	Efectos
Bastón largo / Bo	2D	Aturdir, Derribar
Cadena	1D	Aturdir, Derribar, Agarrar
Cuchillo de Cocina	2D	Hemorragia
Cuchillo de Combate	3D	Hemorragia, Punto Vital
Desarmado	1D*	Aturdir, Derribar
Hacha	3D	Hemorragia, Destrozar
Katana	4D	Hemorragia, Punto Vital
Látigo	1D	Aturdir, Derribar, Agarrar
Motosierra	4D	Hemorragia, Destrozar, Punto Vital
Navaja	1D	Hemorragia
Nudillera	1D	Aturdir, Derribar, Punto Vital
Nunchaku	2D	Aturdir, Agarrar
Palo / Jo / Tambo	2D	Aturdir, Derribar
Tanto	2D	Hemorragia, Punto Vital
Taser	**	**
Tonfa / Porra policial	2D	Aturdir, Derribar
Wakizashi	3D	Hemorragia, Punto Vital
* Se divide a la mitad.		
** Produce el Efecto de Aturdir sin necesidad de gastar Puntos de Efecto.		

Bo

Un bastón largo de aproximadamente 1,8 metros usado en diversas artes marciales.

Katana

Sable típico japonés, de hoja extremadamente afilada, que se puede usar a 1 o 2 manos.

Nunchaku

Arma típica del cine artes marciales consistente en dos palos cortos unidos por una cadena de unos 10 cm. Se hacen girar a gran velocidad y sirven para golpear o apresar.

Jo, Tambo

Palo corto usado en algunas artes marciales.

Tanto

Cuchillo largo ligeramente curvo, usado muchas veces para la ceremonia del Yubi-tsume.

Tonfa

Arma de artes marciales en forma de "L" usada para golpear.

Wakizashi

Versión corta de la Katana, normalmente usada como símbolo de estatus. Entre los Yakuza es popular por su facilidad para ocultarla.