

# **Hermanos de Sangre: Hard Boiled**

Un hack para emular el Cine de Acción de Hong Kong

Por José Manuel Palacios Rodrigo

# Contenido

Hermanos de Sangre: Hard Boiled.....	1
Contenido.....	2
Prefacio.....	3
A quemarropa.....	3
El combate acrobático.....	3
El Gun Fu.....	3
El Crimen Organizado.....	4
El derramamiento de sangre heroico.....	4
Consideraciones del género.....	4
La ciudad como telón de fondo.....	4
No es una zona de guerra, hasta que se convierte en una zona de guerra.....	4
Ni el niño ni el perro.....	4
Los héroes también mueren.....	4
Reglas del Cine de Acción de Hong Kong.....	5
Regla de John Woo.....	5
Regla de Jackie Chan.....	5
Regla de Chow Yun Fat.....	5
Regla de Johnny Wong.....	5
Regla de Tsui Hark.....	5
Regla de Ringo Lam.....	5
Entrenamientos Avanzados.....	7
Policía.....	7
Agente Encubierto.....	8
Pandillero.....	9
Ejecutor.....	11
Artista Marcial.....	12
Tabla de Motivaciones.....	13
Filmografía recomendada.....	14

## Prefacio

No recuerdo el año concreto. Solo recuerdo que yo era un adolescente que los fines de semana solía frecuentar el centro cultural del barrio vecino donde un variopinto grupo de jóvenes habían fundado un club de rol, HAJO (Humanoides Aburridos de Juegos Ordinarios). Allí conocí a mucha gente interesante, un sinfín de juegos diferentes y formas distintas de enfocar mi afición a los juegos de rol. Pero, a través de los compañeros de la asociación, también descubrí música y cine que, de otra forma, habrían pasado desapercibidos para mí. Recuerdo poco de la conversación, pero debió ser algo como "-Tienes que ver The Killer, tío". Dicho y hecho. The Killer, de John Woo fue la primera película del género de acción de Hong Kong que vi. Y reconozco que me dejó alucinado. Las coreografías con las armas, los espectaculares combates y la furiosa violencia gratuita eran una maravilla visual. Pero lo que de verdad me caló fue el desarrollo de los personajes. La lealtad entre ellos que los lleva a un destino fatal por amistad, la búsqueda de la redención, el sacrificio final... Así que empecé a investigar y vi que había un género entero de este tipo de cine esperándome. Y ahora esperándoos a vosotros.

## A quemarropa

Este hack para Hermanos de Sangre intenta adaptar el juego para emular el trepidante ritmo de las películas de acción Hong Kong y los clichés del género. Estas películas tienen una serie de elementos muy característicos, como los combates acrobáticos, el gun fu, la presencia del crimen organizado (en especial las triadas) y el derramamiento de sangre heroico que las hacen muy especiales. Este hack toma como referencia algunas de las obras más emblemáticas de John Woo y Tsui Hark para su desarrollo.

## El combate acrobático

Fue Jackie Chan en los años 1980 el que introdujo y popularizó en sus secuencias peligrosas acrobacias y peleas de artes marciales que incluían un extenso uso del entorno (mobiliario, vehículos, etc) bien como arma, bien para realizar alguna increíble acrobacia. En sus películas, experimentó con todo tipo de maniobras peligrosas durante las peleas, como caer desde una torre a unos toldos o quedarse colgado de un autobús a alta velocidad. Para que funcione tiene que ser peligroso, rápido y furioso. Una pelea en un edificio está bien. Una pelea en un edificio en construcción donde partes se pueden venir abajo o hay maquinaria en funcionamiento es más divertido.

## El Gun Fu

Gun Fu es un término ficticio que proviene del término "kung fu" para designar un tipo de combate con armas de fuego sofisticado, como un ballet o una kata de artes marciales, en el que predominan los disparos pero que se combina con combates cuerpo a cuerpo y acrobacias. El Gun Fu combina la elegancia y precisión de los combates de artes marciales con la brutalidad y violencia de las películas de gánsteres. Los tiroteos no son dos bandos estáticos disparándose desde coberturas, son a cara de perro, a menudo combinándolos con ataques cuerpo a cuerpo y tienen un movimiento constante y fluido mientras las balas vuelan por doquier destruyendo todo a su alrededor.

## **El Crimen Organizado**

El crimen organizado (normalmente las Triadas) son una presencia constante en el cine de acción de Hong Kong. A menudo los héroes son criminales bienintencionados que caen en sus garras, obligados a trabajar para ellos, o agentes que se enfrentan a los criminales. Incluso suele ser común tener a protagonistas en ambos bandos, con un fuerte lazo entre ellos. El crimen organizado del cine de acción 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.

## **El derramamiento de sangre heroico**

Esta característica se atribuye a las películas de John Woo y Ringo Lam. Los protagonistas de sus historias, que pueden ser a menudo criminales de buen corazón, tienen 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. A menudo los protagonistas acaban cometiendo un error fatal tratando de hacer lo correcto en una situación en que lo correcto, simplemente, no puede hacerse, explotando todo en un sangriento final. Para que funcione tiene que haber secuencias donde se exploren los sentimientos, el honor y la camaradería de los personajes y, finalmente, mucha sangre y mucha acción.

## **Consideraciones del género**

### **La ciudad como telón de fondo**

Las historias de este género no discurren en selvas exóticas o desiertos lejanos, tienen lugar en las calles de la ciudad, que pueden ser igual o incluso más peligrosas que esos parajes. Sombríos callejones iluminados de lejos por los neones, a la sombra de los lejanos rascacielos, son los testigos de estas historias eminentemente urbanas. Almacenes abandonados, clubes nocturnos, áticos de lujo, restaurantes callejeros, son escenarios típicos de este cine.

### **No es una zona de guerra, hasta que se convierte en una zona de guerra**

Con el telón urbano de fondo, el armamento pesado y militar es escaso, al menos en los primeros compases de la historia. A medida que la acción escala los villanos tienden a rearmarse más y más, pero en general, las armas cortas, los subfusiles y las escopetas son las armas predominantes en estas historias.

### **Ni el niño ni el perro**

La regla no escrita de que los niños y los perros son inmunes y no pueden morir no se aplica a este género. De hecho, son daños colaterales a menudo y catalizadores de la ira de los personajes hacia los villanos. Nadie está a salvo de las balas cuando empiezan a silbar.

### **Los héroes también mueren**

Muchas de las historias de este género acaban con la muerte heroica del protagonista durante el baño de sangre final, normalmente en un acto de amistad, redención o venganza que cierra su arco argumental. No es necesario que la historia acabe con todos muertos, pero una muerte heroica puede ser el colofón perfecto para una aventura.

## **Reglas del Cine de Acción de Hong Kong**

El cine de acción de Hong Kong tiene ciertas peculiaridades, clichés y tropos que se reflejan mejor al aplicar las siguientes reglas. Puedes considerarlas todas opcionales, aunque la experiencia mejora si las aplicas todas juntas.

### **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 Jackie Chan**

Un personaje puede hacer tantos ataques cuerpo a cuerpo en un mismo asalto como la mitad de su nivel en luchar, redondeando arriba. Incrementa la Dificultad de cada ataque posterior al primero en +1.

### **Regla de Chow Yun Fat**

Si un personaje tiene dos armas cortas (como dos pistolas) puede usarlas a la vez. Solo se RIS una vez, como si fueran un único ataque, pero se incrementa el daño del arma que más cause en 2D.

### **Regla de Johnny Wong**

Si un personaje usa una escopeta corredera e imita el ruido de la recarga mientras finge hacer el gesto de recargar, el daño de la escopeta se incrementa en 1D en el siguiente disparo.

### **Regla de Tsui Hark**

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 Ringo Lam**

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: Hard Boiled sigue las reglas normales que encontrarás en HdS, sin embargo, sustituiremos los Entrenamientos Avanzados por los que encontrarás en estas páginas. El resto del proceso se mantiene igual. Hemos incluido una nueva tabla de Motivaciones que puedes encontrar más adecuada a la hora de crear un personaje de este género, su uso es opcional.

Como verás, los Entrenamientos Avanzados de este hack generan personajes más parecidos entre sí, más adaptados a los clichés del género. No tiene por qué ser algo malo siempre que sus motivaciones, virtudes y defectos los hagan distintos. No son tanto los números que aparecen su hoja de personaje sino como los interpreta y juega cada jugador.

## **Policía**

Un duro policía que se enfrenta cada día a delincuentes armados y debe estar preparado para responder a la violencia con violencia. A menudo para cazar a los criminales tiene que moverse al otro lado de la ley.

- Detectar
- Disparar
- Conocer

Habilidades especiales del Policía

### ***Duro***

Si no llevas Blindaje, tu Blindaje se considera 1.

### ***Experto Interrogador***

Eres experto en persuadir y obtener información. Cuando interrogas o sonsacas a otro, la Dificultad para lograrlo disminuye en 2.

### ***Conductor experto***

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

### ***Pistolero***

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

### ***Puños de acero***

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

## **Agente Encubierto**

Te infiltras en peligrosos grupos criminales para conseguir pruebas con las que destruirlos. A menudo eso implica involucrarte en los delitos que deberías prevenir, actuar como uno de ellos, celebrar sus victorias, convertirte en ellos. La línea entre un lado y otro se difumina.

- Acechar
- Persuadir
- Disparar

Habilidades Especiales del Agente Encubierto

### ***Suplantador***

Cuando interpretas una identidad falsa la Dificultad para Persuadir a otros de que eres quien dices ser disminuye en 2.

### ***Siempre Alerta***

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

### ***Matar en Silencio***

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

### ***Aprovechar la Cobertura***

Cuando estás a cubierto, los modificadores a la Dificultad para atacarte o detectarte se incrementan en 2 puntos.

### ***Experto en Evasión***

Cuando intentas evadir una persecución a pie la Dificultad baja en 2 (si utilizas Parkour, la Dificultad solo baja para ti, no para tus perseguidores).



## **Pandillero**

Perteneces o has pertenecido a una banda o pandilla. Las bandas se mueven en el submundo criminal protegiendo ferozmente su territorio, enfrentándose a otros grupos violentos y trapicheando en las sombras.

- Operar
- Luchar
- Moverse

Habilidades Especiales del Pandillero

### ***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).

### ***Puños de acero***

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

### ***Manada de Lobos***

Un aliado gana 1 punto de Efecto en su siguiente ataque con éxito.

### ***Grand Theft Auto***

El personaje es experto en poner en funcionamiento los vehículos sin tener las llaves. La Dificultad para abrir o arrancar un vehículo sin las llaves baja en 2 puntos.

### ***Furia***

Si sufres daño de un enemigo, en tu siguiente ataque (de cualquier tipo) que emplees contra él tienes un +2 a RIS.

## ***Gángster***

Perteneces a un grupo de delincuencia organizada, como las infames Tríadas o quizás la Yakuza. Eres un soldado que cumple órdenes para servir a los intereses de tu familia o clan.

- Disparar
- Esforzarse
- Operar

Habilidades Especiales del Gángster

## ***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.

## ***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.

## ***Pistolero***

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

## **Ejecutor**

Eres un asesino profesional, un arma a sueldo capaz de acabar casi con cualquiera. Tus tácticas pueden ser brutales o sutiles, pero pocos osan enfrentarse a ti.

- Acechar
- Disparar
- Luchar

Habilidades Especiales del Ejecutor

### ***Pistolero***

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

### ***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.

### ***Suplantador***

Cuando interpretas una identidad falsa la Dificultad para Persuadir a otros de que eres quien dices ser disminuye en 2.

### ***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.

## **Artista Marcial**

Has dedicado tu vida al perfeccionamiento del cuerpo y la mente a través de las artes marciales. Tu dominio en este campo te hace un luchador letal.

- Esforzarse
- Luchar
- Moverse

Habilidades Especiales del Artista Marcial

### ***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).

### ***Artes Marciales***

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

### ***Duro***

Si no llevas Blindaje, tu Blindaje se considera 1.

### ***Matar en Silencio***

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

### ***Aprovechar la Cobertura***

Cuando estás a cubierto, los modificadores a la Dificultad para atacarte o detectarte se incrementan en 2 puntos.

## 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

## Filmografía recomendada

*Hard Boiled – John Woo*

*The Killer – John Woo*

*A Better Tomorrow – John Woo*

*A Better Tomorrow 2 – John Woo*

*A Better Tomorrow 3– Tsui Hark*

*Ciudad en llamas – Ringo Lam*

*Prisión en llamas – Ringo Lam*

*Full Contact – Ringo Lam*

*Cara a Cara – John Woo*

*Asesinos de reemplazo - Antoine Fuqua*

*Amenaza final II – John Woo*

Y más recientemente, la adaptación del género...

*John Wick - Chad Stahelski*

*John Wick II (Pacto de Sangre) - Chad Stahelski*

*John Wick III (Parabellum) - Chad Stahelski*