



GAKU

OS MORTOS FAMINTOS

Gaki

AGRADECIMENTOS

- Ao Marcelo Del Debbio pelo Trevas e por liberar o Sistema Daemon.
- Ao pessoal do Fórum que, às vezes mesmo sem saber, tiraram dúvidas imprescindíveis à conclusão deste netbook, principalmente Leishmaniose e Lobo.
- Ao Nvndaemon, Padre Judas e Murazor, camaradas que fiz durante minhas andanças pelo Fórum.
- Mais uma vez ao Padre Judas, pelas críticas sinceras e boas idéias.
- Àqueles a quem minha cabeça ruim me impediu de lembrar (sempre acabamos esquecendo alguém, minhas desculpas sinceras e antecipadas a vocês).
- Aos ilustradores que, mesmo involuntariamente preencheram essas páginas com seus trabalhos magníficos. Desculpe caras, mas não consegui ler as assinaturas de vocês, aumentem suas letras da próxima vez! :-)
- A todos que mantém as páginas na Internet que serviram como fontes de inspiração e informação para este netbook.
- Às bandas The Sisters of Mercy, Bauhaus, The Cure, Siouxsie and The Banshees, The Cult, Fields of The Nephilim, Paradise Lost, My Dying Bride, Anathema, Theatre of Tragedy, Type O Negative, The Gathering, Lacrimosa, Lacrimas Profundere, Seraphim Shock, Ministry, Deathstars Rob Zombie, Rammstein, Soilwork e Portishead e ao criador da Coca-Cola (podem me chamar de porco capitalista, não ligo) por me manterem acordados noite a dentro.
- Ao meu (reduzido) grupo atual, Arthur, Eduardo e Aureliano.
- A todos aqueles que passam por cima de quaisquer adversidades para manter a chama do RPG acesa.
- E por fim, e mais importante, a você, que gastou seu tempo baixando esse netbook. Espero que este trabalho lhe renda ao menos algumas boas horas de diversão.

IMPORTANTE

Este netbook foi escrito utilizando o sistema aberto da Daemon Editora, com a finalidade de divulgar o RPG brasileiro e não foi remunerado, por isso não o venda, troque ou negocie! Todas as marcas e imagens aqui presentes são de direito de seus respectivos donos e utilizadas unicamente com o propósito de divulgação e descrição, não pretendendo, de forma alguma, desafiar as leis de copyright.

CONTATOS

Para sugestões, críticas, elogios, idéias e afins, mande um e-mail para: grishnak_orclord@yahoo.com.br.

BIBLIOGRAFIA

Linn, Rodrigo; Paulo, José; Novos Kits para Arkanun e Trevas; Netbook
Del Debbio, Marcelo; Arkanun 3E; Daemon Editora
Del Debbio, Marcelo; Demônios: A Divina Comédia 1E; Daemon Editora
Del Debbio, Marcelo; Spiritum 1E; Daemon Editora
Del Debbio, Marcelo; Trevas 3.5; Daemon Editora
Del Debbio, Marcelo; Vampiros Mitológicos 3.5; Daemon Editora
Diversos; Vampiros do Oriente; Devir Livraria

Introducao

"Antigos e originários da China, os Kiang-Shi vivem como mandarins, comandando dinastias e possuindo vastos impérios de riqueza e poder. Deram origem aos grupos Gaki e Kapa, vampiros japoneses".

- Arkanun 3.5

"...Os gaki e kappa são relacionados com este grupo (Kiang-Shi) de alguma forma, apesar de suas nítidas relações com demônios (kappa) e espíritos (gaki). Estas facções vivem principalmente no Japão e pouco interferem nas manipulações dos vampiros chineses".

- Vampiros Mitológicos

Até agora, essas duas breves citações era o que tínhamos sobre os Gaki, os mortos famintos do Japão. Na verdade, pouco se sabe sobre o mundo de Trevas no extremo oriente como um todo. Decidi então, iniciar uma provável série de netbooks (se minha nobre faculdade de Comunicação Social assim me permitir :) sobre o oriente e seus mistérios e, para o primeiro deles, escolhi acompanhar este gancho deixado nos livros supracitados e abordar um de seus maiores e mais perigosos predadores.

Até então fortemente associado aos Kiang-Shi, vampiros espirituais chineses, decidi diferenciar os Gaki suficientemente desse grupo, tornando-os mais que apenas uma regionalização do mesmo, mas sim uma raça com cultura, costumes e origem próprias. No entanto, o relacionamento entre ambas as raças existe e já foi ressaltado anteriormente. Optei por representar esta ligação através do conflito, uma vez que Japão e China possuem uma sólida base histórica para tal.

Algo entre um fantasma e um vampiro, a figura do Gaki aparece nas lendas japonesas como o produto de uma vida avarenta e/ou gananciosa. Sempre dispostos a aumentarem sua riqueza, influência e poder pessoal, essas criaturas não descansavam mesmo com a morte, parasitando os vivos e buscando neles a sensação perdida da satisfação pessoal.

Agora você pode tomar o papel de uma dessas criaturas, condenada ao suplício eterno por seus próprios erros e não uma vítima accidental da sede de um monstro. Andar pela noite não como um produto do acaso, mas sob o peso das próprias decisões, dos próprios defeitos e, então, tentar redimi-los ou, se entregar definitivamente a eles.

Espero que você, que lê esse material agora, se divirta jogando tanto quanto o fiz criando este netbook. Bons jogos...

- O Autor

Gaki

"Seres Insaciáveis"

Muitas vezes confundidos e associados a seus correlatos chineses, os Kiang-Shi, os Gaki guardam tanto semelhanças visíveis quanto diferenças cruciais em relação a esse grupo. Mais que Kiang-Shi japoneses, os Gaki possuem suas próprias crenças a respeito de sua origem e maldição, assim como poderes e fraquezas um tanto distintas.

A Origem

Assim como os Kiang-Shi, os Gaki crêem terem sido predestinados à maldição do vampirismo. Entretanto, ao contrário desses, eles afirmam que essa predestinação não viria do berço, mas sim que o destino de um ser humano como um vampiro vêm sendo moldado ao longo de suas diversas existências na terra.

De acordo com os estudiosos da Roda dos Mundos e dos complexas e quase incompreensíveis forças que regem o Reino dos Mortos, essa situação se daria devido a um grande acúmulo de carma maléfico – também chamado de akuga – em vidas anteriores. Essa energia negativa seria decorrente da prática dos Dez Males, sendo eles: matar, roubar, cometer adultério, mentir, usar linguagem dúbia, caluniar, usar linguagem vazia, cobiçar, odiar e lamuriar.

Ao reencarnarem, estes espíritos maculados nasceriam no que é chamado de Condição Maléfica, ou go-akushu. Existem seis delas: a condição dos seres luminosos (Tennin), a dos seres humanos, a dos titãs (Shura), a dos animais, a do inferno e, finalmente a condição na qual se encaixam, a dos seres insaciáveis (Gaki).

Quando morrem, escapam do Samsara, o ciclo natural de nascimento e morte, deixando a Grande Ordem Celestial e permanecem presos ao mundo dos vivos.

Uma vez fora do Ciclo, esses confusos e atormentados espíritos passam suas não-vidas como Obsessores (consulte SPIRITUM: O REINO DOS MORTOS), ligando-se a indivíduos que cultivam ambições semelhantes às que possuíam em vida ou àqueles capazes de supri-las, muitas das vezes, levando-os à loucura e até mesmo à morte.

Porém, uma pequena parcela entre eles cultiva uma perseverança e vontade de viver suficientes para que cruzem definitivamente a barreira entre os mundos, precipitando-se devolta a seus corpos mortos, possuindo-os e erguendo-os da tumba como vampiros parasitas que devem alimentar-se do espírito e emoções alheias. O cadáver então retorna à forma e aparência que possuía no exato momento da morte, pouco importando o seu estado atual. Um olho perdido em qualquer período de sua vida continuaria cego, porém, um braço perdido durante o acidente que lhe tirou a vida voltaria a funcionar. Mesmo as cinzas remanescentes de uma pira funerária seriam capazes de dar forma ao novo corpo.

Outras lendas difundidas entre os japoneses garantem que aqueles que sofreram de uma morte súbita e violenta ou que tiveram um sepultamento inadequado ou indigno, também poderiam retornar como um Gaki.

História dos Gaki

Os mortos famintos vêm assombrando as terras do nascente a tantos séculos quanto seus habitantes são capazes de



se recordar de quanto mal suas cobiças e ambições causaram a seus iguais.

Desde muito antes dos tempos de Jimmu Tenno, o lendário descendente da deusa Amaterasu e primeiro imperador japonês, os Gaki buscam satisfazer suas ambições.

Relatos consistentes apontam incursões de Gaki no Japão desde o Período Antigo, ainda nos tempos da Dinastia Yamato.

A Idade Média

Um ponto importante deste período da história japonesa diz respeito à forte influência chinesa. O período Nara marcou a aproximação entre a China e o Japão, que ampliavam o comércio e estreitaram suas relações, culminando com a assimilação da escrita, estéticas artísticas e arquitetônicas vigentes na China pelos japoneses. Um novo regime político surge, o Ritsuriô e o Budismo prospera. A mudança da capital da cidade de Asuka para Nara, uma fiel reprodução da capital da dinastia chinesa de Tang, denominada Changan, apenas corrobora a situação.

Nesta mesma época, os relacionamentos entre os Gaki e os Kiang-Shi se intensificaram. A princípio uma relação benéfica para ambas as partes, essa quase aliança acabou se deteriorando quando a ambição Gaki apunhalou os vampiros chineses.

Enfurecidos pelo considerável aumento do poder estrangeiro em terras nipônicas, os mortos famintos tentaram barrar a invasão cultural e crescente influência Kiang-Shi, buscando, assim, aumentar o seu próprio domínio sobre o povo.

Esses conflitos iniciais culminaram em uma grande mudança política durante o período seguinte, Heian, insinuada por um pequeno, porém poderoso, grupo de Gaki infiltrados nas fileiras burocráticas, mas levada a cabo pelo imperador Kammu que, resguardado pelos poderes do Tenkai, percebeu a manipulação e tirou proveito próprio da situação.

Assim, estado e religião foram separados e a capital foi novamente transferida, dessa vez para Heian, atual Kyoto. A partir de então, o conflito entre Gaki e Kiang-Shi só cresceria.

Esta foi a época em que os Gaki, graças a uma inédita aliança interna formada em face da ameaça estrangeira, conquistou maior poder político no Japão, poder esse, abalado pelas ações do Imperador e jamais coletivamente igualado em noites seguintes.

A Idade Moderna

A Restauração Meiji trouxe uma nova luz ao Japão, derrubando o Shogunato e a casta dos Samurais e restaurando o poder do Imperador. Durante a Restauração, o Japão abriu suas portas ao ocidente e reestruturando sua economia, política, educação, forças militares e indústria de acordo com padrões ocidentais.

Esse novo mundo que se criou confundiu muitos dos Gaki mais antigos. Anacrônicos, esses anciões passaram a depender de seus vassalos para compreender o novo mundo que se formava e interagir com ele. Entretanto, os novos espíritos famintos assimilaram as mudanças com uma velocidade inacreditável, utilizando-se de todos os novos meios para conquistarem seu lugar na sociedade dos mortos-vivos.

Durante a Idade Moderna, a guerra entre os Gaki e os Kiang-Shi chegou a um novo nível, deixando o âmbito político e passando ao campo sobrenatural durante as guerras sino-nipônicas, no fim do século XIX, que terminaram com o Japão anexando Taiwan, se afunilando ainda mais com a invasão promovida pelo Japão à Coreia.

Oyabuns – os magos japoneses – secretamente moviam as forças de ocupação, ambicionando os segredos e artefatos milenares guardados durante eras pelos mandarins e imperadores chineses em suas cidades fortificadas. Aproveitando-se desse movimento, alguns Gaki forneceram apoio à investida, esperando acabar de vez com seus inimigos.

Isso acabou forçando-os a um conflito direto com os Kiang-Shi que, quando viram suas terras sendo ocupadas, responderam violentamente. Contudo, o conflito foi prejudicial a ambos os lados e uma espécie de paz incomoda foi firmada.

Durante a Segunda Guerra Mundial, alguns Gaki se envolveram no conflito, sempre buscando alimentar suas próprias ambições. Como está registrado, o conflito terminou de maneira trágica para os japoneses e seus maiores apoiadores encontraram a morte com os bombardeios de Iroshima e Nagasaki.

Acredita-se que as duas cidades serviam de base para esses mortos-vivos e o ataque tenha sido direcionado à eles pelos Iluminados que buscaram unir o dever de terminar a guerra e testar seus novos brinquedos à derrota rápida e definitiva de um inimigo, mesmo que menor.

Características

Os Gaki costumam ter sido em vida pessoas cobiceiras, gananciosas e invejosas. Mais que tudo, eles almejavam algo, tendo sido governados por um desejo implacável, jamais encontrando satisfação com o que possuíam, por mais que fosse. Dinheiro, poder, fama e status, são apenas os objetivos mais comuns. Políticos inescrupulosos, chefes da máfia e milionários avarentos são pretensos candidatos ao suplício da pós-vida.

Dizem que alguns vampiros mais velhos são capazes de sentir os futuros Gaki, utilizando-se de seus poderes espirituais para sentir seu carma inerente enquanto ainda estão vivos, percebendo assim sua Condição Maléfica. A partir de então talvez passem a tutoriá-los e guardá-los sem, no entanto, se revelarem, preparando-os para seus destinos.

Mesmo após a morte, os Gaki conservam sua obsessão, de forma a se tornarem criaturas extremamente competitivas, controladoras e cruéis, capazes de tudo para alcançar seus objetivos. Porém, existem relatos sobre os raros casos em que um Gaki conseguiu livrar-se de seus vícios e sobrepujar sua natureza amoral. Esses vampiros solitários tornando-se perigos potenciais, sendo reduzidos a párias em sua própria sociedade. Muitas vezes, percebendo o mal que causaram, passam a utilizar o conhecimento que possuem na erradicação de seus antigos irmãos enquanto buscam a redenção de suas almas imortais.

Devido a sua natureza essencialmente espiritual, os Gaki possuem uma intrínseca ligação com o plano de Spiritum e alguns vampiros mais poderosos são capazes de, através de complexos rituais e meditação profunda, desprenderem seus espíritos dos corpos, rompendo o Véu e alcançando o Plano Espiritual. Assim, o Gaki projeta sua essência criando um Simulacro em Spiritum e abandonando seu verdadeiro corpo em estado meditativo na Terra, enquanto vaga pelas profundezas dos Reinos Espirituais.

Ainda assim, esta forte conexão acaba por cobrar seu quinhão. Da mesma forma que os Kiang-Shi e Rakshasas, chamados de vampiros astrais, os Gaki possuem a necessidade não só de sugar o sangue de suas vítimas, como também de absorver sua essência vital a fim de manterem-se existindo.

Como toda a hoste de espíritos que habitam os Reinos além do Véu, os Gaki estão intimamente sintonizados às energias Yin dos Reinos dos Mortos. Graças a isso, um vampiro que tenha seu coração trespassado por uma estaca, ou objeto semelhante, constituído de madeira (um elemento Yang), estará paralisado, sem poder reagir a qualquer estímulo externo a menos que ela seja retirada.

Poderes Possíveis

Aumento de Atributos (*todos*), Bruxaria (*todos*), Controle Mental (*Hipnosis, Telepatia, Blenden, Leitura de Auras, Atração, Comandos Complexos, ESP, Esquecimento, Objetos, Previsão, Lealdade ao Mestre, Lock Vogel, Escravo, Idéia Original, Gross*

Lock Vogel, Mediunidade, Projeção Astral, Telepatia Avançada, Segredo Profundo), Drenar Energia (Alimentar-se do Espírito, Dreno de Energia, Dreno Coletivo e Doç), Garras (Unhas Longas, Unhas Chinesas), Ghoul (Lacaio, Sangue Restaurador, Três Gotas de Sangue, Carniçal), Sentir Criaturas (Sentir o Semelhante, Sentir Criatura Sobrenatural), Spiritum, Telecinésia, Transformação em Humanos (Humanos) e Voar (Levitação, Saltos, Planar, Saltos Espetaculares, Vôo).

A critério do Narrador, um Gaki poderá adquirir Poderes Espectrais. Para detalhes de como funcionam os Poderes Espectrais consulte o livro SPIRITUM: O REINO DOS MORTOS.

Fraquezas

Alimentar-se de Espírito Humano (veja abaixo), Vulnerabilidade [Sol e Estacas de Madeira].

Escolha 3 das 4 fraquezas seguintes: Alho, Barreiras Místicas, Locais Religiosos, Não Poder Cruzar Água Corrente.

Organização e Modo de Vida

Os Gaki possuem uma estrutura rígida e altamente hierarquizada, onde cada indivíduo tem seu status baseado tanto em seu poder místico quanto em sua influência mundana e empregam uma série de títulos, baseados nas antigas estruturas de liderança japonesas.

Entre eles, a lealdade é um elemento, valorizado e reconhecido. Entretanto, ao contrário do que era de se esperar, os senhores dos jovens vampiros não os mantêm eternamente sob o seu jugo. Os novatos, chamados de "vassalos", devem servir seu criador por um período de doze anos. Se o fizer bem, é liberado de suas incumbências, recebendo liberdade para seguir sua própria pós-vida e passando a ser tratados pelo título de "irmão", mas se não cumprir de forma satisfatória os desígnios de seu mestre, será obrigado a servir seu criador por mais onze anos e, assim, sucessivamente, até que mereça sua liberdade.

Principais Areas de Influência

Obviamente, a principal área de influência dos Gaki é o Japão. Ao contrário do que ocorria no ocidente, as criaturas sobrenaturais das terras orientais não se escondiam nem temiam o povo mortal. Antigas histórias sobre dragões, espíritos malignos, onis e outros seres ainda mais sinistros, sempre povoaram o imaginário popular dos japoneses, que a muito aprenderam a acreditar, respeitar e acima de tudo, temer as criaturas da noi-

te (denominação genérica para as diversas criaturas sobrenaturais). O povo, sem qualquer resistência, aceitava a sua dominação e imposição e muitos chegavam a até mesmo prestar reverência e servir essas criaturas por vontade própria, aspirando tornar-se algo mais que um simples humano.

Devido a esse medo, os Gaki conseguiram erigir um vasto império secular, fincando profundamente suas sedentas garras na sociedade e política japonesas e, principalmente, sobre a insidiosa organização criminosa Yakusa.

Contudo, a progressiva assimilação de conceitos e valores ocidentais que acompanharam a abertura do comércio no fim do século XIX trouxe o medo e a descrença para os grandes centros urbanos, forçando os predadores das noites modernas a recuarem frente a presença de um novo povo incrédulo e pouco supersticioso.

Hoje, essa influência dissimulada se estende a quaisquer cidades onde exista um grande número de imigrantes japoneses e seus descendentes, como Nova York, São Francisco, São Paulo, Sidney e diversas outras ao redor do globo.

Relações com as Outras Raças

Extremamente fechados em suas próprias tradições e territórios, os Gaki cultivam poucas relações mais duradouras do que seu sempre crescente interesse permitiria, criando mais inimigos que colaboradores entre seus iguais.

Os confrontos com os Kiang-Shi na China e na Coréia deixaram ressentimentos profundamente enraizados que, mesmo após todo esse tempo, continuam a assombrar as gerações mais jovens e se negam a deixar as lembranças dos mais antigos.

Atualmente, ainda ocorrem conflitos ocasionais com membros de outras raças, deflagrados pela luta constante por controle de territórios entre as diversas facções do crime organizado em grandes cidades, gerando embates contra os Eretik, comandantes das máfias russa e sérvia, os Lamiai, infiltrados nas organizações criminosas de diversos países da América Latina, os Strigoii, por trás da Máfia Italiana e da Cosa Nostra nos Estados Unidos, os próprios Kiang-Shi e suas Triades e os parques Kamazots que se enveredaram por esse caminho, controlando pequenos focos da máfia Mexicana.

Entre seus aliados mais costumeiros estão os vampiros Kappa, algumas seletas e obscuras ordens de magos nipônicos e uma vasta gama de entidades espirituais. Também já firmaram acordos e desempenharam trabalhos conjuntos com os Cavaleiros da Morte orientais, samurais honrados transformados em demônios após sua morte.

Gaki sem corpos

Uma expressiva parte daqueles que resistem à morte e se tornam Gaki acabam por não retornarem aos seus corpos, permanecendo como espíritos sem descanso a vagar entre o mundo dos vivos e dos mortos em busca de saciedade para seus vícios e ambições. Talvez isso aconteça devido à total destruição de seus receptáculos carnis na ocasião da morte, leis cósmicas, acaso ou motivos outros alheios até mesmo a essas criaturas.

De qualquer maneira, Gaki nessa condição são espíritos e devem ser tratados como tal. As regras necessárias para se construir espíritos são encontradas no livro SPIRITUM: O REINO DOS MORTOS. Se você possui esse livro, trate um morto faminto como um Obsessor e proceda a construção normalmente. Alternativamente, um Gaki poderia ser considerado um Espectro conforme apresentado em DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA, com alguns ajustes, como o foco em sua obsessão.

Para aqueles que não possuem nenhum dos dois livros, aqui vai um pequeno resumo das regras: O Mestre deve criar dois personagens, o Obsessor (a partir de sua última encarnação) e o obediado. Um Obsessor é criado com 101 pontos em Atributos, sendo CON, FR, DEX e AGI os mesmo de quando vivo. Esses Atributos funcionam apenas no seu corpo astral ou espiritual e não podem agir no mundo físico sem o auxílio de Poderes Espectrais. Distribua 3 pontos em Aprimoramentos mais 1 a cada 20 anos em Spiritum e as mesmas Perícias que possuía em vida mais aquelas aprendidas no Reino dos Mortos.

Poderes Espectrais devem ser comprados como um Aprimoramento. Trate como o Aprimoramento Poderes Angelicais/Demoníacos/Vampíricos do livro Trevas e use as regras dos livros referentes para simulá-los, sem esquecer, que espíritos possuem poderes totalmente únicos como possuir mortais, falar através de seus corpos e outros. Outra boa alternativa seriam os Poderes Psíquicos, com foco especial em Força Vital, Mediunidade, Projeção da Consciência, Telecinésia e Telepatia ou equivalentes. Poderes Psíquicos podem ser encontrados no livro Invasão ou no netbook Poderes da Mente.

Novas Regras

Esta seção apresenta novas opções mecânicas como Aprimoramentos, Perícias, Manobras de Combate, Poderes e Fraquezas. À critério do Mestre, parte das regras aqui apresentadas pode ser utilizada em outros jogos de temática oriental.

Algumas dessas opções foram retiradas e/ou adaptadas de outras publicações como o livro Spiritum, o Reino dos Mortos.

Aprimoramentos

Amigo Espírito

1 ponto: este Aprimoramento garante ao Personagem um amigo fiel no qual pode confiar. Quem exatamente é esse amigo (parente, pai, mãe, filho, irmão, companheiro, noiva, etc...) fica a cargo do Mestre e do jogador e deve fazer sentido em relação ao Background do Personagem.

Liberto

1 ponto: devido a trabalhos excepcionais seu Personagem já cumpriu seus deveres para com seu criador, alcançando o status de "irmão" e estando livre para cuidar de seus próprios interesses.

Um Personagem que possua este aprimoramento não pode escolher o Aprimoramento Negativo Preso ao Senhor.

Sempai

1 ponto: uma espécie de mentor, tutor e, em menor grau, aliado, o Sempai é um vampiro (ou espírito, para os Gaki nessa condição) mais velho e poderoso que fornece conselhos, conhecimentos e ensinamentos ao Gaki mais novo, instruindo-o e, até mesmo, ajudando-o quando se faz extremamente necessário. O Sempai estima o Personagem, ou possui interesses obscuros para auxiliá-lo, atuando em seu favor em ocasiões mais simples, mas não irá interferir caso ele cometa uma transgressão muito grande aos olhos da sociedade sobrenatural, cabendo a ele enfrentar as consequências de seus atos.

Corpo Defeituoso

-1 a -3 pontos: por alguma razão, o corpo de seu Personagem não se recuperou totalmente dos traumas de sua morte. Talvez as feridas das balas ainda soltem sangue e pus, ou seu pescoço ainda exiba a marca arroxeadada da corda que o enforcou. Em todo caso, o ferimento é sempre incômodo de alguma forma, apresentando mau cheiro, secreções, limitando o funcionamento de membros ou prejudicando a aparência.

As penalidades e o valor ficam ao encargo do Mestre, sendo proporcionais aos efeitos do defeito. Um ferimento de faca, facilmente ocultado por uma camisa, valeria apenas um ponto, enquanto um corpo totalmente retorcido pelas chamas certamente renderia o valor maior.

Decrepitude

-2 pontos: um severo desequilíbrio energético afeta o corpo de seu personagem. Uma enorme quantidade de energia Ying acumulada durante o processo de reconstituição de seu corpo físico transformou-o em pouco mais que um cadáver ambulante. Sua pele pode ser macilenta e quebradiça como a de uma múmia ou mole e putrefata como a de um zumbi, mas de qualquer maneira, torna-o hediondo à visão alheia. Seu Carisma é limitado a um valor máximo de 10, o personagem falhará

totalmente em qualquer teste de social que não envolva intimidação e sua Constituição recebe uma penalidade de -2 pontos.

Desonrado

-1 ponto: o Personagem desonrou a si mesmo e, provavelmente, também ao seu criador. O Personagem é desprezado e marginalizado na sociedade sobrenatural contando apenas consigo mesmo (e às vezes com outros párias) para resolver seus problemas.

Preso ao Senhor

-2 pontos: seu Personagem falhou, talvez, miseravelmente. O resultado disso é que ele se encontra longe de se ver como um "irmão". Talvez você continue sobre o jugo de seu criador durante mais 24, talvez 36 anos. Até que espie seus erros, você jamais alcançará a liberdade.

Um Personagem que possua este aprimoramento não pode escolher o Aprimoramento Positivo Liberto.

Reminiscência

-1 ponto: Quando se alimenta do espírito de um ser humano (veja abaixo, em Fraquezas e no quadro), seu Personagem acaba por absorver parte de suas memórias no processo. Às vezes, essas memórias se manifestam e o Personagem se vê surpreendido por cenas de uma vida que não te pertence.

Quando se manifestam, esses flashes obrigam um Teste imediato de WILL. Se falhar, será incapaz de agir coerentemente por uma rodada. Ele deverá fazer um Teste por rodada durante 3d6 rodadas.

Perícias

Artes

Acrescente as seguintes opções:

Caligrafia (DEX): uma das muitas formas de escrita difundidas entre os japoneses, os kanjis consistiam em uma intrincada e variada gama de ideogramas de significado variado e próprio, cuja confecção, praticada no passado por samurais, nobres e outros intelectuais, tornou-se uma verdadeira e apreciada forma de arte quase filosófica.

Esta Perícia, extremamente valorizada entre os Gaki mais velhos como uma forma de contemplação intimista, permite ao Personagem Grafar os kanjis de forma correta, bem como desvendar os significados de ideogramas traçados por outros.

Origami (DEX): quase uma brincadeira, o origami consiste em criar miniaturas de animais e objetos através de dobraduras em papel. Esta Perícia é muito usada por magos japoneses que praticam os Caminhos Naturais para criar focos rápidos para seus feitiços instantâneos.

Tatuagem (DEX): a arte de marcar o corpo com tinta. Uma espécie de ritual entre os membros da Yakuza e outras organizações criminosas, as tatuagens japonesas costumam possuir padrões exóticos e cores fortes, cobrindo grande parte do corpo de seus portadores.

Meditação (WILL)

Esta Perícia visa elevar o usuário a um estado de transe contemplativo através de uma série de práticas relacionadas como mantras, cânticos, danças, katas de artes marciais ou

simplesmente um contato mais intenso com a natureza. Bloqueando as distrações e focalizando a mente, o personagem torna-se capaz de alcançar grande calma e paz interior. Esta Perícia é muito útil para os mortos famintos uma vez que, através dela, ele torna-se capaz de controlar efeitos mais imediatos da fome, aguardando até o momento mais adequado para se alimentar.

Manobras de Combate

Acrescente as seguintes opções:

Saque Rápido (30): o Personagem que possui essa Manobra é capaz de sacar sua arma em uma velocidade extraordinária, adicionando 1d6 à sua jogada de Iniciativa. Esta manobra deve estar vinculada a um subtipo específico de Armas Brancas ou Armas de Fogo como, por exemplo, Pistolas ou Espadas.

Poderes

Controle Mental

Nível 3: *Mediunidade.* Resgatando sua natureza espiritual, este poder permite ao Gaki "tomar" o corpo de outra pessoa por um determinado período de tempo. A vítima pode resistir com um Teste de WILL vs. WILL do Gaki. Não funciona contra seres sobrenaturais.

Drenar Energia

Nível 3: *Dreno Coletivo.* Predando entre os salões do poder, os Gaki aprimoraram os poderes de Drenar Energia a ponto de conseguirem se alimentar de uma grande quantidade de pessoas por vez, sugando um pouco de cada um, até a saciedade. Dreno Coletivo funciona como o poder dos Asimani Drenar a Vila (veja VAMPIROS MITOLÓGICOS, pág. 59).

Fraquezas

Alimentar-se de Espírito Humano

O Gaki precisa, pelo menos uma vez por semana, se alimentar do espírito de uma pessoa. Caso fique 7 dias sem absorver uma parte da alma de uma pessoa, o Gaki começará a definhar, perdendo 1 PV por dia, que não podem ser regenera-

dos. Caso seus PVs cheguem a 0 dessa forma, o Gaki está destruído permanentemente.

Alimentando-se de Espíritos

Ao contrário de outros vampiros, os Gaki não atacam suas vítimas em busca do sangue, mas de algo muito mais intrínseco. A natureza dos mortos famintos legou-lhes uma fome distinta, a fome de emoções, a fome de almas. Beber do sangue de um humano é apenas a forma mais bruta de se obter essa energia, mas não é o líquido vermelho em si que os sustentam.

Apesar de carregar consigo a energia vital de um ser, o sangue nada mais é do que um pálido e inosso alimento se comparado ao ato de se entregar às suas paixões e ambições anteriores, um último recurso para os momentos de desespero. A cobiça, a avareza, a inveja, o desejo de se obter mais, de ir além, é isso o que o trouxe de volta e é apenas isso que o permite continuar existindo.

Assim, os Gaki se envolvem com meios capazes de satisfazer suas ambições e obsessões. Casas de jogos, círculos restritos para empresários bem sucedidos, antros de gangues, altos escalões da política, prostíbulos, tudo que, de alguma forma, represente seus pecados passados. Ali, eles parasitam lenta e invisivelmente seus freqüentadores, sorvendo suas emoções direto da fonte, no momento em que são sentidas.

Através de aplicações sutis dos poderes de Dreno de Energia, eles absorvem as forças de suas vítimas aos poucos, uma pequena fração de cada uma, lentamente tornando o ambiente pesado e opressivo, como um verdadeiro vampiro psíquico.

Esses ataques costumam causar dores de cabeça, enjôo, taquicardia, febre e mal estar às vítimas que tendem a sentir-se progressivamente fracas e indispostas, exaurindo suas energias e vontade à medida que o vampiro retira seu alimento. Algumas chegam a desmaiarem e outras acabam até mesmo por morrer no processo devido à fraqueza extrema.

Em termos mecânicos, aplique as regras referentes ao Poder Vampírico Drenar Energia (veja VAMPIROS MITOLÓGICOS, pág. 58) no nível em que esteja sendo usado pelo personagem. Isso satisfaz a necessidade semanal do Gaki, conforme o descrito anteriormente.



Kits

Nesta seção serão apresentados novos Kits, que visam auxiliar o processo de criação e composição de Personagens Gaki e, principalmente, de seus obcediados, uma vez que estes refletem diretamente os desejos do próprio morto faminto. Assim como no capítulo anterior, aqui vocês verão releituras de materiais já publicados, como Kits retirados do net-book Novos Kits para Arkanun e Trevas.

Além dos Kits apresentados aqui, outros já mostrados no livro básico de Trevas são especialmente apropriados. Entre eles estão:

Advogado: Ambos os tipos geram bons personagens Gaki, seja um advogado justo, porém, obcecado ou um homem tão sujo quanto aqueles que defende. Em outro espectro, devido ao seu caráter semi-aberto, a Yakuza mantém um corpo próprio de advogados reconhecidos.

Antiquário: Gaki com interesses em objetos místicos muito freqüentemente se utilizam da profissão de antiquário como uma espécie de pano de fundo para suas atividades, bem como uma maneira de escoar os itens que não lhe interessem para fontes que reconheçam o devido valor dos objetos.

Artista: Alguns artistas acabam por tornarem-se vítimas de sua própria criatividade, martirizados por um gênio tão exigente que nunca poderá ser satisfeito. A realização de uma grande obra pode ser o alimento de uma não-vida.

Colecionador: Um colecionador compulsivo é um bom arquétipo para um Gaki. Obter aquela peça que faltava para sua coleção pode ser uma obsessão bastante interessante.

Criminoso: Esses foras da lei agem à margem das grandes redes do crime organizado japonês, talvez até sofrendo algum tipo de retaliação ou cobrança de taxas por parte delas.

Escritor: Assim como o colecionador e o artista, o escritor fornece uma alternativa aos estereótipos e, novamente como o artista, ele pode se tornar um escravo de seu ego.

Prostituta: Muitas prostitutas servem como Gueishas modernas, sendo tratadas quase que como propriedades particulares de grandes empresários e chefes criminosos, prontas a satisfazerem os desejos de seus "donos". As frustrações de uma vida como essa, principalmente quando ela é imposta por razões que estão além do poder de reação da vítima, podem levar a terríveis idéias sobre vingança.

Artista Kabuki

O teatro Kabuki, cujo nome significa cantar, dançar e representar, é uma tradicional manifestação da arte popular no Japão. Contando com pouco mais de 400 anos de existência, inicialmente, o Kabuki era praticado por mulheres do grupo da dançarina Okuni e sustentado por santuários budistas. Tornou-se popular por não exigir a rígida formação cultural e alta posição social necessárias para se assistir ao "Nô", tradicional e aristocrata teatro de máscaras japonês. Cultivado principalmente pela classe mercante, o teatro Kabuki possuía como tema fundamental os conflitos entre a os camponeses e o sistema feudal.

Com o tempo, as dançarinas foram substituídas por homens para aplacar a confusão gerada por sua "disposição" ao público. Desses homens, existiam aqueles que interpretam o papel de mulheres, chamados "onnagata", cujas preocupações incluíam os sentimentos e comportamento das mulheres, para



interpretá-las de maneira mais real. A proibição de atrizes durou cerca de 250 anos.

Muitos atores descendem de famílias inteiramente dedicadas à arte Kabuki e algumas delas remontam suas origens até dezessete gerações atrás.

Custo: 2pts de Aprimoramento, 205pts de Perícia.

Perícias: Artes (Atuação 50%, Canto 30%, Crítica de Arte 15%, Dança 50%), Ciências (História 20%, Literatura 20%), Disfarce 20%, Etiqueta (Social 25%), Manipulação (Empatia 30%, Impressionar 30%, Sedução 20%).

Aprimoramentos: Contatos e Aliados (Meio Artístico) 1, Recursos e Dinheiro 1, Talento 1.

Empresário

Empreendedores em diversos ramos do comércio e indústria, empresários bem sucedidos acumulam influência e fortuna

no restrito mundo dos negócios, erguendo impérios financeiros e carreiras meteóricas.

Custo: 4pts de Aprimoramento, 320pts de Perícia.

Perícias: Ciências (Direito e Jurisprudência 20%, Psicologia 20%), Etiqueta (Comercial 40%, Diplomacia 30%), Idiomas/Línguas (Escolha uma em 30%), Manipulação (Empatia 20%, Impressionar 25%, Intimidação 20%, Lábria 20%, Liderança 35%), Negociação (Barganha 50%, Burocracia 40%, Contabilidade 30%), escolha duas Perícias relacionadas em 50%.

Aprimoramentos: Contatos e Aliados (Direito e Jurisprudência 1, Industrias 2), Recursos 3.

Golpista

Golpistas enganam, burlam, fraudam e mentem para conseguir o que querem. Muitos exploram as pessoas ao seu redor com falsas promessas, ofertas tentadoras ou favores escusos, deixando para trás apenas mais um vítima com um enorme rombo financeiro.

Todos se envolvem com o submundo em maior ou menor grau, apenas buscando contatos para trabalho pessoal ou servindo a um chefe local.

Custo: 3pts de Aprimoramento, 280pts de Perícia.

Perícias: Armas de Fogo (Pistolas 15%), Artes (Atuação 20%), Avaliação de Objetos 40%, Disfarces 15%, Etiqueta (Comercial 15%, Mercado Negro 15%, Submundo 20%), Falsificação (Escolha um em 40% e um em 30%), Manipulação (Empatia 30%, Impressionar 30%, Lábria 50%, Manha 30%), Manuseio de Fechaduras 25%, Negociação (Barganha 45%).

Aprimoramentos: Armas de Fogo 1, Contatos e Aliados (Submundo 1) 1, Inocência 1, Recursos e Dinheiro 1.

Jogador

Os jogadores rendem-se às promessas de enriquecimento fácil dos jogos de azar, apostando, ganhando e perdendo dinheiro na mesma medida. Alguns fizeram fortuna, outros a perderam do dia para noite, enquanto a grande maioria não possui mais nada com o que alimentar o próprio vício.

Custo: 1pt de Aprimoramento, 210pts de Perícia.

Perícias: Artes (Prestidigitação 10%), Avaliação de Objetos 30%, Etiqueta (Mercado Negro 25%, Submundo 35%), Jogos (Escolha dois em 50%, um em 15%), Manipulação (Lábria 30%, Manha 25%), Negociação (Barganha 40%).

Aprimoramentos: Recursos e Dinheiro 1, Senso Numérico 1.

Playboy

Milionários esbanjadores, esnobes e exibicionistas, esses homens (e algumas mulheres também), compram tudo de roupas a carros, o que seu vasto talão de cheques permite para obter destaque e status, freqüentam os lugares mais badalados e ostentam as companhias mais cobiçadas. Muitos conseguem, tornando-se figuras públicas, rostos recorrentes nas colunas e eventos sociais, tão famosos quanto astros do rock e estrelas de cinema.

Custo: 3pts de Aprimoramento, 190pts de Perícia.

Perícias: Artes (Crítica de Arte 15%), Avaliação de Objetos 15%, Condução (Carros 35%, Motos 35%), Etiqueta (Alta Sociedade 30%), Idiomas (Inglês 20%, Ler e Escrever Inglês 10%), Manipulação (Impressionar 45%, Lábria 30%, Sedução 45%).

Aprimoramentos: Contatos e Aliados (Burocracia e Política 1, Direito e Jurisprudência 1) 2, Recursos e Dinheiro 2.

Político

Os legítimos representantes do povo perante o governo, os políticos, muitas vezes, buscam satisfazer apenas os próprios interesses assim que alcançam o poder. Por outro lado, alguns poucos honestos buscam desesperadamente baixar os olhos das elites dominantes sobre o flagelo que a população comum sofre.

Custo: 4pts de Aprimoramento, 320pts de Perícia.

Perícias: Ciências (Criminalística 15%, Direito ou Jurisprudência 40%, Filosofia 30%, Sociologia 20%), Etiqueta (Comercial 30%, Diplomacia 35%, Submundo 20%), Falsificação 30%, Legislação 40%, Manipulação (Empatia 50%, Impressionar 40%, Lábria 40%, Liderança 30%), Negociação (Burocracia 30%, Contabilidade 30%).

Aprimoramentos: Contatos e Aliados (Burocracia e Política 2, Direito e Jurisprudência 1, Mídia 1) 4, Recursos e Dinheiro 2.

Yakuza

Capangas formam a espinha dorsal da estrutura de poder da Yakuza. Cobertos de tatuagens e muitos exibindo as falanges dos dedos cortadas – a marca de erros anteriores – os capangas são encarregados de proteger seus superiores, cobrar taxas de proteção, extorquir credores e formar a força de manobra da organização.

Homens treinados e violentos, eles desafiam as convenções do cidadão médio japonês e mergulham num submundo misto de criminalidade e honra, pagando com os músculos e, às vezes o próprio sangue, a proteção de seu Oyabun.

Custo: 3pts de Aprimoramento, 255pts de Perícia.

Perícias: Armas Brancas (escolha uma em 30/30%) Armas de Fogo (Pistolas 40%, Submetralhadoras 20%), Esportes (Acrobacia 20%, Artes Marciais 50/50%), Esquiva 30%, Furtividade 30%, Manipulação (Intimidação 20%, Manha 30%), Manobra de Combate (escolha um total de 30%).

Aprimoramentos: Armas de Fogo 2, Contatos e Aliados (Submundo 2) 2.

Seguindo a hierarquia, temos os chefes e subchefes. Encarregados de manterem a “roda girando” eles administram as casas de jogos e negócios da organização com outras empresas, cuidam da exportação de drogas e gerenciam prostíbulos. Vivem cercados de uma grande quantidade de capangas que fazem cumprir suas ordens.

Líderes mais velhos e respeitados tornam-se Oyabuns, arregimentando um verdadeiro exército em homens e controlando grandes extensões territoriais.

Custo: 5pts de Aprimoramento, 315pts de Perícia.

Perícias: Armas de Fogo (Pistolas 30%, Submetralhadoras 20%), Avaliação de Objetos 25%, Ciências (Direito/Jurisprudência 20%), Condução (escolha uma em 10%), Etiqueta (Comercial 30%, Diplomacia 20%, Mercado Negro 30%, Submundo 40%), Falsificação (escolha dois em 25%), Jogos (Cartas 20%), Negociação (Barganha 35%, Burocracia 20%, Contabilidade 30%), dívida 90% entre três áreas relacionadas.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 2, Contatos e Aliados (Submundo 2, Burocracia e Política 1, Direito e Jurisprudência 1) 4, Recursos e Dinheiro 2.

A Yakuza

Separei um capítulo inteiro para tratar sobre a famigerada Yakuza (também conhecida como Gokudō), uma vez que este é um assunto extenso, ao qual simplesmente um kit no capítulo anterior não conseguiria retratar de maneira adequada.

A maior e mais antiga organização criminosa de que se tem registro, os primeiros traços da chamada Yakuza podem ser rastreados até um tempo em que quem não era samurai não tinha voz, direitos ou proteção. Seus agentes, facilmente reconhecidos pelas enormes tatuagens e dedos cortados, fazem parte hoje do cenário cotidiano japonês.

Origem e Historia

O termo “Yakuza” surgiu do Oicho-Kabu, um jogo de cartas jogado com as cartas hanafuda ou kabufuda, e significa “bom para nada”. Similar ao bacará, os valores das cartas eram adicionados um aos outros e o último dígito do total é pego como pontuação. A pior mão no jogo era uma combinação de oito, nove e três, que davam um total de vinte e uma pontuação igual à zero. Na tradicional forma de contagem japonesa, esses números eram chamados Ya, Ku e Za, respectivamente.

A Yakuza pegou esse nome porque a mão Ya-Ku-Za requeria maior habilidade (ao julgar oponentes, etc.) e, obviamente, maior sorte para vencer. O nome também foi usado, pois significava má sorte, presumivelmente para qualquer um que se levantasse contra o grupo.

No método japonês moderno de contagem, os números oito, nove e três podem ser pronunciados “hachi-kyu-san”, um nome pelo qual a Yakuza é, às vezes, chamada no Japão hoje em dia.

Não existe uma origem única para todos os grupos japoneses da Yakuza. Certamente as organizações da Yakuza se desenvolveram a partir de diferentes elementos da sociedade japonesa tradicional. Na parte mais tardia da era feudal japonesa, especialmente no Período Edo (1603-1837), os poderes legais dos senhores feudais mudaram de direito de posse da terra para um largo sistema feudal de taxas nos produtos da região, principalmente o arroz. Igualmente, foi criado o direito de o samurai ser pago com arroz, que, por sua vez, ele venderia ao mercado para obter dinheiro, em vez de ser pago diretamente com salário.

A cerca do mesmo tempo, o policiamento das comunidades tornou-se responsabilidade de seus membros, mais que do daimyō (lorde). Isso ocorria especialmente fora das capitais.

Embora a Yakuza frequentemente insista que sua origem sejam “Robin Hoods” japoneses e protetores, alguns estudiosos traçam seu início com os Kabukimono (os loucos), também conhecidos como Hatamoto-Yakko (Servos do Shogun). Esse grupo de ronin (samurais sem mestre) adotavam estranhos cortes de cabelo, vestiam-se de forma ultrajante, falavam com gírias vulgares e especializadas, portavam espadas longas pouco usuais e hostilizavam as pessoas comuns. Suas proezas eram assuntos populares do jidaigeki, drama japonês baseado na era feudal.

Alguns grupos da Yakuza, contudo, traçam suas origens até os grupos comunitários de vigilantes/policiais chamados Machi-Yakko (Servos da Cidade) que surgiram para trazer ordem e proteção contra intrusos à comunidade. Esses grupos variavam e seu nível de organização e formalidade, muitas vezes sim-

plesmente sendo formado por trabalhadores e outros homens resistentes da comunidade. Às vezes, eles também incluíam um ou mais ronin, como apenas aos samurais era oficialmente permitido carregar espadas. Eles lutavam contra bandidos e gangues para proteger suas comunidades onde sempre eram reconhecidos como heróis.

Em cidades grandes, muitos desses grupos existiam simultaneamente, lutando por território, dinheiro e influência como as gangues modernas, desprezando qualquer civil pego no fogo cruzado.

A Yakuza deriva muitas de suas práticas dos Machi-Yakko e dos Kabukimono. Seu sistema de proteção pode ser visto como originário dos Machi-Yakko, mas sua moda mais colorida e linguagem derivam da tradição Kabukimono.

Tekiya e Bakuto

Mais diretamente, o nascimento das organizações modernas da Yakuza pode ser calcado em dois grupos que emergiram no Japão do século XVIII: Tekiya (bufarinheiros) e Bakuto (jogadores). Essas raízes podem ser vistas nas cerimônias de iniciação da Yakuza atual, que incorporaram rituais de ambos os grupos. Entretanto, a Yakuza se diversificou; algumas gangues ainda se identificam com um grupo ou o outro. Por exemplo, uma gangue cuja maior fonte de guerra é o jogo, referem a si mesmos como bakuto.

O Pos-Guerra

Quando o Japão começou a se industrializar e urbanizar, um terceiro grupo começou a emergir, o gurentai. Se eles cabiam na definição tradicional de Yakuza, ainda é questionável, mas eles certamente deram origem à outro tipo, o bōryokudan, ou grupo violento. O gurentai é uma gangue num sentido muito mais tradicional, um grupo de jovens capangas desregrados que distribuem sua violência visando lucro. Eles muitas vezes se engajavam na supressão de uniões e outros sindicatos de trabalhadores, e essas atividades traziam-nos para muito perto de elementos conservadores da estrutura de poder japonês.

Durante o militarismo no Japão, alguns deles tornaram-se o braço político militante conhecido como uyoku (a Asa Direita). Diferente dos grupos mais tradicionais da Yakuza, os uyoku não mantêm territórios, direcionando sua violência para o ganho político.

O mais famoso grupo antes da Segunda Guerra Mundial, foi o Kokuryū-kai, ou Sociedade do Dragão Negro, uma organização secreta ultra-nacionalista cujos membros incluíam membros do governo e oficiais militares, bem como muitos artistas marciais e membros do submundo japonês, envolvidos em terrorismo político e assassinatos. Eles sempre promoveram serviços de espionagem para o governo colonial japonês. Kokuryū-kai envolvia-se com operações de contrabando, incluindo ópio chinês, prostituição e jogo, que os fornecia recursos e informações.

Durante o racionamento do pós-guerra, a Yakuza controlou o mercado negro de forma semelhante às tradicionais operações tekiya. Ao mesmo tempo, eles passaram a controlar a maioria dos portos e indústrias de entretenimento.

O Maior grupo da Yakuza, o Yamaguchi-gumi, surgiu na região de Kansai, que possuía uma grande indústria de entretenimento na cidade de Osaka, como também a controle majoritário sobre a grande parte de portos em Kobe. As forças de ocupação americanas lutaram contra eles em vão, admitindo a derrota em 1950.

A Yakuza acabou por se adaptar a um estilo mais ocidental, inclusive vestindo roupas remanescentes de gangster americanos e começando a usar armas de fogo.

Neste ponto, os tekiya e bakuto não mais se confinaram à suas atividades tradicionais, expandido sua atuação em qualquer direção em que achassem proveitoso. Ao mesmo tempo, os gurentai começaram a adaptar papéis tradicionais dos tekiya e bakuto. Eles então começaram a uma rixa entre si, jogando por poder e prestígio.

Nos anos 60, Yoshio Kodama, um ex-nacionalista, começou a negociar com vários grupos, primeiro com o Yamaguchi-gumi de Kazuo Taoka e Tosei-kai de Hisayuki Machii, e eventualmente com Inagawa-kai. Lutas entre gangues individuais, de qualquer maneira, continua.

Estrutura

Durante a formação da Yakuza, eles adotaram a tradicional estrutura hierárquica japonesa do Oyabun-Kobun, onde o Kobun (criança), deve sua fidelidade ao Oyabun (pai, este termo também é usado para designar os magos japoneses). A relação do Oyabun-Kobun é formalizada através de uma partilha cerimonial de saquê em um único copo. Esse ritual não é exclusivo da Yakuza, sendo comumente realizado em casamentos Shinto.

Em um período anterior, o código de "Jingi" (justiça e dever) foi desenvolvido, tendo a lealdade e o respeito como forma de vida.

Durante o período fascista no Japão, a mais tradicional ma-



neira de organização Tekiya/Bakuto declinou, como toda a população estava mobilizada para participar do esforço de guerra e a sociedade se encontrava sob um estrito governo militar. De qualquer forma, após a guerra, a Yakuza novamente se adaptou.

Os grupos da Yakuza são liderados por um Oyabun ou Kumichō (cabeça da família), que dão ordens aos seus subordinados, os Kobun. A seu modo, essa organização é uma variação do tradicional modelo japonês senpai-kōhai (sênior e júnior). Membros das gangues da Yakuza cortam seus laços familiares e transferem sua lealdade ao chefe da gangue. Eles se referem uns aos outros como membros da família – pais para os mais velhos e irmãos para os jovens.

A Yakuza é inteiramente composta por homens e é comum que nenhuma mulher se envolva, exceto a esposa do Oyabun, chamada de "ane-san" (irmã mais velha). Quando o líder da Yamaguchi-gumi foi baleado no final dos anos noventa, sua esposa tomou a liderança da maior Família Yakuza, mesmo que por pouco tempo.

As ligações entre os membros são ordenadas pela hierarquia do sakazuki (partilha do saquê). O Kumicho é o topo e controla vários Saikō-komon (conselheiros seniores). Os Saikō-mon controlam seus próprios territórios em diferentes áreas da cidade e possuem seus próprios subordinados, sub-chefes, conselheiros, contadores e capangas.

Aqueles que recebem saquê de um oyabun tornam-se parte imediata da família e ocupam posições nas relações de pais e irmãos. Contudo, cada Kobun, por sua vez, pode oferecer o sakazuki, como um Oyabun, aos seus subordinados para formar uma organização afiliada, cada uma podendo tomar forma de uma organização de menor posição. O Yamaguchi-gumi, que controla por volta de 2.500 negócios e 500 grupos da Yakuza, possui, inclusive, grupos filiados formados até pela quinta etapa do processo.

Membros Nao J aponeses

Diferente de sua contraparte italiana, a Yakuza aceita não japoneses como membros e a relação sanguínea não é necessária. A indústria da Yakuza é formada por um grande número de membros coreanos (zainichi) e burakumin. No Yamaguchi-gumi, a maior organização da Yakuza, os burakumin compreendem setenta por cento dos membros e coreanos dez por cento. Hisayuki Machii, um dos mais bem sucedidos chefes coreanos da Yakuza, é julgado por muitos por ter estado envolvido no seqüestro de Kim Dae Jung em 1973. Um pequeno número de chineses residentes também acabam se dirigindo até a Yakuza.

A significativa presença de minoria étnicas na Yakuza é causada pela discriminação e pobreza que eles sofrem nas sociedade japonesa: como o crime organizado em outros países, a Yakuza promove uma rara oportunidade de crescimento para eles. Presos recentes confirmaram alguns australianos como membros a Yakuza.

Rituais

O Yubitsume, ou corte do dedo, é uma forma de penitência ou pedido de desculpas. Depois de uma primeira ofensa, o transgressor deve cortar a falange de seu dedo mínimo esquerdo e dar a parte cortada ao seu chefe. Algumas vezes, um sub-chefe deve realizar esse castigo ao Oyabun se quer isentar um membro de sua própria gangue de uma retaliação adicional. Nos anos recentes, próteses de dedos foram desenvolvidas para disfarçar essa aparência distinta.

Outra versão mais radical de penalização é o seppuku, também chamado hara-kiri, ritual de suicídio por estripamento. Popular entre os samurais japoneses e soldados que o praticavam

como pena por suas falhas, membros da Yakuza às vezes são conhecidos por praticarem o seppuku.

Outro proeminente ritual da Yakuza, conforme já dito, é a cerimônia da partilha do saquê. Ela é usada para selar laços de irmandade entre membros individuais da organização ou entre dois grupos da Yakuza. Por exemplo, em agosto de 2005, os chefões Kenichi Sinoda e Kazuyoshi Kudo realizaram uma cerimônia de partilha de saquê, formando um novo laço entre suas respectivas gangues, Yamaguchi-gumi e Kokusui-kai.

Quando membros da Yakuza jogam cartas Oichi-kabu uns com os outros, eles removem suas camisas e colocam-nas em volta de suas cinturas. Eles o fazem para mostrar seus corpos totalmente tatuados uns aos outros. Esse é uma das únicas oportunidades em que os membros da Yakuza mostram suas tatuagens a outros, mantendo-as escondidas em público com camisas de mangas e pescoços longos.

Atividades Atuais

Muitas das atividades atuais da Yakuza podem ser entendidas sob a luz de sua origem feudal. Primeiramente, ela não é uma sociedade secreta como suas contrapartes da Itália, a máfia, e da China, as Tríades. As organizações da Yakuza muitas vezes possuem um escritório com uma placa de madeira na porta, mostrando abertamente o nome ou símbolo do grupo. Seus membros costumam usar óculos escuros e camisas coloridas, de modo que suas profissões podem ser imediatamente reconhecidas pelos civis (katagi). De qualquer maneira, muitos dos membros da Yakuza parecem diferentes dos cidadãos comuns. Seus modos arrogantes são completamente diferentes da discrição comum aos negociantes japoneses. Alternativamente, eles podem estar mais conservadoramente vestidos e quando a situação pede, podem exibir suas tatuagens para indicar suas afiliações. Nessas ocasiões, eles sempre ostentam broches com insígnias em suas lapelas.

Até recentemente, a renda majoritária da Yakuza vinha da cobrança de extorção e proteção em lojas, entretenimento e zonas de prostituição dentro de seus territórios. Isso se deve, principalmente, ao fato de os negociantes se negarem a procurar ajuda da polícia. A polícia japonesa também é relutante em interferir em negócios internos em comunidades reconhecidas como casas de jogos eletrônicos, escolas e universidades, distritos noturnos e assim por diante. Dessa forma, a Yakuza ainda é considerada uma organização semi-legítima. Por exemplo, imediatamente após o terremoto de Kobe, o Yamaguchi-gumi, cujo quartel general ficava em Kobe, mobilizou-se para prover socorro as vítimas do desastre, e isso foi amplamente divulgado pela mídia como um contraste ao lento auxílio do governo japonês. Por essa razão, muitos grupos da Yakuza consideram sua fonte de renda e rudeza (shinogi) como a coleta de uma taxa feudal.

A Yakuza freqüentemente praticam uma forma japonesa única de extorsão, conhecida como Sökaiya. Em essência, essa é uma forma especializada de cobrança de proteção. Em vez de coagir pequenos negociantes, a Yakuza ataca membros conhecidos de grandes corporações. Eles simplesmente assustam a pessoa com a presença de membros da organização, obtendo o direito de cuidar da negociação de uma pequena parte do estoque. Eles também se envolvem em chantagem simples, obtendo informações incriminadoras ou embaraçosas sobre as práticas ou líderes de uma companhia. Uma vez que a Yakuza tenha ganhado uma posição segura nessa companhia, eles irão trabalhar protegendo-a de escândalos internos expostos ao público. Algumas companhias incluem subornos como parte de seus orçamentos anuais.

A Yakuza também possui ligações com o comércio de bens de raiz e bancos japoneses, através da Jiageya. A Jiageya especializa-se em induzir donos de pequenos bens a vender suas

propriedades para que empresas estatais possam continuar com seus planos de desenvolvimento. A economia insegura do Japão na década de 80 é freqüentemente dada como de responsabilidade da especulação de bens de raiz por parte dos bancos e suas subsidiárias. Após o colapso dos bens japoneses, o administrador do maior banco em Nagoya foi assassinado e muito foi falado sobre uma possível ligação indireta entre as indústrias do banco e o submundo japonês.

A princípio, furto não é reconhecido como uma atividade legítima da Yakuza. Eles trabalham com a idéia de que suas atividades devem ser semi-abertas. Roubo, por definição, é uma atividade escondida; mais importante, é um ato que pode ser considerado uma transgressão pela comunidade. Também, a Yakuza normalmente não conduz a atual operação de negócios para eles mesmos. As principais atividades de negócios funcionam como mercadoria, agiotagem e administração de casas de jogo são tipicamente organizados por indivíduos de fora da Yakuza que pagam taxas de proteção por suas atividades.

Existem muitas evidências do envolvimento da Yakuza no crime internacional. Existem muitos membros tatuados da Yakuza detidos em várias prisões da Ásia por crimes como tráfico de drogas e contrabando de armas. Em 1997 um comprovado membro da organização foi pego contrabandeando 4 quilos de heroína para dentro do Canadá. Em 1999, o chefe da família Bonnano da máfia ítalo-americana, Mickey Zaffarino foi pego falando sobre as vantagens do negócio pornográfico, do qual ambas famílias se aproveitavam. Outra fonte de renda da Yakuza é trazer mulheres de outras etnias, especialmente caucasianas e asiáticas, para o Japão sob a sedução de uma posição glamurosa, então as forçando à prostituição.

Por sua história como uma legítima organização feudal e sua conexão com o sistema político japonês, a Yakuza é como uma parte do negócio japonês. Assassinato de oficiais do governo pela máfia, como na Itália, pode ser impensável no Japão. Assim como alguns atos que possam tornar a natureza semi-aberta da organização impossível. Se a Yakuza comete um crime aberto, como um assassinato, um de seus membros freqüentemente irá se responsabilizar para proteger os membros mais antigos da organização. No começo da década de 80, em Fukuoka, uma guerra da Yakuza saiu de controle e vários civis foram feridos. A polícia tomou as medidas necessárias para forçar os chefes da Yakuza de ambos os lados a declarar uma trégua em público. Em várias épocas, os cidadãos das cidades japonesas lançaram campanhas anti-Yakuza com variados graus de sucesso. Em março de 1995, o governo japonês passou o "Ato pela Prevenção de Atividades Ilegais por Membros de Gangues Criminosas" que tornou os tradicionais métodos de renda dos grupos criminosos muito mais difíceis de serem praticados.

Personagens da Yakuza

Com tudo isso, torna-se óbvio que a Yakuza representa uma inestimável fonte de recursos, poder mundano e influência variada no mundo mortal, tendo atraído um número notável das mais diversas "criaturas da noite" para suas fileiras, principalmente vampiros, demônios e magos mais jovens, cujas maiores ambições ainda se focam principalmente no material e mundano.

Os Gaki são uma das facções sobrenaturais de maior poder no submundo da Yakuza. Seu senso afiado para o lucro e impiedade arquetípica tornam-nos Oyabuns dotados de uma violência fria e visão aguçada para os negócios.

A maioria dos Gaki envolvidos no crime organizado tem menos de meio século de vida, mas alguns alcançaram posições de bastante poder. Existem aqueles ainda que integram a organização desde seus primórdios, sendo grandes líderes e contando com um verdadeiro exército à sua disposição.

