

# TREVAS DO ORIENTE

YOUKAI E KYUUKAI



HENRIQUE “MORCEGO” SANTOS

# CONSIDERAÇÕES

*Este Netbook trata de uma possível visão do continente oriental sob a ótica do cenário de Trevas. Como o próprio Oriente não é muito abordado nos diversos livros da Daemon Editora (possuindo apenas breves descrições, insuficientes para se jogar uma campanha perfeitamente inserida em uma cultura oriental), passei a estudar as diferentes culturas, mitologias, religiões, folclores e a própria cultura Pop oriental.*

*Sim, muitos irão ficar com a sensação de déjà vu ao ler diversas partes desta Cronologia, e eu admito: MUITAS PARTES SÃO ADAPTAÇÕES DESCARADAS DO QUE JÁ EXISTE!! Pode-se encontrar referências de filmes de monstros gigantes atômicos, os animes Shurato, Samurai Warriors, Inu Yasha, Rurouni Kenshin, Dragon Ball Z, Bleach, Yu Yu Hakusho, As Novas Aventuras de Jackie Chan (tá bom, não é anime), Vampire Princess Miyu, A Viagem de Chihiro, Akira, Naruto, Kujaku-oh, Sazan Eyes, Princess of Darkness, Demon City Shinjuku, Neon Genesis Evangelion, os videogames Streetfighter, Darkstalkers, Mortal Kombat, Tekken, Parasite Eve, Samurai Showdown, os RPGs Legend of the Five Rings, Vampiros do Oriente, Hengeyokai, Call of Cthulhu, Mago: a Ascensão, os filmes O Clã das Adagas Voadoras, Herói, Kill Bill, Batman Begins, Os Aventureiros do Bairro Proibido, Ronin, O Último Samurai, o conto Jornada para o Oeste, e muitas, muitas outras referências...*

*Nada do que está aqui tem a intenção de ser assumido como idéia original (a originalidade está na combinação de cada fato), e portanto não é plágio algum: são somente um “empréstimo” cultural à ambientação...!*

*Espero que seja do gosto de todos que tiverem a chance de ler este material. Qualquer sugestão, elogio ou crítica é muito bem vindo, sendo que o Fórum da Editora Daemon é acessado diariamente por mim, e poderei responder e comentar qualquer coisa sobre este Netbook ou mesmo conversar sobre todo assunto voltado ao RPG Trevas.*

*Este é o quarto de uma série de aproximadamente 5 Netbooks, que definirão todo o cenário de Trevas do Oriente, começando pelo “Cronologia”, seguindo por “Os 28 Palácios Lunares” e “Onmyodo”. O próximo, que se chamará “Xangai da Luz e das Trevas”, descreverá toda a cidade de Xangai para que uma campanha de Trevas possa ser inserida perfeitamente sob a ótica oriental. Toda sugestão ou crítica serão levados em consideração para consertar este Netbook e também para os próximos Netbooks.*

*Tenha uma boa leitura!*

*O Autor*

# AGRADECIMENTOS

*- Aos meus pais, que sempre me incentivaram ao prazer da leitura e nunca condenaram minha curiosidade extrema...*

*- Aos meus queridos Jogadores, que me aguentam como Mestre desde 1996 (em especial o Tico, o Rodrigo AIDS, o Ruffles, o Dalton, o Renato, os primos Luiz, William e Gabriel e meu irmão César).*

*- Às Musas que inspiraram o Marcelo Del Debbio a criar um cenário tão vasto e rico, digno da admiração de todo RPGista e leitor, que saiu ganhando com tantos contos derivados deste cenário.*

*- À galera do Fórum da Editora Daemon, que sempre busca ajudar quem tem dúvidas quanto ao cenário, e me deram inúmeras sugestões para este e os próximos Netbooks (em especial Cyclop's, Padre Judas, Lobo, Dee Kanon, Darkchet, Grigori Semjaza, Peste\_da\_Neve, O Satânico Dr. H e Lord Metatron).*

*- A Steve Argyle, que fez o desenho usado na capa deste Netbook, por seu talento artístico.*

# YOUKAI

A palavra Youkai é muito abrangente, incluindo aí toda criatura que não seja natural, ou qualquer pessoa que possua um dom especial. Com o mesmo significado de Obakemono, Youkai é então traduzido como “Criatura Sobrenatural”. Como já avisado nos livros de Trevas, é recomendado ao Mestre grande cautela ao inserir estes seres em uma campanha, pois eles poderão acabar facilmente com o clima de suspense caso sejam mal utilizados. Eles sempre serão, mesmo os mais ordinários, criaturas fabulosas e merecedoras de admiração e temor por qualquer um que as veja.

É muito difícil uma pessoa comum se encontrar com um Youkai e notar que ele não faz parte de seu mundo, uma vez que quase todos envolvem-se com o mundo dos mortais sob disfarces e redes de contatos que os mantêm incógnitos. O encontro com um deles será sempre algo surreal e inesquecível, principalmente se eles foram oponentes aos personagens.

Somente membros de ordens místicas ou os próprios Youkais conhecem a existência deles, relegando aos mortais procurarem por informações desconstruídas sobre eles em lendas e diários de loucos e bêbados.

As proporções de Youkais com relação aos mortais comuns segue um pouco o raciocínio ocidental, embora a quantidade de certos Youkais seja inacreditavelmente maior que no Ocidente. Os Hanyu, por exemplo, podem ser encontrados em praticamente todo lugar, embora nem mesmo eles próprios saibam que são Hanyu. Outros Youkai, como os Shuudouin, Baoxien, Kotan-Nukur, Herukas, Tatsu e Amanohara, não serão conhecidos pelos personagens provavelmente tão cedo.

## MITSUKAI

Assim como as Castas monoteístas surgiram após a Primeira Rebelião (liderada por Lúcifer), as Castas orientais (de Katmaran, Shang-Qing, Amaterasu) também surgiram após um grande acontecimento: a Primeira Guerra dos Mundos.

Assim que a criação de Katmaran terminou e a trégua entre os Devas e os Asuras foi estabelecida na cidade, a consciência tríplice Trimurti manteve-se dividida, e uma das consciências, Brahma, foi para o distrito katmaraniano de Satyaloka, para nunca mais

influencia na cidade. Com isto, Vishnu e Shiva se desentenderam. Cada um desejava liderar toda a cidade sem o outro, nem mesmo Indra.

Deste modo, Vishnu e Shiva reuniram seus próprios exércitos, cada um elegendo 4 generais. Cada um destes 8 generais se especializava em um modo de atuação, e suas legiões possuíam as mesmas características. A partir destes generais é que surgiram as 8 Castas katmaranianas.

### Tenshi ou Xian

Mitsukai que há muito tempo abandonaram suas funções no Tao e passaram a existir como uma Casta isolada dos outros seres iluminados: vivem suas vidas como se nada acontecesse, agindo como camponeses, Monges, nobres, comerciantes e exploradores em suas cidades paradisíacas. Alguns poucos ousam retomar o Tao e agir como seus antepassados agiam durante a Primeira Guerra dos Mundos, como os exércitos de elite de Katmaran e os perscrutadores do desenvolvimento do Yin. Nos tempos primordiais, eram ainda mais poderosos que os Shuras, mas devido ao fim das Guerras, desistiram de tanto poder de destruição para viverem suas vidas como sempre foi antes das Guerras e como era em Ningenkai. O general dos Tenshi na Primeira Guerra era Taishakuten, que acabou recentemente destruído por um grupo de Malaks (anjos muçulmanos), quando tentava defender a região da Caxemira contra estes Anjos. Atualmente, o general dos Tenshi em Katmaran é Hyoga. Os Tenshi são muito numerosos principalmente na cidade paradisíaca de Amaterasu.

Em Shang-Qing, esta mesma Casta é composta pelos Xian, ou Imortais. Eles se desenvolveram no caminho da Iluminação em direção a Buda, e saíram do círculo de reencarnações ao qual os mortais estão sujeitos. Os Xian são liderados por 8 Imortais muito antigos, que costumam ficar no Império de Jade auxiliando Yu-Huang.

### Shagaras, T'ien Lung ou Ryus

Os verdadeiros Dragões, foram condenados por Vishnu a viverem a eternidade como Dragões Orientais. Quando a Primeira Guerra dos Mundos surgiu, alguns dos Dragões Celestiais (os Dragões voltados ao desenvolvimento do Yang) se recusaram a agir ao lado de Vishnu, e também se recusaram a seguir as ordens de Shiva. Como traidores de ambos os lados, foram amaldiçoados

a possuírem um corpo que sempre os lembraria de seu erro. A aparência dos Dragões Celestiais é de seres com cabeça semelhante a camelos, orelhas de boi, palmas das patas de leão, garras de águia, corpo de serpente e escamas semelhantes às de carpas, exatamente a forma dos dragões orientais. Koumokuten é o general dos Shagaras, Ryuma é o general dos Ryus, e Ling Guam é o general dos T'ien Lung.

Os T'ien Lung e Ryus surgiram respectivamente em Shang-Qing e Amaterasu como presentes de Indra aos líderes destas cidades, como sinal de boas relações diplomáticas. Koumokuten tinha 2 filhos, e os dois foram adotados pelos líderes das cidades, agindo também como guarda-costas. Com o tempo, as almas recrutadas em Yu-Qing (o Império de Jade) e Amaterasu podiam seguir os ensinamentos dos filhos de Koumokuten a adquirirem as características draconianas deles. Os T'ien Lung agem sobre seus territórios como entidades psicopompas, levando as almas dos mortos para o Mundo Espiritual para que o destino da alma seja traçado lá.

### **Yashas ou Soshigami**

Guerreiros implacáveis, estes Mitsukai são os guardiões da natureza. No início, os Yashas eram espíritos das árvores, florestas, e vilas. São comandados pelo general Tamonten, um dos 4 Reis Celestiais que possuem pequenos reinos nas proximidades do Império de Jade, em Tsukiokoku.

Os Yashas são capazes de voar através do espaço, ou seja, podem facilmente atingir as bordas do Aether e dizem que são grandes conhecedores dos seres desta região astral. Devido à sua natureza guerreira, sempre possuem grandes dentes carnívoros.

Os Yashas, ou “Deuses Elementais”, são Mitsukai como as Potências da Cidade de Prata: ligados aos animais e à natureza, tornam-se responsáveis por um dos elementos, e podem manipulá-los em uma pequena área (de alguns quarteirões para os mais jovens até um território do tamanho do arquipélago japonês e o oceano à volta). Possuem 2 estados de espírito: *nigimi-tama* (gentileza, quando o elemento é benéfico a todos nas proximidades) ou *arami-tama* (agressivo, responsável por tempestades, erupções, terremotos, inundações...). Toda a natureza (animais, clima e plantas) é percebida pelo Mitsukai, como no caso das Potências da Cidade de Prata.

Em Katmaran, o líder dos Yashas é Tamonten, enquanto Gai os lidera em Shang-Qing, e Bishamon é o general dos Soshigami de Amaterasu.

### **Gandharvas, Chuu ou Kendappas**

Mitsukai voltados ao desenvolvimento do Tao: eles podem manipular – ainda que sutilmente – o próprio Tao que rege os Mundos e entender como ele age. Considerados o ponto máximo antes de Buda, são os grandes mestres dos Mitsukai, capazes de entender tudo o que ocorre e deste modo capazes de ensinar aos mais jovens. A maior parte dos Kendappas de Amaterasu é muito arrogante, considerando-se senhores de todos os Mitsukai, provavelmente por seguirem o comportamento de seu general, Jikokuten. Já em Shang-Qing, os Chuu são muito empáticos com a Humanidade, como ordena seu mestre Ken'ya. Em Katmaran, os Gandharvas são mais desligados com conceitos de status, evitando a prepotência, mas também ignorando a humildade; Sendan Kendatsuba, o general katmaraniano, mantém-se como um braço-direito de confiança de Indra, buscando pacificar todas as ideologias da conturbada cidade paradisiana.

Estes Mitsukai, além de grandes mestres do Tao, são também patronos dos artistas (principalmente os músicos) e médicos; assim, seus poderes relacionados a estes conceitos são muito desenvolvidos. Como características, sempre possuem auréolas em suas cabeças (como os Nimbus) e exalam um perfume muito forte e encantador.

### **Shuras ou Sarutahiko**

Os grandes guardiões e deuses das artes marciais estão nesta Casta. É por causa deles que mangás e animes no estilo de “Cavaleiros do Zodíaco” e “Dragon Ball” fizeram sucesso no Japão, pois suas habilidades e poderes são muito parecidos. Sua aparência é exatamente de guerreiros que portam armaduras extremamente ornamentadas em temas específicos e únicos a cada um.

Mitsukai voltados ao desenvolvimento do P'ó (a alma violenta), eles aprenderam a suprimir seu Hun (alma serena) e agir somente sob os pensamentos do P'ó. Estes são os maiores guerreiros de todos os Mitsukai, insuperáveis e praticamente indestrutíveis.

Esta Casta surgiu dos Asuras remanescentes da trégua, que ainda se mantinham unidos e tentavam não se misturar com os Devas de Katmaran. Este grupo era tão unido e com tanta representatividade em Katmaran que seu líder, Shuratorin, foi promovido a general de Vishnu e sua legião inteira tornou-se uma das Castas da cidade.

Mitsukai dignos de suspeita, voltam-se ao desenvolvimento do Shun Goku Satsu (o instinto assassino): eles podem agir diretamente sobre o Jigoku e sobre Ningenkai. Eles podem parecer seres malignos, mas não o são, pois não pode existir um

bem sem um mal, e por isso ainda possuem um Dharma (destino) no funcionamento dos Mundos.

Suas características corporais às vezes apresentam 3 cabeças e 6 braços, sendo que as 2 cabeças laterais sempre expressam raiva. Em Amaterasu, os Sarutahiko, a Casta dos caçadores dos seres das terras sombrias (seres do Makai, Jigoku e Izumo) é treinada pessoalmente pelos maiores mestres Shuras, como mostra de amizade entre as cidades. Devido a seu treinamento relacionado à defesa do Mal usando a própria essência do Mal, os Shuras são os únicos seres celestiais que podem adquirir certos Poderes Demoníacos (embora, quando adquirem, nunca mais podem passar dos primeiros distritos da cidade paradisiana de onde são, para prevenir que a cidade seja “corrompida” pelas energias inferiores).

### **Garudas ou Zenshigouken**

Mitsukai voltados ao desenvolvimento do Hun (alma serena): eles aprenderam a suprimir seu P'ô (alma violenta) e agir somente sob os pensamentos do Hun. Por serem geralmente muito pacíficos, raramente usam armas ou mesmo nem chegam a lutar; esta Casta é mais encontrado como um tipo de espírito-guia, agindo em Ningenkai como protetor dos mortais e mensageiro entre Katmaran e Ningenkai.

Sua aparência é de homens-pássaro, normalmente com penas de cores muito vivas. Os Garudas são muito ligados às Fênix ocidentais, e por isso mesmo podem adquirir corpos flamejantes para proteger quem for necessário. O general dos Garudas é Leiga, marido da deusa da beleza Lakshmi.

Quando uma pessoa realiza atos prodigiosos quando em vida, sua família passa a ser mais respeitada. O herói morre e, se quiser, pode ficar como protetor da família, um Zenshigouken (“espírito guardião”); seus poderes são relacionados a gerar sensações em seus parentes quanto a perigos e pressentimentos, além de utilizar o “banco de memórias” da família, emprestando Perícias de seus descendentes e suas Perícias a eles. O general dos Zenshigouken é Karura, do clã Shitenno. É importante ressaltar que os Zenshigouken preferem deixar o papel de mensageiros de Amaterasu para os Watashimori.

### **Kinnaras**

Os Kinnaras são considerados os dançarinos celestiais, com corpos humanos e cabeças de cavalo. São conhecidos por possuírem vozes maravilhosas e sabem utilizá-las para seu proveito. Quem não é um Kinnara dificilmente entenderá o que eles controlam: os sábios Kinnaras lidam com o Maya (a ilusão da existência); seus estudos sobre a música e a dança são voltados à sinfonia divina que rege o Universo. Com sua dança, podem

influenciar a realidade e é dito que esta habilidade de enganar foi passada aos caçadores da AGNI e também aos ciganos que saíram da Índia. A única general com essência feminina é líder dos Kinnaras, e chama-se Lengue.

### **Mahoragas ou Hibakara**

Os Mahoragas são os homens-serpente que dizem proteger a eternidade. Suas características físicas fazem com que os Mahoragas sejam confundidos com ao Lamiai: uma grande cauda no lugar de pernas, múltiplos braços, e traços semelhantes a serpentes. Observar um Mahoraga é ainda mais extraordinário de se explicar: suas caudas são tão compridas que é difícil dizer seu verdadeiro comprimento ou seu fim, uma vez que a cauda nunca pára de se mover à volta do Mahoraga; muitas vezes, parece que há diversas caudas à volta do Mitsukai. Alguns deles possuem também serpentes no lugar de cabelos (como a Medusa grega).

A simples visão de um Mahoraga é tão incrível que poucos mortais conseguem se lembrar do ocorrido, embora fiquem por semanas sonhando com cobras; algo na essência dos Mahoragas torna muito difícil lembrar-se deles. É esta habilidade que utilizam para cumprir a função que lhes foi dada: impedir que seres dos planos inferiores invadam Ningenkai, eliminando estes seres tão rápido e sutilmente que mesmo as cidades paradisianas não têm controle de suas ações. O general dos Mahoragas é Shesanaga, e o general dos Hibakaras é Dan-Daioh.

### **Tokoro**

Muito parecidos com os Principados da Cidade de Prata, os Tokoro são responsáveis por uma área: planícies, montanhas, rios, edifícios, cidades... Tudo o que acontece em sua área pode ser percebido por ele. Mas, diferente dos Principados, os Tokoro possuem um papel de suma importância a serviço de Shang-Qing: a defesa destes territórios contra qualquer tipo de ameaça. Normalmente os Tokoro se manifestam em templos shaolin espalhados pela China e proximidades, e se sentem responsáveis pelo bem-estar e prontidão ao combate dos monges lutadores destes templos. Para os templos dos monges pacíficos e evangelizadores, os Tokoro preferem deixar espaço para os Chuu.

Os Tokoro competem com os Shuras e os Sarutahiko em questão de poder de combate, embora ganhem vantagem, pois conhecem perfeitamente o território onde combatem, e recebem benefícios sem fim para defender tal local.

## Watashimori

Os chamados “Barqueiros” utilizam grandes barcas ancoradas na beira de cemitérios, onde recolhem os espíritos dos recém-mortos para levá-los ao tribunal de Emma-o, uma das regiões do Jigoku. Muitas vezes agem como mensageiros dos deuses para os vivos (quando utilizam somente o remo como transporte para voar, como uma bruxa usa uma vassoura). Seus poderes incluem detecção de vidas passadas, transgressões contra a fé, manipulação de energia espiritual, etc. São como os Recíperes da Cidade Prateada. Como trabalham tanto para Amaterasu como para o Rei Emma-o, os Watashimori às vezes são tratados com grande desconfiança pelos Mitsukai orientais, pois nunca se sabe quando irão mudar de lado. Devido a esta ligação com Amaterasu e Jigoku, os Watashimori podem possuir certos Poderes Demoníacos e Espectrais sem serem considerados Demônios ou seres do Reikai.

Há uma divisão especial de Watashimori cujos membros são chamados de Shinigami (Deuses da Morte), que vêm a Ningenkai especificamente para capturar toda e qualquer criatura que tenha agido contra a harmonia do Mundo Espiritual, ou que tenha fugido de seu destino pós-morte.

## Shuudouin

Conhecidos pelo nome de Cenobitas no Ocidente, os Shuudouin são habitantes da cidade corrompida de Metrópolis, em Tengoku (chamada no Oriente de Dadushi). Mestres dos enigmas e da tortura, invadem os sonhos e são muito atuantes no Bardo. Buscam ao máximo não se envolverem com os Mitsukai das outras cidades paradisíacas.

Surgem em Ningenkai para capturar novas almas e transformar qualquer criatura disposta a um novo Shuudouin. Suas características incluem próteses bizarras e peculiaridades sadomasoquistas, como cabelos feitos de arame afiado, pele quase transparente de tão branca ou mesmo pregos e lâminas cravados em seus corpos.

## YOUMA

Da mesma forma que os Demônios do Ocidente, os Demônios Orientais possuem diversas origens. Outro ponto semelhante é a presença de várias Fraquezas relativas às religiões (principalmente o Budismo, o Xintoísmo e o Xamanismo Cambojano). Todos eles habitam o Jigoku.

Diferente do Inferno do Triunvirato (Shaitan, Lúcifer e Bhaalzebub), o Jigoku é repleto de pequenos territórios liderados por grandes Lordes Infernais chamados Reis Yama. Alguns dos Reis Yama mais poderosos e temidos incluem Yan-Lo, Rangda, Ravana, Emma-o, Lai-Zen, Debiruh,

o Suserano Errante e Izanami. Ainda há muitos outros nesta região do Reikai que também é chamada de “1000 Infernos”.

## Kagegokai

Vindos logo no início do Jigoku, quando Fu Leng e Susanowo tramaram a queda de Amaterasu na Segunda Guerra dos Mundos, os Kagegokai são antigos habitantes das cidades paradisíacas de Amaterasu, Shang-Qing e Katmaran, que cederam às energias corruptoras e tornaram-se Youma. Este nome dado a eles significa “Amantes das Sombras”.

Quando Susanowo abriu mão de sua natureza maligna e tornou-se neutro na Ásia, muitos Mitsukai Caídos o seguiram, mas nunca voltaram à pureza de outrora. Estes Mitsukai que Caíram e depois abdicaram do Mal são considerados párias, abandonados e desprezados por ambos os lados.

## Shiryou/Mononoke

Quando uma pessoa morre de maneiras violentas demais ou com um sentimento muito forte atrelado a ela no momento da morte, tal alma corrompe-se e assume as características do Mononoke, ou Shiryou. A diferença entre ambos é que o Shiryou é a alma que corrompe-se após a morte, quando entra de algum modo em contato com a essência do tenebrito Vampyr. Já o Mononoke, é uma alma corrompida devido a condições no momento da morte, sem ligação com Vampyr.

Muitas vezes, os Mononoke e Shiryou são chamados de “Espíritos da Fúria”, por causarem mal no mundo dos vivos para assim assassinar cada vez mais pessoas e corromper suas almas.

## Akuma

Nas eternas batalhas territoriais do Jigoku, soldados bem treinados são muito importantes. Os Reis Yama recrutam os melhores guerreiros e assassinos dos planos físicos, cujas almas normalmente rumam ao Jigoku devido a uma vida desregrada e pecaminosa. Ao chegarem no Jigoku, suas almas são disputadas pelos Reis Yama, que planejam negociar com a própria alma.

Quando um espírito condenado aceita negociar sua existência com um Rei Yama, seu castigo e sua renovação cármica são anulados, entretanto, garantindo à alma grandes poderes no Jigoku. Estes guerreiros demoníacos que servem os Reis Yama em missões especiais são os chamados Akuma.

## Shouten Kishi

Na Ásia, o conceito de Honra é algo muito poderoso, capaz de superar todo e qualquer conceito e princípio ético e moral. Assim, a desonra torna-se pior que a morte, digna de ser considerada uma maldição pelo desventurado e até mesmo pela

família e amigos à volta, que sentem-se também amaldiçoados.

Os Shouten Kishi (ou Cavaleiros da Morte) são em sua grande maioria os Samurais que desonraram sua existência mortal. Como o código do Bushido é rígido e considerado um privilégio reservado somente àqueles prontos a tal sacrifício, quem o desobedece condena a própria alma. O Shouten Kishi surge, como um cadáver putrefato que só existe para o calor da batalha, incapaz de sentir qualquer outra emoção que o leve a se desviar de uma possível briga.

## **Bouji Tenma**

Os Demônios do Sexo são entidades que se alimentam da sensação de medo que os pesadelos geram. Sua forma verdadeira é grotesca, com quatro membros que se dobram ao contrário nas articulações, uma língua comprida que usa para se alimentar do medo da vítima, e uma única garra em cada pé.

Para se aproximarem, normalmente assumem a forma de animais inofensivos, mas que mesmo nesta forma ainda exalam uma energia sedutora a qualquer criatura consciente. Por isso, havia acusações de zoofilia em vários pontos da Ásia, principalmente do Vietnã. Enquanto praticavam o coito, o Bouji Tenma também alimenta-se da vítima, exaurindo-a aos poucos. Importante ressaltar que o filho de um Bouji Tenma com um humano sempre cria um novo Bouji Tenma, quando chegam a nascer (caso raro).

## **Kazoekirenai**

Nascidos de experimentos dos poderosos místicos espirituais do Nepal, cujo nome Kazoekirenai significa “Os Incontáveis”, tais seres espirituais nada mais são que um amontoado de energias espirituais de diversos seres, “costurados” misticamente pelos Magos de modo a agirem como uma única criatura. Cada “resíduo espiritual” é chamado de Menos.

Como são ao mesmo tempo Youma e Obake, possuem Poderes e Fraquezas relativos a ambos. A aparência mais comum dos Kazoekirenai é de uma massa de sombras tridimensionais com a área do rosto de cada Menos possuindo uma máscara de teatro Noh. Em raríssimas ocasiões, um Menos “costurado” à entidade Kazoekirenai volta à consciência, ele se torna uma entidade à parte chamada Arrancar, com a máscara rachada.

## **Abareuma**

Repletas de rancor e ressentimento das novas religiões (Budismo, Xintoísmo, Confucionismo, Jainismo e Taoísmo), as entidades das antigas religiões xamânicas acabaram

condenadas ao abandono, esquecimento ou pior, o Jigoku, pela Forma-Pensamento gerada com estas novas crenças. Principalmente os antigos deuses polinésios, ainu, cambojanos e tibetanos, todos eles perderam seus fiéis e o alimento de suas almas, a Fé mortal.

Relegadas às sombras e pontos remotos da Ásia, os “Renegados” (significado de Abareuma) foram se corrompendo com o tempo, aliando-se e realizando pactos com os monstros dos planos inferiores, que, assim como eles, desejam a destruição das novas religiões para voltarem à antiga glória do passado. Muitos Reis Yama compõem esta raça demoníaca, como Emma-o, Rangda e a Sacerdotisa de Koorime.

## **Kuei**

Os Kuei são conhecidos como “demônios com sangue de tigre”, por causa de alguns deles que apresentavam características de tigres como listras, orelhas e olhos felinos, ou caudas. A verdade é que os Kuei são uma das raças habitantes do Makai, que assumem características de animais diversos, agrupados em tribos. Embora sejam tão unidos de acordo com o animal a que se assemelham, eles não se isolam das outras tribos de maneira alguma.

Entre as principais tribos, há os Inu (cachorro), Tora (tigre), Neko (gato), Kurohyou (pantera), Ookami (lobo), Arauma (cavalo), Youko (raposa), Komori (morcego), Tori (pássaro), Eki (lagarto), Hebi (serpente), Raion (leão), Kumo (aranha) e Gama (sapo). A maioria deles prefere habitar a própria Ningenkai, mas alguns têm preferências diferentes: os Tora costumam viajar por Tsukiokoku, os Gama tendem a se aliar a grandes Lordes Trevosos do Bardo e os Youko infestam o Jigoku.

## **Oni**

Outra raça proveniente do Makai, os Oni são muito semelhantes aos Ogros europeus: grandes, selvagens e comedores de carne humana. Costumam possuir chifres, utilizar grandes clavas e vestir trapos de pele de animais. Seus traços faciais os fazem parecer com os Orcs europeus, embora não sejam raros os Oni que possuem cabeça de boi ou de cavalo.

Uma das raças mais afetadas pela decadência do Makai, consideram-se em extinção e buscam a todo custo manterem sua cultura ainda viva, pois são também Espíritos Iluminados como seus parentes Daemons. Diferente do que acontece no Ocidente, não é tão raro encontrar Oni convertidos às religiões dos planos superiores e aliados a entidades de Amaterasu, Katmaran e principalmente Shang-Qing.



## Ponaturi

Conhecidos como Profundos no Ocidente, os Ponaturi são os representantes de Dagon na região da Polinésia, híbridos dos humanos com antigas entidades servas do próprio Senhor das Profundezas. Costumam habitar as profundezas oceânicas, indo à superfície para capturar oferendas humanas, ou mesmo para reinar sobre os humanos (como no antigo Império de Java).

Normalmente, um Ponaturi nasce como um humano comum, e vai adquirindo características de anfíbios e peixes após a adolescência, tornando-se um perfeito Ponaturi na idade adulta. Os Ponaturi são temidos pelos representantes das outras religiões, pois sabe-se que eles se alimentam da carne dos deuses, tendo havido grandes problemas no passado com deuses como Haha no Fumaki, Hema e Urotonga.

## KYUUKETSUKI

Tão incomuns na Ásia quanto são no Ocidente, os Vampiros são alvo de grande curiosidade pelos místicos, que buscam entender como ocorrem as transformações no corpo e na alma de um humano que se torna um Vampiro. Embora seus corpos pareçam mortos em certos casos, a alma não o abandona. Sua força vital é inexistente, forçando-os a retirar o sustento da energia vital alheia, e com o tempo, da energia vital dos próprios Vampiros.

Infiltrados perfeitamente nas comunidades humanas e sobrenaturais, eles conseguem até mesmo manter uma vida secreta no mundo mortal, conhecendo perfeitamente ambos os cenários. Algumas raças que existem no Ocidente são extremamente raras no Oriente, como os Strigoi, Sábios e Brujas. Outras, tornam-se mais comuns do que se imagina, como os Rakshasas e os Kiang-Shi.

## Kiang-Shi

Os Portadores da Segunda Alma são muito poderosos na Ásia, mantendo grandes posições nas Sociedades Secretas e também mantendo forte poder político sobre o mundo mortal. Dividem a supremacia de modo pacífico com os Rakshasas, com raros conflitos entre ambos. Seus dons arcanos são extremamente altos, o que atrai os místicos para a razão que teria esta “segunda alma” na manipulação das energias mágicas.

Concentram-se na China, controlando a Tríade e a influenciando por toda Ningenkai, com diversas alianças da Liga das Sombras espalhadas pelo globo. Acredita-se que um Kiang-Shi sempre é predestinado, através de estudos astrológicos que

localizam estes potenciais Vampiros e os forçam a cometer suicídio ou a morrer de maneiras muito cruéis através de procedimentos ritualísticos.

## Kappa

A perfeita fusão entre os demoníacos Ponaturi e os Vampiros Kiang-Shi, os Kappa são entidades muito raras e com funções além da capacidade de compreensão de muitos seres sobrenaturais da Ásia: eles possuem as energias decadentes derivadas de Dagon, a corrupção da alma dos Kiang-Shi, e mesmo assim por vezes agem sob as ordens de grandes deuses de Amaterasu e Shang-Qing. Eles são considerados demônios torturadores, que assassinam suas vítimas por afogamento, levando-as ao fundo de rios e lagos japoneses.

Dizem que os novos Kappa surgem de pessoas que foram mortas por afogamento, normalmente ao cometerem suicídio. Suas características físicas são animais, tornando suas peles escamosas e esverdeadas, suas faces adquirem traços característicos de peixes, e suas bocas e presas passam a se assemelhar a piranhas, com grandes dentes afiados e protuberantes.

## Gaki

Outra derivação dos Kiang-Shi, os Gaki são os “Fantasmas Famintos” do Japão, que tornam-se imortais quando realizam grandes pecados enquanto vivos, condenados à existência de sombras sempre com fome, precisando se alimentar das emoções das pessoas à volta. Estes seres são os Ikiryō, ou Obsessores. Uma minúscula parcela destes condenados à fome espiritual voltam a seus próprios corpos, tornando-se finalmente os Gaki.

Todo o corpo do Gaki volta a ser como era antes da morte, mesmo se o corpo foi reduzido a cinzas. Como possuem relação a condições espirituais e com a própria Roda dos Mundos, os Gaki tornaram-se seres de grandes poderes espirituais, um incrível meio-termo entre Vampiro e Espectro. Em vez de alimentarem-se somente da energia vital alheia, eles também podem se alimentar das emoções e sentimentos das pessoas para manterem-se “vivos”.

## Rakshasa

Outra das raças mais numerosas de Vampiros no Oriente, são na verdade um tipo de Vampiro-Demônio. Podem assumir características de tigres ou babuínos, e preferem se alimentar de carne humana em vez de somente sugar-lhes o sangue. Foram uma das primeiras raças vampíricas a existir, descendentes da própria deusa da morte Kali, de Katmaran.

Muitos ainda estão em Ningenkai, mas outros habitam permanentemente o bolsão dimensional chamado Lanka, anexado ao Jigoku. O milenar demônio Ravana lidera Lanka, tornando-se assim um dos Reis Yama. Possuem grandes territórios fora da Ásia, como na Suécia e na Holanda.

## **Heruka**

Chamados de Ekimmu no Ocidente, estes Vampiros não são originários da Ásia, surgindo nesta região por volta do século XXX a.C. O Ekimmu Khetamon teria fugido do Egito e se refugiado na região do Tibet, onde teve dois grandes mestres na arte da Magie dos reinos espirituais. Como retribuição, Khetamon concedeu o Dom das Trevas a seus dois mestres, que tornaram-se os progenitores dos Vampiros Herukas, quase inexistentes no resto da Ásia.

O Dalou'laoshi os veneram como enviados dos grandes deuses, ou mesmo como eles próprios os deuses, chamados de "Divindades Furiosas" e "Bebedores de Sangue". Sua aparência cadavérica e dureza que faz sua pele parecer com o mármore os tornam seres de grande temor e admiração por quem os observa.

## **Teyirang**

Surgidos logo que Genghis Khan chegou ao poder, dizem que a deusa Itugën concedeu o Dom das Trevas aos melhores cavaleiros mongóis, para que eles auxiliassem no domínio completo de Genghis sobre todo o mundo conhecido. A verdade é que o principal general de Gens=ghis Khan, Dobrul, era um descendente do próprio rei heleno Lycaon, e portanto vítima da maldição de Zeus que gerou os Vrykolakas. Quando os xamãs mongóis tentaram realizar um ritual sobre Dobrul, a essência amaldiçoada de sua linhagem despertou e o tornou o primeiro Vrykolakas surgido no Oriente. A partir de então, Dobrul buscou todos os seus familiares que pudessem também se tornar Teyirang (nome pelo qual os Vrykolakas são conhecidos na Ásia).

Estes Vampiros são sempre nômades, percorrendo grandes distâncias ao longo dos anos, sem quase nunca permanecerem em um mesmo lugar por mais de uma década. Adquirem com o tempo algumas características bestiais ligadas aos lobos, como pêlos, garras, presas e a habilidade de se transformarem neste animal ou controlá-los.

## **Lagsuyar e Pontianak**

Langsuyares e Pontianaks são descendentes dos Lamiai gregos, criados com a maldição de Hera sobre a rainha Lamia. Concentram-se no Sudeste Asiático, relacionando-se principalmente com o Zi Guang. Os Langsuyares e Pontianaks costumam

usar roupas nobres verdes com grandes caudas de tecido sobrando de acordo com a crença tradicional (que na verdade são suas caudas de serpente). Muitos ainda gostam de deixar suas unhas com grandes comprimentos. Os Langsuyares e Pontianaks, além de parasitarem o sangue humano, também sugam a saúde das pessoas, através de seus servos Pelesits e Polongs, que entram no corpo humano e retiram a saúde para depois transferi-la ao mestre Vampiro.

Para eles, o sangue humano tem grande teor alcóolico, como o álcool nos humanos, podendo ficar bêbados com grandes ingestões de sangue humano. Como são grandes inimigos dos povos do Sudeste Asiático, não se preocupam com outras partes do mundo nem com outras raças vampíricas, com exceção dos Pennangalan, que competem pelo mesmo território, e com os poucos Strigoi e Brujas que ocuparam várias cidades chinesas (como Hong Kong), e que tentam expandir seus territórios vampíricos para os territórios dos Langsuyares e Pontianaks. São contratados por outros vampiros como assassinos silenciosos, pois matam usando os poderes dos Pelesits e Polongs, e como espíões, por suas formas Bajang e pelos servos Pelesits e Polongs, seres perfeitos para a espionagem. A diferença entre um Langsuyar e um Pontianak é puramente territorial: os Langsuyares habitam a Malásia, enquanto os Pontianaks concentram-se na Indonésia.

## **Pennangalan**

Considerados bizarros pelos outros Vampiros, os Pennangalan são perfeitamente humanos de dia, mas à noite são obrigados a assumir uma das duas formas de caça da raça: o Wak-Wak, monstro-pássaro horrível; ou o Tianak, a cabeça do vampiro desprendida do corpo, junta ao sistema digestivo, flutuando como se houvesse o resto do corpo. O Pennangalan se alimenta do sangue humano, através de uma comprida língua com um ferrão para a forma Wak-Wak, ou envolvendo a vítima com seu sistema digestivo para a forma Tianak.

Quando na forma Tianak, caso o resto do corpo do Pennangalan seja atingido por grandes quantidades de sal, a cabeça e as entranhas não poderão voltar ao resto do corpo; quando na forma Wak-Wak, o vampiro perde sua capacidade de vôo quando for atingido por grandes quantidades de sal; em qualquer forma, quando ingere mais sal que o normal para o alimento, começa a passar muito mal (isso é usado para se identificar um Pennangalan disfarçado).

Assim como os Langsuyares, os Pennangalan ocupam o Sudeste Asiático, com grandes concentrações na Malásia e nas Filipinas, onde vive o líder dos irmãos, Aswang. Existe um

pequeno grupo de Pennangalan sob o comando de Krappa no Japão, e alguns na Tailândia sob o reinado rígido de Krasue. Os Pennangalan vivem em constantes guerras contra os Rakshasas e os Kiang-Shi, por territórios fronteiriços.

## OBAKE

Os reinos astrais que compõem o Reikai (também chamado de Mundo Espiritual) são inúmeros, representando a multiplicidade de crenças que formam Vales Espirituais, as várias criaturas sobrenaturais que preferem se retirar dos planos físicos e até seres que nasceram neste ambiente. Com muitas ligações com os Oni e com os Watashimori, os Obake são as criaturas que povoam o Mundo Espiritual.

### Yuurei

Quando um ser vivo morre, sua alma é coletada por alguma entidade psicopompa e levada para algum lugar estabelecido pelas regras dos Deuses Acima dos Deuses, cumprindo um ciclo de renovação eterna. Uma alma considerada iluminada é encaminhada para alguma das cidades de Tengoku e “recrutada” para viver entre outros seres iluminados, descansando ou servindo de diversas formas os deuses. Quando rejeitada, normalmente a alma é encaminhada a uma região inferior de punição ou de purificação da alma, para no futuro poder voltar ao ciclo de reencarnações.

O Yuurei surge quando a alma não é considerada merecedora de viver entre as almas iluminadas, mas também não é corrupta o suficiente para ser punida nos infernos. A alma penada fica perdida em Ningenkai ou nos reinos astrais, buscando um sentido para sua existência. No Ocidente, esta criatura é chamada de Fantasma.

### Ikiryo/Tsukumo

Logo que morre, a criatura pode considerar que ainda não era sua hora e recusar qualquer forma de ajuda de outras criaturas dos planos superiores e inferiores, condenando sua existência a Ningenkai atormentando o alvo relativo a seu sentimento de que ainda não era a hora. Às vezes, pode ser uma pessoa que precisava ser protegida ou mesmo ser punida, ou então a avareza obriga a alma a se dedicar a proteger seus bens mesmo depois de morto.

Quando uma pessoa é o alvo de sua nova condição, a criatura é considerada um Ikiryo. Quando um objeto específico torna-se alvo desta condição, a criatura passa a ser chamada de Tsukumo. O Tsukumo é uma criatura de muitas histórias no Oriente, recebendo nomes diferentes

para cada objeto que incorpora: Kasabake (sombriñas e guarda-chuvas), Burabura (lampiões), Saka-bashira (pilares de sustentação da casa), Ittanmomen (rolos de algodão), entre muitos outros. Obsessores são o equivalente oriental a esta entidade.

### Shiryou/Mononoke

Quando uma pessoa morre de maneiras violentas demais ou com um sentimento muito forte atrelado a ela no momento da morte, tal alma corrompe-se e assume as características do Mononoke, ou Shiryou. A diferença entre ambos é que o Shiryou é a alma que corrompe-se após a morte, quando entra de algum modo em contato com a essência do tenebrista Vampyr. Já o Mononoke, é uma alma corrompida devido a condições no momento da morte, sem ligação com Vampyr.

Muitas vezes, os Mononoke e Shiryou são chamados de “Espíritos da Fúria”, por causarem mal no mundo dos vivos para assim assassinar cada vez mais pessoas e corromper suas almas. São conhecidos pelo nome de Espectros no Ocidente.

## TATSU

Uma das criaturas mais temidas e admiradas do mundo, o Dragão tem sua existência narrada desde muito antes do surgimento da Humanidade. Considerados no Oriente como os senhores de todas as criaturas escamadas, acredita-se que eles vivem em castelos submersos no oceano, decorados com ouro e prata. Inclusive, a ligação deles com o elemento Água é muito forte, relegando a estes seres o controle das chuvas, dos movimentos do mar e às riquezas submersas, como as pérolas.

Todos os Dragões Orientais possuem uma gema mística chamada Ch’iu Muh, normalmente situada em suas testas, presente do poderoso Kotoamatsumikami Pan-gu, para que todos eles pudessem enxergar as vontades de Pan-gu e Tao-te. Dizem que, quando um humano engole o Ch’iu Muh, ele mesmo acaba tornando-se um novo Dragão.

Os Dragões são divididos em muitas classes: há os poderosos Dragões Amarelos, que agem mais ativamente junto à Humanidade, inclusive por vezes tornando-se a família real de várias dinastias chinesas. São os mais heróicos e aventureiros dos Dragões Orientais. Os Dragões Celestiais, ou T’ien Lung, são os mais antigos de todos, adquirindo esta aparência de seres semelhantes a serpentes como castigo pelo modo como agiram durante a Primeira Guerra dos Mundos. Eles protegem seus territórios em Ningenkai, agem como soldados de Shang-Qing

e ainda levam as almas dos mortos para o Mundo Espiritual. Os Dragões Espirituais controlam as chuvas, os ventos, os trovões e as enchentes, costumando se disfarçar de ratos e esconderem-se entre os mortais. Os Dragões da Terra são os mestres dos rios e são os verdadeiros habitantes dos palácios do fundo do mar, considerados pelos polinésios como “Deuses-Tubarão” – há teorias de que eles guardam os locais onde poderosos tenebrites e seres abissais se encontram adormecidos sob as águas oceânicas, mantendo-os neste estado enquanto puderem. Os Dragões Subterrâneos são os mestres dos cristais e das riquezas do subsolo – alguns Magos consideram que os Dragões Subterrâneos sejam na verdade Dragões do Makai que vivem em Ningenkai foragidos. Por fim, há os poderosos Dragões Espiralados, com centenas de metros de comprimento, que preenchem os céus e os mares quando se manifestam, como grandes forças cataclísmicas que punem quem desobedece a ordem natural.

Os estudiosos de Dragões afirmam que estes seres possuem temor do ferro, de cera de abelhas, centopéias, tigres, sedas de 5 cores folhas das plantas chamadas Wang e Lien. Curiosamente, acredita-se que todos os Dragões possuem exatamente 117 escamas, sendo 81 delas ligadas às forças Yin e 36 ligadas às forças Yang. Dizem que todos os Dragões são surdos, mas nunca houve comprovação. Alguns Dragões conhecidos na Ásia são Ahzi Dahaka, Seliah Mahtuk, Ryumyo, Sin-Fang, Rapuslzî-Nupur-Kur, Osano-Wo e Xiao Sheng.

Os Tatsu não são imortais (com exceção dos T'ien Lung e dos Dragões Espiralados), mas podem viver por muitos séculos, tendo um ciclo de vida extenso. O ovo de um Tatsu choca somente quando completa 1000 anos de existência, saindo do ovo uma pequeno Dragão que mais se parece com uma cobra d'água. Após 500 anos, a cobra d'água se metamorfoseia em Kiao, com corpo e face muito semelhantes aos de carpas, e adquirem membros, escamas de carpa e barba. Depois de 1000 anos no estado Kiao, ele torna-se Kiao-Lung, adquirindo chifres. De Kiao-Lung, o Tatsu se torna um Ying-Lung, um Dragão Venerável, adquirindo asas, e vivendo por mais até 2000 anos. Alguns raros Dragões de outras espécies tornam-se Dragões Espiralados, recebendo o dom da imortalidade.

## **KOUSEITAN**

As forças manifestadas da natureza são chamadas de Elementais no Ocidente, e adquirem no Oriente uma conotação muito mais forte. Enquanto os Elementais ocidentais são irracionais

e servos de quem os invocou (na maioria dos casos), os Kouseitan são mais como Gênios, representantes inteligentes das forças elementais em todas as situações.

### **Hinote**

Os Hinote são os espíritos do Fogo, também chamados de Tngri pelos mongóis, combativos e furiosos. São considerados um dos primeiros Kouseitan que surgiram em Ningenkai. Um Hinote muito poderoso guardava o tesouro Kamidogu no Tibet, e agora está solto em busca de quem roubou o tesouro dos planos espirituais. Um poderoso xamã chamado Hao possui como Guia Espiritual um Hinote de séculos de idade (que alguns acreditam ser o mesmo ser que guardava o Kamidogu).

### **Bikou**

Cada vez mais raros de se encontrar, os Bikou são os espíritos das Trevas, com uma aparência muito mais humana que os outros Kouseitan. Possuem uma aura sombria à volta que causa grande mal-estar em todos que se aproximam deles, ainda possuindo olhos brancos muito sinistros.

### **Mizu**

Outra espécie tão antiga quanto os Hinote, os Mizu são os espíritos da Água, muito comuns nas profundezas do mar, mas extremamente raros fora deste ambiente. Grandes aliados dos bárbaros Ainu do norte do Japão, possuem relações amistosas com as Yukionnas, as damas da neve que vivem no Reino de Koorime, no Jigoku.

### **Kokuei**

Relativamente recentes em Ningenkai, os Kokuei são um tanto comuns na atualidade. A verdade sobre estes Kouseitan é que eles são o equivalente dos Bikou, porém, vindos do Inkai. Sua aparência é semelhante, embora seus olhos sejam sempre vermelhos por inteiro. Sua personalidade também é sinistra, mas de um modo muito mais distorcido e insano, agindo sempre em nome de uma entidade de extremo poder (geralmente Ankokushin, Debiruh, Chanthavy ou Mikaboshi). Eles não são Elementais das Trevas simples como os Bikou porque seus poderes são variados – seu elemento primário ainda são as Trevas, mas muitos sabem lidar com a Luz ou com o Vazio, e ainda há lendas sobre certos Kokuei que foram capazes de combinar Trevas, Luz e Vazio em uma única substância.

## Chi

Os Chi são muito antigos, representantes do elemento Terra. Suas cores normalmente são de tons naturais, com verde, marrom, amarelo, dourado, e tons escuros de laranja, vermelho e rosa. Sua preferência por locais abertos sempre é percebida, assim como seu incômodo quando perto de um corvo (teóricos especulam que este mal-estar é relacionado aos Tengu ou aos Yamabushi).

## Kaze

Outra espécie muito antiga, os espíritos dos ventos e do Ar são chamados de Kaze. São formas embaçadas de ventos de uma tonalidade específica, embora muitos deles consigam se manifestar como seres humanos de cabelos negros e olhos de cores muito exóticas. Eles preferem a liberdade de movimento e têm preferência em se manifestarem em locais cujos espectadores possam admirá-los em suas demonstrações de poder.

## Dendou

Não tão antigos quanto os espíritos do Fogo, Água, Ar e Terra, os espíritos das tempestades e do Raio chamados Dendou são um dos tipos mais fáceis de se encontrar. Suas cores de pele costumam ser variadas, passando por amarelo, branco, bronzeado, e às vezes azul. Seu temperamento irritadiço e ansioso é uma marca registrada, assim como sua preferência pelo isolamento.

## Amanohara

Considerada a espécie mais antiga, os Amanohara são os poderosos espíritos do Céu e das terras do Paraíso. Sua pele costuma ser muito escura (às vezes, atingem o preto absoluto metálico), com olhos normalmente brancos, cinzas ou prateados. Eles são muito bondosos, mas ainda assim podem ser extremamente vingativos, com um fator extra: têm a tendência de odiar a raça humana e desprezá-la, apesar de agir sempre a seu favor. Seu poder sobre a força vital do céu, das estrelas e do próprio Sol os tornam os mais difíceis de se controlar e vencer dos Kouseitan.

## Kei

Também muito antigos e razoavelmente comuns, os Kei são os espíritos da Luz, muito ligados a Tsukiokoku (chamada no Oriente de Terra dos 8 Milhões de Sonhos, ou Mundo Lunar). Suas peles são sempre muito pálidas, e seus olhos possuem tons escuros de azul, púrpura, rosa ou amarelo. Seu comportamento agitado os aproxima dos Dendou, mas uma marca de personalidade é a inocência com que realizam suas tarefas, independente do que estejam fazendo. O que eles dizem às vezes torna-se incompreensível, pois

sempre falam de maneira críptica e através de charadas.

## Chu-ih-yu

Os Chu-ih-yu são os bélicos espíritos do Metal. Seu comportamento frio e desprovido de sentimentos é compensado por sua noção estrita de justiça. São especialistas em detectar mentiras, e usados como oráculos para resolver julgamentos difíceis. Sua pele é prateada e seus olhos de um branco luminoso.

## Hou-chi

Os espíritos da Madeira chamados Hou-chi são amantes da paz, do silêncio e da natureza. São especialistas em aliviar a dor dos outros, embora sejam adversos a locais urbanizados. Suas peles variam do verde esmeralda ao marrom puro, com os olhos emitindo um fraco brilho esverdeado. São também chamados pelos povos do Oriente de Espíritos dos Bambus.

# HISENDO

Frutos da Necromancia, os Mortos-Vivos são conhecidos no Oriente como Hisendo, os “não-mortos”. Cada ritual necromântico cria um Hisendo diferente, para uma função específica. Esqueletos e Zumbis são menos comuns, dando lugar aos Tigbanua e aos Chi-Mei. Seus corpos têm a desagradável característica de se deteriorarem com o passar dos anos, como cadáveres comuns. Como o ritual de criação dos esqueléticos Tigbanua exigem um tratamento muito minucioso do cadáver a ser encantado, os Chi-Mei acabam por se tornarem o Hisendo mais numeroso no Oriente das Trevas.

## Chi-Mei

Há lendas sobre um grupo de humanos muito especiais chamados Siang, Daiphiri criados com um erro nas energias do P'ó do escolhido que se tornaria um Kiang-shi. Um Chi-mei é criado quando um erro muito grande acontece. Chi-mei são formas repletas de energias Yang, assemelhando-se a zumbis em todos os aspectos, exceto as presas salientes em suas bocas. Chi-mei nunca ficam satisfeitos, continuando a devorar até seus estômagos apodrecidos se rasgarem e a carne recém-devorada escorrer entre suas tripas, preencher seus troncos e por fim, rasgar suas peles podres. Há rituais necromânticos que “forçam” um cadáver a se comportar como um Chi-Mei, adquirindo todas as suas características.

## **Tigbanua**

Não tão numerosos, os Tigbanua são esqueletos ciclóticos que espalham uma maldição pestilenta com suas garras ósseas, fazendo suas vítimas entrarem em um estado selvagem e descontrolado à noite. Dizem que são ciclóticos porque a alma fica presa dentro do único olho que restou, embora a outra órbita vazia enxergue normalmente, mesmo sem o olho. São muito comuns entre os necromantes malaaios e filipinos, como forças de defesa da Katipunan.

## **Baoxien**

Muito raros, os Baoxien são conhecidos como Zumbis Gangrenosos, a poderosa arma secreta da ordem mística Nuvem Negra e por raros Kiang-Shi necromantes que se aliam a esta ordem. Seguindo o molde dos Zumbis, os Baoxien são corpos animados por magias que deram errado e causaram uma ressurreição trocada e pervertida, ou então pelo ritual já distorcido que une sangue Kiang-Shi e magia necromântica. Apesar de conservarem sua integridade mental, Baoxien se tornam terríveis matadores. Seus poderes sobrepõem a mortalidade humana, sendo capazes de destruí-la facilmente, através de seu toque letal.

## **Kyonshe**

A maior evolução no estudo dos Mortos-Vivos e da Necromancia, os Kyonshes são como Zumbis que mantêm a integridade de seu corpo pela eternidade, sem apodrecê-lo além do quanto estava no momento do ritual. Muitos poderosos, sua mente mantêm-se intacta, assim como seus movimentos, que não são lentos e desajeitados como nos outros Mortos-Vivos. Geralmente, os Kyonshes são controlados através das Ataduras da Magia Oriental, os conhecidos Ofudas ou Talismãs de Papel. Quando são afetados pela Atadura, perdem completamente a consciência, e mesmo seus movimentos tornam-se mais semelhantes aos dos Mortos-Vivos comuns.

## **SHISHIO**

O Shishio é uma criatura lendária, uma estátua com chifres na cabeça de leonina, escamas sobre o corpo de um grande cão, e uma cauda coberta por pêlos encaracolados. O Shishio, sendo um guardião de pedra, devora criaturas ruins e invasores do terreno ao qual protege. Normalmente posicionado na porta frontal, com a boca virada para a porta, o Shishio é o sentinela que neutraliza qualquer elemento prejudicial que entre na casa. Ele tem também uma função espiritual à casa: se a posição da casa, pelos estudos do Feng Shui, estiver

ruim, o Shishio será capaz de diluir quaisquer energias adversas que circularem pela casa.

Diferente dos Gárgulas europeus, os Shishios são animados com energias vitais benignas, sem serem necessários rituais demoníacos e pactos com a alma. Um bom Mago do Feng Shui será capaz de acumular energia mística suficiente em um terreno, de modo que a própria natureza será capaz de animar o Shishio. Óbvio que os Magos de má índole usarão seus conhecimentos de controle de espíritos e demônios para animar os Shishios com almas condenadas, mas estes Shishios são muito raros.

Os Shishios dedicam-se pela eternidade a defenderem um terreno ou construção, e nunca sairão de lá enquanto existirem, não havendo ordem nenhuma do Mago que o criou para mudar sua função de sentinela do local onde ele foi animado.

## **GUERREIRO DE TERRACOTA**

Criados pelo Povo de Pedra nos primórdios da China, sua função única era defender o Imperador onde quer que ele estivesse. Com a morte sangrenta da imperatriz Tou Mu, a maior parte do enorme exército de Golens de Barro ficou escondida em uma câmara subterrânea, em um número aproximado de seis mil deles. Como a imperatriz era a única que poderia saber a localização dos primeiros Guerreiros de Terracota, esta grande quantidade continuou presa até os tempos da Guerra Fria, quando eles foram encontrados e muitos deles comandados pelos seguidores de Mao Tsé-Tung como um reforço aos soldados comunistas chineses. Uma quantidade ínfima de Guerreiros de Terracota originais não foram presos por Tou Mu, e estes foram estudados e reproduzidos através dos séculos, tornando-se lendários, assim como os Golens europeus.

Os Guerreiros de Terracota são sempre grandes obras de escultura, reproduzidos com perfeição sobre um modelo de soldado chinês. São todos mudos e até mesmo silenciosos em seus movimentos precisos, sem os passos trôpegos dos Golens. Porém, são bem menos resistentes e fortes que sua contraparte ocidental.

## **HENGEYOKAI**

Diferente da cultura eurocentrista, o Oriente possui uma grande quantidade de seres humanos que podem se transformar em animais, ou mesmo animais que podem se tornar humanos. Muitos deles, porém são na verdade demônios Kuei ou Bouji Tenma. Há somente cinco criaturas que

podem ser consideradas verdadeiros Teriantropos (Hengeyokai) orientais, assim como os Lobisomens são os Teriantropos no Ocidente: os Kitsune, Tanuki, Tengu, Wang-wa e os Reflectys.

### **Kitsune**

Os Kitsune são os trapaceiros homens-raposa do Japão. Normalmente são raposas que se tornaram humanos, e são ótimos metamorfos, assumindo a aparência de qualquer pessoa. Alguns deles tornam-se sedentários e se casam com humanos, assumindo sua forma verdadeira somente à noite, enquanto outros vivem permanentemente em ambientes selvagens, só interagindo com pessoas ocasionalmente. Os Kitsune estão conectados ao deus Inari e podem ser considerados “mensageiros celestiais” deste deus. Podem viver por mais de mil anos (embora a maioria morra muito antes disto) e os mais antigos possuem tanto poder mágico que são praticamente deuses, principalmente na manipulação do fogo mágico (o “Fogo da Raposa”, ou Kitsune-bi).

Estes Hengeyokai podem apresentar múltiplas caudas de acordo com a idade, e podem reter pelo menos uma cauda na forma humana. Além disso, a sombra deles pode ter a forma de uma raposa, e um espelho pode refletir a raposa em vez de humano. Os Kitsune também são conhecidos por um efeito chamado Kitsune-tsuki, quando conseguem transferir sua alma ao corpo de uma vítima, normalmente para transmitir um comunicado dos deuses, ou então para simplesmente causar problemas no mundo dos mortais.

### **Tanuki**

Os Tanuki são os guerreiros Hengeyokai que assumem a forma de texugos. São reconhecidos por sua tenacidade, lealdade, agressividade, e natureza territorial. Quando um Tanuki decide realizar uma tarefa, ele torna-se irrequieto até cumprir a tarefa. Sua altura é imensa quando assumem a aparência de homem-texugo, chegando facilmente a 2,5m. Suas garras e presas são muito temidas, assim como sua habilidade de batalhar contra dezenas de oponentes de uma única vez e também sua capacidade extraordinária de se transformarem em qualquer objeto inanimado.

### **Tengu**

Os Tengu, ou homens-corvo não são traiçoeiros ou fanáticos como seus conterrâneos Kitsune e Tanuki. Embora alguns trapaceiros sejam encontrados entre eles, são geralmente vistos como mestres sábios e respeitados. Homens em busca de evolução escalavam montanhas procurando pelos Tengu, esperando aprender a Magia ou artes

marciais avançadas. A origem e local dos Tengu é ainda muito misteriosa: às vezes são humanos que se tornam Tengu, enquanto outras vezes são semideuses ou uma raça de monstros totalmente separada dos humanos. Sua ligação com os Yamabushi e com os Ninjas ainda é uma incógnita, embora seja praticamente uma convenção considerar que Yamabushi são humanos que adquiriram segredos dos Tengu e atingiram tal estado de imortalidade, e os Ninjas provavelmente surgiram através dos ensinamentos dos Yamabushi. Os Tengu são ótimos ilusionistas, e ainda podem assumir uma forma de combate chamada Karasu-Tengu, que mistura um homem com corvo e com um grande símio.

### **Reflectys**

Vindos provavelmente dos mares negros do Makai, estas criaturas são uma combinação bizarra de homens e peixes demoníacos. Não chegam a medir 1 metro e meio de altura, e assemelham-se a anões corcundas e grotescos. Seu corpo é revestido por uma espécie de escama de vidro e de sua espinha dorsal alongam se cartilagens pontiagudas que chegam a medir até meio metro. No lugar de mãos possuem estilhaços largos de vidro, muito afiados, que lembram garras. À primeira vista, seu aspecto pode parecer um tanto reptiliano, pois ainda possui uma longa cauda escura, que termina em uma barbatana fina e transparente.

A maioria destes Hengeyokai vive sempre em rios ou lagos de água doce, ou então em suas proximidades, pois necessitam estarem sempre em contato com a maior quantidade possível de umidade, tanto que só conseguem se transformar quando está chovendo ou quando estão completamente molhados. São encontrados facilmente na norte da África e no sul da Ásia (costa do Sudeste Asiático).

São criaturas muito ariscas, que não gostam de serem provocadas. Geralmente, temem confrontos diretos, preferindo refugiarem-se no interior do ambiente aquático para agirem sorrateiramente mais tarde.

### **Wang-wa**

O território chinês sempre foi disputado através dos milênios por várias famílias, clãs e até mesmo por criaturas sobrenaturais. Os principais seres que já dominaram a China em algum período da História são os Tatsu e os Kiang-Shi. Porém, estes seres são inumanos em sua totalidade, imortais, místicos e muitas vezes macabros. Ainda houve uma criatura que viveu infiltrada na sociedade humana com mais facilidade: os homens-sapo, ou Wang-wa. Algumas dinastias chinesas tiveram como imperador um Wang-wa, com

diversas histórias de príncipes-sapos, passadas da China para o resto do mundo.

Grandes aliados dos Kuei Gama, os Wang-wa podem se transformar em grandes homens-sapo quando precisarem realizar grandes feitos físicos, embora não gostem desta forma. Preferem viver como perfeitos humanos em meio à sociedade, mais como líderes escolhidos pelo povo que como ditadores sobrenaturais que dominam nas sombras.

## SHINMA

Os seres dos sonhos e devaneios, os Shinma podem ser traduzidos como “Fadas”. Vivem ou são originados em Tsukiokoku. Outros nomes para Tsukiokoku são “Terra dos 8 Milhões de Sonhos” e “Mundo Lunar”, pois os orientais consideram que a lua (o semiplano chamado Luna) seja uma passagem para Tsukiokoku, e também acreditam que o Manda esteja estreitamente ligado a Tsukiokoku.

Assim como nos povos do Ocidente, os Shinma são vários e imprevisíveis, mas há 3 raças deles que possuem forte atuação em Ningenkai: os homens-macaco Vanaras, os meio-anjos Peris, e os gnômicos Kobakama.

### Vanara

Os homens-macaco são os principais trapaceiros de todos os Youkais. Eles são considerados irritantes pelos outros seres do mundo sobrenatural, e também prezam por status e títulos da nobreza, sendo este o motivo de tantas lendas sobre reis-macacos. Eles também possuem a habilidade de acalmar e pacificar as criaturas (um talento muito útil para seres travessos como eles). Mesmo com a busca pela nobreza, eles pouco se importam com etiqueta ou boas maneiras, com grandes problemas sociais provindos deste comportamento. Os Vanaras são criaturas do equilíbrio, aliadas ao elemento Terra.

Os Vanaras são grandes trapaceiros, mas alguns são conhecidos como os maiores lutadores do mundo sobrenatural, devido a uma capacidade especial de se recuperarem de ferimentos letais em meio a um combate, voltando com muito mais força e fúria. Vanaras são portadores de grande poder marcial rivalizado somente pelos Punhos Harmoniosos, o Kirrin de Ouro e Jade e os Magistrados Imperiais, e não gostam de comparação com as lendas dos Mi-Go (os Abomináveis Homens das Neves)

### Peri

Vindos do imaginário persa, os Peris são descendentes dos Anjos Caídos que cujo Paraíso lhes foi negado enquanto cumprissem penitência. Para alguns estudiosos, eles são agentes de Angra Mainyu, o Mal; para outros, eles são seres benevolentes, embora sejam arrogantes. São muito belos e alados, posicionados em um estado entre Anjos e Demônios que às vezes visitam o mundo dos mortais.

Os Peris foram alvo de uma classe inferior de criaturas chamadas Divs, que os perseguiram e os prendiam em jaulas de ferro. Esta perseguição iniciou-se porque, como os Divs notaram, os Peris não possuíam ódio e vontade suficiente para se juntarem às guerras contra as forças do Bem. Os Peris que se salvaram da perseguição acabaram se refugiando em Tsukiokoku, Manda ou em Wai-Shi.

Mesmo com sangue de paradisianos, os Peris são considerados habitantes de Tsukiokoku, devido às dezenas de séculos que passaram lá. Mesmo assim, os Peris desejam fortemente voltar um dia a habitarem o paraíso persa dos seguidores de Mazda.

### Kobakama

Kobakama são Shinma que geralmente se manifestam como criaturas gnômicas que atuam como os Brownies, vivendo em certos lares e protegendo seus habitantes contra ameaças. É vantajoso possuir um deles vivendo em sua casa porque assim nenhuma outra criatura sobrenatural pode viver lá também. Os Kobakama, entretanto, não limpam as casas como seus “primos” Brownies; enquanto os Brownies enlouquecem se não houver tarefas domésticas para fazer, os Kobakama preferem que seus anfitriões mantenham suas casas limpas, e ainda exigem comida preparada para eles para fazê-los hóspedes felizes.

## SHIH

Shih é uma designação dada a todo e qualquer ser humano com capacidades especiais, geralmente provinda de algum ancestral que era uma criatura sobrenatural. Os Shih buscam viver na sociedade mortal sem muito contato com o místico, pois muitas vezes se consideram aberrações e não entendem sua condição até muito tempo ter passado. Um dia ou outro, algum ser sobrenatural o encontrará e irá interagir com ele, seja batalhando, seja conversando amistosamente. Há muitos tipos de Shih, derivados de cada condição especial que poderá permitir a existência de um deles.



## Daiphir

Daiphires são os filhos bastardos de Rakshasas e humanas, nascidos de estupros ou abusos, e abandonados pela mãe (se ela sobreviveu ao parto). Eles são adotados pelos caçadores de Kyuuketsuki e treinados, pois a essência vampírica neles contida tornar-se-á uma forte aliada dos caçadores. Possuem poderes ligados aos seus pais Rakshasas a partir da puberdade.

Eles vivem cerca de cinco vezes mais do que humanos: envelhecem normalmente até a puberdade, quando diminuem seu envelhecimento e desenvolvem seus poderes. Geralmente tornam-se caçadores solitários, reunindo-se com os romani (ciganos) para missões mais perigosas.

## Siang

Siang são o resultado da transformação errônea de um Kiang-shi. Eles acreditam que este tipo de acontecimento é escolha do destino para que aquele não tenha lugar entre os mandarins vampíricos, mas sim abaixo deles, como uma casta inferior, servindo-os e protegendo-os. Por esse motivo, todos os Siang são guerreiros, guardacostas e assassinos.

Dizem que os antigos espíritos dos samurais mortos em nome dos Kiang-Shi vivem em cada Siang, e por isso, estes Shih são respeitados e tratados como samurais por aqueles que conhecem sua lenda. Diferente de outros Meio-Vampiros, eles não são uma família e não se reproduzem; de fato, um Siang teria uma chance ínfima de gerar outro Siang. Por esta falta de “parentescos”, eles não se organizam em clãs, sendo solitários por praticamente todas as suas vidas, vivendo para seus mestres. Em alguns raros casos, um Siang vive completamente solitário, e esses são conhecidos também como Ronin.

## Arahitogami

Desde que Humanidade ainda vivia nas lendárias Atlântida e Lemúria, paixões antes desconhecidas pelos habitantes de Ningenkai os encorajavam a descer de sua morada celestial e enamorarem-se com as mulheres mortais. Desta união nasceram filhos híbridos, que foram batizados de Nephelins (pelos Anjos da Cidade de Prata), Neflheim (pelos nórdicos), Faraós (pelos Egípcios), Chezas (pelos Keepers) e Arahitogami (pelos Mitsukai de Shang-Qing e Amaterasu).

A gestação da criança é tão normal quanto a de qualquer ser humano, a única diferença é que ela dura 10 meses. Como resultado, o Arahitogami nasce com algumas características diferentes, herdadas de seu lado paterno. Sua aparência é idêntica à de uma criança comum, sendo que mesmo

quando adulto ele poderá se passar por humano sem qualquer problema.

Alguns Mitsukai desprezam os humanos, achando-os repugnantes. Um filho de Mitsukai é considerado por eles uma blasfêmia e um perigo. Ter um filho com uma mulher mortal é para eles algo como um insulto à raça celestial, embora nem todos pensem assim. Também é importante frisar que estes filhos também podem ser de um Mitsukai corrompido (Kagegokai).

Entre as vantagens por ser um Arahitogami, há a longevidade. Como herança paterna, os Arahitogami possuem habilidades místicas latentes dos seres de Tengoku, variando conforme o quanto ele herdou do pai seu poder.

Os Arahitogami possuem uma habilidade conhecida como Vontade do Cosmo, em que convencem absolutamente qualquer mortal não-místico a cumprir uma ordem, mesmo com um simples olhar. Por este motivo, os Arahitogami são muito raros e vigiados com cautela pela Sociedade do Oceano Escuro e pela Sociedade do Lótus Branco. Já os Condutores da Roda da Vida pensam diferente, e tentam eliminar todo híbrido que encontrarem.

## Hanyu

Uma situação muito diferente do Ocidente, os híbridos de mortais com Youma são extremamente comuns, sendo que quase toda grande família teve pelo menos um Hanyu em sua existência. Mesmo assim, eles não costumam ser conhecidos por todas as pessoas, encarando a si próprias como um meio caminho para a transformação completa em Youma, ou a chance de abrirem mão de sua existência dupla e tornarem-se de vez humanos comuns.

Apesar de nascer sob a aparência de um humano, um Hanyu pode apresentar traços físicos demoníacos, o que pode exigir que eles se escondam sob algum disfarce para não serem reconhecidos. Os humanos rejeitam um Hanyu, tratando-o como um leproso, doente ou como um próprio Youma. Por consequência, a maioria tende a ser solitária quando adulta. A idade que estes Shih podem atingir varia entre 200 e 250 anos.

O Mestre deve enfatizar que para um demônio decidir ter um filho com uma mortal, ele deve ter razões fortes para isso. Senão, ele não estaria disposto a conceder seus dons para vis humanos. Existem, realmente, muito demônios que encontram nos ambientes modernos dos subúrbios mundanos um clima perfeito para sua estada em Ningenkai. Drogas e pornografia são fontes infinitas a serem exploradas a todos aqueles que estiverem dispostos a depararem-se com os prazeres monstruosos dos habitantes do Makai.

Os Youma que podem gerar filhos Hanyu são Bouji Tenma, Kuei, Onis e Ponaturi. Os outros Youma não possuem capacidade reprodutiva, ou então geram filhos diferentes (como os Arahitogami filhos dos Kagegokai, humanos comuns filhos dos Akuma, ou os Itako filhos de Shiryou, Mononokes e Abareuma).

Quando são filhos de Bouji Tenma e Kuei, os Hanyu são chamados de Hanma. Já os filhos de um Oni são chamados de Hanki. Ainda há outra classificação, referente aos descendentes de gerações muito posteriores ao Youma. Em certos casos, séculos se passam sem nenhum descendente obter características demoníacas; quando esta situação ocorre, o Hanyu é chamado de Senzo-Gaeri.

## **Itako**

Itako é o nome dado às xamãs cegas do norte do Japão, mas passou a englobar todo tipo de pessoa com capacidade de interagir com o mundo dos mortos e com os seres espirituais, adquirindo o mesmo significado de Médium. Normalmente devido a terem sido gerados quando o pai ou a mãe foram possuídos por um Shiryou, Mononoke, Ikiryō ou Yuurei, os Itakos adquirem uma ligação muito forte com o Plano Astral.

Enxergar e escutar seres espirituais, consultar os ancestrais, projetar o espírito para locais longínquos, todas estas habilidades são exemplos do que um Itako é capaz, entre muitas outras capacidades. A situação mais comuns aos Itako é a absorção deles como sacerdotes de alguma religião, principalmente o Xintoísmo e o Confucionismo.

## **Lung-Ti Chuan Ren**

Se os Tatsu são seres extremamente raros de se encontrar, mais raros ainda são seus híbridos com os humanos. Os Lung-Ti Chuan Ren eram comuns quando os Dragões Orientais dominavam as dinastias chinesas, normalmente colocando filhos de humanos como descendentes do Imperador (como ocorrido na dinastia Qing, por exemplo). Geralmente integrando os Wu Lung ou a Tríade, os Lung-Ti Chuan Ren são os Shih mais poderosos, superando até mesmo os Arahitogami e os Hanyu.

Um Lung-Ti Chuan Ren conhecido foi Hsi-Fang, o filho do imperador Kintaro, que enfrentou o colapso da China antes do período dos Senhores da Guerra. As raças de Tatsu com maior probabilidade de gerar Lung-Ti Chuan Ren são os Dragões Amarelos e os Dragões da Terra. Os T'ien Lung geram Arahitomagi como híbridos, e os Dragões Subterrâneos geram como descendentes os Hanyu. Há boatos de que os Dragões Espiralados seriam capazes de gerar Lung-Ti Chuan Ren, mas

até o momento nunca se soube de um único Shi descendente de um mortal com Dragão Espiralado.

## **KOTAN-NUKUR**

Alguns séculos antes de Christos, um grupo de entidades de origens diversas utilizava as regiões dos Buryat (na Mongólia) e dos Ainu (norte do Japão) para obscuros rituais, mesmo antes do surgimento destes povos. Quando os Humanos tiveram contato com estes espíritos, os consideraram deuses e passaram a venerá-los, chamando-os de Tengri (na Mongólia) ou Kamui (no Japão). Alguns espíritos exigiam sacrifícios, enquanto outros prezavam pela evolução espiritual de seus seguidores. Com o tempo, estes espíritos decidiram criar representantes diretos no Plano Físico, e criaram um ritual em que possuiriam o corpo de um “Invólucro” para engravidarem uma virgem.

Os filhos destes espíritos e Mitsukai tornaram-se os Gigantes Kotan-Nukur. Já nas culturas do sul do Japão, os próprios Mitsukai de Amaterasu é que engravidavam os Humanos, sem haver a presença destes espíritos misteriosos. Os Kyoshinhei (“Guerreiros-Deuses Gigantes”) eram considerados como uma classe de deuses menores, que intermediavam os maiores deuses entre os mortais.

## **Hsien**

A cultura oriental é muito voltada ao desenvolvimento mental e espiritual, e vê com muita admiração os homens santos e os sábios de todas as épocas. Há diversos caminhos a trilhar em busca da evolução nestes dois sentidos, e poucos levam a um final insatisfatório, embora cada um indique somente uma fração do que levará ao estágio máximo.

Alguns poucos iniciam esta jornada deste mundo jovens, e percorrem o mundo em busca de respostas e pistas para tal meta. Após décadas e mais décadas de procura, uma mínima parcela começa a entender o funcionamento das leis cósmicas, e um sinal deste entendimento é exatamente o fato de que estes velhos sábios cessam de envelhecer. Talvez um prêmio dos deuses pela determinação, talvez um efeito decorrente desta ligação mais aprofundada com a própria eternidade do Universo.

Seja qual for a razão desta paralisação no processo de envelhecimento, estes Imortais tornam-se muito respeitados pelas maiores tradições religiosas orientais (Confucionismo, Taoísmo,

Xintoísmo e Budismo), recebendo o nome de Hsien na Ásia continental e Sennin no arquipélago japonês. Sua busca pelos segredos universais os torna mais sintonizados com os acontecimentos, garantindo-lhes quase compreensão total do curso das coisas, praticamente adivinhando o futuro e o pensamento das pessoas.

## YAMABUSHI

As lendas japonesas contam a existência de uma criatura chamada Tengu, temíveis e poderosos seres com características de corvos, os legendários criadores dos Ninjas. São conhecidos não como trapaceiros e aziagos da maneira como outros Youkais muitas vezes são vistos, e sim como sábios mestres e professores. Pessoas determinadas procuram pelas montanhas mais inacessíveis por seus ensinamentos, que variam desde conhecimento mágico, marcial ou puro conhecimento sobre o sentido da vida.

A origem exata de um Yamabushi ainda é obscura, com algumas teorias levantadas por seres de meio século de idade. Muitos dos humanos que aventuram-se em busca do ensinamento dos Tengu não voltam mais, sendo esta uma das alternativas: eles não encontram Tengu algum, mas tornam-se Yamabushi ao atingirem o pico de uma montanha após tal jornada catártica; ou então, realmente um Tengu pode dar a imortalidade a um humano que a deseje.

# KYUUKAI

## “Os Nove Mundos”

Como o Oriente é um lugar de tantas culturas muito diferentes, cada uma delas encarou o firmamento dos mundos de maneira peculiar. Enquanto os taoístas acreditam em 3 níveis celestiais, os xintoístas crêem em apenas 2, e os confucionistas em nenhum Paraíso. De maneira geral, os 28 Palácios Lunares estudaram a estrutura da Roda dos Mundos e chegou a uma conclusão diferente da convenção ocidental: no Oriente, ficou acertado que há nove mundos (Kai): Takamagahara, Tengoku, Ningenkai, Makai, Izumo, o Planeta-Eclipse, Meikai, Inkai e Reikai.

## TAKAMAGAHARA

O grande lar dos altíssimos, de onde vieram os seres mais iluminados de Kyuukai para transmitir seu conhecimento às criaturas atrasadas dos mundos inferiores. De Takamagahara vieram Indra, Vishnu, Pan-gu, Tao-te, Kuni-toko-tachi e Leviathan, criaturas cujos nomes são conhecidos nas mitologias, mas nenhum ser consegue imaginar a extensão de seus poderes. Há rumores de que o único portal capaz de transportar uma criatura é Dhruvaloka, guardado a sete chaves pelos mais poderosos Mitsukai de Katmaran. Os habitantes de Takamagahara são chamados de Kotoamatsumikami (Deuses Supremos).

## TAI-QING

O Céu da Mais Alta Pureza, foi criado por Tao-te enquanto Shang-Qing e Yu-Qing também eram criados. Este é considerado o mais alto dos céus para uma alma mortal ascender, tornando-se impossível na opinião dos taoístas de se alcançar Takamagahara. De acordo com eles, é em Tai-Qing que os Bosatsu vivem. Os Bosatsu são almas extremamente avançadas que decidem reencarnar em mundos inferiores para ajudar as pessoas a desenvolverem suas almas também. Acredita-se que Buda esteja vivendo no momento em Tai-Qing, embora não seja possível comprovar.

## TENGOKU

As almas imediatamente mais iluminadas que as humanas provém deste plano, assim como é o destino mais comum das almas que adquirem

maior desenvolvimento e tornam-se desnecessárias à reencarnação em Ningenkai. Neste plano se situam as cidades dos Mitsukai e seus Anjos e Mitsukai, tendo sido o primeiro onde chegaram os Kotoamatsumikami que fundaram suas cidades através de guerras ou tréguas. Os habitantes originais de Tengoku mais conhecidos no Oriente são os Asuras, de duas tribos que seguiam Mazda e Varuna, respectivamente.

## Katmaran

Katmaran é dividida em seis distritos. O distrito de Bhuvanloka é a terra onde os espíritos dos mortos em Ningenkai são recrutados como Mitsukai e suas Castas são escolhidas. Há um grande palácio chamado Pitri-loka onde os espíritos que não desejam ser Mitsukai a serviço de Katmaran ficam pela eternidade, como Tenshi. Há ainda uma grande torre chamada Pretaloka, onde os mortos cuja escolha ainda não foi realizada, servindo também como se fosse o Purgatório cristão para os hindus; nesta torre os espíritos ficam perambulando por escadas, rampas e corredores infinitos até serem chamados para a saída pelos Mitsukai. O distrito de Svarloka é a terra dos Devas, onde todos os descendentes de Indra e do Trimurti vivem. O distrito de Maharloka é a terra dos guerreiros Asuras e Devas, os grandes deuses e líderes de Katmaran. O distrito de Janaloka é a chamado de “terra dos celibatários altruístas”, sede da eterna religião katmaraniana de louvor a Dyaus Pitar e Prthivi, considerados como grandes Magos de Takamagahara e pais de Indra. O distrito de Tapoloka é chamada de “terra da virtude”, e é a morada de Indra e sua família real. Por fim, o distrito de Satyaloka é o inatingível, a morada do Trimurti, onde existe o portal Brihaspati e dizem haver o portal Dhruvaloka.

As relações entre Katmaran com as outras cidades paradisianas não é muito expressiva, apesar de se saber que Audhumla sempre foi muito visitada por Vishnu, e especula-se que as duas entidades foram muito “amigas” (se é que este termo existe em Takamagahara). Há teorias obscuras levantadas pelos inimigos da religião katmaraniana de que Indra é filho de ninguém menos que Gaea e Urano, o que, se for verdade, destruiria toda a credibilidade em Dyaus Pitar e Prthivi, causando uma verdadeira revolução na cidade. Sabe-se que um dos fatores que reforçam esta hipótese é a grande amizade entre os Anjos olímpianos e katmaranianos; quando se encontraram pela primeira vez, os Anjos olímpianos os confundiram com os antigos Hecatonquiros,

irmãos dos Titãs, e os aceitaram sem tanto estranhamento quanto as outras cidades; por isso, muitos Anjos de diversas cidades até hoje costumam chamá-los de Hecatonquiros vez ou outra. Vishnu tem grande interesse em manter seu poder na região da Índia e proximidades, e por isso envia constantemente avatares a Ningenkai, tendo a quantidade de 25 já enviados (entre eles, os já conhecidos Rama, Krishna e Buda), e o vigésimo sexto será somente no Juízo Final.

### **Amaterasu**

Amaterasu é o nome da cidade, e também da filha de Izanagi e Izanami, a deusa xintó do Sol. Izanagi e Izanami deixaram a liderança da cidade para a deusa-sol, enquanto o Mitsukai Izanagi ficaria como um ilustre morador, sem poderes políticos ativos. Izanami dirigiu-se para Jigoku, onde ela lá comanda com grande justiça, junto a seu novo consorte Debiruh, o rei-demônio infernita e senhor dos Reis Yama. A cidade é a mais extensa de todas, e seu brilho é tão intenso que as cidades ocidentais (Cidade de Prata, Olympus, Aasgard, Cidade Dourada de Rá e Dadushi) a enxergam de longe, como se ela fosse um eterno sol nascente. A proximidade de Amaterasu com Katmaran e Shang-Qing impede estas duas cidades de vê-la como este Sol, enxergando-a como uma muralha de brilho incomensurável.

### **Shang-Qing**

O Céu da Grande Pureza, Shang-Qing foi construída por Ling-bao, e dizem que a própria cidade é a essência de Pan-gu. Shang-Qing não é o local direto do recebimento das almas dos fiéis, sendo este lugar o Império de Jade, em Tsukiokoku. Para Shang-Qing dirigem-se somente as almas mais devotadas a servir aos senhores do Tao, cujo valor espiritual foi detectado pelos T'ien Lung e por eles foram trazidos para tornarem-se uma das cinco Castas de Shang-Qing. A aparência de Shang-Qing é de um imenso templo, numa réplica da Cidade Proibida da China (na verdade, a Cidade Perdida é que é uma “réplica em miniatura” de Shang-Qing).

### **Dadushi**

A cidade corrompida dos Mitsukai da Casta Hogosha (Keepers), Shuudouin (Cenobitas) e Obakemono (Chezas), os adoradores do Kotoamatsumikami Leviathan. Nesta cidade, todo tipo de experiência sensorial é possível, com os 5 sentidos conhecidos, e com todos os outros que somente estes Mitsukai degenerados são capazes de despertar em um ser vivo. Os Obakemono e Hogosha são direcionados ao desejo de realização de atos horríveis e pecaminosos que surgem nos Shuudouin, atos estes que os Shuudouin consideram

necessários para atingirem um estado de graça puro e imaculado. Os Obakemono e Hogosha seguem seus comandos com alegria, realizando orgias sangrentas de auto-mutilação e sacrifícios humanos, manchando suas mãos, almas e mentes, tudo em busca de agradar seus mestres.

Nirriti é tida como uma deusa védica do Mal e da trapaça, também a personificação da destruição. Ela está sempre ligada em todos os mitos à deusa Kali. A verdade é que Nirriti é uma das mais poderosas Obakemono de Dadushi, integrante do Círculo dos Sete junto a PinHead e Ravena. O Período Sengoku (1478 a 1605) no Japão tem uma arquitetura marcada por características sombrias, fortificações e torres altas, características influenciadas pelos Mitsukai de Dadushi.

## **NINGENKAI**

O plano dos mortais terrenos, a raça mais poderosa do Kyuukai. Não por nascerem com poderes incomensuráveis como os Kotoamatsumikami ou a capacidade mística inata dos seres inferiores, mas simplesmente porque sua Fé é a mais poderosa. Para um Ningen (humano), a Fé realmente move montanhas, e um Mago humano pode em muito menos tempo iluminar-se sem a demora que outras raças demoram. Em Ningenkai, o sangue mortal se prova facilmente diluído em várias criaturas, sendo também este o berço da maior quantidade de híbridos de Kyuukai. Considerado o tesouro de Kyuukai, absolutamente todos os seres dos outros planos buscam dominar Ningenkai, mas seus habitantes têm poder suficiente para resistir, por enquanto...

## **MAKAI**

O mundo inferior a Ningenkai, de onde surgem a maior parte dos Youma que infestam o mundo dos mortais. Atacado por monstros inimagináveis de planos ainda mais inferiores, e corrompidos pela Magia desenfreada de Ningenkai, o Makai está aos poucos rumando ao fim. Rios de lava, desertos de cacos de vidro, nuvens negras e árvores carnívoras são cenários comuns no Makai, que aos poucos é abandonado, tendo seus habitantes remanescentes como seres conformados com o fim. Os fugitivos dirigem-se ao Jigoku, o Bardo ou a Ningenkai, atraindo a fúria dos Magos que defendem cada mundo. No Makai haviam vários reinos, sendo três deles transportados magicamente para o Jigoku: Koorime (lar das Yukionnas), Higurekai e Matairiku.

# JIGOKU

Uma verdadeira colcha de retalhos espiritual, Jigoku absorveu diversos bolsões e vales espirituais, tornando-se com o tempo quase um plano físico por si só. Habitando pelos Youma e dividido em incontáveis reinos, é também chamado de “Os 1000 Infernos”, por causa de tantos reinos e Reis Yama existentes. Quando uma alma maligna morre em um dos planos físicos em decadência (Makai e Ningenkai), sua alma é coletada por agentes psicopompos que os condenam a castigos infinitos em Jigoku, embora algumas almas sejam recrutadas como servos conscientes de um Rei Yama. Em Izumo, Inkai, Tengoku e Takamagahara, as leis do encaminhamento de almas segue regras diferentes.

## Os Cinco Grandes Lagos

O primeiro lago é Huotan (o Lago de Fogo), de Er-Lang, onde a avareza e a usura são punidas. O senhor do segundo lago, o inferno dos ladrões e assassinos, é Chu Jiang, e seu reino é o Lago Congelado, Dongtan. O rei do terceiro lago, Qiangtan (o inferno do Lago de Óleo Fervente), é Song Di, que coordena a punição às pessoas culpadas por comportamento não amigável, desobediência, deslealdade e rebelião. O rei do quarto lago, o Lago de Sangue Xuotan, é Wu Guan, que castiga os falsificadores e fraudadores. Deus dos mortos, lorde e juiz do quinto lago (o Lago de Névoas Mengtan) é Yan-Lo, e a punição neste lago é a própria lembrança dos atos realizados no passado. Yan-Lo é também o líder dos outros irmãos, decidindo assim o tempo que cada condenado sofrerá em um dos lagos.

## Inferno do Suicídio Oceânico

A deusa da morte da cultura maori, Hine-Nui-Te-Po (“Grande Dama da Noite”) foi condenada ao Jigoku durante a expansão do hinduísmo pelo Sudeste Asiático e Oceania. O xamanismo maori passou a ser encarado como culto aos demônios, e a alma de todos os maoris é encaminhada a este reino, para serem recrutados pela deusa da morte e tornarem-se seus soldados. Há boatos de que Youma do Inferno do Suicídio Oceânico possuem alianças com os Ponaturi.

## Longzhi-Yuang: o Abismo dos Dragões

No passado distante, Shendu foi imperador de um dos impérios que posteriormente seriam dominados por Qin para a formação da China. Seus poderes eram lendários, e todos sabiam que ele era um verdadeiro Dragão Amarelo que criara em seu império uma corte com 7 outros Dragões. Com o

tempo, seus atos e de sua corte se tornaram muito cruéis para seu povo, e um herói chamado Lo Pan se encarregou de usar a magia ancestral dos Dragões para enviá-los para longe, embora ninguém soubesse que tal ritual na verdade era um portal para o Jigoku. Shendu, logo que chegou, tomou um território para si e sua corte, e treina outros Dragões demoníacos para vencerem os descendentes de Lo Pan e vencerem também seus antigos aliados T’ien Lung, da cidade paradisiana de Shang-Qing.

Dentro do Abismo dos Dragões, há também o Inferno das Serpentes, comandado por Honoyeta, expulso de seus territórios polinésios pelos Mitsukai katmaranianos. Honoyeta é o deus da morte dos povos da Melanésia, e forma alianças poderosas com os Langsuyares e Pontianaks em busca da volta ao poder naquela região que outrora era sua.

## Dinastia: o Reino Fantasma

Arago foi um dos reis dos vários pequenos reinos antes da dominação do imperador Qin, que unificou toda a China, mas o mais incrível é que ele era um Kotan-Nukur. Seus métodos eram muito cruéis e ele fazia pactos com vários demônios de Jigoku. Quando seu reino foi anexado, os próprios Mitsukai de Shang-Qing abriram um portal, enviando-o para pagar por seus pecados no Jigoku. Seu pensamento imperialista lhe permitiu adquirir um pequeno reino, de onde ele treina um grupo de Shouten Kishi para invadir Ningenkai e tomar a China para si. Sua gigantesca armadura continuou em Ningenkai e foi reforjada em 9 armaduras de tamanho normal, seguindo a profecia de que 9 grandes guerreiros vencerão Arago quando ele voltar a Ningenkai.

## Inferno dos Sete Mares Ferventes

O nome da Rainha Yama Haha no Fumaki se traduz como Mãe das Profundezas, também tendo o epíteto de Imperatriz das Pérolas, mas alguns diriam que ela não é corrompida o suficiente para estar entre os Reis Yama. Enquanto seu domínio não é particularmente influente no Jigoku, esta Rainha Yama tem cultos terríveis por toda a Micronésia e Nova Guiné. Sua natureza elemental dá a ela tremendos poderes sobre os oceanos e as chamas vulcânicas do Pacífico Sul.

## Inferno dos Vermes Vorazes

Rangda, a Rainha Pestilenta, é a Rainha Yama que tira poder e sustento dos pecadores que encontraram seu fim por doenças. Ela está presente sempre que pragas e cânceres destroem o Oriente. Seus poderes têm diminuído com os anos, mas ela sempre está pronta para retirar as almas dos corpos mortos pela pestilência. Ela é a menos arrogante dos Reis Yama. Nem um pouco arrogante ou

gananciosa, Rangda sente que a doença e a morte lenta deveriam estar disponíveis a todos, independente de seu plano de origem ou seus feitos em vida.

## Lanka

No reino de Lanka pode ser encontrado o Rajá dos Demônios Ravana, o lorde devastado. Este Rei Yama caído já foi um dos mais poderosos, mas ele entrou em queda devido à sua arrogância e egoísmo. Agora seu reino desmorona à sua volta, sua coleção de almas diminuindo, seu poder se acabando. Seus Rakshasas buscam a todo custo libertar a deusa Kali, que os guiará de volta a Ningenkai para dominarem a Índia como foi em tempos longínquos. Lanka, ao mesmo tempo um Reino Yama e também um bolsão planar separado, é difícil de ser acessado mesmo de dentro do Jigoku.

## Koorime

Existe uma estrutura semelhante à de um templo liderado por uma Yukionna, e ela é a líder de Koorime. Koorime é uma ilha flutuante que sobrevoa Jigoku, formada exclusivamente por demônios femininos com poderes sobre o gelo. As Yukionnas percorrem outros Reinos Yama e mesmo Ningenkai em busca de parceiros para reprodução. Quando nasce uma menina, ela é levada a Koorime para ser uma nova Yukionna. No caso de ser menino, é imediatamente morto ou abandonado à própria sorte.

## Amici

O senhor do inferno chamado Amici era antes um nômade do território indiano nos tempos védicos, que tentava entender o funcionamento da Roda dos Mundos, pois fugira de seu plano natal, Makai. Enquanto viajava pela Índia, encontrou uma Bodhisattva que acabara seu aprendizado com um grande Buda. A Bodhisattva conversou com o Oni por muito tempo, e ambos entenderam seu lugar. Vandana (que significa Sem Veneno) despediu-se da Bodhisattva e foi de encontro ao Jigoku, fundando uma sociedade chamada Amici (que significa Ininterrupto), onde passa os ensinamentos do Buda a todos que lá vivem. É como os Campos Elíseos do Inferno, o único local de total tranquilidade do Jigoku, liderado por este seguidor iluminado.

## Shinjuku

Mikaboshi é um produto de sua própria ambição. Ele começou sua vida como um filósofo e estudioso no Japão, e um certo dia escolheu o caminho da Demonologia. Capturando e destruindo um poderoso demônio, Mikaboshi usou a essência do demônio para garantir a si mesmo os poderes do Jigoku. Através de cuidadosas manipulações

tanto no mundo mortal como nos planos espirituais, ele rapidamente aumentou seu poder. Agora ele é um dos mais poderosos Reis Yama, senhor do Inferno da Cidade Maligna de Shinjuku.

## Inferno da Esfolação

Tou Mu está entre os mais malignos Reis Yama, e é esta maldade e ódio que trouxeram a ela seu imenso poder. A Imperatriz de Ferro é de longe a mais temida Rainha Yama, talvez porque diferente dos outros Reis Yama que espalham o Mal em diversos disfarces, Tou Mu sempre aparece da mesma forma: como uma mulher em uma elaborada armadura completa com máscara de chifres e manoplas com garras e cada um de seus 18 braços. Seu poder só é menor que de Jaida, Debiruh, Fu Leng e do Suserano Errante, e nem por isso ela deixa de causar pânico em qualquer ser que saiba que atraiu o ódio desta Rainha Yama.

## Higurekai

Um dos velhos amigos de Lai-Zen, Enki não é muito inteligente, mas é inacreditavelmente poderoso. Ele conseguiu vencer o Torneio de Higurekai, e declarou como primeira lei ao assumir o governo de Higurekai que todos os Youma em seu reino tríplice devem deixar de incomodar os seres de Ningenkai. Seu reinado deverá durar uma década.

Lai-Zen foi um dos 3 governantes de Higurekai. Quando soube de um descendente seu e da humana que ele amou, que tinha parte de seu sangue demoníaco, Lai-Zen tratou de levá-lo ao Jigoku e oferecer-lhe seu vice-reino, para que seu descendente pudesse combater em seu lugar no Torneio de Higurekai. Antes do início do Torneio, Lai-Zen morreu de fome (após suportar por 700 anos), seu descendente (antes um servo dos lordes de Reikai), torna-se o novo vice-rei de parte de Higurekai.

Amu-Kuro é a mestra do território a nordeste de Higurekai. Ela sempre escondeu seu sexo feminino, até o Torneio de Higurekai, quando ela revelou ser uma mulher-demônio. No fim do Torneio de seu reino cujo vencedor foi Enki, Amu-Kuro recolheu-se para seu território até o próximo Torneio.

O vice-reino de Yomi-o é atualmente muito diferente da área desolada dos tempos antigos. Gandara, a cidade fundada por Yomi-o e capital de seu vice-reino, se parece com uma metrópole de Ningenkai. Tecnologia e fábricas são suas marcas registradas. Porém, a riqueza de seu vice-reino não foram sua arma secreta no Torneio de Higurekai. Dias antes do início do Torneio, surgiu Ashura, filho de Youmi (na verdade, um “clone mágico” seu). Depois de sua derrota no Torneio, Yomi-o passou

a viajar pelo Jigoku com seu “filho”, buscando acumular poder para vencer o próximo Torneio.

## **Inferos**

Um dos mais misteriosos Reis Yama de Jigoku, Ambrosia é na verdade um demônio vindo do Inferno ocidental há séculos. Quando o Cristianismo se disseminou pelo Japão na Era Meiji, Ambrosia viu a chance de voltar a fazer parte das tropas de Shaitan (pois ele faz parte da Igreja de Satã): corrompeu o samurai Amakusa e o tornou imortal com sua essência, embora ele não tenha se tornado um Ekimmu. Amakusa viajou ao Ocidente e contactou alguns grupos infernais da Inglaterra, mantendo-se como representante de Jigoku para os demônios ocidentais. Ambrosia ainda está confinado ao Jigoku, mas foi considerado por Debiruh o embaixador do Inferno, recebendo um pequeno reino composto por demônios da Forma-Pensamento ocidental.

## **Kakuri**

Lorde do Inferno Kakuri (o Reino da Noite), Emma-o iniciou sua existência como um guia para os mortos dos Ainu, os habitantes da ilha do Japão antes de os japoneses reclamarem como sua própria. Emma-o foi corrompido, e tornou-se uma monstruosidade fria e calculista, totalmente desprovido de misericórdia. Nenhum dos outros Reis Yama tem a experiência em batalhas e conflitos que Emma-o tem, e ele sabe disso. Ele é chamado também de Daimyo da Escuridão, e comanda Youma de extremo poder e inteligência, sendo assim considerado um dos Reis Yama mais temidos de todo o território do Jigoku.

## **Matairiku**

O reino de Matairiku era uma diarquia comandada por Garunan e Beriaru, mas Garunan acabou morrendo após milênios de vida, devido a um combate contra grandes forças de Amaterasu no Japão. Com isso, Beriaru e o recém-desperto Jaida agora reinam sobre este reino feudal de intrigas de nobres demoníacos.

Beriaru é o verdadeiro governante de Matairiku. Com mais de 200 metros de altura, 4 braços e 4 olhos (sendo 2 deles nas palmas de 2 mãos suas), e ele é o guardião dos Bouji Tenma. Mesmo com seu incrível poder, ele nunca se interessou em governar Matairiku, mas isto não significa que ele não tenha ambição ou ganância. Para ele, Matairiku é parte de seu corpo.

O mais jovem dos 3 Grandes Reis de Matairiku, Jaida já possui mais de 600 anos de idade. Seu corpo líquido lhe permite se transformar na forma que desejar. Ele é capaz de absorver as almas e assim aumentar consideravelmente seu poder. Após um poderoso golpe, Jaida adormece e

só acorda nos tempos atuais, 100 anos depois, para realizar uma revolução em Matairiku e criar seu próprio território, Majigen (que ele pretende ligar ao Makai e ao Izumo por meio de portais permanentes). Quando despertou, foi considerado pelos outros habitantes do Jigoku como o verdadeiro filho do poderoso Suserano Errante, e com isso é muito temido.

## **Feng Du**

Marido atual de Izanami, Debiruh (chamado de Yan Luo Wang pelos Mitsukai de Shan-Qing) é o rei do maior reino de Jigoku, Feng Du, embora constantemente esteja fora dele, visitando sua esposa em Izumo. Debiruh possui como servos Gozu (Cabeça-de-Touro) e Mezu (Cara-de-Cavalo), os dois demônios que julgam os mortos vindos a Feng Du.

## **Ne no Kuni**

Fu Leng desafiou a liderança dos Mitsukai de Amaterasu e acabou vencido facilmente. O que os deuses não sabiam é que sua intenção era ser banido para Reikai com a energia deles, o que ele conseguiu. Utilizando estas energias, ele improvisou um ritual para se dirigir ao Ningenkai, onde ele pretendia viver como senhor dos humanos. Os deuses descobriram a tempo e, quando o Kagegokai chocou-se no chão, os deuses fizeram com que o buraco que ele abriu na queda o levasse ao Jigoku. Ao chegar lá, Fu Leng passou a treinar um grande exército de Onis e Akumas para invadir Ningenkai através do buraco. Até hoje não se sabe onde este buraco está, mas suspeita-se que seja sob Hong Kong.

## **Naraka**

Filhos de Surya e portanto netos de Indra, Yama e Yami foram os primeiros Shih a entrarem em contato com os seres de Katmaran. Yami sempre foi uma feiticeira Bon muito conhecida pelo contato com os espíritos ancestrais tibetanos, e Yama tornou-se um brâmane muito célebre. Quando se iniciou o processo de união da religião Védica com a religião Bon, ambos já estavam em idade avançada, e receberam como presente dos deuses a região chamada Naraka, no Reikai, onde já surgia o que futuramente seria o Jigoku. Naraka, diferente de locais de castigo eterno em Jigoku, seria um local de punição e purificação para a próxima reencarnação. Yama passou a ser considerado o deus da morte hindu e Yami a deusa tibetana da morte. Yami lidera um grupo de almas femininas que realiza trabalhos no Jigoku e no Reikai, as Yogyas (“as Eleitas”, em sânscrito). O reino de Naraka também é chamado de Rengoku, e faz parte da estrutura do chamado Mundo Espiritual.



# IZUMO

O mundo abaixo do Makai, o Izumo é o lar de criaturas de Mal absoluto, que abriram mão da alma há milênios pela sobrevivência, entregando-a aos poderosos deuses negros da Liga das Sombras. Na verdade, este plano é praticamente o refúgio dos piores monstros desta ordem mística de adoradores de seres dos pesadelos e da danação. Um fato curioso é a maldição que se abateu sobre Izanami, que deve permanecer em Izumo, e constantemente é visitada por seu novo marido Debiruh; somente em momentos especiais previstos por análises astrológicas é que Izanami pode sair deste plano e atuar sobre o resto de Kyuukai.

# O PLANETA-ECLIPSE

O mundo morto, antigo lar de seres de corrupção forte o suficiente para condenar seu próprio mundo. Grandes guerras místicas colapsaram este mundo há milênios, forçando seus habitantes a atravessarem os reinos astrais em busca dos planos superiores, o exílio do Meikai, ou mesmo a criação das montanhas de Inkai. Deste plano impuro vieram seres como Ankokushin, Fuchi e Chanthavy, entre muitos outros espalhados pelo Kyuukai. A Liga das Sombras cultua principalmente os antigos moradores deste plano destruído.

# MEIKAI

Chamado de “Mundo Vazio”, o Meikai é um local onde tempo e espaço perdem completamente seu sentido, onde seres de poder absurdo vivem exilados, desejando fugir e usar seus poderes para dominar os outros seres de Kyuukai, ou então causar o Juízo Final. Os seres que entram no Limbo dificilmente saem, mas ainda podem usar certos poderes para sondar as mentes e as almas de seres aleatórios, estendendo sua influência através das eras, até um dia encontrar uma mente poderosa o suficiente para libertar a criatura da prisão de Meikai.

# INKAI

Abrijo dos deuses negros do Planeta-Eclipse, pelo menos aqueles que não conseguiram realizar a travessia em direção aos mundos superiores. Quando o Planeta-Eclipse entrou em colapso e iniciou seu esfacelamento inevitável, uma

boa quantidade de criaturas deste plano migraram para uma região densa e inóspita do Reikai, utilizando seus poderes para moldar um Vale Espiritual formado por 666 bolsões planares interconectados, cada uma das Montanhas de Inkai, como passou a ser chamado.

Do Inkai, os deuses negros enviam constantemente servos para outros planos para espalhar suas vontades irrefreáveis. Os monstros gigantes que surgem das profundezas dos oceanos asiáticos são provenientes de Inkai, a mando dos poderosos e apavorantes deuses negros que lá residem, como Fuchi e Chanthavy.

# REIKAI

Considerado o maior dos Nove Mundos orientais, o Reikai é na verdade Spiritum, o plano que envolve todos os outros dentro da Orbe de Satânia. Em qualquer viagem entre planos, bolsões dimensionais, vales espirituais, conjurações de objetos e invocação de criaturas, haverá a utilização do Reikai, que unifica os planos e dispersa a energia espiritual e mágica por toda a Orbe. Há locais mais e menos densos, regidos cada ponto por um grupo de leis da Física que funcionarão corretamente ou não, com habitantes completamente alienígenas.

## Rengoku

Chamado no Ocidente de Purgatório, é utilizado somente pelos Mitsukai de Amaterasu. Neste local ficava a cidade antes regida por Emma-o, e atualmente por seu filho Ko-Emma. Este líder do fluxo de almas reside na cidade de Seireitei, no centro do Reikai. Lá, ele é auxiliado principalmente por Onis e Watashimori, e é lá onde se encontram as zonas de treinamento dos Shinigami e agentes a serviço do Mundo Espiritual. No exato centro de Seireitei, encontra-se o Templo da Penitência, onde Ko-Emma reside, e a Colina Sokyoku, onde são executadas as almas que infringem as leis do Mundo Espiritual.

## Pathal

O Reino Subterrâneo foi apresentado por Vaman (um dos avatares de Vishnu na Terra) ao rei Oni chamado Bali. Posicionado entre Ningenkai e o Makai, tornou-se uma cidade isolada, geralmente visitada quando se buscam informações cruciais sobre localizações de fugitivos – dizem que os melhores rastreadores de almas e informantes do Mercado de Almas se encontram em Pathal.

O exército do rei Bali, composto basicamente de Bouji Tenma, é às vezes usado como força mercenária para quem puder pagar por seu preço.

## **Ku Hun Zhan Chang**

O Campo de Batalha das Almas Inquietas, um nome que os Obake dão para qualquer área carregada de energia negativa no Reikai. Para eles, é uma infinita planície envolta em uma espessa e perpétua névoa de almas atormentadas. Aqui é onde um Obake (principalmente Yuurei) luta sua maior batalha – contra seus próprios medos.

## **Di Yu**

Tradicionalmente, as almas só terminam no Jigoku por uma razão: elas não tinham permissão para partir por causa dos pecados que elas cometeram em vida. Sair dali só é possível em uma das duas formas: reencarnação através do mundo mortal, ou ascensão para o Tengoku. Estes veredictos são decididos no Tribunal do Mundo dos Mortos, ou Di Fu, por Yen Wang. O julgamento dos mortos é assistido pelos quatro Si Wang Pan Guan, os Senhores da Morte da Cidade dos Ossos. Assim como o Rengoku se liga à cidade de Amaterasu, a Cidade dos Ossos se liga à cidade de Shang-Qing.

Os Si Wang Pan Guan são quatro, e eles determinam onde um Yuurei criança residirá. Os quatro Juizes da Morte são extremamente malignos, e cada um deles controla diretamente quatro pupilos e são liderados pelo Monarca da Cidade dos Ossos. O Monarca, Yen Wang, rege a Cidade dos Ossos por mais tempo que os mais velhos Obake possam lembrar. Ninguém vê realmente o Imperador há muitos, muitos séculos, embora sua presença seja frequentemente sentida. Algo aconteceu com o original Yen Wang durante a Dinastia Tang, e uma misteriosa mulher o substituiu e tem sentado no Trono de Sangue (Xie Shi Bao Zuo) desde então. Ninguém suspeita que o Monarca do Inferno não é mais a mesma pessoa que costumava ser.

## **Hebi no Michi**

O Caminho da Serpente é uma estrada de 1 milhão de quilômetros, localizada no Reikai e sobrevoando o Jigoku, liga o Rengoku ao bolsão de um poderoso Obake chamado de Grande Rei do Norte. Uma alma leva 207 dias para atravessar todo o Caminho da Serpente, e em um certo ponto da estrada, há o Palácio dos Prazeres, comandado pela Princesa Serpente, ligando também esta estrada ao Bardo.

A Princesa Serpente, chamada Jadoshin, é uma sedutora Senhora Trevosa que atrai almas para seu palácio. Esta Bouji Tenma se tornou a Princesa Serpente em 739 a.C, e a única criatura que já tentou capturá-la foi o poderoso Emma-o, em uma tentativa frustrada. Quando uma alma incauta adentra seu palácio, a Princesa Serpente tenta seduzi-lo; caso a alma tenha uma força de vontade

muito maior para resistir às tentações, Jadoshin se assume sua forma verdadeira de uma serpente gigante cuspidora de fogo, e tenta engolir a alma para se alimentar dela.

## **BARDO**

O véu da mortalha que separa o mundo físico terrestre do ambiente fluido do Reikai, o Bardo é o primeiro local para onde as almas que não encontram paz se encaminham, buscando entender sua condição. O Bardo reflete as emoções do mundo físico, mas principalmente as emoções negativas; assim, o ambiente no Bardo é sempre mais decadente e sombrio.

No Bardo, os conhecidos Senhores Trevosos constróem fortalezas e feudos onde torturam almas perdidas e vendidas a eles. Muitos transformam suas fortalezas em casas de prazeres, vendendo todo tipo de satisfação às almas que visitam tal lugar. Estes Senhores Trevosos alimentam-se da satisfação das almas, e por isso mesmo fazem todo o possível para viciar as almas em seus territórios.

Entre as fortalezas trevosas mais conhecidas no Bardo ligado ao Oriente, há quatro mais conhecidas: a Casa de Banho de Yubaba, a Cidade Proibida do Imperador Chin, o Palácio da Noite do guerreiro Sosuke e o Palácio dos Prazeres da Princesa Serpente.

## **MANDA**

Manda é o nome dado pelos hindus ao Sonhar, onde as emoções, desejos e sonhos são materializados, e acessados sempre que alguém começa a sonhar enquanto dorme. A liderança do local é feita pelo Rei dos Sonhos de Todas as Noites, ou Morpheus no Ocidente. Da mesma forma que no Ocidente, ele vive na região central entre seus irmãos Proebetus e Phantasus, além de possuir como companheiro um corvo. Quando visitado, o Rei pode também assumir a forma de uma gigantesca raposa negra. O Manda possui cinco Casas (chamadas coletivamente de Gogyou) de seres dos sonhos que lideram os outros seres: as Casas Chi, Kuuchuu, Hi, Mizu e Kinzoku. Uma forma de vida muito comum é a dos Baku, ou Devoradores de Sonhos: seres com a forma muito semelhante à de tapires, que absorvem os maus sonhos das pessoas.

## **Doriimukai**

Svapnavati é uma deusa hindu pacífica e serena, com várias virtudes conhecidas. Ela assume a forma perfeita de uma donzela, com uma única face e dois braços (diferente do que ocorre com a maioria dos outros deuses hindus). Ela costuma estar segurando um botão de lótus azul na mão esquerda, enquanto mantém sua mão direita sob o gesto da Generosidade Suprema. Seus cabelos negros são perfumados, ondulados e ornados com muitas jóias. Sobre seus ombros ela usa um cachecol de seda verde, enquanto usa uma saia curta com as cores do arco-íris. Ela usa uma tiara feita de pérolas entrelaçadas com uma linha abençoada.

Não sendo nem paradisiana e nem kotoamatsumikami, acredita-se que Svapnavati tenha surgido quando Vishnu sonhou pela primeira vez após chegar em Tengoku. Com o poder de seus sonhos, Vishnu permitiu a criação de Svapnavati a partir de sua imaginação. Com isto, esta nova deusa passou a vigiar os sonhos dos habitantes de Tengoku desde então, junto a Phantasus e Madeleine na região de Doriimukai.

## **Akumukai**

A Terra dos Pesadelos é habitada pelos Akumu-Grai, ou Devoradores de Pesadelos, que absorvem as boas sensações dos sonhos das pessoas, deixando somente os pesadelos. Estes seres, liderados por Enjouji Hibashira, o grande mestre da Casa de Hi, portador da invencível Espada do Dragão.

Os reinos de Akumukai e Doriimukai às vezes entram em guerra devido às tendências bélicas e destrutivas dos habitantes da Terra dos Pesadelos, que desejam eliminar de uma vez por todas Doriimukai, para um dia pensarem na possibilidade de enfrentarem em igualdade o poderoso Rei dos Sonhos de Todas as Noites. Proebetus pouco se importa com estas guerras, desde que não atrapalhem a integridade de Akumukai.

## **Registros Akáshicos**

Acessados através de um grande templo budista perdido no Nepal, os Registros armazenam todos os pensamentos, idéias e concepções importantes que todas as almas que já habitaram Ningenkai tiveram, e também todos os dados sobre as encarnações de cada alma. Este templo é protegido por uma poderosa irmandade de monges-guerreiros (possivelmente da Sociedade do Lótus Branco ou os Condutores da Roda da Vida) e seus Shishios. Mesmo que se passe por todos estes guardiões, o viajante do Manda precisa estar com pensamentos e intenções puras.

Quando acessa finalmente o poço de águas ondulantes chamado Akasha, o viajante estará inserido completamente em Manda, em uma região que tangencia também Tsukiokoku, e poderá acessar as informações ao agitar as águas de Akasha e conversar com a entidade personificada pelas águas.

## **TSUKIOKOKU**

Com outros nomes como Terra dos 8 Milhões de Sonhos ou Mundo Lunar, Tsukiokoku é o lugar de onde se originam todas as idéias dos seres racionais de Kyuukai, e também o depósito de todas as idéias destes seres racionais. Ao mesmo tempo em que regiões de Tsukiokoku surgem devido à Forma-Pensamento de locais diferentes de Kyuukai, regiões independentes também se originam lá.

Tão perigoso quanto qualquer outro plano espiritual, Tsukiokoku exige grande habilidade em viagens astrais e adaptação dos viajantes que se arriscam em Tsukiokoku.

## **Yu-Qing**

Quando os Kotoamatsumikami Pan-gu e Tao-te chegaram a Tengoku, Pan-gu logo foi dado como desaparecido, enquanto Tao-te criava os Mitsukai Ling-bao e Yuan-shi, rumando depois para Tai-Qing. Ling-bao criou Shang-Qing em Tengoku, ao mesmo tempo em que Yuan-shi preferiu retirar-se daquele plano repleto de poderosos deuses guerreiros que inevitavelmente um dia entrariam em guerra com Ling-bao. Assim, Yuan-shi viajou para Tsukiokoku e lá criou a região de Yu-Qing, o Império de Jade.

Como Shang-Qing é pouco acessado pelas almas dos terrestres mortos – sendo mais o lar dos deuses e Mitsukai taoístas (neste caso, deuses e Mitsukai referindo-se aos mesmos seres). A maior concentração de almas dirige-se ao Império de Jade, em Tsukiokoku.

O Império de Jade (também chamado de Céu da Pureza do Jade), portanto, é onde as almas são recrutadas, depois sendo transferidas para Shang-Qing. O palácio de Yuan-shi chama-se Da-luo-tian, e é guardado pelo invencível T'ien Lung Ling-guan. Yuan-shi (também chamado de Tian-bao-jun, ou Lorde da Jóia Celestial, ou mesmo “Venerável Celestial do Início Primordial”) não é mais o senhor de Yu-Qing há séculos, preferindo uma vida mais agitada: ele invade todos os Infernos conhecidos (entre eles o Inferno de Lúcifer, Jigoku, Halzalee e Wai-Shi), libertando almas de pessoas castigadas mais do que mereciam, ou presas nestes locais. Yuan-shi deixou como líder do Império de Jade seu

assistente Yu-huang, que assumiu o cargo de Imperador de Jade. O palácio Da-luo-tian parece-se mais um escritório municipal cheio de pessoas correndo de um lado para o outro com documentos, filas de atendimento e escritórios; é assim porque o Imperador de Jade trata a manutenção do império como algo burocrático.

## **Wai-Shi**

A região de Wai-Shi é liderada por um poderoso e cruel imperador conhecido como Lorde Shao, e possuía um poderoso exército de homens-serpente, centauros, homens-dragão de 4 braços e monstros horríveis com gigantescas lâminas de osso saídas de seus antebraços. Lorde Shao desejava dominar o Império de Jade e com ele ter acesso ao plano de Ningenkai, coisa que ainda busca com fervor. Por causa deste comportamento bélico de Lorde Shao é que, no início da Humanidade em Ningenkai, foi criado o torneio entre um representante de Wai-Shi enfrentando um representante de Ningenkai, a cada 200 anos.

Esta região é muito sombria, povoada por grandes Magos coletores de almas, Ninjas seguidores do Rei Yama Tarakudo e aliados ao Clã Lin Kuei. O torneio dos 200 anos se tornou popular em Wai-Shi, sendo que todas as vilas enviam pelo menos um guerreiro na esperança de derrotarem Lorde Shao e seu conselheiro, o Bruxo Tsung. Com isso, o torneio adquiriu proporções enormes, abrigando dezenas de guerreiros dos mais variados locais e origens, que buscam reinar sobre Wai-Shi.

## **Gandharvaloka**

Uma região ainda muito pequena ligada à Índia e a Katmaran, é considerada a moradia da maior parte dos Gandharvas existentes, que preferem viver em paz fora das políticas de Katmaran. Sendan Kendatsuba, o general dos Gandharvas, vive em Gandharvaloka, recebendo ordens diretamente dos 60 Marûts que lideram esta Casta katmaraniana. Esta região sobrevoa a região hindu de Tsukiokoku, como um reino cujo chão é formado por nuvens, relâmpagos e raios incessantes surgem no céu, sempre sem o barulho de trovões, com toda uma arquitetura que consiste em raios de sol solidificados, arco-íris e gotas de chuva sólidas e fixadas na atmosfera, sem nunca cair.

## **Império do Sol Nascente**

Região fantástica com a aparência de um arquipélago, protegida pelos Ninjas e Samurais, o equivalente mítico do Japão Feudal, com seus castelos de pedra, templos budistas, vilas de pescadores e florestas lendárias povoadas por animais falantes. Também possui diversas ilhotas habitadas por Tatsu e outras criaturas gigantescas

e monstruosas. Dizem que os Ninjas do Império do Sol Nascente não estão aliados a Tarakudo ou ao Clã Lin Kuei, sendo um sistema totalmente oposto aos conhecidos assassinos.

Entre os seres mais encontrados em Tsukiokoku, valem ser mencionados os Kitsune, Tanuki e Tatsu. Muitas pessoas que já viajaram ao Império do Sol Nascente afirmaram que as melhores espadas são confeccionadas nesta região, desde as mundanas às mais poderosas na magia. Possuir uma espada forjada pelos Shinma do Império do Sol Nascente é garantia de portar uma arma inquebrável, de fio perfeito e balanço harmonioso, de modo a tornar um espadachim alguém ainda mais perigoso.

UM CONTINENTE REPLETO DE MEDO, INCERTEZAS, ALIANÇAS FRÁGEIS E UMA SENSACÃO DE QUE O PIOR ESTÁ PARA CHEGAR. OS SERES QUE POSSUEM O PODER EM SUAS MÃOS NÃO PROVAM SE SÃO BENIGNOS OU MÁLIGNOS EM SUAS INTENÇÕES, SE ESTÃO DO LADO DOS HUMANOS OU EM SEU PRÓPRIO LADO. ESTE É O CENÁRIO DE DEZENAS DE CULTURAS MESCADAS, QUE BUSCAM UM PONTO COMUM, OU AO MENOS UMA CHANCE PARA PERCEBEREM ONDE A REAL AMEAÇA ESTÁ. ESTE É O CENÁRIO DE TREVAS DO ORIENTE.

NESTE NETBOOK, ESCRITO POR HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS, APRESENTA GRANDE PARTE DAS CRIATURAS SOBRENATURAIS QUE POVOAM O IMAGINÁRIO ORIENTAL, ALÉM DE DESCREVER O MODO COMO O ORIENTE ENXERGA A RODA DOS MUNDOS E SUAS DIVERSAS LOCALIDADES. UMA OPÇÃO ANTES DA CHEGADA DO TÃO AGUARDADO TREVAS ORIENTAIS.