



Samurais

By Leonardo Brandão Barleta (leonardo.barleta@bol.com.br)

História do Japão

Período Kamakura (1192-1333)

Yoritomo, do clã vencedor Minamoto, estabeleceu um governo militar, ou xogunato, em Kamakura. Isso significou o fim do antigo sistema monárquico e o início do exercício do poder pela classe dos samurais, baseada num sistema feudal. O shogun e sua administração, o bakufu, apesar de serem a autoridade mais forte do Japão, não constituíam o governo oficial do país: na teoria, a corte imperial de Kyoto desempenhava essa função. Durante grande parte do século XIII, o Japão viveu em relativa prosperidade. A população aumentou, os povoados começaram a crescer e alguns se converteram em cidades. Ampliou-se o comércio com a China, com aquisição de riquezas e novas idéias. O código de honra dos samurais, de uma simples série de lealdade feudais, transformou-se em vigoroso código moral, que se manteve nos séculos posteriores.

Durante a regência da família Hojo, houve duas invasões de mongóis procedentes da China, onde haviam

conquistado o poder. Em ambas (1274 e 1281), os mongóis foram derrotados pelos japoneses, com a ajuda de dois violentos e oportunos furacões. O kamikaze, ou "vento divino", fez os japoneses acreditarem que eram um povo protegido pelos deuses.

Shogunato Muromachi (1338-1573)

Em 1318, o príncipe Takaharu subiu ao trono imperial com o nome de Go-Daigo. Em 1333 retornou a Kyoto, fato conhecido como restauração Kemmu, e tentou recuperar o governo direto. Não obteve êxito, e a família Ashikaga estabeleceu um bakufu no distrito de Muromachi (Kyoto) com a mesma estrutura de seu predecessor de Kamakura. Nesse período surgiu uma nova classe de senhores feudais, os daimyos, de base camponesa. O Shogunato sofreu um progressivo enfraquecimento, que conduziu a uma sangrenta guerra civil, a guerra Onin (1467-1477) entre os partidos Kosokawa e Yamana. O confronto teve como consequência a extinção do poder político do bakufu. O Japão entrou, então, num período de desordem. O poder feudal dos daimyos predominou nessa época, conhecida como "país em guerra".

"País em guerra" e unificação

Os daimyos conquistaram um poder quase ilimitado em seus domínios e chegaram a cunhar moedas. Simultaneamente, muitos jovens se lançaram à busca de riquezas no litoral chinês. Os piratas japoneses levaram o terror aos litorais da China, Filipinas, Tailândia, Formosa, Indonésia, Malásia e Indochina. Os vikings do Oriente, como foram chamados, encontraram, no entanto, um poderoso rival nos navios portugueses, maiores e armados com canhões. Os missionários jesuítas espanhóis e portugueses obtiveram relativo êxito na imposição do catolicismo à classe aristocrática japonesa. A penetração européia favoreceu o comércio e familiarizou os japoneses com as armas de fogo, fato importante para uma sociedade militarista. Os mosquetes que o senhor de Tanegashima havia comprado de aventureiros portugueses em 1543 multiplicaram-se com surpreendente rapidez. Entre 1550 e 1560, um dos daimyos, o genial estrategista Oda Nobunaga, conseguiu dominar os demais e estabelecer um só estado.

Xogunato dos Tokugawa (1603-1867)

Com a morte de Hideyoshi, Ieyasu, do clã Tokugawa, ganhou a batalha de Sekigahara em 1600 e conseguiu a supremacia nacional. Em 1603 fundou o bakufu de Edo (Tokyo), mais conhecido como Shogunato dos Tokugawa, que durou até 1867. Uma das principais decisões do governo de Edo foi, em 1639, fechar o Japão à penetração estrangeira. A partir dessa data, somente foi permitida a entrada de navios chineses e holandeses previamente autorizados. Em consequência disso, a sociedade japonesa permaneceu isolada por mais de dois séculos. As características principais desse Shogunato foram: (1) a

auto-suficiência econômica; (2) o estrito controle da natalidade; (3) o triunfo do budismo zen entre os samurais; (4) o estabelecimento de uma disciplina feudal, em que os daimyos tinham grande quantidade de "fiéis guerreiros", os samurais, que os serviam em troca de dinheiro ou de outro tipo de mercadoria, mas nunca de terras; (5) o florescimento da literatura em língua vulgar (século de Osaka, 1650-1750); (6) a criação, ao lado do teatro tradicional nô, de um teatro vivo, meio cantado, meio falado, o kabuki.



Período Meiji (1868-1912)

Em 1868, os samurais de Satsuma, Choshu, Tosa e Saga suprimiram o Shogunato dos Tokugawa com o grito de "Sonno joi" (Reverenciad o imperador! Fora os bárbaros!). O imperador Mutsuhito, que havia subido ao trono em 1868, foi encarregado de pôr em prática a modernização da sociedade japonesa, que, entretanto, não perdeu seus valores tradicionais. As transformações socioeconômicas mais importantes foram a abolição do feudalismo, a igualdade de todos os japoneses e a introdução e desenvolvimento da grande indústria e do moderno sistema bancário. Do mesmo modo, organizou-se o ensino de acordo com os modelos europeus, foram impulsionados os sistemas de comunicação e transporte segundo a tecnologia ocidental, modernizou-se o sistema financeiro, promulgou-se em 1889 uma nova constituição que consagrou a monarquia hereditária e criaram-se um exército e uma marinha potentes e modernos. As guerras vitoriosas de 1894-

1895, contra a China, e de 1904-1905, contra a Rússia, elevaram o Japão à categoria de potência mundial.

Samurais

Guerreiros da época feudal do Japão, os samurais dominaram o país por quase 8 séculos (séc. VIII ao XIX), ocupando o mais alto status social porquanto existiu a ditadura militar nipônica denominada Shogunato. Pessoas treinadas desde pequenos para seguir o Bushido, o caminho do guerreiro.

Se numa classe guerreira qualquer a preocupação com o treinamento militar, que dirá para o samurai. Através das artes marciais, fortalecida tanto a sua técnica quanto o seu espírito. Mais do que acertar um alvo com sua flecha ou cortar algo com sua espada, um samurai sempre visava refinar seu espírito, com a autodisciplina e o autocontrole, para assim estar sempre preparado para as situações mais adversas possíveis.

Tal preocupação com o espírito que salvou as artes Samurai a se salvar de sua extinção na Restauração Meiji(época em que os samurais viraram burocratas a serviço do governo). O kenjutsu, arte da espada, foi substituído pelo kendo, uma luta mais leve usando os shinai, espadas de bambu. Mas ambos, o kenjutsu e kendo, continuam até hoje.

Katana, a alma samurai

A espada *Katana* era muito mais que uma arma, para um samurai, era a extensão de seu corpo de sua mente. Forjadas em seus detalhes cuidadosamente, desde a ponta, até a curvatura da lâmina era trabalhadas totalmente mão. Assim, os samurais virtuosos e honrados faziam de sua espada

uma filosofia de vida.

Para o samurai, a espada não era apenas um instrumento de matar pessoas, mas sim uma forma de fazer a justiça e ajudar as pessoas. A espada ultrapassava seu sentido material; simbolicamente, era como um instrumento capaz de "cortar" as impurezas da mente.

Além da *katana*, os samurais portavam um outras espada menor, o *Wakizashi*. Alguns a usavam para lugares menores, outros usavam-na simultaneamente com a *katana* dependendo do estilo de luta do samurai. Alguns carregavam um faca para emergências.

Bushido, o caminho do samurai

“A vida de alguém é limitado; a honra e o respeito duram para sempre”

O Bushido era um código de honra falado em que o samurais deveriam seguir. Seu maior princípio era buscar uma morte com dignidade. Um samurai jamais poderia se entregar e deveria estar sempre sempre preparado para a morte. Além disso, a honra do samurai, de seus antepassados e de seu senhor deveria ser preservado por ele.

Outros aspectos importantes é que um samurai jamais pode fugir de um luta. Mesmo apenas um samurai contra um exército de oponentes, ele não pode abandonar a luta. O samurai também deve estar sempre do lado da justiça e ter compaixão de eu sei inimigo derrotado ou mais fraco.

Lealdade, etiqueta, educação e noção de gratidão eram outras coisas que o Bushido pregava. Um samurai honrado deveria ser leal ao seu daimyo(senhor feudal), Shogun e Imperador.



Seppuku, em busca de honra

“Apenas vencendo o medo da morte, alguém pode descobrir o enigma da vida.”

Seppuku ou *Harakiri* é o suicídio de um samurai. Ele é feito para recuperar a honra pessoal caso ela fora perdida em alguma atitude indigna, evitar de ser seqüestrado em um campo de batalha ou por pura lealdade ao daimyo e acompanha-los eternamente.

Ele banhava-se para purificar seu corpo e a sua alma. Então pegava o wakizashi ou um punhal e enfiava do lado esquerdo do abdômen, cortando a região central do corpo e ao fim puxava a lâmina para cima. O seppuku era muito dolorido, mas o samurai não podia demonstrar dor ou medo.

Ao lado de suicida, ficava o kaishakunin portando um espada. Caso o samurai aparentasse não suportar mais a dor, o kaishakunin deve dar um golpe de misericórdia decepando sua cabeça. O kaishakunin deveria acertar o pescoço de forma que a cabeça ficasse pendendo, pois se a cabeça do samurai rolasse na frente de seus parentes que geralmente assistem a cerimônia era um imensa falta de respeito.

Personagens samurais



Os samurais são construídos como qualquer personagem do Sistema Daemon.

Possuem as mesma quantias de pontos e aprimoramentos para gastar. Os samurais, por sua conduta em termos gerais, tem um reputação boa com as pessoas normais.

O uso da espada é um pouco diferenciada do comum. Em vez de usar o tipo de espada, se leva em conta o seu estilo de luta. Cada técnica tem as suas vantagens e desvantagens perante outras. Cabe ao mestra aplicar bonificações e/ou penalizações. Todas elas são baseadas em DEX. Segue abaixo alguns estilos de kenjutsu:

Hyoho Niten Ichi Ryu

Hyoho Niten Ichi Ryu foi fundado na primeira metade do século XVII por Miyamoto Musashi (1584-1645). Essa técnica utiliza movimentos econômico, sem espalhafatoso ou movimentos inúteis. Os golpes são exatos, e a distância exata e sem desperdício movimento. O bokken utilizado em Niten Ichi Ryu é fino, afim de evitar excessivo cansaço dos golpes.

Esse técnica tem como princípio acertar o seu oponente sem deixar sua defesa desprotegida por isso usa a katana e o wakizashi simultaneamente. O samurai anula a defesa do oponente com a espada menor, assim abrindo caminho no lado oposto do oponente. Em ataques muito forte do oponente, o samurai tem maior chance de agüentar o ataque devido ao uso de ambas espadas

A maior falha dessa técnica, é que o samurai está desprotegido contra ataques de vários oponente simultaneamente. Outro defeito que, contra samurais com apenas uma espada pequena, fica difícil utilizar a técnica de ataque.

Kashima Shinden Jikishinkage Ryu

A Kashima Shinden é um técnica muito simples, criada por Matsumoto Bizenno-Kami Naokatsu, mas mesmo assim ela é muito útil. O lógica dela é você atingir o seu

oponente antes de acertar você. Isso exige muita agilidade e destreza de seus seguidores.

O samurai praticante desta técnica usa apenas o wakizashi, a espada menor. Ele aproveita de velocidade dessa espada para acertar o oponente. Quando o oponente ataca com a espada maior, o samurai pula em cima de seu adversário.

Kashima Shinto Ryu

Além de kenjutsu, esta técnica desenvolvida por Tsukahara Bokuden pode ser usada com dardos e lanças. Ela visa atingir locais em que armadura não cobre, assim, um golpe certo pode ser fatal para o oponente. Também serve para injuriar e/ou imobilizar o inimigo.

O oponente deixa as pernas afastadas e forma uma base sobre eles inclinando o tronco para baixo. Esse será uma base para os movimentos abertos com apenas uma espada, a katana. O samurai atinge as partes cuja a armadura não cobre, como as juntas fazendo seus golpes imobilizar o oponente ou até mata-lo.

Como os movimentos são abertos, as ataques ficam um pouco lerdos, sistematicamente, o oponente de quem usa a técnica ganha bonificações na defesa de acordo com a AGI e DEX do atacante. Na hora de defender, essa técnica não tem nenhuma penalização.

Ono-ha Itto Ryu

Técnica baseada em Itto Ryu, foi criada por Ono Jirouemon Tadaaki durante o período Edo. Não muito famosa, mas essa técnica já matou várias pessoas.

Essa técnica tem como base do conceito de defesa. O espadachim praticante deste estilo mantém a espada do adversário sempre “dominada” evitando que ele ataque. Ao menos vacila, espadachim dispara seu ataque contra o oponente.

Pessoas muito rápidas e habilidosas levam certa vantagem contra os praticantes do Ono-ha Itto pois deixa o samurai um pouco zozno, sem controle sobre a sua espada.

Novos Aprimoramentos

Grau Hierárquico

1 ponto: Você é um samurai ainda no começo de sua longa jornada. Tem uma boa reputação mas não tem nenhum poder de decisão política no clã ou Shogunato.

2 pontos: Samurai experiente, tem algum poder de decisão dentro do clã mas um poder quase nulo fora dele.

3 pontos: Mestre dentro do clã e pessoa influente em todo o Shogunato. É aconselhável o mestre não permitir que os personagens iniciais tenham esse aprimoramento.

4 pontos: Você é o próprio Shogun, o grande líder do Japão. Em todos os cantos do país, pessoas conhecem você. É aconselhável o mestre não permitir que os personagens iniciais tenham esse aprimoramento.



Dojo Aliado

2 pontos: Você é amigo de um mestre de um dojo de estilo qualquer. Sempre será

bem vindo ao dojo em quaisquer situações. Você só perderá esse aprimoramento se fizer algo contra seu amigo e o dojo dele.

Abençoado

3 pontos: Você tem uma sorte incrível. Qualquer tipo de desgraça tem 50% menos de chance de acontecer a você.

Vassalo

Você é o samurai responsável por um feudo e deve defendê-lo com sua vida. Apesar de ter o constante risco de morrer, sua morte será honrada, a verdadeira busca de um samurai. Além disso você tem todas as necessidades básicas de vida como comida e moradia enquanto está no feudo.

1 ponto: Você representa um feudo pequeno ou de médio porte

2 pontos: Você representa um grande feudo.

Novas Perícias

Obs. Para lutas com espada, ver *Personagens Samurais*.

Kyudo (DEX)

Manejo e cerimonial de tiro com arco longo. Além de arma de guerra, o arco era para o refinamento de espírito, já que a prática dá ao arqueiro um equilíbrio psicofísico.

Aikido (DEX)

Arte marcial que envolve lutas com mãos livres, espadas ou bastão usado para lutar com múltiplos oponentes. No entanto, a ideia de Aikido é um conflito sem destruição. Se quiser, o atacante não pode causar danos de saúde no seu oponente.

No campo espiritual, o Aikido busca profunda harmonia com a natureza com diversas formas de meditação e de respiração.

Karate (DEX)

O karate é uma luta desarma muito eficiente que usa socos e chutes. O dano de um soco é 1D3+bônus de força e de um chute é 1D6-2+bônus de força.

Artes Marciais (INT)

Esta perícia visa o conhecimento das artes marciais como um todo. Alguém que a possua pode dizer qual arte está sendo usado, qual estilo, principais movimentos, etc., sem NENHUM tipo de pesquisa. Coisas mais complexas devem ser



pesquisadas.

Armas

<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Iniciativa</i>
Wakizashi	1D6	-3
Katana	1D10	-4
No-Daí Chi	2D6+2	-7
Jô (Bastão)	1D6+2	-4
Shinai	1D3	-6
Bokken	1D6-1	-5

<i>Armaduras</i>	<i>IP</i>	<i>Penalidade</i>
Armadura Samurai	5	-2/-4
Armadura de Couro	1	-1/0
Armadura de Escamas	2	-1/-2

Glossário

Abaixo está um relação de palavras que possam ter causado dúvidas:

Bokken: espada de madeira semelhante a uma katana.

Shinai: espada de bambu usada em treinamentos.

Ryu: estilo, técnica de lutas.

Shogun: Líder militar do Japão feudal. Era quem realmente mandava. Liderava o Shogunato.

Daimyo: *Senhores feudais, susseranos*.

A questão da pronúncia é algo questionável. Em japonês, não há sílaba tônica, por isso não se deve colocar acentos nas palavras dessa origem, mas, em certos casos, violaria as regras do português. Fica a critério do mestre e dos jogadores.

Outra coisa que me deixou confuso foi a questão do emprego de -X e de -SH. As palavras são traduzidas de acordo com sua fonética, então não dá para saber ao certo o quais letras empregar pois ambos tem o mesmo som. Por isso será encontrado

palavras como Shogunato (Xogunato) em ambas as formas

Agradecimentos Finais

Gostaria de agradecer, primeiramente, a Editora Daemon cujo publicou o Sistema Daemon grátis em forma de net-book, assim possibilitando eu criar este suplemento. Também gostaria de agradecer aos diversos sites que encontrei conteúdo para montar este net-book. Os principais são: www.intitutoniten.com.br, www.koryu.com e www.osamurai.hpg.com.br.

Livro feito inteiramente por Leonardo Brandão Barleta. Cópia parcial ou total expressamente proibida sem autorização prévia. Copyright© 2002.