

OPERA Bushido

Índice

1) Introdução

- Sobre o Japão Medieval
- Sobre o OPERA

2) Japão Medieval

- Geografia
- Cronograma e História
- Elementos do Cenário
 - Sociedade
 - Códigos de Honra
 - Dinheiro
 - Religião e Crenças
 - Estrangeiros
 - Glossário

3) Regras Adicionais

- Características e Habilidades
- Novas Regras
- Manobras
- Estilos de Lutas

4) Personagens

- Samurais
- Ronins
- Monges
- Ninjas
- Bandoleiros

5) Equipamento

- Armas Brancas
- Arcos
- Armas de Fogo
- Armaduras

6) Aventura

7) Bibliografia

Capítulo I

Introdução

Sobre o Japão Medieval

Envolto em mistérios, mitos e grandes heróis, o Japão Medieval se apresenta como um dos mais fantásticos períodos de nossa história. Samurais, Ninjas, armas e artes marciais exóticas, demônios e magias são elementos desse cenário intrigante, que podem tornar uma aventura de RPG rica em detalhes e interpretação.

Mas o Japão Medieval apresenta outros elementos que podem fazer com inúmeras histórias possam surgir...

A divergência entre as famílias foi o maior motivador de intrigas, batalhas e mortes. Os Samurais se apresentavam como os oficiais da morte, enquanto os Ninjas como assassinos de elite. Mas havia lugar para todos nessa sociedade, eles pois as famílias faziam acordos, quebravam acordos e sempre faziam aliados e inimigos com muita facilidade.

A arte da guerra é tratada como uma ciência, e o combate um meio de vida, um caminho para a iluminação espiritual. A morte não é encarada como um fim, mas sim como uma das possíveis conseqüências da prática da arte do combate.

Sobre o OPERA

O OPERA (Observadores Perdidos Em Realidades Alternativas) é um sistema completo de RPG, possuindo regras para os mais diversos tipos de cenários com diferentes graus de realismo. O sistema começou a ser desenvolvido em 1993 e continua em desenvolvimento até hoje, recebendo a contribuição de colaboradores de todo o Brasil.

Capítulo II

Japão Medieval

Geografia



História

Introdução

Devido ao isolamento geográfico do arquipélago japonês, o Japão tem características que diferem muito dos seus vizinhos asiáticos. À distância com o resto do continente contribuiu muito para a formação de uma identidade nacional e cultura nativa.

O Japão, desde o início dos tempos, sempre teve a peculiaridade de absorver o máximo detalhes das culturas alheias com quem teve contato sem nunca substituir seus próprios valores e conceitos. Um exemplo clássico é a escrita chinesa, ou a industrialização na era Meiji.

O povo japonês sempre mostrou uma capacidade muito grande de lidar com situações adversas. Podemos, talvez, atribuir isso ao clima e relevo extremamente hostis da região. As grandes tragédias naturais que perseguem o povo japonês desde suas raízes. Maremotos, vulcões e terremotos são exemplos clássicos disso. Ainda há a escassez de terras cultiváveis que somam, ao todo, no máximo 20% do território japonês. Essas dificuldades sem dúvida influenciaram a mentalidade do povo nipônico.

Pré-História

Há muitas incertezas a respeito do povoamento do Japão e da origem de seu povo. Pesquisas afirmam que a raça japonesa seria uma miscigenação de várias raças como mongóis amarelos, brancos vindos do norte e morenos da Polinésia. Hoje temos uma população étnica praticamente homogênea e de traços bem particulares, assim como uma cultura nativa. O povoamento do arquipélago cria algumas controvérsias entre os arqueólogos que dividem duas teorias principais. Alguns afirmam que o Japão tenha sido povoado a cerca de cem mil anos atrás quando o arquipélago ainda fazia parte da Ásia. Outros afirmam que esse povoamento deu-se a cerca de dez a trinta mil anos atrás através de estreitos

entre Japão e Coreia. Uma coisa é certa, a origem do povo japonês não é a China, a língua, religião e governo diferiam em pontos muito básicos quando esses dois povos se encontraram pela primeira vez, mostrando assim não haver raízes chinesas no Japão. Esse povo viveu caçando e colhendo no período da pedra lascada. Podemos afirmar isso pelos instrumentos e fósseis encontrados naquela região.

O Japão passou por alguns períodos na sua pré-história:

- Pré-Cerâmico (Anterior a 10 mil anos atrás.)
- Período Jomon (Volta de 8 mil a 300 aC) – Período caracterizado pela fabricação de utensílios de pedra refinados, desenvolvimento de técnicas avançadas para a caça (arco e flecha) e a produção de recipientes de barro para estocar e cozinhar alimentos. Esses recipientes eram conhecidos como cerâmica Jomon, que deu o nome ao período.
- Período Yayoi (300 aC a 300 dC) – Nesse período foram introduzidas no Japão a agricultura (principalmente arroz) e as técnicas com metais. O nome desse período também é dado pelo nome da cerâmica utilizado e a cultura vigente na época.

A pré-história japonesa é um tanto quanto longa se comparado aos seus vizinhos asiáticos. Ela só teve fim no século VI, quando, através de contatos culturais com a Coreia, chega ao país a escrita chinesa dos ideogramas (kanji), o budismo e o confucionismo que exerceram uma forte influência ao povo japonês e dura até os dias de hoje.

Pré-História

Pontos obscuros e incertezas cercam o povoamento do Japão e a origem de seu povo. Os estudos e pesquisas mais recentes indicam que o povo japonês resulta da miscigenação de diversas raças, como amarelos mongóis, brancos vindo do norte, morenos da Polinésia e outros. No decorrer dos milênios, a miscigenação se completa, apresentando uma população étnica praticamente homogênea, assim como uma cultura nativa.

Quanto ao povoamento, há controvérsias. Alguns arqueólogos afirmam que o Japão foi habitado pela primeira vez há cerca de cem mil anos atrás, quando ainda era uma parte de terra da Ásia. Outros garantem que o povoamento se deu por volta de dez a trinta mil anos atrás, através de estreitos com a Coreia e áreas próximas.

Ao contrário do que muita gente pensa, a origem do povo japonês não é a China. A língua, o governo e as crenças religiosas diferiam em pontos básicos quando estes dois países se encontraram pela primeira vez, o que prova a anulação dessa teoria.

Fósseis humanos e instrumentos de pedras desenterrados daquela época revelam como este povo antigo viveu caçando e colhendo na idade da pedra lascada. O período anterior a dez mil anos atrás é conhecido por pré-cerâmico. O período Jomon (por volta de 8.000 a 300 a.C) é caracterizado pela fabricação de utensílios de pedra refinados, desenvolvimento de técnicas de caça avançadas (uso do arco e flecha) e a produção de recipientes de barro para guardar comida e cozinhar, conhecidos por cerâmica Jomon, que deu nome ao período. Por volta de 300 a.C a agricultura (principalmente a plantação de arroz) e as técnicas com metais foram introduzidas do continente asiático. Este período, por volta de 300 a.C a 300 d.C é chamado de Yayoi devido ao nome da técnica de cerâmica usada na época e à cultura então vigente.

A pré-história japonesa durou muito tempo em relação à seus vizinhos asiáticos; só terminou no século VI quando, através de contatos culturais com a Coreia, chega ao país a escrita chinesa de ideogramas (kanji), o budismo e confucionismo, que exerceram duradoura influência no povo nipônico, que dura até hoje.

Período Antigo (250-710)

O relevo acidentado e variado dividiu o país, desde o início, em numerosas pequenas localidades regionais, com dialetos e características próprias.

Por volta de 250 d.C., cavaleiros vindos da Mongólia invadiram o Japão, e não demoraram em assumir o controle do país, tornando-se então a aristocracia. Uma das famílias de nobres, sobrepondo-se sobre as demais, afirmou pertencer a uma origem divina para se firmar no poder. O primeiro membro da família teria sido neto de Amaterasu, a deusa do sol, segundo a mitologia japonesa.

Descendente dessa família, Jimmu Tenno, foi o lendário primeiro imperador do Japão. Estabeleceu a dinastia Yamato e, gradualmente, reuniu todas as pequenas localidades em um único Estado.

A classe dominante japonesa do início do Estado Yamato é formada por proprietários de terras que formam clãs, chamados de uji. Cada uji era formado por elementos de um mesmo ancestral em comum, e possuía uma população trabalhadora formada por diversos grupos profissionais, especializados em determinadas tarefas. Cada grupo profissional recebe o nome de "be". O maior deles era o grupo que cultivava arroz, chamado de tabe ou tanabe. Além desse havia o grupo dos pescadores (ukaibe), tecelões (hatoribe) e arqueiros (yugebe) entre outros.

Os uji lutavam entre si e faziam alianças mediante casamentos, ao que tudo indica. Recebiam títulos, de acordo com sua função no estado Yamato, chamados de kabane. Por causa disso, alguns estudiosos chamam o regime governamental da época de uji-kabane.

Imensos túmulos construídos em áreas próximas a Yamato refletem o tamanho do poder da dinastia. Alguns deles tem áreas tão grandes quanto aquelas das pirâmides do Egito.

A adoção do termo "tenno" (imperador) pelos governantes data do início do século VII. O príncipe Shotoku Taishi, que governava por sua tia, Imperatriz Suiko, restringiu o poder dos grandes ujis e decretou uma série de normas no ano de 604. Trata-se da primeira constituição do Japão, composta por 17 artigos, com o objetivo de fortalecer a unificação do Estado.

Com a morte de Shotoku, em 622, teve início um período de guerras civis. A era que vai de 593 a 628 é conhecido como período Asuka. Os conflitos terminam quando, em 645, o poderoso clã Soga é aniquilado pelos seus adversários,

A organização centralizada do estado, proposta por Shotoku, reflete-se novamente na reforma Taika de 645, empreendida pelo imperador Kotoku. Estabeleceu-se o sistema de governo então vigente na China, dinastia dos Tang: todas as terras e a população ficariam sujeitas ao governo central, a monarquia absoluta, e todos os camponeses seriam obrigados a pagar impostos.

Período Nara (710-787)

Esse período caracteriza-se sobretudo pela grande influência civilizadora da China, e marca o auge do poder do estado burocrático. No ano 710, os japoneses construíram uma nova cidade; uma cópia de Changan, a capital da dinastia chinesa de Tang. A capital imperial transferiu-se de Asuka para a Nara, a nova cidade.

Durante este período, devido ao apoio do governo e do imperador Shomu, o Budismo prosperou e a cultura chinesa se difundiu e foi amplamente assimilada pelos japoneses. A escrita chinesa (kanji) foi adaptada à língua nipônica, e já era muito usada. Muitos templos foram construídos nessa época; verdadeiros exemplos da bela arquitetura e estilo refinado oriental. A arte estava em evidência, assim como a literatura.

O regime uji-kabane (de clãs e grande proprietários) entra em decadência, e em seu lugar estabelece-se o regime Ritsuriô: ritsu tem o sentido de código penal, e riô os códigos administrativo e civil.

Período Heian (794-1192)

Devido à crescente influência dos monges budistas no governo, o imperador Kammu resolve romper de vez os laços entre o governo e o Budismo. A capital é transferida novamente, de Nara para Heian, que posteriormente vem a ser chamada de Kyoto.

Na fase inicial do período Heian, surgem os saburais, ou servidores do palácio. A estes funcionários eram dados serviços de caráter civil e, posteriormente, militar. Historiadores afirmam que aí se encontra uma das origens dos samurais, embora ainda não constituíssem uma classe.

Durante esse período, o país atravessa um período de longa paz. Com exceção da região de Honshu, ainda não pacificada, praticamente não existia a necessidade de força militar para estabelecimento da ordem. Enquanto isso, o Budismo aos poucos se difundiu no país, conquistando também a classe dos aristocratas.

Sob o comando do clã Fujiwara, durante o século X o Japão experimenta rápido desenvolvimento de sua cultura nativa. É criado o sistema silabário de escrita japonês (kana), composto por 46 signos básicos. Assim, os japoneses não necessitariam mais do complexo sistema de escrita chinês, criando uma literatura ágil e original. Escrito por Murasaki Shikibu nesse período, O Conto de Genji (Genji Monogatari) é considerado a primeira novela do mundo.

Já na metade desse período, a execução normal da administração local tornou-se cada vez mais difícil, devido ao descaso dos nobres da corte com as províncias e assuntos administrativos em geral.

Não podendo confiar no governo central para seu apoio, as famílias provinciais mais poderosas fortaleciam seu poder militar com camponeses, que eram recrutados como guerreiros, para prover as necessidades de segurança e policiais. Essa transferência do poder militar, do governo central às várias províncias, proporcionou um grande desenvolvimento da classe guerreira provincial nos séculos X e XI, que viria a tornar-se, posteriormente, a classe dos samurais.

Em 939 a corte se alarma com a notícia de que Taira Masakado, líder guerreiro e chefe do clã dos Taira (ou Heike), havia conquistado à força das armas oito províncias e se proclamado o novo imperador do Japão. Para deter a revolta do clã dos Taira, o governo envia o general Fujiwara Tadafumi no comando de um poderoso exército. Entretanto, ele é morto e suas forças recebem várias baixas, devido aos líderes locais que simpatizavam com a atuação dos Taira.

Paralelamente a tudo isso, ascendia também o clã dos Minamoto (ou Genji), descendente de certa linhagem imperial, promovendo campanhas de conquista ao norte de Honshu. As famílias Fujiwara, da aristocracia tradicional, e os clãs Taira e Minamoto, representando a nova classe, dominam então o cenário histórico durante séculos, que é marcado por sucessivos confrontos armados entre os séculos XI e XII, período em que o samurai passa a assumir importante papel na história do Japão.

Nos distúrbios de Hogen (1156) e Heiji (1159), os Taira vencem os Minamoto e conquistam o poder, sob o comando de Taira Kiyomori. Kiyomori foi o primeiro samurai a ocupar posição de liderança no governo.

Praticando arbitrariedades e abusando do poder, o governo Taira logo se tornou odiado por todos. Assim, sua ascensão não durou mais do que duas décadas. Nesse meio tempo o clã Minamoto se recuperava e juntava forças. Até que estourou a última guerra civil do período, que durou cinco anos, e terminou na famosa batalha naval de Dannou, no ano 1185. Nesse choque o clã Taira é derrotado, com a morte de todos os seus principais líderes. Sobe ao poder Minamoto Yoritomo, marcando o final do período.

Período Kamakura (1192-1333)

Após a derrota do clã Taira, Minamoto Yoritomo, é nomeado xogun (ditador militar) pelo imperador. Assim, a Corte imperial passou a ter apenas um poder virtual. Na prática, os verdadeiros detentores do poder passaram a ser os samurais, através do regime militar conhecido por xogunato, ou bakufu.

O primeiro xogunato, inaugurado por Minamoto Yoritomo, ficou conhecido como Kamakura Bakufu. Isso porque a sede administrativa foi transferida novamente, desta vez para Kamakura, uma vila litoral ao leste do Japão.

O xogun passou a ter o poder de nomear os seus próprios vassalos para administradores (jito) e protetores das províncias (shugo). Nesse período, inicia-se o chamado feudalismo japonês. Os administradores e protetores de províncias nomeados pelo xogun posteriormente ficam conhecidos por daimyô, ou senhores feudais.

Assim, o xogunato caracteriza-se por uma forma de governo baseada nas regras de conduta dos samurais. O bushidô, o caminho do guerreiro, ou código de ética dos samurais, começa a ser formado nesse período. A noção de lealdade já é bem evidente, tanto a lealdade ao xogun, quanto aos senhores feudais (daymiô). Os samurais passam a ser os guardiões do novo regime, exercendo tanto funções civis, como a cobrança de impostos dos camponeses, como militares e de proteção.

A linhagem direta dos Minamoto acaba com a morte de Yoritomo e posteriormente de seus dois filhos. O poder efetivo passa então para a regência do clã Hojo.

Em 1232, Hojo Yasutoki proclama a primeira legislação samuraica, composta por 51 artigos. Goseibai Shikimoku, como ficou conhecida, foi o primeiro código de leis feudais do país. Durante esse período o Japão vivenciou relativa prosperidade e crescimento econômico. A população cresceu, e novas cidades surgiram. Novas técnicas agrícolas foram adotadas pelos camponeses, aumentando a produção. O excedente era comercializado com a China, assim como vários outros produtos manufaturados e novas culturas (como a soja e o chá).

Junto com a ampliação do comércio com a China, foram assimilados novos aspectos culturais, tais quais o consumo do chá e o Zen Budismo. Esse último foi amplamente aceito pela classe dos samurais, pois não dependia de rituais e era considerado um instrumento para o aperfeiçoamento pessoal.

No ano de 1220, não muito longe dali, ascendia no poder um dos maiores conquistadores do mundo. Trata-se de Genghis Khan, rei da Mongólia, que em pouco tempo conquista toda a China pela força das armas e de seu afiado senso de estratégia militar. As forças de seu exército estendem-se desde a Coreia até a Europa Oriental, dominando quase todo o continente asiático.

Kublai Khan, neto de Genghis Khan decide, em ousada manobra, conquistar todo o território do Japão para ampliar os seus domínios, acreditando ser um país rico em recursos naturais. Em 1274, Kublai envia um exército de 40 mil homens à baía de Hakata. Os samurais lutam com extrema bravura em defesa do território nacional, mas, assim mesmo, a superioridade numérica e bélica dos mongóis supera a defesa dos japoneses. Foi então que aconteceu o imprevisível: durante uma noite de descanso dos mongóis, um poderoso furacão afunda várias de suas embarcações, causando grandes baixas ao exército. Os samurais então aproveitam a oportunidade para expulsar de vez os invasores.

Após a primeira tentativa de invasão de Kublai Khan, o xogunato arma suas defesas e se prepara para um futuro ataque, que não demorou em chegar. Em 1281 os exércitos mongóis invadem novamente o Japão, desta vez contando com um exército de mais de 140 mil homens, desembarcando no litoral de Hakata. Os combates duram cerca de dois meses quando, milagrosamente, um violento tufão varre o litoral de Kyushu, forçando os navios de Kublai Khan a se retirarem com o que sobrou da esquadra.

Assim, o Japão por duas vezes derrotou a Mongólia, inimigo superior em número e armamento, com seus valentes guerreiros samurais e contando com a ajuda da fúria da natureza. Os tufões vitais para a vitória japonesa ficaram conhecidos por "kamikaze", ou vento divino, e fizeram os japoneses acreditarem que eram protegidos pelos deuses. Além disso, a vitória sobre os mongóis foi muito importante para o surgimento de um forte sentimento nacionalista.

Entretanto, devido aos grandes gastos com a defesa do país, o xogunato foi incapaz de recompensar devidamente os guerreiros que lutaram contra os inimigos. Isso porque os conflitos foram travados no próprio território, não havendo espólios de guerras a serem distribuídos. Dessa forma, o Kamakura Bakufu acabou por perder a confiança dos samurais.

Período Muromachi (1338-1573)

Com o governo de Kamakura em decadência, não faltaram inimigos desejosos de novos soberanos. O imperador Godaigo então, com a ajuda da classe guerreira, planeja sucessivos golpes para retomar o poder. Após muitos conflitos e tentativas fracassadas, finalmente no ano 1333 obtém êxito. A família Hojo e todos os seus familiares e vassalos morrem em guerras ou praticando o harakiri, ao constatarem a derrota. Esse episódio fica conhecido com Restauração de Kemmu.

Ao subir ao poder, o imperador vai contra a corrente histórica da evolução: tenta restaurar o antigo regime imperial, Ritsuriô, que já havia sido descartado e superado. Além disso, na premiação dos vassalos que o ajudaram a derrotar o xogunato, Godaigo comete visíveis injustiças, como tomar propriedades de outros samurais.

Nessa situação, o líder samurai Ashikaga Takauji vira-se contra o imperador e força-o a escapar para Yoshino, sul de Kyoto. Takauji estabelece um novo imperador e usa o seu poder para, em 1338, se nomear o novo xogun. A base do xogunato Muramachi ou Ashikaga foi estabelecida em Kyoto.

Assim as duas Cortes, a de Yoshino no Sul e a de Kyoto no Norte, se hostilizam violentamente, com conflitos armados por 57 anos. Durante o governo de Ashikaga Yoshimitsu (1368-1408), Gokameyama, o então imperador de Yoshino, é forçado a ceder o poder à Corte do Norte em 1393. Dessa forma acaba a rivalidade entre as duas facções e completa-se a organização do xogunato dos Ashikaga. O xogunato passa então a atuar como o governo central. Entretanto, o poder efetivo restringiu-se mais às províncias centrais, perdendo a influência com o passar do tempo.

A economia desse período, bem como o cultivo da soja e do chá, desenvolve-se bastante. Novas técnicas agrícolas aumentam a produtividade e o comércio se expande. Isso provoca o desenvolvimento de mercados, cidades e novas classes sociais. No decorrer da Guerra das Duas Cortes, os antigos governadores militares (shugo) evoluem e transformam-se em poderosos líderes guerreiros locais. Esses chefes ficam conhecidos por daymiô, que ao pé da letra significa "grande proprietário", ou simplesmente senhor feudal. Os daymiô passam a contratar guerreiros locais para a formação de seus próprios exércitos. Esses samurais tornam-se vassalos dos senhores feudais, tendo que servi-los em troca de pagamentos e proteção.

A liberdade que o governo central deu aos senhores feudais os fez tornarem-se autônomos e verdadeiros reis em seus territórios, embora que teoricamente subordinados ao xogun. Dessa forma,

passam a disputar territórios entre si. Os mais ambiciosos e habilidosos passam a controlar diversas províncias, causando por consequência a redução do poder do xogunato.

Com a crescente decadência do poder central, e o desinteresse do oitavo xogun pela política, irrompe a chamada Rebelião de Onin em 1467, marcando o começo do período das sangrentas guerras interfeudais. Os secretários de Estado Hosokawa e Yamana, que já se desentendiam, recorrem às armas pela supremacia do poder. As duas facções contam com samurais do próprio xogunato e camponeses contratados para juntar-se às forças. Em lugar de uma recompensa, estes ganhavam o direito de incendiar e pilhar cidades. O palco do conflito foi Kyoto, a capital, que em poucos anos encontra-se completamente destruída e em ruínas.

Assim estava estabelecido o caos, e a lei do mais forte. Traições tornavam-se comuns até mesmo entre senhores e vassalos, baixando em muito a moral dos samurais. Camponeses organizavam revoltas contra o xogun, que agora não passava de um simples daimyo. Com a descentralização do feudalismo nipônico é destruída a antiga ordem, e iniciada uma época de conflitos, riscos e incertezas. A Guerra de Onin durou mais de cem anos, com sucessivas tentativas de poderosos daimyo em reunificar o território nipônico, que passou a ser, então, um conjunto de províncias autônomas.

Apesar dos incessantes conflitos que caracterizaram essa época, a arte japonesa desenvolveu-se bastante. O estilo arquitetônico, as pinturas (particularmente influenciadas pelo Zen-budismo), poesias e canções dessa época remontam significativo florescimento cultural. A cerimônia do chá (Chanoyu) e a arte de arranjar flores (Ikebana) desenvolveram-se bastante nessa época. O teatro é sofisticado com o surgimento do dramático Nô e Kyogen (intervalos cômicos destinados a aliviar a tensão do Nô). Juntos com o Kabuki, surgido posteriormente, o Nô e o Kyogen são as formas teatrais mais representativas do Japão, ainda nos dias de hoje.

Em 1543, pela primeira vez o Japão tem contato com o mundo ocidental. Um navio português desembarca na ilha de Tanegashima, no sul do Japão. Com ele vinham centenas de mosquetes, as primeiras armas de fogo a serem introduzidas no Japão. No começo os samurais desprezaram tais armas, pois foram consideradas uma tática covarde: não era mais necessário o combate corpo-a-corpo para se derrotar o inimigo. Com o tempo, entretanto, a tecnologia supera a tradição e as armas passam a ser fabricadas em diversos pontos do país. Em 1549, o jesuíta Francisco Xavier introduz o Cristianismo no Japão. O Catolicismo obtém relativo êxito no oeste do Japão, e junto com ele o comércio com países europeus. Como os portugueses e demais europeus que chegaram ao Japão não tinham os mesmos hábitos higiênicos dos nipônicos, como o hábito de tomar banho, possuíam aparência estranha e sempre desembarcavam ao sul do país, ficaram conhecidos como "Bárbaros do Sul"(Nanbanjin).

Período Azuchi-Momoyama (1573-1603)

Com a influência do xogunato reduzida a praticamente nada, muitas foram as tentativas fracassadas de poderosos daimyo em unificar o Japão sobre o próprio poder. O perspicaz general Oda Nobunaga foi o primeiro a obter sucesso.

Nobunaga conseguiu o controle da província de Owari em 1559. Localizado estrategicamente, consegue tomar a capital sob seu poder em 1568, acabando de vez com os últimos vestígios do enfraquecido xogunato Muromachi e restaurando o poder da corte imperial sob seu próprio apoio.

Estabelecido em Kyoto continua a eliminar os seus adversários. Entre eles estavam algumas facções budistas militares, especialmente a seita Ikko, que havia se tornado poderosa em diversas províncias. Nobunaga então destrói completamente o monastério Enryakuji, próximo a Kyoto, em 1571, e continua lutando contra a seita Ikko até 1580.

Nos conflitos contra o clã Takeda, um de seus principais rivais, Nobunaga triunfou empregando a nova tecnologia dos mosquetes. Durante a batalha de Nagashino, em 1575, seus exércitos venceram uma poderosa cavalaria samurai empregando armas de fogo, destruindo por completo o clã Takeda.

Em 1582, Oda Nobunaga é assassinado por um de seus próprios vassalos, Akechi, que aproveita a situação para tomar o castelo Azuchi. Após isso o general Toyotomi Hideyoshi, que lutava por Nobunaga, age rapidamente e derrota Akechi, assumindo o controle. Hideyoshi então continua os esforços de Nobunaga pela unificação. Conquista as províncias do norte e Shikoku em 1583, e Kyushu em 1587. Finalmente, em 1590, derrota a família Hojo e reúne todo o Japão sob o seu controle.

Para não perder mais o poder, Hideyoshi adotou uma série de medidas. Destruiu vários castelos, construídos durante o período das guerras civis. Estabeleceu uma clara distinção entre os samurais e as demais classes, proibindo-os de trabalharem como lavradores. Em 1588 confiscou todas as armas dos camponeses e de instituições religiosas, na chamada "Caça às Espadas". Em 1590 faz um

levantamento das propriedades dos senhores feudais em função da produtividade de arroz. No mesmo ano recenseou a população e concluiu as obras do seu castelo em Osaka.

Após a unificação o Japão torna-se um país muito mais pacífico, acabando por fim as guerras interfeudais. Há um aumento na concentração da população nas cidades, o que serve para aumentar o comércio e a cultura urbana.

Empolgado com o sucesso na unificação do país, Hideyoshi por duas vezes tenta conquistar a Coreia. Contudo, as duas tentativas fracassam. Em 1598 as forças japonesas deixam a Coreia. Nesse mesmo ano, Toyotomi Hideyoshi morre.

Período Edo (1603-1868)

Tokugawa Ieyasu, um dos mais inteligentes partidários de Nobunaga, tornou-se o homem mais poderoso do Japão após a morte de Hideyoshi em 1598. Contra as suas próprias promessas, ele virou-se contra o herdeiro de Hideyoshi, o jovem Hideyori, para tornar-se o centro do poder do país.

Na batalha de Sekigahara, em 1600, Tokugawa Ieyasu derrota os seguidores de Hideyori e alguns outros rivais, ganhando assim o total controle do Japão. Em 1603 foi nomeado pelo imperador o novo xogun, estabelecendo o seu governo na crescente cidade Edo, atual Tóquio.

A sociedade foi por ele rigidamente dividida em quatro classes: samurais, camponeses, artesões e comerciantes. Aos membros dessas classes, não era permitida a troca de status social. O rude sistema de administração dos samurais adquire notável desenvolvimento e eficiência, e marca o auge do feudalismo japonês. Ieyasu distribui os feudos obtidos na unificação entre os seus mais fiéis vassalos. Entretanto, os novos daimyo agora passam a ser atrelados ao governo central. Esse novo sistema manteve o poder nas mãos dos Tokugawa por mais de 250 anos, em um período bem mais tranqüilo que os anteriores, sem mais guerras interfeudais, que ficou conhecido também por "A Idade da Paz Ininterrupta".

Após a destruição do clã Toyotomi e a captura do castelo de Osaka em 1615, Ieyasu e seus sucessores praticamente não tiveram mais rivais. Assim, os samurais passaram a se dedicar não somente ao treinamento marcial, mas também à filosofia, literatura, caligrafia e cerimônia do chá. Nesta época de paz destacou-se o samurai Miyamoto Musashi; um guerreiro de grande disciplina e praticantes do Zenbudismo.

Em 1614, Ieyasu força a perseguição ao Cristianismo. Isso porque com o crescente avanço da religião Católica entre os japoneses (inclusive daimyo), o governo começa a temer que os convertidos passem a apresentar uma ameaça à ordem. Soma-se a isso a influência da Holanda, que estabelecia comércio com o Japão e era protestante, e o conflito com as outras religiões já existentes.

Em 1633 o governo exige que todos os japoneses renunciem ao Cristianismo, e para isso proíbe a entrada de jesuítas e navios portugueses ao Japão, assim como a saída de japoneses ao exterior. O xogunato passou a acreditar que as atividades missionárias dos jesuítas dissimulavam uma conquista política. Dessa forma, em 1639 a já iniciada política de isolamento se completa: agora apenas o comércio com a Holanda e China é mantido, através do porto de Nagasaki. Este passa a ser o único contato do Japão com o mundo exterior.

Apesar do isolamento, o comércio e a agricultura não param de crescer. Especialmente na era Genroku (1688-1703), em que a cultura popular floresce. O desenvolvimento comercial fez com que o poder econômico da classe mercantil ultrapassasse até o da classe dos samurais. A partir daí surgiu o peculiar teatro kabuki, o mais popular do Japão, como forma de protesto dos mercadores contra as classes dominantes. Paralelamente ao surgimento dessa nova modalidade teatral, a arte da pintura em madeira, conhecida por ukiyo-e, também se destaca nesta época.

Em 1760 o banimento da literatura estrangeira é cancelado, e diversos ensinamentos são importados da China e da Holanda. Nessa época os escolares passam a estudar ciências ocidentais, tais quais a medicina e a astronomia, através da língua holandesa.

Na segunda metade do século XVIII o xogunato constatou que cada vez mais os seus rendimentos, baseados em tarifas sobre a produtividade do arroz, eram insuficientes para cobrir todas as despesas. Para resolver este problema o governo aumentou as taxas de impostos sobre os camponeses, o que provocou diversas rebeliões. Assim começou a surgir entre o povo o desejo de uma reforma política.

Quase simultaneamente, surgiam novas pressões exteriores à abertura do Japão ao mundo ocidental. Mais precisamente no final do século XVIII, quando a Rússia tentou estabelecer contatos

comerciais com o Japão sem sucesso. Finalmente, em 1853 os Estados Unidos forçam o governo Tokugawa a abrir um limitado número de portos para o comércio internacional.

Devido a diversos fatores, dentro e fora do país, o xogunato dos Tokugawa por fim reconheceu que a abertura do Japão era inevitável; o seu adiamento só traria mais problemas. Com a Revolução Industrial do Ocidente, apenas uma radical mudança na política interna faria com que o país pudesse se igualar em poder aos ocidentais. Isso fez com que o Japão estabelecesse tratados de amizade com os Estados Unidos e outros países ocidentais, para logo começar a comerciar com eles.

Nessa época surgiram em todo o país várias críticas ao governo central, que supostamente estaria se rendendo à força militar estrangeira. Apesar disso, na grande tensão política em que o país se encontrava, o xogunato, os daimyo e os samurais preferiram evitar uma nova guerra civil e uniram-se sob a autoridade da corte imperial para assegurar a ordem e unificação do Estado.

Da Era Sengoku até a Era de Edo

A era Sengoku, ou era das guerras civis, foi marcado por grandes mudanças no cenário político japonês. Oda Nobunaga servia na província de Owari quando derrotou o vizinho Imakawa Yoshitomo, fazendo crescer seu feudo. Em tempos anteriores os bushi haviam tomado terras pertencentes ao trono e sob o controle direto do shogun Ashikaga Yoshiteru, e conhecendo a boa fama de estrategista de Nobunaga o shogun requisitou seus serviços durante alguns anos para restabelecer seus domínios.

Porém na metrópole o próprio shogun foi assassinado e seu irmão Yoshiaki pediu auxílio a Nobunaga para dominar a situação. Este decididamente dirigiu-se a Kyoto (ainda a capital do reino na época) com seus exércitos forçando a posse de Yoshiaki e firmando sua própria posição de poder. Sem perda de tempo iniciou as obras de reparação do palácio imperial que, em função da guerra e de assuntos mais importantes para o bafuku (outra palavra para shogunato) encontrava-se em total estado de abandono.

Interessou-se pessoalmente pelo trabalho de reconstrução e em pouco mais de dois anos as obras estavam concluídas. Nobunaga continuou a favorecer a coroa contribuindo para as despesas da corte e reconquistando as terras dos nobres ora usurpadas. De início Yoshioki confiou totalmente em Nobunaga mas vendo seu prestígio crescer e seu poder aumentar sobretudo por suas boas relações com a corte dos kuges decidiu eliminar o general temendo que este quisesse tomar seu lugar e estabelecer outro shogunato. Com o apoio da corte a tentativa foi fracassada e Yoshiaki foi expulso de Kyoto no 1o ano da era Tenshō (1573). Assim acabava o bafuku Ashikaga depois de 240 anos de governo iniciado por Ashikaga Takauji.

Com a tarefa de reunificar o país por cumprir Nobunaga atacou os rebeldes mandando Tokugawa Yeiesu no encaço da família Takeda e Hideyoshi para combater a família Moori. Quando suas tropas se mobilizavam para juntarem-se às de Hideyoshi, Nobunaga foi traído e morto por outro de seus generais, Akechi Mitsuhide. Este preparou uma emboscada no templo Honnō em Kyoto. Caberia a Hideyoshi seguir o curso interrompido.

Até hoje se especula sobre seus reais interesses em ajudar tanto a classe dos kuges que, com seu apoio, quase colocaram em prática um grande plano secreto para retomar todo o controle da nação. Porém este plano audacioso previa a eliminação da classe samurai por demônios a serem soltos no mundo pelos kuges mais experientes que já a muito estudavam a ciência dos portais entre os mundos. Assim pretendiam governar com um exército de criaturas de Arkanum.

Isto era inimaginável para os poucos homens que conheciam os segredos do oculto, alguns monges e gakushas, que com grande esforço e ajuda de poderosas entidades xintoístas conseguiram dominar mentalmente o general Akechi Mitsuhide, fazendo-o trair Nobunaga e cortando o terrível plano dos kuges pela raiz. As conseqüências desastrosas deste ato foram a extinção completa da casa Akechi e a libertação de poucos mas terríveis seres de Arkanum que ainda vagam pelo país fazendo o que sabem de melhor: corromper a ordem onde quer que ela exista. O cerco sobre o poder da classe nobre apertou-se mais ainda após o episódio e os clérigos em geral passaram a apoiar mais a classe samurai.

Hideyoshi, filho de um samurai decadente rebaixado a condição de gouxí tinha o apelido de Sarumen Kwanja, ou Cara de Macaco devido à sua grande feiura. Tentou a carreira monástica e outros vários ofícios sempre sendo mal sucedido até que a sorte lhe sorriu dando-lhe a chance de salvar um samurai que lhe tomou os serviços, obtendo permissão para usar o daishō (conjunto de espadas). Mais tarde juntou-se a Nobunaga servindo-o com inteligência e dedicação inclusive depois da morte do amo, prosseguindo na reunificação do reino como era seu desejo.

Quando recebeu a notícia da morte de seu senhor ele aliou-se a família Moori e juntos destruíram o traidor Akechi. Hideyoshi mandou exibir-lhe a cabeça cortada espetada em um chuçó de palha por toda a capital para o escárnio do povo contra o traidor do bushi-do. Em uma campanha rápida derrotou as demais famílias rebeldes: Chosokabe, Shimazu e Hojo, completando a unificação. Isso aconteceu no 18o ano da era Tenshō (1590) pouco mais de 120 anos depois do início das guerras civis.

Depois de unificar o país Hideyoshi construiu um grande castelo em Osaka que deveria ser a sede de seu governo. Como era de se esperar uma cidade prosperou a volta do castelo juntamente com seus graus de nobreza que foram gradativamente aumentados conforme o andamento da unificação. Por fim foi feito "Kwampaku" (conselheiro principal do imperador) e recebeu o sobrenome de Toyotomi como recompensa. Era finalmente feito samurai pleno com direito a sobrenome e posses. Construiu também em Kyoto o "jurakudai," o novo palácio do império.

Muitos acreditaram de todo o coração que isto era uma afronta terrível aos antigos costumes. Um filho de gouxi, praticamente um camponês, recebendo tamanhas honras e, muito pior, controlando o reino inteiro.

Sussurrava-se que demônios do meifuma-do (o grande inferno) o estavam ajudando em troca da ruína da família imperial e que uma horda de espíritos o guardavam durante o sono. Nada disso jamais foi provado, mas as pessoas continuaram sussurrando durante muito tempo.

Na verdade Toyotomi recebeu seu título diretamente do imperador por ordem da Deusa do Sol, Amateratsu, a grande mãe do Japão. Tudo isso dados aos seus serviços que preservaram a família imperial em posses e honra. Ainda assim muitos o temeram e invejaram, sentiram-se traídos pois o camponês teria mais posses do que os nobres daymiôs.

Ainda assim não poderia receber o título de Shogum. Estava empossado como um alto dignitário da corte e não como e não como autoridade a parte dela. O Cara de Macaco, descendente das classes inferiores era o supremo chefe do país.

Como unificadores da nação, tanto Nobunaga quanto Toyotomi, preocuparam-se com problemas administrativos como a produção de arroz, base da economia, o sistema de medidas, a cunha de moedas, melhorias na mineração de metais preciosos, etc. Nesta época foi estabelecido o sistema monetário de moedas de ouro, sendo as grandes valendo o dobro das menores, respectivamente ohban e koban.

Concertaram as estradas e construíram pontes que melhoraram o comércio tornando o escoamento da produção mais fácil e eficiente. O reino prosperou como nunca se viu.

Nesta época um gosto especial pelo dinheiro e o conforto começou a nascer. Floresceram casas de chá (prostíbulos) e casas de jogos onde os yakuza mandavam com mão de ferro. Muitas atrocidades foram cometidas em nome da ganância e mesmo os mais nobres samurais sucumbiram a dívidas de jogo e extorsões.

As casas de chá, muito populares com o surgimento das prostitutas especiais, as gueixas, fervilhavam de intrigas e tramas. Segredos trocavam de bocas e desgraças eram arquitetadas com esmero, muitas vezes com ajuda dos ninjas ou dos yakuzas, sempre defendendo seus próprios interesses.

Junto com as melhorias veio o controle. Pontos de fiscalização foram estabelecidos junto com a reconstrução das estradas. Agora nenhum exército poderia avançar pelas estradas sem ser detido em uma fortificação de fiscalização, pelo menos por algum tempo.

Porém a mudança mais importante deste período de transição é a autorização para portar armas. Anteriormente qualquer pessoa poderia portar armas desde que autorizada por escrito por seu daimyo, que o fazia mediante ao comprometimento de que esta pessoa lutaria por ele em tempo de guerra.

Isto foi proibido. Agora somente samurais poderiam portar armas, sejam elas espadas, lanças, arcos ou mosquetes. Facas e espadas curtas eram toleradas como proteção contra os ladrões que atacavam os prósperos mercadores nas estradas.

Hideyoshi foi sem dúvida um militar de grandes ambições e um político visionário, sendo até hoje tratado como um espécie de herói. Depois de promover a unificação do país planejou a anexação da Coréia e a conquista da China. Em 1592 um grande exército de 130 mil homens invadiu a Coréia e logo a capital Keijô (Seul) caiu sob domínio japonês. As tropas chinesas em socorro da Coréia foram dominadas. Porém sua armada não era suficiente para apoiar as forças expedicionárias o que trouxe grandes problemas de abastecimento e alimentação.

Pouco depois foi aceita a trégua proposta por Ming, mas houve uma divergência na sua carta já que nela disse ser Hideyoshi o rei do Japão. Ficando profundamente ofendido mandou forças contra a Coréia novamente em 1597. Desta vez porém a sorte não foi a mesma. Hideyoshi morria (naturalmente) durante a campanha e os exércitos retiraram da península em obediência seu testamento. A esta altura sete anos de guerra tinham exaurido os cofres do império, bem como desperdiçado um número enorme de vidas.

Destacam-se como nomes importantes os generais Yukinaga Konishi e Kiyomasa Katô que destacaram-se na batalha de Seul quando as forças japonesas foram cercadas por uma grande força chinesa e o general Takakage Kobayakawa que venceu forças adversárias muitas vezes superiores em número.

Dizem que a morte de Hideyoshi foi um presságio dos Deuses contra a campanha no exterior. Muito embora este seja o boato mais aceito outro muito mais sério circula, o de que um general muito próximo a ele o teria matado. Mas como a morte natural não deixou dúvidas terrenas, outras sobrenaturais foram crescendo e ganhando terreno. Porém falar na sua morte é uma espécie de tabu, algo como um mal presságio a ser evitado. Na verdade trata-se de um lodo espesso, uma grande quantidade de sujeira que envolve um grande herói nacional. E ninguém realmente deseja sujar-se.

Outro aspecto importante foi a questão da propagação da fé católica. Nobunaga, desde o primeiro contato com os bárbaros do sul (portugueses vindos da China que chegavam pelo sul do país), permitiu seu trabalho. Colégios jesuítas e seminários foram espalhados.

Muitas pessoas se perguntaram sobre este interesse na religião insensata dos bárbaros. Nobunaga sabia das vantagens, teria facilidades comerciais já que os barcos dos portugueses eram muito melhores que os japoneses e eles fariam o comércio com os chineses, atividade dolorosa em função da última e fracassada campanha militar na Coréia. Além disso teriam acesso às temíveis armas de fogo e por último a religião que pregavam era vista pelo povo como substituição ao budismo, corrompido pelas disputas políticas do clero e dos monges. Mal sabiam que trocavam um problema por outro maior.

Os jesuítas ganharam o povo com facilidade. Construíram leprosários, hospitais (santas casas de misericórdia), orfanatos e asilos. Combatiam os maus costumes como a venda de crianças para as casas de chá e curavam as doenças com a desconhecida medicina do ocidente.

Os daymiôs do sul, na ilha de Kyushû, tinham especial apreciação pelos bárbaros e sua religião. Tinham grandes lucros com o comércio que deles provinha e isso aumentou significativamente sua influência, sobretudo quando três grandes senhores feudais converteram-se. Em 1582 estes daymiôs enviaram quatro emissários à Roma que renderam suas homenagens ao Papa e ao Rei da Espanha (nesta ocasião também rei de Portugal). Retornaram ao Japão no ano de 1590.

Afora uma pequena resistência imposta pelo clero budista o cristianismo propagou-se rapidamente pelo Japão mas foi categoricamente proibido por Toyotomi em 1587 por razões políticas. Concluiu que os sacerdotes desejavam não só a propagação de sua religião mas também a conquista de poderes políticos nas ilhas japonesas. De fato os católicos controlavam todo o poder político na ilha de Nagasaki. Este alarme foi dado por um navegador espanhol que por acidente aportou em Urato. Mostrando o mapa mundi enumerou as colônias tanto portuguesas como espanholas e declarou que o desenvolvimento delas se deu em grande parte pela ajuda dos catequistas jesuítas e suas missões. Sua declaração exata foi que "sua pátria havia alargado os horizontes de suas fronteiras graças ao auxílio dos sacerdotes que precediam os seus exércitos." Horrorizado com essas revelações Toyotomi levou aos carrascos seis jesuítas e mais vinte católicos japoneses fazendo deles os primeiros mártires cristãos do Japão.

A propagação da fé foi interrompida mas mesmo assim as conversões continuavam, em um perfil que chamava muito menos atenção de forma que o comércio não foi interrompido. Nesta época foram enviadas cartas de pretensões comerciais para governador espanhol nas Filipinas e para o governador português em Goa. Navios portugueses, espanhóis e mais tarde holandeses faziam o comércio a partir dos portos do sul, vindos das colônias européias na Ásia.

Alguns mais esclarecidos dizem que os conselheiros de Toyotomi lhe apresentaram os fatos da situação referente aos católicos como uma afronta aos Deuses que eles jamais tolerariam. Manipulado pelo ódio de ter sido enganado e pelo temor de perder sua terra santa para os bárbaros sujos que vinham do sul, precipitou-se em martirizar o pequeno grupo. Uma grande trama para engana-lo foi feita, e até hoje tanto o autor quanto os seus objetivos são desconhecidos.

Este período da história japonesa é marcado por uma grande revolução cultural. Idéias novas geravam artes novas, conceitos novos e valores novos. Tanto Nobunaga quanto Toyotomi gostavam de obras grandiosas e seu apoio ao trono fez com que as atividades relacionadas a ele ganhassem novos brios. Com o fim das guerras civis um novo sentimento de esperança e amor a vida.

Grandes fortalezas foram erguidas neste período como os castelos de Azuchi, Osaka Fushimi e etc. As casas ganharam novos requintes de arquitetura que antes não se justificavam, pois poderiam ser logo destruídas e a beleza teria sido perdida, mas não agora.

É nesta época que a cerimônia do chá se propaga como obrigação para pessoas cultas como forma de demonstrar uma série de valores e sentimentos. Porém tudo isto estaria por sofrer um grande revés, a morte prematura de Toyotomi e a transição para a era Tokugawa.

Tokugawa Yeiesu era natural da província de Mikawa. Quando lutou por Toyotomi durante o ataque a Odahara teve como recompensa as valiosas planícies das províncias do Kwantô (hoje a região de Tokyo), ou comumente chamadas de "região do leste". Esta região é de extrema importância econômica pois boa parte da produção de arroz do país vem de suas áreas pantanosas, bem irrigadas. O senhor do Kwantô seria sempre um senhor rico.

Com o fruto de suas riquezas construiu o castelo de Edo, que na época não passava de uma vila de lavradores. Seu castelo foi o símbolo do seu poder.

Todos até tempos muito recentes tinham um medo absurdo quase irracional do poder que representa este castelo. Sempre foi dito inexpugnável, bem como a astúcia de seu construtor era dita incomparável. Rumores falam de armadilhas em cada corredor e que a maior de todas é o labirinto de pequenos túneis, passagens, paredes falsas, portas secretas e pátios escondidos que podem enlouquecer o ser mais calmo. Dizem que essa é uma medida muito prudente, já que os porões guardam os frutos de uma vida de batalhas gloriosas e pilhagens muito frutíferas em obras de arte, dinheiro e armas especiais.

Depois da morte de Toyotomi a influência de Tokugawa cresceu assustadoramente. Muitas vezes por bajulação por parte de senhores endividados ou gananciosos que queriam seus favores e riqueza, outras vezes pelo respeito adquirido no campo de batalha como um general excepcional.

Nesta época o filho de Toyotomi, Hideyori era uma criança um conselho de regentes foi estabelecido por ordens ditadas pelo falecido em seu leito de morte. Porém os membros deste conselho reconheciam em Tokugawa a única ameaça ao trono do herdeiro. Desta forma organizaram uma campanha para destruí-lo.

Com muitos adiamentos e negociações que fizeram com que uma dúzia de daymiôs mudassem de lado várias vezes em função de promessas e acordos estratégicos a batalha final foi travada no ano de 1600 nas planícies de Sekigahara, província de Guifu. Graças à mobilização política dois grandes grupos foram formados e todos os daymiôs do império tomaram partido e as forças do oeste, lideradas pelos partidários de Toyotomi, e este liderados por Ishida Mitsunari, foram miseravelmente derrotadas nesta sangrenta batalha. As forças do leste de Tokugawa e seus aliados foi a vencedora.

Todos os partidários do herdeiro foram castigados sem piedade e desde então todos os daymiôs deveram obediência a Tokugawa, o novo símbolo político, chamado de sol todo poderoso do Japão.

Tokugawa tinha um plano muito bem elaborado. Consciente do fato de ser a única ameaça real ao herdeiro sabia que o conselho de regentes viria em seu encalço cedo ou tarde. Para tal preparou-se para o conflito adiando-o ao máximo, procurando aliados em todos os cantos.

Sempre soube que seria atacado e prudentemente manteve sua declaração de apoio e fidelidade ao herdeiro, sendo sempre desacreditado. Isto não enganou seus inimigos, mas conseguiu mais adiamentos e a simpatia da população.

No final do conflito deixou que o herdeiro mantivesse suas posses, mesmo rebaixado a condição de simples daymiô. Alguns anos mais tarde quando chegou a maioria alguns daymiôs juntaram-se a ele em uma pequena revolução rapidamente esmagada e a semente de Toyotomi foi finalmente banida da face da terra para sempre.

O castelo construído por Toyotomi era considerado tão forte e impressionante quanto o castelo de Edo construído por Tokugawa. Era também considerado tão forte quanto. Porém caiu quando a revolução foi esmagada.

Talvez isso possa ser explicado pelos serviços de Hattori Hanzo, chefe da rede de Iga, a maior e mais poderosa organização ninja que jamais existiu no Japão. Serviam a Tokugawa com fervor quase religioso e sem seu apoio seguramente ele próprio não teria tornado-se shogun. Além disso seus ninjas enchiam o coração dos homens de terror e de fato seus espíões eram os melhores, os mais bem informados. Algumas pessoas que não vivem mais para falar, teriam dito que seus ninjas passaram anos

antes da luta contra os revolucionários mapeando os labirintos também abundantes no castelo de Osaka, identificando suas fraquezas pelo lado de dentro e fazendo parte das forças de ataque quando o dia final chegou.

Hattori Hanzo salvou a vida de Tokugawa quando Nobunaga foi assassinado. Nesta ocasião ele estava apenas com poucos guardas na cidade imperial, Kyoto. Hanzo fez com que ele escapasse pela província de Iga até seu feudo para segurança. Este foi o maior perigo jamais enfrentado pelo grande daymiô, nunca esteve tão perto da morte. Hanzo também persuadiu a rede a juntar forças com Tokugawa, o que gerou bons frutos para ambos no futuro.

Todo este período de transição é marcado por convulsões sociais de todos os tipos. Muitos senhores feudais aproveitaram para resolver desavenças antigas com inimigos particulares, outros procuravam ser protegidos e outros ainda procuravam proteger, para aumentar suas redes de influência.

Com o período de guerras civis chegando ao final muitos senhores foram mortos ou desgraçados, bem como muitos samurais que os serviam. Isto fez multiplicar o número de ronins, bandidos e vagabundos de todos os tipos.

A instabilidade política fez com que pequenas casas de ninjas aproveitassem o momento para adquirir prestígio e contratos, ao mesmo tempo em que as revoluções culturais estimulassem estudos e a propagação de empregos para sábios de todos os tipos.

Cronologia

1545: No 13° Anode Temmon, Kanbutsu Tsuda trouxe o primeiro mosquete à ilha principal, ao sul de Tanegashima, onde um navio mercante português deu ao Japão suas primeiras armas de fogo. Tsuda contratou Riemon Shibatsujî, de Negoro-Sakamoto, para que copiasse a arma, e assim nasceram as Sakaizutsu.

Elementos do Cenário

Classes Sociais

A diferenciação de castas estabelecida no período Edo (1603-1867), consiste de:

- Samurais (shi);
- Lavrador (nô);
- Artífice (kô)
- Comerciante (shô).

Na prática outras classes sociais bem definidas também existiam e se encaixavam de forma semelhante. Esta escala social imutável persistiu até o final do shogunato Tokugawa e a instalação da república.

Kuge: Kuges são os descendentes diretos da família do imperador e formam a sua corte. São considerados nobres e podem representar a vontade do Filho do Céu. Uma característica marcante são os dentes invariavelmente tingidos de preto, o que servia para distingui-los dos demais. Embora pudessem andar armados não recebiam estipêndio salvo em raras exceções. Assim viviam, bem como o próprio imperador, da boa vontade e das doações dos daymiôs. O salário era destinado aos samurais ao invés de ser direcionado aos nobres por que eram os samurais quem administravam a terra e não os kuges. Esta situação somente agravava o problema pois o rígido protocolo social mandava que os nobres somente viajassem com um grande séquito, muitas pompas e aparatos caros, por isso eram facilmente manipuláveis, ainda que estejam no topo da escala prática da sociedade. Sua vasta inatividade prática no entanto dá espaço para um grande enriquecimento cultural e filosófico.

Samurai: O samurai é a casta superior. Somente ele tem direito de portar o conjunto de duas espadas, katana e wakisashi, chamado daishô. Além disso tinham poderes ilimitados que se estendiam a controlar a vida e a morte de qualquer um abaixo de sua classe. Claro que matar um camponês da província de

outro samurai sempre trazia muitos inconvenientes. Os samurais também são os únicos com renda de estipêndio, ou seja, a produção dos camponeses que para ele trabalham em regime servil. Desta maneira a riqueza de um samurai e seu feudo é medida por sacos de arroz, chamados koku que representam a produtividade de seu feudo. Dentro da classe samurai existiam no entanto algumas subdivisões. Somente os samurais poderiam ter sobrenomes.

Ronin: Uma figura muito lembrada e na verdade pouco conhecida é o ronin. Ele é uma pessoa em desgraça, desonrada consigo mesmo e visivelmente abaixo de qualquer samurai menor que esteja servindo a um senhor, pois a vida e razão para um verdadeiro samurai é servir. Os motivos que levam a esta vida de quase mendicância errante são muito diversos. Ronins podem ser membros de classes guerreiras menores que perderam seus senhores no campo de batalha e não foram aceitos para servir a outro senhor. Estes normalmente tornam-se vagabundos ou bandidos e são os mais abundantes. Existem aqueles que decidiram afastar-se da vida do feudo por uma razão como o estudo da espada, uma vingança particular ou uma vergonha tamanha pela qual seu senhor não o autorizou a tirar a própria vida. Em qualquer dos casos a figura do ronin é muito contraditória pois apesar de continuar detendo o título de samurai e, pelo menos teoricamente, ter os mesmos poderes da classe superior é comum ser tratado sem respeito até mesmo pelo populacho, muitas vezes beirando a indignação. A única e grande vantagem de ser ronin é poder portar armas e não dever nada a ninguém.

Daymiô: Existem dois tipos básicos de samurai, os vassalos e os donos de terra, os senhores feudais. Estes últimos são os daymiôs. Eles administram um feudo e colhem seus frutos, por isso normalmente tem melhor educação e cultura do que os samurais comuns que vivem de salário, mas atrás deste conforto residem grandes responsabilidades como possíveis cargos públicos delegados pelo shogun ou tramas de assassinato e traição de daymiôs de famílias inimigas, onde ódios centenários são nutridos pelo ciúme e a vaidade. Por ser o senhor de uma vila, província ou estado (dependendo da grandeza) um Daymiô sempre conta com uma força que varia de pequena milícia a um grande exército. É comum que grandes generais sejam presenteados com mais de uma província e tenham feudos riquíssimos. Porém não aconselhamos que personagens iniciem uma campanha com mais do que uma pequena vila, com módico estipêndio e sem milícia. Estes são prêmios a serem conquistados durante o jogo por serviços prestados.

Lavrador: O camponês é a classe não guerreira mais importante do Japão. Tem um tratamento especial e, novamente, contraditório. Em tempos mais antigos os camponeses seriam a infantaria da guerra, como o eram na Europa medieval. Porém com o sistema de castas imposto pelo shogunato Tokugawa os camponeses foram submetidos ao trabalho quase forçado, sem o direito de usufruir de conforto ou acumular renda. Qualquer atividade que poderia induzir ao ócio era-lhes diretamente vetada. Entretanto durante o período Tokugawa nada menos que 574 levantes sérios de camponeses contra os samurais foram registrados, o que demonstra que, escondidos, os camponeses passaram a arte das armas adiante para as novas gerações que lutaram por um futuro melhor. Além disso muitas artes marciais modernas surgiram da adaptação das ferramentas de trabalho ao combate. A tonfa e a adaga sai são exemplos claros. Junto a classe camponesa classificamos os pescadores, que de igual maneira pagavam estipêndio aos samurais. Eles eram considerados mais importantes que os outros por serem os responsáveis pelo sustento do reino, ou seja, seu trabalho rendia o alimento sagrado, o arroz, que alimentava desde os samurais até os vis mercadores. Isto mostra a contradição de sua condição.

Gouxí: Este é um intermediário entre a classe samurai e a camponesa. Normalmente um chefe de aldeia (shoya) responsável pela produção daquela localidade e recebia para isto um pequeno salário. Era necessário para servir de elo entre os dois mundos pois assim o samurai não rebaixaria para lidar com camponeses e a honra ficaria intacta. Além disso, ocasionalmente, um gouxí, ou familiar de um, seria convidado a ingressar na infantaria do exército do seu senhor, podendo, conforme sua performance em combate, ser admitido como samurai. Isto somente era possível por que as famílias gouxí eram sempre de descendência samurai, embora a muitas gerações estivessem decadentes e dedicadas ao controle das lavouras.

Gakusha: Esta é a denominação comum dada aos sábios, homens letrados e estudiosos das mais diversas artes, bem como os sacerdotes budistas ou shintoístas. Estes eram sempre muito respeitados

por todas as classes, lavradores, samurais ou chonins, sendo que alguns por temor (o povo japonês é extremamente supersticioso) outros por admiração à cultura ou ainda por fervor religioso. É preciso notar que gakushas podem vir de qualquer classe social mais abastada, sendo que aqueles mais comuns são os de origem samurai e por isso acabavam por deter algum poder político e às vezes até militar, pois não raro grandes generais raspavam a cabeça na velhice para aposentar-se na carreira religiosa, mas acabavam por serem chamados nos momentos de crise. Sendo qualquer coisa, eram sempre primeiro samurais.

Chonin: Ao pé da letra "gente de cidade", é o termo usado para designar negociantes e artesãos. Os samurais que consideravam os lavradores preciosos para a sobrevivência do sistema desprezavam os chonins em geral, e em particular os negociantes, pois estes ganham dinheiro sem empregar nenhum esforço. Apesar deste estigma social a classe mercadora era extremamente próspera acumulando muitas vezes mais riquezas que grandes daymiôs, e em alguns casos, grandes samurais acumulavam dívidas enormes já que aos mercadores cabia fazer empréstimos a juros nunca menores do que 50%. Sua vida era invariavelmente cercada de luxos e quando se reuniam em grandes centros urbanos criavam sociedades para a defesa da classe. Estas entidades dispunham de grandes poderes e as casas comerciais de renome ocupavam os melhores pontos.

Bushi: Este é um termo genérico e literalmente quer dizer "guerreiro". Todo o samurai é um bushi, assim como gouxís em algumas situações. Deste termo nasceu o bushi-do, o caminho do guerreiro. Este é o código rígido que rege as ações do samurai e daqueles que escolhem o caminho das armas em geral.

Yakuza: Neste período a Yakuza se limita a operações pouco importantes para o shogunato como o jogo e a prostituição. Porém estas atividades são altamente lucrativas e, junto com a extorsão e o mercado de crianças para os grandes prostíbulos nas cidades, fizeram fortuna vendendo segredos sussurrados dentro das "casas de chá" às prostitutas de luxo. Onde se instalavam tinham poderes enormes e muitas foram as vezes em que nobres samurais estiveram em suas mãos vítimas de dívidas de jogo. Além disso eram os lógicos intermediários entre os ninjas e o mundo e chegavam ao cumulo de portarem espadas, mesmo contra a lei, dado o seu poder de influência. Ainda assim eram considerados párias. Um chefe de casa de jogo é chamado de Oyabum.

Ninja: Uma das figuras mais misteriosas e complexas é o ninja. Não existem documentos oficiais no Japão que comprovem a sua existência mas sua popularidade faz com que a lenda permaneça viva até os dias de hoje. O ninja também tem o senso de dever, como o samurai, mas difere dele por assumir categoricamente que os fins justificam os meios. Enquanto o samurai é limitado por uma série de preceitos morais o ninja não é regido por nenhum que não escolha. Seu único dever é para com sua tarefa e seu empregador, além é claro, para com seu clã. O estudo de técnicas de furtividade, combate, o domínio dos venenos, do disfarce e do combate desarmado tomam o tempo que os samurais dedicam ao aprendizado das artes e do desenvolvimento da cultura. Samurais são úteis para lutar até a morte e honrar seu senhor com a própria vida. Ninjas são feitos para apresentar resultados a qualquer custo. Como na teoria os ninjas não existem, não podem ser colocados na escala social, sendo considerados pelo disfarce que utilizarem.

Eta: A classe eta é outra das grandes contradições do Japão. Trata-se dos "não humanos", os que lidam com o curtume do couro, o trato com cadáveres, eram também os carrascos públicos e mutiladores. Por tratarem destas atividades eram considerados infectos por natureza. Como estas atividades não lhes proporcionava o sustento o shogunato lhes atribuiu alguns monopólios como a fabricação de flechas e chapéus de palha, temendo que a classe desaparecesse e os japoneses tivessem de lidar com os "ofícios infectos". Um eta circulando fora de sua aldeia sem autorização é sumariamente executado e qualquer outro cidadão tem direito sobre suas vidas. O desprezo que sofrem é tão grande que são considerados inferiores até aos mendigos.

Assim sendo a escala social prática, a que realmente é aplicada segue da seguinte maneira: Kuges; daymiôs; samurais; gouxís, ronins e gakushas; lavradores; chonins; párias; mendigos e etas.

Glossário

Bu: um quarto de um Ryo (moeda de ouro).

Bushido: o código de honra do Samurai.

Daikan: o comissário do distrito, indicado para cobrar imposto dos camponeses na forma de arroz.

Deshi: pupilo.

Gozumezu: demônios com cabeça de fera do Meifumado.

Han: estado feudal.

Iki: uma revolta de camponeses. Sabendo que protestos e petições apenas acarretariam execuções, os camponeses no Japão Feudal não tinham outro recurso diante de impostos injustos a não ser revoltas violentas. Centenas de Ikki foram registradas nos anais do período Tokugawa.

Kokus: sacas de arroz.

Jingi: o tradicional e rígido código de conduta yakuza.

Meifumado: o negro reino do inferno.

Oyabun: o chefe de uma quadrilha Yakuza.

Ryo: moeda de ouro.

Sai: o Deus da morte.

Shiko: a área de alcance imediato da espada de um samurai.

Shinobi: ninja.

Shoya: líder da vila, indicado pelo governador para supervisionar a coleta de impostos e outras obrigações.

Sakazuki: taça recebida por um novo membro de uma quadrilha Yakuza.

Sanshita: o mais baixo escalão da yakuza, pouco mais do que um servo.

Takamagahara: o paraíso da mitologia Shinto.

Toro: lanternas oferecidas em cumprimento de voto, utilizadas no festival O-bon de verão para os mortos. Os Nagashi-doro são colocados para flutuar nos rios na última noite do festival em memória dos que partiram.

Ushi-no-koku-mairi: um rito ocultista japonês semelhante ao vudu. A pessoa que amaldiçoa visita um templo à meia-noite e prega uma efigie de palha da vítima a uma árvore. A maldição vem se concretizar na sétima noite.

Wakado-shyori: Conselho dos jovens mestres, o segundo posto mais alto na hierarquia do Shogunato.

Capítulo III

Regras Adicionais

Novos Atributos

Ki

Este Atributo representa o poder interior do personagem, sua determinação para realizar suas ações físicas, e a harmonia e seu corpo. O valor inicial desse atributo é 3, mas pode ser modificado mediante a compra da Característica de mesmo nome, que possui custo determinado pela tabela abaixo:

Nível de Ki	Custo
3	0
4	10
5	22
6	36
7	50
8	70
9	80
10	100

Em uma cena na qual ações físicas serão desempenhadas, um teste desse Atributo pode ser efetuado. Se o personagem passar no teste, a diferença entre os 2D6 e o nível de Ki será o bônus que o personagem terá para desempenhar qualquer ação física durante a cena.

Falhas e acertos críticos não tem efeitos adicionais no teste deste Atributo.

Exemplo: Um personagem tem seu Ki em nível 6. Antes de começar um combate, ele realiza um teste, tirando um 4, ganhando assim bônus de 2 em todas suas ações de combate durante esta cena.

Características e Habilidades Adicionais

A presença de artes marciais introduz algumas Características e Habilidades adicionais ao cenário, geralmente vistas em histórias onde as artes marciais possuem papel importante. Muitas delas, podem ser consideradas “fantasiosas” para alguns *Observadores*, e fica ao critério de cada um a presença ou ausência delas no cenário. Uma outra maneira de limitar algumas delas, é só permitir a aquisição destas Características e Habilidades para os personagens realmente experientes em artes marciais (nível 4 em um estilo de luta).

Característica Física	Custo
Compensação Visual	15
Harmonia com o Corpo	6
Mãos de “Aço”	3
Pés de “Aço”	3
Treinamento Intensivo	3

Característica Psíquica	Custo
Guarda Perfeita	20
Ki	var.
Treinado por um Mestre	15

Habilidade Física	Atributo
Arte da Invisibilidade	Des
Controle da Respiração	Fis
Golpe Mortal	Fis
Lutar Cegamente	Des
Lutar Sentado	Des

Habilidade Psíquica	Atributo
Analisar Oponente	Per
Antecipar Golpe	Per
Kiai	Von
Meditação	Int
Olhar Feroz	Von
Pontos de Pressão	Int
Ver Fraqueza	Per

Regras Adicionais para Habilidades Bélicas

A primeira regra adicional para as Habilidades Bélicas é o avanço delas até o nível 5. Por 10 PC adicionais, o personagem atinge o nível 5 e enquanto estiver em combate de posse de sua arma (ou mesmo sem ela no caso de um estilo de luta) ele ganha uma ação física adicional.

Outro adendo é o incremento de dano de acordo com o nível da Habilidade. A partir do nível 2 uma Habilidade Bélica concede bônus de +1 no dano, sendo que o bônus máximo de dano é +3. A tabela a seguir mostra o nível da Habilidade Bélica e o dano adicional correspondente:

Nível da Hab. Bélica	Dano Adicional
1	0
2	+1
3	+2
4	+3
5	+3

Características Físicas

Compensação Visual (15 PC)

Utilizando todos os seus sentidos o personagem pode “enxergar” sem seus olhos. O personagem ouve o ar se deslocando junto aos objetos, sente vibrações no solo, percebe o cheiro de objetos no chão, etc. Esta “visão” funciona em todas as direções e tem um raio de alcance igual a Percepção + Sentidos Ampliados-4 em metros (se o personagem possuir sentidos ampliados em níveis diferentes utilize o mais baixo).

Este sentido não é afetado por luz, e uma vez cego, este personagem não pode distinguir cor ou mesmo imagens em papéis ou telas de TV; apesar dele pode “ver” através de tecido fino ou papel esta visão não funciona através de vidro (seja ele transparente ou não).

Esta Característica é “comum” entre monges e mestres em artes marciais, por isso personagens que possuam a Característica *Mestre em Artes Marciais* podem comprar desta característica por apenas 10 PC; e também podem acrescentar seu nível em Lutar Cegamente no alcance da sua “visão”.

Harmonia com o Corpo (6 PC)

Permite ao personagem conhecer os limites de seu próprio corpo, como saber se sua força é capaz de quebrar determinadas amarras, se algum objeto está próximo do corpo (cerca de 5 cm) mesmo com os olhos vendados, saber se é possível atravessar um rio submerso, etc. O personagem precisa ter o corpo sem nenhuma anomalia (como peso abaixo ou acima do necessário) para possuir essa Característica.

Mãos “de Aço” (3 PC)

Com esta Característica, um personagem é capaz de causar dano como uma maçã pequena (1 dano fixo), sem ter que passar por Testes de Físico. Outra vantagem, é que o personagem adquire uma proteção de 1 ponto de dano nas mãos, podendo quebrar telhas e tijolos ou até mesmo objetos incandescentes e gélidos sem sofrer quaisquer danos nas mãos.

Pés “de Aço” (3 PC)

Idem a *Mãos de Aço*, só que válido para os pés.

Treinamento Intensivo (3 PC)

O personagem com esta característica necessita conhecer artes marciais (no mínimo nível 3), e além de estar em plena forma as pratica constantemente (no mínimo 25 horas semanais). Permite um ataque físico extra por *round*, e ainda acrescenta +1 à Iniciativa, Ataque e Esquiva. Caso o personagem não consiga cumprir seu cronograma de treinamento por duas semanas consecutivos o Mestre pode declarar que esta característica esta “inutilizada” até que o personagem retome seus treinos.

Características Psíquicas

Guarda Perfeita (20 PC)

O personagem com esta Característica está sempre atento, até mesmo dormindo. Essa Característica anula os efeitos da Habilidade **Ver Fraqueza** (o personagem com guarda perfeita não tem nenhuma fraqueza de postura que possa ser identificada).

Ataques surpresas são sempre considerados ataques normais ao personagem que possui esta Característica.

Treinado por um Mestre (15 PC)

Aprender os ensinamentos de uma arte marcial por um mestre (veja definição a seguir no tópico Evolução nas Artes Marciais), garante ao discípulo compreender a essência de um estilo na totalidade, facilitando o aprendizado. Esse personagem terá um desconto de 1 ponto para a compra de qualquer Manobra relacionada ao estilo de luta que está aprendendo. Mesmo tendo o desconto, o custo mínimo de uma Manobra é sempre de 1 Ponto de Criação.

Habilidades

Analisar Oponente (Percepção)

Após efetuar um teste com esta Habilidade o personagem tem uma noção do quanto o oponente é poderoso. Isso é feito pelo *Observador* avaliando o Ki do personagem sendo analisado e sua postura (reflexo do nível das Habilidades Bélicas do personagem). A descrição cabe ao *Observador*.

Antecipar Golpe (Percepção)

O personagem que queira utilizar essa Habilidade em um combate ignora a iniciativa, e espera pelo golpe de seu oponente. Depois do oponente realizar seu ataque, é feito um Teste de Percepção (para identificar o movimento) com penalidade igual ao nível da habilidade que o oponente utilizou para atacar. Se ocorrer falha, a defesa do personagem é feita normalmente, mas ele não tem direito ao ataque nesse *round*.

Se ele for bem sucedido no teste, o oponente perde o ataque e o personagem realiza seu ataque terá um bônus igual ao nível da habilidade Antecipar Golpe.

Arte da Invisibilidade (Destreza)

Com esta técnica, se o personagem deixar de ser visto por um segundo, realiza um Teste de Disputa, entre a sua Destreza acrescida de bônus iguais ao nível nessa habilidade contra a Percepção do personagem que se quer enganar. Ninjas, muitas vezes utilizam bombas de gás para poderem utilizar essa Habilidade, sendo que a distração utilizada, pode influir nos bônus para o Teste de Disputa (no caso de uma bomba de gás, acrescenta-se bônus de 2).

Controle da Respiração (Físico)

O personagem é capaz de controlar totalmente sua respiração, e cada nível aumenta em 2 minutos o tempo que se pode prendê-la (inicialmente, um ser humano pode ficar até 1 minuto sem respirar). Em situações de tensão nas quais o personagem tenha de realizar um Teste de Controle (que é um Teste de Inteligência para manter seu auto-controle), ele pode realizá-lo com bônus iguais ao nível dessa habilidade.

Golpe Mortal (Físico)

Este é um golpe extremamente poderoso, capaz de causar um dano extremamente mortal. Contudo, esse é um golpe que necessita de no mínimo de 5 *rounds* de concentração aguardando a oportunidade para ser realizado (sem atacar ou defender com defesa especial). Depois da concentração, o personagem tenta acertar seu alvo, e no caso de sucesso, realiza um Teste de Físico com os bônus dessa Habilidade. Se ele possuir nível 1, causará D3 danos, no nível 2 causará D2+1, se possuir o nível 3 causará D3+1 e no nível 4, D3+2 danos.

Se quiser, o lutador pode atacar antes de completar esses 5 rounds de concentração, mas para cada round que faltar, -1 de penalidade será aplicado no ataque.

Kiai (Vontade)

O kiai (grito) eleva o Ki do personagem rapidamente, mas depois de utilizá-lo o personagem não tem mais os bônus de Ki para ações físicas na cena em que utilizou o kiai.

Para utilizar o kiai o personagem faz um teste de Força de Vontade com os bônus dessa habilidade. Se obtiver sucesso ele terá bônus igual a diferença do teste para sua próxima ação física.

Esta Habilidade só pode ser utilizada uma vez em cada cena.

Lutar Cegamente (Destreza)

Com esta Habilidade, o personagem terá bônus iguais ao nível nessa Habilidade descontado da penalidade (normalmente, de -6) para lutar em situações onde a visão possa lhe faltar.

Lutar Sentado (Destreza)

Normalmente para utilizar Artes Marciais estando sentado existe um redutor de -1 (-2 em casos extremos); caso o personagem não possa mover as pernas de maneira nenhuma -4. Esta Habilidade permite que o personagem minimize estas penalidades. Subtraia o valor desta perícia das penalidades, em todos os casos menos para Esquiva (mesmo se a soma: *Penalidades - Lutar Sentado* for negativa o personagem nunca recebe bônus por ter esta Habilidade). Desta forma um personagem com Artes Marciais: 2 e Lutar Sentado: 1 não tem nenhuma penalidade para lutar sentado (se este personagem fosse paraplégico ele teria uma penalidade de -3 ao invés de -4). O valor máximo nesta Habilidade não pode ultrapassar o valor “normal” das Habilidades em artes marciais do personagem.

Meditação (Inteligência)

Através de momentos de reflexão, onde a mente pode se desprender dos problemas entrando em um estado de relaxamento total. Após no mínimo 3 *rounds* meditando, o personagem tem direito a um teste, e se for bem sucedido, terá bônus igual a diferença de seu teste para realizar sua próxima ação (que pode ser um teste de Ki).

Olhar Feroz (Vontade)

Quando dois personagens se encaram, pode ser feito um teste de Olhar feroz. O teste é um teste de disputa, baseado em Vontade com os bônus do nível de Olhar Feroz. Quem perder a disputa terá penalidade igual ao nível de Olhar Feroz do oponente para desempenhar sua próxima ação.

Pontos de Pressão (Inteligência)

Esse é o estudo dos centros nervosos do corpo humano, utilizados com eficiência na acupuntura, capazes de curar ou danificar um corpo mediante uma agulha, toque ou golpe. Um personagem que queira praticar acupuntura, necessita dessa Habilidade para curar, e alguns mestres de artes marciais a utilizam para causar maiores danos aos seus oponentes. No caso de um mestre nas artes marciais, ele pode realizar um Teste de Inteligência com bônus iguais ao nível dessa Habilidade para verificar se localiza um ponto de pressão acessível (dependo da situação, o *Observador* pode impor penalidades, como no caso do mestre só poder aplicar um golpe em um braço ou perna de seu oponente - use a tabela de penalidades a cada parte do corpo). Se conseguir sucesso no teste, ele poderá tentar aplicar um golpe no ponto de pressão (com penalidade de -6, podendo ser modificado por alguma arte marcial) e no caso de acerto, causará 1 dano sem precisar efetuar qualquer Teste de Físico, se conseguir um sucesso por 6 ou mais de diferença, ele causará 2 danos, e no caso de um sucesso decisivo, o oponente sofrerá 3 danos e terá de realizar um Teste de Físico para verificar se mantém sua consciência.

Ver Fraqueza (Percepção)

Antes do combate, o personagem com esta Habilidade pode realizar um Teste de Percepção com penalidade igual ao nível de Habilidade mais alta do personagem alvo. Se ele for bem sucedido no teste, ele terá um bônus igual ao nível de sua Habilidade durante o combate contra esse oponente

Manobras

As manobras consistem em ataques e defesas especiais que um personagem pode realizar. Para a realização da maioria delas, o personagem poderá utilizar bônus ora referentes ao nível que possui na Manobra e alguns modificadores.

Se um personagem quer realizar uma manobra, e não possui nem o nível zero, é atribuída uma penalidade adicional, que varia entre -3 e -6. Muitas manobras exigirão testes de disputa entre Físico e Destreza, sendo que os personagens escolherão o atributo com o qual querem realizar a disputa (geralmente o maior deles). Dessa maneira, pode existir um personagem tentando escapar de uma imobilização com Destreza e outro personagem tentando mantê-lo preso com Físico.

Amortecer Queda

Após um personagem ser arremessado ou derrubado por outro, ele pode realizar um Teste de Destreza com os bônus da Habilidade *Acrobacia* e penalidade de -3, ou então um Teste de Destreza com os bônus dessa Manobra para anular até 2 danos sofridos numa queda.

Aparos

Um Aparo normal pode ser realizado com os bônus pertinentes ao seu nível de acordo com seu estilo de luta, mas existem outros tipos especiais de aparos que são tratados como Manobras independentes, cujos bônus especiais de manobra são somados aos bônus normais de aparo:

- **Aparo Acrobático:** O personagem se arrisca em uma acrobacia para melhorar seu aparo contra um golpe.

Se optar por essa manobra, o lutador somará seus bônus desta manobra neste aparo, e por ficar em uma posição de difícil retorno ao combate por causa desta acrobacia, ele terá uma penalidade de $(4 - \text{seu nível na habilidade Acrobacia})$ para sua próxima ação;

- **Aparo Agressivo:** É uma tentativa de atingir o adversário (no membro que ele está utilizando para atacar) durante o aparo.

Tentando essa manobra, o seu aparo terá uma penalidade de $(4 - \text{seu nível nesta manobra})$, mas causará danos normais de combate no membro que o adversário está utilizando para atacar se conseguir o aparo;

- **Aparo com Contra Golpe:** Quando atacado por um adversário utilizando arma branca, o lutador pode tentar essa manobra para devolver o dano da arma contra o próprio atacante durante o aparo.

Ele terá uma penalidade de $(4 - \text{seu nível nesta manobra})$ para o seu aparo, e se este lutador vencer a disputa por uma diferença maior do que $(4 + \text{habilidade bélica do adversário com esta arma})$, ele causará apenas os danos desta arma no adversário;

- **Desarme:** Quando atacado por um adversário utilizando alguma arma, o lutador pode tentar essa manobra para retirar a arma do atacante durante o aparo.

Ele terá uma penalidade de $(4 - \text{seu nível nesta manobra})$ para o seu aparo, e se este lutador vencer a disputa por uma diferença maior do que $(2 + \text{habilidade bélica do adversário com esta arma})$, ele derrubará a arma, e se a diferença for maior do que $(4 + \text{habilidade bélica do adversário com esta arma})$ ele pegará essa arma.

Empunhaduras especiais (com gancho, corrente, etc) podem dar penalidades de 1 à 6 ou simplesmente impossibilitar essa manobra.

Arremesso de Adversário

Imediatamente após conseguir uma esquiva bem sucedido por pelo menos 3 pontos, ou ao optar por não causar danos normais depois de um ataque desarmado bem sucedido, o lutador pode tentar um teste de disputa de destreza contra o seu adversário para derrubá-lo.

O lutador conta com seu nível nesta habilidade como bônus, e o adversário pode utilizar seus bônus de esquiva.

Se o adversário cair, além do 1 ponto de dano, ele precisará gastar uma ação para se levantar; mas se ele não cair, terá os pontos de diferença na disputa como bônus em sua próxima ação contra esse lutador.

Chaves

As chaves são manobras de imobilização do oponente, e consistem basicamente em esperar um ataque ou realizar um ataque específico contra o oponente para aplicar uma chave que possa causar sua derrota em pouco tempo:

Chave de Braço, Mão ou Dedo: É uma manobra que imobiliza e pode causar danos no alvo.

É um ataque com penalidade de (4 – nível de manobra) e pode ter bônus (+2 se o ataque for dado depois de um aparo bem sucedido envolvendo os braços do atacante).

Se for bem sucedido, não causa danos neste round, mas a partir do próximo, o adversário imobilizado terá penalidade de -3 para qualquer ação que possa ser feita quando se está imobilizado pelo braço, e se o imobilizador quiser causar dano, ele pode fazer uma disputa de Físico contra seu alvo (que está com 3 de penalidade) para causar 1 ponto de dano.

Se o alvo não escapar da chave (em uma disputa de Físico ou Destreza contra o atacante), ele poderá continuar levando danos nos próximos rounds se o atacante assim o desejar e conseguir sucesso nos testes.

A quantidade máxima de danos que poderão ser causados é a metade do Físico do alvo, pois chegando nesse limite o braço será quebrado. Para causar esse último e fraturante dano, o atacante precisa vencer a disputa de Físico para causar dano com pelo menos o Físico Original do alvo de diferença.

Se declarar que pretende quebrar o braço do alvo e conseguir aquela diferença no teste, ele pode quebrar o braço (causando os danos que faltam para quebrar o braço) no round imediatamente posterior à imobilização.

Chave de Pescoço: É uma manobra que imobiliza e pode causar danos no alvo.

É um ataque com penalidade de (4 – nível de manobra) e pode ter bônus (+2 se o ataque for dado depois de um aparo bem sucedido envolvendo os braços do atacante).

Se for bem sucedido, não causa danos neste round, mas a partir do próximo, o adversário imobilizado terá penalidade de -3 para qualquer ação que possa ser feita quando se está imobilizado pelo pescoço, e se o imobilizador quiser sufocar o alvo, ele pode fazer uma disputa de Físico contra seu alvo (que está com 3 de penalidade) para causar 1 ponto de sufocamento (melhor explicado no Capítulo 01).

Se o imobilizador declarar que pretende dar o golpe para quebrar o pescoço do imobilizado, é só ganhar uma disputa de Físico com o imobilizado com Físico Atual do imobilizado como penalidade. Se perder, o sufocado leva o seu Físico Original de danos (não precisa esperar o limite negativo de Físico para morrer não...), mas se ganhar, está livre da chave.

Chave de Pernas: Ocorre quando o atacante enrosca suas pernas nas do adversário, acertando um ataque com penalidade de (4 – habilidade de manobra).

Se errar o golpe, o lutador fica com -3 para sua próxima ação por essa ser uma manobra complicada, mas, se for bem sucedido, não causa danos neste round, mas a partir do próximo, o adversário imobilizado terá penalidade de -3 para qualquer ação que possa ser feita quando se está imobilizado pela perna, e se o imobilizador quiser causar dano, ele pode fazer uma disputa de Físico contra seu alvo (que está com 3 de penalidade) para causar 1 ponto de dano.

Se o alvo não escapar da chave (em uma disputa de Físico ou Destreza contra o atacante), ele poderá continuar levando danos nos próximos rounds se o atacante assim o desejar e conseguir sucesso nos testes.

A quantidade máxima de danos que poderão ser causados é a metade do Físico do alvo, pois chegando nesse limite a perna será quebrada. Para causar esse último e fraturante dano, o atacante precisa vencer a disputa de Físico para causar dano com pelo menos (Físico Original do alvo x 2) de diferença.

Se declarar que pretende quebrar a perna do alvo e conseguir aquela diferença no teste, ele pode quebrar a perna (causando os danos que faltam para quebrar a perna) no round imediatamente posterior à imobilização.

Chutes

Basicamente, um chute é um ataque normal, se for permitido pelo estilo de luta atacar com os pés. Para a realização de um chute normal, o personagem tem os bônus de Golpe de seu estilo de luta; contudo, existem alguns tipos de chute especiais que são considerados como manobras:

- **Chute Acrobático:** É um chute que utiliza uma acrobacia para aumentar o apoio e causar 1 ponto adicional de dano. Ele é executado com penalidade de (4 – nível de manobra) e sua próxima ação terá penalidade de (4 – nível da habilidade Acrobacia) por causa da dificuldade em utilizar essa manobra;
- **Chute Foice:** esta manobra difícil consiste em realizar um salto para trás para chutar a cabeça do adversário. Com penalidade de (6 – nível da habilidade) ela traz o agravante de poder causar uma queda (1 dano e 1 ação para se levantar) do lutador que tentou a manobra mas falhou por pontos superiores ao seu nível da habilidade Acrobacia;
- **Chute Giratório:** trocando os pés de apoio e utilizando o corpo como um propulsor para o chute, temos um chute com penalidade de (4 – nível de manobra) que causa D2 danos adicionais, mas também pode causar uma queda (1 dano e 1 ação para se levantar) do lutador que tentou a manobra mas falhou por pontos superiores ao seu nível da habilidade Acrobacia;
- **Chute Machado:** O personagem precisa colocar uma de suas pernas esticada e para cima e descer seu pé tentando atingir com seu calcanhar o oponente, um ataque com penalidade de (6 – nível de manobra) que causa 1 ponto adicional de dano.
- **Chute para Trás:** esta Manobra só pode ser executada quando o adversário estiver tentando atacar por trás; o chute, é um ataque realizado com os bônus do nível dessa Manobra, e causa apenas os danos de combate desarmado;
- **Rasteira:** esse é um chute com penalidade de (4 – nível de manobra) que visa as pernas do adversário, mas ao invés de causar dano, causa a queda (1 dano e 1 ação para se levantar) do adversário.

Após essa manobra, o lutador tem penalidade de (4 – nível da habilidade Acrobacia) para sua próxima ação;

Cotovelada

Uma cotovelada causa mais 1 ponto de dano no combate desarmado, mas tem penalidade para atingir um adversário por trás (4 – nível de manobra) e mais ainda pela frente (6 – nível de manobra).

Escape

Para evitar ou escapar de uma chave ou golpe semelhante (tesoura), o personagem pode utilizar os bônus dessa Manobra para disputar Físico ou Destreza.

Finta

Antes de ser um ataque, é uma preparação de golpe para tentar enganar o oponente e fazê-lo perder uma ação,

Sempre que o atacante declarar finta (uma vez por round e sem precisar gastar ação), é feito um teste de disputa entre (Destreza Atual + nível desta manobra) do atacante e (Percepção + nível de habilidade que dê conhecimento sobre a luta, como o mesmo estilo de luta ou linguagem corporal) do alvo.

Se o atacante ganhar, o alvo gastará uma ação se defendendo de um ataque que não aconteceu; se o alvo ganhar, será a vez dele atacar e o atacante perde uma ação.

Depois da primeira tentativa, a cada teste de Finta na mesma luta o alvo ganha um ponto de bônus para identificar a finta e roubar a ação do atacante.

Luta de Chão

Em situações onde dois oponentes se encontram engalfinhados no chão (um imobilizando o outro), ou após um aplicar a Manobra *Tombar* ou *Arremesso de Adversário*, as penalidades para quaisquer ações são de -4, mas o personagem que possuir treino nessa manobra tem bônus igual ao nível dessa manobra para desempenhar suas ações (por exemplo, um lutador de Jui-Jitsu com esta Manobra em nível 3, ao invés de -4 para realizar suas ações só possui -1 de penalidade).

Preparar Golpe

Essa manobra, visa preparar um golpe especial para o próximo *round* da luta; para realizá-la o personagem gasta uma ação e realiza um teste nesta Habilidade; se conseguir sucesso, o personagem

ganha bônus iguais ao nível dessa Manobra para sua próxima ação além dos 3 pontos por acumular ação, senão, fica apenas com os 3 pontos por acumular ação.

Tombar

Este é um tipo de ataque que visa derrubar o oponente, com o atacante também indo para o chão; para realizá-lo, basta o atacante conseguir um ataque com os bônus do nível da manobra contra seu oponente.

Estilos de Luta

Kobujitsu

A ilha de Okinawa na costa do Japão, foi conquistada pelos Japoneses durante o século 16. Os nativos de Okinawa utilizavam combate desarmado (um ancestral do Karate) e algumas armas simples como nunchakus, adagas sai e pequenas foices (kamas). Com o uso de armas.

O estudo do Kobujitsu se inicia com a vara bo, seguida pelo uso de tonfa, adaga sai, kamas e nunchakus. Atribui-se ao Kobujitsu a origem de muitas armas encontradas no Ninjitsu.

O Kobujitsu é uma das poucas artes Marciais que ensinam o uso do escudo. O escudo tartaruga, chamado timbe, é equivalente a um escudo pequeno, e é utilizado em conjunto com uma espada curta chamada rochim. O Teko também é utilizado no combate, e só pode ser utilizado pelos mestres da arte.

A seguir estão os dados dessa arte marcial para combate desarmado. Para o combate armado, é necessária a aquisição das habilidades correspondentes.

Nível	Golpe	Aparo	Esquiva	Custo
0	+1	+1	0	2
1	+2	+1	+1	4
2	+3	+2	+1	8
3	+4	+2	+2	14
4	+5	+3	+3	20

Manobras:

- **Nível 1:** Chute Giratório, Chute para Trás.
- **Nível 2:** Amortecer Queda, Escape.
- **Nível 3:** Chute Acrobático, Finta.
- **Nível 4:** Chute Machado, Preparar Golpe.

Juijitsu

Esta é uma das artes marciais mais antigas do Japão, tomando seu lugar no treinamento básico dos guerreiros como o treino com espadas e de arco. O objetivo principal do Juijitsu é a imobilização do oponente através de chaveamentos, mas nem por isso deixa de ter manobras algumas manobras de ataque.

Nível	Golpe	Aparo	Esquiva	Custo
0	+1	+1	0	2
1	+2	+2	0	5
2	+2	+3	+1	9
3	+3	+3	+2	16
4	+4	+4	+2	23

Manobras:

- **Nível 1:** Amortecer Queda, Tombar.
- **Nível 2:** Chave de Braço, Chave de Perna, Chave de Pescoço.
- **Nível 3:** Escape, Luta de Chão.
- **Nível 4:** Chute Giratório, Jab.

Kenjitsu

A katana sustenta um papel privilegiado na cultura japonesa, pois a espada é digna de segurar a alma de seu guerreiro, possuindo uma arte para sua fabricação, que mescla técnicas de fundição com arte. O Kenjitsu, é a arte da katana, e possui golpes mortais, tanto que em sua prática são utilizados *bokens*, "espadas" de madeira maciça com o mesmo equilíbrio de uma katana.

Nível	Golpe	Aparo	Esquiva	Custo
0	+3	+3	0	1
1	+4	+4	+1	4
2	+5	+5	+1	8
3	+6	+6	+2	15
4	+7	+7	+3	20

Manobras:

- **Nível 1:** Finta.
- **Nível 2:** Aparo Acrobático, Aparo Agressivo.
- **Nível 3:** Desarme, Preparar Golpe.
- **Nível 4:** Aparo com Contra Golpe.

Ninjitsu

Ninjitsu é um estilo de espionagem, com técnicas de combate rápidas para submissão de seu oponente, antes que o Ninja possa seja detectado por guardas ou transeuntes. Apresentam técnicas variadas, de imobilização, golpes e desarmes, sendo um dos estilos de lutas mais completas. Uma Habilidade em particular, a *Arte da Invisibilidade*, é recomendada para os praticantes do Ninjitsu (se o *Observador* permitir em seu cenário).

Nível	Golpe	Aparo	Esquiva	Custo
0	+1	+1	+1	3
1	+2	+2	+2	7
2	+3	+2	+3	13
3	+3	+3	+4	22
4	+4	+4	+5	32

Manobras:

- **Nível 1:** Aparo Acrobático, Chave de Braço ou Punho, Chave de Pescoço.
- **Nível 2:** Aparo Agressivo, Chute para Trás, Cotovelada, Desarme.
- **Nível 3:** Aparo com Contra Golpe, Chute Machado, Escape.
- **Nível 4:** Preparar Golpe, Voadora.

Capítulo IV

Personagens

Samurai (Esgrimista, Lanceiro, Arqueiro)

Ronin

Bandoleiro

Mercador

Caçador

Ninja

Monge (Lutador, Lanceiro, Bastoneiro)

Capítulo V

Armas

Espadas

Boken: é uma réplica da katana feita em madeira, utilizada para praticar.

Katana: uma espada longa, curvada e esguia que pode ser utilizada com uma mão ou duas (neste caso causando +1 de dano). A katana tem seu uso restrito a classe dos Samurais.

Ninja-to: uma katana curta. Alguns modelos foram construídos para serem colocados dentro de varas.

Nodachi: uma espada longa, esguia e curvada, com um cabo grande para ser utilizada com as duas mãos.

Wakizashi: uma espada curta, usada em conjunto com a katana pela classe dos Samurais e arma principal de outras classes.

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Boken	+1	+1	D2
Katana	+3	+3	D2+1
Ninja-to	+2	+2	D2
Nodachi	+3	+2	D4
Waikizashi	+2	+2	D3

Facas

Hishi: uma pequena adaga, geralmente utilizada por uma mulher.

Kozuka: uma pequena faca carregada pelo samurai para cortar a cabeça de seu inimigo.

Sai: uma adaga em forma de garfo, com três pontas.

Tanto: uma larga e curvada faca.

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Hishi	+1	+1	D2
Kozuka	+1	+1	D2
Sai	+1	+2	D2
Tanto	+2	+2	D2

Machados

Kama: uma foice de mão com cabo curto.

Masakari: uma machadinha de cortar lenha.

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Kama	+2	+1	D3
Masakari	+2	+2	D2

Varas

Bo: uma vara de madeira da altura de seu usuário.

Jite: um bastão com um garfo na ponta (que pode ser um Sai).

Jo: um bastão curto, que pode ser utilizado em uma ou duas mãos (acrescentando +1 ao dano).

Naginata: uma vara longa tendo em sua ponta uma lâmina larga.

Tetsubo: uma barra de ferro, utilizado como um bastão.

Tonfa: um bastão com um cabo lateral fazendo um ângulo reto.

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Bo	+2/+3*	+2/+3*	1/D2*
Jite	+2	+3	D2+1
Jo	+2	+2	D2
Naginata	+3	+3	D3
Tetsubo	+2	+2	D3
Tonfa	+2	+3	D2

*depende do tamanho do usuário: até 1,60m utilizam-se os primeiros dados, além disso utilizam-se os segundos dados.

Espetos

Rochin: um espeto curto, usado em uma mão.

Yarinage: um javelim.

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Rochin	+1	+1	1
Yarinage	+2	+2	D2

Manguais

Kusari: uma corrente pesada, que possui comprimento igual a duas vezes a altura de seu possuidor, sendo necessário utiliza as duas mãos em seu manejo.

Kusari-gama: uma corrente com uma Kama (pequena foice) anexada a uma de suas terminações.

Mariki-gusari: esta arma é a combinação do nunchaku básico com a Kusari. O comprimento da corrente (menor do que o da kusari e maior que o do nunchaku) une dois pesos de metal.

Nunchaku: consiste de dois cabos de madeira unidos por um pedaço de corda ou um pedaço de corrente.

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Chicote	+3	+1	1
Kusari	+3	+3	D2
Kusari-gama	+3	+2	D3
Mariki-gusari	+2	+3	D3
Nunchaku	+2	+2	D2+1

Armas de Longo Alcance

Dai-ku: um arco longo, feito de madeira resistente entre duas peças de bambu trabalhado em fogo.

Arma	TR/M	Dano	Cad
Dai-ku	+1/+3	D2+1	1

Outras Armas

Teko: soco-inglês de bronze.

Timbé: um pequeno escudo, feito geralmente de casco de tartaruga.

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Teko	+1	+1	1
Timbé	+0	+3	1

Bibliografia

- Yamashiro, J. *Pequena História do Japão*, editora Herder, São Paulo, 1964.