

CAPÍTULO 1: CENÁRIO DE CAMPANHA

O PERÍODO KAMAKURA

O período **Kamakura** compreende o intervalo histórico entre 1192 a 1333 D.C., também chamado de Shogunato Kamakura.

Este período é o equivalente ao período feudal japonês em que um sistema de governo militar chamado **Shogunato** coexiste com o tradicional e teocrático **Governo Imperial Japonês**.

Neste período, os grandes proprietários de terras agricultáveis produtoras de arroz são as figuras políticas mais influentes do contexto. Eles são chamados de **Daimious**.

Os Daimious são o análogo aos senhores feudais conhecidos do sistema feudal europeu. Ao permitir com que camponeses trabalhassem e morassem em suas terras, eles obtinham em troca uma parte do produzido por eles.

Para proteger as suas terras de possíveis invasores e ladrões, os Daimious contratavam guerreiros especializados na arte da guerra: os temidos **Samurais**.

Os Samurais, em troca de comida ou parte das terras dos Daimious, aceitavam proteger suas terras, como em um sistema de **Vassalagem** e **Suseranagem**.

A influência e a legitimização da soberania Imperial está associada à religião tradicional vigente no Japão: O **Xintoísmo**. Nesta religião, conta-se que a deusa **Amaterasu**, o Sol, criou todo o mundo e deixou uma linhagem herdeira sagrada que reinaria as terras do sol nascente. Com isso, há um temor e respeito dos atores políticos diante do imperador. Com isso, os Daimious realizam repasses de parte de sua produção como imposto para o Império.

A família real permanece na cidade de **Kyoto** e tem uma função principalmente ritualística neste contexto.

Este período conta com a presença de um governo militar chamado de Shogunato composto por uma linhagem guerreira de samurais que governava o Japão em seu aspecto territorial, bélico e econômico, assim delegando para o Império uma funcionalidade burocrática, religiosa e acessória. O local em que o Shogunato se estabelece é na cidade de Kamakura, que dá nome ao período.

Nas seções seguintes, é apresentado um pouco

dos grandes eventos que ocorreram no período junto à uma contextualização de costumes e práticas para enriquecer a experiência de construção deste cenário de campanha.

A proposta deste cenário de campanha é, de forma didática, explorar um contexto histórico por uma abordagem lúdica de RPG. Caso funcione, há espaço para se montar cenários de campanha de outros períodos históricos.

EPISÓDIOS HISTÓRICOS

SUGESTÃO PARA PROFESSORES

Para aproveitar ao máximo o potencial didático de abordar o assunto por meio de um jogo de RPG, procure limitar uma aventura com começo, meio e fim no intervalo de tempo de uma ou no máximo duas sessões.

A BATALHA DE DAN-NO-URA

1185 D.C.

A **Batalha de Dan-no-ura** é a batalha final da **Guerra de Genpei**. Esta guerra ocorreu entre dois grandes clãs de samurais que estavam disputando a soberania militar e política sobre o Japão. Os dois lados desta guerra eram o **clã Taira** e o **clã Minamoto**.

Esta batalha ocorreu, em sua maior parte, no mar do **Estreito de Shimonoseki**. Nesta batalha, o Clã Taira possuía a vantagem com 400 a 500 navios contra 300 navios de guerra do Clã Minamoto. Além disso, o Clã Taira possuía conhecimento do oceano no local.

Com isso, utilizaram a maré a seu favor para avançar uma ofensiva contra os Minamotos pela manhã. No entanto, a maré se inverteu e os Minamotos avançaram contra os Taira. Por contar vantagem em batalha, Taguchi Shigeyoshi do clã Taira mostrou o barco em que estava o imperador Antoku de seu clã. Com isso, no reverter da maré, os Minamotos focaram ataque contra esta embarcação. Após consideráveis perdas pela tarde, o restante do clã Taira cometeu suicídio, assim dando fim à batalha.

SUGESTÃO AOS PROFESSORES

Ao dimensionar uma aventura, busque colocar os alunos-jogadores em controle de personagens relevantes para a história de tal forma que a imersão permita com que eles entendam o porque dos personagens históricos terem tomado determinadas decisões. Afinal, você está procurando uma experiência que confira uma imersão compreensiva de contexto e não uma forma distinta de memorizar um acontecimento histórico.

Em sua grande parte a batalha consistiu de uma troca de saraivadas de flechas entre barcos chegando a ter engajamento corporal com espadas e adagas nas ofensivas. É com esta batalha que se dá início ao período do Shogunato de Kamamura com a vitória do Clã Minamoto.

Lendas até hoje contam que os espíritos do clã Taira assombram o estreito após a batalha.

FATOS RELEVANTES DO PERÍODO

Ano	Acontecimento
1185	É terminada a batalha de Dan-no-ura com a vitória do clã Minamoto contra o clã Taira.
1192	O imperador do Japão nomeia Minamoto Yoritomo como o Shogun em Kamakura.
1199	Minamoto no Yoritomo morre e assume o clã Hojo.
1207	Honen e seus seguidores (fundador de uma vertente budista) são expulsos de Kyoto ou executados. Isso espalha a sua palavra da Terra Pura pelo Japão.
1221	O exército do shogunato derrota o exército imperial na perturbação de Jokyu. Isso assera a supremacia do shogunato de kamakura sobre o imperador.
1227	A vertente do zen budismo é introduzida pelo monge Dogen Zenji
1232	O código de lei promulgado de Joei Shikimoku aumenta o controle dos regentes do clã Hojo.
1271	Nichiren (Monge budista) é banido para a ilha Sado.
1274	Os mongóis de Kublai Khan tentam invadir o Japão, mas são repelidos por um tufão.
1293	Em 27 de maio um terremoto e tsunami atingem a baía de Sagami e Kamakura matando 23.034 pessoas. (magnitude 7.0).
1333	Nitta Yoshisada (Clã Nitta) conquista e destrói Kamakura com o Cerco de Kamakura, assim acabando com o Shogunato de Kamakura.

PERTURBAÇÃO DE JOKYU

1221 D.C.

O **Imperador Go-Toba** desejou reivindicar um poder maior sobre o Japão em oposição ao Shogunato de Kamakura. O imperador começou escolhendo um herdeiro para a linha sucessória sem consultar o Shogun. Depois, organizou um festival com as famílias guerreiras a leste de Kyoto como forma de identificar seus aliados. Uma família, ao ter jurado lealdade ao Shogunato, foi executada a mando do imperador. Após isso, Go-Toba declarou o shogunato como uma forma de poder ilegítima. Com isso, a costa leste do Japão se rebelou e se iniciou a batalha.

As forças de Go-Toba foram derrotadas. Em seguida, ele procurou ajuda da **classe guerreira de Sohei** (Guerreiros budistas do Monte Hiei), mas eles recusaram ajudar justificando que suas forças seriam pequenas diante das forças do Shogunato. Assim, foram ultimamente derrotados na batalha da cidade de Uri. Assim, o imperador foi exilado na **ilha Oki** e assume o seu sobrinho na linha sucessória do império por indicação do Shogun.

O CERCO A KAMAMURA

1333 D.C.

O **Cerco a Kamamura** foi o evento marcador do fim do Shogunato de Kamamura, assim dando término a este período histórico. Após alguns anos desde a perturbação de Jokyu, o **Clã Nitta** de guerreiros se uniu como aliado da Família Imperial e seus aliados e liderou uma ofensiva contra o Shogunato.

Kamamura contava com uma força maior e uma cidade bem fortificada além de estar circundada por água. Isto contribuiu para o incremento da defesa uma vez que possuía fortes defesas com embarcações de guerra. Isso dificultou muito a invasão à Kamamura, assim gerando um cerco ao redor da cidade.

Históricamente se avalia que o Clã Nitta se aproveitou da oportunidade de uma maré baixa e conseguiu atravessar o mar em porções acessíveis, assim facilitando a invasão à cidade.

Mitologicamente, conta-se que **Yoshisada** ofereceu sua espada à Amaterasu ao jogá-la ao mar e, como atendimento às suas preces, ela abriu os mares para ele e seu clã.

Após a invasão, o clã Minamoto se refugiou em uma caverna nas colinas cometendo suicídio antes da chegada dos Nitta. Com isso, houve a

restauração de plenos poderes à família imperial.

COSTUMES E CONTEXTO

GASTRONOMIA

A principal fonte de alimento dos japoneses no período consistia de **arroz** produzido nas gradnes terras dos senhores Daimious. Neste período, acompanhamentos com pescados do mar, **Ume-boshi** (Flor de ibisco em conserva) e **Nori** (Alga comestível) já eram incorporados comumente aos hábitos alimentares dos japoneses.

Wasabi, uma iguaria provocadora de ardor já era conhecida e produzida a partir da raiz de Wasabi.

Neste período, a **filosofia budista** estava bem propagada e, por conta disso, era comum não se ter incorporado carne de porco e de vaca bem como derivados de leite em sua alimentação. Em compensação, aves e coelhos ainda faziam parte do cardápio.

Iguarias diferenciadas que faziam parte dos banquetes de samurais e a elite do período eram ostras, águas-vivas e frutas como a pêra asiática e a tangerina.

CULTURA

O folclore mitológico japonês já era rico no período com a presença de história de **Yokais** enriquecendo o imaginário coletivo do período.

Muito influenciados pelo **Xintoísmo**, era comum encontrar templos e estátuas em homenagem a deidades do sistema religioso em todas as vilas e cidades do período.

O Budismo neste período afetou muito o campo das artes através da pintura e escultura. Há registros artísticos religiosos e seculares no período havendo registros das batalhas ocorridas no período.

Além disso, pergaminhos com narrativas escritas já eram encontrados no período.

COTIDIANO

O período possuiu dois modelos de gestão familiar predominantes: o **Modelo Uji** (Palavra para Clã) e o **Modelo Ie** (Agregação Familiar). Além disso, há também a singular particularidade para o paradigma de famílias de fazendeiros mais simples.

MODELO UJI

Este modelo mais antigo perdurou predominantemente até o século 12. Este modelo consiste no hábito das famílias influentes possuírem muitos filhos e arranjá-los em casamentos pelas cidades de tal forma a criar e fortalecer a rede de influência do clã. Usado como um modelo para obter influência política na região, também se demonstrava como um sistema capaz de conferir uma maior autonomia para a mulher.

Neste sistema, conforme a lei, a mulher poderia dar continuidade a uma linhagem de herdeiros independente de seu marido. Além disso, marido e mulher podiam viver em casas separadas. Mulheres podiam ter posse e administrar propriedades independente da permissão de seus maridos. Outro fato curioso é que elas poderiam manter a posse de terras concedidas pelos seus maridos mesmo após o divórcio desde que este não tivesse provas quanto à culpa da mulher no divórcio.

Este modelo faz sentido dentro do contexto de famílias influentes ou ricas no período.

MODELO IE

O Modelo Ie é um modelo mais familiar para o Japão moderno. Ele vigorou durante o século 13. Neste modelo, há uma centralização na figura do patriarca para a composição familiar.

Um membro muito importante desta composição é o primogênito homem. Este seria responsável por administrar a família, permitiria o casamento de seus irmãos mais novos e daria continuidade aos negócios da família.

Neste modelo de gestão familiar a mulher era mais submissa e recebia ordenamentos dos afazeres domésticos de seu marido.

Este modelo fez sentido para o período, pois todo casamento realizado na família significaria permitir trazer os respectivos maridos e esposas agregados à convivência doméstica.

MODELO CAMPONÊS

Em um contexto mais simples, um desses dois modelos até poderiam ser replicados para casais camponeses. No entanto, não havendo sentido a sua aplicabilidade para gestão de patrimônio e influência política, o fator decisivo para a composição desses núcleos familiares se davam pela compatibilidade do casal e felicidade geral.

PROPOSTAS DE ARCOS

A seguir, há propostas de arcos épicos a serem realizados neste cenário.

EXORCISMOS DE YOKAIS

Sugerido para jogadores interessados em conhecer sobre mitologia japonesa.

Neste arco, os jogadores podem compor uma equipe de sacerdotes, guerreiros e outros profissionais contratados para exorcizar Yokais que aterrorizam cidades, vilarejos ou até mesmo a políticos influentes.

Imergir no contexto esotérico e nos costumes do período são cruciais para um bom aproveitamento.

ASCENSÃO DOS MINAMOTOS

Sugerido para jogadores interessados em conhecer sobre a vivência Samurai do período.

Neste arco, os jogadores podem compor uma das comitivas presentes nos barcos da batalha de Dan-No-Ura do lado dos Minamotos. Após a vivência inicial de batalha, seria interessante explorar os afazeres de um shogunato recém estabelecido em ganhar influência, estabilidade e dominância na região.

Nisso, o grupo poderia ser mandado em missões locais pelo shogun para proteger vilarejos sob sua guarda ou realizar missões de contensão de rebeldia ou estabelecer vias de assegurar a estabilidade da nova gestão.

REAÇÃO AO IMPÉRIO

Sugerido para jogadores interessados em conhecer a vivência política e a dinâmica de costumes entre o Imperador e o Shogunato do período.

Neste arco, os jogadores poderiam compor um grupo guerreiro conselheiro de confiança próximo ao imperador. Isso pode envolver desde influenciar o imperador a tomar determinadas decisões ou apenas seguir as suas ordens para articular seu contraponto bélico contra o shogunato.

O IMPÉRIO CONTRA ATACA

Sugerido para jogadores interessados em uma campanha dramática e com envolvimento estratégico.

Neste arco, os jogadores podem compor um grupo guerreiro do clã Nitta responsável por quebrar as defesas do cerco de Kamamura por dentro e facilitar a derrocada do Shogunato dos Minamotos.

SUGESTÕES AOS PROFESSORES

A seguir, consta uma sugestão de quais arcos explorar dependendo da disciplina que se deseja estudar.

- **História e Geografia: Ascensão dos Minamotos.**

Este arco pode conferir uma imersão direta aos jogadores quanto a como se deu o processo de estabelecimento do poder, a lidar como agente político-militar para alinhar personagens aos interesses de uma nova ordem a se estabelecer.

Da mesma forma, se recomenda o arco Reação ao Império.

- **Artes Visuais e Sociologia: Exorcismos de Yokais.**

Ter uma imersão em mitologia de culturas diferentes ajuda a compreender a causa e as consequências de determinados costumes. Perceber o motivo desse povo temer determinados símbolos, adorar outros e como eles enriqueceram o imaginário coletivo do período pode conferir uma outra forma de interpretar outras culturas.

- **Matemática e Física: O Império Contra Ataca.**

Desenvolver problemas de balística, dimensionamento e lidar com a física de objetos em água podem ser desafiadores. Principalmente quando se precisa avaliar uma atuação de risco levando em conta o menor número de perdas possíveis em um contexto de cerco.