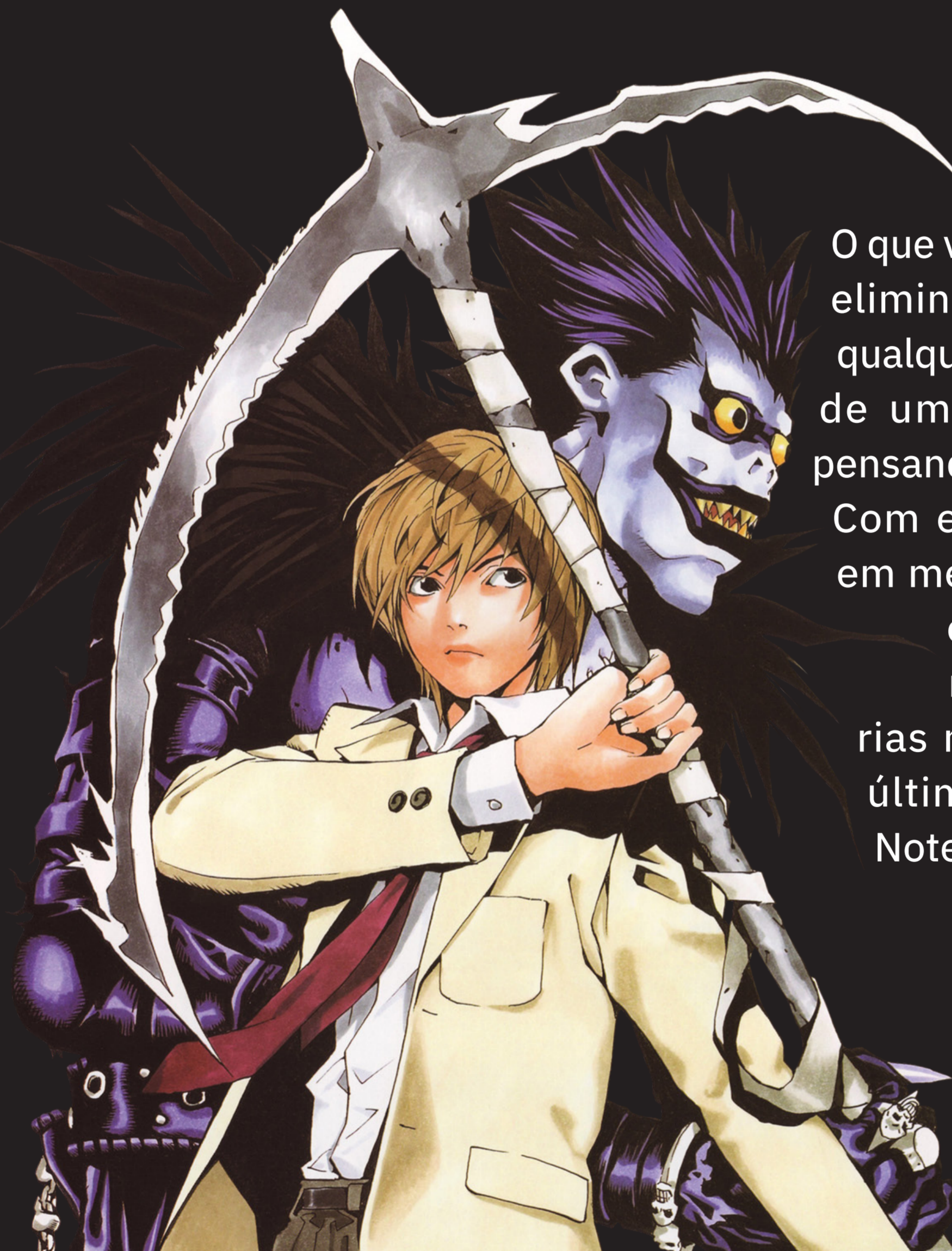


DEATH NOTE



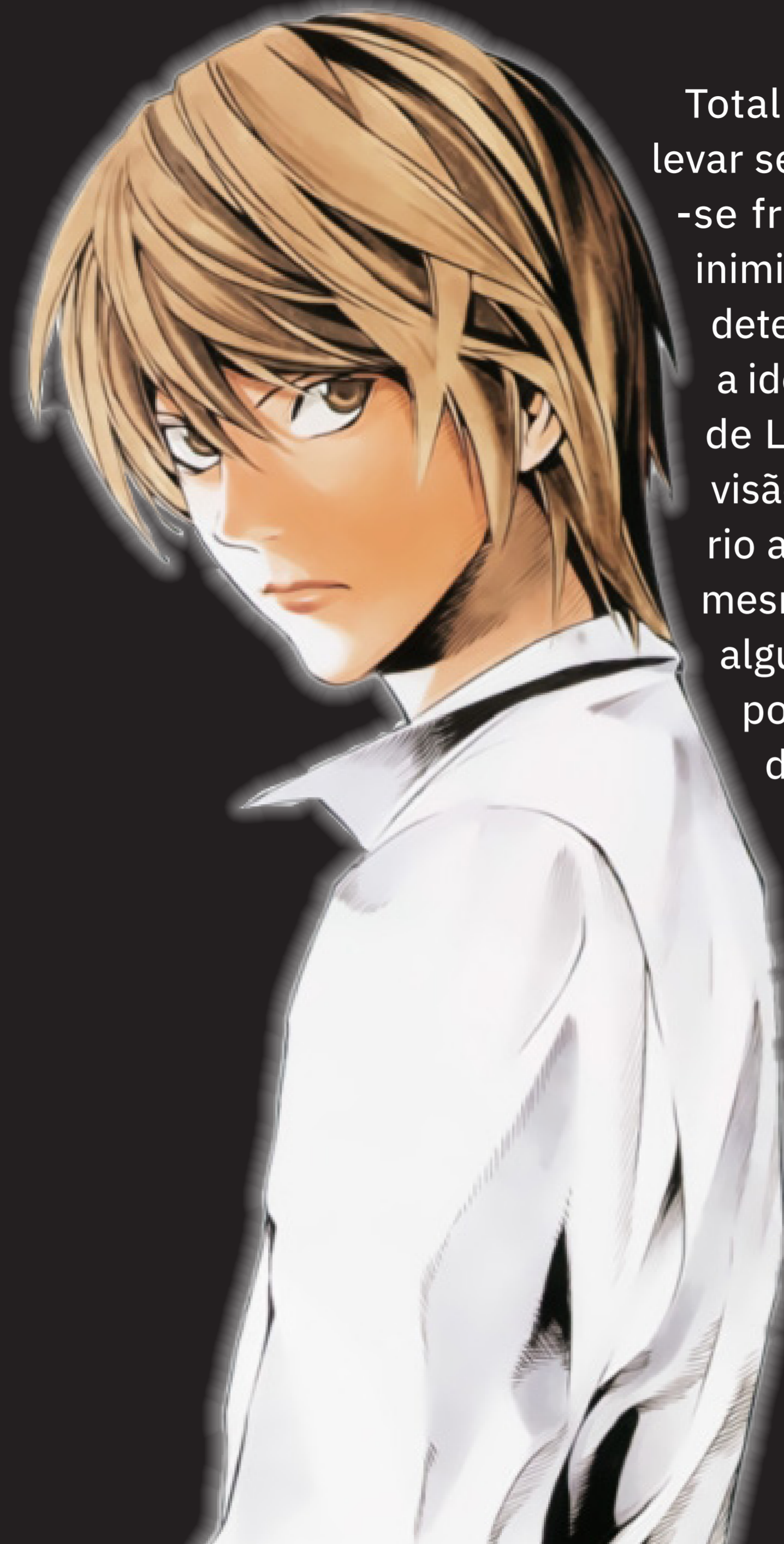
O que você faria se pudesse eliminar da face da Terra qualquer pessoa em menos de um minuto e apenas pensando nela?

Com essa ideia macabra em mente, Tsugumi Ohba e Takeshi Obata criaram uma das histórias mais cultuadas dos últimos tempos: Death Note.

Death Note é um anime e mangá de sucesso que gira em torno de Light Yagami, um jovem estudante popular, sagaz, idealista e niilista. Certo dia ele encontra um caderno sobrenatural chamado "Death Note", no qual pode matar pessoas se os nomes forem escritos nele enquanto o portador visualizar mentalmente o rosto de alguém que quer assassinar. O caderno foi deixado propositalmente no mundo dos humanos pelo Shinigami (Deus da morte) Ryuk. Ao deparar-se com o caderno da morte, Light Yagami incrementa seu lado narcisista sob o pretexto idealista de mudar o mundo, idealizando-o segundo seu julgamento de certo e errado, justo e injusto, assim como visando tornar-se "o deus do novo mundo", pois somente ele seria capaz de purificar o mundo, dedicando a esse propósito seu

corpo, mente e alma. Ele decide agir como justiceiro, sob a alcunha de Kira, punindo e matando todos os criminosos que são reprovados pelos seus critérios de justiça. Melhor dizendo, Light se convence de que o mundo está podre e precisa ser purificado, cabendo a ele este papel.





Totalmente compenetrado em levar seu plano adiante, Light vê-se frustrado ao encontrar um inimigo a sua altura, um famoso detetive, que ninguém conhece a identidade, chamado apenas de L. O genial detetive L é, na visão do Yagami, é um adversário apropriado para provar a si mesmo, de forma definitiva, ser alguém superior, capaz de impor sua "Justiça" a todos e, deste modo, vencer o único que é capaz de enfrentá-lo.

E assim, dá-se início ao duelo intelectual entre Kira e L, um duelo similar a um estratégico e agressivo jogo de xadrez, no qual táticas e raciocínios lógicos compõem uma ópera de movimentos em que as mentes brilhantes dos jogadores manipulam as pessoas ao seu redor para

que seus planos ocorram do modo planejado. Trava-se então uma batalha de mentes brilhantes e um jogo de gato e rato onde cada um tenta fazer uma jogada mais inteligente que o outro. Todavia, enquanto L preserva certos princípios éticos e humanitários, Kira entrega-se aos delírios da "justiça" e manutenção do poder a qualquer custo. Conforme a série se desenvolve, mais pessoas chegam para atrapalhar ou juntarem-se aos planos de Light. Cheio de reviravoltas e revelações surpreendentes, Death Note é um anime que acima de tudo leva o espectador a repensar temas polêmicos.



UMA CAMPANHA DE DEATH NOTE PARA 3D&T

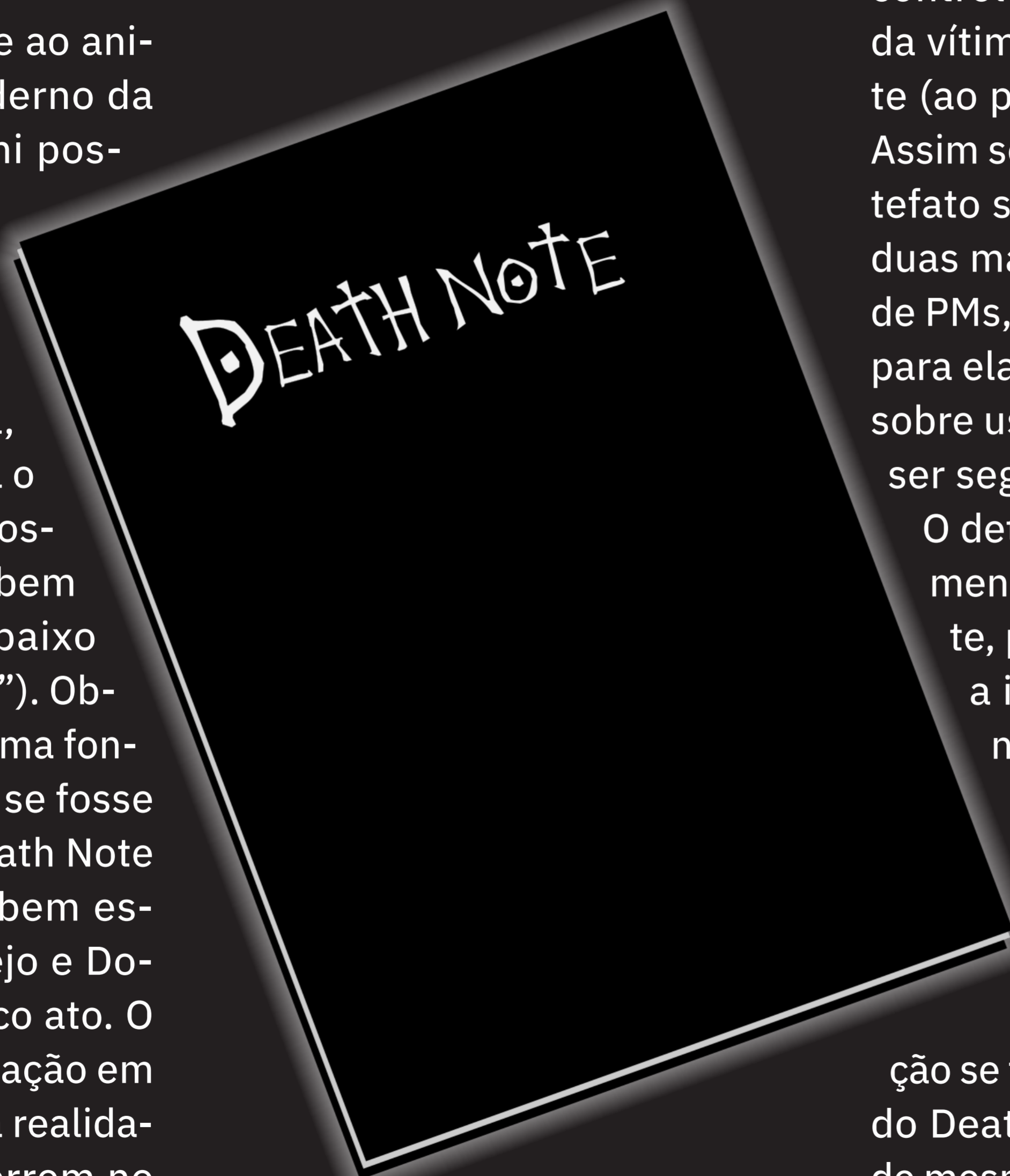
Não é muito difícil criar um personagem para jogar uma campanha ambientada no mundo de Death Note. Tudo se passa no Japão moderno (mas o mestre pode escolher qualquer outra cidade do mundo), com tecnologia e costumes que estamos habituados. Os personagens devem ser humanos Novatos (5 Pontos) ou Lutadores (7 Pontos) e ficam restritos os Kits, Vantagens e Desvantagens a serem comprados apenas aqueles realistas e modernos (nada de futuristas, medievais ou fantásticos).



Como a campanha gira em torno do Death Note, é essencial que algum personagem importante possua o caderno da morte dado por um Shinigami, seja ele PC ou um NPC. A partir daí, o jogo pode seguir no sentido de caçarem quem é o portador do Death Note, fugir de um grupo ou seita liderada por ele, ou mesmo se aliando a ele para atingirem seus objetivos, que podem ser os mais diversos possíveis (use a criatividade). Esse é o jogo que você precisa escolher se está do lado dos mocinhos ou dos bandidos. Ah... e às vezes os mocinhos agem como bandidos e vice-versa.

DEATH NOTE (0 ponto)

O artefato que dá nome ao anime, o Death Note é o caderno da morte que todo Shinigami possui. É nele que é possível escrever o nome completo da pessoa alvo e controlar a causa de sua morte. Em termo de regra, esta vantagem representa o item Death Note, o qual possui poderes e limitações bem específicas (veja mais abaixo em "Regras do Death Note"). Ob tê-lo é como ser dono de uma fonte de imenso poder, como se fosse mágico (e de fato é). O Death Note emula uma combinação bem específica das magias Desejo e Dominação Total em um único ato. O Desejo é devido a manipulação em níveis razoáveis da própria realidade e dos eventos que ocorrem no percurso da morte da vítima, e a

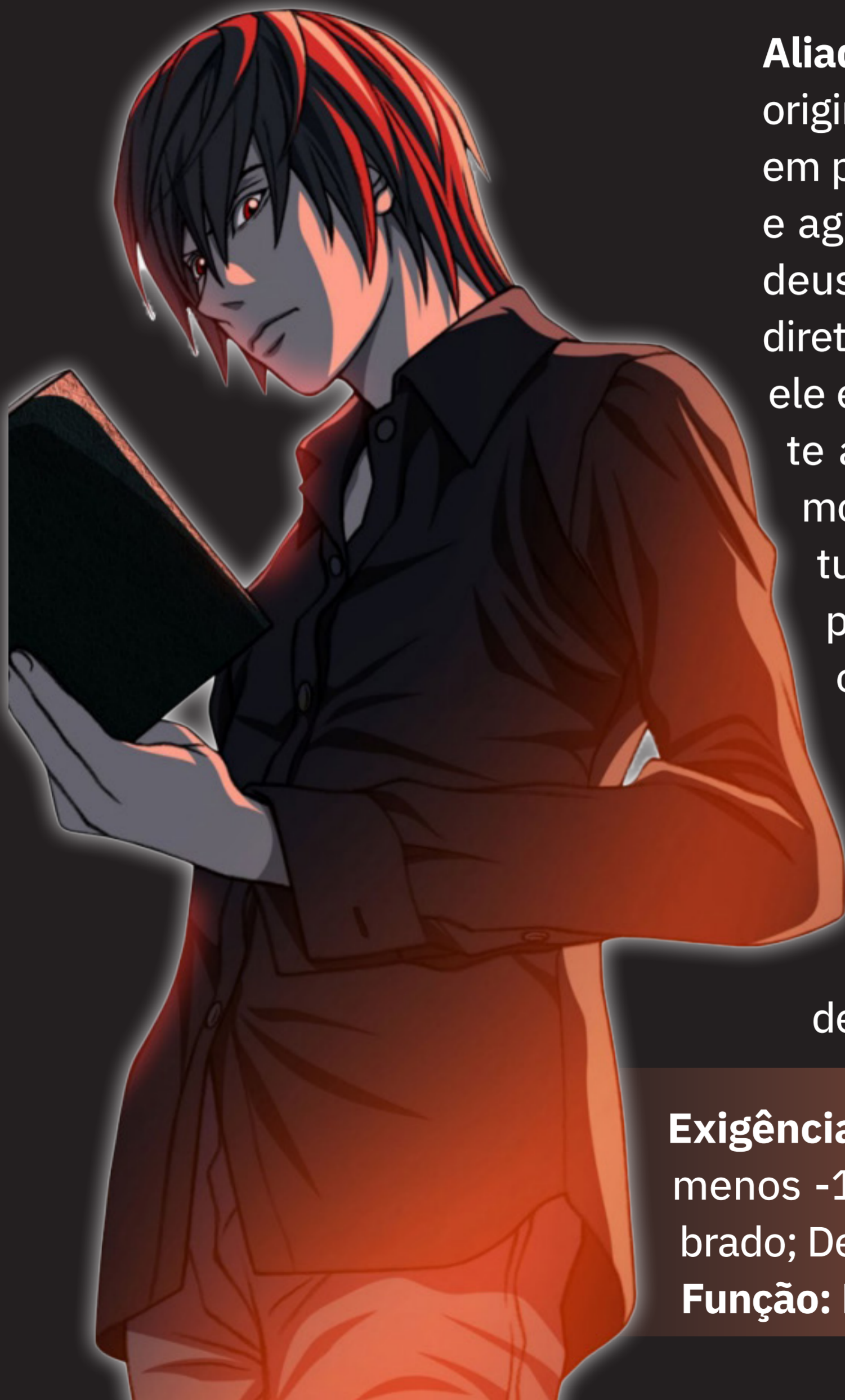


Dominação Total é devido ao forte controle sobre a vontade e ações da vítima no percurso da sua morte (ao ponto de cometer suicídio). Assim sendo, o Death Note é um artefato sobrenatural que usa essas duas magias poderosas sem gasto de PMs, sendo ele próprio o fetiche para elas, além, é claro, das regras sobre usos e restrições que devem ser seguidas.

O detentor do Death Note geralmente o usa apenas inicialmente, pois não consegue suportar a ideia de possuir um caderno da morte consigo, seja por medo, motivos religiosos ou morais. Geralmente, somente quem possui algum grau de insanidade, psicopatia ou forte motivação se tornaria de fato um Portador do Death Note (veja abaixo no Kit de mesmo nome). Se alguns pré-requisitos não forem atingidos, você

não poderá comprar o Kit Portador do Death Note e eventualmente se desfará do caderno em 1d+1 dias. Se você passar mais de uma semana em posse do Death Note receberá gratuitamente uma destas desvantagem, Procurado ou Assombrado, dependendo do seu uso do caderno. Estas desvantagens representam os inimigos e investigações que serão formadas para te caçar, além da dor de cabeça de ter diversas pessoas atrás do caderno, ficando paranoico e obcecado em escondê-lo. Se estas condições forem atingidas, você pode comprar o Kit Portador do Death Note.

NOVO KIT: PORTADOR DO DEATH NOTE



Aliado shinigami: O Shinigami dono original do Death Note que você está em posse, passará a te acompanhar e agirá como um aliado. Embora o deus da morte não possa interagir diretamente com os humanos (afinal ele é um espírito), nem matar para te ajudar (pois isso resultaria na morte do próprio shinigami), eventualmente o mestre pode usá-lo para dar dicas importantes e ser os “olhos” e “ouvidos” do portador do Death Note para evitar emboscadas. Role 1d6 para cada situação que queira a ajuda do shinigami, se der um resultado par, ele irá te ajudar de bom grado.

Exigências: Alguma insanidade de pelo menos -1 ponto; Procurado ou Assombrado; Death Note.

Função: Baluarte ou dominante.

Advogado de regras: você sabe de cor todas as regras do Death Note e aprendeu a usá-las ao seu favor, até melhor que o próprio shinigami. Você consegue manipular as circunstâncias para melhor tirar proveito delas. Em termos de regras, sempre que alguém estiver o investigando, ou algum plano seu relacionado ao Death Note, você só será pego ou o plano descoberto se o investigado passar duas vezes consecutivas no teste de perícia em questão.

Olhos de shinigami: se o portador do Death Note possui este poder, praticamente não haverá limites para a sua letalidade. Os olhos do shinigami é um poder concedido pelo próprio Shinigami através de um contrato. Os olhos de shinigami lhe dão a capacidade de poder enxergar a expectativa de vida e o nome real das pessoas. Os números e letras aparecem sobre a cabeça

dos alvos, bastando simplesmente que você olhe o indivíduo. O preço para esse poder é alto. O shinigami cobra a metade da sua expectativa de vida para isso (veja mais abaixo). Esse poder permanecerá ativo constantemente, até que você morra ou se desfaça voluntariamente da posse do Death Note e a memória relacionada ao caderno apagada. Para poder obtê-lo novamente, é preciso ter a posse do Death Note novamente e fazer um novo contrato pelos olhos, onde será cobrado mais uma vez a metade da sua expectativa de vida restante (Ou seja, será reduzida para um quarto).

Este Kit é exclusivo para o personagem que obteve o Death Note e já o detém a mais de uma semana. Agora você conhece diversos segredos do Death Note, sabe bem sobre os shinigamis e já memorizou diversas regras do caderno, sabendo usá-las ao seu favor.

EXPECTATIVA DE VIDA

Um fator importante em Death Note é a expectativa de vida de um personagem, visto que ela é direta ou indiretamente afetada em situações que envolvam Shinigamis e poderes como os Olhos de Shinigami. A expectativa de vida é algo extremamente variado, pois varia de acordo com o local em que o indivíduo está inserido. É lógico que países desenvolvidos apresentam habitantes com maior expectativa de vida, uma vez que oferecem melhores condições de vida, saúde, segurança, emprego, educação, saneamento básico e infraestrutura. Se não levarmos em conta alguns fatores aleatórios ou elementos perigosos em que não há controle, como acidentes de trânsito, violência ocasional e doenças (azar nas rolagens dos dados também!), o indivíduo geralmente viverá, em

média, entre 80 a 90 anos dentro da campanha. Não é interessante que o personagem jogador saiba a sua própria expectativa de vida, e nem mesmo que o mestre a estabeleça arbitrariamente. Afinal, os fatores aleatórios não são controláveis, o que pode tornar incerto uma morte por causas naturais. São justamente esses fatores aleatórios, intensificados pelas decisões precipitadas e incertas (e estúpidas) que comprometem a vida do personagem, tornando sem sentido calcular



um número fixo de anos de vida em uma campanha de RPG.

Em vez de se preocupar com quantos anos de vida um personagem viverá, é melhor voltar a atenção ao poder Olhos de Shinigami, que cobra metade da sua expectativa de vida. Afinal, como mensurar a metade de uma expectativa de vida? Simples, um indivíduo que tem metade da sua expectativa de vida reduzida, terá proporcionalmente o dobro das chances de morrer por eventos que podem comprometer sua integridade

física. Ou seja, uma expectativa de vida reduzida é equivalente a uma maior probabilidade de que fatores casuais possam te matar. Funciona assim: sempre que precisar rolar um teste de R para resistir a venenos, doenças ou demais mazes que comprometam sua integridade física, sofrerá um redutor de -1. Você passará a ter o dobro de chances de ser afetados por eventos aleatórios danosos (como acidentes naturais, acidentes de trânsito, ataques de animais, violência humana, bala perdida...) nas rolagens feitas pelo mestre, como se você estivesse amaldiçoado com um azar constante. Além disso, seus testes de morte passam a ser rolados com um 1d+1 (ou seja, um resultado 5 causa morte instantânea, como se tivesse tirado um 6).

PERSONAGENS PRINCIPAIS



KIRA (LIGHT YAGAMI) 12N

F0(esmag.) H2 R1 A0 PdF0(esmag.)

5 PVs 5PMs

Kits: Impostor (identidade secreta, impostor), portador do Death Note (aliado shinigami, advogado de regras);

Raça: Humano;

Vantagens: : Genialidade, patrono (polícia), poderes legais, aliado (Misa Amane), sortudo;

Desvantagens: Insano megalomaniaco e obsessivo (ser o deus do novo mundo), procurado (Kira);

Perícias: Manipulação, ciências, furtividade, armadilhas, disfarce, criptografia, jogos, inglês.

Light Yagami (Yagami Raito) é o personagem principal e anti-herói do anime/mangá Death Note. Light é o aluno número 1 do seu país e é filho do chefe da polícia. Light vê no Death Note uma forma de mudar o mundo e fazer real justiça, custe o que custar. Na primeira fase do anime, ele usa Misa Amane, a qual possui o poder dos olhos do shinigami. Misa é uma modelo famosa, cantora e atriz que está apaixonada por Light. Ela, assim como Light, é corrompida pelo poder que vem com a posse de um Death Note. No entanto, ao contrário da Light, ela não deseja tornar-se um deus, nem perde sua personalidade original. Sua jovialidade esconde uma menina profundamente distorcida e perturbada. Por causa da natureza cruel e manipuladora de Light, ela é apenas uma outra de suas vítimas, embora muito perigosa.

Misa Amane 7N

F0(esmag.) H1 R1 A0 PdF0(esmag.)

5 PVs 5PMs

Kits: Celebridade (fã clube, sou uma celebridade!), portadora do Death Note (aliado shinigami, olhos do shinigami);

Raça: Humano;

Vantagens: : Aparência deslumbrante, boa fama;

Desvantagens: Insana obsessiva (servir a Light), procurada (aliada de Kira);

Perícias: Artes, lábia, sedução, inglês.



L (Lawliet) 12N

L Lawliet, conhecido como L, é o principal antagonista de Light na série. Ele é um detetive inglês de consultoria internacional enigmático, sem rosto e altamente estimado que se comunica apenas por meio de seu assistente igualmente inexplicável: Watari, que atua como sua ligação oficial com as autoridades. Embora todo o seu passado esteja envolto em um vazio de mistério, ele ganhou uma reputação altamente estimada por resolver inúmeros casos de crimes e perplexos mistérios homicidas ao redor do mundo e é considerado um dos melhores detetives do mundo. Ao longo da série, ele observa e espia as atividades de Kira, eventualmente se aproximando de Light. L tem hábitos estranhos, como se sentar de jeito diferente e uma compulsão por todo tipo de doces.

F0(esmag.) H2 R1 A0 PdF0(esmag.)
5 PVs 5PMs

Kits: Especialista (profissional treinado) e agente secreto (identidade secreta);

Raça: Humano;

Vantagens: Genialidade, contatos, riqueza, boa fama, poderes legais, aliado (Watari);

Desvantagens: Insano compulsivo (comer doces), código de honra da honestidade, devoção (prender criminosos), segredo (identidade secreta);

Perícias: Investigação, ciências, lábia, intimidação, hipnose, punção, jogos, japonês.



REGRAS DO DEATH NOTE

Aqui estão todas as regras do Death Note que apareceram na obra. Algumas delas nunca precisarão ser utilizadas, devido a sua improbabilidade de ocorrência. No entanto, é interessante conhecer as especificidades e limites para o que se pode fazer com o Death Note e todas as consequências em usá-lo.

- 1- O humano que tiver o nome escrito no Death Note morrerá;
- 2- A escrita do nome não terá efeito se o escritor não tiver em mente o rosto da vítima. Assim, pessoas que compartilham o mesmo nome não serão afetadas;
- 3- Se a causa da morte for escrita dentro dos próximos 40 segundos após o nome ser escrito, assim acontecerá, desde que a causa não seja impossível;
- 4- Se a causa da morte não for especificada, a vítima morrerá de ataque cardíaco;
- 5- Após especificar a causa da morte, detalhes dessa podem ser escritos nos 6 minutos e 40 segundos seguintes;
- 6- Após este caderno tocar no solo, ele passa a ser de propriedade do mundo humano;
- 7- O humano que tocar no Death Note logo após esse

- chegar ao mundo humano, será seu novo proprietário;
- 8- O humano proprietário do Death Note poderá ouvir e ver o Shinigami que foi o dono original do caderno;
 - 9- O humano que utilizar o Death Note não poderá ir para o Céu nem para o Inferno;
 - 10- Se a data e hora da morte forem especificadas como parte da causa, assim será, desde que não seja superior à expectativa de vida da vítima;
 - 11- Mesmo não sendo o proprietário do Death Note, qualquer humano que o toque poderá ver e ouvir o Shinigami que é seu dono original;

- 12- A pessoa em posse do caderno será seguida por um Shinigami até morrer. Esse Shinigami deve escrever o nome da pessoa em seu próprio caderno (caso tenha mais de um), na hora da morte dela;
- 13- Se um humano utilizar o caderno, o dono Shinigami original deve aparecer para o humano em até 39 dias após esse uso;
- 14- A princípio, o Shinigami não pode ajudar o proprietário atual, nem prevenir as mortes que ele pretende causar;
- 15- O humano com posse do Death Note pode obter os Olhos de Shinigami e, com isso, ver os nomes e expectativas de vida das possíveis vítimas. Essa

- troca custa metade da expectativa de vida do humano;
- 16- A causa da morte deve ser fisicamente possível em todos os sentidos. Se envolver doenças, deve haver tempo hábil para a doença se manifestar. Se envolver locais, deve ser possível que a vítima esteja nele. Qualquer inconsistência na causa da morte causará o ataque cardíaco;
 - 17- O material para escrita pode ser qualquer um (tinta, sangue, batom, etc.). O caderno funcionará se o nome for escrito de forma legível;
 - 18- A causa e os detalhes da morte podem ser escritos antes do nome. Para funcionar, o proprietário tem 19 dias (conforme o

- calendário humano) para colocar o nome em frente à causa descrita;
- 19- Mesmo não tendo a posse, qualquer humano pode escrever no caderno e causar o mesmo efeito;
 - 20- A vítima ficará imune aos efeitos do caderno se seu nome for escrito errado quatro vezes de forma não intencional;
 - 21- Se uma pessoa escrever errado quatro vezes intencionalmente, ele morrerá e a vítima continuará vulnerável ao caderno;
 - 22- No caso de pessoa que tenha desistido da posse de seu Death Note, entrar em contato físico com outro Death Note terá suas memórias de volta enquanto manter contato físico com o caderno;

23- Se suicidar é uma forma possível de morte. A princípio, qualquer ser humano pode pensar em cometer suicídio;

24- Qualquer causa de morte que mate outros humanos não vai funcionar. Neste caso, a vítima morrerá de ataque cardíaco;

25- Após a escrita da causa da morte, essa pode ser modificada quantas vezes quiser, bastando para isto riscar com duas linhas retas a causa anterior e definir a nova em até 6 minutos e 40 segundos;

26- Mesmo podendo ser alterada a causa e hora da morte, a morte em si nunca poderá ser evitada após a vítima ter seu nome escrito;

27- Se o caderno for perdido ou roubado, o dono original perderá sua posse se não recuperá-lo em 490 dias;

28- Só podem existir 6 Death Notes simultaneamente no mundo humano sendo assim se 1 sétimo Death Note existir simultaneamente com os outros 6 apenas os 6 primeiros surtirão efeito sendo o sétimo não passando de um caderno comum;

29- Após abrir mão do caderno, mesmo que a troca dos Olhos de Shinigami tenha sido realizada, o humano perderá tais olhos, além da memória. Já a metade da vida paga pelos olhos não será devolvida;

30- O caderno pode ser

emprestado ou alugado, sem haver a troca de posse;

31- O humano com o caderno emprestado não será seguido pelo Shinigami. Além disto, o humano com o caderno emprestado não poderá realizar a troca pelos Olhos de Shinigami.

32- A princípio, não é impossível que um Shinigami tenha dois Death Notes, deixe cair um no mundo humano e mantenha um em sua posse;

33- Um Shinigami não tem obrigação de explicar as regras do caderno ao humano;

34- Um Shinigami pode estender sua vida ao escrever nomes humanos no caderno, ficando com

o restante da expectativa de vida da vítima. Humanos não podem fazer o mesmo; Um Shinigami não pode ser morto por meios humanos, mas existem formas de matá-los que nem os mesmos tem conhecimento;

35- Uma das formas de matar um Shinigami é fazê-lo salvar intencionalmente a vida de um humano. Ao fazer isto, sua expectativa de vida será passada ao humano salvo e o Shinigami morrerá;

36- Uma página ou mesmo um pedaço do caderno tem o mesmo efeito do caderno; se o nome de uma mesma pessoa for escrito em dois ou mais Death Notes, a prioridade será dada àquele que foi

escrito primeiro, independentemente do horário estipulado para a sua morte;

37- Se o nome de uma mesma pessoa for escrito em dois ou mais Death Notes, com uma diferença de até 0,06 segundos, essas descrições serão consideradas simultâneas, invalidando ambas. Assim, a pessoa que teve seu nome escrito no caderno não morrerá.

38- Uma causa de morte só pode se estender em um período de até 23 dias.

39- Uma causa de morte só pode ocupar, no máximo uma página do caderno.

40- O nome de uma pessoa só pode ocupar uma página do caderno,

contando frente, e verso da mesma, sendo assim o nome de uma pessoa pode ser escrito na frente da página, e seu sobrenome no verso da mesma;

41- A causa da morte e as circunstâncias da mesma podem ser escritas antes do nome sendo assim todos os nomes escritos após a causa morrerão pela mesma sendo escritos em um período de 40 segundos;

42- O humano que usar o Death Note, após sua morte, irá ao mesmo destino das pessoas mortas por ele, nesse caso, o vazio.