

CLASSROOM DEATHMATCH

教場チ競技



Jake Richmond
Nick Smith
Matt Schlotte

18

CLASSROOM DEATHMATCH 教場ノ競技

Jake Richmond
Nick Smith
Matt Schlotte

Direitos cedidos para esta edição à
REDBOX EDITORA
Avenida 13 de Maio, 33 - 13º andar - Sala 1312
Rio de Janeiro/RJ CEP 20031-920
redbox@redboxeditora.com.br
www.redboxeditora.com.br



Dados internacionais de catalogação na publicação

R532c

Richmond, Jake.

Classroom Deathmatch / Jake Richmond. -

Rio de Janeiro: Redbox, 2017.

112 p. : il. ; 21cm.

ISBN 978-85-69402-17-6

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura.
3. "Rôleplaying games".

Título

CDD - 793.93

CDU - 794.046.2:792.028

CLASSROOM DEATHMATCH

教場ノ競技



Sumário

Parte 1 – O que é o Classroom Deathmatch	6
Parte 2 – A Iniciativa de Reforma Estudantil	8
Parte 3 – Jogando Classroom Deathmatch	13
Parte 4 – Criando Cenas	40
Parte 5 – Narrando uma Sessão	50
Parte 6 – Campo de Batalha	68
Parte 7 – As Armas do Classroom Deathmatch	79
Parte 8 – Conheça os Estudantes!	83
Parte 9 – Influências e Recomendações	84
Apêndice – Fichas de Estudantes	86

CRÉDITOS

Edição Geral: Antonio Sá Neto

Edição: Felipe Ferreira de Oliveira e Flávia Najar

Direção de Arte e Projeto Gráfico: Dan Ramos

Tradução: Felipe Ferreira de Oliveira

Revisão: Flávia Najar

Diagramação: Igor Moreno

Capa: Dan Ramos e Tianshi Bu

Ilustrações: Lobo Borges

Cartografia: Dan Ramos

Coordenação de Projeto: Flávia Najar

QUE JOGO É ESTE?

CLASSROOM DEATHMATCH é um jogo de narrativa. Jogos de Narrativa são parecidos com várias coisas que você já pode ter visto por aí, como RPGs e jogos de tabuleiro. De semelhante você verá o uso de dados, de tabuleiros, cartas e de personagens. A maior diferença é que você se juntará a um grupo de amigos e, juntos, criarão uma história dramática, cruel e sanguinária, com o auxílio das simples regras presentes neste livro. Em um jogo de narrativa, mais importante que os personagens dos jogadores, é a história que será criada coletivamente. É o sentimento que a narrativa irá provocar no grupo.

Se você é novo em jogos de narrativa, fique tranquilo. Você já assistiu animes, leu mangás e viu filmes em número suficiente para conhecer como uma história funciona. O que iremos fazer com este livro será guiá-lo de forma clara e simples sobre como, junto com seus amigos e com as regras aqui dispostas, entrar de cabeça no mundo cinza e distópico de **CLASSROOM DEATHMATCH** e com isso ter muita diversão.

Felipe Shingo Watanabe
Editor da versão brasileira.

Classroom Deathmatch © e TM 2002 de Jake Richmond. Todos os direitos reservados. Usado e publicado em língua portuguesa com permissão do autor. Todos os personagens e situações aqui apresentados são ocasionais, com exceção do Classroom Deathmatch. Ele é real!

Redbox Publishing TM 2017. This is an authorized translation by Jake Richmond. All Rights Reserved.

1ª impressão :: junho de 2017 :: 500 exemplares

Parte 1 O que é o CLASSROOM DEATHMATCH



Em **CLASSROOM DEATHMATCH**, você e seus amigos interpretarão estudantes colegiais japoneses. Um de vocês precisará interpretar o Superintendente que controlará o jogo. Sua classe de 50 estudantes foi sequestrada pelo governo japonês e será forçada a participar de uma competição televiscionada chamada Classroom Deathmatch. Este é um jogo de escolhas difíceis. Como um grupo de jogadores, nós contaremos uma história sobre os cinco dias de competição do Classroom Deathmatch. A maioria dos personagens irá morrer de uma forma horrível e pavorosa nas mãos dos seus amigos mais próximos, mas se eles forem espertos e contarem com a sorte, alguns deles podem encontrar uma forma de despistar os seus captores e sobreviver.

A única forma de **sobreviver** é **lutar**.
A única forma de rever sua **família** é **matando** seus **amigos**.
A única forma de voltar para **casa** é garantindo que **ninguém** mais **volte**.
O que **você** faria?

O QUE VOCÊ PRECISA PARA PARTICIPAR DO CLASSROOM DEATHMATCH?

CLASSROOM DEATHMATCH é um jogo de narrativa, pode ser conhecido também como RPG, e para jogá-lo você precisa de:

- 死 Quatro ou mais jogadores;
- 死 Uma cópia deste livro, ou sua versão em PDF;
- 死 Alguns dados de seis, oito, dez e doze lados, também conhecidos, respectivamente, como d6, d8, d10 e d12. Você pode encontrar estes dados em <https://loja.redboxeditora.com.br/> ou em sua loja de RPG favorita. Você pode jogar com um ou dois de cada, mas é melhor se houver alguns destes por jogador.
- 死 As fichas de Estudante que se encontram no final deste livro ou que podem ser baixadas em www.redboxeditora.com.br.
- 死 Um dos Campos de Batalha que acompanham o jogo.
- 死 Um lápis e um bloco de anotações para desenhar pequenas peculiaridades e manter o registro dos personagens mortos, entre outras coisas.
- 死 Uma mesa em lugar confortável para jogar. Algumas pessoas preferem jogar no chão da sala ou do quarto, isto também funciona desde que todos estejam de acordo. A área de convivência da escola, um parque, bibliotecas com áreas de jogos, ou a sua loja de jogos/quadrinhos favorita também são ótimas escolhas.
- 死 Não se esqueça de salgadinhos e refrigerantes, se o seu grupo gostar.

Uma partida de **CLASSROOM DEATHMATCH** geralmente dura entre 2 a 4 sessões. Cada sessão dura em média de 2 a 3 horas de jogo, mas isto pode variar dependendo do seu grupo de jogo. Para partidas rápidas ou em convenções, recomendamos que o número de estudantes seja reduzido pela metade, de 50 para 25.



Parte 2

A INICIATIVA DE REFORMA ESTUDANTIL também conhecida como INICIATIVA CLASSROOM DEATHMATCH

O Japão nunca saiu realmente da crise econômica que teve início nos anos 90. O contínuo declínio econômico levou o país a perder poder político dentro do cenário global.

A China tomou vantagem da fraqueza japonesa durante este período e tomou as Ilhas Senkaku, acabando com a disputa sobre as reservas de gás presentes na região. A decadência japonesa contínua fez com que o Partido Liberal Democrata perdesse a posição de controle dentro da Câmara Legislativa pela primeira vez em 60 anos, isto levou ao surgimento de diferentes coalizões dentro do governo.

A política econômica *laissez-faire*, iniciada pelo Primeiro Ministro Junichiro Koizumi, ocasionou uma mudança na sociedade japonesa. Com a distância entre ricos e pobres crescendo, a antiga e conhecida classe média japonesa se tornava cada vez mais uma coisa do passado. O envelhecimento da população e o tropeço da economia ocasionaram o início de desordens públicas que se tornaram um problema na sociedade japonesa.

Com numerosas manifestações e a China avançando sobre as zonas neutras de comércio, a Força de Autodefesa Japonesa (FAJ) foi fortalecida e utilizada para auxiliar na manutenção da ordem e da paz dentro do país. Em 2008, uma emenda ao artigo 9º da Constituição permitiu que a FAJ ganhasse seu próprio ministério e uma força militar real foi formada. Parte desta emenda incluía diversos itens controversos, entre eles a Iniciativa de Reforma Estudantil Japonesa.

Você provavelmente não está familiarizado com a Iniciativa de Reforma Estudantil Japonesa. Estabelecida em 2008 como forma de prevenção ao declínio da fibra moral dos jovens do país, a Iniciativa é uma competição transmitida ao vivo para toda a população, onde uma classe de estudantes do Ensino Médio, selecionada aleatoriamente, é forçada a lutar até a morte durante cinco dias.



A Iniciativa se provou surpreendentemente popular entre os adultos conservadores, que apreciam o constante declínio dos problemas relacionados à juventude, e entre a audiência jovem, que se diverte em assistir a violência crua e a brutalidade. O país inteiro se encantou com o drama que cerca a competição. A queda nos níveis de criminalidade, o alto nível de aprovação do governo pela população e o aumento dramático nas notas dos testes escolares, garantem que a Iniciativa irá continuar recebendo apoio. Tanto a Iniciativa quanto a competição rapidamente receberam o nome *Classroom Deathmatch*.

As regras do *Classroom Deathmatch* são simples e a maioria dos cidadãos japoneses as conhece de cor. Uma classe escolhida aleatoriamente de 50 alunos do Ensino Médio (25 alunos e 25 alunas) é sequestrada de sua escola e levada ao Campo de Batalha do *Classroom Deathmatch*. A localização dos Campos de Batalha é sempre secreta, mas no passado já incluiu pequenos vilarejos, 30 quadras de uma cidade, uma ilha remota e uma escola grande. As Forças de Autodefesa do Japão, FAJ, sempre evacuam cuidadosamente estes locais antes de prepará-los para a chegada dos estudantes. Cada um dos Campos de Batalha é isolado para que os estudantes não possam escapar.

Eles geralmente são sequestrados durante uma viagem escolar pré-agendada. Frequentemente, o ônibus de viagem onde os estudantes estão é atacado com gás. Em alguns casos, os estudantes são retirados de suas camas enquanto dormem. Os estudantes SEMPRE chegam inconscientes ao Campo de Batalha. Enquanto eles estão neste estado, uma equipe altamente treinada de médicos militares injeta neles uma solução de nanorrobôs feitos sob medida. Estas máquinas minúsculas entram na corrente sanguínea e permitem que os estudantes sejam rastreados em qualquer lugar do Campo de Batalha e arredores. Separadamente, estas máquinas microscópicas são inofensivas, mas juntas elas formam uma pequena bomba que viaja através do sistema circulatório dos participantes, se alojando no fígado. A bomba pode ser detonada remotamente pela FAJ em qualquer momento e é forte o suficiente para romper as artérias vitais e matar o estudante instantaneamente.

Depois de a injeção ser administrada, os competidores são levados para a Central de Comando (CC). Antes de serem acordados, eles são inspecionados pelo Superintendente.

O Superintendente do distrito onde a classe foi escolhida é sempre selecionado para conduzir e monitorar a competição. Após isso, os estudantes são acordados em uma sala ampla dentro da CC onde o Superintendente informa-os sobre a situação e regras da competição.

O Superintendente será responsável por explicar aos estudantes apavorados que eles foram escolhidos para participar do *Classroom Deathmatch*. A competição durará cinco dias e será gravada para ser televisionada em cadeia nacional. Durante este tempo, é esperado que os estudantes matem uns aos outros. Qualquer um que seja sortudo o suficiente para sobreviver até o fim do quinto dia será declarado vencedor e retornará para a sua família. Ele também receberá um grande prêmio em dinheiro, um certificado de participação e um lucrativo emprego no governo. Entretanto, se até o fim do quinto dia mais de um estudante estiver vivo, o Superintendente irá detonar a bomba que cada um deles carrega em seus corpos, matando a todos. No *Classroom Deathmatch* há apenas um vencedor!

Os estudantes são informados sobre o Campo de Batalha e sobre os nanorrobôs injetados que permitem que a FAJ os rastreie em qualquer lugar do Campo de Batalha e alguns quilômetros além. São também informados sobre os milhares de microfones e câmeras espalhados por todo o Campo de Batalha. Estes microfones e câmeras são programados para detectar os nanorrobôs e gravarão as atividades dos estudantes onde eles estiverem. Aos estudantes é também dito que existem áreas dentro do Campo de Batalha, como a CC, que são consideradas fora dos limites.

Qualquer estudante que entre nestas áreas delimitadas terá sua bomba detonada. Os limites do Campo de Batalha são protegidos da mesma forma, e mesmo se eles conseguirem ultrapassar estes limites sem acionar os nanorrobôs, eles terão que enfrentar os soldados armados da FAJ com ordens de atirar para matar.

Escapar - os estudantes são informados - é impossível.

É dito aos estudantes que o Campo de Batalha é delimitado em várias zonas. A cada 6 horas, de uma a três zonas são declaradas fora dos limites, ou Zonas Proibidas; qualquer estudante que entrar em uma destas áreas irá imediatamente ter sua bomba detonada. Um alerta será emitido informando-os das áreas proibidas, que será transmitido pelos alto falantes presentes no Campo de Batalha, sempre três minutos antes da proibição. As Zonas Proibidas mudarão aleatoriamente a cada 6 horas.

Uma vez que os estudantes estejam cientes da situação, eles formarão uma fila de acordo com o seu número na chamada. O Superintendente irá desejar sorte a todos e lembrá-los de que a competição está sendo televisionada. Cada um deles receberá uma mochila preta contendo provisões básicas, um mapa com uma bússola e uma arma aleatória.

Algumas armas são extremamente úteis, outras praticamente inúteis. Assim que o estudante recebe a sua mochila, ele é empurrado para fora do prédio e soldados o escoltarão para fora da CC em direção ao Campo de Batalha.

Cada estudante recebe 30 segundos de vantagem antes de o próximo ser liberado.

A competição se inicia no momento em que o primeiro estudante adentra ao Campo de Batalha, durando cinco dias.

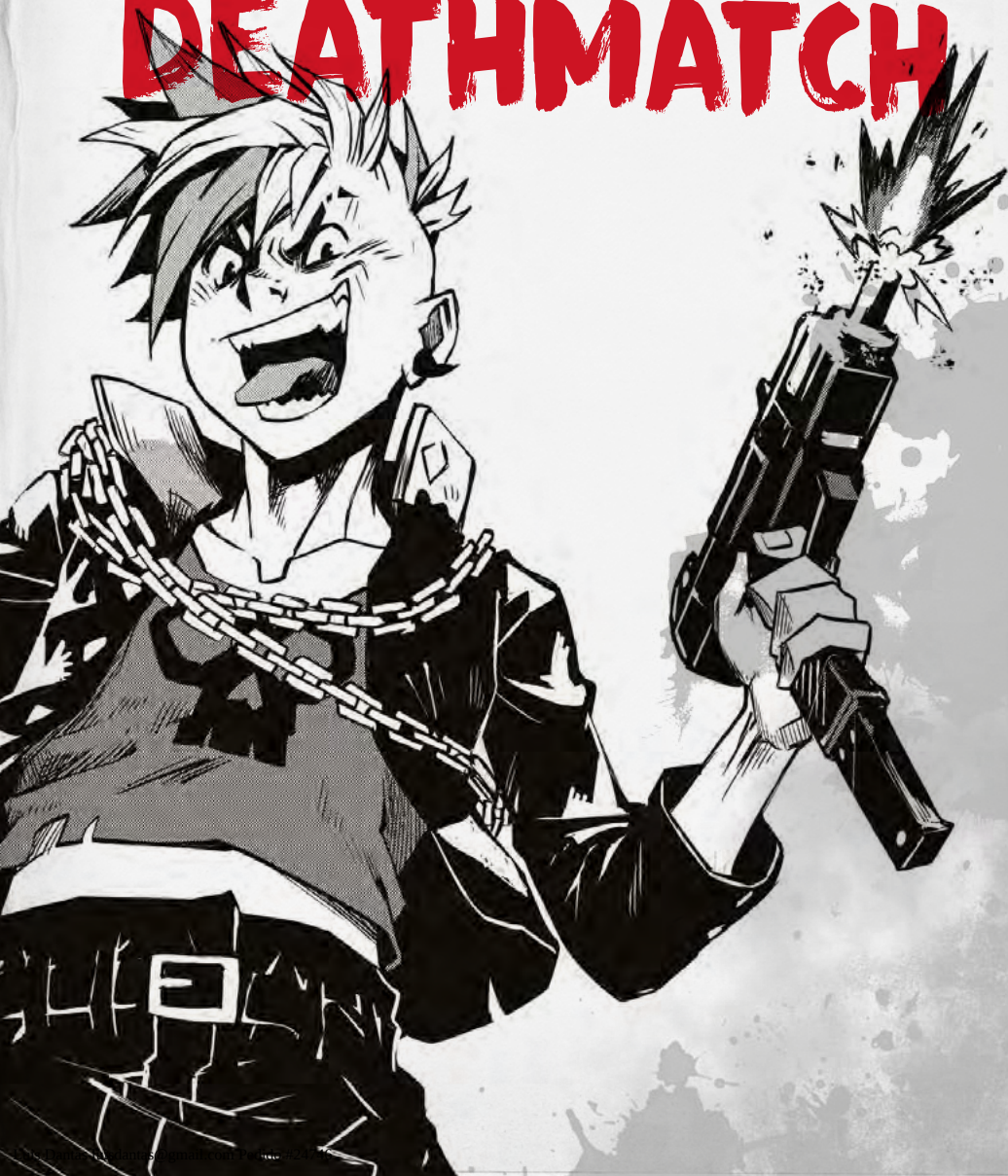
O último estudante vivo é o vencedor.

Bem-vindo ao Classroom Deathmatch.



Parte 3 Jogando

CLASSROOM DEATHMATCH



A maioria dos estudantes acredita que nunca irá enfrentar os horrores do *Classroom Deathmatch*. Eles estão certos. As chances de um estudante ser selecionado para participar da competição são incrivelmente pequenas. Apenas três classes do Ensino Médio competem por ano. Uma crença comum é de que apenas classes com notas baixas ou problemas disciplinares são escolhidas para a competição, mas isso não é verdade. Apesar de o governo encorajar estes rumores de forma não oficial, o comitê da Iniciativa na verdade escolhe cada uma das classes participantes em um sorteio aleatório.

O horror do *Classroom Deathmatch* afeta cada um dos estudantes de uma forma diferente. Quando confrontados com a realidade de ter que matar seus colegas de classe, muito dos estudantes sucumbem à pressão. Alguns escolhem formar alianças com antigas amizades e muitos se recusam a lutar. Alguns participam com alegria ou uma determinação assustadora, perseguindo e matando os seus amigos, acumulando as melhores armas. Frequentemente, estudantes formam grupos para tentar escapar do Campo de Batalha. Existem alguns rumores sussurrados de que durante competições anteriores alguns estudantes conseguiram se libertar dos limites dos nanorrobôs, fugir dos Campos de Batalha e evitar a FAJ tempo suficiente para escapar.

**Matar os meus amigos? Assassinar estudantes?
Isso tudo me parece decentio!
Por que eu iria querer jogar este jogo?**

Se você acha que **CLASSROOM DEATHMATCH** é violento e sádico demais, então você deveria procurar outro jogo. A **Redbox** possui várias outras linhas de jogos que podem preencher este espaço, mas primeiro considere que há um valor em fazer questionamentos difíceis e escolhas chocantes. As questões levantadas por este jogo são simples, mas perturbadoras.

Você mataria para sobreviver? Se sacrificaria para salvar um amigo? Você é corajoso o suficiente para abaixar as suas armas e dialogar a favor da paz? Você é esperto o bastante para encontrar uma solução para os conflitos que não envolva a violência?

Afinal, abordar questões desconfortáveis e fazer escolhas difíceis não são a essência de ótimas histórias e intensas interpretações?



Antes de você se sentar para jogar, precisará decidir qual dos jogadores irá interpretar o papel do Superintendente. Ele é responsável por supervisionar o jogo e se certificar de que ele funcione sem maiores problemas, além de também controlar os outros estudantes, soldados da FAJ e quaisquer outros personagens que apareçam durante o jogo. Você irá aprender mais sobre o papel do Superintendente posteriormente (veja a página 52), por enquanto você precisa apenas decidir qual jogador interpretará este papel.

Escolhendo os Estudantes

Uma vez que o Superintendente foi escolhido, os jogadores remanescentes interpretarão os papéis de estudantes forçados a participar do *Classroom Deathmatch*. Você não precisa criar um estudante, pois nós fornecemos 50 estudantes prontos para você utilizar neste livro (lembrando que os Registros Estudantis deste livro também estão disponíveis para download em nosso site oficial www.redboxeditora.com.br). Você escolherá de forma aleatória um dos Registros Estudantis que se encontram no final do livro. Se o seu estudante for morto durante a partida, você precisará escolher outro para jogar.

Por que escolher um estudante aleatório ao invés de criar um?

Um dos temas principais do *Classroom Deathmatch* é ser forçado a jogar com o que você tem em mãos. De serem sequestrados para participar da competição a receber uma arma aleatória para lutar por sua vida, os estudantes são forçados em dar o melhor de si nas piores situações possíveis e fazer o que eles podem com o que eles têm. Os jogadores devem seguir a mesma filosofia e ver a escolha aleatória de um estudante como uma chance de tentar algo novo e diferente!

ENTENDENDO O REGISTRO ESTUDANTIL

Quando você seleciona um estudante, o seu Registro Estudantil estará parcialmente preenchido. Vamos dar uma olhada no Registro Estudantil e descobrir o que cada parte significa e o que o seu estudante é capaz de fazer.

生の記録



文部省

CLASSROOM DEATHMATCH
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Yamada, OKI
SEXO: F
DATA NASC.: 19/11/1989

JUNISHI: Cão
TIPO SANGUÍNEO: AB
Nº NA CHAMADA: 9

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Escoteiros

POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:

TÉC. ESP.: "Eu lidero essa gangue!"

TRAÇOS:

PERTENCES:

Hobbies:

Canivete, Celular

Am./Fam.: Líder de uma
gangue de garotas
Person.: Intimidadora

DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 7 水 ÁGUA: 5
火 FOGO: 9 風 AR: 1
空 VÁCUO: 3

MORTES

Foto: O retrato escolar do seu estudante

Nome do Estudante: Nome e sobrenome do seu estudante. Caso ele tenha um apelido, ele estará incluso aqui. Se quiser, você pode também inventar um apelido para o seu estudante.

Data de Nascimento: a data de nascimento do seu estudante. O aniversário que determina o Junishi do seu estudante. Porém, isso não irá causar algum impacto direto no jogo.

Junishi: O *junishi* (signo chinês) do seu estudante. *Junishi* também é conhecido como Horóscopo Chinês. O mês em que o seu estudante nasceu dirá bastante sobre o seu caráter. Mas, assim como o aniversário, isso não terá nenhum impacto direto no jogo.

Tipo Sanguíneo: O tipo sanguíneo do seu estudante. No Japão é comum a crença de que o tipo sanguíneo afeta a personalidade. Porém, assim como o aniversário e o Junishi, isso também não terá nenhum impacto direto no jogo.

Sexo: Se o seu estudante é do sexo masculino ou feminino.

Professor Titular: Seu Professor Titular é provavelmente um dos adultos mais importantes na vida do seu estudante e ele poderá aparecer em muitas das suas Cenas de *Flashback*.

Associado aos Clubes: Muitos estudantes estão envolvidos com clubes, times esportivos ou outras organizações relacionadas à escola. É provável que o seu estudante tenha bons amigos entre os membros do clube. Se o campo Associado aos Clubes do Registro Estudantil estiver em branco, isto significa que ele não pertence a nenhum clube. Entretanto, você pode definir um clube ao qual seu estudante está associado, se assim quiser.

NOTA DO EDITOR

O Horóscopo Chinês (*Junishi*) é composto pelos doze animais: Rato, Boi, Tigre, Coelho, Dragão, Serpente, Cavalo, Carneiro, Macaco, Galo, Cão e Porco. Diferente do Zodíaco Ocidental (Capricórnio, Aquário, Peixes, Áries,...) com o qual estamos mais acostumados, o Horóscopo Chinês (*Junishi*) é determinado pelo ano no qual a pessoa nasceu. Por exemplo, os nascidos entre 28/01/2017 e 15/02/2018 serão do ano do Galo. Porém, para dar maior diversidade e ampliar a experiência do jogo, os autores de *Classroom Deathmatch* definiram um animal do Horóscopo Chinês (*Junishi*) para cada mês do ano. Com isso, os jogadores terão uma possibilidade maior de conhecer o caráter e personalidade dos estudantes que irão interpretar ao longo do jogo.

Número na Chamada: Tanto os estudantes homens quanto as mulheres, têm um número na chamada que vai do 1 ao 50.

Popularidade: O nível de Popularidade do seu estudante entre os seus colegas de classe. Ela pode ser Alta, Média ou Baixa. Cada um dos estudantes começa o jogo com o nível de popularidade definido no seu Registro Estudantil. A Popularidade de um estudante irá mudar frequentemente durante o curso do jogo. Fique tranquilo que explicaremos mais sobre popularidade mais à frente.

Melhor Amigo e Rival: O Melhor Amigo e o Rival de seu estudante. Você notará que estes campos estão em branco no Registro Estudantil. Você irá escolher o Melhor Amigo e o Rival do seu estudante entre aqueles interpretados pelos seus amigos jogadores. Mais à frente, iremos explicar melhor sobre esta mecânica.

Traços: Traços são as proficiências, habilidades, hobbies, peculiaridades e relacionamentos do seu estudante. Existem três diferentes tipos de Traços listados no Registro Estudantil, além de um espaço em branco extra para qualquer outro Traço que ele possa receber durante o jogo. Você notará que alguns Traços já estão preenchidos no Registro Estudantil, porém sempre haverá ao menos um espaço deixado em branco. Estes espaços em branco são Traços que você irá criar para o seu estudante. Falaremos mais sobre os Traços mais à frente.

Pertences: Itens pessoais que o seu estudante estava carregando quando a competição começou. Você irá determinar quais são estes itens e por que eles são importantes para o seu estudante.

Técnica Especial: Cada estudante tem uma Técnica Especial que ele pode utilizar. Estas técnicas são poderes quase sobrenaturais que podem ajudar o seu estudante a sobreviver. As Técnicas Especiais são uma regra opcional da qual falaremos posteriormente.

Dados Elementais: Estes são os Dados Elementais do seu estudante. Os Dados Elementais são baseados nos cinco elementos clássicos da Godai e serão utilizados para a resolução de conflitos. Os Dados Elementais são muito importantes para o desenvolvimento do jogo e nós falaremos mais sobre eles daqui a pouco.

Mortes: Os nomes daqueles que foram mortos pelo seu estudante. Quando o *Classroom Deathmatch* começar, este espaço estará em branco, porém conforme a competição avança você utilizará este espaço para preencher com os nomes daqueles que foram mortos em decorrência das ações do seu estudante.

A GODAI E OS DADOS ELEMENTAIS

A Godai representa os conceitos e categorias em que todos os objetos do mundo podem ser colocados, e analisados de um modo espiritual ou filosófico. Todas as coisas e todas as pessoas podem ser situadas em um dos cinco elementos. E seu estudante não é uma exceção. Os Dados Elementais são usados quando você quer agir e resolver conflitos. Cada um dos cinco elementos da Godai representa uma diferente forma de resolução de conflitos.

No seu Registro Estudantil você irá encontrar um número escrito próximo a cada um dos cinco elementos da Godai. Este número representa a quantidade de Dados Elementais daquele tipo que o seu estudante tem disponível para usar durante as cenas do jogo. Estes números sempre serão 1, 3, 5, 7 e 9. Como você pode ver abaixo, você utilizará diferentes tipos de Dados Elementais para executar cada tipo de ação.

Terra

A Terra representa os rígidos e sólidos objetos no mundo. Pessoas ligadas à Terra são confiantes, teimosas e estáveis, além de serem resistentes a mudanças e pouco influenciáveis. Pessoas com um alto número em Terra desejam que as coisas permaneçam como elas estão, ficando frustradas e perturbadas com a mudança.

Use Terra ao resolver conflitos defendendo sua posição, resistindo à força física, recusando-se a mudar sua opinião, usando força física ou resistindo a dificuldades.

Água

A Água representa a mudança, a agilidade e a habilidade de adaptação. Pessoas ligadas à Água são flexíveis, de mente aberta e maleáveis, mas podem ser também defensivas e emocionais. Pessoas com um alto número em Água irão seguir o fluxo dos acontecimentos e são abertas a mudanças.

Use Água ao resolver conflitos expressando ou controlando as suas emoções, evitando ataques, fazendo uso da sua destreza física ou se adaptando a uma situação.

Fogo

O Fogo representa a agressividade e a paixão. Pessoas ligadas ao Fogo são intensas, competitivas e obstinadas, mas também podem ser donos de um temperamento explosivo e agredir os outros. Um estudante regido pelo Fogo, ao focar em seu objetivo, vai até o fim. Nada pode ficar no seu caminho.

Use Fogo ao resolver conflitos atacando os outros com a força ou com as palavras.

Ar

O Ar representa a sabedoria e o movimento. Pessoas ligadas ao Ar têm tanto a mente quanto o corpo ágeis. Elas são inteligentes, piedosas e educadas, mas podem ser evasivas e distantes. Estudantes com um alto nível em Ar preferem usar palavras ao invés da força e evitar conflito sempre que possível.

Use Ar ao resolver conflitos argumentando ou utilizando a razão, ignorando o problema completamente, utilizando velocidade ou precisão (fugindo ou desviando).

Vácuo

O Vácuo representa o medo. Alguns estudantes são dominados pelo medo, outros o subjugam.

Use Vácuo ao resolver conflitos correndo em pânico, gritando histericamente, encolhendo-se em um canto ou chorando pateticamente. Você também pode usar Vácuo para superar seus medos, permanecer acordado e alerta ou ter uma explosão de adrenalina.

Você irá aprender como usar os seus Dados Elementais mais à frente, mas antes disto você precisa saber como funcionam os Melhores Amigos, Rivals, os Traços e as Técnicas Especiais.

MELHORES AMIGOS E RIVAIS

Todo estudante tem alguém em quem confia mais do que qualquer outra pessoa, alguém que o protegerá e nunca irá traí-lo. De forma similar, todo estudante tem alguém do qual não gosta ou não confia. Escolha um dos seus amigos jogadores como seu Melhor Amigo, e depois escolha outra pessoa como seu Rival. Escreva no local indicado em seu Registro Estudantil os nomes do seu Melhor Amigo e Rival. Lembre-se de que a sua admiração ou desprezo por outros estudantes pode não ser mútua. O estudante que você escolher como o seu Melhor Amigo pode não lhe dar a mesma posição. Inclusive, nada o impede de selecionar o seu personagem como Rival! Caso o seu Melhor Amigo e o seu Rival morram durante a partida, é necessário que você escolha outros estudantes para ocuparem esses cargos.



Entenda que o seu Melhor Amigo e o seu Rival devem ser pessoas diferentes. Recomendamos que você escolha o jogador à sua esquerda como seu Melhor Amigo e o à sua direita como o seu Rival, como forma de facilitar a escolha e deixar o processo mais dinâmico. Nós falaremos sobre a importância do Melhor Amigo e do Rival na seção “Agindo e Resolvendo Conflitos”.

TRAÇOS 特徵

Cada estudante tem áreas de excelência em sua vida. Talentos especiais, hobbies, habilidades naturais ou relacionamentos que o diferenciam de outro estudante, que são representados pelos Traços. Alguns Traços representam partes significativas da vida do seu estudante, que são óbvias a todos que o conhecem; já outros descrevem detalhes que podem ser importantes apenas para eles próprios. Alguns Traços representam os segredos que o estudante mantém até mesmo de sua família; outros incorporam momentos que são motivos de orgulho e podem ser compartilhados com todos os conhecidos. “Bonito” pode ser um Traço. “Alta para a sua idade” pode também ser um Traço, assim como “Bom com computadores” ou “Enfrenta valentões”. Porém, nem todos os Traços são positivos. “Pais recém-divorciados” ou “Viciado em drogas” são Traços perfeitamente aceitáveis.

Cada estudante tem três Traços, um baseado em seus Amigos e Família, um baseado em seus Hobbies e um baseado em sua Personalidade.

Quando você escolher o seu estudante, notará que ele já tem um ou dois destes Traços preenchidos no seu Registro Estudantil. É seu papel preencher o restante. É a sua chance de deixar o seu estudante um personagem mais vivo e real. Nós falaremos sobre como usar os Traços no futuro.

Traços baseados em Amigos e Família: As interações sociais com amigos, colegas de classe, professores e parentes são uma parte importante da vida do seu estudante. Escolha um Traço que represente ou descreva um relacionamento com alguém que o seu estudante é bem próximo. Traços de Amigos e Família sugeridos são “Dormiu com a irmã do melhor amigo”, “Precisa sempre agradar o professor”, “Amigo de todo mundo”, “Órfão” ou “Não confia em ninguém”.

Traços baseados em Hobbies: Tempo livre é um prêmio para um estudante, e o que ele escolhe para fazer quando não tem nada para fazer diz muito sobre quem ele é. Escolha um Traço baseado em algum hobby do seu estudante. Traços baseados em Hobbies sugeridos incluem “Gosta de andar de bicicleta”, “Pode segurar a respiração por quase quatro minutos”,

“Saiu do clube de Kendo”, “Ama comprar roupas novas”, “Rouba em lojas de conveniência”, “Hacker” ou “Gasta todo o seu tempo livre estudando”.

Traços baseados em Personalidade: Leve um momento para pensar sobre quem o seu estudante é e o que é importante para ele, então escolha um Traço que represente a personalidade dele. O Tipo Sanguíneo, o animal em seu Junishi e um alto valor em um elemento Godai dizem algo sobre a personalidade do seu estudante, então você deve levá-los em consideração. Traços de Personalidade sugeridos são “Desagradável”, “Os garotos fazem tudo o que ela quer”, “Nervoso perto de garotas”, “Se empolga com conflitos”, “Apaixonado” e “Clemente”.

TÉCNICAS ESPECIAIS

Adrenalina e medo combinados podem fazer com que um indivíduo realize proezas incríveis. Os Campos de Batalha do *Classroom Deathmatch* já foram testemunhas de feitos de talento e desespero que beiram o sobrenatural. Dentro de cada estudante está escondido um potencial que se manifestará na forma de uma Técnica Especial. Essas técnicas são habilidades quase super-humanas que os estudantes podem usar em momentos de puro desespero. Algumas Técnicas Especiais tomam forma de ataques devastadores, enquanto outras permitem que os estudantes executem façanhas quase impossíveis.

As Técnicas Especiais são uma regra opcional para grupos de jogadores que preferem jogos fantásticos, épicos e sobrenaturais ao invés do clima cruel, realista e fatalista do *Classroom Deathmatch*. As Técnicas Especiais trazem um elemento fantástico para o jogo que atenuam os seus temas mais espinhosos. O seu grupo deve escolher antes do início do jogo se utilizará as Técnicas Especiais ou se preferirá um jogo de *Classroom Deathmatch* mais realista. Descubra como utilizar as Técnicas Especiais posteriormente neste livro.

AGINDO E RESOLVENDO CONFLITOS

O *Classroom Deathmatch* é o desafio mais difícil que um estudante vai enfrentar. A competição foi desenvolvida para forçar os estudantes em conflitos de vida ou morte. Eles devem matar ou serão mortos.

NÃO HÁ OUTRA OPÇÃO.

Durante um jogo de **CLASSROOM DEATHMATCH**, seus estudantes vão eventualmente enfrentar algum tipo de conflito. Mas o que conta como um conflito? Bem, um estudante tentando matar outro é definitivamente um conflito, e provavelmente o mais comum deles. Mas se o seu estudante entra em uma discussão com um amigo sobre o melhor lugar do Campo de Batalha para se esconder, isto também se qualifica como um conflito. Um conflito, porém, não precisa necessariamente envolver sempre outra pessoa. Se o seu estudante cai em um lago e não sabe nadar, então o conflito é se ele irá se afogar ou não. Se o seu estudante precisa prestar Primeiros Socorros a um amigo antes que ele sangre até morrer, isto também é considerado como um conflito.

Abaixo temos os seis passos que você deve seguir para iniciar um conflito:

- 一 Anuncie o conflito
- 二 Realize uma Ação
- 三 Resolva a Ação
- 四 Responda a Ação
- 五 Continue a Rodada
- 六 Verifique se o Conflito foi resolvido.



一 Anuncie o Conflito

Qualquer jogador, incluindo o Superintendente, pode anunciar um conflito durante uma cena. Se o estudante anuncia um conflito, ele tem a opção de agir primeiro. Se o Superintendente anunciou o conflito, então ele irá escolher quem age primeiro. Cada um dos personagens que toma parte no conflito terá uma ação. Isto inclui também os personagens interpretados pelo Superintendente. Uma vez que cada estudante agiu, o jogador que anunciou o conflito pode escolher entre continuá-lo em uma nova rodada realizando uma nova ação.

Anuncie o conflito contando aos outros estudantes o que está acontecendo. Não há problemas em anunciar o conflito e ao mesmo tempo estabelecer o objetivo dele. Vamos dizer que você anuncie o conflito desta forma: "As costas da Aoki estão viradas para mim, vou aproveitar e atirar nela." Você também pode anunciar um conflito sem incluir nenhum objetivo, algo como: "Nós escutamos alguém caminhando em nossa direção". Outros exemplos de conflito incluem:

“Eu vou perseguir furtivamente aquele grupo de estudantes e ver o que eles estão fazendo”.

“Eu vou discutir com meus amigos que matar é errado e pedir que eles baixem as armas”.

“Yamada está correndo em sua direção com uma machete repleta de sangue em suas mãos”.

二 Realize uma Ação

Agora que o conflito foi anunciado, você irá agir. Diga aos outros jogadores o que você quer fazer e role um Dado Elemental. Você quer atirar na Aoki pelas costas? Faça uma rolagem de Fogo. Você quer passar uma rasteira nela enquanto ela corre? Você irá fazer uma rolagem de Fogo também. Esconder-se dela? Faça uma rolagem de Água. Talvez você queira conversar com ela, puxá-la de lado e convencê-la a se aliar a você. Faça uma rolagem de Ar para isso. No **CLASSROOM DEATHMATCH** você irá usar quatro tipos de dado, os de doze lados (d12), os de dez lados (d10), oito lados (d8) e seis lados (d6). O tipo de dado que você irá usar dependerá da Popularidade do seu Estudante (para mais informações, veja “Como a Popularidade Afeta seu Estudante” abaixo). Um resultado de cinco ou mais é um sucesso. Qualquer número abaixo disto é uma falha.

Você pode fazer uma rolagem com múltiplos Dados Elementais do mesmo tipo para aumentar suas chances de sucesso. Se o resultado de qualquer um dos dados rolados é cinco ou mais, você foi bem sucedido. Depois de efetuar uma rolagem de um Dado Elemental, você deve removê-lo do número de Dados Elementais disponíveis no seu Registro Estudantil. Se você não tem mais Dados Elementais de um tipo, você não poderá mais agir de formas associadas com aquele elemento. Seu estudante terá que encontrar outra forma de resolver seus problemas.

Por exemplo, se você tiver três Dados de Fogo disponíveis, e fizer uma rolagem utilizando todos para atirar na Aoki pelas costas, então você não terá mais nenhum Dado de Fogo até a manhã do próximo dia. Você terá que encontrar outra forma de resolver seus problemas (neste caso, sem violência e agressão) até o dia seguinte.

Os Dados Elementais só serão recuperados quando o Superintendente fizer o anúncio diário, às 6h da manhã, ou durante *Flashbacks*, então use seus Dados Elementais com cautela para que não fique sem eles antes que o dia acabe.

三 Resolva a Ação

Se a sua rolagem for um sucesso, então seu Melhor Amigo irá narrar o sucesso. Ele descreverá como você alinhou a sua pistola e atirou, mandando a bala diretamente na cabeça da Aoki, matando a pobre e chorona garota. Se a rolagem resultar em uma falha, então o trabalho cai nas mãos do seu Rival. Seu Rival é livre para descrever como você erra Aoki e ela corre em sua direção com uma machadinha, ou como sua arma trava e explode em suas mãos, arrancando fora três dos seus dedos e lançando metal quente no seu peito e garganta. Seu Melhor Amigo e Rival descreverão os resultados das suas ações mesmo que os seus estudantes não estejam no mesmo local, testemunhando a ação. O Superintendente pode descrever o resultado das ações dos personagens que controla, ou pode permitir que um outro jogador faça isso por ele.

四 Responda a Ação

Assim que a sua reação é resolvida, outro estudante que esteja envolvido com o conflito (ou um personagem controlado pelo Superintendente) anuncia que ele quer responder a sua ação. Ele então pode agir de uma forma que seja uma resposta direta à sua ação. Esta ação é resolvida da mesma forma descrita acima, com seu sucesso ou falhas sendo descritos pelo Melhor Amigo ou Rival do estudante. Apenas um personagem pode responder a uma ação. Se mais de um personagem anunciar que deseja responder, uma rodada rápida de Pedra, Papel ou Tesoura pode ser utilizada para determinar qual personagem irá realmente agir em resposta. Se não há outros personagens ou estudantes envolvidos no conflito, então você pode pular esta etapa.

五 Continue a Rodada

Você já anunciou o conflito, fez a sua ação (e o resultado foi descrito baseado no seu sucesso ou falha), e deu a oportunidade para que outros a respondessem. Agora é hora de outra pessoa. O estudante que respondeu a sua ação agora tem a chance de agir por si próprio. Ele também irá fazer uma rolagem para verificar se será bem sucedido na sua ação e seu Melhor Amigo ou Rival irão descrever o seu sucesso ou falha. Você ou outro estudante também terão a chance de responder a esta ação. Se nenhum estudante for o alvo de suas ações, então o jogador à sua esquerda irá agir no seu lugar. Uma vez que todos os estudantes envolvidos no conflito (incluindo personagens interpretados pelo Superintendente) agirem, então é o momento para mover para o próximo passo e ver se o conflito foi resolvido.

六 Verifique se o Conflito foi resolvido

Uma vez que todos os estudantes tiverem a chance de agir, o jogador que anunciou o conflito deve decidir se ele quer continuar uma nova rodada. Se ele decidir continuar, ele pode fazer isto agindo novamente e assim iniciar uma nova rodada. Se ele decidir que quer encerrar o conflito, ele deve agir de uma maneira que remova o seu personagem do conflito (como usando um Dado de Ar para fugir). Se a ação for bem sucedida, então ele deixa o conflito e o próximo estudante deve escolher entre agir ou tentar se retirar do conflito. E assim por diante. Conflitos geralmente terminam quando o estudante que o iniciou é bem sucedido ou falha em atingir os seus objetivos. Às vezes isto é bem simples.

Por exemplo: Sakura quer tentar saltar sobre um muro baixo no fim do beco.

Ela faz uma rolagem de Ar para utilizar sua velocidade para poder saltar melhor. Ela é bem sucedida (teve pelo menos um dado que conseguiu um número superior ou igual a cinco), e o seu Melhor Amigo descreve como ela salta seguramente para o outro lado. O conflito terminou.

Porém, algumas vezes não é tão claro se o conflito foi vencido ou não, ou quando o Estudante que o iniciou deveria desistir. Frequentemente, um estudante deve ser removido do Conflito antes dele se resolver. Se o estudante atingir alguma das condições listadas abaixo, então ele não pode mais participar do Conflito em progressão.

- 死 Se o personagem está incapacitado, amarrado, morto ou de qualquer outra forma impossibilitado de tomar parte no Conflito, então ele não pode mais agir neste Conflito.
- 死 Se um personagem usa um Dado Elemental que irá de alguma forma removê-lo do Conflito (como, por exemplo, utilizar um Dado de Ar para fugir da cena), ele não poderá mais fazer parte do Conflito.
- 死 Se o personagem não tem mais Dados Elementais em seu Registro Estudantil para usar, ele não pode mais agir neste Conflito, contudo ele ainda pode ser alvo de ações e descrever o resultado das ações do seu Melhor Amigo e Rival.

Lembre-se sempre de que, como um jogo de narrativa colaborativo, se todos os estudantes concordarem que o conflito chegou à sua conclusão, ele imediatamente acaba e os estudantes não precisarão agir para sair dele. Se você sentir que o conflito chegou à sua conclusão natural, não existe nenhum problema em terminá-lo. Se todos concordarem, o conflito termina.

Quem está envolvido em um conflito?

O Estudante que anunciou o conflito e o seu alvo (seja ele outro estudante, outro personagem ou qualquer outra coisa) estão sempre envolvidos no conflito. Quando um conflito é anunciado, qualquer estudante próximo pode pedir para participar. No início de qualquer outra rodada, estudantes que ainda não agiram podem anunciar que irão se integrar ao Conflito.

Eu tenho que usar Dados Elementais para resolver todo Conflito?

Não, claro que não. Frequentemente um conflito será anunciado e ninguém irá se opor às ações tomadas. “Estou indo aos arbustos para defecar” dificilmente é um conflito que precisa que você gaste seus Dados Elementais. Neste caso, obviamente nenhuma rolagem deve ser feita. Entretanto, se qualquer um dos jogadores achar que a ação não deveria ser bem sucedida automaticamente, o Conflito deverá ser resolvido utilizando-se Dados Elementais conforme discutido anteriormente.



Um exemplo de Conflito:

Naoko decide que ela quer se esgueirar e esfaquear Kieko. Ela anuncia o conflito. Nenhum outro estudante quer participar nesta rodada, então teremos apenas as duas participando deste conflito.

Naoko anuncia o conflito: “Naoko se separou dos seus amigos, mas ela escuta Kieko se escondendo atrás de uma lata de lixo descendo a rua”. Como Naoko anunciou o conflito, ela agirá primeiro.

Naoko age: “Vou me esgueirar sorrateiramente pela rua para chegar perto da Kieko. Quero adicioná-la à minha lista”.

Resolvendo a Ação: Naoko decide fazer a rolagem utilizando dois dados de água. Ambos os dados resultam em números acima de cinco e ela é bem sucedida em sua ação. O Melhor Amigo de Naoko (cujo estudante não está participando desta cena), descreve o resultado: “Naoko esgueira-se sorrateiramente nas sombras do imenso edifício em direção à Kieko. Kieko não parece vê-la, e Naoko está bem atrás dela”.

Kieko respondendo a ação: Kieko não irá responder a ação de Naoko, com exceção de chorar na escuridão. O jogador que interpreta Kieko irá esperar a sua vez de agir.

Kieko age: “Vou olhar em volta tentando achar alguém, ou um lugar melhor para me esconder. Não me sinto segura aqui!”.

Kieko resolvendo a ação: Kieko faz sua rolagem utilizando apenas um único Dado de Vácuo, dirigindo olhares inquietos a todos os lugares. A rolagem resulta em um número maior que cinco, sendo bem sucedida. Com isso, seu Melhor Amigo descreve o que acontece: “Kieko vira a cabeça bem na hora que Naoko está atrás dela com uma faca em suas mãos. Demora apenas um segundo para Kieko perceber que Naoko entrou no clima da competição e pretende matá-la!”.

Fim da primeira rodada: O grupo verifica se o conflito acabou. Neste caso, obviamente não. A próxima rodada começa com Naoko agindo.

Naoko age: “Droga, ela me viu! Eu queria fazer isto de forma rápida e indolor, mas isso não é mais possível! Vou cravar a faca direto no estômago dela!”

Resolvendo a ação: Naoko faz uma rolagem utilizando dois dados de Fogo, um deles apresenta um resultado maior que cinco, o suficiente para que a ação seja bem sucedida. Seu Melhor Amigo descreve o resultado da ação: “Quando Kieko se vira, Naoko agarra a faca com força e a crava na barriga da garota surpreendida. Kieko urra de dor quando o sangue jorra pelo seu ferimento aberto. Ela cai na calçada”.

Kieko respondendo a ação: O jogador que a interpreta sabe que Kieko está mortalmente ferida. Mas ela ainda não está morta! “Vou rolar sobre as minhas costas e sacar o meu revólver. Eu vou atirar na Naoko!”.

Resolvendo a Ação: Kieko quer muito ser bem sucedida nesta rolagem, então ela usa quatro Dados de Fogo. Ela também usa seu Traço “Odeia garotas populares” para aumentar o tamanho do seu dado de oito para dez lados. Sem surpresas, ela é bem sucedida na rolagem. O Melhor Amigo da Kieko descreve a ação: “Naoko dá as costas para a agonizante Kieko e limpa o sangue da faca na sua saia quando o seu peito explode em uma chuva de sangue e ossos. Ela cai no chão, morta. A bala atravessou diretamente o seu corpo!”.

Fim da segunda rodada: Naoko está morta e não pode mais agir. O seu jogador terá que escolher um novo estudante. Ao invés de continuar a cena, Kieko decide que irá gastar seu último dado de Ar para pedir perdão ao corpo sem vida de Naoko. O conflito termina com Naoko morta e Kieko morrendo na rua.



DÚVIDAS FREQUENTES

Como eu vou saber qual o tipo de Dado Elemental que devo usar?

As descrições dos Cinco Elementos da Godai que este livro oferece são guias para o uso dos Dados Elementais. Dados de Terra são usados em ações que envolvam força física e resistência. Vácuo é usado para as ações que envolvam o medo. Mas estes são apenas guias. Conforme você for jogando com o seu grupo, vocês desenvolverão o seu próprio senso sobre qual Dado Elemental é apropriado para cada tipo de ação. Não há nada de errado em usar os Dados Elementais de maneira não convencional desde que você possa justificar o seu uso para os seus amigos jogadores. Se você quiser, pode sentar com os seus amigos antes de iniciar o jogo e decidir exatamente em quais tipos de ação cada elemento deve ser utilizado.

Os Estudantes controlados pelo Superintendente podem participar ou anunciar conflitos?

Sim, os personagens controlados pelo Superintendente (incluindo estudantes, soldados, animais e qualquer outra coisa) podem anunciar e participar de conflitos da mesma forma que os estudantes controlados pelos jogadores. O Superintendente pode também introduzir um conflito baseado na cena ou no meio ambiente, que não tem nenhuma

relação com um personagem que ele controla. Uma chuva torrencial que ameaça encharcar os estudantes, um incêndio ou um terremoto devastador são bons exemplos de elementos de ambiente que podem gerar conflitos. Nós falaremos posteriormente sobre como o Superintendente pode usar os Dados de Sofrimento para criar conflitos.

Nós realmente temos que lutar uns contra os outros?

Com certeza! **CLASSROOM DEATHMATCH** é um jogo escrito totalmente sobre conflitos entre jogadores. Existem benefícios no trabalho em equipe e nas alianças, e você pode querer trabalhar com outros jogadores para tentar escapar. Porém, conforme a competição avança você deverá se lembrar de que só pode haver um sobrevivente em cada *Classroom Deathmatch*. Se você quer vencer, terá que matar!

Alguém acabou de matar o meu estudante! Ainda posso agir, apesar de ele estar morto?

Não. Se a descrição da resolução das ações acabar com o seu estudante sendo assassinado, então ele está morto. Entretanto, se a descrição diz que o seu estudante está fatalmente ferido ou morrendo, então você ainda poderá agir. De forma clara, até que alguém diretamente declare que o seu estudante está morto, você deverá assumir que ele continua vivo e funcional. A descrição “Aoki cai no chão com um ferimento de bala na cabeça”, não significa que a Aoki esteja morta (embora ela possa estar). A descrição “Aoki cai MORTA no chão com um ferimento de bala na cabeça” deixa tudo bem mais claro.

Eu tentei empurrar meu amigo para que ele não fosse pego pela explosão de uma mina terrestre, mas eu falhei na minha rolagem e meu Rival descreveu a ação como se nós dois fôssemos pegos pela explosão e mortos. Como assim!? Ele pode fazer isso?

Isso parece certo, você deveria seguir em frente e pegar um novo estudante. **CLASSROOM DEATHMATCH** é uma competição bem perigosa. É importante lembrar que as consequências e as vantagens providas das ações dos personagens devem ser proporcionais à ação inicial. Pode parecer ilógico que o Melhor Amigo da Miyoko descreva que ela encontrou uma escopeta carregada atrás de alguns arbustos após ser bem sucedida em uma rolagem buscando proteção. Do mesmo jeito que uma falha da Miyoko ao procurar sua lanterna na escuridão não deveria ser descrita pela sua Rival como Miyoko tropeçando, caindo da

escada e quebrando o pescoço. Cada um destes exemplos de descrições de sucesso ou falha são provavelmente bem extremos (porém fica à cargo dos jogadores, como um grupo, decidir o que passa dos limites em seus jogos). Se a descrição da consequência de uma ação parece ilógica, então ela deve ser votada. Mas lembre-se, se você colocar seu estudante em um caminho perigoso e falhar em sua ação, você deve esperar acabar ferido, aleijado ou até mesmo morto. Droga! Esta é a metade da graça do Classroom Deathmatch!

Quer dizer que a descrição dos sucessos e falhas fica totalmente a cargo dos Melhores Amigos e Rivals? Eles podem dizer tudo o que quiserem?

Com certeza. Você irá perceber bem rápido que a melhor parte do **CLASSROOM DEATHMATCH** é descrever as ações de outro jogador. Como Melhor Amigo e Rival, você tem autoridade total de descrever os eventos da forma que quiser. Sinta-se livre para incrementar suas descrições com todos os tipos de detalhes chocantes!

Não há nenhum problema em usar também suas descrições de sucessos e falhas como forma de introduzir novos elementos em uma cena ou conflito. Se Aoki falha em correr através de um pátio com o pé quebrado, você pode descrever o resultado da ação como “Aoki manca e grita de dor”, ou incrementá-lo com mais detalhes dizendo “Aoki cai no chão e grita de dor. Da sala ao lado ela escuta um rosnado, quando de repente um dos cães de ataque da FAJ surge através da porta”.

Meu personagem morreu e não há outros estudantes com os quais eu possa jogar! E agora?

Cada jogo de **CLASSROOM DEATHMATCH** começa com uma classe cheia de estudantes, mas conforme o jogo avança, o número de estudantes disponíveis vai vagarosamente caindo até não restar nenhum. Se você morrer e não houver mais estudantes com os quais jogar, significa que você está sem sorte. Mas não se preocupe, o jogo provavelmente irá acabar em breve. Até que isso aconteça, você continua participando do jogo descrevendo os sucessos e falhas dos seus Melhores Amigos e Rivals. Você ainda pode criar cenas para os outros jogadores explorarem e participar em Flashbacks como um dos estudantes mortos. O Superintendente pode pedir que você interprete um soldado ou outros personagens também.

辞世とは 即ちま

好評 VOTOS DE POPULARIDADE

Nem todos os estudantes são iguais. Sempre há aquela garota que se destaca das outras e é admirada e amada pelos seus amigos. Sempre há aquele garoto que sofre com a perseguição de seus colegas porque ainda joga cards do Pokémon.

No **CLASSROOM DEATHMATCH**, os jogadores votam para determinar qual estudante é o mais popular. A votação acontece todos os dias às 6h da manhã, logo após o Superintendente fazer o seu Anúncio Matutino. O Superintendente pode solicitar uma votação em outros horários também, especialmente se acontecer algo que possa aumentar ou diminuir a popularidade dos estudantes.

A votação deve ser feita em segredo. Cada jogador deve escrever dois nomes em um papel, um para o Mais Popular e outro para o Menos Popular, e entregue-o para o Superintendente. Lembre-se que você não pode votar em seu próprio estudante!

O Estudante com a maioria dos votos de Mais Popular obviamente ficará com a sua Popularidade Alta, recebendo o título de estudante Mais Popular naquele momento. Da mesma forma, o estudante com a maioria dos votos de Menos Popular ficará com a sua Popularidade Baixa, ganhando o título de aluno Menos Popular naquele momento. No caso de um empate, o Superintendente pode decidir a votação. Veja abaixo um exemplo:

A jogadora Isabella, com a estudante Satsuki, vota em Chio como a Mais Popular e em Hiro como o Menos Popular.

O jogador Leandro, com o estudante Hiro, vota em sua Rival Satsuki como a Menos Popular e na sua Melhor Amiga Chio como a Mais Popular.

A jogadora Sarah, com a estudante Chio, vota em Hiro como o Mais Popular e em Satsuki como a Menos Popular.

O jogador Matheus, com a estudante Yuuko, vota em Chio como a Mais Popular e em Satsuki como a Menos Popular.

よし たが死なん

Como a Popularidade afeta os Estudantes

A Popularidade do Estudante afeta o jogo de uma forma muito importante. Quando seu estudante age e usa seus Dados Elementais, o tipo de dado que ele utiliza depende de sua popularidade. Estudantes com a Popularidade Alta irão sempre utilizar o dado de dez lados (d10) em suas rolagens, enquanto que os estudantes com Popularidade Baixa irão utilizar dados de seis lados (d6) em suas rolagens. Todos os outros estudantes utilizarão dados de oito lados (d8) em suas rolagens. Como seu estudante deve conseguir um valor de cinco ou mais nas rolagens para ser bem sucedido em uma ação, é muito fácil ver por que ter uma baixa popularidade é uma grande desvantagem em termos de jogo.

Todos os estudantes têm a sua popularidade inicial escritas em seu Registro Estudantil, e é possível que um ou mais estudantes iniciem o jogo com uma Popularidade Alta ou Baixa, assim como também é possível que nenhum estudante inicie o jogo com a Popularidade Alta ou Baixa. Não há problema nisso. A popularidade de seu estudante provavelmente irá mudar no decorrer do jogo conforme as votações vão sendo feitas, e após a primeira votação, o seu grupo de estudantes terá apenas um membro com Alta Popularidade e um com Baixa Popularidade. Se um jogador entrar no jogo com um novo estudante (porque o anterior morreu), ele deverá utilizar a popularidade descrita no Registro Estudantil até a próxima votação acontecer. Veja um exemplo abaixo:

Chio recebeu três votos como a Mais Popular, enquanto que Hiro recebeu apenas um voto. Satsuki recebeu três votos como a Menos Popular, enquanto Hiro recebeu apenas um voto. Chio é agora a estudante com Alta Popularidade dentro deste grupo de estudantes e irá utilizar dados de dez lados (d10) em todas as suas rolagens para definir o resultado de suas ações. Satsuki foi universalmente desprezada e com isto é a estudante com a Baixa Popularidade do grupo e irá utilizar apenas dados de seis lados (d6) nas suas rolagens. Como estudantes com Popularidade Média, Yuuko e Hiro irão utilizar dados de oito lados (d8) nas suas rolagens.

USANDO TRAÇOS 使う

Um Traço permite que você aumente o tamanho de um Dado Elemental quando estiver agindo de uma forma relacionada com aquele Traço. Desta forma, um dado de seis lados (d6) se torna um dado de oito lados (d8), um dado de oito lados se torna um dado de dez lados (d10) e um dado de dez lados se torna um dado de doze lados (d12).

Uma estudante com o Traço *“Estudante mais rápida da classe”*, aumentaria o tamanho do dado usado nas suas rolagens de Ar quando tiver que correr de um cachorro que a está perseguindo, por exemplo. Os estudantes deverão sempre justificar o uso de um Traço para aumentar o tamanho do Dado Elemental. Você pode utilizar apenas um Traço por rolagem e, uma vez que um Traço foi utilizado, ele não poderá ser usado novamente na mesma cena. Você não pode acumular dois Traços fazendo com que um dado de oito lados (d8) vire um dado de doze lados (d12).

USANDO TÉCNICAS ESPECIAIS

Cada Técnica Especial é formada por uma descrição curta como *“Mira Perfeita”*, *“Não Morrerei Antes de Você”* ou *“Golpe de Judô”*. O que uma Técnica Especial faz está totalmente a cargo do jogador.

Um estudante pode usar sua Técnica Especial para realizar um feito quase sobrenatural. Sua Técnica Especial está ligada ao seu maior elemento Godai, então se você quer usá-lo deverá efetuar uma ação que esteja coberta por aquele elemento. Declare sua ação e diga aos outros jogadores que você irá usar sua Técnica Especial. Não há nenhum problema em gritar algo como *“Aí vai minha Técnica Especial, Super Reflexo Felino!”*. Uma vez que a sua ação foi declarada, vá em frente e role todos os dados que você tem naquele elemento. É isto mesmo, role TODOS os dados! Mas ao invés de rolar o tamanho do dado que você tem naquele elemento, você irá rolar um dado de doze lados (d12)! Aqui vai um exemplo:

Kido está sob pressão e decide usar sua Técnica Especial “Soco Vulcânico”. O Soco Vulcânico de Kido está ligado ao maior elemento Godai que ele possui: o Fogo. Ele já usou alguns dos seus dados de Fogo, mas ainda tem cinco restando. Neste caso, ele irá rolar cinco dados de doze lados (d12)! Ele faz a rolagem e consegue três sucessos! Seu Melhor Amigo irá descrever o que aconteceu.

Uma Técnica Especial é um feito admirável, se não sobrenatural. Quando descrever o Sucesso ou Falha de uma Técnica Especial, o Melhor Amigo ou Rival deve levar isto em conta ao estabelecer o resultado da ação. Não tenha medo de descrever que a onda de choque provocada pelo *“Soco Vulcânico”* de Kido esfaqueou os vidros das janelas de um quarteirão e arrancou a espinha do seu oponente, ou como o *“Super Almoço Abençoado”* trouxe alguém de volta do limiar da morte. As descrições das Técnicas Especiais devem ser como as cenas mais épicas do seu jogo favorito, repletas de feitos incríveis que estão além da capacidade humana!

As descrições das falhas ao usar uma Técnica Especial devem ser tão épicas quanto às descrições de um sucesso!

Veja abaixo um exemplo de descrição:

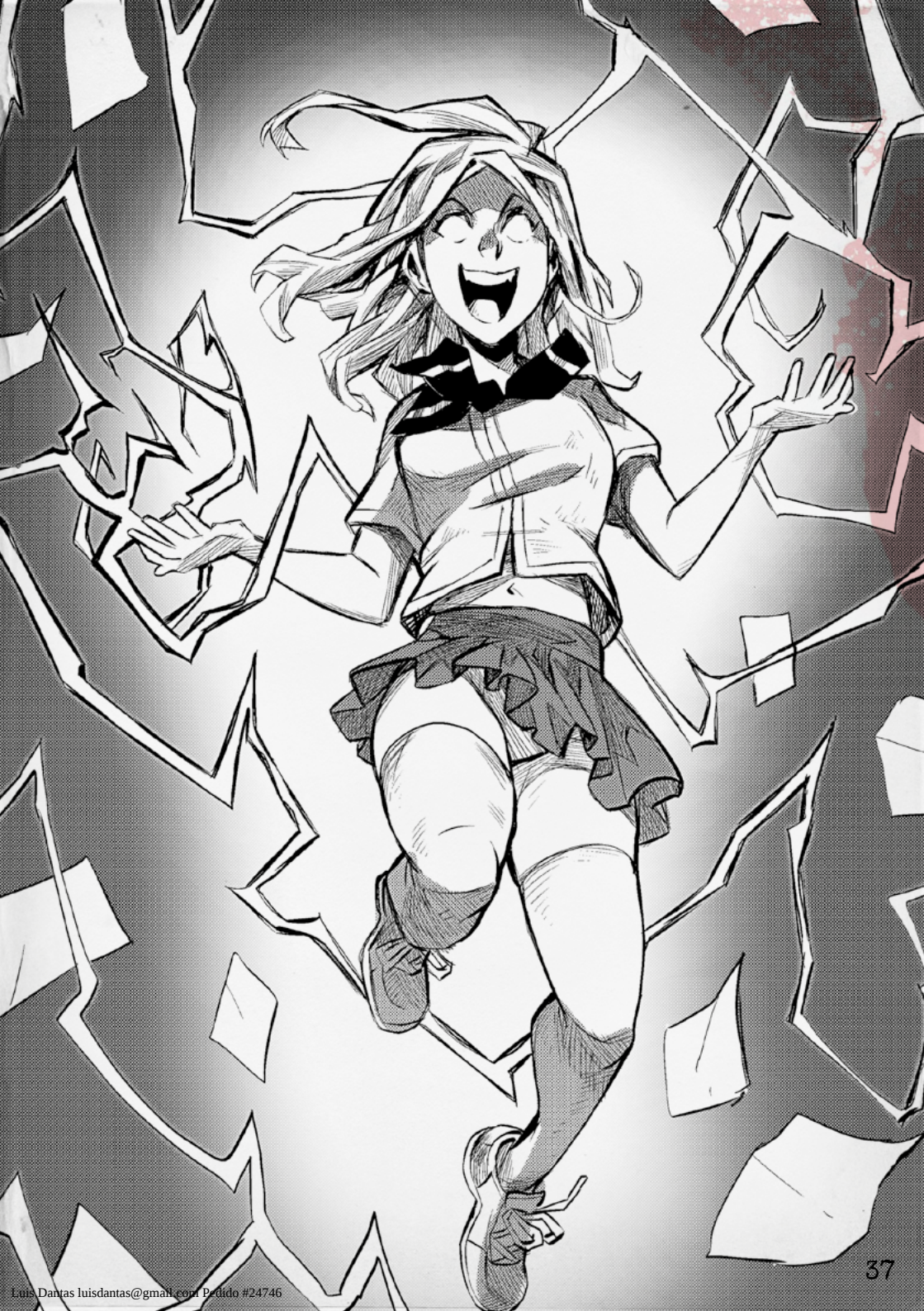
Kido se joga do topo de um prédio de três andares em direção à Moro, berrando enquanto o seu Soco Vulcânico explode em chamas sobrenaturais. Os dois garotos colidem no meio do ar, trocando golpes enquanto a energia mística agita-se ao redor deles. Kido puxa seu braço para trás e explode seu punho contra o abdômen de Moro, lançando o garoto através da parede do prédio do outro lado da rua.

Por que usar Técnicas Especiais?

As Técnicas Especiais existem para permitir que os jogadores possam adicionar um tom sobrenatural ao seu jogo e para que possam simular os feitos impressionantes e poderes especiais encontrados nos filmes e mangás, nos quais **CLASSROOM DEATHMATCH** é inspirado.

Além disto, jogadores podem usar suas Técnicas Especiais para agir de uma forma que é quase infalível. Use sua Técnica Especial para escapar da morte, assassinar um oponente indestrutível ou tentar escapar da competição. Assim como os Traços, as descrições das Técnicas Especiais são incrivelmente subjetivas. Técnicas como “Temperamento demoníaco” ou “Eu conheço a sua fraqueza” podem fazer quase qualquer coisa. Enquanto você conseguir justificar o uso de sua técnica, você poderá utilizá-la para tentar realizar quase tudo!

**ALÉM DAS MORTES,
ANÚNCIOS MATUTINOS
E RECUPERANDO
DADOS ELEMENTAIS**



Os Dados Elementais do seu estudante se esgotarão rápido. Cada estudante tem apenas 25 Dados Elementais disponíveis para uso, e eles devem durar um dia inteiro. Você deverá se controlar e escolher bem suas batalhas para não ficar indefeso quando mais precisar. Se você for cuidadoso, seu estudante pode conseguir passar por um dia inteiro sem usar muitos dos seus dados.

Existem duas formas de recuperar Dados Elementais: Anúncios Matutinos e Cenas de *Flashback*. As Cenas de *Flashback* serão explicadas um pouco mais à frente na seção “Criando Cenas”, mas podemos falar dos Anúncios Matutinos agora.

Anúncios Matutinos

Toda manhã, às 6h, o Superintendente fará um anúncio que será transmitido por todo o Campo de Batalha. Depois deste anúncio, cada estudante poderá fazer uma rolagem utilizando quantos dados de Vácuo desejar (incluindo o seu valor máximo, mesmo que ele não tenha mais dados de Vácuo disponíveis). Para cada sucesso o estudante recebe três Dados Elementais de qualquer tipo. Um estudante não pode ganhar mais Dados Elementais que o seu número máximo original. Esta é a forma primária que os estudantes têm de recuperar os seus Dados Elementais.

Para cada falha nesta rolagem, o Superintendente ganha um Dado de Sofrimento (veja “Jogando **CLASSROOM DEATHMATCH**” para mais informações sobre os Dados de Sofrimento). Por exemplo:

Myoko quase não sobreviveu a este dia e restaram apenas poucos Dados Elementais. Myoko pode ter no máximo cinco dados de Vácuo, e mesmo que ela não tenha nenhum disponível ela ainda faz a rolagem utilizando os cinco dados (seu valor máximo), depois do Anúncio Matutino, para verificar quantos dados ela irá conseguir recuperar. Myoko consegue dois sucessos, ganhando com isto seis Dados Elementais! Ela coloca três destes dados em Fogo, dois em Água e um em Vácuo.

Mortes

O Anúncio Matutino é também quando os estudantes contam seus mortos. Toda vez que seu estudante mata outro estudante, soldado ou outro personagem, ele deve marcar o nome do personagem morto no seu Registro Estudantil (existe um espaço no Registro específico para isso). Toda manhã, após os Anúncios Matutinos, os estudantes podem escolher um novo Traço para cada morte que eles conseguiram desde o último anúncio. Ou, ao invés de selecionar um novo Traço, o estudante pode



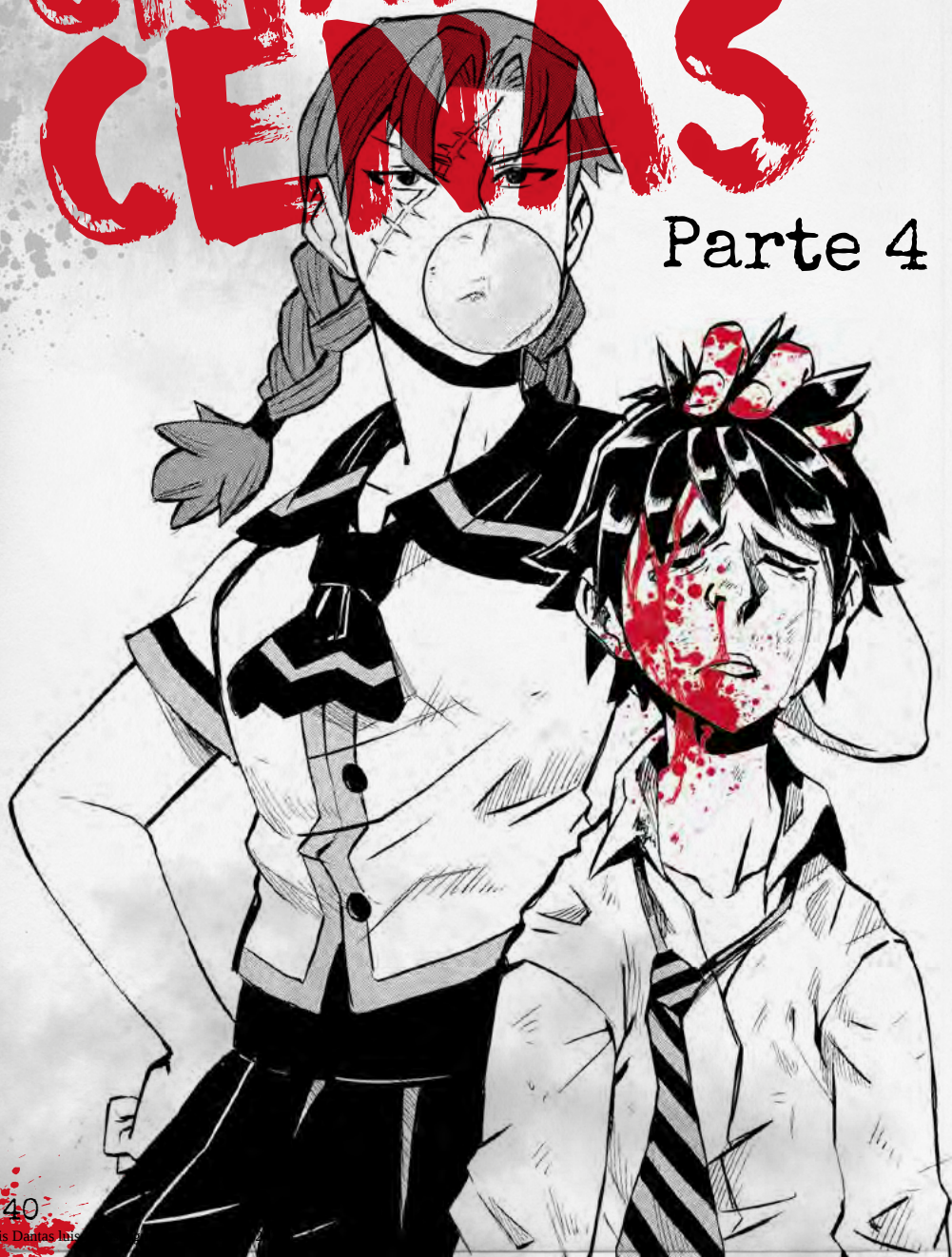
escolher baixar o seu valor máximo de um dos seus Elementos Godai em um e, com isto, aumentar outro elemento Godai em um. Esta mudança é permanente. Por exemplo:

Fujita conseguiu duas mortes desde o último anúncio. Ela decide que vai usar uma destas mortes para ganhar um novo Traço. Como Fujita se mostrou uma perita com o seu taco de beisebol (sua arma aleatória), ela escolhe o Traço “Máquina de Home Runs”. Ela decide usar a sua segunda morte para aumentar o valor máximo do seu Ar de três para quatro, mas para fazer isto ela deve reduzir o valor máximo de um dos seus elementos. Ela percebe que pode arcar com a redução, fazendo com que seu dado de Terra vá de nove para oito.

Lembre-se de que um estudante nunca pode ter mais do que 25 Dados Elementais divididos entre os seus elementos Godai.

CRIANDO CEMIS

Parte 4



As cenas são onde as ações do **CLASSROOM DEATHMATCH** acontecem. Em qualquer momento, tudo que for feito pelos estudantes ocorrerá no contexto de uma cena. Elas podem ser simples e curtas, assim como complexas e longas. Cenas podem envolver apenas um estudante como também vários estudantes e outros personagens.

No **CLASSROOM DEATHMATCH**, os estudantes e o Superintendente trabalham juntos para construir as cenas que irão conduzir o jogo até sua conclusão sangrenta. Veja alguns exemplos abaixo:

A – Tarde da noite, onde os penhascos fazem divisa com o oceano nos limites do Campo de Batalha, uma garoa fria cai do céu. Não há ninguém à vista, mas o som de tiros distantes ecoa pelo Campo de Batalha.

B – Em uma lanchonete vazia situada em uma rua deserta. As luzes estão acesas e a música está tocando ao fundo. Uma pistola está no balcão e gemidos baixos podem ser ouvidos vindos do banheiro.

C – Um galpão velho atrás de uma casa vazia, tarde da noite. O ar é frio e úmido e a água pinga do teto. Sons perturbadores e estranhos vêm de trás de uma porta trancada, e um clima de pavor perdura pelo ar.

Quando criamos uma cena?

Crie uma cena sempre que quiser que os seus estudantes façam alguma coisa. Você quer que seus estudantes se encontrem com outro grupo no bosque? Crie uma cena descrevendo isto. Os seus estudantes vão explorar o velho armazém no final do quarteirão? Eles vão se virar uns contra os outros à noite? Um casal irá sair de fininho para dar “uns pegas”? Você pode criar uma cena para qualquer um destes eventos. Se você não consegue pensar em nada que queira ver acontecer, então não crie uma cena. Deixe que outra pessoa que tenha uma ideia legal faça isto.

Um jogo de **CLASSROOM DEATHMATCH** é como um filme, uma série de cenas que contam uma história. Cada cena conta uma parte importante desta história e conduz os personagens para a próxima cena e, por fim, ao final do filme. **CLASSROOM DEATHMATCH** funciona da mesma forma. Cada cena permite que o estudante e o Superintendente ajam de forma que o jogo se mova em direção ao seu clímax. E, assim com em um filme, não há o porquê de cenas mostrarem coisas chatas como o descanso dos estudantes, eles lendo um mapa, se escondendo atrás das moitas ou dormindo, a menos que esses eventos conduzam para uma cena mais excitante.

Como criamos uma cena?

Criar uma cena é bem fácil e divertido. Uma vez que você pegou o jeito, conseguirá criar uma cena em apenas alguns segundos. Cada uma das cenas é composta pelos elementos da Godai. Cada elemento representa um importante aspecto da cena. Tudo o que você precisa fazer é responder a estas cinco questões:

— Terra/Localidade – Onde a cena está acontecendo?

A menos que seja uma cena de Flashback (veja mais adiante), ela irá acontecer em algum lugar dentro do Campo de Batalha. Mas onde? Nas ruas? Em uma casa abandonada? Em um banheiro público? Descreva o local. É de dia ou de noite? Está frio, chovendo ou trovejando?

— Ar/Pessoas – Quem está na cena?

É claro que queremos saber quais dos jogadores estão na cena, mas também precisamos saber se há outras pessoas nela. Existem outros estudantes por perto? O Superintendente está lá? E as tropas da FAJ? Lembre-se de que os locais onde as cenas serão situadas irão ajudar a determinar quais são as pessoas que provavelmente estarão lá e, com exceção das tropas da FAJ, é muito improvável que não-estudantes estejam no Campo de Batalha.

— Água/Clima – Qual é o clima da cena?

O clima da cena será em grande parte determinado por quem está na cena e pelo local. Se os estudantes estão entrando em um prédio e descobrem um grupo rival armado até os dentes, o clima da cena provavelmente será tenso e hostil. Entretanto, encontrar um hotel deserto com várias camas limpas pode ser um grande alívio e passar um clima de segurança. Um tiroteio pode ser aterrorizante ou emocionante. Se os estudantes se encontrarem em um pátio de entrada no meio da noite, o clima pode ser assustador. Um santuário tranquilo pode ser descrito como pacífico. Mas lembre-se de que o clima de uma cena pode mudar abruptamente!

— Fogo/Ação – O que está acontecendo?

O que estava acontecendo quando os estudantes entraram na cena? Eles correram para a rua no meio de um tiroteio? Está acontecendo uma discussão entre dois estudantes por causa da comida enlatada que eles encontraram?

Assim como os itens anteriores, as ações da cena serão muito influenciadas pelo clima, os personagens que estão na cena e a sua localização.

A ação pode ser simples como um trem passando à distância ou complexa como um impasse mexicano. Lembre-se de que, mesmo que os estudantes não estejam participando ou mesmo que não saibam do que está acontecendo, a descrição da ação ainda é uma parte importante da criação da cena.

5 Vácuo/Medo – O que faz a cena ser assustadora?

Os estudantes já estão assustados quando a cena começa? A competição já é o suficiente para deixar todos nos limites, e os estudantes podem ficar agitados, paranoicos ou simplesmente aterrorizados em todos os momentos. Descreva o nível de medo que cada personagem está sentindo na cena. Descreva também qualquer coisa que possa ser uma fonte de medo ou mal-estar, como uma sombra estranha, um piso que range ou o corpo de um colega de classe.

O Superintendente ou algum dos estudantes pode criar uma cena respondendo apenas às primeiras duas perguntas (Localidade e Pessoas). O jogador pode continuar descrevendo o restante da cena, mas qual seria a graça nisto? Ao invés disto, o Superintendente e os estudantes podem determinar os elementos restantes da cena em conjunto. Os outros estudantes também devem se sentir livres para sugerirem elementos adicionais para complementar Localidade e Pessoas. Apesar de o Superintendente ter a palavra final sobre o que realmente irá aparecer na cena (por exemplo, o Superintendente pode decidir não permitir que exista uma cena com dinossauros ou alienígenas), ele deve trabalhar com todos os outros jogadores para criar uma cena com a qual todos se divertirão. Abaixo veja um exemplo de como criar uma cena:

O Superintendente começa escolhendo a Localidade (Terra): “O porão de uma casa abandonada, no meio do Campo de Batalha”.

A jogadora Luisa complementa com “Naoko está sentada no chão, tentando abrir uma lata de pêssegos em conserva que ela encontrou”. Este é um exemplo de Pessoas (Ar).

Pedro diz: “O porão está escuro e vazio, e você pode escutar o som do vento uivando do lado de fora.” Esta é uma boa representação do Clima (Água).

Igor continua: “Assim que entramos, Naoko grita em frustração e arremessa a lata na parede”. Com isto, Igor adicionou Ação (Fogo) na cena.

Catharina adiciona: “Naoko parece assustada. O corpo de um dos estudantes está encostado em um canto. Está tão mutilado que fica difícil dizer quem é”. Isto cobre muito bem o Medo (Vácuo).

Nós criamos a cena. E agora?

Agora vocês jogam! Uma sessão de **CLASSROOM DEATHMATCH** é uma série de cenas que, juntas, contam a história desta competição brutal que resultará na morte de todos os estudantes com exceção de um. Cada cena leva os jogadores cada vez mais perto do fim do jogo. As cenas são criadas quando o Superintendente ou um dos jogadores quer que alguma coisa aconteça. Cada cena deverá mover o jogo em direção a um novo conflito, introduzindo novos locais ou novos recursos para a história.

Uma vez que a cena foi anunciada e descrita, os estudantes irão querer ver em quais tipos de problemas eles poderão se meter e como usarão a cena de forma vantajosa. Uma vez que cada cena é criada porque um dos jogadores quer que algo específico aconteça, não deve ser difícil para os jogadores descobrirem algo útil a se fazer ou encontrarem um conflito com o qual eles possam se envolver. Para a maior parte das cenas, o conflito (o que o jogador que anunciou a cena quer que aconteça) já está incluso na descrição da cena. Se não de forma clara, o conflito foi ao menos implicado na descrição da cena. Por exemplo:

Terra/Localidade - Onde a cena está acontecendo?

Um prado coberto de grama. Uma floresta sombria eleva-se algumas centenas de metros à esquerda. Ao longe, à direita, encontra-se uma casa abandonada. (Descrito pelo jogador que está criando a cena)

Ar/Pessoas - Quem está na cena?

Os estudantes cruzam o campo. Um atirador de elite os observa de um ponto próximo, bem vantajoso. (Descrito pelo jogador que está criando a cena)

Água/Clima - Qual é o clima da cena?

Calmo e pacífico. Não há sinal evidente de nenhuma ameaça. Os estudantes não estão cientes do perigo que estão correndo. (Descrito por outro jogador)

Fogo/Ação - O que está acontecendo?

O som de um disparo ressoa! (Descrito por outro jogador)

Vácuo/Medo - O que faz da cena assustadora?

Alguém está atirando nos estudantes! (Descrito por outro jogador)

O objetivo da cena está bem claro. Os estudantes devem ou escapar ou derrotar o atirador de alguma forma. Esta cena força os jogadores a entrarem em conflito com outros estudantes (lembre-se de que a competição não terminará até que todos os estudantes, com exceção de um, estejam mortos). Esta cena também introduz os elementos “floresta sombria” e “casa abandonada”, como novos locais em que os estudantes podem explorar. Isso pode levar a mais cenas.

É interessante notar que, embora um jogador tenha descrito a presença do atirador de elite, foi outro jogador que descreveu a ação dele atirando nos estudantes. Muitas vezes, o ponto principal em uma cena não será tão óbvio, e os estudantes terão que explorar um pouco até que descubram qual o propósito da cena. Veja outro exemplo abaixo:

Terra/Localidade - Onde a cena está acontecendo?

Dentro da casa abandonada. A casa está sem vida, e uma porta está aberta em direção à cozinha. (Descrito pelo jogador que está criando a cena)

Ar/Pessoas - Quem está na cena?

Os estudantes entraram na casa vazia. Não parece ter outras pessoas no lugar. (Descrito pelo jogador que está criando a cena)

Água/Clima - Qual é o clima da cena?

Quieto e tenso. Os estudantes ainda estão nervosos com o ataque do atirador de elite, que aconteceu momentos antes. O pior de tudo é que eles não comeram durante o dia todo, e a fome começa a cobrar o seu preço. (Descrito pelo jogador que está criando a cena)

Fogo/Ação - O que está acontecendo?

Nada que seja interessante. (Descrito por outro jogador)

Vácuo/Medo - O que faz da cena assustadora?

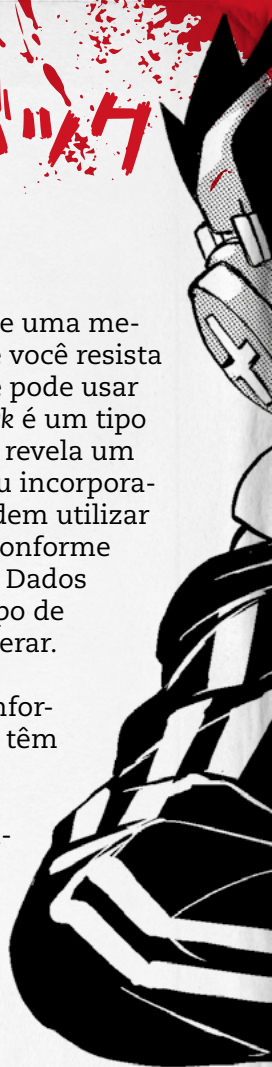
A casa é assustadora. Não há energia, e a luz do sol gera sombras estranhas através das persianas empoeiradas. (Descrito por outro jogador)

O objetivo da cena não parece ser muito óbvio, mas o jogador que a introduziu com certeza tem algo em mente. Ele foi cuidadoso em descrever tanto a porta aberta em direção à cozinha quanto o fato dos estudantes estarem nervosos e com fome. Quando os estudantes explorarem a casa e encontrarem algumas latas de sopa na cozinha, o jogador que introduziu a cena pode iniciar um conflito sobre a comida. Esta cena move o jogo adiante ao criar conflitos entre os jogadores, além de introduzir um novo recurso (latas de sopa).

FLASHBACK CENAS DE FLASHBACK

Muitas vezes recordar-se de um momento de triunfo ou de uma memória reconfortante será o necessário para fazer com que você resista a uma situação difícil. Durante um conflito, um estudante pode usar a ação de criar uma *Cena de Flashback*. A *Cena de Flashback* é um tipo especial de cena que acontece no passado do estudante e revela um momento importante da sua vida, que está relacionado ou incorporado a um dos cinco elementos de Godai. Os estudantes podem utilizar as *Cenas de Flashback* para recuperar Dados Elementais (conforme página 36 em *Mortes*, *Anúncios Matutinos* e *Recuperando Dados Elementais*), e devem anunciar no início da cena qual o tipo de Dado Elemental (Fogo, Água, etc...) que eles querem recuperar. O estudante que anunciou a cena criará todo o cenário e declarará o conflito (veja “Criando Cenas”, para maiores informações). Durante uma *Cena de Flashback*, os personagens têm acesso à sua quantidade completa de Dados Elementais. Estas cenas podem incluir diversos personagens, mas devem incluir ao menos um personagem que estava envolvido no conflito que foi interrompido. O jogador que declarou o *Flashback* pode solicitar que os outros jogadores interpretem diversos papéis nesta cena.

O estudante que declarou o *Flashback* sempre agirá primeiro, e os outros estudantes podem responder a esta ação e agir de acordo com as regras do jogo. Quando o conflito é resolvido e a cena é encerrada, os jogadores realizam uma votação para determinar quantos Dados Elementais o estudante que declarou a *Cena de Flashback* irá receber. Uma *Cena de Flashback* é a chance que o estudante tem de recuperar Dados Elementais, mostrando um momento da sua história em que ele incorporou a força daquele elemento. Quanto mais claro isto for mostrado na *Cena de Flashback*, mais dados o estudante deverá receber. Se na cena o estudante fizer um bom uso do elemento em questão, então ele receberá entre um ou dois Dados Elementais. Na maioria dos casos, o estudante só ganhará um ou dois dados. Entretanto, se as ações do estudante foram particularmente convincentes, ou se a Cena foi excepcionalmente intensa, tocante ou refletiu perfeitamente o Dado Elemental escolhido, o estudante deverá ser premiado com até Cinco Dados Elementais.





Outros estudantes que participam da Cena de *Flashback* também podem recuperar Dados Elementais. Se um estudante presente nesta cena conseguir um sucesso em uma rolagem, ele receberá um único Dado Elemental de sua escolha.

Uma vez que a Cena de *Flashback* é finalizada, os jogadores retornam imediatamente para a parte interrompida do conflito. O próximo jogador pode agir imediatamente ou, se não há mais ações para serem feitas, a rodada termina normalmente.

Uma Cena de *Flashback* pode ser declarada apenas durante um conflito, onde o estresse da situação confunde o estudante e faz com que a sua mente vagueie. Apenas uma única Cena de *Flashback* pode ser declarada durante um conflito, e um mesmo jogador não pode declarar duas Cenas de *Flashback* de forma consecutiva.

Exemplo de uma Cena de *Flashback*:

A estudante de Ligia, Yoko, e a estudante de Mariana, Moe, estão envolvidas em uma briga armada com facas contra Ono, estudante controlado pelo Superintendente. Yoko está ficando sem dados, então Ligia decide anunciar uma Cena de Flashback como sua próxima ação. Ligia declara que seu objetivo é recuperar Dados de Fogo para utilizar em sua briga de facas.

Como Ligia anunciou a Cena de Flashback, ela pode determinar todos os Cinco Elementos da cena, respondendo todas as cinco perguntas para a sua criação. Porém, ela também pode pedir por sugestões, se preferir.

Terra/Local - Onde esta cena está acontecendo?

Ligia começa descrevendo onde a cena está acontecendo. Como esta é uma Cena de Flashback, ela também precisa descrever quando a cena acontece. Ligia descreve a pequena sala da escola onde o Clube de Mangá se reunia. A cena aconteceu há apenas uma semana.

Ar/Pessoas - Quem está na cena?

Depois, Ligia descreve quem está na cena. Yoko está nela, obviamente, mas Ligia também precisa incluir ao menos outro personagem presente no conflito que ela interrompeu. Ela decide que ambos os estudantes de Mariana (Moe) e o do Superintendente (Ono) estão na cena.

Fogo/Ação - O que está acontecendo?

Ligia começa a cena descrevendo a ação. Ono, o presidente do Clube de Mangá, declarou que o Mangá no qual Yoko e Moe estavam trabalhando não será incluso na publicação anual de mangás que o Clube publica.

Nas suas próprias palavras “Seu mangá é amador demais! Até mesmo para um clube amador como o nosso!”.

Água/Clima - Qual é o clima da cena?

O clima é tenso. Ligia descreve como vários membros do clube saem rapidamente da sala para evitar o conflito que está prestes a explodir. Ligia pergunta à Mariana se ela quer adicionar alguma coisa. Ela decide que Moe está desesperada e à beira das lágrimas.

Vácuo/Medo - O que faz da cena assustadora?

Ligia diz que a emoção esmagadora que movimenta esta cena é o medo de rejeição e de falhar. Tanto Yoko quando Moe estão desesperadas para ter o seu mangá exposto na publicação anual do Clube de Mangá!

Com a cena montada, Ligia, Mariana e o Superintendente estão prontos para lançar os seus estudantes em um conflito. Ligia toma a liderança da cena e lança Yoko em um discurso desesperado e repleto de paixão sobre por que o Clube de Mangá deveria aceitar o seu trabalho! Mariana descreve Moe chorando. Mas Ono não pode ser seduzido por meras palavras, e o Superintendente refuta todos os argumentos das garotas com arrogância e insultos, dizendo que “amadoras como vocês iriam arruinar toda a nossa publicação! Como presidente eu tenho a responsabilidade de publicar apenas materiais de qualidade. Crianças como vocês não podem ter esperanças de alcançar este nível!”.

Ligia anuncia o conflito: “Eu vou dar um tapa neste babaca arrogante!”.

Ligia decide rolar dois dados de Fogo. Ela é bem sucedida, e o seu Melhor Amigo descreve como Yoko avança em Ono e bate forte na cara dele. Ono é pego de surpresa, e seus óculos grossos voam de seu rosto e se estilhaçam no chão.

O conflito continua com cada um dos jogadores agindo e com seus sucessos e falhas sendo descritos pelos seus Melhores Amigos e Rivals. Eventualmente, o conflito explode em uma briga entre Yoko e Ono, e termina com um professor separando os ensanguentados estudantes.

A cena termina e Ligia pergunta quantos dados ela recebeu. O Superintendente e os outros jogadores decidem que ela fez um bom trabalho, mostrando toda a raiva e agressividade de Yoko. Todos concordam que a cena vale três dados de Fogo. Ono também recebe um dado de sua escolha porque ele rolou um sucesso durante a cena. O Superintendente coloca-o em Ar. Moe não fez nenhuma rolagem durante o conflito, então ela não recebe nenhum dado.

Uma vez que os dados foram distribuídos, o jogo retorna para a cena que foi interrompida. Como Ligia usou o seu turno para declarar a Cena de Flashback, então agora é o turno do próximo jogador.



Parte 5

NARRANDO UMA SESSÃO DE

UM

jogo de **CLASSROOM DEATHMATCH** não acontece de nada. Enquanto os outros jogadores interpretam os papéis de estudantes, um dos jogadores deve assumir os deveres do Superintendente e conduzir o jogo à sua sangrenta conclusão.

O PAPEL DE SUPERINTENDENTE

O Superintendente é responsável por supervisionar o jogo e se certificar de que ele corra da melhor forma possível. Mas o papel de Superintendente permite que o jogador seja mais do que apenas o tradicional Mestre de RPG. O Superintendente é um personagem de verdade dentro do jogo, a pessoa responsável por supervisionar o *Classroom Deathmatch*. Como personagem e responsável por conduzir o jogo, o Superintendente tem várias tarefas importantes:

Ajudar a contar a história: A parte mais importante do trabalho como Superintendente é aquela em que você compartilha com os outros jogadores, criando e contando a história desta edição do *Classroom Deathmatch*. Enquanto cada um dos jogadores pode ajudar na criação da história do jogo, explorando-a e expandindo-a, o Superintendente é livre para introduzir plot twists (reviravoltas na história), elementos de narrativa e novos personagens da forma que ele achar necessário. O Superintendente é aquele que guia os outros jogadores através de cada uma das etapas do *Classroom Deathmatch*. Conforme o jogo progride e a história se revela, você ajudará os jogadores a encontrar oportunidades para conflitos, criará cenas e direcionará o jogo para o seu clímax e conclusão. Encoraje os outros jogadores a usarem as regras para criar cenas e descreverem os sucessos e falhas dos membros do grupo como ferramentas para progredir a história.

Ser o cara mau: Toda a história precisa de um antagonista, e no *Classroom Deathmatch* este papel é preenchido pelo Superintendente. Você é o Superintendente da escola que os estudantes participantes frequentavam antes deles terem sido trazidos para a competição do *Classroom Deathmatch*. Por isso, você pode ser implacável, cruel, compassivo ou frio como aço; mas está em suas mãos supervisionar a competição e fazer com que os estudantes participem conforme os termos da lei.

Criar o campo de batalha: Como Superintendente é seu papel projetar o Campo de Batalha onde o *Classroom Deathmatch* irá acontecer. Este livro contém três exemplos de Campos de Batalha entre os quais você pode escolher. Mais à frente você irá encontrar dicas de como construir sua própria arena.

O SUPERINTENDENTE E OUTROS PERSONAGENS



Você é o Superintendente. Uma classe formada por estudantes do Ensino Médio do seu distrito foi selecionada para participar da Iniciativa de Reforma Estudantil, e a tarefa de supervisionar o *Classroom Deathmatch* se tornou sua responsabilidade. Se você irá conduzir tal tarefa com apatia, aversão, oscilação ou excitação é escolha sua, mas o trabalho deve ser feito e você é o único que deve fazer isto. Você trabalhou com o comitê da Iniciativa para escolher o Campo de Batalha e se assegurou que todos os seus estudantes chegaram com segurança. Agora está sobre sua responsabilidade supervisionar a competição e se certificar de que apenas um estudante será o sobrevivente.

Como Superintendente você tem várias ferramentas à sua disposição. Você controla todos os estudantes, com exceção daqueles que já estão sendo interpretados pelos outros jogadores. Isto lhe disponibiliza dúzias de diferentes personagens para utilizar, e você pode criar amizades, rivalidades e objetivos para cada um deles, se assim quiser. Você terá também à sua disposição todas as ferramentas do *Classroom Deathmatch*, incluindo todos os sistemas automáticos de defesa, como torres de artilharias, minas terrestres, soldados da FAJ, cães de ataque e tanques, assim como também as ameaças naturais encontradas no Campo de Batalha. Você pode escolher detonar as bombas microscópicas implantadas nos estudantes a qualquer momento. Se assim quiser, você pode até colocar a mão na massa e enfrentar os estudantes cara a cara. Você não seria o primeiro Superintendente a entrar no Campo de Batalha com uma arma na mão.

Porém, os estudantes são as maiores ferramentas do Superintendente. Você controla todos os estudantes que não estejam sendo utilizados pelos jogadores. Isto lhe dá cerca de 40 estudantes para que você possa usar. Cada um dos estudantes tem 25 Dados Elementais que você pode utilizar. São muitos conflitos que você pode jogar na cara dos jogadores! Como só pode ter um único sobrevivente no *Classroom Deathmatch*, você irá querer usar os seus estudantes para tornar a vida de todos os jogadores o mais difícil possível. Lembre-se: o *Classroom Deathmatch* não é para ser uma experiência agradável. O mais provável é que todos os estudantes serão mortos no decorrer da competição, e aqueles que chegarem ao final serão forçados a enfrentar uns aos outros.

Não se esqueça: quando os personagens dos jogadores morrerem eles devem escolher novos estudantes daqueles que você controla. A partir do momento que isto acontece, o destino destes estudantes sai das suas mãos e vai para o controle dos jogadores! Permita que os jogadores interpretem estes estudantes da forma que desejarem.

Nem todo o conflito deve ser um banho de sangue, e você não tem que fazer todos os estudantes que estão em seu controle atacarem os jogadores. Você pode querer que alguns de seus estudantes se aproximem dos jogadores como aliados, enquanto outros podem ser aqueles amigos que os jogadores sintam que devem proteger. Você pode usar os seus estudantes para estabelecer situações de difíceis decisões morais que obriguem os jogadores a fazerem escolhas drásticas.

Está tudo em suas mãos.

苦しみ DADOS DE SOFRIMENTO

49 estudantes vão morrer. Apenas um vai viver. Esta é a forte realidade do *Classroom Deathmatch*, e poucos estudantes podem suportar enfrentá-la. Quando um estudante controlado por um jogador mata outro, o Superintendente ganha Dados de Sofrimento. A quantidade de dados recebida é listada abaixo:

Um estudante é morto: 1 Dado de Sofrimento;

Um estudante mata seu Rival ou membro do seu clube: 2 Dados de Sofrimento;

Um estudante mata seu melhor amigo: 3 Dados de Sofrimento.

O Superintendente deve manter o controle da quantidade de Dados de Sofrimento recebidos. Os jogadores recuperam Dados Elementais para os seus estudantes através de Cenas de *Flashbacks* ou rolando seu Vácuo no início do dia após o Anúncio Matutino. Os estudantes controlados pelo Superintendente não. Ao invés disto, o Superintendente pode utilizar alguns (ou todos) dos seus Dados de Sofrimento para reabastecer os Dados Elementais do seu estudante. Dados de Sofrimento são sempre distribuídos no início do dia, durante o Anúncio Matutino, e um estudante não pode receber mais dados do que o seu máximo original naquele atributo.

Superintendentes podem também utilizar os Dados de Sofrimento para criar soldados da FAJ, animais selvagens, ou outros personagens

para os estudantes encontrarem e interagirem. Criar personagens é fácil. Apenas escreva os cinco atributos Godai em um pedaço de papel. Cada Dado Elemental que você dá para um personagem custa um Dado de Sofrimento, então você pode não querer investir muitos dados neles. No caso destes personagens, você não precisa colocar um dado em cada elemento, mas os valores máximos não podem ser maiores que o de um estudante (9, 7, 5, 3,1).

O Superintendente não tem acesso aos Dados de Sofrimento até que ele faça o Anúncio Matutino. Neste momento, todos os Dados de Sofrimento gerados no dia anterior estão disponíveis para utilização. O Superintendente receberá Dados de Sofrimento para cada estudante morto anunciado no início do dia, mesmo que os jogadores não tenham testemunhado a morte de cada um deles. É perfeitamente aceitável que o Superintendente mate vários estudantes “por trás das câmeras” apenas para ganhar mais Dados de Sofrimento. Entretanto, o Superintendente deve ser cuidadoso para não dizimar a população de estudantes apenas para conseguir mais dados. Um Superintendente esperto irá deixar que os jogadores façam o serviço sujo por ele. Sinta-se livre para instigar os jogadores com mortes fáceis atirando estudantes desamparados ou estúpidos no caminho deles. Um Superintendente esperto também sempre mantém um bloco de papel e uma caneta na mão para manter nota de quais estudantes foram mortos, já que ele terá que anunciar a lista completa de mortes de estudantes do dia anterior nos Anúncios Matutinos. Você também irá querer remover estes estudantes da pilha de Registros Estudantis disponíveis para jogar.



Quantos dados estes estudantes malucos e armados deixaram disponíveis?

Nós temos que assumir que a maioria dos estudantes que o Superintendente tem à disposição está queimando seus dados na mesma proporção dos estudantes interpretados pelos jogadores. Mesmo se estes estudantes estiverem apenas se escondendo atrás dos arbustos, eles ainda estarão usando alguns poucos dados todos os dias. Há uma forma simples de simular isto. Antes de introduzir um novo estudante em uma cena, o Superintendente deverá fazer uma rolagem para cada um dos Dados Elementais daquele estudante. O estudante terá disponível para uso todo o dado cujo resultado tenha sido um sucesso, da mesma forma que perderá todos os dados cujo resultado tenha sido uma falha. Lembre-se, o Superintendente sempre pode utilizar seus Dados de Sofrimento para fortalecer o estudante que ele estiver controlando naquele momento.

COMO ORGANIZAR UMA COMPETIÇÃO DE CLASSROOM DEATHMATCH



O **CLASSROOM DEATHMATCH** é um jogo bem simples. Os estudantes estão presos em um Campo de Batalha com pequenas bombas (nano bombas) dentro do corpo, que podem ser ativadas a qualquer momento. Eles ganham, cada um deles, uma arma, e recebem a ordem de que, se mais de um deles estiver vivo no final de 5 dias, então o Superintendente e a FAJ irão detonar as nano bombas, matando a todos. Só pode haver um vencedor, os estudantes devem lutar ou serão todos mortos. É realmente simples assim. Como Superintendente, você deve aprender como facilitar a competição para os seus jogadores e planejar como usar os seus estudantes e os Dados de Sofrimento. Os jogadores deverão se acostumar a descrever as ações de seus Melhores Amigos e Rivais e trabalhar em conjunto para criar cenas. Mesmo que os jogadores nunca tenham visto ou jogado uma partida de **CLASSROOM DEATHMATCH**, eles pegaram o jeito bem rápido.

Ainda que a competição *Classroom Deathmatch* tenha um objetivo simples e bem direto, é sempre bom ter um guia demonstrando as particularidades do jogo.

Abaixo temos um exemplo de como uma partida normal de **CLASSROOM DEATHMATCH** provavelmente deve parecer. Os eventos mostrados podem todos acontecer em uma única sessão de jogo ou podem se esticar em uma dúzia delas. Deixe o jogo se desenvolver na sua própria velocidade, não tente acelerá-lo ou freá-lo.

Os estudantes chegam: A primeira cena do jogo deve acontecer logo depois que os estudantes são sequestrados e levados para o Campo de Batalha, quando estiverem retomando a consciência. Eles acordarão em um lugar estranho, em uma sala que não lhes é familiar dentro de um edifício que foi transformado em um Centro de Orientação. A sala pode estar vazia ou mobiliada como uma sala de aula, com carteiras e cadeiras para cada um dos estudantes. Eles estarão desorientados e confusos. Nenhum deles sabe onde está e nem como chegou ali!

O Superintendente, acompanhado por soldados armados da FAJ, entra na sala e deve informar os estudantes da situação e explicar as regras do *Classroom Deathmatch*. Alguns Superintendentes gostam de dar discursos e responder a algumas perguntas feitas pelos estudantes, outros preferem apenas exibir os vídeos aprovados pelo comitê. Normalmente, um dos estudantes irá atacar o Superintendente durante a apresentação. Os guardas armados da FAJ podem facilmente prevenir que isto aconteça, porém o Superintendente pode utilizar a atitude do estudante desordeiro como exemplo, seja solicitando aos soldados que o fuzilem na frente de seus colegas de classe ou fazendo isso com suas próprias mãos.

Uma vez que as regras da competição tenham sido explicadas e que tenha se lidado com os estudantes intrometidos, chegou a hora de distribuir as bolsas com suprimentos e iniciar a disputa. O Superintendente, ou algumas vezes um oficial da FAJ, irá chamar cada um dos estudantes pelos seus números para frente da sala. Os jogadores podem ver o número de seus estudantes no seu Registro Estudantil. Ao chegar à frente da sala, cada estudante receberá uma bolsa de ginástica preta, contendo a sua arma e equipamento, e será imediatamente escoltado para fora da sala por um soldado. Role um dado e consulte a tabela na página 80 deste livro para saber qual a arma que cada estudante recebeu. O próximo estudante não é chamado até que o estudante anterior tenha saído da sala em direção ao Campo de Batalha.

No Campo de Batalha: Os estudantes são liberados no Campo de Batalha sempre no meio da noite do primeiro dia. Nesta hora, o Campo de Batalha já se encontra escuro. A forma que os estudantes são liberados no Campo de Batalha varia muito entre cada competição. Algumas vezes soldados armados escoltam os estudantes a pé ou em jipes, outras vezes eles são apenas empurrados porta a fora do Centro de Orientação e ordenados a correr. Em uma competição memorável, os estudantes receberam paraquedas e foram soltos por aviões voando baixo em toda a extensão do Campo de Batalha.

Aos estudantes não é dada a chance de olhar dentro de suas bolsas antes deles entrarem no Campo de Batalha, e muitos fazem disto o primeiro ato ao chegarem ao Campo. Dentro de cada uma das bolsas, os estudantes encontrarão um mapa do Campo de Batalha em papel laminado, uma lista com o nome dos 50 Estudantes participantes, uma caneta, uma bússola, um relógio de pulso, uma garrafa térmica com uma bebida (suco, refrigerante, café gelado ou uma outra bebida similar), uma barra de chocolate, um pacote de absorventes (apenas nas bolsas das garotas) e uma arma aleatória.

A primeira noite no *Classroom Deathmatch* é geralmente a mais brutal. A maior parte dos estudantes ainda não aceitou a realidade da competição e ficarão circulando nas proximidades da entrada do Campo de Batalha, esperando que os seus amigos apareçam. Frequentemente um estudante mais realista, agressivo ou sádico irá esperar em uma emboscada e pegar os estudantes um a um, juntando um arsenal de armas bastante impressionante no processo. Estudantes mais espertos encontrarão um lugar para se esconder, ou se agruparão em pequenos grupos formados por amigos que eles sabem que podem confiar.

O Superintendente deve usar a primeira noite para definir o tom da competição e a seriedade da situação. Não tenha medo de confrontar

os estudantes dos jogadores com um ou mais estudantes loucos para coletar mortes. Sinta-se livre para, logo no início da competição, colocar os jogadores em situações difíceis. Eles podem ter que enfrentar um amigo próximo que decidiu jogar para vencer, ou ter que acabar com um namorado ou namorada que perdeu completamente a razão. Não tenha medo de desafiar os jogadores logo no início. As primeiras cenas logo após a saída do Centro de Orientação são, frequentemente, as mais brutais e apontam para outras cenas e conflitos interessantes. Normalmente, cerca de 10 mortes acontecem na primeira hora da competição e, se os jogadores não forem espertos o suficiente, seus estudantes podem estar no meio destes!

A primeira manhã: Se o seu estudante sobreviveu à aterrorizante primeira noite, então ele estará pronto para escutar o Anúncio Matutino das 6h, feito pelo Superintendente. Toda manhã às 6h ele utiliza o sistema de áudio construído no Campo de Batalha para se comunicar com os estudantes. Nele será lida a lista de estudantes que foram mortos desde que a competição começou (ou desde a última transmissão), e declarar quais são as zonas delimitadas como fora do limite e a que horas elas serão desativadas.



A manhã também traz luz, dando aos estudantes a primeira oportunidade real de explorar o Campo de Batalha. O primeiro dia completo da competição geralmente é bem tranquilo. Muitos estudantes se esforçam para encontrar amigos e formar alianças. Normalmente um grupo de estudantes irá se reunir e anunciar em uma área aberta que não querem participar da disputa, pedindo para que os seus colegas de classe juntem-se a eles. Grupos como esse são excelentes alvos para estudantes com granadas ou armas automáticas.

É durante o primeiro dia, depois que o terror provocado pela primeira noite já passou, que os estudantes começam a formar estratégias e criar planos. Alguns estudantes decidem se esconder e deixar que seus colegas de classe matem uns aos outros. Outros formam times com amigos na esperança de sobreviverem mais. A maioria resolve matar os seus colegas de classe. É comum estudantes tentarem rastrear seus amigos apenas para ter uma chance de vê-los uma última vez e de dizer adeus. Outros estudantes se juntam para planejar um ataque à Central de Comando (CC). Ela é altamente protegida e localizada fora das zonas livres para os estudantes. A ideia de que os estudantes podem encontrar uma brecha para atacar a CC é, por si só, absurda. Até o dia de hoje, nem mesmo um único estudante foi capaz de ficar a 100 metros de distância da CC. Mesmo assim, alguns estudantes preferem escolher executar um ataque suicida a ter que lutar com seus amigos até a morte.

Durante o primeiro dia, alguns estudantes começam a pensar em escapar. Se você criou o seu próprio Campo de Batalha e nele existe uma rota de saída, este é o momento de começar a dar dicas e pistas nas cenas para os jogadores. Lembre-se de que escapar do Campo de Batalha deve ser quase impossível, e se os jogadores não forem capazes de descobrir a rota de saída é tudo culpa deles. Não existe problema nenhum em permitir que os estudantes morram ao ultrapassar os limites do Campo de Batalha em uma tentativa de passar pelas defesas automáticas e pelos soldados da FAJ. Eles sabem que as nano bombas serão detonadas caso eles saiam do Campo de Batalha. Se eles quiserem matar os seus estudantes tentando escapar, não os impeça. Eles terão que ser bem mais espertos e hábeis do que isso para conseguir escapar do *Classroom Deathmatch*.

Dias dois a quatro: Nos dias intermediários da competição é quando a maior parte dos estudantes é morta. Durante este período eles irão frequentemente se agrupar com amigos nos quais confiam e se esconder em casas abandonadas, prédios vazios ou em outros lugares que julguem torná-los difíceis de serem encontrados. Enquanto a maioria dos estudantes acredita que a segurança encontra-se nos números, os participantes normalmente morrem mais rápido quando estão em grupos do que quando estão sozinhos. A confiança, mesmo entre bons

amigos, fica abalada durante as horrendas circunstâncias do **CLASSROOM DEATHMATCH**. Grupos quase sempre se autodestroem quando os seus membros começam a se virar uns contra os outros devido à desconfiança e o medo. Mesmo amigos que consigam se manter confiantes, se tornam alvos fáceis para os estudantes solitários que procuram aumentar o seu número pessoal de mortes. Uma granada bem lançada ou uma rajada de tiros de um único assassino pode apagar com um grupo inteiro de competidores em poucos segundos.

Comida e água potável se tornam itens escassos durante o período intermediário da competição, e suprimentos médicos são ainda mais difíceis de serem encontrados.

Exaustos, famintos e desidratados, os estudantes estão mais inclinados a fazer decisões ruins e arriscar as suas vidas de forma desnecessária. Discussões banais sobre comida, água, armas e outros suprimentos quase sempre terminam em derramamento de sangue e morte. Uma vez que um estudante tenha decidido jogar para vencer, matar um amigo devido a alguma besteira, como um doce, pouco importa. Os estudantes que se esconderam de medo na primeira noite se tornam pessoas desesperadas e inquietas durante os dias intermediários da competição. Levados pela fome ou desejo de contato humano, eles irão sair dos seus esconderijos e vagar pelo Campo de Batalha, e a probabilidade de atacar qualquer amigo que surja no seu caminho são as mesmas de abraçá-lo.

Conforme a competição progride, o nível de violência aumenta e os atos de crueldade, desespero e heroísmo tornam-se mais comuns. Pactos de suicídio entre amigos e amantes acontecem com frequência. Enquanto que a maioria dos suicídios individuais acontece no início da competição, no quarto dia quase sempre se vê pelo menos um grupo de estudantes terminando suas vidas em conjunto. Relações sexuais entre estudantes, consensuais ou de outra forma, são muito comuns nos últimos dias de competição. Junto com a violência, o sexo é que o mais atrai a audiência nas transmissões do *Classroom Deathmatch* e sempre gera a maior parte das vendas quando a filmagem da competição é lançada em um versão box set de Blu-Ray.

Os estudantes geralmente descobrem que estão ficando sem Dados Elementais durante o estágio intermediário da competição. A orgia de violência que usualmente explode na primeira noite frequentemente gasta quase todos os dados disponíveis aos estudantes. Enquanto que os participantes podem recuperar dados todos os dias durante o Anúncio Matutino e através de Cenas de *Flashback*, os jogadores podem descobrir que eles devem jogar de forma cuidadosa durante os últimos dias de competição para evitar que seus estudantes fiquem sem dados.

Não há nada pior do que ser emboscado por uma menina de 15 anos de idade com uma motosserra e ter apenas um único dado de Terra para se defender. Tenha em mente que a administração dos seus dados faz parte do jogo, e os jogadores deverão decidir cuidadosamente quando eles querem usar os seus dados e quando querem preservá-los.

O dia final: É isto. O dia final da competição. Apenas um estudante irá sobreviver. Normalmente durante o último dia apenas um punhado de estudantes se mantêm vivos. Para acelerar as coisas, o Superintendente geralmente declara todas as zonas, com exceção de poucas, fora dos limites. Isto irá fazer com que seja extremamente difícil para os estudantes evitarem uns aos outros, e qualquer confronto irá chamar a atenção de todos os sobreviventes dentro daquela área.



A batalha final entre os estudantes sobreviventes é geralmente a mais sangrenta e dramática parte da competição. Os estudantes restantes estão exaustos, desesperados e, com frequência, ficaram loucos com o terror da competição. É comum que os poucos estudantes remanescentes tenham juntado um arsenal formado por armas retiradas dos cadáveres de seus colegas de classe, e a maioria deles está armada com várias armas de fogo e uma diversidade de armas brancas. Muitos estudantes vão ter se fortificado dentro de construções, enquanto outros cruzam o Campo de Batalha em carros e caminhonetes procurando por suas últimas vítimas. No final, a competição se resume a um confronto entre dois estudantes restantes, e quando um deles estiver morto, *Classroom Deathmatch* chega ao seu fim.



Quando o último estudante cai: O Superintendente e seu time de técnicos da FAJ monitoram cuidadosamente os estudantes, e estão prontos para lançar a operação de limpeza e retirada no momento em que a competição for finalizada. Uma vez que apenas um estudante permanece vivo, o Superintendente ordena que o time de retirada, que consiste de soldados e médicos, seja lançado com o intuito de trazer o vencedor à CC. A primeira tarefa após retirarem o estudante do Campo de Batalha é imediatamente administrar quaisquer cuidados médicos que os possíveis ferimentos do estudante possam requisitar, além de desativar as nano bombas presentes no corpo do vencedor. A equipe de limpeza se assegura que não há nenhum outro sobrevivente no Campo de Batalha.

O estudante vencedor está frequentemente ferido e, muitas vezes, próximo da morte. Mais de uma vez aconteceu dos estudantes vencedores morrerem antes que o time de retirada pudesse chegar ao local da batalha. Apesar disto, equipes médicas estão de plantão na CC para receber o estudante e prontas para realizar qualquer cirurgia ou outro procedimento médico que seja necessário. O estudante vencedor será sedado e repousará, enquanto o Superintendente supervisiona a equipe de limpeza que irá desmontar a CC, recolher as torres de artilharia, as minas terrestres e outras defesas automáticas, remover o equipamento de vigilância e os corpos dos 49 estudantes mortos do Campo de Batalha. Normalmente, depois de um *Classroom Deathmatch*, o Campo de Batalha é assentado como um bairro residencial como parte da iniciativa habitacional do governo, e centenas de casas populares podem ser construídas na terra em que o governo toma posse sob as cláusulas escondidas nos termos da Iniciativa de Reforma Estudantil.

Depois do CLASSROOM DEATHMATCH: O estudante vencedor é normalmente mantido em descanso por 24 horas, entretanto, alguns estudantes que sofreram ferimentos severos, podem requerer mais tempo de recuperação. Uma cerimônia de premiação é organizada, e conta com a presença de várias figuras proeminentes do governo, onde o estudante receberá uma medalha, um certificado de participação, um prêmio em dinheiro de uma quantia não revelada publicamente, uma bolsa de estudos integral na Universidade de Tóquio (ou em qualquer outra universidade a sua escolha dentro do Japão), e um lucrativo trabalho no governo após se formar. A cerimônia é apresentada por uma celebridade ou estrela do J-POP e sempre é televisionada. O lançamento em Blu-Ray da competição sempre coincide com a data da cerimônia, mas a versão de colecionador da competição só é disponibilizada meses depois, incluindo a gravação da cerimônia e comentários do vencedor.

O Superintendente recebe um bônus em dinheiro no valor de um milhão de yens (pouco mais de 10.000 dólares) e três meses de férias pagas. Grande parte dos Superintendentes alega que a satisfação de um trabalho bem feito vale mais do que a modesta recompensa em dinheiro.

Mas e se as coisas derem errado?

Todo *Classroom Deathmatch* é diferente do outro. A FAJ desenvolveu um modelo baseado em competições passadas para ajudar a prever os resultados de qualquer *Classroom Deathmatch*, mas todo bom Superintendente sabe que tudo pode acontecer, uma vez que os estudantes estejam soltos no Campo de Batalha. Abaixo consta uma lista de problemas comuns que o Superintendente pode ter que enfrentar:

Os estudantes encontraram uma forma de fugir!

Fugir pode ser uma parte divertida e excitante de um jogo de **CLASSROOM DEATHMATCH**. Se os jogadores se interessarem em interpretar as tentativas dos seus estudantes de escapar do Campo de Batalha, então o Superintendente deve considerar permitir que eles tentem. Cada um dos Campos de Batalha presentes neste livro tem uma opção de fuga, porém nenhuma delas é fácil. Se os estudantes conseguirem fugir do Campo de Batalha então o foco do jogo será em como eles sobrevivem e para onde eles fogem. Lembre-se de que cada um dos estudantes recebeu uma injeção de milhares de nano bombas que podem ser detonadas se eles saírem do Campo de Batalha. Eles terão que pensar em uma forma de superar este obstáculo, se eles querem escapar. Se os estudantes conseguirem realmente fugir, então eles terão que enfrentar uma série de novos problemas. Eles irão voltar para seus lares e famílias? Serão capazes de escapar da polícia e das Forças de Defesa? Como sobreviverão sendo as pessoas mais procuradas do Japão?

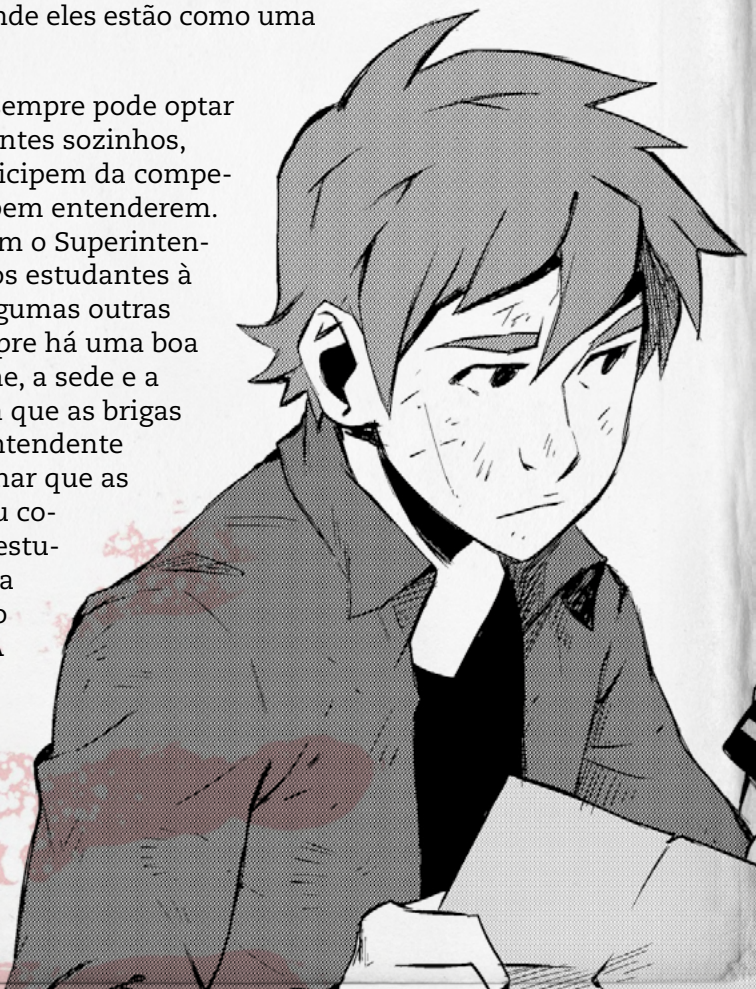
Todos os estudantes morreram no fim do segundo dia!

Isto já aconteceu algumas vezes na história do *Classroom Deathmatch*. Não é raro que a competição acabe antes do quinto dia. Alguns estudantes são muito agressivos. Às vezes o clima está ruim e todos morrem devido às intempéries do tempo. Não tem problema se a sua competição não durar até o último minuto do último dia.

Os estudantes se recusam a lutar!

Os jogadores podem decidir que os seus estudantes não querem lutar e serem bem sucedidos em convencer os outros estudantes a fazer o mesmo. Um Superintendente pode encontrar-se no meio de uma competição com 50 protestantes pacíficos que não querem mais do que sentar quietamente no meio do Campo de Batalha! Não há nada de errado com isto. Neste momento o jogo deixa de ser sobre violência e mortes e passa a ser um drama psicológico enquanto os estudantes começam a discutir sua situação e a argumentar sobre ser a favor ou contra a permanência do protesto pacífico. O Superintendente pode usar os estudantes que ele controla para levantar questionamentos e preocupações, introduzir dilemas morais e argumentar sobre diferentes pontos de vista. Em uma situação como esta, o Superintendente pode também querer forçar os estudantes a se moverem declarando a zona onde eles estão como uma Zona Proibida.

O Superintendente sempre pode optar por deixar os estudantes sozinhos, permitindo que participem da competição da forma que bem entenderem. Porém, se ainda assim o Superintendente quiser forçar os estudantes à violência, ele tem algumas outras poucas opções. Sempre há uma boa chance de que a fome, a sede e a exaustão façam com que as brigas apareçam. O Superintendente pode, também, ordenar que as tropas da FAJ sob seu comando ataquem os estudantes, forçando-os a lugares diferentes do Campo de Batalha. A opção mais provável é o Superintendente utilizar o sistema de som para mexer com os estudantes, semeando medo e discórdia.



Chegamos ao fim do quinto dia e os estudantes restantes se recusam a matar uns aos outros!

E daí? Eles sabem que se mais de um deles estiverem vivos no fim do quinto dia, todos morrerão devido aos explosivos. Deixe que eles morram!

Os estudantes estão atacando a CC e lutando contra os soldados da FAJ!

É, isto pode acontecer. O Superintendente não deve ter receio de ordenar que a FAJ abra fogo nos estudantes caso eles tentem atacar a CC. Isto ajuda muito na venda dos *Blu-Ray*.



はい、
どうぞ。

Parte 6

戦場 目撃 CAMP DE BATA LIA





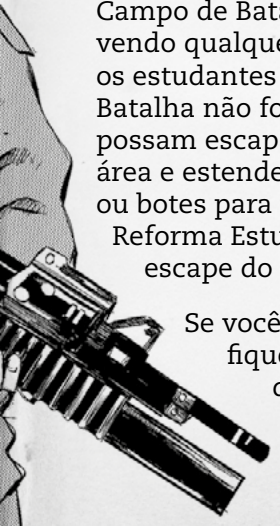
Campo de Batalha do *Classroom Deathmatch* será o palco onde a maior parte (se não totalmente) do jogo se desdobrar, então é uma boa ideia investir um pouco de tempo para se familiarizar com ele e dar o seu toque pessoal.

Este livro contém três Campos de Batalha completos com mapas e descrições, mas você também pode criar seu próprio Campo de Batalha se assim quiser. Isto pode parecer demorado, porém é, na verdade, bem rápido, e você só tem que fazer isto uma única vez! Melhor ainda, você também pode sentar com os jogadores e criar o Campo de Batalha em conjunto. Criando juntos vocês terão uma boa ideia do tipo de terreno que os seus jogadores estão interessados.

Você precisará de um pedaço de papel e uma caneta para anotar toda a informação que você gerará enquanto cria um Campo de Batalha.

Cada Campo de Batalha tem sete componentes:

Localização: Cada Campo de Batalha é único, especialmente selecionado ou criado por um Comitê do *Classroom Deathmatch* dedicado apenas a isto. Campos de Batalha são normalmente grandes áreas isoladas onde há baixa probabilidade dos estudantes fugirem ou entrarem em contato com outros civis. Alguns Campos de Batalha do passado foram pequenas ilhas, vilarejos em montanhas e parques de diversões. Uma das competições mais populares aconteceu dentro do perímetro de 16 blocos de uma cidade e o menor Campo de Batalha já criado foi no prédio de uma escola que estava marcada para demolição.



Em preparação para o **CLASSROOM DEATHMATCH**, soldados da FAJ irão realocar todos os civis que por acaso vivem na área que irá se tornar o Campo de Batalha. Especialistas passarão semanas preparando o Campo de Batalha, cortando todas as linhas de comunicação, removendo qualquer equipamento ou instalações que possam permitir que os estudantes ataquem os seus captores ou escapem. Se um Campo de Batalha não for isolado o suficiente para prevenir que os estudantes possam escapar, a FAJ irá construir barreiras massivas em torno da área e estender unidades de batedores e esquadrões de helicópteros ou botes para patrulha. Tanto a FAJ quanto o Comitê de Iniciativa da Reforma Estudantil se dedicam a certificar que nenhum estudante escape do Campo de Batalha.

Se você decidiu a criar o seu próprio Campo de Batalha, se certifique de criar um mapa e faça cópias para cada um dos jogadores (lembre-se de que cada um dos estudantes recebe um mapa do terreno dentro de sua bolsa de ginástica).

Zonas: Cada Campo de Batalha é dividido em zonas numeradas. O número de zonas varia conforme o tamanho do Campo de Batalha, mas normalmente fica entre 9-16. Várias vezes durante o dia, diferentes zonas são declaradas como fora dos limites e estudantes pegos dentro destas zonas serão atingidos pelos sistemas de defesas automáticas ou terão seus nano explosivos detonados. Cada Campo de Batalha tem também um Comando Central (CC) de onde o Superintendente supervisiona toda a competição. O CC é geralmente uma construção fortificada ou um bunker cercado por soldados armados até os dentes. Ele fica em uma zona fora dos limites e, como as outras zonas, está claramente demarcado nos mapas recebidos pelos estudantes.

Se você decidir criar seu próprio Campo de Batalha, tenha certeza de que seu mapa esteja demarcando e numerando todas as zonas.

Sistemas de Defesa e Monitoramento: Sistemas de defesa variam de Campo de Batalha para Campo de Batalha. Muitos deles possuem torres de artilharia automáticas conectadas às suas construções, postes de luz e árvores. Estas torres de artilharia usam a tecnologia GPS para rastrear as nano máquinas injetadas em cada estudante. Uma vez que a zona se tornar fora dos limites, elas são ativadas e irão atirar em qualquer estudante que ultrapassar os limites da zona com uma precisão inumana. As fronteiras de muitos Campos de Batalha são marcadas com estas torres de artilharia, e qualquer estudante que tente cruzar os limites do Campo de Batalha será marcado e atingido. Muitos Campos de Batalha possuem também minas terrestres como obstáculos para que os estudantes não saiam da área demarcada. Soldados da FAJ estão sempre em alerta para invadir o Campo de Batalha a qualquer momento e irão, sem misericórdia, caçar e matar qualquer estudante que ultrapasse os sistemas de defesa. Os estudantes devem se lembrar dos nano explosivos implantados dentro deles antes da competição começar. Eles podem ser detonados a qualquer momento e normalmente estão configurados a explodir automaticamente se um estudante sair do Campo de Batalha.

Cada Campo de Batalha é coberto com equipamentos de monitoramento, tanto de áudio quanto de vídeo, que rastreiam as nano máquinas injetadas nos estudantes. Todos os movimentos que os estudantes fazem são observados e gravados, depois editados e compilados para a televisão e em formato Blu-Ray. Existem pouquíssimos lugares dentro de um Campo de Batalha onde um estudante não pode ser observado.

Traços: Não existem Campos de Batalhas iguais. Os Traços de cada um dos Campos de Batalha não dão bônus como os Traços que os estudantes utilizam, mas eles também descrevem qualidades especiais que diferenciam um Campo de Batalha do outro. Os Traços são geralmente

palavras ou sentenças curtas que descrevem algumas das características mais marcantes do Campo de Batalha, tais como “Floresta densa”, “Ruas sem pavimentação”, “Perímetro urbano com 3 a 6 prédios”, “Instalações médicas funcionais”, “Neblina”, “Túneis de esgoto” ou “Trem funcional”. Estudantes estarão conscientes de alguns Traços apenas ao bater o olho no mapa, mas alguns Traços terão que ser descobertos.

Se você está criando o seu próprio Campo de Batalha, certifique-se de incluir ao menos três Traços.

Ameaças: Mesmo desconsiderando os estudantes assassinos e as torres de artilharia, os Campos de Batalha raramente são lugares seguros. A maioria dos Campos de Batalha é selecionada justamente pelas ameaças naturais que eles oferecem. Elas podem incluir “Animais selvagens perigosos”, “Temperaturas congelantes”, “Incêndios”, “Radiação”, “Deslizamentos de terra”, “Plantas venenosas”, “Prédios condenados”, “Terremotos” ou qualquer coisa que você possa imaginar.

Se você está criando seu próprio Campo de Batalha, se certifique de incluir ao menos uma ameaça.

Recursos: Campos de Batalha contêm todos os tipos de coisas legais. A FAJ esconde suprimentos, equipamentos e armas em toda a extensão do Campo de Batalha para os estudantes descobrirem e utilizarem, mas as coisas deixadas para trás quando as áreas populacionais são evacuadas são tão valiosas quanto às plantadas lá propositalmente. Estudantes frequentemente encontrarão casas repletas de comida estocada, clínicas preenchidas de suprimentos médicos, garagens cheias de ferramentas e carros com o tanque cheio. Onde estes recursos podem ser encontrados no mapa será determinado no decorrer do jogo.

Cada perfil de Campo de Batalha contém uma lista com alguns dos recursos que os estudantes podem encontrar. Se você estiver criando o seu próprio Campo de Batalha, certifique-se de incluir uma lista de recursos. Esta lista é apenas um guia. Você ou os seus jogadores podem decidir adicionar outros recursos conforme avançam no jogo.

Rota de fuga: Cada Campo de Batalha deve oferecer ao menos uma mínima chance de fuga, entretanto está a cargo dos estudantes descobri-la. Fugir de um Campo de Batalha deve ser próximo do impossível, mas estudantes espertos e com os recursos corretos podem encontrar pistas ou descobrir segredos que os levarão à liberdade. Cada um dos Campos de Batalha contidos neste livro inclui uma rota de fuga secreta. As rotas de fuga dos Campos de Batalha abaixo deverão ser vistas apenas pelos Superintendentes para não estragar a experiência de jogo.

Se você estiver criando o seu próprio Campo de Batalha, você deverá decidir se escapar é uma opção aos jogadores.

OS TRÊS CAMPOS DE BATALHA

Abaixo você pode ver três Campos de Batalha prontos para uso. Você pode utilizá-los tanto no jogo como também tomá-los como base para a criação de seus próprios Campos de Batalha.

Campo de Batalha: ILHA

O Campo de Batalha dentro de uma Ilha é um clássico, vários Classroom Deathmatch aconteceram em lugares similares. As Ilhas se beneficiam do seu isolamento natural, impedindo que os estudantes fujam e que civis invadam a competição.

Zonas: O Campo de Batalha Ilha tem 30 zonas claramente demarcadas em um grid.

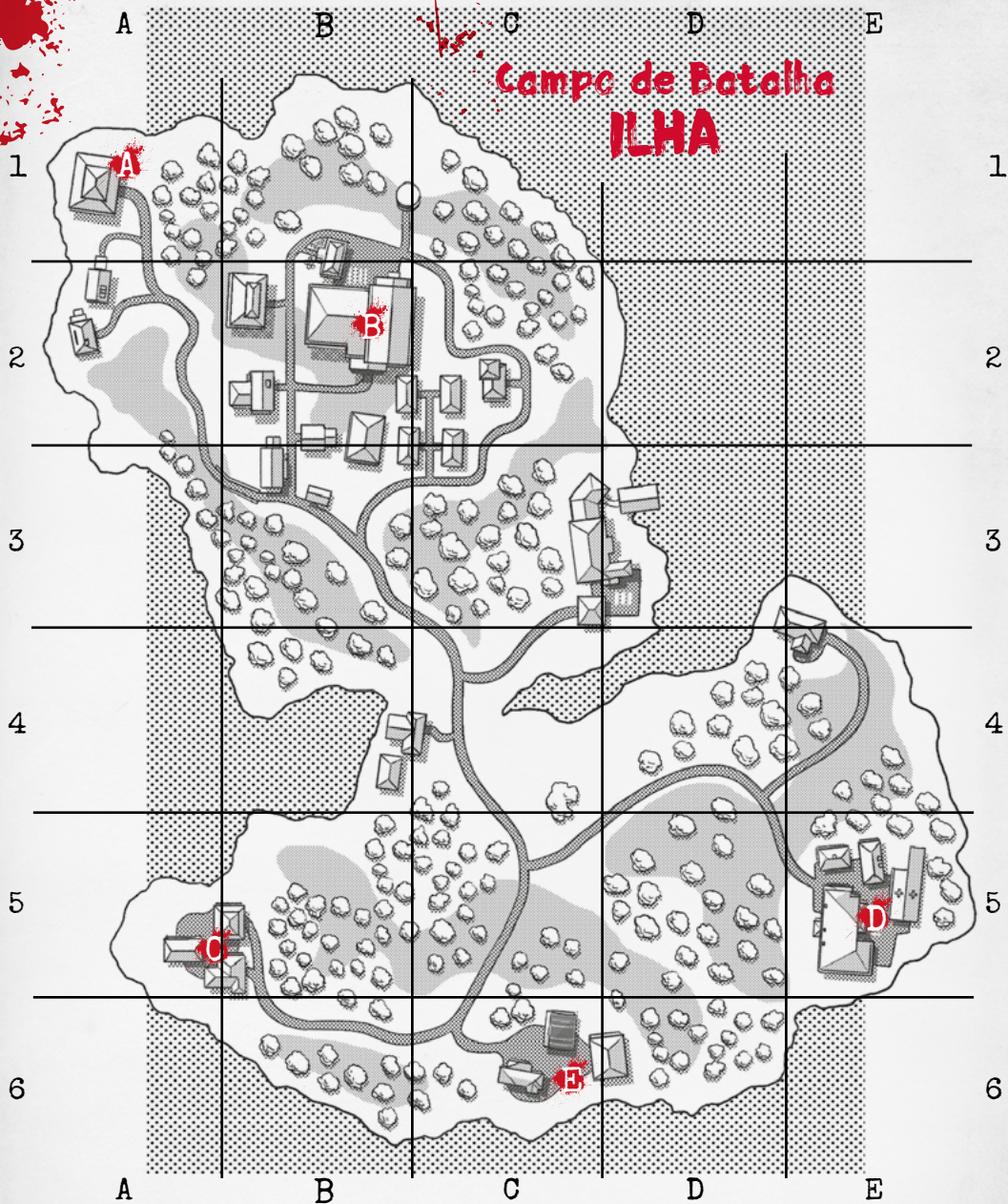
Sistemas de Defesa e Monitoramento: A Ilha usa um sistema de defesa baseado em torres de artilharia padrão. Os estudantes podem encontrar estas armas instaladas em postes altos por toda a extensão da ilha. A água que cerca a ilha age como uma barreira natural, e botes repletos de soldados da FAJ completamente armados podem ser vistos patrulhando a costa da ilha a todos os momentos. As nano máquinas presentes nos estudantes estão configuradas para explodir se eles se distanciarem mais do que 250 metros da Ilha.

Como a Ilha conta com uma densa floresta, há mais equipamentos de monitoramento do que haveria em outros Campos de Batalha. Câmeras e microfones podem ser encontrados instalados em árvores, cercas, construções e rochedos a cada 20 metros. Equipamentos de monitoramento podem ser encontrados também em todas as torres de artilharia e torres de transmissão localizadas em cada uma das zonas do Campo de Batalha.

Traços: Este Campo de Batalha tem os Traços “Cercado por água”, “Floresta densa”, “Penhascos altos”, “Estradas sem pavimento” e “Instalações médicas funcionais”.

Ameaças: Este Campo de Batalha tem as ameaças “Animais selvagens perigosos”, “Sem água potável fresca” e “Deslizamentos”.

Recursos: Este Campo de Batalha tem os Recursos “Suprimentos médicos”, “Comida enlatada”, “Bateria de carros”, “Notebook” e “Estação de rádio”.



A. CC (Central de Comando)

B. Cidade Pequena

C. Estação de Rádio

D. Clínica Médica

E. Fábrica de Conservas de Peixe

Rota de Fuga (apenas para os Superintendentes lerem!): Os Estudantes podem achar um bote inflável em um pequeno armário dentro de um galpão na Zona C3. O bote pode ser usado por até três estudantes para escapar. A Ilha conta também com uma pequena estação de rádio, se os estudantes conseguirem descobrir qual a frequência utilizada pelo Superintendente para detonar os nano explosivos, eles podem interferir no sinal por tempo suficiente para que consigam estar longe o bastante da Ilha.

Campo de Batalha: URBANO

O Campo de Batalha Urbano é popular nos Classroom Deathmatch por gerar conflitos explosivos dentro dos prédios, tiroteios dramáticos e cercos intensos. O Campo de Batalha Urbano cobre uma área igual a vários quarteirões e inclui construções com um grande número de pavimentos. Pequenos geradores ainda fornecem energia para a maioria dos prédios.

Zonas: O Campo de Batalha Urbano tem 24 zonas claramente demarcadas e distribuídas em um grid.

Sistemas de Defesa e Monitoramento: O Campo de Batalha Urbano utiliza-se das Torres de artilharia padrão. Estudantes encontrarão estas torres instaladas em construções e postes de luz por toda a extensão do Campo de Batalha. Muros de concreto com cerca de 10 metros de altura cercam todo o perímetro do Campo de Batalha, cobertos por arame farpado. Após estes muros serão encontradas minas terrestres e patrulhas da FAJ (completas, incluindo cães de ataque). Os nano explosivos injetados nos estudantes podem explodir a qualquer momento, mas não serão ativados automaticamente se eles saírem do perímetro do Campo de Batalha.

Equipamentos de monitoramento podem ser encontrados em cada sala de todos os edifícios e em todas as esquinas. Os alto-falantes por meio dos quais o Superintendente faz os seus anúncios tocam música clássica durante a noite.

Traços: Este Campo de Batalha tem os traços “Sistema de esgotos”, “Edifícios altos”, “Eletricidade”, “Lojas”, “Neve” e “Hotel”.

Ameaças: Este Campo de Batalha tem a Ameaça “Temperaturas congelantes”.

Recursos: Este Campo de Batalha tem os Recursos “Camas limpas”, “Carros”, “Cofre de banco”, “Ferramentas” e “Portas com fechadura”.

A

B

C

D

Campe de Batalha **URBANO**

1

1

2

2

3

3

4

4

5

5

6

6

A

B

C

D

A. Hotel

B. CC (Central de Comando)

C. Shopping

D. Usina Elétrica

Rota de Fuga (apenas para os Superintendentes lerem!): Os estudantes podem descobrir uma asa-delta para duas pessoas na loja de artigos esportivos. Há uma chance dos estudantes usarem a asa-delta do topo do edifício mais alto do Campo de Batalha para atingirem outro edifício fora do Campo de Batalha. Já que os muros que cercam o Campo não possuem torres de artilharia instaladas, existe uma chance dos estudantes conseguirem chegar ao edifício sem serem atingidos. Os estudantes ainda terão que descobrir uma maneira de se livrar dos nano explosivos.

Campo de Batalha: ESCOLA

Este Campo de Batalha foi criado como resposta a um desejo da audiência de ver os estudantes se matarem dentro do seu “ambiente natural”. Uma escola antiga de Tóquio, que iria ser demolida, foi selecionada como local da competição. Muros de concreto com cerca de 10 metros de altura foram construídos ao redor da escola, estacionamento, casas e lojas próximas mantendo espectadores do lado de fora e estudantes do lado de dentro.

A Escola é o menor Campo de Batalha já construído até o momento.

Zonas: O Campo de Batalha Escola tem 12 zonas claramente demarcadas, distribuídas em um grid.

Sistemas de Defesa e Monitoramento:

A Escola é o único Campo de Batalha que não utiliza as torres de artilharia como defesa. Muros de concreto com aproximadamente 10 metros de altura cercam este Campo de Batalha, e o Superintendente e a CC estão localizados do lado de fora do muro. Um único túnel liga o Campo de Batalha com o mun-



Campo de Batalha ESCOLA



A. Túnel para a CC (Central de Comando)

B. Shopping

C. Escola

D. Instalações Desportivas

E. Galpão da Escola

do exterior, e ele está muito bem protegido por soldados da FAJ com ordens de atirar em qualquer estudante que se aproxime.

Os nano explosivos dos estudantes estão configurados para explodir se eles saírem do Campo de Batalha.

Equipamentos de monitoramento podem ser encontrados em todas as salas e no pátio da escola, além de outros locais nos arredores do edifício principal. O Superintendente transmite suas mensagens através do sistema de som da escola.

Traços: Este Campo de Batalha tem os Traços “Cafeteria”, “Laboratório de Química”, “Sistema contra incêndio”, “Sistema de esgoto” e “Piscina”.

Ameaças: Este Campo de Batalha tem a Ameaça “Comida estragada na cafeteria”.

Recursos: Este Campo de Batalha tem os Recursos “Laboratório de Informática”, “Equipamentos esportivos”, “Gerador de energia de reserva” e “Enfermária”.

Rota de Fuga (apenas para os Superintendentes lerem!!): Os estudantes podem descobrir o sistema de esgoto no subterrâneo do Campo de Batalha. Os engenheiros da FAJ cortaram esta parte do sistema de esgoto da rede com barreiras reforçadas de concreto. Se os estudantes conseguirem explosivos suficientes, eles podem ser capazes de explodir as barreiras e passar por elas. Os estudantes podem, também, descobrir que enquanto estiverem no sistema de esgoto o sinal que detona os nano explosivos não os alcança.

アスマッチ

AS ARMAS DO CLASSROOM DEATHMATCH

Parte 7



NO

início da competição cada um dos estudantes receberá uma bolsa de ginástica preta contendo um mapa em papel laminado do Campo de Batalha, um compasso, um relógio de pulso, uma lista com cada um dos estudantes que está disputando a competição, uma caneta, uma garrafa térmica com uma bebida (suco, refrigerante, café gelado ou uma outra bebida similar), uma barra de chocolate, um pacote de absorventes (apenas no kit das garotas) e uma arma aleatória. O tipo de arma que o estudante recebe só é revelado quando a bolsa for aberta e apenas para o próprio estudante. Neste momento, o estudante rolará os dados para determinar qual arma ele irá receber e a quantidade de munição. As armas desta lista estão numeradas de 1 a 100, então você precisará rolar dois dados de dez lados (d10), um como dezena e o outro como unidade.

O Superintendente terá que rolar os dados para cada um dos estudantes que ele controla. Ele poderá fazer isso logo após introduzir um novo estudante em uma cena. É muito provável que durante o decorrer do jogo, um jogador irá adquirir armas que pertenciam a outro estudante. Não há nada de errado nisso. Se um estudante estiver procurando no cadáver de outro por uma arma, role novamente na tabela abaixo para determinar o que ele encontra.

Lembre-se, enquanto algumas armas são horríveis, outras são impressionantes. Fazer o melhor com o que se tem é uma grande parte da diversão do Classroom Deathmatch.

- | | |
|---|---|
| 1. Motosserra à gasolina | 17. Escopeta conhecida como "12"
(com 1d12 cartuchos) |
| 2. Machadinha | 18. Escopeta de Cano Duplo Serrada
(com 1d12 cartuchos) |
| 3. Caixa de fósforos e maço de cigarros | 19. Colete à prova de balas |
| 4. Besta (com 2d10 flechas) | 20. Katana |
| 5. Granada (quantidade: 1d4 unidades) | 21. Submetralhadora leve (com 1d4
pentes com 20 balas) |
| 6. Bumerangue | 22. Shuriken, conhecida como "estrela
ninja" (quantidade: 1d8 unidades) |
| 7. Cutelo de açogueiro | 23. Megafone |
| 8. Kama (foice japonesa de uma mão
usada em artes marciais) | 24. Apontador Laser, conhecido como
"caneta laser" |
| 9. Taser (Arma de eletrochoque) | 25. Pilhas tamanho D. (pilha grande)
(quantidade: 1d6 unidades. Dica: colocá-
las dentro de uma meia) |
| 10. Faca de bolso dobrável | 26. Lanterna |
| 11. Faca militar | 27. Cassetete policial |
| 12. Binóculos | 28. Spray de pimenta |
| 13. Dispositivo de rastreamento (mostra
a localização de qualquer estudante em
um raio de 100 metros) | 29. Tesoura |
| 14. Estrepes (quantidade: 2d10 unidades) | |
| 15. Revólver (com 2d12 balas) | |
| 16. Pistola semi automática (com 1d4
pentes de 8 balas) | |

30. Martelo
31. Capacete de motocicleta
32. Frigideira de ferro
33. Veneno (garrafa pequena com referente a 1d10 doses)
34. Corrente
35. Uzi (com 1d4 pentes de 20 balas)
36. Taco de beisebol
37. Soco inglês
38. Corda
39. Furadeira elétrica (bateria com duração de 6 horas)
40. Chave inglesa
41. Garrote
42. Zarabatana (com 2d10 dardos)
43. Manual de artes marciais
44. Pistola automática com silenciador (com 1d4 pentes de 8 balas)
45. Buzina (produz som tipicamente usado por navios de grande porte)
46. Granada de luz e som (quantidade: 1d4 unidades)
47. Mina terrestre (quantidade: 1d4 unidades)
48. Vidro de clorofórmio (com um lenço)
49. Ampolas de morfina (referente a 1d6 doses, acompanha 2 seringas esterilizadas)
50. Estilingue (com 1d20 balas)
51. Pistola airsoft (simulacro de arma que atira bolinhas de plástico, com 1d4 pentes de 20 balas)
52. Nunchaku
53. Galão de gasolina
54. Lata de tinta spray
55. Óculos para visão noturna
56. Garrafa de Vidro
57. Pá militar dobrável
58. Pistola sinalizadora (com 1d4 balas)
59. Jaula com uma cobra venenosa
60. Maçarico
61. Máscara de gás
62. Lança-granada (com 1d6 granadas de fumaça)
63. Pistola de pregos (bateria para 6 horas e com 1d4 pentes com 30 pregos)
64. Armadilha para urso
65. Bastão retrátil
66. Pé de cabra
67. Kit de gazuas, usado para abrir fechaduras (com instruções de uso)
68. Chaves de carros (6 chaves em um chaveiro da Hello Kitty)
69. Rolo de 100 moedas (yens)
70. Rede
71. Navalha (lâmina de barbear)
72. Canivete borboleta
73. Rifle de atirador de elite (recarrega após um tiro) (com 1d10 balas)
74. Dardos de arremesso (quantidade: 1d10 unidades)
75. Boleadeira (quantidade: 1d4 unidades)
76. Garrafa com ácido
77. Marreta de croquet (usada no jogo de croquet ou gateball no Japão)
78. Extintor de incêndio
79. Granada de fumaça (quantidade: 1d4 unidades)
80. Fogos de artifício (caixa com 12 fogos e mais uma caixa de fósforo)
81. Botas com bico de aço (no seu número se recebido ao início da competição)
82. Rolo de fita adesiva
83. Arbalète (lança arpão usado em pesca com 1d6 arpões)
84. Guarda-chuva (azul)
85. Taco de golfe
86. Par de algemas (com duas chaves)
87. Desentupidor
88. Uma caixa vermelha
89. Desfibrilador portátil (bateria suficiente para 1d6 usos)
90. Raquete de pingue pongue
91. Estilete
92. Granada de gás do riso (quantidade: 1d4 unidades)
93. Par de sapatos com travas (chuteiras, botas de escalada para neve, etc)
94. Machete (a famosa "Peixeira")
95. Arpêu (com cabo de 15 metros)
96. Muleta
97. Raquete de tênis
98. Chicote
99. Bastão elétrico (instrumento de choque usado normalmente em gado)
100. Arco e flecha (com 1d20 flechas e uma corda extra)

OUTROS EQUIPAMENTOS

Como os participantes do Classroom Deathmatch geralmente são rap-
tados enquanto estão em passeios escolares, é muito provável que al-
guns estudantes tenham itens pessoais ou equipamentos das escolas
consigo quando entram na competição. Muitos Registros Estudantis
listam itens que os estudantes têm com eles, mas os jogadores devem
se sentir à vontade para inventar outros pertences que possam estar
com os estudantes.

Abaixo segue uma lista de itens que os estudantes podem estar carre-
gando no início da disputa. Quem sabe como elas podem ser úteis?

Canetas e lápis

Medicamentos

Cigarros

Isqueiro ou fósforos

Maquiagem e produtos de higiene

Uma troca de roupas

Um notebook

Instrumentos musicais

Equipamento de Kendo

Celular

Canivete

Videogame portátil (PSP, DS, Game Boy)

Guloseimas ou salgadinhos

Drogas

Camisinhas

Câmeras (analógicas/digitais/de vídeo)

Revistas pornográficas

Bebidas alcoólicas

Dinheiro

Equipamentos esportivos

Casacos

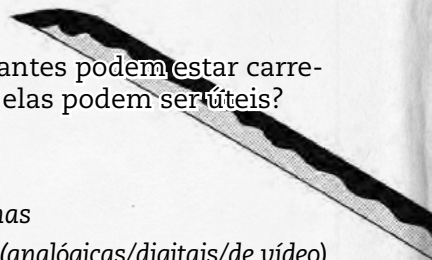
Livros escolares

Guarda-chuva

Livros, revistas ou mangás

Mochilas ou bolsas

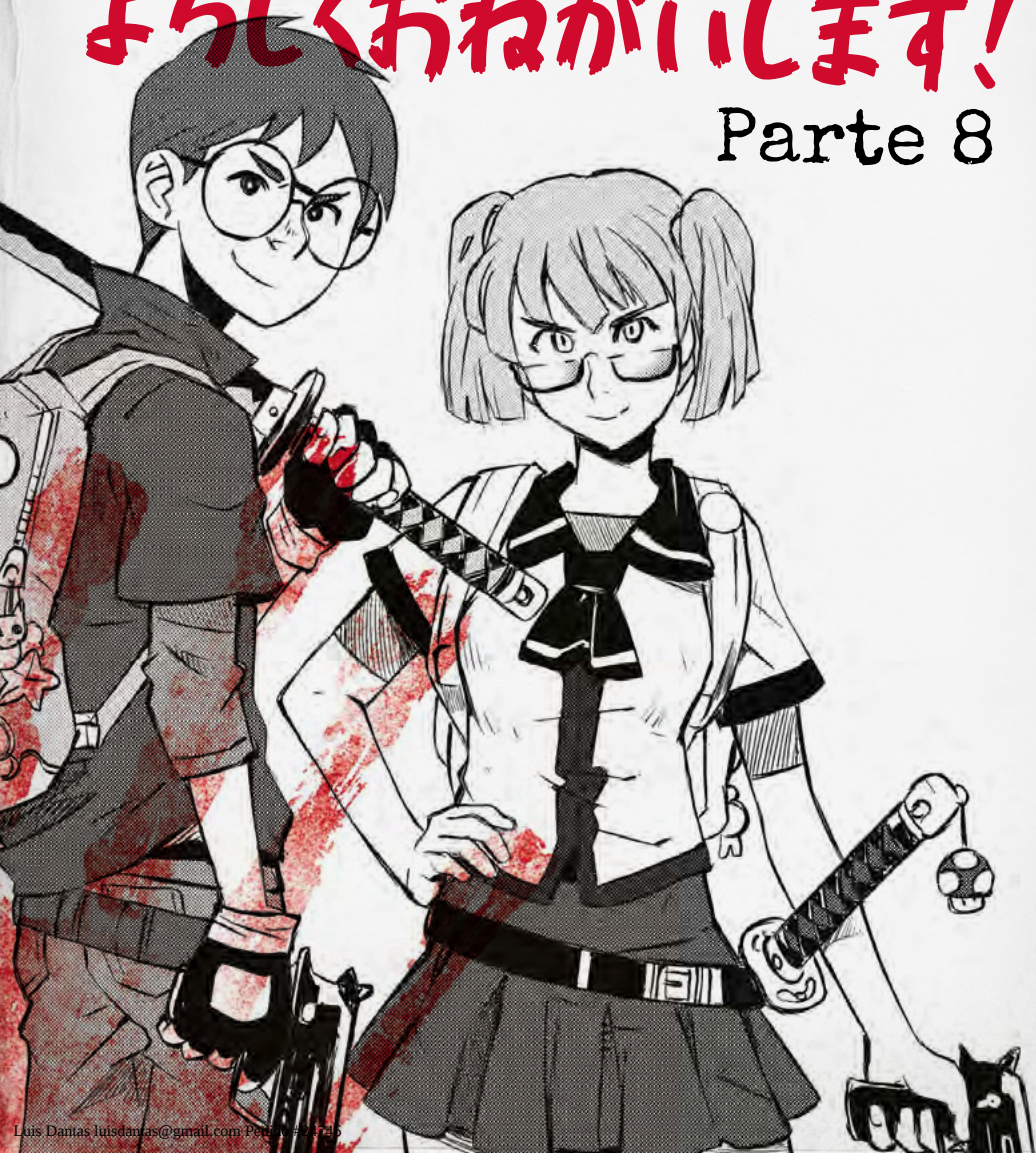
Observação quanto aos celulares: A FAJ permite que os estudan-
tes mantenham seus celulares, mas intercepta todas as
ligações e bloqueia aquelas que são destinadas a números fora
do Campo de Batalha, porém permite que os celulares sejam usados
para os estudantes se comunicarem entre si.



CONHEÇA OS ESTUDANTES!

よろしくおねがいします!

Parte 8



As fichas dos 50 Estudantes selecionados para a competição *Classroom Deathmatch* se encontram no final deste livro, em anexo. Cada um dos jogadores irá selecionar aleatoriamente um dos estudantes para jogar com ele. Se um dos estudantes interpretados pelos jogadores vier a morrer durante o jogo, ele terá que imediatamente selecionar um novo para jogar. Você pode selecionar os estudantes escolhendo um número entre 1 e 50, rolando os dados ou embaralhando e sacando os Registros Estudantis. Se por acaso você selecionar um estudante que já está morto, vá em frente e pegue outro.

A informação listada para cada estudante inclui o seu nome, os valores dos seus cinco elementos Godai, a data de nascimento, o *junishi*, o tipo sanguíneo, o professor titular (todos eles têm o mesmo), à qual clube eles estão filiados, o seu número de chamada, técnica especial, popularidade inicial, pertences e traços.

Parte 9

INFLUÊNCIAS E RECOMENDAÇÕES

Classroom Deathmatch deve muito a vários filmes, mangás e romances. Aqui segue uma pequena lista:

Battle Royale, de Koushun Takami: Um governo fascista japonês inibe a violência civil através de uma competição sangrenta onde crianças na idade escolar são forçadas a matar umas às outras. O excelente romance gerou um filme muito bom e um mangá perturbador.

Drifting Classroom, de Kazuo Umezu: Um mangá brutal sobre uma escola que fica isolada em uma realidade futura desoladora.

Atração Mortal (Heathers), dirigido por Michael Lehmann: Clássico filme dos anos 80 sobre um grupo de adolescentes que decide matar seus colegas de classe e disfarçar as mortes como suicídios.

Volcano High, dirigido por Tae Gyun Kim: Jovens coreanos superpoderosos batalham entre si neste filme de ação.

Ikkitousen, por Yuji Shiozaki: Guerreiros lendários do Romance das Três Nações reencarnam como estudantes japoneses. Cheio de artes mar-

ciais malucas e muito fan service! O mangá foi publicado com o nome de Battle Vixens nos Estados Unidos.

Zaroff, o jogo mais perigoso (*The Most Dangerous Man*), de Richard Connel: Um caçador decide que o homem é a caça mais perigosa de todas.

Recomendações dos Editores

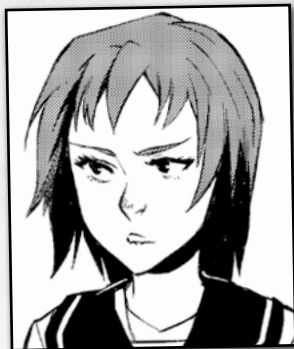
O Sobrevivente (*The Running Man*), dirigido por Paul Michael Glaser: Com a economia americana em colapso, o governo mantém a população alienada com jogos violentos onde prisioneiros lutam por suas vidas.

A Décima Vítima (*La decima vittima*), dirigido por Elio Petri: No futuro guerras são evitadas com indivíduos violentos lutando na Grande Caçada. A Grande Caçada é o maior do espetáculo da terra e atrai vários participantes atrás de fama e fortuna.

Series 7: *The Contenders*, dirigido por Daniel Minahan: Um reality show falso onde seis pessoas selecionadas pela loteria recebem uma arma e devem matar umas às outras.

Jogos Vorazes (*The Hunger Games*) de Suzanne Collins: No futuro dos Estados Unidos, um governo opressor seleciona 24 jovens que devem lutar até a morte em uma arena.

CHOPSTICK: *Violência e Corrupção em Chinatown* de Guilherme Nascimento e Igor Moreno: Gangues e máfias asiáticas lutam pelo controle de uma Chinatown fictícia. Cabe aos protagonistas sobreviver ao fogo cruzado utilizando suas habilidades de artes marciais.



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 3 水 ÁGUA: 5
火 FOGO: 7 風 AR: 1
空 VÁCUO: 9

MORTES

文部省 CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

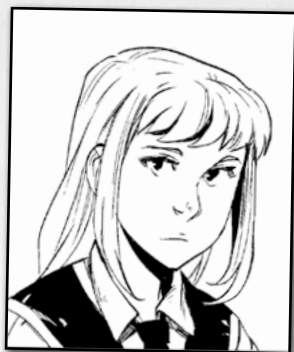
NOME: Hahoko, AOMORI JUNISHI: Dragão
SEXO: F TIPO SANGUÍNEO: A
DATA NASC.: 21/5/1990 Nº NA CHAMADA: 1
PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube das Anfitriãs

POPULARIDADE: ALTA (X) MÉDIA () BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):
RIVAL:
TÉC. ESP.: "Espírito inabalável!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Jornal, Caneta

Am./Fam.:

Person.: Destemida



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 1 水 ÁGUA: 7
火 FOGO: 3 風 AR: 9
空 VÁCUO: 5

MORTES

文部省 CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Fukushima, SUMI JUNISHI: Cão
SEXO: F TIPO SANGUÍNEO: O
DATA NASC.: 11/11/1989 Nº NA CHAMADA: 2
PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clubes de Tênis, Karatê, Culinária

POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):
RIVAL:
TÉC. ESP.: "Melhor discurso de todos os tempos!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Bolas de tênis

Am./Fam.:

Person.: Inspiradora



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 7 水 ÁGUA: 3
火 FOGO: 9 風 AR: 5
空 VÁCUO: 1

MORTES

文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO

REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Hokkaido, EMI

SEXO: F

DATA NASC.: 2/1/1990

JUNISHI: Rato

TIPO SANGUÍNEO: AB

Nº NA CHAMADA: 3

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI

CLUBE(S): Clube de Halterofilismo, Escoteiros

POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()

MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:

TÉC. ESP.: "Toma essa!"

TRAÇOS:

PERTENCES:

Hobbies:

Celular

Am./Fam.:

Person.: Temperamental



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 5 水 ÁGUA: 3
火 FOGO: 1 風 AR: 9
空 VÁCUO: 7

MORTES

文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO

REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Shizuoka, YUUKO

SEXO: F

DATA NASC.: 29/12/1989

JUNISHI: Porco

TIPO SANGUÍNEO: B

Nº NA CHAMADA: 4

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI

CLUBE(S): Estudos Governamentais, Time de Natação,
Mini Nações Unidas

POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()

MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:

TÉC. ESP.: "Minha família é DONA da sua!"

TRAÇOS:

PERTENCES:

Hobbies:

Celular

Am./Fam.: Amigos influentes

Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 3 水 ÁGUA: 9
火 FOGO: 5 風 AR: 7
空 VÁCUO: 1

MORTES

文部省 CLASSROOM DEATHMATCH

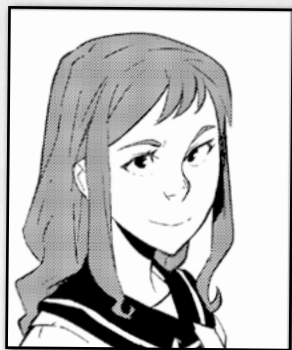
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Murakami, CHIO JUNISHI: Carneiro
SEXO: F TIPO SANGUÍNEO: O
DATA NASC.: 24/8/1989 Nº NA CHAMADA: 5
PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube de Moda

POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):
RIVAL:
TÉC. ESP.: "Beleza estonteante!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Celular, Kit de
maquiagem
Am./Fam.:

Person.: Mais bem vestida



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 5 水 ÁGUA: 7
火 FOGO: 9 風 AR: 1
空 VÁCUO: 3

MORTES

文部省 CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Nakamura, SATSUKI JUNISHI: Tigre
SEXO: F TIPO SANGUÍNEO: A
DATA NASC.: 3/3/1990 Nº NA CHAMADA: 6
PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S):

POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA () BAIXA (X)
MELHOR AMIGO(A):
RIVAL:
TÉC. ESP.: "Ninguém me diz o que fazer!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Cigarros, Isqueiro
Am./Fam.: Fugiu de casa

Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 1 水 ÁGUA: 7
火 FOGO: 9 風 AR: 3
空 VÁCUO: 5

MORTES

文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Endo, YOKO JUNISHI: Boi
SEXO: F TIPO SANGUÍNEO: A
DATA NASC.: 23/2/1990 Nº NA CHAMADA: 7
PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube de Boardgame, Time de Beisebol,
Clube de Mangá
POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):
RIVAL:
TÉC. ESP.: "Arremesso especial da Yoko!"
TRAÇOS: Excelente lançadora PERTENCES:
Hobbies:
Am./Fam.: Muito solidária
com amigos
Person.: Temperamental



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 3 水 ÁGUA: 5
火 FOGO: 1 風 AR: 9
空 VÁCUO: 7

MORTES

文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Suzuki, AYAKA JUNISHI: Macaco
SEXO: F TIPO SANGUÍNEO: AB
DATA NASC.: 18/9/1989 Nº NA CHAMADA: 8
PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Time de Volei, Time de Beisebol
POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):
RIVAL:
TÉC. ESP.: "Super reflexo felino!"
TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Uniforme extra
Am./Fam.: Família de atletas
Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 7 水 ÁGUA: 5
火 FOGO: 9 風 AR: 1
空 VÁCUO: 3

MORTES

文部省 CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Yamada, OKI JUNISHI: Cão
SEXO: F TIPO SANGUÍNEO: AB
DATA NASC.: 19/11/1989 Nº NA CHAMADA: 9
PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Escoteiros

POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:

TÉC. ESP.: "Eu lidero essa gangue!"

TRAÇOS:

PERTENCES:

Hobbies:

Canivete, Celular

Am./Fam.: Líder de uma
gangue de garotas
Person.: Intimidadora



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 3 水 ÁGUA: 5
火 FOGO: 9 風 AR: 7
空 VÁCUO: 1

MORTES

文部省 CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Sorono, TORI JUNISHI: Cão
SEXO: F TIPO SANGUÍNEO: B
DATA NASC.: 5/11/1989 Nº NA CHAMADA: 10
PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube de Boardgame, Clube de Judô

POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:

TÉC. ESP.: "Chute surpresa da cobra!"

TRAÇOS:

PERTENCES:

Hobbies: Treina artes Jogo de xadrez portátil
marciais

Am./Fam.:

Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 3 水 ÁGUA: 5
火 FOGO: 7 風 AR: 1
空 VÁCUO: 9

MORTES

文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO

REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Kano, KIEKO JUNISHI: Gato
SEXO: F TIPO SANGUÍNEO: A
DATA NASC.: 31/10/1989 Nº NA CHAMADA: 11
PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube de Judô, Clube de Teatro

POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA () BAIXA (X)
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Ataque furtivo!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies:

Am./Fam.: Boatos dizem que
matou a própria família
Person.: Odeia garotas populares



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 5 水 ÁGUA: 9
火 FOGO: 1 風 AR: 3
空 VÁCUO: 7

MORTES

文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO

REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Akugawa, YUMI JUNISHI: Coelho
SEXO: F TIPO SANGUÍNEO: O
DATA NASC.: 3/4/1990 Nº NA CHAMADA: 12
PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube de Filmes Estrangeiros,
Clube de Informática
POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Eu sempre sei as respostas!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Sabe tudo Câmera digital
sobre filmes
Am./Fam.:

Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 9 水 ÁGUA: 7
火 FOGO: 5 風 AR: 3
空 VÁCUO: 1

MORTES

文部省 CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Hayashi, FUJITA JUNISHI: Cavalo
SEXO: F TIPO SANGUÍNEO: A
DATA NASC.: 13/7/1990 Nº NA CHAMADA: 13
PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube das Anfitriãs

POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA () BAIXA (X)
MELHOR AMIGO(A):
RIVAL:
TÉC. ESP.: "Feridas não podem me deter!"
TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Ama comida Salgadinhos
estrangeira
Am./Fam.:
Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 3 水 ÁGUA: 7
火 FOGO: 5 風 AR: 9
空 VÁCUO: 1

MORTES

文部省 CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Ito, AOI JUNISHI: Serpente
SEXO: F TIPO SANGUÍNEO: A
DATA NASC.: 19/6/1990 Nº NA CHAMADA: 14
PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube de Kendo, Time de Futebol

POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):
RIVAL:
TÉC. ESP.: "Se move como o vento!"
TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Bate em Óculos de sol, Celular
garotas menores
Am./Fam.:
Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 3 水 ÁGUA: 5
火 FOGO: 7 風 AR: 1
空 VÁCUO: 9

MORTES

文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Inoue, FU JUNISHI: Macaco
SEXO: F TIPO SANGUÍNEO: AB
DATA NASC.: 23/9/1989 Nº NA CHAMADA: 15
PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube de Guitarra, Clube da Filosofia Budista
POPULARIDADE: ALTA (X) MÉDIA () BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):
RIVAL:
TÉC. ESP.: "Todos me amam!"
TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Tem contrato Guitarra
com uma gravadora
Am./Fam.:
Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 7 水 ÁGUA: 9
火 FOGO: 3 風 AR: 1
空 VÁCUO: 5

MORTES

文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Higa, MIYOKO JUNISHI: Serpente
SEXO: F TIPO SANGUÍNEO: O
DATA NASC.: 8/6/1990 Nº NA CHAMADA: 16
PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Time de Beisebol, Mini Nações Unidas
POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):
RIVAL:
TÉC. ESP.: "Hiper Sortuda!"
TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Lição de casa
Am./Fam.: Favorita do professor
Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 1 水 ÁGUA: 5
火 FOGO: 7 風 AR: 9
空 VÁCUO: 3

MORTES

文部省 CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Oshiro, OCHI JUNISHI: Galo
SEXO: F TIPO SANGUÍNEO: A
DATA NASC.: 3/10/1989 Nº NA CHAMADA: 17

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube de Moda, Clube de Culinária

POPULARIDADE: ALTA (X) MÉDIA () BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Sorrriso irresistível!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Celular, Remédio

Am./Fam.: Amiga de todo
mundo
Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 1 水 ÁGUA: 7
火 FOGO: 3 風 AR: 9
空 VÁCUO: 5

MORTES

文部省 CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Maeda, ERIKO JUNISHI: Porco
SEXO: F TIPO SANGUÍNEO: B
DATA NASC.: 15/12/1989 Nº NA CHAMADA: 18

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube "Salve os Pandas", Mini Nações Unidas

POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Fúria suprimida!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Garrafa de água

Am./Fam.:
Person.: Não machucaria uma mosca



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 7 水 ÁGUA: 5
火 FOGO: 3 風 AR: 1
空 VÁCUO: 9

MORTES

文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Chinatsu, MOE JUNISHI: Cavalo
SEXO: F TIPO SANGUÍNEO: O
DATA NASC.: 8/5/1989 Nº NA CHAMADA: 19

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube do Bentô Perfeito, Time de Beisebol,
Clube de Mangá
POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Super almoço abençoado!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Adora Videogame portátil
cozinhar para os outros (game boy)
Am./Fam.: Seus amigos confiam nela

Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 1 水 ÁGUA: 9
火 FOGO: 3 風 AR: 5
空 VÁCUO: 7

MORTES

文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Oshiro, AOKI JUNISHI: Carneiro
SEXO: F TIPO SANGUÍNEO: A
DATA NASC.: 7/8/1990 Nº NA CHAMADA: 20

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Time de Natação

POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA () BAIXA (X)
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Ataque furtivo!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Ajuda a Maiô, Óculos de natação
preparar a merenda da escola
Am./Fam.: Pensa que não tem amigos

Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 3 水 ÁGUA: 9
火 FOGO: 7 風 AR: 1
空 VÁCUO: 5

MORTES



文部省 CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Abe, KUMIKO JUNISHI: Cavalo
SEXO: F TIPO SANGUÍNEO: AB
DATA NASC.: 10/7/1990 Nº NA CHAMADA: 21

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube de Dança, Clube de Pingue Pongue,
Clube do Artesanato em Cerâmica
POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Mira perfeita!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Fala 3 línguas Mangá, Celular

Am./Fam.: A mãe é americana

Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 1 水 ÁGUA: 5
火 FOGO: 3 風 AR: 9
空 VÁCUO: 7

MORTES



文部省 CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Sasaki, NAKO JUNISHI: Dragão
SEXO: F TIPO SANGUÍNEO: A
DATA NASC.: 28/5/1990 Nº NA CHAMADA: 22

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube de Boardgame

POPULARIDADE: ALTA (X) MÉDIA () BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Intelecto superior!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Campeã de Casaco do Watashi
Banco Imobiliário

Am./Fam.: Namora Watashi Hara

Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 3 水 ÁGUA: 5
火 FOGO: 7 風 AR: 1
空 VÁCUO: 9

MORTES

文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO

REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Kikushi, AMI JUNISHI: Coelho
SEXO: F TIPO SANGUÍNEO: A
DATA NASC.: 24/4/1990 Nº NA CHAMADA: 23

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube Acadêmico, Clube de Tênis

POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Sex appeal"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Sapatos caros, Dinheiro

Am./Fam.: Família rica

Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 7 水 ÁGUA: 1
火 FOGO: 5 風 AR: 9
空 VÁCUO: 3

MORTES

文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO

REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Ituo, SATO JUNISHI: Cão
SEXO: F TIPO SANGUÍNEO: B
DATA NASC.: 3/11/1989 Nº NA CHAMADA: 24

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Time de Natação, Clube de Boardgame

POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Toque da cura!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Quer ser Alicates de unhas
uma enfermeira

Am./Fam.: Namora Hero Kobayashi

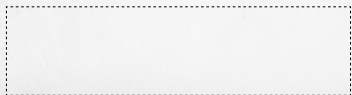
Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 3 水 ÁGUA: 1
火 FOGO: 9 風 AR: 7
空 VÁCUO: 5

MORTES



文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO

REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Namamura, SAKURA JUNISHI: Tigre
SEXO: F TIPO SANGUÍNEO: O
DATA NASC.: 6/3/1990 Nº NA CHAMADA: 25

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Monitora de Sala, Time de Natação,
Time de Beisebol
POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Golpe de judô!"

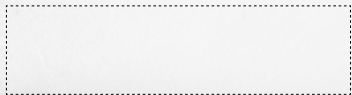
TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Mestre de judô Faixa de monitor de
sala, Sapatos de
Am./Fam.: beisebol reforçados
Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 5 水 ÁGUA: 1
火 FOGO: 7 風 AR: 3
空 VÁCUO: 9

MORTES



文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO

REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Watashi, HARA JUNISHI: Dragão
SEXO: M TIPO SANGUÍNEO: AB
DATA NASC.: 11/5/1989 Nº NA CHAMADA: 26

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube de Kendo, Time de Basquete, Time
de Natação
POPULARIDADE: ALTA (X) MÉDIA () BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Não morrerei antes de você!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Campeã de Equipamento de Kendo
Banco Imobiliário
Am./Fam.: Namora Naoko Sazaki
Person.: Super Popular



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 3 水 ÁGUA: 7
火 FOGO: 9 風 AR: 5
空 VÁCUO: 1

MORTES

文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Nobunaga, SHODIU JUNISHI: Tigre
SEXO: M TIPO SANGUÍNEO: O
DATA NASC.: 20/3/1990 Nº NA CHAMADA: 27

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube de Kendo, Time de Basquete, Time de Natação
POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Velocidade do ultra tornado!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Atormentar as meninas Drogas
Am./Fam.: Membro de uma gangue de garotos
Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 9 水 ÁGUA: 3
火 FOGO: 7 風 AR: 1
空 VÁCUO: 5

MORTES

文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Saitou, HAKUJO JUNISHI: Boi
SEXO: M TIPO SANGUÍNEO: B
DATA NASC.: 29/02/1990 Nº NA CHAMADA: 28

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube da Cultura Visual Moderna, Time de Beisebol
POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Arremesso da morte!"

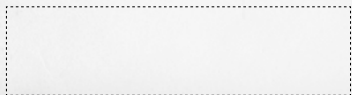
TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Estrela do arremesso Boné da sorte
Am./Fam.:
Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 1 水 ÁGUA: 9
火 FOGO: 3 風 AR: 7
空 VÁCUO: 5

MORTES



文部省 CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Miyamoto, SHIMADA JUNISHI: Macaco
SEXO: M TIPO SANGUÍNEO: A
DATA NASC.: 1/9/1989 Nº NA CHAMADA: 29

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube de Apreciação da Música, Clube do Patins
POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Técnica da invisibilidade!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Artista Tinta spray

Am./Fam.:

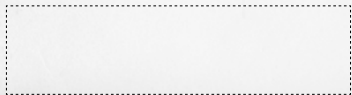
Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 9 水 ÁGUA: 5
火 FOGO: 3 風 AR: 7
空 VÁCUO: 1

MORTES



文部省 CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Takahashi, TAKUMI JUNISHI: Serpente
SEXO: M TIPO SANGUÍNEO: A
DATA NASC.: 27/6/1990 Nº NA CHAMADA: 30

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Time de Futebol, Time de Basquete, Clube de Pingue Pongue
POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA () BAIXA (X)
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Mordida do crocodilo!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Mangá hentai

Am./Fam.: Pai é do exército

Person.: As garotas não gostam dele



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 9 水 ÁGUA: 1
火 FOGO: 5 風 AR: 7
空 VÁCUO: 3

MORTES



文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO

REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Stevens, MARK

JUNISHI: Porco

SEXO: M

TIPO SANGUÍNEO: AB

DATA NASC.: 5/12/1989

Nº NA CHAMADA: 31

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI

CLUBE(S): Clube de Boardgame

POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()

MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:

TÉC. ESP.: "Poder estranho!"

TRAÇOS:

PERTENCES:

Hobbies: Estudante
canadense de intercâmbio

Fotos da família,
Celular

Am./Fam.: Apaixonado
pela Yoko Endo

Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 5 水 ÁGUA: 1
火 FOGO: 7 風 AR: 3
空 VÁCUO: 9

MORTES



文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO

REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Fuji, TANAKA

JUNISHI: Serpente

SEXO: M

TIPO SANGUÍNEO: A

DATA NASC.: 17/6/1990

Nº NA CHAMADA: 32

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI

CLUBE(S): Time de Futebol

POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()

MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:

TÉC. ESP.: "Força que ergue carros!"

TRAÇOS:

PERTENCES:

Hobbies: Coleciona
mangás Doujinshi

Cigarros, Fósforos

Am./Fam.: Membro de uma
gangue de garotos

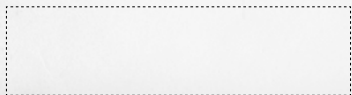
Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 5 水 ÁGUA: 3
火 FOGO: 7 風 AR: 9
空 VÁCUO: 1

MORTES



文部省 CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Yamamoto, HIRO JUNISHI: Cavalo
SEXO: M TIPO SANGUÍNEO: B
DATA NASC.: 4/7/1990 Nº NA CHAMADA: 33

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube de Kendo, Time de Natação

POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA () BAIXA (X)
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Salto do dragão!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Ama Final Videogame portátil
Fantasy (game boy advance)
Am./Fam.: Bom amigo do
Hara Watashi
Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 1 水 ÁGUA: 9
火 FOGO: 3 風 AR: 5
空 VÁCUO: 7

MORTES



文部省 CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Odisu, KATO JUNISHI: Coelho
SEXO: M TIPO SANGUÍNEO: O
DATA NASC.: 5/4/1990 Nº NA CHAMADA: 34

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube de Mangá, Time de Beisebol

POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Não morrerei até declarar o meu amor!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Carta de amor, Mangá

Am./Fam.: Tem uma queda
por Yuuko Shizuoka
Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 5 水 ÁGUA: 7
火 FOGO: 3 風 AR: 9
空 VÁCUO: 1

MORTES

文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Hake, ONO JUNISHI: Carneiro
SEXO: M TIPO SANGUÍNEO: B
DATA NASC.: 14/8/1990 Nº NA CHAMADA: 35

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube de Mangá, Clube da Cultura
Visual Moderna
POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA () BAIXA (X)
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Sinta a fúria do meu Paladino Level 70!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Joga RPGs Óculos, Celular
online
Am./Fam.:
Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 3 水 ÁGUA: 1
火 FOGO: 7 風 AR: 9
空 VÁCUO: 5

MORTES

文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Azuma, "KID" ROKO JUNISHI: Galo
SEXO: M TIPO SANGUÍNEO: O
DATA NASC.: 2/10/1989 Nº NA CHAMADA: 36

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube de Mangá, Clube da Cultura
Visual Moderna
POPULARIDADE: ALTA (X) MÉDIA () BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Chute voador da fênix!"

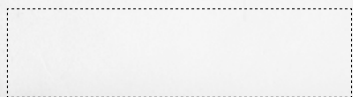
TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Vende drogas Faca retrátil, Óculos
de sol, Drogas
Am./Fam.: Líder da
gangue de garotos
Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 1 水 ÁGUA: 3
火 FOGO: 7 風 AR: 5
空 VÁCUO: 9

MORTES



文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO

REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Hosokawa, EUCON JUNISHI: Rato
SEXO: M TIPO SANGUÍNEO: A
DATA NASC.: 21/1/1990 Nº NA CHAMADA: 37

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube Acadêmico, Time de Basquete,
Clube de Mangá
POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Eu conheço a sua fraqueza!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Matemático Notebook, Celular
brilhante
Am./Fam.: Seu pai é político

Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 3 水 ÁGUA: 9
火 FOGO: 5 風 AR: 7
空 VÁCUO: 1

MORTES



文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO

REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Ishikawa, ENAZO JUNISHI: Serpente
SEXO: M TIPO SANGUÍNEO: B
DATA NASC.: 6/6/1990 Nº NA CHAMADA: 38

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube de Aviação, Clube de Tênis

POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Defesa acrobática!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: MP3 Player

Am./Fam.: Odeia Kid Roko

Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 9 水 ÁGUA: 7
火 FOGO: 1 風 AR: 3
空 VÁCUO: 5

MORTES

文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO

REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Matsushima, ENDO JUNISHI: Cavalo
SEXO: M TIPO SANGUÍNEO: O
DATA NASC.: 14/4/1990 Nº NA CHAMADA: 39

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube da Cultura Visual Moderna,
Clube de Informática
POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA () BAIXA (X)
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Trapaceiro"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Geek de Notebook
informática
Am./Fam.:

Person.: Odeia autoridades



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 7 水 ÁGUA: 1
火 FOGO: 3 風 AR: 9
空 VÁCUO: 5

MORTES

文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO

REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Nakajima, KAKU JUNISHI: Dragão
SEXO: M TIPO SANGUÍNEO: A
DATA NASC.: 4/5/1989 Nº NA CHAMADA: 40

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Editor do Jornal da Escola, Time de
Basquete, Clube de Pingue Pongue
POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Aguenta uma surra como niguém!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies:
Am./Fam.:

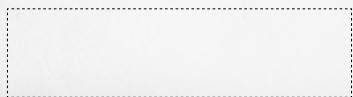
Person.: Complexo de superioridade



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 7 水 ÁGUA: 9
火 FOGO: 3 風 AR: 1
空 VÁCUO: 5

MORTES



文部省 CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Okimoto, DEN JUNISHI: Tigre
SEXO: M TIPO SANGUÍNEO: AB
DATA NASC.: 13/3/1990 Nº NA CHAMADA: 41

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Escoteiros, Time de Beisebol

POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:

TÉC. ESP.: "Corrida vertical que desafia a gravidade!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Sabe pilotar Tênis de corrida
barcos
Am./Fam.:

Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 3 水 ÁGUA: 9
火 FOGO: 1 風 AR: 5
空 VÁCUO: 7

MORTES



文部省 CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Wakayama, TENDO JUNISHI: Carneiro
SEXO: M TIPO SANGUÍNEO: A
DATA NASC.: 19/8/1990 Nº NA CHAMADA: 42

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube de Informática, Clube de Mangá

POPULARIDADE: ALTA (X) MÉDIA () BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:

TÉC. ESP.: "Garotas não resistem ao meu charme!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Spray para cabelo

Am./Fam.: Namora Sumi Fukushima

Person.: Um completo pervertido



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 1 水 ÁGUA: 3
火 FOGO: 7 風 AR: 9
空 VÁCUO: 5

MORTES

文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO

REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Yanagi, SETSU JUNISHI: Boi
SEXO: M TIPO SANGUÍNEO: O
DATA NASC.: 27/2/1990 Nº NA CHAMADA: 43
PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube de Anime

POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Direção de combate!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Sabe dirigir Mochila
um carro
Am./Fam.: Tem uma queda
por Ami Kikuchi
Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 7 水 ÁGUA: 9
火 FOGO: 3 風 AR: 5
空 VÁCUO: 1

MORTES

文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO

REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Tsushima, MORO JUNISHI: Dragão
SEXO: M TIPO SANGUÍNEO: AB
DATA NASC.: 31/5/1989 Nº NA CHAMADA: 44
PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube do Patins, Time de Basquete, Clube de
Pingue Pongue
POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Ultra gancho!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Patins
Am./Fam.:
Person.: Hiper tímido



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 3 水 ÁGUA: 7
火 FOGO: 5 風 AR: 9
空 VÁCUO: 1

MORTES



文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO

REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Agawa, KUCHII JUNISHI: Serpente
SEXO: M TIPO SANGUÍNEO: A
DATA NASC.: 3/6/1990 Nº NA CHAMADA: 45

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Mini Nações Unidas

POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:

TÉC. ESP.: "Beijo renovador!"

TRAÇOS:

PERTENCES:

Hobbies:

Cachecol sexy, Frasco
com gim

Am./Fam.: Os pais são médicos

Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 5 水 ÁGUA: 1
火 FOGO: 9 風 AR: 3
空 VÁCUO: 7

MORTES



文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO

REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Kawaguchi, KIDO JUNISHI: Porco
SEXO: M TIPO SANGUÍNEO: O
DATA NASC.: 23/12/1989 Nº NA CHAMADA: 46

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Time de Beisebol

POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:

TÉC. ESP.: "Soco vulcânico!"

TRAÇOS:

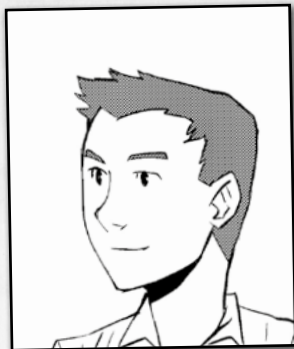
PERTENCES:

Hobbies:

Jaqueta de couro,
Celular

Am./Fam.: O pai é jogador de beisebol
na liga dos Estados Unidos

Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 7 水 ÁGUA: 9
火 FOGO: 3 風 AR: 5
空 VÁCUO: 1

MORTES

文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO

REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Nikaido, MATSUURA JUNISHI: Cão
SEXO: M TIPO SANGUÍNEO: A
DATA NASC.: 25/11/1989 Nº NA CHAMADA: 47

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube da Cultura Visual Moderna,
Time de Natação
POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA () BAIXA (X)
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Ataque furtivo imperceptível!"

TRAÇOS: PERTENCES:

Hobbies: Campeão da escola
em jogos de luta
Am./Fam.:

Person.:



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 9 水 ÁGUA: 1
火 FOGO: 3 風 AR: 7
空 VÁCUO: 5

MORTES

文部省

CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO

REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Tezuka, HIRO JUNISHI: Macaco
SEXO: M TIPO SANGUÍNEO: B
DATA NASC.: 7/9/1989 Nº NA CHAMADA: 48

PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube de Culinária, Banda

POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA (X) BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):

RIVAL:
TÉC. ESP.: "Investida de sumô!"

TRAÇOS: PERTENCES:

Hobbies: Violino

Am./Fam.:

Person.: Exibido



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 1 水 ÁGUA: 5
火 FOGO: 7 風 AR: 9
空 VÁCUO: 3

MORTES

文部省 CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Madarame, OYUKA JUNISHI: Dragão
SEXO: M TIPO SANGUÍNEO: A
DATA NASC.: 21/5/1990 Nº NA CHAMADA: 49
PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Clube de Pingue Pongue, Time de Futebol

POPULARIDADE: ALTA () MÉDIA () BAIXA (X)
MELHOR AMIGO(A):
RIVAL:
TÉC. ESP.: "Me livro na conversa!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Videogame portátil (PSP)

Am./Fam.:

Person.: Ama o som de sua própria voz



DADOS ELEMENTAIS

地 TERRA: 3 水 ÁGUA: 5
火 FOGO: 9 風 AR: 7
空 VÁCUO: 1

MORTES

文部省 CLASSROOM DEATHMATCH

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO JAPÃO
REGISTRO ESTUDANTIL PERMANENTE

NOME: Tadakatsu, NUMAI JUNISHI: Porco
SEXO: M TIPO SANGUÍNEO: B
DATA NASC.: 19/12/1989 Nº NA CHAMADA: 50
PROFESSOR TITULAR: Kuji, YUKARI
CLUBE(S): Presidente de Classe, Mini Nações Unidas

POPULARIDADE: ALTA (X) MÉDIA () BAIXA ()
MELHOR AMIGO(A):
RIVAL:
TÉC. ESP.: "Temperamento demoníaco!"

TRAÇOS: PERTENCES:
Hobbies: Celular

Am./Fam.: Filho único

Person.: