



GAME BOY ADVANCE SP

V
CAMPPEONATO

Aventuras  Conhecimentos



BEM VINDOS!



Renato Cesar
PROFESSOR IDEALIZADOR E
MESTRE DE RPG



Ângelo Gabriel
PRESIDENTE DO CLUBE DE RPG

"Somos esquisitos porque gostamos de um jogo de fantasia... mas se você curte banda, ou ciência, ou festinha, ou um jogo onde você joga bolas num cesto de roupa suja..."

— Eddie Munson do Seriado de TV *Stranger Things*

REGRAS GERAIS

**O SISTEMA UTILIZADO É A VERSÃO
MAIS ATUAL DE AVENTURAS &
CONHECIMENTOS (2.0) E O
SUPLEMENTO ANUAL (GAMEFRONT).**

**É POSSÍVEL USAR PERSONAGENS
DIFERENTES DE UMA MODALIDADE
PARA A OUTRA (RPG DE MESA E RPG
PVP), AINDA RESPEITANDO O LIMITE
DE 1 PERSONAGEM POR MODALIDADE.**

CONTINUE?

► YES

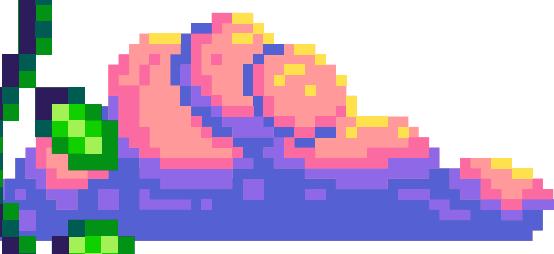
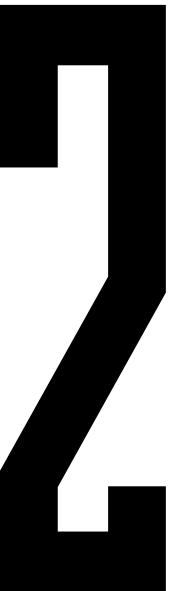
NO







• Para participar da modalidade é necessário uma equipe de 5 pessoas (ou 4, aceitando a desvantagem) com 1 personagem cada e no máximo uma equipe por turma. Cada equipe pode ter no máximo 2 membros de outra sala. É possível possuir reservas, ainda respeitando o limite de 5 personagens.



• A aventura de cada equipe é sorteada e possui 50 minutos cronometrados, exceto na Final, que são 1 hora e 30 minutos, buscando foco no desempenho em si. O contexto é levando em base a Trama da campanha da edição. O campeonato é dividido em 2 partes, as Eliminatórias e a Final, nas quais é necessário alcançar o Top requerido para avançar.

ELIMINATÓRIAS



**PONTOS DE
EVOLUÇÃO:**

19



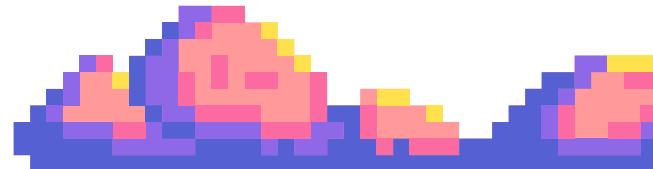
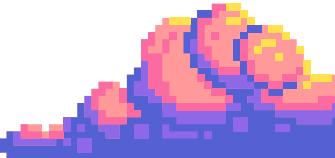
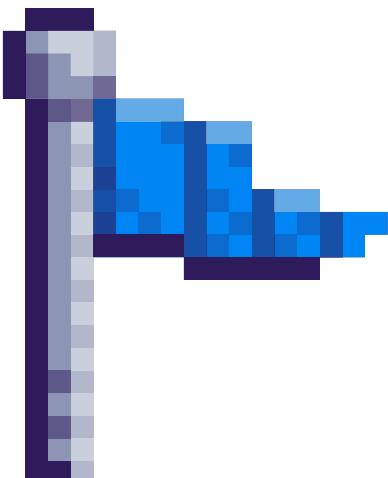
MODELO:

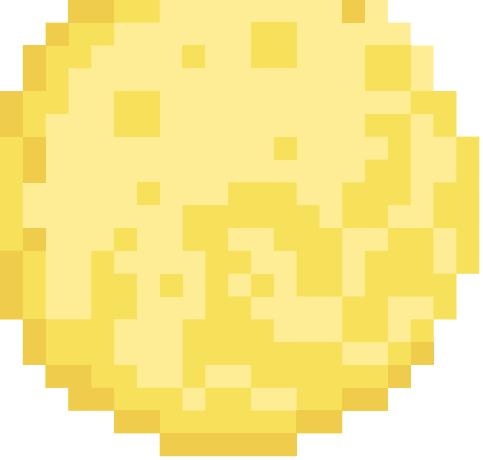
TWO

SHOT

CLASSIFICADOS:

TOP 4





FINAL



**PONTOS DE
EVOLUÇÃO:**

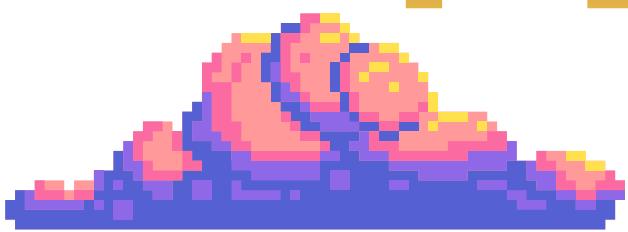


MODELO:

**ONE
SHOT**

CAMPEÕES:

TOP 1



PONTUAÇÃO

POSITIVA

- Missão Cumprida

+500 PONTOS

- Combate Nível 1 Vencido

+125 PONTOS

- Combate Nível 2 Vencido

+250 PONTOS

- Combate Nível 3 Vencido

+500 PONTOS

- Enigma Desvendado

+500 PONTOS

- Armadilha Desarmada

+250 PONTOS

- Itens Coletáveis

+100 PONTOS

- Conjunto Completo de Coletáveis (5)

+500 PONTOS

NEGATIVA

- Consultas Inadequadas

-100 PONTOS

- Banimento

-200 PONTOS

- Uso Excessivo de OFF-RP

-50 PONTOS

- Morte de Membro da Equipe

-250 PONTOS

- Falta de Coerência na Interpretação

-100 PONTOS

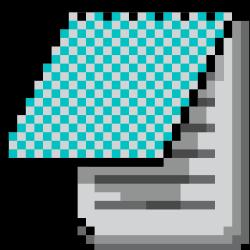


INTERPRETAÇÃO

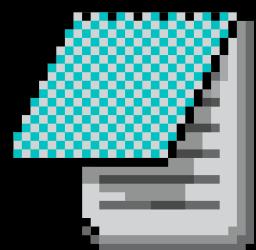
- Além de pura aventura, RPG também é sobre entrar no personagem, por isso existe uma avaliação do Mestre que vai de 0 a 5 estrelas para cada personagem.



- A cada estrela conquistada na avaliação do Mestre, 10 pontos são concedidos à equipe.



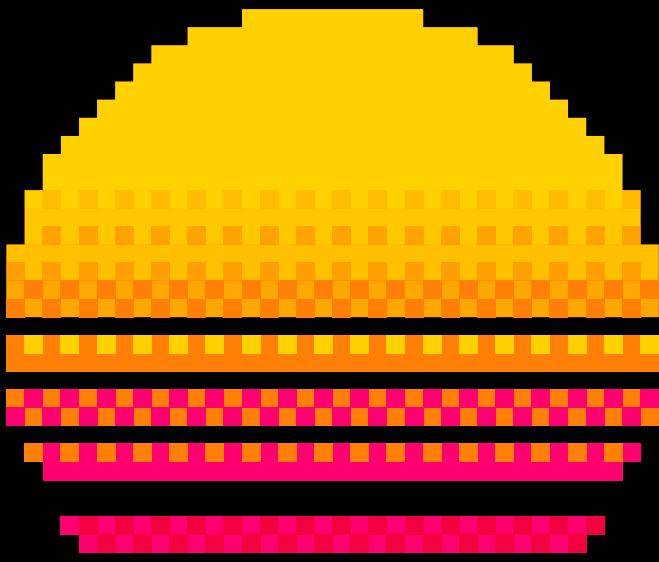
BANLIST



APENAS 1 MEMBRO DA EQUIPE
PODE TER AMIZADE ANIMAL COM
DESLOCAMENTO PRÓPRIO.

APENAS 1 MEMBRO DA EQUIPE
PODE TER CONJURAÇÃO.





RPG PVP

(PLAYER VS PLAYER)



- Todos os personagens são cientes das regulamentações do combate.

1

2

- O combate funciona num sistema de 4 duplas em uma partida todos contra todos. Uma rodada é composta por 4 turnos, onde cada turno representa uma dupla, de modo que a ordem das ações da dupla dentro do turno podem se misturar da maneira que desejarem.

- A ordem dos turnos é definida pela soma do atributo de Agilidade da dupla.

3

4

- Apenas uma dupla ou o membro de uma dupla deve restar no final. Para vencer, todas as duplas devem ser totalmente eliminadas. Cada sala tem um limite de 2 duplas e não é possível jogar por outra sala.

5

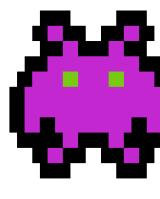
- O combate tem um tempo de 25 minutos. As Caixas Misteriosas são liberadas a partir de 12 minutos.

6

- Todos os personagens tem seus Pontos de Vida (PV) iniciais duplicados (10, 20 e 30).

7

- A regra do sucesso crítico com 5 acima da DT é inexistente, pois a DT é o teste de outro jogador.



BATTLE ROYALE

**PONTOS DE
EVOLUÇÃO:**

20

MODELO:

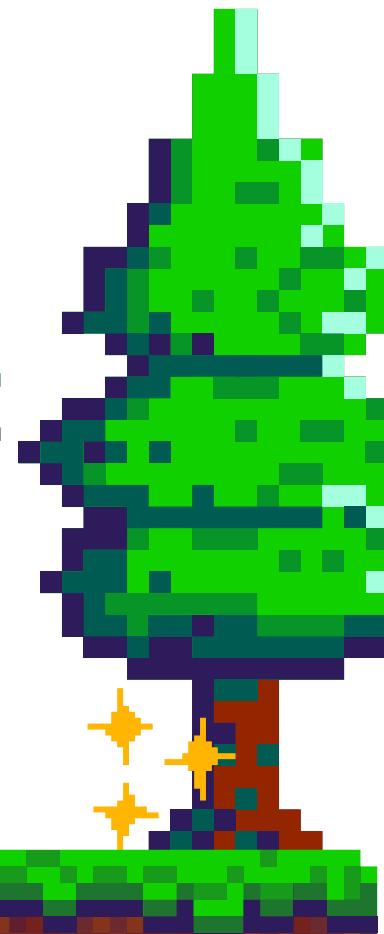
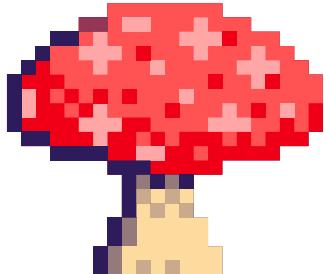
PVP

DUO

CAMPEÕES:

DUPLA

SOBREVIVENTE



MATA-MATA

- Caso o tempo limite seja atingido, todos os restantes, sem exceção, ficam com 5 Pontos de Vida.

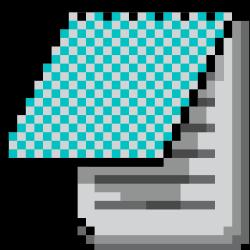


ARENA

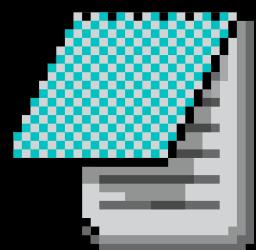
**SÃO UTILIZADAS ARENAS
VARIÁVEIS PARA CADA
PARTIDA, MAS TODAS
SEGUEM OS PADRÕES:**

- **30x30 Quadrados**
- **2 Caixas Misteriosas**

(As Arenas também tem particularidades)



BANLIST



VITALIDADE E DETERMINAÇÃO
ESTÃO LIMITADOS A 2 USOS CADA.

INVISIBILIDADE ESTÁ LIMITADO A
1 RODADA DE DURAÇÃO.

TELETRANSPORTE ESTÁ LIMITADO
A CURTO ALCANCE.

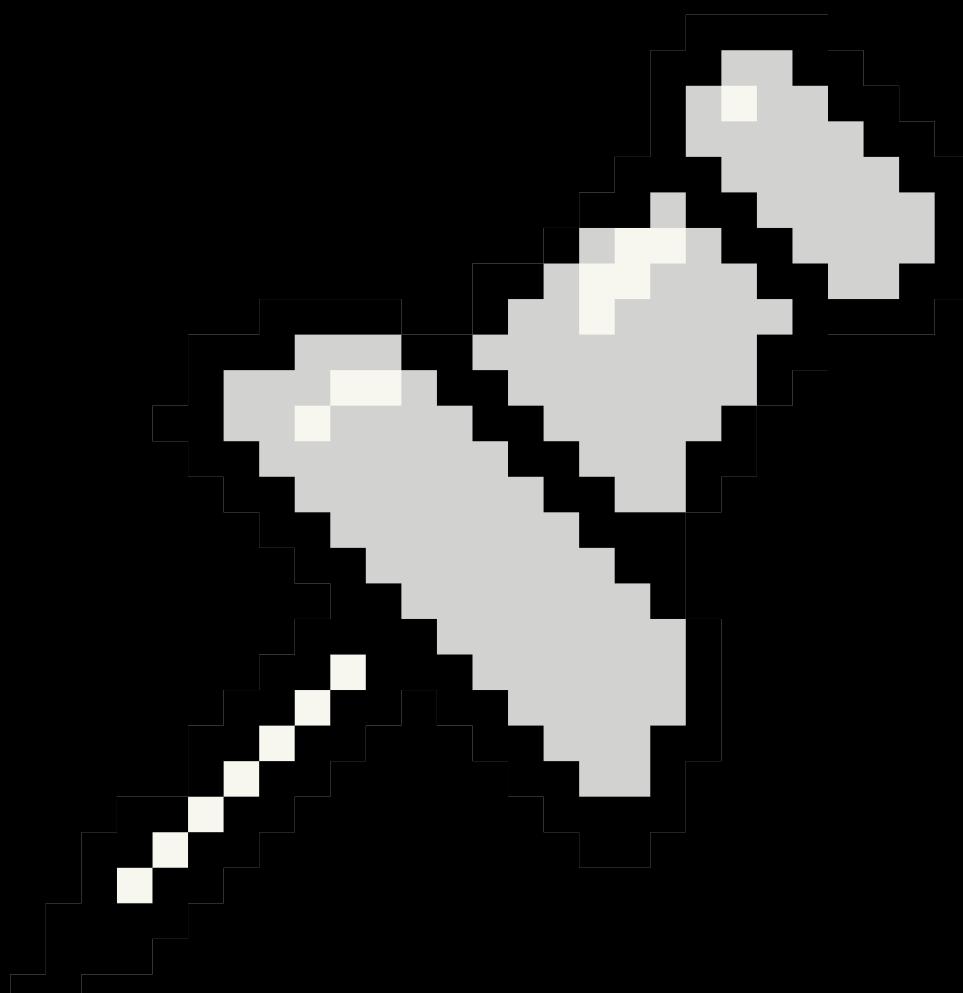
SEGUNDA CHANCE ESTÁ LIMITADO A
5 PONTOS DE VIDA APÓS REVIVER.



DESLOCAMENTO ESPECIAL ESCAVAÇÃO NÃO
ATRAVESSA ESTRUTURAS COMO PAREDES, A NÃO SER
QUE SEJA COM PICARETA DE NETHERITA.

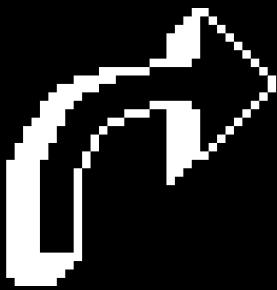
APENAS 1 MEMBRO DA DUPLA PODE TER
AMIZADE ANIMAL COM DESLOCAMENTO
PRÓPRIO.

PROIBIDO USAR VELOCIDADE OU QUASQUER
PODER OU PASSIVA PARA FUGIR EXCESSIVAMENTE
DE UM COMBATE DECISIVO PARA O FIM DA
PARTIDA.



ITENS ESPECIAIS

OS ITENS LISTADOS SÃO USADOS EM AMBAS AS MODALIDADES.



Caixa Misteriosa

POSSUI UM ITEM ESPECIAL ALEATÓRIO DECIDIDO NO ID12 (APENAS OS LISTADOS COM NÚMERO AO LADO).

BIT
É O ITEM CENTRAL DA TRAMA, CAPAZ DE ESCOLHER QUALQUER ITEM ESPECIAL PARA SE TRANSFORMAR E TAMBÉM CAPAZ DE DEVOLVER OS PROTAGONISTAS A SEUS UNIVEROS.

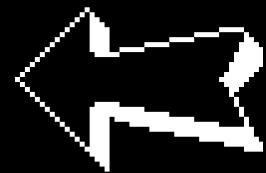


Item Colecionável

UMA MOEDA RARA CAPAZ DE AUMENTAR A PONTUAÇÃO DA EQUIPE EM +100 PONTOS.

Congumelo 1UP

PERMANECE COM 5 PONTOS DE VIDA APÓS SER DERROTADO.



Esmeralda Mestra 2UP

TEM ACESSO AO CONTROLE DO CAOS, TELETRANSPORTE, TELEPATIA, TELECINÉSE, PARASITISMO E DISPARO DE ENERGIA (CASO JÁ POSSUA ALGUM DESSES PODERES, RECEBE UMA MELHORIA NO QUE JÁ TIVER). PODE ANULAR AS 7 ESMERALDAS DO CAOS E SEUS PODERES, SENDO IMUNE E PODENDO FORÇA-LAS A DESATIVAR A FORMA SUPER. DURA 3 RODADAS.

Faca 3UP

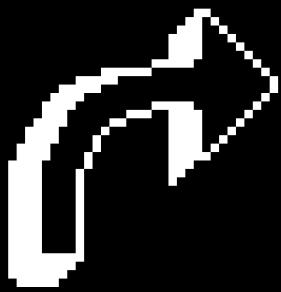
POSSUI 1 ATAQUE CRÍTICO CORPO A CORPO GARANTIDO.



Super Estrela 4UP

FICA INVENCÍVEL, SEM RECEBER DANO. DURA 2 RODADAS.





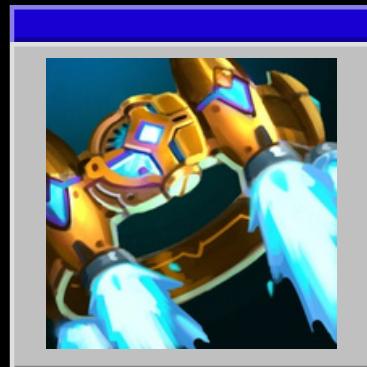
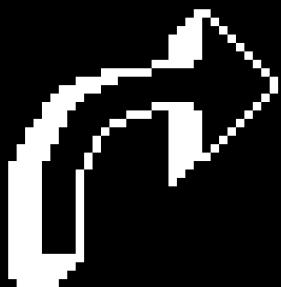
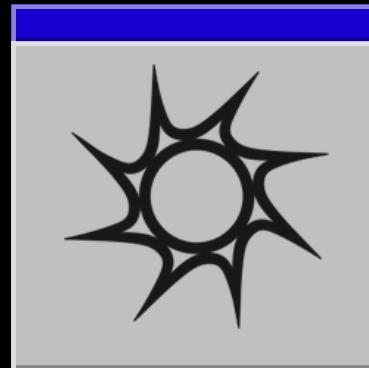
Cereja 5UP

CONCEDE +10 PONTOS DE MANA
QUE QUEBRAM O LIMITE DO
PERSONAGEM.



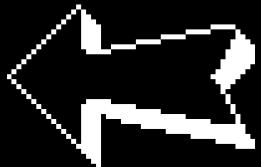
Spawn 6UP

PODE SE TELEPORTAR PARA O
LUGAR MARCADO,
INDEPENDENTE DA
DISTÂNCIA. DURA 2 USOS.



Cinturão de Foguetes Hextec 7UP

PODE LANÇAR 7 FOGUETES COM DANO IGUAL
A METADE DE SEU INTELECTO NOS ALVOS
QUE DESEJAR (DISTRIBUINDO A QUANTIA
ENTRE ELES). LIMITADO A 4 USOS.



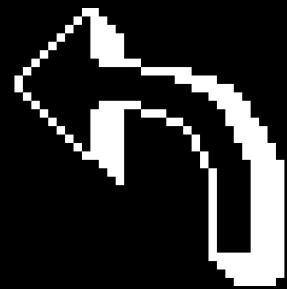
M1014 8UP

POSSUI 1 ATAQUE
CRÍTICO À DISTÂNCIA
GARANTIDO.



Picareta de Netherita 9UP

PODE USAR DESLOCAMENTO ESPECIAL ESCAVAÇÃO E QUEBRAR PAREDES. DURA 106 USOS.

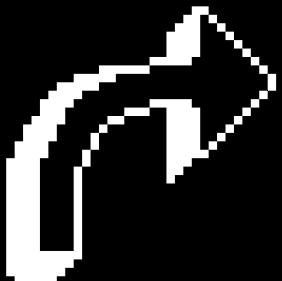
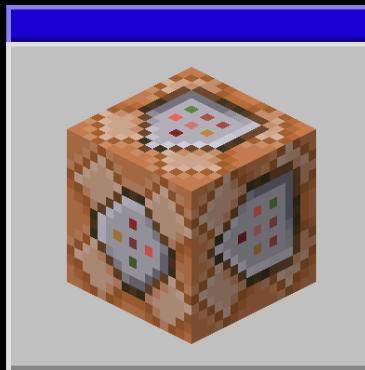


Escudo de Espelho 11UP

REFLETE ATAQUES. LIMITE DE 1 USO.

7 Esmeraldas do Caos 10UP

VOCÊ ENTRA NA FORMA SUPER E TEM AUMENTO DE +5 QUADRADOS NO DESLOCAMENTO, TEM O DESLOCAMENTO ESPECIAL VOO, DISPARO DE ENERGIA, AMEDRONTAR, ILUMINAR E +2 DE FÍSICO. DURA 2 RODADAS E GASTA 5 PM A QUALQUER RODADA MANTENDO ACIMA DESSE LIMITE.



Cheat 12UP

PERMITE TER ACESSO AO PODER OU PASSIVA QUE DESEJAR. DURA 1 CENA.

FRONT