FAUB
3
D&T
ALPHA
Bruno Schlatter
Leonel Domingos - 2013

Magibol 3D&T

Créditos

Texto e Criação: Bruno “BURP” Schlatter
Diagramação: Willian "Anão Defensor" Marinho
Logotipo: Geliard Barbosa
Capa: Leonel Domingos
Arte: Cláudio Delamare, Danilo Martins, Érica Girotto, Gabriel Barboza, Glauco Nobre, H-Minus, Ig Barros, Leonel Domingos, Mário Bruno Bottino, Patrícia Perez.
Campo de Magibol: Maury “Shi Dark” Abreu
3D&T criado por Marcelo Cassaro.
Tormenta criado por Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J. M. Trevisan.

Agradecimentos a Jambô, por trazer de volta um grande sistema; à equipe da RedeRPG e todos que trabalharam nas primeiras edições do material; e a todos que apóiam ou apoiaram a idéia e o projeto em todas as suas fases e encarnações.

Este é um material feito gratuitamente, e está protegido pela licença Creative Commons, sendo proibida sua reprodução para uso comercial. Todos os direitos sobre Tormenta e Defensores de Tóquio 3º estão reservados à Jambô Editora.

Índice

Prólogo: A Sina do Marinheiro 5

Capítulo 1: O Que Raios é Magibol?! 8
Capítulo 2: Jogando Magibol 11
Capítulo 3: O Jogador de Magibol 25
Capítulo 4: Jogadas de Efeito 35

Interlúdio: Beijo de Tenebra 45

Capítulo 5: O Magibol em Arton 50
Capítulo 6: A Liga de Magibol do Reinado 59
Capítulo 7: Os Times da Grande Liga 65
Capítulo 8: Magibol na Academia Arcana 80
Capítulo 9: Magibol Lefeu 91
Capítulo 10: Gazeta do Reinado: Pergaminho Esportivo 98

Epílogo: O Torneio 102

Apêndice I: Resumo do Jogo 105
Apêndice II: 21 Idéias de Aventuras 106
Apêndice III: Esféria – O Mundo é uma Bola! 109

Prólogo

A Sina do Marinheiro

Era este seu único amor constante, independente do porto onde estivesse: o amor pelo jogo. E era a ele que Julian se dedicava então, correndo com a bola em direção ao gol improvisado. Certamente fora trabalhoso treinar seus companheiros na arte da magia – alguns, um pouco mais inteligentes, aprenderam rapidamente as noções básicas dos feitiços fundamentais, enquanto para outros foi necessária a ajuda de itens encantados pelo próprio Julian –, mas agora, com todos aptos a jogar, certamente valera a pena. Em cada porto que atracavam organizavam uma partida, contra equipes locais ou times montados por magos de outras embarcações, atraindo curiosos e fãs do esporte para assisti-los.

E ali, no porto de Malpetrim, às margens do Mar Negro, era a primeira vez que os dois amores se encontravam – pois logo à sua frente estava Elle, a goleira adversária, aventureira, segundo dissera, parte da tripulação de outro navio lá atracado. Pouco mais de um metro e oitenta, mais alta que o normal para a sua raça, com longas pernas que desembocavam em delta nos quadris, continuando em um corpo de formas tão perfeitas que mesmo Glórienn, a exclusiva deusa dos elfos, teria orgulho da parcela no seu sangue que lhe dizia respeito, por impura que fosse na combinação final.

Tudo culminando no rosto angelical, quase adolescente, com cabelos brancos como a lua presos na nuca, e um olho castanho tão profundo que por vezes se pensava ter se afogado nele – apenas um olho; o esquerdo era coberto por um tapa-olho negro, mas nem de longe era um defeito naquele ser perfeito: apenas um elemento exótico, que a tornava ainda mais irresistível.

Julian quase se esqueceu do jogo, hipnotizado por aquela beleza fantástica. Mas não era hora de desviar a atenção; não depois da aposta que fizera com aquele mesmo anjo em formas semi-humanas. Haviam se encontrado na taverna local, de folga dos serviços nas suas embarcações. Após alguma conversa e bajulação, o desafio: "faça um gol em mim, e eu sou sua." "E se eu não fizer?", replicou o mago apenas por teimosia, pois já estava decidido. "Ora... Você será meu", ela respondeu, cortando o doce som da sua voz com um sorriso irônico capaz de enlouquecer um homem mais do que a própria Tormenta jamais sonharia em fazer.

Era naquele sorriso que Julian buscava forças para seguir correndo, se aproximando velozmente do seu objetivo. Percebeu que Elle lançaria um feitiço, e rapidamente tocou a bola para lado – mas a conjuração falhou; lidar com magia não devia ser a sua principal habilidade. Não que fizesse diferença para Julian: apenas aproveitou e tocou de lado a bola para a rede, enquanto a goleira ainda estava confusa. Era o gol que esperava – e ele gargalhou baixo antes de olhá-la novamente, desfazendo a cara confusa e respondendo o olhar com um sorriso misterioso.

A noite chegou, e, com ela, o pagamento da aposta. Se Elle já tinha uma aparência impressionante vestida, desnuda era ainda mais insinuante, com suas pernas provocantes e seios fartos. O único elemento dissonante era uma grande cicatriz, cortando o ventre em diagonal até o quadril direito.

- Não pergunte. – disse a meio-elfa, ao perceber o interesse do mago naquela região. – Apenas aproveite.

Foi o que Julian fez – e muito bem. Elle era selvagem como uma leoa no cio, e ao mesmo tempo suave como uma garça num lago cristalino. Seus lábios eram doces como morangos e confortáveis como veludo, e o toque do seu corpo parecia um grande origami de seda movimentando-se sobre o mago. "Sem dúvida, as aventureiras são as melhores", pensou Julian, já exausto, antes de adormecer ao lado da companheira.

Acordou com a brisa calma do oceano soprando os cabelos, e aquele doce aroma do mar trazendo novamente a lembrança de portos distantes. Abriu os olhos vagarosamente, ainda recuperando as energias da noite anterior... E viu-se amarrado ao mastro de um barco em movimento. À sua frente, Elle, de pé, se divertia com a surpresa do mago.

- Achei que, sendo um marinheiro, gostaria de acordar com a brisa do oceano. – disse ela em tom sarcástico.

- Onde estou?

- Caso não tenha percebido, em um barco entrando no Mar Negro. O meu barco. – a expressão de espanto de Julian se acentuou, gerando uma gargalhada estridente da meio-elfa. Ela se aproximou do prisioneiro, até seus lábios ficarem a pouco menos de um palmo de distância. – Até que você tem alguns talentos interessantes. – disse, lambendo em seguida o rosto do mago. - Talvez eu resolva guardá-lo para uso pessoal. – e fez um gesto para as marinheiras levarem-no dali.

Elle não cumpriu a promessa. Poucos dias depois desembarcavam em uma ilha, onde Julian e outros prisioneiros foram entregues a um grupo de nativos. Entre os companheiros de cativeiro, Julian conheceu Silvana, uma aprendiz de maga que também fora capturada em Malpetrim. Soube, então, que a aventureira na verdade era a capitã de um grupo de piratas, e que tinha um acordo com os mercadores da ilha para supri-los com escravos magos que disputariam algum tipo de jogo ilegal praticado com magia.

Julian ficou intrigado, mas não teve muito tempo para pensar a respeito. Logo ele e os demais prisioneiros foram levados até uma arena subterrânea, conduzidos pelos guardas com algum tipo de bastão que bloqueava os poderes mágicos de possíveis revoltosos. Lá, um homem coberto por tatuagens começou a explicar o jogo que seriam forçados a jogar – e Julian quase gargalhou ao vê-lo levitar uma pequena bola de couro com algum esforço. Conteve-se, e olhou para sua nova companheira, reparando pela primeira vez nos belos olhos azuis que o rosto sujo escondia. Era esta a sina do marinheiro, afinal: em cada porto, uma nova vida; e em cada vida, um novo amor... E uma nova partida de magibol.

Capitulo 1

O que Raios é Magibol?

Não, não é aquele jogo do Harry Potter. Eu sei que parece difícil de acreditar, mas eu nunca li qualquer dos livros da série, e nem ao menos assisti aos filmes, à exceção do primeiro, que por sinal eu achei bem chato (meu irmão e minha mãe dormiram no meio), e mesmo este bem depois de já ter lançado os primeiros artigos sobre o magibol no meu velho site pessoal de RPG. Portanto, quem diz que ele não passa de uma cópia barata do quadribol está, na melhor das hipóteses, bastante desinformado. Magibol é sim uma cópia barata e descarada, não há como negar, mas de outro esporte bem mais real – o futebol.

Eu sou apaixonado pelo esporte bretão, qualquer um que me conheça bem sabe. É uma paixão que vai um tanto além da simples prática esportiva – até porque, não vou mentir, eu sou um tremendo perna-de-pau –, mas passa pelo imortal Grêmio de Foot-Ball Porto Alegrense, e vai aparecer até mesmo em trabalhos e pesquisas sobre a história social do esporte para a faculdade. E é claro que uma paixão assim não deixaria de contaminar minhas outras paixões menores, como, por exemplo, o RPG.

Sim, o RPG. Existem RPGs de dezenas de gêneros e estilos, da fantasia heróica de Dungeons & Dragons ao horror psicológico da linha Storyteller, passando por humor, ação, faroeste, e mesmo experimentalismos narrativos e lúdicos diversos. Por que não poderíamos ter, então, um RPG sobre futebol? RPG é sobre contar histórias, e esportes sempre renderam ótimas histórias, reais ou fictícias – não é à toa que é um dos temas mais recorrentes no cinema, e mesmo em mangás e animes, o tema principal do 3D&T, o gênero esportivo é um dos mais comuns, desde histórias mais sérias e realistas como Slam Dunk e Hajime no Ippo, até as mais exageradas como Super Campeões e The Prince of Tennis.

É claro que um RPG nunca vai substituir a própria prática esportiva – por melhor que seja, jogar um RPG de futebol nunca vai ser tão divertido quanto, bem, jogar futebol. No entanto, pode ser também uma nova forma de se envolver com o universo que existe em torno dele, que é muito maior do que o próprio jogo, e de explorá-lo de formas que não seriam possíveis na vida real. É, enfim, a sua chance de ser um Kaká ou Robinho, de fazer aqueles dribles mágicos do Pelé ou do Maradona, e de levantar a taça da Copa do Mundo em rede mundial, mesmo que seja apenas para o mundo da sua campanha.

O magibol surge um pouco disso tudo, como uma forma de trazer esse rico universo esportivo para a mesa de jogo. É, antes de tudo, o trabalho de um apaixonado, que realmente gosta de escrever e criar em cima do tema, o que espero que seja visível nas páginas que se seguem. E depois, mas não menos importante, é também um material diferente, que trata de um tema pouco explorado em RPG, e que eu acredito que possa dar uma nova cara a um jogo que já esteja caindo na mesmice. É, enfim, um material que eu sinceramente espero que vocês gostem e se divirtam ao ler e usar em jogo, porque eu certamente gostei e me diverti muito ao desenvolver.

Certo... Mas e o que raios é magibol?!

Magibol é um esporte fictício praticado por personagens

de cenários de fantasia como Tormenta, Forgotten Realms, Reinos de Ferro e qualquer outro onde magos e magia sejam coisa corriqueira. É, fundamentalmente, um futebol mágico – da mesma forma que no futebol os jogadores devem dominar a bola com o uso dos pés e assim levá-la até o campo adversário para marcar gols, no magibol se deve dominar a bola com feitiços e poderes de manipulação de objetos à distância com o mesmo objetivo. Outros feitiços e poderes podem ser permitidos ou não dependendo da versão do jogo, mas em geral a versão tradicional utiliza apenas os feitiços básicos de manipulação.

O esporte foi originalmente apresentado em uma série de artigos para o jogo 3D&T Ampliado, Revisado e Turbinado no BURP RPG Site, que hoje está fora do ar. Começou como um simples artigo de poucos parágrafos com a descrição da idéia e um kit de personagem, que depois foi expandido para conter as regras de jogo do esporte e a descrição do cenário que existe em volta dele em Tormenta, com a criação de diversas equipes e personagens. O material fez algum sucesso, e foi reunido em um netbook ilustrado pela equipe da RedeRPG (http://www.rederpg.com.br), que posteriormente foi reformulado e expandido para conter também regras para Daemon, d20 e RPGQuest. Mesmo com o fim do BURP RPG Site ele não foi abandonado, e novos artigos, contos e textos continuaram a ser publicados no meu blog pessoal, o Rodapé do Horizonte, (http://brunos.multiply.com), expandindo e desenvolvendo os aspectos diversos do esporte.

A versão atual do material que você lê utiliza o 3D&T Alpha, última versão lançada do sistema. Para usá-lo, além deste livro, você também precisará do manual básico do jogo, que pode ser comprado ou baixado gratuitamente na página da Editora Jambô (http://www.jamboeditora.com.br). Outros materiais de apoio podem ser encontrados no meu blog, ainda que nem todos estejam no momento devidamente adaptados às novas regras.

Tormenta e Magibol

O magibol foi originalmente desenvolvido tendo como base o cenário de Tormenta, criado por Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J. M. Trevisan, e publicado atualmente pela Editora Jambô. A própria idéia do esporte, no entanto, é facilmente aplicável a qualquer cenário de fantasia clássica, e nada impede que você adapte este material à sua campanha onde quer que ela seja ambientada, ou mesmo que aproveite as regras básicas do jogo para desenvolver o seu próprio esporte fantástico. Para facilitar, dividi o livro em duas partes: na primeira estão descritas as explicações gerais sobre o esporte e regras de jogo, fazendo um mínimo necessário de referências a lugares e personagens de Arton; e na segunda está a descrição do cenário do magibol neste mundo, com suas principais equipes, organizações e competições. Por fim, em um dos apêndices, você ainda encontrará um pequeno mini-cenário, Esféria, que você pode utilizar como base caso queira jogar campanhas de magibol fora de Arton.

Capitulo 2

Jogando Magibol

O magibol é disputado por duas equipes de seis jogadores cada, sendo um no gol e cinco na linha. Todos eles são personagens comuns de 3D&T, construídos com os mesmos atributos normais, vantagens, desvantagens, etc. Desta forma, qualquer personagem já pronto pode ser facilmente incluído em uma partida de magibol, uma vez que já possui todas as características necessárias.

A única restrição existente é que todos, com exceção do goleiro, devem possuir algum tipo de poder mágico, seja magia verdadeira ou através de itens mágicos, sendo capazes de conjurar de alguma forma Força Mágica, o feitiço básico necessário para jogar. Todas as jogadas realizadas na partida são feitas através dele, investindo contra o feitiço dos adversários ou esquivando-se dele; qualquer tipo de contato físico direto dos jogadores entre si ou com a bola é considerado uma falta.

O Campo

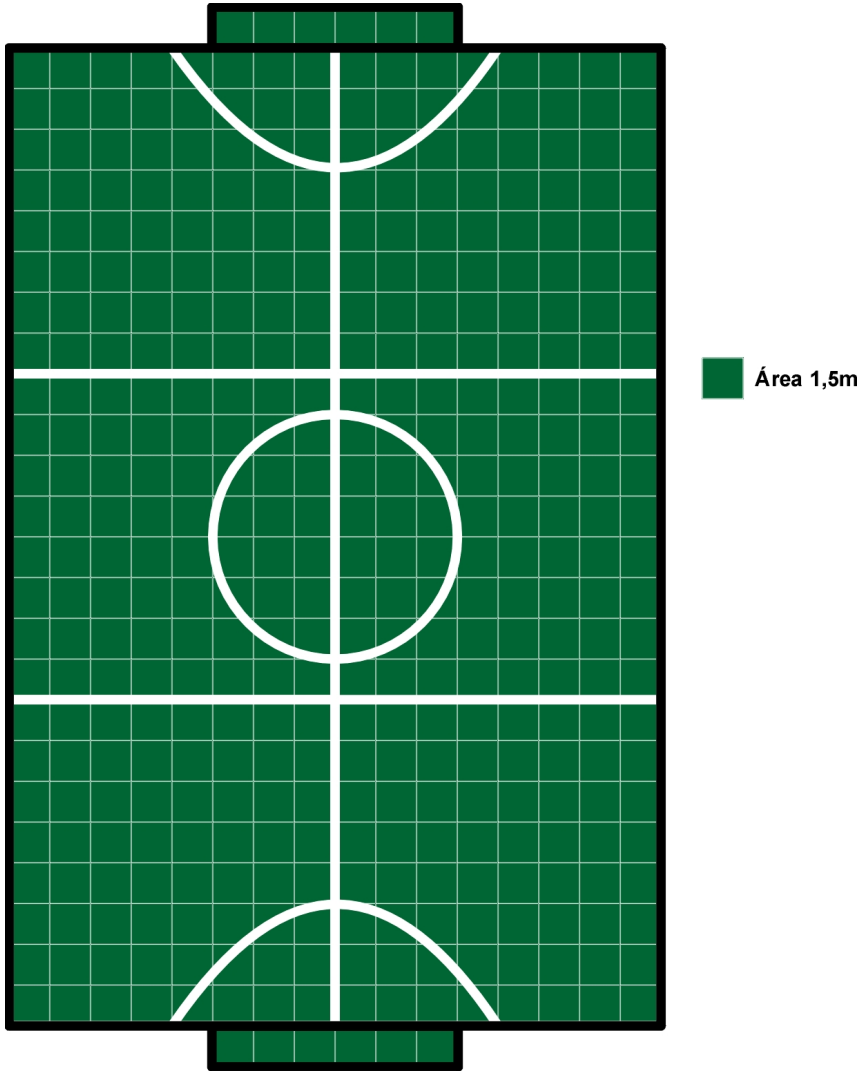
O campo padrão para uma partida de magibol possui 36m X 24m, podendo ter até mais ou menos 6 metros na distância de uma goleira até a outra e mais ou menos 3 metros na distância de um lado até o outro. Para fins de regras, ele é dividido em seis áreas: defesa, meio-campo e ataque, separados ainda em esquerda e direita. Estas áreas são relativas para cada time: o ataque de um time é a defesa do outro, da mesma forma que a esquerda de um é a direita do outro. O gol de cada equipe sempre é localizado na extremidade da área de defesa dela, dividido entre os lados esquerdo e direito.

É importante saber em que área cada personagem está, pois isto irá afetar as possibilidades de ação dele em cada turno. Você pode fazer essa marcação mentalmente se quiser, mas isso pode gerar alguma confusão. Uma boa idéia seria desenhar o campo em uma folha de papel – simplesmente pegue uma folha em branco e divida com um lápis a área dela em 6 quadros, como na imagem adiante – e usar algum tipo de marcador para cada personagem – podem ser simples pedaços de papel numerados, por exemplo. No início da partida e a cada vez que ela é recomeçada, nenhum jogador pode estar no campo de ataque da sua equipe. À medida que o jogo se desenvolve, os personagens irão se deslocar por estas áreas, indo da defesa para o meio, do meio para o ataque, do ataque de volta para o meio, etc.

Alguns campos de magibol também podem ter propriedades especiais – por exemplo, ser totalmente feito de gelo, de forma que os jogadores deslizem sobre ele (correndo até o risco de escorregar e cair), ser feito de forma a dar ao seu dono os benefícios de uma Arena, ou então estar cheio de armadilhas. Movimentar-se por estes campos pode exigir dos personagens testes especiais, ou então ter outros efeitos diversos a critério do mestre. Obviamente, utilizar um campo destes é considerado uma forma de trapaça na maioria das competições e jogos oficiais.

Ordem de Jogadas

Uma partida de magibol é dividida em turnos, da mesma



forma que um combate. A duração exata de um turno não é importante – basta saber que é o suficiente para realizar um movimento e uma ação, exatamente como no combate normal de 3D&T. O turno de uma partida de magibol ocorre como se segue:

Parte 1 – Iniciativa: a ordem de iniciativa deve ser jogada de forma normal, no início do primeiro turno, jogando 1d+H para cada personagem. Personagens com a perícia Esportes ou a especialização Magibol recebem um bônus de +1.

Parte 2 – Jogada: na sua vez, cada jogador pode decidir que tipo de jogadas irá fazer – como se movimentar pelas áreas do campo, tentar roubar a bola, chutar a gol, etc.

Parte 3 – Resposta: caso a jogada de um personagem envolva também um personagem adversário (por exemplo, quando ele tenta roubar a bola de alguém), normalmente será dado a este a oportunidade de responder a ela de alguma forma (por exemplo, tentado um drible para não ter a bola roubada).

Só é necessário jogar a iniciativa uma vez, e os valores então serão mantidos durante toda a partida. Já os passos 2 e 3 se repetirão todos os turnos, a cada vez que um personagem agir.

Posse de Bola

É importante manter nota de qual personagem está com a posse da bola, uma vez que todo o jogo acontece em torno dela.

No início da partida deve ser decidido qual equipe começará com ela, normalmente jogando uma moeda ou disputando par ou ímpar, e esta deverá posicionar pelo menos dois jogadores no meio-campo para dar o "pontapé inicial", que consiste em um dos jogadores tocar a bola com a mão para o outro, que conjura um feitiço para seguir com o domínio.

Como já comentado anteriormente, a posse da bola é mantida através do feitiço Força Mágica, que deve ser sustentado normalmente pelo mago. Mesmo que muitas das jogadas descritas a seguir sejam referidas com termos físicos – como “chutar a gol”, por exemplo –, tratam-se apenas de termos de jogo: todas elas são feitas, na verdade, através de magia. Na regra oficial, é proibido manter a bola a mais de 1,5m de distância, então não é necessário utilizar muitos PMs – apenas 2 PMs, a versão mais básica, é o suficiente. Em algumas variações das regras, no entanto, pode ser permitido manter a posse a distâncias maiores. Não é permitido sustentar o feitiço quando não se está com a bola, de forma que ele deve ser conjurado novamente toda vez que o personagem recebê-la ou tentar roubá-la.

Exemplo: Marcel Pequeno, atacante da equipe dos Heróis de Malpetrim, recebe a bola, gastando 2 PMs para conjurar uma Força Mágica e sustentando o feitiço para manter o domínio. A sua frente encontra-se Alex, zagueiro dos Dragões de Altrim, que vai tentar roubá-la – e também precisará gastar 2 PMs para conjurar um feitiço semelhante. Caso Marcel consiga manter a bola, ele pode manter o feitiço sustentado e seguir adiante; caso contrário, é Alex que mantém o feitiço, e o atacante terá que gastar mais 2 PMs para conjurar a magia novamente se receber a bola no futuro.

Outros Feitiços

O jogo padrão de magibol utiliza apenas um feitiço – Força Mágica, usado para manipular a bola à distância –, e é através dele que os jogadores levam a bola de um lado a outro do campo para marcar gols. Na maioria das competições nenhuma outra magia é permitida, para manter o jogo equilibrado e justo para todas as equipes independente de quais feitiços seus jogadores conheçam.

Muitas vezes, no entanto, para tornar as partidas mais emocionantes em torneios menores ou em jogos casuais sem muito compromisso, pode ser permitido aos jogadores utilizar outros feitiços para receber vantagens ou atrapalhar os adversários. Nestes casos, como regra geral, qualquer feitiço que não cause dano direto ou retire um personagem do jogo definitivamente pode ser usado sem problemas. Por exemplo, um jogador poderia usar Terreno Escorregadio de Neo para derrubar um adversário que corre em direção ao gol, ou então lançar Imagem Turva sobre a bola para dificultar a defesa do goleiro; mas não poderia usar um feitiço como Desmaio para retirar um jogador de campo, nem um Ataque Mágico para causar dano e forçar um adversário a soltar a bola.

Em algumas competições especiais e regras variantes, no entanto, mesmo estes feitiços mais violentos podem ser permitidos, a critério do mestre.

O único jogador que não precisa conjurar um feitiço de Força Mágica para pegar a bola é o goleiro: desde que se mantenha dentro da área do gol, na área de defesa da sua equipe, ele pode usar normalmente as mãos e pés para defender os chutes adversários, e então repor a bola em jogo para os companheiros.

Tomar a posse da bola quando ela está livre ou se desfazer dela sem envolvê-la em nenhuma jogada é considerado um movimento – se estiver na mesma área do campo, você pode fazer isso durante a sua vez e ainda realizar uma outra ação na mesma rodada. Dominar a bola em qualquer situação requer ainda um teste Fácil de Magibol (especialização de Esportes) – ou seja, se o personagem tiver a perícia ou a especialização ele pode fazê-lo sem testes; se não tiver, no entanto, deve passar em um teste de H-1 para conseguir. O domínio envolve muito mais o controle sobre as forças mágicas do que o poder bruto sobre elas, e por isso a maioria dos testes a seguir leva em conta a Habilidade do jogador ao invés do poder do feitiço.

Domínio Frágil: caso já tenha gasto todos os seus PMs, um personagem ainda pode seguir na partida usando o feitiço Pequenos Desejos, que requer 0 PMs para ser conjurado e sustentado, no lugar de Força Mágica. Apesar do custo menor, no entanto, o domínio de bola concedido por ele é muito mais fraco e restrito: a movimentação da bola é mais lenta, e os chutes têm menos força. Por isso, o personagem recebe um redutor de H-1 para realizar qualquer jogada. Além disso, jogadas mais fortes, como encontrões ou trombadas, recebem um bônus de +1 contra jogadores usando Pequenos Desejos, por este ser mais frágil e fácil de ser desfeito.

Jogadas Básicas

Durante a sua vez cada personagem pode tentar realizar diversas jogadas, como se mover, passar a bola, chutar a gol, etc.

Mover-se para uma área adjacente no campo – por exemplo, do meio-campo para o ataque, ou da esquerda para direita – é considerado um movimento. Áreas na diagonal – como a esquerda da defesa em relação à direita do meio-campo – também são consideradas adjacentes. Esta movimentação é uma ação tática, acima de tudo: mesmo que a Habilidade do personagem o permitisse mover-se por mais metros, durante uma partida, enquanto se mantém atento à movimentação dos adversários e companheiros ou tenta manter o domínio da bola, só é possível mover-se isso, exceto usando dois movimentos. Não é necessário testes caso o personagem esteja sem a bola, mas se estiver com ela é preciso um teste Fácil de Magibol. Em caso de falha, a bola é perdida e o próximo que agir naquela área pode tomá-la usando um movimento.

Exemplo: Br'un é um jogador amador de magibol, sem a perícia Esportes nem a especialização Magibol. Ele tenta passar da defesa para o meio-campo com ela, mas falha no teste de H-1 para isso e perde a bola. Felizmente, seu companheiro Luck é o próximo a agir pela ordem de iniciativa e se encontra na mesma

Magibol Sem Magia

Então talvez você queira um esporte coletivo não-mágico para usar nas suas campanhas. Talvez você não goste das regras de magia, ou simplesmente não haja magos o suficiente no grupo. Tudo bem; como o jogo é baseado mais em perícias e esquivas do que magias, você ainda pode utilizar as regras deste capítulo como base, mesmo que o domínio da bola utilize, ao invés de Forças Mágicas, os pés dos jogadores, ou as mãos, ou a cabeça, ou qualquer outra coisa. Apenas algumas pequenas alterações precisam ser feitas.

Em primeiro lugar, não é necessário gastar PMs para jogadas envolvendo a bola, e troque a perícia-base dos testes necessários para uma mais adequada ao novo jogo (ao invés de Magibol, ela passaria a ser, digamos, Ludopédio, para um jogo que use os pés). Jogadas fortes, como trombadas e chutes fortes, passam a utilizar a Força do personagem; e caso um jogador falhe no teste para não ficar atordoado em um encontrão, ele perderá PVs ao invés de PMs.

área do campo, então ele pode tomar a posse de bola e então seguir com a sua jogada normalmente.

Passar a bola exige uma ação e um teste de Magibol. A dificuldade é Fácil para passar para alguém na mesma área do campo (passando da esquerda do meio-campo para alguém também na esquerda do meio-campo, por exemplo), Normal para alguém em uma área adjacente (da direita da defesa para a esquerda da defesa, por exemplo), e Difícil para alguém a duas áreas de distância (um passe direto da defesa para o ataque). Em caso de falha no teste, a bola chega até a área desejada mas não ao jogador desejado, ficando livre no campo e podendo ser tomada normalmente pelo próximo que agir ali na sua vez.

Exemplo: Sy D'worf, meio-campo dos Paladinos de Villent, tenta fazer um passe para seu companheiro Carl Kharvi no ataque. No entanto, falha no teste Normal necessário, e a bola, apesar de chegar ao campo de ataque, não chega aos pés do companheiro. Ela passa para a posse de Serge, defensor dos Reis de Valkaria, que era o próximo a jogar na ordem de iniciativa e se encontrava na mesma área do campo.

Só é possível roubar a bola de um adversário que esteja na mesma área do campo que o personagem. Para isso, além de gastar uma ação e os PMs para conjurar um feitiço adequado, é necessário passar em um teste Normal de Magibol. O jogador que está com a bola tem direito a tentar um drible como resposta, que segue as mesmas regras de uma esquiva – um teste de H com redutor igual a H do adversário. Caso tenha sucesso, consegue fazer o drible e mantém a posse da bola.

Exemplo: Dhavi, meio-campo dos Touros de Tiberus, está tentando roubar a bola de Zined, dos Reis de Valkaria. Ele gasta 2 PMs e passa no teste de Magibol para isso, mas Zined ainda tem

chance de tentar driblá-lo. Sua H é 5, contra a H3 de Dhavi, o que significa um valor de 2 para o teste. Ele rola um 3, e perde a bola para o adversário.

Todos os limites de esquiva valem normalmente para partidas de magibol – ou seja, um personagem só pode realizar uma quantidade delas por rodada igual à sua Habilidade. Se depois de atingir este limite mais jogadas forem realizadas sobre ele, não terá direito a fazer uma jogada de resposta.

Por fim, para chutar uma bola a gol, o jogador também deve usar uma ação e testar Magibol, com dificuldade Normal se o chute for feito do campo de ataque e Difícil se for do meio-campo; é impossível chutar com precisão do campo de defesa. Em caso de falha, a bola vai para fora, e a posse passa para o goleiro adversário, que deve repô-la em jogo.

O goleiro também tem direto a defender o chute como resposta, com um teste de Magibol Difícil se o chute veio do ataque e Normal se veio do meio-campo. Com sucesso, defende a bola; caso contrário, o jogador que chutou marcou um gol. No entanto, no caso de chutes do campo de ataque, o goleiro só pode tentar defender se estiver no mesmo lado do campo (esquerdo ou direito) que o jogador que chutou a bola. Em chutes mais distantes isso não é necessário, pois nestes casos é mais fácil cobrir uma área maior do gol.

Exemplo: Marcel Pequeno encontra-se com a bola no campo esquerdo de ataque, e está pronto para chutar contra o gol de Klem, goleiro dos Dragões de Altrim, que está na direita da sua defesa (já que o ataque da equipe adversária é a sua defesa). Antes de fazer isso, no entanto, ele vê seu companheiro Khrist livre no lado direito, e decide passar a bola para ele – que recebe com o gol livre a sua frente. Se fosse a sua vez de jogar, poderia chutar sem qualquer chance de defesa para o goleiro, que se encontra no outro lado do campo; no entanto, Klem joga primeiro, e aproveita para se movimentar até o outro lado do campo e assim poder defender o chute de Khrist.

Se preferir, uma vez que não precisa usar um feitiço para defender o chute, o goleiro pode optar por usar a especialização Acrobacia para defender as bolas, pulando e tentando pegá-las no ar. Defender bolas também é considerado uma esquiva, ou seja, um goleiro só pode fazê-lo por rodada um número de vezes igual à sua Habilidade; se houverem mais chutes contra o gol, ele será considerado livre, e o adversário precisa apenas passar no teste de Magibol para marcar.

Sempre que um jogador fizer um gol, o jogo deve ser reiniciado no meio campo, com a posse de bola passando para o time que sofreu o gol, que deve posicionar pelo menos dois jogadores no meio-campo, como no início da partida.

Jogadas Avancadas

As jogadas descritas acima são as principais de uma partida de magibol – é possível jogar apenas com elas. As jogadas a seguir, no entanto, são opções que o mestre pode dar aos jogadores, para deixar o jogo mais emocionante e divertido.

Chute Forte

Um chute forte é um chute feito com grande força, utilizando uma versão mais forte do feitiço Força Mágica. Você deve gastar mais PMs para aumentar o poder da magia, e o teste deve ser feito contra o valor de Força final do feitiço (por exemplo, F3 se você gastou 6 PMs). O teste para a defesa é sempre Difícil, mesmo quando o chute é feito do meio-campo – é, portanto, uma manobra eficiente quando feita desta distância.

Um efeito visual desta jogada é que a bola, durante a trajetória até o gol, por causa da quantidade de energia utilizada, fica envolvida por um elemento mágico – luminosa com o uso de Magia Branca, coberta de sombras com Magia Negra, ou envolta em algum dos elementos da Magia Elemental. Por isso, fãs e comentaristas do esporte costumam nomear o chute de acordo com o elemento utilizado: Chute Luminoso, Chute Sombrio, Chute Flamejante, Chute Líquido, etc.

Chute Cruzado

Um chute cruzado é um chute feito para o lado oposto ao que o personagem está, chutando para o lado esquerdo quando se encontra no lado direito e vice-versa. É uma maneira eficiente de impedir a defesa do goleiro, tirando a bola da sua área de ação, mas é mais difícil de acertar que um chute normal: requer um teste Difícil de Magibol, mesmo quando feito do campo de ataque.

Encontrão

Muito utilizado por jogadores sem muita habilidade, um encontrão ocorre quando um personagem tenta roubar a posse da bola com o uso de força mais do que técnica. Para isso, ele deve conjurar uma versão mais poderosa de Força Mágica, conseqüentemente gastando mais PMs, de acordo com as regras normais do feitiço (por exemplo, para invocar uma Força Mágica com Força 3, ele irá gastar 6 PMs). Deve então realizar um teste sem modificadores com esse valor de Força para conseguir roubar a bola do adversário, que ainda pode responder com uma esquiva normalmente.

Um encontrão desfaz o feitiço do adversário, quebrando violentamente a ligação que o sustenta. Por isso, um personagem que perca a bola desta forma deve passar em um teste de Resistência para não sofrer um pequeno choque, ficando atordoado por um turno, quando poderá fazer apenas um movimento ou uma ação (e não os dois), e perdendo 1d PMs.

Por ser considerado uma jogada violenta, o encontrão é proibido em algumas regiões, sendo punido com uma advertência ou até expulsão do jogador. Já em outros locais, como em Yuden ou Sckhar Shantallas, ele é bastante comum e encarado com naturalidade, algumas vezes sendo até incentivado.

Trombar: este é um tipo de jogada comum para atacantes de pouca habilidade, que tentam se impor frente aos defensores adversários através de poder mágico bruto, forçando a sua passagem. Funciona da mesma forma que um encontrão ou chute forte, gastando mais PMs para invocar uma versão mais

forte de Força Mágica e trocando o teste necessário para passar por um adversário (como em um drible ou se esquivando de uma roubada de bola) por um teste contra o valor de Força do feitiço.

Marcacão

Uma jogada de marcação é usada por defensores que tentam não dar espaço para outros jogadores agirem, impedindo-os de se movimentar. Para realizá-la, é necessário um teste Normal de Magibol, que pode ser respondido com uma tentativa de esquiva do adversário. Caso a esquiva falhe, o alvo perde a sua próxima ação na ordem de iniciativa. O alvo deve estar obrigatoriamente na mesma região do campo que o personagem que realiza a jogada.

Atrair a marcação: quando sua equipe está atacando, jogadores de ataque também podem se beneficiar de jogadas semelhantes à de marcação, movimentando-se de forma a confundir os adversários e impedi-los de tomar uma ação em campo. Exceto por ser feito por jogadores de uma equipe com a posse da bola, no entanto, atrair a marcação de um jogador funciona exatamente igual a uma jogada de marcação comum.
Tanto a jogada de marcação como a de atrair a marcação são consideradas movimentos – ou seja, você pode realizá-las e ainda outra ação na mesma rodada.

Drible

Nem sempre é necessário esperar o adversário tentar roubar a bola para realizar um drible – muitas vezes o próprio jogador com a bola pode tomar a iniciativa de passar por ele. Na prática, isso não é muito diferente de uma jogada de marcação: é necessário um teste de Magibol, que é respondido com uma tentativa de esquiva por quem está sendo driblado. Caso a esquiva falhe, o defensor fica sem ação, não podendo realizar a próxima jogada. No entanto, caso tenha sucesso em sua esquiva ou o teste do atacante falhe, ele pode gastar seus PMs para conjurar uma Força Mágica e ficar com a bola. Da mesma forma que uma marcação, um drible é considerado um movimento.

Além da sua utilidade prática, um drible intencional muitas vezes pode ter também um efeito moral: o jogador driblado deve passar em um teste de Resistência para não se sentir humilhado, perdendo a concentração. Caso falhe, terá, até o fim da partida, um redutor de H-1 sempre que confrontar o jogador que aplicou o drible, exceto em encontrões, em que receberá +1 na Força Mágica sem nenhum custo extra em PMs. No caso de personagens mais violentos (especialmente aqueles com a desvantagem Fúria), isso pode até gerar uma briga entre os jogadores, motivo pela qual esse tipo de jogada tende a ser desencorajado em competições importantes. Mesmo assim, o público vai ao delírio toda vez que um drible acontece em uma partida.

Drible sobre o goleiro: caso um personagem consiga driblar o goleiro, seja voluntariamente ou se esquivando de uma roubada de bola, e puder chutar a gol no mesmo turno, o chute não poderá ser defendido.

Interceptar a Bola

Esta jogada é usada por defensores para interceptar passes e chutes de outros personagens – ela pode ser usada sempre que um adversário tentar passar ou chutar a bola na mesma área do campo que um personagem estiver. É necessário um teste Difícil de Magibol e, com sucesso, o personagem pode seguir normalmente com a posse de bola, como se a tivesse roubado do personagem. Em caso de falha, mesmo assim ele deve gastar os PMs pela tentativa.

Interceptar a bola é considerado uma esquiva, e conta no seu limite de esquivas na rodada.

Desvio de Bola

Desviar a bola é uma jogada defensiva eficiente para personagens com pouca habilidade ou goleiros iniciantes, não acostumados com o esporte. Ao invés de tentar roubar a bola de um adversário ou agarrar um chute, o personagem apenas a desvia de volta para o campo de jogo, tirando-a do domínio do adversário, mas deixando-a a disposição do próximo que agir na mesma região, independente da equipe. Pode ser usada para se esquivar de uma tentativa de drible, interceptar a bola ou defender um chute especialmente difícil; em qualquer dos casos, requer apenas um teste Normal de Magibol.

Faltas

Sempre que há uma falta contra as regras do jogo – geralmente algum tipo de contato físico entre os jogadores, ou uma tentativa de dominar a bola a uma distância maior do que a permitida –, o juiz pode interromper a partida e passar a posse da bola para a equipe que a sofreu, que ganhará uma jogada livre, fora da ordem de iniciativa, para fazer um passe ou chute da área em que ela ocorreu. Uma vez que a seja cobrada, o jogo segue normalmente, seguindo a rodada a partir do ponto onde parou.

Em regras, o jogador que tenta cometer uma falta recebe um bônus de +3 em qualquer teste de Magibol ou esquiva necessário naquela jogada. Ele pode ocultar isso passando em um teste Normal de Furtividade (de Crime, Investigação ou Sobrevivência): com sucesso o juiz não percebe o ocorrido, caso contrário a falta será marcada. Caso o juíz tenha algum tipo de poder especial relacionado à visão (como o Sentido Especial Visão Aguçada), o teste para ocultar uma falta é considerado Difícil; os organizadores de grandes competições, incluindo os da Grande Liga de Magibol do Reinado, costumam utilizar magia para conceder este tipo de habilidade aos juízes durante as partidas. Magias de ilusão (como Ilusão ou Ilusão Avançada) gastando pelo menos 4 PMs também podem ser usadas para enganar os juízes, mas, como em grandes competições estes também são encantados com feitiços de Detecção de Magia, isso é pouco eficaz, e poucos tentam fazê-lo.

Algumas vezes, dependendo do rigor do juiz e da freqüência de faltas no jogo, uma falta pode render uma advertência ou, em caso de reincidência, até a expulsão do jogador – juízes de locais como Sckhar Shantallas ou Yuden geralmente são mais complacentes com relação a faltas, enquanto em reinos como Petrynia ou Deheon os juízes são mais

rigorosos. Como critério padrão, você pode considerar que uma falta percebida pelo juíz resulta em uma advertência, e na segunda o jogador é expulso.

Falta sem a bola e lei da vantagem: é possível fazer faltas também em jogadas sem a bola, como durante uma marcação ou tentando atrair a marcação de adversários. Faltas assim são punidas de forma mais severa que as demais: o jogador deve ser expulso automaticamente. A falta deve ser marcada normalmente, a não ser quando isso atrapalharia a equipe que a sofreu – por exemplo, quando um jogador de defesa faz uma falta em um atacante sem a bola quando outro tem possibilidade de chutar a gol –, quando deve ser dada a lei da vantagem e o jogo segue normalmente.

Cavando Faltas: com um movimento e um teste normal de Magibol, um personagem pode tentar forçar um adversário na mesma área do campo a cometer uma falta contra ele. O alvo tem direito a uma jogada de esquiva para evitar cometê-la. Na maioria dos casos, no entanto, não se adverte ou expulsa um jogador que tenha cometido uma falta forçada pelo adversário.

Simulando Faltas: gastando uma ação e passando em um teste de Atuação (especialização de Artes), um personagem pode tentar simular o recebimento de uma falta. Se tiver sucesso, o juiz marca a falta para a sua equipe; se falhar, no entanto, ele deve ser advertido pela tentativa, podendo mesmo ser expulso se o juiz for rigoroso. Os mesmos critérios de dificuldade para ocultar uma falta valem aqui – dificuldade Normal, ou Difícil se o juiz tiver algum poder especial relacionado à visão.

Barreiras: caso ocorra uma falta que possa levar perigo ao gol, o time defensor tem direito a armar uma barreira com seus jogadores para dificultar um possível chute do cobrador. Os jogadores que formarão a barreira são movidos para a área da cobrança, causando um redutor no teste do chute: -1 se houver um jogador na barreira, e mais -1 para cada dois jogadores extras (ou seja, -2 para três jogadores e -3 para cinco). Caso ainda assim ele acerte o chute, o goleiro também terá um redutor igual para defendê-lo, pois a barreira também dificulta a sua visão.

Falhas Criticas e Faltas Não Intencionais

Por motivos práticos (a falta de uma regra para falhas críticas em 3D&T), assumimos que não existem faltas não intencionais em uma partida de magibol: sempre que uma falta ocorre, é porque um jogador quis cometê-la. Como regra opcional, no entanto, você pode assumir que, sempre que um jogador tirar um 6 ao rolar um teste, ele deve rolar o dado mais uma vez. Se o resultado for o equivalente a um sucesso, é considerado apenas uma falha normal; mas se for outra falha, mesmo que não seja um 6, será uma falha crítica, e ele terá cometido algum tipo de falta naquela jogada. Isto torna os jogos menos ágeis, pois aumenta o número de jogadas de dados, mas permite que ocorra faltas não intencionais durante as partidas, deixando-as mais imprevisíveis.

O mestre também deve ser mais brando com respeito a advertências e expulsões em faltas não intencionais – nem sempre um jogador será expulso por cometê-las, exceto se forem muito freqüentes.

Mini-Game: Pênaltis

Este é um pequeno mini-game que você pode fazer para tornar a disputa de um pênalti mais especial e divertida. Quando um pênalti for cobrado, peça para o cobrador e o goleiro cada um escrever num papel, sem mostrar aos demais, a área do gol onde desejam, respectivamente, chutar a bola e pular. Podem escolher entre esquerda, direita e centro, cada uma dividida ainda entre alto e baixo (por exemplo, um atacante poderia escolher chutar na esquerda alta, enquanto o goleiro pular no centro baixo). Quando ambos as tiverem escrito, devem revelar e comparar suas escolhas:

* Se ambos escolheram a mesma área, o batedor faz um teste Normal de Magibol para o chute, e o goleiro um teste Normal de Magibol ou Acrobacia para a defesa.

* Se o goleiro acertar pelo menos uma característica do chute (esquerda / direita / centro, ou alto / baixo), e o chute não foi no lado oposto ao que ele pulou (ou seja, ele não pulou no lado direito e o batedor chutou no esquerdo), o chute é feito de forma normal: um teste Normal para o batedor, e um Difícil para o goleiro.

* Se o chute foi no lado oposto do gol, ou o goleiro não acertou ao menos uma característica do chute, o batedor precisa apenas de um teste Normal de Magibol para marcar o gol, sem chance de defesa para o goleiro.

Pênaltis: se um jogador sofrer uma falta enquanto está na sua área de ataque e o juiz percebê-la, deve ser marcado um pênalti para a sua equipe. Um pênalti é um chute livre direto do campo de ataque contra o gol adversário, sem direito a formação de barreira ou a interceptar a bola, e desconsiderando os lados do campo. O goleiro ainda tem direito a tentar uma defesa normalmente. Durante a cobrança do pênalti, apenas o batedor e o goleiro devem ficar no campo de ataque; os demais devem ser recuados até o meio-campo, e realizar suas ações a partir dali após a cobrança.

Substituicões

Jogar magibol é uma atividade extenuante, capaz de exaurir rapidamente os PMs de um mago mediano, o que muitas vezes impede os times de manterem o nível do jogo por longos períodos. Por isso, em competições oficiais, é permitido a cada time fazer até duas substituições de jogadores durante a partida. Cada equipe normalmente mantém um banco de reservas com três ou quatro jogadores de características variadas, que podem entrar caso um dos titulares fique incapacitado de jogar até o fim ou se for necessário modificar a maneira do time jogar.

A substituição ocorre na vez do jogador que sairá de campo. Antes disso, ele ainda deve se desfazer da bola, passando para um companheiro ou perdendo-a para um adversário. O novo jogador não pode agir imediatamente – deve fazer uma jogada de iniciativa normalmente e será inserido na ordem de jogo na rodada seguinte. Jogadores que entrem durante o segundo tempo da partida recebem um bônus de +3 na iniciativa, por estarem mais descansados que os demais.

Jogadores expulsos por indisciplina não podem ser

substituídos – o time deve ficar em número reduzido até o fim da partida. Em caso de expulsão do goleiro, um jogador da linha deve sair para entrada do reserva; caso a equipe já tenha feito todas as substituições permitidas, um dos jogadores em campo deve ser designado como goleiro até o fim da partida, sendo movido até a área de defesa. Caso um dos times fique com menos de quatro jogadores em campo, incluindo o goleiro, a partida é encerrada e a outra equipe declarada vencedora.

Intervalo e Fim de Jogo

Dentro do mundo de jogo, uma partida de magibol dura em torno de 60 minutos ao todo. É claro, no entanto, que esta não será a duração da partida jogada dentro de uma aventura de RPG, pois isso ocuparia boa parte da sessão de jogo.

Antes de decidir qual será a duração, é importante definir a importância do jogo dentro da aventura. Caso esteja usando o magibol apenas como um mini-game, um pequeno pedaço dela (mesmo que o pedaço principal ou o clímax), recomendo uma duração curta, em torno de 10 turnos de jogo, divididos em dois tempos de 5 turnos cada. Se, no entanto, a partida for o foco principal da aventura e da campanha, é melhor dar a ela uma duração mais longa, para permitir mais acontecimentos durante o jogo. Algo entre de 12 e 20 turnos divididos em dois tempos iguais (6 a 10 turnos cada) deve ser o suficiente. Outra boa opção é definir uma duração em tempo real: algo entre uma hora e uma hora e meia, dividido em dois tempos iguais (30 ou 45 minutos cada), independente de quantas rodadas acontecerem nesse período. O mestre, é claro, pode aumentar ou diminuir estes valores se achar necessário.

No intervalo, os jogadores podem descansar e discutir estratégias de jogo. Ao voltar para o segundo tempo, terão recuperado metade dos PMs que gastaram na etapa anterior, arredondados para cima. Além disso, no reinício da partida, a iniciativa deve ser jogada novamente.

Ao fim do jogo, o time que tiver marcado mais gols é declarado o vencedor. Em caso de empate, o resultado dependerá de cada partida: em jogos eliminatórios é disputada uma prorrogação com a duração de um tempo de jogo, e caso o empate persista é realizada uma disputa de pênaltis; e em competições por pontos costuma haver uma pontuação específica para empates. Em jogos disputados fora de torneios ou campeonatos normalmente o resultado é simplesmente declarado como empate, mas algumas vezes, dependendo da vontade das equipes, pode haver prorrogação e disputa de pênaltis.

Experiência

Em uma campanha baseada em campeonatos de magibol, os personagens receberão menos experiência por sua participação em combates, e mais por boas jogadas dentro de uma partida. Assim, ao invés dos critérios normais mostrados no Manual 3D&T, distribua os Pontos de Experiência da seguinte forma:

* 1 ponto por cada vitória da equipe em partidas que o personagem tenha jogado.

* 1 ponto para cada gol marcado pelo personagem.

* 1 ponto para cada gol adversário que o personagem evitou, seja defendendo (no caso do goleiro) ou interceptando a bola (no caso de outros defensores).

* -1 ponto para cada vez que o personagem se envolver em jogadas antiesportivas (como agredir um jogador adversário ou faltar contra as regras do jogo).

Jogadas especialmente inteligentes ou bem trabalhadas pela equipe – como lançamentos longos sobre a marcação adversária, ou um jogador que prefira passar a bola para um companheiro melhor colocado mesmo podendo chutar a gol – podem ser premiadas com pontos extras, a critério do mestre.

Conseguir um bom resultado contra uma equipe muito superior pode render pontos extras, como um combate contra oponentes muito poderosos, levando em conta a média de pontos dos jogadores adversários. Em caso de empate, divida esse valor pela metade (ou seja, uma equipe que daria 2 pontos em caso de vitória dará 1 em caso de empate). Da mesma forma, enfrentar equipes muito mais fracas não rende Pontos de Experiência.

Com autorização do mestre, os personagens também podem utilizar seus PEs de três novas formas durante o jogo:

*Aprender Jogadas de Efeito. É necessário gastar 1 PE sempre que o personagem aprender uma nova jogada de efeito, como acontece com feitiços.

*Esquiva Extra. Se já tiver gasto todas as esquivas pelas quais tem direito pela sua Habilidade, um personagem ainda pode gastar 1 PE para ter direito a uma esquiva extra durante a rodada.

*Jogada Surpreendente. O personagem pode gastar 1 PE para utilizar uma jogada de efeito que não conheça uma única vez, da mesma forma que um Poder Surpreendente ou uma Magia Surpreendente. Ele ainda deve gastar os PMs e cumprir as exigências necessárias normalmente.

Capitulo 3
O Jogador de Magibol

Certo, então você já sabe como jogar magibol em suas aventuras. Mas e quem são aqueles que praticam o esporte? Como construir um personagem que possa se tornar um bom jogador? Este capítulo irá ajudá-lo a fazer isso, dando dicas de como fazer bons personagens para partidas de magibol, além de oferecer novas opções de jogo para eles.

Papéis de Jogo

Como em combates, existem também diversas funções que um jogador de magibol pode cumprir durante uma partida. Você pode ser desde um defensor especializado em acabar com as jogadas dos adversários, até um armador que prepara jogadas de gol para seus companheiros ou um atacante que as finaliza contra o gol adversário. A seguir estão as descrições dos papéis de jogo mais comuns na formação tática de uma equipe de magibol, e dicas para quem quiser construir personagens que se encaixem em cada um deles.

O Goleiro

Mais do que uma função, o goleiro é uma posição, e uma profissão – toda equipe de magibol deve possuir um. É o jogador mais recuado do time, responsável diretamente pela proteção do gol contra os chutes adversários. É também o único jogador da equipe que não precisa necessariamente ser um mago: uma vez que se mantenha dentro da área em volta do gol, pode usar as próprias mãos para agarrar a bola. Assim, muitos aspirantes a jogadores de magibol com menos talento se tornam goleiros.

Características. Habilidade é, literalmente, tudo o que importa. Mesmo que não seja necessária grande mobilidade, é importante que o goleiro tenha bons reflexos e habilidade manual, para defender chutes difíceis contra o gol.

Perícias. Diferente das outras funções, um goleiro não precisa necessariamente da especialização Magibol para ser um bom goleiro – ele pode trocá-la por Acrobacia, também uma especialização de Esportes. No entanto, sempre é útil ter outros recursos técnicos, e ser capaz de realizar passes longos ou de sair do gol para apoiar os companheiros se for necessário. Furtividade também é uma boa escolha, por permitir ao goleiro fazer faltas nos atacantes adversários sem ser percebido, e Intimidação garante acesso a uma boa jogada de efeito para atrapalhá-los.

Arena. Esta é a vantagem que define a função, e todo bom goleiro deveria possuí-la para a área em volta do gol.

Magia. Um goleiro não precisa necessariamente ser um mago, mas é sempre bom ter a possibilidade de sair do gol para apoiar a equipe se for necessário.

Sentidos Especiais. Visão Aguçada pode fazer a diferença quando surge a oportunidade de contra-atacar rapidamente um avanço da equipe adversária.

O Defensor

Um defensor é um jogador especializado em bloquear ataques da outra equipe, realizando o combate direto aos atacantes e outras funções de importância tática, como a marcação dos jogadores adversários. Podem ser os zagueiros que protegem o caminho até o gol, ou então meio-campistas defensivos, que tentam anular as jogadas adversárias já naquela área do campo.

Características. Habilidade é certamente o mais importante, por permitir jogadas de roubada de bola e dificultar as esquivas dos adversários. Uma boa Resistência também dá uma boa quantidade de PMs para gastar, além de garantir que o personagem fique calmo enquanto os atacantes o driblam de formas humilhantes.

Perícias. Magibol, obviamente, é uma necessidade. Furtividade também é uma boa escolha, por lhe dar a possibilidade de fazer faltas sem ser percebido e assim parar os ataques adversários. Intimidação ajuda o personagem a pressionar os atacantes através de algumas jogadas de efeito.

Alquimista. Se for rápido o bastante em notar que um adversário roubou a bola no seu campo e prepara-se para contra-atacar, o defensor pode ter tempo suficiente de utilizar esta vantagem para reduzir o custo das suas jogadas.

Arena. Pode ser útil para um defensor ter um lado do campo em que se sente mais confortável, especialmente se tiver um companheiro para cobrir o lado oposto.

Elementarista, PMs Extras. Se pretende usar muitas jogadas de encontrão, é possível que um defensor gaste muitos PMs durante a partida. Por isso, é sempre bom ter uma reserva considerável deles para gastar, ou então outras formas de economizar no seu uso.

Magia Irresistível. Se você pretende utilizar muitos encontrões, pode ser interessante torná-los mais difíceis de resistir, deixando os atacantes adversários constantemente atordoados. Sim, é um truque sujo, mas ninguém disse que magibol era um esporte limpo!

Sentidos Especiais. Radar é bastante útil para interceptar passes e chutes a gol, anulando os ataques adversários.

O Armador

Um armador é um jogador responsável pela organização das investidas da equipe ao ataque, cadenciando o jogo e movimentando-se para abrir espaços entre os adversários, fazendo a ligação entre os defensores que roubam as bolas e os atacantes que chutam a gol. Podem ser alas jogando pelas laterais do campo, meias de ligação que fazem passos longos e lançamentos, ou atacantes de movimentação que confundem a defesa adversária para dar chances de gol aos companheiros.

Características. Habilidade é, certamente, o mais importante, para realizar passes e lançamentos longos. Uma boa Resistência também pode ajudar a resistir no embate contra os defensores adversários, especialmente se eles utilizarem muitos encontrões, além de fornecer uma boa quantidade de PMs para gastar.

Perícias. Magibol é, obviamente, uma necessidade. Jogadores mais espertos e malandros podem se aproveitar de Furtividade e Atuação, para ocultar e cavar faltas a favor de sua equipe. E Liderança ajuda na orientação tática da equipe, através de algumas jogadas de efeito.

Aceleração. O movimento extra pode ser útil, especialmente combinado com certas jogadas de efeito descritas no capítulo seguinte.

Arena. Uma vez que a Habilidade de um armador é muito importante, pode ser interessante ter formas de aumentá-la especializando-se em jogar por um dos lados do meio-campo.

Elementarista, PMs Extras. Todo o jogo de uma equipe de magibol passa pelo seu armador, que deve fazer a ligação entre os jogadores de defesa e os de ataque. Por isso, é esperado que ele esteja constantemente gastando PMs e tenha uma boa reserva deles para usar, ou pelo menos alguma forma de economizá-los. Além disso, com uma boa quantidade de PMs, um armador também pode se arriscar com chutes fortes do meio-campo, caso a defesa adversária abra espaços. Alquimista também pode ajudar, mas ele nem sempre terá tempo de gastar uma rodada completa para receber seus benefícios sem atrasar demais o contra-ataque da equipe.

Sentidos Especiais. Visão Aguçada é bastante útil para fazer lançamentos longos, pegando a defesa adversária desprevenida, e Radar pode ajudar a interceptar passes adversários e armar contra-ataques rápidos, além de ajudar em passes curtos.

O Atacante

Por fim, um atacante é um jogador especializado em levar o time para o ataque, vencendo as defesas adversárias e marcando gols. Não precisa ser necessariamente um atacante de ofício: pode ser um lateral habilidoso, capaz de arrancadas velozes da área de defesa até o ataque, ou então um meia-atacante que conclui jogadas de fora da área do gol.

Características. Habilidade, obviamente, é o mais importante, por permitir que o personagem acerte seus chutes e se esquive das jogadas adversárias. Uma boa Resistência também é importante, para resistir às jogadas de encontrão dos defensores adversários sem grandes danos e perda de PMs.

Perícias. Magibol é uma necessidade. Atuação é outra boa escolha, permitindo que o personagem cave faltas e pênaltis na área adversária.

Aceleração. O bônus de esquiva ajuda a vencer os adversários, mas é o movimento extra que faz a diferença para que um atacante seja capaz de fazer fila entre os adversários desde o meio-campo e ainda chutar a gol na mesma rodada.

Alquimista. Como um defensor, um atacante pode ter tempo suficiente de usar esta vantagem, se for rápido o bastante em perceber que um companheiro roubou a bola no campo de defesa e prepara um contra-ataque.

Ataque Múltiplo. Como Aceleração, permite ao personagem realizar várias ações na mesma rodada, o que pode ser uma vantagem e tanto se muitos adversários resolverem cercá-lo para evitar que chegue até o gol.

Resistência à Magia. O bônus concedido para não ficar atordoado em uma jogada de encontrão pode fazer a diferença contra equipes mais violentas.

Montando uma Equipe de Magibol

As táticas usadas em jogo costumam variar de equipe para equipe. O mais comum é utilizar bons defensores formando a zaga na área de defesa, para bloquear as investidas adversárias; armadores no meio-campo, para fazer a ligação entre defesa e ataque; e atacantes no ataque, para concluir a gol. Também é comum, no entanto, utilizar defensores no meio-campo, para anular já ali as investidas adversárias, ou então armadores no ataque, para abrir espaços por onde os atacantes possam chutar a gol. Alguns treinadores chegam até a posicionar armadores com boas habilidades defensivas já no campo de defesa, para realizar contra-ataques rápidos e inesperados, ou então atacantes habilidosos no meio-campo, para concluir jogadas de gol à distância.

A formação tática mais comum é a 2-1-2, com dois zagueiros fazendo a proteção ao gol, um meio-campista na ligação ao ataque, e dois atacantes concluindo as jogadas. Também não é incomum a formação 2-2-1, com mais volume de jogo pelo meio-campo, mas apenas um jogador para receber a bola no ataque. Equipes mais defensivas podem optar pelo 3-1-1, com três jogadores de defesa, mas poucas opções de jogadas ofensivas. Poucas equipes optam por utilizar apenas um zagueiro, uma vez que isso deixa a defesa aberta; quando o fazem, geralmente utilizam como formação 1-2-2 ou 1-3-1, compensando a falta de defensores com maior marcação no meio-campo.

Durante a partida, as estratégias e táticas utilizadas pela equipe também podem variar. O mais comum é utilizar uma seqüência de passes simples da defesa até o ataque: o goleiro passa para os zagueiros, que passam para os meio-campistas, que passam para os atacantes, que chutam a gol.

Equipes com zagueiros mais habilidosos (geralmente com a vantagem Arena ou Visão Aguçada) podem aproveitá-los para realizar passes longos, diretos da defesa até o ataque – geralmente é uma tática eficiente, especialmente quando a equipe possui atacantes velozes, surpreendendo a defesa adversária.

Equipes com bons goleiros também podem jogar desta forma.

Menos comuns são as equipes que apostam unicamente em jogadas individuais, mas elas existem, especialmente quando possuem jogadores com Genialidade, Aceleração ou Ataque Múltiplo. Geralmente são jogadores de meio-campo que avançam sozinhos até o ataque e arriscam chutar a gol, ou então jogadores de ataque que recuam até o meio-campo para buscar a bola. Raramente alguns zagueiros mais empolgados também podem tentar jogadas assim, avançando desde o campo de defesa até o ataque, mas isso costuma ser desencorajado por deixar espaços abertos para contra-ataques.

Vantagens e Desvantagens em Magibol

Em um primeiro momento, um jogador de magibol é exatamente igual a um personagem comum de 3D&T. Ele tem os mesmos atributos básicos, e pode ter as mesmas vantagens, desvantagens, perícias e feitiços descritos no Manual 3D&T Alpha; assim, você pode usar qualquer personagem já pronto em uma partida normalmente. Muitas das vantagens no livro têm usos óbvios no jogo, como Aceleração ou Elementarista. Outras, no entanto, podem ser um pouco inúteis – quer dizer, que diferença faz o bônus de +2 em F concedido por Ataque Especial se você não irá fazer uma jogada de FA durante toda a partida?

Como regra geral, você pode considerar que uma partida de magibol, para todos os efeitos, é um combate. Assim, qualquer vantagem ou desvantagem que diga na sua descrição fazer efeito em combates ou lutas – como Telepatia, Torcida, Assombrado, Ponto Fraco e outras – funcionam normalmente dentro de uma partida de magibol.

As vantagens descritas a seguir também possuem algumas regras especiais.

Aparência Inofensiva, Boa Fama, Má Fama e Monstruoso: Aparência Inofensiva e Boa Fama concedem ao personagem um bônus de +1 em testes para ocultar e simular faltas, uma vez que ninguém espera que ele as faça. Má Fama e Monstruoso, ao contrário, impõem um redutor de -1 nestes testes.

Arena: em uma campanha baseada em partidas de magibol, um

personagem pode escolher como Arena uma área do campo – por exemplo, a direita do ataque ou a esquerda do meio-campo –, recebendo um bônus de H+2 sempre que joga nela. Goleiros também podem escolher como arena a região do gol, mas neste caso receberão os benefícios da vantagem apenas para defender chutes de jogadores adversários, independente do lado do campo.

Ataque Múltiplo: é possível realizar várias jogadas em um mesmo turno, como driblar vários adversários e chutar a gol, recebendo um redutor de H-2 (através da manobra Ataque Múltiplo) ou gastando 1 PM (através da vantagem Ataque Múltiplo) para cada jogada extra.

Ligação Natural: concede um bônus de +1 em qualquer jogada envolvendo o jogador com quem o personagem é ligado, inclusive quando são adversários.

Magia Irresistível e Resistência à Magia: os modificadores destas vantagens são válidos normalmente para resistir ao choque de um encontrão sem ficar atordoado.

Sentidos Especiais: Visão Aguçada pode ser usada para facilitar passes longos, de uma ou duas áreas de distância, e Radar em jogadas de interceptar a bola e passes curtos, para jogadores na mesma área do campo. Em ambos os casos, a dificuldade das jogadas diminui em um nível (testes Difíceis viram Normais, e Normais viram Fáceis).

Voo: partidas de magibol ocorrem normalmente no chão, de forma que esta vantagem na maioria dos casos será inútil. Em alguns locais, no entanto, podem existir variações do esporte que permitem aos jogadores voar; nesse caso, inclua mais uma divisão no campo do jogo, ar/chão. Por exemplo, um personagem poderia estar na direita do ataque no ar, ou na esquerda da defesa no chão.

Novas Vantagens e Desvantagens

Agilidade (1 ponto)

O personagem possui uma agilidade e coordenação motora superiores às de uma pessoa comum. Ele recebe um bônus de H+2 em jogadas de iniciativa, esquivas e para determinar o número máximo de ataques múltiplos (tanto a manobra como a vantagem) a que tem direito.

Jogada Especial (1 ponto)

O personagem possui uma técnica especial de realizar dribles, roubadas de bola ou chutes a gol. Funciona como a vantagem Ataque Especial, mas aplicada ao tema esportivo: gastando 1 PM, ele recebe um bônus de +2 no teste de uma jogada, seja um teste de perícia ou esquiva. No entanto, deve escolher se a jogada que sabe realizar é de ataque (vale para jogadas que envolvam jogadores adversários quando você está com a bola), defesa (jogadas envolvendo jogadores adversários

quando você está sem a bola) ou armação (jogadas envolvendo outros jogadores da sua própria equipe). Também é possível, é claro, comprar esta vantagem mais de uma vez, escolhendo outro tipo de jogada.

Código de Honra do Fair Play (-1 ponto)

Não utilizar jogadas desleais (como faltas), violentas (como encontrões) ou que provoquem desnecessariamente o adversário (como dribles intencionais) durante uma partida de magibol; jamais recusar socorro, em caso de lesão ou problema semelhante, a um companheiro ou adversário durante uma partida, ou permitir, por omissão, que ocorra algum acidente grave durante o jogo, nem tirar proveito de situações como estas para obter vantagens durante a partida.

Insano: Fominha (-1 ponto)

O jogador, provavelmente por se considerar o melhor do time ou estar pouco entrosado com os companheiros, acha que pode (e geralmente deve) resolver todas as jogadas sozinho, sem envolver os colegas de time. Todas as suas jogadas envolvendo outros jogadores da equipe – passes, lançamentos, tabelas, etc. – possuem um redutor extra de -1 no teste para serem realizadas.

Insano: Firulento (-2 pontos)

O jogador sempre tenta fazer todas as jogadas de maneira plástica e impressionante, mesmo aquelas que deveriam ser mais simples. Ele precisará passar em um teste Normal de Magibol mesmo para realizar ações que não envolvam testes; e ações que precisem de testes possuem um redutor extra de -1 para serem realizadas.

Irregular (-2 pontos)

O jogador não consegue manter uma regularidade das suas atuações em campo, às vezes jogando muito bem e outras muito mal. Em regras, funciona como Assombrado e Insanidades como Depressivo e Histérico: antes de cada partida, o mestre joga um dado; em caso de resultado 4, 5 ou 6, o personagem terá um redutor de -1 em todas as suas Características durante o jogo.

Kit: O Jogador de Magibol

Pré-Requisitos: Magibol (especialização de Esportes); Magia ou escolher Magiboleiro como poder inicial.

Um jogador de magibol é alguém que, bem, joga magibol. Pode ser de fato um jogador profissional, que vive de e para o esporte, ou simplesmente um fã que joga com alguma freqüência e desenvolveu boas habilidades. Nem sequer é necessário que seja um mago verdadeiro – nos lugares onde o magibol é popular, muitos fãs conseguem, sozinhos e por pura força de vontade, desenvolver a capacidade de conjurar os feitiços básicos necessários para jogar, de forma bem parecida com alguns tipos de feiticeiros.

Em Arton, especificamente, graças à atuação da Grande Liga de Magibol do Reinado, a quantidade de jogadores cresceu

bastante nas últimas décadas, através de diversas escolas de fundamentos dedicadas a ensinar os feitiços e elementos básicos do esporte a jovens para então enviá-los a um clube profissional. Mesmo as ameaças representadas pela Tormenta e a Aliança Negra mais ajudaram do que atrapalharam essa difusão – o esporte se tornou uma espécie de válvula de escape em alguns reinos, onde os habitantes aliviam toda a tensão que sentem por causa delas.

Um jogador de magibol pode escolher gratuitamente um dentre os seguintes poderes ao adquirir o kit; se quiser, pode também adquirir os demais posteriormente, ao custo de 1 ponto por poder:

Magiboleiro: mesmo sem possuir poderes mágicos verdadeiros, o personagem, com força de vontade e dedicação, se tornou capaz de lançar o feitiço Força Mágica como se fosse um, obedecendo às mesmas regras e limites de um mago comum. Se, por outro lado, ele já for ou se tornar um mago capaz de lançar este feitiço, poderá usá-lo com qualquer escola pagando apenas metade do seu custo em PMs (não cumulativo com outras vantagens ou formas de reduzir este custo pela metade). Se o personagem não possuir uma vantagem mágica, deve obrigatoriamente escolher este poder como o seu poder gratuito inicial.

Domínio de Magia: devido à prática de magibol, o personagem possui um domínio melhor dos seus poderes mágicos na hora de usar feitiços, recebendo um bônus de H+2 em qualquer situação prática de conjuração de magias. Isso é válido, por exemplo, para definir o limite de gasto de PMs, cálculo de FA e FD concedido por magia, ou para determinar o número máximo de alvos de um feitiço; mas não é válido para lidar com magia de forma teórica, como em testes para identificar ou aprender novos feitiços.

Craque: o personagem é muito habilidoso na prática do magibol, conhecendo truques e jogadas de efeito que impressionam o público e os adversários. Pode começar conhecendo duas das jogadas de efeito descritas no capítulo seguinte.

Especialidade: o personagem é especialista em um determinado estilo de jogo, recebendo um bônus nos seus testes ao realizar algumas jogadas. Ao adquirir este poder, escolha uma das opções a seguir:

Disciplina Tática: o personagem joga sempre a favor da equipe, realizando jogadas que beneficiam seus companheiros anulando os adversários. Recebe um bônus de +2 em jogadas de marcação e atrair a marcação.

Garra: mesmo sem ter muita habilidade no domínio da bola, o personagem consegue se impor sobre os adversários através de garra e força de vontade. Recebe um bônus de +2 em jogadas de encontrão e trombar, sem custo extra em PMs.

Ginga: o personagem possui grande habilidade no domínio da bola e jogo de corpo, enganando os adversários com

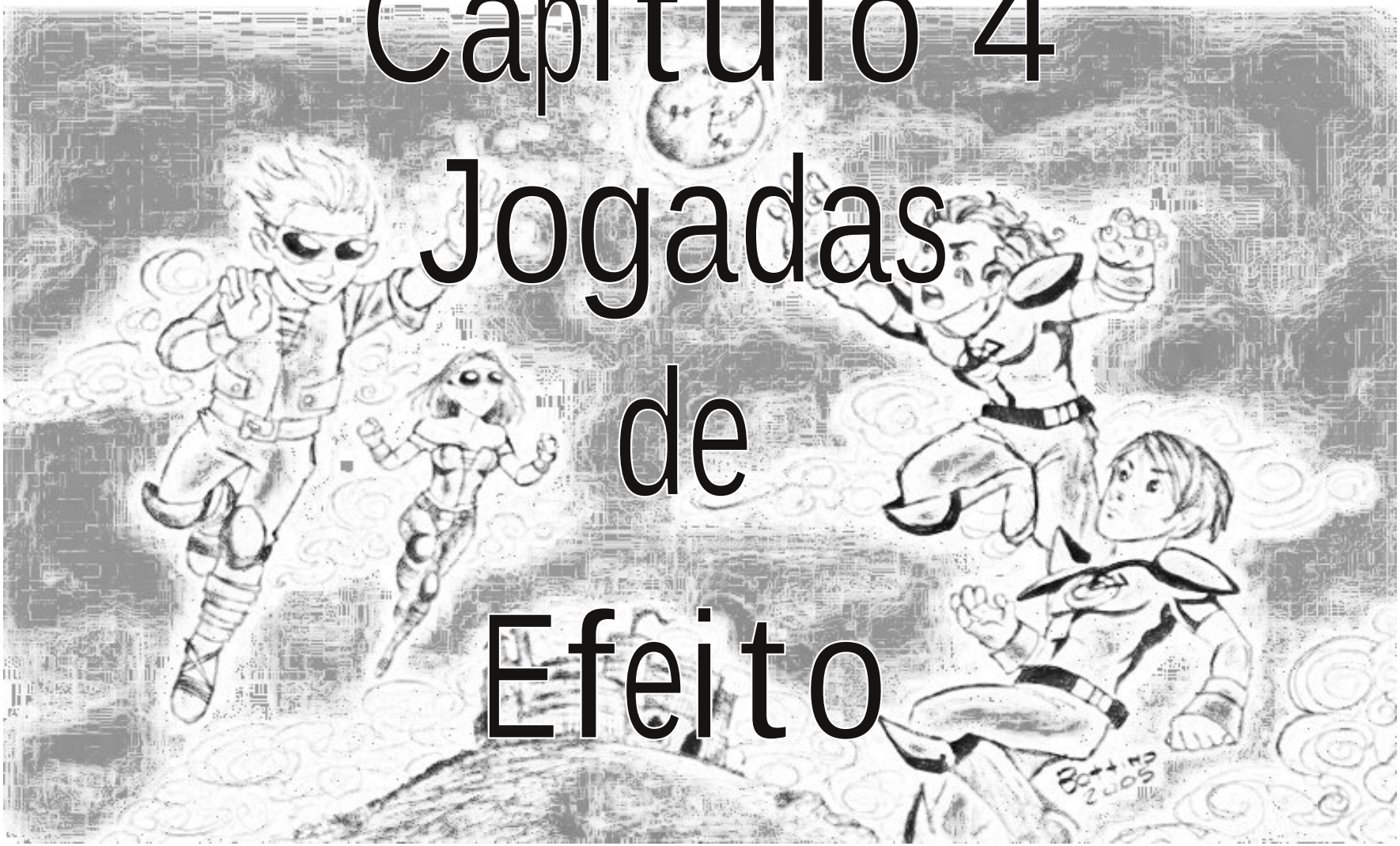
mais facilidade para passar por eles. Recebe um bônus de +2 em dribles e esquivas contra roubadas de bola.

Malandro: o personagem é capaz de fazer faltas discretas, que enganam os juízes com facilidade, e tem mais facilidade para simular o recebimento de faltas. Recebe um bônus de +2 em testes de Furtividade para ocultar e de Atuação para simular faltas.

Técnica: o personagem domina como poucos as técnicas fundamentais do magibol. Recebe um bônus de +2 em passes e chutes a gol.

Xerife: o personagem está acostumado a jogar em funções defensivas, sendo melhor em jogadas que bloqueiam os ataques adversários. Recebe um bônus de +2 em roubadas de bola e esquivas contra dribles.

Capitulo 4
Jogadas de Efeito



Pelé, Maradona, Portaluppi, Robinho, Cristiano Ronaldo: o que difere tais nomes dos de outros jogadores? Há algo a mais que eles possuem, que os demais não têm – algo além dos simples passes e chutes a gol, que nem todos são capazes de fazer. Eles controlam a bola como poucos, realizando jogadas que não são facilmente imitadas: jogadas de efeito que encanam as torcidas cada vez que acontecem na partida.

Uma jogada de efeito é uma jogada especial, única, que um jogador de habilidade pode ser capaz de fazer. Diferente das jogadas básicas ou avançadas, nem todos conseguem realizá-las – é necessário primeiro aprender o seu funcionamento, como acontece com feitiços. Conhecer uma boa quantidade destas jogadas é o que difere os jogadores comuns dos verdadeiros craques!

Quem Pode Usar?

Diferente de magias, não é necessário comprar qualquer vantagem para aprender jogadas de efeito: basta cumprir as exigências apresentadas para cada uma delas, e qualquer um pode conhecê-las. No entanto, nenhum jogador começa sabendo usar qualquer jogada de efeito – todas devem ser aprendidas durante a campanha. As únicas exceções são personagens com as vantagens Mentor ou Patrono, ou que tenham escolhido o poder Craque do kit Jogador de Magibol: estes podem escolher até duas das jogadas de efeito descritas a seguir na criação do personagem, e então aprender as demais durante a campanha.

Aprendendo Novas Jogadas de Efeito: aprender novas jogadas funciona da mesma forma que novos feitiços: podem ser ensinadas por mestres ou treinadores, ou então aprendidas através de livros e pergaminhos que ensinem táticas de jogo.

Também pode se aprender uma jogada apenas observando outro jogador utilizá-la, mas para isso é necessário um teste Normal de Magibol, ou Fácil se o personagem possui a vantagem Memória Expandida, e será necessário algum tempo de treino (pelo menos uma semana, ou mais para as jogadas mais difíceis, a critério do mestre) até dominá-la perfeitamente. Aumentando a dificuldade em um nível (ou seja, um fazendo um teste Difícil, ou Normal se o personagem possuir Memória

Jogadas de Efeito: Sim ou Não?

Usar jogadas de efeito certamente pode ser divertido, mas nem sempre é adequado a todas as partidas. Como elas devem ser aprendidas durante o jogo, e não podem ser usadas por qualquer um, é necessário que haja um certo comprometimento com o magibol na campanha para que sejam bem aproveitadas. Além disso, adicionam um nível de complexidade às partidas que nem sempre fica interessante. Assim, em um jogo onde o magibol é apenas um elemento casual, pode ser melhor ignorar as jogadas aqui apresentadas, para tornar o jogo mais simples, ou então torná-las disponíveis apenas como Jogadas Surpreendentes. Se, por outro lado, o esporte for uma presença constante, ou toda a campanha girar em torno das competições, pode ser sim um elemento bem divertido de se adicionar!

Expandida), é possível aprender a jogada na hora, cortando o tempo de treinamento.

Como para feitiços, é necessário gastar 1 PE para aprender uma nova jogada de efeito.

Exigências

Nem todos os jogadores são capazes de aprender todas as jogadas a seguir; cada uma delas possui uma série de exigências, pré-requisitos que devem ser cumpridos se o personagem quiser aprendê-las. Se por algum motivo o personagem deixar de cumpri-las, não poderá mais usar a jogada. No caso de jogadas que requerem especializações, você pode aprendê-las tanto se tiver apenas a especialização como se tiver uma perícia completa que a inclua.

Custo

Muitas jogadas de efeito possuem um custo em PMs para serem utilizadas, especialmente aquelas que requerem o uso de algum feitiço ou vantagem. Este custo está sujeito às mesmas limitações do uso de PMs para feitiços, e pode ser reduzido normalmente com o uso de vantagens como Alquimista ou Elementarista.

Ação

Diferentes jogadas requerem tipos diferentes de ação para serem realizadas. Os tipos de ação que uma jogada de efeito pode ter são:

Comum. Requer uma ação comum, ou seja, o personagem pode realizar a jogada e um movimento na rodada.

Movimento. Requer apenas um movimento; o personagem pode realizar a jogada e ainda outra ação na rodada.

Completa. Requer que o personagem gaste tanto o seu movimento como a sua ação, e não realize qualquer outra jogada na rodada.

Esquiva. O personagem utiliza a jogada como uma reação, fora da ordem de iniciativa, mas contando no seu limite de esquivas na rodada.

Lista de Jogadas de efeito

Cercamento

Exigências: Magibol
Custo: 4 PMs
Ação: comum ou esquiva

Também conhecido como tesoura, pela forma como o feitiço do adversário é envolvido, o cercamento é uma jogada que envolve conjurar dois feitiços simultaneamente para tornar mais fácil roubar a bola do adversário. É uma técnica difícil de ser dominada, pois é necessário coordenação para controlar os dois feitiços, mas em geral eficiente, concedendo um bônus de H+2 para qualquer jogada que envolva roubar a bola do adversário (como uma roubada de bola normal ou uma esquiva de um drible).

Chute Colocado

Exigências: Magibol, H1
Custo: 0
Ação: comum

O personagem pode chutar com grande habilidade, colocando a bola exatamente onde deseja no gol. Quanto mais difícil for o chute, mais difícil será para o goleiro defendê-lo: o personagem deve colocar um redutor a sua escolha no teste do chute, que o goleiro também terá para a defesa – por exemplo, se o chute for feito com redutor de -2, a defesa também deverá ser feita com -2. Tentativas de interceptar o chute (através da jogada Interceptar a Bola) também recebem o mesmo redutor. Não é possível realizar um chute colocado com um redutor maior que a Habilidade do personagem.

Chute com Efeito

Exigências: Magibol
Custo: 0
Ação: movimento

Usando um movimento antes de chutar a bola, o personagem pode colocar um efeito rotatório nela, tornando difícil para o goleiro segurá-la. Ele sofrerá um redutor de H-1 para realizar a defesa. Pode ser usado também em passes, para impedir que adversários o interceptem.

Chute Forte Colocado

Exigências: Chute Colocado
Custo: 2 a 10 PMs
Ação: comum

Muitos jogadores conseguem chutar a bola com grande força, tornando difícil a sua defesa, especialmente a longas distâncias. Outros conseguem chutá-la com extrema precisão, tornando quase impossível a defesa exceto para os melhores goleiros. Muito raros, no entanto, são aqueles que conseguem chutar com força e precisão ao mesmo tempo – e estes geralmente estão entre os principais artilheiros das suas equipes.

Um Chute Forte Colocado segue as mesmas regras de um Chute Forte – gastando mais PMs para invocar uma Força Mágica mais poderosa, resultando em um chute potente e difícil de defender – e de um Chute Colocado – colocando um redutor no teste do chute que também se aplicará ao teste de defesa do goleiro. Não é possível fazer um Chute Forte Colocado com um redutor maior que a Habilidade do personagem.

Chute Rápido

Exigências: Magibol
Custo: 0
Ação: movimento

Aumentando a dificuldade em um nível (de Normal para Difícil, e Difícil para impossível), o personagem pode realizar um chute como um movimento, ao invés de uma ação.

Chute de Trivela

Exigências: Magibol

Custo: 0
Ação: comum

Um chute de trivela é feito chutando a bola pelo lado, de forma que ela faça uma curva durante a trajetória até o gol, enganando o goleiro. Usá-lo requer um teste Difícil de Magibol, mas o teste para defesa deve ser feito seguindo as regras de esquiva – um teste de Habilidade do goleiro com redutor igual à Habilidade de quem chutou a bola. É uma habilidade muito valorizada entre atacantes, pois, dependendo da diferença de Habilidade entre este o goleiro, pode até mesmo ser um chute indefensável!

Chute Voador

Exigências: Magibol
Custo: 2 PMs
Ação: comum

Esta jogada é feita arremessando a bola para cima e conjurando um novo feitiço no ar, e então chutando-a para baixo em direção ao gol com mais velocidade e precisão. É difícil de ser dominada, mas bastante eficiente, dando um bônus de H+2 em chutes a gol.

Defesa em Dois Tempos

Exigências: Magibol ou Acrobacia, H2
Custo: 0
Ação: duas esquivas

Uma Defesa em Dois Tempos é utilizada por goleiros para defender chutes especialmente difíceis, primeiramente apenas rebatendo a bola para cima para só depois segurá-la definitivamente. Gasta uma esquiva a mais do goleiro na rodada, mas facilita a defesa, garantindo um bônus de H+2 para defender o chute e eliminando os redutores de um chute com efeito.

Defesa Mágica

Exigências: Magibol ou Acrobacia, ser capaz de usar Força Mágica, H1
Custo: 2 PMs
Ação: esquiva

Um goleiro que também tenha poderes mágicos pode usar o feitiço Força Mágica para facilitar as suas defesas, permitindo que defenda bolas que é incapaz de alcançar normalmente. É uma habilidade difícil de dominar, visto que nem todos conseguem adquirir os reflexos mentais necessários a uma conjuração rápida, mas que facilita bastante a vida do goleiro, permitindo que ele defenda bolas no lado oposto do campo (por exemplo, defendendo do lado esquerdo um chute no lado direito).

Drible do Trobo

Exigências: Magibol, Aceleração
Custo: 2 PMs
Ação: movimento ou esquiva

Também conhecida como drible do tumarkhân em Khubar ou meia-lua em Wynlla e Tyrondir, esta jogada consiste em jogar

a bola por um lado do adversário e correr rapidamente pelo outro, conjurando um novo feitiço para recebê-la na frente. É uma jogada difícil de ser dominada, pois exige uma boa velocidade e domínio do tempo de bola. Pode ser usada em qualquer tentativa de passar por um jogador, como em um drible ou quando se esquiva de uma roubada de bola, dando ao personagem um bônus de H+2. Teleporte, quando permitido pelas regras do jogo, garante um bônus de extra de +1 se for usado.

Uma variação bastante comum desta jogada é feita jogando a bola por cima do adversário enquanto passa por ele; quando feita desta forma, ela é conhecida como lençol, chapéu ou grifo. Também não é incomum jogar a bola por entre as pernas do oponente – nesse caso, ela é conhecida como janela ou portão de Triumphus.

Encontrão Duplo

Exigências: Cercamento
Custo: 4 a 20 PMs
Ação: comum ou esquiva

Jogada extremamente violenta, um encontrão duplo é feito misturando as jogadas de encontrão e cercamento – o personagem deve conjurar duas Forças Mágicas poderosas, e usá-las para destruir o domínio do adversário sobre a bola. Você deve fazer apenas um teste para acertar a jogada, mas o adversário tem um redutor de -2 tanto na esquiva como no teste de Resistência para evitar ficar atordoado. Se falhar no segundo, ele perderá toda a sua próxima rodada, não podendo fazer qualquer ação ou movimento, além de 2d PMs.

Por ser uma jogada extremamente violenta, que pode até mesmo retirar um jogador definitivamente da partida, em muitos lugares o encontrão duplo é considerado uma falta gravíssima, que pode resultar em expulsão.

Finta

Exigências: Magibol, H1
Custo: 0
Ação: comum

Uma finta é utilizada para enganar um adversário, dificultando sua resposta a uma jogada – por exemplo, fingindo ir para a esquerda para logo em seguida seguir pela direita. Ela pode ser utilizada em qualquer jogada que permita uma esquiva como resposta, como um drible ou roubada de bola. O teste da jogada deve ser feito com um redutor à escolha do jogador, que será aplicado também à esquiva do adversário – por exemplo, se ele colocar um redutor de -2 na sua jogada, a esquiva também será feita com -2. Não é possível realizar uma Finta com um redutor maior que a Habilidade do personagem.

Firula

Exigências: Magibol
Custo: 0 ou mais
Ação: comum

O personagem sabe realizar diversos truques e malabarismos para impressionar a torcida e os adversários,

como passar o feitiço em volta da bola, fazer embaixadas ou conjurar feitiços diferentes enquanto mantém a bola no ar. O jogador deve descrever para o mestre o que deseja fazer, e fazer um teste de Magibol: se passar, consegue realizar a manobra como descrito; uma falha põe o personagem em situação embaraçosa frente aos adversários e à torcida. Firulas nunca possuirão qualquer efeito prático dentro de jogo, mas alguns adversários podem encará-las como provocação, o que pode gerar confusões durante a partida (veja as regras para dribles). Caso o personagem precise conjurar novos feitiços para realizar a firula que descreveu, também deve pagar o seu custo em PMs normalmente.

Forcar Falta

Exigências: Atuação ou Magibol, H1
Custo: 0
Ação: esquiva

O personagem pode simular e cavar faltas como uma esquiva, sempre que um jogador adversário tentar uma jogada contra ele.

Improviso

Exigências: Magibol, Genialidade
Custo: 1 PM
Ação: depende da jogada

O personagem é capaz de improvisar e realizar jogadas que ninguém esperaria ver durante a partida. Ele pode gastar 1 PM ao invés de 1 PE para realizar uma Jogada Surpreendente. Demais regras, custos e exigências da jogada escolhida continuam valendo normalmente.

Oportunismo

Exigências: H1
Custo: 2 PMs
Ação: esquiva

O personagem é atento às oportunidades do jogo. Sempre que a bola ficar livre na área onde se encontra, ele pode gastar os PMs necessários e dominá-la como uma esquiva, independente da ordem de iniciativa. Caso mais de um personagem na mesma área tenha Oportunismo e queira tomar a posse da bola, ela fica com aquele entre eles que vier primeiro pela ordem de iniciativa.

Orientacão Tática

Exigências: Liderança (de Manipulação), Visão Tática
Custo: 0
Ação: completa

O personagem é eficiente em ler a partida de dentro do campo e orientar os seus companheiros. Gastando uma rodada inteira, ele pode fazer um teste de Liderança e, se passar, escolher um companheiro na mesma área do campo, que receberá um bônus e H+2 na sua próxima jogada.

Paradinha
Exigências: Magibol
Custo: 0
Ação: completa

Ao chutar em gol, o personagem pode enganar o goleiro parando rapidamente antes do chute, fazendo-o se adiantar e pular antes do necessário. É preciso um teste Difícil de Magibol, pois o jogador pode perder o pique chutar para fora, mas tira do goleiro a possibilidade de fazer a defesa. Só pode ser usada em chutes do campo de ataque, inclusive pênaltis – em distâncias maiores, o goleiro possui tempo suficiente de se recuperar e fazer a defesa.

Passe Preciso
Exigências: Magibol, H1
Custo: 0
Ação: comum

Um passe preciso pode ser usado para tentar aumentar a precisão de um passe, tornando mais difícil a outros jogadores interceptá-lo. Funciona como uma Finta ou Chute Colocado: o personagem pode colocar um redutor na sua Habilidade ao realizar um passe, e qualquer adversário tentando interceptá-lo receberá um redutor igual no teste. Não é possível realizar um passe preciso com um redutor maior que a Habilidade do personagem.

Passe em Profundidade
Exigências: Magibol, Visão Aguçada (de Sentidos Especiais)
Custo: 0
Ação: movimento

Usando um movimento para observar o campo adiante e a movimentação dos jogadores antes de passar a bola, o personagem pode receber um bônus de H+2 no teste.

Passe Rápido
Exigências: Magibol
Custo: 0
Ação: movimento

Aumentando a dificuldade em um nível (de Fácil para Normal, Normal para Difícil, e Difícil para impossível), o personagem pode realizar um passe como um movimento, ao invés de uma ação.

Passe Vesgo
Exigências: Magibol
Custo: 0
Ação: comum

Um passe vesgo é feito buscando enganar um adversário, tirando-o da jogada. A dificuldade do teste aumenta em um nível (passa a ser Normal para um passe na mesma área do campo, Difícil para uma área adjacente e impossível para distância maiores), e jogador que faz o passe escolhe um dos adversários na mesma área para onde se dirige o passe: ele deve fazer uma jogada de esquiva e, se falhar, perde a sua ação nesta rodada,

como em uma jogada de marcação. Se tiver sucesso, no entanto, pode gastar 2 PMs para conjurar um feitiço adequado e interceptar a bola.

Pedaladas

Exigências: Magibol
Custo: 0
Ação: comum

Pedaladas são feitas envolvendo a bola com o feitiço do jogador, fazendo-o dar voltas em torno dela. É uma espécie de finta, na verdade, mas sustentada por várias rodadas: torna mais difícil para os defensores adversários tomarem uma ação contra ele. Para utilizar uma pedalada, o personagem deve gastar uma ação, e passar em um teste Normal de Magibol. Se tiver sucesso, terá um bônus de +4 em esquivas contra qualquer adversário que tentar roubar a bola até a sua próxima vez de jogar. Se nenhum tentar fazê-lo, ainda assim terá um bônus de +2 em dribles na rodada seguinte. Em qualquer dos casos, as pedaladas podem ter um efeito moral semelhante ao de um drible caso o adversário não consiga roubar a bola e falhe em um teste de Resistência. É possível manter as pedaladas por quantas rodadas quiser sem que novos testes sejam necessários, mas o personagem deve gastar uma ação por turno para isso, só podendo realizar movimentos.

Pivô

Exigências: H1, Passe Rápido
Custo: 2 PMs
Ação: esquiva

Gastando uma esquiva e passando em um teste Normal de Magibol, o personagem pode passar diretamente uma bola que tenha acabado de receber para um companheiro que esteja na mesma área do campo.

Pressionar Adversário

Exigências: Intimidação
Custo: 0
Ação: comum

Gastando uma ação, o personagem pode pressionar um adversário a realizar uma jogada, induzindo-o ao erro. Requer um teste de Intimidação, e, passando, deve escolher um oponente na mesma área do campo em que se encontra, que receberá um redutor de H-2 na sua próxima jogada.

Tabela

Exigências: Magibol
Custo: 2 PMs
Ação: comum e esquiva (veja abaixo)

Uma Tabela é uma seqüência de passes rápidos realizados entre dois companheiros para confundir um jogador adversário. Para tanto, ambos devem estar na mesma área do campo, gastar os PMs necessários à conjuração e passar em testes Normais de Magibol. O jogador adversário tem direito a uma esquiva para evitar a jogada, mas ela deve ser feita contra a

Habilidade de ambos os jogadores – por exemplo, se um dos jogadores da tabela tiver H3 e o outro H2, a esquiva será realizada com redutor de -5!

Uma Tabela pode ser feita em qualquer jogada que permita uma esquiva como resposta, como um drible ou uma roubada de bola. O jogador que inicia a jogada deve gastar uma ação, mas o que só participa gasta apenas uma esquiva, podendo ainda agir normalmente no seu turno. Ambos devem conhecer a jogada, e Parceiros ou personagens com Ligação Natural tem um bônus de H+1 ao realizá-la.

Combinando Jogadas de Efeito

Além de usá-las como descritas neste capítulo, um personagem também pode combinar quaisquer jogadas de efeito que conheça para criar técnicas ainda mais impressionantes, desde que cumpra todos os requisitos de uso e siga todas as regras. Um atacante poderia, por exemplo, gastar um movimento antes de um Chute Colocado para fazê-lo com Efeito, dificultando ainda mais a defesa do goleiro; este, no entanto, poderia gastar 2 PMs e duas esquivas para fazer uma Defesa Mágica em Dois Tempos, e assim ter mais chances de evitar o gol. Um bom armador pode fazer Passes Precisos em Profundidade, enquanto um atacante com Oportunismo e Voleio certamente será um grande artilheiro. Criatividade ao usar e combinar as jogadas que conhece é a marca dos grandes fantasistas, os craques que, mais do que ajudar a equipe, ainda encantam as torcidas com seus malabarismos e técnicas fabulosas!

Tabela Rápida

Exigências: H1, Tabela
Custo: 2 PMs
Ação: esquiva

O personagem pode realizar uma tabela como uma esquiva, sempre que uma jogada for tentada contra ele, recebendo um bônus na sua resposta igual à Habilidade de um companheiro. Ambos os jogadores envolvidos devem conhecer a jogada, estar na mesma área do campo e gastar os PMs necessários e uma esquiva. Demais regras e restrições são iguais às de uma tabela comum.

Visão Tática

Exigências: Magibol
Custo: 0
Ação: completa

Gastando uma rodada completa para analisar a movimentação dos companheiros e adversários, o personagem recebe um bônus de H+2 na próxima jogada que realizar.

Voleio

Exigências: Magibol, H1, Chute Rápido
Custo: 2 PMs
Ação: esquiva

Gastando uma esquiva e passando em um teste Difícil de Magibol, o personagem pode chutar direto a gol uma bola que tenha acabado de dominar no campo de ataque.

Interlúdio
Beijo
de
Tenebra

- Parece um beijo de Tenebra, esse guri! – comenta um velho necromante eufórico, perdido em meio à torcida que comemora. Um desinformado poderia achar que se referia à cor do jovem, não tão negro como um bárbaro da savana, mas ainda mais escuro que o normal para a região. A comparação, no entanto, foi mais sutil: assim como a aranha encontrada nos caminhos subterrâneos para Doherimm, o reino secreto dos anões, que, com seu tamanho diminuto, se aproxima despercebida para dar sua picada mortal, também aquele jovem e pequeno atacante se movimentava pela defesa adversária como se ninguém o visse.

Indiferente à animação da torcida, Marcel rapidamente desfaz seu sorriso, pega a bola no fundo da rede e corre até o centro do campo para que a partida recomece. Seus companheiros vêm cumprimentá-lo, mas ele permanece sério.

- Ainda falta um. – diz, em tom profético. É a primeira vez que joga como um profissional, e a cada drible, a cada passe, ainda lhe passam pela cabeça imagens de poucos anos antes, quando arriscava seus primeiros toques na bola. Morava então com o pai, um necromante com um pequeno laboratório nas redondezas de Fauchard, no reino de Petrynia. Não era exatamente uma pessoa má, mas, sabendo dos preconceitos que sofreria por suas atividades, preferia mantê-las em segredo.

- Um dia nos mudamos para Wynlla, bem longe desse povo estagnado e preconceituoso. Então poderemos viver em paz. – dizia com freqüência para o filho. Para não atrair suspeitas, viviam em uma gruta distante da população, e visitavam a cidade uma vez por semana apenas para compra de mantimentos. Foi em uma dessas visitas que Marcel conheceu o magibol.

Seu pai tinha negócios a tratar com alguns comerciantes, e deixou-o livre para se distrair na cidade enquanto isso, desde que o encontrasse no local combinado ao fim do dia. Muitos pais seriam temerosos em largar um filho tão jovem em uma cidade grande, mas Marcel sabia se cuidar – estava aprendendo magia, e, mesmo que não fosse muito experiente, conhecia feitiços suficientes para se defender se fosse necessário.

Mas a hora chegou, e Marcel não apareceu. Preocupado, quase entrando em pânico, o pai saiu em sua procura, percorrendo todos os lugares onde imaginou que um rapaz da idade dele poderia estar. Encontrou-o finalmente em um pequeno campo nas redondezas, jogando bola com um grupo de sprites e alguns outros aprendizes de magia. Reprimiu-o pelo susto e foram embora, mas já era tarde: o garoto estava apaixonado pelo esporte.

Em casa, fez uma bola com roupas velhas, e praticou sempre que pôde. Na semana seguinte lá estava com os amigos jogando novamente, e na outra semana também, e na outra. Seu pai não se incomodou com a nova brincadeira no início, acreditando que logo ele se cansaria e voltaria a se interessar pela prática da magia de verdade.

Mas demorava em acontecer. No ano seguinte, Marcel foi convidado pelos amigos para ir com eles até Malpetrim jogar o torneio anual da cidade – mas o pai não permitiu. Continuou

jogando todas as semanas, e, no ano seguinte, novo convite e nova recusa, e outra vez no outro ano. Foi quando seu pai finalmente o proibiu de jogar. As exatas palavras que disse naquele dia ainda ecoariam por anos nas lembranças de Marcel:

- Praticar esportes é coisa de bárbaros, esses brutamontes ignorantes que você encontra aos montes pela cidade! Magos são pessoas nobres e inteligentes, não foram feitos para isso!

- Então talvez eu não queira ser um mago!

- Mas você será! Como eu antes de você, e o seu avô antes de mim!

Discutiram por horas, até Marcel desistir de convencer o pai. Mas não de jogar magibol – naquela noite juntou alguns pertences e partiu para a cidade encontrar os amigos. Iria para Malpetrim e disputaria o torneio, depois resolveria o que fazer.

E que torneio ele disputou! Concentrado como nunca antes, decidido a pensar apenas no jogo e esquecer todo o resto, destacou-se facilmente dos demais jogadores. Levou quase sozinho a sua equipe, um time de amadores que jogava apenas por amor ao esporte, até as semifinais. E ao final daquele jogo, exausto, foi abordado pelo técnico da equipe adversária.

- Você tem talento, garoto. – o velho halfling, fumando um cachimbo ornamentado, falava calmamente. – Não gostaria de virar profissional?

- Profissional?

- Isso mesmo: receber um salário, viver para praticar o esporte. – Marcel não precisou pensar muito; todas as opções que tinha passaram pela sua cabeça em frações de segundo. Voltar para Fauchard e ser castigado pelo pai? Ficar em Malpetrim e tentar arranjar outro emprego? Não, só havia uma escolha que podia fazer.

- Claro! – e foi assim que Marcel entrou para os Heróis de Malpetrim, o time de magibol mais popular do Reinado.

Os primeiros meses como profissional foram difíceis. Jogadores de magibol, apesar de magos, não eram muito diferentes dos brutamontes de que seu pai falava – a prática do esporte e os constantes exercícios para manter o condicionamento físico lhes dava mais força e resistência do que um mago comum. Marcel, ao contrário, era pequeno e fraco, não tinha grande resistência para sustentar seus feitiços quando confrontado, e geralmente estava em desvantagem quando era necessário dividir a bola. Sua compensação era a velocidade, bem como um razoável domínio do jogo. Recebeu de seus companheiros o apelido de Marcel Pequeno.

O tempo passava depressa, e logo a Grande Liga se aproximava. Marcel ouvia falar dela desde a época em que jogava em Fauchard: o grande torneio realizado em Altrim, onde jogavam as mais importantes equipes do Reinado pelo título de melhor

time de Arton. Os Heróis, é claro, estariam disputando, e seu primeiro jogo seria contra os Touros de Tiberus – um dos maiores campeões da história da competição. Um jogo difícil, e o primeiro teste de Marcel como profissional.

Escalado como reserva, o atacante apenas assistiu a um primeiro tempo disputado. Os Touros tinham uma defesa bem fechada, e um atacante meio-elfo muito habilidoso. Cada vez que se aproximavam da área dos Heróis, era perigo de gol. Por outro lado, os Heróis também tinham um time forte, com um atacante que retornava para buscar a bola no meio-campo, confundindo o marcador e criando boas oportunidades. A primeira etapa, no entanto, terminou em 0 a 0.

Logo que começou o segundo tempo, os Touros marcaram um gol. O meio-elfo avançou com grande habilidade por todo o campo assim que recebeu a bola, e no fim, tirando o goleiro da jogada, deixou seu companheiro de ataque livre para marcar. 1 a 0. O técnico dos Heróis suspirou, e virou-se para o banco de reservas. Olhou para um lado, para o outro, e novamente, até que parou os olhos em Marcel.

- É a sua chance, garoto. – um frio correu pela espinha do atacante quando o ouviu. Mas ele se levantou e caminhou até o técnico, que lhe passou algumas instruções táticas; ao entrar em campo, já as havia esquecido por completo. E se estava nervoso demais para lembrar de orientações, muito mais estava para jogar: logo que recebeu a bola pela primeira vez, perdeu-a para o zagueiro adversário, armando um contra-ataque veloz que por pouco não terminou em gol.

Marcel balançou a cabeça e voltou ao jogo. Recebeu a bola outra vez e partiu para o ataque em velocidade, mas encontrou novamente o zagueiro adversário, um minotauro que, para Marcel, era como um gigante, portando um símbolo sagrado do deus da força. Tentou driblá-lo, mas perdeu a jogada mais uma vez; a bola foi rapidamente lançada para o ataque dos Touros, que desta vez não desperdiçou: 2 a 0.

- Acorda! – gritou alguém na torcida. O atacante olhou para o banco de reservas, e viu o técnico balançando a cabeça em desaprovação. Começou a tremer enquanto se dirigia para o centro do campo. Não podia errar novamente, não lhe dariam outra chance depois. Talvez seu pai estivesse certo, afinal. Praticar esportes era coisa de brutamontes ignorantes, não de um mago pequeno e fraco como ele.

Não, seu pai não poderia estar certo! Não depois de tudo o que passou, não daria esse prazer a ele. Levantou a cabeça, parou de tremer e voltou para o jogo. Tocou a bola para o companheiro no reinício da partida e correu para o ataque, onde a recebeu de volta. E lá estava ele de novo à sua frente: o minotauro, gigante, assustador. Mas agora estava determinado a vencê-lo – fintou para a esquerda, e ele manteve-se imóvel; para a direita, e nada; tentou levar a bola por um lado, e finalmente um movimento: o suficiente para Marcel tocar a bola por entre suas pernas e correr pelo outro lado para pegá-la, deixando-o para trás. Restava apenas o goleiro.

O atacante correu pela esquerda, enquanto o adversário, em frente ao gol, apenas acompanhava a movimentação. Olhou

para o lado, e viu seu companheiro pedindo a bola – precisaria apenas de um passe e o oponente ficaria totalmente sem ação, sem chance de defender um chute do colega. Mas não faria isso: este era o seu momento, apenas seu, e de mais ninguém. Seguiu adiante, e, logo que entrou na área adversária, percebeu que seria confrontado. Pensando com rapidez, atirou a bola para cima, para além da área de ação do adversário.

O minotauro e o colega apenas observaram, sabendo que nada podiam fazer. O goleiro olhou para cima para tentar ver a bola, mas foi ofuscado pelo sol que vinha contra o seu rosto. Marcel não moveu a cabeça: fez um rápido movimento com o braço e a bola recebeu um forte chute, sendo lançada em direção ao gol. Parou apenas no fundo da rede – um golaço.

O atacante sorriu, sabendo que era apenas o primeiro. Ao olhar para a torcida, achou que reconhecia um rosto.

- Parece um beijo de Tenebra, esse guri! – comentou um velho necromante eufórico, perdido em meio à torcida que comemorava.

Capitulo 5
Magibol
em
Arton

As origens do magibol em Arton perdem-se nas lendas e nos mitos. Muitas histórias existem a respeito, desde aquelas que falam de criações dos deuses até canções épicas sobre jogos entre dragões na Era de Megalokk. Em Petrynia alguns dizem que o seu criador teria sido o próprio Cyrandur Wallas, o que não deixa de ser estranho se considerarmos que não há indícios de que o grande herói possuísse poderes mágicos.

O que se sabe com certeza é que um jogo muito parecido com o magibol já era praticado pela nação élfica em Lamnor, séculos antes da Grande Batalha. Os primeiros aventureiros e viajantes a entrar em contato com Tamu-ra também relataram a presença de jogos com regras semelhantes, bem como os primeiros relatos sobre a Pondsmânia, que citam a existência de diversos jogos de bola locais, embora a maioria deles seja caótica e confusa demais para a mente artoniana comum entender. Já a versão mais conhecida nos dias atuais, pelo que se sabe, foi desenvolvida na Academia Arcana de Valkaria, a partir de jogos de bola praticados por estudantes de outros mundos que passavam por períodos de intercâmbio. As regras das partidas foram aos poucos se adaptando aos gostos e capacidades dos alunos, até chegar à sua versão atual.

Esta versão foi desenvolvida há pelo menos 60 anos. As descrições mais antigas das regras, conforme foram escritas pelos seus criadores, estão hoje entre os documentos mais preciosos guardados pela biblioteca da Academia. Foi principalmente nos últimos 40 anos, no entanto, que o esporte se expandiu por todo o continente, atingindo em grande medida mesmo aqueles que pouco ou nada entendem das artes mágicas.

Muito se discute sobre o que teria causado esta expansão. Acredita-se que o motivo inicial foi o fato de que os primeiros magos que jogavam o esporte na Academia praticaram o jogo em diversos locais durante seus anos de aventuras, cada vez atraindo novos curiosos que posteriormente se tornavam praticantes. Pouco depois os primeiros torneios que levariam a criação da Grande Liga de Magibol do Reinado passaram a ser organizados em Petrynia, e, a partir daí, com a criação de clubes e equipes profissionais, a sua popularidade só cresceu.

Hoje o esporte é conhecido em praticamente todo o Reinado, mesmo que a quantidade de praticantes varie bastante de reino para reino. Em geral ele é mais popular em áreas urbanas do que rurais, especialmente nas regiões que possuem um contato maior com os principais centros do continente, como as principais capitais e as cidades mais prósperas economicamente. A atuação dos clubes profissionais, no entanto, tem ampliado bastante esse alcance, criando escolas de fundamentos em cidades menores, onde jovens promissores aprendem as magias e elementos básicos do esporte na esperança de se tornar o próximo talento estelar que brilhará na Grande Liga.

Torneios e competições são organizados em praticamente qualquer grande evento com a presença de magos. O mais conhecido e disputado é a Grande Liga de Magibol do Reinado, que ocorre a cada dois anos em Altrim, capital de Petrynia; mais detalhes sobre ela e suas principais equipes estão nos capítulos seguintes. Outras competições conhecidas incluem o tradicional Torneio Anual da Feira de Malpetrim, também organizado pela

Liga; a Liga de Deheon, disputada anualmente pelas principais equipes do reino; o Torneio de Arvhoy, disputado por equipes amadoras no Festival do Gorad e que tem como prêmio um grande carregamento da guloseima; e o Torneio de Vectora, que ocorre durante a passagem da cidade voadora pela capital Valkaria nos anos em que a Grande Liga não é disputada.

E também fora do Reinado o magibol é conhecido e praticado, embora em proporções menores. Sabe-se de pelo menos uma equipe inscrita na Liga formada por magos das tribos nômades do Deserto da Perdição, além de existirem nas equipes profissionais uma boa quantidade de jogadores nativos da Grande Savana. Em Moreania já existiam alguns jogos de bola locais, utilizando as chamadas bolas Gu-On; desde que os contatos com o continente se intensificaram, no entanto, também o magibol se expandiu pela região. Mesmo na Aliança Negra ele é conhecido e bastante praticado – conta-se que alguns dos jogos usam a cabeça dos prisioneiros como bola, e que no principal torneio realizado pelas tropas, que tem como anfitrião o próprio Thwor Ironfist, os perdedores são sacrificados em honra a Ragnar. O principal local onde o magibol ainda é praticado em Lamnor, no entanto, é em Rarnaakk, antiga Lenórienn, onde versões sádicas do esporte possuem grande popularidade entre aqueles que tentam desvendar os segredos da magia élfica. E é bom nem perguntar sobre a Tormenta...

Variantes do Magibol

Apesar de amplamente conhecidas em todo o Reinado em sua versão mais básica e tradicional, muitas vezes as regras do magibol são também modificadas e adaptadas pelos seus praticantes, para melhor se encaixar aos gostos e costumes de cada região. A seguir estão as mais conhecidas variações do esporte em Arton, bem como as alterações de jogo necessárias das regras básicas descritas anteriormente.

Aquabol

Esta variante é especialmente popular entre elfos-do-mar e outras raças submarinas. É praticado debaixo d'água, o que requer dos jogadores capacidade de respirar nestas condições, ou pelo menos de prender a respiração por longos períodos. A bola é um pouco mais pesada e densa que a bola comum, para que não flutue rápido demais até a superfície.

Regras: são necessários testes Fáceis de Natação para se movimentar pelo campo, e é possível também flutuar pela água em três dimensões – em regras, o personagem deve definir, além da sua posição normal do campo, se ele flutuando "alto" ou "baixo", de forma semelhante ao magibol praticado com Vôo. Jogadas que requerem um movimento para serem utilizadas, como marcação ou dribles, podem ser feitas com testes de Natação ao invés de Magibol, mantendo a mesma dificuldade. Feitiços da escola Elemental/Fogo requerem o dobro de PMs para serem conjurados.

Cestobol

Esta variante é jogada sem goleiros; para marcar um ponto, a bola deve ser arremessada em um pequeno cesto, difícil de acertar, colocado em uma das extremidades do campo. Arremessos feitos de muito longe valem o dobro de pontos. É uma variante comum na maioria dos lugares em que se joga magibol, especialmente em Deheon e Yuden. Em muitos locais também é comum encantar o cesto de forma que ele flutue.

Regras: não há goleiros para defender as bolas, mas qualquer tentativa de marcar um ponto tem um redutor de H-2. Arremessos feitos do meio-campo valem o dobro de pontos se acertarem. As demais regras são iguais.

Fluvobol

Esta é uma variante praticada em grandes rios e lagos, e às vezes também em alto mar em épocas ou áreas de calmaria. Cada jogador conta com uma pequena embarcação a remo, como um caiaque, para tomar domínio de uma bóia, que substitui a bola do magibol tradicional, e levá-la até o gol adversário. Não há goleiros: o gol é representado por duas bóias flutuantes nas extremidades do campo, e é necessário empurrar a bóia até ela passar entre eles, o que só pode ser feito estando no campo de ataque; não existem chutes de longa distância.

É um esporte muito popular em Callistia e Khubar, onde é praticado também sem o uso de magia – ao invés disso, cada jogador utiliza uma de vara com anzol preso ao barco para mover a bóia e marcar pontos. As partidas também não são cronometradas: vence a primeira equipe que abrir dois pontos de vantagens sobre a adversária.

Regras: como remar requer esforço e concentração, todas as jogadas requerem rodadas completas, gastando tanto o movimento como a ação do personagem. Além disso, movimentar-se pelo campo requer testes Fáceis da especialização Remo; jogadas que utilizam movimentos, como

marcação ou dribles, também devem ser feitos com ela. No caso da variante que não usa magia, não há gasto de PMs para jogadas envolvendo a bóia, mas elas devem ser feitas com testes da especialização Pesca, mantendo a mesma dificuldade. O começo e recomeço do jogo a cada ponto também se dá de forma diferente: inicialmente, todos os participantes devem se posicionar na sua área de defesa, enquanto a bóia é posicionada no centro da área do jogo, livre, entre os lados esquerdo e direito do meio-campo; cada vez que um ponto for marcado, todos os jogadores retornam ao seu campo de defesa, e a equipe que o sofreu recebe a posse da bóia para reiniciar a partida de lá.

Gelobol

Bastante popular na região das Montanhas Uivantes, especialmente entre os magos halflings da Terra dos Pequenos, é praticado normalmente em lagos congelados. São usadas sandálias especiais para deslizar pelo gelo, requerendo dos jogadores alguma prática em patinação.

Regras: são necessários testes Fáceis de Patinação todas as rodadas para não escorregar e cair, gastando o próximo turno para se levantar, o que também requer um teste da especialização. Movimentar-se pelas áreas do campo também requerem testes Fáceis de Patinação, e jogadas que utilizem movimentos para serem realizadas, como marcação ou dribles, podem ser feitas com testes da especialização ao invés de Magibol, mantendo a mesma dificuldade.

Magibol Namalkahiano

Muito praticado por magos de Namalkah – que o chamam apenas de magibol; magibol namalkahiano é usado apenas por estrangeiros, o que já causou bastante confusão entre jogadores visitando o reino –, trata-se de uma partida de magibol disputada com os participantes montados em cavalos. O campo geralmente é duas a três vezes maior que o campo padrão, mas como os cavalos se movem mais rápido que jogadores comuns isso não faz diferença em termos práticos.

Regras: são necessários testes Fáceis de Cavalgar para se movimentar pelo campo. Jogadas que utilizam movimentos para serem realizadas, como marcação ou dribles, podem ser feitas com testes de Cavalgar ao invés de Magibol.

Magibol Yudeniano

Esta variante foi desenvolvida por magos do exército de Yuden, se tornando depois popular entre magos de combate de toda Arton. Diferente do magibol tradicional, é permitido utilizar feitiços ofensivos para atacar o mago que domina a bola, tornado as partidas muito mais violentas e disputadas. Uma vez que a ocorrência de lesões é freqüente, em jogos desta modalidade geralmente não há limite de substituições, exceto pela quantidade de jogadores no banco de reservas.

Regras: é possível utilizar feitiços de ataque direto (como Ataque Mágico; feitiços que afetem área, como Explosão, são

proibidos) para atacar o mago que domina a bola, caso esteja na mesma área que o personagem. O alvo pode se proteger normalmente, inclusive através de feitiços como Proteção Mágica e semelhantes, mas, caso receba qualquer dano, deve passar em um teste de Resistência com redutor igual ao dano recebido: se falhar, perde a bola, que fica livre naquela área do campo. No entanto, como as magias não são (geralmente) usadas para tentar matar o alvo, um personagem que chegue a 0 PVs durante o jogo não precisa fazer um Teste de Morte – ao invés disso, faz apenas um teste de Resistência e, se passar, recupera 1 PV e pode continuar jogando; caso falhe, fica automaticamente Muito Fraco, devendo ser substituído.

Magibolha

O campo de jogo é uma grande bolha flutuante gerada através de magia, dentro da qual todos os personagens podem voar naturalmente. É bastante popular em disputas entre alunos da Academia Arcana, onde foi desenvolvido um item mágico especial capaz de gerar a bolha.

Regras: todos os personagens dentro da bolha são considerados como se estivessem sempre voando, podendo escolher realizar suas jogadas enquanto voam alto ou baixo, de forma semelhante ao aquabol e ao magibol praticado com a vantagem Vôo.

Minibol

Muito popular entre jovens aprendizes de magia, esta variante consiste de uma partida de magibol em miniatura, disputada entre dois magos utilizando pequenas criaturas conjurados através de magia. Podem ser utilizados de três a cinco jogadores, dependendo do que foi previamente combinado entre os participantes, e geralmente é determinado também um limite de pontuação para cada criatura. O campo pode ser improvisado em qualquer superfície – em mesas, no chão, ou mesmo conjurado a partir de magia.

Existem algumas diferenças nas regras de jogo. Em primeiro lugar, cada um dos participantes só pode jogar com um dos seus jogadores a cada turno. Não há goleiros, e o primeiro time a marcar três gols é considerado o vencedor.

Esta variante tem ficou popular em Wynlla nos últimos anos graças à ação de um grupo de mercadores de Kresta que encontrou uma forma peculiar e lucrativa de promovê-la: desenvolveram pequenos amuletos capazes de invocar uma versão pré-definida de uma criatura para uso no jogo, algumas vezes com características especiais. A partir de torneios de divulgação, o jogo ganhou grande popularidade, e no seu reino de origem já é uma febre entre crianças e jovens.

As criaturas conjuradas pelos amuletos em geral são pequenas demais para fazer quase qualquer outra coisa além de jogar minibol. O preço pode variar dependendo do lugar onde é comercializado, e eles podem ser encontrados sem muita dificuldade em Kresta, Sophand e outras cidades importantes de Wynlla, além de Vectora.

Regras: as criaturas são conjuradas a partir do feitiço Criatura Mágica e suas versões mais avançadas. Testes de Magibol são trocados por testes simples de Habilidade, utilizando o atributo da criatura. Chutes fortes e jogadas semelhantes utilizam o atributo Força da criatura; chutes feitos do meio-campo têm redutor de -2. Não há gasto de PMs para manter a posse da bola, e encontrões tiram PVs da criatura ao invés de PMs – se uma criatura ficar com 0 PVs estará inutilizada, e um substituto pode ser conjurado na rodada seguinte. Criaturas pré-prontas conjuradas pelos amuletos de Kresta em geral possuem entre 5 e 8 pontos, algumas vezes possuindo vantagens que possam ser usadas no jogo, como Vôo ou Aceleração. Cada amuleto custa em média 1 PE para cada ponto da criatura; no entanto, pelo seu tamanho diminuto, elas são consideradas como sendo de uma escala abaixo de Ningen – ou seja, possuem certos atributos e valores divididos por 10 sempre que comparadas com personagens de poder normal.

Novas Criaturas

Grunma

"Tudo bem que eles são feios, mas como jogam bola!"
– Geoffrey Runumann, técnico do Cajado de Wynna

Os Grunma são uma raça de símios nativos da floresta de Greenaria, em Sambúrdia. Atingem cerca de dois metros quando em pé, e possuem um porte físico avantajado, que muitas vezes esconde a sua grande agilidade – são capazes de se movimentar sobre as árvores a grades velocidades, além de realizar acrobacias impressionantes, especialmente os machos. Alguns acreditam que estas manobras sejam uma forma de atrair e acasalar com as fêmeas da espécie.

O que mais intriga os estudiosos, no entanto, são as habilidades telecinéticas latentes que a espécie apresenta. De forma quase instintiva, todo Grunma consegue movimentar objetos como pedras e frutos com o poder da mente, algumas vezes utilizando-os como armas contra predadores naturais.

Os Grunma possuem alguma inteligência rudimentar, e, se capturados jovens, podem ser adestrados e treinados para responder a certos comandos verbais. Em locais onde o magibol é praticado, equipes destes símios são treinadas para disputar competições especiais, e em torneios ilegais podem até mesmo competir com equipes de jogadores comuns.

F1-2 H3-4 R3 A0 PdF2
Arena: Grunmas recebem H+2 em florestas e regiões selvagens.
Força Mágica: Grunmas podem utilizar o feitiço Força Mágica como se fossem magos, gastando metade dos PMs normalmente necessários. Demais regras e limites do feitiço continuam as mesmas.

Tatu-de-Petrynia

"Por Khalmyr! Acho que essa bola está fugindo de mim!"
- Sir Bardolph de Goff, clérigo de khalmyr e magiboleiro amador.

Esta espécie de tatu habita os Bosques de Farn e Allihanna, em Petrynia. Diferente de um tatu normal, a sua carapaça não é dura, mas amolecida, como uma espécie de couro. Isso diminui a sua proteção, mas aumenta a sensibilidade do corpo dentro dela, melhorando sua resposta a estímulos externos, além de torná-lo mais ágil.

Como tatus normais, tatus-de-Petrynia se alimentam de insetos, e cavam suas tocas em meio aos bosques. Têm uma visão muito fraca, e se guiam primariamente por sons, vibrações e cheiros; por isso, raramente são afetados por magias e poderes visuais, como de ilusão ou invisibilidade.

Caso perca muitos pontos de vida, um tatu-de-Petrynia se enrola na sua carapaça, dobrando sua Armadura, e tenta fugir rolando. Qualquer um fique em seu caminho é atropelado com FA = F + 1d.

O tamanho de um tatu-de-Petrynia quando enrolado é praticamente o mesmo de uma bola de magibol; por isso, muitos trapaceiros costumam treiná-los para responder a estímulos em certos pontos da carapaça, e, disfarçando-os como uma bola oficial, os utilizam em partidas para ganhar vantagens sobre os adversários. Qualquer um utilizando uma bola dessas, se souber como estimulá-la corretamente (o que pode requerer uma especialização adequada de Animais, a critério do mestre), recebe um bônus de H+2 em jogadas que a envolvam. Se, por outro lado, não souber como lidar com ela, receberá um redutor de H-2 nestas jogadas, pois o tatu responderá de forma imprevisível aos toques e estímulos que receber.

F1 H3 R1 A1/2 PdF0

Armadura Extra: o tatu-de-Petrynia tem Armadura duas vezes maior (2/4) contra qualquer ataque baseado em Força ou PdF.

Sentidos Especiais: tatus-de-Petrynia possuem Faro Aguçado, Radar e Ver o Invisível. Ao fazer testes de perícia que envolvam estes sentidos, a dificuldade é diminuída em um nível (um teste Difícil vira Normal, e um Normal vira Fácil).

Novos Itens Mágicos

Anel de Força Mágica (10 PEs): este é um item mágico não muito difícil de ser produzido, e que se tornou bastante popular nos últimos tempos entre fãs de magibol com boas condições financeiras e não tão bons talentos arcanos. Trata-se de um anel que permite ao usuário utilizar o feitiço Força Mágica mesmo que não possua poderes mágicos, gastando metade dos PMs normalmente necessários. É um item bem comum, fácil de encontrar em Vectora e outros lugares que vendam anéis mágicos.

Bola Trêmula (5 PEs): desenvolvida inicialmente como uma forma de tornar alguns torneios menores mais interessantes, este item logo se tornou popular entre trapaceiros interessados em vitórias fáceis. Trata-se de uma bola de magibol tratada com um feitiço especial, fazendo-a tremer e se debater quando em contato com qualquer tipo de magia, incluindo os feitiços usados para manter o domínio, o que dificulta o domínio do jogador. Qualquer personagem tentando manter o domínio da bola recebe um

redutor de H-2 em todas as suas jogadas. Cada Bola Trêmula, no entanto, possui uma Escola (Branca, Negra ou um dos tipos de Elemental) contra a qual não faz efeito: para feitiços conjurados a partir dela, é apenas uma bola de magibol comum.

Gerador de Magibolha (120 PEs): desenvolvido por professores da Academia Arcana, este item é uma esfera de cristal com cerca de 15cm de diâmetro, geralmente colocada sobre um suporte simples de madeira para deixá-la em pé. Quando ativada, o que requer o gasto de 1 PM, é gerada sobre ela uma grande bolha luminosa com cerca de 40m de diâmetro. Tudo o que se encontra dentro da bolha, incluindo personagens e itens como goleiras e afins, pode levitar naturalmente, sem qualquer gasto extra em energia. É um item poderoso, que requer muitos recursos para ser criado, e por isso existem poucas unidades, todas restritas para uso dentro da Academia. No entanto, estas costumam ser bastante requisitadas pelos alunos para disputar partidas de magibol.

Sapatos de Movimentação (15 PEs): estes sapatos especiais concedem ao usuário a vantagem Aceleração e, durante uma partida, um bônus de H+1 em qualquer jogada que utilize um movimento para ser realizada, como marcação ou dribles. Seu uso, no entanto, pode ser considerado uma forma de trapaça em alguns torneios.

Capitulo 6
A Liga de Magibol do Reinado

Se o magibol é hoje um esporte conhecido de canto a canto do Reinado e mesmo além dele, muito se deve a atuação de uma única organização: a Liga de Magibol do Reinado. Reunindo as principais equipes e clubes dedicados ao esporte, ela é responsável por gerenciar a sua prática profissional, organizando as principais competições e oferecendo apoio técnico para outros interessados em realizá-las. Seu objetivo é fortalecer e divulgar a prática do esporte e da magia por Arton, atingindo a todos os pontos do mundo conhecido.

Origens

Tudo começou na feira anual de Malpetrim. No ano de 1360, um dos feirantes, um humano chamado Carl Mil'er, impressionado com uma partida disputada por dois times amadores de magibol, organizou um pequeno torneio como forma de aumentar as vendas. O sucesso foi tão grande que o torneio aconteceu novamente no ano seguinte, e não demorou a se tornar uma tradição que segue até os dias de hoje. Dois anos depois, um viajante de Altrim, após assistir o torneio em Malpetrim, decidiu organizar uma competição semelhante na sua cidade, também com sucesso. Fauchard também organizou logo em seguida o seu campeonato, repetindo o sucesso de seus predecessores.

Vendo a mina de ouro que tinham em mãos, os organizadores dos torneios resolveram se unir, realizando, em 1367, o primeiro Grande Torneio de Petrynia, reunindo na capital os times que competiam nas três cidades. Desnecessário dizer, foi um enorme sucesso de público, atraindo a atenção dos reinos vizinhos. Não demorou para que a competição aceitasse times de outros reinos: em 1371, quando foi inaugurada a Arena Carl Mil'er de Magibol, já participavam equipes de Tapista, Hershey, Fortuna, Tollon, Lomatubar, Collen, Ahlen e até mesmo uma formada por magos bárbaros das Montanhas Uivantes.

A presença de tantos times logo começou a prejudicar a organização do torneio. Com a entrada de novas equipes a cada ano, a duração aumentava, diminuindo o público cativo a cada jogo. Fórmulas diferentes de competição, uma mais complicada que a outra, eram criadas todo ano, tentando manter o interesse dos torcedores. Além disso, o nome Grande Torneio de Petrynia já ficava obsoleto, uma vez que contava com equipes de quase todo o Reinado. Era necessário uma re-organização.

Ela ocorreu em 1380, com a fundação oficial da Liga de Magibol do Reinado, que passaria a gerenciar a prática profissional do esporte. Desde então, Altrim sedia a cada dois anos o campeonato principal, reunindo durante três meses as principais equipes do Reinado, e no restante do tempo os times participam de torneios locais e treinam para a liga oficial.

A Liga Hoje

A presença da Liga, principalmente na organização dos torneios regionais, foi importante para a popularização do esporte que ocorreu nos anos seguintes, não apenas entre magos, mas também entre o povo comum. Hoje em dia quase todo habitante de grandes cidades do Reinado tem um time preferido, e um em

A Arena Carl Miller de Magibol

Carl Mil'er foi o idealizador do primeiro Torneio de Malpetrim, que mais tarde daria origem a Liga de Magibol de Arton. Ele faleceu na segunda metade de 1370, aos 72 anos, vítima de problemas de saúde decorrentes da idade avançada. Em sua homenagem foi fundada em Altrim, no ano seguinte, a Arena Carl Mil'er de Magibol. Com a consolidação da Liga nas últimas décadas, ela se tornou o principal estádio para prática do esporte em toda Arton; muitos fãs chegam mesmo a chamá-la de Templo Carl Mil'er de Magibol. Diferente do que ocorre na maioria do Reinado, o magibol é a sua atração principal, enquanto as tradicionais lutas entre gladiadores são bem menos populares.

A construção possui uma arquitetura magnífica, lembrando algumas das grandes arenas de Tapista. No seu interior há lugar para cerca de 25 mil espectadores, divididos entre uma área mais luxuosa, nos anéis superiores, destinada ao público mais abastado, com ingressos entre T$50,00 (5 Tibares de Prata) e T$200,00 (2 Tibares de Ouro), dependendo da competição; e uma mais simples, na parte inferior, onde se concentra a massa da população, com ingressos entre T$2,00 (2 Tibares de Cobre) e T$10,00 (1 Tibar de Prata). Os espaços reservados para torcedores de cada time normalmente são divididos igualmente, mas isso pode variar dependendo da situação, em especial quando equipes de Petrynia enfrentam times de reinos distantes. O policiamento é severo, mas nem sempre consegue conter os conflitos entre as torcidas.

Abaixo da arena existe uma pequena rede de esgotos rudimentar, para onde são jogados os dejetos do público durante as partidas. Um grupo de faxineiros contratados é responsável por...

cada três aspirantes a mago sonha em brilhar na grande arena de Altrim. O próprio uso de magia foi mais difundido, aumentando a procura por professores e escolas de magia em grandes centros urbanos, e também com a criação de escolas de fundamentos pelos clubes, dedicadas a garimpar e ensinar jovens promessas do esporte. E mesmo em locais onde é mais difícil encontrar (ou pagar) um professor, alguns aspirantes, com dedicação e força de vontade, aprendem sozinhos os feitiços necessários para jogar, se tornando uma espécie de feiticeiros.

Apesar do esporte estar em ascensão, a Liga não está livre de problemas. Joseph Blatt, atual líder da organização, tenta já há alguns anos transferir a sede da Grande Liga para Valkaria, com jogos realizados na Arena Imperial. O argumento que usa é que isso atrairia mais público para o esporte, além de facilitar o transporte das equipes para as disputas, devido à posição central de Deheon em relação aos demais reinos do Reinado. Para isso, ele conta com o apoio de algumas figuras de peso, como Franz Baum'ner, ex-zagueiro e capitão dos Reis de Valkaria na equipe bi-campeã de 1384-86 e atual dirigente da Liga em Deheon. Esta questão ainda está longe de ser decidida, no entanto, pois muitos dos outros dirigentes são ligados a famílias de comerciantes de Altrim, e não desejam perder o considerável aumento de seus negócios durante a realização do campeonato. Estes, principalmente através de Rico Texerus, dirigente da Liga em Petrynia, acusam os simpatizantes da idéia de desejar a transferência apenas devido à rivalidade da Liga com as guildas de gladiadores da capital, que ainda são a organização esportiva mais influente do reino.

Outra situação bastante delicada diz respeito à relação da Liga com Portsmouth. Clérigos do reino tentam há anos fundar uma filial oficial local, e são recusados como retaliação à proibição da prática de magia arcana na região. O assunto já está virando uma disputa política, e muitos temem que o próprio Rei Thormy acabe por determinar a aceitação do reino.

Situação semelhante acontece em Doherimm, cuja filiação foi recusada pela Liga pela impossibilidade de fiscalizar corretamente os aspectos mais burocráticos do time em um reino de localização desconhecida. No entanto, os anões parecem ter se conformado – aparentemente, revelar a localização do seu reino é um preço que eles não estão dispostos a pagar.

E há também a Tormenta e a Aliança Negra. Até agora ambos ajudaram a aumentar a popularidade do esporte, que principalmente em Trebuck é visto como uma forma de esquecer, ainda que apenas por algumas horas, os problemas pela qual o povo passa. Mesmo assim, existe a possibilidade dos jogos serem cancelados a qualquer momento, como aconteceu recentemente com Zhakarov, onde as atividades da Liga foram suspensas por tempo indeterminado desde que uma área de Tormenta se formou em meio ao reino.

A Grande Liga

A Grande Liga de Magibol é disputada em Altrim a cada dois anos, sendo realizada nos primeiros três meses do ano e começando poucos dias depois do ano-novo. Ela é dividida em três grupos com 10 equipes cada, separados por critérios técnicos: a Divisão Principal, onde se encontram os principais times e os jogadores mais famosos; a Segunda Divisão, formada por equipes menores e eventualmente um grande time passando por dificuldades; e a Divisão de Acesso, formada pelos vencedores de uma série de torneios regionais, buscando um lugar entre os grandes. Durante a temporada, os jogos acontecem quatro vezes por semana na Arena Carl Mil'er, com intervalos de

...limpar o local duas vezes por semana, reunindo o lixo em grandes sacos que são jogados no Mar Negro.

Encontros com monstros e criaturas mágicas geradas por sujeira não são incomuns, razão pela qual este é considerado um emprego de risco pelos habitantes da cidade, aceito apenas pelos mais corajosos ou desesperados. Além disso, o local também tem recebido vigilância durante os jogos nos últimos anos, devido a uma tentativa de atentado terrorista acontecido em 1402, quando um grupo de rebeldes de Svalas, região separatista de Yuden, tentou plantar bombas no local para derrubar o estádio, sendo impedido pela atuação de um grupo de aventureiros.

Existem dois vestiários, equipados para que as equipes possam fazer as preparações necessárias antes do jogo e descansar nos intervalos. Eles se localizam logo abaixo das arquibancadas inferiores, de forma que os jogadores podem ouvir a movimentação das torcidas antes de seguir pelo corredor que leva até o campo.

Em dias de jogo vendedores ambulantes circulam pelas arquibancadas, vendendo comidas e bebidas diversas para manter...

....a energia dos torcedores. Existem também algumas bancadas espalhadas pelo estádio, alugadas pelos organizadores a comerciantes durante as partidas.

Antes de cada jogo, é comum que seja feita uma pequena oração em honra a Wynna, patrona dos magos artonianos. O tempo é marcado através de um pilar de pedra localizado ao lado do campo, na altura do meio-campo: no início da partida, um dos organizadores conjura um pequeno feitiço luminoso sobre ele, que vai aos poucos perdendo a força; quando o feitiço se esgota, um dos auxiliares faz um sinal para o juíz encerrar o primeiro tempo, e as equipes vão para o intervalo. No início do segundo tempo o feitiço é conjurado novamente, para marcar a duração até o fim do jogo.

um dia entre eles, exceto no fim da semana. A rodada sempre abre com um jogo da Divisão de Acesso, seguido por um jogo da Segunda Divisão e termina com um jogo da Divisão Principal.

O campeonato segue um sistema simples de pontuação: cada equipe joga uma vez contra cada adversário da sua divisão, com cada vitória valendo 3 pontos, empates 1 e derrotas nenhum. Ao final do campeonato, o time com mais pontos da Divisão Principal é declarado o campeão daquele ano, recebendo o troféu de campeão e T$80.000,00 (800 moedas de ouro), a ser dividido entre os membros e dirigentes da equipe. O segundo colocado recebe T$40.000,00 (400 moedas de ouro) e o terceiro T$25.000,00 (250 moedas de ouro), enquanto os dois últimos colocados são rebaixados a Segunda Divisão. Nesta, os dois primeiros recebem, respectivamente, T$20.000,00 e T$15.000,00, além da oportunidade de disputar a Divisão Principal no próximo campeonato, enquanto os dois últimos caem para a Divisão de Acesso, devendo disputar os torneios regionais para voltar à Grande Liga. Por fim, na Divisão de Acesso, os dois primeiros colocados recebem, respectivamente, T$10.000,00 e T$8.000,00, além da oportunidade de disputar a Segunda Divisão. Caso dois ou mais times terminem o campeonato com a mesma pontuação, os critérios para desempate são, nesta ordem: confronto direto, número de vitórias, saldo de gols, gols marcados e, em último caso, sorteio, exceto para o campeão – em caso de empate em todos os outros critérios, o título e o prêmio são divididos entre as equipes.

Or ganizacão

Qualquer equipe recém formada pode, mediante o pagamento de uma pequena taxa, participar dos torneios que dão acesso à liga principal. Estes torneios são divididos em 5 regiões, cada uma com o direito de indicar dois participantes para a Divisão de Acesso da Grande Liga a cada dois anos:

Oeste: formada pelos reinos de Tapista, Petrynia, Hershey, Fortuna, Lomatubar, Tollon e as Uivantes.

Centro-sul: formada pelos reinos Deheon, Ahlen, Collen, Tyrondir e Wynlla.

Centro-norte: formada pelos reinos Zhakarov, Yuden, Namalkah e Callistia.

Leste: formada pelos reinos Sallistik, União Púrpura, Bielefeld, Khubar e Hongari.

Nordeste: formada pelos reinos Nova Ghondriann, Sambúrdia, Trebuck e Sckar-shantallas.

NOTA: os reinos Doherimm, Pondsmânia e Portsmouth não possuem times inscritos na Liga.

Apesar da aparente organização, a real situação dos braços regionais da Liga é bastante caótica. Ainda que haja um esforço da sede principal em Altrim de fiscalizar a ação de suas filiais da melhor forma possível, as grandes distâncias e dificuldades de comunicação fazem com que a fiscalização efetiva seja quase nula. Na prática, cada divisão regional da Liga atua como uma instituição independente, muitas vezes com subdivisões em cada reino que também atuam de forma independente.

A primeira conseqüência disso é o fato de que cada região conta com critérios completamente diferentes de indicação de equipes para a Divisão de Acesso. Em geral, a escolha é feita através da disputa de um torneio de classificação, uma liga regional por pontos ou uma classificação contínua pelos resultados em torneios locais, mas mesmo em uma única região os critérios podem mudar completamente em cada campeonato.

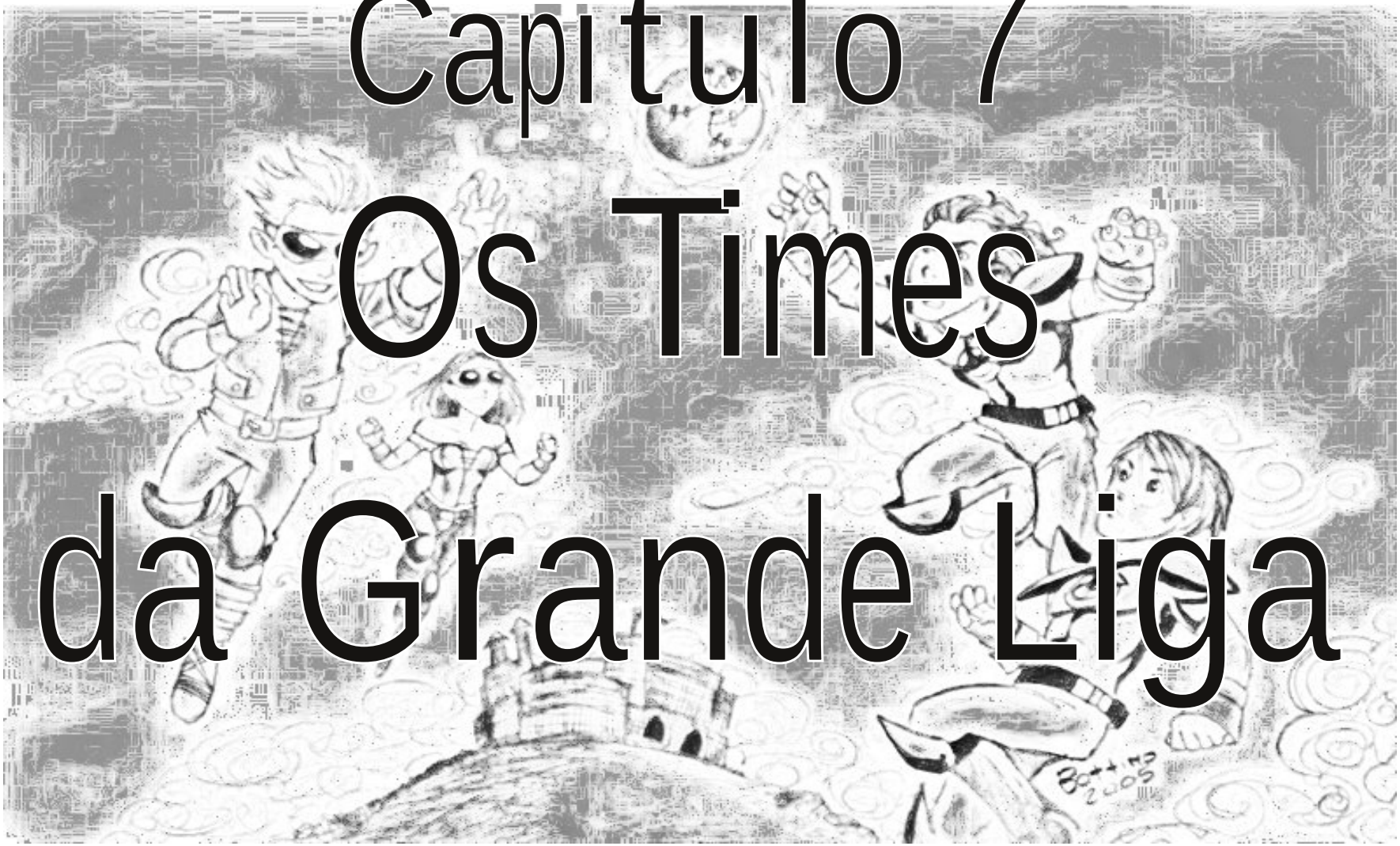
Não é raro também que um reino mais poderoso em uma determinada área tome todas as vagas para si, forçando as equipes dos demais a viajar até ele para competir.

A falta de uma fiscalização eficiente também permite que diversos tipos de fraudes ocorram na inscrição das equipes. Na prática, qualquer equipe pode se inscrever em qualquer região, não importando a sua origem, desde que pague a taxa de inscrição em cada uma delas. Isso permite, por exemplo, que times com mais condições de viajar grandes distâncias, ou que se localizem na fronteira entre duas regiões, disputem os torneios oficiais em mais de uma delas, tendo mais chances de conseguir uma vaga na Grande Liga. Por outro lado, também permite que times de regiões que não possuem filiais organizadas da Liga participem dos campeonatos – como no caso da Lança de Azgher, equipe originária do Deserto da Perdição que costuma se inscrever em torneios dos reinos localizados mais ao norte.

A variedade de equipes que participa da Divisão de Acesso é enorme, e as mudanças são constantes, com todo ano times antigos indo a falência e novos sendo fundados. Se um time foi criado pelos jogadores para a campanha, uma boa idéia seria incluí-lo neste grupo, fazendo-os começar por baixo até conseguir um lugar na Grande Liga. No próximo capítulo serão descritos apenas alguns exemplos de equipes que participam dos torneios oficiais; sinta-se à vontade para incluir nesta lista novas equipes que você criar.

Capitulo 7

Os Times da Grande Liga



A seguir estão descritas as principais equipes que disputam a Grande Liga e outros torneios ao redor do Reinado, conforme a sua situação após o campeonato de 1404. Cada equipe possui uma descrição básica do time, alguns de seus principais jogadores, e peculiaridades gerais. A maioria delas, no entanto, possui muitas vagas em aberto, que podem ser preenchidas pelos personagens dos jogadores.

Divisão Principal

Cajado de Wynna

Ainda que reconhecesse o esporte como uma forma válida e criativa de difundir a prática da magia, demorou bastante tempo até que Talude, o Mestre Máximo da Magia, aceitasse inscrever um time oficial da Academia Arcana na Liga – na verdade, acredita-se que ele só decidiu fazer isso depois que Vectorius também inscreveu um time representando a sua cidade. Depois de algumas decepções nos primeiros anos, o Cajado de Wynna finalmente conseguiu se firmar na Liga, e, depois de 1402, quando chegou à Divisão Principal, ninguém mais duvida que seja uma das melhores equipes da competição.

A estrutura montada para ele é considerada exemplar: todos os anos, os técnicos da equipe garimpam na Liga Estudantil os melhores jogadores, que são convidados a fazer testes no time principal. Aqueles que passam recebem uma bolsa para completar os estudos, ao mesmo tempo em que treinam diariamente e participam de competições em nome da Academia.

Esta bolsa também é oferecida para jogadores que se destacam em times menores ao redor do Reinado, observados por enviados especiais da direção para descobrir novos talentos. Por fim, aqueles que se formam são convidados a permanecer no time como jogadores profissionais, ganhando salário fixo e algumas vezes recebendo o cargo de professor em alguma cadeira ligada ao esporte. Poucos aceitam, no entanto – a

maioria prefere seguir carreiras mais tradicionais, ou aproveitar a experiência adquirida para tentar a sorte em outros clubes.

O time atual conta com alguns bons destaques, como o habilidoso meio-campo Jon Fulland e a atacante halfling Sylla, artilheira da equipe. Também faz parte do grupo a primeira moreau a participar da Liga, a goleira reserva Bunns, que tem uma herança do coelho. Mais detalhes sobre o Cajado de Wynna e seus jogadores podem ser encontrados no capítulo seguinte.

Campeões de Trebuck

Logo que a área de Tormenta se formou ao norte de Trebuck, a primeira atitude local foi suspender a participação do reino na Liga de Magibol. "Não é hora de nos preocuparmos com diversão e entretenimento, mas sim de nos unirmos contra a grande ameaça que se aproxima", disse Lady Shivara na época. No entanto, vendo o péssimo efeito moral sobre a população, a regente logo voltou atrás e decidiu restabelecer a prática do esporte, também como uma forma de unir o seu povo em um momento difícil. Criou-se então o time dos Campeões de Trebuck, formado pelos melhores jogadores do reino e encarregado de representá-lo nas competições oficiais organizadas pela Liga.

A presença da equipe teve um grande efeito sobre a população, que logo se uniu em torno da sua seleção. Enquanto não está disputando competições, o time viaja pelo reino jogando com equipes locais. Em muitas cidades seus jogadores são tratados como celebridades. Desde que a equipe conquistou a vaga na Divisão Principal, em 1402, um grande número de torcedores forma caravanas para assistir as competições, e alguns também se dedicam a torcer pelo Glória de Yuden depois que a regente se casou com o príncipe Mitkov.

O destaque da equipe atualmente é o técnico Syon Fried, que depois de anos como zagueiro e capitão decidiu largar o campo e se dedicar aos trabalhos táticos. O preferido dos torcedores, no entanto, é o atacante Fallon Lynyrd, artilheiro da equipe, conhecido também como um grande fanfarrão e mulherengo.

Fúria de Benthos

O Fúria de Benthos se mantém firme na Divisão Principal desde 1400, ano em que foi promovido após vencer invicto a Segunda Divisão. Seus times são conhecidos por ter ataques rápidos, puxados atualmente pelo veterano atacante Kann'Ur, mas com defesas frágeis, que levam muitos gols. Por causa disso, geralmente não são considerados favoritos aos títulos que disputam fora de Khubar, e muitos apostam que não demorará a ser rebaixado novamente.

Garra de Sckhar

Liderado, treinado e administrado de forma vitalícia pelo atacante Skralhi, um dos muitos filhos do regente Sckhar, a Garra de Sckhar voltou à Divisão Principal na última Liga, após ter sido

rebaixada no campeonato anterior. O retorno foi motivo de festa para o jogador-técnico-dirigente, que temia ser punido pelo pai por ter envergonhado o reino perante as demais nações. Seu temperamento, no entanto, continua o mesmo: é comum que a equipe seja totalmente reformulada a cada mau resultado, uma vez que o capitão manda executar aqueles que perdem muitas partidas consecutivas.

Glória de Yuden

Arrogantes, presunçosos e elitistas, o Glória de Yuden é o time que todos adoram odiar. Formado apenas por jogadores humanos, possui um estilo de jogo duro e forte, mas taticamente perfeito.

A equipe conta com pouquíssimos fãs fora de Yuden, e costuma ser vaiada cada vez que entra em campo na Grande Liga. Mesmo assim, é presença constante na disputa pelo título, sendo até hoje o único time a vencê-lo de forma invicta, no campeonato de 1390. São também os atuais campeões, depois de uma campanha irrepreensível com oito vitórias em nove jogos, sete delas pelo placar mínimo de 1 a 0.

O principal jogador da equipe atual é o veterano goleiro e capitão Ralph, há quinze anos titular do time treinado pelo consagrado técnico Ferios Collari. Outro destaque é o jovem atacante Daggos, que possui uma ótima técnica e boa habilidade no domínio da bola, sendo conhecido por marcar muitos gols.

Heróis de Malpetrim

Os tricampeões Heróis de Malpetrim são, provavelmente, a equipe mais popular do Reinado, possuindo fãs desde Hershey até Hongari. Muitos dos grandes jogadores a quem os jovens aspirantes sonham se igualar fizeram carreira no clube, conhecido pelo estilo habilidoso e competitivo.

O time, no entanto, já viu dias melhores. Depois de ter vencido a Liga em 1400, acabando com uma seqüência de três campeonatos consecutivos dos Touros de Tiberus, teve poucos bons resultados, conquistando poucos torneios locais e ficando em posições intermediárias nas Ligas seguintes. Alguns problemas econômicos internos impediram que a diretoria contratasse bons jogadores nas últimas temporadas, e o time tem apostado bastante em veteranos em fim de carreira ou jovens recém saídos das categorias de base.

Da equipe atual, o destaque é o meio-campista Stellos, há duas temporadas o capitão do time. Os gêmeos meio-elfos Lev e Rev também são considerados como uma das melhores duplas de zaga do Reinado. A grande esperança da torcida, no entanto, é o jovem atacante D'Oug, um feiticeiro da Grande Savana que, após ser exilado da sua tribo devido aos seus poderes naturais, acabou acolhido pelo clube, e, segundo dizem, possui as habilidades de um gênio do esporte.

HMC (Hongari Magibol Clube)

O Hongari Magibol Clube foi fundado na década de 1340

por um grupo de magos da Colina dos Bons Halflings, sendo provavelmente a equipe mais antiga inscrita na Liga. No início apenas um pequeno grupo de amadores que se reunia semanalmente para beber e disputar partidas, hoje o HMC é um dos times mais tradicionais do Reinado. Possui também uma das melhores estruturas montadas para um time de magibol, com uma arena própria e diversas equipes amadoras além da principal, com a finalidade de revelar novos jogadores. Além disso, possui acordos com a GOGAPEFA, aproveitando as partidas em outros reinos para comercializar e divulgar o fumo da organização em troca de recursos para o time.

A equipe atual é formada quase exclusivamente por halflings – a única exceção é o zagueiro reserva Sandry Hullmann, um humano nascido em Vollendann. O time tem encontrado problemas para organizar a equipe, no entanto, desde que o veterano meio-campo Skipp Lunngahn anunciou que ia parar de jogar para se dedicar à plantação e comércio de fumo. O principal destaque atualmente é o atacante Pipo Fawlicz, um Filho de Hynninn que, com um posicionamento perfeito na área do gol, tem se destacado como um dos principais goleadores do Reinado.

Um grande problema para a equipe é a relação conturbada da Liga com Portsmouth. Já sendo obrigados a pagar pesadas taxas para passar pelo reino e se dirigir a Altrim, a situação ficou ainda pior desde que times de clérigos locais foram impedidos de montar uma filial oficial da organização. É possível que nos próximos anos a equipe acabe incapacitada de disputar competições fora do reino.

Misseis Mágicos de Sophand

Um dos grandes momentos da última Liga foi o retorno dos Mísseis Mágicos de Sophand à Divisão Principal, após uma vitória surpreendente em que tirou uma diferença de dois gols e virou a partida contra o Grande Corvo Púrpura na última rodada. Depois deste feito, todos esperam para ver como será a sua atuação no próximo campeonato, visto que os times da terra da magia normalmente não têm muito sucesso nos torneios internacionais.

O jogador mais conhecido da equipe atual é o esforçado atacante Grimm Fillow, que quatro anos antes chamou a atenção por ser o primeiro goblin a participar de um jogo oficial pela Liga. Outros destaques são o novo goleiro titular, Gallas, conhecido pelos seus reflexos em conjurar feitiços para realizar defesas; e o meio-campista Carli, um sátiro bastante habilidoso que costuma levar o público feminino à loucura durante as partidas.

Reis de Valkaria

Os Reis de Valkaria são o time mais tradicional da capital do Reinado. Seus jogos na Arena Imperial durante o ano atraem um público razoável, ainda que não seja comparável ao público atingido por apresentações de Lorianne, por exemplo. Isso criou

um certo clima de rivalidade entre os dirigentes da Liga e os organizadores de combates entre gladiadores. Já há alguns anos que os dirigentes dos Reis vêm tentando trazer a Grande Liga para a capital, buscando aumentar a popularidade do esporte na região.

A equipe também tem tido problemas desde que o meio-campo Zined, por muitos anos considerado o melhor jogador do Reinado, anunciou a aposentadoria sem deixar um substituto à altura. O principal jogador do time atual é o atacante Ruud, um gigante halfling de 1,10m de altura, quase o tamanho de um anão, conhecido por ter um bom posicionamento e oportunismo na hora de marcar gols. Outro destaque é o zagueiro elfo Serge, conhecido por subir ao ataque em jogadas inesperadas e também marcar alguns gols.

Touros de Tiberus

Apesar de os minotauros artonianos normalmente não poderem usar magia arcana, o magibol é um esporte bastante popular em Tapista. Muitos nobres e comerciantes montam equipes de escravos para competir em torneios locais, que atraem um bom público. Escravos que se destacam jogando por uma destas equipes podem acabar sendo comprados

pelos dirigentes de outra, gerando grandes mudanças nos times a cada ano. Existem até aqueles que fazem disso um negócio lucrativo, mantendo clubes pequenos apenas com o objetivo de revelar jogadores que mais tarde serão vendidos para os grandes.

Com os Touros de Tiberus, principal equipe do reino, não é muito diferente: dos seis jogadores que formam o time titular, cinco são escravos. A exceção é o zagueiro Maximus, um minotauro clérigo de Tauron que comanda o grupo dentro de campo há mais de quinze anos. Sob sua liderança, o time chegou ao histórico tricampeonato consecutivo, conquistado nas três últimas Ligas da década de 1390; e depois ainda a três vice-campeonatos nas últimas edições da competição.

O grande jogador do time atual é o atacante halfling Macci, conhecido pela velocidade na hora de passar pelos zagueiros adversários em direção ao gol. A equipe também está envolvida na principal polêmica esportiva do momento, a fuga do atacante Rona, que, depois de três campeonatos atuando pelos Touros como jogador-escravo, escapou após a última Liga, sendo acolhido e contratado pelos Paladinos de Villent. O time de Tiberus vem pressionando politicamente os organizadores dos torneios para que punam a equipe de Deheon, e ainda não se sabe como a direção da Liga irá resolver a questão.

Segunda Divisão

Cavaleiros da Ordem da Luz

Formado por clérigos e paladinos da Ordem da Luz, em Bielefeld, este time tem a árdua tarefa de demonstrar dentro de campo a tradição da principal ordem de cavaleiros de Arton. Principalmente em tempos recentes, com os sérios problemas políticos que a ordem enfrenta, o zagueiro veterano e capitão Wilffor Gulltan, clérigo de Khalmyr, quer provar para seus superiores que manter a equipe pode ser vantajoso, ajudando a manter a moral e atrair novos membros. Desde que a equipe foi rebaixada em 1400, no entanto, esta tem sido uma tarefa a cada ano mais difícil.

Dragões de Altrim

Os Dragões são um dos times mais tradicionais da Liga, participando dela desde a época em que era apenas um campeonato local, além de um dos times mais populares do Reinado, especialmente na região da capital petryniana. É o adversário tradicional dos Heróis de Malpetrim, com uma rivalidade que muitas vezes beira o fanatismo. Os jogos entre os dois times são os mais aguardados pelo público nos torneios em que participam, e a vitória às vezes é mais comemorada que o próprio título do campeonato.

Já faz alguns anos, no entanto, que a equipe se mantém afastada da luta pelo título, até culminar com o rebaixamento no último campeonato, o que causou protestos e confusões entre os torcedores e a direção. Os dirigentes atuais possuem o desafio de montar uma equipe competitiva, para não ter o mesmo fim que o Escudo de Cyrandur, que, após quase dez anos na Segunda Divisão, acabou caindo ainda mais até a Divisão de Acesso.

O destaque da equipe atual é o retorno do atacante halfling Nylm, de volta depois de três anos desaparecido após ter sido seqüestrado por um grupo de piratas do Mar Negro e obrigado a jogar torneios clandestinos em uma ilha de localização desconhecida.

Espadas de Lin-Wu

Depois de boas participações nos primeiros torneios da Liga, na década de 1380, durante anos o povo de Tamu-ra ficou sem nenhuma equipe participante devido ao ataque da Tormenta. Apenas recentemente a população de Nitamu-ra decidiu organizar novamente um time para participar do campeonato, os Espadas de Lin-Wu.

A equipe aceita apenas homens descendentes de tamuranianos como jogadores. O destaque já há alguns anos é o meio-campo Nakatho, um mago Wu-Jen com bastante habilidade nos chutes e lançamentos.

Flechas de Glórienn

Reunidos por um grupo de elfos sobreviventes da queda Lenórienn, os jogadores do Flechas de Glórienn tomaram para si a missão de reerguer a sua pátria, usando o esporte como forma

de unir novamente o povo élfico sob uma só bandeira. Ainda estão longe de atingir seu objetivo, mas a garra e dedicação que demonstram nas partidas conquistam novos fãs a cada temporada.

O time é capitaneado pelo meio-campo veterano Zillian Fhordann, um clérigo de Glórienn bastante habilidoso nos passes e lançamentos. Outro destaque é o atacante Gillionard Fillida, que, mesmo não sendo muito habilidoso, marca muitos gols com garra e vontade. E, para o público masculino, há a bela goleira Nilla Ghidarat, longe de ser a melhor do campeonato, mas ainda uma ótima razão pra assistir os jogos!

Gigantes de Deheon

Os Gigantes de Deheon nunca foram um dos times mais populares da Liga, apesar das suas partidas na Arena Imperial atraírem um bom público. Seus torcedores se auto-proclamam os grandes rivais dos Reis de Valkaria, ainda que a recíproca nem sempre seja verdadeira.

Após anos na Divisão Principal, o clube acabou rebaixado em 1400, e desde então não conseguiu ainda se reerguer, passando longe da disputa pelas vagas ao acesso. Mesmo assim, conta com alguns bons jogadores, como o forte e habilidoso atacante Tot.

Grande Corvo Púrpura

A equipe do Grande Corvo Púrpura foi fundada por membros da tribo bárbara Cama'n, que faz parte da União Púrpura, formada por usuários primitivos de magia adoradores da Dama Púrpura (um outro nome para Wynna) e do seu familiar, o Grande Corvo (um outro nome para Allihanna). Apesar de fazer parte da Segunda Divisão, possui um time habilidoso, capaz de enfrentar em igualdade até mesmo alguns times da Divisão Principal. Os destaques são o veloz atacante Et' Ooh e o zagueiro Geren Minh.

Os acontecimentos recentes entre os povos bárbaros da União, no entanto, geraram um pouco de desconfiança com relação a esta e outras equipes locais. No último campeonato, houve dois casos de jogadores presos por estarem infectados com simbiontes, e alguns suspeitam de que os demais apenas foram mais eficientes em escondê-los, principalmente depois do sucesso da equipe, que só perdeu a vaga na Divisão Principal na última rodada após uma derrota de virada para os Mísseis Mágicos de Sophand. Alguns clubes menores já começaram a fazer pressão pela exclusão da região da Liga, de olho nas vagas extras que ficariam livres nos campeonatos futuros.

Lanca de Vectora

Fundada em 1386, a Lança de Vectora tinha como objetivo inicial realizar jogos com equipes locais durante a passagem de Vectora por grandes centros urbanos, como forma de atrair público para as lojas da cidade voadora. A equipe logo se tornou bastante popular, gerando um convite para participação nos torneios oficiais de Sambúrdia, e desde então o time participa a cada dois anos do torneio de Altrim, enquanto segue

com sua rotina de treinos e participação em torneios locais no restante do tempo.

O principal destaque do time atual é o elfo Kriahn Lort, meio-campo de habilidade e lançamentos precisos. Também merecem destaque a capitã do time, a zagueira veterana Dihlta Mirnoff, e o atacante Zohn Filderer, maior artilheiro do Torneio de Vectora.

Paladinos de Villent

Os Paladinos de Villent passaram anos entre os primeiros colocados da Divisão Principal, graças à atuação da sua habilidosa dupla de ataque formada por Sev Xen'ko e Carl Kharvhi. Na última temporada, no entanto, quando o primeiro deixou o time e foi contratado pelo Skeleton Magibol Clube, o time decaiu bastante, acabando a competição em último lugar e sendo rebaixado para a Segunda Divisão.

Para se recuperar, além da volta de Sev Xen'ko, os Paladinos também fizeram a contratação mais polêmica da temporada: o atacante meio-elfo Rona, considerado um dos grandes gênios do magibol recente, que fugiu após o último campeonato do regime de escravidão dos Touros de Tiberus e foi acolhido pelos dirigentes da equipe. O time de Tapista tem enviado sérias reclamações oficiais quanto ao fato para os dirigentes da Liga, mas ainda não se sabe se alguma medida mais dura será tomada contra a equipe.

Devido a sua proximidade com o reino, os Paladinos possuem uma rivalidade especial com o Glória de Yuden. Se a grande maioria dos fãs de magibol já odeia a equipe, os torcedores dos Paladinos o fazem ainda mais.

Skeleton Magibol Clube

Uma das grandes surpresas recentes do magibol profissional foi esta equipe, um clube mediano de um bairro popular de comerciantes em Valkaria, que foi comprado por um mago ex-aventureiro chamado Abraam Romanon com a fortuna acumulada em seus anos de aventuras. Desde então, ele gasta milhares de Tibares todo o ano para contratar jogadores de peso para a equipe, formando times competitivos repletos de estrelas. Subiu para a Segunda Divisão no último campeonato, e poucos duvidam que logo estará disputando os principais torneios do continente.

O time atual tem como destaque o meio-campo yudeniano Ballas, conhecido por seus lançamentos e chutes precisos; e também o forte e técnico zagueiro Terri, capitão da equipe desde antes dela se tornar conhecida pelo Reinado.

Terror dos Mares

Quelina, a cidadela secreta dos piratas do Mar Negro, também possui equipes de magibol. Embora não haja na cidade um grande estádio dedicado ao esporte, existem alguns campos de terra abertos, onde alguns dos poucos magos da cidade se reúnem algumas vezes para jogar. Não são raros até alguns

torneios amadores, geralmente com entrada liberada para o público.

A principal equipe local é o Terror dos Mares, liderada pelo capitão pirata e elementarista da água Zack Valdean. É uma das poucas equipes que, além de disputar os torneios das ilhas, também participa de algumas competições no continente, mentindo, é claro, sobre a sua verdadeira origem. Sua popularidade tem crescido bastante nos últimos anos, especialmente depois da última edição na Liga, quando ela conseguiu uma das vagas para a Segunda Divisão.

Divisão de Acesso

20 de Áurea de Horeen

Pequena equipe de Horeen, capital de Collen, reino onde a prática do magibol ainda é bastante recente e pouco difundida. É uma equipe jovem e sem muita tradição, mas que já conseguiu surpreender algumas equipes maiores do resto de Arton que a desafiaram. Seu principal jogador é o meio-campo Lucian Turky, um elementarista da luz conhecido por sua grande visão de jogo – dizem que é capaz de prever a movimentação dos jogadores da equipe, realizando lançamentos perfeitos não para o local onde estão, mas onde estarão na fração de segundo seguinte, surpreendendo toda a marcação adversária.

Adagas Negras

Principal time de Thartann, capital de Ahlen, os Adagas Negras são conhecidos pela forma como jogam sujo durante as partidas. Não é um problema dentro do seu próprio reino, onde é até bastante comum, mas dificulta bastante a vida do time em competições oficiais da Liga, onde os juízes são bem mais rigorosos. Ainda assim, é uma equipe perigosa – até mesmo as principais equipes da Divisão Principal temem jogar contra eles. Um cuidado especial deve ser tomado com o atacante Lucius Rondharann, conhecido por utilizar os truques mais diversos e imprevisíveis para enganar os zagueiros adversários.

Cavaleiros Alados de Triumphus

Os Cavaleiros Alados são a única equipe de Triumphus que tenta participar de competições fora da cidade, e geralmente não se sai muito mal, conseguindo colocações razoáveis nos torneios locais e algumas vezes até a chance de disputar a Divisão de Acesso da Grande Liga. No entanto, com os constantes ataques do Móock, muitos jogadores acabam caindo vítima da bênção-maldição da cidade, que os impede de disputar partidas fora dos seus limites, gerando grandes dores de cabeça aos técnicos e dirigentes. Mesmo assim, o rico comerciante Josef Varri, patrono da equipe, não desiste de mantê-la: gasta enormes quantias em dinheiro com guarda-costas e mercenários para garantir a proteção dos seus jogadores, e aqueles que acabam presos na maldição são geralmente cedidos para uma das equipes menores locais, em troca de algum ressarcimento em dinheiro para contratação de um substituto.

Centauros de Palthar

Os Centauros (que, apesar do nome, é uma equipe formada principalmente por jogadores humanos) são o principal time de Namalkah, onde o magibol na sua forma tradicional não é muito praticado ou conhecido. A versão local mais comum é disputada por magos cavaleiros, que galopam pelo campo para marcar gols. Além de participar da Liga, os Centauros também disputam competições desta modalidade, onde costumam se sair um pouco melhor. São bastante conhecidos, no entanto, pela forma aguerrida e forte com que jogam, disputando bolas com força e vontade do início ao fim das partidas.

Clube Esportivo de Hockly

Sendo um reino pacífico e que sofre com poucas ameaças, Hershey possui um ambiente propício para o desenvolvimento da prática de esportes entre a população. A popularidade, sobretudo entre famílias de comerciantes da capital, de diversas modalidades amadoras acabou levando à organização do Clube Esportivo, uma instituição dedicada a fornecer a infra-estrutura para praticá-las. Mediante o pagamento de uma pequena taxa mensal, qualquer habitante pode ter acesso a campos de equitação, alvos para arquearia e campos de magibol e outros jogos coletivos, bem como todos os equipamentos necessários.

O Clube conta atualmente com três sedes, uma na capital, uma em Swonn, freqüentado por legionários minotauros em seus momentos de folga, e uma em Ashven, que tem como patrono a própria família Hershey. Apenas a sede da capital, no entanto, mantém uma equipe profissional de magibol que disputa os torneios da Liga regularmente. É uma equipe pequena e sem muita tradição, mas conhecida por revelar grandes jogadores que mais tarde acabam sendo contratados por equipes maiores – entre outros, começaram no Clube o meio-campo Stellos, atualmente nos Heróis de Malpetrim, e o atacante Carl Karvhi, dos Paladinos de Villent. Da equipe atual, o destaque é Darios Peryos, um jovem atacante de apenas 17 anos que já demonstra grande talento para prática do esporte, sendo considerado a grande promessa do Clube para o futuro. Isto é, se conseguirem mantê-lo no reino.

Cocatrizes de Sambúrdia

Certa vez, quando foi perguntado o porque de ter escolhido este nome, o garoto Oliver, um dos fundadores do time, respondeu da seguinte forma: "somos pequenos e de aparência patética, mas você se arrependerá se nos subestimar". A equipe é formada por garotos das ruas de Sambúrdia acolhidos pelo Salão dos Mistérios, onde aprendem magia e podem decidir entrar para o time. Os Cocatrizes disputam os campeonatos locais, e é comum que jogadores que se destaquem acabem sendo contratados por equipes maiores. Apesar de isso impedi-los de se consagrar como equipe e conquistar grandes títulos, é uma prática incentivada pelos dirigentes, pois é uma forma segura e honesta de fazer com que alguns jovens melhorem de vida.

Confraria da Estrela

Este time desconhecido surpreendeu a todos em 1402, quando disputou a Divisão de Acesso pela primeira vez e conquistou uma das vagas para a Segunda Divisão. Era formada por um grupo de magos aventureiros, que decidiu se organizar em uma equipe para disputar os torneios da Liga. No campeonato seguinte, no entanto, em 1404, algo estranho aconteceu: depois de um começo arrasador, em que o time venceu as duas primeiras rodadas marcando sete gols e sofrendo apenas um, o time simplesmente desapareceu, perdendo todas as demais partidas por W.O. e terminando o torneio em último lugar, caindo novamente para a Divisão de Acesso. Desde então nada mais se ouviu falar a seu respeito, apesar de que diversos boatos e histórias macabras circulam em conversas casuais entre os amantes do esporte.

Corações Pulsantes

Organizados por uma turma de médicos do Colégio Real de Sallistik que também possuíam alguns conhecimentos mágicos, os Corações Pulsantes logo adquiriram alguma fama pelo reino, em parte emprestada pela instituição que representam. O time é formado apenas por jogadores amadores que estudam no Colégio, que encaram o esporte como um hobby simples e despretensioso. Por isso há grandes alterações no time a cada ano, à medida que os antigos jogadores se formam – o único que se mantém desde a fundação é o meio-campo Joseph Hamnn, professor do colégio. Participam de algumas competições oficiais, mas raramente conseguem algum resultado expressivo.

Dragões-de-Chifres de Galrasia

Esta equipe formada por membros de uma tribo de ceratops – espécie de antropossauro nativo de Galrasia, parentes distantes dos tricerátops – ficou bastante popular nos últimos anos, após algumas excursões por Petrynia em que participou de diversos torneios. Isso se deve, no entanto, mais a raça exótica a que pertencem do que por serem realmente um bom time: apesar da naturalidade com que lidam com magia, o magibol ainda é uma novidade para eles, e a equipe possui muito mais entusiasmo do que habilidade.

Escudo de Cyrandur

Outrora um dos times mais tradicionais da Liga, presente desde os primeiros torneios décadas atrás, o Escudo de Cyrandur, de Fauchard, vive um martírio desde 1392, ano em que caiu para a Segunda Divisão. Desde então não consegue formar boas equipes, culminando com a queda para a Divisão de Acesso em 1402. O resultado mergulhou o clube em crise, e a cada ano os dirigentes tentam montar uma nova equipe competitiva com jogadores jovens e desconhecidos, tentando reencontrar as velhas glórias do passado.

As Feras de Ghibil

A presença desta equipe em alguns torneios da região de Sambúrdia tem causado bastante controvérsia entre os fãs de magibol. Tudo porque ela é formada unicamente por animais que de alguma forma desenvolveram poderes telecinéticos menores, suficientes para disputar partidas do esporte, sempre comandados pelo seu treinador, um conhecido criador de animais selvagens chamado Juan Ghibil.

A equipe conquistou uma fama razoável em alguns torneios locais, mesmo enfrentando o preconceito dos organizadores, que não poucas vezes recusaram a sua inscrição. Seus principais destaques são o goleiro Macco, uma espécie de chimpanzé nativo da floresta de Greenaria, a meio-campo Cheetara, uma gata selvagem também nativa de Greenaria, e o atacante Áquila, uma águia nativa das Montanhas Sanguinárias.

Feras de Sambúrdia

Os Feras de Sambúrdia são uma equipe pequena, que se destacou em 1400 por conquistar uma vaga na Segunda Divisão. No campeonato seguinte, no entanto, foram rebaixados novamente, sem qualquer surpresa entre fãs e comentaristas. Mesmo assim, é uma das principais equipes do reino, e presença constante na Divisão de Acesso. Praticamente todos os torcedores de magibol conhecem o nome da sua principal atacante, apesar de isto ser mais pela raça a que pertence do que pela habilidade que possui: a nagah Sirlliaff D'zanna.

Gorros Vermelhos

Os Gorros Vermelhos são formados por um grupo de halflings da Terra dos Pequenos, em meio às Montanhas Uivantes. Liderados pelo mago do gelo Bill Pés-Gelados, a equipe possui alguma habilidade, mas, quando participa da Grande Liga, geralmente acaba entre as últimas posições. O capitão diz que isso acontece por não estarem acostumados a correr pelo campo, uma vez que costumam jogar em sua terra uma versão diferente do jogo, em que eles deslizam utilizando botas especiais por campos montados em lagos congelados.

Grande Urso das Uivantes

Formada por um grupo de magas do gelo de Giluk, o Grande Urso das Uivantes costuma ter um grande público em suas partidas, sobretudo público masculino, atraídos pelas belas jogadoras do time. Mesmo assim, a equipe não demonstra uma habilidade muito grande para o esporte, ainda que também não sejam especialmente ruins. Na última edição da Liga, no entanto, ficaram na penúltima posição da Segunda Divisão, sendo rebaixadas para a Divisão de Acesso.

A principal jogadora do time já há alguns anos é a atacante Cabelos de Urso, que possui bastante habilidade e costuma marcar muitos gols. A equipe também sofreu uma grande queda no público dos seus jogos na última edição, depois que a bela meio-campo Flor da Neve, por anos a mais assediada de toda a Liga, anunciou seu casamento com um guerreiro da tribo onde nasceu.

Grifos de Cosahmir

Vendo os resultados que os Campeões de Trebuck tiveram sobre a moral da população local, Balek III logo pensou em fazer algo semelhante, escolhendo os Grifos de Cosahmir, principal equipe da capital de Tyrondir, como os representantes do reino junto a Grande Liga. O regente ignorava, no entanto, que o time não fosse muito popular fora da cidade, e que o próprio esporte era pouco difundido na região. Somando a isso uma equipe bastante inferior aos outros times da Liga e resultados pouco expressivos, a tentativa acabou sendo um fracasso. Hoje a equipe é apenas mais uma despesa para o reino, e os seus dirigentes têm pressionado os jogadores cada vez mais por resultados, temendo perder o apoio oficial do regente.

Lanca de Azgher

Apesar de fazer parte da Liga há menos de dez anos e ainda não ter conseguido um resultado realmente expressivo, a Lança de Azgher já conquistou uma quantidade razoável de fãs devido ao estilo exótico dos jogadores e de suas jogadas. Ela é formada por um grupo de magos e clérigos da tribo de Sar-Allan, que requisitou inclusão na Liga e foram aceitos, mesmo não fazendo parte realmente do Reinado. Disputam torneios nos reinos mais ao norte do Reinado, geralmente se inscrevendo para a Divisão de Acesso na região centro-norte, além de realizar partidas amistosas com times que visitam a tribo.

Machado de Rhond

Formada por seguidores de Rhond, deus das armas e armeiros residente em Zhakarov, esta equipe é presença constante na Grande Liga disputando a Divisão de Acesso, embora raramente consiga um resultado muito expressivo. Possui um estilo de jogo duro e forte semelhante ao do Glória de Yuden, mas sem a mesma rigidez tática.

A equipe não participou do último campeonato, mesmo já estando classificada, devido à suspensão das atividades da Liga no reino de Zhakarov com a formação de uma área de Tormenta na região. Os clérigos têm se organizado para voltar a participar na próxima edição, disputando os torneios classificatórios em um dos reinos vizinhos.

Nobres de Yukadar

Fundado por um grupo de nobres de Nova Ghondriann, esta foi a primeira equipe de magibol do reino, e ainda hoje é a mais popular. Como os outros habitantes locais, seus jogadores tentam evitar conflitos, e buscam sempre jogar de forma justa e honrada, sem jogadas desleais ou violentas. Isso faz com que as outras equipes os vejam como fracos e "frouxos", o que não deixa de ser verdade. A insistência em evitar jogadas mais fortes compromete muitas partidas, o que impede o time de conquistar resultados significativos nos torneios. Mesmo assim, o esporte, como uma forma não violenta de entretenimento, é bastante incentivado e promovido pelo regente Wyr Thorngrid.

O Time Maravilhoso dos Irmãos Thiannate

Formado para realizar jogos de exibição no Circo dos Irmãos Thiannate, o Time Maravilhoso participou nos últimos anos dos torneios oficiais em Petrynia. Suas partidas atraem um grande público, mas, por mais que a equipe seja capaz de jogadas espetaculares e impressionantes, seus resultados deixam bastante a desejar. Muitos afirmam que os jogadores simplesmente não levam as competições a sério, jogando mais para humilhar os adversários do que para vencê-los.

Trolls Selvagens

Os Trolls Selvagens – nome dado, segundo seus fundadores, para "intimidar o adversário já no anúncio da partida" – é a única equipe de Tollon inscrita na Liga. Foi fundada em Vallahim por um jovem mago chamado Ghoran Sverk, amante do esporte frustrado com o fato de não haver nenhum time do reino onde nasceu. Com a criação do clube espera conseguir divulgar não só o magibol, mas também a prática de magia no reino, onde ela é pouco comum fora das ordens de druidas e clérigos. Apesar de este ser o único time oficialmente inscrito na Liga, suspeita-se que exista uma variante do magibol praticada pelos druidas do Bosque de Allihanna.

Capitulo 8
Magibol na Academia Arcana

Pouco a pouco, o magibol conquista os praticantes de magia de Arton, e até mesmo aqueles que não a praticam. Grandes jogos atraem um público considerável em reinos como Tapista, Deheon e Trebuck, enquanto a disputa da Grande Liga em Altrim atrai mais fãs a cada realização. Em nenhum lugar do continente, no entanto, o esporte é mais praticado hoje do que na Grande Academia Arcana de Valkaria.

Esta verdadeira febre está na própria origem do jogo, vários anos atrás, quando um pequeno grupo de alunos de fora de Valkaria, alguns até mesmo de outros mundos, não tendo muito mais o que fazer em seus horários de folga, começou a experimentar com regras de jogos de bola conhecidas por eles, fazendo modificações e variações. Logo chegaram à versão inicial do magibol como é conhecido hoje, que funcionou tão bem a ponto de passar a ser praticado regularmente pelos alunos envolvidos. Aos poucos mais e mais colegas foram aderindo ao hobby, e não demorou até que todos os estudantes da Academia já o conhecessem.

A maioria dos professores recebeu muito bem o esporte, utilizando-o não apenas para aliviar o stress sobre os alunos, mas também para observar o controle que estes desenvolviam sobre suas habilidades mágicas. Entre as poucas exceções que condenam a prática ainda hoje estão os Sêniores Ignatus e Thanatos, que acreditam que alguns alunos estejam dedicando menos tempo aos estudos para poder jogar. Já há alguns anos, horários especiais durante a semana são reservados para praticá-lo. Além disso, com a criação da Liga de Magibol do Reinado e o advento de equipes profissionais, cada vez mais alunos procuram a Academia sonhando em se tornar jogadores, o que levou a direção a contratar professores especificamente para lecionar sobre o tema.

A Liga Estudantil

No início, o magibol era praticado apenas por um grupo restrito de alunos, que se reunia nos horários de folga e se dividia na hora em dois ou mais times para jogar. À medida que o interesse pelo esporte foi aumentando, no entanto, equipes fixas se formaram, e pequenos torneios amadores passaram a ser disputados nas dependências da Academia. Tudo era feito de forma desorganizada e despretensiosa, até que, anos depois, quando os torneios que dariam origem à Liga de Magibol já começavam a se consolidar, Nereus descobriu o esporte e resolveu se envolver. Tendo o professor Sênior como patrono, os alunos conseguiram permissão para organizar anualmente a Liga de Integração dos Estudantes da Grande Academia Arcana de Valkaria, mais tarde abreviada simplesmente para Liga Estudantil.

Apesar de ser chamada de Liga, a competição é mais semelhante a uma espécie de torneio. Qualquer time formado por estudantes da Academia pode se inscrever, pagando uma taxa de inscrição de 2 Tibares de Prata (T$20,00), utilizada para ajudar na manutenção dos equipamentos e instalações esportivas. Uma vez que as inscrições estejam encerradas, a organização da Liga divide as equipes em diversos grupos, com não mais do que cinco equipes em cada um.

Geralmente se inscrevem na Liga entre doze e vinte

equipes, que são organizadas em quatro grupos de três a cinco times cada, com os dois melhores colocados de cada um classificados para a fase final. Este número, no entanto, geralmente é irregular, o que leva a formação de grupos com números diferentes de equipes. Para evitar qualquer favoritismo, a organização dos grupos é decidida em um sorteio aberto a todos os participantes, fiscalizado pelo próprio Nereus.

Os jogos são realizados sempre nos finais de semana, para que não atrapalhem a rotina normal de estudos dos alunos. A referência para o início da competição é o fim da Grande Liga: mesmo nos anos em que esta não é realizada, a Liga Estudantil começa pouco depois da data que seria o seu encerramento, junto com o retorno do Cajado de Wynna a Valkaria. Nos dois ou três primeiros meses, dependendo de quantos times foram inscritos, os jogos ocorrem em dois finais de semana por mês, com cada equipe jogando uma vez contra os demais times do seu grupo. Cada vitória vale 3 pontos, empates 1 e derrotas nenhum.

Ao final desta primeira fase, os melhores colocados em cada grupo são selecionados para participar da fase final, realizada nos três meses seguintes, com os jogos ocorrendo uma vez por mês. São selecionadas oito equipes na fase classificatória, que disputam a taça de campeão em um torneio eliminatório – ou seja, quem perde um jogo está fora, até que sobre apenas o campeão. Em caso de empate, há prorrogação e disputa de pênaltis. No último fim de semana há também a disputa de um terceiro lugar antes da partida decisiva, com os times que perderam nas semifinais.

A premiação é puramente simbólica – não há prêmio em dinheiro nem objetos mágicos; a equipe campeã recebe apenas um troféu e medalhas para seus jogadores. Além, é claro, de grande prestígio dentro da Academia, o suficiente para tornar o campeonato bastante disputado.

Existe grande variação de equipes participando a cada ano. Sempre há diversos times novos organizados por calouros, enquanto os de alunos formandos são desfeitos. Outros se dividem por divergências entre os membros, ou então se fundem com equipes de outros colegas. Alguns poucas, no entanto, adquiriram alguma tradição na competição, sendo passados para as mãos de novos alunos cada vez que os antigos se formam, criando longas linhagens de jogadores. Como exemplos,

podemos citar os Corujas Negras, que já estão na sua quinta geração; as Flores da Tempestade, formada por uma fraternidade da Academia que aceita apenas mulheres; e os Kobolds Sarnentos, formados inicialmente como uma brincadeira entre os alunos, mas que hoje já conquistou quatro vezes o título da Liga com duas equipes diferentes.

A Copa dos Grêmios

Outro torneio regular que ocorre na Academia é a Copa dos Grêmios, onde pequenos selecionados de cada grêmio de alunos disputam o direito de exibir a taça de campeão na sua sede. É um torneio menor, menos prestigiado que a Liga Estudantil, mas levado bastante a sério por aqueles mais envolvidos com a política estudantil.

Ela é realizada uma vez por ano, em um único fim de semana, com quatro equipes de jogadores selecionados entre os membros de cada grêmio. Nem todos os praticantes de magibol do campus aceitam participar, no entanto; em geral, apenas os grêmios da Vilania e da Crueldade utilizam-se de meios pouco escusos para forçar os membros escolhidos a jogar.

O torneio consiste de uma disputa simples de grupos: cada seleção joga uma vez contra todas as outras, com vitórias valendo 3 pontos, empates 1 e derrotas nenhum; ao final do torneio, a seleção com mais pontos é declarada a campeã. Os critérios de desempate são, nessa ordem: confronto direto, número de vitórias, saldo de gols, gols a favor; caso o empate persista após a análise de todos eles, o título é dividido entre as equipes, com a taça ficando metade do ano na sede de cada uma.

Atualmente, o Grêmio da Liberdade é o que possui mais títulos da Copa, 14 ao todo. O Grêmio da Vilania vem a seguir, com 12 títulos, inclusive o atual. O Grêmio da Justiça possui 7 títulos, e o Grêmio da Crueldade apenas 4, sendo um deles dividido com o Grêmio da Liberdade.

O Torneio de Encerramento

Por fim, a outra grande competição disputada pelos times da Academia é o Torneio de Encerramento, realizado ao final de cada ano letivo. Como na Liga, a inscrição custa 2 Tibares de Prata por equipe, que são depois sorteadas em diversas chaves. É um torneio eliminatório, mas como o número de equipes inscritas tende a ser irregular, algumas podem acabar ficando com menos jogos que outras até a final. Tudo é feito de forma que os jogos possam ser realizados em um único fim de semana.

O Torneio de Encerramento é, acima de tudo, uma competição festiva. Por isso, possui restrições bem mais brandas para as equipes inscritas: são aceitos jogadores do Cajado de Wynna (mas a própria equipe não pode competir), e algumas vezes participam até alguns professores. Também são aceitas equipes de outras escolas de magia do Reinado, ou então formadas por ex-alunos. Ao final do torneio é realizada uma grande festa de encerramento, onde os campeões podem comemorar a vitória e os derrotados afogar as mágoas da derrota.

O Cajado de Wynna

O Cajado de Wynna é o representante oficial da Academia junto a Grande Liga de Magibol do Reinado. A equipe foi fundada em 1391, um ano depois de a Lança de Vectora conseguir uma vaga na Segunda Divisão (o que costuma gerar certos comentários a respeito do porquê de Talude ter aceitado criá-la...). Suas primeiras participações em torneios foram bastante decepcionantes, não conseguindo resultados expressivos; com a constante revelação de jogadores da Liga Estudantil, no entanto, a equipe vem melhorando a cada competição, tendo já algumas participações marcantes da Grande Liga, e hoje ninguém duvida que é uma das principais do Reinado.

O jogador aposentado Geoffrey Runumann, técnico da equipe, observa de perto todos os jogos da Liga Estudantil, e, sempre que possível, também partidas amistosas entre os estudantes. Quando se impressiona com algum aluno em especial, o chama para fazer uma bateria de testes físicos e técnicos, para avaliar se está capacitado a entrar para o time. O candidato também pode ser convidado a participar de alguns jogos amistosos ou torneios menores pelo Cajado, para ser avaliado dentro de um jogo profissional.

Aqueles que passam em todos os testes são chamados para treinar diariamente com a equipe. Ele também ganha uma bolsa para completar os estudos, e passa a receber um pequeno salário inicial de T$150,00 por mês. São tomados cuidados especiais para que o esporte não atrapalhe seu desempenho na Academia: alguns professores sempre acompanham a equipe em viagens longas, para que não se atrasem nos conteúdos, e se a qualquer momento o estudante não apresentar um desempenho satisfatório pode ter sua bolsa cancelada, além de ser expulso do time. Jogadores do Cajado de Wynna também são impedidos de se inscrever em equipes da Liga Estudantil.

Uma vez que se forme, o jogador pode ser convidado a continuar na equipe como profissional, assinando um contrato com um salário melhor e algumas vezes recebendo também o cargo de professor em classes relacionadas ao esporte. Poucos aceitam, no entanto: a maioria prefere seguir outra carreira, ou então aproveita a experiência adquirida para tentar a sorte em um time mais tradicional. Muitos jogadores famosos da Grande Liga são formados na Academia, como o Zined, ex-meio-campo dos Reis de Valkaria, considerado por muitos anos o melhor jogador do Reinado, e o atacante Tot, dos Gigantes de Deheon.

Desnecessário dizer, o sonho de todo jogador da Liga Estudantil é ser chamado por Geoffrey. O técnico também possui observadores em diversas escolas de magia do Reinado, observando jovens aprendizes que possam se tornar grandes jogadores, aos quais é oferecida uma bolsa de estudos e a chance de integrar o Cajado de Wynna.

Atualmente a equipe conta com nove jogadores, dos quais dois são profissionais formados pela Academia, enquanto os demais são estudantes. Joga geralmente com uma formação 2-1-2 clássica, com dois zagueiros protegendo o gol, um meio-campo fazendo a ligação entre defesa e ataque e dois atacantes para definir as jogadas. Dependendo da situação, no entanto, pode variar para um 3-1-1, um 2-2-1 ou um 1-2-2.

Um problema que tem causado dores de cabeça ao

técnico é o fato de alguns de seus principais jogadores estarem prestes a se formar, e não se sabe ainda se permanecerão na equipe. Novos jogadores vindos da Liga Estudantil estão sendo testados, mas poucos se mostram à altura do time atual, que ficou em terceiro lugar na última edição da Grande Liga.

Geoffrey Runumann, técnico

Geoffrey é um velho jogador aposentado do Escudo de Cyrandur, principal equipe de Fauchard, em Petrynia. Chegou a jogar os primeiros campeonatos da Grande Liga, mas já era bastante velho na época e logo decidiu se aposentar. Quando o magibol começou a ser ensinado na Academia e um time oficial da instituição se formou, foi convidado por Talude para lecionar sobre o esporte e treinar a equipe. Hoje tem uma vida tranqüila na Vila dos Professores, junto com a mulher e quatro filhas.

Com cabelos grisalhos, olhar experiente e um porte físico que já começa a demonstrar sinais da idade, especialmente um certo volume na região do abdômen, Geoffrey é o responsável pela administração das classes relacionadas ao magibol e a educação física em geral dentro da Academia, lecionando pessoalmente para poucas turmas. Porém, não é um professor Sênior, respondendo a Nereus além de ao próprio Talude. É uma pessoa calma e bem humorada, personalidade herdada de sua origem simples na periferia rural de Fauchard. Perde a compostura apenas quando os jogadores do Cajado não fazem o que pede nos treinamentos, quando pode berrar toda sorte de ofensas impublicáveis!

F0 H2 R1 A0 PdF0 5 PVs 15 PMs
Kit: --
Vantagens: Magia Elemental, Patrono, PMs Extras x1
Desvantagens: Código de Honra da Honestidade e do Fair Play
Perícias: Esportes

Pat Darrel, goleiro

Por algum tempo, o Cajado de Wynna teve como goleira titular a elfa Sana T'verin, que muitos diziam ser uma das mais talentosas jogadoras a surgir na Academia. Em 1402, no entanto, o ano em que a equipe conseguiu a vaga na Divisão Principal, ela deixou o time para se dedicar ao seu último ano de estudos, pretendendo seguir uma carreira arcana mais tradicional, a exemplo dos pais. Seu substituto foi o antigo goleiro reserva, Pat Darrel.

Pat é o caçula de uma tradicional linhagem de guerreiros de Tyrondir, que, contra a vontade dos pais, decidiu seguir o caminho da magia. Apesar de gozações dos irmãos mais velhos, conseguiu convencê-los a enviá-lo para a Academia, onde conheceu e se tornou amigo do meio-campo Jon, seu colega de quarto, que mais tarde lhe arranjou uma vaga no time.

Magro e de aparência fraca, Pat é um rapaz extremamente tímido que, de uma hora para outra, se viu entre algumas das pessoas mais populares da Academia. É um goleiro eficiente, mas às vezes passa por crises de timidez em meio aos jogos, o que torna as suas atuações irregulares. Além de jogar magibol, seu outro passatempo favorito é a música, especialmente o

piano, que pratica desde pequeno. Também nutre uma paixão platônica pela professora Lady Esplenda (como muitos outros alunos, aliás).

Pat é um dos jogadores que está para se formar no ano de 1405. Ele deve abandonar o time e retornar para a casa da família em Tyrondir.

F0 H2 R0 A0 PdF0 1 PV 10 PMs
Kit: --
Vantagens: Arcano, Arena (gol), Mestre, PMs Extras x1
Desvantagens: Assombrado (por crises de timidez)
Perícias: Magibol, Instrumentos Musicais

Arian Vhyn, zagueiro e capitão

Nascido em Villent e mago formado na Academia, Arian é o mais experiente jogador da equipe atual. É um zagueiro habilidoso, que algumas vezes pode ser avançado até o meio-campo para ajudar na criação de jogadas ofensivas, ou reforçar a marcação naquela área. Fora de campo, leciona classes de educação física sob orientação de Geoffrey.

Arian foi um dos fundadores dos Corujas Negras, e é visto como um modelo por muitos dos membros da equipe atual – razão pela qual procura se manter disciplinado dentro de campo, evitando jogadas desleais ou violentas e exigindo isso também dos companheiros. Como professor, exige disciplina e dedicação dos alunos, sendo algumas vezes um pouco duro, o que o tornou bastante temido por estudantes mais desleixados. É alto (cerca de 1,90m) e possui olhos escuros, além de um corpo malhado que chama a atenção de alunas e torcedoras mais assanhadas.

F0 H3 R2 A0 PdF0 8 PVs 20 PMs
Kit: Jogador de Magibol (Especialidade: Xerife)
Vantagens: Alquimista, Arcano, Patrono, PMs Extras x1
Desvantagens: Código de Honra do Fair Play
Perícias: Esportes

Gardhus "A Torre" Pradus, zagueiro

Com seus mais de dois metros de altura e porte físico avantajado que lhe valeram o apelido de "A Torre", muitos acham difícil acreditar que este verdadeiro gigante seja um aprendiz de mago – e um bastante talentoso, até! De origem humilde em um bairro pobre de Kresta, no reino de Wynlla, Gardhus é um humano inteligente e dedicado, embora um tanto tímido, que tenta tirar o máximo proveito da bolsa que ganhou para praticar o esporte.

Dentro de campo, é um zagueiro perigoso, quase imbatível quando atua pelo lado direito da defesa. É um tanto lerdo e desajeitado, no entanto, e adversários que percebam isso podem levar vantagem sobre ele.

Ghardus é outro jogador que está para se formar em 1405, e já lhe foi feita uma proposta para permanecer na equipe como jogador profissional. Ainda não decidiu se irá aceitá-la, no entanto.

F1 H1 R3 A0 PdF0 15 PVs 15 PMs
Kit: Jogador de Magibol (Domínio de Magia)
Vantagens: Arcano, Arena (lado direito da defesa), Elementarista (terra), Mestre
Desvantagens: Código de Honra da Honestidade e do Fair Play, Ponto Fraco
Perícias: Magibol

Jon Fulland, meio-campo

Anti-social e desleixado, apesar de inteligente, Jon não levava as aulas muito a sério – irritando os professores, que viviam perguntando por que diabos ele não abandonava o curso! A verdade é que, mesmo não tendo certeza se era o que realmente queria, não podia decepcionar sua família, de origem simples em um distrito pobre de Valkaria, e que tinha dificuldades para pagar a Academia. Desde que começou a jogar magibol e se revelou um habilidoso meia-esquerda, no entanto, essa situação mudou, e Jon tem impressionado antigos professores com seus novos resultados.

Fisicamente, Jon não é muito notável – possui pouco menos de 1,80, altura média para o Reinado, e cabelos escuros. É ainda bastante amigo da antiga goleira Sana, com quem costuma ser visto por Valkaria sempre que tem uma folga. Muitos dizem que ele nutre uma paixão secreta por ela desde os tempos em que ainda eram colegas.

Jon é o principal jogador da equipe atual, por onde todas as jogadas em direção ao gol devem passar. Por isso, preocupa muito ao técnico que ele esteja para se formar em 1405, e algumas ofertas para que permaneça no time já foram realizadas. Sabe-se, no entanto, que outras equipes de Deheon também estão interessadas em contratá-lo depois da formatura, notadamente os Reis de Valkaria.

F0 H2 R2 A0 PdF0 10 PVs 20 PMs
Kit: Jogador de Magibol (Especialidade: Técnica)
Vantagens: Arcano, Arena (lado esquerdo do meio-campo), Elementarista (Água), Mestre, PM Extras x1
Desvantagens: --
Perícias: Magibol

Sylla Pernas-Leves, atacante

Residente da Pequena Colina e formada pela Academia, Sylla é uma atacante veloz e perigosa, especialmente atuando pelo lado esquerdo. É a artilheira da equipe, e também leciona algumas classes de educação física para alunos dos primeiros anos.

Sylla é honesta e dedicada, mas também disciplinadora e rígida quando necessário. Com cabelos avermelhados e belos olhos cor de mel, é considerada muito bonita entre os halflings, o que gerou um enorme fã-clube entre os estudantes da raça.

F0 H2 R1 A0 PdF1 4 PVs 15 PMs
Kit: Jogadora de Magibol (Especialidade: Técnica)
Vantagens: Alquimista, Arcana, Arena (lado esquerdo do ataque),

Elementarista (Ar), Boa Fama, Halfling, Patrono, Resistência a Magia, PMs Extras x1
Desvantagens: Modelo Especial, Código de Honra da Honestidade e do Fair Play
Perícias: Esportes

Anna Fiorina, atacante

Anna é a mais jovem jogadora do Cajado de Wynna, e possivelmente uma das mais jovens alunas de toda a Academia – possui apenas onze anos! Tudo se explica, é claro, para esse prodígio de Sophand, que realizou o primeiro teleporte com menos de um ano de idade. Hiper-ativa, adora jogar magibol, especialmente quando assistida por grandes públicos – costuma se empolgar quando a torcida demonstra estar a seu favor. É uma atacante rápida, sendo algumas vezes recuada até o meio-campo para ajudar na criação de jogadas, mas também possui uma constituição de criança, o que a torna bastante suscetível a jogadas mais fortes.

Apesar de ser muito mais inteligente e madura que o esperado na sua idade, Anna ainda é uma criança. Adora coisas fofas – especialmente Kiro, um tentacute do Zoo que cuida como se fosse seu –, e vive tentando se exibir para as classes que assiste, puxando discussões complexas com os professores sobre teoria mágica, às vezes parecendo até um pouco arrogante. Por trás dessa aparência, no entanto, se sente sozinha longe da família, e procura fazer o maior número possível de amigos e, principalmente, amigas.

Anna é pequena, possui cabelos loiros e encaracolados, geralmente presos acima da cabeça com um laço vermelho ou rosa, e olhos verde-esmeralda que parecem brilhar com a empolgação. Esta aparência e a sua habilidade dentro de campo lhe valeram o apelido de Garotinha Mágica entre os torcedores da equipe.

F0 H3 R0 A0 PdF0 1 PV 20 PMs
Kit: Jogadora de Magibol (Especialidade: Ginga)
Vantagens: Aceleração, Magia Branca, Mestre, Teleporte, Torcida, PMs Extras x2
Desvantagens: Modelo Especial, Protegido Indefeso (Kiro)
Perícias: Magibol, Ocultismo

Bunns, goleira reserva

Bunns foi a última jogadora a entrar para a equipe atual, como a nova goleira reserva do time. Ela é nativa das distantes ilhas de Moreania, habitadas por uma raça de homens com aspectos animais – possui alguns traços de coelho na sua aparência, como orelhas compridas e um pequeno rabo peludo.

É uma aluna bastante popular, especialmente entre os rapazes, devido ao seu jeito sedutor e sotaque exótico. É também uma goleira eficiente, mesmo que não seja tão técnica quanto o titular Pat. Os seus fãs, no entanto, não se importam com isso, e comparecem a todas as partidas com cartazes e faixas exigindo a sua titularidade.

Bunns também tem uma certa queda pelo jeito

preguiçoso e sem preocupações de Jon, e, apesar de não admitir, foi por causa dele que começou a jogar magibol.

F0 H4 R0 A0 PdF0 1 PV 10 PMs
Kit: --
Vantagens: Aparência Inofensiva, Boa Fama, Magia Elemental, PMs Extras x1
Desvantagens: --
Perícias: Acrobacia, Sedução

Myia Fujitta, zagueira reserva

Myia vem de uma família tamuraniana atípica. Avessos a tradições, seus pais fugiram jovens de Tamu-ra, e, depois de passar por algumas dificuldades, conseguiram abrir uma pequena loja de artesanato típico em Valkaria, onde se estabeleceram. Na época, como Nitamu-ra era ainda um bairro pequeno, a concorrência não era muito grande, o que garantiu a eles uma clientela fiel e uma vida abastada, ainda que não especialmente luxuosa.

Com cabelos e olhos escuros como a noite, que juntos com seus traços tamuranianos a dão uma certa beleza misteriosa, Myia é a segunda dos quatro filhos do casal (possui dois irmãos, além da irmã caçula), e a única que decidiu aprender magia. É obcecada por ser a melhor em tudo o que faz, e o magibol não é exceção: a irrita profundamente ficar na reserva, e por isso trata o titular da posição, Gardhus, como uma espécie de inimigo pessoal. Myia tenta superá-lo em tudo, desde os resultados dos treinamentos até as notas das classes em que participam.

F0 H2 R1 A0 PdF0 5 PVs, 15 PMs
Kit: Jogadora de Magibol (Domínio de Magia)
Vantagens: Elementarista (Fogo), Magia Elemental, Mestre, PMs Extras x1
Desvantagens: Devoção (mostrar que é melhor que Gardhus)
Perícias: Barganha, Magibol

Malcolm Sebastian, meio-campo/atacante reserva

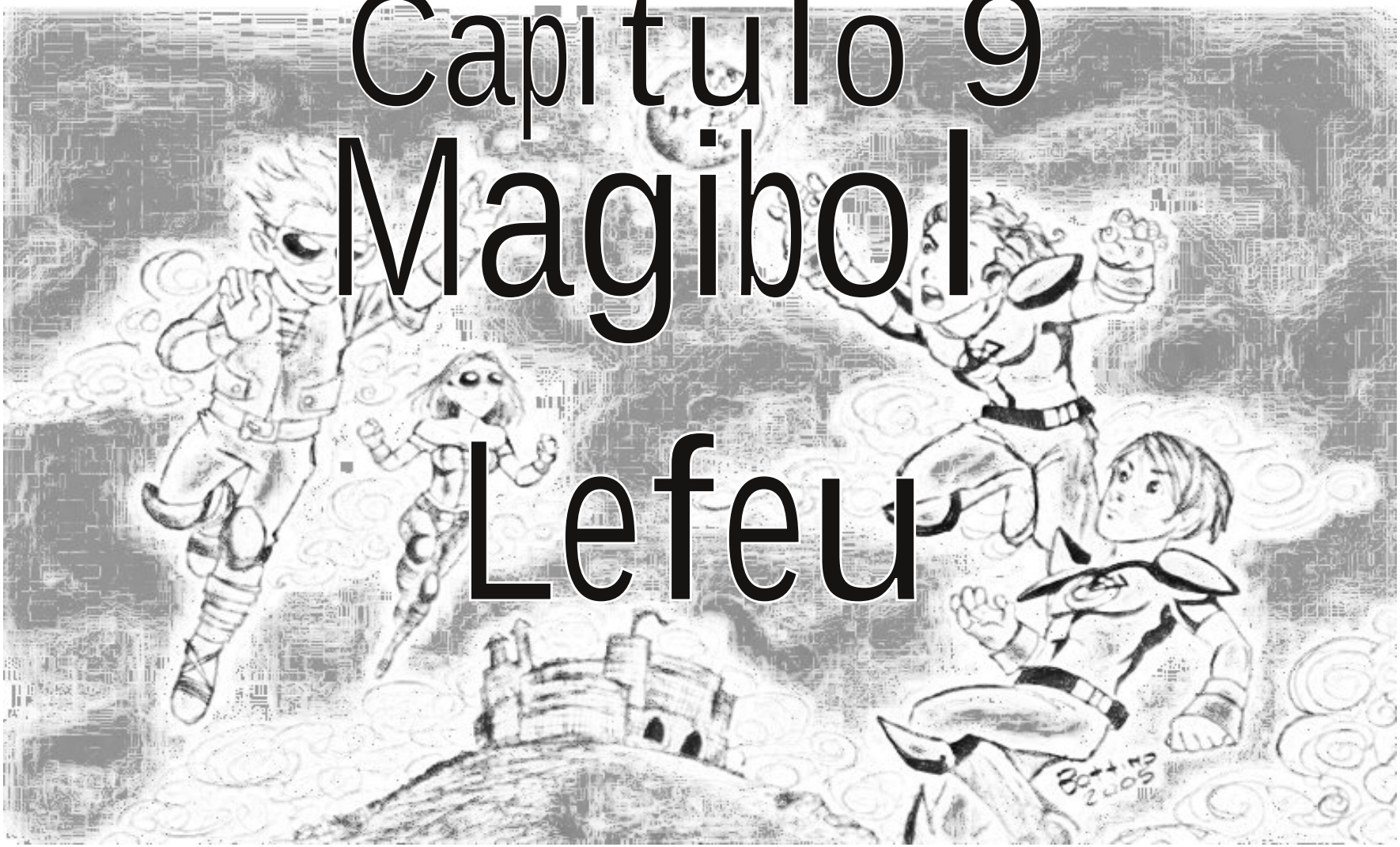
Malcolm é um jovem acólito da igreja de Wynna, que ganhou uma bolsa na Academia como parte de um acordo entre a ordem e Talude. Entrou para o Cajado de Wynna depois de ser o artilheiro e melhor jogador da Liga Estudantil em 1402, jogando pelos então campeões Kobolds Sarnentos.

Malcolm possui cabelos ruivos e um porte físico médio, não muito avantajado mas longe de parecer fraco, com cerca de 1,75m de altura. Ainda não foi ordenado oficialmente, e por isso não possui todos os poderes que são comuns aos clérigos. Como passatempo, gosta de fazer pequenos truques de mágica com cartas de baralho, algumas vezes ampliados com o uso de magia verdadeira.

F0 H3 R1 A0 PdF0 5 PVs 15 PMs
Kit: Jogador de Magibol (Especialidade: Ginga)

Vantagens: Magia Branca, Mestre, PMs Extras x1
Desvantagens: --
Perícias: Magibol, Religião, Prestidigitação

Capitulo 9
Magibol Lefeu



Torneios Lefeu

Não se sabe se há qualquer tipo de torneio organizado em áreas de Tormenta, apesar da maioria dos estudiosos achar esta possibilidade improvável. O mais plausível é que estas paródias de jogos esportivos sejam apenas mais uma forma de incitar terror e insanidade nas mentes artonianas. Alguns, no entanto, acham que é possível existir alguma organização e sentido nestes jogos, cogitando até a possibilidade de que os Lordes da Tormenta concorram entre si formando equipes com os habitantes das suas áreas para derrotar as equipes dos outros Lordes.

Há controvérsias sobre qual seria o verdadeiro objetivo dos habitantes da Tormenta ao invadir Arton. Para alguns, é apenas destruir tudo, tomando completamente o lugar deste mundo. Para outros, é a conquista desta realidade, assumindo o lugar de seus governantes. E para outros ainda, o que buscam é se tornarem novos deuses, recebendo devoção e homenagens do povo artoniano.

Os adeptos das duas últimas possibilidades têm como argumento a seu favor o fato de que, algumas vezes, nem tudo o que existia em uma determinada região é destruído quando a Tormenta avança sobre ela. Prédios, fazendas, cidades inteiras continuam de pé, mas profundamente modificados: são agora paródias grotescas de si mesmas, uma lembrança macabra de quem são os novos donos do local, existindo apenas para incitar terror e insanidade das mentes dos nativos. Em alguns locais, até mesmo os antigos habitantes permanecem vivos, mas escravizados e enlouquecidos, servindo e adorando as entidades aberrantes que controlam a Tormenta.

Nestes lugares, o magibol ainda pode ser praticado, tornando-se uma paródia terrível de um esporte. Os primeiros relatos de partidas vieram da área de Tormenta em Zhakarov, onde se sabe que há ainda vastas quantidades de artonianos vivos, ou o mais próximo disso que alguém pode ser em território lefeu. Estes relatos falam de grandes eventos esportivos, ocorrendo em estádios erguidos com ossos humanos e animais, onde a população assiste num misto de êxtase e terror às partidas grotescas disputadas com regras caóticas e imprevisíveis.

Magibol em Áreas de Tormenta

As regras para jogar magibol em território lefeu permanecem as mesmas descritas anteriormente, apenas com algumas modificações, comentadas a seguir.

O Campo

O campo de uma partida de magibol lefeu é comum na maioria dos sentidos, como tamanho, marcações, formato, etc. O piso, no entanto, é irregular, repleto de falhas e vegetação macabra, causando um modificador de -2 a +2 em jogadas de movimentação em determinadas áreas, a critério do mestre.

As goleiras são feitas com ossos e carne humanos, às vezes ainda vivos; é possível ver a carne pulsando com o sangue, ou, em alguns casos, olhos se mexendo em pontos diversos das traves. O seu formato e tamanho também podem ser irregulares, causando modificadores de -2 a +2 em chutes a gol contra elas. É um material apodrecido, no entanto, e bastante frágil: chutes muito fortes nas traves às vezes podem arrancar um pequeno pedaço fora, modificando a sua configuração. A cada falha num teste de chute a gol, jogue um dado: se sair 1, adicione um modificador de +1 aos chutes contra aquela goleira até o fim da partida; se for 6, adicione um modificador de -1.

Regulamentos

As regras de uma partida de magibol lefeu são, em um primeiro momento, semelhantes às do magibol comum. No entanto, há diversas modificações que só fazem sentido para a mente lefeu, parecendo aleatórias e arbitrárias aos habitantes de Arton. Muitos acreditam até que elas mudam durante as partidas, de acordo com o gosto e vontade do juiz, geralmente um demônio de casta menor.

Ao final de cada rodada de jogo, role um dado: um resultado 1-2 significa que uma falta aleatória foi marcada a favor da equipe que está com a posse de bola, e um resultado 5-6 significa que uma falta foi marcada contra ela. Sempre que outras faltas de qualquer tipo ocorrerem, também jogue um dado: um resultado 5-6 significa que o juiz não a marcou. E faça o mesmo sempre que uma das equipes marcar um gol: um resultado 5-6 significa que o gol foi anulado por razões desconhecidas

Personagens que conheçam e entendam as regras originais do magibol, ao assistir estas modificações incompreensíveis de regulamentos, devem passar em testes de Resistência para não enlouquecerem, conforme as regras normais de loucura para demônios da Tormenta.

A Bola

A bola de uma partida de magibol lefeu é revestida de uma carapaça de queratina repleta de espinhos corrosivos; segurá-la ou simplesmente tocá-la perfura e queima a pele, causando 1d de dano ao personagem sem direito de absorção por FD. Felizmente, partidas de magibol são realizadas com magia, então não é necessário realizar o domínio fisicamente; mas estas características tornam algumas faltas contra as regras menos atrativas para jogadores não-lefeu.

Além disso, a bola lefeu é, ela própria, um ser vivo, dotado de consciência e inteligência. Ela pode se recusar a realizar alguma jogada, ou agir por conta própria a favor de uma das equipes. Sempre que uma jogada que envolva a bola for realizada, jogue um dado: um resultado 5-6 significa que a consciência da bola interviu, invertendo o seu resultado. Por exemplo, se um jogador está tentando dominar a bola livre numa área do campo, ele não conseguirá fazê-lo; se tiver realizado um passe com sucesso, ele será considerado uma falha; se tiver tentado chutado a gol, mas falhou no teste, ele será considerado um sucesso; etc.

Os Jogadores

O mais comum é que jogadores de magibol lefeu sejam pessoas comuns, do mesmo tipo que joga magibol no resto de Arton, capturadas pela invasão da Tormenta e transformadas em escravos. Mais recentemente, no entanto, mesmo demônios da Tormenta tem sido alterados e modificados, adquirindo características especiais que lhes permitam participar dos jogos com alguma eficiência.

Todos estes demônios possuem grandes tentáculos no lugar de braços, que utilizam para dominar a bola. Estes tentáculos são imunes ao dano causado pela bola lefeu, e possuem cerca de 1,5m de comprimento, a distância máxima permitida para domínio da bola no magibol (mas ainda não longos o bastante para serem considerados Membros Elásticos). Podem ser usados normalmente em combate, mas possuem capacidade limitada de destreza manual – em geral, servem melhor para ataques constritores, apertando e quebrando os ossos das vítimas, ou para arremesso de objetos. Para todos efeitos de uma partida de magibol, considere-se que os tentáculos são uma manifestação dos feitiços necessários ao jogo, mas sem gasto de PMs para realizar as jogadas. Jogadas mais fortes, como encontrões e trombadas, utilizam o atributo Força da criatura como base para o teste, da mesma forma que, realizadas contra eles, tirarão PVs ao invés de PMs.

O mais comum é que as equipes sejam formadas apenas por lefeu ou apenas escravos artonianos; em alguns casos, no entanto, podem ser formadas equipes mistas. Todos os artonianos possuem uma penalidade de -2 em qualquer jogada envolvendo jogadores lefeu, seja contra ou a favor, a menos que possua algum tipo de afinidade com a Tormenta (por exemplo, algum simbionte lefeu, ou caso seja um Algoz da Tormenta ou outro tipo de personagem corrompido).

Qualquer casta lefeu pode ser normalmente alterada para jogar as partidas, trocando seus membros por um ou mais pares de tentáculos. Uma casta especial de jogadores também foi criada recentemente, no entanto, com demônios de características que favoreçam determinadas funções de jogo. Eles estão descritos a seguir.

Guraktil

"Mas que defesa!"

- Galvanus, narrador de magibol preso em Zhakarov

Os guraktil são goleiros lefeu. Lembram uma espécie de caranguejo levemente humanóide, com um par de antenas com olhos multi-focais no lugar da cabeça, revestidos de carapaça insetóide e com três pares de pernas finas viradas para os lados, fazendo com que só possam se mover lateralmente. No lugar das pinças, possuem três pares de tentáculos saindo dos lados do corpo – dois destes pares possuem 1,5m de comprimento, enquanto o outro, geralmente o do meio de cada lado, é mais longo, possuindo até 2,5m de comprimento, podendo dominar a bola a uma distância maior.

F1 H2 R2-3 A2 PdF0
Arena: os guraktil têm um bônus de H+2 para atuar na região do gol.
Imunidades: como todos os demônios da Tormenta, os guraktil são imunes a dano causado por ácidos ou venenos, mágicos ou não, além de invulneráveis a fogo normal e sofrerem sempre dano mínimo por fogo mágico.
Magibol: os guraktil são criados e treinados para jogar magibol.

Xeritzael

"A regra é clara: falta na área é pênalti. Ou não."
- Armannus Bunnius, comentarista de magibol preso em Zhakarov

Os xeritzael são os zagueiros lefeu. Parecem com uma espécie de grande besouro bípede, às vezes chegando a até três metros de altura. Possuem apenas dois tentáculos no lugar dos braços, bastante grossos e fortes, mas desajeitados.

F4 H1 R2-3 A3 PdF0
Imunidades: como todos os demônios da Tormenta, os xeritzael são imunes a dano causado por ácidos ou venenos, mágicos ou não, além de invulneráveis a fogo normal e sofrerem sempre dano mínimo por fogo mágico.
Magibol: os xeritzael são criados e treinados para jogar magibol.
Ponto Fraco: os xeritzael são robustos e desajeitados, e adversários que percebam isso podem se aproveitar deste fato.

Cosvaktil

"Ele parece ter olhos nas costas!"
- Petro Falkham, torcedor de magibol preso em Zhakarov

Os cosvaktil são os armadores lefeus. Possuem um abdômen de duas partes com quatro patas, como uma espécie de centauro-formiga, e um tronco vagamente humanóide terminando em uma cabeça insetóide, com um par de antenas eretas mais longas que o normal, dando a eles uma visão de jogo periférica e mais aguçada que os outros jogadores. São especialistas em passes longos e lançamentos. Possuem um único par de tentáculos, como os xeritzael, razoavelmente fortes e robustos. Por isso, são também eficientes em roubadas de bola mais fortes, tornando-os bons meio-campistas defensivos ou defensores avançados.

F2-3 H3-4 R2 A2 PdF0
Imunidades: como todos os demônios da Tormenta, os cosvaktil são imunes a dano causado por ácidos ou venenos, mágicos ou não, além de invulneráveis a fogo normal e sofrerem sempre dano mínimo por fogo mágico.
Magibol: os cosvaktil são criados e treinados para jogar magibol.
Sentidos Especiais: os cosvaktil têm os sentidos especiais Radar e Visão Aguçada.

Rolktvagg

"Rrrrrrrrrrrrrrrrrolktvagg!!!"
- Galvanus, narrador de magibol preso em Zhakarov

Os rolktvagg são os craques das equipes lefeu. Parecem com moscas terrestres, com seis ágeis patas que lhes dão grande velocidade. No lugar de asas, possuem dois pares de tentáculos saindo das costas, finos e fracos, porém incrivelmente ágeis. São também menores e mais frágeis que os outros demônios, utilizando mais a velocidade e técnica do que força nas suas jogadas.

F0-1 H4-5 R1 A0 PdF0
Aceleração: rolktvagg são muito rápidos, capazes de percorrer o campo todo em pouco tempo.
Ataque Múltiplo: os tentáculos dos rolktvagg são ágeis e habilidosos, capazes de realizar um grande número de ações a cada rodada.
Imunidades: como todos os demônios da Tormenta, os rolktvagg

são imunes a dano causado por ácidos ou venenos, mágicos ou não, além de invulneráveis a fogo normal e sofrerem sempre dano mínimo por fogo mágico.
Magibol: os rolktvagg são criados e treinados para jogar magibol.

Avankiriel

"Não existe gol feio; feio é não fazer o gol."
- ditado popular entre fãs de magibol

Os avankiriel são os goleadores lefeu. Possuem um corpo robusto revestido de uma forte carapaça insetóide, dando-lhes grande resistência, e pernas longas e viradas, como as de gafanhotos, permitindo que pulem alturas bastante altas para receber bolas aéreas. Seus tentáculos saem do lugar dos braços e são bastante fortes, apesar de pouco ágeis; costumam ser usados para batidas rápidas na bola, chutando-a de primeira, com força, em direção ao gol.

F3 H2-3 R3-4 A3-4 PdF0
Imunidades: como todos os demônios da Tormenta, os avankiriel são imunes a dano causado por ácidos ou venenos, mágicos ou não, além de invulneráveis a fogo normal e sofrerem sempre dano mínimo por fogo mágico.
Magibol: os avankiriel são criados e treinados para jogar magibol.

Capitulo 10
Gazeta do Reinado: Pergaminho Esportivo

Magibol é destaque na exposição de inventos

Na exposição de inventos que ocorre todo mês de Salizz, em Valkaria, o grande destaque foi um grupo de pequenos golens movidos a engrenagens montados por um jovem aspirante a engenheiro. Fã do esporte, ele fez com que suas criações disputassem uma partida de um jogo inspirado no magibol, guiados por comandos dados através de alavancas puxadas pelas laterais de arena em miniatura.

Jogador meio-golem causa polêmica em Wynlla

Bardolph Tobias, zagueiro das Rochas Flamejantes de Goridrian, sofreu um acidente grave durante uma viagem da equipe devido a uma Área de Magia Caótica, perdendo 60% do seu corpo. Os dirigentes da equipe causaram grande polêmica ao substituir as partes perdidas do seu corpo por partes de construtos, transformando-o no primeiro jogador meio-golem da história. Apesar da Liga de Wynlla, conhecida por permitir até mesmo jogadores mortos-vivos, ter aceito que continuasse jogando nas novas condições, os dirigentes centrais da Liga de Magibol do Reinado ainda estão receosos da situação, e pensam em alguma punição para a equipe.

Magibol incluido no Duelo das Ordens

Pela primeira vez foi incluída uma partida de magibol no tradicional Duelo das Ordens, que ocorre todo ano entre a Ordem dos Cavaleiros da Luz e a Ordem dos Cavaleiros de Khalmyr. O jogo foi disputado por equipes de clérigos e paladinos representando as duas ordens, e foi vencida pelos Cavaleiros da Luz por 3 a 1.

Inaugurada a Grande Arena de Luhka

Na cidade costeira de Luhka, em Wynnla, foi inaugurada um grande estádio de magibol, maior até mesmo que a Arena Carl Mil'er em Altrim. O estádio foi construído flutuando sobre o Mar do Dragão-Rei e é ligado ao continente por uma grande ponte de mármore, uma construção caríssima, realizada com investimentos de um grupo de magos fãs do

esporte com apoio da regência da cidade. A partida de inauguração foi entre os Mísseis Mágicos de Sophand e os Dragões Marinhos de Luhka, principal equipe local. Os Mísseis Mágicos venceram por 4 a 0.

- Nosso próximo objetivo é trazer a Grande Liga para ser realizada em Luhka. Muitos consideram isso apenas mais um sonho louco e ingênuo, mas nós estamos determinados e trabalharemos duro para realizá-lo. – disse o líder do grupo de magos que financiou o empreendimento.

Atacante dos Heróis de Malpetrim desaparecido

Claude Piatras, atacante reserva dos Heróis de Malpetrim, está desaparecido desde a última lua cheia. Amigos próximos do jogador dizem que ele estava passando mal em sua casa e saiu para tomar um ar; pouco depois, ouviu-se um estranho uivo lupino e alguns gritos, e ele não é visto desde então. Suspeita-se de alguma relação com os corpos encontrados mutilados por presas e garras nas últimas semanas, e os constantes relatos de encontros com algum tipo de homem-fera.

Escândalo em Yuden

Graves denúncias foram feitas contra a Liga de Magibol de Yuden, acusando-a de manipular resultados para favorecer o Glória, mais tradicional equipe do reino, em diversos torneios locais. Dirigentes e membros da milícia prometeram investigar o caso a fundo, e punir severamente todos aqueles que se revelarem culpados.

Lamia caca jogadores em Petrynia

Têm sido constantes nas últimas semanas os boatos sobre a existência, nas proximidades de Fauchard e Malpetrim, de uma lamia – raça de mulheres com corpo de animais quadrúpedes, geralmente leões, lobos ou cabras, que atraem e seduzem homens de raças humanóides para acasalar e depois devorá-los. O fato mais curioso, no entanto, é que esta lamia em especial parece ter predileção por jogadores de magibol, que correspondem a dois terços das suas vítimas. Até o momento foram apenas atletas de equipes menores e inexpressivas, mas não deve tardar até um jogador de maior expressão cair vítima da devoradora de homens.

Torneio secreto em Midron

Rumores têm se espalhado de que na cidade de Midron, no reino de Ahlen, é realizado um torneio secreto de magibol, onde se costuma dizer que “a única regra é que não há regras”. O campo utilizado ficaria em um velho armazém abandonado, onde as equipes jogam utilizando toda sorte de trapaça, mágica ou não, resultando em partidas violentas e caóticas. Fontes falam de grandes somas de dinheiro que circulam na forma de apostas, gerenciadas pela guilda organizadora do torneio.

Monastério secreto nas Montanhas Teldiskan

Boatos dizem que, em meio às Montanhas Teldiskan, na fronteira de Deheon com as Uivantes, existe um monastério mantido por um antigo jogador tamuraniano, que treina monges-

jogadores para atingirem a perfeição no esporte através do desapego aos bens materiais e da abstinência sexual. Um enviado da Gazeta foi enviado para investigar, mas foi encontrado alguns dias depois, congelado quase até a morte, por um grupo de aventureiros da região, que o levaram até Gorendill. Não há mais riscos a sua saúde, mas ele não foi capaz de confirmar nem desmentir a história.

Arena-Masmorra nas Montanhas Sanguinárias

Um grupo de aventureiros retornou recentemente de uma expedição nas Montanhas Sanguinárias, onde relataram um fato curioso: teriam encontrado, durante a exploração de uma rede de túneis naturais na região, um campo de magibol construído no meio das cavernas! O seu proprietário seria um dragão de cobre apaixonado pelo esporte, que desafia aqueles que o encontram a disputar uma partida contra construtos mágicos sob seu comando. Aos vencedores, promete grandes prêmios em dinheiro e itens mágicos. Não esperem, no entanto, por um jogo limpo: o dragão espalha várias armadilhas pelo campo, pegando de surpresa jogadores despreparados. Para aqueles que não dominam as artes mágicas, ele também fornece anéis especiais capaz de conjurar os feitiços necessários ao jogo.

Encontrada a bola de Pel'eh

Ed Pel'eh, considerado por muitos o maior jogador de magibol de todos os tempos, está desaparecido há mais de dez anos, desde que deixou o porto de Altrim para treinar em ilhas distantes e nunca mais retornou. Um grupo de aventureiros, no entanto, diz ter encontrado a famosa bola que teria pertencido ao jogador junto ao tesouro de um dragão marinho na costa de Tapista. Segundo dizem, o artefato é capaz de estabelecer um elo telepático com um jogador, reagindo às suas vontades e comandos. Não se sabe se o artefato é verdadeiro, ou se é apenas um embuste dos aventureiros para conseguir um bom preço por ele.

Deus do magibol?

Em Kresta, no reino de Wynlla, um jogador aposentado se auto-proclamou o deus menor do magibol, reunindo um culto cada vez maior de seguidores. Não se sabe se ele realmente possui poder suficiente para ser um deus, nem quais seriam seus objetivos ao fundar esta nova igreja.

Epilogo

O Torneio

O barulho da torcida era ensurdecedor. Nunca, em toda a sua extensa carreira em equipes de diversos pontos de Arton, Jonah vira um público tão grande assistindo uma partida de magibol – era assustador. E se não conseguisse jogar bem? E se houvesse esquecido como se joga, depois de tanto tempo? Como aquele público colossal reagiria?

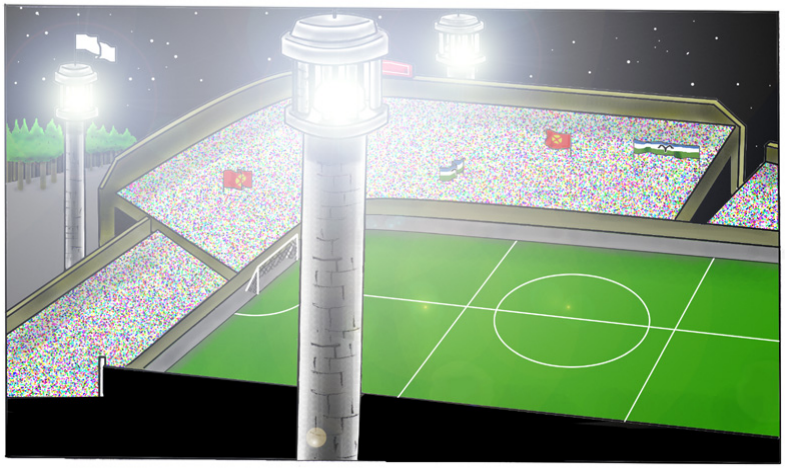
Balançando a cabeça, tentava se desfazer dos pensamentos ruins. Era melhor buscar coragem nas boas memórias do passado – os torneios conquistados, os troféus de artilheiro, o reconhecimento dos torcedores. Será que ainda era o maior goleador da história dos Reis de Valkaria, ou algum novo ídolo já o havia superado? Tinha boas lembranças até da rápida passagem por Wynlla, o reino dos magos, quando um acidente retirou todos os seus poderes mágicos e o obrigou a encerrar a carreira mais cedo do que pretendia.

Tomou um pouco de fôlego, e assumiu a posição no campo. Ainda se lembrava bem da decepção e da tristeza. A dor de nunca mais poder levitar uma bola e realizar truques com ela, de nunca mais ouvir a vibração da torcida com um gol. Seu padrão de vida decaiu completamente: voltou para Valkaria, freqüentava lugares da mais baixa reputação, se afundou em dívidas. O sofrimento finalmente teve fim na ponta da adaga de um assaltante goblin. Mas não era onde sua história estava destinada acabar.

Jonah lançou um olhar nervoso para o juiz, esperando o início da partida, enquanto recordava o que se seguiu. Ainda era difícil de acreditar. Seus anos como jogador, trazendo alegria a inumeráveis torcedores através de seus dotes mágicos e habilidade com a bola, chamaram a atenção de um patrono especial, capaz de tudo para fazê-lo jogar novamente. Era graças a ela, e em sua homenagem, que fazia esta reestréia. E não poderia acontecer em melhor lugar ou ocasião: a Arena Maior de Magika, no jogo de abertura do Torneio de Wynna, a Deusa da Magia.

A maior competição de magibol de todo o multiverso conhecido.

O juiz apitou e o jogo começou. "Sem dúvida, estou no paraíso", pensou Jonah, enquanto corria para receber a bola.



Apêndice

Apêndice I: Resumo do Jogo
(Imprima e leve para mesa para agilizar as partidas)

Jogada	Ação	Dificuldade	OBS.
Dominar a bola	Movimento	Fácil	Gasta 2 PMs. Domínio Frágil: com Pequenos Desejos, não gasta PMs; H-1, trombar e encontrões têm F+1 contra ele.
Movimentação s/ a Bola	Movimento	--	--
Movimentação c/ a Bola	Movimento	Fácil	--
Passe / Lançamento	Comum	Variável	Mesma área: Fácil. Área adjacente: Normal. Duas áreas de dist.: Difícil. Quem recebe deve gastar 2 Pms.
Roubar a Bola	Comum	Normal	Gasta 2 PMs. Esquiva possível.
Marcação / Atrair Marcação / Drible	Movimento	Normal	Impede o adversário de agir. Esquiva possível. Drible: chance de humilhação. Drible sobre o goleiro: o goleiro não pode defender um chute do jogador na mesma rodada. Desvio de bola na esquiva de um drible: teste Normal.
Chute a Gol	Comum	Variável	Do ataque: Normal. Do meio-campo: Difícil. Chute cruzado: Difícil. Em cobrança de falta com barreira: H-1 (1 jogador), H-2 (3 jogadores) ou H-3 (5 jogadores).
Defender Chute	Esquiva	Variável	Pode ser feito com Acrobacia. Do ataque: deve estar no mesmo lado do chute (esq. ou dir.), Difícil. Do meio-campo: Normal. Desvio de bola: Normal. Em cobrança de falta com barreira: H-1 (1 jogador), H-2 (3 jogadores) ou H-3 (5 jogadores).
Encontrão / Trombar / Chute Forte	Comum	--	Gasta PMs para aumentar o poder do feitiço. Teste feito contra a Força do feitiço. Encontrão e Trombar: Esquiva possível. Encontrão: chance de atordoamento. Chute Forte: defesa é sempre um teste Difícil.
Ocultar Falta	--	Normal	Teste de Furtividade. Fazer uma falta concede um bônus de +3 no teste da jogada em que é cometida. Caso o juiz perceba a falta, a outra equipe ganha uma jogada livre para realizar um passe ou chute do local da falta. Uma falta também pode ser ocultada com uma ilusão de 4 PMs ou mais. Lei da vantagem: uma falta não é marcada se isso prejudicar a jogada da equipe que a sofreu. Pênalti: em faltas sofridas no campo de ataque.
Cavar Faltas	Movimento	Normal	Esquiva possível.
Simular Faltas	Comum	Normal	Teste de Atuação. Caso seja percebido, o jogador pode ser advertido ou expulso.
Interceptar a Bola	Esquiva	Difícil	Gasta 2 PMs.

Apêndice II: 21 Ideias de Aventura

* Os personagens são jovens usuários de magia, moradores de algum subúrbio do Reinado, que decidem montar uma equipe para competir na Grande Liga, passando por toda a maratona de torneios regionais até conseguir uma vaga na Divisão de Acesso.

* Os personagens são jovens promessas ou foram recém-contratados por uma grande equipe passando por dificuldades, desesperada para conseguir bons resultados e recuperar a confiança da torcida.

* Os personagens, até então membros de um time fracassado e sem grandes objetivos na prática do esporte, são obrigados a mudar de atitude quando chega para trabalhar com eles um treinador linha-dura.

* Os personagens são alunos da Academia Arcana que formam uma equipe para disputar a Liga Estudantil. Dizem que enviados de diversas equipes do Reinado observam as partidas finais, à procura de novos talentos do esporte.

* Os personagens, jovens alunos da Academia Arcana, entram em atrito com um grupo de alunos veteranos por algum motivo qualquer. Para resolver suas diferenças, resolvem se encontrar a noite fora dos alojamentos para uma partida noturna de magibol, longe de qualquer policiamento (ou assim eles pensam).

* Rumores dizem que um há um velho jogador morando na cidade depois do fim da carreira, mas que perdeu todo interesse no esporte e por isso não quer aceitar um aprendiz. Um membro de uma equipe rival, no entanto, seqüestra um ente querido do velho para obrigá-lo a ensinar algumas de suas jogadas.

* Um velho jogador tamuraniano aceita um dos personagens como aprendiz. No entanto, ele possui métodos pouco ortodoxos de treinamento, como bater no aluno com toras de madeira enquanto ele tenta manter o controle de uma bola, fazê-lo correr em volta da estátua de Valkaria carregando sacos cheios de pedras, ou obrigá-lo a fazer flexões enquanto senta nas suas costas.

* Um velho conhecido dos personagens, sem qualquer poder mágico até o dia anterior, da noite para o dia torna-se a grande sensação dos torneios de magibol locais, realizando dribles fantásticos, gols incríveis e demonstrando um grande poder mágico.

* Os personagens são reservas que entram no segundo tempo da partida, com a equipe perdendo por dois gols de diferença.

* Um ente querido de um dos jogadores da equipe é sequestrado pouco antes de uma partida decisiva, e os captores exigem que o jogo seja entregue para mantê-lo vivo.

* Um dos jogadores da equipe que os personagens vão enfrentar é conhecido como o "avatar do deus do magibol", pela sua grande habilidade com a bola, que o torna quase impossível de marcar.

* A equipe que os personagens devem enfrentar tem uma formação defensiva considerada perfeita, tornando impossível aos personagens sequer se aproximar do gol. Os personagens precisam, assim, desenvolver uma tática ofensiva capaz de penetrar nesta defesa, trabalhando em equipe para chegar ao gol.

* Os personagens enfrentam uma equipe com um goleiro intransponível – nenhuma das bolas que são chutadas contra ele entra no gol. Sua técnica, no entanto, possui um ponto fraco: há uma pequena região do gol que ele não consegue cobrir, se os personagens conseguirem descobrir onde é.

* Correm boatos de que um dos jogadores da equipe adversária possui um segredo terrível.

* Os personagens estão jogando uma partida em Wynlla quando uma Área de Magia Caótica se manifesta no local, trazendo diversos efeitos imprevisíveis.

* Durante uma partida em Ahlen, os jogadores da equipe adversária dão sinais claros de que estão trapaceando – enquanto o juiz dá continuidade ao jogo como se nada estivesse acontecendo.

* Os personagens são magos de alguma cidade de Svalas ou Kor Kovith, antigos reinos independentes atualmente ocupados por Yuden. Por suas habilidades, são convidados a participar de um jogo amistoso contra uma equipe de magos de combate do exército do reino – mas a partida logo se torna tensa e violenta, expressando toda a mágoa local acumulada em anos de ocupação e opressão.

* Os personagens acordam no meio da noite ao ouvir um estranho som no lado de fora da estalagem, e, ao sair para investigar, encontram um fantasma de um jovem em prantos. Ele então lhes conta a sua história como jovem promessa do magibol que nunca estreou oficialmente por causa de um trágico acidente, e pede a ajuda dos personagens para realizar seu último desejo antes de partir para os Reinos dos Deuses – jogar uma partida de despedida com seus velhos companheiros.

* Se aventurando na Pondsmânia, os personagens são capturados por um sprite que propõe uma partida de magibol contra ele e seus amigos para libertá-los. Caso percam, os personagens se tornarão escravos dos sprites para toda eternidade. Eles jogam uma versão de cestobol sem restrições de

uso de vantagens ou feitiços (mas não diga isso aos jogadores – os deixe descobrir durante o jogo). Personagens não-magos recebem temporariamente dos sprites a capacidade de lançar os feitiços necessários para jogar.

* Os personagens são magos de Portsmouth tentando esconder seus poderes, mas são descobertos por um pequeno grupo de guardas reais. Para sua surpresa, no entanto, os guardas prometem encobrir suas atividades no reino, desde que sejam ensinados a jogar magibol.

* Uma tropa de hobgoblins captura os personagens próximos a Rarnaakk, mas decidem não matá-los: ao invés disso, resolvem deixar o grupo viver enquanto os seus magos (pelo menos três; se não houver o suficiente no grupo você pode incluir alguns prisioneiros NPCs) puderem derrotar os magos da tropa em partidas de magibol. Os juízes escolhidos, no entanto, fazem vista-grossa para as jogadas violentas realizadas pelos goblinóides durante as partidas.

Apêndice III: Esféria - O Mundo é uma bola!

Então você não gosta de Tormenta – acha o cenário ruim, uma colcha de retalhos, mangá demais para o seu gosto ortodoxo. Ou então, talvez, até goste de Arton, apenas acha que o magibol não se encaixa bem no cenário, e não tem nada a ver com a proposta apresentada nos livros básicos. Gostaria, assim, que o esporte possuísse um cenário próprio, um outro mundo que existisse justamente para realizar campanhas onde ele seja o centro da ação, e onde fosse pensado e incluído deste a sua criação.

É para você, então, que eu apresento o mundo mágico de Esféria.

O Mundo é uma Bola

No início, Tudo e Nada eram um só: uma grande massa sem forma ou conteúdo, sem fim ou começo, sem ser igual ou diferente a todo o resto de si própria. Movia-se e contorcia-se internamente, em espasmos e contrações cada vez mais violentos, até que terminou por dividir-se em dois: de um lado ficou o Tudo, o que existia, o que era positivo, a Luz; do outro, o Nada, o que não existia, o que era negativo, as Trevas. Os dois lados continuaram em seus espasmos e contrações, agora somados a constantes movimentos de mistura e divisão, até que deles surgiram os Cinco, os deuses primordiais que moldaram a realidade: Pyro, o fogo primordial, provedor de luz e energia; Ell, o vento invisível que move o universo; Acquus, as águas que irrigam a vida e circundam o mundo; Gaius, a terra que o cobre; e Animus, o espírito e essência que a tudo preenche.

Muitas histórias e lendas existem sobre os cinco deuses e suas relações e intrigas, jogos e disputas. A mais importante fala de como, certa vez, Acquus e Gaius se envolveram em uma briga feroz, se agredindo mutuamente. Em um dado momento, os dois se feriram e o sangue jorrado misturou-se no chão; da mistura emergiu uma bolha, uma esfera perfeita de terra e água.

Curiosos, os cinco deuses se reuniram para observá-la, e quase brigaram novamente para vê-la inteira. Para resolver a disputa, Ell soprou a bolha, que começou a girar de forma que todos pudessem ter seu turno de observação de cada pedaço do mundo, organizando-se em torno dela. De um lado ficou Pyro, iluminando com seu fogo a parte da esfera que observava; e do outro Animus, com sua luz esbranquiçada destoando na escuridão e banhando o mundo com essência e energia.

Para o espanto de todos, a esfera logo passou a reagir às influências dos deuses: musgo, árvores, algas e todo tipo de vegetação nascia na sua superfície, cobrindo-a quase por completo. Os Cinco também fizeram experimentos, criando seres da sua própria matéria e atirando-os ao mundo; surgiam assim animais, peixes, insetos, monstros, homens, elfos, anões, cada um aos poucos se adaptando à sua nova vida e ao mundo à sua volta, que em resposta se adaptava a eles da sua própria maneira.

Expandindo Esféria

Você deve reparar, ao ler este apêndice, que Esféria não é descrita em muitos detalhes, resumindo-se basicamente a história do mundo, a cidade de Magius, e ao magibol e as razões da sua importância e popularidade. Isso é feito por duas razões: a primeira é para não aumentar demais o tamanho deste livro; e a segunda é para que você mesmo e o seu grupo possam expandi-lo a partir das suas idéias e gostos pessoais.

Vários pontos da história de Esféria possuem espaços vagos que você pode desenvolver, criando personagens, locais e histórias. Por exemplo: é dito que a cidade de Magius foi fundada e cresceu devido às constantes guerras que existiam entre os reinos do continente de Esper. Mas que guerras eram estas? Quais os reinos envolvidos? Eles ainda existem? Outro ponto cita, ainda, a existência de civilizações de elfos, anões e goblinóides. Que civilizações são estas? Como elas se relacionam com Magius? Possuem equipes de magibol? A decisão é sua, em todos os casos. Você pode até utilizar o material descritivo deste livro como base, se inspirando nos personagens e equipes de Arton para criar os de Esféria...

E assim, vagarosamente, Esféria se formou, sob o olhar sempre curioso e admirado dos cinco deuses.

Esféria

A história mundana de Esféria se desenvolveu de forma não muito diferente de qualquer outro mundo de fantasia. Elfos construíram civilizações nas florestas, anões nas montanhas, humanos nas planícies, orcs, goblins e aparentados em cavernas subterrâneas. Estas civilizações eventualmente se encontraram e entraram em conflito, tanto contra inimigos externos como entre grupos internos de cada uma delas, gerando uma história rica em guerras, batalhas, e impérios ascendentes e decadentes.

A magia também foi logo descoberta e usufruída pelos habitantes de Esféria. Seus usuários se dividiam em dois grupos principais: aqueles que a consideravam um presente dos cinco deuses, e assim passavam a vida em rituais de devoção e entrega do espírito; e aqueles que a consideravam um dom natural, uma manipulação racional de energias inerentes ao próprio mundo e seus habitantes, e assim passavam a vida entre confabulações teóricas e experimentos místicos. Ambos não eram realmente inimigos, apesar de possuírem muitas vezes idéias e condutas diferenciadas. É bem possível até que os dois estivessem certos em algum nível, como muitos viriam também a afirmar.

Na massa de terra conhecida por seus habitantes como Esper, um grupo destes usuários de magia, para fugir dos conflitos que tomavam o mundo e ter alguma paz e tranqüilidade para seus experimentos, em um determinado momento decidiu se isolar em um grande vale existente entre as Montanhas Keldrian, próximas ao centro do continente. Construíram um observatório e levaram suas famílias para o local, fundando uma pequena comunidade. Ela cresceu de muitas formas – a reprodução natural das famílias, chegada de refugiados das guerras do continente, e mesmo criaturas mágicas conjuradas

pelos magos que se estabeleceram em definitivo no local –, após algumas décadas transformando-se em uma movimentada metrópole que ocupava todo o vale: a cidade mística de Magius, governada pela junta de magos que administrava o observatório, já então convertido em uma academia pública de magia. Ainda hoje a data da chegada dos magos ao vale é considerada o marco zero do calendário local, adotado posteriormente por todo o mundo conhecido, que se encontra no ano 381 A.M. (Ano Magi).

A cidade, é claro, não estava isolada do resto do mundo. Ainda que o vale fosse fértil e a tornasse auto-suficiente em muitos sentidos, os estudos e experimentos da academia necessitavam de ingredientes raros, que só podiam ser adquiridos mediante o comércio com os reinos e cidades exteriores; e da mesma forma, os outros reinos viriam a solicitar serviços e produtos diversos de Magius, desde professores de magia até equipamentos místicos de guerra. Suas riquezas, tanto naturais como místicas, também atraíam a cobiça de outros governantes: não foram poucos os que tentaram invadir e anexar o território aos seus domínios, principalmente quando descobriam que, da mesma forma que negociava com eles, os magos não viam escrúpulos em comerciar com seus inimigos. Estas expedições militares, no entanto, sempre esbarravam em dois problemas: o difícil acesso à região do vale entre as montanhas, o que inviabilizava a movimentação de grandes exércitos; e as fortes defesas místicas que os governantes da cidade eram capazes de conjurar.

Assim, Magius se estabeleceu como uma metrópole independente, sem responder ao governo de qualquer reino nem se envolver diretamente em conflitos externos. Sua política de neutralidade acabou por torná-la o mais importante centro diplomático do continente, onde os governantes de nações rivais realizavam suas negociações de paz. O prestígio conseguido desta forma, somado ao poderio econômico gerado pelos produtos místicos que comercializava, tornou-a também o principal centro cultural do mundo conhecido, para onde famílias

...Você também não precisa ter todo o trabalho de desenvolver o mundo antes de começar a campanha – pode expandi-lo aos poucos, à medida que as aventuras são jogadas, e personagens e situações mais específicas surgirem. Se deseja usar uma equipe formada por gnomos, por exemplo, pode ser um bom momento para pensar como é a situação deles no mundo, onde vivem, se possuem reinos próprios, etc. Você pode até aproveitar idéias e sugestões dos seus jogadores, a partir dos personagens que eles criarem – se um quiser, por exemplo, jogar com um personagem exótico vindo de uma terra distante, pode pedir a ele que descreva esta terra, e imaginar onde ela se encaixa no mundo e quais as suas relações com o resto dele.

Jogar em um mundo pronto, resolvendo questões e situações propostas e descritas em livros oficiais, certamente é divertido. No entanto, começar apenas com um esqueleto, uma idéia básica, e ver o mundo se expandir à medida que a campanha avança e as histórias vão surgindo, pode ser também uma experiência única e envolvente!

ricas de outros reinos mandam seus jovens para estudar, e onde se encontra a vanguarda das artes e da moda continental. Magius, hoje, é a cidade mais importante do mundo conhecido, a verdadeira capital do mundo de Esféria.

A Liga de Magibol

Em uma cidade onde o ensino da magia é público e está ao alcance de todos, é normal que entretenimentos místicos logo se tornem populares – foi o que aconteceu com o magibol, inicialmente um esporte praticado nas dependências das academias, que logo ganhou as ruas da cidade em uma profusão gigantesca de campos e quadras esportivas. Equipes e clubes se formaram, torneios e competições surgiram, e eventualmente, em meio ao público crescente dos jogos, o esporte deixou de ser amador. Assim, foi criada a Liga das Equipes de Magibol, encarregada de administrar e fiscalizar a prática do esporte, organizando os grandes torneios que lotam a Arena Esportiva de Magius.

Com a importância e o prestígio político e cultural da cidade, a prática do magibol também não demorou a se espalhar pelo resto do continente. De jovens que iam à metrópole estudar e criavam clubes quando retornavam às suas terras natais, a emissários políticos que eram convidados a assistir partidas e, ao retornarem aos seus países, incentivavam a formação de entidades esportivas, foram muitos os que contribuíram para essa expansão. Logo já havia equipes profissionais em todos os principais reinos do continente, formadas por jogadores de quase todas as raças conhecidas, freqüentemente requisitando partidas amistosas contra as grandes equipes de Magius. A conseqüência de todas estas partidas não tardaria a aparecer.

O primeiro Torneio Continental de Magibol: o evento que mudaria para sempre a história do esporte e, em certo nível, de todo o continente de Esper. Estavam reunidas em Magius equipes de todos os reinos conhecidos, mesmo aqueles que então se encontravam em guerra; havia até mesmo equipes das terras dos elfos, dos anões e das raças goblinóides, entre outras. E foi um sucesso incontestável, certamente: partidas disputadas e emocionantes, turistas de todo o continente movimentando o comércio, estádios sempre lotados; com tudo isso, não é de se admirar o acordo comum de todas organizações de magibol de realizar o torneio regularmente, todos os anos, sempre no mesmo período em Magius. Após algumas edições, chegou até mesmo a ser estabelecido um sistema de transmissão mágica das partidas, que podiam ser acompanhadas através de projeções ilusórias em miniatura dos acontecimentos no campo, primeiramente em Magius e posteriormente em todo o continente.

A maior conseqüência do Torneio Continental, no entanto, foi política. Ao colocar frente a frente equipes de nações que estavam em guerra, o resultado muitas vezes foram jogos tensos e violentos, onde uma não queria perder de forma alguma para a outra; não raras vezes foram estes os jogos mais intensos e emocionantes dos campeonatos. Os vencedores saíam glorificados, como se tivessem vencido de fato a guerra; os perdedores, além da humilhação da derrota para seus principais inimigos, não encontravam na vitória na guerra desforra

suficiente, e se sentiam obrigados a vencer também no esporte. Assim, o Torneio Continental acabou assumindo um papel pacificador na política internacional, substituindo a guerra como forma de conflito predominante entre as nações representadas por suas principais equipes. Conflitos armados e guerras de anexação e conquista ainda existem, é claro; não poucas vezes chegaram até a ter início em partidas amistosas, onde uma ofensa inaceitável foi proferida por uma das equipes. No entanto, suas proporções e escala são hoje menores do que já foram: o principal campo onde as nações colocam seu prestígio em jogo, e onde países rivais buscam se provar superiores uns aos outros, é o campo de magibol.

E assim continua sendo, ao menos até o momento em que começar a campanha.

Esféria em 3D&T

O 3D&T pode ser usado em Esféria com pouca ou nenhuma alteração. O mundo é um cenário de fantasia clássico em muitos sentidos, como Tormenta, de forma que você pode utilizar diretrizes e ideias semelhantes para criar personagens e situações. Apenas a presença do magibol, e consequentemente de magos e magia, é muito mais evidente: a influência cultural de Magius sobre o mundo é tamanha que em quase todo lugar há praticantes arcanos; as cidades são grandiosas e repletas de tecnologias mágicas, como metrôs encantados, por exemplo; e até pessoas comuns podem conhecer alguns feitiços menores, mesmo sem ter um treinamento aprofundado nas artes místicas.

A seguir estão alguns comentários mais específicos sobre certos elementos do Manual 3D&T Alpha no cenário.

Vantagens / Desvantagens: todas as vantagens e desvantagens de 3D&T podem existir em Esféria. Existem magos, gênios, familiares, imortais, clérigos e paladinos adoradores de um dos cinco deuses, etc. Mesmo aquelas mais exageradas e poderosas, como Área de Batalha ou Forma Alternativa, podem ser possíveis, se o jogador criar uma boa descrição e o mestre autorizar.

Vantagens Únicas: a maioria das vantagens únicas descritas no Manual 3D&T podem ser usadas: você pode criar personagens elfos, halflings, gnomos, mortos-vivos, etc., e encaixá-los sem problema no mundo. Mesmo aliens, anjos e demônios podem existir, como criaturas extraplanares conjuradas pelos magos de Magius. As únicas que talvez não se encaixem muito bem são os construtos mais tecnológicos, como mechas, nanomorfos e robôs positrônicos; mesmo estas, no entanto, poderiam ser possíveis com uma boa história e autorização do mestre, talvez como tipos diferentes de golens e construtos mágicos.

Magia e Objetos Mágicos: qualquer das vantagens mágicas e outras relacionadas com o seu uso podem ser usadas em Esféria sem restrição. Magia Elemental representa a magia dos elementos dos cinco deuses, enquanto Magia Branca e Magia Negra representam as energias positiva e negativa que deram origem a eles.

O mestre também pode, como regra opcional, permitir

que os personagens comprem feitiços avulsos como se fossem especializações, pagando 1 ponto para conhecer três feitiços mesmo que não seja um mago, ou então dois feitiços e uma especialização, ou um feitiço e duas especializações. Não é preciso conhecer suas escolas, mas os demais requisitos e restrições (como valor mínimo de H e perícias ou vantagens necessárias) devem ser cumpridos normalmente. O personagem não pode aprender outros feitiços, a menos que os compre separadamente ou possua também uma vantagem mágica adequada. O mestre também pode proibir feitiços muito poderosos ou raros de serem adquiridos desta forma.

Por fim, você também pode re-nomear os feitiços e itens mágicos do Manual que fazem referência a Arton, citando agora os deuses e personagens de Esféria – por exemplo, transformando Arma de Allihanna em Arma de Gaius, Vingança de Glórien em Vingança de Ell, Brincos de Wynna em Brincos de Animus, e daí por diante.

MAGIBOL

Magibol 3D&T Alpha é a mais nova versão do maior esporte de Arton! Neste suplemento, você encontrará a descrição completa do esporte, seus principais times, onde é mais praticado, além de vários ganchos para as partidas mais emocionantes, de disputas com os temíveis goblinoides a Demônios da Tormenta!

Além das regras exclusivas para partidas de Magibol, você também encontrará kits de personagem inéditos, novas criaturas, itens mágicos, vantagens, e muito mais!

Que começe o jogo!

Para usar este suplemento, é necessário o Manual 3D&T Alpha, disponível em www.lamboeditora.com.br