

RPG QUEST



Volume Extra – Os 11 Campeões
por Bruno “BURP” Schlatter

***RPGQuest* Volume Extra – Os 11 Campeões**

Por Bruno “BURP” Schlatter

Agradecimentos

- a mim, só pra massagear o meu ego;
- ao meu irmão Lucas e meu vizinho Tiago, pelos palpites e piadas sobre *Super Campeões*;
- ao Daniel “Talude”, pelos palpites, apoio e conversas sobre futebol;
- ao Danilo “thcrown”, pelo apoio;
- ao Shi Dark, Pherseu, Lorrán, João, Jana e Nanda, por me manterem ligado ao RPG mesmo quando eu já tava de saco cheio disso tudo;
- à Vampira, Paty, Laos, Nada, Gandolfo, Fosco, Henatto, Lobo, Leishmaniose, Armageddon, Bagre e toda a turma dos janelões, por agüentarem minhas piadas de baixo nível e devaneios pseudo-intelectualóides;
- à equipe da Konami, pelo *Winning Eleven* nosso de cada ano;
- ao Marcelo Del Debbio, Norson Botrel, Ronaldo Barata, GiZmo e o resto da equipe da Daemon, por me emprestarem seu sistema de miniaturas pra fazer essa besteira;
- àquele cara que eu esqueci quem é, mas que certamente foi fundamental para o desenvolvimento deste material;
- aos órfãos do meu site (vamo lá, sei que deve ter uns 2d4 deles perdidos por aí), por entenderem que um dia ele ia acabar de qualquer forma;
- aos ilustres srs. que, na Porto Alegre de 1903, em uma tarde ensolarada de 15 de Setembro, tiveram a brilhante idéia de fundar um clube de futebol;
- e, evidentemente, à heróica equipe liderada pelo salvador Galatto e o craque AnderSHOW, que entrou em campo naquele fatídico dia no Estádio dos Aflitos para coroar como um legítimo épico cinematográfico a nossa jornada mítica pelos mundos inferiores do futebol brasileiro.

VALEU!

capa: gol de “*El Pepe*” Schiaffino pelo Uruguai, empatando o jogo contra o Brasil na final da Copa do Mundo de 1950, no Maracanã – o famoso “maracanaço”.

Breve História do Futebol

Jogos com bola fazem parte da história da humanidade desde muito tempo. Levando-se em consideração que mesmo espécies selvagens que se organizam em bandos desenvolvem pequenas competições amigáveis entre seus membros para fortalecer os laços de companheirismo entre eles, é natural acreditar que estes esportes já devam existir pelo menos desde a pré-história. É da Antigüidade, no entanto, que vêm os primeiros registros concretos sobre jogos com regras e características mais sofisticadas.

O *Tsu-Chu*, considerado por muitos como o mais antigo ancestral do futebol moderno, era praticado na China do imperador *Huang-ti* usando como bola o crânio de inimigos – depois convenientemente trocada por bolas simples de couro –, cerca de 3.000 anos antes de Cristo. Também no Japão, no Egito e na Grécia esportes assim eram comuns – o próprio Homero, poeta grego a quem se credita grandes clássicos como a *Ilíada* e a *Odisséia*, possui uma obra apenas sobre o tema, chamada *Sphairomachia*. Na Roma antiga, o *herpastum* era utilizado como exercício militar. E os povos da América Central pré-colombiana também praticavam jogos com bola, que tinham um papel central na sua cultura – faziam parte de grandes ritos religiosos, onde os vencedores eram sacrificados aos deuses.

Na Europa medieval, a prática de esportes era, em geral, condenada pela Igreja, que defendia a renúncia dos prazeres e atividades corporais. Isso não significa, no entanto, que eles não fossem praticados: na região da atual França, o *soule*, com regras baseadas no *herpastum* romano, era bastante popular entre os nobres; na cidade de Florença, na Itália, o *calcio fiorentino* já possuía regras estabelecidas e unificadas em 1580, sendo até hoje sinônimo de futebol no país; e em diversos outros locais eram difundidas as práticas dos chamados *folk games*, em geral grandes festividades coletivas das massas populares, que em alguns lugares, sobretudo na Inglaterra, podiam envolver centenas

de cidadãos disputando de forma caótica e violenta uma bola, tentando cruzar com ela um território estabelecido como gol, que poderia ser representado por uma grande praça, uma igreja ou os limites da cidade. Apesar de condenada pela moral cristã e muitas vezes proibida pela nobreza, a prática destes jogos sobreviveu na cultura popular, dando origem a muitos esportes modernos – como o que viria a se tornar o futebol.

Desde o Renascimento já havia um movimento sistemático de resgate da cultura física da Antigüidade, de forma que, em meados do século XIX, a prática de esportes passou a ser até mesmo estimulada pela Igreja como difusora de valores físicos e morais desejáveis. Nesse contexto já se difundia pelos colégios e universidades britânicos desde de fins do século XVIII jogos de bola semelhantes aos *folk games* praticados pelas classes populares, acrescidos de algumas regras de conduta para torná-los menos caóticos e violentos aos olhos da aristocracia que freqüentava estes ambientes. Eram jogos muito distintos entre si, no entanto, obedecendo a diversas preferências e características locais, até que, entre 1848 e 1863, uma série de reuniões entre os praticantes nas diversas universidades estabeleceram as regras únicas do que ficou conhecido como *Football Association*, o nosso futebol atual.

O novo esporte logo se popularizou entre o povo inglês - se tornando o que muitos chamam de “a religião leiga da classe operária” -, e se difundiu pelo mundo através do colonialismo e das relações comerciais do Império Britânico no século XIX. Foi assim que ele chegou à América, incluindo o Brasil: através de marinheiros que praticavam o esporte durante sua estada nos portos e despertavam a curiosidade dos habitantes locais, ou de imigrantes que traziam consigo os acessórios básicos necessários ao jogo. Logo o futebol se popularizou também nestes outros países, e do resto vocês provavelmente já conheçam a história.

Criação de Personagens

Atributos

Eis o que representa cada um dos atributos de RPGQuest voltada para partidas de futebol:

FORÇA (FR): a força física e capacidade de imposição em jogadas.

CONSTITUIÇÃO (CON): o vigor e resistência física do personagem.

DESTREZA (DEX): representa a habilidade e técnica do personagem no domínio da bola.

AGILIDADE (AGI): representa a velocidade e mobilidade do personagem.

INTELIGÊNCIA (INT): a inteligência e capacidade mental geral do personagem.

FORÇA DE VONTADE (WILL): a força de vontade, determinação e “raça” do personagem.

PERCEPÇÃO (PER): a percepção e visão de jogo do personagem.

CARISMA (CAR): a simpatia do personagem ante a torcida.

Pé Preferencial

Durante a criação de personagem, o jogador deve escolher qual é o seu pé de preferência para realizar jogadas: o direito ou o esquerdo. Se preferir, pode jogar um dado também para escolher:

Resultado par – pé direito;

Resultado ímpar – pé esquerdo.

Classes

A classe de um personagem representa, grosso modo, a sua posição de preferência dentro de campo, determinando as perícias a que ele tem acesso durante a criação. Existem 7 classes principais que os jogadores podem escolher para seus personagens:

Goleiro

O goleiro é a última linha de defesa entre o atacante e o gol – é o responsável direto por defender os chutes feitos contra a sua meta. Além disso, é o único jogador que pode usar as mãos para dominar a bola, desde que mantenha-se dentro da sua grande área.

PVs Iniciais: 8 + 2x bônus de COM

Perícias: Agarrar a Bola, Lançamento, Fechar o Ângulo, Roubar a Bola, Zona de Ação (escolha três delas em nível **Normal** e uma em nível **Bom**).

Zagueiro Central

Os zagueiros centrais são os jogadores responsáveis pela proteção ao goleiro, se posicionando no centro do campo, logo à frente do gol. Devem ser hábeis no roubo de bola e na marcação, para impedir os atacantes adversários de abrirem espaço pelo seu campo de defesa.

PVs Iniciais: 10 + 2x bônus de COM

Perícias: Cabeceio, Movimentação Tática, Linha de Impedimento, Roubo de Bola (escolha duas delas em nível **Normal** e uma em nível **Bom**).

Lateral

Os laterais são responsáveis por fechar os flancos da defesa da equipe, bloqueando investidas adversárias pelas laterais. Laterais rápidos e habilidosos costumam ser preferidos pelas equipes,

pois assim podem contra-atacar em velocidade quando roubam a bola de um adversário.

PVs Iniciais: 8 + 2x bônus de COM

Perícias: Arrancada, Drible, Lançamento, Linha de Impedimento, Roubo de Bola (escolha três delas em nível **Normal** e uma em nível **Bom**).

Volante

O volante é o jogador de meio-campo responsável por realizar o primeiro embate contra os jogadores adversários quando eles estão organizando suas jogadas de ataque. Além de boas habilidades de marcação, devem ter também uma boa habilidade em passes e toques rápidos, para realizar rapidamente a transição entre defesa e ataque quando recebem a bola.

PVs Iniciais: 8 + 2x bônus de COM

Perícias: Movimentação Tática, Lançamento, Roubo de Bola, Toque Rápido, Zona de Ação (escolha três delas em nível **Normal** e uma em nível **Bom**).

Armador

O armador é o jogador responsável pela organização e distribuição do jogo da equipe, realizando toques e lançamentos rápidos e precisos para colocar os companheiros de equipe em condição de realizar jogadas de perigo.

PVs Iniciais: 6 + 2x bônus de COM

Perícias: Chute com Efeito, Drible, Lançamento, Pé Inábil, Toque Rápido (escolha duas delas em nível **Normal** e duas em nível **Bom**).

Ponta-de-Lança

Os pontas-de-lança são os atacantes de movimentação, que abrem espaços nas defesas adversárias com velocidade e dribles para servir os companheiros na hora de marcar gols.

PVs Iniciais: 6 + 2x bônus de COM

Perícias: Arrancada, Lançamento, Drible, Pé Inábil, Toque Rápido (escolha duas delas em nível **Normal** e duas em nível **Bom**).

Centro-Avante

O centro-avante é o jogador mais avançado de uma equipe, responsável diretamente por marcar gols sempre que recebe a bola em posição de arriscar. Por isso, é importante que tenha um bom posicionamento na grande área, além de grande precisão nos seus arremates.

PVs Iniciais: 10 + 2x bônus de COM

Perícias: Cabeceio, Chute com Efeito, Drible, Pé Inábil, Toque Rápido (escolha duas delas em nível **Normal** e uma em nível **Bom**).

Perícias

As Perícias de um personagem representam os seus conhecimentos e habilidades especiais, dando ao personagem uma gama maior de possibilidades de ação. Diferente das regras tradicionais do *RPGQuest*, preferi juntar os grupos “Habilidades Especiais” e “Perícias” em uma lista única, da qual os personagens podem escolher as que quiserem na hora de gastar seus pontos extras e de experiência, uma vez que mecanicamente há poucas diferenças entre as duas. Assim, a classe que o jogador escolher irá representar apenas como ele escolhe começar a campanha, podendo então decidir se focar e especializar nas perícias da sua classe, ou então aprender perícias de outras classes durante as aventuras, se tornando um jogador mais versátil, mesmo que não tão especializado.

Como no *RPGQuest* normal, jogadores de futebol também começam com 2 pontos extras (+1 se forem humanos comuns, e não pertencentes a outra raça especial) para perícias, além das que recebem pela classe escolhida.

Lista de Perícias

Agarrar a Bola: o uso dessa perícia permite ao goleiro, ao invés de apenas defender o chute rebatendo a bola de volta para o campo, agarrar a bola e seguir com a posse. Mais detalhes no próximo capítulo.

Arrancada: cada nível nesta perícia aumenta 1,5m (ou seja, uma casa) a movimentação básica do personagem por rodada; em corridas, cada nível aumenta em 6m (ou 4 casas) a movimentação máxima do personagem.

Cabeceio: é a capacidade do jogador de interceptar ou completar uma jogada pelo alto, com a cabeça. Só pode ser usada para desvios de bola ou arremates a gol; nesse caso, você utiliza o seu valor nessa perícia ao invés dos atributos do personagem.

Chute com Efeito: esta perícia permite ao jogador colocar um efeito giratório na bola, dificultando a defesa do goleiro. O seu nível na perícia é adicionado à dificuldade do goleiro para defender o chute.

Drible: esta perícia permite passar por uma casa ocupada por um jogador adversário. Mais detalhes no próximo capítulo.

Entrosamento: cada nível nesta perícia concede ao personagem um bônus de +1 em qualquer jogada envolvendo um jogador específico (como em passes e lançamentos), além de diminuir em uma casa a distância que a bola chega em caso de erro no passe. Você também pode comprar

separadamente níveis nesta perícia para outros jogadores.

Fechar o Ângulo: o nível do goleiro nesta perícia é adicionado à dificuldade de qualquer chute realizado por um atacante contra ele – mas apenas se o goleiro tiver direito a defender o chute. Também não pode ser utilizada em cobranças de pênaltis.

Firulas: esta perícia é utilizada para realizar truques e malabarismos com a bola – como embaixadinhas, dominar a bola com a nuca, etc. Descreva para o mestre o que você deseja fazer, e ele irá determinar a dificuldade do teste.

Lançamento: esta perícia permite ao personagem realizar passes e cruzamentos pelo alto, passando por cima de quaisquer jogadores que estejam no caminho. Nestes casos, você utiliza o seu nível na perícia ao invés da sua DEX para o teste do chute.

Linha de Impedimento: pode ser usada por jogadores de defesa para colocar adversários em impedimento na hora de receber um passe. Mais detalhes no próximo capítulo.

Movimentação Tática: cada dois níveis nesta perícia permitem ao personagem apertar a marcação sobre adversários a uma distância de 1,5m a mais (ou seja, 1 casa).

Pé Inábil: esta perícia permite a você utilizar o seu pé inábil (ou seja, o pé esquerdo para destros, ou o pé direito para canhotos) para dominar a bola e realizar jogadas com ela. Sempre que utilizar o seu pé inábil, deverá utilizar o seu nível nessa perícia no lugar da sua DEX para passes, chutes, etc.

Roubo de Bola: esta perícia permite ao personagem roubar a bola de um adversário, ao invés de apenas desarmá-lo. Mais detalhes no próximo capítulo.

Tática: esta perícia engloba conhecimento sobre os fundamentos táticos do futebol.

Toque Rápido: esta perícia permite ao personagem realizar toques rápidos na bola logo que recebê-la, podendo realizar passes e chutes “de primeira”, agindo antes que algum adversário possa interromper a sua ação. Nesses casos, você utilizará para o teste do passe ou do chute o seu nível nesta perícia ao invés da sua DEX.

Zona de Ação: cada dois níveis nesta perícia permitem ao personagem interceptar passes e chutes a mais 1,5m (ou seja, 1 casa) da distância normal, movimentando-se rapidamente para a posição da bola.

Regras e Testes

E chegamos então ao tema principal deste material – como disputar partidas de futebol recheadas de situações dramáticas e jogadas táticas! Tenha certeza de entender direito as regras descritas neste capítulo, pois elas são fundamentais para o andamento do jogo.

Informações Básicas

Pontos de Vida

Em futebol, os PVs de um personagem representam a quantidade de pancadas que ele pode levar sem sofrer alguma lesão e precisar ser substituído.

Movimentação

Em geral, em uma partida comum de futebol, todos os personagens são humanos comuns, portanto movem-se em velocidade normal a 9m – ou seja, 6 casas – por rodada. A perícia **Arrancada** aumenta esse valor básico em 1,5m (1 casa) para cada nível adquirido. Se você quiser usar outras raças de personagem, utilize o valor básico de movimentação delas.

Um personagem também pode decidir correr para atingir uma velocidade maior, igual a 4 vezes o seu deslocamento básico – ou seja, para um humano comum, 36m, ou 24 casas. No entanto, sempre que correr, ele não poderá realizar nenhuma outra ação nessa rodada. A perícia

Arrancada também aumenta a velocidade máxima durante corridas em 6m, ou 4 casas, por nível – portanto, um personagem com Arrancada em nível **Normal**, por exemplo, pode correr até 40m, ou 28 casas, em uma rodada.

As demais regras para movimentação continuam as mesmas do *RPGQuest*.

Ações

Além de mover-se até o seu deslocamento máximo, se não estiver correndo, cada personagem pode ainda realizar uma outra ação na rodada. Essa ação pode ser, entre outras coisas:

- Realizar um passe para um companheiro;
- Realizar um lançamento ou cruzamento;
- Tentar desarmar um adversário;
- Apertar a marcação sobre um adversário;
- Chutar a gol;
- Xingar o juiz;
- Etc.

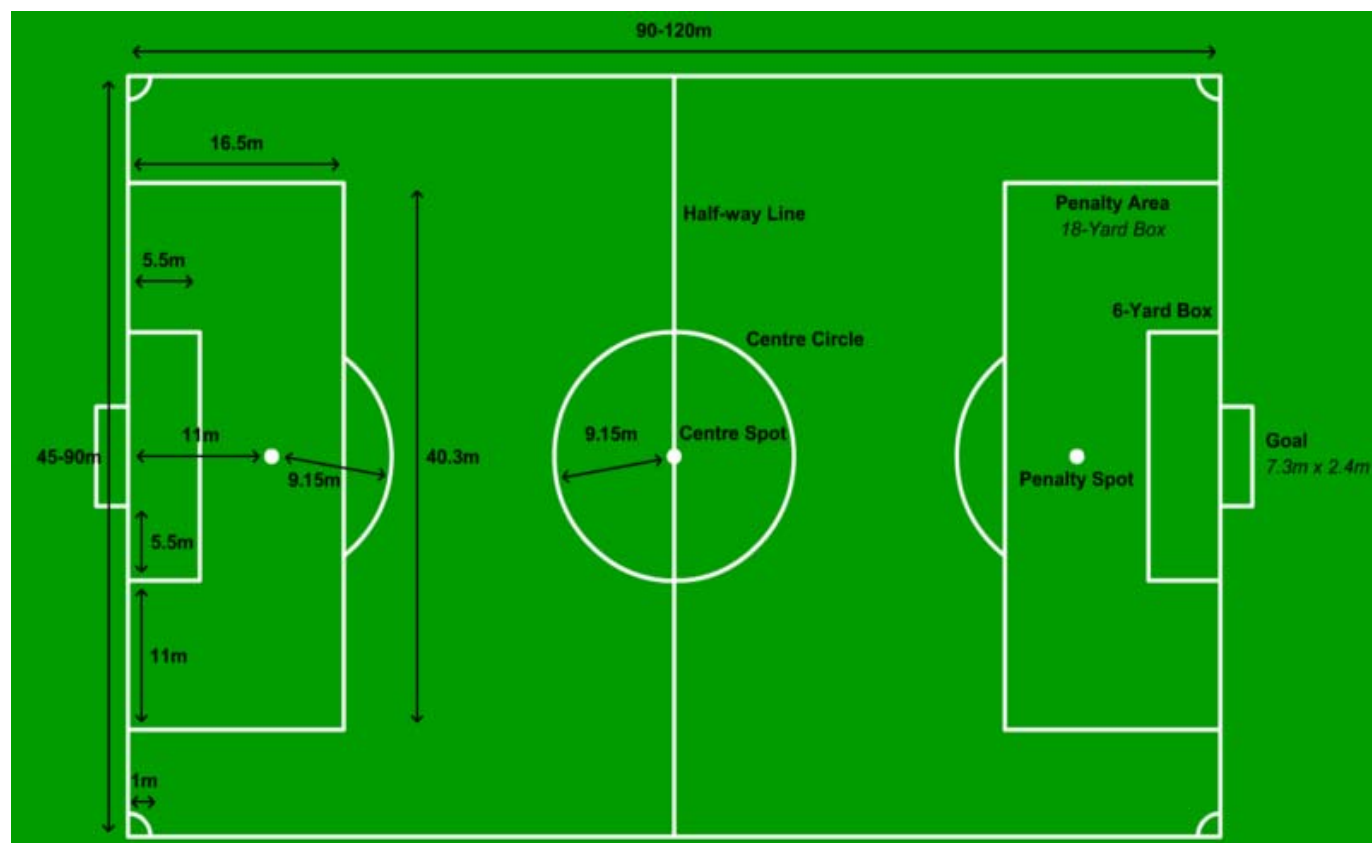
Medidas do Campo

Largura X Comprimento: 90-120m (60-80 casas) X 45-90m (30-60 casas)

Círculo central: 9,15m de raio (6 casas, arredondando).

Grande área: 16,5m (11 casas) X 40,3m (27 casas, arredondando).

Pequena área: 5,5m (4 casas, arredondando) X 18,3m (12 casas, arredondando).



Marca do pênalti: 11m de distância do gol (7 casas, arredondando).

Meia-lua da grande área: 9,15m de distância da marca do pênalti (6 casas, arredondando).

Gol: 2,4m (2 casas, arredondando) X 7,3m (5 casas, arredondando).

(imagem retirada da [Wikipedia](#)).

Estas são as medidas oficiais de um campo de futebol. No entanto, não acredito que já tenha sido publicado material suficiente para montar um campo tão grande - será necessário desenhar e imprimir um mapa quadriculado com as proporções certas (se cada casa tem 2,5cm de lado, o total do mapa teria 150-200cm X 75-150cm); usar medidas de futebol de salão (com 5 jogadores em cada equipe, campo de 19-24m X 32-44m – 12-16 X 21-30 casas) ou de futebol-7 (com 7 jogadores em cada equipe, e um campo de 27-37m X 49-59m – 18-25 X 32-40 casas); ou então utilizar medidas não-oficiais, menores.

Uma boa sugestão de mapa para usar é o verso do mapa do *RPGQuest 3 – Templários*, que apresenta uma grande clareira verde; basta ignorar os pequenos detalhes do cenário, como arbustos e caminhos, e utilizar outros acessórios de jogo para fazer as marcações do campo.

Seqüência de Jogo

1. Início da Partida

Antes de tudo, cada equipe deve posicionar seus jogadores em campo. Durante esse início da partida, nenhuma das equipes pode posicionar jogadores no seu campo de ataque ou no círculo central, salvo a equipe que começa com a bola, que deve posicionar dois jogadores no círculo central para dar o pontapé inicial. A escolha da equipe que começa com a bola pode ser feita com uma disputa de par ou ímpar ou de cara ou coroa.

2. Ordem de Jogadas

Cada rodada é centrada no personagem que está com a bola: é ele que tem a iniciativa das jogadas, decidindo o que irá fazer. No entanto, os demais jogadores podem **interromper** a ação deste jogador para agirem, seja se movimentando para dar opções de jogo (se forem companheiros), seja se movimentando para bloquear estas opções de jogo (se forem adversários).

Interrompendo uma ação: para interromper a ação do personagem com a bola, basta anunciar ao Mestre que ela está sendo interrompida, a qualquer momento que seja. O jogador que está agindo então encerra temporariamente a sua jogada

e passa a vez para o outro jogador decidir o que fazer. Uma vez terminada a ação que interrompeu o jogo, a vez volta para o personagem com a bola, a menos que outro jogador queira interromper a vez novamente. Caso mais de um jogador queira interromper a ação num mesmo momento, cada um joga um dado e soma a sua AGI: aquele com o maior resultado tem a preferência da ação.

Cada personagem só pode interromper a ação do personagem com a bola uma vez por rodada: uma vez que tenha agido, é necessário esperar até começar outra rodada para poder agir novamente, salvo situações especiais como Cabeceios ou Toques Rápidos; considera-se que a rodada acabou quando o personagem com a bola consegue, enfim, terminar a sua jogada, completando a sua movimentação, se desfazendo ou perdendo a bola. **Importante:** uma ação só é considerada “completada” quando o jogador que a realiza joga os dados e o resultado dela é declarado pelo Mestre. Antes disso, ela ainda pode ser interrompida normalmente.

3. Duração

Para não tornar a partida muito chata e repetitiva, recomendo que a duração seja fixada em cerca de 1 hora, dividida em dois tempos de 30 minutos cada. Ao fim de cada tempo, os jogadores vão para um pequeno intervalo para descansar e re-discutir estratégias. Quando retornarem, a saída de bola deve ser dada pela equipe que começou o jogo sem a posse dela.

Jogadas

A seguir, estão descritas as principais jogadas de uma partida de futebol, e como realizá-las em partidas de *RPGQuest*.

Passes

Para passar a bola, você deve realizar um teste de DEX com dificuldade igual ao número de casas de distância até ele. Por exemplo, se ele estiver a 1 casa de distância (1,5m), a dificuldade do teste é 1; se estiver a 6 casas (9m), a dificuldade é 6; e assim por diante. Em caso de falha, a bola é lançada 1d6 casas à frente do destino do passe.

Passes em diagonal: para um passe na diagonal, vale a maior das distâncias vertical ou horizontal entre os jogadores para determinar a dificuldade. Por exemplo, para passar para um personagem 2 casas para a direita e 6 casas à frente, a dificuldade final seria 6.

Desviar um passe: um passe pode ser desviado por qualquer um que esteja no caminho da bola, a até 1,5m (1 casa) da sua trajetória; a

perícia Zona de Ação aumenta esse alcance em 1,5m para cada dois níveis nela (por exemplo, 3m – 2 casas – se você tiver nível Incrível). Para isso, é necessário um teste de DEX com dificuldade igual a 10+DEX do jogador que realizou o passe; com sucesso, a bola é desviada para 1d6 casas à frente do jogador. Se ele tiver níveis da perícia Roubar a Bola, ele também pode tentar interceptar o passe ao invés de apenas desviá-lo, mantendo-se a mesma dificuldade.

Lançamentos: passes normalmente só podem ser feitos se houver uma linha reta livre entre os jogadores; se houverem quaisquer adversários entre eles, não é possível realizar um passe pelo chão. A perícia **Lançamento**, no entanto, permite a um jogador lançar a bola pelo alto, passando por cima dos adversários até chegar ao companheiro. Um Lançamento ainda pode ser desviado usando-se a perícia **Cabeceio**, no entanto.

Impedimento: um personagem só pode receber um passe se, no momento em que ele é feito, houver ao menos 2 jogadores (normalmente o goleiro e mais um) na mesma linha em uma linha à frente no campo. As exceções são em cobranças de lateral e escanteio ou caso ele esteja atrás da linha da bola – nestas situações, não há impedimento. Caso um jogador receba a bola em posição de impedimento, o jogo é interrompido, e a outra equipe recebe uma jogada livre para realizar um passe do local onde o impedimento foi marcado.

Linha de Impedimento: defensores com a perícia **Linha de Impedimento** podem usá-la para tentar colocar um atacante em impedimento na hora de um passe. Para isso, devem ser os últimos jogadores antes do goleiro, e estarem a até 2 casas de distância da linha do jogador que vai receber a bola. Todos fazem um teste da perícia com dificuldade 7+AGI do jogador que vai receber a bola: em caso de sucesso, movem-se para uma linha antes do jogador a tempo de colocá-lo em impedimento; em caso de fracasso, movem-se da mesma forma, perdendo a sua ação na rodada, mas não em tempo do jogador ficar impedido, de forma que ele pode seguir com a sua jogada normalmente.

Acerto crítico: um acerto crítico em um passe ou lançamento representa uma jogada perfeita, na medida, que só pode ser interceptado se o jogador adversário também conseguir um acerto crítico.

Falha crítica: em caso de falha crítica em um passe, o jogador se atrapalha e perde o domínio

da bola, que é desviada 1d3 casas para uma direção à escolha do Mestre.

Desarme

Um desarme pode ser feito em um jogador com a bola que esteja a até 1,5m de distância do personagem. Para isso, é necessário um teste de DEX com dificuldade 7+DEX do adversário; com sucesso, ele desarma o adversário, jogando a bola 1d6 casas à sua frente.

Roubo de Bola: ao invés de apenas desviar a bola, um jogador pode tentar roubá-la da posse do adversário. Isso, no entanto, deve ser feito com um teste da perícia **Roubo de Bola** ao invés do atributo DEX do personagem, com a mesma dificuldade.

Desarme por Trás: tentativas de desarme e roubo de bola feitos por trás de um adversário recebem um bônus de +1 no teste.

Acerto crítico: em caso de acerto crítico num desarme, o personagem consegue roubar a bola do adversário mesmo que não possua níveis na perícia Roubo de Bola.

Falha crítica: em caso de falha crítica numa tentativa de desarme, o personagem comete uma falta.

Apertar a Marcação

Apertar a marcação sobre um personagem é bloquear utilizar o espaço corporal para bloquear a sua movimentação. É feito com um teste de AGI com dificuldade 7+AGI do adversário: se for feito sobre um jogador sem a bola, ele perde o direito de agir nesta rodada; se for feito sobre um jogador com a bola, ele é impedido de se movimentar para além do marcador, devendo mover-se por outro lado ou então passar a bola para um companheiro próximo.

Só é possível apertar a marcação de adversários a até 1,5m (ou seja, 1 casa) de distância do jogador. A perícia **Movimentação Tática**, no entanto, permite realizar esta jogada a 1,5m de distância a mais para cada dois níveis nela (por exemplo, 3m – 2 casas – se o personagem tiver ela em nível Incrível).

Falha crítica: em caso de falha crítica em uma jogada de Apertar a Marcação, o jogador comete uma falta no adversário.

Arremates a Gol

Um chute a gol é feito com um teste de DEX com dificuldade igual ao número de casas de distâncias até o gol; para chutar a 9m (6 casas) de distância, por exemplo, a dificuldade seria 6. Em

caso de falha, a bola sai pela linha de fundo e é marcado um tiro de meta.

Para o goleiro defender o chute, ele precisa passar em um teste de AGI com dificuldade 18-o número de casas de distância do chute até gol + o número de casas de distância horizontal do goleiro até o gol; por exemplo, para um chute feito a 15m (10 casas), com o goleiro a 2 casas para a direita do chute, a dificuldade da defesa seria 10. Com sucesso no teste, o goleiro defende a bola, que é rebatida de volta para o campo, 1d6 casas à frente da posição do goleiro.

Chute Cruzado: para realizar um chute cruzado, sem estar de frente para o gol, deve-se utilizar a maior distância horizontal ou vertical do chute. Por exemplo, se o jogador estiver a 4 casas à esquerda do gol e 8 casas à frente, a dificuldade final seria 8. Essa dificuldade também é válida se você quiser chutar em curva ou acertando um canto específico do gol, e não apenas chutar em linha reta.

Cabeceio: um cabeceio pode ser tentado caso a bola seja recebida pelo alto (ou seja, em um lançamento). Neste caso, utiliza-se a perícia **Cabeceio** no lugar da DEX do personagem.

Desvios no caminho: cada jogador que houver no caminho até o gol, seja companheiro ou adversário, do chute aumenta a dificuldade dele em 1 ponto, pois dificulta a visão do batedor. Além disso, adversários que estejam no caminho podem tentar desviar ou interceptar um chute, da mesma forma que podem fazê-lo em um passe.

Agarrar a bola: se o goleiro tiver níveis na perícia **Agarrar a Bola**, pode tentar agarrar e manter a posse da bola ao invés de apenas desviá-la de volta para o campo. Para fazer isso, no entanto, deve fazer um teste da perícia ao invés do atributo AGI; a dificuldade permanece a mesma.

Chute Sem Goleiro: se o goleiro estiver à frente da linha da bola no momento do chute, não é permitido para ele tentar defender o gol.

Acertos críticos: em caso de acerto crítico na jogada do chute, o goleiro só poderá defender se também conseguir um acerto crítico na jogada de defesa.

Falha crítica: em caso de falha crítica no chute, o jogador se atrapalha e perde o domínio da bola, que é lançada 1d3 casas em uma direção escolhida pelo Mestre.

Drible

Um drible é uma jogada realizada para ultrapassar uma casa ocupada por um jogador

adversário. Ele pode ser realizado com ou sem a bola.

Um drible com a bola é feito com um teste da perícia **Drible** com dificuldade 7+DEX do adversário. Em caso de falha, ele não só intercepta o seu drible, como também desarma o personagem, roubando a bola.

Um drible sem a bola é feito com um teste da mesma perícia, com dificuldade 7+AGI do adversário. Em caso de falha, você simplesmente não consegue passar pelo adversário, devendo encerrar o seu movimento uma casa antes da posição dele.

Falha crítica: em ambos os casos de drible, uma falha crítica representa uma falta cometida pelo personagem sobre o adversário.

Jogando com Força

O atributo FR do personagem pode influenciar as jogadas de diversas formas, descritas a seguir.

Desarme: o personagem pode utilizar a sua FR para facilitar um desarme, impondo fisicamente ao adversário e somando a sua FR à DEX para realizar o teste, tornando a jogada mais fácil.

Drible: da mesma forma, o personagem também pode somar sua FR à perícia **Drible**, ou então, se você não possuir a perícia **Drible**, usar a sua FR para realizar uma jogada semelhante.

Em ambos os casos, usar a FR pode causar danos no adversário – sempre que o faz, você reduz os PVs dele em um valor igual ao seu bônus de FR (por exemplo, em 2 pontos se você possui FR Bom; no mínimo 1). Por isso, o risco de usar uma jogada de Força é grande: em caso de falha, o jogador cometeu uma falta; se for uma falha crítica, será uma falta violenta, e o personagem deve ser expulso de campo.

Chutes a Gol: se você estiver fora da grande área em volta do gol, pode usar a sua FR para reduzir a dificuldade do chute – cada nível de FR reduz a dificuldade pela distância em 1 ponto. Por exemplo, um jogador chutando a 12 casas de distância com FR Bom teria uma dificuldade apenas 10 para o chute.

Faltas

Sempre que ocorrer uma falta em jogo, a equipe que sofreu a falta recebe uma jogada livre, no ponto em que a falta ocorreu, para realizar um passe ou chute a gol (se for próximo o bastante), realizado por um jogador a sua escolha. Nestes casos, os jogadores adversários devem ser

posicionados a pelo menos 9,15m (6 casas, arredondando) de distância da falta.

Barreira: se achar que a falta pode levar algum perigo ao gol, o goleiro pode decidir formar uma barreira de jogadores para dificultar o chute do batedor. Estes jogadores devem ser posicionados na distância mínima permitida (9m, ou 6 casas), um ao lado do outro, e cada 2 jogadores colocados na barreira aumentam em 1 ponto a dificuldade do batedor em fazer a bola passar por eles, seja em um passe, lançamento ou chute a gol. Além disso, os jogadores na barreira podem tentar desviar ou interceptar a jogada normalmente.

Pênalti: se a falta foi cometida dentro da grande área, é marcado um pênalti. A bola deve ser posicionada na marca da grande área, à 11m (7 casas, arredondando) do gol, e a equipe que sofreu a falta deve escolher um batedor para realizar um chute a gol, sem direito a barreira para o goleiro.

Advertências e expulsões: algumas vezes, dependendo do rigor do juiz e da violência da falta, ela pode render advertências aos jogadores, ou então expulsá-los de campo. Como critério padrão, recomendo que falhas em jogadas com Força sejam punidas com advertência (cartão amarelo), e em caso de reincidência ou faltas em jogadas sem a bola, com expulsão. Falhas críticas em jogadas comuns não precisam ser advertidas, a menos que se tornem muito frequentes; em jogadas com Força, no entanto, o jogador deve ser expulso.

Lateral, Tiro de Meta e Escanteio

Caso a bola saia dos limites do campo, o Mestre deve tomar nota de quem foi o último jogador a tocar nela, e a posse da bola é passada para a outra equipe. Ela recebe então uma jogada extra para realizar um passe, posicionado de acordo com o local onde a bola saiu:

Laterais: se a bola saiu por uma das laterais do campo, a jogada deve ser posicionada exatamente no ponto onde a bola saiu.

Tiro de Meta: se saiu pela linha de fundo, tocada por uma equipe atacante, a bola é posicionada no ângulo da pequena área (a 5,5m – 4 casas, arredondando – da linha de fundo), e o goleiro ou outro jogador da equipe pode realizar um passe ou lançamento para um de seus companheiros.

Escanteio: se saiu pela linha de fundo, tocada por um jogador da equipe defendendo, a bola é posicionada no ângulo do campo, para que a outra equipe possa realizar a jogada de passe ou lançamento.

Regras Especiais

Bola Livre

Sempre que a bola ficar livre em alguma área do campo, o jogador que estiver mais próximo dela pode mover-se até a posição dela para pegá-la. Caso haja mais de um jogador próximo à bola, cada um joga um dado e soma a sua AGI: aquele com o maior resultado consegue chegar na bola primeiro.

Pé Inábil

Assume-se que o personagem sempre domina a bola com o pé do lado do campo onde está ao recebê-la – se estiver no lado esquerdo da sua equipe, dominará com o pé esquerdo; se estiver do lado direito, dominará com o pé direito. Trocar o pé da bola é uma jogada equivalente a mover-se uma casa – ou seja, reduz a movimentação máxima do personagem; se o fizer, só poderá se mover mais uma casa sem ter redutores na sua jogada. A perícia **Pé Inábil**, no entanto, permite a um jogador realizar jogadas com o seu pé ruim, utilizando-se o nível da perícia no lugar do atributo.

Jogo Parado

Sempre que o jogo for parado de alguma forma – em cobranças de faltas, laterais, escanteios e tiros de meta, ou em caso de gol – as equipes podem re-posicionar seus jogadores livremente pelo campo, para organizar suas jogadas ofensivas, defensivas e de contra-ataque.

Substituições

As equipes podem fazer até 3 substituições durante as partidas, seja para retirar jogadores lesionados ou promover mudanças táticas na equipe. Uma vez definidas, as substituições ocorrem quando o jogo for parado novamente. Jogadores expulsos não podem ser substituídos – a equipe deve ficar com menos jogadores em campo até o fim da partida.

Lesões

Um personagem que seja reduzido a 0 PVs está lesionado. Ele pode continuar em campo, mas todos os seus atributos e perícias são considerados como em nível Muito Fraco – além disso, cada rodada que permanecer em campo pode agravar a lesão, tornando mais difícil para ele retornar em outro jogo; portanto, o melhor a fazer nesses casos é substituí-lo.

Força de Vontade

O atributo WILL de um personagem representa a sua força de vontade, determinação e “raça” dentro de campo. Em termos de regras, representa quantas vezes o personagem pode repetir novamente uma jogada quando falha – um jogador com WILL Ótima, por exemplo, pode repetir até 3 de suas jogadas durante a partida caso falhe em alguma delas, ignorando o resultado anterior e jogando novamente os dados.

Jogos Competitivos

É possível também fazer jogos competitivos usando esse sistema – ao invés dos jogadores interpretarem, cada um, um personagem que faz parte de uma equipe maior, cada um deles monta uma equipe inteira, define seus jogadores e táticas de jogo, e competem entre si para ver quem é o melhor estrategista da bola. Algumas regras são diferentes, no entanto.

Pontuação

Se não quiserem utilizar personagens “iniciantes”, os jogadores podem definir uma

quantidade de pontos de experiência para distribuir entre seus atletas. Algo em torno de 1500-3000 pontos para cada equipe deve ser o bastante para um bom jogo. Estes pontos podem ser distribuídos como quiser entre os personagens da equipe; assim, um jogador pode preferir distribuí-los igualmente entre vários personagens que irão ficar levemente acima da média, enquanto outro pode preferir concentrá-los em um ou dois “fora de série” enquanto os demais personagens serão não mais que medianos.

Ordem de Jogadas

Joga primeiro a equipe que vai dar a saída de bola. Na sua vez de jogar, cada equipe pode agir com até 2 jogadores, antes de passar a vez para o adversário. Não há interrupções de jogadas: todos devem aguardar a sua vez. No entanto, jogadas como interceptar passes, cabeceios ou toques rápidos continuam sendo possíveis para agir fora da sua vez.

Torneios e Competições

As equipes montadas pelos jogadores irão disputar torneios e competições diversas, que podem ser criados pelo Mestre. De modo geral, eles podem ser divididos em três grupos, de acordo com a fórmula de disputa:

Ligas: são em geral competições de longa duração, com cada equipe jogando contra todas as outras duas vezes (uma no seu estádio, a outra no estádio da adversária). Cada vitória vale 3 pontos, empates 1 e derrotas nenhum: ao final do campeonato, a equipe com mais pontos é declarada vencedora.

Torneios Eliminatórios: as equipes são organizadas em chaves e jogam entre si em jogos eliminatórios, onde uma única derrota elimina um time e é preciso vencer sempre para chegar até a final; de ida-e-volta, onde se joga uma partida no estádio da equipe e outra na do adversário, e comparam-se os resultados (em caso de resultados iguais – como uma vitória para cada lado -, decide-se no saldo de gols durante as partidas, ou então é feita uma disputa de pênaltis); ou em sistema de *playoffs*, disputando-se uma melhor de 3 partidas com contagem de pontos. De qualquer forma, vão-se eliminando os derrotados em cada confronto, até que sobre apenas o campeão.

Torneios Mistos: são torneios que misturam ambos os estilos de disputa, geralmente com uma fase inicial de contagem de pontos (seja com cada equipe jogando contra todas as outras, ou dividindo-as em grupos iguais) e os melhores sendo classificados para uma fase final eliminatória.

Dia-a-Dia de Treinos

Quando não estão disputando os jogos, os jogadores em geral estão cuidando da sua vida pessoal e passando por treinamentos táticos e físicos. Em termos de regras, para cada dia de treinos entre um jogo e outro, ele recebe 1d6XP; no entanto, ele não pode treinar com eficiência mais do que a soma do seu bônus de CON com o seu bônus de WILL em dias por semana (no mínimo 1); os demais dias serão gastos com concentração e palestras de preparação para os jogos.

Lesões

Um jogador sofrer uma lesão durante uma competição pode ser problemático para a equipe, uma vez que, dependendo da gravidade, ela pode tirá-lo de algumas partidas. Cada vez que um jogador tiver que ser substituído por ter chegado a 0 PVs, joga 1d3: essa é a quantidade de semanas

que o jogador terá que ficar parado, sem poder treinar ou jogar, perdendo todos os jogos que aconteçam nesse período. Adicione ainda um dia para cada rodada que o jogador permanecer em jogo lesionado.

Experiência

À medida que forem jogando mais e mais partidas, os personagens irão acumular pontos de experiência para aprimorar as suas habilidades. A quantidade de pontos de experiência irá depender do resultado da partida: o valor básico é de 200 pontos, mas ele é reduzido à metade (100 pontos) em caso de empate e à ¼ (50 pontos) em caso de derrota. Jogar com equipes formadas por jogadores mais experientes rende mais pontos de experiência, assim como jogar com equipes mais fracas rende menos: a diferença de experiência média dos jogadores de cada equipe é adicionada ou subtraída desse valor básico.

Uma equipe com média de 100 pontos de experiência entre seus jogadores, enfrentando uma equipe com média de 200 pontos de experiência, receberá 300 pontos de experiência em caso de vitória, 150 em caso de empate e 75 em caso de derrota; se enfrentasse uma equipe construída com uma média de 80 pontos de experiência, receberia 180 pontos em caso de vitória, 90 em caso de empate e 45 em caso de derrota.

Além disso, ao final de cada competição, os personagens ainda recebem um bônus de experiência caso terminem em boas colocações:

Ligas: o campeão ganha 200XP para cada equipe participante da Liga (por exemplo, 1600XP para uma liga de 8 equipes); o segundo lugar ganha metade disso (por exemplo, 800XP em uma liga de 8 equipes); e o terceiro e o quarto

colocados recebem, cada, ¼ desse valor (por exemplo, 400XP em uma liga de 8 equipes).

Torneios Eliminatórios: o campeão recebe 100XP para cada rodada do torneio (por exemplo, 800XP para um torneio com 8 rodadas); o segundo lugar metade disso (por exemplo, 400XP para um torneio de 8 rodadas); e os outros dois semifinalistas recebem, cada, ¼ disso (por exemplo, 200XP para um torneio de 8 rodadas).

Torneios Mistos: passar pelas fases por pontos rende 50XP para cada equipe em cada grupo (por exemplo, 200XP se cada grupo possui 4 equipes). O campeão recebe ainda 50XP para cada fase eliminatória que passou (por exemplo, 200XP se foram 4 fases eliminatórias), o segundo lugar recebe metade disso (por exemplo, 100XP se foram 4 fases eliminatórias) e os outros dois semifinalistas, se houverem, ¼ disso (por exemplo, 50 XP cada se foram 4 fases eliminatórias).

Em todos os casos, o valor de experiência recebido por cada equipe deve ser dividido entre todos os jogadores que atuaram por ela nas partidas e competições. Eles podem ser gastos seguindo as regras normais do *RPGQuest*.

Outras Premiações

Como parece óbvio, nem todos os prêmios de uma competição serão resumidos em experiência para os jogadores. Haverão prêmios em dinheiro (maiores para torneios mais populares, mesmo que nem sempre mais difíceis), e algumas vezes até mesmo itens especiais. Além disso, costuma-se premiar também o jogador do torneio que marcar mais gols, e algumas vezes também um jogador escolhido pelos organizadores como o melhor da competição.

Jogadores

A seguir apresento algumas fichas prontas de jogadores que o Mestre pode usar para montar as equipes enfrentadas pelos jogadores. Você não precisa usá-las exatamente iguais ao que é apresentado aqui, no entanto: jogadores diferentes podem ter habilidades diferentes, mesmo quando jogam na mesma posição; utilize as fichas a seguir apenas como uma base de comparação de onde você pode fazer alterações de acordo com o que tiver planejado para o jogo.

Goleiro I

Atributos

FR Normal (+1) CON Normal (+1)

DEX Bom (+2) AGI Ótimo (+3)

INT Normal (+1) WILL Normal (+1)

PER Normal (+1) CAR Fraco (0)

10 PVs

Perícias

- Agarrar a Bola ÓTIMO (+3)

- Fechar o Ângulo BOM (+2)

- Lançamento NORMAL (+1)

- Roubar a bola NORMAL (+1)

Este goleiro é melhor treinado para defender chutes diretamente a gol, embora seja pouco

habilidoso em enfrentar os atacantes adversários na saída de bola.

Goleiro II

Atributos

FR Bom (+2) CON Normal (+1)
DEX Normal (+1) AGI Ótimo (+3)
INT Normal (+1) WILL Normal (+1)
PER Normal (+1) CAR Fraco (0)
10 PVs

Perícias

- Fechar o ângulo ÓTIMO (+3)
- Roubar a Bola BOM (+2)
- Lançamento NORMAL (+1)
- Agarrar a bola NORMAL (+1)

Este goleiro não é tão seguro para defender chutes diretos contra o gol, mas é melhor no confronto com os adversários na saída de bola.

Líbero

Atributos

FR Bom (+2) CON Normal (+1)
DEX Ótimo (+3) AGI Normal (+1)
INT Normal (+1) WILL Normal (+1)
PER Normal (+1) CAR Fraco (0)
12 PVs

Perícias

- Roubar a Bola ÓTIMO (+3)
- Movimentação Tática BOM (+2)
- Cabeceio NORMAL (+1)

Um líbero é um zagueiro de boa técnica e de grande habilidade no desarme, e que por isso costuma ser utilizado logo à frente do goleiro, na sobra de zagueiros mais “duros”, além de algumas vezes como elemento surpresa em contra-ataques velozes.

"Xerife"

Atributos

FR Ótimo (+3) CON Bom (+2)
DEX Normal (+1) AGI Normal (+1)
INT Normal (+1) WILL Normal (+1)
PER Normal (+1) CAR Fraco (0)
14 PVs

Perícias

- Cabeceio ÓTIMO (+3)
- Movimentação Tática BOM (+2)
- Roubar a bola NORMAL (+1)

São chamados de “xerifes” zagueiros fortes, que aproveitam-se da sua força, estatura e capacidade de intimidação para vencer jogadas contra os atacantes adversários.

Lateral

Atributos

FR Bom (+2) CON Normal (+1)
DEX Ótimo (+3) AGI Normal (+1)
INT Normal (+1) WILL Normal (+1)
PER Normal (+1) CAR Fraco (0)
10 PVs

Perícias

- Lançamento ÓTIMO (+3)
- Arrancada BOM (+2)
- Roubar a Bola NORMAL (+1)
- Drible NORMAL (+1)

Os laterais são os jogadores que fecham os flancos na defesa da equipe, sendo responsáveis por ligar rapidamente os contra-ataques com velocidade e cruzamentos precisos para os atacantes.

Ala

Atributos

FR Normal (+1) CON Normal (+1)
DEX Ótimo (+3) AGI Bom (+2)
INT Normal (+1) WILL Normal (+1)
PER Normal (+1) CAR Fraco (0)
10 PVs

Perícias

- Arrancada ÓTIMO (+3)
- Lançamento BOM (+2)
- Roubar a bola NORMAL (+1)
- Drible NORMAL (+1)

Os alas são laterais avançados, fechando os flancos do meio-campo e com maior liberdade para avançar e realizar jogadas de ataque.

Volante "Brucutu"

Atributos

FR Ótimo (+3) CON Bom (+2)
DEX Normal (+1) AGI Normal (+1)
INT Normal (+1) WILL Normal (+1)
PER Normal (+1) CAR Fraco (0)
12 PVs

Perícias

- Movimentação Tática BOM (+2)
- Roubar a Bola BOM (+2)
- Zona de Ação BOM (+2)
- Toque Rápido NORMAL (+1)

Um volante “brucutu” é um jogador defensivo do meio-campo que utiliza a força e da imposição física para vencer jogadas contra os jogadores adversários, geralmente sendo encarregado de proteger os zagueiros da equipe.

Volante "Clássico"

Atributos

FR Bom (+2) CON Normal (+1)
DEX Ótimo (+3) AGI Normal (+1)
INT Normal (+1) WILL Normal (+1)
PER Normal (+1) CAR Fraco (0)
10 PVs

Perícias

- Roubar a Bola BOM (+2)
- Toque Rápido BOM (+2)
- Zona de Ação BOM (+2)
- Lançamento NORMAL (+1)

Um volante “clássico” é um jogador de boa técnica encarregado de proteger o meio-campo da equipe e de, com passes e lançamentos rápidos e precisos, fazer uma rápida ligação com os jogadores ofensivos.

Armador

Atributos

FR Normal (+1) CON Normal (+1)
DEX Ótimo (+3) AGI Bom (+2)
INT Normal (+1) WILL Normal (+1)
PER Normal (+1) CAR Fraco (0)
8 PVs

Perícias

- Lançamento ÓTIMO (+3)
- Toque Rápido ÓTIMO (+3)
- Drible NORMAL (+1)
- Pé Inábil NORMAL (+1)

Um armador é um jogador encarregado de armar e organizar as jogadas ofensivas da equipe, ditando o ritmo do jogo com passes e lançamentos rápidos e precisos.

Meia-Atacante

Atributos

FR Normal (+1) CON Normal (+1)
DEX Ótimo (+3) AGI Bom (+2)
INT Normal (+1) WILL Normal (+1)
PER Normal (+1) CAR Fraco (0)
8 PVs

Perícias

- Chute com Efeito ÓTIMO (+3)
- Lançamento BOM (+2)
- Drible BOM (+2)
- Pé Inábil NORMAL (+1)

Um meia-atacante é um jogador mais avançado que um meio-campo comum, mas mais recuado que um atacante, geralmente encarregado de organizar e criar opções de ataque para os atacantes, ou buscando oportunidades de concluir a gol à longa distância.

Pontas

Atributos

FR Normal (+1) CON Normal (+1)
DEX Ótimo (+3) AGI Bom (+2)
INT Normal (+1) WILL Normal (+1)
PER Normal (+1) CAR Fraco (0)
8 PVs

Perícias

- Drible ÓTIMO (+3)
- Arrancada BOM (+2)
- Lançamento BOM (+2)
- Toque Rápido NORMAL (+1)

Um ponta é um atacante veloz que avança a dribles pelos flancos do campo para criar oportunidades de gol para a sua equipe através de passes e cruzamentos.

Segundo Atacante

Atributos

FR Normal (+1) CON Normal (+1)
DEX Ótimo (+3) AGI Bom (+2)
INT Normal (+1) WILL Normal (+1)
PER Normal (+1) CAR Fraco (0)
8 PVs

Perícias

- Drible ÓTIMO (+3)
- Toque Rápido ÓTIMO (+3)
- Lançamento NORMAL (+1)
- Pé Inábil NORMAL (+1)

Um segundo atacante é um atacante de movimentação encarregado de abrir espaço entre os zagueiros adversários para criar oportunidades de gol para seus companheiros.

Centro-Avante "Trombador"

Atributos

FR Bom (+2) CON Bom (+2)
DEX Bom (+2) AGI Normal (+1)
INT Normal (+1) WILL Normal (+1)
PER Normal (+1) CAR Fraco (0)
14 PVs

Perícias

- Toque Rápido ÓTIMO (+3)
- Cabeceio BOM (+2)
- Pé Inábil NORMAL (+1)

Um centro-avante “trombador” é um jogador que procura utilizar um porte e força física avantajados para obter vantagem sobre os zagueiros adversários e, assim, criar oportunidades de marcar gols.

Centro-Avante Habilidoso

Atributos

FR Normal (+1) CON Fraco (0)
DEX Ótimo (+3) AGI Ótimo (+3)
INT Normal (+1) WILL Normal (+1)
PER Normal (+1) CAR Fraco (0)
10 PVs

Perícias

- Drible BOM (+2)
- Toque Rápido BOM (+2)
- Chute com Efeito NORMAL (+1)
- Pé Inábil NORMAL (+1)

Um centro-avante habilidoso é um atacante que utiliza dribles, toques rápidos e posicionamento na grande área para buscar oportunidades de marcar gols.

Jogadores Experientes

Todas essas fichas foram feitas utilizando as regras normais de criação de personagens – são, portanto, fichas de jogadores iniciantes, que devem ser equilibradas para jogar com personagens recém-criados. À medida que vão jogando e seus personagens ficando mais experientes, no entanto, jogar com equipes deste nível pode se tornar bastante fácil; por isso, é recomendado que os adversários também aumentem de nível e experiência junto com os personagens dos jogadores – em outras palavras, você pode (e em certo nível, deve) distribuir Pontos de Experiência entre os atletas de uma equipe, pelo menos no mesmo nível que a experiência média da equipe dos jogadores que a enfrentarão.

Bibliografia

- **RPGQuest vols. 1, 2 e 3**, de Ronaldo Barata, Marcelo Del Debbio e Alexandre José Garneri;
- **[Magibol](#)**, de Bruno “BURP” Schlatter e Maury “Shi Dark” Abreu;
- **Futebol ao Sol e à Sombra**, de Eduardo Galeano;
- **[Football \(soccer\)](#), [Futebol](#) e [História do Futebol](#)**, artigos da Wikipedia;
- **Sociologia do Futebol**, de Richard Giulianotti;
- **A bola nas redes e o enredo do lugar: uma geografia do futebol e de seu advento no Rio Grande do Sul**, de Gilmar Mascarenhas de Jesus.

