

News RPG

O Retorno do RPG News

Conheça a história do
primeiro jornal de RPG

RPG Online

Funciona? Realmente dá para
jogar em mesas virtuais?

Aquele que

Permeia os Céus

Um conto medieval

Crônicas de um

Projeto

Gosta de desenhar?

Gosta de RPG? Participe!

Projeto Tagmar

RPG gratuito, isto é sério?

Inkarnate.com

Crie seus próprios mapas!



O Retorno do RPG News

Rio de Janeiro, no ano de 1993. Tinha se passado quase um ano do segundo lançamento da GSA, editora do Tagmar, o 1º RPG brasileiro. Em 1992 a GSA lançou o Desafio dos Bandeirantes, 2º RPG brasileiro e o 1º com uma temática totalmente nacional. As coisas pareciam promissoras, mas não eram bem assim.

Por incrível que pareça, fazer um RPG é bem mais simples do que aparenta, o que é realmente um desafio digno dos bandeirantes é comercializar com sucesso um RPG. Lembrem-se que no início dos anos 90, poucos no Brasil sabiam o que era este jogo e convencer as livrarias de que era uma boa oportunidade a venda deste tipo de “livro” era muito, mas muito difícil!

A GSA era uma editora jovem, formada pelos próprios autores dos livros, todos jovens entusiastas, mas com pouquíssimo conhecimento do “como vender”. Foi neste turbilhão de acontecimentos que surgiu a ideia de que havia a necessidade de divulgação. Divulgar na mídia tradicional (jornal e revistas) era impraticável devido aos custos e foi assim que nasceu o RPG News, o primeiro periódico brasileiro dedicado exclusivamente ao RPG. As edições abordavam o mundo do RPG e não se limitavam apenas aos produtos da GSA, abordando um pouco de tudo. Mas a GSA em 1997 fechou e com ela o RPG News também se foi.

Agora quase 30 anos se passaram e o RPG News ressurgiu das cinzas pelo [Projeto Tagmar](#), iniciativa *open source* responsável por trazer de volta o Tagmar. Nesta nova fase do RPG News, daremos continuidade ao seu objetivo original, que é a divulgação do RPG Brasileiro. Nesta 5ª edição (considerando que já temos as 4 dos anos 90) vamos abordar diversos temas, passando por uma matéria que fala dos RPG Online, um conto ambientado em Tagmar, uma resenha sobre o projeto que sustenta esta iniciativa e uma reportagem sobre uma fantástica ferramenta para construir mapas de aventuras.

Por Marcelo Rodrigues, editor do RPG News





RPG Online é viável?

O RPG é um hobby antigo. Desde a década de 70 que milhares de jogadores se reúnem para aventuras de salvar princesas, matar dragões, superar intrigas políticas e vencer as mais diversas guerras. Até pouco tempo atrás, a dinâmica de não ver os dados reais sendo jogados por seus companheiros, ou de nem mesmo estar vendo seus rostos, era algo impensável. Mas daí veio 2020.

A pandemia que nos afastou de parentes e amigos e nos manteve longe de grandes eventos também mostrou para muitos jogadores de longa data que não era necessário largar o hobby por não estar fisicamente perto de seus companheiros de aventuras. A internet, nossa implacável aliada em tempos de isolamento, nos manteve próximos das pessoas e, ainda, sem precisarmos sair de casa e nos horários mais improváveis.

Apesar do número de jogadores que adotaram a modalidade online ter crescido muito neste ano de 2020, a modalidade não é nova. Ferramentas que simulam mesas virtuais para RPG, conhecidas como VTTs (do inglês, Virtual Tabletop) existem há muitos anos. O [Fantasy Grounds](#), por exemplo, surgiu há 15 anos e no ano de 2019 arrecadou mais de 509 mil dólares no *Kickstarter* para sua nova versão (lançada oficialmente em novembro/2020). O [Taulukko](#), outro site dedicado ao RPG à distância, foi criado no Brasil há 12 anos e até hoje se mantém ativo e prometendo uma versão totalmente atualizada para os padrões

atuais. Até mesmo iniciativas de código aberto foram desenvolvidas e se mantêm fortes até hoje, como é o caso do [Map Tools](#), que é totalmente gratuito e oferece recursos que outras plataformas cobram caro para oferecer no mesmo nível.

Naturalmente, as ferramentas que se tornaram mais populares foram evoluindo, e concorrentes foram surgindo. Em 2012 nasceu o [Roll20](#), a VTT que veio a se tornar a mais popular no mundo do RPG nos anos seguintes, mantendo o posto até hoje. O aplicativo funciona através do navegador e é necessário apenas uma conta gratuita para iniciar e jogar qualquer número de campanhas, o que, somado à qualidade dos recursos que oferece, o tornou muito popular rapidamente, fazendo-o alcançar milhões de inscritos. Lançado neste ano de 2020, o [FoundryVTT](#) é outra plataforma que vem experimentando um crescimento rápido com a adaptação de diversos sistemas para sua plataforma.

Se considerarmos que o [Tagmar](#), cuja primeira edição foi o primeiro RPG brasileiro e que teve sua última atualização lançada pela comunidade em 2018, também está incluído no mundo das VTTs, chegamos a uma possibilidade muito barata de se jogar RPG online. Desde janeiro de 2018 que este sistema conta com uma ficha personalizada no site do Roll20, possibilitando que jogadores de todo o mundo se reúnam para jogar o tradicional RPG. O Tagmar conta com [dezenas de livros gratuitos publicados](#) que cobrem uma vasta ambientação e regras sofisticadas para garantir a diversão e o equilíbrio das sessões de jogo.

The screenshot displays the Tagmar character sheet interface within the Roll20 VTT environment. At the top, the 'Tagmar' logo is visible on the left, and a 'PJ' (Player) button is on the right. Below the logo is a character icon and a '1' in a circle. The interface is divided into several sections: 'Básica' (Basic) with tabs for 'Habilidades', 'Combate', 'Magia', and 'Personagens'; 'Atributos' (Attributes) with a list of primary attributes (Intelecto, Aura, Carisma, Força, Físico, Agilidade, Percepção) and their corresponding numerical values; 'Atributos secundários' (Secondary Attributes) with a list of secondary attributes (Resistência física, Resistência à magia, Velocidade base, Defesas, Energia física, Energia heroica, Karma) and their corresponding numerical values; 'Caracterizações' (Characterizations) with a list of character traits (Altruismo, Egoísmo, Clemência, Crueldade, Honra, Oportunismo) and their corresponding numerical values; and 'Comportamento' (Behavior) with a list of behavioral traits (Altruismo, Egoísmo, Clemência, Crueldade, Honra, Oportunismo) and their corresponding numerical values. The interface is designed for easy navigation and editing of character data.

O último [relatório trimestral de uso do Roll20](#), publicado em 15 de outubro de 2020, mostrou o Tagmar pela primeira vez na lista de campanhas iniciadas com uma representação de 0,01%. O Sistema Daemon também alcançou a mesma fração. O sistema brasileiro mais popular no aplicativo é o Tormenta, que inclusive teve o maior crescimento dentre todos os sistemas que estão incluídos na plataforma, com 26,32% de aumento em relação ao trimestre anterior, alcançando uma representação total de 0,4% do total de campanhas e jogadores que o utilizam na plataforma. O líder absoluto é o D&D 5ª edição, com mais de 53% das campanhas ativas e mais de 59% das contas ativas no Roll20 pertencendo a pelo menos uma delas.

O uso de uma VTT oferece muitas facilidades para jogadores e mestres jogarem a distância. Através delas é possível manter controle sobre as fichas de personagens dos jogadores e não jogadores, fazer imagens saltarem na tela quando necessário para mostrar algo de importante para a história, utilizar imagens como se fossem miniaturas em um mapa de combate, entre vários outros recursos.

Algumas plataformas, como o Roll20, permitem streaming de som controlado pelo mestre, facilitando a imersão dos jogadores. Outras, como o Fantasy Grounds, possuem um nível de automação das mecânicas dos sistemas em tal nível que permite aos mestres ignorar quase a totalidade dos cálculos durante a sessão e focar apenas na história. A iluminação dinâmica, disponível em praticamente todas as plataformas atuais, e gratuita para uso no Map Tools, aumenta a imersão ao permitir que os jogadores revelem apenas as partes dos mapas de combate que seus personagens podem ver. Já existem inúmeros artistas que desenham seus mapas de batalha para uso nestas plataformas online. Vários softwares para criação de mapas de RPG também são capazes de exportar as definições da luz dinâmica destas plataformas diretamente para o arquivo de saída lido pelo VTT. Nesta edição do RPG News falamos de uma delas, o.

O ano de 2020 pode ter-nos confinado em casa por muito mais tempo do que gostaríamos, mas certamente ele não nos deu motivo para reduzirmos nossas aventuras nas terras da fantasia do RPG!

Aquele que Permeia os Céus

Por Elton Santos
Torres

A primeira vez que o vi foi num sonho, nunca me esquecerei. Meu nome é Lituem e neste relato contarei como conheci o homem das estrelas. Tudo isso ocorreu há vinte anos quando estava nos Montes Raltril, localizados próximos à Runa, capital de Portis. Eu não era portiense, nasci em Ludgrim, e havia depois de uma longa viagem, ido à cidade completar meus estudos de magia. Meu mestre era um antigo mago elfo de Amiêm, muito sábio, mas devido a longa idade, acabou falecendo antes de eu poder completar meus estudos. Como uma jovem meia-elfa minha parte humana falou mais alto e fui tomada por um repentino desejo de aventura, decidi então conhecer o mundo.

Meu primeiro destino era Saravossa, mas devido a muitos imprevistos, principalmente devido às incursões de Verrogar, acabei me dirigindo a Portis.

Apaixonei-me pelo lugar, as torres, a magia, tudo era novo para mim e não foi difícil aprimorar minha magia, porém uma antiga paixão minha reacendeu: o céu. Sempre fui apaixonada pelas estrelas e pelos demais astros, passava noites observando o movimento dos planetas e com meus estudos encontrei muitas inconsistências nos livros atuais. Meu lugar favorito de observação era nos Montes Raltril, o isolamento e a altitude eram perfeitos, e foi numa destas noites que o vi. Havia ficado até tarde olhando para estrelas e acabei dormindo a céu aberto e então tive minha primeira visão.

Eu estava num lugar escuro, como numa noite sem luar, não sentia meu peso, estava flutuando em uma imensidão vazia e a única coisa que via eram as estrelas, pequenos pontos brilhantes naquele fundo preto. Senti, então, uma presença de algo forte e antigo, como uma grande explosão de poder. Virei-me rapidamente e lá estava ele, tive um temor profundo quando o vi. No entanto, uma súbita sensação de ordem tomou conta de mim, tudo estava sendo organizado. Ele não tinha face e sua pele era como o reflexo de uma noite escura repleta de estrelas, naquela noite ele nada me disse.

Acordei assustada, aquela visão não real. Eu achava que estava virando uma lunática por passar tanto tempo sozinha olhando para o vazio. Estava terrivelmente enganada.

Voltei para Runa e passei a me dedicar aos meus estudos de magias elementais, porém aquele ser do meu sonho não saía da minha mente, tentei falar com um sacerdote de Palier sobre isso, mas não consegui, algo me impedia, então decidi voltar para Raltril.

podia ser



A noite estava escura. Entrei no meu saco de dormir e fiquei olhando para o céu até adormecer, fui tomada novamente pela ausência de peso e de repente estava lá, no mesmo lugar vazio. Olhei para todos os lados a procura do ser, estava nervosa, quanto do nada ele apareceu. Abri minha boca, mas não havia ar e nem som, então um pensamento veio até minha mente, um pensamento irreal e fantástico, e apenas disse sem palavras: Astro. Já havia lido algo a respeito sobre eles, mas não achei que fossem reais, o que um ser como aquele queria comigo. Mesmo sem rosto tive a sensação de que ele sorriu ao dizer seu nome.

— Sabes quem sou, mortal? — Suas palavras ecoavam no vazio.

Nada respondi e ele continuou.

— Eu sou aquele que permeia os mundos, guardião do Vazio, o senhor das estrelas.

Fiquei assustada, o que um ser com poder comparado aos dos deuses queria comigo. Tomei coragem e disse:

— Astro, aquele que permeia os céus. Por que me trouxe aqui? — tive novamente a sensação de que ele se divertia com minhas palavras.

— Eu não lhe trouxe a nenhum lugar, continuas a dormir naquele monte, e devo lhe corrigir de outra coisa, sou muito mais que uma das pérolas da existência.

Um titã segundo, esse era o termo correto, mas ele havia fugido da minha pergunta.

— Senão me trouxe a nenhum lugar onde estou e por que está falando comigo?

— Este lugar é apenas uma projeção do Vazio nos seus sonhos, um pequeno presente para você amante das estrelas.

Um presente, não fazia sentido, observei novamente o lugar e entendi: eu estava entre as estrelas.

— Um presente? Por quê? Sou uma filha dos deuses não uma serva de Titãs.

— Exatamente pequena mortal. Fiquei intrigado no porquê de um simples ser terreno estar tão interessado em meus domínios.

Ainda não entendia o porquê de ele estar falando comigo, mas resolvi continuar. Astro era um ser intrigante e misterioso, sempre encontrando meios de fugir de minhas perguntas, tinha um conhecimento inimaginável para um simples mortal e naquela noite não conversamos muito, mas muitos dias ainda se seguiriam.

Sempre que eu dormia, ele vinha. Com tempo nós passamos a ter conversas mais longas e mais produtivas. Eu contava a ele tudo o que eu sabia sobre Tagmar e as pessoas, ele pareceu ficar surpreso ao saber que os demônios quase dominaram a terra, aparentemente ele não era onisciente, ficava muito tempo vagando pelo Vazio e nas raras vezes na qual se aproximava de Tagmar não se interessava nos assuntos mortais e tentava se manter longe dos problemas dos deuses.

Ele me mostrou muitas coisas, algumas acho que nenhum mortal deveria saber. Perguntei inúmeras vezes sobre suas origens e quem eram seus progenitores, mas ele nada dizia sobre o assunto. Certa vez ele me mostrou uma das mais impressionantes coisas que vi, as três luas de Tagmar: Agmarim, Armina e Denégria; elas eram como grandes mundos vazios e estéreis, porém não deixavam de ser belas. Agmarim, a maior de todas as luas, era a que mais me fascinava, ela possuía um lado oculto que por algum motivo jamais se voltava para Tagmar, perguntei a Astro sobre o fenômeno, mas ele disse que eu não seria capaz de compreender. Todavia, sem nenhuma dúvida, o que mais me marcou foi a visão de Tagmar de cima, era a mais magnífica criação dos deuses, com todas as suas terras e florestas cercadas pelo grande oceano e com toda a sua diversidade de vida.

Naquele momento em diante eu estava ficando obcecada. Passava o dia inteiro somente pensando em quando a noite chegaria e isso estava a me consumir. A cada visão, a cada fato novo que ele me mostrava se consumia mais e mais minhas forças, talvez os deuses estivessem me punindo, mas eu não conseguia parar. Foi então que entendi o porquê de Astro, ele era como eu, sozinho. Mesmo com seu grande poder e conhecimento incompressível, ele não era como os deuses, não fazia parte da criação.

Nós nos vimos por quase um ano e já estava com a saúde muito debilitada. Ele sabia disso, foi quando então ele decidiu me dar seu último presente.

A Lua estava cheia. Naquela noite eu não conseguia dormir e estava muito ansiosa, devido ao meu estado não resistiria por muito tempo, foi quando eu vi uma luz muito forte. Ela ofuscava minha visão, porém comecei a notar contornos humanoides no momento em que o brilho reduziu. Era um elfo, mas não como os outros, ele era prateado e estava vestido com uma roupa de couro preta muito escuro. Comecei a ter, novamente, a mesma sensação de quando vi Astro pela primeira vez. Desta vez, porém, disse com minha própria voz.

— Astro. — Vi, então, seu sorriso em um rosto.

— Temo que devo corrigi-la novamente, não sou Astro. Mas pode me chamar assim se quiser — ele dizia calmamente como se o tempo não existisse.

O avatar de Astro aproximou-se de mim, lentamente, e parou quando estava a menos de meio metro. Ele então me tocou, foi a primeira e a última vez.

No instante em que acordei ele havia partido, nunca mais o vi ou tive qualquer sonho com ele. Voltei para Runa para poder me recuperar, alguns conhecidos meus achavam que eu houvesse contraído a peste lunense, mas tal hipótese foi logo descartada. Após alguns meses, quando estava completamente saudável decidi voltar para Ludgrim. Mas algo chamou minha atenção, um antigo colega meu do Colégio Elemental, me informou de um suposto sábio que estava propagando os conhecimentos do Senhor dos Astros e que eu deveria falar com ele, pois era uma ávida estudiosa dos céus, disse a ele sorrindo apenas que eu iria depois, mas não fui.

Hoje, depois de tanto tempo tenho uma boa vida em Ludgrim, consegui inclusive a confiança dos ariscos elfos de Amiêm, ensinando aos jovens as artes dos elementos e da astronomia. No entanto o que me deixa mais feliz é o último presente de Astro, meu filho Aarom, que está crescendo e se tornando um homem muito forte. Não sei se um dia contarei a ele sobre sua história, mas deixo guardadas aqui estas palavras caso não tenha a oportunidade de contá-las.

Lituem Dovassil, 7º dia do mês da Sabedoria de 1449.

O Projeto Tagmar

O 1º RPG Brasileiro

Nascido em 1991 com o honroso título de “1º RPG Brasileiro”, Tagmar, publicado então pela GSA foi o primeiro produto brasileiro para um mercado que ainda iria se formar. Tagmar foi um RPG típico do início dos anos 90, mas trazia uma série de novidades sendo que a principal era ter tudo que um RPG precisava em um único livro; regras, ambientação, magias, criaturas e uma aventura pronta. Na época, os RPG eram importados e era necessário ter vários livros para jogá-los. Devido a estas características, que incluíam novas ideias, como por exemplo, o inédito conceito da Energia Heroica fez com que em pouco tempo, o Tagmar se tornou um sucesso, reunindo um grande número de fãs.



Caixa original do Tagmar (1991)

Este sucesso perdurou até fim dos anos 90, quando em 1997 a editora GSA fechou. Sem uma editora para dar continuidade o Tagmar ficou estagnado. Até que...

O Renascimento

Em setembro de 2004, os autores do RPG Tagmar se reuniram, e em uma decisão histórica, decidiram liberar os direitos comerciais do RPG, desde que não fosse para fins lucrativos.... Com esta resolução em mãos, um grupo de pessoas se reuniu e decidiu criar uma nova versão do Tagmar.... Nascia assim o Projeto Tagmar.

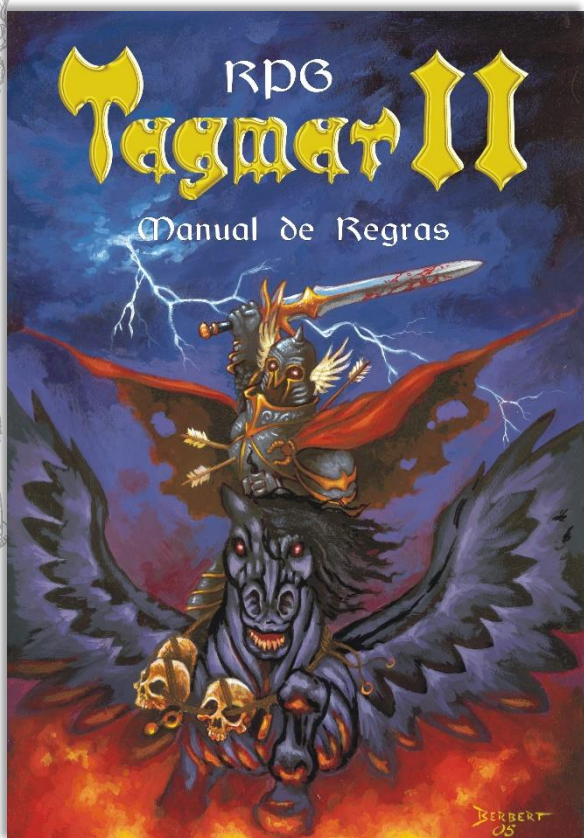
Este projeto foi criado seguindo os moldes dos projetos *Open Source* usados para desenvolvimento de software. Neste tipo de projeto os produtos são criados/evoluídos através de trabalho voluntário e

utilizam uma licença especial na qual todo material gerado é de domínio público podendo ser [baixado de graça!](#)

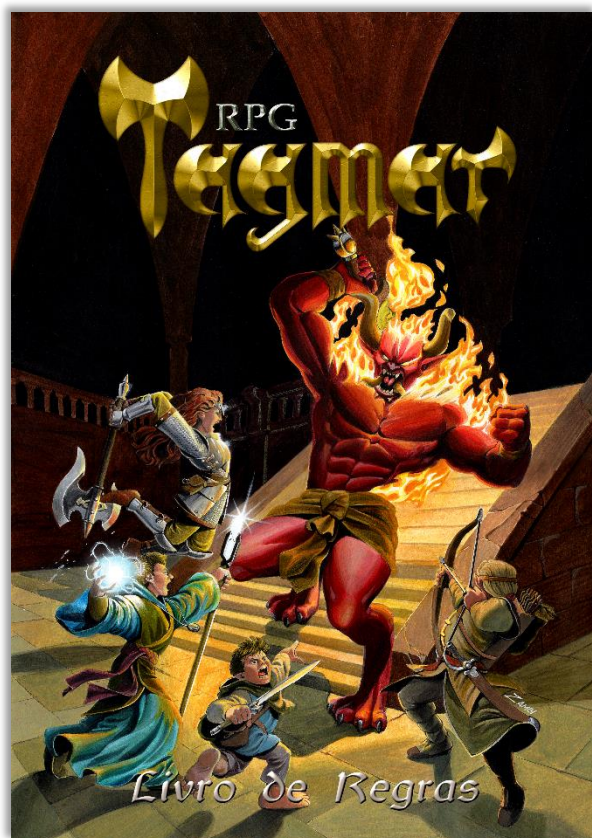
Tagmar foi um excelente RPG no início dos anos 90, mas infelizmente ele não acompanhou a evolução dos outros RPGs. No início do projeto foi feita uma grande pesquisa que resultou em um plano de trabalho com muitas ideias a serem desenvolvidas. Após um ano de trabalho o projeto finalmente chegou ao término com o lançamento do Tagmar 2 em setembro de 2005, que tinha como principal ênfase a atualização das regras.

Mas o projeto não parou e ao longo destes 15 anos muitos outros títulos foram lançados entre regras (Tagmar 2.1, 2.2 e 2.3), livros de ambientação, aventuras e contos totalizando hoje mais de 30 livros.

Depois do Tagmar 2 em 2018 foi lançado o Tagmar 3 com novo layout e muitas mudanças em todos os livros. Mas os trabalhos continuam...



Capa do Tagmar 2 (2005)

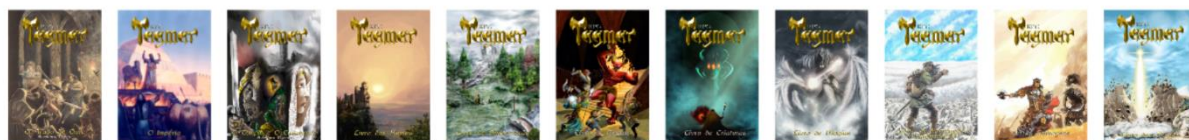


Capa do Tagmar 3 (2018)

100%
gratuito

RPG Tagmar

Tagmar 3.0
Nova
Versão!



Criação Coletiva?

Um aspecto importante é que o Tagmar é um RPG feito por quem o joga. Todo trabalho é realizado por pessoas de todo Brasil que através da internet desenvolvem todos os trabalhos.

Os livros são desenvolvidos através de um processo de criação coletiva, na qual os trabalhos são designados a voluntários que realizam as tarefas estabelecidas pelos coordenadores e pelo próprio grupo. Após cada trabalho concluído, ele é submetido ao grupo que então discute e faz críticas e sugestões.

Em seguida os trabalhos são ajustados com base nas sugestões dadas e finalmente vão ao processo de votação. Somente então após ser votado é que o trabalho é incorporado oficialmente ao Tagmar. O projeto Tagmar é baseado em preceitos democráticos!

O mais interessante é que qualquer um pode entrar para o projeto para colaborar. Todos são bem aceitos, desde aqueles que entram apenas para dar sugestões e participar das discussões internas como aqueles que põe a mão na massa e desenvolvem os textos de regras, ambientação, criaturas, aventuras e contos.

A inscrição no projeto é simples (e de graça). Os detalhes podem ser vistos em: <https://Tagmar.com.br/ComoParticipar>

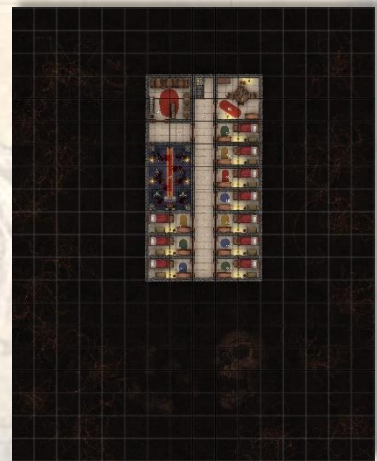
Como todos podem ver, Tagmar agora é um RPG moderno, completo e acima de tudo: DE GRAÇA!

Visite www.tagmar.com.br e não perca a oportunidade de jogar esse excelente RPG... ou quem sabe... de participar da criação!

Inkarnate, faça seus mapas!

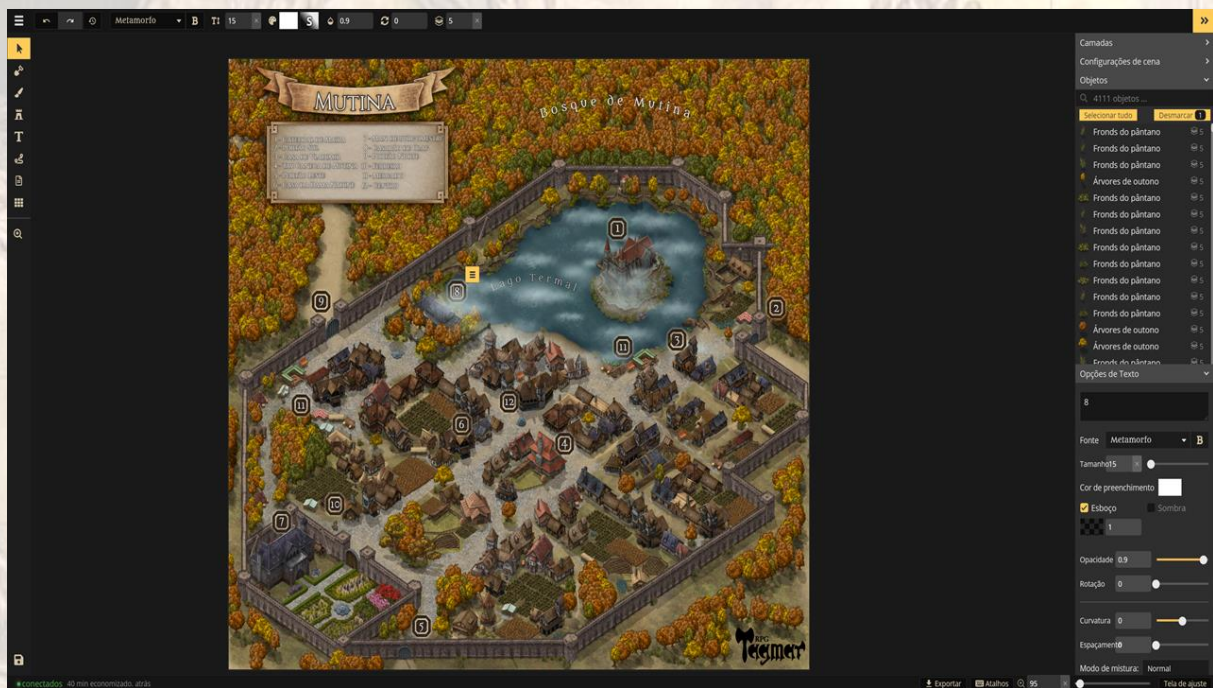
Você conhece o Inkarnate ? Uma dúvida recorrente de muitos mestres de RPG é: onde consigo mapas para minha campanha? E muitas vezes ao procurar, encontram alguns cenários prontos, e na maior parte das vezes não compõem sua campanha ou acabam sendo somente um quebra galho para não deixar em branco.

É aí que entra a ferramenta para criação de cenários de campanha o inkarnate.com. Essa ferramenta traz a possibilidade de personalizar seus mapas, fazendo cidades, cavernas, tavernas, palácios e tudo que sua campanha precisar!

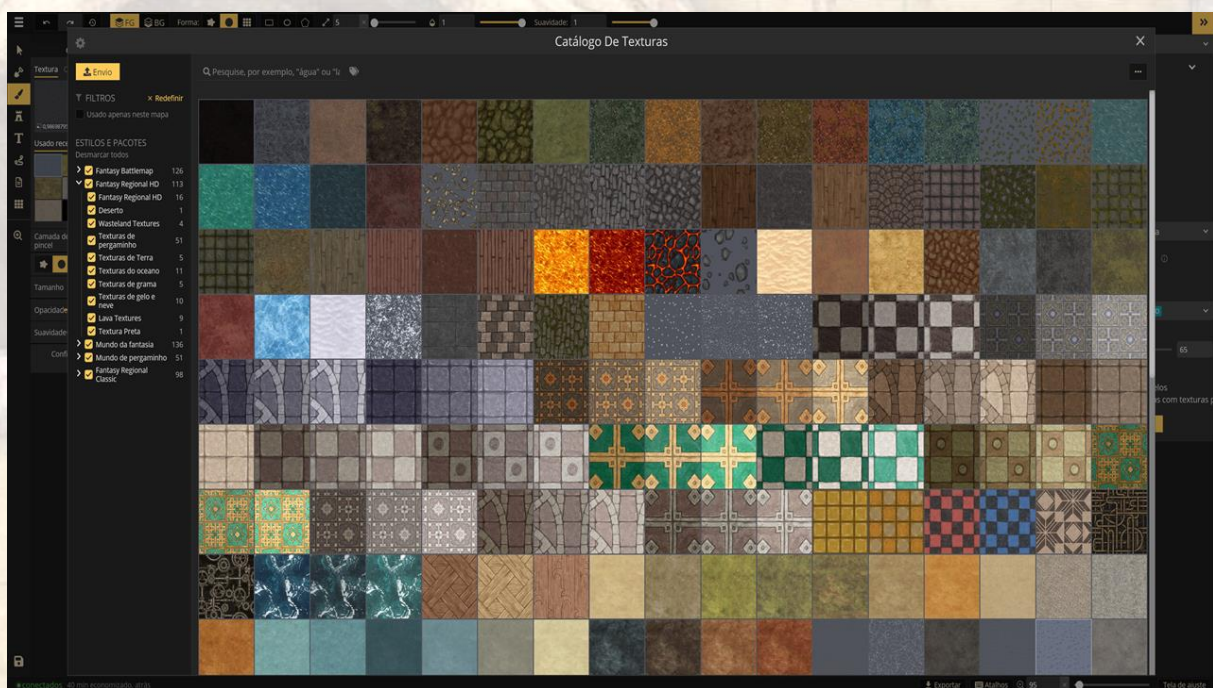


O Inkarnate tem uma interface muito intuitiva e com poucas horas de uso você já está dominando o programa por completo. Na versão gratuita você fica limitado a algumas poucas funções, porém já são suficientes para personalizar mapas de combate e cenários simples sem muito detalhes, mas que vão dar um toque personalizado em suas aventuras.

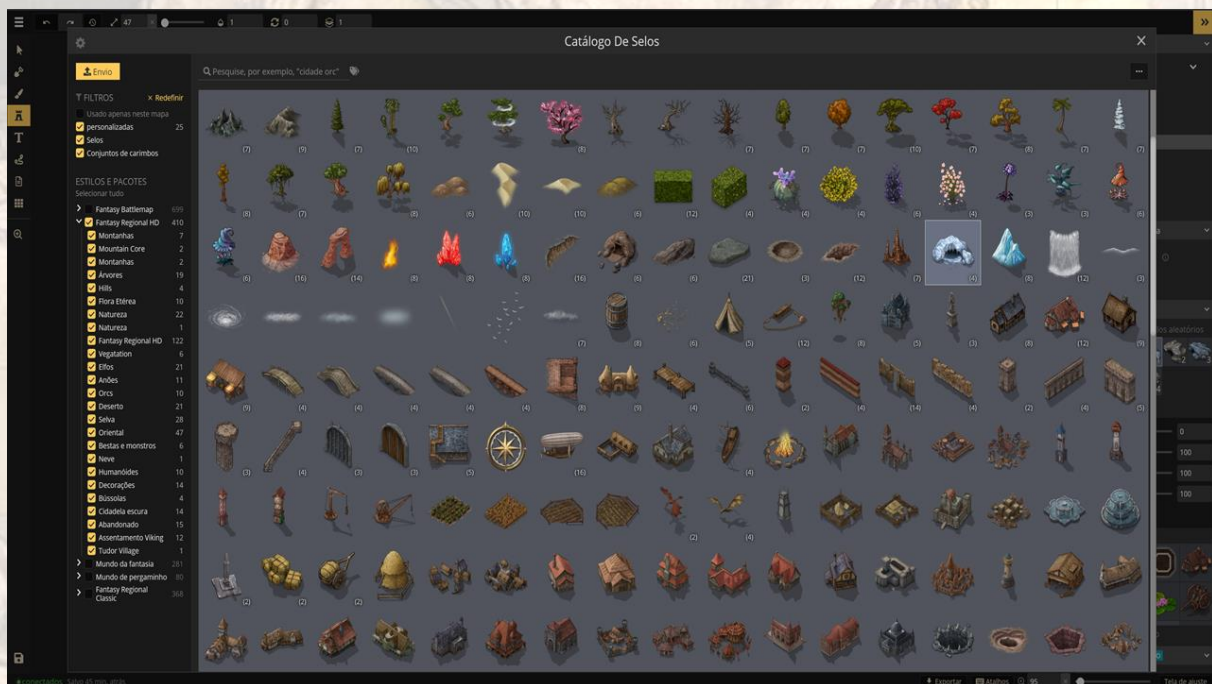
Na lista de materiais pode-se notar que muitos estão com uma “estrela em vermelho” e isto indica que são materiais só disponíveis para o Pró. Nesta versão Pró, o cliente paga US\$ 5 por mês ou US\$ 25 para o plano anual. Com a versão pró você tem todos os recursos para a criação de mapas incríveis, como muitas paletas de cores para piso, selos de diversos tipos como árvores, castelos, muros e decorações além de poder colocar títulos incríveis e nomear áreas de seus mapas, o resultado é incrível, pode apostar!



Com o piso você pode fazer desde palácios até florestas ou grandes lagos e mares. Com os selos podemos criar detalhes incríveis usando poltronas, árvores, casas uma infinidade de selos, e de tempo em tempos são disponibilizados mais e mais selos para personalizar ainda mais seus mapas.



Você pode gerar mapas com grids para impressão ou mapas limpos de grades para uso no FoundryVtt, Roll20 e muitas outras ferramentas de RPG online. Além disso, podemos baixar imagens de altíssima qualidade até 8k, fazendo com que seus mapas fiquem com

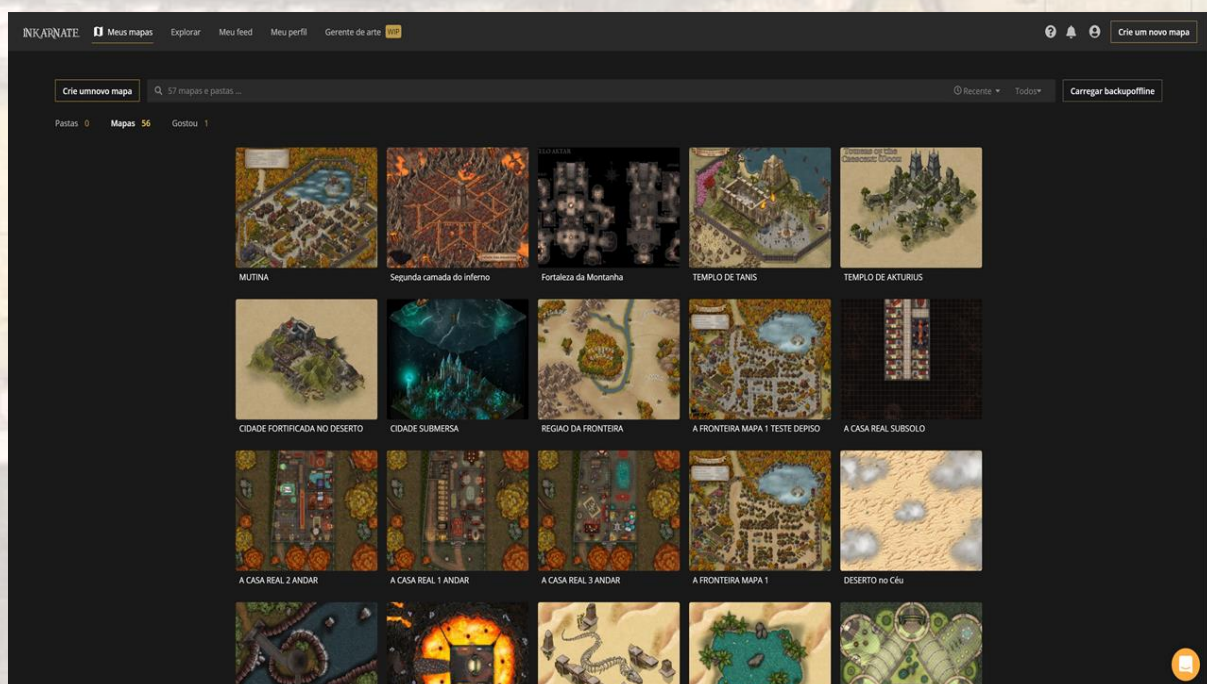


uma resolução extremamente detalhada mantendo a fidelidade e detalhes de altíssimo nível. Você não precisa ser um grande artista para compor um mapa e é realmente fácil.

Outro diferencial desta ferramenta é que no site do [Inkarnate](https://www.inkarnate.com/) você pode encontrar mapas que criadores disponibilizam para baixar e até mesmo editar pegando a base de mapas prontos e deixando a sua cara e com informações pertinentes para sua campanha.

Você também pode divulgar seus mapas para que outras pessoas usem fazendo assim uma comunidade que ajuda muito o mundo do RPG.

Espero que tenha ajudado a todos, um Ahoy e até à próxima!



Crônicas de um Projeto

Nesta última seção do nosso novo RPG News apresentaremos para a comunidade de colaboradores as últimas novidades do [Projeto Tagmar](#)....

Ao contrário de 2019 que foi um ano muito morno para o Projeto Tagmar, 2020 começou com uma coordenação nova (liderada por quem vos escreve). Como meta inicial, focamos no grande desafio de revistar as magias dos Sacerdotes e de suas ordens. Como sabem, em Tagmar os sacerdotes possuem 13 ordens, o que nos dá 14 listas de magia a revisar.

Demorou quase 6 meses, mas depois de muito trabalho árduo conseguimos completar. Uma inédita iniciativa de “Guerra Santa” proporcionou um play teste com varios meses via Roll20. Foi um sucesso! Estamos agora a fazer mais uns ajustes com base no feedback dos play testes e em breve será disponibilizado para todos.

Mas os trabalhos de revisão continuaram! Partindo de uma concepção diferente de trabalho, iniciamos uma revisão nas magias dos Rastreadores. O resultado se mostrou promissor, pois fizemos todos os ajustes em menos de 3 meses! Neste momento já estamos na fase final de apreciação, ajustes e votação. Quem quiser participar, basta ir na seção [Magias em Oficialização](#).

Além desta frente de revisões temos outras iniciativas que continuam em andamento e ainda precisam de colaboração:

- [Aventuras nas Terras Selvagens](#): os trabalhos continuam e o Fabio (coordenador do livro) precisa de ajuda. Para ajudar basta acessar o link acima.
- [Novas Criaturas](#): Neste ano os trabalhos de expandir nosso bestiário foi reiniciado com o retorno do nosso jurássico coordenador T.Rex. Confiram as novidades no link acima.



Além das iniciativas referentes aos livros, temos também novidades interessantes chegando...

Tagmar no Foundry Virtual Tabletop: nesta edição do RPG News falamos dos VTT (Virtual Tabletop) e como já sabem, o Tagmar já possui uma [ficha para o Roll20](#). A partir de iniciativa independente liderada pelo nosso colega Vinicius Fernandez "Pirata" está quase pronto toda a implementação de uma ficha para o [Foundry VTT](#). A previsão é de lançamento para a vinda do ano 2020/21.

Personagem

PIRATA Estágio: 4

Habilidades

Escreva

Combate Desarmado

Combate Armado

Defesa

Magia

Profissão

Combate

Combate Desarmado

Combate Armado

Defesa

Magia

Profissão

Técnica de Combate

Ataque Oportuno

Raça

Anão

Chamada para Ilustradores: Temos alguns livros em finalização e estamos precisando de ilustradores para poder finalizá-los. Se você é um ilustrador e gosta de RPG e acha bacana esta forma de produzir material gratuito, por que não ajudar? Aqueles que se dispuserem a ajudar basta mandar uma mensagem pela nossa [Página de Contato](#).

Apoie o projeto: para finalizar gostaríamos de convidar a todos a apoiar financeiramente o Projeto Tagmar. Conheça a nossa iniciativa no <https://apoia.se/tagmar>. Como prometido a todos que estão colaborando, deixamos aqui nossos eternos agradecimentos por [aqueles que já estão apoiando](#)!

Um abraço a todos, e vida longa ao Tagmar!

Marcelo Rodrigues,

Coordenador Geral do Projeto Tagmar