

Revista Vingador Negro

Rainha Enora

Fichas completas da Rainha de Âmien: Reino Élfico e de seu filho, Príncipe Gáltilo.

PRIMEIRA EDIÇÃO

- Contos
- Regras Opcionais
- Dicas para o MJ
- Criaturas
- Novas Armas

Entenda como funciona a Tabela de Resolução do Tagmar!

Marcelo Rodrigues conta como surgiu o 1º RPG Brasileiro.



Revista digital especializada no RPG Tagmar

ZAMBI
Tagmar
www.tagmar2.com.br



Revista
Vingador Negro

REVISTA ONLINE DEDICADA AO
PRIMEIRO RPG BRASILEIRO

Tagmar

PROJETO TAGMAR II
JULHO DE 2016

EDITORIAL

Orgulho e otimismo! Esses são os sentimentos que sinto enquanto começo a escrever esse texto. Depois de alguns anos de ausência no Projeto Tagmar e determinado a expiar meus pecados prometi dedicar muito esforço na divulgação do nosso amado RPG. E aqui estamos com um dos resultados desse esforço, a Revista Vingador Negro! Porém, de forma alguma esse orgulho é egoísta, qualquer mérito deve ser dividido entre as pessoas que fizeram essa ideia dar certo, desde o Elton que realmente deu a ideia da revista no projeto, até os colaboradores que enviaram os textos e também ao nosso cartógrafo real Alan Emanuel e ao coordenador de ilustrações do projeto Servantis, sem o esforço desses dois nossa revista não teria o mesmo brilho.

Esperamos que essa seja a primeira de muitas edições dessa revista e que ela sirva aos objetivos que traçamos para ela de:

1 – servir de divulgação do Tagmar para novos (e antigos) jogadores, evitando que eles tenham que enfrentar a quantidade enorme (mas bem vinda) de conteúdo do projeto, nós selecionamos com todo o cuidado e carinho cada matéria que enche essas páginas permitindo a quem ainda não conhece o projeto entender do que ele se trata de forma gradual.

2 – sabemos que muitos colaboradores postam conteúdos na tagmarpedia de grande qualidade, mas que acabam não sendo discutidos, dessa forma a revista abre espaço para que os autores possam apresentar seus textos ainda não oficializados para que o público possa conhecer e participar, esperamos que isso estimule ainda mais a produção já que a revista traz muito mais visibilidade que nossa Tagmarpedia.

Gostaria de agradecer imensamente ao membro do projeto Saulo Carvalho Rocha pela quantidade e principalmente pela qualidade do material enviado, sem o esforço dele com certeza nós teríamos menos páginas na nossa revista.

Ah! E se vocês quiserem colaborar é só enviar seu material para o e-mail contato@tagmar2.com.br, vocês podem enviar suas dúvidas, reclamações, sugestões, alguma criatura, magia, aventura, PdM ou local que vocês tenham criado, suas regras da casa, etc.

Então é isso tagmarians, deleitem-se nas próximas páginas com conteúdo de primeira mão do projeto!

Thiago Rodrigues
Editor

Tagmar II

O *Vingador Negro* é uma publicação do Projeto Tagmar2 (www.tagmar2.com.br). Todo o conteúdo publicado aqui está sob a licença creative commons CC BY-NC-SA 3.0 BR (www.creativecommons.org).

Ficha técnica

Editor	<i>Thiago Rodrigues do Nascimento</i>
Diagramação	<i>Alan Emmanuel Oliveira dos Santos</i>
Ilustradores	<i>Sandro Zambi</i> <i>Jorge Paiva</i>

Coordenadores do projeto Tagmar 2

Geral	<i>Marcelo Rodrigues</i>
Manual de Regras	<i>Thiago Rodrigues do Nascimento</i>
Livro dos Deuses	<i>Fábio Carvalho Magalhães</i>
Livro dos Demônios	<i>Wilson Renato Gonçalves Neves</i>
Divulgação	<i>Thiago Rodrigues do Nascimento</i>
Livro de Criaturas	<i>Samuel Oliveira de Azevedo</i>
Livro de Magias	<i>Alisson Diorgenes Vasconcelos</i>
Ilustração	<i>Alexsandro de Oliveira</i>

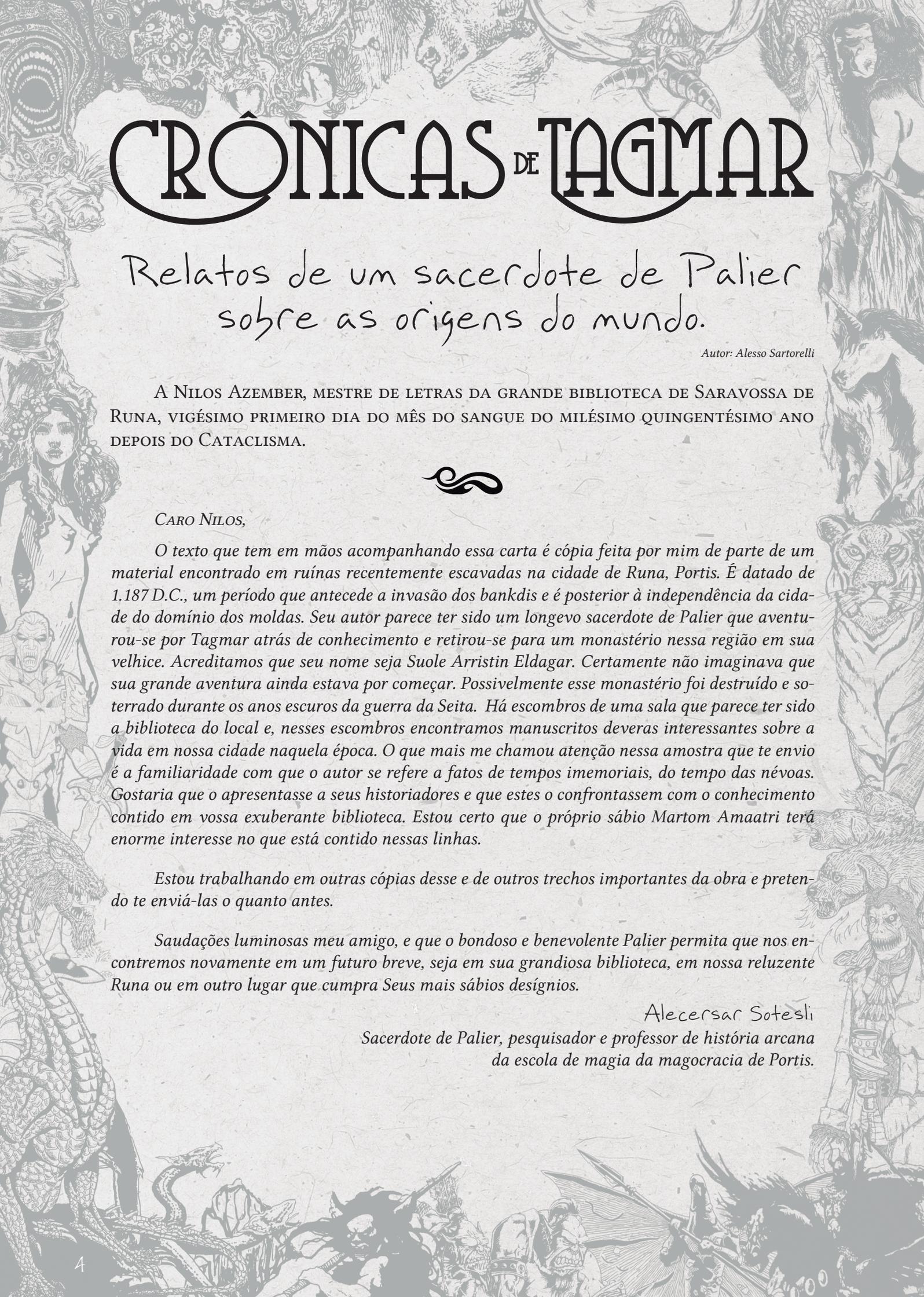
Você pode participar!

Quer ver seu material publicado na revista? Quer fazer algum comentário ou sugestão? Envie seu conteúdo para contato@tagmar2.com.br

Autores dessa edição

Alesso Sartorelli	<i>Crônicas de Tagmar</i>	<i>pág. 04</i>
Moises1553	<i>Criatura em destaque</i>	<i>pág. 09</i>
Moises1553	<i>Criatura em oficialização</i>	<i>pág. 12</i>
Saulo Carvalho Rocha	<i>Criatura Extraoficial</i>	<i>pág. 15</i>
Saulo Carvalho Rocha	<i>Heróis e vilões</i>	<i>pág. 17</i>
Jonas Conrado Cardoso	<i>Regras da casa</i>	<i>pág. 21</i>
Samuel Azevedo	<i>Empório da Jesse Sapinho</i>	<i>pág. 23</i>
Alisson Diorgenes	<i>Dicas do Mais Sábio</i>	<i>pág. 25</i>
Saulo Carvalho Rocha	<i>Lugares de destaque</i>	<i>pág. 29</i>
Marcelo Rodrigues	<i>Primeiro Ciclo</i>	<i>pág. 30</i>





CRÔNICAS DE TAGMAR

Relatos de um sacerdote de Palier
sobre as origens do mundo.

Autor: Alesso Sartorelli

A NILOS AZEMBER, MESTRE DE LETRAS DA GRANDE BIBLIOTECA DE SARAVOSSA DE RUNA, VIGÉSIMO PRIMEIRO DIA DO MÊS DO SANGUE DO MILÉSIMO QUINGENTÉSIMO ANO DEPOIS DO CATACLISMA.



CARO NILOS,

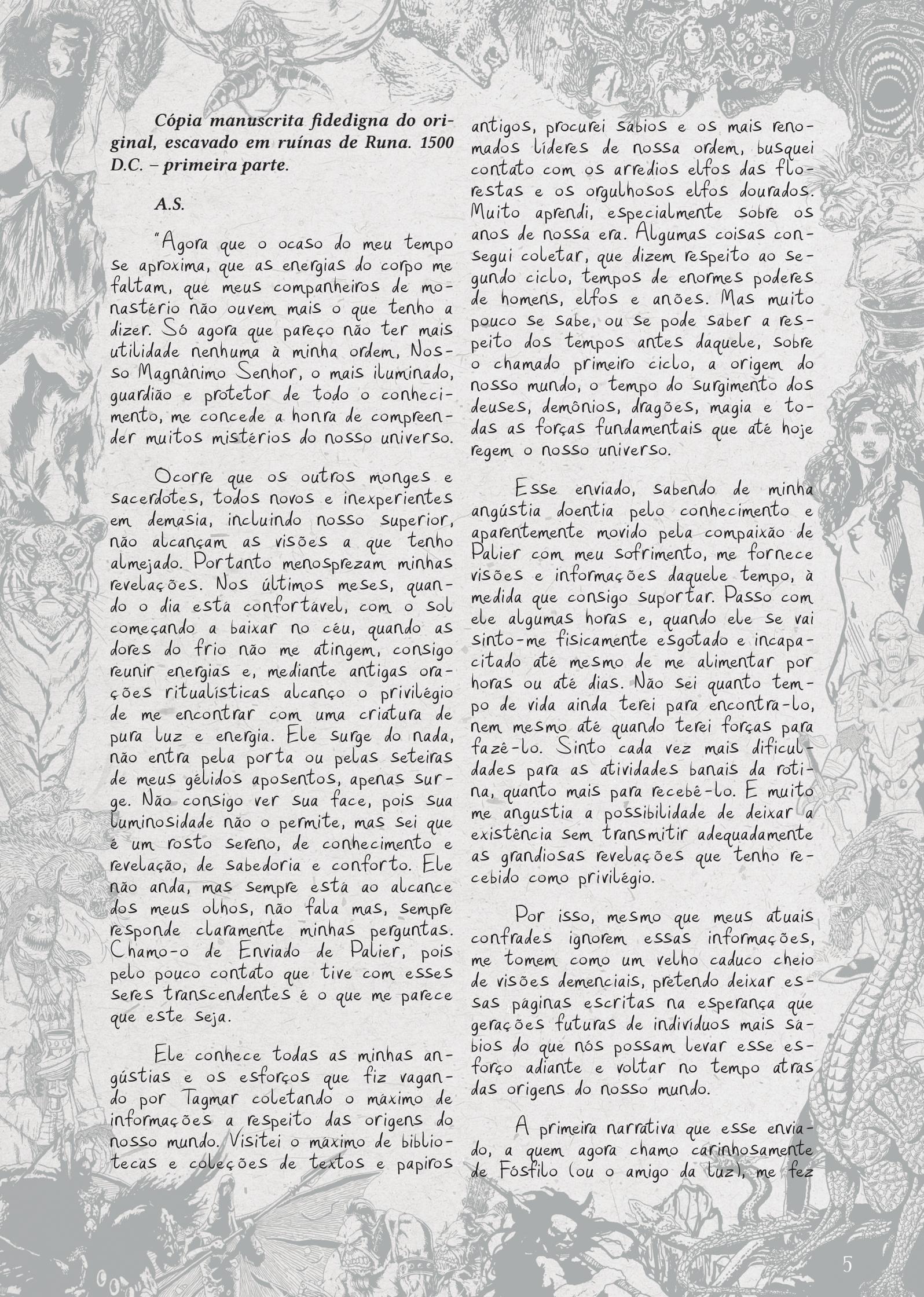
O texto que tem em mãos acompanhando essa carta é cópia feita por mim de parte de um material encontrado em ruínas recentemente escavadas na cidade de Runa, Portis. É datado de 1.187 D.C., um período que antecede a invasão dos bankdis e é posterior à independência da cidade do domínio dos moldas. Seu autor parece ter sido um longo vivo sacerdote de Palier que aventurou-se por Tagmar atrás de conhecimento e retirou-se para um monastério nessa região em sua velhice. Acreditamos que seu nome seja Suole Arristin Eldagar. Certamente não imaginava que sua grande aventura ainda estava por começar. Possivelmente esse monastério foi destruído e soterrado durante os anos escuros da guerra da Seita. Há escombros de uma sala que parece ter sido a biblioteca do local e, nesses escombros encontramos manuscritos deveras interessantes sobre a vida em nossa cidade naquela época. O que mais me chamou atenção nessa amostra que te envio é a familiaridade com que o autor se refere a fatos de tempos imemoriais, do tempo das névoas. Gostaria que o apresentasse a seus historiadores e que estes o confrontassem com o conhecimento contido em vossa exuberante biblioteca. Estou certo que o próprio sábio Martom Amaatri terá enorme interesse no que está contido nessas linhas.

Estou trabalhando em outras cópias desse e de outros trechos importantes da obra e pretendo te enviá-las o quanto antes.

Saudações luminosas meu amigo, e que o bondoso e benevolente Palier permita que nos encontremos novamente em um futuro breve, seja em sua grandiosa biblioteca, em nossa reluzente Runa ou em outro lugar que cumpra Seus mais sábios desígnios.

Alecersar Sotesli

Sacerdote de Palier, pesquisador e professor de história arcana
da escola de magia da magocracia de Portis.



Cópia manuscrita fidedigna do original, escavado em ruínas de Runa. 1500 D.C. – primeira parte.

A.S.

"Agora que o ocaso do meu tempo se aproxima, que as energias do corpo me faltam, que meus companheiros de monastério não ouvem mais o que tenho a dizer. Só agora que pareço não ter mais utilidade nenhuma à minha ordem, Nosso Magnânimo Senhor, o mais iluminado, guardião e protetor de todo o conhecimento, me concede a honra de compreender muitos mistérios do nosso universo.

Ocorre que os outros monges e sacerdotes, todos novos e inexperientes em demasia, incluindo nosso superior, não alcançam as visões a que tenho almejado. Portanto menosprezam minhas revelações. Nos últimos meses, quando o dia está confortável, com o sol começando a baixar no céu, quando as dores do frio não me atingem, consigo reunir energias e, mediante antigas orações ritualísticas alcanço o privilégio de me encontrar com uma criatura de pura luz e energia. Ele surge do nada, não entra pela porta ou pelas seteiras de meus gelidos aposentos, apenas surge. Não consigo ver sua face, pois sua luminosidade não o permite, mas sei que é um rosto sereno, de conhecimento e revelação, de sabedoria e conforto. Ele não anda, mas sempre está ao alcance dos meus olhos, não fala mas, sempre responde claramente minhas perguntas. Chamo-o de Enviado de Palier, pois pelo pouco contato que tive com esses seres transcendentais é o que me parece que este seja.

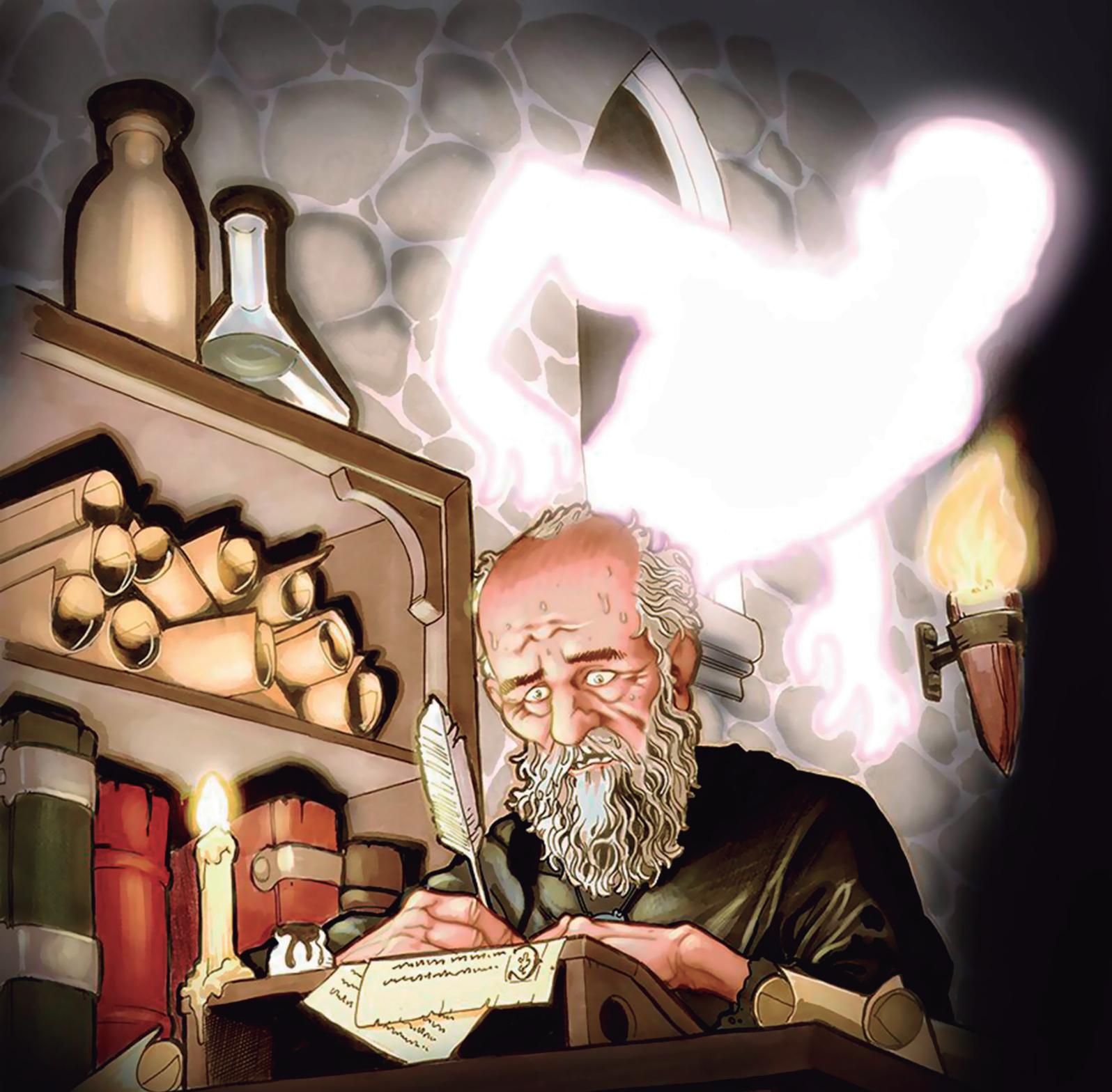
Ele conhece todas as minhas angústias e os esforços que fiz vagando por Tagmar cobetando o máximo de informações a respeito das origens do nosso mundo. Visitei o máximo de bibliotecas e coleções de textos e papiros

antigos, procurei sábios e os mais renomados líderes de nossa ordem, busquei contato com os arredios elfos das florestas e os orgulhosos elfos dourados. Muito aprendi, especialmente sobre os anos de nossa era. Algumas coisas consegui cobetar, que dizem respeito ao segundo ciclo, tempos de enormes poderes de homens, elfos e anões. Mas muito pouco se sabe, ou se pode saber a respeito dos tempos antes daquele, sobre o chamado primeiro ciclo, a origem do nosso mundo, o tempo do surgimento dos deuses, demônios, dragões, magia e todas as forças fundamentais que até hoje regem o nosso universo.

Esse enviado, sabendo de minha angústia doentia pelo conhecimento e aparentemente movido pela compaixão de Palier com meu sofrimento, me fornece visões e informações daquele tempo, à medida que consigo suportar. Passo com ele algumas horas e, quando ele se vai sinto-me fisicamente esgotado e incapacitado até mesmo de me alimentar por horas ou até dias. Não sei quanto tempo de vida ainda terei para encontrá-lo, nem mesmo até quando terei forças para fazê-lo. Sinto cada vez mais dificuldades para as atividades banais da rotina, quanto mais para recebê-lo. E muito me angustia a possibilidade de deixar a existência sem transmitir adequadamente as grandiosas revelações que tenho recebido como privilégio.

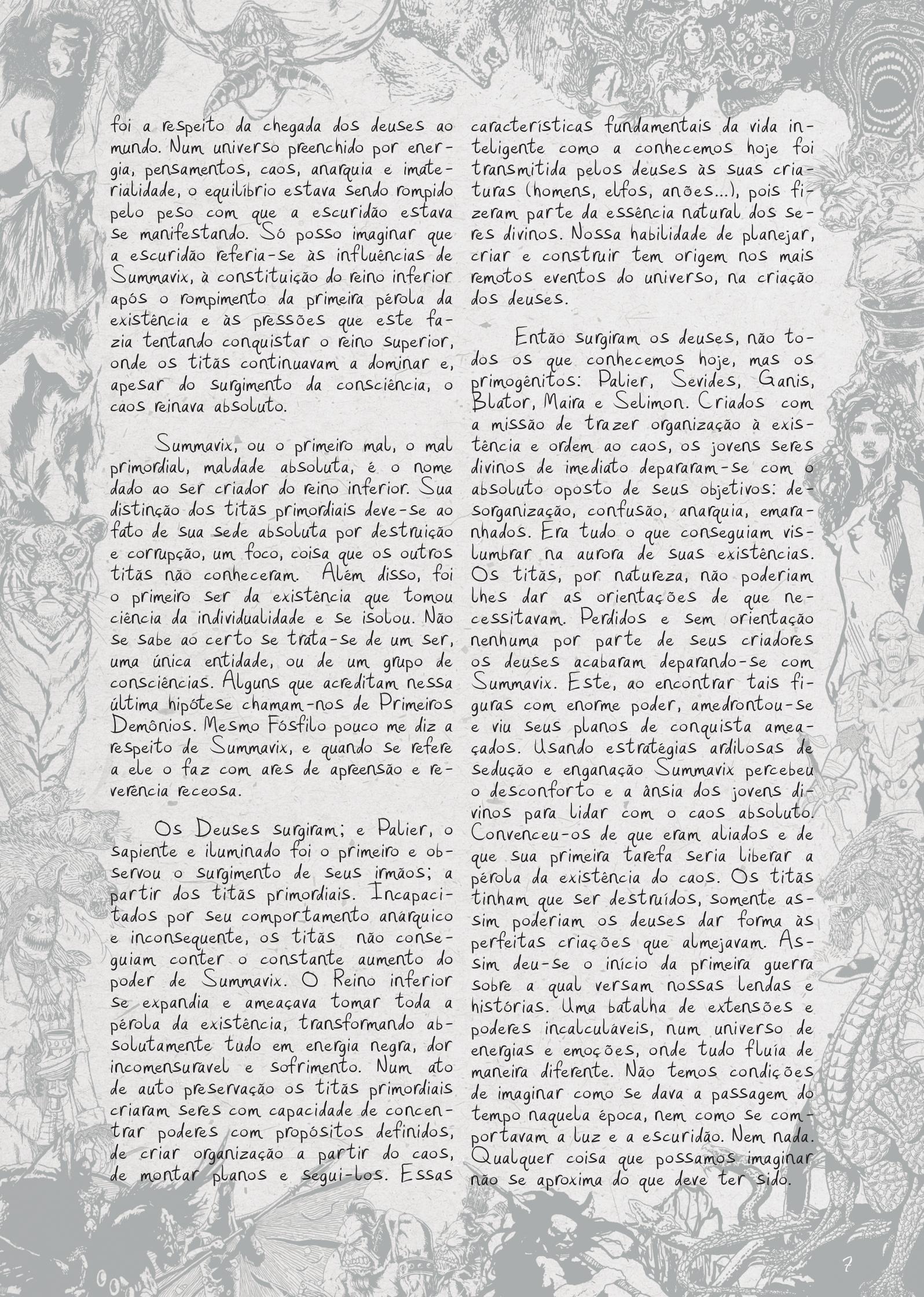
Por isso, mesmo que meus atuais confrades ignorem essas informações, me tomem como um velho caduco cheio de visões demenciais, pretendo deixar essas páginas escritas na esperança que gerações futuras de indivíduos mais sábios do que nós possam levar esse esforço adiante e voltar no tempo atrás das origens do nosso mundo.

A primeira narrativa que esse enviado, a quem agora chamo carinhosamente de Fósfilo (ou o amigo da luz), me fez



"Ele surge do nada,
não entra pela porta
ou pelas seteiras
de meus gelidos aposentos,
apenas surge..."

ZAMBI



foi a respeito da chegada dos deuses ao mundo. Num universo preenchido por energia, pensamentos, caos, anarquia e imaterialidade, o equilíbrio estava sendo rompido pelo peso com que a escuridão estava se manifestando. Só posso imaginar que a escuridão referia-se às influências de Summarix, à constituição do reino inferior após o rompimento da primeira pérola da existência e às pressões que este fazia tentando conquistar o reino superior, onde os titãs continuavam a dominar e, apesar do surgimento da consciência, o caos reinava absoluto.

Summarix, ou o primeiro mal, o mal primordial, maldade absoluta, é o nome dado ao ser criador do reino inferior. Sua distinção dos titãs primordiais deve-se ao fato de sua sede absoluta por destruição e corrupção, um foco, coisa que os outros titãs não conheceram. Além disso, foi o primeiro ser da existência que tomou ciência da individualidade e se isolou. Não se sabe ao certo se trata-se de um ser, uma única entidade, ou de um grupo de consciências. Alguns que acreditam nessa última hipótese chamam-nos de Primeiros Demônios. Mesmo Fósfilo pouco me diz a respeito de Summarix, e quando se refere a ele o faz com ares de apreensão e reverência receosa.

Os Deuses surgiram; e Palier, o sábio e iluminado foi o primeiro e observou o surgimento de seus irmãos; a partir dos titãs primordiais. Incapacitados por seu comportamento anárquico e inconsequente, os titãs não conseguiam conter o constante aumento do poder de Summarix. O Reino inferior se expandia e ameaçava tomar toda a pérola da existência, transformando absolutamente tudo em energia negra, dor incomensurável e sofrimento. Num ato de auto preservação os titãs primordiais criaram seres com capacidade de concentrar poderes com propósitos definidos, de criar organização a partir do caos, de montar planos e segui-los. Essas

características fundamentais da vida inteligente como a conhecemos hoje foi transmitida pelos deuses às suas criações (homens, elfos, anões...), pois fizeram parte da essência natural dos seres divinos. Nossa habilidade de planejar, criar e construir tem origem nos mais remotos eventos do universo, na criação dos deuses.

Então surgiram os deuses, não todos os que conhecemos hoje, mas os primogênitos: Palier, Sevides, Ganis, Blator, Maira e Selimon. Criados com a missão de trazer organização à existência e ordem ao caos, os jovens seres divinos de imediato depararam-se com o absoluto oposto de seus objetivos: desorganização, confusão, anarquia, emaranhados. Era tudo o que conseguiam vislumbrar na aurora de suas existências. Os titãs, por natureza, não poderiam lhes dar as orientações de que necessitavam. Perdidos e sem orientação nenhuma por parte de seus criadores os deuses acabaram deparando-se com Summarix. Este, ao encontrar tais figuras com enorme poder, amedrontou-se e viu seus planos de conquista ameaçados. Usando estratégias ardilosas de sedução e enganação Summarix percebeu o desconforto e a ansia dos jovens divinos para lidar com o caos absoluto. Convenceu-os de que eram aliados e de que sua primeira tarefa seria liberar a pérola da existência do caos. Os titãs tinham que ser destruídos, somente assim poderiam os deuses dar forma às perfeitas criações que almejavam. Assim deu-se o início da primeira guerra sobre a qual versam nossas lendas e histórias. Uma batalha de extensões e poderes incalculáveis, num universo de energias e emoções, onde tudo fluía de maneira diferente. Não temos condições de imaginar como se dava a passagem do tempo naquela época, nem como se comportavam a luz e a escuridão. Nem nada. Qualquer coisa que possamos imaginar não se aproxima do que deve ter sido.

Quando perguntei a Fósfilo sobre a batalha, o que recebi foram imagens de enormes esferas de poder puro entrando em conflito, chocando-se com velocidades incalculáveis, às vezes muito rápidas às vezes sem se mover. Explodiam em diversas cores intensas e radiantes e voltavam a se unir para logo em seguida ou logo antes, não consigo distinguir, chocarem-se de novo, com um resultado diferente do outro. As esferas eram de todos os tamanhos, eram minúsculas e gigantes praticamente ao mesmo tempo, e vagavam no interior de outra esfera que pulsava com a energia de todo o universo.

A visão dessa batalha consumiu demasiadamente minhas forças, tanto que caí em inconsciência e fui encontrado por meus serviçais, desacordado, após as horas da ceia. Lembro-me de ter retornado a consciência apenas na manhã seguinte. Sob os olhos apreensivos de meus cobegas do monastério não passo de um velho com estupores e apoplexias, pronto para partir dessa existência a qualquer momento mas, teimosamente me agarrando ao fio da vida. E nesse tempo dou-lhes o trabalho de terem que cuidar de mim, me alimentar e preocuparem-se a cada dia por não saber se será nesse dia ou não que poderão finalmente livrar-se do meu peso ao retirar pela última vez meu corpo de meus aposentos.

Rogo a Palier, rei dos Sabios, Tocha da alma dos elfos e homens, que me permita terminar meu relato sobre os encontros com Fósfilo. Que essas linhas possam ser apreciadas no futuro a Seu serviço. Estou certo que Ele tem um plano para isso. Só posso crer nisso e continuar com minhas dores e a indiferença de meus confrades.

Agora meus dedos doem, minha vista não mais permite que eu trabalhe com conforto à luz das velas e em breve um dos assistentes deve me levar ao salão para o jantar com os irmãos. Assim que as condições me forem novamente favoráveis escreverei sobre as conseqüências da guerra suprema e sobre a primeira traição de Summarix”

S. A. E.

Monastério da Luz, Sabedoria e Conhecimento da cidade-estado de Runa

13º. dia do mês da sabedoria do milésimo centésimo octogésimo sétimo ano pós-cataclisma.



Todo o material produzido pelo projeto TAGMAR É GRATUITO e está sob a licença Creative Commons CC BY-NC-SA 3.0 BR

Downloads

Acesse www.tagmar2.com.br e baixe todos os livros e material de apoio.



Tagmar II

Criaturas em Destaque

Cavaleiro Estígeo

Esta é uma criatura oficial, ela já foi votada e aprovada pelo projeto fazendo parte do Livro de Criaturas de Tagmar.

Esta poderosa variante dos seres dos pós-vida é resultado de um ritual profano idealizado e realizado por bruxos-necromantes da seita bankdi, nos tempos em que a mesma assolou as paragens do Mundo Conhecido. O conhecimento de como se criar um cavaleiro estígeo foi desenvolvido por um bruxo-necromante bankdi de nome Rishtar, próximo ao final da guerra contra a seita. Após um complexo, longo, custoso e sangrento processo de estudo, conseguiu-se criar um desmorto guerreiro forte o suficiente para fazer frente aos cada dia mais poderosos e corajosos combatentes e sacerdotes que as nações de Tagmar colocavam em oposição às forças malignas. Eles, também, mantinham um mínimo de capacidade volitiva e de inteligência para poderem tomar decisões durante as batalhas. Não se tem notícia do número de infelizes escravos e prisioneiros que pereceram para que este ritual fosse aperfeiçoado.

Ao final das pesquisas, Rishtar apresentou sua criação aos seus superiores e, apesar do alto custo e dificuldade de aquisição dos materiais envolvidos na criação dos guerreiros mortos-vivos, foi autorizado, inicialmente, a criar uma centúria inteira dos mesmos. As fórmulas e rituais tiveram de ser transmitidas a outros feiticeiros malignos para a rápida criação das criaturas. Contudo, com a reviravolta na guerra, a partir da Batalha dos Mil Mártires e da Revoada dos Demônios, todo o projeto se perdeu e quantos cavaleiros estígeos foram criados

e quantos outros mais sabem o segredo é incerto, mas certamente são muito poucos.

Os Cavaleiros Estígeos são, na sua imensa maioria, guerreiros poderosos (de pelo menos 12º, 14º, 17º e 20º nível) que, voluntariamente, aceitaram abraçar a pós-vida. Os cavaleiros originais eram notáveis guerreiros da seita, que se destacavam por seu grande poder e lealdade inquestionável. Após o conhecimento de o ritual haver saído das fronteiras demonistas e ter sido repassado a outros bruxos-necromantes, variantes da volitividade do guerreiro a ser transformado em cavaleiro passaram a existir (neste caso, magias de controle mental e persuasão devem ser usadas). De qualquer forma, o alto custo dos materiais requeridos para a criação de Cavaleiros Estígeos torna esta modalidade de morto-vivo muito rara de ser vista.



Cavaleiro Estígeo

TIPO DE CRIATURA: MORTOS-VIVOS

ORGANIZAÇÃO: SOLITÁRIA OU GRUPO PEQUENO | HABITAT: QUALQUER UM

Habilidades & Técnicas de Combate

COMUM	CAMPEÃO	LORDE	MESTRE DE ARMAS
AÇÕES FURTIVAS (8) ACROBACIA (8) OBSERVAR (12) ESCUTAR (12) ESCALAR SUPERFÍCIES (8) ESQUIVA (12) GOLPE LETAL (10) ATAQUE OPORTUNO (10)	AÇÕES FURTIVAS (10) ACROBACIA (10) OBSERVAR (14) ESCUTAR (14) ESCALAR SUPERFÍCIES (10) ESQUIVA (14) GOLPE LETAL (12) ATAQUE OPORTUNO (12)	AÇÕES FURTIVAS (16) ACROBACIA (16) OBSERVAR (20) ESCUTAR (20) ESCALAR SUPERFÍCIES (16) ESQUIVA (20) GOLPE LETAL (18) ATAQUE OPORTUNO (18)	AÇÕES FURTIVAS (13) ACROBACIA (13) OBSERVAR (17) ESCUTAR (17) ESCALAR SUPERFÍCIES (13) ESQUIVA (17) GOLPE LETAL (15) ATAQUE OPORTUNO (15)

Magias & Poderes Especiais

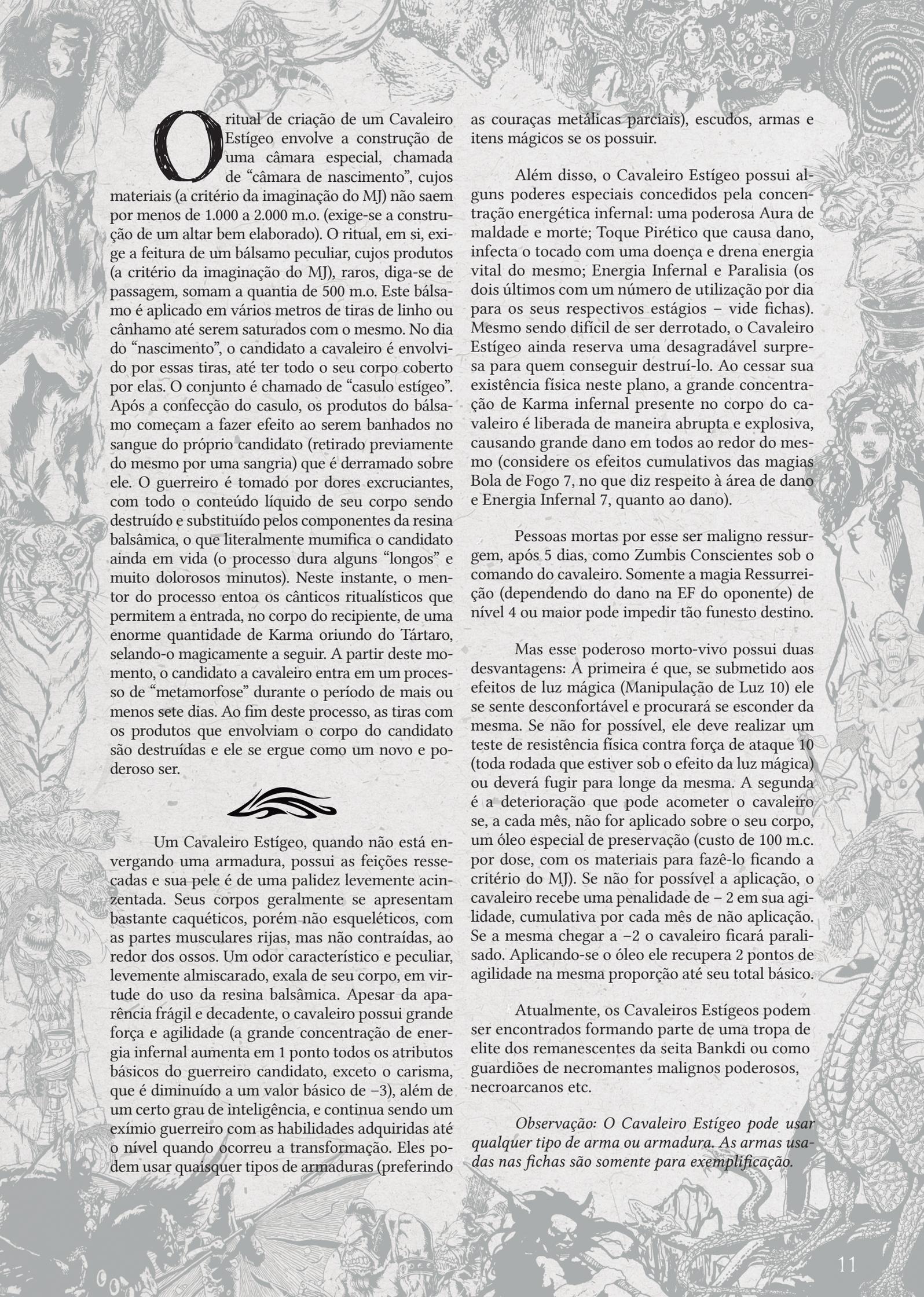
COMUM	CAMPEÃO	LORDE	MESTRE DE ARMAS
Aura de maldade e morte: funciona como uma "aura de medo" (<i>semelhante aos efeitos cumulativos das Magias Medo 8 e Canção do Tormento 8</i>). Toque Pirético: 1) Efeito semelhante à Magia Doenças 7; 2) Dreno de Energia Vital (o cavaleiro ganha 2 pontos de EF e 1 ponto de EH para cada toque bem sucedido, retirando a mesma quantidade de pontos em EF e EH de sua vítima).	Aura de maldade e morte: funciona como uma "aura de medo" (<i>semelhante aos efeitos cumulativos das Magias Medo 8 e Canção do Tormento 8</i>). Toque Pirético: 1) Efeito semelhante à Magia Doenças 7; 2) Dreno de Energia Vital (o cavaleiro ganha 2 pontos de EF e 1 ponto de EH para cada toque bem sucedido, retirando a mesma quantidade de pontos em EF e EH de sua vítima); Energia Infernal 5 (2x/dia).	Aura de maldade e morte: funciona como uma "aura de medo" (<i>semelhante aos efeitos cumulativos das Magias Medo 8 e Canção do Tormento 8</i>). Toque Pirético: 1) Efeito semelhante à Magia Doenças 7; 2) Dreno de Energia Vital (o cavaleiro ganha 2 pontos de EF e 1 ponto de EH para cada toque bem sucedido, retirando a mesma quantidade de pontos em EF e EH de sua vítima); Energia Infernal 9 (4x/dia); Paralisia 7 (2x/dia).	Aura de maldade e morte: funciona como uma "aura de medo" (<i>semelhante aos efeitos cumulativos das Magias Medo 8 e Canção do Tormento 8</i>). Toque Pirético: 1) Efeito semelhante à Magia Doenças 7; 2) Dreno de Energia Vital (o cavaleiro ganha 2 pontos de EF e 1 ponto de EH para cada toque bem sucedido, retirando a mesma quantidade de pontos em EF e EH de sua vítima); Energia Infernal 7 (3x/dia); Paralisia 6 (1x/dia).

Atributos

COMUM								CAMPEÃO								LORDE								MESTRE DE ARMAS							
INT	AUR	CAR	FOR	FIS	AGI	PER		INT	AUR	CAR	FOR	FIS	AGI	PER		INT	AUR	CAR	FOR	FIS	AGI	PER		INT	AUR	CAR	FOR	FIS	AGI	PER	
1	1	-3	5	4	4	2		1	1	-3	5	4	4	2		1	1	-3	5	4	4	2		1	1	-3	5	4	4	2	
90 kg 2m								90 kg 2m								90 kg 2m								90 kg 2m							

Estatísticas de Combate

COMUM					CAMPEÃO					LORDE					MESTRE DE ARMAS				
RF	RM	MORAL	VB		RF	RM	MORAL	VB		RF	RM	MORAL	VB		RF	RM	MORAL	VB	
16	13	18	25		18	15	21	25		24	21	30	25		21	18	26	25	
ESTÁGIO	DEFESA	EF	EH		ESTÁGIO	DEFESA	EF	EH		ESTÁGIO	DEFESA	EF	EH		ESTÁGIO	DEFESA	EF	EH	
12	P4	27/49	132		14	P4	27/49	154		20	P4	27/49	220		17	P4	27/49	187	
ARMA	L	M	P		ARMA	L	M	P		ARMA	L	M	P		ARMA	L	M	P	
Espada		19	16	13	Espada		21	18	15	Espada		27	24	21	Espada		24	21	18
M. de Armas		15	18	18	M. de Armas		17	20	20	M. de Armas		23	26	26	M. de Armas		20	23	23
Montante		16	17	21	Montante		18	19	23	Montante		24	25	29	Montante		21	22	26
Toque		14	14	14	Toque		16	16	16	Toque		22	22	22	Toque		19	19	19
DANO	100	75	50	25	DANO	100	75	50	25	DANO	100	75	50	25	DANO	100	75	50	25
Espada	25	20	15	10	Espada	25	20	15	10	Espada	25	20	15	10	Espada	25	20	15	10
M. de Armas	21	17	13	09	M. de Armas	21	17	13	09	M. de Armas	21	17	13	09	M. de Armas	21	17	13	09
Montante	29	23	17	11	Montante	29	23	17	11	Montante	29	23	17	11	Montante	29	23	17	11
Toque	20	15	10	05	Toque	20	15	10	05	Toque	20	15	10	05	Toque	20	15	10	05



O ritual de criação de um Cavaleiro Estígeo envolve a construção de uma câmara especial, chamada de “câmara de nascimento”, cujos materiais (a critério da imaginação do MJ) não saem por menos de 1.000 a 2.000 m.o. (exige-se a construção de um altar bem elaborado). O ritual, em si, exige a feitura de um bálsamo peculiar, cujos produtos (a critério da imaginação do MJ), raros, diga-se de passagem, somam a quantia de 500 m.o. Este bálsamo é aplicado em vários metros de tiras de linho ou cânhamo até serem saturados com o mesmo. No dia do “nascimento”, o candidato a cavaleiro é envolvido por essas tiras, até ter todo o seu corpo coberto por elas. O conjunto é chamado de “casulo estígeo”. Após a confecção do casulo, os produtos do bálsamo começam a fazer efeito ao serem banhados no sangue do próprio candidato (retirado previamente do mesmo por uma sangria) que é derramado sobre ele. O guerreiro é tomado por dores excruciantes, com todo o conteúdo líquido de seu corpo sendo destruído e substituído pelos componentes da resina balsâmica, o que literalmente mumifica o candidato ainda em vida (o processo dura alguns “longos” e muito dolorosos minutos). Neste instante, o mentor do processo entoia os cânticos ritualísticos que permitem a entrada, no corpo do recipiente, de uma enorme quantidade de Karma oriundo do Tártaro, selando-o magicamente a seguir. A partir deste momento, o candidato a cavaleiro entra em um processo de “metamorfose” durante o período de mais ou menos sete dias. Ao fim deste processo, as tiras com os produtos que envolviam o corpo do candidato são destruídas e ele se ergue como um novo e poderoso ser.



Um Cavaleiro Estígeo, quando não está envengando uma armadura, possui as feições ressecadas e sua pele é de uma palidez levemente acinzentada. Seus corpos geralmente se apresentam bastante caquéticos, porém não esqueléticos, com as partes musculares rijas, mas não contraídas, ao redor dos ossos. Um odor característico e peculiar, levemente almiscarado, exala de seu corpo, em virtude do uso da resina balsâmica. Apesar da aparência frágil e decadente, o cavaleiro possui grande força e agilidade (a grande concentração de energia infernal aumenta em 1 ponto todos os atributos básicos do guerreiro candidato, exceto o carisma, que é diminuído a um valor básico de -3), além de um certo grau de inteligência, e continua sendo um exímio guerreiro com as habilidades adquiridas até o nível quando ocorreu a transformação. Eles podem usar quaisquer tipos de armaduras (preferindo

as couraças metálicas parciais), escudos, armas e itens mágicos se os possuir.

Além disso, o Cavaleiro Estígeo possui alguns poderes especiais concedidos pela concentração energética infernal: uma poderosa Aura de maldade e morte; Toque Pirético que causa dano, infecta o tocado com uma doença e drena energia vital do mesmo; Energia Infernal e Paralisia (os dois últimos com um número de utilização por dia para os seus respectivos estágios – vide fichas). Mesmo sendo difícil de ser derrotado, o Cavaleiro Estígeo ainda reserva uma desagradável surpresa para quem conseguir destruí-lo. Ao cessar sua existência física neste plano, a grande concentração de Karma infernal presente no corpo do cavaleiro é liberada de maneira abrupta e explosiva, causando grande dano em todos ao redor do mesmo (considere os efeitos cumulativos das magias Bola de Fogo 7, no que diz respeito à área de dano e Energia Infernal 7, quanto ao dano).

Pessoas mortas por esse ser maligno ressurgem, após 5 dias, como Zumbis Conscientes sob o comando do cavaleiro. Somente a magia Ressurreição (dependendo do dano na EF do oponente) de nível 4 ou maior pode impedir tão funesto destino.

Mas esse poderoso morto-vivo possui duas desvantagens: A primeira é que, se submetido aos efeitos de luz mágica (Manipulação de Luz 10) ele se sente desconfortável e procurará se esconder da mesma. Se não for possível, ele deve realizar um teste de resistência física contra força de ataque 10 (toda rodada que estiver sob o efeito da luz mágica) ou deverá fugir para longe da mesma. A segunda é a deterioração que pode acometer o cavaleiro se, a cada mês, não for aplicado sobre o seu corpo, um óleo especial de preservação (custo de 100 m.c. por dose, com os materiais para fazê-lo ficando a critério do MJ). Se não for possível a aplicação, o cavaleiro recebe uma penalidade de -2 em sua agilidade, cumulativa por cada mês de não aplicação. Se a mesma chegar a -2 o cavaleiro ficará paralisado. Aplicando-se o óleo ele recupera 2 pontos de agilidade na mesma proporção até seu total básico.

Atualmente, os Cavaleiros Estígeos podem ser encontrados formando parte de uma tropa de elite dos remanescentes da seita Bankdi ou como guardiões de necromantes malignos poderosos, necroarcãos etc.

Observação: O Cavaleiro Estígeo pode usar qualquer tipo de arma ou armadura. As armas usadas nas fichas são somente para exemplificação.

Pazuuzu

Esta é uma criatura em oficialização, ela ainda não faz parte oficialmente do projeto Tagmar mas está em desenvolvimento e logo será votada para aprovação. Caso você tenha interesse em acompanhar as discussões sobre essa criatura é só clicar em: <http://www.tagmar2.com.br/forum/default.aspx?g=posts&t=5643>



Pazuzus são criaturas de corpo humano, mas com a cabeça de um leão (ou leoa), garras em vez de pés, dois pares de asas, cauda de escorpião e o corpo revestido de escamas. Suas asas são brancas, suas escamas e cauda possuem padrões cor de terra e sua juba é dourada.

Inicialmente, foram criados através da magia transmutadora para servirem os interesses do imperador. Mas, inesperadamente, estes monstros se rebelaram causando grande carnificina no Império. Perseguidos pelos exércitos, os pazuzus fugiram para longe das cidades, restringindo seus ataques a vilas, caravanas e viajantes solitários. Hoje, qualquer pazuzu que não serve ao Império, mesmo tendo nascido livre, é considerado um rebelde pelo Império Aktar.

Os pazuzus são carnívoros e, ocasionalmente, possuem uma aliança de conveniência com os skorprios para suas caçadas aos humanos. Afinal ambas as raças são predadoras, incluem humanos em sua dieta alimentar e são por eles perseguidos. Os pazuzus, ao contrário dos skorprios, têm verdadeiro prazer em devorar os humanos, aqueles que julgarem que poderiam ser seus mestres. Atacam em grupos de 2 a 6 membros, preferindo atacar de surpresa e à noite. Seu olfato e visão são extremamente apurados.

Quando não atacam com as duas garras dos pés, podem ainda atacar com uma arma, ou com uma picada de sua cauda de escorpião. E suas escamas lhe proporcionam uma boa armadura natural. A maioria dos pazuzus exerce a função de caçador/guerreiro e cada bando possui um líder que também é o xamã.

Se um pazuzu conseguir causar com um ataque de garras que atinja diretamente a EF da vítima ou cause 100% ou mais de dano na EH, ele poderá erguê-la no ar desde que ela pese menos de 150 kg, levando a vítima o mais alto possível antes de soltar. Para evitar ser agarrada, a vítima deve passar em um

Pazuzu

TIPO DE CRIATURA: MÍSTICA
ORGANIZAÇÃO: SOLITÁRIA OU GRUPO PEQUENO
HABITAT: MONTANHAS, ESTEPES E DESERTOS

Habilidades & Téc. de Combate

PAZUZU COMUM	PAZUZU LÍDER
SEGUIR TRILHAS (12)	AÇÕES FURTIVAS (13)
AÇÕES FURTIVAS (12)	ATAQUE SURPRESA (16)
ATAQUE SURPRESA (12)	VOZ DE COMANDO (16)
AMBIDESTRIA (12)	LIDERANÇA (12)
ESCUTAR (7)	ESCUTAR (9)
OBSERVAR (10 VOANDO OU 4 NO SOLO)	OBSERVAR (12 VOANDO OU 6 NO SOLO)

Magias & Poderes Especiais

PAZUZU COMUM	PAZUZU LÍDER
Veneno (ver texto)	Veneno (ver texto)
Covardia (5)	Covardia(5)
Medo (6)	Medo(6)
	Controle Climático (9)
	Aeromanipulação (10)
	Aeroataque(10)
	Manipulação de Luz (8)
	Recuperação Física (9)
	Curas Físicas (9)
	Curas Espirituais (10)
	Relâmpago (10)

Atributos

PAZUZU COMUM							PAZUZU LÍDER						
INT	AUR	CAR	FOR	FIS	AGI	PER	INT	AUR	CAR	FOR	FIS	AGI	PER
0	4	-1	5	2	4	4	2	6	2	4	2	3	6
Peso/Altura/Envergadura: 365 Kg / 1,5 a 1,7 m / 7,5 a 9,5 m							Peso/Altura/Envergadura: 360 Kg / 1,5 a 1,7 m / 7,5 a 9,5 m						

Estatísticas de Combate

PAZUZU COMUM						PAZUZU LÍDER					
RF	RM	MORAL	KARMA	VB		RF	RM	MORAL	KARMA	VB	
10	12	8	36	30/60		12	16	18	66	30/60	
ESTÁGIO	DEFESA	EF	EH			ESTÁGIO	DEFESA	EF	EH		
8	40	136	M4			10	39	80	M3		
ARMA	L			M	P	ARMA	L			M	P
Garras	15			12	09	Garras	16			13	10
Lança Leve	14			11	09	Lança Leve	12			15	15
Picada	13			11	07	Picada	14			12	08
DANO	100	75	50	25		DANO	100	75	50	25	
Garras	25	20	15	10		Garras	24	19	14	09	
Lança Leve	25	20	15	10		Lança Leve	28	22	16	10	
Picada	25	20	15	10		Picada	24	19	14	09	

rolamento Médio de Acrobacias. Para se soltar, deve passar em um teste Muito Difícil em Escapar. Quando está carregando uma vítima em suas garras, sua velocidade voando diminui em 10 para cada 50 kg do peso total da vítima.

A peçonha da cauda do pazuzu contém um poderoso veneno paralisante, equivalente a um veneno tipo IV. Ao atingir com sua picada, direta ou indiretamente, a EF de um oponente, o mesmo é envenenado, e deve fazer um teste de resistência física contra força de ataque 9.

Caso a vítima falhe no teste, ela sentirá uma dor muito forte e começará a perder o controle sobre seus músculos, perdendo uma rodada. Na segunda rodada ela deve fazer um novo teste de resistência física contra força de ataque 5 para recobrar os movimentos; se falhar, ficará paralisada, não podendo se mover ou se defender durante 30 minutos.

Se passar no segundo teste, volta a se mover com alguma dificuldade e com uma forte dor, perdendo 3 pontos de EH por rodada durante 15 rodadas. Durante este período, se a vítima envenenada perder toda a sua EH

ficará paralisada por meia hora. O veneno fica em efeito no corpo durante 12 horas, durante as quais, além dos efeitos já mencionados (e inclusive nas 15 rodadas iniciais) a criatura envenenada perde metade de sua movimentação e iniciativa e fica com penalidade de -7 em todas as colunas para qualquer ação (exceto testes de resistência). Este veneno pode ser neutralizado com um antídoto apropriado para este veneno tipo IV, ou com o milagre Recuperação Física (6).

O avistamento de um Pazuzu sobrevoando uma lavoura é considerado um mal agouro, significando que vai haver estiagem e fome se for uma estação seca ou pragas se for uma estação chuvosa.

Há rumores que, nas tribos mais supersticiosas entre o povo nômade, surgiu um culto que adota estas criaturas como divindades, as quais oferecem sacrifícios pedindo que tragam bons ventos para um bom clima para as lavouras. Outro rumor, é o de que existem tribos rivais de pazuzus, e cada tribo tem características mais fortes de um dos seres diferentes que parecem ter sido usados em sua criação (humano, escorpião, águia e leão).



Gostaria de jogar Tagmar, mas você não tem um grupo ou não dispõem de tempo para se reunir com os amigos?

PlayByFórum

Que tal experimentar o nosso PBF? Jogar via fórum pode parecer uma heresia para muitos rpgistas mas na verdade é uma ferramenta ótima para quem tem pouco tempo, pois não há a exigência de reservar um dia e horário para jogo, cada participante posta suas ações a seu tempo e como as rolagens de dados são feitas no próprio site você pode participar usando até mesmo o celular, ou seja, o jogo fica ao alcance de sua mão.

Se lhe despertou interesse visite a **sessão de PBF do projeto**

Tagmar II

Yautja

Essa é uma criatura extraoficial criada por um fã, ela não é oficial no projeto Tagmar pois ainda não foi votada. Se você gostou dessa criatura e deseja vê-la como oficial você pode participar das discussões diretamente no site do projeto, por este link: http://www.tagmar2.com.br/Criaturas_detalle.aspx?Nome=Yautja%20&Status=EX

Lembram fisicamente os ogros, em tamanho e força, todavia as semelhanças acabam por ai, pois são dotados de grande inteligência capazes de desenvolver qualquer atividade humana. Sua face lembra uma aranha, com quatro mandíbulas envoltas da sua boca, que quando se toca criam um ruído audível semelhante ao guizo de uma cascavel. Não possuem pelos, ao invés disso, possuem pequenos espinhos por toda extensão de sua pele escamosa como de um lagarto. Não possuem cabelos ao invés disso, tem espécies de tentáculos flutuantes.

Seu organismo também é semelhante aos reptéis, o que lhe dá uma série de habilidades especiais. Uma delas é enxergar o calor, além disso seus ferimentos são recuperados

na proporção de 1 de EF e 4 de EH a cada hora de descanso. Todavia sua habilidade mais impressionante é a capacidade de controlar a concentração de pigmento nas células de sua pele, assim criando uma camuflagem natural se confundindo com o ambiente.

Não se conhece quase nada sobre sua história, pois os mesmos não possuem escrita, sabe-se apenas que os primeiros Predadores se instalaram em Derin-Nau e a partir de então a raça se desenvolveu. Eles são carnívoros e parecem motivados pela perseguição de criaturas perigosas, são guerreiros por natureza e respeitam a força, dificilmente valorizando tesouros que não sejam ganhos através de batalhas. Como uma raça considerada inteligente, eles vivem em uma sociedade orga-

Yautja

TIPO DE CRIATURA: RAÇAS SELVAGENS
ORGANIZAÇÃO: SOLITÁRIO OU GRUPO COM ATÉ 5 INDIVÍDUOS
HABITAT: REINOS

Habilidades & Técnicas de Combate

AÇÕES FURTIVAS 6, ACROBACIAS 6, SEGUIR TRILHAS 6, ESCALAR SUPERFÍCIES 6, NAVEGAÇÃO 6, OBSERVAR 6, ESCUTAR 6

Magias & Poderes Especiais

AOS LÍDERES ESPIRITUAIS DO CLÃ É POSSÍVEL EVOCAR A MAGIA BOLA DE FOGO COM NÍVEL IGUAL AO ESTÁGIO DUAS VEZES AO DIA.

Atributos

INT	AUR	CAR	FOR	FIS	AGI	PER	RF	RM	MORAL	KARMA	VB	ESTÁGIO	DEFESA	EF	EH
0	4	-1	5	2	4	4	10	12	8	36	30/60	8	40	136	M4

Armas

ARMA	L	M	P	100	75	50	25	ARMA	L	M	P	100	75	50	25
Combate desarmado	9	6	9	8	7	6	5	Jato	7	7	7	40	31	22	13
Garras	15	12	8	20	16	12	8	Lança Leve	14	11	9	24	19	14	9
Gládio	15	12	7	24	19	14	9	Rede	9	11	12	4	4	4	4

nizada e civilizada, um conselho de anciões sobreviventes a muitas caçadas cria e julga as leis. Apenas em tempos de guerra ou de caça o líder escolhido passa a ser o mais forte. Eles possuem ainda um forte código de honra, que o impedem de atacar uma criatura desarmada ou indefesa, além disso, são incapazes de matar uma fêmea se esta estiver grávida.

Estranhamente eles sabem trabalhar em metal, madeira e couro, normalmente trabalho feito pelas fêmeas da espécie em menor número, logo cabe aos machos se responsabilizar pela caça de comida, todavia não é raro ver os papéis invertidos. Quando estão caçando usam armaduras que lembram uma cota de malha, sobrepostas a peles de animais, onde eles camuflam de forma que possam usar sua habilidade natural de mimetização. Em combate suas armas são diferentes do convencional, preferem armas

que se possam lhe dar inúmeras possibilidades (Suas armas são do Livro de Regras Opcionais). Apesar de honrados, os predadores podem ser muito ardis quando estão caçando, não que seja um covarde, longe disso, eles somente consideram honradas lutas um contra um. Quando o alvo for uma criatura inteligente ou que estejam em grupo, ele desenvolverá uma estratégia para que o escolhido esteja sozinho no momento do combate, de forma que ele oferecerá um combate limpo e leal.

A recuperação física deles, leva-os a ter uma grande longevidade cerca de 120 anos. Todavia quando eles percebem que não são mais uteis a sociedade eles se matam.

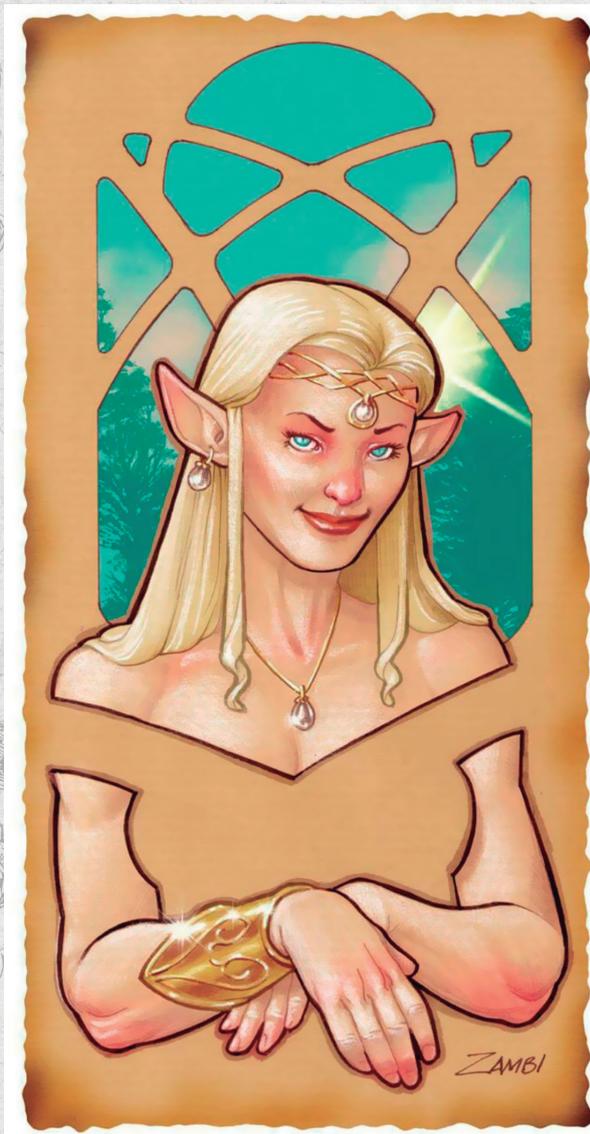
Eles cultuam o criador, a forma de um velho da espécie, vestindo uma armadura de placas, onde sacrifícios de animais ou raças selvagens são feitos em sua homenagem, normalmente empalando seus crânios e deixando amostra em seus templos, na verdade é uma faceta da Deusa Crezir, que em troca dá a seus seguidores mais ferrenhos, normalmente os líderes espirituais a capacidade de evocar a magia bola de fogo. Eles ainda possuem um calendário similar

aos dos povos do norte da muralha, pois aprenderam a observar as estrelas e sempre no solstício de verão e inverno, eles comemoram duas festividades principais para a raça. No início do verão é comemorado o dia do caçador, é quando os predadores jovens saem para caçar, este saíra sozinho e só voltará quando trazer a cabeça de sua primeira vítima, muitos acabam morrendo, pois quanto maior o inimigo maior reputação ele terá. Ainda nessa época grupos de predadores viajam a procura de criaturas poderosas que servirão de gladiadores no solstício de Inverno, onde é comemorado o dia do criador. Durante uma semana acontecem os jogos na arena, onde predador luta contra predador, ou contra outras espécies capturadas.



Heróis & Vilões

RAINHA ENORA



Se há alguém que leva a sério a Imortalidade dos Elfos essa Senhora é Enora! A Rainha de Amien possui mais de 1500 anos e provavelmente é o ser mais influente de e um dos mais poderosos de toda Tagmar.

Enora é uma Elfa Dourada de pele e cabelos dourados com centenas de anos de vida. Sua idade é tão visível que mesmo sua longevidade élfica não tem resistido aos anos que lhe foram tirados e marcas da velhice começam a tirar-lhe a exuberante beleza de outrora, seu rosto já mostra sinais de cansaço e talvez não mais demore para que ela própria siga para encontrar seus criadores.

Ilustre presença em todo o mundo conhecido, aprendeu desde cedo a ter muitas responsabilidades e a enfrentar grandes desafios. Estudou com os melhores mestres elfos da época a arte da magia, todavia após a morte de seu pai, Enor um poderoso Guardião, Maira desceu nos sonhos da jovem elfa que agora tinha que assumir a responsabilidade do pai e foi tocada pela Deusa. A partir desse dia, a menina tornou-se apta a manipular a energia advindas dos fenômenos naturais, controlando a natureza conforme sua vontade.

Única sobrevivente da família que conduzia a guarda da torre, no final do segundo ciclo casou-se com o rei Gáltil, e foi então, aos pés da Ponte de Palier que surgiu o grande Reino de Âmien. Enora e Gáltilo governaram juntos até o falecimento do Rei por volta do ano de 1400 DC, quando o Príncipe Infernal Morigalti invadiu as florestas e num combate direto tirou a vida de seu amado esposo. Dois anos depois Enora teve sua vingança, armada com o Cetro Dourado, a Rainha dos Elfos incapaz de vencer Morigalti, o aprisionou em um gigantesco bloco de cristal.

FICHA DE PERSONAGEM

RAINHAENORA

ELFA DOURADA, MAGA (NATURALISTA), ESTÁGIO 30

ATRIBUTOS

INT	AUR	CAR	FOR	FIS	AGI	PER
4	4	4	0	0	1	1

HABILIDADES

MEDICINA 14; TRABALHOS MANUAIS 11; MONTAR ANIMAIS 11; NATAÇÃO 10; ARTE (DESENHO) 11; ARTE (DANÇA) 11; ARTE (INSTRUMENTOS MUSICAIS) 14; BARGANHA 9; COMÉRCIO 5; ETIQUETA 14; LIDERANÇA 14; PERSUAÇÃO 14; SEDUÇÃO 14; HERBALISMO 14; MISTICISMO 34; LÍNGUA (MALÊS) 14; LÍNGUA (VOZ DA PEDRA) 14; LÍNGUA (LANTA) 14; LÍNGUA (SELVAGEM) 14; RELIGIÃO 24; ESCUTAR 10; LIDAR COM ANIMAIS 10; NAVEGAÇÃO 10; OBSERVAR 10; SOBREVIVÊNCIA 10.

TECNICAS

APARAR 10, ESQUIVA 11

MAGIAS

POSSUI TODOS OS EFEITOS DAS MAGIAS DA LISTA BÁSICA DE MAGOS E DA LISTA DO COLÉGIO NATURALISTA. AINDA POSSUI MAGIAS ANCESTRAIS DO COLÉGIO NATURALISTA DE ACORDO COM A VONTADE DO MESTRE DO JOGO.

ARMAS

CMÉ 10, EL 10

PERTENCES

CETRO DOURADO (O CETRO DOURADO É UM ITEM MÁGICO QUE PODE SER ENCONTRADO NO LIVRO DE OBJETOS MÁGICOS QUE VOCÊ PODE BAIXAR GRATUITAMENTE EM WWW.TAGMAR2.COM.BR/DOWNLOADS)





Mesmo com a ascensão de seu filho, Gáltilo II, e a criação do Alto Conselho Élfico, que é composto por seis nobres representantes de diversos grupos e regiões de Âmien, três Sumo Sacerdotes: de Palier, de Maira e o de Parom, os dois magos que dirigem os Colégios Elemental e Alquímico, além da própria rainha Enora, a quem cabe à decisão final, ainda fica claro que a ordem de comando de todo o povo pertence a esta mulher de personalidade forte e olhar penetrante (dizem que ela é capaz de convencer qualquer um apenas com o olhar).

Hoje Enora é a figura mais carismática e mais adorada pelo amienses, embora nos últimos anos raramente é vista noutra lugar senão na Cidade Dourada. Somente em eventos especiais ela é vista fora de seus domínios.

Esta elfa dourada enfrentou pessoalmente um dos 13 Senhores Infernais, demonstrando ser assim, não apenas uma pessoa inteligente, carismática e monopolizadora, mas também uma ótima combatente. Enora é considerada um exemplo a ser seguido por qualquer um desejoso do trono real. Sua fama ultrapassa os limites de seu território, a ponto de muitos tagmariansos terem o desejo de viver em uma cidade que tivesse alguém como Enora para liderá-los.

Príncipe Gáltilo II

O Rei Gáltilo, é um elfo florestal líder da Irmandade da Floresta, excepcional guerreiro e líder carismático. Com quase 500 anos, o príncipe regente vive na sombra de seu Rei, morto já há algumas décadas e sob os olhares desconfiados dos líderes de Amien, sempre tendo a provar que é tão bom guerreiro quanto qualquer florestal.

Gáltilo II, é um elfo dourado muito alto, mesmo para os padrões humanos alcançando a impressionante altura de 1,8 metros. Com a pele e os cabelos longos e dourados da mãe e o rosto firme como o do pai.

Bravo guerreiro vem tentando seguir os passos do pai, porém com menor habilidade e carisma, este elfo foi designado por sua mãe o responsável pela organização militar da região, seu ápice foi quando reuniu e organizou o exército que reprimiu a invasão dos bankdis à cidade dourada.

O príncipe é uma pessoa muito reservada, com algum valor, todavia extremamente preocupado com a proteção do reino. Pode ser visto com frequência nas torres guardiãs e muitas vezes visitando outros reinos em busca de novas técnicas de combate e equipamentos para o uso de suas tropas.

Príncipe Gáltilo II

ELFO DOURADO,
GUERREIRO (INFANTARIA),
ESTÁGIO 15

INT AUR CAR FOR FIS AGI PER

2 1 1 3 2 4 0

Habilidades

ENGENHARIA	7
NÁUTICA	5
AÇÕES FURTIVAS	9
ACROBACIAS	14
ESCALAR SUPERFÍCIES	14
MONTAR ANIMAIS	14
NATAÇÃO	12
BARGANHA	6
COMÉRCIO	5
ETIQUETA	6
LIDERANÇA	11
PERSUASÃO	6
LÍNGUA (MALÊS)	7
MISTICISMO	7
RELIGIÃO	12
ESCUTAR	10
OBSERVAR	10

Técnicas

FORÇA INTERIOR	10
GOLPE GIRATÓRIO	14
GOLPE LETAL	10
RESISTENCIA A DOR	12
VOZ DE COMANDO	10
COMBATE MONTADO	10
ESQUIVA	9
LUTAS ÀS CEGAS	10

Armas

CpE	15
CD	15
PMA	10
CL	5
EM	10
PML	5

Pertences

COURAÇA PARCIAL, MONTANTE



Regras da Casa



Olá Tagmarians! Inaugurando a coluna Regras da Casa trazemos para vocês uma nova opção para as regras de absorção de Tagmar.

Esse texto foi criado pelo Jonas Cardoso e adaptado pelo editor para ser publicado aqui na revista. Essa regra da casa apareceu originalmente no projeto e teve um bom recebimento dos membros fazendo justa a condição de estreiar esta coluna.

O principal motivo para a criação desta regra é o fato de que muitos jogadores reclamam de que a absorção da armadura não é tão relevante assim no sistema. Como proposta de sanar tal problema a regra adotada foi a seguinte:

Escudos não aumentam mais a Absorção, apenas concedem ajuste na Defesa Base

- Escudo pequeno: Defesa Base +1
- Escudo grande: Defesa Base +3

As armaduras além do ajuste na Defesa tem outras duas variáveis, a Absorção (já existente no sistema original mas com algumas diferenças) e a Resistência (uma adição completamente nova).

- **Absorção** - diferente do sistema antigo onde a absorção apenas somava mais alguns pontos a EF do personagem, neste regra absorção reduz o dano recebido a cada golpe.
- **Resistência** - a resistência é um valor expresso em % e começa em 100%, cada dano recebido desconta-se a % de dano do valor da resistência. Basicamente

para cada ponto de Absorção a armadura tem um “ciclo” de 100% de Resistência quando ela chega à zero a absorção da armadura é reduzida em 1 ponto e a resistência volta a 100%. Esse processo se repete até que a absorção seja reduzida a 0 indicando que a armadura está completamente danificada. Não entendeu? Vamos a um exemplo.

Digamos que um personagem tem EF 24 e está usando um Couro Rígido (Absorção 6 | 100%) . Na primeira rodada de combate esse personagem sofre um ataque que causa 15 pontos de dano (75%). O Couro Rígido absorve 6 pontos desse total de 15 causando então 8 pontos de dano da EF ($15-6=8$) que de 24 cai para 16 ($24-8=16$). A Resistência de 100% cai para 25% ($100-75=25$)

Na segunda rodada o personagem está com EF 16 e Absorção 6 | 25% e sofre um novo ataque que causa na EF 10 pontos de dano (50%). O Couro Rígido absorve 6 pontos e os 4 restantes são descontados da EF que cai para 6. Como a Resistência está em apenas 25% e sofreu 50%, ela reduz a Absorção em 1 ponto e fica em 75%.

Na terceira rodada nosso personagem estará com EF 6 e Absorção 5 | 75%.

Compreenderam?

Abaixo segue a lista das armaduras existentes no Manual de Regras e seus respectivos valores de Absorção e Resistência conforme essa Regra da Casa:

Armaduras

Couro leve:
Absorção 3 | 100%

Couro rígido:
Absorção 6 | 100%

Cota de malha parcial:
Absorção 9 | 100%

Cota de malha completa:
Absorção 12 | 100%

Courosa metálica parcial:
Absorção 15 | 100%

Finalizando

E então tagmarians? Gostaram dessa regra da casa? Prontos para experimentá-la em suas mesas? Se você não entendeu alguma coisa desta regra ou gostaria de adicionar ou mudar alguma coisa nela, o use até mesmo prefere enviar uma regra totalmente nova, fique à vontade é só enviar seu material para contato@tagmar2.com.br.

Vai narrar Tagmar e ainda não preparou o material? Sem desespero!

Criaturas Online

O projeto conta com uma ferramenta chamada **criaturas online**, nela você tem acesso a todos os monstros do Livro de Criaturas e alguns outros que ainda não foram oficializados.

Com o criaturas online você pode selecionar todas as criaturas que vai usar em sua aventura com um clique e imprimir ou exportar as estatísticas de combate facilitando a vida do narrador, e não acaba aí, se você é daqueles narradores que gosta de surpreender seus jogadores você também pode desenvolver sua criatura com esta ferramenta.

Acesse:
www.tagmar2.com.br

Tagmar II





Empório do Jesse Sapinho

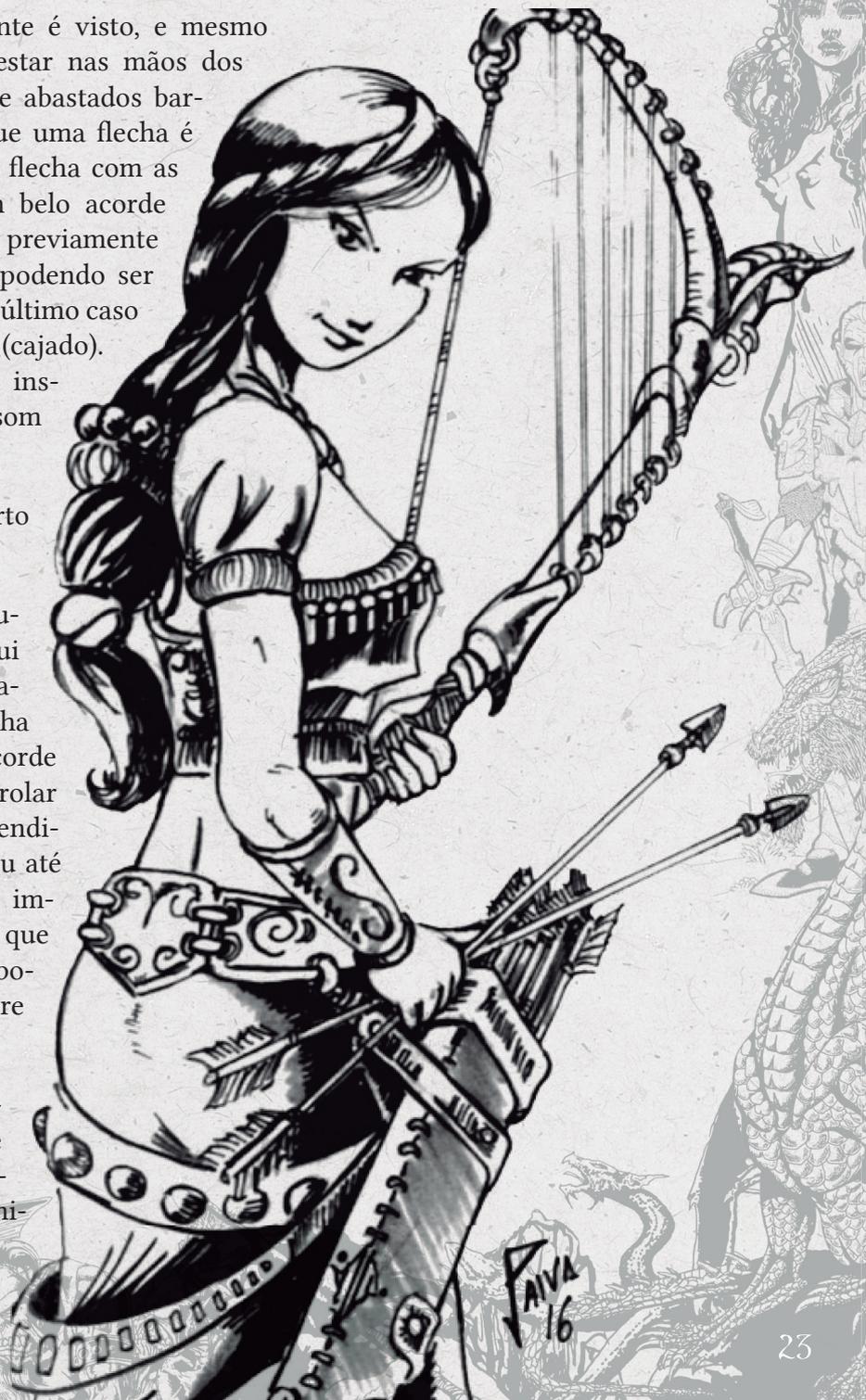
O ARCO HARMONIOSO

Este arco raramente é visto, e mesmo assim costuma estar nas mãos dos mais talentosos e abastados bardos. Toda vez que uma flecha é atirada, o contato da pluma da flecha com as cordas secundárias produz um belo acorde musical, que pode ser ajustado previamente no arco. Esta arma é versátil, podendo ser usada como arma de tiro, ou em último caso como arma de esmagamento (cajado). Também pode ser usada como instrumento musical, imitando o som de uma harpa quando é tocado.

Origem: Geográfica - Porto Livre e Ilhas Independentes

Uso: Aprender a manipular este arco é uma arte e inclui várias partes, segurar corretamente o arco, posicionar a flecha para que possa produzir o acorde sem danificar as cordas e controlar o sistema dos acordes. Este aprendizado pode levar vários meses ou até alguns anos, por isso é muito importante encontrar um mestre que possa instruir o uso do arco embora conseguir encontrar tal mestre não seja tarefa fácil.

Descrição: É feito de madeira nobre e rara, geralmente coberto de algum metal precioso, possuindo um ornamento úni-



FAIVA
16

co na extremidade superior e a parte inferior se alonga em forma de cajado para ser apoiado no chão. Possui uma corda principal de couro, para puxar as flechas, e algumas cordas secundárias, finas como as de uma harpa. As cordas secundárias são feitas das tripas de felinos, e emitem um som doce e harmonioso quando as flechas são lançadas. O som é amplificado pelo ornamento no topo, que possui um espaço oco para que o som possa se projetar. O ornamento normalmente é no formato da cabeça de algum animal, com a boca aberta como se estivesse rugindo, e apesar do buraco que possui é muito resistente, na parte superior do arco há um complexo sistema de cravelhas metálicas que permite a alteração do acorde quando a flecha é lançada.

Manutenção: Teste de Carpintaria para o arco, Trabalhos Manuais para as cordas, e Trabalho em Metal para a manutenção da ponta.

Regra de Uso: Este arco é uma arma versátil. Usando-o como arco, o bardo pode gastar um ponto de karma ao atirar uma flecha para que ela funcione como flecha encantada para atingir seres como fantasmas. Também pode ser usado para atirar e evocar uma magia através do som do arco de uma só vez, entretanto a qualidade do tiro fica comprometida para garantir as notas musicais, e o ataque tem uma redução de 50% no dano. Também pode ser usado como um cajado para esmagar. Para usar o arco como harpa deve-se ter nível nessa especialização da habilidade Arte, devido ao contato com as cordas secundárias, este arco tem um alcance de apenas 100 m.

O QUE TÁ ROLANDO NO PROJETO?

O projeto Tagmar está sempre em desenvolvimento, atualmente os membros estão concentrando seus esforços em revisar os 3 livros que tratam do sistema: Manual de Regras, Livro de Magias e Livro de Criaturas. Você pode acompanhar a discussão de todas as tarefas e até assumir a execução de uma delas.



Acesse:
www.tagmar2.com.br

Tagmar II



Dicas do Mestre Sábio

A Tabela de Resolução

Saudações, tagmariansos! Irei explicar para vocês um tema bastante pertinente, e também gerador de dúvidas (mesmo entre os veteranos) que é: A Tabela Colorida ou Tabela de Resolução.

A tabela de resolução é um retângulo que está dividido em 28 colunas e 20 linhas. As colunas são obtidas através de cálculos simples que serão explicados no decorrer deste texto e as linhas representam o valor obtido no rolamento de um dado de 20 faces (D20). A tabela possui ainda várias cores que significam resultados diferentes, resultados esses que são obtidos através da intersecção entre a coluna e a linha, resultando sempre em uma cor como podemos ver abaixo:

Para efeito de exemplo, a intersecção da coluna 9 (coluna de resolução) com a linha 12 (resultado obtido no rolamento do dado) resulta em laranja.

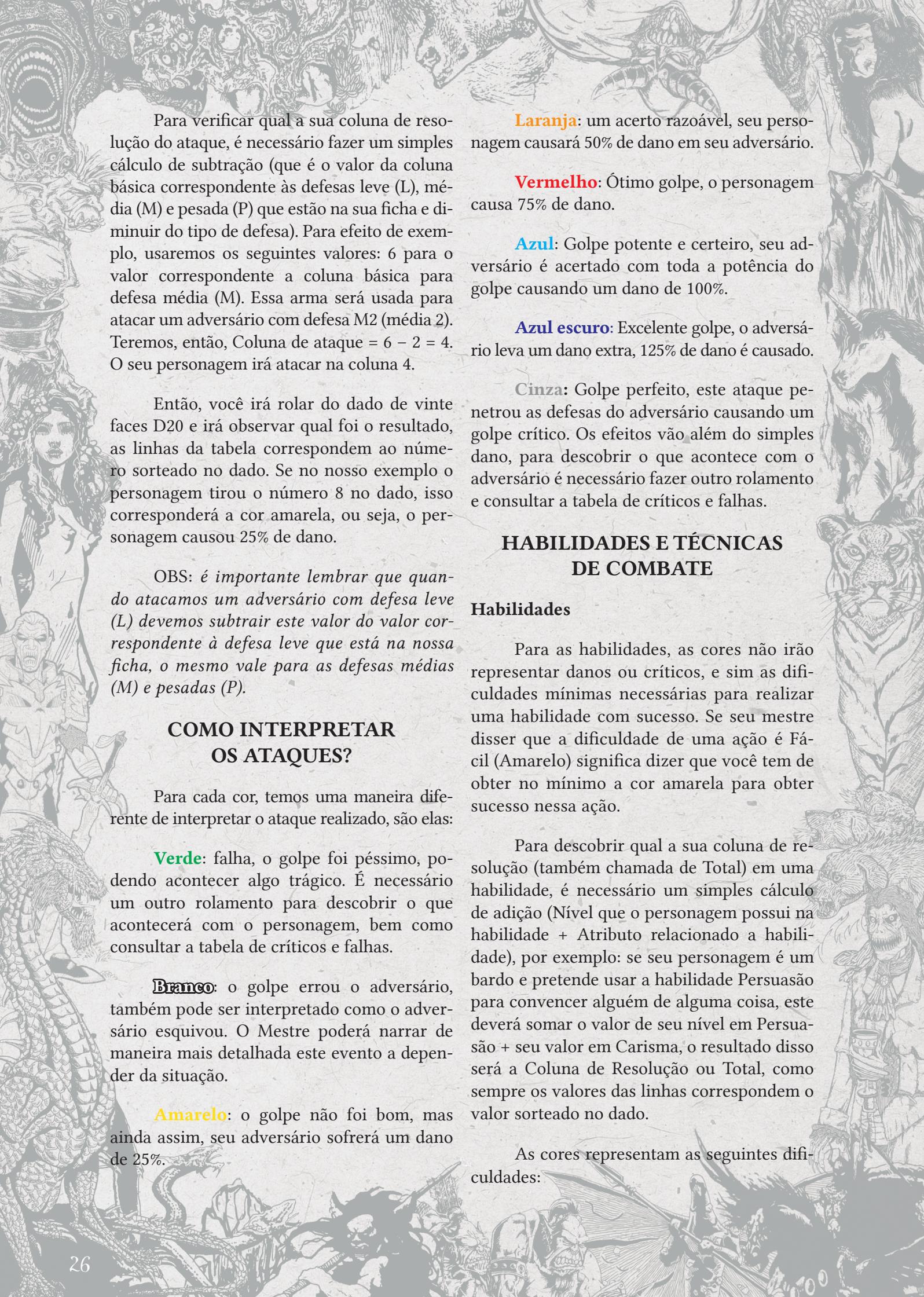
OBS: Existe a possibilidade de o personagem obter uma coluna acima de 20 ao decorrer

da sua jornada. Quando isso acontece, é necessário ater-se a algumas regras. Todavia elas não serão explanadas neste texto.

Essa tabela é utilizada em diversas situações durante uma sessão de Tagmar, dentre suas principais funções podemos dizer que ela serve para: atacar durante um combate, utilizar habilidades ou técnicas de combates, e, por último e não menos importante, para a evocação de magias.

ATAQUES DURANTE O COMBATE

Em relação ao ataque, temos as seguintes possibilidades: podemos obter falha (cor verde), erro (cor branca) acerto com 25% do dano (cor amarela), acerto com 50% de dano (cor laranja), acerto com 75% de dano (cor vermelha), acerto com 100% de dano (cor azul), acerto com 125% de dano (cor azul escuro) e acerto crítico (cor cinza).



Para verificar qual a sua coluna de resolução do ataque, é necessário fazer um simples cálculo de subtração (que é o valor da coluna básica correspondente às defesas leve (L), média (M) e pesada (P) que estão na sua ficha e diminuir do tipo de defesa). Para efeito de exemplo, usaremos os seguintes valores: 6 para o valor correspondente a coluna básica para defesa média (M). Essa arma será usada para atacar um adversário com defesa M2 (média 2). Teremos, então, Coluna de ataque = $6 - 2 = 4$. O seu personagem irá atacar na coluna 4.

Então, você irá rolar do dado de vinte faces D20 e irá observar qual foi o resultado, as linhas da tabela correspondem ao número sorteado no dado. Se no nosso exemplo o personagem tirou o número 8 no dado, isso corresponderá a cor amarela, ou seja, o personagem causou 25% de dano.

OBS: é importante lembrar que quando atacamos um adversário com defesa leve (L) devemos subtrair este valor do valor correspondente à defesa leve que está na nossa ficha, o mesmo vale para as defesas médias (M) e pesadas (P).

COMO INTERPRETAR OS ATAQUES?

Para cada cor, temos uma maneira diferente de interpretar o ataque realizado, são elas:

Verde: falha, o golpe foi péssimo, podendo acontecer algo trágico. É necessário um outro rolamento para descobrir o que acontecerá com o personagem, bem como consultar a tabela de críticos e falhas.

Branco: o golpe errou o adversário, também pode ser interpretado como o adversário esquivou. O Mestre poderá narrar de maneira mais detalhada este evento a depender da situação.

Amarelo: o golpe não foi bom, mas ainda assim, seu adversário sofrerá um dano de 25%.

Laranja: um acerto razoável, seu personagem causará 50% de dano em seu adversário.

Vermelho: Ótimo golpe, o personagem causa 75% de dano.

Azul: Golpe potente e certo, seu adversário é acertado com toda a potência do golpe causando um dano de 100%.

Azul escuro: Excelente golpe, o adversário leva um dano extra, 125% de dano é causado.

Cinza: Golpe perfeito, este ataque penetrou as defesas do adversário causando um golpe crítico. Os efeitos vão além do simples dano, para descobrir o que acontece com o adversário é necessário fazer outro rolamento e consultar a tabela de críticos e falhas.

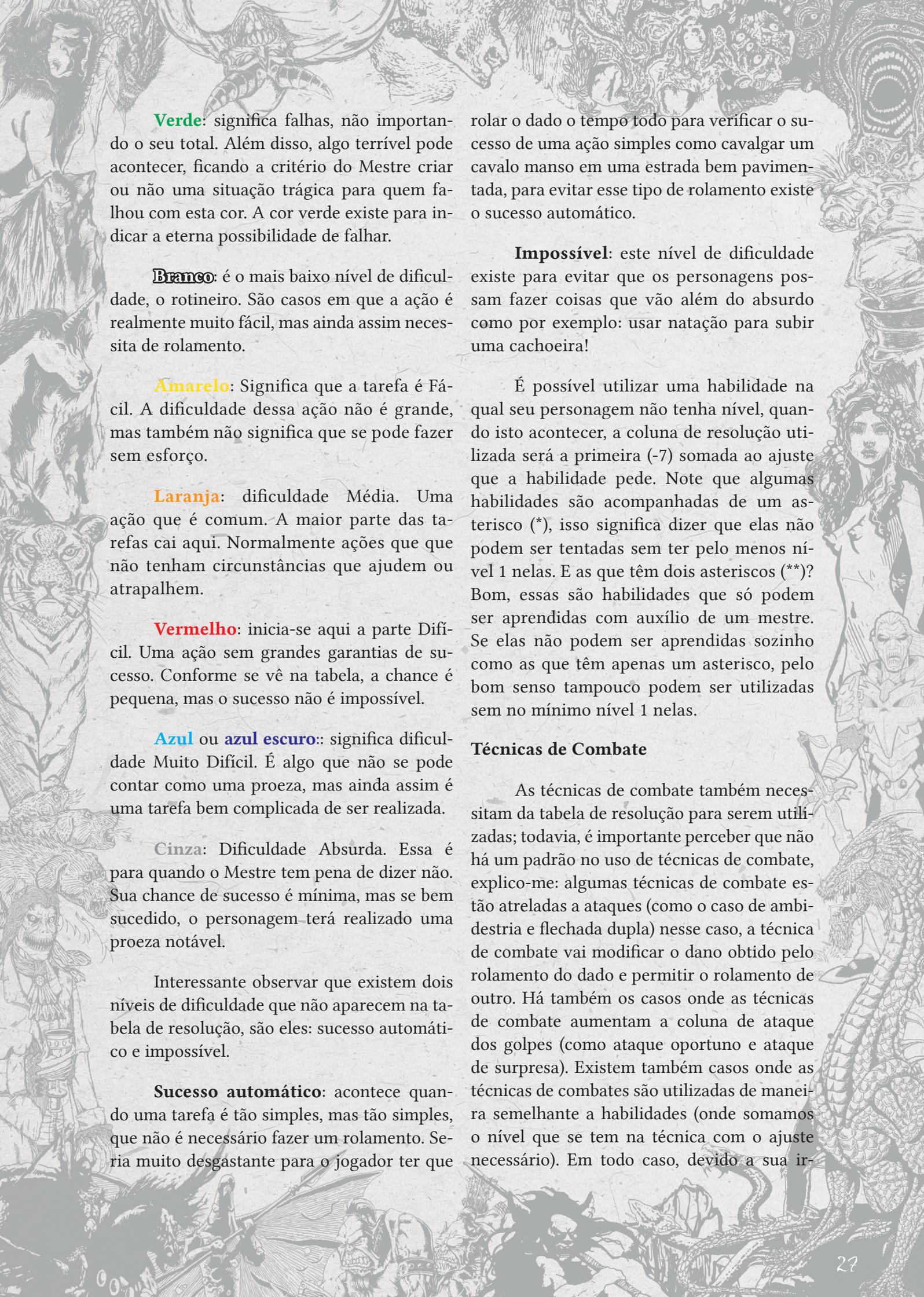
HABILIDADES E TÉCNICAS DE COMBATE

Habilidades

Para as habilidades, as cores não irão representar danos ou críticos, e sim as dificuldades mínimas necessárias para realizar uma habilidade com sucesso. Se seu mestre disser que a dificuldade de uma ação é Fácil (Amarelo) significa dizer que você tem de obter no mínimo a cor amarela para obter sucesso nessa ação.

Para descobrir qual a sua coluna de resolução (também chamada de Total) em uma habilidade, é necessário um simples cálculo de adição (Nível que o personagem possui na habilidade + Atributo relacionado a habilidade), por exemplo: se seu personagem é um bardo e pretende usar a habilidade Persuasão para convencer alguém de alguma coisa, este deverá somar o valor de seu nível em Persuasão + seu valor em Carisma, o resultado disso será a Coluna de Resolução ou Total, como sempre os valores das linhas correspondem o valor sorteado no dado.

As cores representam as seguintes dificuldades:



Verde: significa falhas, não importando o seu total. Além disso, algo terrível pode acontecer, ficando a critério do Mestre criar ou não uma situação trágica para quem falhou com esta cor. A cor verde existe para indicar a eterna possibilidade de falhar.

Branco: é o mais baixo nível de dificuldade, o rotineiro. São casos em que a ação é realmente muito fácil, mas ainda assim necessita de rolamento.

Amarelo: Significa que a tarefa é Fácil. A dificuldade dessa ação não é grande, mas também não significa que se pode fazer sem esforço.

Laranja: dificuldade Média. Uma ação que é comum. A maior parte das tarefas cai aqui. Normalmente ações que não tenham circunstâncias que ajudem ou atrapalhem.

Vermelho: inicia-se aqui a parte Difícil. Uma ação sem grandes garantias de sucesso. Conforme se vê na tabela, a chance é pequena, mas o sucesso não é impossível.

Azul ou **azul escuro:** significa dificuldade Muito Difícil. É algo que não se pode contar como uma proeza, mas ainda assim é uma tarefa bem complicada de ser realizada.

Cinza: Dificuldade Absurda. Essa é para quando o Mestre tem pena de dizer não. Sua chance de sucesso é mínima, mas se bem sucedido, o personagem terá realizado uma proeza notável.

Interessante observar que existem dois níveis de dificuldade que não aparecem na tabela de resolução, são eles: sucesso automático e impossível.

Sucesso automático: acontece quando uma tarefa é tão simples, mas tão simples, que não é necessário fazer um rolamento. Seria muito desgastante para o jogador ter que

rolar o dado o tempo todo para verificar o sucesso de uma ação simples como cavalgar um cavalo manso em uma estrada bem pavimentada, para evitar esse tipo de rolamento existe o sucesso automático.

Impossível: este nível de dificuldade existe para evitar que os personagens possam fazer coisas que vão além do absurdo como por exemplo: usar natação para subir uma cachoeira!

É possível utilizar uma habilidade na qual seu personagem não tenha nível, quando isto acontecer, a coluna de resolução utilizada será a primeira (-7) somada ao ajuste que a habilidade pede. Note que algumas habilidades são acompanhadas de um asterisco (*), isso significa dizer que elas não podem ser tentadas sem ter pelo menos nível 1 nelas. E as que têm dois asteriscos (**)? Bom, essas são habilidades que só podem ser aprendidas com auxílio de um mestre. Se elas não podem ser aprendidas sozinho como as que têm apenas um asterisco, pelo bom senso tampouco podem ser utilizadas sem no mínimo nível 1 nelas.

Técnicas de Combate

As técnicas de combate também necessitam da tabela de resolução para serem utilizadas; todavia, é importante perceber que não há um padrão no uso de técnicas de combate, explico-me: algumas técnicas de combate estão atreladas a ataques (como o caso de ambidestria e flechada dupla) nesse caso, a técnica de combate vai modificar o dano obtido pelo rolamento do dado e permitir o rolamento de outro. Há também os casos onde as técnicas de combate aumentam a coluna de ataque dos golpes (como ataque oportuno e ataque de surpresa). Existem também casos onde as técnicas de combates são utilizadas de maneira semelhante a habilidades (onde somamos o nível que se tem na técnica com o ajuste necessário). Em todo caso, devido a sua ir-

regularidade no uso, é muito importante ter em mãos o texto que explica sobre suas técnicas de combate, ou até mesmo um pequeno trecho anotando no verso de sua ficha para lhe ajudar a lembrar como a técnica funciona pode ser de grande ajuda.

EVOCÇÃO DE MAGIAS

Para a evocção de magias também é necessária a tabela de resolução, mas não em todos os casos. Nos casos de magias de ataque direto (aquelas magias que fazem efeito direto no adversário, como Alucinação, por exemplo), não são necessários rolamentos para lançar a magia; nestes casos, só é necessário que a vítima do feitiço role sua Resistência à Magia, para verificar se o encanto surtiu efeito ou não.

OBS: vale lembrar que rituais também não pedem rolamento na tabela de resolução para serem conjurados.

Para as magias de ataque indireto (como bola de fogo, raio elétrico, dardos de gelo, fei-

xes incandescentes, etc.), essas sim são necessários rolamentos para verificarmos o quão forte foi o impacto da magia no adversário. A coluna de ataque, nesses casos, será sempre igual ao nível que o evocador tem na magia. Se um mago de Estágio 6 tem a magia bola de fogo no nível 4 sua coluna de ataque na tabela de resolução será sempre 4 utilizando essa magia, mesmo que ele use o efeito 1. Sua coluna permanecerá 4 nessa magia até que o mesmo aumente seu nível, aumentando consequentemente sua coluna de ataque. A regra do dano nas magias funciona exatamente como as armas: verde (falha), branco (erro), amarelo (25% de dano), laranja 50% de dano), vermelho (75% de dano), azul (100% de dano), azul escuro (125% de dano) e cinza (crítico).

Com isso, encerramos a primeira edição da Dicas do Mais Sábio. Gostaram do conteúdo deste artigo? Então acesse o site www.tagmar2.com.br e deixe suas dúvidas, críticas e sugestões. Vejo vocês na próxima edição!

TABELA DE RESOLUÇÃO - TAGMAR 2.3

-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20



LOCAIS DE INTERESSE

DERIN-NAU

A CIDADE DOS DEUSES ANCESTRAIS

A fundação da Cidade

Muito pouco se sabe sobre sua construção, todavia os poucos registros entalhados em rocha, dão conta que Derin-Nau fora construída por uma civilização muito avançada para época, pois mostram figuras utilizando armaduras que lembram aço, além de armas e outros acessórios desconhecidos. A cidade se trata de um complexo subterrâneo que se manteve de pé mesmo depois do cataclismo, onde fora abandonada pelos antigos moradores e encontrada anos séculos depois e reutilizada.

Estrutura

Nas margens da floresta petrificada, em algum lugar entre os mangues e o muro existe uma antiga cidade de engenharia comparada a dos anões. Uma estrutura subterrânea com camadas ligadas uma as outras por um vasto complexo de corredores, ligados arquitetonicamente por um sistema de dutos de ventilação e outro de escoamento de água que proviam os moradores da cidade com água e ar.

A cidade possuía 10 andares, sendo que o primeiro andar ficava na superfície e os outros abaixo dela, divididos em alas. Para todo aventureiro desavisado que consiga chegar a Derin-Nau, ele terá a sensação de ter encontrado uma cidade abandonada, a primeira vista, a cidade mantém quase todas as suas estruturas de pé, suas construções são de pedra e algumas estão ainda em bom estado de conservação. É uma cidade pequena que acomodaria facilmente duas centenas de pessoas. Todavia ela serve de ponto de vigília para seus moradores, que ficam nos prédios abandonados aguardando suas vítimas em uma tocaia. Ainda na superfície, podem-se ver pelo menos quatro torres de pé, nessas tor-

res estão às passagens para as camadas inferiores, além disso, há inúmeras casas, contudo o que chama a atenção é uma arena com capacidade para acolher um bom número de pessoas.

A segunda camada é formada praticamente por grandes salas com tetos ovalados, em algumas há estruturas de pedra muito bem cortadas lembrando um quadrado perfeito. Uma olhada mais atenta revelará alguns detalhes nas paredes, entalhes que lembram atividades profissionais, como carpintaria, trabalhos em metal, caça, etc, em cada câmara é possível notar desenhos e até pinturas diferentes uma das outras, lembrando talvez uma sala onde são passados os ensinamentos.

O acesso à terceira camada leva aos armazéns e oficinas, aqui é onde os equipamentos são construídos e a comida é armazenada. Da quarta a nona camada estão às residências, quanto mais inferior é a camada, maior é o status do residente. Na última camada está o Grande Templo do Criador, onde uma escultura de pedra de quase 5 metros representa um Velho e oferendas na forma de cabeças empalhadas são penduradas em lanças e deixadas ao redor do templo, demonstrando sua devoção.

Usando Derin-Nau em suas aventuras

Esta cidade foi originalmente criada para ser a cidade de origem da raça dos predadores que apresentamos a vocês nesta edição, porém ela pode facilmente ser usada numa campanha que não tenha relação com os predadores bastando apenas povoar a cidade com outro tipo de povo a escolha do narrador, a única coisa importante a se lembrar é a necessidade do caráter agressivo da espécie escolhida.

PRIMEIRO CICLO

COMO SURTIU O PRIMEIRO RPG BRASILEIRO

Tudo começou em 1985. Era a época do vestibular da CESGRANRIO, foi naquele ano que passei para o curso de Engenharia Eletrônica. Duas décadas antes de pensarem em criar o Enem.

Sempre fui aficionado por fantasia e ficção científica, tinha um amigo que chamávamos de “meio”, devido a sua magreza bem aparente. Um dia ele apareceu com um “livro” da TSR, era o Advanced Dungeons & Dragons, uma cópia “xerox” encadernada.

Foi assim que me iniciei no mundo do RPG, foi paixão a primeira vista. Era um jogo totalmente diferente do que já tinha visto: dragões, monstros, vilões e você era o herói. O meu pobre inglês do IBEU foi um empecilho, mas jogar RPG me trouxe algo bom, meu inglês melhorou muito. Joguei RPG sem parar nas férias de verão e nos anos seguintes teve uma greve de professores que durou 3 meses. Era RPG todo os dias.

Nos anos seguintes o AD&D dividiu espaço com outras novidades: Star Frontiers (ficção científica), MERP (joguei e detestei), RoleMaster que desisti imediatamente (joguei um combate que durou 2 dias), Paranoia (este muito maneiro). No ano de 1988 nossos personagens que, diga-se de passagem, eram muito roubados e entulhados de objetos mágicos, finalmente chegaram a níveis muitos altos. O fascínio por este RPG começou a se dissolver, devido as suas inúmeras limitações e furos. Foi quando percebi que a mecânica de jogo era baseada em matemática de simulação. Na verdade uma coisa muito simples, coisa de gênio. Deixo aqui uma homenagem a Gary Gigxy.

Nosso mestre era o Ygor. Foi para ele que um dia perguntei:

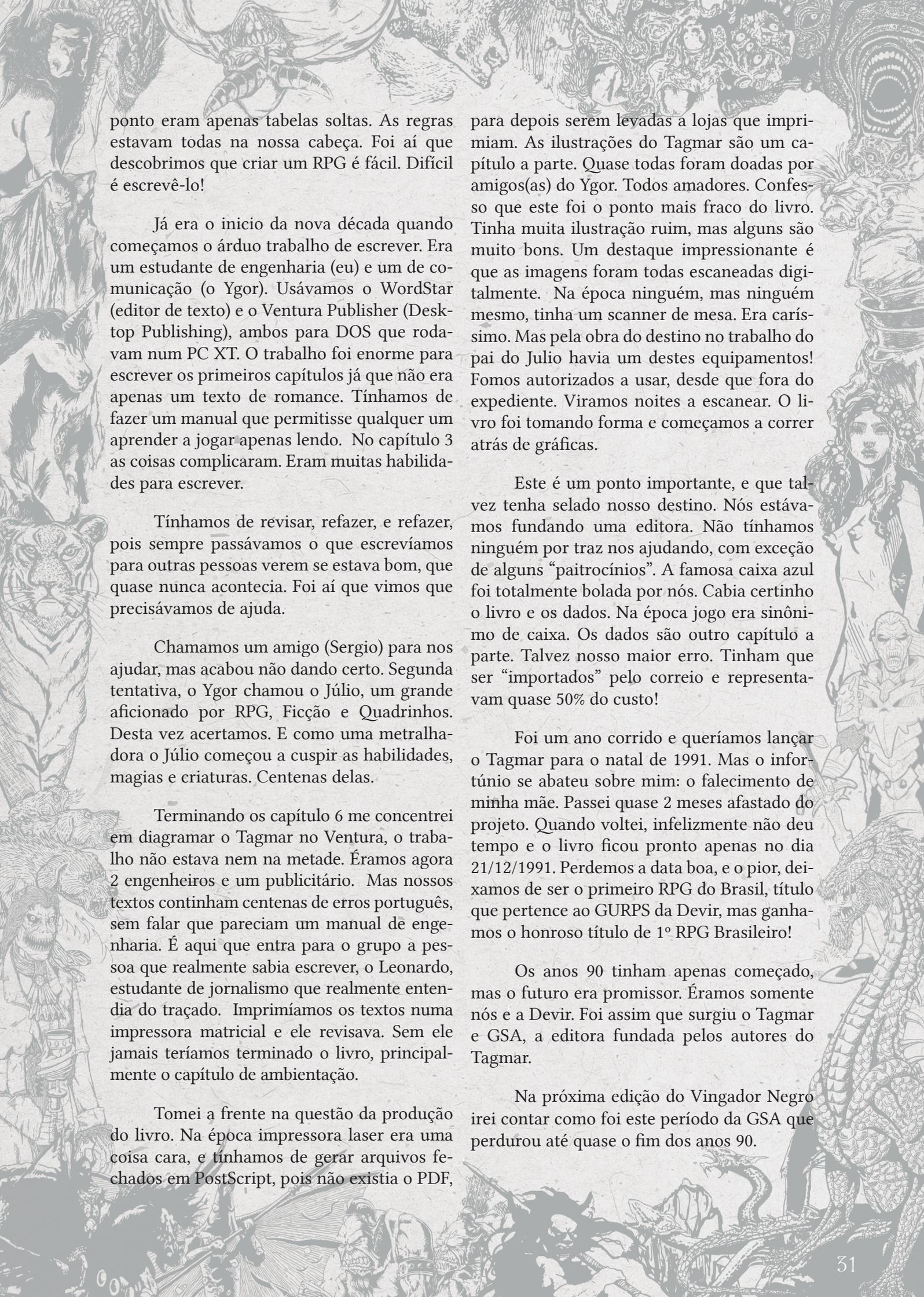
- Cara, você já pensou em fazer o seu próprio RPG?

Como que tirando da cartola, ele me mostrou um caderno quadriculado com várias tabelas e anotações. Foi uma longa tarde em que ele me mostrou suas ideias e explicou como suas regras funcionavam. Muito interessante, mas decididamente, muito complexo. Estava muito “RoleMaster”. Fomos conversando e foi aí que decidimos. Vamos fazer nosso próprio RPG e vamos vendê-lo, vai ser bom estamos sozinhos no mercado!

Tinha de ser um RPG simples de aprender, fácil de jogar e que resolvesse uma série de problemas que víamos não só no AD&D como também em outros RPGs. Foi com este objetivo que foram criadas a EH (Energia Heróica), o sistema de combate, a resolução de magia e habilidade e a nossa Tabela Colorida.

No início nos reunimos semanalmente, mas a faculdade era puxada e acabamos fazendo leeeentamente. Foram quase 2 anos entre a ideia e o RPG “pronto”. Sim, pronto em termos de sistema. Já conseguíamos jogar ele com os amigos, mas faltava um pequeno “detalhe”. Naquele





ponto eram apenas tabelas soltas. As regras estavam todas na nossa cabeça. Foi aí que descobrimos que criar um RPG é fácil. Difícil é escrevê-lo!

Já era o início da nova década quando começamos o árduo trabalho de escrever. Era um estudante de engenharia (eu) e um de comunicação (o Ygor). Usávamos o WordStar (editor de texto) e o Ventura Publisher (Desktop Publishing), ambos para DOS que rodavam num PC XT. O trabalho foi enorme para escrever os primeiros capítulos já que não era apenas um texto de romance. Tínhamos de fazer um manual que permitisse qualquer um aprender a jogar apenas lendo. No capítulo 3 as coisas complicaram. Eram muitas habilidades para escrever.

Tínhamos de revisar, refazer, e refazer, pois sempre passávamos o que escrevíamos para outras pessoas verem se estava bom, que quase nunca acontecia. Foi aí que vimos que precisávamos de ajuda.

Chamamos um amigo (Sergio) para nos ajudar, mas acabou não dando certo. Segunda tentativa, o Ygor chamou o Júlio, um grande aficionado por RPG, Ficção e Quadrinhos. Desta vez acertamos. E como uma metralhadora o Júlio começou a cuspir as habilidades, magias e criaturas. Centenas delas.

Terminando os capítulo 6 me concentrei em diagramar o Tagmar no Ventura, o trabalho não estava nem na metade. Éramos agora 2 engenheiros e um publicitário. Mas nossos textos continham centenas de erros português, sem falar que pareciam um manual de engenharia. É aqui que entra para o grupo a pessoa que realmente sabia escrever, o Leonardo, estudante de jornalismo que realmente entendia do traçado. Imprimíamos os textos numa impressora matricial e ele revisava. Sem ele jamais teríamos terminado o livro, principalmente o capítulo de ambientação.

Tomei a frente na questão da produção do livro. Na época impressora laser era uma coisa cara, e tínhamos de gerar arquivos fechados em PostScript, pois não existia o PDF,

para depois serem levadas a lojas que imprimiam. As ilustrações do Tagmar são um capítulo a parte. Quase todas foram doadas por amigos(as) do Ygor. Todos amadores. Confesso que este foi o ponto mais fraco do livro. Tinha muita ilustração ruim, mas alguns são muito bons. Um destaque impressionante é que as imagens foram todas escaneadas digitalmente. Na época ninguém, mas ninguém mesmo, tinha um scanner de mesa. Era caríssimo. Mas pela obra do destino no trabalho do pai do Julio havia um destes equipamentos! Fomos autorizados a usar, desde que fora do expediente. Viramos noites a escanear. O livro foi tomando forma e começamos a correr atrás de gráficas.

Este é um ponto importante, e que talvez tenha selado nosso destino. Nós estávamos fundando uma editora. Não tínhamos ninguém por traz nos ajudando, com exceção de alguns “paitrocínios”. A famosa caixa azul foi totalmente bolada por nós. Cabia certinho o livro e os dados. Na época jogo era sinônimo de caixa. Os dados são outro capítulo a parte. Talvez nosso maior erro. Tinham que ser “importados” pelo correio e representavam quase 50% do custo!

Foi um ano corrido e queríamos lançar o Tagmar para o natal de 1991. Mas o infortúnio se abateu sobre mim: o falecimento de minha mãe. Passei quase 2 meses afastado do projeto. Quando voltei, infelizmente não deu tempo e o livro ficou pronto apenas no dia 21/12/1991. Perdemos a data boa, e o pior, deixamos de ser o primeiro RPG do Brasil, título que pertence ao GURPS da Devir, mas ganhamos o honroso título de 1º RPG Brasileiro!

Os anos 90 tinham apenas começado, mas o futuro era promissor. Éramos somente nós e a Devir. Foi assim que surgiu o Tagmar e GSA, a editora fundada pelos autores do Tagmar.

Na próxima edição do Vingador Negro irei contar como foi este período da GSA que perdurou até quase o fim dos anos 90.