

RPG TAMMOR

A Torre Voadora
De Ramat.



RPG The Hammer

A Torre Voadora De Ramat.

Créditos

Autor

Vinicius Fernandez Iago (Pirata)

Youtube: [youtube.com/c/PirataVELGamesist](https://www.youtube.com/c/PirataVELGamesist)

Ilustração

Vinicius Fernandez Iago (Pirata)

Revisão Ortográfica

Elcimar Alves de Moura



RPG TAGMAR

Todo material produzido e distribuído pelo projeto Tagmar é derivado do livro "Tagmar - RPG de Aventura Medieval" © 1991 de autoria de Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior e Leonardo Nahoum Pache de Faria; e está licenciado de acordo as seguintes condições: Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 3.0 Brasil.



Você pode:

- Imprimir, Copiar, distribuir, exibir e executar a obra.
- Criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original.

Uso Não-Comercial. Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.

Compartilhamento pela mesma Licença. Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta. Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.

Impressão sob demanda: esta permissão autoriza que pessoas físicas ou jurídicas a cobrar pelo serviço de impressão sob demanda dos livros do Tagmar disponibilizados no site www.tagmar.com.br nas seguintes condições:

Fica autorizada a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio, desde que os preços sejam compatíveis com os preços normais de mercado de impressão, encadernamento e envio;

Só será permitida a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio se o solicitante do serviço for uma pessoa física;

O serviço prestado poderá ser em lojas físicas ou online;

Continua vetado a impressão para revenda em lojas físicas ou online. Quem imprime deverá prestar o serviço direto a quem irá utilizar os livros. Quem adquire os livros não poderá revendê-los;

Continua vetada a cobrança oriunda de qualquer natureza para as versões digitais;

Todos os demais termos da licença creative commons "Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 3.0 Brasil" deverão ser cumpridos.

Qualquer uma destas condições acima podem ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor.

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.

A Torre Voadora De Ramat.



Resumo

A torre foi criada por Ramat 1º, o historiador, um mago muito poderoso e gentil.

As lendas dizem que ele não faz mais parte deste mundo.

Usando muitas magias diferentes, hoje já há muito esquecidas ou perdidas, fez-se a torre!

A torre voa a uma altura com base no pico mais alto existente em Tagmar.

"A lenda diz que foi desse pico que surgiu a torre e até hoje falta o topo da montanha..."

A torre é uma moradia aconchegante, que carrega tudo que se faz necessário para viver com conforto. Nada luxuoso, mas muito confortável. Ela é realmente prática para viajantes.

É equipada com poço, cozinha, despensa, uma forja aparelhada com tudo que se precisa para fazer as mais belas peças em metal, madeira, tecido e couro além de um belo estábulo para 7 cavalos grandes, uma vaca, 2 ovelhas, 4 porcos e aves como galinhas e patos.

Dentro da torre temos um sala de estar e jantar com uma lareira tão convidativa que provavelmente será o local mais utilizado da casa.

No primeiro andar, protegido por uma porta reforçada com ferro, existem os 3 primeiros quartos com o suficiente para descansar e fazer seus estudos, simples porém limpos.

No segundo andar, também protegido por uma porta reforçada com ferro, existem mais 3 quartos, com o mesmo conforto e limpeza dos primeiros.

No terceiro andar vemos um quarto grande usando o pavimento inteiro. Provavelmente o quarto mais equipado, porém também simples. Parece ser o quarto ideal para o dono da torre. Dentro do quarto existe uma escada exclusiva para o quarto andar.

Neste andar, a visão do salão realmente grande tira o fôlego. Com muitos pergaminhos usados e novos, livros, penas, tintas, uma mesa dedicada à alquímia e um pilar muito curioso ao centro.

O Pilar emana uma chama azul muito intrigante, porém esse é o segredo de como chegar ao seu destino.

Parabéns por ter acesso à mais esplêndida moradia.





O dono da torre recebe 7 anéis, um deles é diferente. Vamos começar por este.

Anel de Ramat o historiador:

Ao olhar bem este anel de prata com uma safira azul, você é levado a pensar que está vendo um portal azulado com um contínuo movimento de redemoinho.

Ao colocar esse anel, ele se funde ao dedo, podendo ser removido somente com a morte do portador.

Com esse anel você pode se teletransportar para o chão na posição exata abaixo da torre e fazer o inverso também. Sempre que quiser voltar para a torre você deve estar exatamente em baixo dela. Para ir ao chão, basta que de qualquer lugar da torre deseje isso. Quem estiver sendo tocado pelo portador do anel é transportado junto para a torre.

O portador do anel pode acessar qualquer sala e quarto que desejar como se fosse uma chave.

OBS: somente o dono do anel pode indicar o caminho que a torre vai percorrer.



Anel de convidados e amigos:

Os outros 6 anéis podem ser dados para quem o portador decidir e uma vez colocado, o anel só pode ser removido com a morte de seu portador ou pela vontade do portador do anel de Ramat. Caso ele morra, o anel se desintegra.

Cada anel dá acesso a um quarto designado pelo portador do anel de Ramat.

Com esse anel você pode se teletransportar para o chão na posição exata abaixo da torre e fazer o inverso também. Sempre que quiser voltar para a torre você deve estar exatamente em baixo dela. Para ir ao chão, basta que de qualquer lugar da torre deseje isso. Quem estiver sendo tocado pelo portador do anel é transportado junto para a torre.

OBS: as áreas que o convidado ou amigo pode acessar e dado pelo dono da torre.

OBS: Os usuários dos anéis podem ver uma tênue linha dourada até o chão indicando a posição exata da torre.



As quatro macieiras:

No terreno fora da torre você curiosamente vê 4 macieiras plantadas.

Essas macieiras estão sempre com maçãs que podem ser consumidas normalmente, porém algumas vezes não muitas (A critério do MJ) ela gera uma maçã amarela com uma leve luminescência.

Essa maçã não estraga e quando comida recupera (1 D10 x nível) + nível de dano na Eh.

O poço:

No terreno fora da torre você vê um pequeno poço

Ele fornece por dia 1.000 lts de água potável.



Çervos da torre:

Você obtém controle de 3 pequenos seres o BIFU, TATUS e TILDA com orelhas e narizes pontiagudos com poderes peculiares.

teletransporte, telecinese e consertar. Todos eles podem ser usados para tarefas da torre e somente para a torre.

Você deve determinar as tarefas para eles.

Cada um pode fazer um único grupo de tarefas.

Ex: cozinhar, limpar e cuidar dos animais e etc.

Çusto da torre:

Os custos gerais para a torre funcionar é de 10 MO por mês.

Os próprios servos podem fazer essas compras, como eles não têm a necessidade de estar abaixo da torre para voltar e com sua magia nata podem trazer todos os mantimentos de uma só vez da cidade mais próxima.

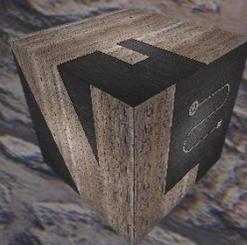
Obs: A cidade deve estar no máximo a 100km da torre.

Obs: Os animais devem ser adquiridos para criação!



Relação de armas já construídas.

ITENS	QTD
LANÇA PESADA	6
LANÇA DE ARREMEÇO	6
ARPÃO	6
LANÇA DE GUARDA	6
ITENS	QTD
MAGUAL LEVE	8
MANGUAL	8
ITENS	QTD
MACHADINHA	6
MACHADO CRESCENTE	3
ITENS	QTD
MARTELO DE GUERRA	4
MAÇA DE ARMA	3
PORRETE COM PREGOS	4
MARTELO DE GUERRA	3
ITENS	QTD
FACA	12
PUNHAL	12
MONTANTE	6
ESPADA	9
GLADIO	9
ITENS	QTD
ARCO SIMPLES	6
ARCO COMPOSTO	6
BESTA PESADA	8
ITENS	QTD
ALJAVA FLECHAS GRANDES COM 25 FLECHAS	9
ALJAVA FLECHAS COMUNS COM 25 FLECHAS	9
ALJAVA VIROTES COM 15 FLECHAS	18
ITENS	QTD
ESCUDO TORRE DE FERRO E MADEIRA	8
ESCUDO GRANDE DE FERRO E MADEIRA	6
ESCUDO PEQUENO DE FERRO E MADEIRA	28





Como movimentar a torre?

Baseado em um mapa com um grid onde estão símbolos arkanos ligando cada intersecção pode se chegar de forma aproximada ao local desejado. A torre se movimenta a velocidade de 60km/h sem parar e em linha reta até o ponto desejado (com um dado D100 ou (2 D10, um para dezena e outro para unidade) veja a distância do ponto desejado).

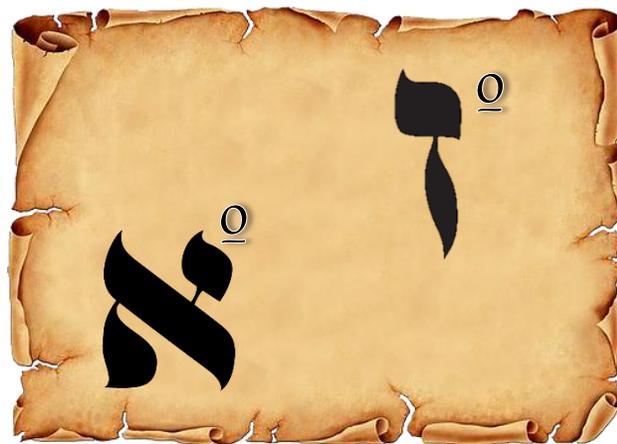
Os símbolos arkanos devem ser escrito em um pedaço de pergaminho e jogado no fogo.

Se mudar de ideia durante a viagem, pode-se simplesmente colocar outro papel com o novo destino ou colocar o símbolo para parar.

Obs: Somente o dono da torre pode dar um destino a ela.

Obs: As marcações estão em quadrados de 100km cada.

“EX: O dono da torre quer chegar a Donatar, ele escreve os dois símbolos que chegam mais próximo à cidade e joga no fogo azul. A torre começa a acelerar lentamente até sua velocidade máxima. Chegando próximo ao local, ela desacelera lentamente. Nesse momento faça a rolagem do dado. Cada ponto é igual a 1 km. Assim, caso o valor seja 34 no D100 é igual a 34 km do local desejado. Acima de 50km deve considerar 50km de distância, por conta da distância de uma linha para outra ser de 100km o ponto mais longe que ficaria de um local é sempre de 50km.”



A PEDRA VERMELHA:

Essa pedra detém todas as magias da torre.
A única maneira de derrubar a torre
É se a pedra for destruída, tarefa um tanto
quanto difícil por ser muito forte.
Porém não impossível.

A 3D rendered scene of a farm. In the center, a large, glowing red stone sits on a patch of grass. Surrounding it are several animals: a white horse, a brown horse, a black horse, a black and white cow, and several pigs. The farm is enclosed by a wooden fence. In the background, there is a stone tower with a window and a large tree. The scene is set in a bright, sunny environment.

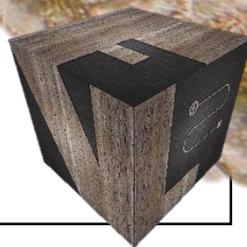
A pedra também tem outras características muito interessantes, ela fica próxima aos animais por um motivo.

Faz com que a fertilidade dos porcos e ovelhas fique sempre aflorada.

Recupera a fadiga dos cavalos, a vaca dá leite todos os dias e as galinhas e patas botam ovos grandes e fortes todos os dias.

Ela cria um disfarce para a torre dificultando em muito sua localização sem ajuda dos anéis, como se fosse uma nuvem errante, “o que pode ser estranho em um dia com o céu limpo e somente uma pequena nuvem”.

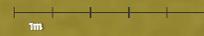
Caso a torre seja atacada, os servos podem em conjunto teletransportar a torre para 50km de distância. E só podem fazer novamente em 1 semana.



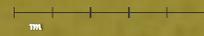
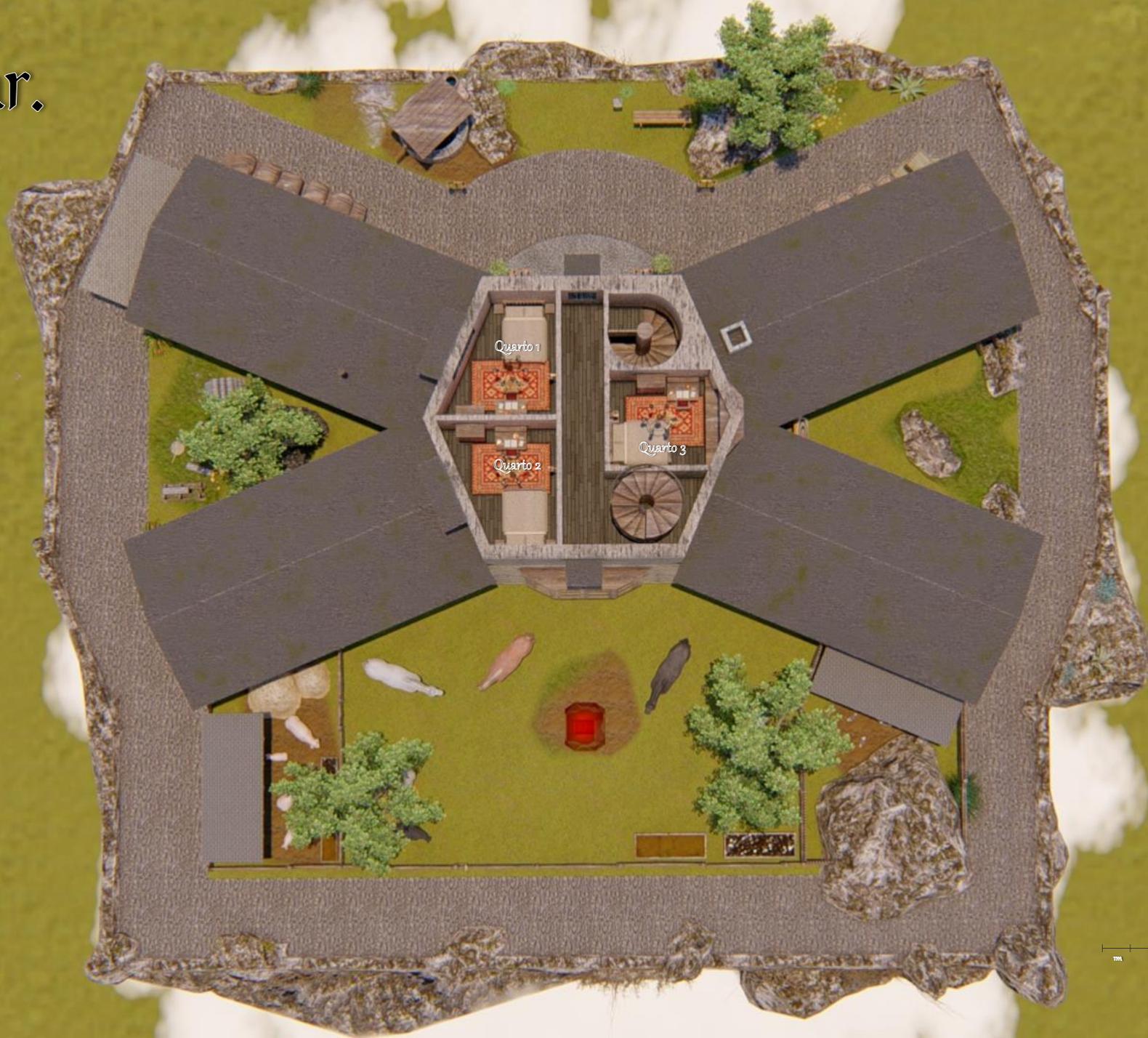
Torre Voadora plantas.



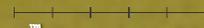
Térreo.



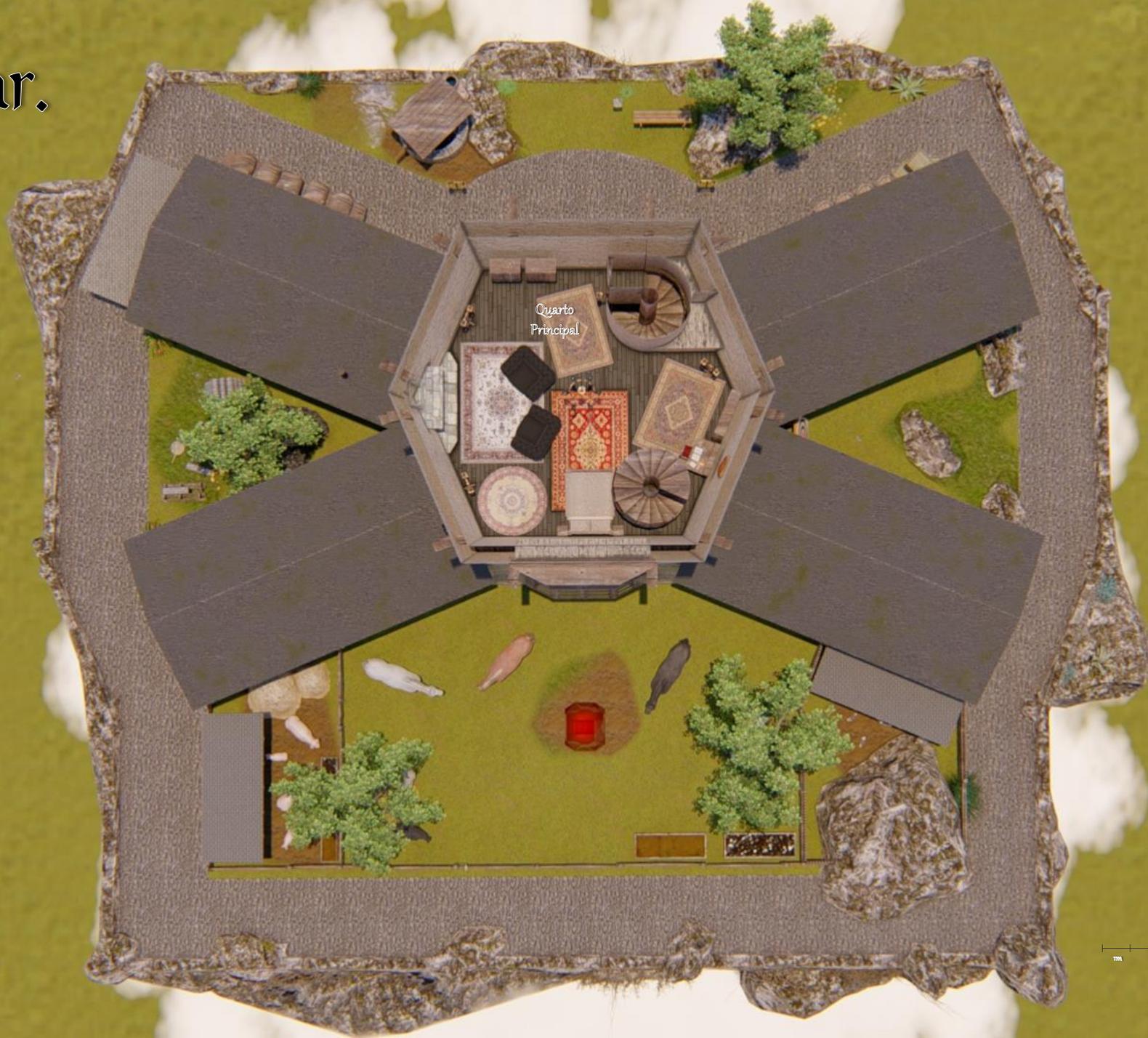
1º Andar.



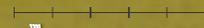
2º Andar.



3º Andar.



Quarto Principal



4º Andar.

Para alquimia você tem todo material base, porém os ingredientes devem ser adquiridos.

Os grupos de prateleiras se movem como uma porta. Não há engrenagens complexas, somente o portador do anel pode abrir empurrando simplesmente.

Salas secretas.



Obs : Os livros guardam conhecimentos mundanos, histórias e romances. Qualquer informação específica depende de seu conhecimento.

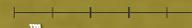


4º Andar.

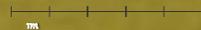


O mapa de tagmar com as informações de dos pontos para as viagem estão neste púlpito.

Grande salão dos estudos



Telhado.



Corte frontal.



Corte posterior.



Corte esquerdo.



Torre Voadora Ilustrações.



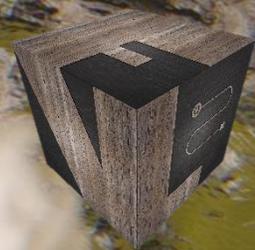
Visão externa



Visão externa



Visão externa



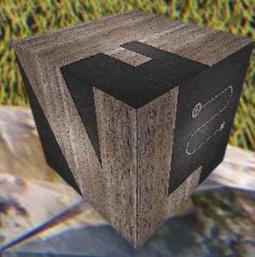
Visão externa



Visão externa



Visão externa



A macieira.



Forja



Forja



Área de testes



Área para os animais



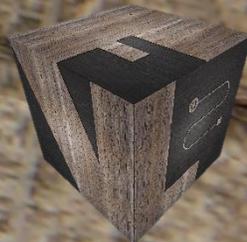
Área para os porcos



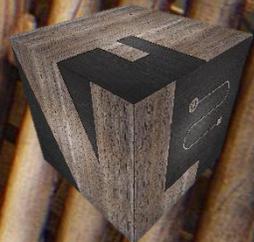
Área para os aves



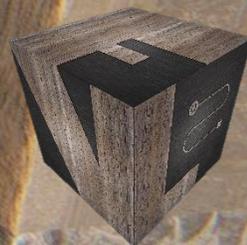
Área para os cavalos



Área para os cavalos



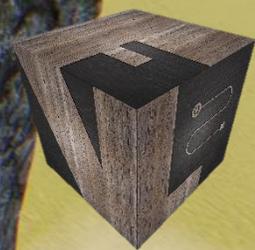
Corte de lenha



Visão externa



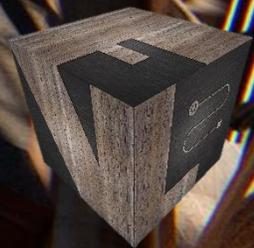
Visão externa



Çozinha



Cozinha



Dispensa



Entrada da torre.



Sala de estar



Sala de estar



Sala de estar



Sala de jantar



Sala de jantar



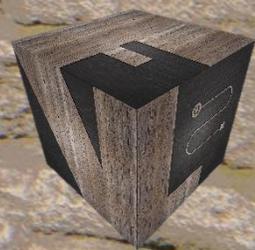
lareira



Janela



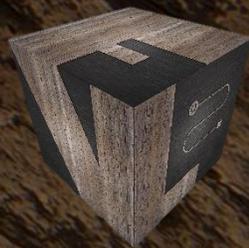
Janela



Escada para 1º



Porta reforçada



Corredor 1º



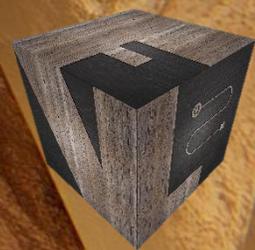
Janela para
o corredor 1º



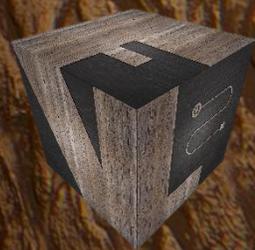
Quarto 1



Quarto 1



Quarto 2



Quarto 2



Quarto 3



Quarto 3



Janela para o quarto 3



Corredor 2º



Janela para o corredor

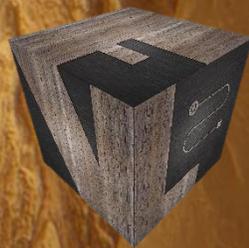
2º



Quarto 4



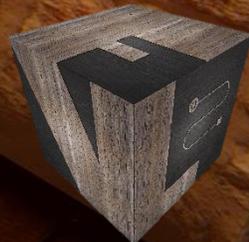
Quarto 4



Quarto 5



Quarto 5



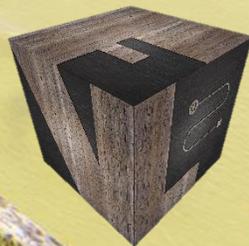
Quarto 6



Quarto 6



Janela para o quarto 6



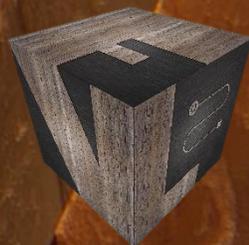
Corredor 2º



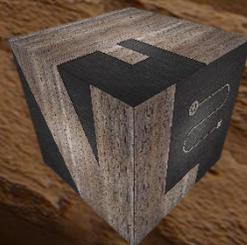
Quarto principal



Quarto principal



Quarto principal



Quarto principal



Quarto principal



Escada para o 4º



Grande salão dos estudos



Grande salão dos estudos



Grande salão dos estudos



Grande salão dos estudos



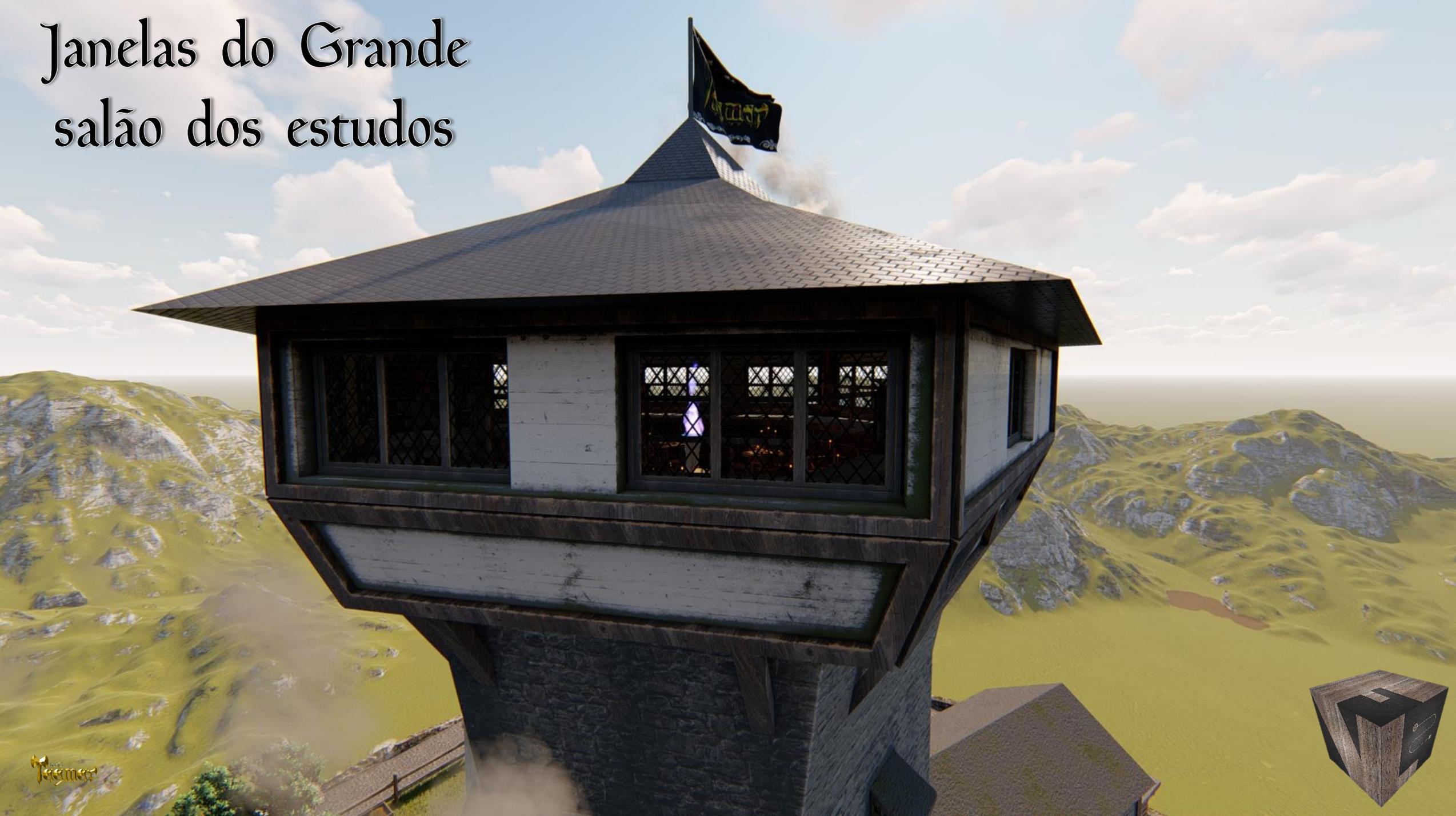
Grande salão dos estudos



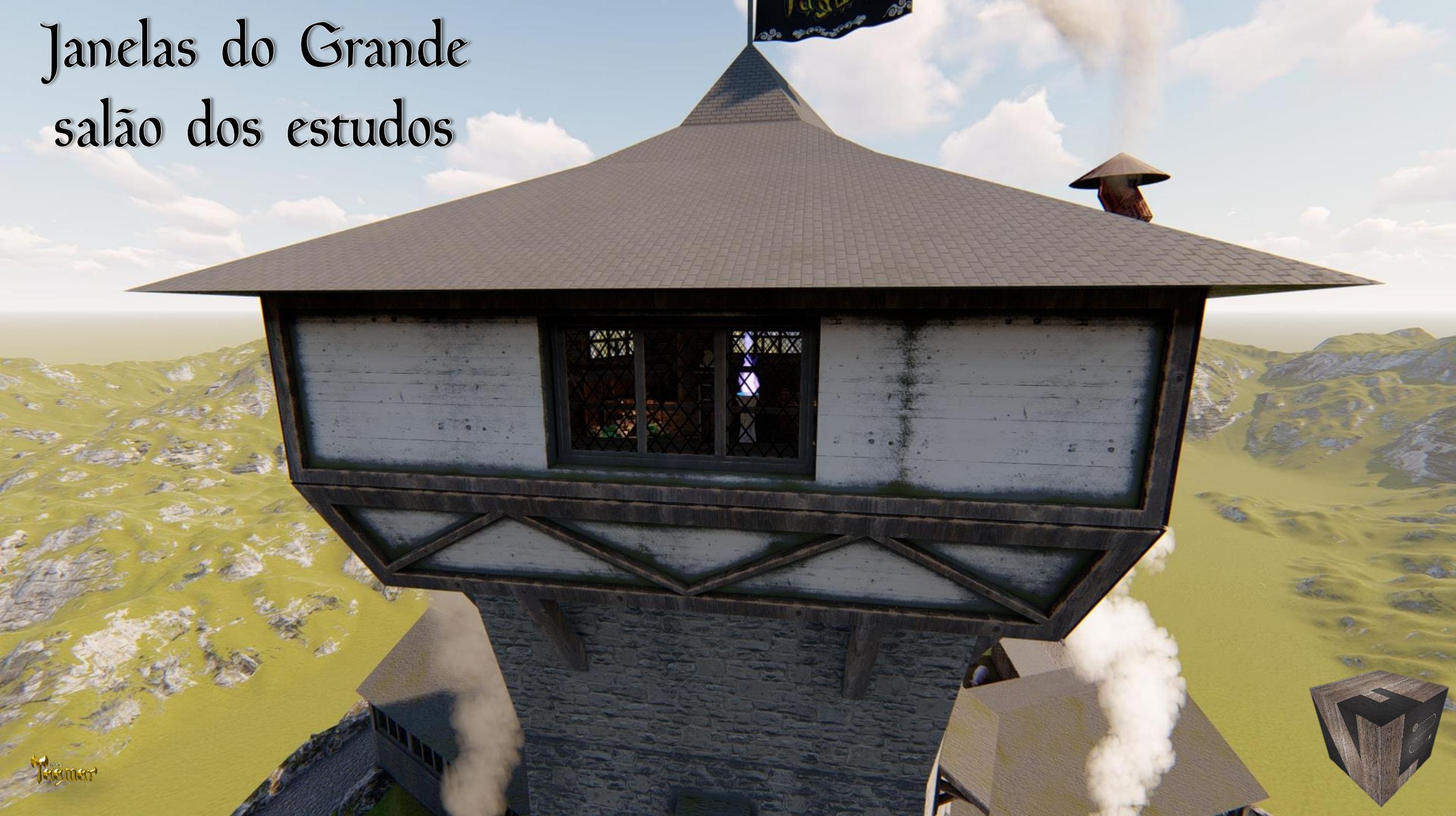
Grande salão dos estudos



Janelas do Grande salão dos estudos

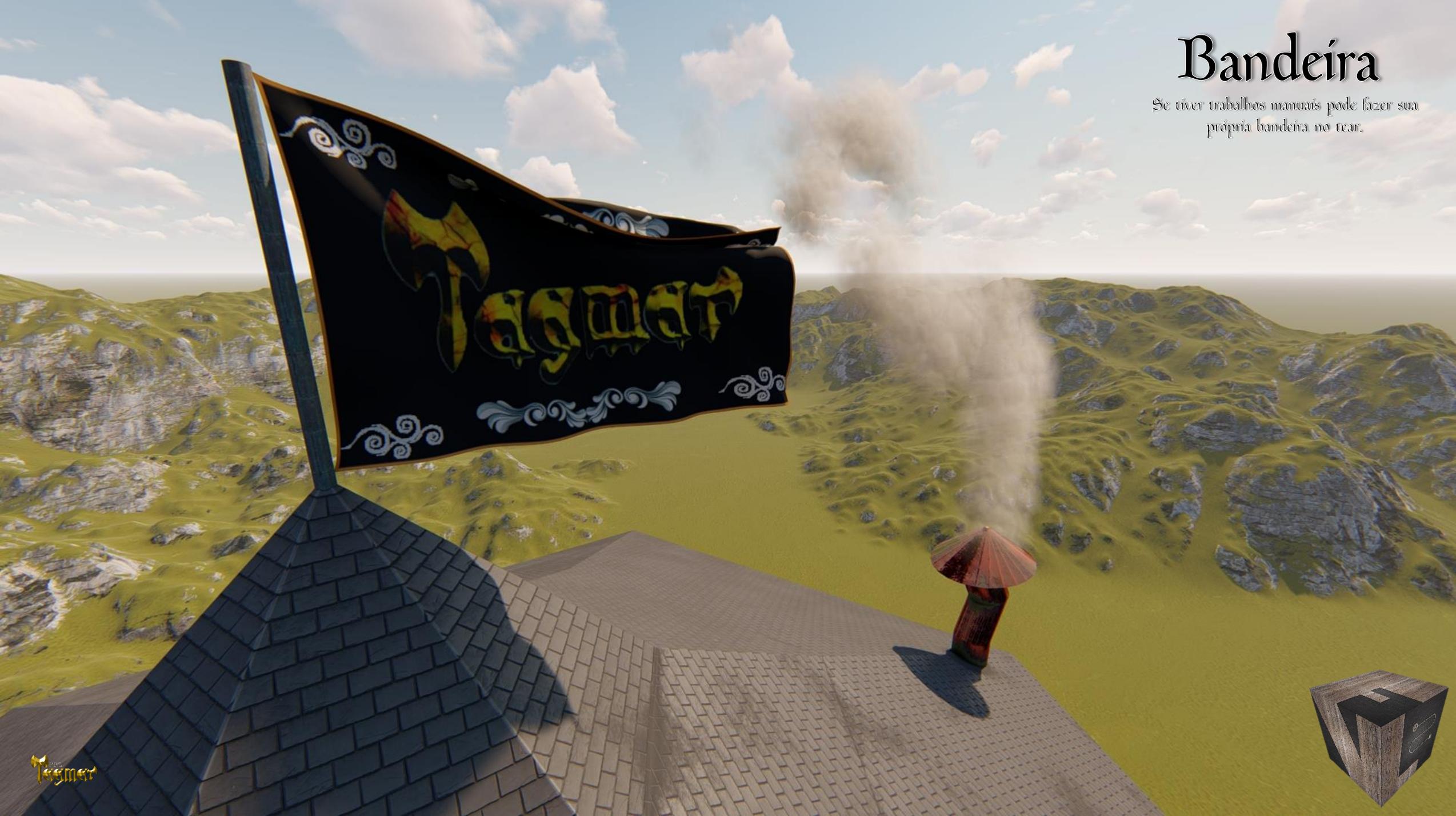


Janelas do Grande salão dos estudos



Bandeira

Se tiver trabalhos manuais pode fazer sua própria bandeira no tear.



Torre Voadora a noite.





















Torre Voadora a com
nuvens.

















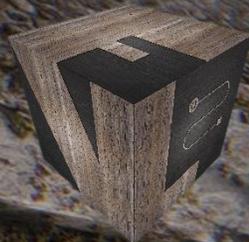
Torre Voadora a com
chuva.

















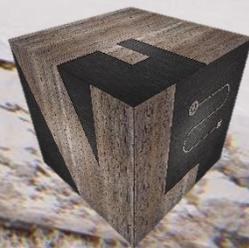
Torre Voadora com neve.

















RPG Tagmar

Agradecimentos.

Deixo aqui meu sincero agradecimento a todos que fizeram que Tagmar não fosse esquecido e por todo o trabalho na obra o meu obrigado.

Posso ter esquecido de colocar alguém peça desculpas, mas sintam-se abraçados também!

Alex Ladeiras, Alex Resende, Alisson Diorgenes Vasconcelos, Andre Luis Tomaz Dionísio, Angelo Gurzoni Junior e Pablo Gallis, Bernard Guimarães Nogueira, Carlos Martins, Diego Awi, Diego Guinâncio, Fábio Carvalho Magalhães, Felipe Deprá Galdino, Fernando Nascimento Reis da Costa, Geraldo Lúcio Cabral da Silva, Gustavo Lorena Pinto, João Antonio Modemel Bender, Jonas Conrado Cardozo, José Jorge Osório da Silva Junior, Marcelo Bouzas Barbosa Teixeira, Marcelo Rodrigues, Mauro Draco, Samuel Oliveira de Azevedo, Rywv, Saulo Carvalho Rocha, Stefano Guimarães Giusini, Thiago Rodrigues do Nascimento e Wévison Guimarães dos Santos Genuíno, Sandro Zambi, Alisson Borges da Costa, Antomio Jironimo Bizerril Neto, Claudio Souza, Cristiano Motta, Domênico Gay, Eliane Bettocchi Godinho, Helder Mario de Paiva, Jorge Paiva, Licínio Souza, Luis Berbert, Marlon Souza, Ricardo Santos, Rogerio Narciso, Sergio Artigas, Thais Quintela de Linhares e Ygor Moraes Esteves da Silva, Marcelo Rodrigues, Mauro Draco, Diego Guinâncio, Alex Menezes Ladeiras, Felipe Deprá Galdino, Thiago Rodrigues do Nascimento e José Jorge Osório da Silva Junior,

www.tagmar.com.br

A Torre Voadora De Ramat.



RPG Tahmet

A Torre Voadora
De Ramat.

