

Explicações Sobre o Sistema

O sistema de Tagmar foi desenhado tendo um grande objetivo em mente: velocidade. Por este motivo Foram criadas a tabela de **Ataque x Defesa**, a **Tabela Colorida** e a **Absorção** foi colocada da forma que está no sistema.

Muitas pessoas, no entanto, têm dificuldade de entender ou aceitar essas partes do sistema, principalmente por diferirem muito dos demais RPGs. Por isso nos itens que se seguem iremos explicar como se chegou as atuais regras do Tagmar.


NOME:		ESTÁGIO: 1		EXPERIÊNCIA: /	
RAÇA: Humano		PROFISSÃO: Guerreiro			
ALTURA:	PESO:	IDADE:	OLHOS:	CABELO:	PELE:
DEUS:		APARÊNCIA:			

ATRIBUTOS					
INTELECTO	0	RESIST. FÍSICA	3		
AURA	0	RESIST. À MAGIA	1		
CARISMA	-2	VELOCIDADE	20		
FORÇA	3	KARMA			
FÍSICO	2	DEFESA	L5	L2	
AGILIDADE	3	ENERGIA FÍSICA	26	20	
PERCEPÇÃO	1	ENERGIA HERÓICA	20		

Energia Física com Absorção

Energia Física básica

ACUMULADOS	
HABILIDADES	[14 /]
COMBATE	[7 / 7 /]
MAGIA	[/]



A Tabela de Ataque x Defesa

A Tabela de Ataque x Defesa é a forma de se determinar qual a coluna da Tabela de Resolução que se deve usar para fazer um ataque.

Em Tagmar a coluna usada é o resultado de um conta:

Coluna de Ataque = [Nível na Arma] + [Agilidade do Atacante] + [modificador de Arma contra Armadura] - [Agilidade do Defensor].

A soma do [Nível na Arma] + [Agilidade do Atacante] é o **Total** que o personagem tem naquela arma. Este Total é colocado direto na ficha o que dispensa a conta.

As armas, no entanto, não tem a mesma performance contra todos os tipos de armadura. O martelo de guerra, por exemplo, foi feito para ser usado contra cotas de malha, sendo, portanto, mais eficientes quando usados contra esse tipo de armadura. Da mesma forma, montantes funcionam melhor contra armaduras pesadas, gládios contra armaduras leves, etc.

Assim, cada arma terá um modificador contra cada tipo de armadura. Nos testes do sistema, no entanto, ficou claro que as contas necessárias para se descobrir qual a coluna que se deveria usar tornaram o sistema lento, o que tirava boa parte do dinamismo do jogo.

Para contornar este problema foi criada a Defesa. Ela é apenas uma forma de se colocar em apenas um par de valores o tipo de armadura usada pelo personagem e sua Agilidade.

Assim, Defesa M1 quer dizer: personagem com Agilidade 1 usando armadura de couro rígido. Da mesma forma, cada defesa será o produto de um tipo de armadura combinado com a Agilidade.

O número da Defesa não é apenas uma forma de dizer rapidamente qual o tipo de armadura e o Ajuste de Agilidade do Personagem.

Desta forma cada letras (L,M,P) representa uma das faixas da tabela de Ataque x Defesa representa um grupo de armaduras: L = armaduras leves, M =armaduras médias e P = armaduras pesadas.

Realizando um ataque

Na Tabela de Armas que fica na ficha do personagem há uma espaço para L,M,P que representa o Total que o personagem possui na arma, já subtraído/somado os modificador de cada arma contra cada Tipo de Defesa.

Para realizar o ataque basta ver qual o tipo de armadura que o defensor possui (L,M,P) e subtrair o valor numérico da defesa do oponente. Este valor será a Coluna de ataque a ser usada na tabela colorida.

Depois basta rolar 1d20 e ver a cor que saiu: Branco = errou o ataque , Amarelo=20%, Laranja=50%, Vermelho=75%, Azul Claro=100%, Azul Escuro=125%

Por final consulta-se o dano na tabela de armas na ficha do personagem.

COMBATE

ARMA	ALCANCE	MOD	TOTAL	L	M	P	100	75	50	25
Gládio			4	7	4	0	19	15	11	7

HABILIDADE NOS GRUPOS DE ARMAS	CD	CL	EL	CME	CM1	EM	PMA	PML	CPE	CPM	EP	PP
		1		1		1	1					

Exemplo (usando a ficha a cima): O guerreiro Arantus vai usar a seu gládio contra alguém com defesa M1. O jogador deve consultar na ficha as informações da **"Tabela Ataque X Defesa"** na em questão (o gládio) e verificar o valor na coluna "M". No caso o número é 4. Deste número ele deve subtrair 1 (já que a defesa do oponente é M1). O resultado é 3. Esta é a coluna de ataque usada na tabela colorida.

Em seguida um D20 é rolado. Consultando a Tabela Colorida na coluna 3 verifica se a cor que saiu.

Na ficha do personagem na "Tabela de Dano" já estão determinados o dano do gládio (com o bônus de força) para cada uma das percentagens (100%, 75%, 50%,25%).

Tabela de Resolução de Ações

-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	
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	
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	
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	
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	
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	
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	
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	
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	
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	
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	

Essa foi a forma encontrada para tornar a resolução do combate mais rápida. Ou seja, quase todas as contas são feitas antes de começar a sessão de jogo, quando se cria ou passa de Estágio o personagem. Isso possibilita dar uma velocidade muito grande ao sistema (os combates se tornam pelo menos três vezes mais rápidos desta forma).

A Absorção

O mais importante efeito que as armaduras têm é de absorver dano. A forma que é usada em Tagmar para se simular isso é considerada por algumas pessoas como irreal ou estranha.

A idéia básica das armaduras em Tagmar é que elas iriam absorver uma certa quantidade de dano a cada golpe de quem as estivesse vestindo recebesse, como fica claro na tabela abaixo.

Nome da Armadura	Absorção
Roupa comum	0
Armadura de Couro Leve	1
Armadura de Couro Rígido	2
Cota de Malha Parcial	3
Cota de Malha Completa	4
Couraça Parcial	5

Assim, cada vez que um personagem vestindo uma Armadura de Couro Rígido recebesse um golpe, ele deveria subtrair 2 do dano causado pelo mesmo.

A Energia Heróica cria um problema para isso, no entanto. Afinal, ela representa aquela sorte do herói, aquele algo mais que só acontece nos livros e no filmes.

É neste momento que surge o problema: se os golpes não estão acertando verdadeiramente o personagem, como é que a armadura pode absorver o dano que eles causam?

Primeira Observação

Daí vem que a armadura iria absorver apenas aqueles golpes que realmente atingem o corpo do personagem: os que causam dano na Energia Física do mesmo.

Durante os testes do sistema, no entanto, foram observados dois fatos. Em primeiro lugar, os jogadores freqüentemente se esqueciam de subtrair a absorção dos danos que recebiam na Energia Física e a resolução dos combates ficava sensivelmente mais lenta. Isto para não falar que as armaduras podiam receber uma quantidade infinita de dano sem ficar prejudicadas.

Segunda Observação

Para resolver este problema foi feita uma observação simples: um personagem normalmente fica fora de combate após receber três golpes que façam dano na sua Energia Física, ou quatro golpes se ele estiver usando couraça ou cota de malha completa.

Isso é bastante fácil de entender. Um personagem normal tem uma Energia Física entre 14 e 18. Uma lança leve (uma arma não muito boa) tem dano máximo 16 e, por conseguinte, faz 8 de dano caso tenha um resultado de 50% de dano (e olhe que nem se está considerando a hipótese de Ajustes de Força ou armas mais pesadas).

Assim um personagem razoável, com EF de 16, irá ficar fora de combate após três golpes mesmo que esteja usando cota de malha parcial.

Logo a armadura, em mais de 60% dos casos, só irá absorver dano três vezes (e em 15 por cento dos restantes, só duas vezes).

Mas se é isso o que ocorre na prática, por que obrigar os jogadores a se lembrar de subtrair e ficar fazendo contas a cada vez que houver um dano?

Simplesmente somar o que cada armadura irá absorver na média e somar esse total na Energia física é muito mais rápido, fácil e imediato.

Daí surgiram os valores de Absorção do Manual de Regras, que são, não por coincidência, três vezes os da tabela vista acima. É uma solução matemática que simplifica muito o andamento dos combates.

Terceira Observação

O problema é que o bom senso diz que armadura tem vida útil. Uma idéia inicial era dar uma quantidade de pontos de vida a armadura. Mas o problema é que isto complica em ter que ficar anotando "os pontos de vida" da armadura. Ao mesmo tempo observa-se que armaduras danificadas passam a ter brechas a qual qualquer oponente irá usá-las. Porque fazer um golpe na parte boa da armadura se há um rasgo nela? Decidiu-se então que ao findar a absorção, a armadura passa não mais absorver o dano, não pelo fato que ela ficou toda imprestável, mas sim por que ela possui brechas a serem exploradas pelos oponentes. É uma simplificação que ajuda muito no combate, e não deixa de ser realista.