

PROJETO INTEGRADOR



PLAY

MENU

EXIT



PARTICIPANTES:

ERICK COUTINHO

VICTOR MATHEUS

PROFESSOR ARTUR FRANCO



EXIT





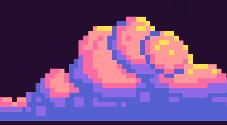
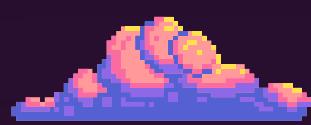
UMA VISÃO GERAL

O QUE É RPG DE
MESA E RPG
DIGITAL?



EXIT





UMA VISÃO GERAL DO RPG DE MESA

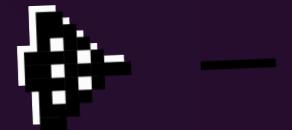
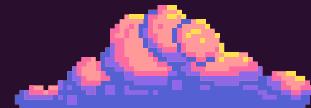
O RPG de mesa é uma experiência analógica onde os jogadores assumem papéis em um mundo fictício, criando histórias colaborativas em torno de uma mesa, destacando-se pela criatividade e interação social.



EXIT



RPG DIGITAL



O RPG digital leva essa experiência para o ambiente online, oferecendo ferramentas que simplificam a jogabilidade, a automação de regras e a conexão com jogadores de todo o mundo, mantendo a essência da narrativa colaborativa em um formato tecnologicamente avançado.



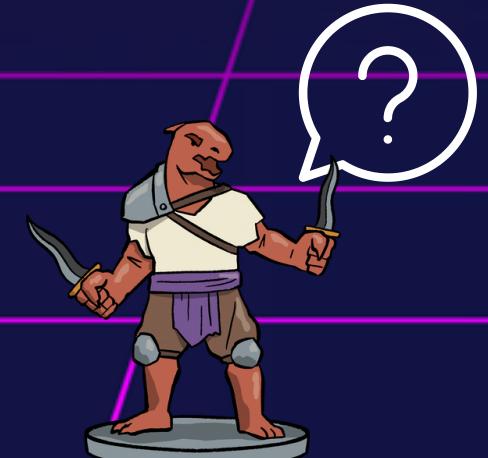
EXIT





JOGAOPES

Os jogadores criam os seus personagens com base no sistema de regras e na narrativa a ser utilizada. Para isso, os jogadores preenchem formulários contendo todas as características, atributos, habilidades e itens do seu personagem. A ficha é constantemente atualizada conforme o personagem evolui.



EXIT

FICHA DE JOGADOR



MESTRE DO JOGO



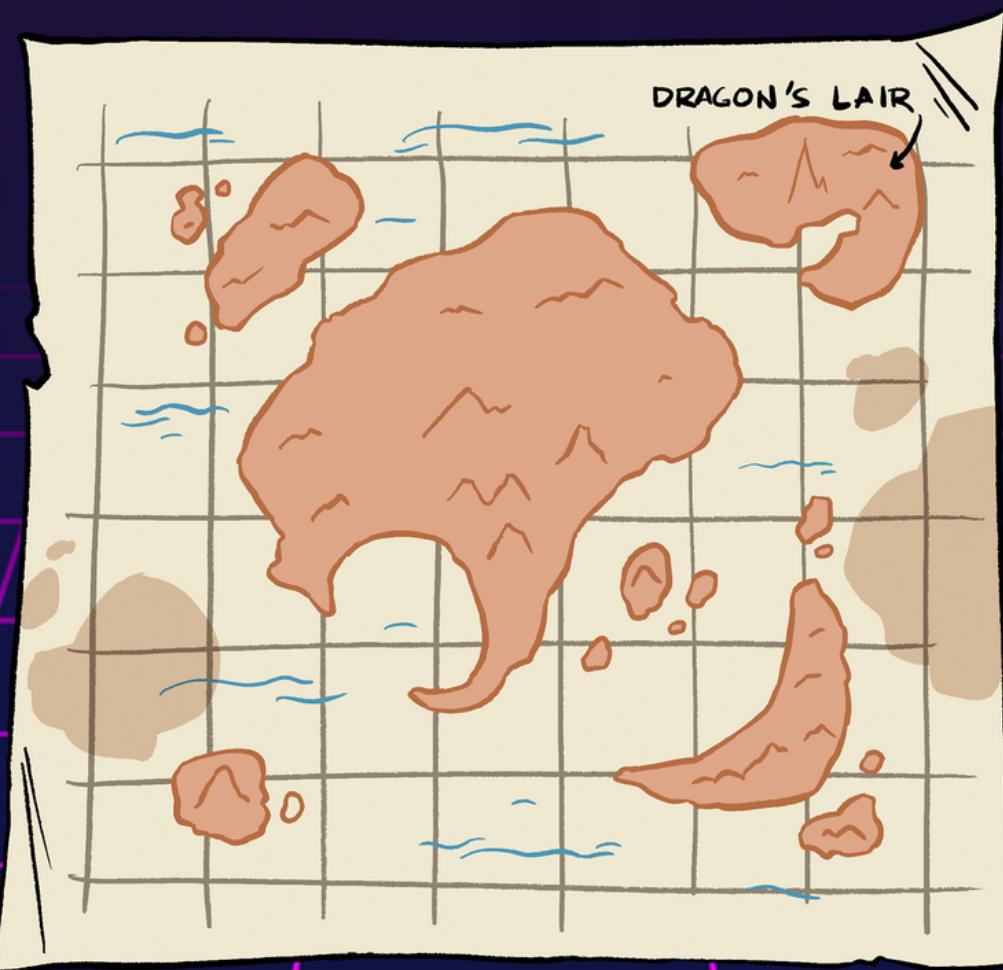
Um dos jogadores assumirá o papel de mestre de jogo, que será o responsável por ditar a trama e descrever de forma detalhada os cenários que os jogadores se encontram. O mestre deve agir de forma imparcial com relação aos jogadores e deve seguir as regras previstas no sistema.

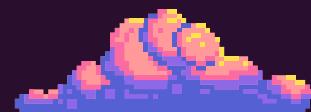


EXIT



CENÁRIOS DOS RPGS DE MESA





FANTASIA MEDIEVAL

Este é o cenário clássico de RPG, onde os jogadores exploram reinos mágicos, enfrentam dragões, elfos e orcs, e participam de missões heroicas em castelos, florestas encantadas e masmorras escuras.

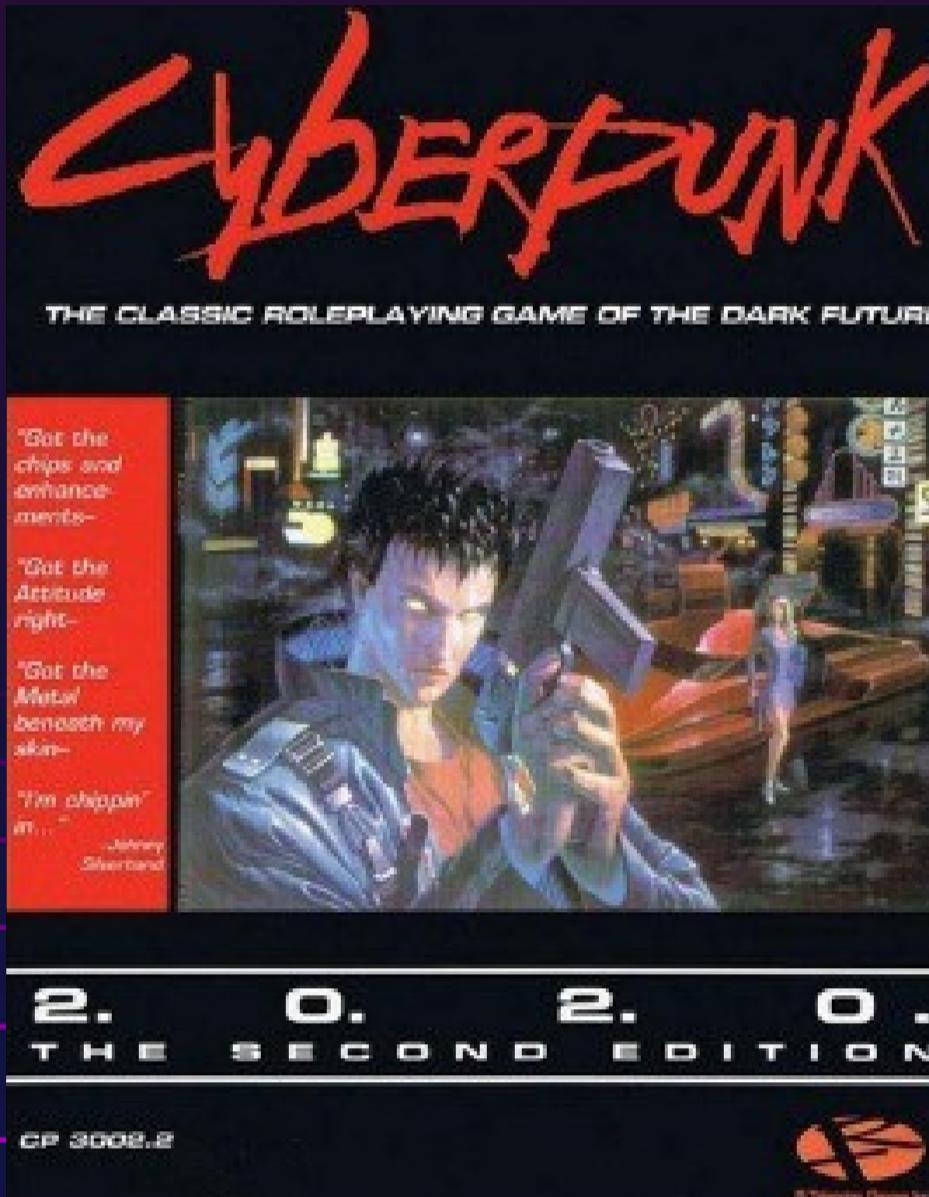


EXIT



FICÇÃO CIENTÍFICA

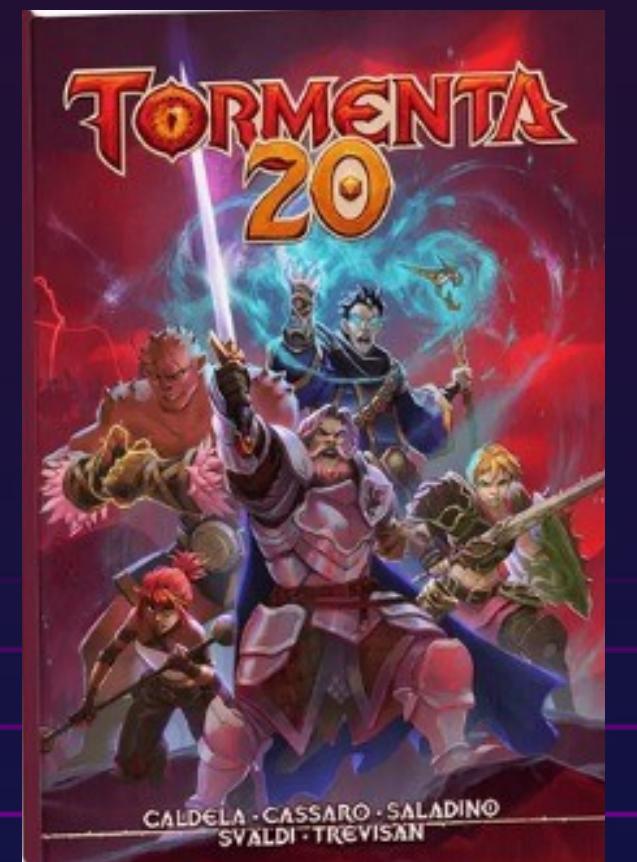
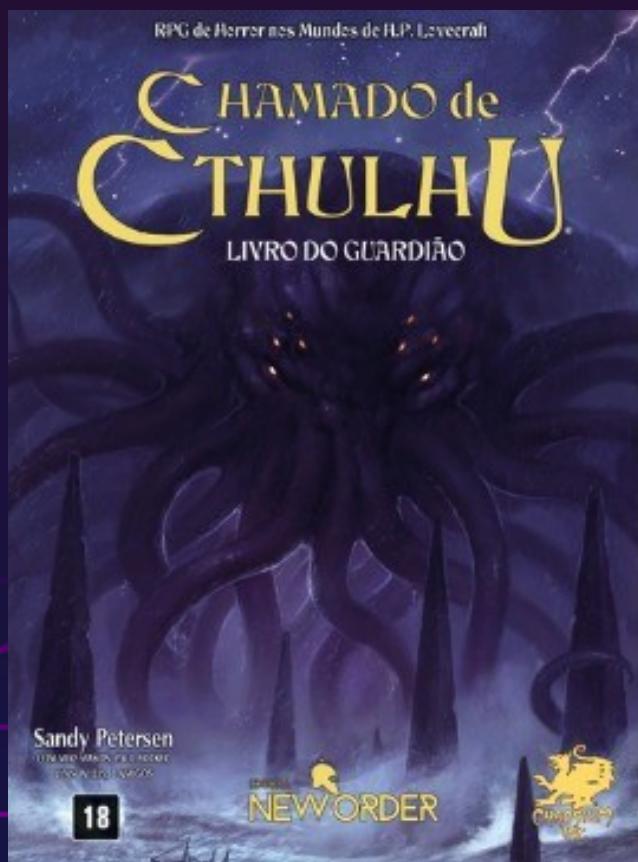
Em cenários de ficção científica, os jogadores podem viajar pelo espaço, explorar planetas alienígenas, enfrentar ameaças extraterrestres e interagir com tecnologia avançada.



EXIT



OUTROS RPGS DE MESA



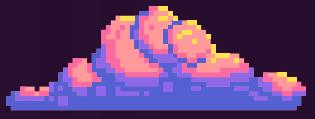
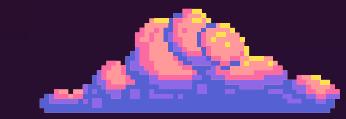
EXIT

SISTEMAS



EXIT





Os sistemas de regras em RPGs de mesa são conjuntos de diretrizes que ajudam a determinar como as ações dos jogadores e o desenrolar da história são resolvidos. Existem inúmeros sistemas de regras diferentes, cada um com suas próprias mecânicas e abordagens.



EXIT



SISTEMAS

Dungeons & Dragons (D&D): Um dos sistemas mais conhecidos, D&D utiliza uma combinação de dados poliédricos (como o famoso d20) para resolver ações. O sistema é baseado em classes de personagens, raças e uma variedade de habilidades e magias.

GURPS (Generic Universal RolePlaying System): GURPS é conhecido por sua flexibilidade e adaptabilidade a uma ampla gama de cenários. Ele utiliza dados de seis lados (d6) e enfatiza a criação detalhada de personagens.

Daemon: É um sistema de RPG que combina steampunk e fantasia, permitindo que os jogadores explorem um mundo movido a vapor com tecnologia avançada e magia. Utiliza dados de 10 faces (d10) e oferece uma variedade de opções de criação de personagens, enfatizando a construção de histórias imersivas em um cenário steampunk intrigante.



EXIT



ANALISE DOS DATASETS



EXIT



ANALISES DOS DATASETS - D&D

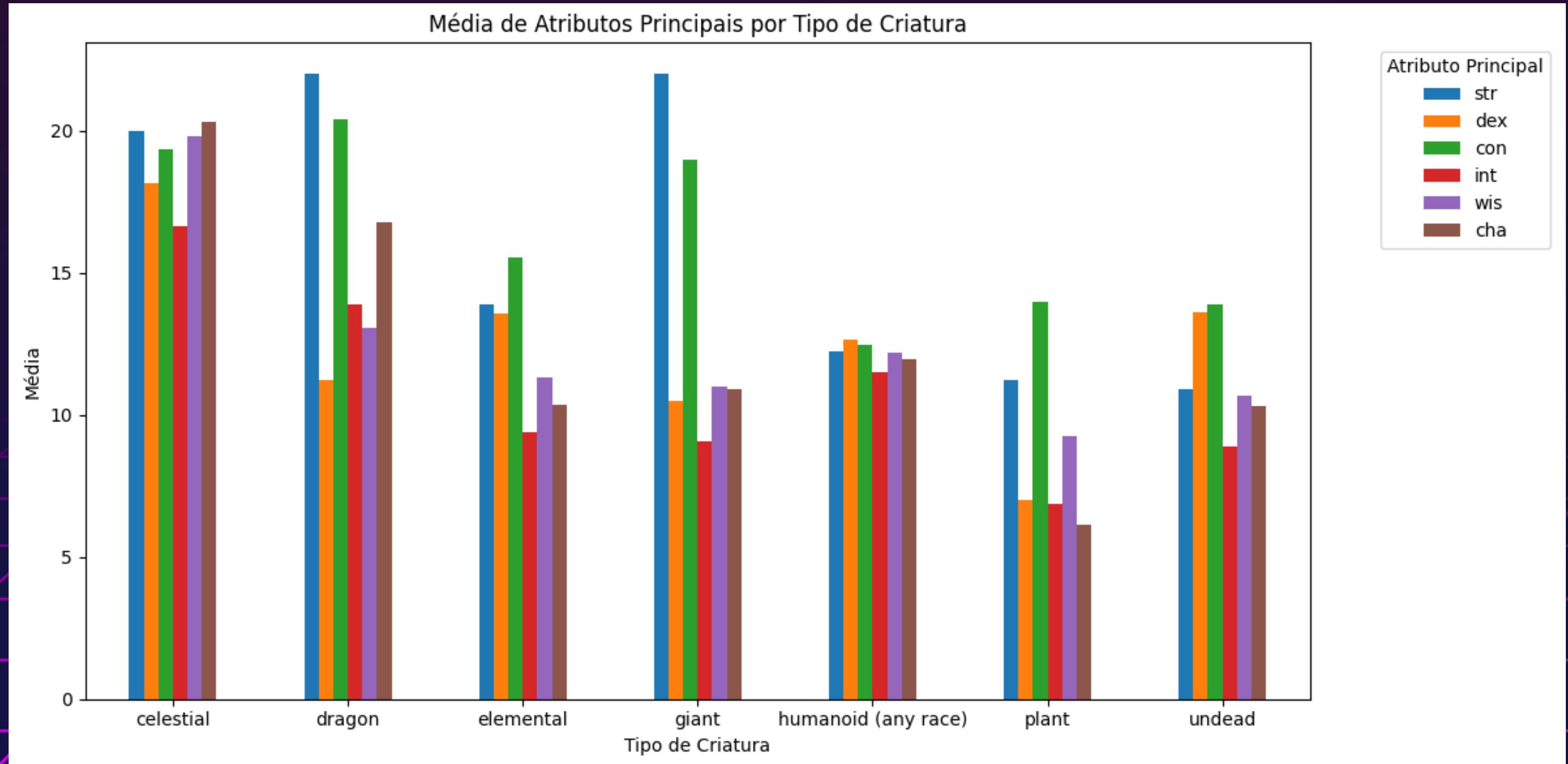


name	cr	type	size	ac	hp	align	legendary	source	str	dex	con	int	wis	cha
aarakocra	1/4	humanoid (aarakocra)	Medium	12	13	neutral good	nan	Monster Manual (BR)	10.0	14.0	10.0	11.0	12.0	11.0
aboleth	10	aberration	Large	17	135	lawful evil	Legendary	Monster Manual (SRD)	21.0	9.0	15.0	18.0	15.0	18.0
acolyte	1/4	humanoid (any race)	Medium	10	9	any alignment	nan	Monster Manual (SRD)	10.0	10.0	10.0	10.0	14.0	11.0
adult-black-dragon	14	dragon	Huge	19	195	chaotic evil	Legendary	Monster Manual (SRD)	23.0	14.0	21.0	14.0	13.0	17.0
adult-blue-dragon	16	dragon	Huge	19	225	lawful evil	Legendary	Monster Manual (SRD)	25.0	10.0	23.0	16.0	15.0	19.0
adult-brass-dragon	13	dragon	Huge	18	172	chaotic good	Legendary	Monster Manual (SRD)	23.0	10.0	21.0	14.0	13.0	17.0
adult-bronze-dragon	15	dragon	Huge	19	212	lawful good	Legendary	Monster Manual (SRD)	25.0	10.0	23.0	16.0	15.0	19.0
adult-copper-dragon	14	dragon	Huge	18	184	chaotic good	Legendary	Monster Manual (SRD)	23.0	12.0	21.0	18.0	15.0	17.0
adult-gold-dragon	17	dragon	Huge	19	256	lawful good	Legendary	Monster Manual (SRD)	27.0	14.0	25.0	16.0	15.0	24.0
adult-green-dragon	15	dragon	Huge	19	207	lawful evil	Legendary	Monster Manual (SRD)	23.0	12.0	21.0	18.0	15.0	17.0

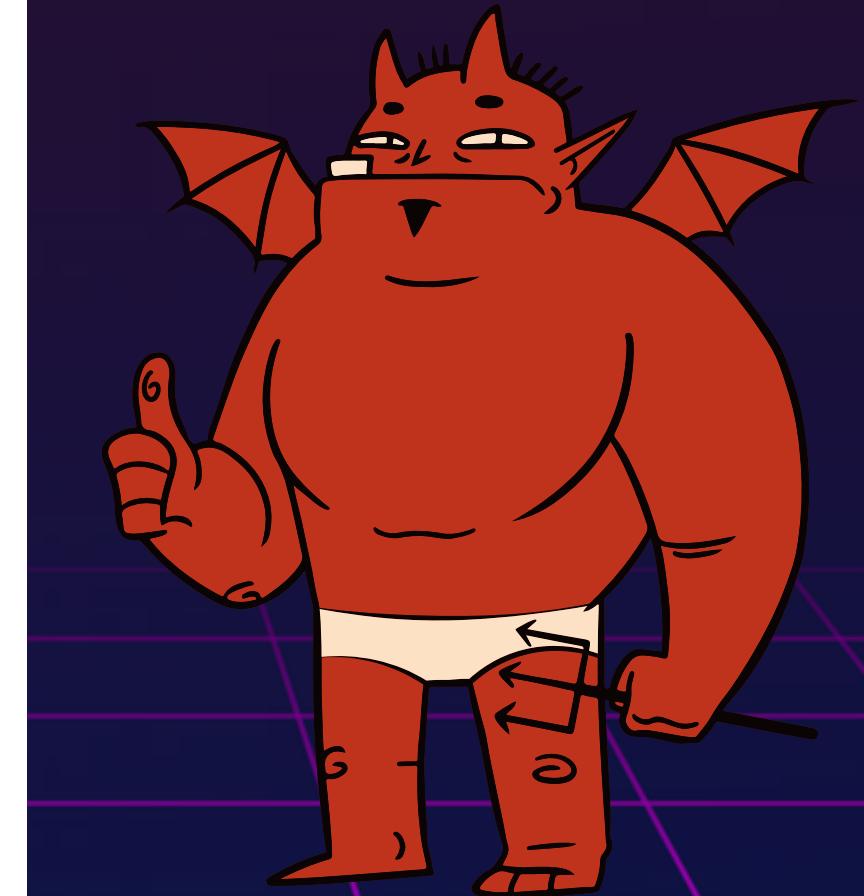
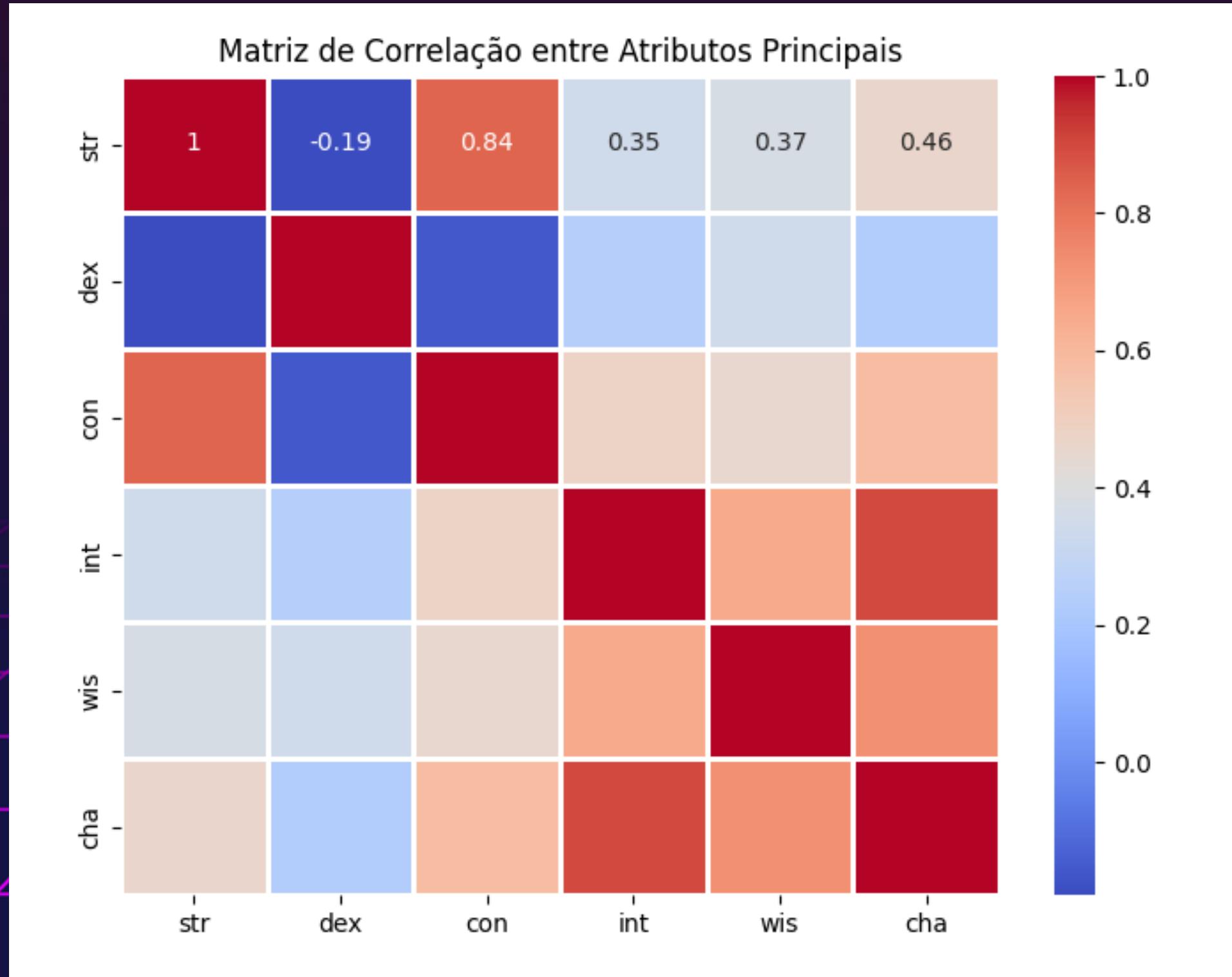
CR - CLASSE DE DIFÍCULDADE

AC - CLASSE DE ARMADURA

ANALISES DOS DATASETS - D&D



ANALISES DOS DATASETS - D&D



STR CON



ANALISES DOS DATASETS - D&D

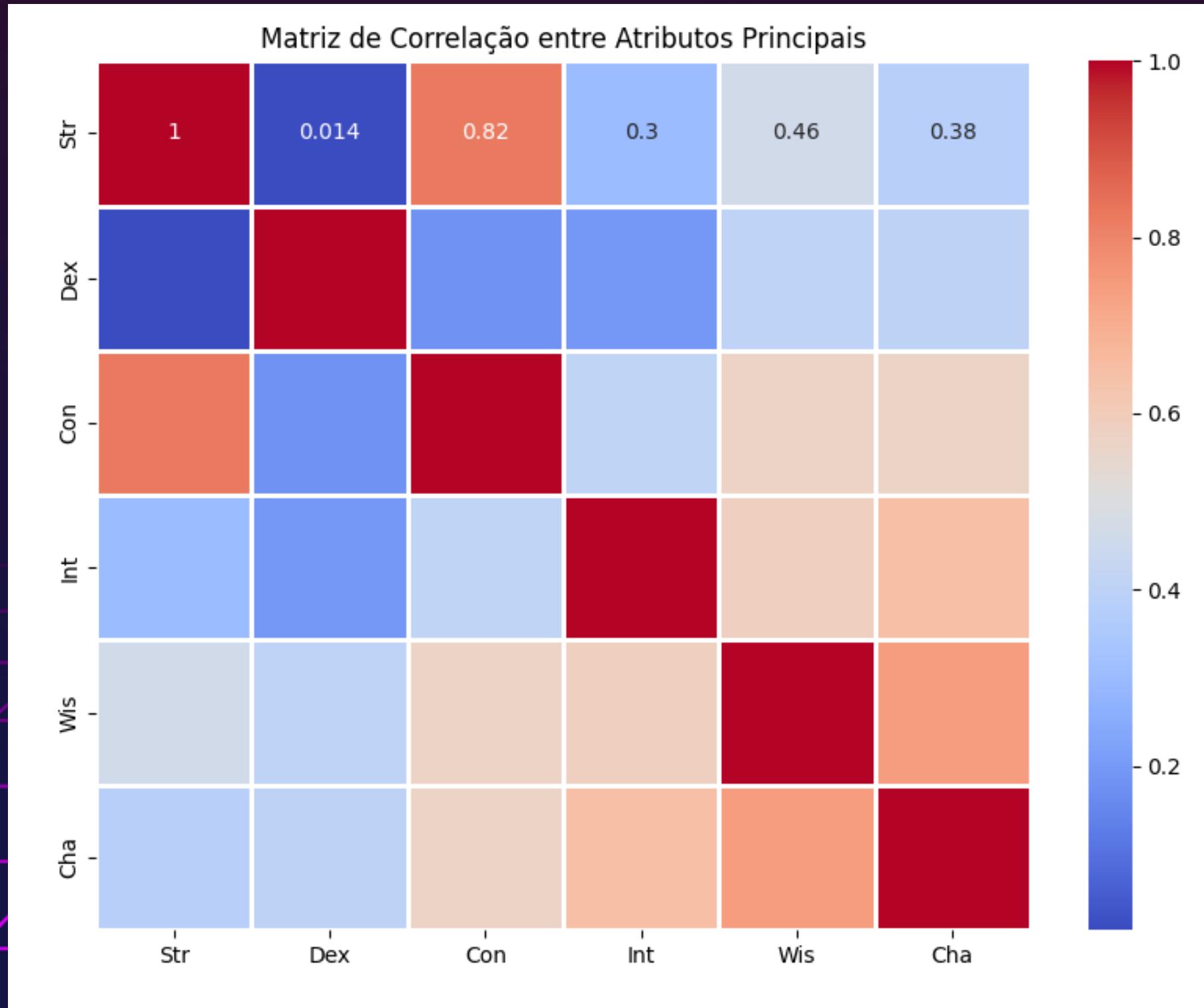
MÉDIA DO CR DAS CRIATURAS 'MÁS':

5.9094311377245505

MÉDIA DO CR DAS CRIATURAS 'NÃO MÁS':

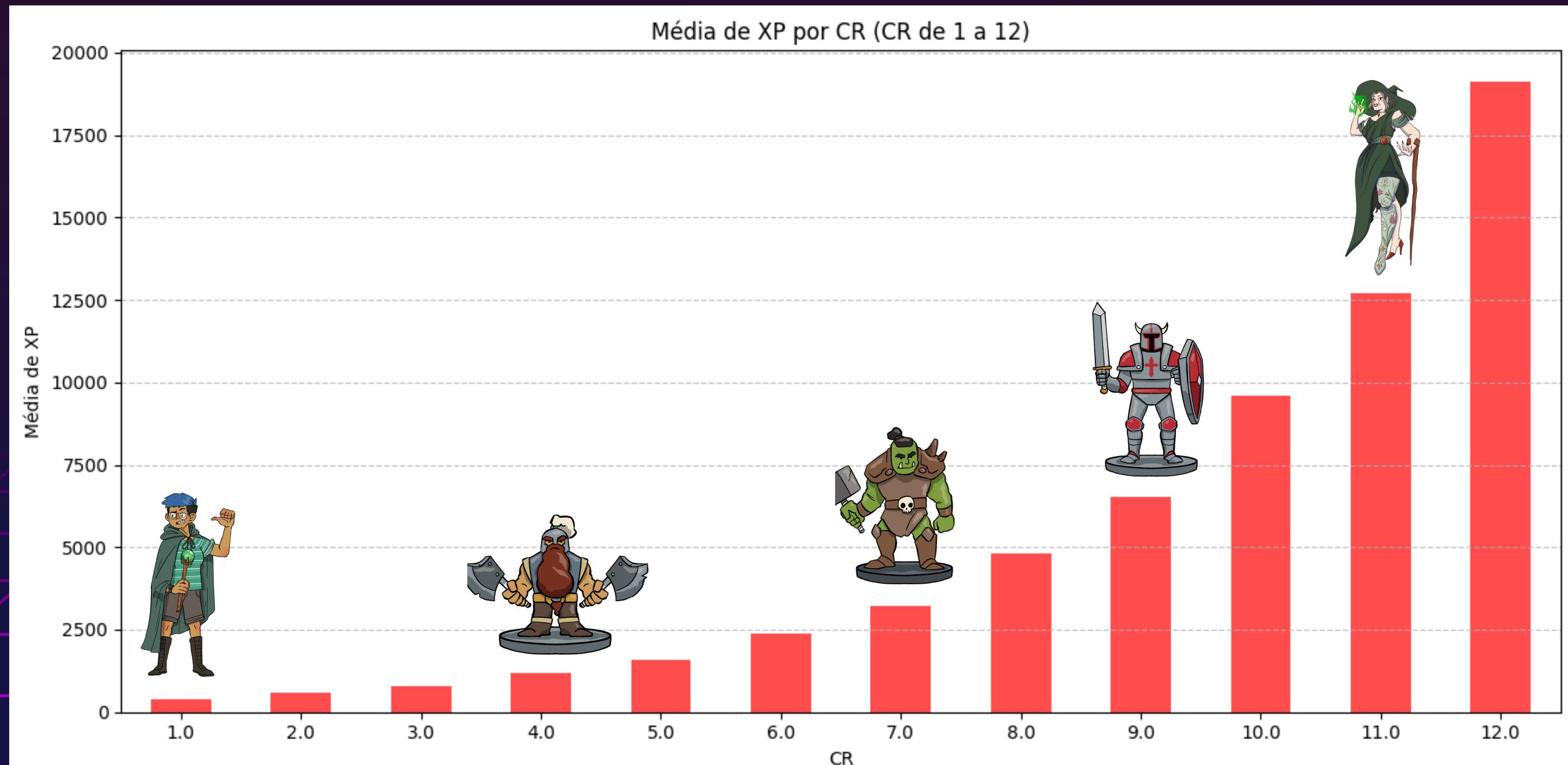
3.7425213675218675

ANALISES DOS DATASETS - PATHFINDER



SOMENTE PARA EFEITO DE COMPARAÇÃO, OS DOIS UTILIZAM O MESMO SISTEMA

ANALISES DOS DATASETS - PATHFINDER



ANALISES DOS DATASETS - TAGMAR E OSO



Habilidades / Técnicas de Combate

- Ações Furtivas(17), Seguir Trilhas(16), Usar os Sentidos(25) / Ataque Oportuno(21), Golpe Giratório(22), Prender(difícil)

Peso/Comprimento/Envergadura

- 1200 Kg / 6 m / 4 m

Atributos

- INT(6), AUR(0), CAR(-1), FOR(4), FIS(2), AGI(2), PER(1)

Name	Ext	EF	EH	Defesa	Ataque	L	M	P	100%	75%	50%	25%	RF	RM	Moral	VB
Basilisco Original	20	71	380	P2	Bicada	23	21	17	28	22	16	10	22	20	20	10 (trasejando) 40 (voando)
					Cauda	22	23	20	20	16	12	8				




BASILISK

UNALIGNED

MEDIUM MONSTROSITY

SPEED: 20'

CHALLENGE: 3
(700 XP)

AC: 15	HP: 52				
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	7 (-2)

SENSES: DARKVISION 60', PASSIVE PERCEPTION 9
LANGUAGES: COMMON, GOBLIN

PETRIFYING GAZE. IF A CREATURE STARTS ITS TURN WITHIN 30 FEET OF THE BASILISK AND THE TWO OF THEM CAN SEE EACH OTHER, THE BASILISK CAN FORCE THE CREATURE TO MAKE A DC 12 CONSTITUTION SAVING THROW IF THE BASILISK ISN'T INCAPACITATED. ON A FAILED SAVE, THE CREATURE MAGICALLY BEGINS TO TURN TO STONE AND IS RESTRAINED. IT MUST REPEAT THE SAVING THROW AT THE END OF ITS NEXT TURN. ON A SUCCESS, THE EFFECT ENDS. ON A FAILURE, THE CREATURE IS PETRIFIED UNTIL FREED BY THE GREATER RESTORATION SPELL OR OTHER MAGIC.

A CREATURE THAT ISN'T SURPRISED CAN AVERT ITS EYES TO AVOID THE SAVING THROW AT THE START OF ITS TURN. IF IT DOES SO, IT CAN'T SEE THE BASILISK UNTIL THE START OF ITS NEXT TURN, WHEN IT CAN AVERT ITS EYES AGAIN. IF IT LOOKS AT THE BASILISK IN THE MEANTIME, IT MUST IMMEDIATELY MAKE THE SAVE.

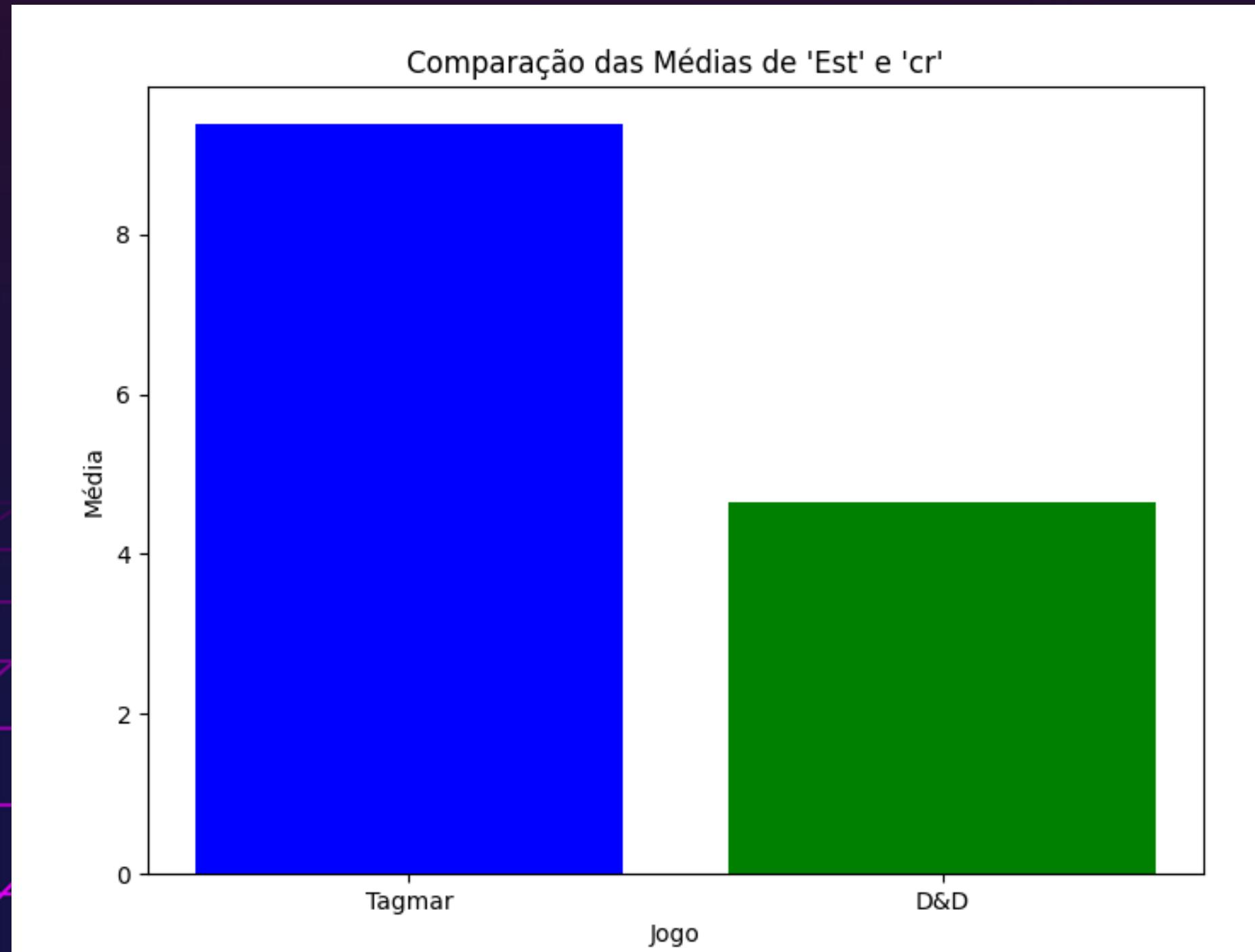
IF THE BASILISK SEES ITS REFLECTION WITHIN 30 FEET OF IT IN BRIGHT LIGHT, IT MISTAKES ITSELF FOR A RIVAL AND TARGETS ITSELF WITH ITS GAZE.

ACTIONS:

BITE. MELEE WEAPON ATTACK: +5 TO HIT, REACH 5 FT., ONE TARGET.
HIT: 10 (2D6 + 3) PIERCING DAMAGE PLUS 7 (2D6) POISON DAMAGE.



ANALISES DOS DATASETS - TAGMAR E D&D



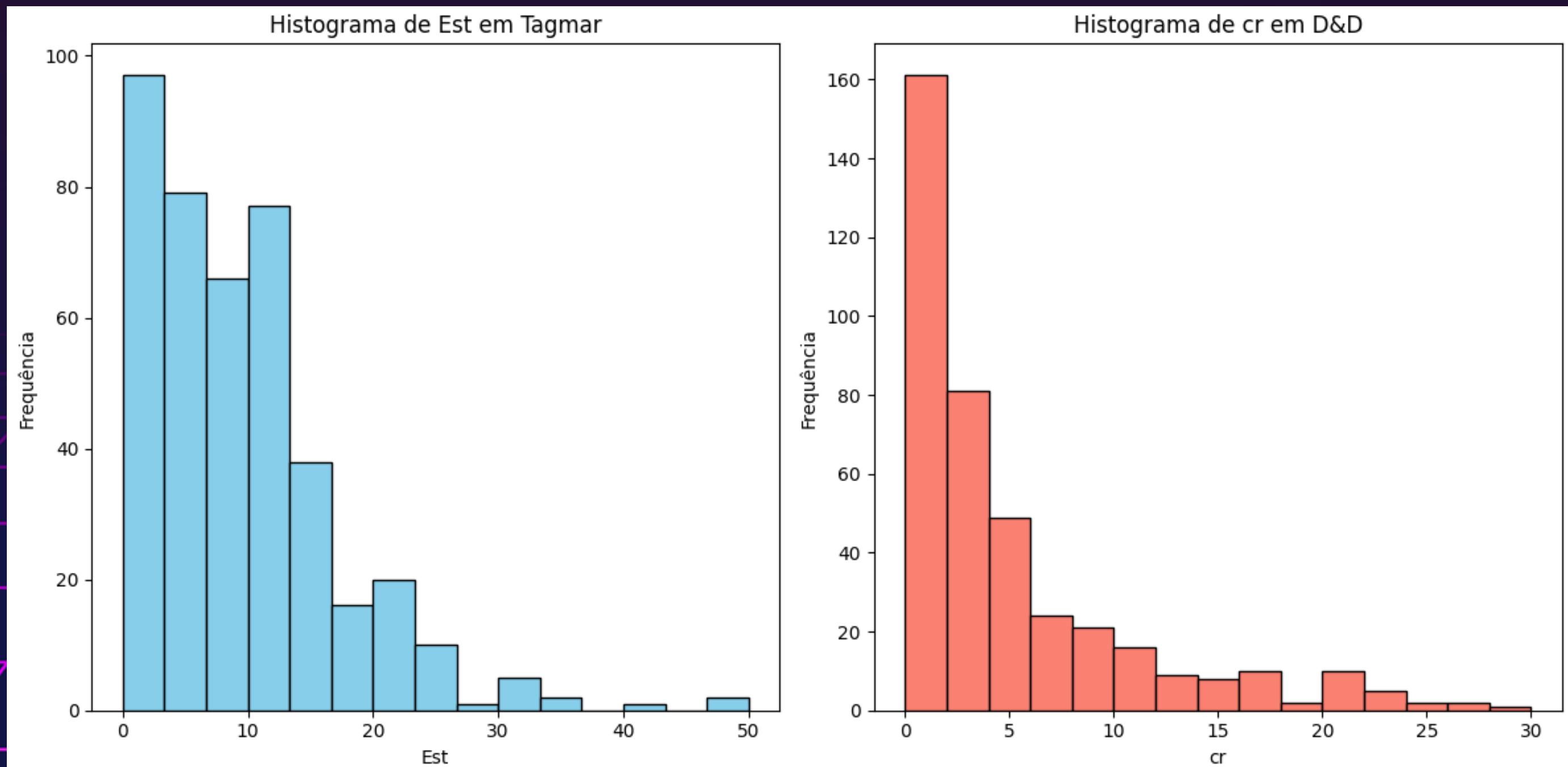
EST: ESTÁGIO (ESTIMATIVA DE PODER DA CRIATURA)

CR - CLASSE DE DIFICULDADE

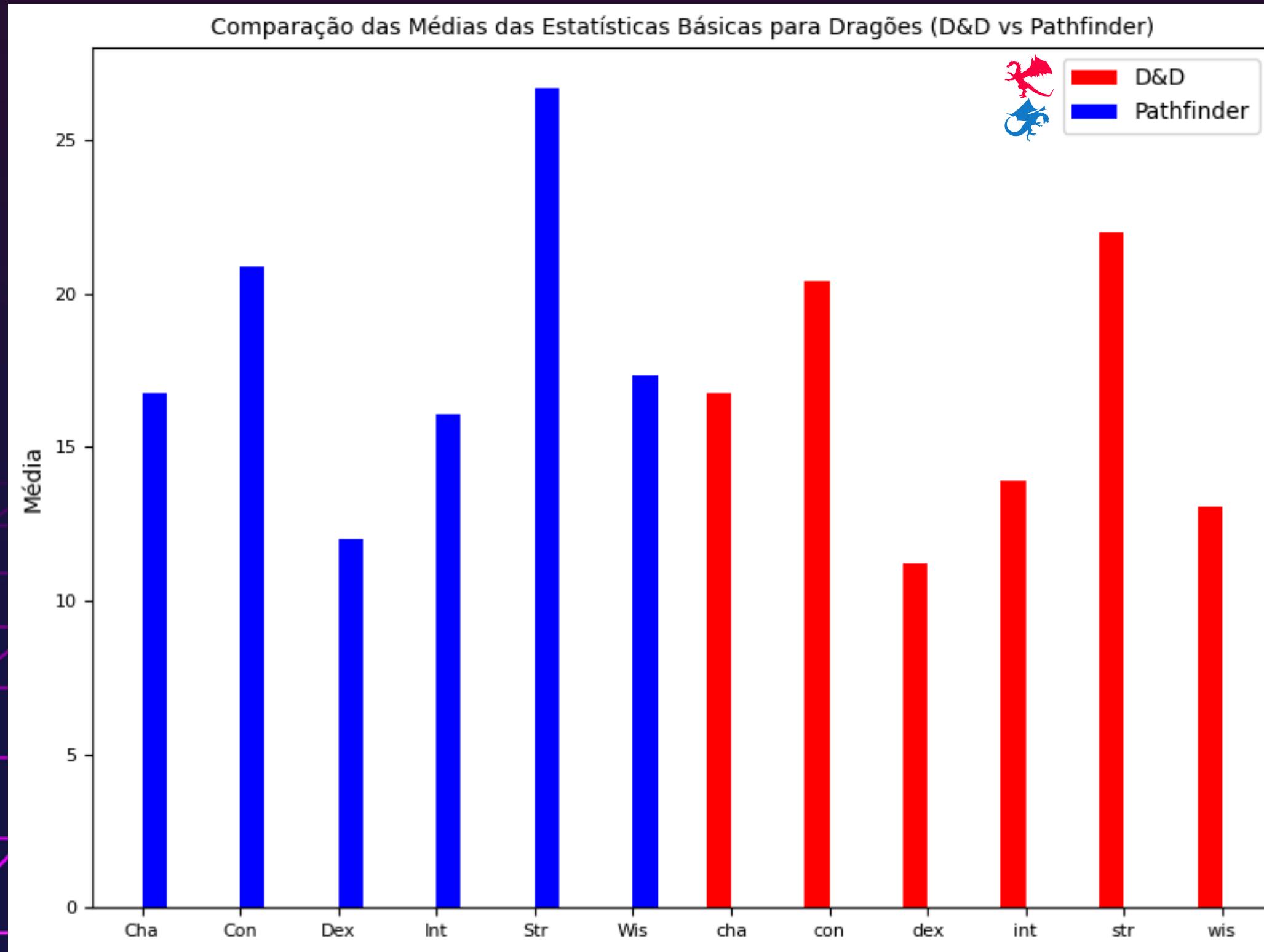
ANALISES DOS DATASETS - TAGMAR E D&D



COMPARAÇÃO DE DIFICULDADE



ANALISES DOS DATASETS - PATHFINDER E D&D

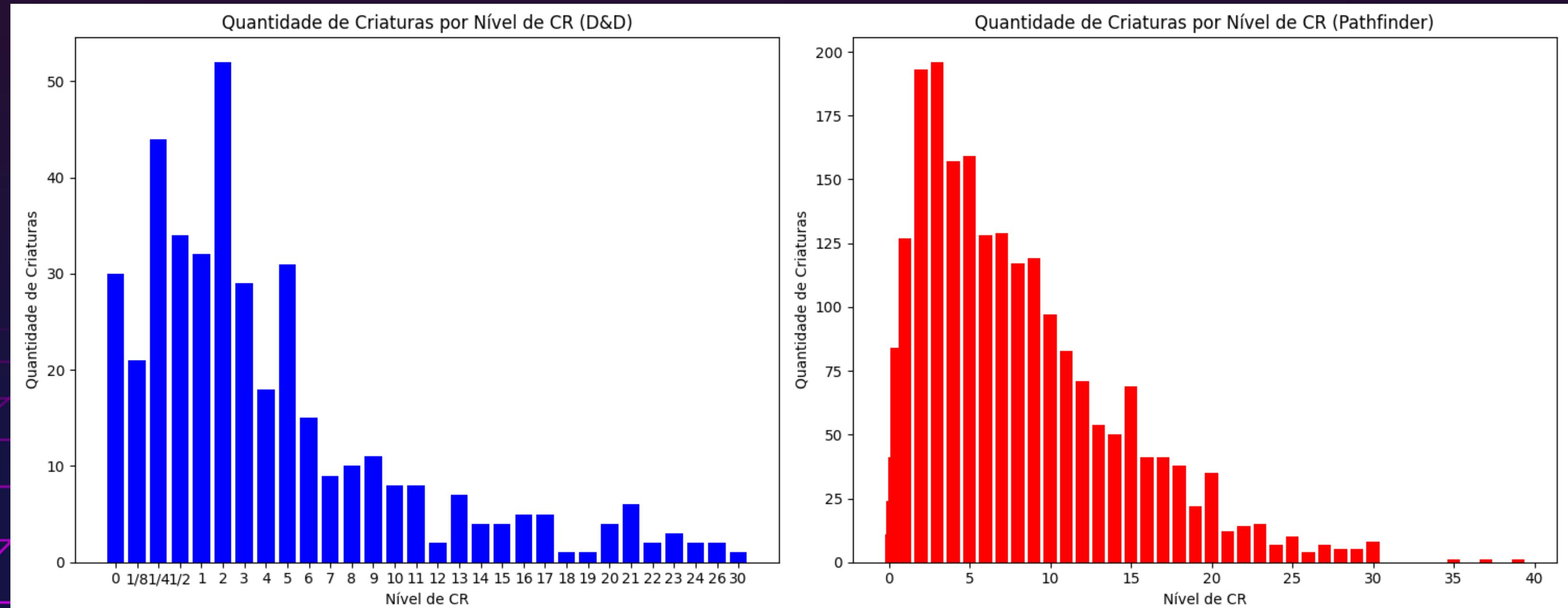


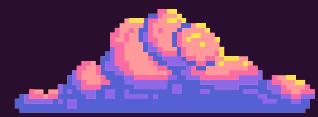
NO PATHFINDER AS
CRIATURAS PODEM IR
ATE O NIVEL 20,
ISSO EXPLICA
PORQUE SUAS
ESTATISTICAS SÃO
MELHORES.

ANALISES DOS DATASETS - PATHFINDER E D&D



QUAL JOGO É MAIS DIFÍCIL?





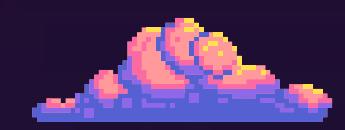
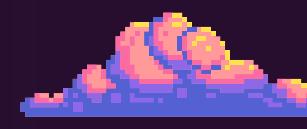
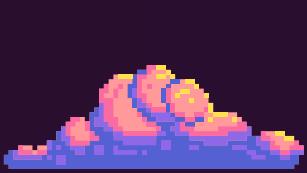
TAGMAR

Nascido em 1991 com o honroso título de “1º RPG Brasileiro”, Tagmar, publicado então pela GSA foi o primeiro produto brasileiro para um mercado que ainda iria se formar. Tagmar foi um RPG típico do inicio dos anos 90, mas trazia uma série de novidades sendo que a principal era ter tudo que um RPG precisava em um único livro; regras, ambientação, magias, criaturas e uma aventura pronta. Na época, os RPG eram importados e era necessário ter vários livros para jogá-los. Devido a estas características em pouco tempo, o Tagmar se tornou um sucesso, reunindo um grande número de fãs. Em setembro de 2004 os autores do RPG Tagmar se reuniram e decidiram liberar os direitos comerciais do RPG, desde que não fosse para fins lucrativos. Com isso um grupo de pessoas se reuniu e decidiu criar o projeto Tagmar.



EXIT





**CONVIDAMOS VOCÊ A EXPLORAR O SITE TAGMAR, UM
UNIVERSO DE AVENTURAS E HISTÓRIAS DE RPG DE MESA
ESPERANDO PARA SER DESBRAVADO. ACESSE POR MEIO DO
LINK: WWW.TAGMAR.COM.BR**



EXIT



OBRIGADO PELA
ATENÇÃO!



EXIT

