



RPG

News

de Carvalho de Souza



A Volta

Quando ninguém mais acreditava ser possível, o RPG News renasce das cinzas, para levar até você as novidades da GSA e do RPG em geral.

As razões do nosso sumiço foram várias. Desde mudanças no staff (temos um novo editor, que vos fala) até a participação em muitos eventos espalhados por esse país. Sem falar no trabalho intenso dedicado a outros projetos (novos RPGs 100% Nacionais, novos complementos para Tagmar e O Desafio dos Bandeirantes, novos lançamentos na área de livros-jogos e a revista Dragão Dourado, a 1ª revista especializada em RPG do Brasil, que vai muito bem, obrigado).

A boa notícia, além dos lançamentos (dos quais falamos em detalhes nessa edição), é que a partir de agora, o RPG News passa a ser mais frequente, com edições bimestrais. E, como sempre, estamos abertos à participação dos leitores, com desenhos, quadrinhos, contos, criaturas novas, regras opcionais e o que mais vocês puderem inventar a respeito dos RPGs da GSA.

No mais é curtir o fim de ano e as férias e jogar bastante RPG.

Até a próxima e boas aventuras.

O Editor

RPGNews é uma publicação da GSA - Entretenimento Editorial
Caixa Postal 34025 - Rio de Janeiro - RJ - CEP 22462-970

Lançamentos e atrasos

Por uma daquelas estranhas razões, nossos lançamentos de fim de ano estão chegando às lojas com algum atraso.

Foi mal, mas o fim de ano foi bastante corrido, como vocês podem ver abaixo.

Millenia

O primeiro RPG de ficção científica 100% nacional já está aterrissando nas prateleiras do Brasil.

Ação, aventura, naves espaciais, viagens galácticas, seres alienígenas, regras realistas de combate com armas de raios e armas de fogo (entre outras), uso de computadores e batalhas espaciais num universo fascinante criado por dois especialistas e aficcionados por FC (ficção científica e não futebol clube...).

Millenia traz tudo isso até você, reproduzindo as emoções das obras mais consagradas de todos os gêneros da ficção científica.

A Vingança de Mag Mor

O filme de Arturo Uranga, uma divertida aventura de fantasia juvenil ganha uma continuação neste emocionante livro-jogo 100% nacional.

A GSA faz seu primeiro lançamento na área de livros-jogos com uma aventura de muita magia, combates e criaturas malignas, onde o leitor acompanha os três heróis numa missão desesperada para salvar o Reino das Fadas e seu amigo das trevas do perverso reino de Mag Mor.

Ideal para quem quer se iniciar no mundo dos RPGs e para quem viu e adorou (com certeza) o filme de Uranga.

Os Quilombos da Lua

Conheça Os Quilombos da Lua, uma região onde os negros escravos ergueram fortalezas reproduzindo seus reinos distantes. Ação, magia, misticismo e cultura negra no primeiro de uma série de complementos para O Desafio dos Bandeirantes.

Explicações detalhadas sobre oito quilombos, com muitos personagens prontos e dezenas de idéias de aventuras para o mestre do jogo, além de regras inéditas para a criação de personagens Capitães do Mato e um sistema completo para reproduzir a Capoeira no jogo.

E tudo isso bem ali, na prateleira da sua livraria preferida.

Tagmar - Regras Avançadas

Agora sim. Tagmar, o 1º RPG brasileiro ganha seu primeiro complemento de regras avançadas.

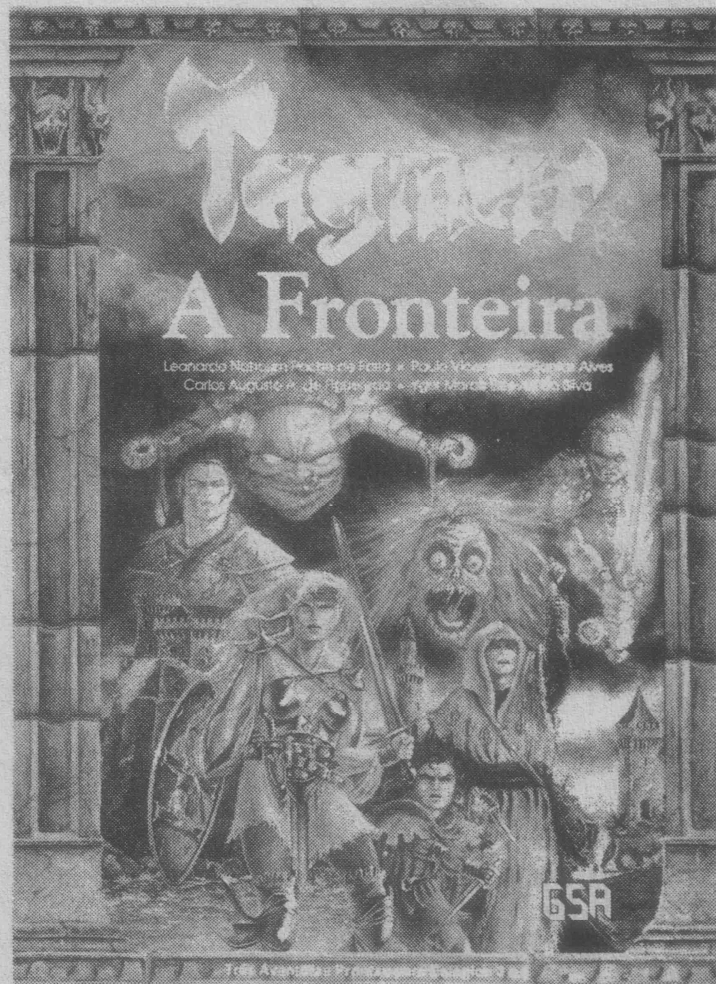
Um livro completo com regras inéditas e abrangentes, trazendo novas classes de personagem, novas habilidades e muitas novas magias, além de novos colégios místicos.

Para todos os fãs de Tagmar que desejavam regras mais complexas sem perder a emoção e a aventura, esse livro traz uma nova dimensão para um dos RPGs mais vendidos do Brasil.

Relançamentos

O Arado de Ouro e A Fronteira

Os dois populares módulos de aventuras prontas para Tagmar ganham uma nova edição revisada, com belas capas coloridas de autoria de Eliane Betocho e são os complementos ideais para mestres de jogo iniciantes ou "sem tempo" para prepararem aventuras. Nas melhores livrarias e lojas de RPG.



Os Quilombos da Lua

Os mistérios da Terra de Santa Cruz, o mundo mítico do RPG O Desafio dos Bandeirantes, começam a ser desvendados.

A GSA está lançando Os Quilombos da Lua, o primeiro de uma série de módulos de ambientação que trarão novas informações, regras inéditas, explicações detalhadas e sempre muitas idéias de aventuras para os mestres de jogo.

Os Quilombos da Lua mostra em detalhes a Serra da Lua, contando, através de inúmeros personagens, a criação de oito povoados fundados por escravos fugidos, e onde seu povo pode viver livre e protegido.

Descrevendo um a um os quilombos, as regiões próximas, as tribos indígenas que habitam a área e os principais inimigos dos quilombos, o livro é como uma fonte inesgotável de idéias para aventuras, com sugestões de verdadeiras campanhas a serem criadas naquela região.

Inspirado no Quilombo dos Palmares, esse livro revela mais detalhes sobre a cultura negra, uma das partes que mais tem interessado aos jogadores, falando um pouco mais sobre a magia, os Orixás, os costumes e tradições negras no mundo de O Desafio dos Bandeirantes.

O livro traz ainda dois capítulos de regras inéditas que vão interessar muito aos jogadores. O primeiro fala sobre o Capitão do Mato, o caçador de escravos fugidos, contando a história desses hábeis e cruéis rastreadores e mostrando como criar um personagem Capitão do Mato para jogar O Desafio dos Bandeirantes.

O segundo capítulo traz regras completas e inéditas para a Capoeira, a arte marcial 100% brasileira e o Maculelê, o bailado de guerra executado com dois facões.

Mostrando passo a passo todos os golpes e técnicas principais (com ilustrações para facilitar o entendimento), as regras de Capoeira acrescentam muito ao combate, dando mais realismo e simulando com perfeição os movimentos acrobáticos e harmônicos dos capoeiristas. E, sem dúvida, essas regras vão interessar a todos os jogadores que queiram dar maior profundidade e realismo a seus personagens e também aos praticantes da capoeira.

Portanto, você que joga ou é mestre de O Desafio dos Bandeirantes já pode conhecer mais a fundo alguns dos segredos e mistérios da Terra de Santa Cruz. E já pode ir se aventurando nos Quilombos da Lua, enquanto espera pelos próximos livros da série.



RPG em Revista

Quem acompanhou o último RPG News deve se lembrar da matéria onde dizíamos que o RPG estava criando um novo mercado para revistas e jornais. Pois não é que o que mais apareceu desde então foram publicações dedicadas ao RPG? Vamos conhecer algumas delas agora.

Dragão Dourado

A pioneira revista de quadrinhos e RPG criada pela IDD Miniaturas e pela GSA está cada vez melhor, chegando às bancas com mais regularidade, inclusive com serviço de assinaturas (que moleza) e mantendo a maior qualidade nos quadrinhos elogiadíssimos, abrindo espaço para artistas talentosos mostrarem serviço.

Além disso, o espaço da GSA (o Caderno RPG), de tanto sucesso, engordou e cresceu até o triplo do tamanho inicial. Tudo graças a vocês, leitores e fãs de RPG.

RPG Magazine

Lançada depois do sucesso da Dragão Dourado, a RPG Magazine se dedica a resenhas e comentários sobre os principais RPGs do mercado, o que faz muito bem, com isenção, imparcialidade e muita qualidade editorial.

Feita com a maior boa vontade e muita garra por sua brava equipe, e distribuída somente em gibiterias, a RPG Magazine merece todo o sucesso que conseguir.

Dragon ou Dragão?

A revista Dragon, publicada pela TSR americana ganhou uma irmã postiça aqui no Brasil. Lançada com o mesmo nome da famosa revista de RPG importada, a "similar nacional" já mudou seu nome para Dragão Brasil, o que é bem melhor, pois muita gente achou a "coincidência" muito mal intencionada.

Distribuída em bancas e seguindo uma linha editorial que a leva a malhar jogos que seus colunistas não gostam, como GURPS, Tagmar e até o Vampire, a Dragon brasileira precisa tomar cuidado para não desagradar o público que aprecia esses jogos.

Videogame

O mundo dos games se rende ao RPG. Por vias tortas, é verdade. Através dos RPGs de computador, a revista Videogame chegou até os RPGs "de mesa" (que nome horrível), dedicando uma página mensal ao nosso imaginativo e emocionante hobby.

Já não era sem tempo.

Já em sua edição de nº 44, a Videogame é uma das maiores revistas dedicadas ao assunto e é bom saber que o RPG está ampliando mesmo os seus horizontes.

Planeta Globo

Não custa lembrar que o espaço quinzenal do RPG no jornal O Globo continua firme e forte. É que ele sumiu por algumas semanas mas, graças aos deuses, voltou.

Força para o Alexandre Cabral, que batalha muito por aquele espaço.

SUPER NES MEGA SEGA CD ROM COMPUTING PC/MAC GAMES ARCADE RPG MULTIMÉDIA

Video Game

Bearis & Batt Head

DETONADO!!
3 PÁGINAS SÓ DE DICAS!!



E mais...

Snes

Donkey Kong Country:
7 vidas na primeira fase.

Mickey Mania:
essa mania paga...

Arcades

Preview de
Armored Warriors
+ todos os especiais de
King of Fighters '94



Expediente

Editor: Luiz Eduardo Ricon
Colaboração: Mário Proença

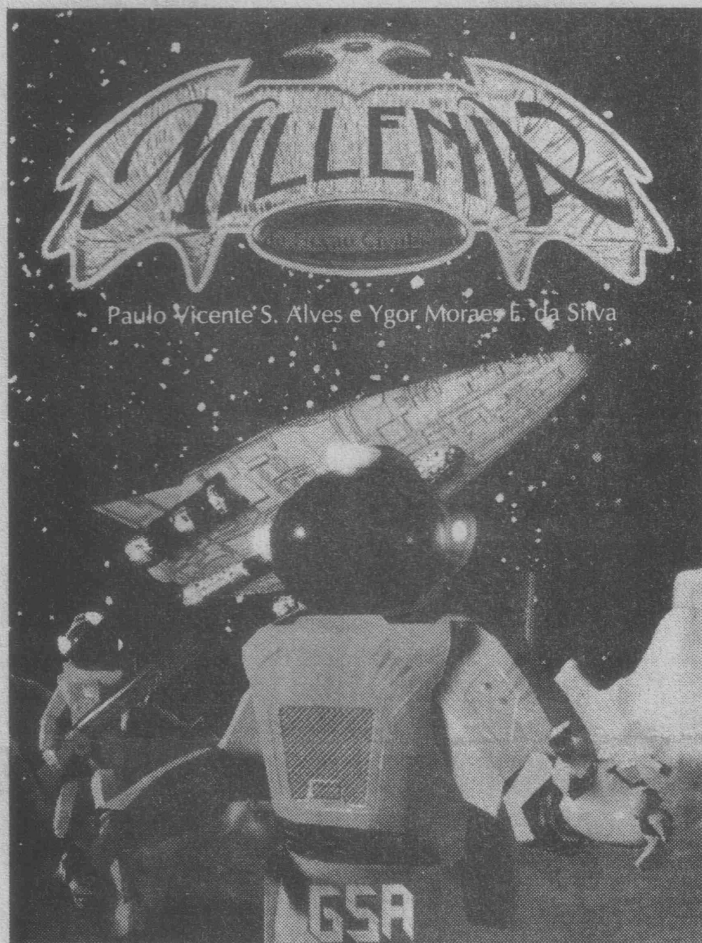
Tiragem: 10.000 exemplares
Periodicidade: bimestral
Impressão Gráfica: Tipológica
Produção e Publicação: GSA - Entretenimento Editorial
Rua Senador Dantas 117/1537
Tel: (021) 262-9644

RPG News é uma publicação sem fins lucrativos e com distribuição gratuita.

Millenia - O Futuro chegou

Que tal dar um salto no tempo até o século XXX, no final 3º milênio, para viver algumas aventuras? Essa é a proposta de Millenia, o novo RPG criado pela GSA especialmente para o público brasileiro.

Millenia é o 1º RPG de ficção científica totalmente criado no Brasil, por dois aficionados e especialistas no assunto: Ygor Moraes (um dos autores do Tagmar) e Paulo Vicente Alves (co-autor de uma das aventuras do módulo A Fronteira). Os dois se reuniram um dia com a idéia de criar um RPG de ficção científica que não ficasse restrito a somente um dos subgêneros, seja space-opera (no estilo Guerra nas Estrelas), FC Hard (2001: Uma Odisséia no Espaço) ou Science Fantasy (como Star Trek). O resultado é um jogo de muita ação e aventura, com muita base científica e tecnológica, mas com extrapolações como viagens supra-luz, armas de raios, alienígenas, etc.



Um dos maiores destaques de Millenia são as regras. Rápidas, simples mas bastante realistas, elas permitem aventuras bem dinâmicas e criativas, mas sempre com um conteúdo de realismo muito grande. Isso se deve ao fato do Paulo Vicente, por seu treinamento militar, conhecer a fundo o combate com armas de fogo em situações reais, e ter conseguido passar isso para o jogo muito bem. Além disso, o uso de habilidades e o sistema de uso dos dados é extremamente simples, e bastante intuitivo.

Porém, o mais importante num RPG é a ambientação. E Millenia traz um universo inteiro para você viver suas aventuras.

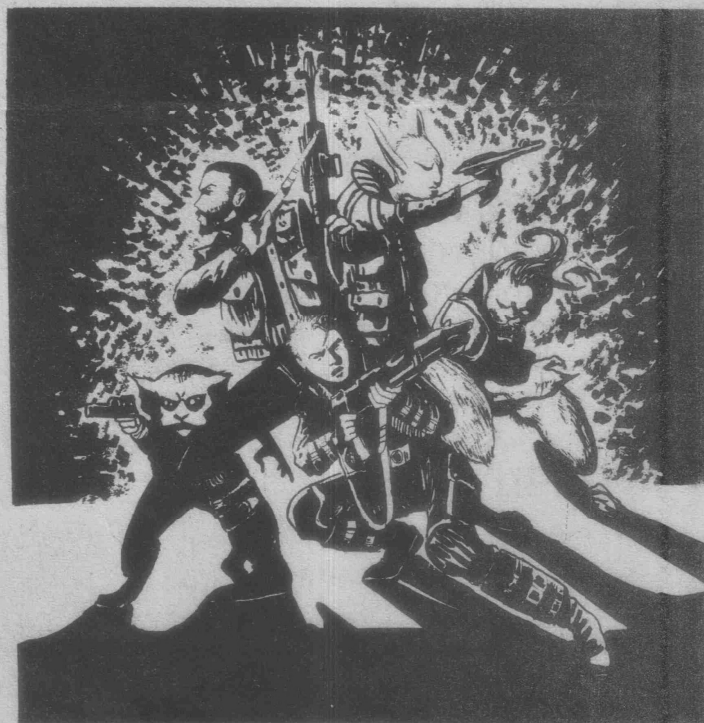
O ano é 2995, daqui a exatos mil anos. Até chegar lá, a humanidade vinha seguindo seu rumo de evolução tecnológica normal até que, finalmente, fizeram contato com inteligências extra-terrestres. Só que não eram bichinhos amistosos, nem seres bondosos e ultra-avançados. Bem, ultra-avançados até que eles eram, mas não eram nada amistosos.

Assim, os Fentons (essa raça alienígena) conquistaram e dominaram toda a galáxia por centenas de anos. Forneceram sua avançada tecnologia (viagem além da velocidade da luz, equipamentos e armas, etc) e unificaram todo o setor. Toda a resistência era inútil e o domínio Fenton era dos mais cruéis.

Porém um dia, tão misteriosamente como chegaram, os Fentons desapareceram, abandonando a galáxia e as raças que haviam escravizado à sua própria sorte. A humanidade, liderando as demais raças, fundou a República, com inspiração na Roma Antiga, e está num esforço de reconstruir sua cultura e identidade, massacradas por tantos anos de domínio.

Além disso, há uma galáxia inteira a ser explorada, com mundos, riquezas e tecnologia deixadas para trás pelos Fentons, esperando para serem descobertos e explorados por aventureiros como os seus personagens.

O que você está esperando? Ponha logo a sua roupa de astronauta, aperte os cintos e boa viagem. Millenia espera por você nas melhores lojas do ramo.



RPG, RPG, RPG...

O fim do ano está aí, o bom velhinho já está enchendo seu saco (no bom sentido) e o RPG News dá uma olhada nas prateleiras das livrarias para sugerir alguns "mimos" de Natal para quem costuma devorar livros junto com as rabinadas.

O Senhor dos Anéis

Editora Martins Fontes

É, minha gente, o bom e velho Tolkien, o avô do RPG, ganhou uma nova edição em português de sua obra mais famosa. Agora, é uma edição brasileira, com tradução elogiadíssima e capas não tão boas assim. Mas por dentro, é a velha história dos hobbits, elfos e anões às voltas com o tal senhor dos anéis. Três tarugos para você se trancar no quarto até 95.

Tolkien, uma biografia

Editora Martins Fontes

Para quem já conhece a obra, que tal conhecer a vida de Tolkien?

Descubra como diabos um puritano e conservador professor de Oxford podia viajar tanto.

E conheça um Tolkien que você nunca imaginou, vestindo peles de urso nas festas à fantasia. Vale como curiosidade.

Os Conquistadores do Amazonas

Editora Best Seller

Para quem curte O Desafio dos Bandeirantes, este livro é um achado. Ele conta uma a uma, sempre com muita ironia e riqueza de detalhes, as primeiras expedições exploratórias pelo rio Amazonas. Alguns episódios divertidos, outros trágicos, muitas histórias bem contadas e um monte de idéias para aventuras.

Estas Histórias, de Guimarães Rosa

Um pouco de literatura brasileira não faz mal a ninguém. Vale só por uma das histórias, "Meu tio o iauaretê", um conto de tensão e terror psicológico quase cinematográficos.

A linguagem, cheia de expressões regionais, dificulta um pouco. Mas o segredo é ler ouvindo o som das palavras, como se o livro estivesse falando com você.

Quem gosta de histórias de assombração vai adorar.

Viagem a Trevaterra

Editora 34

Coisa rara, um livro de fantasia em português. Coisa mais rara ainda, um livro de fantasia escrito por um brasileiro.

A velha história da "quest", da busca pela salvação do mundo, mas com um jeitão diferente e interessante.

Vamos dar uma força aos autores de fantasia nacionais e, quem sabe, eles se multiplicam...

Olho Mágico I, II, III, IV, etc.

O presente ideal para dar aos seus inimigos.

Nada melhor do que ver um marmanjo entortando a vista diante de uns borrões incompreensíveis.

Diz a lenda que se você olhar fixamente, uma imagem em 3D aparece... Bem, até agora tudo o que eu consegui ver foi meu oftalmologista.

Mas tudo bem, o Stevie Wonder e o Ray Charles também não viram nada...

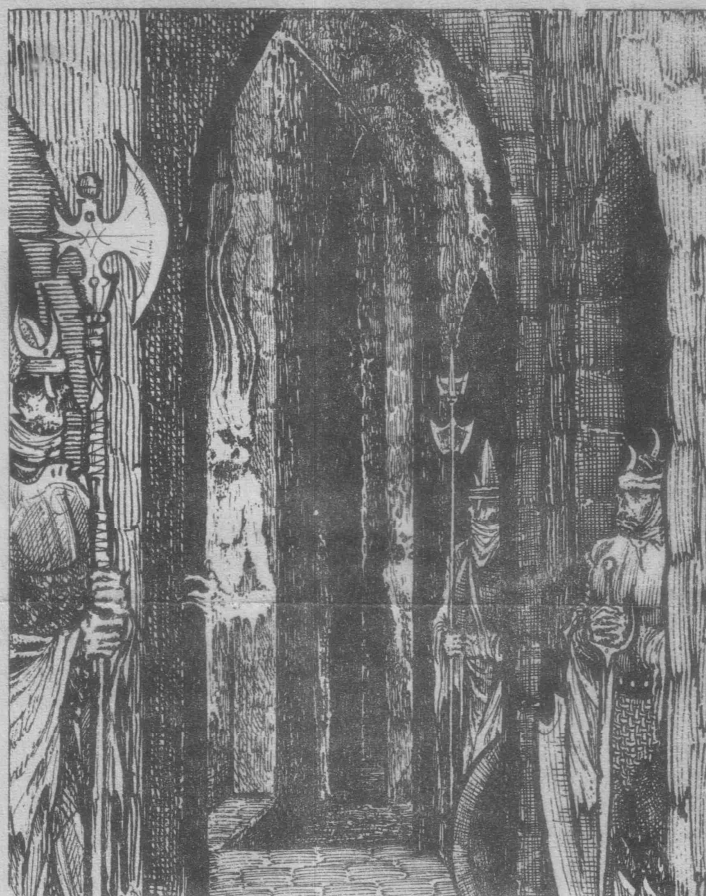
Era Uma Vez... um filme que virou livro-jogo

Está chegando às melhores livrarias do país mais um projeto pioneiro da GSA: a série de livros-jogos baseados no universo criado pelo diretor Arturo Uranga em seu filme Era Uma Vez.

Os livros-jogos são a iniciação ideal para quem quer se aventurar no mundo dos RPGs, além de serem um grande incentivo à leitura e um passatempo dos mais empolgantes.

E essa é a primeira vez que um filme ganha uma continuação oficial em livros-jogos. E tanto o diretor do filme quanto todos na GSA estão muito empolgados com o resultado final do trabalho, que juntou aventura e emoção a diálogos leves e divertidos, bem fiéis ao estilo do filme.

Portanto, você que curte os livros-jogos não pode deixar de conferir "A Vingança de Mag Mor", um livro-jogo como você nunca viu. E aguarde novidades para breve...



Se você gostou do RPGnews e quiser recebê-lo pelo correio, na sua casa, A **GSA - Entretenimento Editorial** está oferecendo uma assinatura completamente grátis. Para isto basta preencher (por completo) este formulário (pode ser "Xerox") e enviá-lo para: **GSA - Entretenimento Editorial - Caixa Postal 34025 - Rio de Janeiro - RJ - Cep 22462-970. Atenção: aqueles que já recebem o PRG News em casa e não fizeram a sua assinatura não mais o receberão a partir da próxima edição.**

Nome: _____

Data de Nascimento: _____

Endereço: _____

Bairro: _____

Cidade/Estado: _____

CEP: _____ Tel: _____

Formação

- ☐ Primeiro Grau incompleto
- ☐ Primeiro Grau completo
- ☐ Segundo Grau incompleto
- ☐ Segundo Grau completo
- ☐ Curso Superior incompleto
- ☐ Curso Superior completo
- ☐ Outros

Caso seja estudante, especifique sua escola ou faculdade:

1 - Qual foi sua primeira reação quando ouviu falar dos produtos da GSA?

2 - Como soube da existência dos produtos da GSA (através de amigos, de propaganda, da loja, de jornais)?

3 - O que você achou deles? _____

4 - Quais produtos da GSA você possui ?

- ☐ TAGMAR - RPG de Aventuras Medievais
- ☐ O Arado de Ouro (aventura pronta)
- ☐ A Fronteira (aventura pronta)
- ☐ Tagmar - Livro de Criaturas
- ☐ O Desafio dos Bandeirantes
- ☐ A Floresta do Medo (aventura pronta)

5 - Em que loja você compra normalmente os seus RPGs?

RPG RIO VI - A Terra Desconhecida.

Mais uma vez, o Rio foi o palco da mais tradicional convenção de RPG do Brasil. A 6ª edição da RPG Rio aconteceu no dia 17 de dezembro. E pela primeira vez foi realizada na Universidade SUAM, lá em Bonsucesso.

Apesar do calor de mais de 40º à sombra, do fato de muita gente não saber como chegar ou ter desanimado com a distância (pura tolice) e do imprevisto da ocupação de metade das salas reservadas para o evento por um concurso para a Polícia Federal, o evento foi mais uma vez um sucesso.

Tudo graças à força dos jogadores cariocas. Pois só quem foi até lá sabe que só mesmo com muito amor ao RPG para aguentar a maior sauna mista do mundo em que se transformou o ginásio da SUAM, por causa do calor.

Como atrações principais, a VI RPG Rio teve a concorridíssima exibição de vídeos da turma do Japanimation e as sempre presentes mesas dos mais variados jogos, inclusive a primeira etapa de um campeonato de Magic the Gathering, contando pontos para o ranking brasileiro.

A GSA também esteve presente, com várias mesas de Tagmar e O Desafio dos Bandeirantes espalhadas pela SUAM, dando força para essa

iniciativa heróica da Esther, que, em meados de junho do ano que vem deve estar realizando mais uma sensacional RPG Rio, cheia de atrações para vocês.

6ª RPG RIO

Dia 17 de Dezembro

Na SUAM - Av. Paris 60/100
Bonsucesso/Rio de Janeiro



ORGANIZAÇÃO:
Gibiteria e Bárbaras Magias
Av. Rio Branco 156 sl/ 349 Riode Janeiro
Tel/fax: (021) 262-1483

Banca do Osny
Av. Rio Branco (em frente ao número 155)
Rio de Janeiro
Tel: (021) 252-9029

APOIO:
SUAM - Sociedade Unificada de Ensino Superior Augusto Matta



6 - Quais são os pontos fortes dos RPGs da GSA na sua opinião?

7 - Quais são os pontos fracos?

8 - Que tipo de complemento você gostaria que nós publicássemos a seguir?

Tagmar

desafio

9 - O que você mais gosta numa aventura?

- | | |
|-----------------------------------|--|
| ☐ Combate | ☐ Interpretação |
| ☐ Suspense | ☐ História |

10 - Há quanto tempo você joga RPG?

11 - Quais são os 3 RPGs que você mais gosta?

- 1º

- 2º

- 3º

12 - Que outro gênero de RPG você gostaria de ver lançado no Brasil?

- | | |
|---|--|
| ☐ Fantasia | ☐ Idade Média |
| ☐ Mitologia Viking | ☐ Mitologia Greco-Romana |
| ☐ Mitologia Oriental | ☐ Faroeste |
| ☐ Policial | ☐ Espionagem |
| ☐ Terror | ☐ Super-Heróis |
| ☐ Humor | ☐ História do Brasil |
| ☐ Ficção Científica (futuro próximo) | ☐ Ficção Científica (futuro distante) |

13 - Você gostaria de ser um colaborador da GSA? Marque com quais áreas você estaria disposto a colaborar:

- ☐ Ilustração
- ☐ Desenvolvimento de Aventuras
- ☐ Desenvolvimento de Complementos
- ☐ Desenvolvimento do RPGnews
- ☐ Mestre de Jogo (oficial) para Eventos e Dias de Jogo
- ☐ Apoio no desenvolvimento de Eventos e Dias de Jogo