

RPG de MESA

Existem diversos tipos de RPG no mundo, a maioria é de jogos online, muito comuns entre os jovens. Porém, o pioneiro desses jogos foi o "RPG de Mesa".

O termo RPG (Role Playing Game) tem como significado, ao pé da letra, "Jogo de Interpretação", no qual o número de jogadores não é definido.

Trata-se de um jogo livre, em que há um mestre (no caso da pessoa sozinha, o mestre é um livro) que define a história a ser seguida pelos personagens.

Chegamos ao ponto. O RPG de Mesa é um jogo em que as pessoas vivem uma história que não seriam capazes de viver no mundo real. Nele, qualquer um pode ser um grande guerreiro, até uma criatura mágica.

Embora o mestre coloque desafios e inimigos para os outros jogadores, ele e os jogadores não são antagonistas, mas companheiros. O desafio é inventar buscas e batalhas que rivalizem com os grandes filmes de ação, e não derrotar uns aos outros.

O Jogo de RPG é um teatro improvisado, mas com regras e pontos de ataque, semelhantes a uma mistura de jogos de videogame com brincadeira de criança, o famoso "faz de conta".

Os mais jogados são os de estilo "medieval", que apresentam bárbaros, guerreiros e magos. Os jogadores utilizam dados que ajudam a coordenar melhor suas ações a partir do número que sai neles.

RPGs são ótimos exercícios para estimular a criatividade, o raciocínio lógico e o convívio social. Você é encarregado de criar um mundo na sua imaginação, onde você e seus amigos são capazes de vencer as batalhas impostas.

Apesar de um pouco deixado de lado, devido à gama de jogos online, o RPG de Mesa ainda é comum, sendo jogado em diversos lugares do mundo por pessoas de várias idades. Então, que tal tentar criar sua própria história de game?

Texto:
MYLLA GRIPP

Ilustração:
RAPHAEL VIANA





QUEM REUNIMOS AQUI



Douglas S. Gomes, nascido em 12 de fevereiro de 1995, em Campos os Goytacazes e vive em Macaé desde seus 6 anos de idade, onde estudou em escola publica municipal até o nono ano. Foi em 2010 que entrou no IFF- campus Macaé para o curso técnico de eletromecânica. Vem assinando seus desenhos com o codinome Ares Domelus.



Fagner Mathias tem 27 anos, natural de Campos dos Goytacazes, Sempre gostou de desenhar, o que o levou a fazer design gráfico no IFF campus Campos Centro onde formou-se em 2010. Aprecia muito os artistas da MARVEL/DC, mas também tomou gosto pelos grandes mestres da contracultura como R. Crumb, Spain Rodriguez, Moscoso, etc.



Glauber Gonzaga, 27 anos, formado em Design Gráfico pelo IFF, é ilustrador. Desde pequeno é fascinado por desenhos e a partir de então ilustra, e até hoje busca nas suas influências alcançar o aperfeiçoamento. Sua influência está presente nos artistas da Marvel, DC, Blizzard, Wizards of the Coast, etc...



Lucas Cunha, 21 anos, estuda Engenharia de Controle e Automação no IFF Macaé. Apresentado ao conceito de Fanzine pelo coordenador do projeto, logo se interessou pela forma alternativa e livre de criação e divulgação dos mais diversos assuntos e interesses. Paciente, divertido, e criativo, Lucas é nosso diagramador.



Luara Cardoso, 19 anos, estudando no IF Fluminense campus Macaé para ser técnica em Automação Industrial por formação, mas leitora e blogueira por paixão. Apaixonada por séries, músicas e livros. É provavelmente a pessoa mais curiosa que vocês vão conhecer.



Mylla Gripp Rosa, nasceu em 1995, em Macaé. Vive em Casimiro de de Abreu desde o nascimento. Está no último ano do curso técnico de Automação. Entrou para o IFanzine um tempo depois do início do projeto, e vê nele uma forma de melhorar a expressão cultural dos alunos e de levar o mundo do fanzine a todos.



Raphael Viana dos Santos é estudante de Eletromecânica no 2º ano. Nasceu em 97 e desde pequeno gosta muito de desenhar. Mas foi quando chegou em Rio das Ostras, há quase 10 anos atrás, que percebeu que tinha um traço diferente, que era bom nisso, tinha o dom e desde então tem tentado aperfeiçoá-lo.

FICÇÃO

Revista de Intercâmbio Científico - FICÇÃO "ALEX RAYMOND"
ANO 1 - FICÇÃO (A.F.), MARÇO 2015 - 98



Fanzines, termo advindo da inflexão das palavras "fanatic" e "magazine", são revistas de caráter amador e geralmente artesanal, motivadas por entusiastas de uma temática ou que pretendam compartilhar informações e/ou produções artísticas. Por se tratarem de produções

independentes e sem fins lucrativos, desfrutam de total liberdade, seja de expressão, conteúdo ou até mesmo a periodicidade.

O formato, diagramação e suportes empregados na produção são os mais variados, como por exemplo, desenhos de próprio punho, recortes de revistas e jornais, etc. Substituindo as antigas máquinas de escrever, os textos editorados em programas de computador, são comumente impressos e colados manualmente, conferindo à publicação um caráter mais "tátil" e artesanal, numa busca natural de contínua experimentação, mas a liberdade é o ingrediente principal e os recursos empregados seguem o nível de paixão e condições financeiras do fanzineiro.

O título de primeiro fanzine do Brasil é atribuído ao "Ficção" lançado em 12 de outubro de 1965, por Edson Rontani como boletim do grupo que criou, uma espécie de fã-clube, o "Intercâmbio Ciência-Ficção Alex Raymond". Por esta razão muitos produtores de fanzines vêm marcando a data de 12 de outubro como Dia Nacional do Fanzine e nos unimos ao movimento oportunizando o lançamento desta edição do PEIBÊ, assim batizado pelos bolsistas do projeto em menção à predominância do preto e branco das reproduções em fotocópia. Contamos com a participação de alunos do Instituto Federal Fluminense, inclusive alunos egressos, e estamos de portas abertas para ampliar nossa rede de colaboradores, você é nosso próximo convidado, seja bem-vindo, a casa é nossa.

Alberto de Souza, (Beralto) é graduado em Design Gráfico, é programador visual do IFF campus Macaé. Como cartunista já publicou seus trabalhos em diversos jornais e começou sua carreira publicando em fanzines desde 1984. Coordena os projetos de extensão Mangá na Escola e IFFanzine.



DANIEL FRANKLIN

Macaense é destaque nos quadrinhos de humor.

por Mylla Gripp

Como você começou a desenhar? Foi desde a infância, foi a partir de influência de amigos?

Comecei rabiscando como qualquer criança e na época eu nem imaginava que iria continuar. Mas quanto mais desenhava, mais tinha vontade de desenhar.

O que você mais gosta no seu trabalho?

O processo todo é interessante, mas o que mais gosto é de ver o trabalho pronto. É bastante recompensador ver uma ideia já desenvolvida.

Uma característica marcante de suas tirinhas?

Um humor inocente, mas não necessariamente para o público infantil.

Você teve apoio dos seus familiares, amigos?

Sempre. Se não fosse o apoio deles, não sei se teria continuado.

Já teve gente lhe dizendo "Mas essa profissão não ganha dinheiro"?

É bem comum. Mas quem diz isso não vê que tem gente ganhando dinheiro nessa área em todas as partes do mundo. E de qualquer forma, o dinheiro nunca foi meu principal foco.

O que te inspira ao criar uma tirinha? Você teve algum autor ídolo?

Qualquer coisa pode me inspirar. Uma conversa, lembranças, filmes, etc. Quanto a ter ídolos, são vários! Mas os que mais me inspiraram inicialmente inicialmente foram Mauricio de Sousa, Ziraldo, Jin Davis e Bill Waterson. Hoje a lista é imensamente maior e boa parte dos autores é desconhecido do grande público.

Você fez curso de designer, o que mais o ajudou na criação de seu trabalho?

A composição das imagens. Com o curso elas passaram a ficar bem melhor produzidas.

Você tem colaboradores pra suas obras?

O trabalho é feito todo por mim, mas posso dizer que o resto do mundo é meu colaborador, pois as ideias podem vir de qualquer lugar.

Você tem um site, de onde surgiu a ideia de criá-lo?

Na época eu acompanhava muitos blogs de tirinhas e queria fazer algo do tipo. Hoje, estar na internet é o mínimo pra quem quer aparecer.

Já teve algum trabalho publicado fora da web? Onde foi?

Já saíram tirinhas em alguns livros didáticos e algumas revistas independentes e saem sempre no Jornal o Debate.

Daniel, 25 anos, iniciou sua trajetória de quadrinista motivado por uma aptidão inata, segundo ele. Aluno



egresso do curso de design gráfico do IFF campus Campos Centro, tem seus personagens de humor publicados regularmente em seu concorrido site - tiradejornal.com.br - e em outras parcerias na rede mundial. Algumas de suas tirinhas chegaram a ser publicadas no jornal O Globo e, atualmente, no jornal O Debate, e em publicações independentes.

Pelo que vi, algumas tirinhas suas são focadas no âmbito escolar... Você usa como modelo sua própria vida escolar?

É a maior fonte de inspiração, sem dúvida. Nada como viver algo pra poder se inspirar no assunto.

Tem pessoas da sua vida real que você costuma representar nos seus quadrinhos?

Os personagens principais são inspirados em mim, meus melhores amigos e minha namorada. Só imagino como seria se tivéssemos nos conhecido com 10 anos de idade e exagero bastante.

Qual foi seu trabalho que você fez e pensou: "Esse é o meu melhor até agora!"?

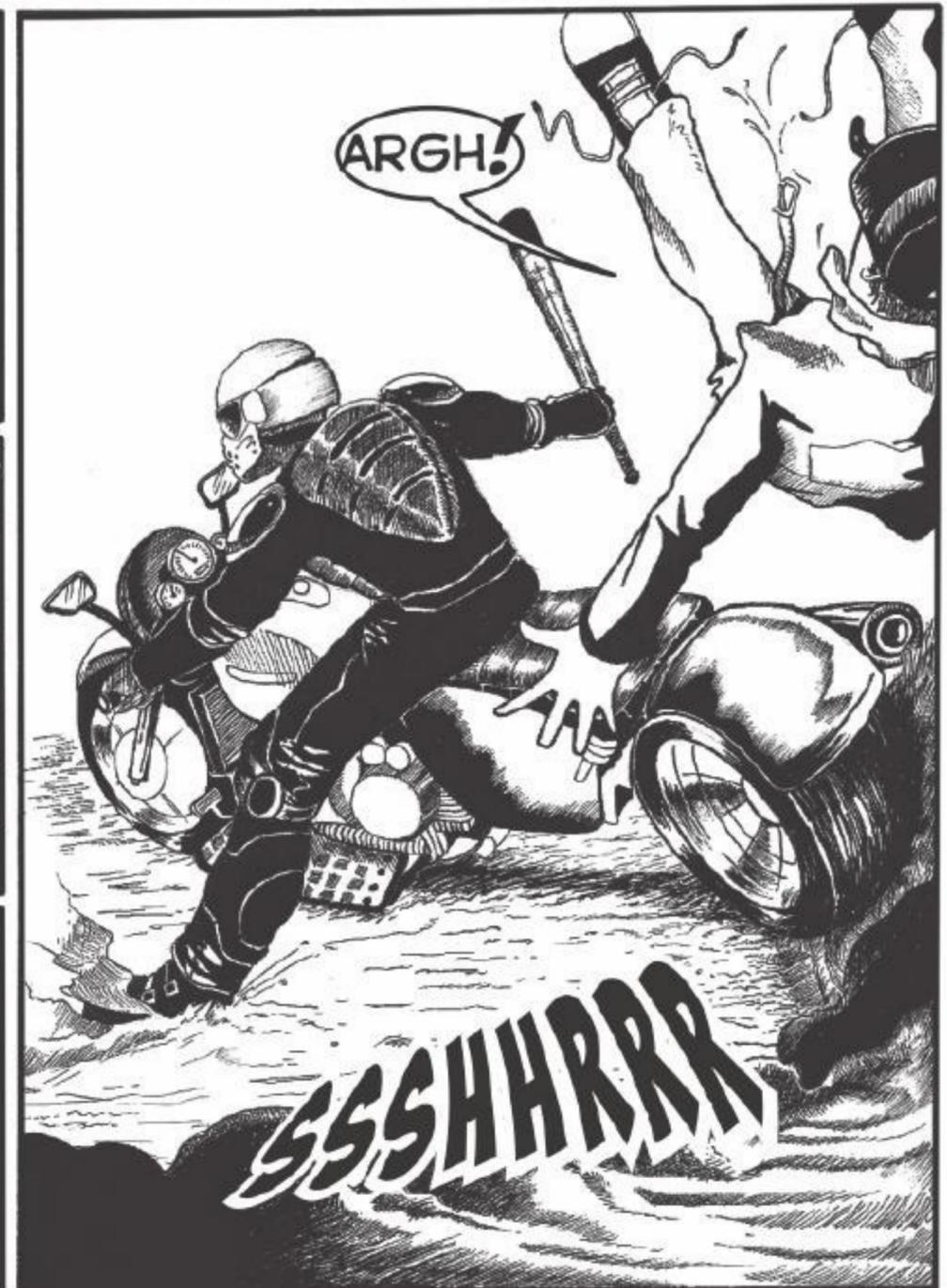
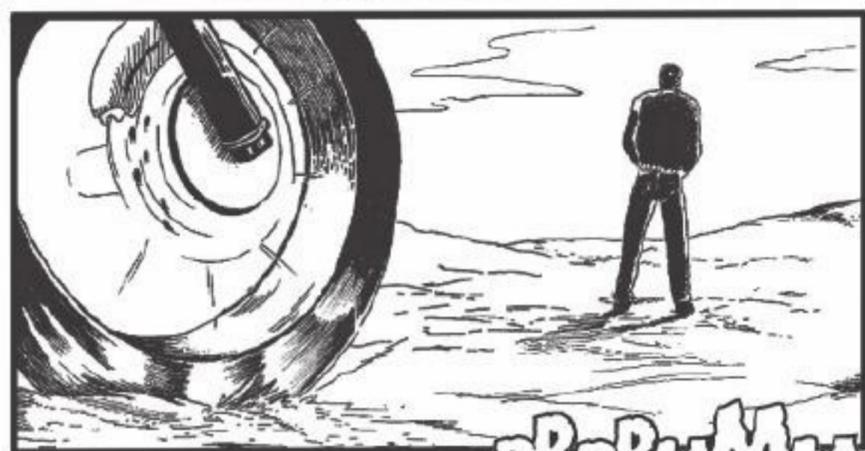
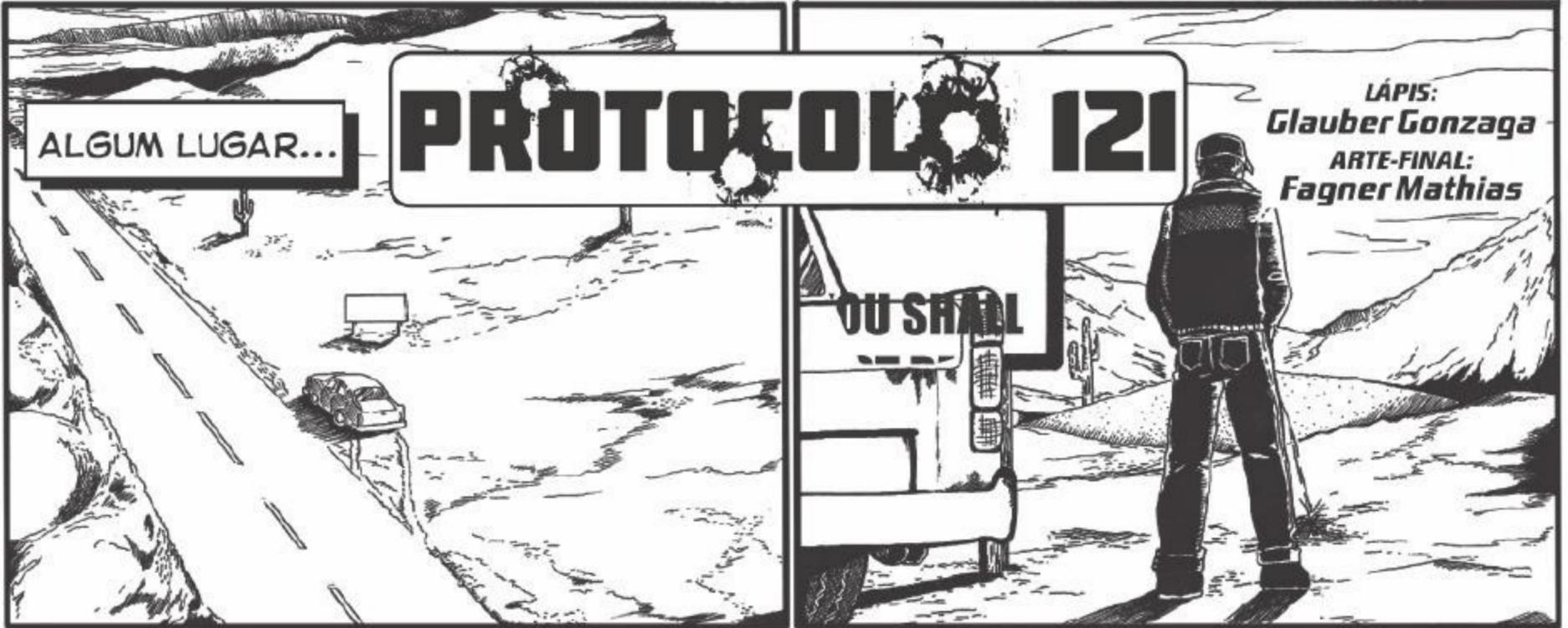
É difícil, porque esse tipo de pensamento varia de acordo com o humor e senso-crítico. Mas estou sempre tentando melhorar.

E qual sua relação com fanzine? Como você descobriu? Já teve seu trabalho publicado em algum fanzine antes?

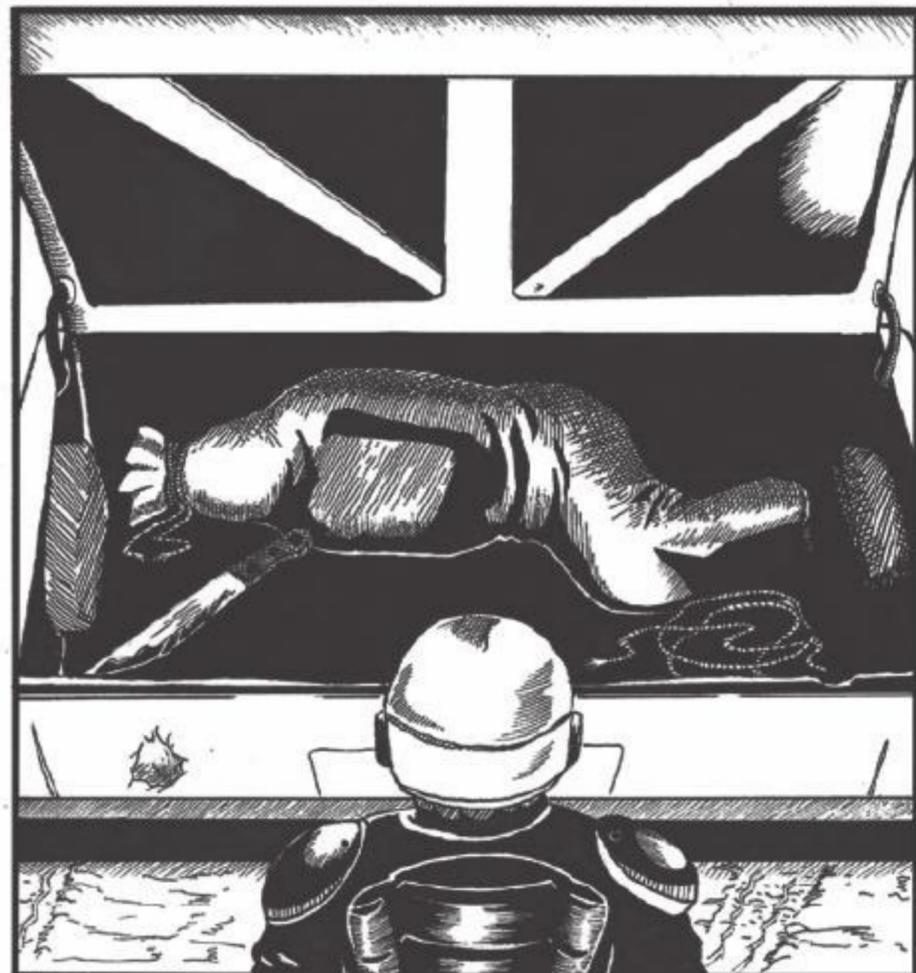
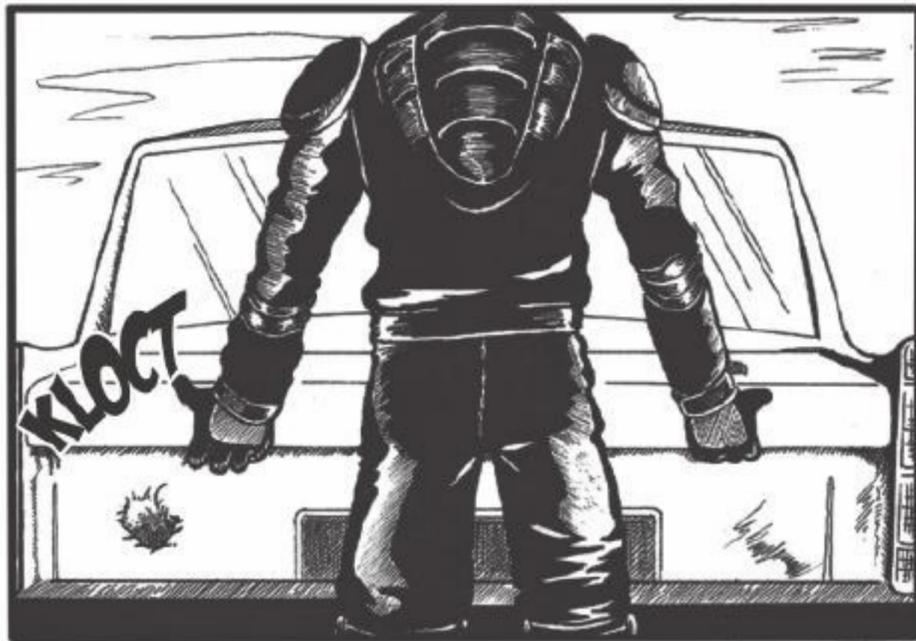
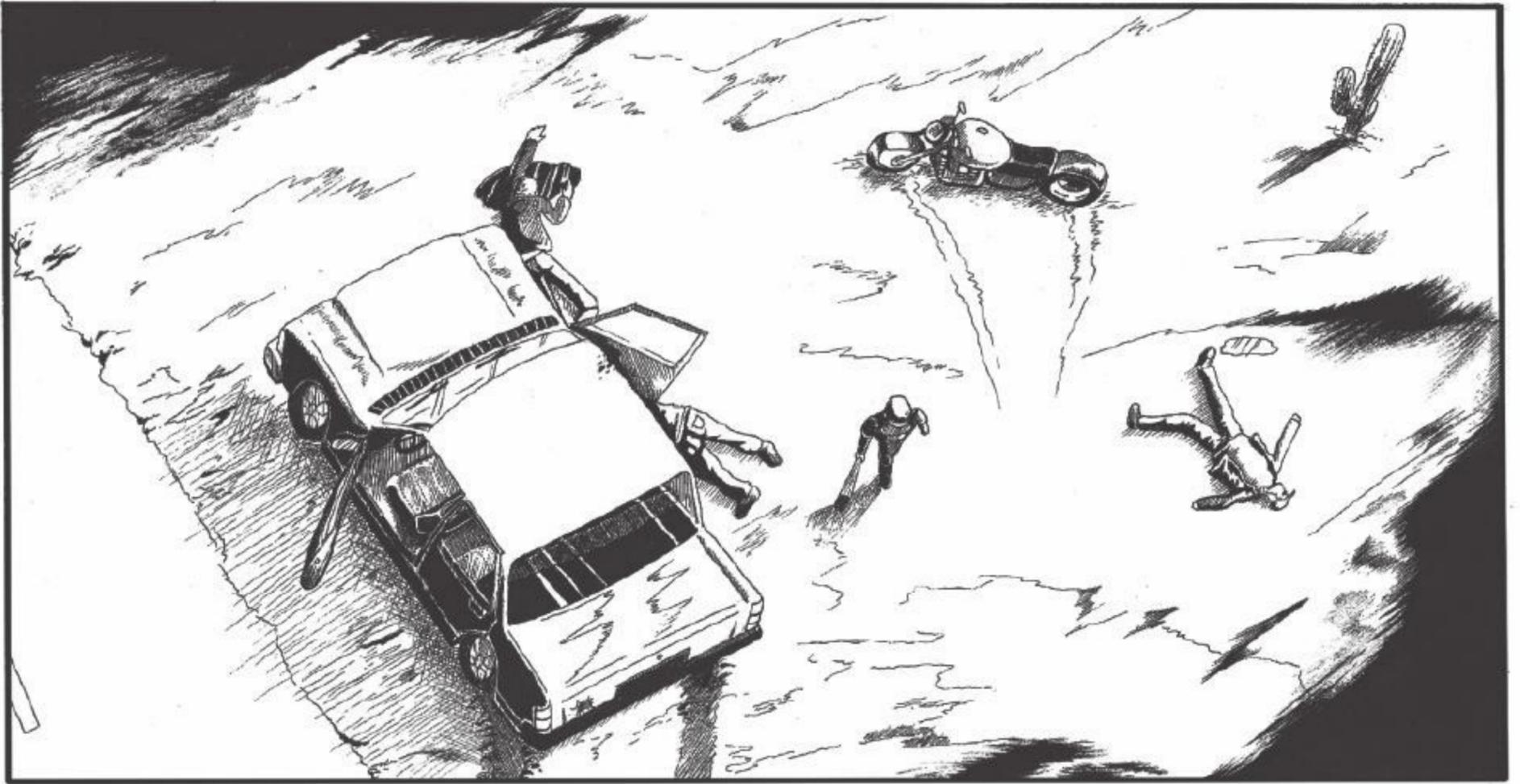
Já conhecia há bastante tempo, mas nunca cheguei a participar. Fiquei muito feliz com a oportunidade e acho que vou explorar mais esse universo.

Que recado você daria a alguém que quer começar na vida de desenhista?

É importante estar sempre se aperfeiçoando e não só no desenho. Fazendo isso, e correndo atrás, com o tempo as coisas começam a







GAMES X LIVROS

Texto: Luara Cardoso

Não é de hoje que os games são considerados alienadores da população jovem. Para que essa imagem ruim fosse apagada, os criadores de vários jogos fizeram parcerias com editoras e o resultado disso foi fantástico.

Os livros baseados em games se tornaram uma das maiores vertentes do mercado editorial atual por atingir uma gama muito grande de jovens, afinal, que viciado em games não vai curtir ter algo a mais relacionado com seu jogo favorito?

Títulos como Assassin's Creed (série que já conta com quatro volumes e que vai virar filme) e World Of Warcraft já constam nas listas de livros mais vendidos e todo esse sucesso acarreta em mais livros sendo publicados.

A mistura de games e literatura deu certo e tudo indica que isso se prolongará por muito tempo. E você? Já leu algum livro da temática? Gostou? Conte para a gente!



Ilustração: Ares Domelus



Cartum produzido por Tulio Sanches Fogagneli e Peterson Ferreira de Oliveira, ambos de 13 anos, alunos do Colégio Profª América Abdalla, Rio das Ostras, durante oficina do projeto de extensão do IFF Macaé Quadrinhos e Ecocidadania em 2012.



REI DO MAKAI

EU SOU
VLADIMIR

MAS, QUANTO A
REI DO MAKAI, EU ME
EXPRESSEI MAL...

E UM VAMPIRO!



JUSTO QUANDO ESTAVA
PERTO DE CONSEGUIR
O QUE MAIS QUERIA...

JÁ NÃO SOU MAIS REI.
FUI DESTRONADO.

MAS EU O
TEREI DE
VOLTA.

MEU TRONO
FOI ROUBADO.



EU VOU
LUTAR PARA
RECONQUISTÁ-LO

EU LUTEI
PARA
TÊ-LO.



EU SOU O
ÚNICO
**REI DO
SUBMUNDO!**

PEIBÊ é uma publicação desenvolvida pelos alunos do IFF Macaé, no projeto de Extensão IFanzine e Mangá na Escola. Bolsistas: Luara Cardoso, Lucas Cunha e Mylla Gripp (Ifanzine) e Jordan Gomes, Raphael Viana, Robert Maiory, Yuri Merçon (Mangá na Escola).
Coordenação: Alberto de Souza. Coorientação: Juliana Marinho dos Santos e Valdênia Lins.

 asouza@iff.edu.br

 iffanzine

Há INCONTÁVEIS ERAS E MILÊNIOs,
QUANDO O PRÓPRIO TEMPO AINDA DORMIA,
DEUS CRIOU OS ANJOS PARA GOVERNAR.

CONSTITUÍDOS DOS SEUS 5 ITENS:
O MANTO, AS ASAS, O ARTEFATO,
A ARMA E A AURÉOLA.



SUA MISSÃO É A DE CRESCER EM SABEDORIA,
SEMPRE AUMENTANDO SEUS PODERES,
EM VIGÍLIA PELAS ORDENS DO SEU DEUS,
E AGUARDANDO PELA VINDA DA RAÇA PROTEGIDA.

1

MAS COM TANTO PODER,
O IMPOSSÍVEL É APENAS UM EMPECILHO.
E FOI DA MAIOR DAS LUZES DO CÉU
QUE SURTIU A TRAIÇÃO...

AS LENDAS DIZEM QUE FOI POR CAUSA
DA GANÂNCIA E DO EGOÍSMO.
MAS OS MITOS, APESAR DE ÉPICOS,
SÃO APENAS ESTÓRIAS...



2

FOI DO DECLÍNIO DA LUZ QUE SE NASCERAM SOMBRAS.
FOI DA QUEDA DA VERDADE, QUE SURTIU A ILUSÃO.

E FOI DA TRAIÇÃO DO ANJO, QUE NASCEU ALGO DIFERENTE,
ALGO ESCURO, ALGO NEFASTO, QUE SE AFASTAVA MAIS E MAIS.

ALGO... MALIGNO.

3



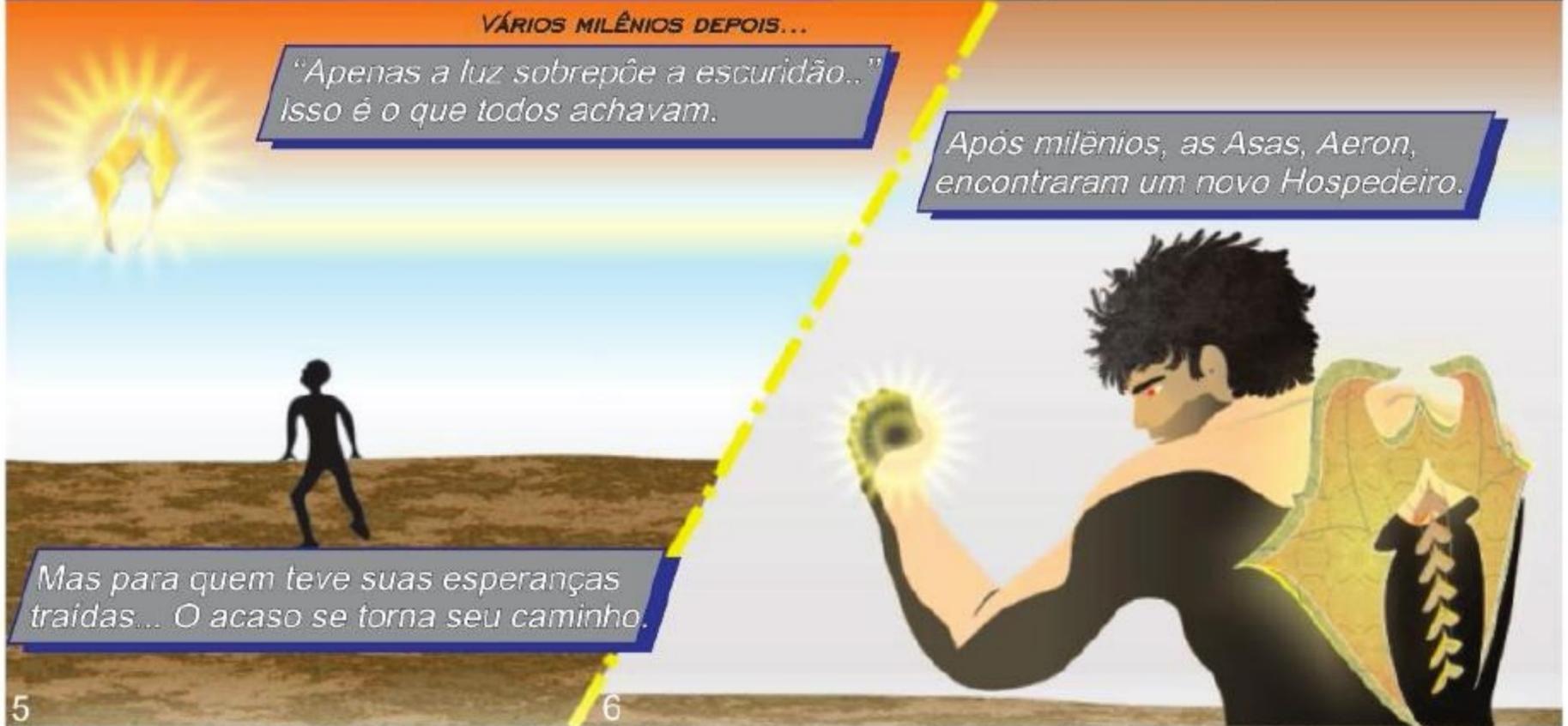
*"PORQUE CONFIAS TANTO NA TUA RAÇA?"
PERGUNTARAM OS ANJOS DURANTE MILÊNIO...
SUA NATUREZA, SUA MISSÃO, SEU NOME,
NÃO PERMITIAM QUE TAL COISA FOSSE POSSÍVEL.*

*EM LÍNGUA HUMANA: LUCIFERUM,
AQUELE QUE CARREGA AS LUZES,
TEVE SEUS PRÓPRIOS ITENS CONSTITUINTES
SEPARADOS, JOGADOS, E ESCONDIDOS...*

E ASSIM, O PECADO SE INSTAUROU NA TERRA...

4

VÁRIOS MILÊNIO DEPOIS...



*"Apenas a luz sobrepõe a escuridão.."
Isso é o que todos achavam.*

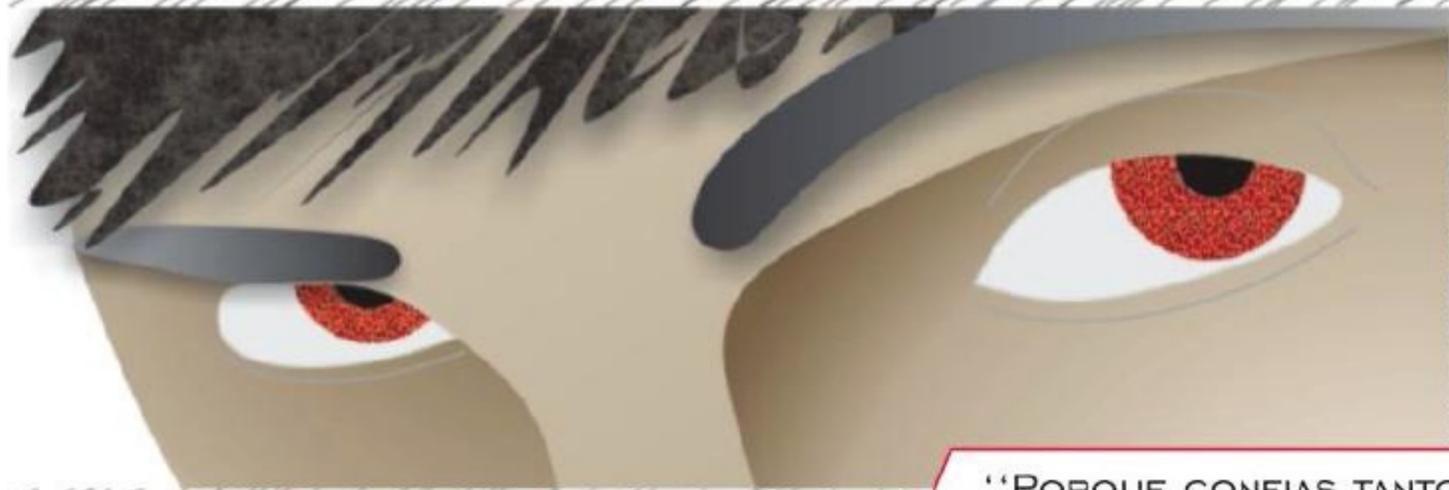
*Após milênios, as Asas, Aeron,
encontraram um novo Hospedeiro.*

*Mas para quem teve suas esperanças
traídas... O acaso se torna seu caminho.*

5

6

*Um Humano, Errado, Subjugado.
Um Poder perfeito, Angelical, Infinito.
Uma esperança? Um recomeço?...*



... "PORQUE CONFIAS TANTO NA TUA RAÇA?"

Pergit...

7