

RPG

BRASIL

DRAGÃO

ANO 12 - NÚMERO 112

**DEMOGORGON
NOVO MONSTRO
PARA O SEU
TORMENTA RPG**



STRANGER THINGS

O MUNDO INVERTIDO EM 3D&T

COISAS ESTRANHAS!

Nós da Dragão estamos acostumados com coisas estranhas desde sempre. Dados estranhos, jogos estranhos, monstros estranhos (até gente olhando estranho enquanto jogávamos, não é mesmo?). Mas acho que nem nós estávamos preparados para a coisa mais estranha de todos: a saudade dos fãs.

Num mundo muito louco em que poucas paixões no entretenimento duram mais que um trailer, um teaser, meia dúzia de gameplays, fomos inundados de mensagens carinhosas e nostálgicas dos fãs da antiga Dragão Brasil por causa de uma capa-homenagem à série Stranger Things.

Fica mais estranho ainda se a gente pensar que estamos falando de uma revista que acabou - de verdade - há mais de dez anos.

Fomos infalíveis? De jeito nenhum. Mas se tantas pessoas lembram daquelas páginas inicialmente mal impressas e guardam seus exemplares até hoje como - vejam só - verdadeiros artefatos mágicos, algo de certo fizemos. O que é ótimo saber, porque vocês fizeram muito por nós também.

Os anos de Dragão nos deram Tormenta, nos deram uma vida profissional dentro de algo que amamos, nos deram os melhores amigos e formaram nosso caráter às vezes de forma doce, às vezes dolorosa. E esta época só existiu e durou o quanto durou por causa de vocês.

Esta mini edição é uma homenagem a todos que reservavam seu dinheiro e corriam para a banca todo mês, que roubam a revista do amigo, que juntavam seus grupos de jogo para analisar cada parágrafo de nossas adaptações, que mandavam pergaminhos, Lendas Lemdárias e frequentavam a Barraquinha do Orc.

Por hora, aproveite esta curta viagem nostálgica, leitor. Nos encontramos de novo ali na saída, um pouco antes do futuro chegar.

OS ESTRANHOS EDITORES

RPG BRASIL DRAGÃO

ANO XII - EDIÇÃO 112
AGOSTO DE 2016

EDITOR CHEFE
Marcelo Cassaro

EDITORES ASSISTENTES
Rogerio Saladino
J.M. Trevisan

REVISÃO
Bruno Schlatter, Davide Di Benedetto, Marlon Teske

DIAGRAMAÇÃO
J.M. Trevisan
Guilherme Dei Svaldi

COLABORADORES
Bruno Schlatter, Davide Di Benedetto

**IDEIAS RETARDADAS
E DEPARTAMENTO DE
PICARETICES**
J.M. Trevisan

JAMBÔ
RPG, Magic e Acessórios



RPGs
nacionais e importados

Magic, Pokémon,
Mage Knight
e outros jogos

Dados e Acessórios
em geral

Atendemos pelo Correio para todo país
Tele entrega em Porto Alegre

**Rua Sarmento Leite, 631
Porto Alegre, RS**

Tel/Fax: 0(xx)51 3226-1426

E-mail: jambo@brturbo.com

STRANGER THINGS

Amigos vivendo uma grande aventura e desvendando mistérios macabros nesta adaptação para 3D&T

Uma galerinha animal, aprontando altas confusões! *Stranger Things*, a nova série da Netflix, chegou causando frisson no mundo da cultura pop. Lotada de referências temáticas, visuais e narrativas, é uma viagem nostálgica à década de 1980, e também uma história envolvente de terror e suspense com protagonistas. E agora você também pode pegar todo o clima da cidade de Hawkins (ou da sua cidade interiorana de preferência) e jogar na sua mesa de 3D&T.

Amigos Não Mentem

Stranger Things busca inspiração em diversos clássicos do cinema e televisão da década de 1980. De *E. T. - O Extraterrestre* a *Garotos Perdidos*, passando por *Deu A Louca Nos Monstros*, *Os Goonies* e outros tantos. Outra referência bastante presente é o universo de Stephen King, que possui um vasto repertório de terror e suspense com protagonistas jovens, muitos deles também transformados em filmes, como *It: A Coisa* e *Conta Comigo*.

Em comum, o que estas histórias possuem são protagonistas jovens, muitas vezes ainda crianças, lidando com situações extraordinárias - alienígenas, gangues de vampiros, seres de outra dimensão. Sem possuírem, eles próprios, poderes extraordinários (pelo menos não na maioria das vezes), precisam enfrentar as ameaças que encontram com esperteza, coragem e a



força que vem da amizade.

É o mesmo tipo de clima que você deve tentar emular nas histórias. Os personagens, seguindo as regras propostas a seguir, serão bastante fracos, e terão, em um primeiro momento, poucas chances quando um monstro assustador for colocado na sua frente. Caberá a cada jogador encontrar formas de superar essas limitações, e usar os recursos disponíveis para sobreviver à aventura.

Pontuação

Em um cenário comum de 3D&T, a idade do personagem poderia ser considerada irrelevante: em um universo de animes, pouco importa se você é uma criança em idade escolar ou um velho ancião vivendo nas montanhas; ambos podem ser capazes de desviar de balas e derrubar montanhas! Se queremos nos aproximar (um pouco) mais da realidade, no entanto, podemos utilizar a pontuação para diferenciar a idade de um personagem, e equilibrá-los com o uso de Pontos de Destino (que serão explicados um pouco mais adiante).

Personagens crianças, de maneira geral, são construídas com 3 pontos de personagem. O limite de desvantagens é de -2

pontos. Para compensar a pontuação baixa, receberão também 2 Pontos de Destino. No entanto, crianças não tem direito a escolher um nicho de personagem.

Um personagem adolescente pode ser construído com 5 pontos. Ele tem direito a 1 Ponto de Destino, ou pode trocá-lo por um nicho de personagem. Adultos, podem ser construídos com 7 pontos e tem direito a escolher um nicho de personagem, mas não recebe qualquer Ponto de Destino. Para diferenciar mais as crianças das pessoas mais velhas, ainda, você pode adicionar ao jogo a vantagem única descrita no quadro abaixo.

Criança (0 pontos)

Você é um pirralho, fedelho, piá ou outro adjetivo pejorativo de sua preferência. Assim, recebe as seguintes características:

- Aparência Inofensiva. Uma criança recebe esta vantagem gratuitamente.
- Modelo Especial. Devido ao seu tamanho, uma criança também recebe esta desvantagem, sem receber pontos por ela.

Limites e Nichos

Em uma campanha inspirada por *Stranger Things*, os jogadores interpretarão pessoas comuns, muito longe, na maioria dos casos, dos poderes exagerados que são a marca do 3D&T. Para mantê-los mais firmemente com os pés no chão, assim, é necessário usarmos as limitações de características e vantagens, propostas pela primeira vez no cenário *Mega City Contra-Ataca*.

Personagens só podem ter as cinco características básicas (Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo) com valores 0 ou 1. A única forma de aumentar uma característica além disso é escolhendo-a como nicho do personagem (veja adiante).

Vantagens e desvantagens também são limitadas. As listas a seguir definem aquelas que são permitidas (podem ser adquiridas sem restrição); restritas (só podem ser adquiridas se o personagem a escolher como nicho); ou proibidas (não podem ser adquiridas - mas veja em Pontos de Destino, adiante).

Vantagens permitidas: Aparência Inofensiva, Arena, Boa Fama, Inimigo,

Mentor, Patrono, Torcida; qualquer outra especialização de perícia.

Vantagens restritas: Adaptador, Aceleração, Aliado (se for escolhido como nicho, pode comprar também *Ligação Natural e Parceiro*), Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Deflexão, Energia Extra 1, Genialidade, Invisibilidade, Memória Expandida, Paralisia, Poder Oculto (mas o bônus máximo é de +1, ou +2 para uma característica escolhida como nicho), Pontos de Vida Extras, Riqueza, Tiro Carregável, Tiro Múltiplo; qualquer perícia completa.

Vantagens proibidas: Área de Batalha, Energia Extra 2, Energia Vital, Forma Alternativa, Imortal, Membros Elásticos, Membros Extras, Pontos de Magia Extras, Possessão, Reflexão, Regeneração, Sentidos Especiais, Separação, Telepatia, Teleporte, Toque de Energia, Voo; todas ligadas a magia.

Desvantagens permitidas: Código de Honra, Deficiência Física, Dependência, Devoção, Fúria, Inulto, Insano, Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso, Ponto Fraco e Protegido Indefeso.

Desvantagens proibidas: Ambiente Especial, Assombrado, Bateria, Fetiche,

Interferência, Interefrência Mágica, Maldição, Poder Vergonhoso, Poder Vingativo e Restrição de Poder.

Alguns personagens podem ter direito a escolher um nicho. Um nicho é uma especialização: representa a sua profissão, ou talvez um hobby ou algo que o ocupe na maior parte do tempo. O nicho pode permitir que o personagem possua uma característica um ponto acima do valor máximo inicial (por exemplo, nicho: Força permite que o personagem adquira até Força 2); ou uma única vantagem da lista de vantagens restritas (portanto nicho: Aceleração permite que o personagem compre Aceleração).

Note que o nicho não concede a característica ou vantagem ao personagem: ele apenas lhe dá a permissão para comprá-la. Você ainda deve gastar pontos para adquiri-la normalmente. Nada de facilitar a vida dos jogadores, certo?

Obviamente, essas restrições e limitações valem apenas para personagens jogadores. Um monstro do mundo inverso pode ter qualquer vantagem ou poder que o mestre quiser! (Dica: confira os poderes únicos para monstros nas páginas 137 e 138 do *Manual 3D&T Alpha*).





Pontos de Destino Vida e Morte em 3D&T

Jogar com um personagem criança ou adolescente pode ser complicado; a pontuação e características baixas significa que ela terá dificuldades na maior parte das ações que tentar. No entanto, elas também possuem algo que muitos adultos já não têm: o potencial para serem o que quiserem. Esse potencial é representado pelos Pontos de Destino.

Podemos dizer que um personagem recém-nascido em 3D&T teria 0 pontos de personagem; no entanto, também teria um potencial quase infinito, recebendo 5 Pontos de Destino. À medida que envelhece, adquire Pontos de Experiência e os troca por pontos de personagem, esse valor diminui: cada 10 PEs que trocar por um ponto diminui 1 Ponto de Destino do seu total. PEs gastos de outras formas (sucessos automáticos, poderes surpreendentes, etc) não contam para essa redução.

Um personagem de 3 pontos, portanto,

possuirá 2 Pontos de Destino, e deve corresponder a um pré-adolescente com entre 10 e 13 anos. Se quiser, é possível ter um personagem ainda mais jovem, com 2 pontos de personagem e 3 Pontos de Destino, mas não é recomendado diminuir mais do que isso.

Ao chegar aos 5 pontos, enfim, o personagem atinge a adolescência. Ele tem direito ainda a manter o seu último Ponto de Destino, ou pode trocá-lo por um nicho de personagem. Em 3D&T, é o nicho que representa a entrada na vida adulta: se escolher a primeira opção, digamos que seja um adolescente protegido, que possui pais presentes e provavelmente frequente uma boa escola; caso prefira um nicho, no entanto, provavelmente será um adulto precoce, com pais ausentes ou que já precisa trabalhar e cuidar de assuntos de “gente grande.”

Além dos recebidos pela pontuação inicial, o mestre pode também conceder Pontos de Destino como bônus algumas vezes durante a aventura. Isso pode ser

feito para recompensar os jogadores por boas ideias, ou então para prejudicá-los, fazendo-os cair em uma armadilha óbvia em troca de um possível bônus futuro, por exemplo.

Durante uma aventura, você pode gastar 1 Ponto de Destino para receber alguns benefícios, saindo de uma situação que parecia impossível. Os benefícios possíveis são:

Deus ex machina: Se tudo mais parece perdido, você pode pedir ajuda aos céus - ou pelo menos a um adulto amigável que conveniente passava pelo local. Você pode “invocar” um NPC para ajudá-lo em uma situação, como o seu pai, mãe ou irmão mais velho, ou mesmo trazer um personagem de outro jogador, como que por mágica, ao local onde você está. O NPC pode ser construído pelo mestre, ou pode ser considerado um Aliado de pontuação um nível maior do que a sua (então se você possui até 5 pontos, o NPC terá 7 pontos).

Força oculta: Quando não há outra

saída se não enfrentar o perigo, você pode recorrer a uma reserva inesperada de forças interiores. Você recebe um bônus de +5 em uma única característica, até o fim de um combate ou situação específica (como segurar um portão ou correr por uma ponte de cordas).

Habilidade inesperada: De alguma forma, você ganha acesso a uma vantagem de até 2 pontos, durante um combate ou situação específica. A vantagem pode ser escolhida entre as permitidas ou restritas, mas não entre as proibidas. Por exemplo, você pode comprar Invisibilidade para se esconder muito bem de um monstro do mundo inverso.

Retcon: Em um golpe de sorte, você pode “editar” uma cena da aventura para favorecê-lo de alguma forma. Você pode forçar um vilão prestes a fugir a deixar uma pista que o ajude a encontrá-lo, ou encontrar um carro estacionado na esquina com a chave na ignição quando é você que quer fugir. Você também pode cancelar qualquer rolagem de dados, sua ou de outro personagem, obrigando-a a ser feita de novo - por exemplo, forçando o personagem a rolar novamente o acerto crítico que o mataria.

Vantagens proibidas: Por fim, você pode gastar Pontos de Destino para ter acesso a vantagens proibidas. 1 Ponto de Destino é equivalente a um ponto de personagem para adquirir vantagens que personagens comuns não deveriam possuir, como Possessão ou Telepatia. Pontos de Destino gastos assim não são recuperados - você os perde para sempre, junto com o potencial que gastou para adquirir tais poderes. O mestre também deve ser mais rigoroso antes de permitir que estas vantagens sejam adquiridas: tudo bem que um dos jogadores tenha um personagem capaz de mover objetos com a mente; mas se todos tiverem poderes assim, você já não está mais jogando *Stranger Things*, e sim *X-Men*!

Mesmo que possua mais Pontos de Destino, cada personagem só pode receber cada um dos benefícios no máximo uma vez por aventura. Assim, se você já utilizou um *deus ex machina* para chamar seu irmão mais velho uma vez, não poderá fazê-lo de novo - tente escolher um dos outros

benefícios.

Pontos de Destino sempre retornam ao valor inicial no começo da próxima aventura. Pontos de Destino recebidos como bônus não são mantidos entre uma aventura e outra.

Eu Tirei Um Sete

Você deve ter notado que, seguindo essas regras à risca, os personagens terão pontuações bastante baixas, falharão na maior parte dos testes que tentarem, e terão pouquíssimas chances ao entrar em um combate. Isso faz parte do clima de uma história como *Stranger Things* e outras de aventura e terror com protagonistas jovens: uma criança comum é simplesmente frágil demais para ter qualquer chance contra um monstro do mundo inverso!

Uma campanha com personagens infantis deve ser menos sobre rolagens de dados, e mais sobre esperteza, coragem e criação de clima. Isso é papel do mestre, também: os desafios propostos devem poder ser resolvidos com inteligência e uma boa ideia, muito antes do que um teste de perícia frio e impessoal. Numa aventura assim, enigmas e mistérios são muito mais envolventes do que socos e chutes.

Felizmente, o 3D&T já oferece uma boa gama de possibilidades para diminuir o papel dos dados no jogo. Vejamos algumas delas.

Perícias: Usar adequadamente as perícias pode permitir que você reduza bastante as rolagens de dados. Lembre que, para um jogador com uma perícia adequada, um teste Fácil é sempre um sucesso automático; estes devem ser os mais frequentes. Já um teste Médio é feito com H+1, o que é um aumento razoável da sua chance de sucesso. Um jogador inteligente normalmente tentará realizar ações e ficar dentro do campo de atuação das perícias e especializações que tiver adquirido na criação de personagem.

Pontos de Experiência: PEs também podem ser usados para adquirir sucessos automáticos, evitando as rolagens de dados. Na verdade, para uma personagem criança, é bem possível que você prefira usá-los desta forma, no lugar de evolução de personagem - afinal, se receber muitos pontos de personagem, perderá seus seus Pontos de Destino. E falando neles...

Pontos de Destino: Em último caso, sempre se pode apelar para eles. Talvez suas características sejam baixas, mas invocar forças ocultas pode ajudá-lo a se safar de



3D&T

um combate perigoso. Habilidades inesperadas também sempre são úteis, e, se tudo parece perdido, você sempre pode pedir a ajuda de um adulto com um deus ex machina.

Para não perder o lado lúdico de rolar dados, uma sugestão é utilizar marcadores físicos para PEs e Pontos de Destino, como fichas de pôquer ou moedas de papelão. Cada vez que receber um PE ou Ponto de Destino, o mestre deve dar um deles para o jogador; cada vez que gastá-lo, o marcador é devolvido ao mestre. Se quiser entrar mesmo no clima de uma Sessão da Tarde com aventuras juvenis, os marcadores poderiam mesmo ser lanches - biscoitos, chocolates ou sanduíches - que os jogadores devem comer para ativar os benefícios! Isso ajudará a tornar o jogo mais divertido e dinâmico, em vez de apenas marcar números em um papel.

BRUNO "BURP" SCHLATTER

Personagens

Mike

F0 H1 R1 A0 PdF0

Vantagens: Arena (porão de casa), especializações Condução (bicicletas), Jogos, Eletrônica, Criança.

Desvantagens: Código de Honra da Amizade*.

Pontos de Destino: 2.

Lucas

F0 H1 R1 A0 PdF1

(esmagamento)

Vantagens: especializações Condução (bicicletas), Jogos, Eletrônica, Criança

Desvantagens: Código de Honra da Amizade.

Pontos de Destino: 2.

Dustin

F0 H1 R1 A0 PdF0

Vantagens: especializações Condução (bicicletas), Jogos, Eletrônica; 10 PEs em itens de recuperação, Criança.

Desvantagens: Código de Honra da Amizade.

Pontos de Destino: 2.

Eleven

F0 H1 R1 A0 PdF0

Vantagens: Implemento: Força Mágica*, Telepatia, Criança.

Desvantagens: Assombrado (por lembranças do passado).

Pontos de Destino: 0.

**Novo Código de Honra: da Amizade. Não mentir para um amigo. Sempre estar disposto a resolver conflitos, e oferecer a mão se for quem tirou o primeiro sangue. Jamais quebrar uma promessa a um amigo - em especial se ela foi selada com cuspe.*

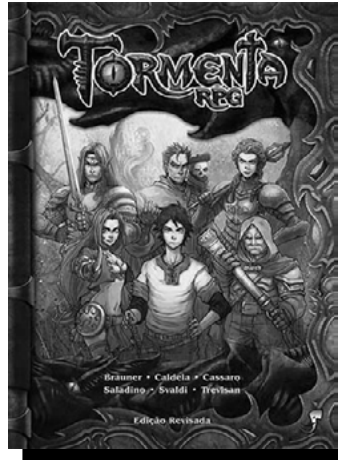
***Eleven pode usar o feitiço Força Mágica como uma habilidade natural, pagando metade dos PMs normalmente necessários.*



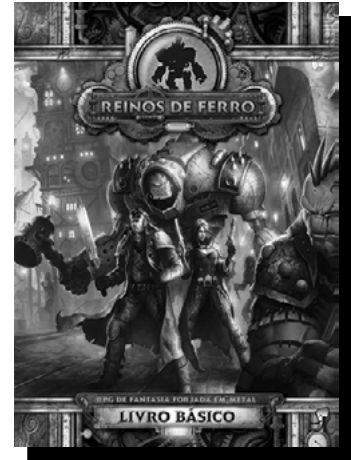
SUAS AVENTURAS COMEÇAM POR AQUI!



LIVRO-JOGO ATAQUE A KHALIFOR, NO MUNDO DE TORMENTA



LIVRO BÁSICO TORMENTA RPG. O MAIOR CENÁRIO BRASILEIRO



AVENTURA E PANCADARIA NUM MUNDO DE FUMAÇA E MAGIA



REALIZE O SONHO DE SER UM NINJA-SUPER-SENTAI-GIGANTE DO ESPAÇO QUE LUTA CONTRA BARATAS DE MARTE NO RPG MAIS QUERIDO DO BRASIL



LUTE EM TORNEIOS DE ARTES MARCIAIS, DESCUBRA ESCONDERIJOS VAMPÍRICOS, VIRE UM SUPER-HERÓI E PROTEJA A CIDADE DAS CIDADES

ATENÇÃO: Para pedidos via correio, acrescente o valor das postagem para despesas de frete. PORTE PAGO PARA COMPRAS ACIMA DO VALOR PROMOCIONAL

Assinale com um X os produtos que deseja receber (tire uma cópia para não recortar a revista) e envie junto com vale postal ou cheque nominal e aguarde o envio dos seus jogos pelo correio ou visite uma de nossa lojas:

VALE POSTAL NO.....CHEQUE NO..... VALOR R\$.....

.....NOME..... END.....

..... CIDADE.....ESTADO..... CEP..... - FONE





DEMOGORGON

Daive Di Benedetto mistura o clássico vilão de Dungeons & Dragons e o monstrengo máximo de Stranger Things nesta adaptação reimaginada para Tormenta RPG



“A peça que faltava no tabuleiro.”

— *General Abahddon*

Pouca coisa se sabe sobre o Demogorgon. Os magos que sobreviveram a algum tipo de encontro direto com o demônio relataram que ele seria um lacharel de imenso poder e feições bestiais, nascido no reino divino de Chacina.

Essa origem ajudaria a explicar porque ele não se parece com nenhum demônio já classificado em compêndios de exploradores planares – é constituído por um torso humanoide musculoso e viscoso, com algumas protuberâncias. A cabeça estranha e ovalada se abre em momentos de fúria, como uma flor grotesca.

Encarar o Demogorgon é como encarar o próprio Abismo: a vítima não é somente inundada por pavor primordial, mas tem o próprio corpo transubstanciado em matéria morta, refletindo fisicamente

o temor que paralisa a alma. O grito do demônio, emitido quando a bocarra da criatura berra, rompe e mata efeitos de magia. Dizem que pode transformar até mesmo artefatos em objetos comuns.

Embora seja dotado de uma inteligência pérfida, Demogorgon é ainda mais irracional que outros demônios. Vive para disseminar o caos através de incontáveis mundos, atraído pelo cheiro de sangue e matança. A ascensão desse lacharel tem ameaçado a soberania que a marilith Lamashtu gozava dentre os de sua espécie, o que fez com que as duas entidades desenvolvessem uma relação de rivalidade.

Este fato tem sido prontamente explorado pelos diabos rhayrachay, para conseguir vantagem contra seus inimigos na guerra infundável do Expurgo.

Há histórias, esquecidas através da passagem das eras, sobre uma heroína que

teria reunido um verdadeiro arsenal de armas lendárias e um grupo de aventureiros fiéis. Eles teriam utilizado as armas para confrontar Demogorgon numa missão suicida, enquanto o lacharel se valia de magia para viajar pelo plano das sombras. A heroína e seu arsenal pereceram, no entanto, e o grupo se dispersou.

Como preço pela destruição das armas sagradas, Demogorgon teria perdido a capacidade de conjurar magias. Isso fez com que permanecesse aprisionado no plano – até que, recentemente, alguma coisa ou alguém, teria feito com que ele readquirisse a habilidade e saísse de lá.

Se essas histórias forem mesmo verdade, revelariam uma fraqueza que pode ser explorada pelos inimigos do lacharel. Contudo, apenas os deuses do Panteão seriam capazes de se lembrar do nome da heroína trágica e de seu feito.

Demogorgon (ND 30)

Espírito 30, Grande, Caótico e Maligno

Iniciativa: +40

Sentidos: Percepção +50, visão no escuro.

Classe de Armadura: 40.

Pontos de Vida: 600

Resistências: Fort +30, Ref +22, Von +30, imunidade a ácido e venenos, redução de dano 10/armas mágicas +2, resistência a fogo 10 e frio 10, resistência a magia +4.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garra +37 (1d8+23) e mordida +37 (2d6+23 mais veneno)

Habilidades: For 27, Des 17, Con 33, Int 21, Sab 32, Car 18.

Perícias: Atletismo +41, Acrobacia +36, Conhecimento (arcano) +38, Conhecimento (religião) +38, Identificar Magia +38, Intuição +44, Intimidação +37.

Andar nas sombras (M): pode lançar andar nas sombras à vontade.

Grito do abismo: Demogorgon pode conjurar a magia disjunção como habilidade natural. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Poder transubstanciador: criaturas que tenham Demogorgon em seu campo de visão devem realizar um teste de Fortitude (CD 38), ou se transformarão em estátuas de sal. Se uma criatura transformada for destruída, ela morrerá. A transformação só pode ser revertida através das magias desejo e milagre. Um alvo que seja bem sucedido no teste torna-se imune a essa habilidade por um dia.

Veneno: ferimento, Fort CD 36, 5d12 PV.

Sentido Sobrehumano: demogorgon recebe +6 em testes de Percepção e de resistência contra magias que afetem os sentidos.

Mordida: Sempre que acerta um ataque de mordida contra um alvo, pode realizar automaticamente ataques de mordida (+36), contra criaturas localizadas nos flancos (até 1,5m) do alvo original.

Tesouro: nenhum.

DAVIDE DI BENEDETTO



O FIM?

Da **Dragão Brasil** como a conhecíamos? Sim. O mercado mudou, o mundo mudou, e já faz algum tempo não há espaço para revistas de RPG em bancas de jornais, por mais que o saudosismo diga que sim.

A **DB** nunca mais vai voltar em nenhum formato? Como diria um sábio RPGista: "Hoje não". Mais que isso é querer adivinhar demais o resultado dos dados.

Acho que o mais importante é deixar claro que a o fim da DB não foi o fim nem para nós nem para **Tormenta**.

Encontramos a melhor casa para o nosso mundo na **Jambô Editora** e só aí se vão mais dez anos. Nesse período, Tormenta jamais deixou de ser lançado e jamais deixou de ser rentável para a editora. Pelo contrário. O que fizemos foi expandir o que tínhamos.

Se antes Tormenta se resumia aos suplementos e matérias na revista, hoje temos artigos gratuitos no site da editora (www.jamboeditora.com.br), produtos vendidos na **NERDZ** (nerdz.etc.br) livros-jogos ambientados no cenário, estatuetas de luxo, games, romances, um canal no youtube (www.youtube.com/jamboeditora) e uma stream quinzenal, a **Guilda do Macaco**, em que os criadores jogam ao vivo (hitbox.tv/macacocaolho), entre outros projetos que ainda estão para chegar.

Se você deixou de nos acompanhar na época, triste com o fim da sua revista preferida, queremos deixar bem claro que o RPG vai bem e Tormenta vai bem.

Pegue seus dados preferidos, suas fichas de personagem e tire a poeira do equipamento. Nós estaremos esperando.

Os Infindáveis Editores

TREVISAN,
QUE RECADO VOCÊ
MANDARIA PARA A SUA
VERSÃO DOS
ANOS 2000?



VOCÊ NÃO
VAI FICAR RICO
AOS 30, MAS VAI
FICAR SEXY E TER
UMA NOIVA INCRÍVEL.
E UM SABRE DE
LUZ!