

DC & G

Dedo no Cu *g*ritaria

Livro Básico de RPG



DC&G

Dedo no Cu *& gritaria*

Um hack d20 oldschool **como você** nunca sentiu...

Índice

O Personagem.....	5
Atributos.....	5
Definindo Valores de Atributos.....	5
Ataque.....	5
Ataque Crítico.....	6
Recuperando Gritaria.....	6
Ações Não Combativas.....	6
Estrutura da Rodada.....	7
Claças.....	7
Dado de Cacetada.....	8
Itens.....	9
Distâncias.....	10
Magias.....	10
Lista de Magias.....	11
Itens Mágicos.....	13
Criando Armas Mágicas.....	14
Inimigos.....	14
Aventuras.....	16
Evoluindo.....	17



ESTÚDIO RAGEMAN
Belém-PA
Out.2018
ragemanstudio@gmail.com

Idéia original

Jonas Custódio

Itens Mágicos

Tito B.A.

Edição, ilustrações e textos complementares

André Mousinho

Esta é uma obra de criação conjunta que também contou com a inspiração dos intrépidos, bravos e audazes integrantes do grupo de whatsapp "The Black Hack". Recebam nosso reconhecimento e apreço profundamente inseridos em todos!

DEDO NO CU E GRITARIA! DC&G! está sob licença Creative Commons CC BY 4.0.

Você tem o direito de:

Compartilhar — copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato

Adaptar — remixar, transformar, e criar a partir do material para qualquer fim, mesmo que comercial.

De acordo com os termos seguintes:

Atribuição — Você deve dar o crédito apropriado, prover um link para a licença e indicar se mudanças foram feitas. Você deve fazê-lo em qualquer circunstância razoável, mas de nenhuma maneira que sugira que o licenciante apoia você ou o seu uso.

Sem restrições adicionais — Você não pode aplicar termos jurídicos ou medidas de caráter tecnológico que restrinjam legalmente outros de fazerem algo que a licença permita.

ESTE CONTEÚDO É IMPRÓPRIO PARA MENORES DE 18 ANOS.

DISTRIBUIÇÃO ONLINE GRATUITA. VENDA PROIBIDA. DIVERSÃO FULL FREE!!

"Heresia é dedo no cu e gritaria."

_ Aislan Borba

"O grupo jogava mas não se divertia, havia algo que faltava, a inquietação persistia, descobriram o que faltava, era dedo no cu e gritaria."

_ Richard (Jogador12)

"The Dedo no Cu e Gritaria Hack."

_ Daniel Paes Cutter

"O que é isso de dedo no cu e gritaria? Significa algo na mesa de jogo?"

_ Xerxes Lins

"Dedo no cu e gritaria tá liberado."

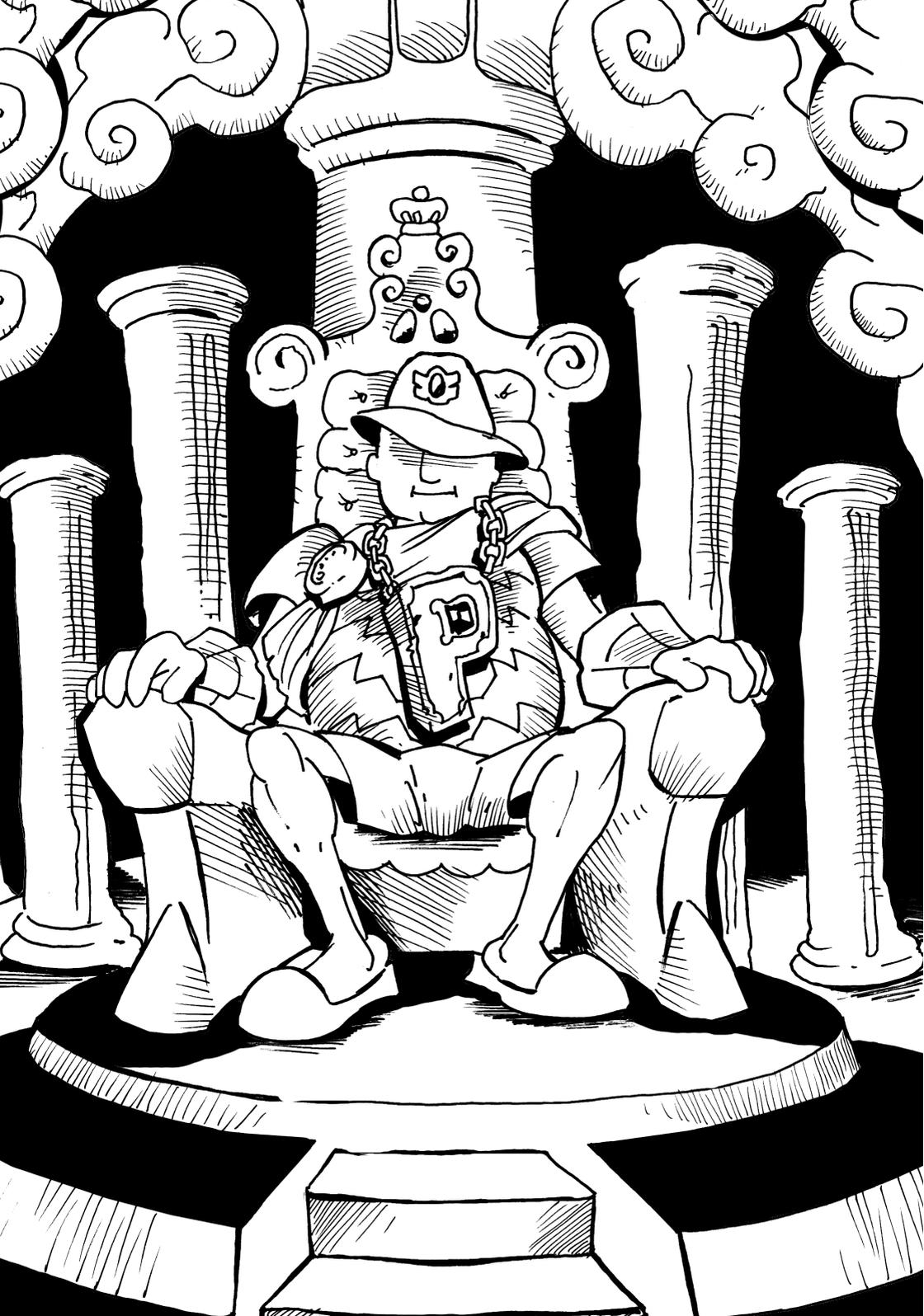
_ Andreas Fernandes

"Pau no seu cu, jogador, eu sou o universo."

_ Jonas

"Está entre amigos, contanto que seja fiel servo e adorador de PEP, the god."

_ Will



O PERSONAGEM

Este é um RPG zueira com uma pegada de fantasia medieval. Você deve criar seu aventureiro imaginando: como ele se parece? O que ele tem de belo ou bizarro? Como os outros personagens o veem? Fazer um desenho aloplado certamente ajudará. Em seguida, passe para os atributos.

ATRIBUTOS

Todos os personagens de DC&G possuem três atributos: Dedo, Cu e Gritaria.

Dedo: é a capacidade de infligir algo em alguém. "Meter o Dedo" em muitos casos pode ser uma metáfora para desafiar um adversário intelectualmente, mas quase sempre significa deflagrar ações físicas contra um inimigo. Meter o Dedo, simples assim.

Cu: quem tem cu tem medo. E pra um alvo sofrer um ataque bem-sucedido, o atacante tem que ter Dedo suficiente para superar o Cu desse alvo.

Gritaria: uma vez que um ataque atinja um alvo (mas pode ser um desafio intelectual ou qualquer outra forma de confrontação), esse ataque não causa dano automaticamente, mas sim, gera uma possibilidade de causar dano que só será negada caso o alvo tenha Gritaria

suficiente; se passar em um teste de Gritaria, nega o dano. Se falhar, é Dedo no Cu e Gritaria!

DEFININDO VALORES DE ATRIBUTOS

Os personagens começam com Dedo +0, Cu 6 e Gritaria 6. Também possuem **10 pontos** que podem ser usados para melhorar essas coisas da seguinte forma:

Dedo: pode chegar no máximo até +4.

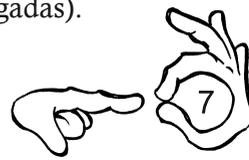
Cu: pode chegar no máximo até 12.

Gritaria: pode chegar no máximo até 12.

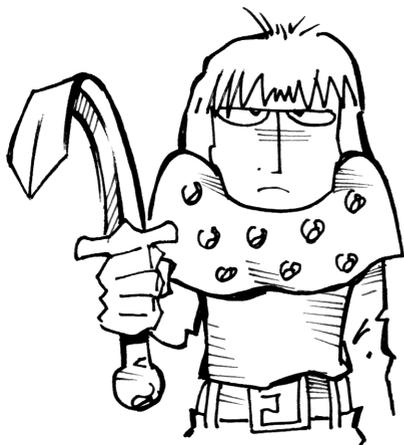
Ex: Édipo Carfaralhus é um guerreiro iniciante. Seu jogador coloca 3 pontos em Dedo, ficando com Dedo +3. Dos 7 pontos que restam, 4 são colocados em Cu (ficando com Cu 10) e 3 vão pra Gritaria (que agora é igual a 9).

ATAQUE

Role 1d20 e some com seu Dedo. Se for igual ou maior que o Cu do alvo, este precisa tirar um valor igual ou menor que sua Gritaria em 1d20 para negar o ataque. Se o alvo conseguir, bloqueia o ataque. Se falhar, perde 1 ponto de Gritaria (o que vai afetar suas próximas jogadas).



Quando a Gritaria de um alvo chega a zero, esse inimigo está SIFu (Sem Inteligência para Fugir) e sai correndo ou explode em um estado de frenesi chamado “louca-louca”.



ATAQUE CRÍTICO

Acontece quando você tira um 20 naturalmente na rolagem do dado. Neste caso, o ataque foi crítico e a vítima não testa Gritaria para evitar o dano - ela perde automaticamente 2 pontos de Gritaria (ao invés de 1).

RECUPERANDO GRITARIA

Seu personagem recupera todos os pontos de Gritaria se descansar/dormir/jogar RPG, videogame ou boardgames por 8

horas. Se passar esse tempo assistindo XVideos, recupera metade do que falta.

Ex: se o personagem tinha Gritaria 10 e perdeu 4, recupera 4 se descansar/dormir/jogar RPG, videogame ou boardgames, e apenas 2 se ficar assistindo XVideos.

Imediatamente após um combate, todos os personagens também recuperam 1 ponto de Gritaria.

AÇÕES NÃO COMBATIVAS

Você usa Dedo para atacar, mas Cu e Gritaria também tem sua serventia.

Use Cu para se defender de ataques indiretos ou riscos variados (ex: escapar de um aposento que se enche de gás venenoso), porque quem tem Cu, tem medo... . Jogue 1d20 e se tirar um valor igual ou menor que seu Cu, foi bem-sucedido. Caso contrário, se fudeu.

Use Gritaria para contrargumentar e impor sua lógica em discussões verbais e qualquer outra coisa que demande influenciar ou enfatizar sua retórica perante os demais. Jogue 1d20 e tire um valor igual ou menor que sua Gritaria para ser bem-sucedido, do contrário... se fudeu.



ESTRUTURA DA RODADA

O mestre organiza a rodada de acordo com as ações dos jogadores. Todos jogam 1d10+Cu e os resultados maiores agem primeiro.

Uma vez que a ordem do turno seja estabelecida do maior para o menor resultado, cada personagem (herói controlado pelo jogador ou monstro controlado pelo mestre) pode realizar uma ação (combativa ou não) e um movimento (saindo da distância Perto para Médio, Médio para Longe, Longe para Médio etc).

Um personagem pode realizar dois movimentos no turno, passando por exemplo da distância Perto para Longe ou vice-versa, mas não realiza mais

nenhuma ação no turno.

Quando todos os personagens e inimigos tiverem realizado seu turno (sua "vez"), uma rodada terá se passado e outra vai se iniciar respeitando a mesma ordem.

"CLAÇAS"

Existem quatro Claças (combinação profana de Classe e Raça) em DC&G:

Caralhárbaro: um brutamontes forte, bruto, grande, grosso. Caralhárbaros tem Dedo +1. Com este bônus, Caralhárbaros podem superar o limite de +4 em Dedo inicial.

Cunjurador: alguém que dá muito pra mago. Cunjuradores gastam o dobro de pontos para



cada ponto de Dedo que quiserem ter, mas possuem acesso a Magias. Um Cunjurador iniciante possui a magia “Cu-Ro o Seu”, que pode disparar uma cacetada de vezes por dia (veja Dado de Cacetada, adiante).

Rapazélfico: um ser sensível, féérico e sensível. Rapazélficos podem reduzir 1 ponto de Gritaria pra ganhar +1 no Dedo; esta alteração deve ser feita antes do jogo começar (quando a aventura inicia, isto não pode ser alterado). Pontos de Dedo aumentados desta forma podem ultrapassar o limite de +4 de Dedo inicial. Quando Rapazélficos correm loucas-loucas ao atingir Gritaria 0, explodem em purpurina perfumada.

Pitito: o baixinho que satisfaz. Tem Cu +2 e podem testar Gritaria com bônus de +2 sempre que se virem envolvidos em uma acalorada discussão em uma taberna, com cerveja transbornando pelos ouvidos. Com este bônus, Pititos podem superar o limite de 12 em Cu inicial.

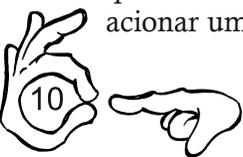
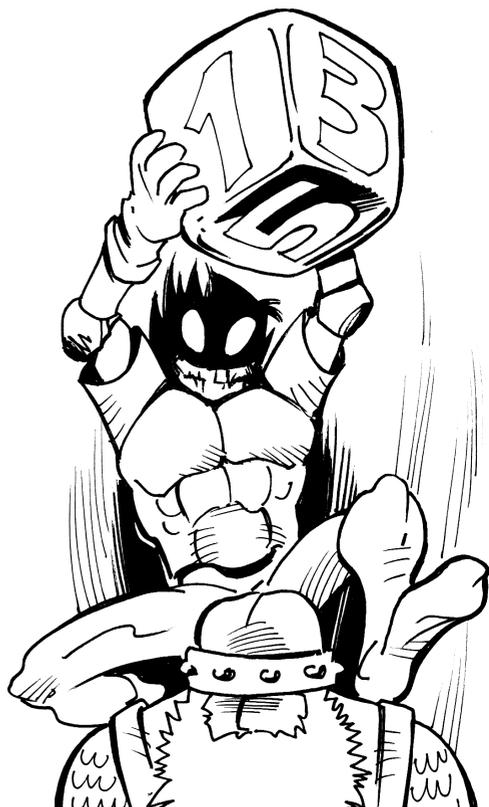
DADO DE CACETADA

Quando você quiser saber qual a duração de uma coisa (da quantidade de vezes que pode acionar uma magia ao seu número

de provisões), jogue o dado de cacetada, que é igual a 1d6.

Caso você tire qualquer valor que não seja igual a 1, continua com a coisa. Caso tire 1, marque um traço no campo "Dado de Cacetada" em sua ficha de personagem. Chamamos isto de **Brochada**.

Da próxima vez que rolar o dado, você terá uma Brochada se tirar 1 ou 2 (ao invés de apenas 1). Qualquer outro valor indica sucesso no uso do dado de cacetada (significando que você



ainda possui usos do que quer que esteja contabilizando).

Caso tenha uma segunda Brochada (tirando 1 ou 2), marque um segundo traço no campo "Brochadas" em sua ficha de personagem. Da próxima vez que rolar o dado de cacetada, você terá uma Brochada se tirar 1, 2 ou 3. Se tirar qualquer outro valor, você ainda possui o item/magia/o carai.

Prossiga assim, tendo várias Brochadas, até ser impossível passar na rolagem do Dado de Cacetada (indicando que a coisa se exauriu).

ITENS

Seu personagem precisa de uma lista de itens de uso pessoal. Você pode sortear de quaisquer tabelas de outros jogos. Estas aqui são um bônus.

Vestimenta (1d6)

1-2- Tanguinha ou biquini de ferro

3-4- Trajes de plebeu

5- Roupas de nobre

6- Uniforme de herói
filhadaputamente alegórico

Itens pessoais (1d6)

1- Um saco de couro

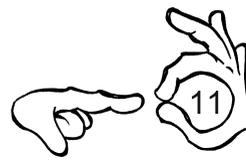
2- Uma mochila

3- Uma mochila com uma cacetada de coisas dentro

4- Uma mochila com uma cacetada de coisas dentro e outra mochila vazia

5- Duas mochilas com cacetadas de coisas dentro

6- Nada



Arma (1d6)

1- Arma de corpo a corpo pequena (ex: dedaga - a adaga padrão do jogo DC&G)

2- Arma de corpo a corpo média (ex: espeida - a espada padrão de DC&G)

3- Arma de corpo a corpo pesada (ex: machacu - o machado padrão, ah você já sabe)

4- Arma de distância leve (ex: viarco - o arco padrão)

5- Arma de distância média (ex: tébêsta - a besta)

6- Arma de distância pesada - isso não existe, se tirar este resultado você começa o jogo sem arma. Não que elas importem, afinal de contas.

DISTÂNCIAS

DC&G apresenta abstrações das distâncias reais que seus personagens atravessam: **Perto**, **Médio** e **Longe**.

Perto indica que o personagem está na distância de um soco. Médio indica que ele chegaria ao alvo com um pisão no meio do peito se corresse cinco passos largos. E Longe é qualquer distância acima disso.

Armas de corpo a corpo podem ser usadas apenas em distância Perto. Armas de distância só podem ser usadas em distância Longe.

Todos os ataques são feitos

com o atributo Dedo, não se esqueça.

MAGIAS

Existem apenas 5 magias no mundo todo, categorizadas por níveis que vão de 1 (magia mais fraca) a 5 (magia mais poderosa). Personagens iniciantes podem ter acesso a 1ª magia, e podem ter acesso às magias mais poderosas quando passam de nível, o que acontece à medida que novas aventuras são completadas.

Quando um personagem opta por lançar magias, isso indica que ele é um Conjurador e seu Dedo será automaticamente 2 pontos menor (ele precisa gastar, por exemplo, 4 pontos para ter Dedo +2). Por outro lado, seus poderes mágiCUs representarão grande ameaça contra adversários em jogo.

Magias e usos por turno.

Um Conjurador pode lançar uma magia por turno e se mover e realizar qualquer outra ação que o mestre considere como uma ação menor – ler um símbolo, abrir uma porta, gritar uma ordem... . Um Conjurador também pode lançar duas magias (idênticas ou diferentes) em alvos diferentes no mesmo turno, desde que abra mão de qualquer outra ação no turno seguinte (não poderá se mover, abrir portas, ler pergaminhos,





nada).

Use o Dado de Cacetada para contabilizar cada magia em separado.

Lista de magias

Adote esta fantástica lista de magias para medir o poder de seu Cunjurador.

"Cu-Ro o Seu"

(Magia de Nível 1)

A ponta do dedo do Cunjurador adquire um brilho digno de algum filme de Steven Spielberg e ele toca, com essa

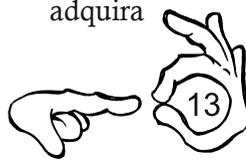
ponta de dedo, o... aliado. Este recupera imediatamente 1 ponto de Gritaria. Esta magia só pode ser usada uma vez por turno em um mesmo personagem, mas se o Cunjurador não atacar nem se mover, pode usá-la uma segunda vez em um aliado diferente.

"Endures-Ha!"

(Magia de Nível 2)

Esta magia é ganha quando a primeira aventura é completada.

Esta magia imbui uma arma mundana das energias místicas do Cunjurador, fazendo com que a referida arma adquira



propriedades mágicas por 3 rodadas. Uma arma mágica é importante por dois aspectos: ele fornece um bônus de +1 no Dedo para atacar o Cu de um inimigo de natureza mágica (contra inimigos mundanos a magia não faz efeito); e quando esse ataque entra (quando o Dedo acerta no Cu), o atacante subtrai não 1, mas 2 pontos de Gritaria do alvo.

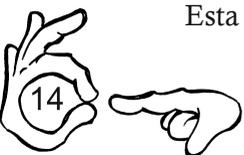
“Endures-Ha” enfraquece o Cunjurador que a lançou; enquanto ela estiver ativa, o Cunjurador tem 2 pontos a menos de Gritaria. Quando a duração da magia termina, a Gritaria do Cunjurador volta a contar com estes 2 pontos.

O Cunjurador não pode lançar esta magia em si mesmo.



"Muralhis Prostacticus!" (Magia de Nível 3)

Esta magia é ganha após



três aventuras.

Sempre que o Cunjurador declarar o uso desta magia em seu turno, todos os ataques feitos contra ele sofrem um redutor de -1 no Dedo. Se o Cunjurador deliberadamente perder 1 ponto de Gritaria (o que chamamos “queimar a rosca”) ele provocará um redutor de -2 no Dedo de todos que quiserem atacá-lo. Esta magia pode ser metida tanto no Cunjurador como num aliado.

"Bobeatus Enrrabatus!" (Magia de Nível 4)

Esta magia é ganha após quatro aventuras.

Ao lançar esta magia, o Cunjurador escolhe um dentre dois efeitos:

1. Ele imobiliza o alvo de quatro.
2. Ele controla a mente do alvo, descobrindo suas intenções e manipulando suas ações.

Um alvo pode se libertar da influência desta magia se passar em um teste de Gritaria no turno seguinte (neste turno, ele já terá sido alvo da magia, condição em que dizemos que foi “enrrabatus”).

"Ispermum Entrânus!" (Magia de Nível 5)

Esta magia é ganha quando o Cunjurador completa cinco

aventuras. Ela é ativada por esta frase mística proferida em voz alta num dialeto antigo, e é a mais perigosa magia possível de ser conjurada.

Permite que um ataque de Dedo ignore o Cu do alvo e reduza automaticamente 3 pontos de Gritaria deste. Não é preciso rolar dados, a magia acerta automaticamente. O Cunjurador, entretanto, perde 2 pontos de Gritaria e não pode fazer nenhuma ação no turno seguinte (está sentado abando o rabo com um leque).

ITENS "MÁGICUS"

O que seria de seus formidáveis aventureiros sem estes itens "mágicus" para salvar suas peles, heim? Se você vai mestrar DC&G, recomendamos extrema cautela ao liberar para os heróis.

(Liberar estes itens para os jogadores, quero dizer... kkk).

Asbola

Esse escudo coberto de espinhos letais apenas funciona se o usuário acertar um ataque crítico. O dano de ataque de Dedo (dedada) sobe para 10 ao invés de 1 e a vítima tem que gritar "Asbola NÃO!" Pode ser usado apenas 1 vez ao dia, independente da quantidade de vezes que você crite.

Bolovo Regenerador

Este item miraculoso deve ser consumido de uma só vez (cada Bolovo equivale a uma "dose" e afeta apenas uma pessoa). Ele recupera todos os pontos de Gritaria, instantaneamente. São raros de serem encontrados na natureza mas podem ser criados magicamente por um alto preço.



Megafone do Empoderamento

Concede um bônus de +2 ao Grito do usuário, mas só pode ser usado de peito aberto. Dura um combate por dia.

Muquifo de Titokainen

Aparentemente um drops de menta, quando partido em uma superfície plana faz um surgir um barracão miniatura de bloco de axé music. Ele dura 8 horas, comporta até 4 pessoas (8 numa suruba) e funciona como um muquifo à prova d'água, de fogo e de penetração de forças malignas.

Pó de Chevectra

Este sachê, quando adicionado em um balde de água, produz uma carruagem puxada por dois jumentos bem-dotados e carrega até 5 assassinos tarados armados, uniformizados (ou não). Dura 8 horas.

Tanga Negra de Titoilo

Dobra o valor do Cu para jogadas defensivas. Mas se o usuário for atingido, o dano é triplicado (perde 3 pontos de Gritaria ao invés de 1).

CRIANDO ARMAS MÁGICAS

Você pode gerar suas



próprias armas mágicas com as tabelas a seguir. Use-as por sua própria conta e risco.

Role de quatro. Ou melhor, role 1d4 (um dado de quatro faces):

Tipo de Arma (1d4)

1. Cassetete
2. Consolo
3. Espeto
4. Dedaga

Efeito Primário (1d4)

1. Brilha
2. Vibra
3. Canta
4. Dança

Efeito Secundário (1d4)

1. Porra nenhuma
2. Nada
3. Tchonfas
4. Nadica

INIMIGOS

Use este pequeno e ridículo bestiário para povoar seu mundo de adversários para seus heróis.

Encontrar uma criatura destas deve ser sempre algo... revigorante... para seus intrépidos aventureiros!

Boglin Xamã: um Boglin capaz de lançar magias. Jogue 1d6, considerando que o resultado indica o nível máximo de magias



conhecidas pelo Boglin Xamã (ex: se sair 3, ele conhece as magias de níveis 1 a 3). Jogue de novo se sair 6.

Boglin: uns humanóides asquerosos. Atacam em bandos numerosos e usam uma cruel e sanguinária supremacia tática para sobrepujar inimigos que os subestimam por sua fraqueza física e pequeno tamanho. Tem Dedo +0, Cu 6, Gritaria 7. Se os Boglins

te cercam, cuidado: você terá -1 no teste de Gritaria para cada Boglin depois do primeiro que está te cercando! (ex: -2 no teste de Gritaria se estiver cercado por 3 Boglins).

Diletador

Intermitente: uma aberração abissal interplanar que explode a mente do alvo com sua retórica mimizenta. Dedo +3, Cu 10, Gritaria 8.

Dragueão: um réptil gigante, alado, superinteligente mas que prefere esconder seu ouro numa caverna que aplicar num rendimento seguro (sabe o quanto vale o grama do ouro hoje?). Possui a fama de punir os culpados (inocentes ou não). Dedo +5, Cu 12, Gritaria 14.

Empala-Adorr: um asqueroso ser humanóide escamoso, musculoso e grandão (visualmente idêntico a um troll), com uma colossal arma natural no meio das pernas, semelhante a um plobóscide, que adora usar para te pegar por trás. Dedo +5, Cu 15, Gritaria 12.

Lombriga da Carniça: uma lombriga gigante que habita o

ventre de cadáveres. Ataca como uma sucuri enrodilhando-se no alvo e comprimindo-o em uma fração de segundos. O aperto é tão forte que a vítima descontrola suas funções intestinais e é nesse momento que a Lombriga da Carneça “adentra” na vítima, passando a devorá-la pelo interior. Dedo +4, Cu 13, Gritaria 4.

MantíCura: um quadrúpede com três letais buzanfas, uma de leão, uma de carneiro e uma de cobra. Atira espinhos roliços. Dedo +5, Cu 15, Gritaria 13.

Ob-Brejador: um olho com tentáculos que terminam em canecas de breja que se preenchem

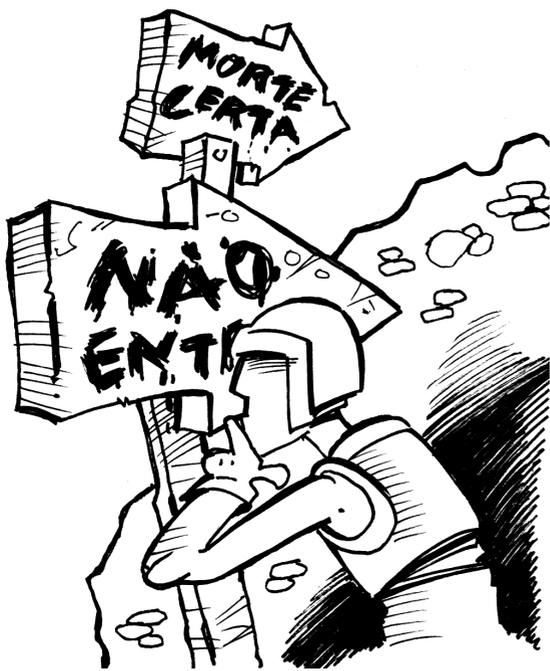
automaticamente com a cerveja gelada e espumante secretada por essa... essa coisa! Ob-Brejadores que abandonam o hábito de devorar humanos se tornam empreendedores bem-sucedidos do comércio de bebidas. Geralmente esta fera “ataca” oferecendo enormes e infinitas quantidades de cerveja para aventureiros que precisam passar em um teste de Gritaria para não ceder à tentação embriagante. O teste é feito a cada rodada para cada herói que se embriaga com a breja do Ob-Brejador. Se o herói falha por cinco rodadas consecutivas, está tão bêbado, mas tão bêbado (e consequentemente, tão saboroso) que é devorado pelo Ob-Brejador em uma abocanhada só.

Robin-Bóglin: um Uórco agigantado que usa sunga verde, capa amarela e máscara nos olhos. Dedo +2, Cu 9, Gritaria 9.

Uórcos: uns humanoides imbecis e asquerosos maiores. Dedo +1, Cu 8, Gritaria 8.

AVENTURAS

Use este gerador de aventuras para criar sagas infinitas em DC&G.



(jogue 1d6)

1- O grupo foi contratado numa taverna para escoltar uma donzela virgem por terras ermas habitadas por monstros da pior espécie.

2- O grupo acordou em uma caverna repleta de ouro. Eles não se lembram como foram parar ali..

3- O grupo acorda acorrentado no interior de uma masmorra. Eles não se conhecem e descobrem que tem uma missão em comum: resgatar um artefato conhecido como O Anel Cego de Seuzoio.

4- O grupo é contratado para investigar o sumiço de aldeões depois da queda de um objeto flamejante do céu, há duas noites.

5- O grupo é acusado de um crime que não cometeu. Pra desvendar o caso, eles devem encontrar as Garotas do Time A, uma equipe de guerreiras amazonas.

6- Um dos heróis troca de corpo com um personagem secundário de um gênero oposto. Os aliados devem buscar a cura mágica para isso... ou não.

EVOLUINDO

Todos os personagens jogadores começam no nível 1 e conquistam o nível 2 quando

completam a primeira aventura.

Duas aventuras depois o personagem (se estiver vivo) avança do nível 2 para o 3. Mantenha essa progressão para os níveis seguintes - o personagem ganha 1 nível a cada 2 aventuras concluídas.

Perceba que uma aventura pode levar mais de uma sessão de jogo para ser concluída.

BENEFÍCIOS

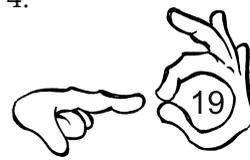
Ao ganhar um nível, um personagem conquista os seguintes benefícios:

+1 ponto: que você pode colocar em Dedo, Cu ou Gritaria. Você não pode evoluir uma mesma característica duas vezes seguidas, então, se aumentar seu Dedo, o próximo ponto você deve meter no Cu. Ou em Gritaria.

Magia: se o personagem for um Cunjurador, ele ganha acesso a uma nova magia.

Bônus de Rapazélfico: se o personagem for um Rapazélfico, pode trocar mais pontos de Gritaria por Dedo. No segundo nível, pode reduzir 2 pontos de Gritaria para aumentar Dedo em 2. No terceiro nível, reduz Gritaria em 3 para aumentar Dedo em 3 e assim por diante.

Bônus de Pitito: se o personagem for um Pitito, ganha +1 de Cu nos níveis 2 e 4.



Jogador

Personagem

Claça

Nível

DC&G

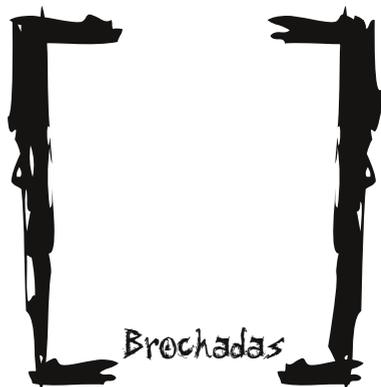
Dedo no Cu *gritaria*

Ficha de Personagem

DEDO + []

Dado de Cacetada

CU []



GRITARIA []

Vestimenta

Brochadas

Itens Pessoais

Magias

Arma

Tesouros e Itens

Dedo. Cu. Gritaria.

Os três ingredientes das
mais insanas e zueiras
aventuras de RPG, você
encontra neste livro.

Junte os amigos!

**Teste sua sanidade contra
adversários que você nunca viu!**

O âmago de seu ser irá A-DO-RAR!

Dedo no Cu e Gritaria é um RPG-comédia
com toques retais de fantasia medieval,
muita insanidade congênita e putaria desenxabida.
Este livro reúne as regras básicas pra você mergulhar
em um fantástiCU mundo de aventura e sofreguidão!

Impróprio para menores de 18 anos.



ESTÚDIO RAGEMAN