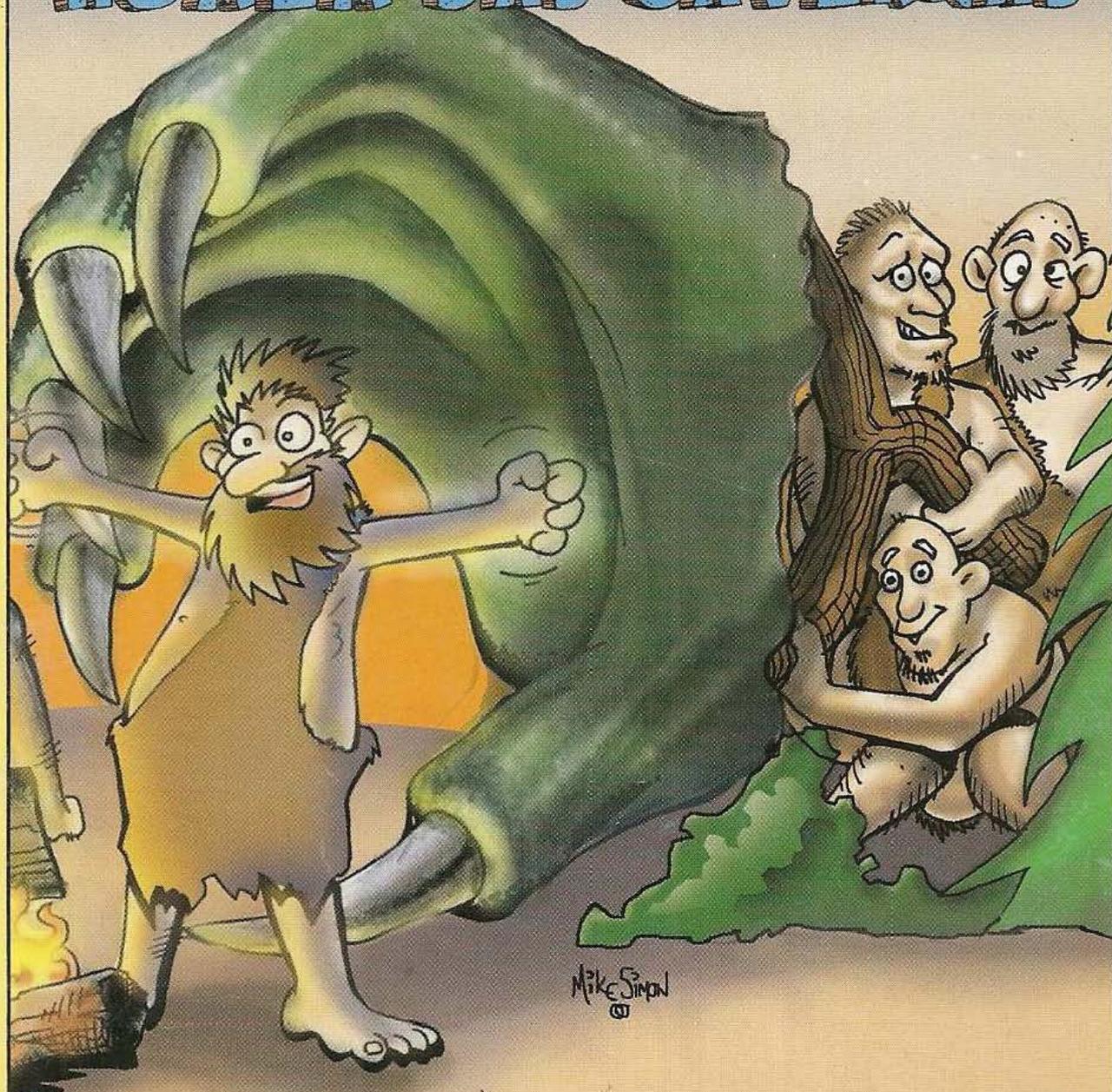


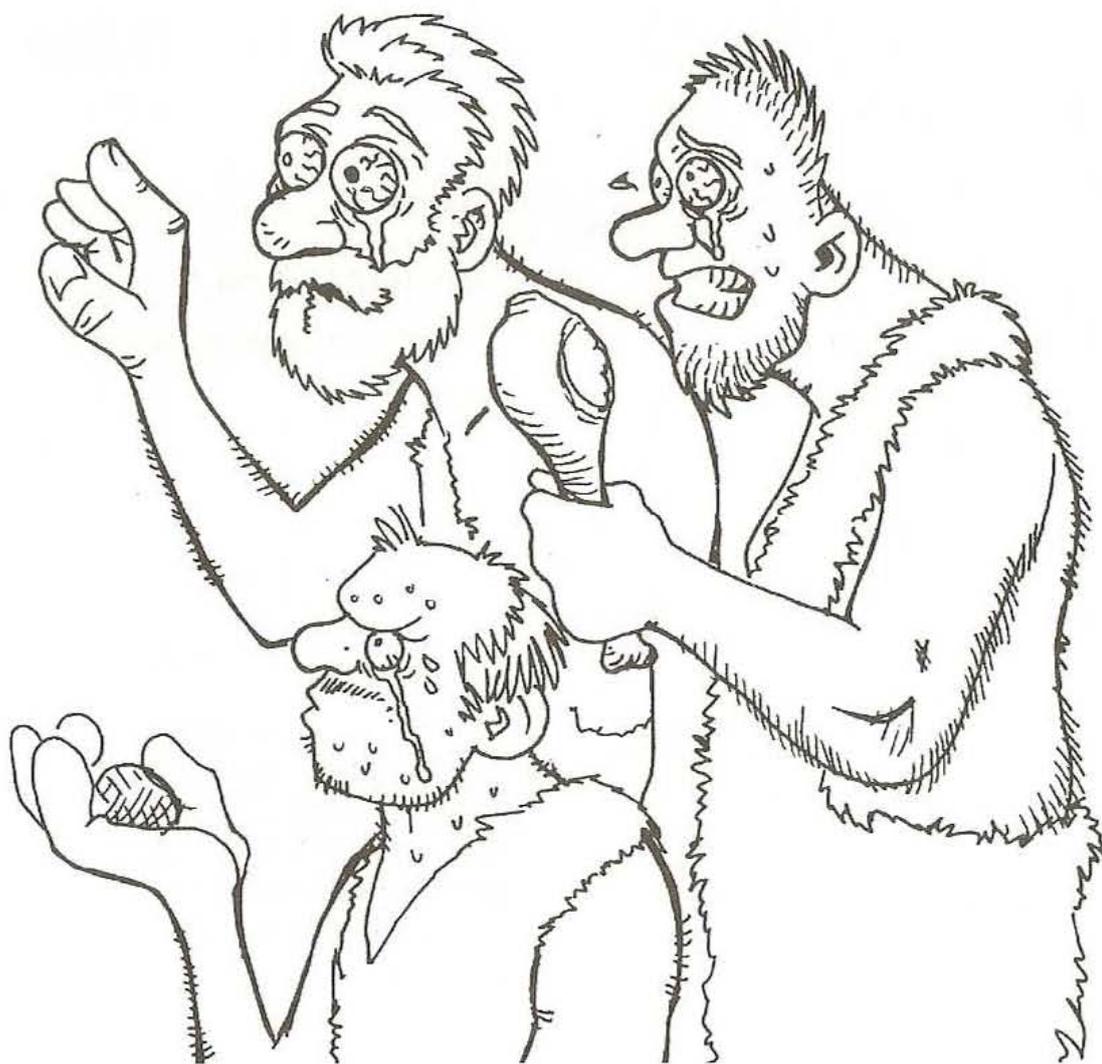
O LIVRO COMPLETO DO CLUBE DO HOMEM DAS CAVERNAS



dyll
DE VTR LIVRARIA
www.dyll.com.br

Suplemento para o RPG
TERRA DE OG
um mundo pré-histórico de poucas palavras

O LIVRO COMPLETO
DO CLUBE DO
**HOMEM DAS
CAVERNAS**



Expansão e Suplemento do RPG Terra de OG
para jogar num mundo pré-histórico
de poucas palavras

O LIVRO COMPLETO DO CLUBE DO HOMEM DAS CAVERNAS

ABRINDO CAMINHO ATÉ VOCÊ
Wingnut Games

CRÉDITOS ORIGINAIS

ESCRITO POR: Andrew Vetromile

ESCRITORES COLABORADORES:
Aldo Ghiozzi e Rob Stone

**ARTE DA CAPA E
ARTE INTERNA DE:** Mike Simon
dream@mikesimon.com

COPYRIGHT © 2001 WINGNUT GAMES

Direitos cedidos com exclusividade para a Língua Portuguesa
para DEVIR Livraria Ltda. Todos os direitos reservados.
Nenhuma parte desta obra pode ser apropriada e estocada
em sistemas de bancos de dados ou processo similar em qualquer
forma ou meios, seja eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação, etc.,
sem a permissão por escrito dos detentores do Copyright.

Todos os direitos reservados
e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/98.
É proibida a reprodução total ou parcial,
por quaisquer meios sem autorização prévia, por escrito, da editora.

ISBN: 85-7532-079-3

Publicado por DEVIR LIVRARIA LTDA
© da Versão em Português

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Vetromile, Andrew

O Livro Completo do Clube do Homem das cavernas ; Abrindo
Caminho Até Você / Escrito por Andrew Vetromile ; [Escritores
Colaboradores Aldo Ghiozzi e Rob Stone ; Arte da Capa e Interna de
Mike Simon ; tradução Rachel Arteiro ; revisão Douglas Quinta Reis].
— São Paulo : Devir, 2003.

Título Original: The Complete Caveman's Club Book

I. Jogos de estratégia. I. Jogos de Fantasia. I. Ghiozzi, Aldo.
II. Stone, Rob. III. Simon, Mike. IV. Título

082.1147

CDD-793.9

Índice para catálogo sistemático

I. Jogos de estratégia. Resposta: 793.9

II. Jogos de fantasia. Resposta: 793.9

III. "Wingnut Games". Resposta: 793.9

CRÉDITOS NACIONAIS

COPYRIGHT © Wingnut Games

TÍTULO ORIGINAL:
The Complete Caveman's Club Book

TRADUÇÃO: Rachel Arteiro

REVISÃO: Douglas Quinta Reis

EDITORAÇÃO ELETRÔNICA:
Tino Chagas e Gastão

Devir

DEVIR LIVRARIA LTDA

BRASIL

Rua Teodureto Souto, 624 — Cambuci
Cep 01539-000 — São Paulo — SP
Fone:(0xx) 11 3347-5700
Fax: (0xx) 11 3347-5708
E-mail: duvidas@devir.com.br
Site: www.devir.com.br

PORTUGAL

Rua das Roseiras, 130
4460-402
Senhora das Horas
Fone: 22 - 955-8095
Fax: 22 - 955-8097
E-mail: edicoes.devir@devir.pt
Site: www.devir.pt

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
O INÍCIO DA VIDA?	7
TIPOS DE HOMENS DAS CAVERNAS	8
O Livro Completo do Clube do	
Homem das Cavernas Forte	8
Homem das Cavernas Impressionantemente Forte	10
Homem das Cavernas Eficazmente Forte	11
Homem das Cavernas Competitivamente Forte	12
O Livro Completo do Clube do	
Homem das Cavernas Esperto	13
Homem das Cavernas Qualitativamente Esperto	15
Homem das Cavernas Quantitativamente Esperto	16
Homem das Cavernas Filosoficamente Esperto	17
O Livro Completo do Clube do	
Homem das Cavernas Veloz	17
Homem das Cavernas Veloz Alcançador	19
Homem das Cavernas Veloz Escapador	19
Homem das Cavernas Veloz Demais	21
O Livro Completo do Clube do	
Homem das Cavernas Espancador	21
Homem das Cavernas Espancador de Mãos Nuas	23
Homem das Cavernas Espancador Surrador	23
Homem das Cavernas Espancador Afastadão	24
O Livro Completo do Clube do	
Homem das Cavernas Resistente	25
Homem das Cavernas Resistente Doutor	27
Homem das Cavernas Resistente Mestre de Yoga	28
Homem das Cavernas Resistente Calistênico	29
O Livro Completo do Clube do	
Homem das Cavernas Rosnador	29
Homem das Cavernas Rosnador Oooh	31
Homem das Cavernas Rosnador Aaah	32
Homem das Cavernas Rosnador Ohhh	32
COMO OS HOMENS DAS CAVERNAS	
VÊM OS OUTROS	33
CIDADES NA TERRA DE OG	41
Ogópolis	41
Cabeça de Peixe	47
Cidade do Fogo	52
CAVERNA FEDORENTA, COISA PEQUENA	
(uma aventura na Terra de Og)	57
CONCLUSÃO	63



INTRODUÇÃO

O Livro Completo do Clube do Homem das Cavernas surgiu como uma expansão e um suplemento (apesar de nós termos gozado as empresas que lançam suplementos no livro Terra de Og) porque vocês, nossos estimados leitores, esgotaram a primeira tiragem de Terra de Og. Agora nós tivemos que imprimir uma segunda tiragem e escrever esse suplemento para ganhar mais dinheiro... Não, espera aí. O que nós queremos dizer é que como o Og se tornou muito popular, a coisa certa a fazer é oferecer mais daquilo que vocês gostaram.

Então, esclarecido esse ponto, nós organizamos essa expansão de modo a dar mais profundidade ao nosso mundo pré-histórico de palavras limitadas e diversão ilimitada!

O MUNDO. AS PALAVRAS. O INÍCIO DA VIDA?

O dia começou como outro qualquer. Isso significa dizer que as costas de todos doíam pacas pelo fato de terem dormido sobre pedras e areia nas cavernas. Eles começaram o dia discutindo o sol, ou mais especificamente quem o tinha descoberto. Todos apontaram para o ar e então para si mesmos, enquanto os outros balançavam as cabeças e faziam o mesmo. O primeiro queria dizer:

— Se foi você que apontou para ele, então foi você que o descobriu.

O segundo queria rebater com:

— Eu vi primeiro.

— E o terceiro tentou entrar na discussão:

— Se um grande círculo quente aparece no céu, alguém consegue ouvi-lo?

Infelizmente, cada um deles era capaz de murmurar apenas:

— Ir Sol — e sentir algo algo que um dia seria descrito como aquela sensação de inclinar a cadeira ao máximo para trás e conseguir se segurar no último momento antes de cair, então eles acabaram disputando pedra-folha-clava para decidir o caso.

Esse era o clima daquele dia. Muitas coisas foram descobertas, principalmente porque existia tanta coisa para ser descoberta, e fazer isso ocupava a melhor parte de uma tarde. Os homens das cavernas saíram certa manhã e descobriram que o tão disputado sol havia aquecido as pedras e a areia de uma forma desconfortável. Eles começaram a



reclamar que seus pés estavam incrivelmente quentes e a maioria deles desejou ter uma palavra para expressar quão quente estava o chão e quão cansados eles estavam das pedras e da areia. Um começou a pular para cima e para baixo mudando de pé, e então os outros membros da tribo, fascinados com esse sistema complexo para evitar queimar os pés, aderiram à idéia. Logo se criou uma rotina de dança e uma canção do tipo "Ai-Ui-Ai". Todos se sentiram melhor, apesar de meio bestas, exceto aqueles que tinham se sujado no dia anterior quando uma revoada de pássaros despejou animais cobertos com conchas em cima deles.

O Fogo no centro do acampamento começava a se apagar (as circunstâncias ajudaram na descoberta do fogo: tinha acontecido uma série de grandes explosões, o calor apareceu nas árvores e arbustos perto da base da montanha, e um dos homens das cavernas, obedecendo ao chamado da natureza, sentou num tronco em chamas e pulou no ar como um lagarto). Agora eles precisavam de mais fogo (um dos homens das





cavernas queria chamar o calor de "cantor do traseiro" mas os outros rosnaram sua opinião contrária), e diversos deles foram mandados para redescobrir o fogo.

Eles não só redescobriram o fogo, como também acrescentaram os vulcões à lista e correram deles para chamar seus amigos (afinal de contas, qual o sentido de descobrir alguma coisa legal se isso não colocar em perigo a vida dos seus amigos também?). Eles dispararam em direção ao acampamento para rosnar suas últimas descobertas. Os outros homens das cavernas tinham ouvido as explosões, mas estavam ocupados demais discutindo sobre quem tinha descoberto os insetos para perceber uma pista tão sutil quanto essa. Levados para perto do vulcão, tudo que eles encontraram no lugar foi um rio de pedras.

Um rio de pedras? Todos pararam coçando as cabeças enquanto observavam esse rio de lava pungente, até um homem da tribo mostrar triunfantemente a carcaça de um pequeno lagarto que estava destinado a ser o café da manhã. Ele passou sua mão sugestivamente sobre ela indicando o calor. Então orgulhosamente colocou o lagarto na pedra e observou cautelosamente enquanto a criatura chiava e pipocava levemente, para depois desaparecer da vista.

Somente um dos homens das cavernas não recuou. O remanescente avançou, encarou sugestivamente as mulheres das cavernas esperando impressionar uma fêmea (a flatulência rítmica tinha se mostrado menos convincente do que ele queria) e colocou seu pé na beira do rio para pará-lo. Sua bota de pele de animal pegou fogo, fazendo com que ele corresse para a água gritando de dor ("Qual é!" Você diz. "O pé dele teria sido calcinado até ficar só o osso!" Sim, como se nós tivéssemos tirado os dinossauros que perseguem os humanos da National Geographic). Ele se sentiu melhor, isso fez com que o homem das cavernas refletisse porque só usava a água para beber até então. Ele também nunca tinha sentido esse negócio de água até os joelhos. Além disso, nunca tinha ficado completamente submerso até experimentar a água até os joelhos e escorregar. E tão logo a novidade de ter o nariz cheio de água também começou a perder seus atrativos ele foi puxado para fora por um homem das cavernas mais forte.

A multidão ficou espantada. Presa nos dentes do homem quase afogado estava uma dessas criaturas escorregadias que eles fritam no almoço! Até agora, elas eram pegas na beira do rio, onde costumavam beber. Essa, porém, era bem maior. Graças a esse sucesso, os outros homens



das cavernas entraram na água e começaram a pegar os peixes maiores e mais pesados que encontravam aqui. Esses eram atirados na superfície.

Os que tinham permanecido na margem avançaram sobre esse novo fenômeno como abutres, cada um deles tentando formular uma teoria diferente. Eles estavam tentando compreender como essas coisas molhadas pulavam no ar, e por que, depois de fazer isso estavam tão determinadas a voltar o lugar de onde tinham vindo. Alguns homens das cavernas montaram guarda na beira do rio, armados com pedras ou varas, ansiosos por uma oportunidade para bater em alguma coisa até sua rendição. Outros lamberam os peixes e chegaram à conclusão que eles não eram uma descoberta que valia a pena ser feita. Alguns passaram a alternar de forma cadenciada entre acertar o peixe com as mãos fechadas ou pegar o peixe pela ponta e batê-lo contra as pedras molhadas.

Incapaz de socar lateralmente, um homem das cavernas miseravelmente magro pegou um pedaço da coisa resistente com a qual eles costumavam cozinhar os peixes, mas ao invés de uma vara ele inventou — uma vara mais comprida. Ele a usou para se esgueirar entre dois homens das cavernas e bater em um peixe. Para sua surpresa, o peixe ficou presa na vara cumprida. Em pânico, o homem das cavernas magro chacoalhou furiosamente o espeto enquanto o peixe lutava contra ele. Justamente quando ele começava a achar que o inimigo venceria, o peixe se soltou da vara e foi jogado a alguns metros de distância. Com medo de se aproximar desse inimigo incrivelmente poderoso, o homem jogou sua vara contra ele e observou maravilhado que esta havia se prendido de novo. Só que desta vez a vara tinha se prendido ao peixe e não o contrário.

Quando terminaram de olhar maravilhados a anatomia do peixe, todos voltaram para a caverna levando consigo suas presas escorregadias. O fogo foi renovado e enquanto entravam na clareira, o maior e mais escorregadio dos peixes escapou por entre os dedos de um dos homens, descreveu um arco perfeito e foi se espetar de novo na longa vara. Alguém estava se preparando para formular uma teoria primitiva de "vara magnética para peixe", mas deixou a idéia de lado por ser absurda demais. Um dos que estavam mais próximos do ocorrido, não querendo comer um peixe que havia sido manuseado por tantos homens das cavernas estúpidos e sujos, pegou o espeto com o peixe e atirou-o contra aqueles que haviam passado o dia derrubando o café da manhã por todo o acampamento. Eles saltaram para fora do caminho de forma



atrapalhada e a vara acabou caindo no fogo. Houve um momento de protesto contra a perda da melhor presa do dia até um cheiro delicioso subir, e a multidão murmurar apreciativamente. Eles usaram galhos para aumentar o fogo e logo todos os peixes estavam chiando na fogueira.

No fim das contas, foi uma tarde muito boa para a tribo. O fato de os galhos serem de algarobeira tiraria a atenção de todos por mais um milhão de anos, mais ou menos.

TIPOS DE HOMENS DAS CAVERNAS

o LIVRO COMPLETO DO GLUBE DO HOMEM DAS CAVERNAS FORTE

O Homem das Cavernas Forte não é apenas puro músculo e nenhum cérebro, apesar deste ser seu estereótipo. É claro que eles não costumam ser os filhotes mais espertos da ninhada, por isso a questão é relevante, muito sério. Bom, onde é que nós estávamos? Ah, sim, forte como um touro e quase tão atraente quanto.

o MUNDO ATRAVÉS DOS OLHOS DELES

Para o Homem das Cavernas Forte o mundo é um local estranho e desafiador tornado habitável graças apenas a sua habilidade de erguer e mover coisas. Para ele tudo é um obstáculo a ser removido, empurrado ou posto de lado, empilhado e desempilhado e depois empilhado de novo. Troncos de árvores (nenhum Homem das Cavernas Forte de respeito perderia seu tempo com galhos) pedras, sua melhor e grandes animais mortos todos lhe reafirmam que o mundo é um lugar móvel, e que ele é o principal motivador que faz as coisas acontecerem.

O Homem das Cavernas Forte não gosta de coisas que não consegue levantar. Ele sente um desencanto particular com os rios e a lava. Quando viu pela primeira vez um rio levando um tronco sem esforço, ele percebeu uma chance de superar alguém novo no jogo do mais Forte, mas à medida que o empurra-empurra prosseguia, ele acabou se atrapalhando.



Parte do seu desgosto por rios vem do fato dele não conseguir levanta-los (é patético vê-lo com as mãos levantadas triunfalmente sobre a cabeça enquanto a água escorre pelos seus braços), mas o Homem das Cavernas Forte também teme, em algum canto obscuro da sua mente, que alguém no início do rio seja bem mais forte que ele.

É melhor deixar seu primeiro encontro com a lava a cargo da imaginação de cada um.

O outro talento do Homem das Cavernas Forte é quebrar coisas e isso geralmente acontece depois da inabilidade de levanta-las. Frustrado com um objeto impossível de ser movido, ele deixa claro bem rápido seu desprazer reduzindo-o a pequenos pedaços com a demonstração de força mais carrancuda que ele for capaz de fazer. Apesar de não sentir tanto orgulho por esse talento quanto o que ele sente pelo de levantar coisas, esmagar coisas e transformá-las em pedaços menores geralmente permite que ele retome a importante tarefa de levantar os pedaços.

UM DIA NA VIDA DO HOMEM DAS CAVERNAS FORTE

Algumas pessoas bocejam de manhã; o Homem das Cavernas Forte boceja, faz flexões e alongamento e mais flexões... em alguns dias ele faz meia hora de flexões só para sair da caverna. Ele abre a caverna empurrando a pedra para o lado (o que irrita seus companheiros de caverna, muitos deles precisam responder ao Chamado da Natureza e têm de ficar esperando meia hora enquanto ele faz flexões). Para começar, ele colocou o pedregulho lá para impressionar as pessoas e também para humm... se proteger do ventinho.

Durante o dia, o Homem das Cavernas Forte atira coisas tão longe quanto ele pode. Por que passar uma coisa para outra pessoa se ele pode atirar a coisa pro alto e deixar que ela aterrisse no colo dela? Ele raramente acerta o colo, mas todos sempre prestam atenção quando ele faz isso. Se lagartos pequenos assustarem as mulheres das cavernas, ele atira uma pedra enorme neles e os agarra — os lagartos, e não as mulheres das cavernas, apesar de acidentes acontecerem — ou pega seus rabos e os atira bem longe na selva. Em ambos os casos, o lagarto não está disponível para a alimentação, o que frustra sem limites os outros homens das cavernas.

O Homem das Cavernas Forte sempre escolhe a rota mais difícil para chegar a um lugar, só para garantir que vai haver o maior número de coisas para ele tirar do caminho. Nos trajetos mais usados, ele costu-





ma se esgueirar durante a noite e colocar coisas no caminho para poder movê-las na manhã seguinte. Seus amigos começam a suspeitar de alguma coisa, mas não dizem nada porque isso significa que ele tem de mover o pedregulho e eles podem ir atender aos apelos da natureza de forma apropriada.

Ter um Homem das Cavernas Forte por perto durante uma luta com um dinossauro ou outra tribo geralmente é uma idéia porque ele usa seu grande físico para assustar os inimigos. Infelizmente, sua tática geralmente se resume a atrair seus oponentes para o lado de baixo de um precipício, de onde pode lançar uma grande pedra. Algumas vezes ele atira coisas grandes nos seus inimigos, ocasionalmente pode ser convencido a quebrá-los, mas ele carece da aplicação sutil da força bruta possuída pelo Homem das Cavernas Espancador para esses assuntos.

No final do dia, um Homem das Cavernas Forte está tão cansado de tanta flexão e levantamento que quase não tem forças para colocar o pedregulho na entrada da caverna. Os outros homens das cavernas tentam então encorajar seu comportamento convencido para poderem relaxar melhor durante a noite. Ele pode ser um pouco egocêntrico, mas é um membro valoroso da tribo.

TIPOS DE HOMENS DAS CAVERNAS FORTES

HOMEM DAS CAVERNAS IMPRESSIONANTEMENTE FORTE

A vida desse homem das cavernas gira em torno de ser forte. Sem dúvida nenhuma, todos os homens das cavernas fortes só pensam nisso — nisso e nas gatinhas — mas esse tipo considera o dia perdido se não conseguir fazer que pelo menos um grupo de homens das cavernas ficar impressionado com sua habilidade de levantar pedras, troncos de árvores e outros homens das cavernas, entre outras coisas.

VANTAGENS: Distração. Para cada dois níveis, o Homem das Cavernas Impressionantemente Forte é capaz de executar um feito impressionante de força por dia para distrair instantaneamente qualquer alvo. Isso impedirá que os inimigos escolhidos executem ações nesse turno. A distração inclui tanto homens das cavernas quanto dinossauros. Ele pode escolher quem vai ser afetado pois essa habilidade seria completamente inútil para distrair um tiranossauro rex e impedi-lo de devorar a tribo se os próprios membros da tribo também ficassem igualmente fascinados.

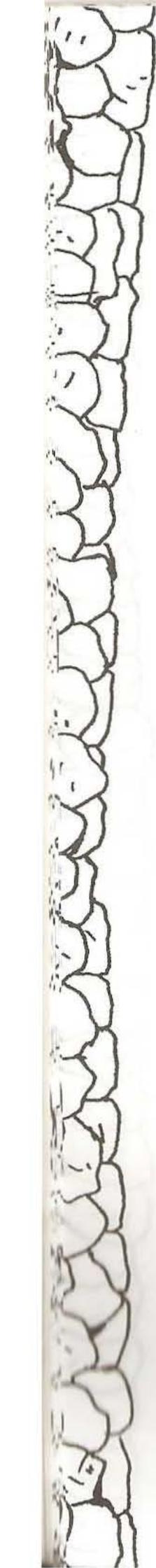


DESVANTAGEM: O Homem das Cavernas Impressionantemente Forte fica fraco depois de flexionar seus músculos para distrair os outros. Depois de realizar uma distração, o valor normal do atributo Força do Homem das Cavernas Impressionantemente Forte diminui em dois pontos para questões relativas ao seu ajuste de dano, durante a próxima batalha. Logo, se seu valor normal de Força for "8", depois de realizar a distração, seu valor de Força passa a funcionar como se fosse "6" e gera um Ajuste de Dano igual a "-1".

HOMEM DAS CAVERNAS EFICAZMENTE FORTE

Esse Homem das Cavernas Forte é um realizador, um movedor, um chacoalhador. Ao contrário de seu frívolo amigo, o Homem das Cavernas Impressionantemente Forte, o Homem das Cavernas Eficazmente





Forte deseja realizar as coisas da maneira mais eficiente e direta possível. Nada de dar voltas. Ele encara o problema de frente e garante que ele seja resolvido. Obviamente isso não quer dizer que ele seja capaz de compor sonetos ou curar doenças com a sua força, então ele se contenta em mover pedras para fora do caminho ou, depois de uma tentativa desastrosa de extermínio de insetos feita por um dos seus companheiros, tirar pedras de cima de algum homem das cavernas que tinha um inseto medonho sobre o joelho.

VANTAGEM: Toda vez que o Homem das Cavernas Eficazmente Forte faz um testes de Quebrar Coisas% o valor de seu atributo Força é um ponto maior que o normal. Logo, se seu valor normal de Força for "5", o Homem das Cavernas Eficazmente Forte fará seu teste de Quebrar Coisas% com um valor "6".

DESVANTAGEM: Cegado por sua dedicação, o Homem das Cavernas Eficazmente Forte não é capaz de deixar um trabalho pela metade. Isso deixa-o apenas ocupado se ele estiver empilhando pedras ou tentando quebrar algo, mas se acontecer em combate, ele não vai parar enquanto não derrubar seu oponente — independente do tamanho dele — ou até seus amigos arrastem-no para longe.

HOMEM DAS CAVERNAS COMPETITIVAMENTE FORTE

Não é suficiente para ele ser bom: o Homem das Cavernas Competitivamente Forte precisa ser o melhor. Ele encara o mundo como uma série de desafios e acha que seu papel no mundo é definido por quão bem ele enfrenta esses desafios. Se um homem das cavernas atira uma pedra, ele precisa atirá-la mais longe. Se um homem das cavernas quebra alguma coisa em dois, ele precisa quebrar as duas parte em dois pedaços menores. Se ele não tiver ninguém com quem competir, o Homem das Cavernas Competitivamente Forte acaba competindo consigo mesmo.

VANTAGEM: Toda vez que puder transformar um feito de Força em uma disputa esportiva, o Homem das Cavernas Competitivamente Forte consegue um sucesso natural. Entre os feitos que poderiam ser incluídos nesta categoria estão atirar pedregulhos (tiro ao alvo) ou agarrar dinossauros (luta livre). Ele não tem muita chance de derrubar um brontossauro com uma chave de braço, mas ao menos mantém a esportividade. Um sucesso natural dá ao Homem das Cavernas Competitivamente Forte um bônus temporário igual a "+1" sobre o valor de sua Força no próximo encontro que usar seu Ajuste de Dano ou Quebrar Coisas%, que vier a acontecer nesse mesmo dia.

DESVANTAGENS: O Homem das Cavernas Competitivamente Forte é basicamente um atleta estúpido. Que pena. Por isso, ele recebe um redutor permanente igual a "-1" no seu valor de Cérebro.

O LIVRO COMPLETO DO CLUBE DO HOMEM DAS CAVERNAS ESPERTO

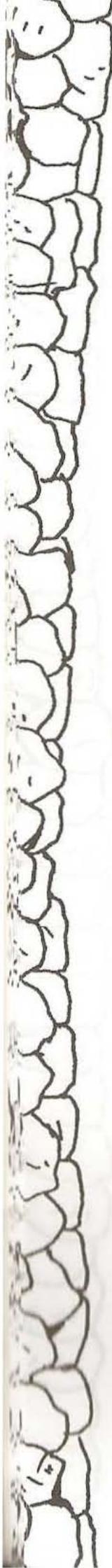
Isso parece um pouco com "político honesto", mas tudo é relativo. Os Homens das Cavernas Espertos são aqueles que entendem coisas para a tribo. Eles descobrem coisas, entendem como elas funcionam, ensinam para os outros homens das cavernas suas descobertas, e depois sentam e observam o resto da tribo esmagar ou comer sua descoberta. Observar a tribo comer ou destruir algo faz parte da curiosidade científica que leva os Homens das Cavernas Espertos a prosseguirem.

O MUNDO ATRAVÉS DOS OLHOS DELES

Comparativamente falando, o Homem das Cavernas Esperto está com a faca e o queijo na mão. Ele sabe sobre o mundo e suas peculiaridades, ou ao menos se gaba do fato de achar que sabe. Isso na verdade se resume a conhecer o que o devora, mas são as pequenas coisas que o mantém motivado.

Tudo no mundo é novo para um troglodita e o Homem das Cavernas Esperto está aqui para trazer ordem e conhecimento. Ele pode não gostar de ser mais fraco do que os outros homens das cavernas ou do fato de suas descobertas virarem brinquedos para crianças de 25 anos, mas até mesmo quando eles começam a bater uns nos outros com elas, o Homem das Cavernas Esperto pode sentar e observar seus companheiros com um olhar reprovador.

A esta altura, a maioria das coisas já foi descoberta, mas a combinação de homens das cavernas não tão espertos com o alto índice de renovação de Homens das Cavernas Espertos com mais cérebros que bom senso incentivam a curiosidade e a investigação constante. Assim que o Homem das Cavernas Esperto descobre o que é uma árvore, ela cai (mas ela produz algum som?... Outro mistério a ser investigado). Ele redefine "árvore", e vê ela rolar ladeira abaixo. Ele desce a colina correndo atrás dela, alterando a definição que tinha preparado para dar à tribo, mas descobre a árvore flutuando rio abaixo. Ele continua a atualizar essa informação até ela sair de vista ou trombar com algum castor pré-histórico.



E assim por diante. O sol continua nascendo todos os dias, e a cada dia a tribo espera que ele forneça informações sobre o sol, como se ele fosse sempre uma coisa nova (a primeira vez que viram um eclipse, três homens das cavernas tiveram um enfarte e morreram, e o Homem das Cavernas Esperto se demitiu). É um ciclo infundável. Todos olham para o Homem das Cavernas Esperto esperando que ele explique por que cinzas estão caindo em suas cabeças. Quando eles estão prestes a exilá-lo da tribo, lava começa a descer a montanha, e eles se agrupam perto dele esperando por explicações. Em geral, esse equilíbrio precário coloca o Homem das Cavernas Esperto no topo da lista a maior parte do tempo.

Na Terra de Og, quem tem um neurônio é rei. Ou quase isso.

UM DIA NA VIDA DO HOMEM DAS CAVERNAS ESPERTO

Cedo: Acordar. Refletir sobre que cheiro é esse.

Em seguida: Explicar o fogo. De novo. Igualzinho a ontem. Sair para um passeio. Recolher coisas caídas no chão e levá-las de volta ao acampamento para análise. Coisas grandes como árvores são deixadas onde estão para estudos posteriores. Retornar ao acampamento. Explicar o fogo de novo. Fazer você mesmo, dizendo que é a última vez.

Depois de em seguida: Ensinar os outros homens das cavernas. Responder aos rosnados do grupo. Repetir as respostas quando necessário, geralmente até bem depois da hora do almoço. Pausa para o almoço. Continuar a responder aos mesmos rosnados.

Posteriormente: Seguir os caçadores para a floresta. Encontrar comida. Matar comida. Aproveitar o tempo livre, já que todos parecem saber o que fazer. Trazer a comida de volta ao acampamento. Explicar o fogo.

Depois de posteriormente: Observar as coisas adquiridas durante o passeio. Refletir se realmente pegou tudo isso, ou se os homens das cavernas largaram outros trechos na pilha só de gozação. Inventar histórias para explicar tudo que pegou. Escrevê-las. Encontrar um pedaço de carvão. Encontrar uma folha. Aprender a escrever. Jogar fora a folha e o carvão e tentar aprender amanhã.

Após Depois de Posteriormente: Acalmar os temores dos homens das cavernas em pânico. Explicar o que é um porco selvagem. Lembrá-los



que porco tem gosto bom. Explicar o intrincado plano para pegar o porco. Esperar pela confirmação que entenderam. Então ver os homens das cavernas em pânico esquecerem o plano, serem feridos pelos próprios companheiros de tribo e matarem acidentalmente o porco. Quando os homens das cavernas reclamarem do gosto, lembrá-los do fogo. Explicar o fogo. De novo. Fazer você mesmo o fogo. Cozinhar o porco. Comer o porco.

Escuridão: Falar aos homens das cavernas sobre as coisas encontradas no passeio matinal. Os homens das cavernas, que já esqueceram que colocaram trecos extras na pilha só de gozação, ouvem a explicação. Eles chacoalham a cabeça concordando com sua sabedoria. Observar a tribo atirar pedras na direção da lua. Explicar a lua. De novo. Eles esperam pela explicação do plano. Lembrá-los que o plano é dormir. Receber vivas por seu plano brilhante.

Depois da Escuridão: Os homens das cavernas reclamam da escuridão. Lembrá-los de dormir. Acalmar temores com a descrição do fogo. Explicar fogo. De novo. Fazer o fogo, jurando que é a última vez. Dormir.

TIPOS DE HOMENS DAS CAVERNAS ESPERTOS

HOMEM DAS CAVERNAS QUALITATIVAMENTE ESPERTO

Ele usa estritamente palavras para chegar a uma conclusão. Palavras você diz? Sim, palavras. Ao conversar consigo mesmo sobre uma situação problemática, o Homem das Cavernas Qualitativamente Esperto acredita que a resposta vai chegar até ele. Enquanto ele repete a palavra (ou palavras) que conhece, o encadear rítmico das sílabas vai lançar alguma luz sobre o problema.

VANTAGEM: A cada dois níveis, o Homem das Cavernas Qualitativamente Esperto pode ser automaticamente bem sucedido em qualquer Coisa que Você Pode Fazer uma vez por dia. Apesar de acreditar que sempre sabe tudo, quando um problema aparece, o Homem das Cavernas Qualitativamente Esperto é capaz apenas de dizer a palavra (ou palavras) que conhece inúmeras vezes até isso ajudá-lo a entender as coisas.

DESVANTAGEM: Nenhuma.

HOMEM DAS CAVERNAS QUALITATIVAMENTE ESPERTO

Ele usa estritamente computações matemáticas (uma pedra... duas pedras... três pedras...) para passar o dia. Tudo gira em torno de quantas coisas iguais ele consegue apontar. Com sorte, isso levará o Homem das Cavernas Quantitativamente Esperto a uma conclusão benéfica para todos. Muitas descobertas que exigiram múltiplos de quaisquer coisas são creditadas ao Homem das Cavernas Quantitativamente Esperto — É melhor flutuar sobre um ou sobre cinco troncos rio abaixo?

VANTAGEM: Ele pode transformar em sucesso QUALQUER teste de percentagem que falhou uma vez por dia, para cada dois níveis (1,3,5, etc). Isso não inclui apenas as jogadas de percentagem de Cérebro,



mas também os testes que envolvam seus valores de Força, Vitalidade e Rosnar.

DESVANTAGEM: Como Velocidade e Bater não possuem jogadas de porcentagem para nada, o Homem das Cavernas Quantitativamente Esperto recebe um redutor igual a "-1" permanente nos valores das duas habilidades.

HOMEM DAS CAVERNAS FILOSOFICAMENTE ESPERTO

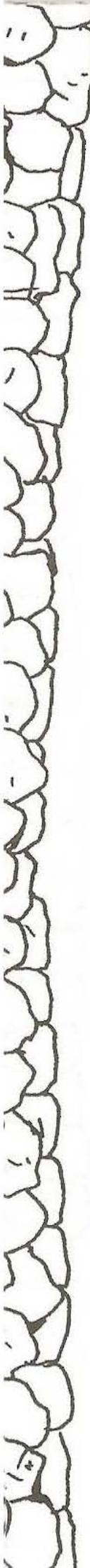
Ele usa movimentos corporais lentos e aparentemente sem sentido para fazer o mundo se adaptar as suas expectativas. O Homem das Cavernas Filosoficamente Esperto fica obcecado por resolver um problema massageando o rosto constantemente enquanto olha para o chão, depois levanta lentamente a cabeça para o céu. Ao se unir ao ambiente que o rodeia, ele supostamente consegue conclusões estarrecedoras.

VANTAGEM: Como demora uma grande quantidade de tempo para o Homem das Cavernas Filosoficamente Esperto chegar a uma conclusão, é justo que o resultado final seja comparativamente grandioso. Para cada dois níveis, o Homem das Cavernas Filosoficamente Esperto pode dobrar seu valor de Entender Coisas% ou diminuir à metade sua chance de Esquecer Como% uma vez por dia. Portanto no nível três, ele pode dobrar seu Entender Coisas% em duas situações diferentes, reduzir à metade seu Esquecer Como% duas vezes, ou usar uma vez cada uma das habilidades.

DESVANTAGEM: Todo esse poder cerebral cansa o homem das cavernas. Suas células cerebrais se desenvolveram (ou talvez ele tenha olhado tempo demais para o sol), mas todo esse trabalho colocou sua saúde em constante estresse, por isso ele recebe um redutor igual a "-1" permanente sobre o valor de sua Vitalidade.

O LIVRO COMPLETO DO GLUBE DO HOMEM DAS CAVERNAS VELOZ

Rápido com os pés se não com a mente, o Homem das Cavernas Veloz é o mais rápido dos trogloditas. Ele pode ser a melhor arma disponível no confronto contra dinossauros: fugir. Ele se mantém em forma para estas eventualidades, o que não é difícil já que ele se sente compelido a correr para onde quer que vá. A vida dos homens das cavernas é for-



mada de dias longos e agradáveis interrompidos por uma necessidade súbita e terrível de estar em outro lugar e ninguém se locomove melhor nem mais rápido que o Homem das Cavernas Veloz.

◉ MUNDO ATRAVÉS DOS OLHOS DELES

Existem muitas coisas a serem vistas e descobertas na Terra de Og e o Homem das Cavernas Veloz não está nem um pouco interessado em conhecê-las. Parece que tão logo ele chega a um rio para se refrescar, alguma coisa morde seu traseiro. Fica parado em um local por muito tempo e um javali selvagem vai persegui-lo. Rios de lava descem a montanha, fazendo tudo que está em seu caminho desaparecer. Essa é uma paisagem fluida e o Homem das Cavernas Veloz acha que é melhor não ficar muito ligado a nenhum pedaço de terra em particular.

O Homem das Cavernas Veloz inventou a corrida para se aliviar depois de um cervo mal cozido; os outros pareciam não se importar realmente para onde ele ia. Ele ainda não conseguiu ultrapassar a escuridão e a chuva, mas está convencido que pode conseguir, se correr usando até as últimas reservas de si mesmo.

UM DIA NA VIDA DO HOMEM DAS CAVERNAS VELOZ

Não é surpresa para ninguém que o Homem das Cavernas Veloz corra para todo lado. Ele corre atrás de suas refeições: café da manhã, almoço e jantar (e o petisco adicional, se ele achar que está precisando daquela adrenalina). Em geral, isso garante que ele receba um bocado maior de qualquer comida que esteja por perto, e se alguém quiser protestar, ele sempre pode correr mais que os outros até as coisas se acalmarem.

Todos usam os serviços do Homem das Cavernas Veloz. Ele corre bastante entre o acampamento e o rio para contar as últimas notícias, ou para buscar o Homem das Cavernas Esperto se for necessário fazer fogo (de novo), ou para trazer outra pilha de grandes varas para a tribo inserir num animal morto. Ele diminui o ritmo algumas vezes por dia, geralmente depois de alguma grande refeição, e dorme em algum lugar estratégico de onde pode sair correndo a qualquer momento. Depois de mais ou menos uma hora fazendo isso, ele corre de volta para a tribo para ver se ele está perdendo alguma coisa. Se não estiver, ele corre até o rio para rosnar para todos que eles também não perderam nada. Se alguém se ferir durante o dia, o Homem das Cavernas Veloz pega o ferido e o leva até o Homem das Cavernas Resistente.

Por último, de noite, ele corre em círculos no acampamento, procurando sinais de problemas dos quais correr. Se não encontrar nada, ele vai relutantemente para a cama. A única coisa que o ajuda a dormir de noite é o fato de na maioria de seus sonhos, ele estar correndo.

TIPOS DE HOMENS DAS CAVERNAS VELOZES

HOMEM DAS CAVERNAS VELOZ ALCANÇADOR

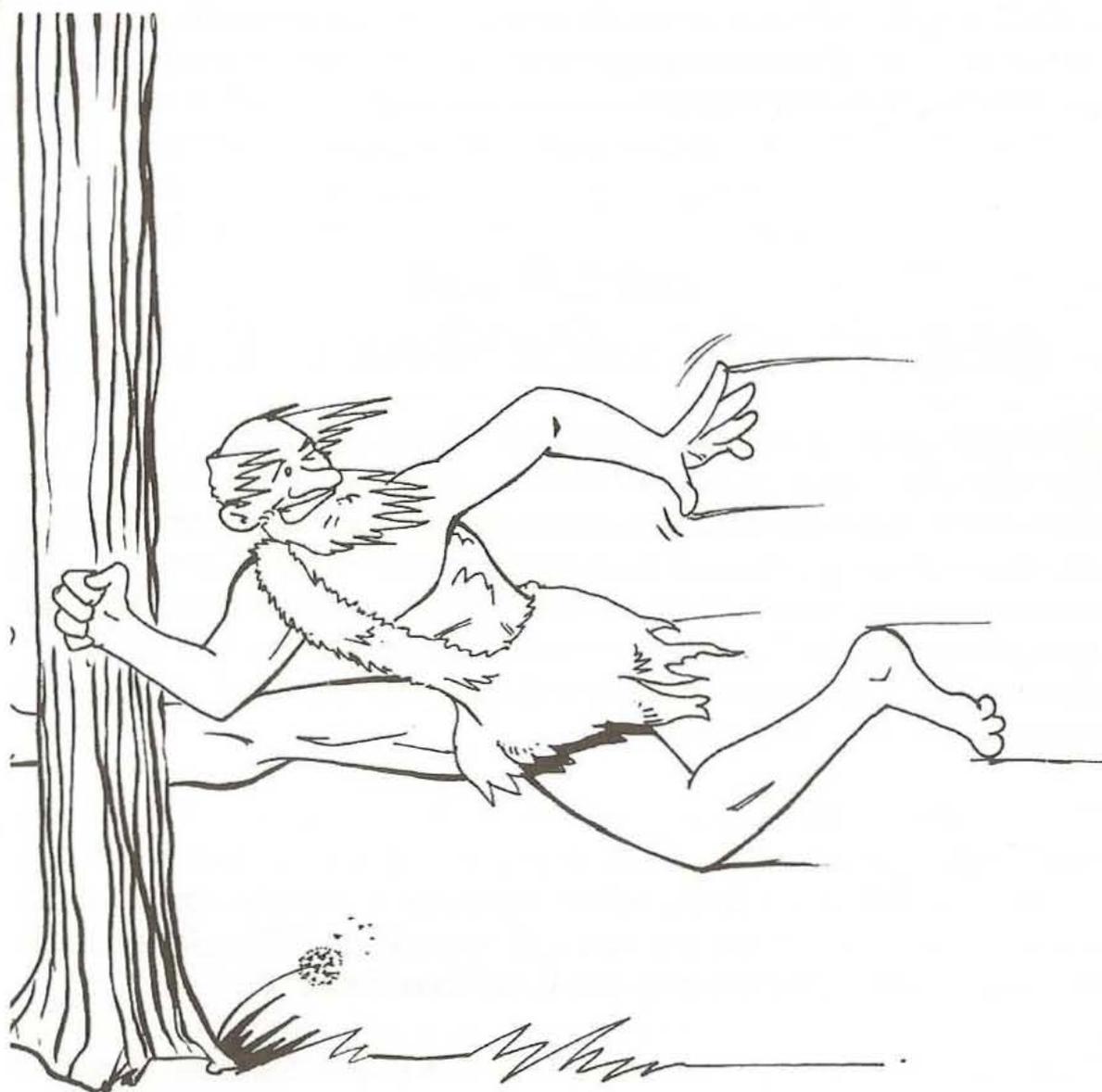
Existem duas escolas de pensamento que estudam o Homem das Cavernas Veloz Alcançador: uma delas acredita que é melhor ser capaz de correr ATÉ alguma coisa do que de alguma coisa, e a outra acha isso uma idiotice. O Homem das Cavernas Veloz Alcançador gasta toda sua energia correndo até as coisas; raramente com medo do que está atrás dele, pois sua única preocupação é a coisa da qual está tentando se aproximar.

VANTAGEM: O Homem das Cavernas Veloz Alcançador trata permanentemente seu Ajuste de Iniciativa como se o valor de seu atributo Velocidade fosse um ponto maior. Logo, se o Homem das Cavernas Veloz Alcançador tiver um valor de Velocidade "7", ele conta os Ajustes de Iniciativa como se sua Velocidade fosse "8".

DESVANTAGEM: O Homem das Cavernas Veloz Alcançador trata seu Ajuste de Redução de Dados como se o valor de sua Velocidade fosse um ponto menor. Logo, se o Homem das Cavernas Veloz Alcançador tem Velocidade "10", ele trata o Ajuste de Redução de Dados como se sua Velocidade fosse "9". Também se sabe que como o Homem das Cavernas Veloz Alcançador passa a maior parte do tempo olhando para frente, seu sentido de direção às vezes o leva a não perceber quem ou o que o perseguiu.

HOMEM DAS CAVERNAS VELOZ ESCAPADOR

Existem duas escolas de pensamento que estudam o Homem das Cavernas Veloz Escapador: um lado acredita que é melhor ser capaz de correr DE alguma coisa do que em direção a alguma coisa, e o outro lado acha isso uma idiotice. O Homem das Cavernas Veloz Escapador gasta toda sua energia correndo de coisas; raramente ele se preocupa com o que está a sua frente, pois sua única preocupação é a coisa da qual está tentando se afastar.



VANTAGEM: O Homem das Cavernas Veloz Escapador trata sempre seu Ajuste de Redução de Dados como se o valor de sua Velocidade fosse um ponto a mais que o normal. Logo, se o Homem das Cavernas Veloz Escapador tem um valor de velocidade "10", ele conta os Ajustes de Redução de Dano como se sua Velocidade fosse "11".

DESVANTAGEM: O Homem das Cavernas Veloz Escapador trata seu Ajuste de Iniciativa como se o valor de sua Velocidade fosse sempre um ponto menor que o normal. Logo, se o Homem das Cavernas Veloz Escapador tem Velocidade igual a "5", ele trata o Ajuste de Iniciativa como se sua Velocidade fosse "4". Também se sabe que como o Homem das Cavernas Veloz Escapador passa a maior parte do tempo olhando



para trás, seu sentido de direção às vezes o leva a bater de frente contra diversas obstruções na estrada.

HOMEM DAS CAVERNAS VELOZ DEMAIS

Existem duas escolas de pensamento que estudam o Homem das Cavernas Veloz Demais: uma delas acredita que é melhor ser capaz de correr em direção a alguma coisa do que de alguma coisa, e a outra acha que é melhor ser capaz de correr de alguma coisa do que em direção a alguma coisa. O Homem das Cavernas Veloz Demais acredita que as duas escolas são idiotas, e acha que é melhor fazer as coisas mais rápido ou com mais eficiência aqui e acolá do que perder tempo tentando chegar a algum lugar para fazê-las.

VANTAGEM: O Homem das Cavernas Veloz Demais consegue fazer duas coisas ao mesmo tempo! Obviamente, essas coisas são limitadas pelo bom senso. Ele é capaz de atirar duas lanças ao mesmo tempo ou agarrar vários lagartos pequenos, mas não conseguiria fazer duas fogueiras ao mesmo tempo nem agradar duas mulheres das cavernas ao mesmo tempo (o Homem das Cavernas Veloz Demais já tem desvantagens por sua rapidez e perda de estilo, então quanto menos se falar disso, melhor). Em combate, o Homem das Cavernas Veloz Demais não fica sujeito a nenhuma penalidade por usar duas armas de uma mão ao mesmo tempo.

DESvantagem: É muito difícil ter coordenação quando se faz tudo muito rápido, então o Homem das Cavernas Veloz Demais se ferra em todas as situações em que DOIS "6" forem rolados num ataque. O dobro de ataques indica que ele se ferra o dobro das vezes.

O LIVRO COMPLETO DO CLUBE DO HOMEM DAS CAVERNAS ESPANCADOR

Na Terra de OG, você precisa se provar diariamente. A sobrevivência da tribo depende da sua habilidade de contribuir; se não for capaz de contribuir você logo vai se ver numa tribo de um só homem. No lado positivo, provar seu valor não é tão difícil (alguns homens das cavernas são considerados valiosos simplesmente porque conseguem calar aquelas malditas crianças durante cinco minutos). Então o Homem das Cavernas Espancador leva uma vida boa. Você ficaria surpreso com quantas coisas precisam ser espancadas na Terra de Og... ele com certeza está.

○ MUNDO ATRAVÉS DOS OLHOS DELES

O Homem das Cavernas Veloz acha que o mundo é inconstante e está sempre se modificando, mas se você perguntar para um Homem das Cavernas Espancador (e ele subitamente aprender a falar com clareza), ele achará tudo sólido demais para o seu gosto. Existem árvores que se erguem altas contra os ventos mais fortes e pedras grandes demais. Os animais são legais porque são macios no início e explodem muito bem, mas eles são a exceção e não a regra.

Da mesma forma que o Homem das Cavernas Forte, o Homem das Cavernas Espancador fica nervoso com os rios e a lava porque não podem ser espancadas de forma satisfatória. Você quer conhecer a definição de frustração? Desça um rio e observe um Homem das Cavernas Espancador tentar bater num peixe. Isso levou alguns deles a loucura. Acrescente o fato que a lava possui um incômodo efeito colateral de queimar até o chão tudo que tocar e você consegue um homem das cavernas que odeia ter de abandonar os confortos de uma floresta ou de uma pedreira.

Enquanto está em terra firme, o Homem das Cavernas Espancador se considera o melhor dos melhores. O chão plano, amplo e bastante espancável por onde ele caminha é testemunha da sua indispensabilidade.

UM DIA NA VIDA DO

HOMEM DAS CAVERNAS ESPANCADOR

Todos ficam contentes quando ele levanta de manhã, pois o Homem das Cavernas Espancador costuma espancar coisas durante o sono. Se não houver nada para comer, o Homem das Cavernas Espancador é o primeiro a se oferecer para sair e procurar o café da manhã. Ele também é o primeiro a ser recusado porque a refeição que ele traz está sempre esmagada demais para ser colocada no final da vara de madeira.

O Homem das Cavernas Espancador é ótimo para conseguir lenha, especialmente galhos para fogueira. Ele leva algum tempo para consegui-los, porque precisa começar golpeando a lenha das árvores em ângulos estranhos e normalmente acaba ficando inconsciente no processo. Quanto mais ele faz isso, mais tempo ele fica distante e menos tempo o resto da tribo precisa ouvir o desconfortante barulho de pancada-pancadinha-pancadão, por isso eles sempre queimam um montão de lenha e cantam muito suas proezas. Eles também não querem ficar no caminho de qualquer golpe perdido.



As pedras são resistentes e exigem mais tempo para serem quebradas, mas elas não têm muita utilidade. Assim que o círculo de pedras menores da fogueira estiver pronto, sua utilidade mais ou menos chega ao fim, por isso espancar pedras é apenas um hobby do Homem das Cavernas Espancador.

Depois de providenciar madeira para o fogo, a atividade que mais consome o tempo do Homem das Cavernas Espancador é espancar coisas que se movem. Insetos que rastejam no acampamento, animais que atacam, visitantes inimigos de outras tribos, visitantes aliados de outras tribos, crianças levadas, pais desregrados e super protetores, e os ocasionais ataques de dinossauros.

TIPOS DE HOMENS DAS CAVERNAS ESPANCADORES

HOMEM DAS CAVERNAS ESPANCADOR DE MÃOS NUAS

O mais primitivo dos Homens das Cavernas Espancadores, e essa não é realmente uma coisa fácil de se ser, ele gosta de destruir as coisas só para demonstrar sua força bruta... e usando apenas as mãos. Na maior parte do tempo, ele dispensa armas; contentando-se em remover todos os obstáculos entre ele e seu oponente com as mãos nuas, e depois se lançar, algumas vezes literalmente, sobre o que quer que esteja em seu caminho.

VANTAGEM: O Homem das Cavernas Espancador de Mãos Nuas é uma grande ferida ambulante graças a todo o dano que ele provoca em sua pele ao se manter no centro da confusão. Quando usa apenas as mãos como forma de ataque, o Homem das Cavernas Espancador de Mãos Nuas recebe dois dados extras de ataque em suas jogadas de ataque.

DESVANTAGEM: Os calos devidos ao fato de espancar com as mãos tudo que encontra pela frente causam problemas ao Homem das Cavernas Espancador de Mãos Nuas que acha difícil segurar qualquer coisa. Então, quando ele pega uma arma, o valor de sua habilidade Bater fica reduzido em dois pontos.

HOMEM DAS CAVERNAS ESPANCADOR SURRADOR

Ninguém duvida da sabedoria de se atingir coisas com outras coisas. O Homem das Cavernas Espancador Surrador gosta da sensação de um bom pedaço de madeira, couro ou pedra nas suas mãos. Então ele fica compelido a acertar alguma coisa com elas.





VANTAGEM: Um pedaço de praticamente qualquer coisa nas mãos do Homem das Cavernas Espancador Surrador se torna um instrumento preciso para moer os outros de porrada. Toda vez que atacar alguém com uma arma de combate corpo a corpo de qualquer tipo, ele recebe dois dados de ataque adicionais em sua jogada de ataque.

DESVANTAGEM: Bem, advinha só? O Homem das Cavernas Espancador Surrado é horrível com armas de combate à distância, portanto sua habilidade Bater será reduzida em dois pontos quando ele usar esse tipo de arma.

HOMEM DAS CAVERNAS ESPANCADOR AFASTADÃO

O Homem das Cavernas Espancador Afastadão pode ser a última e melhor esperança que a evolução tem de os seres humanos chegarem ao ponto de usar papel higiênico. Ele é, de certo modo, o mais esperto dos

homens das cavernas porque prefere ficar afastado dos seus alvos e acertá-los com varas e armas de arremesso ao invés de se aproximar e lutar com suas mãos ou com armas de combate de perto.

VANTAGEM: Você acertou... nas mãos do Homem das Cavernas Espancador Afastadão qualquer coisa que possa ser atirada vira um instrumento preciso para moer os outros de porrada. Toda vez que ele atacar alguém com uma arma de combate à distância de qualquer tipo, ele recebe dois dados extras de ataque para suas jogadas de ataque.

DESVANTAGEM: Sim, Você acertou de novo. O Homem das Cavernas Espancador Afastadão é horrível com armas de combate corpo a corpo, então o valor de sua habilidade Bater é reduzida em dois pontos quando ele estiver usando esse tipo de arma.

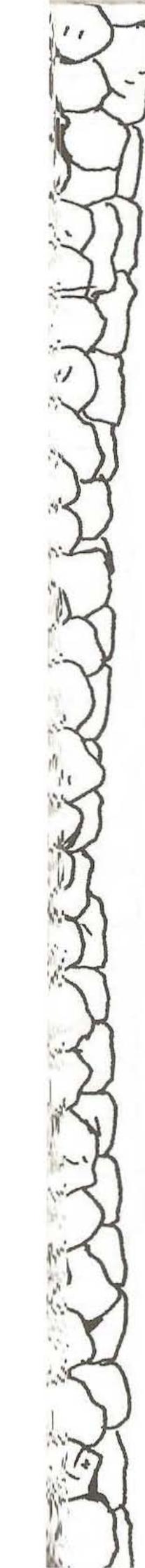
O LIVRO COMPLETO DO GLUBE DO HOMEM DAS CAVERNAS RESISTENTE

É ruim demais que o prestativo Homem das Cavernas Resistente seja tão animado e brilhante quanto ele já é; mas é ainda pior pensar que se seu regime rígido de exercícios e vida saudável funcionar, ele será o único espécime de homem das cavernas que sobreviverá nos livros pré-históricos. Ao colocar sua habilidade e talento em prática, no entanto, ele forma uma geração mais saudável e feliz de homens das cavernas. Então eles todos podem aproveitar o cenário e tentar apresentar uma visão mais equilibrada da vida dos homens das cavernas nas pinturas rupestres.

o MUNDO ATRAVÉS DOS OLHOS DELES

A poeira vulcânica deve ser ruim para a saúde, do contrário os homens das cavernas não tossiriam quando ela desce a montanha. Os dinossauros são definitivamente ruins para a saúde; a exposição a eles gerou a morte em mais de um caso. E quanto ao peixe — o peixe precisa ser muito bem cozido, ou a doença do peixe louco pode acabar com toda a tribo.

De um lado está o mundo duro e inclemente tentando abater tantos homens das cavernas quanto puder, do outro está um bando de membros da tribo que não quer fazer o que lhe é rosnado. No meio está o determinado e corajoso Homem das Cavernas Resistente, empenhado



numa luta sem fim contra tudo que ameaça a tribo (e na Terra de Og, isso pode significar até caspa).

Pode ser que ele não seja o mais forte, o mais esperto nem o mais veloz, mas o Homem das Cavernas Resistente possui a boa vontade dos seus amigos no coração, e ele cozinha um porco maravilhoso, com todos os acompanhamentos verdes que se tem direito.

UM DIA NA VIDA DO HOMEM DAS CAVERNAS RESISTENTE

Um dia na vida desse homem das cavernas geralmente não é suficiente. Ele é o primeiro a acordar e está pronto para organizar um grupo de caça, equipá-lo, limpar a caça, esfolar as presas, cozinhá-las, preparar um saudável segundo prato e lavar as pedras. Depois ele parte para os exercícios.

Ele arranca o máximo de pessoas das suas rochas e as alinha, depois fica na frente delas cantando e balançando como um gorila doente. É contagioso, e logo todo o grupo está repetindo seus passos e se sentindo completamente ridículo por isso. Quando parece que os homens das cavernas não teriam sorte o bastante para um grupo inimigo aparecer e tentar matar todos os membros da tribo, o Homem das Cavernas Resistente entra em transe com as pernas cruzadas, os braços nos ombros e os dedos balançando no ar. Ele canta e todos aproveitam a oportunidade para se esgueirar e caçar animais perigosos ou fazer algo menos embaraçoso.

O Homem das Cavernas Resistente segue os maiores grupos de homens das cavernas, esperando por uma oportunidade de ajudar ou mostrar uma maneira mais sadia ou segura de fazer as coisas. Ele obriga todos a fazerem Cooper onde quer que eles vão, rosnando em um ritmo saudável enquanto avançam, até algum deles esmurrar a cara dele por atrair todo tipo de fera vingativa (ou em mais de uma ocasião, eles ficam tentados a deixar a criatura aparecer, para então se alimentar do Homem das Cavernas Resistente).

O Homem das Cavernas Resistente deseja a melhor condição de vida para seus companheiros, e não percebe que suas exortações para que todos tenham uma boa noite de sono contradiz o medo do escuro e o desejo deles de não serem atacados e mortos. Mas quem consegue dormir com ele varrendo cocô de morcego com uma folha de palmeira e aparando todas as gotas geladas que escorrem do teto?

TIPOS DE HOMENS DAS CAVERNAS RESISTENTES

HOMEM DAS CAVERNAS RESISTENTE DOUTOR

Com os interesses dos outros bem junto de seu coração, o Homem das Cavernas Resistente Doutor almeja curar e confortar os membros de sua tribo. Ele cicatriza suas feridas, prende sanguessugas nos seus traseiros (quantos outros tocariam no traseiro de um homem das cavernas?), e lhes dá sopa de brontopedra. Ele é o Homem das Cavernas Resistente mais difícil de se rejeitar por ser tão irritantemente gentil e bastante útil de se ter por perto.



VANTAGEM: O Homem das Cavernas Resistente Doutor é capaz de restaurar 1d6 pontos de vida a uma pessoa ou animal ferido uma vez por dia para cada nível de experiência (nível 1 pode fazer uma vez por dia, nível 2... Você precisa mesmo que eu explique isso p'ra você?). Pode-se usar o resultado de um d6 a qualquer momento, para qualquer combinação de homens e animais desejados.

DESVANTAGEM: O Homem das Cavernas Resistente Doutor jurou em primeiro lugar não causar ferimentos (os primeiros sinais do Juramento de Hipócrates?), e não vai atacar outro ser até que seja realmente atingido por um golpe. Ele não tem nenhum problema em permitir que os outros firam as criaturas — e comerá a carne caçada por outra pessoa — mas não consegue ferir nenhum ser até ser provocado.

HOMEM DAS CAVERNAS RESISTENTE MESTRE DE YOGA

Nem mesmo o Homem das Cavernas Rosnador é considerado tão estranho ou perturbador quando o Homem das Cavernas Resistente Mestre em Yoga. Ele fica sentado em pedras altas o dia todo se contorcendo em posições bizarras e colocando partes do seu corpo onde elas com certeza não pertencem (e foi daí que surgiu a frase comum das mães: "Nunca coloque na sua orelha nada menor que seu ombro"). Logo que se sente confortável (na falta de um termo melhor), ele fecha os olhos e canta. E canta. E canta. E sara rapidamente, pelo menos aqueles que não são agarrados e levados por abutres gigantes. Quando isso acontece, o cântico pára, e você fica sabendo que perdeu um Homem das Cavernas Resistente Mestre em Yoga.

VANTAGEM: Ele é capaz de curar 1d6 pontos de dano em si mesmo uma vez por dia para cada dois níveis (1d6 no primeiro e segundo níveis, 2d6 no terceiro e quarto, etc). Ele pode também optar por curar outro homem das cavernas, mas restaura apenas 1 ponto por nível e o doente precisa fazer seu próprio teste de Cair Duro%. Uma falha indica que tudo que eles conseguiram foi colocar o pé atrás da orelha e perder a consciência devido à interrupção da circulação sanguínea.

DESVANTAGEM: Uma vez por dia, o Homem das Cavernas Resistente Mestre em Yoga sofre com um problema bizarro de proporções incomuns. Numa luta, por exemplo, assim que ele estiver para atirar sua lança, seu braço dobra para o lado errado, ou enquanto estiver fugindo ele se enrosca que nem um pretzel, ou durante uma patrulha no acampamento, seus olhos giram para o fundo da cabeça e sua mente se une às forças etéreas. Mesmo assim, ele é a diversão das festas.



HOMEM DAS CAVERNAS RESISTENTE CALISTÊNICO

A maioria dos Homens das Cavernas Resistentes é amigável e geralmente não age com as outras pessoas de forma pré-histórica, mas o Homem das Cavernas Resistente Calistênico manda nos outros como um general e exige que eles ergam as pernas cada vez mais, ou pulem mais alto, ou se empenhem mais de alguma forma. Ele encara a saúde da tribo como seu dever sagrado, e o leva muito a sério. Ele fica felicíssimo quando consegue colocar todos em filas organizadas e bonitas, trabalhando em conjunto, mas o que ele quer mesmo é que eles "suem a camisa".

VANTAGEM: O empenho do Homem das Cavernas Resistente Calistênico em "suar a camisa" com os exercícios faz com que ele receba um bônus permanente igual a "+2" na habilidade Vitalidade.

DESVANTAGEM: Como ele é o mais ativo dos homens das cavernas, os escândalos constantes que ele dá fazem com que os outros homens das cavernas e criaturas o ataquem primeiro em combate. E ele realmente merece.

O LIVRO COMPLETO DO CLUBE DO HOMEM DAS CAVERNAS ROSNADOR

O Homem das Cavernas Rosnador é um mistério, rodeado de enigma por todos os lados, enrolado em uma pele fedorenta de urso. Ele tem o poder de criar estranhos efeitos com a aplicação de sua vontade indômita. Seriam suas habilidades mágicas? Seria algum tipo de habilidade psíquica latente, o poder escondido inacessível e desconhecido da inabalável mente humana ainda na infância? Ou seria a maior seqüência de coincidências do mundo? Qualquer uma das opções é bem legal.

O MUNDO ATRAVÉS DOS OLHOS DELES

O Homem das Cavernas Rosnador parou de se preocupar com o mundo há muito tempo. No princípio ele estava confuso e perturbado, assim como o resto da tribo, com as pequenas gotas de água fria que caíam do céu e a estranha substância verde que havia entre os dedos de seus pés e por que, apesar de existir uma longa trilha entre ele e o rio, ele pisa justamente no lugar onde os leões defecaram.

Depois ele descobriu que podia alterar o mundo de formas estranhas e, sejamos sinceros, acidentais, ele parou de se incomodar. É certo que, as pedras peludas e arredondadas cheias de água que caem em desor-

denada profusão do topo das árvores podem incomodar (especialmente se você estiver embaixo da árvore), mas como o Homem das Cavernas Rosnador podia fazer a árvore cair logo em seguida, era na verdade uma escolha entre seis ou meia-dúzia. Ou algo do gênero.

O Homem das Cavernas Rosnador está em comunhão com o mundo. Como ele é capaz de fazer as mesmas coisas que o mundo, isso o torna igual ao mundo, certo? Como os outros homens das cavernas fazem parte do mundo, logo, através de algum tipo de propriedade transitiva da identidade, eles são iguais a ele, certo? Portanto, em comunhão com o mundo. É claro que isso torna mais difícil lembrar-se de nomes e rostos.

UM DIA NA VIDA DO

HOMEM DAS CAVERNAS ROSNADOR

Alguns Homens das Cavernas Rosnadores fazem o que fazem o maior número de vezes possível. Esse é o nicho deles, e por isso eles insistem no que fazem melhor, da mesma forma que o Homem das Cavernas Forte ou Veloz. Outros Homens das Cavernas são bastante seletivos com relação ao controle sobre os arredores, pressentindo instintivamente algo parecido com um "destino inevitável". Alguns, mais sofisticados, encaram isso como uma afronta a seja lá que deus escolherem para adorar. Esses deuses variam desde pássaros répteis com uma simbologia importante que voam de forma majestosa e intocável nos céus além das montanhas a pequenos lagos de água estagnada.

Em geral, o Homem das Cavernas Rosnador é solícito para ajudar as pessoas em necessidade, seja essa necessidade cozinhar alguma coisa ou matar um lobo. Ele não é, por natureza, tão prestativo quando o Homem das Cavernas Resistente (é por isso que gostam mais dele), nem tão gentil ou cheiroso (é por isso que ele não é a primeira opção dos necessitados). Outros acham conveniente ter um Homem das Cavernas Rosnador por perto, mas como suas falhas costumam ser tão espetaculares, ou no mínimo, no pior momento possível, que ele geralmente pode ser encontrado sentado numa pedra do acampamento esperando por alguma coisa para fazer. Ele segue os grupos de caça à distância, e se mistura ao cenário, mais notadamente nas danças tribais nas quais um pedido da tribo por chuva pode iniciar um terremoto.

Ele nem sempre é a figura solitária — alguns homens das cavernas são até legais com o rosnador enquanto ele toma cuidado para não rosnar e



peidar, ao mesmo tempo — mas ele é um mistério tão grande para os outros quanto para si mesmo. Parece muito como viver com um pit bull lobotomizado.

TIPOS DE HOMENS DAS CAVERNAS ROSNADORES

HOMEM DAS CAVERNAS ROSNADOR OOOH

O Homem das Cavernas Rosnador Oooh é um galanteador tímido e engenhoso. As mulheres das cavernas querem estar com ele, e os homens querem ser como ele. Sua pele está sempre intacta e seu cabelo sempre penteado num mundo em que ainda não existe o pente. Ele faz tudo com leveza e suavidade.

VANTAGEM: Esse Homem das Cavernas Rosnador consegue fazer as pessoas dizerem "Oooh!". Suas ações criam um sentimento de fascínio



e admiração, e quando a multidão fica pasma o bastante para dizer "Ooooh!", seu teste de Fazer Algo Acontecer% é feito como se sua habilidade de Rosnar fosse dois níveis maior. Por isso, quando a pata do dinossauro começar a esmagar o grupo, o Homem das Cavernas Rosnador Oooh consegue impressionar as pessoas à sua volta com seus grunhidos e aumenta ainda mais sua autoconfiança quando sua ação é acompanhada pelos "Oooh!" do grupo.

DESVANTAGEM: Nenhuma. A vida já é dura demais para TODOS os Homem das Cavernas Rosnadores.

HOMEM DAS CAVERNAS ROSNADOR AAAH

O comediante da tribo, o Homem das Cavernas Rosnador Aaah é o espírito da festa. Ele é seu companheiro de bebedeiras, aquele que sabe onde a ação está. Não tem tanta classe quanto o Homem das Cavernas Rosnador Oooh, mas é mais acessível e aquele com quem queremos sair no sábado à noite. É óbvio que, até onde os homens das cavernas sabem, é sempre sábado à noite.

VANTAGEM: Esse Homem das Cavernas Rosnador é capaz de fazer as pessoas dizerem "Ahhh!" Suas ações criam um sentimento de fascínio e admiração, e se a multidão estiver maravilhada o bastante para dizer "Ahhh!" seu teste de Fazer Algo Acontecer% é feito como se sua habilidade de Rosnar fosse dois níveis maior.

DESVANTAGEM: Nenhuma. A vida já é dura demais para TODOS os Homens das Cavernas Rosnadores.

HOMEM DAS CAVERNAS ROSNADOR OHHH

O Homem das Cavernas Rosnador Ohhh é o estranho misterioso, a forma nas sombras, a figura que chama atenção. Vestido com a pele de uma pantera negra, ele o leva a uma viagem de auto-aprendizado. Alguns o acham assustador, mas de um jeito amigável e carismático, e sua amizade promete segredos que nenhum outro homem das cavernas conhece. Acrescente um "bwah-ha-ha-ha" — ou um "Urk-urk-urk" desconcertado — se quiser.

VANTAGEM: Esse Homem das Cavernas Rosnador é capaz de fazer as pessoas dizerem "Ohhh!" Suas ações criam um sentimento de fascínio e admiração, e se a multidão estiver maravilhada o bastante para dizer "Ohhh!" seu teste de Fazer Algo Acontecer% é feito como se sua habilidade de Rosnar fosse dois níveis maior.



DESVANTAGEM: Nenhuma. Eu já mencionei que a vida já é dura demais para TODOS os Homens das Cavernas Rosnadores?

COMO OS HOMENS DAS CAVERNAS VÊEM OS OUTROS HOMENS DAS CAVERNAS

HOMEM DAS CAVERNAS FORTE

HOMEM DAS CAVERNAS ESPERTO

De forma muito parecida com o resto do mundo, o Homem das Cavernas Esperto vê o Forte como a) um experimento que vai acontecer a qualquer momento ou b) um instrumento para uso em um experimento prestes a acontecer. Sempre que existir um Homem das Cavernas Esperto prestes a começar um deslizamento de pedras na busca da verdade científica, existirá um Homem das Cavernas Forte no topo do desfiladeiro segurando um enorme pedregulho, suando muito e esperando o sinal para soltar a grande rocha em cima das rochas menores. Podem existir também alguns Homens das Cavernas Fortes no fundo, dependendo de quão esperto, cruel ou curioso for o Homem das Cavernas Esperto (e se o Homem das Cavernas Forte fez ou não alguma coisa recentemente que deixou o Esperto irritado).

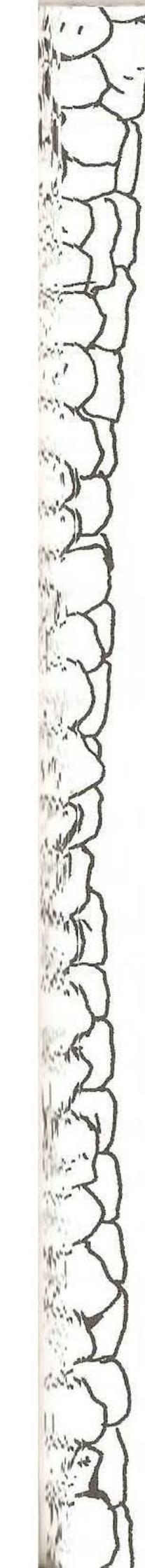
HOMEM DAS CAVERNAS VELOZ

A admiração do Homem das Cavernas Veloz pela força física do Homem das Cavernas Forte é maculada por um pouquinho de inveja. O Homem das Cavernas Forte é capaz de fazer uma grande parte das coisas, apesar de não as fazer tão bem, e o Homem das Cavernas Veloz às vezes acha que o Forte está roubando seu, uh, barulho alto do céu. Apesar deles rosnarem amigavelmente uns com os outros, o Homem das Cavernas Veloz prefere não participar dos mesmos bandos de caça que o Homem das Cavernas Forte.

HOMEM DAS CAVERNAS ESPANCADOR

O Homem das Cavernas Espancador adora observar o Homem das Cavernas Forte em ação. Se a escrita tivesse sido inventada, ele faria anotações. O Espancador não faz festa em volta do Forte, mas está sempre por perto, procurando maneiras de aprimorar sua performance





quando acerta um objeto com outro. O Homem das Cavernas Forte tolera isso até certo ponto, mas prefere demonstrar quão bem ele segura uma coisa muito pesada, e não quão selvagemmente ele consegue deixá-la cair.

HOMEM DAS CAVERNAS RESISTENTE

O Homem das Cavernas Forte é um projeto em andamento de acordo com o Homem das Cavernas Resistente. Ele possui o porte físico correto, agora tudo que precisa fazer é adotar hábitos alimentares e de sono adequados. O Homem das Cavernas Resistente tenta dissuadi-lo de comer carne vermelha (uma perda de tempo no melhor dos casos e uma sentença de morte no pior) e convencê-lo a passar menos tempo fazendo demonstrações físicas e mais em atividades aeróbicas.

HOMEM DAS CAVERNAS ROSNADOR

O Homem das Cavernas forte é uma diversão para o Homem das Cavernas Rosnador. A maioria deles mal é capaz de rosnar, muito menos falar, e os que tentam fazem-no com pouca classe. Devido à grande e selvagem variedade de efeitos que o Homem das Cavernas Rosnador consegue com seus diversos grunhidos, não é surpresa que ele ache risível a abordagem limitada do Homem das Cavernas Forte para resolver problemas.

HOMEM DAS CAVERNAS ESPERTO

HOMEM DAS CAVERNAS FORTE

Apesar de ficar lisonjeado quando o Homem das Cavernas Esperto o usa em um experimento, não é assim que se consegue mulher. Na verdade, as mulheres nunca estão perto de onde está o Homem das Cavernas Esperto, por isso ele prefere se manter a uma boa distância. Ele até admira sua cuca, mas francamente, o Homem das Cavernas Esperto acaba com qualquer festa.

HOMEM DAS CAVERNAS VELOZ

Existe uma boa dose de cortesia profissional entre o Homem das Cavernas Veloz e o Esperto. Nenhum dos dois anseia por estar nas frentes de batalha e ambos exercitam o que fazem melhor para ficarem vivos. Ao menos é isso que o Homem das Cavernas Veloz acha que o Homem das Cavernas Esperto faz: Ele nunca ficou por perto muito tempo para ter certeza.



HOMEM DAS CAVERNAS ESPANCADOR

As relações esfriaram entre Homem das Cavernas Espancador e o Esperto. As inovações na tecnologia de espancar são menos freqüentes agora que a vara deu lugar à vara com uma pedra e a pedra numa funda, e eles não têm interesses em comum há algum tempo. De vez em quando, o Homem das Cavernas Esperto precisa que ele destrua algo de alguma forma nova e criativa, mas na maior parte do tempo seus hobbies divergentes os mantêm afastados.

HOMEM DAS CAVERNAS RESISTENTE

O Homem das Cavernas Resistente não consegue evitar demonstrar com a cabeça seu desapontamento com o Esperto. Esse pobre homem é pequeno e mal acabado e está sempre com sua mente concentrada em um problema ou outro, negligenciando a saúde do seu corpo e os relacionamentos que tem com seus companheiros de tribo. Em geral, o Homem das Cavernas Resistente escolhe o Esperto para um dos seus experimentos sociais, tentando fazer com que ele saia mais, participe da diversão, ou apenas saia para um passeio sem ter de parar a todo momento para examinar algum inseto novo ou folha desconhecida.

HOMEM DAS CAVERNAS ROSNADOR

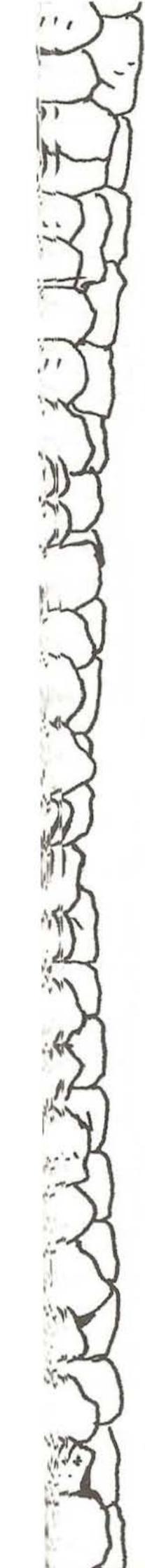
O Homem das Cavernas Rosnador não gosta e tem medo do Esperto. Sempre que o Homem das Cavernas Esperto aprende uma nova palavra, ele acha que sua extinção está mais próxima. O Homem das Cavernas Rosnador tramaria contra o Esperto não fosse as boas coisas que ele faz pela tribo e o receio de que seu inimigo seja esperto demais para ser destruído em silêncio. Em última análise, esse medo continua sendo uma inveja contida, e o Homem das Cavernas Rosnador espera silenciosamente a morte da sua profissão nas mãos das palavras.

HOMEM DAS CAVERNAS VELOZ

HOMEM DAS CAVERNAS FORTE

Apesar de admirar as pernas musculosas do Homem das Cavernas Veloz, o Forte sabe que o interesse do seu companheiro pelo esforço físico termina aí. Os dois homens das cavernas são convocados com freqüência pelos seus companheiros de tribo para mudar coisas de um lado para o outro, mas o Homem das Cavernas Veloz valoriza apenas a rapidez da ação, enquanto o Forte sabe que é mais importante a capacidade de mover coisas em quantidade. Essa distinção não é danosa, apenas bizarra.





HOMEM DAS CAVERNAS ESPERTO

A admiração mútua colore a amizade entre os Homens das Cavernas Espertos e Velozes. Ambos têm os pés rápidos (apesar de por razões diferentes), e ambos sabem que o mundo está mudando rapidamente — e que os homens das cavernas precisam se adaptar. Geralmente os dois são amigos próximos em qualquer acampamento e complementam as habilidades um do outro enquanto ficam na vanguarda do progresso. Isso meio que coloca uma bola na sua garganta, hein?

HOMEM DAS CAVERNAS ESPANCADOR

Apesar de não ter nada contra o Homem das Cavernas Veloz, o Espancador tem muito pouco em comum com ele. Correr é uma ocupação de ritmo acelerado e incansável enquanto espancar coisas é uma atividade bastante sedentária. Ele não menospreza a habilidade do Homem das Cavernas Veloz ou sua disposição de nunca ficar parado, mas a não ser que o Homem das Cavernas Veloz esteja a caminho de conseguir instrumentos de bater ou alvos, o Homem das Cavernas Espancador não tem nenhum interesse em se relacionar com ele.

HOMEM DAS CAVERNAS RESISTENTE

Exercitar-se é bom e existem poucas coisas tão boas para uma pessoa quanto correr. O Homem das Cavernas Resistente e o Veloz são realmente (ahem) amigos velozes, na medida em que têm interesses em comum (apesar de motivações diferentes) e o Homem das Cavernas Veloz descobriu que pode fazer amigos muito mais rápidos porque o Homem das Cavernas Resistente sempre o apresenta aos outros e elogia seu estilo de vida saudável. Em contrapartida, o Homem das Cavernas Veloz funciona como companheiro de cooper para seu admirador.

HOMEM DAS CAVERNAS ROSNADOR

Não existe muita interação entre o Homem das Cavernas Rosnador e o Veloz. A verdade é que o Homem das Cavernas Rosnador sente uma pitada de ressentimento pelo fato de o Veloz nunca ficar por perto tempo suficiente para conhecer alguns dos seus truques mais legais e às vezes ele rouba uma audiência potencial ao encorajá-los a correr com ele. Assim é a vida.

HOMEM DAS CAVERNAS ESPANCADOR

HOMEM DAS CAVERNAS FORTE

Toda vez que precisa que algo seja destruído (ou quebrado em pedaços menores), a tribo procura o Homem das Cavernas Forte e o Espancador. Eles acabam trabalhando juntos em muitos projetos cívicos e passaram a conhecer muito bem um ao outro por causa dessa camaradagem. Nenhum deles apóia inteiramente os métodos do outro, mas raramente trocam rosnados. Um é um, o outro é o outro, ou algo assim.

HOMEM DAS CAVERNAS ESPERTO

Alguém que realiza grandes proezas físicas em prol do avanço científico está agindo de maneira correta segundo o manual do Homem das Cavernas Esperto. O Homem das Cavernas Espancador não tem a paciência do companheiro para descobertas tão grandiosas e demoradas mas se precisar destruir alguma coisa, ele não faz muitas perguntas. Afinal de contas, isso (com o perdão do trocadilho) quebra a monotonia das coisas que ele normalmente destrói. O Homem das Cavernas Esperto também dá (nesse momento, é difícil pensar que qualquer trocadilho não seja deliberado) a primeira pancada em qualquer coisa nova, por isso o Homem das Cavernas Espancador certamente acha que ele é um sujeito legal.

HOMEM DAS CAVERNAS VELOZ

Desde que ele não seja a coisa a ser espancada, o Homem das Cavernas Veloz não tem nada contra seu companheiro de caverna. Ele adora correr, mas não fica triste com o Homem das Cavernas Espancador pelo fato dele eliminar qualquer coisa da qual o Homem das Cavernas Veloz precisaria fugir (muitos Homens das Cavernas Espancadores ficam de olho nos Velozes; no momento que eles disparam, o Espancador sabe que existe alguma coisa a ser espancada). Como o Homem das Cavernas Veloz foge das coisas ao invés de matá-las por conta própria, eles não têm uma relação muito íntima.

HOMEM DAS CAVERNAS RESISTENTE

O Homem das Cavernas Resistente ainda precisa terminar de calcular o valor terapêutico de espancar coisas, mas isso dá braços fortes ao Homem das Cavernas Espancador, então dever ser bom. O Homem das Cavernas Resistente tentou arregimentar a ajuda do Espancador para atrair o resto da tribo para um programa de exercícios coordenados que incluía o espancamento. O Homem das Cavernas Espancador ficou

feliz em destruir coisas, mas não sentia tanto entusiasmo com o resto do plano. Ele não só considerou o Homem das Cavernas Resistente uma mosquinha irritante, como também teve medo de que o aumento na popularidade do espancamento poderia vir a diminuir sua utilidade aos olhos da tribo. Felizmente, a reação ao plano foi, no máximo morna, e a amizade entre os dois não foi afetada. Além disso, o Homem das Cavernas Espancador mantém o Resistente ocupado com os ferimentos e injúrias sofridos pelos outros companheiros de tribo como resultado de pancadas perdidas.

HOMEM DAS CAVERNAS ROSNADOR

Poucos homens das cavernas conseguem os mesmos resultados bizarros e fantásticos que o Rosnador com suas habilidades, por isso ele é aceito pela maioria. Isso é particularmente verdade no caso do Homem das Cavernas Espancador, apesar dele ter bastante dificuldade para se comunicar de forma convincente com rosnados pelo fato de seus talentos serem quase todos físicos. Dificilmente um deles vai acabar com o trabalho do outro, e as duas profissões parecem exigir um certo grau de solicitude, portanto existe bastante boa vontade entre eles.

HOMEM DAS CAVERNAS RESISTENTE

HOMEM DAS CAVERNAS FORTE

O Homem das Cavernas Forte vê o Resistente com um tipo de condescendência impressionada. É como ter um filho que deseja seguir seus passos, exceto pelo cabelo que é completamente diferente do seu. O que os Homens das Cavernas Resistentes desejam mais é complementar os Fortes ou ser mais como eles, mas algumas vezes esse entusiasmo aflora o que de melhor existe dentro dele. O Homem das Cavernas Forte o mantém afastado e deixa claro quando a animação do Resistente vira uma chateação inaceitável.

HOMEM DAS CAVERNAS ESPERTO

Enquanto a maioria dos homens das cavernas prova seu valor para o Homem das Cavernas Esperto afetando fisicamente o mundo ao seu redor de uma maneira que o Esperto não é capaz, o Homem das Cavernas Resistente se mostra útil sendo uma ótima cobaia. Realmente, o Homem das Cavernas Esperto conseguiu até fazer com que ele comesse uma forma primitiva de cobaia. Qualquer coisa que poderia afetar a vitalidade de um companheiro de tribo torna-se prioridade nos experimentos do Homem das Cavernas Esperto, e o Resistente é sempre o primeiro a se voluntariar (apesar de que no caso de comida,



frutas ou cogumelos, o Resistente pode ser o último a saber). Esses testes, que não são assim tão seguros, são perfeitos para o Homem das Cavernas Resistente, pois ele parece se recuperar mais rapidamente.

HOMEM DAS CAVERNAS VELOZ

Apesar do Homem das Cavernas Veloz não estar realmente interessado em um monte de coisas que o Homem das Cavernas Resistente tem a dizer, seu companheiro de cooper realmente o apresenta a um monte de gente. O que o Homem das Cavernas Resistente mais quer é mostrar a ele todos os tipos de novos exercícios. Ele relewa o comportamento de seu companheiro tanto quanto pode, chegando algumas vezes até mesmo a tentar novos regimes — alguns deles realmente resultaram numa melhoria em sua habilidade de corrida, por isso ele sabe que nem sempre é uma má idéia fazer uma tentativa.

HOMEM DAS CAVERNAS ESPANCADOR

Como tantos outros, o Homem das Cavernas Espancador considera o Resistente um sujeito difícil mas bem intencionado. Ele está contente em ver um companheiro de tribo tentar ajudar seus amigos, mas existe um limite para sua paciência e sua paciência é ainda mais limitada que a dos seus amigos. Todos conhecem a imensa variedade de métodos que o Homem das Cavernas Resistente usa para ser útil e o Espancador simplesmente presume que quando ele chama a atenção de um homem, ele está tentando ajudá-lo a ser a pessoa melhor e mais saudável que ele tão bem representa. Se a sutileza falhar, ele "acidentalmente" bate no pé do Homem das Cavernas Resistente com um porrete.

HOMEM DAS CAVERNAS ROSNADOR

Se existe uma coisa que o Homem das Cavernas Rosnador não tolera, é o envolvimento do Homem das Cavernas Resistente em todos os assuntos da tribo. Por ser um sujeito eclético, o Rosnador se ressentia da invasão em seu território. Ele não se "importa" em ter um Homem das Cavernas Resistente por perto, mas ao invés de fazer a morte do penelho parecer um acidente (tudo que o Homem das Cavernas Rosnador faz parece um acidente), ele prefere apenas mandar o Homem das Cavernas Resistente em alguma busca inútil vital.



HOMEM DAS CAVERNAS ROSNADOR

HOMEM DAS CAVERNAS FORTE

O Homem das Cavernas Rosnador é um mistério para o Forte. Falando francamente, ele é um mistério para todos, mas para um sujeito simples como o Homem das Cavernas Forte ele pode ser bastante assustador. O Homem das Cavernas Forte gosta de ser capaz de levantar, jogar e rolar coisas por aí. Como não pode fazer nada disso com o Homem das Cavernas Rosnador (pelo menos não sem ele ficar exaltado), ele prefere manter uma certa distância até precisar de seus serviços.

HOMEM DAS CAVERNAS ESPERTO

Existe um monte de coisas no mundo pré-histórico que precisam ser desvendadas e nenhuma mais do que o Homem das Cavernas Rosnador. Se tivesse como, o Homem das Cavernas Esperto obrigaria o Rosnador a realizar truques o dia todo como algum tipo de pterodátilo treinado. É claro que isso não é visto com bons olhos pelo Rosnador, segundo suas convicções, seu mundo e o mundo do Esperto estão em pólos opostos, assim como a amizade entre eles.

HOMEM DAS CAVERNAS VELOZ

Com o Homem das Cavernas Espancador eliminando metade das coisas das quais ele precisa fugir, e o Homem das Cavernas Forte acabando com a outra metade, o Homem das Cavernas Veloz fica feliz com o que a maioria dos outros membros da tribo encara como uma intrusão do Rosnador nas suas vidas. Ele prefere correr da maioria dos estranhos acontecimentos arquitetados pelas habilidades do Homem das Cavernas Rosnador do que de dinossauros que estão sempre surgindo do meio dos arbustos. Ele nunca conta isso para o Rosnador, tiraria toda a graça.

HOMEM DAS CAVERNAS ESPANCADOR

O Homem das Cavernas Espancador é outro membro da tribo que vê seu nicho ameaçado pelo Homem das Cavernas Rosnador. Por outro lado, o Espancador encontra uma estranha reciprocidade com ele: os métodos do Rosnador são imprecisos o bastante para que o Espancador dificilmente fique obsoleto e seus esforços algumas vezes produzem resultados estranhos que merecem um bom espancamento. Isso com certeza mantém a vida interessante para ambos os lados.



HOMEM DAS CAVERNAS RESISTENTE

O Homem das Cavernas Resistente se preocupa constantemente com o bem estar do Rosnador. Esse pobre sujeito parece nunca se exercitar de verdade, fica acordado até tarde fazendo sabe-se-lá-o-quê e possui hábitos alimentares terríveis. Ele mantém o resto do acampamento no limite do nervosismo com sua inacessibilidade e a tendência das coisas à volta dele pegarem fogo de repente ou desabarem, sem aviso, como um cocô de pterodátilo. O Homem das Cavernas Resistente acha que o Rosnador será seu maior desafio e sua maior conquista.

CIDADES NA TERRA DE OG OGÓPOLIS

Tudo em Ogópolis seria feito em um segundo ogopólico se eles tivessem segundos, mas como eles só tem "sol" (luz) e "sol ir" (escuro), basta saber que tudo é feito bem rápido. As ruas fervilham de atividade, os Homens das Cavernas Velozes correm pelas vielas, os Homens das Cavernas Espancadores quebram pedras para usar na construção de novos arranha-cavernas, os Homens das Cavernas Espertos rolam pedras redondas colina abaixo em direção ao trânsito pensando que isto deve ser de alguma forma importante, os Homens das Cavernas Resistentes são derrubados por descuidados Homens das Cavernas Velozes — é uma grande bagunça, mas uma bagunça que eles todos conhecem e amam.

Acima de tudo, Ogópolis é uma resposta a tudo que há de errado na Terra de Og. Cansado de ser devorado, o povo das cavernas se uniu para ter a segurança oferecida pelos grandes grupos, e descobriu que viraram apenas um alvo mais tentador. Então eles tiveram a idéia das cavernas, que não era bem uma idéia, mas funcionou por algum tempo. As pessoas pararam de ser devoradas e começaram a se perguntar sobre aquele cheiro horrível. Infelizmente, à medida que a tribo crescia, nem todos cabiam mais nas cavernas e quem estava mais perto da saída da caverna era agarrado por algum lagarto de pescoço comprido e carregado para longe.

Então eles procuraram uma caverna maior. O que eles encontraram foram várias cavernas próximas umas das outras. Ainda assim, alguns animais menores conseguiam entrar nas cavernas, então eles se mudaram para cavernas mais altas, onde eles eram comidos por aves reptilianas voadoras. Para encompridar ainda mais essa história, eles final-





mente se decidiram por várias cavernas em vários níveis com coisas bloqueando as entradas e as pessoas escolhiam onde morar com base em que animais elas tinham mais medo de serem devorados.

O cheiro continua, o que é provavelmente o motivo pelo qual todas as pessoas de Ogópolis são rudes umas com as outras: todos acham que os outros são responsáveis. Agora, com todo mundo amontoado em alguns acres, a sociedade começa a desenvolver uma personalidade própria.

○ CENTRO DE TROCAS DE CARCAÇAS DE ANIMAIS PEQUENOS

Se você achava difícil fazer com que meia dúzia de pessoas com um vocabulário de apenas sete palavras trabalhassem juntas para abater uma corça, espere até ver 20 dessas pessoas tentando desenvolver uma economia complexa baseada em um sistema pré-histórico de escambo. O Centro de Trocas de Carcaças de Animais Pequenos em Ogópolis nasceu da necessidade de sobrevivência. Animais pequenos são gratuitos e abundantes, se você se der ao trabalho de pegá-los. Os mais comuns podem ser encontrados em qualquer canto, mas muitas

peças chegaram à conclusão de que algumas carcaças são melhores que outras para algumas coisas e outras são simplesmente inúteis.

Dentro do Centro existem dúzias de homens das cavernas ocupados tentando ganhar seu sustento. Eles desenham coisas nas paredes com um pedaço de madeira meio queimado e, devido a uma falta total de conhecimento das sutilezas da linguagem, rosnam violentamente uns com os outros. Pelo menos essa é a idéia na teoria, certas carcaças podem ser trocadas por certas outras coisas. Geralmente, existe uma equivalência em peles de animais, mas não é estranho as pessoas trocarem carcaças por pedras diferentes ou exóticas, fogo (como isso significa entregar à outra pessoa um pedaço de madeira flamejante, é mais raro; eles chamam isso de mercadoria quente), animais vivos, a coisa redonda que os Homens das Cavernas Espertos rolam até o centro da cidade (apesar delas terem sofrido uma depreciação em seu valor depois que alguns dessas coisas se quebraram ao se chocarem com construções ou pessoas), peixes, peles e sujeira.

Este é o centro econômico de Ogópolis e os negócios feitos aqui mantêm Ogópolis competitiva com as outras cidades.

CRIME

Mesmo em um mundo do tipo lagarto-comer-homem como Og, alguns homens das cavernas têm tempo ou a inclinação para levar vantagem sobre outros homens das cavernas. Em algumas partes da cidade, você simplesmente não quer passar depois de escurecer. Existem Homens das Cavernas Fortes que se escondem em um canto escuro entre as pedras e pulam sobre o primeiro incauto que passar. Eles não sabem dizer "a bolsa ou a vida", mas eles rosnam e levantam o punho ameaçadoramente, e em geral isto basta (alguns dos mais astutos vão até um banco, pegam todas as pedras, e fogem pulando nas costas de um parceiro Homem das Cavernas Veloz).

Alguns homens e mulheres das cavernas se vestem com peles bem pequenas e ficam nas esquinas de pedra se oferecendo para por um sorriso no rosto das pessoas das cavernas que passam por perto. Estes em geral têm um homem das cavernas forte que garante a segurança e a justa troca de bens por serviços e mantém afastados os possíveis concorrentes.

Mas para os crimes de verdade, você deve ir aos vários níveis do mundo dos negócios...



COMÉRCIO

A maior parte das trocas em Ogópolis acontece no Centro de Troca de Carcaças de Animais Pequenos, mas o homem das cavernas comum nas ruas não faz suas trocas dessa maneira. Em vez disso, eles acham uma outra caverna, longe do choro insistente dos bebês das cavernas e conduzem seu negócio dali. Eles contratam homens das cavernas velozes para levar coisas de uma caverna para outra, mantendo-os em contato com seus clientes.

Para aqueles que não conseguem pagar uma caverna, uma frágil pilha de pedras com um pedaço de madeira em cima no meio da calçada é o bastante. Eles vendem todos os tipos de quinquilharias bonitinhas, todas elas, grunhirá o vendedor, absolutamente genuínas. Estas pessoas dificilmente montam suas mesas duas vezes no mesmo local. Mesmo porque dá muito trabalho desmontar a pilha de pedras e levá-las para casa, eles precisam de um excelente motivo para não ficarem em um só lugar.

Ainda mais baixo na cadeia econômica alimentar estão aqueles que não conseguem pagar nem uma mesa para os seus produtos. Em geral, eles matam um animal apropriado e guardam sua mercadoria dentro da pele. Então se aproximam das pessoas das cavernas nas ruas e procuram nos compartimentos dentro da pele os produtos a serem oferecidos.

CULTURA

Existe a cultura em todos os cantos de Ogópolis. Todos querem se expressar, então sempre há algo de novo. Os museus proliferam, muitos deles com esqueletos de animais que a tribo matou. As peças de teatro são sobre a vida na grande cidade, onde o rápido e impiedoso mundo de Ogópolis ameaça devorar as pessoas, ou sobre a vida nas ermas vastidões rurais, onde o lento e tedioso mundo da caça e da coleta ameaça devorar as pessoas — ou sobre algum grande lagarto que faz mais que só ameaçar devorá-las.

As galerias de arte têm um fluxo constante de pessoas das cavernas entrando e saindo. Aquelas que não estão simplesmente perdidas procurando o centro da cidade ficam para ver a arte. Todas as mídias estão bem representadas. As esculturas são feitas de madeira, rocha, lama ou, em casos muito patéticos, água. Existem desenhos a carvão em toda parte, a pintura também usa todos os materiais populares (a água se sai ligeiramente melhor na pintura), apesar de, recentemente, um artista ter usado excremento em sua arte, o que enfureceu o prefeito que cortou os subsídios.



ESPORTES

Não fosse pelos esportes, haveria muitos crimes e violência na cidade. Na verdade, existem muitos crimes e violência na cidade, só que haveria muitos mais se os cidadãos não tivessem esportes para liberar um pouco da frustração acumulada.

Muitos esportes são apenas esportes de combate. Na verdade não existe um bom substituto para dois caras entrando em um ringue e se estapeando até um deles cair. Às vezes eles dão espetos de pau para os combatentes, às vezes eles dão o espeto para o cara menor e em outras para o cara maior. As combinações são infinitas.

Quando os espectadores se cansam de ver um cara bater no outro, ou um bando de caras baterem uns nos outros, eles assistem os caras baterem em coisas. Grandes pedras são colocadas no meio da arena, e homens das cavernas fortes ou espancadores avançam contra elas com clavas e varetas. Os grupos mais bem sucedidos fazem times com integrantes de cada classe e, às vezes, até mesmo um Homem das Cavernas Esperto para inventar novas maneiras de danificar a pedra (antes da inclusão do Homem das Cavernas Esperto, o jogo sempre terminava em empate por que todos desmaiavam de exaustão).

Infelizmente, esportes ilegais estão se tornando populares. Adolescentes das cavernas estão indo às florestas e capturando lagartos de tamanho médio; depois eles os levam de volta à cidade e fazem "corridas de dragões" pelas ruas. Isto tem causado mais do que algumas fatalidades, mas até mesmo os adultos, que deveriam ter mais juízo, comparecem alucinadamente a estes eventos.

Briga de galo não passa de desperdício de uma boa refeição.

RELIGIÃO

As pessoas em Ogópolis estão sempre ocupadas demais para praticarem assiduamente uma religião. Eles oram para certos deuses, mas é geralmente um rosnado qualquer enquanto estão tentando tirar a sorte grande no Centro de Troca de Carcaças de Animais Pequenos ou para evitar serem atingidos por uma das coisas arredondadas roladas para o centro da cidade por um dos Homens das Cavernas Espertos.

Existe uma estrutura religiosa principal no centro da cidade, uma das construções mais altas com rochas em espiral que buscam os céus. Todos vão lá uma vez por semana, mas as preces dão lugar às discus-





sões sobre quem está rosnando incorretamente e qual o melhor jeito de se rosnar. Então os fieis começam a bater uns nos outros. Alguns rosnam que os cidadãos de Ogópolis deveriam escolher entre a religião ou esportes naquele dia. Outros rosnam que esporte, para eles, é uma religião.

RELAÇÕES INTERTRIBAIS

Para a maioria das outras tribos, Ogópolis é um grande caldeirão. A cidade promete diversão e aventura, mas ao mesmo tempo é ameaçadora, violenta e fria. A maioria das pessoas das cavernas que nasceu e se criou em Ogópolis não consegue imaginar viver em qualquer outro lugar. As pessoas de fora que vêm morar ali esperando se dar bem no grande mundo dos negócios ou criar um rosnado para si no mundo dos teatros freqüentemente vêem seus sonhos destruídos.

No entanto, Ogópolis é um mundo em si mesma, e há muito a ser dito a respeito dela. Você nunca fica chateado e ela funciona enquanto há luz e também durante a escuridão. Se algo pode ser achado em algum lugar, será achado nesta cidade, então muitas outras tribos enfrentam o crime e as ruas lotadas para achar o que quer que seja que ela precise.

Aqueles que tentaram brigar com Ogópolis sempre se arrependeram. A única coisa que um Ogopolitano odeia mais que seu vizinho barulhento é alguém tentando matar seu vizinho barulhento. É uma cidade dura, e isto é verdade nos negócios, no esporte e na guerra. Mesmo assim, se você tiver sucesso lá, você terá em... ah! Deixa para lá.

TRÍVIA

Os ogopolitanos não odeiam você, só a idéia de que você existe. A expectativa de vida aqui é de 25 anos. Se você encostar nas coisas de alguma outra pessoa, é de 5 minutos. Aqueles lagartinhos que seus filhos levam para casa são engraçadinhos agora, mas eles crescem. Eles crescem, gente. A menor distância entre dois pontos nesta cidade ainda está em construção.



CABEÇA DE PEIXE

Ah! O chamado do mar! Na verdade, não há muito no mar que chame por si só, mas existe um monte de barulho dos pássaros e tudo mais. O ar fresco, a água do mar, a pesca e a brisa fresca atraem muita gente, e Cabeça de Peixe foi fundada por um grupo de pescadores das cavernas entusiasmados. Na verdade, eles nem eram tão pescadores assim, eram mais pessoas que gostavam de comer peixe e tinham jeito para pegar peixe, e nem eram tão entusiasmados pela pesca do peixe, eles só reconheciam a necessidade de pular na água se você quisesse comer um peixe e não desejavam ser pisoteados por um javali selvagem em prol de uma dieta saudável.

Gradualmente, as casas permanentes começaram a se fixar na costa e nas colinas próximas ao mar. Gente veio de toda parte para desfrutar das águas cheias de peixe, e muitos gostaram tanto que decidiram ficar. Os primeiros piratas, notando a vantagem de controlar as águas próximas à vila de pesca, tentaram incursões violentas que estabeleceriam sua base de poder. Estes primeiros piratas eram na realidade só dois caras em um tronco flutuante e o ataque foi afastado pelas pessoas das cavernas na praia que jogaram pedras neles até eles caírem do tronco.

Hoje em dia, Cabeça de Peixe ocupa a maior parte da praia. Estruturas flutuantes deslizam por toda a baía e estão cheias de pescadores, redes, linhas, botes e o sempre presente cheiro de peixe velho.

PIRATAS

Com o passar do tempo, os piratas aprenderam com seus erros e suas habilidades aumentaram muito. Em primeiro lugar, eles procuram não atacar outros barcos até eles estarem na água. Foi notado que a resistência e a retaliação é muito maior quando você está em uma baía cercado de pescadores e dos amigos dos pescadores.

A tecnologia envolvida é muito mais avançada agora, não que ela pudesse ficar muito pior. Os piratas aprenderam a amarrar mais de um tronco juntos, acrescentaram uma pedra na ponta de uma corda para quando quisessem ficar parados e estenderam peles em grandes mastros no meio do barco para ter sombra (oh! Por algum motivo os barcos andam bem mais rápido agora).

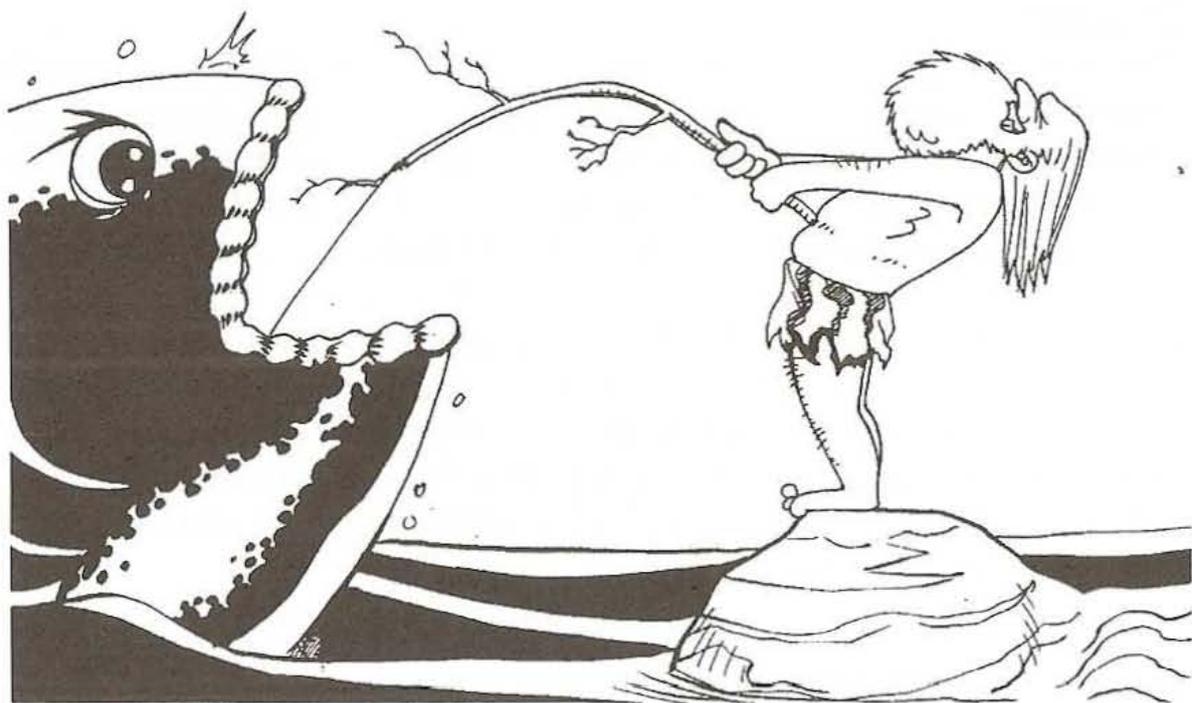


Em geral, a tripulação é composta de um Homem das Cavernas Esperto no comando, um Homem das Cavernas Forte como seu assistente, vários Espancadores trabalhando no convés, e um Homem das Cavernas Veloz subindo e descendo dos mastros para ter certeza de que há sombra o bastante para todos. Um Homem das Cavernas Resistente prepara comida lá em baixo (se o navio for um daqueles avançados o suficiente para ter um "lá em baixo") e um Homem das Cavernas Rosnador desenha coisas em pedaços de folhas e peles esticadas sobre uma mesa. Exatamente o que ele está desenhando ninguém sabe, mas faz todos sentirem que eles estão fazendo alguma coisa.

Os Papagaios têm uma vida muito curta a bordo. O pássaro é morto, ou por que falou e delatou a posição do navio dos piratas quando eles estavam tentando chegar sorrateiramente perto de outro navio, ou por que os invejosos piratas perceberam que o pássaro tem um vocabulário melhor que o deles.

COMÉRCIO

Se você realmente precisa perguntar o que as pessoas de Cabeça de Peixe usam como seu principal ingrediente de escambo, existe um curso de um tipo ou de outro com o seu nome escrito nele na escola comunitária mais próxima.



É peixe.

Mas, uau, que peixe! Tem peixe espada, ostras, tubarão, enguia, lula... a lista não tem fim. A maioria dos homens das cavernas em Cabeça de Peixe descobre que é bom apanhando algum tipo de peixe e se restringe a ele. Isto deu origem a um sistema no qual aqueles que são bons em pescar baiacu podem trocar com aqueles cujo forte é peixe espada. Dependendo do que você quer para o jantar, pode ser que você consiga fazer uma troca.

Existem muitos outros itens bons para troca. Os pescadores precisam de suprimentos como isca, linha, redes e grandes pedaços de pau com os quais eles podem nocautear os peixes mais resistentes. Todas estas coisas podem ser encontradas nas docas espalhadas pela costa e nos mercados mais no interior. Estes mercados também oferecem um lugar para os pescadores trocarem seus peixes. Se você pegou muito camarão e sua companheira quer caranguejo, você pode levar os seus camarões para o mercado, pegar os caranguejos e deixar que o lojista se preocupe em encontrar quem queira camarão. O lojista, é claro, tira uma porcentagem de todos aqueles que deixam peixes com ele.

Existe ainda aqueles que vão para o mar e ganham a vida como piratas. Eles tentam se aproximar de pescadores desavisados (e, honestamente, só os homens das cavernas mais estúpidos são desavisados, dada a natureza óbvia e barulhenta tanto das embarcações quanto dos marinheiros) e tomar seus peixes.

CULTURA

A pesca não deixa muito tempo livre na vida do homem das cavernas para diversão e entretenimento. Eles acordam cedo, quando o escuro começa a ir embora e pescam até a luz começar a desaparecer. Então eles têm que arrumar tudo, ir para casa, trocar peixe e preparar peixe. Uma coisa na qual a maioria dos homens das cavernas não gosta de pensar depois de um longo dia de pesca é pesca. E uma coisa que uma vila de pesca tem muito em sua cultura é coisas sobre pesca.

Mas ai é que está. A maioria das peças de teatro (a forma mais popular de entretenimento em Cabeça de Peixe) são baseadas em aventuras de pesca, geralmente envolvendo uma história dinâmica de homem lutando contra peixe pela sobrevivência. A sobrevivência do peixe, diga-se de passagem. O pescador não tem a tendência de cair morto se voltar para casa sem peixe.



Os demais trabalhos de arte têm uma inclinação semelhante pelo tema marinho. As pinturas são de peixe, as histórias grunhidas são sobre peixe e as esculturas são de belos navios, valorosos pescadores, gaivotas, ondas e peixes. Uma pintura em alto relevo que não tem um esqueleto de um peixe grudado nela é uma raridade.

Um Homem das Cavernas Esperto sugeriu que se eles conseguissem montar um peixe cantante em uma placa seria um sucesso.

ESPORTES

Além da... *suspiro* ... pesca, os esportes são o meio mais popular de se provar a macheza das cavernas a um outro homem ou mulher das cavernas em Cabeça de Peixe. A cavalgada sincronizada de pliosauro é bastante divertida, e fácil, por que o pliosauro faz todo o serviço (e toda a sincronização — a parte dos homens das cavernas se resume a se jogarem desajeitadamente do pliosauro todos ao mesmo tempo).

A natação é o grande sucesso, e até mais divertida pelo fato de se tornar nem tanto uma competição, e sim uma luta pela sobrevivência, quando os competidores são perseguidos por qualquer que seja a fera cheia de dentes que tenha aparecido. Por falar nisso, o mergulho é bem mais seguro, por ser mais localizado e não envolver tanto ficar se debatendo na superfície, o que tende a atrair "amigos" indesejáveis. Também tem havido algumas tentativas mal sucedidas de mergulho do rochedo. A mania ainda não pegou. Com sorte, os participantes melhoram ou as rochas ficam mais macias.

A canoagem é o único outro esporte de verdade e, em geral, dura pouco porque os botes se quebram facilmente sob pressão. Algumas tentativas de um concurso de castelos de areia foram feitas, mas a maioria deles terminou parecendo um pequeno montinho de areia. Imagine só..

RELIGIÃO

Adorar o peixe em qualquer forma é considerado um tanto excêntrico. A maioria dos deuses em Cabeça de Peixe são do tipo que olha-acima-dos-seus-ombros, seres abstratos que acompanham você e seus amigos no barco e lhes dá a força e a habilidade para pegar um grandão. Muitos dos moradores de Cabeça de Peixe acham que os deuses podem ser encontrados no barco, no equipamento de pesca ou na própria baía. Por isso, quando uma vara de pesca quebra, isso os leva a um paroxismo de oração apologética.



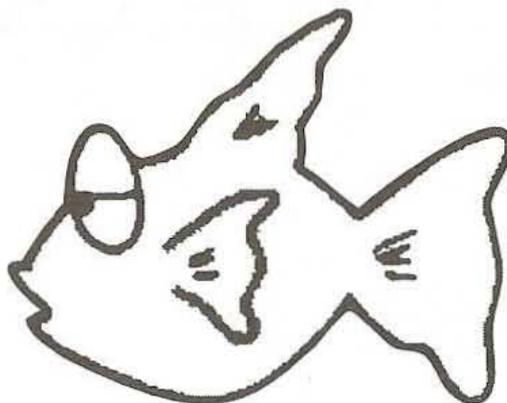
RELAÇÕES INTERTRIBAIS

A maioria das tribos adora fazer comércio com Cabeça de Peixe. O suprimento e a seleção de peixes deles é inigualável, e é bem fácil de se relacionar com eles. Por algum motivo, as pessoas de Cabeça de Peixe se cansam de frutos do mar e gostam de por suas mãos em carne vermelha ou algumas frutas frescas. Uma vez cabeça de Peixe foi invadida por tribos vizinhas que queriam os peixes para si; no entanto, tudo acabou muito rápido quando os invasores descobriram que os peixes não ficavam por aí como as rochas ou as pedras e que era necessário realizar trabalho de verdade para se conseguir os peixes. Chegou-se à conclusão que escravizar as pessoas, também tomaria muito tempo, então a força invasora partiu na manhã seguinte.

Apesar de serem amistosos, os Cabeçudos são extremamente ocupados. Eles estão na ativa a maior parte do dia, então conseguir que um deles se sente para conversar é quase impossível. Algumas pessoas erroneamente interpretam esta ética de trabalho com anti-sociabilidade (e os recém-chegados à cidade acham que a população é composta só de Homens das Cavernas Espancadores antisociais). Eles nem prestam atenção em você, tanto que é possível chegar até o centro da cidade antes de alguém perceber que: a) sua pele de animal não está encharcada, b) sua pele não está curtida ao ponto de couro, e c) você não cheira como a especialidade do dia. A maioria das tribos que visita Cabeça de Peixe vem a trabalho, pois fazer amigos aqui é bem difícil.

TRÍVIA

O peixe não é comida para o cérebro; qualquer um que duvidar disso só precisa assistir aos homens das cavernas colocando as mãos na água e tentando agarrar tubarões. Ao contrário da opinião popular, você nunca se acostuma ao cheiro. Existem mais felinos per capita em Cabeça de Peixe do que em qualquer outra tribo da Terra de Og.



CIDADE DO FOGO

Você já ouviu a expressão "o circo vai pegar fogo"? Bem, na Cidade do Fogo pode não ter circo, mas o resto todo está em chamas.

Não, sério. Nós não estamos brincando. Praticamente tudo por lá está pegando fogo. Os homens das cavernas sempre ficam muito orgulhosos de si mesmos quando descobrem algo novo, mas os fundadores da Cidade do Fogo se deixaram levar um pouco longe demais.

Não, sério. Nós não estamos brincando. Um pequeno grupo de homens das cavernas ficou tão apaixonado pelo fogo que os outros membros da tribo os mandaram embora. Eles tocaram fogo em tudo que possuíam. Eles tocaram fogo em tudo que os seus vizinhos possuíam (embora em defesa deles se deva dizer que nem sempre era intencional). Eles ofereciam fogo como um presente caloroso, sem nem ao menos perceber a ironia. Alguns deles até veneravam o fogo.

Estes homens das cavernas foram expulsos de sua tribo e forçados a criar sua própria sociedade. Eles se estabeleceram no local mais inflamável que encontraram, próximo à maior reserva de combustível que



conseguiram. Eles então construíram uma bela e orgulhosa cidade, e depois tocaram fogo nela.

Encontrar o caminho para a Cidade do Fogo não é um problema — durante a noite as chamas podem ser vistas a quilômetros de distância e, durante o dia, a fumaça é igualmente visível. Depois de entrar na cidade, no entanto, você fica completamente às cegas. Tudo parece igual porque, como mencionamos antes, está tudo em chamas. É difícil reconhecer qualquer pessoa que você conheça porque, pelo fato de os rostos estarem cobertos de cinzas, todo mundo parece igual. Normalmente, uma pessoa identifica seus amigos e vizinhos pelo formato do corpo, comprimento do cabelo ou cheiro que eles exalam (somente aqueles têm cheiros realmente fortes pois a maioria das pessoas cheira a fumaça).

Todas as esquinas são iluminadas à noite por uma tocha acesa e fincada no chão. A praça central da cidade tem um imenso braseiro em chamas. Toda luz provém de tochas presas nas paredes das cavernas e nas formações rochosas, mesmo as que ficam do lado de dentro das cavernas. Qualquer pessoa que sair à noite leva uma tocha acesa para iluminar e qualquer um que sair de dia leva uma tocha acesa para se defender. A moral da história é a seguinte, tem fogo pra caramba na Cidade do Fogo.

GUARDA NACIONAL

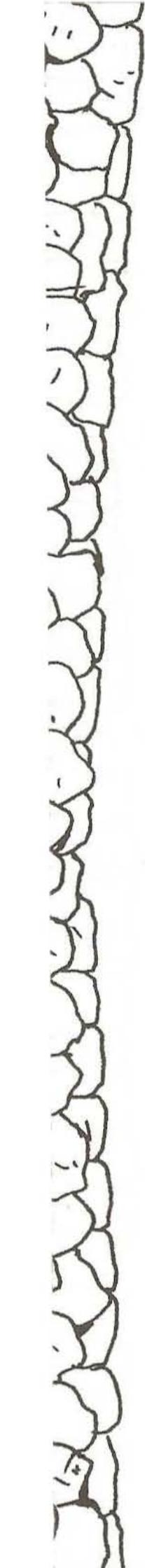
Bem, eles não chamam a si mesmos assim. Na verdade, quando alguém os chama, é geralmente com uma série de rosnados apavorados. Em resumo, quando há problemas sérios nas imediações, o melhor a fazer é chamar a Guarda Nacional da Cidade do Fogo. Nada é tão intimidador quanto a visão de duas dúzias de homens das cavernas carregando tochas, balançando os pequenos espetos quentes ameaçadoramente em suas mãos.

Sempre que há algum monstro horrível de algum tipo por perto, a guarda pega suas tochas e marcha com o intuito de caçá-lo e queimá-lo. Com medo das chamas, a maioria das criaturas que se vê caçada pela guarda corre instintivamente para o pântano onde eles podem afundar em um charco se pegarem fogo.

COMÉRCIO

Você poderia achar que se todos tivessem fogo e o fogo fosse farto e estivesse disponível, a última coisa que alguém pensaria em trocar seria





fogo. Você estaria certo, é claro, mas idiotas como as pessoas da Cidade do Fogo fazem uma grande distinção entre os tipos de fogo, avaliando as coisas mais sutis como a cor da chama (bem grande para celebrar cerimônias de acasalamento) ou a altura da chama (chamas altas e finas são de grande ajuda quando você está tentando não por fogo em alguma coisa valiosa, como sua namorada, por exemplo).

Além de fogo, o que vende bem na Cidade do Fogo é combustível. As pessoas das cavernas já tentaram queimar de tudo e coisas diferentes queimam de maneiras diferentes. Sempre que eles encontram uma substância nova e não testada, a primeira coisa que eles fazem é tentar queimá-la. Isto não funcionou muito bem com pedras, mas madeira, folhas e até excrementos secos têm se mostrado muito úteis para os fogueirenses.

CULTURA

Além das sempre populares danças do fogo, que todos acham que são todas muito parecidas entre si para se qualificarem como entretenimento, quanto mais como cultura, a Cidade do Fogo tem muito a oferecer. Há exposições de arte em fogo, na qual a base é feita de material inflamável e o item incendiado. Isto produz uma arte de muito pouca duração e as pessoas da Cidade do Fogo começaram a se desesperar por nunca produzirem uma cultura que pudesse ser passada a seus filhos. Estão alguém teve a idéia de usar pequenos gravetos em brasa para queimar arte ou desenhar haikus primitivos em peles ou folhas, o que trouxe um bom equilíbrio entre a necessidade de se expressar artisticamente e a necessidade de queimar coisas.

Algumas aberrações sociais pretensamente artísticas tentam fazer arte que não envolve nenhum tipo de uso do fogo. Os críticos de arte em geral expressam sua aversão por estas monstruosidades tocando fogo nelas.

ESPORTES

Os esportes organizados são muito populares na Cidade do Fogo. Mesmo no inverno, há fogo suficiente para manter o estádio aquecido, então os atletas competem o ano todo. A pedra quente tem seus aficionados, mesmo que o jogo não seja mais do que passar uma pedra, recém saída do fogo, de um competidor para o outro até que uma única pessoa seja estúpida o suficiente para ficar segurando uma pedra incandescente nas mãos. Existe o passe de chama, no qual uma série de corredores passa a chama de uma tocha para outra, apesar de este



jogo dar a impressão de não acabar nunca. Ninguém sabe quando esse jogo começou e todo mundo parece ter esquecido qual o objetivo ou quando ele será alcançado. Ninguém entende o jogo, mas francamente, eles têm medo de parar.

O jogo mais popular é o tiro de chama. Os competidores tocam fogo em uma variedade de projéteis — catapultas primitivas, arcos e fundas — e atiram eles em vários alvos. A precisão, a distância e a criatividade determinam o vencedor.

Alguns jogos não requerem tanta atividade física, como o caminho de fogo. Neste esporte os competidores colocam combustível de um ponto de partida à linha de chegada e depois tentam fazer com que a chama chegue o mais rápido possível de um ponto ao outro. Da mesma forma que a esgrima e o críquete modernos, este esporte é considerado bobo e afeminado.

RELIGIÃO

A maioria das pessoas da Cidade do Fogo adora o fogo de uma forma ou de outra. Note que o tão chamado "batismo de fogo" foi abolido há muito tempo e quanto menos se falar a esse respeito, melhor.

RELAÇÕES INTERTRIBAIS

Os vizinhos da Cidade do Fogo mantêm os fogueirenses a pelo menos um braço de distância — mais, se eles estiverem próximos a uma fogueira. A maioria dos estrangeiros acha que os fogueirenses são estranhos e perigosos: com todos os ataques de animais e dinossauros, doenças e toxicodendros no mundo, por que se arriscar ainda mais se cercando de fogo por todos os lados?

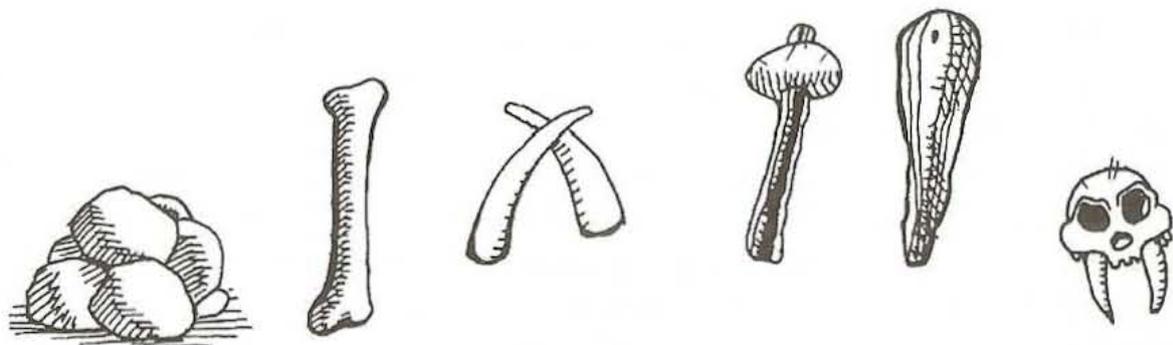
Isso não quer dizer que ninguém quer nada com eles. Se você precisa de fogo e sua tribo ainda não o inventou, a Cidade do Fogo é o lugar para se ir (suas outras opções são esperar que outra tribo toque fogo em você ou em parte do seu acampamento ou esperar por um raio). Os fogueirenses ficam felizes em compartilhar sua abundância de fogo com você — quanto mais eles espalharem a boa vontade criada pela proliferação do fogo, melhor. Algumas tribos cometeram o erro de empregar um fogueirense como "engenheiro do fogo" para o seu povo; eles descobriram tarde demais que os engenheiros eram muito liberais quanto à aplicação do fogo. E sempre existe a Guarda Nacional, é claro.



Outra área na qual há muita cooperação intertribal é no controle do fogo. Nunca ocorre a um cidadão da Cidade do Fogo que pode existir algo como "fogo demais" — eles ririam de tal idéia. Mas às vezes coisas que não deveriam pegar fogo — o teto de palha de um homem das cavernas, as roupas de um homem das cavernas, um homem das cavernas — pegam. A primeira reação de um fogueirense é tocar ainda mais fogo. Esta é na realidade uma idéia muito boa, mesmo que a expressão "fogo demais" ainda não tenha sido acrescentada ao dicionário, mas quando seu filho mais velho está em chamas, essa idéia não é tão intuitiva. Um monte de pequenas tribos ganha a vida ficando fora dos limites da cidade esperando para serem chamados para apagar um incêndio. Eles levam água para a área com problemas, uma prática suspeita que quase sempre traz à tona uma mistura de horror, revolta e burrice encabulada por parte dos fogueirenses presentes.

TRÍVIA

Toda a comida na Cidade do Fogo é bem passada. As pessoas lá odeiam a chuva. Em qualquer época, 45% da população é careca, e nem sempre são só os homens.



"CAVERNA FEDORENTA, COISA PEQUENA"

Uma Aventura para Terra de Og

INSTRUÇÕES

O mestre lê as coisas nas caixas cinzas (parece familiar?). Para ter mais efeito, levante as mãos e gesticule para os outros homens das cavernas.

INTRODUÇÃO

Em uma pequena vila próxima a um grande rio vivia uma tribo de sete homens, duas mulheres e doze crianças. As pessoas da tribo compartilhavam tudo. Sim, eu quis dizer tudo. E eles viviam todos juntos em harmonia com a natureza. Um dia, o líder da tribo convocou uma reunião dos sete homens, duas mulheres e doze crianças, e fez um pronunciamento.

O mestre lê o seguinte enquanto aponta e rosna.

Vocês ir. Grande coisa peluda. Comida. Ir grande coisa peluda. Ir caverna grande. Pedra pequena. Árvore. Dormir. Sol.

Os homens da tribo vão sair por um tempo em busca de uma nova caverna e novas fontes da grande coisa peluda.

As palavras evocam imagens de lindas colinas, uma formação rochosa e árvores a um dia de jornada longe de casa. Talvez dois. É difícil dizer se "dormir" e depois "sol" significa um ou dois dias. Até os membros da tribo estão um pouco confusos. Mesmo assim, espera-se que um grupo corajoso saia na manhã seguinte em uma busca que eles jamais esquecerão.

Assim começa a lenda da "Caverna Fedorenta, Coisa Pequena".



GRAVURA UM "ÁRVORE PEQUENA. ÁRVORE GRANDE"

1.1 Enquanto gesticula, levante as mãos e leia o seguinte:

Árvore Grande. Árvore Pequena. Árvore Grande. Árvore Pequena.
Árvore Grande. Árvore Pequena.

Os personagens começaram sua pequena aventura atravessando uma floresta para a qual o líder apontou, a leste da caverna deles. Nenhum dos membros da tribo tinha se aventurado tão longe antes. Ficarà a cargo de um dos homens das cavernas ter sucesso em um teste de "Entender Coisas" para ser capaz de conduzir o grupo através da floresta.

1.2 Para conduzir um efeito maior, levante as mãos e gesticule enquanto lê a caixa de texto abaixo para o grupo. Imita uma criatura rastejando sobre a mesa.

Pequeno fedorento ir. Pequeno fedorento ir árvore

Enquanto anda pela floresta o grupo encontrará um "Pequeno Fedorento" (também conhecido como Javali, Dados de Ataque: 3, Dados de Defesa: 2, Pontos de Vitalidade: 6, Exp.: 600). Enquanto se mantiverem longe da pequena fera eles ficarão bem. No momento em que um deles rosar qualquer coisa, serão atacados (então, nós sugerimos que você dê um jeito do grupo rosar para que esta luta aconteça!). Sem dúvida, você terá um grupo de homens das cavernas que vai insistir em matar e comer o Pequeno Fedorento. Na realidade, ele dará uma refeição bem saborosa se eles se preocuparem em limpar e cozinhar a carne.

GRAVURA DOIS "GRANDE ÁGUA IR"

2.1 Depois da pequena escaramuça com o Pequeno Fedorento, os homens das cavernas chegam às margens da "Grande Água Ir" (um rio de 30 metros de largura). Para conseguir um efeito maior, levante as mãos e gesticule enquanto lê a caixa de texto para os homens das cavernas. Simule um rio correndo com os dedos.

Grande Água. Grande Água Ir. Iiiiiiiiiiiiiiiiiir. Grande Água.
Iiiiiiiiiiiiiiiiiir.

O sol começa a se por, portanto diga ao grupo que eles precisam dormir deste lado do rio. Enquanto aponta para cima, em direção ao sol, faça um movimento para baixo, enquanto lê:

Sol Ir. Ir Dormir.

A noite deles será interrompida por duas (2) Coisas Pedra Pequena (também conhecida como Cobra, Comum, Dados de Ataque: 2, Dados de Defesa: 1, Pontos de Vitalidade: 4, Exp.: 400). Se o grupo de alguma forma decidiu por alguém de guarda, quem estiver no primeiro turno precisa ser bem sucedido em um teste de "Esquecer Como%" para se lembrar como ficar acordado; se não, cairá no sono e fará com que o grupo perca automaticamente a iniciativa com as Coisas Pedra Pequena. Se o membro do grupo ficou acordado, eles precisam fazer um teste de "Entender Coisas%" com +15% para descobrir que estão para ser atacados.

2.2 Quando o grupo acordar na manhã seguinte e decidir atravessar "Grande Água Ir", faça com que todos passem por um teste de "Entender Coisas%" para atravessar com segurança. Se um ou mais falhar, eles precisarão ser bem sucedidos em um teste de "Salvar a Pele%" para conseguir atravessar.

Se um ou mais falhar na travessia do rio, faça o que você puder para que todos sobrevivam. Sugerimos que todos façam um teste de "Fazer Algo Acontecer%" para salvar miraculosamente o(s) cretino(s) incompetente(s). Se, até mesmo isso não funcionar (o que é possível), nós sugerimos uma intervenção divina para dar uma mãozinha ao grupo...

Quando tiverem atravessado, eles estarão provavelmente exaustos, então será a hora perfeita para interromper a recuperação de fôlego com outra criatura!

Para conseguir um efeito maior, levante as mãos e gesticule enquanto lê a caixa de texto para os homens das cavernas. Simule um macaco de aparência hostil fazendo caretas e barulhos de macaco. Levante as mãos e faça mais barulhos de macaco enquanto lê:

Ir Bater Coisa Peluda Árvore! Ir Bater Coisa Peluda Árvore!



Os membros do grupo que conseguiram atravessar perdem automaticamente a iniciativa para "Coisa Peluda Árvore" (também conhecido como Gorila, Dados de Ataque: 4, Dados de Defesa: 2, Pontos de Vitalidade: 9, Exp.: 900) que foi perturbada quando um dos membros do grupo (o mestre escolhe) encostou-se para descansar na árvore em que ele estava. Este homem das cavernas será atacado primeiro.

GRAVURA TRÊS

"PEQUENA CAVERNA, GRANDE FEDOR"

3.1 Depois do encontro deles com o gorila, os homens das cavernas vão topar com uma grande fenda no chão. É grande o bastante para um homem das cavernas grande entrar. Eles notam imediatamente um cheiro forte vindo da pequena gruta.

Coisa Fedorenta. Coisa Fedorenta Dormir Caverna.

Todos os homens das cavernas fazem um teste de "Entender Coisas %" para ver se eles notam que é um outro homem das cavernas. Deste ponto, eles precisam fazer outro teste de "Entender Coisas %" para ver se notam se o homem das cavernas está vivo e não morto.

Se qualquer membro mexer nele à procura de coisas de valor, eles descobrirão imediatamente que ele não está morto quando ele rugir e se preparar para o ataque (veja apêndice 1) Coisa Fedorenta Caverna (homem das cavernas forte, nível 3, força 10, cérebro 2, velocidade 3, acerto 4, saúde 4, rosnados 5, vitalidade 5).

Para conseguir um efeito maior, levante as mãos e gesticule enquanto lê a caixa de texto para os homens das cavernas. Segure o nariz com o polegar e o indicador.

Coisa Fedorenta Caverna. Coisa Fedorenta Caverna Fedorenta.

Depois de um turno de combate (por favor, não deixe que o grupo o mate), ele tentará parar o combate pondo as mãos para cima. Daí ele começará a desenhar figuras no chão da caverna. Se algum outro homem das cavernas tiver "Escrever Figuras" eles entenderão que ele foi banido de sua tribo (que pode ser melhor descrito como "Ir Sol. Ir Água. Ir Árvore"). Isto na verdade não faz diferença nenhuma na missão, mas é sempre divertida a interação entre homens das cavernas!



- 3.2 No final da conversa, Coisa Fedorenta Caverna tentará convencer o grupo a acompanhá-lo até a caverna onde ele vive. Enquanto gesticula para eles o seguirem, leia o seguinte:

Ir Eu. Ir Eu Caverna.

GRAVURA QUATRO
"GRANDE GRANDE BATER
GOISA FEDORENTA"

- 4.1 O grupo de homens das cavernas, junto com seu novo amigo, Coisa Fedorenta Caverna, saem da floresta e avançam em direção a uma planície aberta. Milhas e milhas de grama se estendem até onde o olhar alcança. À distância eles conseguem ver grandes formas negras se movendo pela planície. O balir das Grandes Coisas Peludas e na mesma hora eles sabem o que eles encontraram.

Coisa Fedorenta Caverna aponta para sua caverna distante e diz:

Eu Caverna. Eu Caverna.

A tribo está salva. Eles encontraram uma nova e abundante fonte de alimento e um novo lugar para viver.

Espere um pouco. Nós esquecemos de uma coisa... enquanto Coisa Fedorenta Caverna estava afastado outra coisa decidiu se mudar para cá.

Para conseguir um efeito maior, levante as mãos e gesticule enquanto lê a caixa de texto para os homens das cavernas. Simule um grito alto de dinossauro de um Grande Grande Bater Coisa Fedorenta enquanto estende os braços para o grupo. De repente, um grande barulho ecoa pela planície.

Grande Grande Bater Coisa Fedorenta Ir Caverna. Grande Grande Bater Coisa Fedorenta Ir Eu Eu Eu Eu Eu Eu Eu!

O chão começa a tremer e a Grande Grande Bater Coisa Fedorenta começa a correr em direção ao grupo. Os homens das cavernas vão estar enfrentando um (1) jovem Grande Grande Bater Coisa Fedorenta



(também conhecido como Tiranossauro Rex, Dados de Ataque: 8, Dados de Defesa: 8, Pontos de Vitalidade: 12, Exp.: 1.500).

Para conseguir um efeito maior, levante as mãos e gesticule enquanto lê a caixa de texto para os homens das cavernas. Feche os punhos e bata na mesa forte o suficiente para fazer ela tremer, mexa os dados, derrube miniaturas, etc...

Grande Grande Bater Coisa Fedorenta! Bater! Bater! Bater! Bater!

E para os que ainda estiverem vivos... eles viveram felizes para todo sempre.

APÊNDICE 1

Informação do Personagem Homem das Cavernas não Jogador

NOME: Dug

CLASSE: Homem das Cavernas
Forte

NÍVEL: 3

VITALIDADE: 5

FORÇA: 10

CÉREBRO: 2

VELOCIDADE: 3

ACERTO: 4

SAÚDE: 4

ROSNAR: 5

ARMA PRINCIPAL: clava de pedra

DEFESA PRINCIPAL: Peles

DADOS DE ATAQUE: 4

DADOS DE DEFESA: 2

COISAS QUE

VOCÊ SABE FAZER

Escrever Figuras

Pular Melhor

Esconder Atrás de Algo



COISAS QUE

VOCÊ NÃO SABE FAZER

Convocar um Pikachussauros Rex

Tirar meleca do nariz

Lavar o cabelo.

EQUIPAMENTO

Clava de Pedra, Peles.

CONCLUSÃO

Escrever o Livro Completo do Clube dos Homens das Cavernas realmente nos fez rir e esperamos que você se divirta também. O que vem a seguir para a Terra de Og? Ninguém sabe. Talvez nós devêssemos criar uma série de aventuras usando uma licença universal para que milhões de outras companhias criem módulos de aventuras pré-históricas. Nós o chamaríamos de alguma coisa como "d6 System"...



TERRA DE OG

FICHA DE PERSONAGEM

Nome _____ Classe _____
 Nível _____ Experiência _____
 Atitude _____ Pontos de Vitalidade _____

HABILIDADES

Força	<input type="checkbox"/>	AJUSTE DE DANO	<input type="checkbox"/>
		QUEBRAR COISAS %	<input type="checkbox"/>
Cérebro	<input type="checkbox"/>	ENTENDER COISAS %	<input type="checkbox"/>
		ESQUECER COMO %	<input type="checkbox"/>
		NÚMERO MÁXIMO DE PALAVRAS	<input type="checkbox"/>
Velocidade	<input type="checkbox"/>	REDUÇÃO DE DADOS	<input type="checkbox"/>
		AJUSTE DE INICIATIVA	<input type="checkbox"/>
Golpe	<input type="checkbox"/>	DADOS EXTRAS PARA MISSAIS	<input type="checkbox"/>
		DADOS EXTRAS PARA COMBATE	<input type="checkbox"/>
		CORPO A CORPO	<input type="checkbox"/>
Vitalidade	<input type="checkbox"/>	AJUSTE DE PONTOS DE VITALIDADE	<input type="checkbox"/>
		RESISTÊNCIA	<input type="checkbox"/>
		CAIR DURO %	<input type="checkbox"/>
Rosnar	<input type="checkbox"/>	FAZER ALGO ACONTECER	<input type="checkbox"/>
		SALVAR SUA PELE %	<input type="checkbox"/>

Arma principal _____

Defesa principal _____

Número de dados de ataque _____

Número de dados de defesa _____

Coisas que Você

SABE FAZER

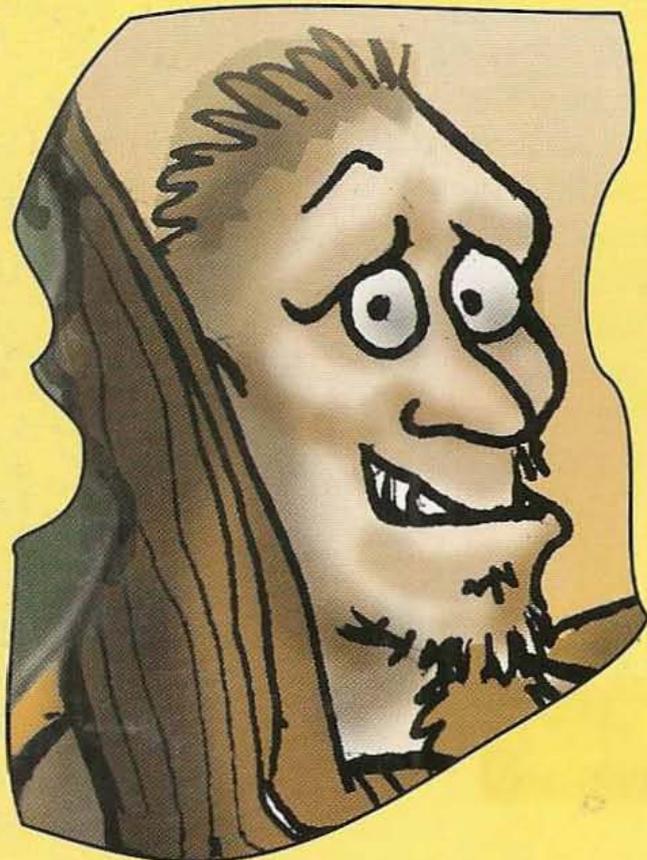
NÃO CONSEGUE FAZER

Coisa

NÃO USAR PALAVRAS GRANDES PARA JOGAR OG

Não seja um simples "Homem das Cavernas Forte", seja um "Homem das Cavernas Impressionantemente Forte". Não seja um "Homem das Cavernas Rosnador", seja um "Homem das Cavernas Rosnador Oooh". Esse suplemento expande o RPG Terra de OG fornecendo muitas informações sobre os homens das cavernas e seus tipos de personagem especializados, uma aventura introdutória e dados sobre a vida deles nas cidades grandes.

Não saia de sua caverna sem ele.



O Livro Completo do Clube do Homem das Cavernas é um suplemento de 64 páginas para o RPG Terra de OG e precisa do livro básico para ser usado.

Visite o Centro de Troca de Pequenas Carcaças!

Faça novos Amigos em Ogópolis!

Veja o mundo através dos olhos do Homem das Cavernas Esperto!

Descubra a Origem do Soll!

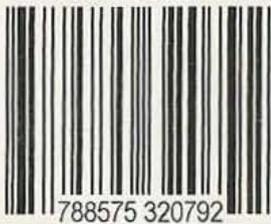
Wingnut
Games

www.wingnutgames.com

Devir

DEVIR LIVRARIA
www.devir.com.br

DEVWNT2300
ISBN: 85-7532-079-3



9

788575 320792