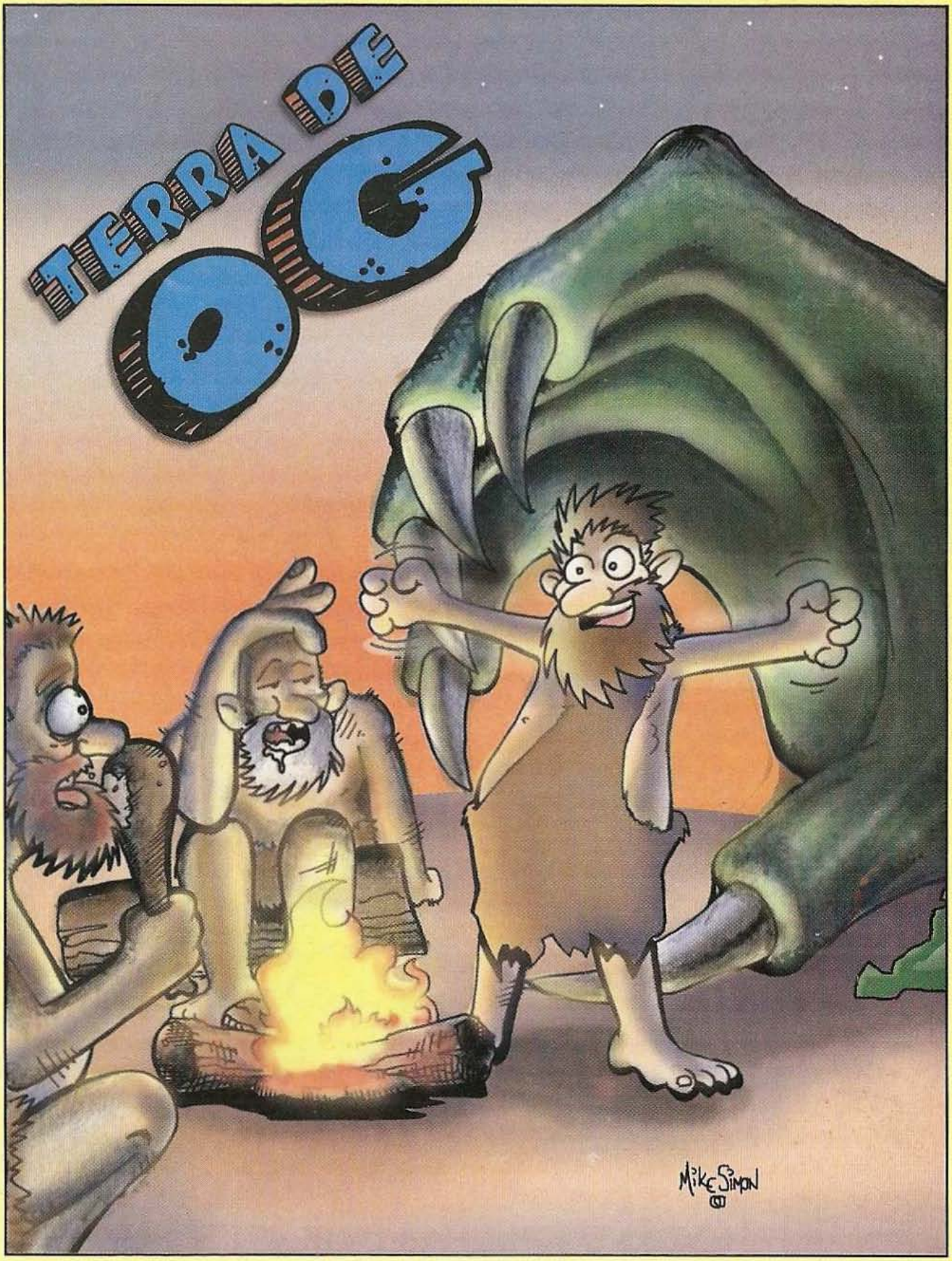
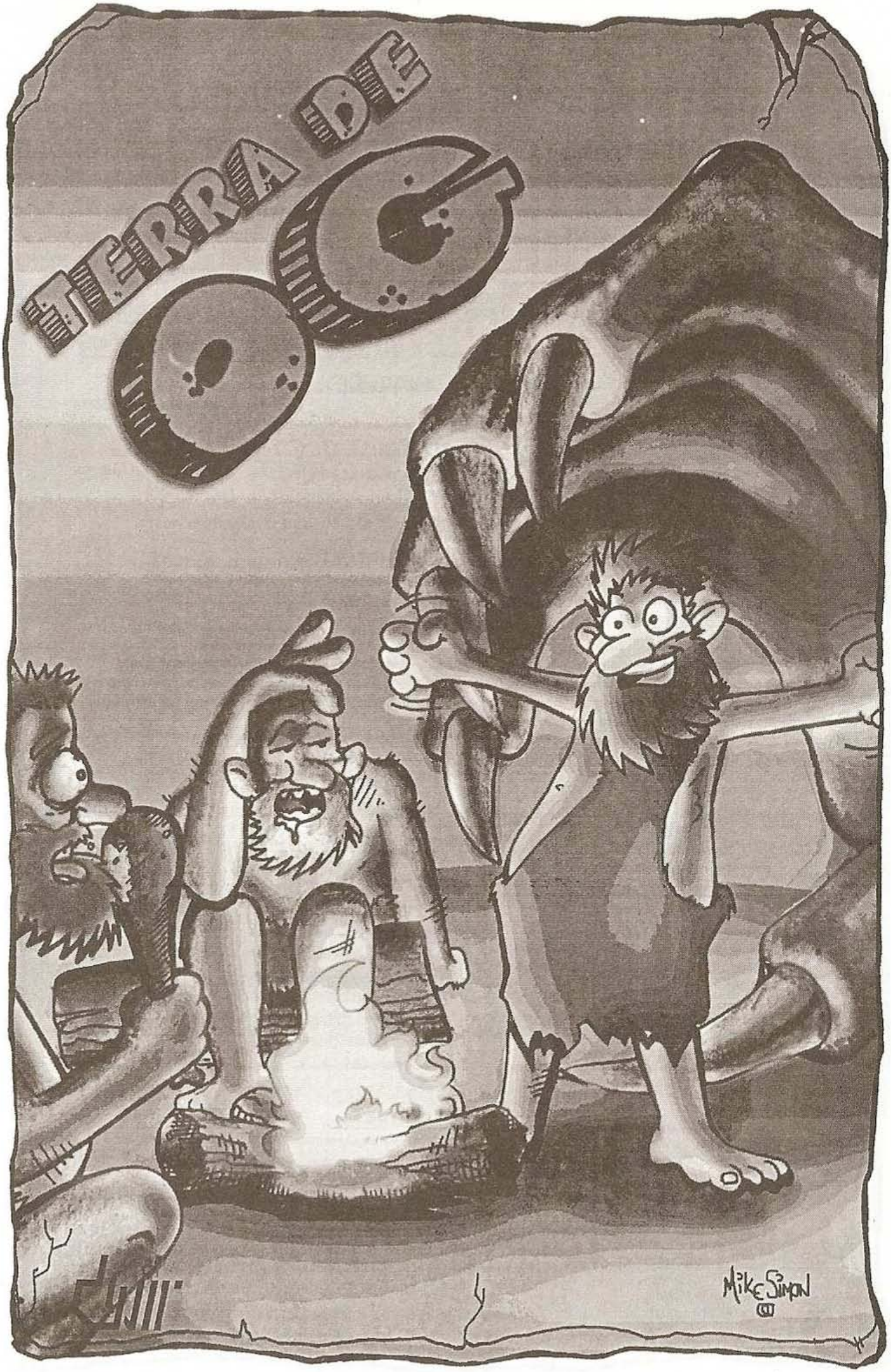


Terra de Og: The Role Playing Game

RPG pré-histórico

num mundo de vocabulário limitado!


TIERRA DE
OG
MIKE SIMON

CRÉDITOS

MONTAGEM ESPECIAL POR
Wingnut Games

ESCRITO POR Aldo Ghiozzi

CAPA E ARTE INTERNA POR
Mike Simon

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A
Chris Clark
Matt Stipicevich
Andy Volokitin
Mike Lohrey
Oberon games

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

COPYRIGHT© WINGNUT GAMES

TÍTULO ORIGINAL
Land of OG

TRADUÇÃO
Paulo José Catarino

REVISÃO
Douglas Quinta Reis

ADAPTAÇÃO DOS LOGOS E COMPOSIÇÃO Tino Chagas

Copyright © 1993, 1995, 2000 e 2001 Wingnut Games

Publicado por DEVIR LIVRARIA LTDA
© da Versão em Português,
Impressão: Outubro de 2002.
Impresso no Brasil.

Direitos cedidos com exclusividade para a Língua Portuguesa no Brasil e Portugal 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 5988 de 14/12/73.
É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios sem autorização prévia, por escrito, da editora.

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

Ghiozzi, Aldo
Terra de OG / Aldo Ghiozzi ; Ilustradores Mike Simon ; [tradutora Paulo José Catarino]. -- São Paulo : Devir, 2002.

Título original : Land of OG

1. Jogos de aventuras 2. Jogos de fantasia I. Simon, Mike II. Título

01-4629 CDD-793.9

INDICES PARA CATALOGO SISTEMÁTICO
1. Jogos de aventura: Recreação 793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.9
3. "Roleplaying games" : Recreação 793.9

ISBN: 85-7532-039-9

DEVIR LIVRARIA LTDA

BRASIL
Rua Teodureto Souto, 624 — Cambuci
Cep 01539-000 — São Paulo — SP
Fone:(0xx) 11 3272-8200
Fax: (0xx) 11 3272-8264
E-mail: duvidas@devir.com.br
Site: www.devir.com.br

PORTUGAL
Av. Infante D.Henrique, 332 - Pátio Traseiro, ed.3
1800-224 - Lisboa
Fone: 21-8310045
Fax: 21 8380591
E-mail: devir@devir.pt
Site: www.devir.pt

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 4
O MUNDO 6
As palavras 7
PERSONAGENS JOGADORES 10
VALOR DAS HABILIDADES 10
Força 10
Cérebro 12
Velocidade 14
Bater 15
Vitalidade 17
Rosnar 18
Classes 20
O Homem das Cavernas Forte 20
O Homem das Cavernas Esperto 22
O Homem das Cavernas Veloz 23
O Homem das Cavernas Espancador 25
O Homem das Cavernas Resistente 26
O Homem das Cavernas Rosnador 28
Atitudes 29
EQUIPAMENTO 32
Descrição das Armas 34
Descrição das Defesas 37
COISAS QUE VOCÊ SABE FAZER 38
COISAS QUE VOCÊ NÃO CONSEGUE FAZER 43
MOVIMENTO 44
DISTÂNCIA E MODIFICADORES DE DISTÂNCIA 45
COMBATE 46
EXPERIÊNCIA 47
REGRAS DE LIVE ACTION 49
TABELA DE MONSTROS 52

INTRODUÇÃO

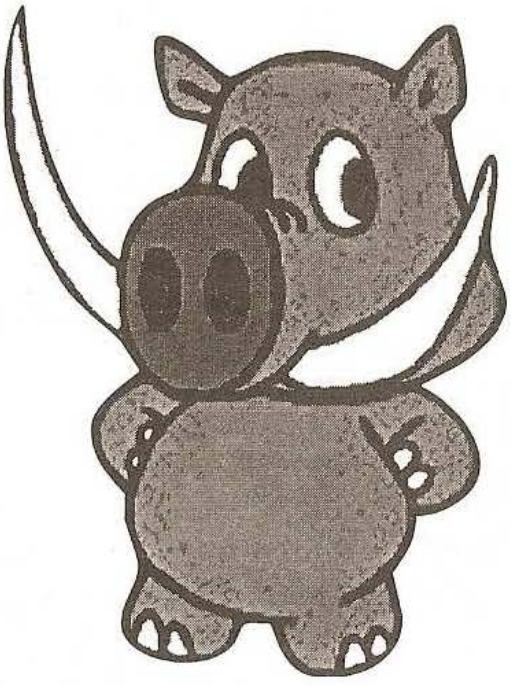
A esta altura da vida, você já experimentou todos os sistemas de RPG de cuja existência se tem notícia. Todos eles giram em torno da mesma premissa; criar um personagem, trabalhar em grupo e atingir um objetivo. E não vamos nos esquecer que o RPG permite que você conte uma história enquanto brinca. Óooooh me segura, quanta emoção! A gente não só tem que escutar o Mestre descrevendo o cenário do jogo durante uma hora, como tem que ouvir esta papagaiada no estilo de Daniellle Steele "ao longe existe uma rocha... Tempos atrás esta rocha se encontrava no campo que atravessa o caminho. Um dia um menino decidiu olhá-la com um olhar triste em seus olhos. Ele a encarou por um momento e gentilmente pegou-a, jogou-a no lugar onde ela jaz agora". Uau, Isso vai avivar meu interesse pelo jogo. E além disso o poderoso Mestre é o especialista em olhos, ouvidos, nariz e garganta de sua experiência. Embora isso provavelmente nunca vá mudar, *A Terra de Og* tentará dar ao jogador mais controle sobre a história.

Bom, aqui está nossa versão de RPG. Para ajudar você e os outros jogadores a pegar o espírito da coisa, não espere que estas regras usem palavras grandes ou frases complexas. E para manter você no espírito do jogo, faça a mesma coisa quando estiver jogando. Nosso objetivo não é fornecer uma montanha de regras superficiais e inúteis. Se é isso que você quer, tenho certeza que as outras companhias adorarão trocar seu dinheiro pelo suplemento número 17: "A Vida no Beco Entre a Rua Nosferatu e a Travessa Decker" e se isso não esvaziar sua carteira, compre o livro número 22: "O Livro dos Arganazes: Pequenas Fornalhas da Natureza".

Você consegue imaginar quanto dinheiro você normalmente tem de gastar em suplementos para se divertir com um bom RPG? Espero que todos percebam que "*A Terra de Og*" minimiza este problema. Dentro deste livro você encontra literalmente tudo que precisa para jogar este jogo quantas vezes quiser. Você não compra apenas um livro que tem as regras, para "*A Terra de Og*", mas recebe também as regras para live action. Que outra companhia faria isso por você? HUH? Nenhuma que eu consiga me lembrar.

Enquanto lê este livro, diga para você mesmo e para seus amigos que o RPG é para ser divertido! Isso significa que você não precisa ficar triste quando o primeiro comandante do segundo batalhão da terceira brigada aterrissar em cima de uma mina e morrer! Gente do mundo inteiro tem pego o RPG A Terra de Og e feito exatamente o que ele foi criado para ser, uma experiência boa e divertida. As pessoas têm enviado e-mails do mundo todo para nós falando do quanto se divertiram. Alguns dizem que fizeram versões de live action de Og. E mesmo sem sequer o grupo conseguir sair de sua caverna os jogadores foram correndo às lojas comprar seus exemplares.

Por conta do continuo suporte de jogadores e por todos os e-mails nos contando como Og vai bem com uma pizza e uma caixa ou duas de refrigerantes, nós colocamos tudo junto em "A Terra de Og".



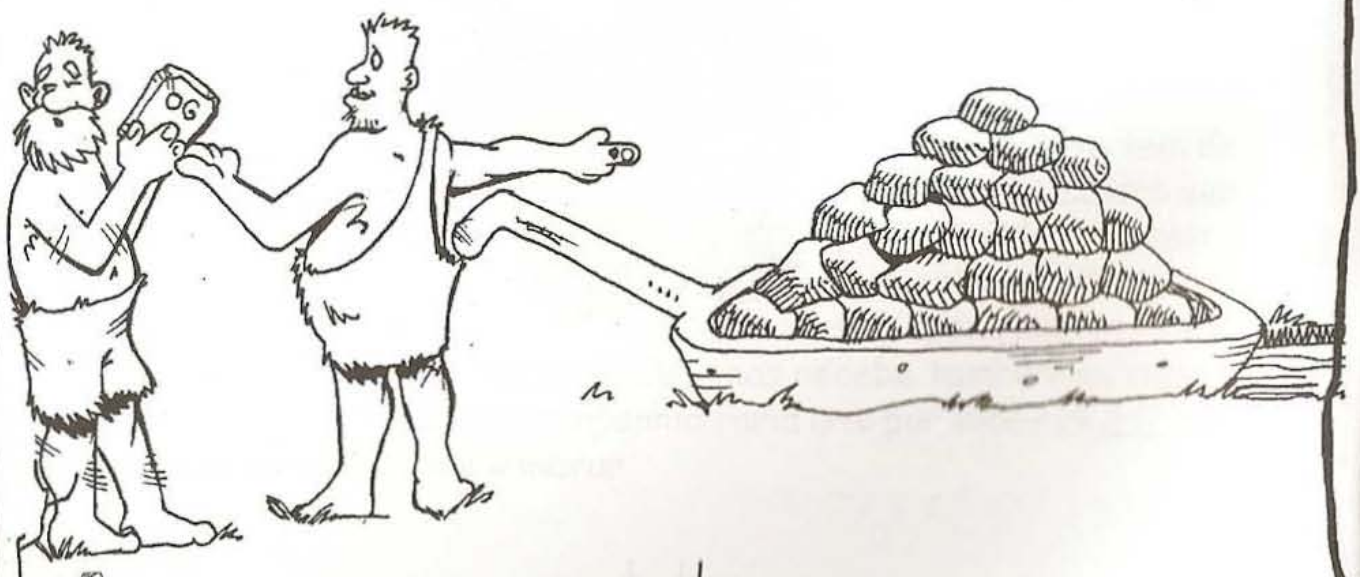
O MUNDO

A época é, bem, a Idade da Pedra, e sim, os dinossauros controlam a terra. Que? Os homens das cavernas não habitaram a Terra ao mesmo tempo que os dinossauros. O que é isso? Eu quero meu dinheiro de volta! Você não acha que nós também sabemos disso? Todos os filmes que Holywood produziu diziam que os homens das cavernas e os dinossauros viveram na mesma época, e se eles dizem que está tudo bem com seus orçamentos de 40 milhões de dólares, então está tudo bem para nossa minúscula produção.

Que tipo de RPG fajuto seria este sem monstros gigantes e ferozes ameaçando a própria existência da humanidade? Se não houver criaturas, que tipo de aventuras nós poderemos criar para você? Imagine se o mestre decidisse juntar todo mundo para uma aventura de RPG pré-histórico e dissesse: "Ok, todo mundo, hoje vamos jogar A Terra de Og. Muito tempo atrás quando os primeiros homens vagavam pela terra, era um desafio acordar, comer e dormir. Está é sua tarefa... toda vez que jogarmos".

UAU! Me segura, não agüento tanta emoção! Talvez de vez em quando o mestre coloque na história um vulcão em erupção para todo mundo correr. Tenho certeza de que deu para vocês terem uma idéia do que eu estou falando.

O mundo com que nos deparamos é composto de homens das cavernas, vivendo uma vida simples e básica, com a ameaça constante dos grandes, gigantescos e ferozes dinossauros que vagueiam pela Terra. Não apenas a vida simples se torna complexa, como as coisas ficam mais excitantes para todos. Lutar e evitar os dinossauros são realmente uma atividade diária. Vejamos, crie um monte de



homens das cavernas estúpidos e fracos, combinado com alguns dinossauros enormes e carnívoros e voilá; mortes instantâneas, destruição e diversão.

Nós não temos intenção de impor diretrizes especificas para o mundo porque os jogadores vão ficar virando da página x para a página y tentando eliminar a diversão que um jogo desses proporciona!

Se existe gente por ai que não consegue concordar que árvores, água e pedras existem, então diga para eles procurarem a turma deles. Por outro lado, se um mestre disser "você desloca a rocha e acha uma espada de duas mãos +5" dê uma coça nele imediatamente. Então, depois de levar estes comentários em consideração o mestre agora tem o poder de ser criativo com os elementos básicos.

AS PALAVRAS

O principal problema deste mundo é a linguagem. Os homens das cavernas não têm uma língua muito desenvolvida, então todos os personagens ficam limitados a um certo número de palavras. Claro que leva tempo para se desenvolver um vocabulário mesmo que limitado como o que se encontra na Lista de Palavras. Por isso, existe uma quantidade limitada de palavras que os membros de cada classe de personagem conseguem entender e usar de cada vez.

Todas as classes de homens das cavernas começam com uma palavra aleatória da Lista de Palavras, com exceção do Homens das Cavernas Esperto que começa com duas. Além de ser capaz de aprender e ensinar estas palavras [a explicação está no capitulo "Coisas Que Você Sabe Fazer"], cada classe de homem das cavernas aprende uma palavra aleatória a cada nível que o personagem sobe. Como você já deve ter desconfiado, a única exceção a esta regra é o Homens das Cavernas Esperto. Ele ganha duas palavras para cada nível. Além de tudo isso, o vocabulário do homem das cavernas é ainda limitado pelo valor do atributo Cérebro. O Atributo "Número Máximo de Palavras" impede que seu personagem continue aprendendo.

Depois que descobrir quais palavras - ou qual palavra ele é capaz de usar e entender, seu homem das cavernas vai perceber que nem todo homem das cavernas sabe o que ele sabe. Se o seu homem das cavernas conhece a palavra "pedra" e os homens das cavernas com os quais ele conversa não, então você tem de arrumar outros meios para se fazer entender. É aqui que o jogo se torna frustrante e hilariante. Quanto mais interpretar seu personagem, mais você se divertirá e menos conseguirá fazer!

LISTA DE PALAVRAS

VOCÊ	EU	PEDRA
ÁGUA	FOGO	ÁRVORE
PELUDO	BATER	DORMIR
FEDORENTO	PEQUENO	CAVERNA
COMIDA	COISA	GRANDE
SOL	IR	VEROSSIMILHANÇA

Estas são as únicas palavras que podem ser usadas por qualquer jogador quando estiver representando um personagem [ou mesmo sem estar]. Em outros RPGs, os jogadores costumam discutir a situação e tomar uma decisão. Isto também acontece com o Terra de OG, mas o jogador tem de usar as opções oferecidas pela Lista de Palavras. Os Jogadores podem dizer que ação seu personagem está realizado, podem explicar ao mestre o que estão fazendo, mas os personagens só devem falar usando as palavras da lista que eles entendem. Outros meios para se fazer entender podem ser apenas gestos e movimentos corporais. Fazer com que os outros olhem em uma determinada direção pode ser tão simples quanto rosnar alto e apontar para onde você quer que os outros olhem. Convencer o grupo a seguir o seu homem das cavernas pode ser tão fácil quanto gesticular as mãos em sua própria direção enquanto caminha.

Exemplo: se um personagem achar que é uma boa idéia matar outro personagem, ele pode dizer "Ir bater coisa grande fedorenta" e apontar para quem ele quiser, e não "Hei, todo mundo, eu acho que tá na hora de conspirarmos contra o homem das cavernas de fulano". Coisas desse tipo não funcionam neste RPG. Ser criativo com os limites impostos pela lista de palavras vai deixar a aventura divertida e desafiadora para qualquer tipo de jogador.

O mestre, deve manter as descrições e explicações de tudo que aparece na História o mais simples possível. O Mestre não está limitado à lista de palavras, mas deve usá-la o mais que puder quando estiver explicando certas áreas e objetos. Se estiver fazendo uma descrição geral de uma tribo, o mestre pode contar aos personagens que eles estão vendo muitas Cavernas e outras pessoas como eles. Isto dá aos jogadores informação suficiente para saberem que a área é provavelmente lar de um outro grupo de homens das cavernas, mas sem muitos detalhes [porque sabemos que a atenção aos detalhes não é uma coisa com que um homem das cavernas se preocupa muito]. Quando um grupo de homens das cavernas entra em uma caverna, o mestre poderia lhes dizer que eles estão vendo uma caverna cheia de pedras pequenas. Se a caverna contiver um dinossauro ou outra criatura, o mestre poderia adicionar que eles ouvem rosnados altos ou pancadas. De novo, quanto mais geral e vaga for a descrição que o mestre fizer para os homens das cavernas, melhor. Temos certeza que você vai concordar que uma grande atenção aos detalhes não é a preocupação normal de um homem pré-histórico.

OS PERSONAGENS

VALOR DAS HABILIDADES

Existem cinco Habilidades que descrevem seu personagem. Os valores das habilidades são definidos tendo como premissa um máximo igual a 18. Para determinar o valor de suas habilidades, jogue 1d6 para cada habilidade existente em sua planilha na ordem certa. A única exceção é seu atributo principal para o qual você joga 2d6. A habilidade principal é determinada pela classe que você escolhe para o personagem, e será explicada no próximo capitulo. Você pode estar se perguntando por que apenas 1d6 para a maioria das habilidades. Temos certeza que você concordará que os homens das cavernas provavelmente não são as criaturas mais inteligentes e eficientes do planeta e ter valores de habilidade abaixo da média seria uma coisa corriqueira. Outra vez, os resultados do dado são colocadas no espaço correspondente a cada habilidade na ordem que eles foram conseguidos, com exceção de sua habilidade principal que é determinada pela classe do personagem. Cada uma destas habilidades mostra quão bom seu homem das cavernas é em certas coisas. O mestre também vai usá-las para determinar se você consegue ou não realizar determinadas tarefas na aventura.

FORÇA

Força é o principal atributo de um Homem das Cavernas Forte.

Ele representa seu vigor e sua força física. Usado principalmente para aumentar as chances que um personagem tem de destruir algo mais rápido, esta habilidade vai ser de muita valia para personagens que passam a maior parte do tempo tentando caçar ou lutar contra animais e dinossauros. Apesar de um único personagem com um alto valor de força ser capaz de abater sozinho animais pequenos para se alimentar, ele com certeza não conseguirá matar o menor dos dinossauros.

AJUSTE DE DANO

O ajuste de dano indica quantos pontos de dano extra você causa em cada turno de ataque. Este número é adicionado ao total de pontos de todas as jogadas de dados contra seu oponente em um turno, não para cada sucesso. Portanto, se você tem força igual a 15, joga 8 dados de 6 faces em um ataque e 3 deles atingem o alvo provocando um ponto de dano cada, você causou 5 pontos de dano [3 dos sucessos + 2 do Ajuste de Dano = 5]. Se sua força for igual a 3 e você

jogar 6 dados de seis faces em um ataque, e obtiver 3 sucessos causando 1 ponto de dano em cada um deles, você provocou -1 ponto de dano [3 dos dados -4 do Ajuste de Dano = -1]; que se transforma em 1 ponto de dano porque se causa no mínimo 1 ponto de dano, quando se consegue pelo menos um sucesso na jogada de ataque.

QUEBRAR COISAS %

Esta é a chance que você tem de quebrar coisas simples, como objetos de madeira trabalhada e objetos de bambu. E você não pode usar essa habilidade para quebrar a cabeça de ninguém. Dependendo de quão bem construída é uma coisa, a habilidade Quebrar Coisas % pode ser usada por um homem das cavernas, se ele estiver tentando partir a arma de alguém ao meio, ou apenas tentando escapar de ser preso por ter feito alguma coisa estúpida ou malvada (e neste jogo isto acontece).

Valor da Força	Ajuste de Dano	Quebrar Coisas %
1	-6	0
2	-5	1
3	-4	4
4	-3	7
5	-2	10
6	-1	13
7	0	16
8	0	19
9	0	22
10	0	25
11	0	28
12	1	31
13	1	34
14	1	37
15	2	40
16	2	43
17	3	46
18	4	50

CÉREBRO (MIOLOS)

Cérebro é o atributo principal de um Homem das Cavernas **Esperto**. Esta habilidade mostra qução inteligente (ou burro) seu personagem é. Cérebro indica a capacidade de aprender e raciocinar de um homem das cavernas. Um homem das cavernas com um valor alto em Cérebro vai entender melhor porque um objeto afiado enfiado em um personagem o fere. Apesar de todo homem das cavernas ter uma pequena chance de chegar a uma conclusão, quanto maior for o valor da habilidade Cérebro dele, mais fácil será para seu personagem descobrir um modo de sair de uma situação antes que os outros. Imagine o que aconteceria se você tivesse que nadar através de um rio para escapar de um dinossauro e o mestre decidisse que todos teriam de fazer um teste de "Esquecer Como %". O que aconteceria se houvesse uma rocha bloqueando seu caminho e ninguém percebesse que puxar a rocha ao invés de empurrar, poderia salvar a vida de todos?

ENTENDER COISAS %

Esta habilidade é exatamente o que você está pensando. Sua chance de entender alguma coisa, usada principalmente quando for preciso chegar a algum tipo de conclusão para fazer o jogo ir adiante. Em algum lugar, de algum jeito um homem das cavernas entendeu que ficar na chuva deixava ele molhado. E em algum lugar de algum jeito outro homem das cavernas percebeu que entrando numa caverna, ele se manteria seco. Apesar deste ser um exemplo radical, Entender Coisas % é usada quando um personagem está em uma situação que não faz parte de seu cotidiano. Um bom exemplo seria um homem das cavernas olhando a lava vindo em sua direção. Será que o personagem é capaz de compreender que a coisa quente que está vindo em sua direção é perigosa e vai transformar seu corpo em uma torrada?

ESQUECER COMO %

Está é a probabilidade de seu personagem não conseguir lembrar coisas. Esquecer Como % pode ser usada em situações cotidianas e em situações não tão comuns. O mestre pode se divertir muito com este teste. Um exemplo: O que aconteceria se você tivesse que atravessar um rio nadando enquanto está fugindo de um dinossauro feroz? Na pressa de escapar seja como for, o homem das cavernas tem de fazer um teste contra sua chance de Esquecer Como % para ver se ele lembra ou não como nadar. Outro exemplo interessante é um homem das cavernas sozinho em um local inexplorado precisando achar seu caminho de volta para casa.

NÚMERO MÁXIMO DE PALAVRAS

No capitulo "As palavras", nós já conversamos sobre o fato de haver um limite para o número de palavras que seu homem das cavernas poderia utilizar a qualquer momento. Bem, é isto. O número que corresponde ao valor da habilidade Cérebro é o limite máximo para o número de palavras que seu homem das cavernas é capaz de entender e usar. Isto significa que, se seu homem das cavernas puder ter apenas duas palavras, não interessa quão bem outro homem das cavernas pensa ter ensinado a você outra palavra, você simplesmente não consegue aprender aquela terceira palavra. Fácil, não é? Então, tenha em mente que seu personagem é basicamente um completo idiota.

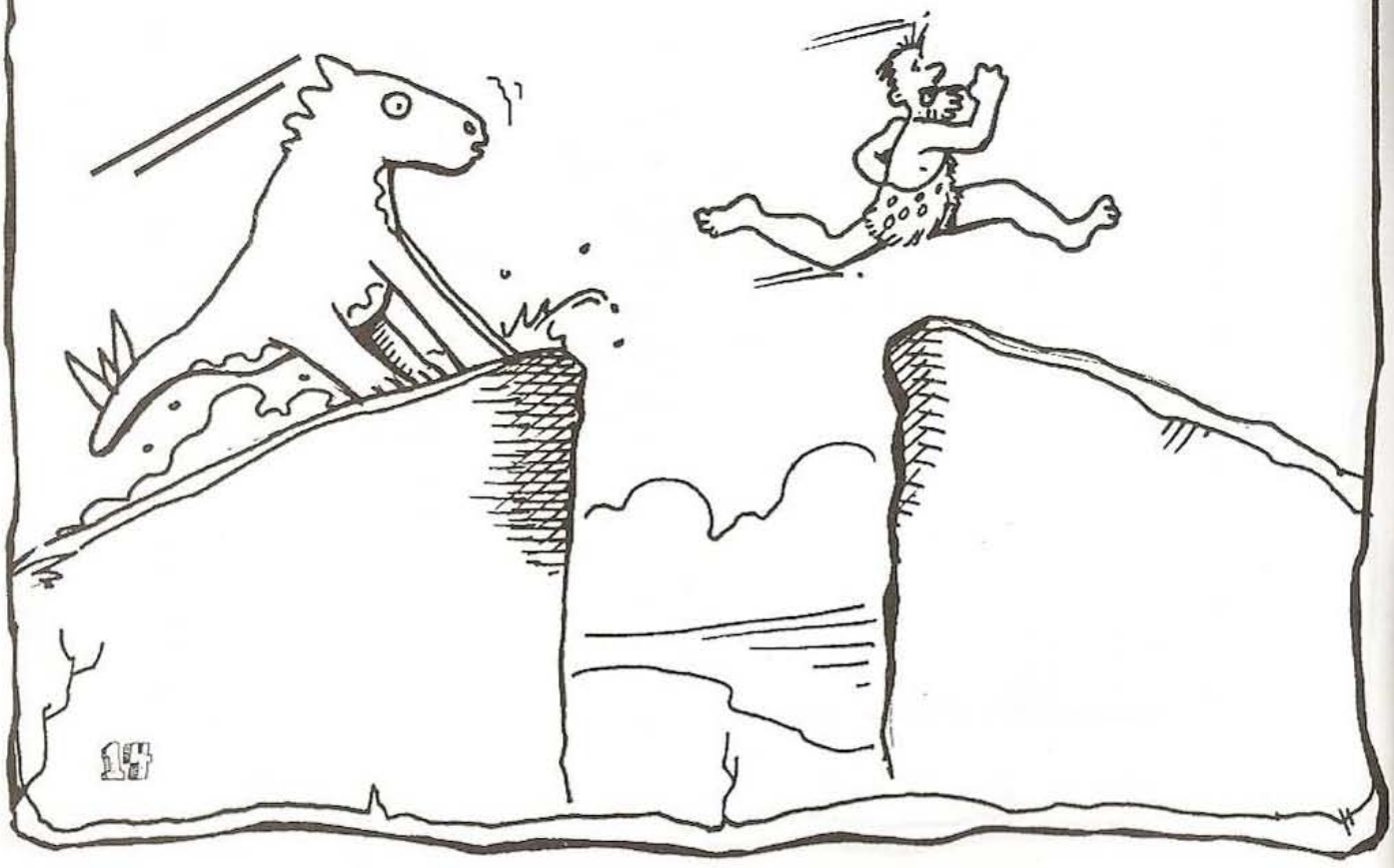
Cérebro	Entender Coisas %	Esquecer Como %	Nº Máximo de Palavras
1	0	80	0
2	1	60	1
3	5	50	2
4	8	45	3
5	11	41	4
6	14	38	5
7	17	35	6
8	20	32	7
9	23	29	8
10	26	26	9
11	29	23	10
12	32	20	11
13	35	17	12
14	38	14	13
15	41	11	14
16	44	8	15
17	47	5	16
18	50	1	18

VELOCIDADE

Velocidade é o atributo principal do Homem das Cavernas **Veloz** e mostra quão rápido você é. A Velocidade determina a habilidade do homem das cavernas de fazer alguma coisa em menos tempo do que os outros e pode incluir aí a combinação de velocidade de reação e coordenação motora. Usada principalmente para ajudar a evitar ser esmagado pelos inimigos, esta habilidade pode também dar ao seu homem das cavernas uma vantagem enquanto ele está participando de um combate, caçando, nadando, fugindo de um dinossauro faminto ou participando de alguma outra atividade cotidiana.

REDUÇÃO DE DADOS

Este número representa a quantidades de dados que seu oponente joga a menos quando ataca você. À medida que sua velocidade diminui, seu oponente recebe dados extras para rolar quando estiver te atacando. E, com certeza, quanto maior o valor de sua Velocidade, menos dados seu oponente joga contra você. Não interessa quanto é o bônus, o atacante tem direito a pelo menos um dado de ataque. Exemplo: se o atacante tem uma jogada de ataque com dois dados e a Velocidade de seu homem das cavernas é igual a 17. O resultado seria (2-3) ou -1. Apesar de, tecnicamente isto resultar na impossibilidade de atingir o defensor, os atacantes sempre recebem no mínimo um dado para usar em sua jogada de ataque.



AJUSTE DE INICIATIVA

O objetivo da Iniciativa em Terra de OG não é diferente dos outros RPG normais, mesmo assim existe uma explicação para ela e uma descrição de como ela deve ser usada no capitulo de "Combate" mais adiante. O ajuste afeta a ordem das jogadas de ataque antes de uma rodada de combate. Quanto menor for sua velocidade, menor a chance de seu homem das cavernas atacar primeiro Isto pode ser uma tragédia enorme se você perder a iniciativa num mano-a-mano com um T-rex.

Velocidade	Redução de Dados	Ajuste de Iniciativa
1	+6	+6
2	+5	+5
3	+4	+4
4	+3	+3
5	+2	+2
6	+1	+1
7	+1	+1
8	0	0
9	0	0
10	0	0
11	0	0
12	1	-1
13	1	-1
14	2	-2
15	2	-2
16	3	-3
17	3	-3
18	4	-4

BATER

Bater é a habilidade principal do Homem das Cavernas **Espancador**.

Bater é uma das habilidades mais críticas dos homens das cavernas. Conhecidos por atacar toda e qualquer coisa sem nenhuma razão, os homens das cavernas orgulham-se de quão capazes eles são de atingir um alvo; e esta habilidade os ajuda nisto.

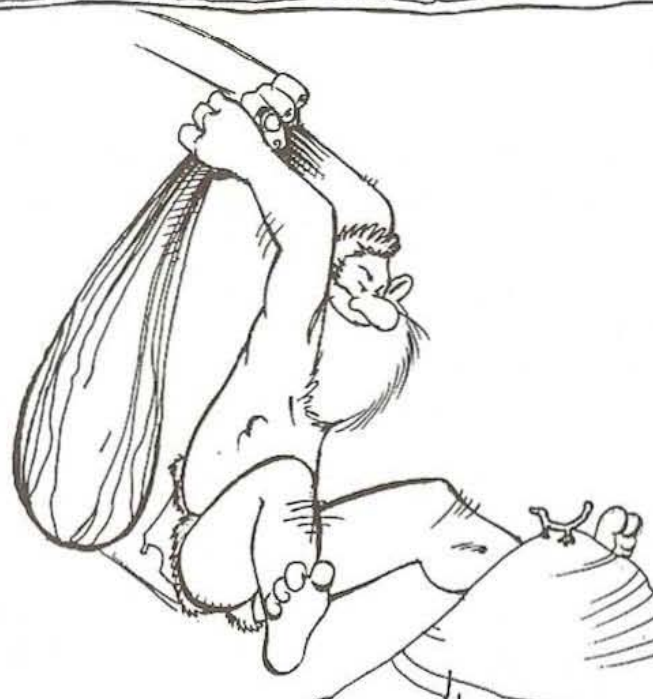
Em termos de jogo, a habilidade Bater, enfoca o uso direto que o homem das cavernas faz dos redutores em situações de combate.

DADOS EXTRAS PARA MÍSSEIS E COMBATE CORPO A CORPO

Os números da coluna Resultado dos Dados da tabela Bater estão diretamente relacionados ao número de dados mais ou menos os que o

seu homem das cavernas pode jogar quando está usando uma arma de longo alcance ou uma arma de mão. Exemplo: se seu homem das cavernas tem três dados de ataque normalmente e um nível de habilidade igual a 5 em Bater isso reduziria o ataque para 1 (três dados de ataque - 2 do redutor da sua habilidade Bater = 1), quando estiver usando uma arma de longo alcance, para 2 (três dados de ataque -1 do redutor da sua habilidade Bater = 2) quando estiver usando uma arma de mão.

Bate	Dado Extra de Longo Alcance	Dado Extra Arma de mão
1	-6	-5
2	-5	-4
3	-4	-3
4	-3	-2
5	-2	-1
6	-1	-1
7	-1	0
8	0	0
9	0	0
10	0	0
11	0	+1
12	+1	+1
13	+1	+1
14	+1	+2
15	+2	+2
16	+2	+3
17	+3	+4
18	+4	+5



VITALIDADE

Vitalidade é o atributo principal do Homem das Cavernas Resistente. Ela representa aquilo que determina, se é que existe alguma coisa, quanto tempo seu homem das cavernas vai viver? (Quão rápido ele consegue fugir?) Não! É o quanto ele é resistente. Uma farta dieta de animais mortos e ficar sem banho parece funcionar muito bem. Em termo simples, sua Vitalidade determina quanto você vai durar no jogo em situações de ameaça extrema.

AJUSTE DE PONTOS DE VITALIDADE

Este ajuste indica quantos pontos extras de Vitalidade seu homem das cavernas recebe toda vez que ele muda de nível. Logo, se seu Homem das Cavernas tem Vitalidade igual a 15, além do resultado normal da jogada de Vitalidade, ele recebe dois pontos extras de Vitalidade. E quando seu homem das cavernas tiver Vitalidade igual a 4, o resultado da jogada de dados é reduzido em 3 pontos. Isso significa que, se o resultado da jogada for 1, 2, 3 ou 4, você recebe um ponto de Vitalidade que é o mínimo que se pode receber, não importa o valor da Vitalidade de seu personagem.

CAIR DURO %

Esta jogada é usada para determinar se seu homem das cavernas vai perder a consciência se for submetido ao que poderia ser considerado um choque extremo. Algumas condições a serem consideradas quando for usar esta jogada, poderiam ser uma queda de um alto precipício, ficar submerso por um longo período ou até mesmo ser derrubado das costas de um dinossauro. Exemplo: um T-Rex pisa no seu homem das cavernas. Se ele sobreviver ao dano sofrido e à jogada de ataque (do que nós duvidamos muito), este seria um exemplo perfeito para se usar Cair Duro %.

Vitalidade	Ajuste de Pontos de Vitalidade	Cair Duro %
1	-6	80
2	-5	60
3	-4	50
4	-3	45
5	-2	40
6	-1	36
7	0	33
8	0	30
9	0	27
10	0	24
11	0	21
12	1	18
13	1	15
14	1	12
15	2	9
16	2	6
17	3	3
18	4	1

ROSNAR

Rosnar é o atributo principal do Homem das Cavernas Rosnador. Esta é a habilidade de fazer sons e barulhos dos homens das cavernas. As lendas dizem que Rosnar produz resultados muito incomuns e surpreendentes. Certos padrões de sons podem ser a salvação divina do grupo. Foi constatado que depois que um homem das cavernas rosna, fatos incomuns acontecem e vidas são milagrosamente salvas... Talvez seja apenas sorte.

FAZER ALGO ACONTECER %

Se as leis da física dizem que existe uma chance mínima de algo acontecer, então esta é a jogada a ser usada neste caso. Pense nela como um jeito de um homem das cavernas fazer uma mágica. Imagine que seu grupo entrou em uma fria, está acuado por um estegossauro. Rosnar poderia colocar as estrelas em um alinhamento que faria com que uma rocha que se encontra na beira de um penhasco caísse sobre o dinossauro, dando, dessa maneira, tempo para você e sua turma fugirem, ou talvez seja apenas coincidência. Esta jogada só pode ser feita uma vez por encontro, incluindo encontros de combate e situações em geral. Um exemplo de situação de não-combate poderia ser um homem das cavernas rosnando enquanto afunda num rio e um tronco aparece miraculosamente flutuando e o homem das cavernas se agarra a ele.

SALVAR A PELE %

Ou sorte, chame da forma que você quiser. Quando seu homem das cavernas está à beira da morte por causa de uma grande cagada, ou simplesmente por falta de pontos de Vitalidade, esta é a chance de seu homem das cavernas sobreviver. Esta é uma ótima maneira do Mestre criar uma explicação para a surpreendente boa sorte atribuída ao personagem. Use esta jogada como último recurso; quando todos os pontos de Vitalidade tiverem se acabado ou em uma situação de risco de morte iminente do personagem. Exemplo: "Bem, você caiu de um precipício... Jogue os dados".

Valor	Fazer Algo Acontecer %	Salvar a Pele %
1	0	0
2	1	1
3	3	3
4	6	6
5	9	9
6	12	12
7	15	15
8	18	18
9	21	21
10	24	24
11	27	27
12	30	30
13	33	33
14	36	36
15	40	40
16	45	45
17	50	50
18	55	55

CLASSES DE PERSONAGENS

Como ninguém tem um emprego de verdade ou algo parecido, todos são mais ou menos a mesma coisa e as diferenças entre os homem das cavernas se reduzem aos traços físicos. Mais adiante estão relacionadas todas as Classes de Personagem com nível, o número de dados que se deve rolar na jogada de Vitalidade, o número total de pontos acumulados para serem somados às habilidades (não a cada nível e nunca excedendo 18), seu número básico de dados de ataque, os resultados que você precisa tirar em 1D6 para se considerar que o alvo foi atingido (nunca inclua o 6 para nenhum nível de personagem), pontos de experiência e uma breve descrição de cada classe.

O HOMEN DAS CAVERNAS FORTE

O Homem das Cavernas Forte passa a maior parte de seu dia tentando conseguir que os outros homem das cavernas soltem o AI mais alto! Apesar de não ser tão valorizado por todos, o Homem das Cavernas Forte faz questão de carregar tudo o que ele encontra. "Olha! Uma rocha!" [levanta] [solta]" Olha! Outra rocha!" [levanta] [solta]. Apesar de não ser a forma mais produtiva de gastar o tempo, os outros descobriram uma grande utilidade para essa habilidade.

Enquanto assistia um Homem das Cavernas Forte levantar uma rocha e soltá-la novamente no chão, na entrada de uma caverna repetidas vezes, um outro percebeu que a caverna seria um bom lugar para se abrigar da

chuva. O segundo homem das cavernas caminhou até o Forte, passou por baixo quando este levantou a rocha. Ele não poderia ficar em baixo porque o Homem Forte continuava a soltá-la. Então ele pensou em dizer "Ir, Rocha" e apontou para outro homem das cavernas. Então ele entrou na caverna. Dando assim, origem ao Homem das Cavernas Esperto.

E o que aconteceu com o homem das Cavernas Forte e a rocha? Bem, o homem das Cavernas Forte não estava só achando que era legal andar por aí com a rocha sobre a cabeça, ele estava começando a se cansar. Parece que carregar uma coisa pesada durante um bom tempo era bem cansativo, mas o Homem das Cavernas Forte tinha de "Ir rocha" para o outro homem das cavernas, cada passo era um esforço imenso para seus bíceps salientes. Eles acabaram desistindo e o Homem das Cavernas Forte deixou a rocha cair com seu último suspiro de força. A rocha, aterrissou graciosamente no pé de outro homem das cavernas. Ele ficou em estado de choque. Suas únicas palavras, que eram desconhecidas naquela época, foram "Carlho" e "Meda". Os Antropólogos acreditam que esta pode ter sido a origem de duas palavras bastante populares em nossa língua.

Sem saber mais o que fazer, o outro Homem das Cavernas virou-se e agarrou um grande bastão que se encontrava ao lado dele, caminhou até o Homem das Cavernas Forte e o acertou bem na cabeça. Esta é, a origem do Homem das Cavernas Espancador. A habilidade principal do Homem das Cavernas Forte é a Força.

Nível	Dados de Vitalidade	Pontos	Número Básico Dados de Ataque	Número Alvo	Experiência
1	2	0	2	1	0
2	3	1	3	1	50,000
3	4	2	3	1,2	100,000
4	5	3	4	1,2	200,000
5	6	4	4	1,2	300,000
6	7	5	5	1,2,3	400,000
7	8	6	5	1,2,3	500,000
8	9	7	6	1,2,3	600,000
9	10	8	6	1,2,3	700,000
10	11	9	7	1,2,3,4	800,000
(+1) Cada nível adicional		(+1)	(+1 cada nível par)	Máximo no Nível 10	+100,000

O HOMEM DAS CAVERNAS ESPERTO

O Homem das Cavernas Esperto sabe como usar seu cérebro. Ele não fica muito tempo reinventando a roda (desde que ele faça a coisa certa na primeira vez) e nunca se queima duas vezes com o fogo. Apesar de seu vocabulário monossilábico, o Homem das Cavernas Esperto é bastante poético. Considerando que ele tem muitos milênios de idade a mais que Shakespeare... ou que a língua escrita, se for o caso, ele é bastante expressivo e facilmente entendido considerando na companhia de quem ele vive.

Foi difícil para o Homem das Cavernas Esperto crescer sendo azucrinado o tempo todo por seus contemporâneos mais fortes, apesar de mais burrinhos. Ele levava porrada, sem nenhuma razão, e era chamado de nomes feios como "Você árvore comida" e nunca podia participar dos jogos dos outros homens das cavernas. (he, he — entenderam? Ele é como o Rudolph! Sabe, a rena chorona de nariz vermelho do Papai Noel?)

Mais tarde, o Homem das Cavernas Esperto usou de raciocínio e dos primórdios da inteligência para conseguir sua vingança. Como as almofadas barulhentas não tinham ainda sido inventadas, o Homem das Cavernas Esperto descobriu que pederneiras afiadas eram um substituto formidável. Claro que toda vez que o Homem das Cavernas Forte queria saber quem tinha feito aquilo, o Homem das Cavernas Esperto usava seu córtex cerebral altamente desenvolvido e apontava para um inocente transeunte, que o Homem das Cavernas Forte passava então a perseguir. Esta é origem, a origem do Homem das Cavernas Veloz.

Em vez de ficar ralando os nós dos dedos por aí, o Homem das cavernas Esperto foi o primeiro a começar a andar ereto. Isto lhe deu duas vantagens distintas: seus dedos pararam de sangrar e ele era sempre capaz de ver os problemas antes dos outros. Não foi por coincidência, que um pouco antes de um T-Rex atacar o grupo enquanto procurava alimento, o homem das Cavernas Esperto partiu de repente, dizendo que tinha algumas necessidades urgentes a tratar, ou seja , "Eu ir água". Embora não haja nenhuma evidência conclusiva que leve os antropólogos a teorizar que o Homem das Cavernas Esperto foi provavelmente o primeiro da espécie humana a usar a palavra trouxa. A habilidade principal do Homem das Cavernas Esperto é Cérebro.

Nível	Dados de Vitalidade	Pontos	Número Básico Dados de Ataque	Número Alvo	Experiência
1	1	0	1	1	0
2	2	2	1	1	25,000
3	3	4	2	1	50,000
4	4	6	2	1	100,000
5	5	8	3	1,2	150,000
6	6	10	3	1,2	200,000
7	7	12	4	1,2	250,00
8	8	14	4	1,2,3	300,000
9	9	16	5	1,2,3	350,000
10	10	18	5	1,2,3	400,000
(+1) Cada nível adicional		(+2)	(+1 cada nível impar)	Máximo no Nível 10	+50,000

O HOMEM DAS CAVERNAS VELOZ

Mais rápido que lava abrindo caminho! Mais rápido que...Bem...Deixa pra lá...Mas ele é rápido! Depois de ter sido tão caçado pelo Homem das Cavernas Forte, o Homem das Cavernas Veloz especializou-se em fazer tudo no menor espaço de tempo possível. Apesar de algumas fêmeas acharem às vezes que isso é um pouco sem graça, outros membros da tribo encontraram uma boa utilidade para ele. Quando uma tribo estava sendo atacada e não havia esperança de sobrevivência, quem estava lá para fugir e começar uma nova tribo — o Homem das Cavernas Veloz.

Começar uma nova tribo novamente era um trabalho duro e muito exaustivo. Até mesmo pessoas como o Homem das Cavernas Veloz se cansavam às vezes. Um dia, depois de procurar comida, o Homem das Cavernas Veloz voltou para a nova tribo para cumprir mais uma vez com suas responsabilidades masculinas junto às fêmeas. Um grupo foi para suas respectivas cavernas para um pouco de paixão (uns cinco segundinhos, no máximo) e todos menos um voltaram para fora. O que todos os outros conseguiram ouvir foi um rosnado continuo e alto. Eles foram ver e, bem em frente deles, havia algo incrível, este Homem das Cavernas ainda estava "ocupado" - dessa forma se originou o Homem das Cavernas Resistente.

Mas isto não era tudo. Enquanto o Homem das Cavernas Resistente sorria, a fêmea estava fazendo ruídos estranhos e muito altos. Parecia que ela estava evocando os céus com tanta força que o chão começou a tremer e as nuvens se abriram de acordo com sua vontade. Era como se os sons estivessem controlando os elementos - dessa forma se originou o Homem das Cavernas Rosnador. A habilidade principal do Homem das Cavernas Veloz é a Velocidade.

Nível	Dados de Vitalidade	Pontos	Número Básico Dados de Ataque	Número Alvo	Experiência
1	1	0	1	1	0
2	2	1	2	1	35,000
3	3	2	3	1	70,000
4	4	3	4	1,2	140,000
5	5	4	5	1,2	210,000
6	6	5	6	1,2,3	280,000
7	7	6	7	1,2,3	350,000
8	8	7	8	1,2,3,4	420,000
9	9	8	9	1,2,3,4	490,000
10	10	9	10	1,2,3,4,5	560,000
(+1) Cada nível adicional		(+1)	(+1 a cada nível)	Máximo no Nível 10	+70,000

O HOMEM DAS CAVERNAS ESPANCADOR

Imagine o Bam Bam dos Flintstones, mas muito, muito estúpido. Não importa se ele está usando uma pedra ou as mãos nuas, a solução para todos os problemas é bater. A origem e a história do Homem das Cavernas Espancador é muito chata. Como conseguir comida é uma tarefa de todo dia, não é uma conclusão difícil de se chegar que a maioria dos Homens das Cavernas é por definição Espancadora. Acredita-se que o Homem das Cavernas Espancador é a base para todas as outras formas de Homens das Cavernas. Viu um animal, bate nele! Viu alguma coisa bloqueando seu caminho, bate nela! Viu uma Fêmea que ele deseja, bate nela! Simples, viram?

Apesar disto ser impossível de provar, alguns acreditam que o Homem das Cavernas Espancador seja descendente do Homem de hoje. Viu uma copiadora quebrada, bate nela. Viu um computador quebrado, bate nele. Viu uma pessoa estúpida, bate nela. Viu uma esposa não prestando atenção no que você diz, bate nela. Simples, viram?

Por ser visto como o menos evoluído de todos os homens das cavernas, o Homem das Cavernas Espancador é a cobaia perfeita para qualquer coisa que os outros não entendem. A primeira experiência do homem das cavernas com um pequeno animal caçado foi um espanto, então, <pow!>, bate nele, <crac>, Tam tam! Almoço! A primeira experiência do homem das cavernas com um triceratope foi um espanto, então, < pow!>, bate nele, <crac>; Homem das Cavernas Espancador morto! A partir de então, diz a teoria que os homens das cavernas que viram estas cenas de longe, desenvolveram gradualmente as outras formas de homens das cavernas porque eles não estavam a fim de morrer num futuro próximo - portanto essas são as origens dos Homens das Cavernas, Forte, Veloz, Rosnador, Resistente e Esperto.

E como você pode imaginar a habilidade principal do Homem das Cavernas Espancador é Bater.

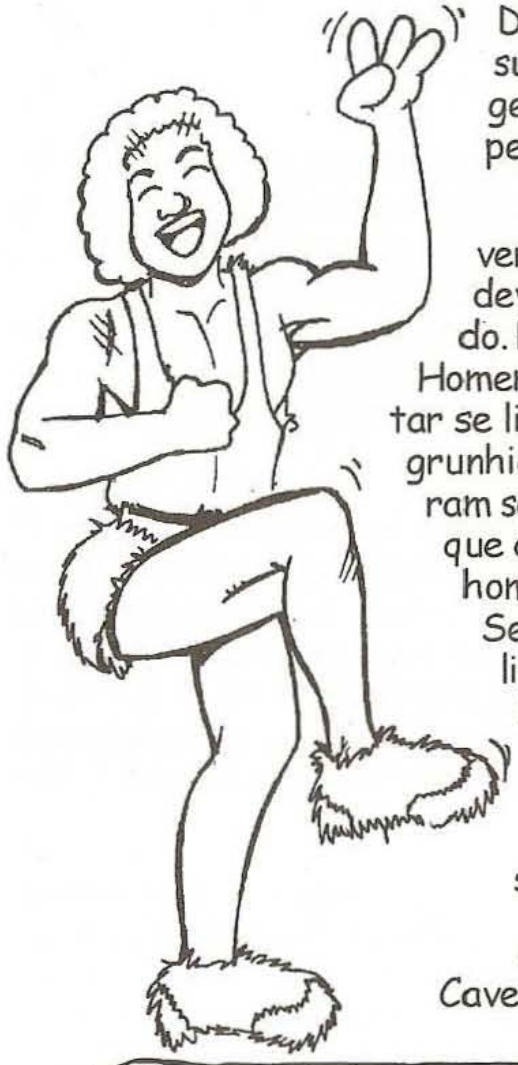
Nível	Dados de Vitalidade	Pontos	Número Básico Dados de Ataque	Número Alvo	Experiência
1	1	0	2	1	0
2	2	1	3	1	50,000
3	3	2	4	1,2	100,000
4	4	3	5	1,2	200,000
5	5	4	6	1,2,3	300,000
6	6	5	7	1,2,3	400,000
7	7	6	8	1,2,3,4	500,000
8	8	7	9	1,2,3,4	600,000
9	9	8	10	1,2,3,4,5	700,00
10	10	9	11	1,2,3,4,5	800,00
(+1) Cada nível adicional		(+1)	(+1 a cada nível)	Máximo no Nível 10	+100,000

O HOMEM DAS CAVERNAS RESISTENTE

Imagine Richard Simmons* com uma testa longa e sobrancelhas muito cerradas. O Homem das Cavernas Resistente está sempre em movimento, prestativo e ativo. Se você precisa de alguém para cozinhar a carcaça do pequeno animal morto pelo Homem das Cavernas Forte, chame o Homem das Cavernas Resistente. Se você precisa de alguém para buscar um pouco mais de água para a vila, o Homem das Cavernas Resistente ficará mais que feliz em fazer a jornada. Tudo para se manter ativo e resistente. Sempre super-ambicioso, o Homem das Cavernas Resistente se oferece como voluntário para qualquer coisa que o mantenha em movimento.

Depois de algum tempo, no entanto, os outros homens das cavernas começaram a ficar meio perturbados com o fato do bobo alegre ser sempre tão prestativo e fazer com que todos os outros parecessem mal. Sabendo que alguém precisava consertar o poço de comida um dia, alguns homens das cavernas juntaram-se para amarrar o Homem das Cavernas Resistente, e impedi-lo de se apresentar como voluntário.

* apresentador do programa The Richard Simmons Show que criou dois dos mais bem-sucedidos programas de perda de peso da História dos EUA. Autor de livros, vídeos e programas sobre o assunto.



Discute-se se teria uma travessura como esta resultado na origem do Homem das Cavernas Esperto ou não.

No meio da situação, o Homem das Cavernas Resistente, sendo um ajudante tão devotado, esforçou-se muito para ser notado. Por não conseguir ficar em pé e ajudar, o Homem das Cavernas Resistente começou a tentar se libertar, bem devagar soltando pequenos grunhidos até que foram aumentando e acabaram se transformando em tremendos Rosnados que o libertaram de suas amarras! Os outros homens das cavernas ficaram atordoados. Será que esta seria o começo de uma nova linhagem? Será que esta seria a origem dos Homens das Cavernas Multiclasse ou até mesmo do Homem das Cavernas Classe Dupla? Ë difícil dizer se isto é acreditável, mas se for verdade imagine as possibilidades...

A habilidade principal do Homem das Cavernas Resistente é a Vitalidade.

Nível	Dados de Vitalidade	Pontos	Número Básico Dados de Ataque	Número Alvo	Experiência
1	3	0	1	1	0
2	5	1	1	1	25,000
3	7	2	2	1	50,000
4	9	3	2	1	100,000
5	11	4	3	1,2	150,000
6	13	5	3	1,2	200,000
7	15	6	4	1,2	250,000
8	17	7	4	1,2	300,000
9	19	8	5	1,2,3	350,000
10	21	9	5	1,2,3	400,000
(+2) Cada nível adicional		(+1)	(+1 para cada nível impar)	Máximo no Nível 10	+70,000

O HOMEM DAS CAVERNAS ROSNADOR

Somente os homens das cavernas mais experientes e criativos deveriam ser Homens das Cavernas Rosnadores. Provavelmente o mais complicado de se descrever, o Homem das Cavernas Rosnador gasta a maior parte de seu tempo produzindo ruídos incomuns, e às vezes até mesmo obscenos. Originalmente, os ruídos eram produzidos com a boca, mas conforme o tempo foi passando, os Rosnadores mais dedicados e concentrados conseguiam produzir sons, e até mesmo cheiros, com várias outras partes do corpo.

Os Homens das Cavernas Rosnadores eram menos comuns do que os outros tipos de homem das cavernas. Não apenas pelo simples fato de que é difícil reproduzir o que alguns deles fazem, mas porque é muito mais fácil perceber que não poderia haver nenhum poder mágico ou divino por trás de algum dos barulhos que eles produziam. O que teve, como resultado, casos de homens das cavernas egotistas morrendo mais fácil porque eles pensavam que um arroto poderia derrubar um T-Rex em disparada. Pobres coitados.

A historia da origem do Homem das Cavernas Rosnador foi passada de geração em geração, portanto é possível que ela tenha sido distorcida. Como a caça e a coleta era a base das sociedades mais simples dos homens das cavernas, o Homem daş Cavernas Espancador estava fora... E... bem... batendo. Em meio às tentativas de bater em uma pequena criatura para se alimentar, o Homem das Cavernas Espancador tropeçou e quebrou sua clava. Como ele não tinha nada com que espancar, a pequena criatura virou-se e começou a caçar o Homem das Cavernas Espancador. Procurando por alguma outra coisa com que ele pudesse bater, o Homem das Cavernas Espancador continou de mãos vazias.

A caçada continuou até o Homem das Cavernas Espancador ficar cercado em uma caverna sem saída. Sentindo que o fim estava próximo, a pequena criatura emitiu um pequeno grunhido! Como

nunca tinha ouvido este som antes, o Homem das Cavernas Rosnador ficou tão assustado que molhou suas vestes e soltou um enorme "AHHHHHHHH HHHHHHH!" de medo. A pequena criatura assustada com o barulho virou as costas e fugiu — é essa a origem do Homem das Cavernas Rosnador. A habilidade principal do Homem das Cavernas Rosnador é Rosnar.

Nível	Dados de Vitalidade	Pontos	Número Básico Dados de Ataque	Número Alvo	Experiência
1	1	0	1	1	0
2	2	2	2	1	25,000
3	3	3	3	1	50,000
4	4	4	4	1	100,000
5	5	5	5	1	150,000
6	6	6	6	1,2	200,000
7	7	7	7	1,2	250,000
8	8	8	8	1,2	300,000
9	9	9	9	1,2	350,000
10	10	10	10	1,2	400,000
(+1) Cada nível adicional		(+1)	(+1 a cada nível)	Máximo no Nível 10	+50,000

ATITUDES

O que seria de um homem das cavernas sem uma atitude? Ao escolher uma atitude para seu homem das cavernas você vai determinar a personalidade e perspectiva de vida dele. Existem nove atitudes possíveis que podem ser compostas com as palavras da lista abaixo. Para criar uma atitude para seu homem das cavernas, combine uma palavra da primeira metade com outra da segunda metade de modo a formar uma frase de duas palavras que descreve seu homem das cavernas.

Primeira metade	Segunda metade
Muito	Bom
Meio	Mediocre
Não muito	Briguento

As atitudes não precisam necessariamente de uma descrição, mas para o caso de existirem advogados de regras à solta por aí, veremos a seguir as definições. Além das definições destas palavras simples para os cérebros menos privilegiados, veremos mais adiante descrições para cada tipo de atitude.

Muito:	Muito
Meio:	Tipo, Um tanto, Neutro
Não muito:	Não muito
Bom:	A idéia de ser legal no geral e tentar fazer coisas que beneficiariam os outros
Mediocre:	É bem a média dos homens das cavernas. Você não vai a nenhum extremo em circunstância alguma
Feio:	Você acha que é um mau sujeito. O que você sabe e faz está certo. Arrogância e um ego bem desenvolvido guiam suas ações.

MUITO BOM

Você é tão legal e prestativo que os outros vomitam quando estão perto de você. Se alguém ou alguma coisa precisa de ajuda, você larga o que está fazendo para se preocupar com o problema. Você passa uma parte tão grande do seu tempo fazendo coisas para as outras pessoas que dificilmente tem tempo para se limpar...Espere um minuto, é exatamente assim que todos os outros homens das cavernas são. Um exemplo de um homem das cavernas Muito Bom é alguém que pula na frente de um T-Rex com o objetivo de pará-lo quando ele está perseguindo uma outra pessoa.

MUITO MEDIOCRE

Você está na média; passa a maior parte do tempo ligado à rotina diária da vida. E muito difícil convencer um Homem das Cavernas Muito Mediocre a sair da rotina. Quando lhe é dada uma chance de escolha, ele tem tanta dificuldade em chegar a uma conclusão que ele normalmente não chega a nenhuma. Normalmente, estes homens das cavernas são seguidores e fazem o que lhes é dito para fazer.

MUITO BRIGUENTO

Você acha que é o maior e o mais malvado do mundo. Você é tão legal e genial que não tem tempo para pensar (isto porque você tem tanta

certeza de que o que você faz é o melhor para todo mundo). Quando alguém quer liderar, tentar acertar este homem das cavernas com sua clava não é uma medida exagerada. Você passa a maior parte de seu dia sozinho, mas quando está perto de outros homens das cavernas, não é incomum você mostrar-lhes quão genial você é. E por falar nisso, paciência não é uma de suas melhores virtudes.

MEIO BOM

A maior parte do tempo, seu coração está no lugar certo. Apesar de saber que isso não te levará a lugar nenhum, você normalmente passa seu tempo sendo prestativo e bem intencionado em relação aos outros. Enquanto a situação não envolver risco de vida ou inconveniente, você estará inclinado a dedicar seu tempo aos outros. Você não mexe uma palha, mas com certeza dirá sim se for questionado.

MEIO MEDIOCRE

Você é o Homem das Cavernas mais comum que existe...E tenta manter tudo desse jeito. Se dependesse de você, nenhuma pessoa ou coisa seria melhor do que outra. Você faz de tudo para equilibrar uma situação de modo que nenhuma pessoa leve vantagem sobre outra. Apesar de tentar fazer com que tudo fique igual o tempo todo, você nunca consegue isso e passa muitos de seus dias frustrado pelo sentimento sem fim de ter um trabalho por terminar.

MEIO BRIGUENTO

Como a maioria das pessoas, você merece um ataque de mau humor de vez em quando. E quando tem um, você se sente justificado. Isso porque você às vezes se cansa de fazer boas ações e ser legal. Embora, normalmente, você passe a maior parte do seu dia sendo uma pessoa legal, existem certas coisas que fazem sua cabeça ferver; e isso está certo.

NÃO MUITO BOM

Ajudar os outros não é uma coisa corriqueira por aqui, mas e se você ganhasse alguma coisa em troca? Uma pessoa Não Muito Boa não tem problema em ser legal ou demonstrar boa vontade para com os outros desde que isso não seja um inconveniente ou que possa beneficiá-lo no futuro. Um bom exemplo é uma pessoa que é gentil e amigável com o chefe na frente dele, mas se afasta e produz grunhidos vulgares mais tarde. Você sabe que essa é uma pessoa que pode te ajudar, então você é esperto o suficiente para não despertar o lado ruim dela.

NÃO MUITO MEDIOCRE

Esses são homens das cavernas que passam a maior parte do seu tempo se preocupando com o que acontece com eles e apenas com eles. Eles vão salvar a vida deles antes de qualquer coisa. Apesar de se preocuparem apenas com eles mesmos, eles não fazem coisas ruins ou maliciosas para conseguir completar uma tarefa. A injúria também faz parte de sua natureza.

NÃO MUITO BRIGUENTO

Você age de forma maldosa a maior parte do tempo porque acha que tem que ser assim. Imagine esse tipo de homens das cavernas como o valentão da escola, mas quando você o enfrenta de homem para homem, ele realmente se transforma em um cara bem legal. Ser mau e rude (não a ponto de se tornar violento) em grupos é uma atitude muito comum nesse tipo de homem das cavernas.

EQUIPAMENTO

A lista que veremos a seguir inclui os itens básicos para ajudar seu personagem a espancar os bandidos e garantir sua subsistência. Qualquer objeto usado no dia-a-dia (i.e. revestimentos para o pé, cobertores, tijelas, etc.) pode ser obtido através do comércio. Como ainda não existia dinheiro, o comércio era a coisa "in." Para comercializar, tudo o que o homem das cavernas precisa fazer é trocar alguma coisa com alguém por alguma coisa que eles já têm.

Para determinar o valor de certos itens, foi criado o Valor de Troca da Carcaça de um Animal Pequeno para ser usado como um ponto de referência para os homens das cavernas e o GM. Todo mundo está interessado em comida, portanto, animais de pele fáceis de caçar podem ser usados no comércio. Se acontecer dos homens das cavernas caçarem um animal maior, o valor da carcaça aumenta proporcionalmente. Se os homens das cavernas encontrarem um monte de armas ou alguma outra coisa divertida, eles também poderão ser usados no comércio.

Quanto um jogador deseja uma coisa define quanto ele está disposto a trocar por ela. Como algumas pessoas podem acabar ferradas porque eles não entendem nada de comércio, o Valor de Troca da Carcaça de um Animal Pequeno foi incluído na lista para mostrar o valor médio destes objetos. O GM deveria usar esta lista como guia com os NPCs.

LISTA DE EQUIPAMENTO

Arma	Dados Adicionais de Ataque	Valor Mínimo de Cérebro Para Poder Usar	Valor de Troca em Carcassas de Animais Pequenos
Mãos	0	1	0
Pedra (pequena)*	0	2	0
Pedra (grande)*	1	3	0
Clava	1	3	1
Clava de pedra	2	4	2
Coisa Pequena e Pontuda	2	5	4
Arremessador de Pedra**	2	6	5
Pedra & Linha*	3	7	8
Flecha**	3	12	(por 5 flechas) 3
Coisa Curva que Volta*	4	10	11
Coisa Pequena Afiada*	5	6	5
Coisa Longa Pontuda*	6	7	7
Kit de Acender Fogo* (duas mãos)	6	14	12
Coisa Grande Afiada*** (duas mãos)	8	8	9
Rede** (duas mãos)	n/a	8	6
Arco** (duas mãos)	n/a	12	10

* Pode ser usada como arma de arremesso e como arma de mão.

** Só pode ser usado como arma de arremesso.

*** Esta arma exige também Força no mínimo igual a 12.

Defesa	Dados de Defesa	Proteção	V.T.C.A.P.
Capacete de Coco	1	6	3
Colete de bambu	5	20	12
Colete de Varas	6	25	15
Esconderijo	4	15	9
Escudo de Madeira			
— Pequeno	1	5	4
— Grande	2	8	6
Folhas Grandes	1	4	2
Nenhuma	0	0	0
Pele de Mamífero	3	12	7
Peles	2	8	4

MODIFICADORES DEVIDO À DISTÂNCIA PARA ARMAS DE LONGO ALCANCE

	REDUTOR*	
Arma	Colado	Logo Ali	Longe P'ra Cacete
Arco & Flecha	+1	0	-2
Arremessador de Pedra	n/a	0	-2
Coisa Curva que Volta	n/a	-1	-3
Coisa Longa Pontuda	0	-2	-6
Coisa Pequena Afiada	+1	0	-3
Coisa Pequena Pontuda	+1	-1	-4
Fogo	0	-3	n/a
Pedra & Linha	0	-2	-5
Pedra (grande)	+1	-2	n/a
Pedra (pequena)	+2	-1	-2
Rede	0	-3	n/a

* As distâncias são descritas numa seção à parte.

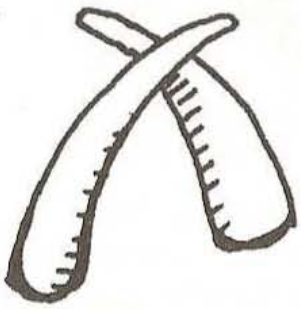
DESCRIÇÃO DAS ARMAS

Nós já tinhamos escrito uns três quartos desta seção quando paramos para reler as descrições das armas e descobrimos um monte de informação inútil. Não é verdade que todo RPG que você compra descreve objetos sobre os quais você não precisa saber nada? Existe alguém lendo este livro que não sabe dizer o que é uma clava? Se existir, nós achamos que você tem de parar de ler, colocar o livro de lado e começar a viver.

A única coisa que a gente consegue descrevendo objetos básicos e conhecidos é encher as páginas. E o que acontece quando a gente enche as páginas? Os livros ficam maiores, o número de páginas aumenta e, então, nós cobramos os livros mais caro por causa disso. Temos certeza que isso é uma coisa que seu bolso não quer. Se, por alguma razão, seus cérebros pequenos e delicados não forem capazes de pegar um dicionário e olhar a palavra "Rede," vocês sempre podem perguntar para alguém mais informado.

Nós só estamos lhe dando a informação que você de fato necessita. As únicas descrições de armas que fo-

ram incluídas neste livro são as daquelas armas um tanto incomuns neste jogo. Alguns destes objetos têm nomes diferentes e usos especiais; estas são as armas que serão descritas em detalhe. Tudo aquilo que você encontraria em uma descrição num dicionário comum não será incluído. Você vê algum problema nisso? Então, mande um e-mail para duvidas@devir.com.br.



COISA CURVA QUE VOLTA

No futuro, isto será chamado de bumerangue. Esta arma aérea pode ser arremessada a uma grande distância para atingir o alvo e depois retornar até o personagem que a arremessou. Não pode ser usada como uma arma de curta distância.

KIT DE ACENDER FOGO

Provavelmente uma das armas mais perigosas. Esta é uma arma difícil de arremessar a longas distâncias mas tem um grande raio de efeito. Se dois ou mais alvos estiverem próximos o suficiente entre si, um ataque bem sucedido poderia afetar a todos (a critério do GM). E, é claro, qualquer tipo de material ou elemento inflamável que houver nas proximidades quando o fogo é arremessado também pegará fogo.

COISA COMPRIDA E PONTUDA

No futuro, isto será chamado de lança. Esta arma é similar a uma coisa curta e pontuda, mas é mais longa e causa mais dano.

COISA CURTA E PONTUDA

No futuro isto será chamado de faca. Esta arma de pedra moldada e borda dentada pode ser usada tanto em ataques a longa distância quanto em ataques corpo-a-corpo. Depois que é arremessada, ela pode ser recuperada e arremessada novamente.

PEDRA PEQUENA

Por que é que este item precisa de uma descrição? Por que é o único objeto que está SEMPRE por perto. Se seu homem das cavernas ficar perdido no meio do deserto ou estiver rolando rio abaixo, sempre há uma pedra pequena ao alcance da mão. (alguém quer discutir essa questão? Adoraríamos saber sua opinião....)

PEDRA & LINHA

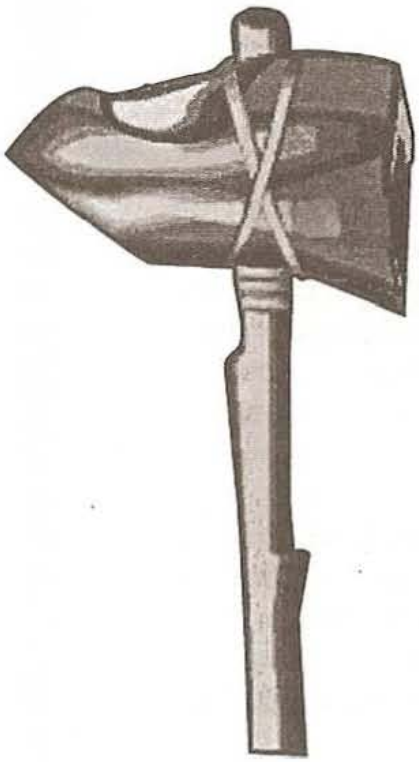
No futuro, isto será chamado de boleadeira. Esta arma do tipo "bola e barbante" pode ser usada tanto em ataques de longa distância quanto em combate corpo-a-corpo. Esta arma não volta quando é arremessada, mas pode ser recuperada.

CLAVA E PEDRA

Esta é uma versão aperfeiçoada da clava. Na ponta existe uma pedra amarrada, por isso, ela causa mais dano que uma clava.

ARREMESSADOR DE PEDRA

No futuro, isto será chamado de estilingue. Esta arma de longo alcance não causa muito dano mas tem uma grande quantidade de munição espalhada em todo lugar.



COISA PEQUENA AFIADA

No futuro, isto será chamado de machado. Mais eficiente do que uma Clava e Pedra, esta arma tem uma pedra afiada presa a uma clava.

COISA GRANDE AFIADA

No futuro, isto será chamado de um grande machado de combate. Esta arma empunhada com as duas mãos é a maior e mais poderosa arma de combate corpo-a-corpo já inventada. Somente um homem das cavernas com força maior ou igual a 12 pode usar esta arma.

DESCRIÇÃO DAS DEFESAS

FOLHAS GRANDES

Esta proteção é um monte de folhas de árvores presas umas às outras de modo a formar uma defesa mínima e volumosa.

CAPACETE DE COCO

Este capacete defensivo não vai ganhar nenhum prêmio em um desfile de moda, mas oferece uma proteção a mais num combate e não sacrifica o espaço de uma arma como o escudo.

COURO

Este tipo de pele é muito mais grossa que a pele de um mamífero normal e é normalmente encontrada em criaturas maiores.

PELE DE MAMÍFERO

As peles de vários mamíferos podem ser juntadas de modo a formar uma defesa bem comum.

COLETE DE BAMBU

Pedaços de bambu presos uns aos outros de modo a formar uma defesa muito boa.

COLETE DE VARAS

Similar ao colete de bambu, mas feito com peças de madeira sólida presas umas às outras de modo a formar uma defesa realmente matadora.

ESCUDOS DE MADEIRA

Estes escudos são feitos de casca de árvore. Eles oferecem uma defesa adicional, mas sacrificam o espaço de uma outra arma.

COISAS QUE VOCÊ SABE FAZER

Apesar do homem pré-histórico ser o mais desajeitado e desmiolado torrão de carne que já apareceu, os jogadores podem escolher várias habilidades para seus homens das cavernas. Estas Coisas que Você Sabe Fazer dão ao seu homem das cavernas a forma que tem o tipo de personagem que você quer representar. Por definição, existem três coisas que os homens das cavernas sabem fazer sem gastar pontos de habilidade: Escalar, Saltar e Correr. Lembre-se também que cada uma dessas coisas Que Você Sabe Fazer podem ser esquecidas de vez em quando.

ESCALAR

Dá ao homem das cavernas a habilidade de escalar massas básicas de terra como colinas, árvores e montanhas não muito íngremes.

SALTAR

Dá ao homem das cavernas a habilidade de saltar sobre objetos simples como toras de madeira e animais pequenos que porventura venham a estar atacando você. Não, você não pode pular por cima de um dinossauro que está te atacando.

CORRER

Dobra o valor de seu movimento uma vez por dia durante um turno. Se for um Homem das Cavernas Veloz, você poderá dobrar o valor de seu movimento durante dois turnos por dia.

Cada personagem pode escolher uma das Coisas que Você Sabe Fazer para começar, depois escolha uma adicional para cada nível ímpar (3, 5, 7, etc.) exceto o Homem das Cavernas Esperto. Ele pode escolher uma para cada nível. Sim, você pode guardar sua escolha até seu personagem alcançar o próximo nível. É assim que você consegue as habilidades que exigem dois espaços.

ESCALAR MELHOR

Esta é a perícia melhorada de ser capaz de escalar montanhas, árvores e outras coisas íngremes. Isto não significa que você pode usá-la para escalar a face de algumas rochas com inclinação de 90° como a metade de uma esfera. Caia na real.

SALTAR MELHOR

Imagine que você está jogando uma partida de amarelinha. Um homem das cavernas normal seria capaz de pular da casa inicial até a

casa três e cair em pé. Um homem das cavernas com a habilidade Saltar Melhor seria capaz de saltar até a casa seis.

CONSTRUIR ALGUMA COISA

Muito de vez em quando pode acontecer de um homem das cavernas querer tentar colocar duas coisas juntas para fazer alguma coisa útil. Um bom exemplo seria a construção de uma tenda com galhos de árvore para se proteger de uma tempestade. O GM poderia até mesmo usar o valor do atributo Cérebro do homem das cavernas como base para um teste de 3D6 para ver se consegue realizar a tarefa.

COZINHAR

É usada principalmente quando a comida está escassa. Ela representa a habilidade dos homens das cavernas de encontrar alimentos comestíveis nos arredores quando não há carne disponível.

ENCONTRAR A CASA

Vocês realmente acham que os homens das cavernas tiravam o Guia de Ruas e a bússola do bolso? Como diz o nome, essa habilidade ajuda o homem das cavernas a encontrar o caminho de volta para casa com mais facilidade lembrando-se de certos detalhes do caminho como montanhas, árvores e rios.

ENCONTRAR ANIMAL

Mais avançado do que fazer um animal pequeno dar um pé na bunda de seu homem das cavernas. Esta habilidade pode ajudar a encontrar animais pequenos durante uma caçada comum ou enquanto seu personagem se encontra longe do local onde vive.

ACENDER FOGO

Esta é a habilidade de produzir fogueiras simples de acampamento e tochas para iluminar e aquecer. Isto não significa que você tira um isqueiro do bolso. Você se lembra do que aprendeu quando era escoteiro? É isso mesmo. Esfregar dois pauzinhos.

PESCAR

Será que a gente precisa realmente explicar essa? Você acha uma vara, vai até o rio e começa a acertar a cabeça dos peixes.

PUXAR OS CABELOS

É provável que esta habilidade não seja de grande utilidade nas aventuras, mas o que mais você estava planejando fazer para dizer a ela que a ama?

CABEÇADA

Usada principalmente em lutas com animais pequenos ou outros homens das cavernas. Uma cabeçada resolverá a situação, atordoando seu oponente e dando ao seu homem das cavernas a chance de fugir.

ESCONDER-SE ATRÁS DE ALGUMA COISA

É possível que alguns homens das cavernas achem esta habilidade útil para evitar um conflito ao invés de tentar vencer um dinossauro em uma corrida. Seu homem das cavernas tem a habilidade de escapar com mais facilidade destas situações perigosas. Imagine seu personagem correndo pela floresta perseguido por um javali — você poderia ser inteligente o suficiente para dar um passo de lado e se esconder atrás de uma árvore na hora H. Por outro lado, não pense que vai ser a única pedra num raio de quilometros que vai enganar um pteranodonte quando você se encontra numa planície aberta.

APRENDER PALAVRAS (dois espaços)

Esta é habilidade de aprender uma das palavras que outro homem das cavernas sabe. Os outros homens das cavernas não vão saber automaticamente que você é capaz de aprender uma palavra. Ficar ouvindo as palavras que os outros falam ao seu redor também não é suficiente. É preciso que um homem das cavernas com a habilidade Ensinar Palavras sente-se e explique usando ações ou (tentativas de) desenhos. Aprender Palavras só pode ser usada uma vez com um homem das cavernas que tem a habilidade Ensinar Palavra. Isto significa que se souber três palavras, Bob das Cavernas não poderá ensinar todas as três. Uma palavra por vez. É isso aí. Encontre alguns outros homens das cavernas para aprender com eles.

ESCRITA PICTOGRÁFICA

Naqueles casos em que as palavras parecem não ser capazes de dizer aos outros o que você deseja, você pode desenhar uma figura. O GM pode se divertir muito com esta habilidade quando ela é combinada com as palavras que são conhecidas pelo grupo. Esta habilidade pode ser completamente inútil se um homem das cavernas estiver tentando convencer os outros a precaver-se contra um

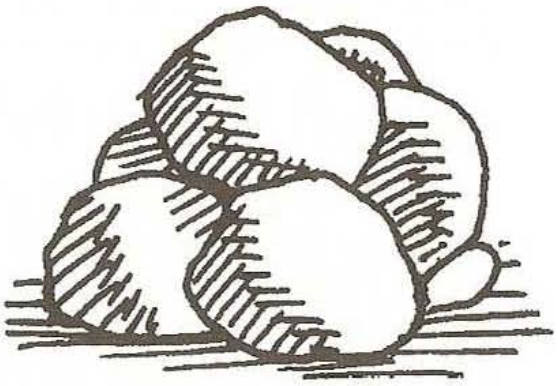
dinossauro que está se aproximando deles e eles não reconhecem nada do que está sendo desenhado.

CAVALGAR

O homem das cavernas pode usar esta habilidade para cavalgar animais domesticados ou se agarrar nas costas de um dinossauro só mais um pouquinho. Ótima para ser usada quando um grupo grande está tentando derrubar um dinossauro muito grande.

ACHAR PEDRA

Com esta habilidade o jogador sempre será capaz de encontrar uma pedra grande enquanto está lutando. Como foi explicado na descrição das armas, sempre existe pedras pequenas por perto. Esta é a habilidade que seu homem das cavernas tem de encontrar uma pedra um pouquinho maior.



FUGIR

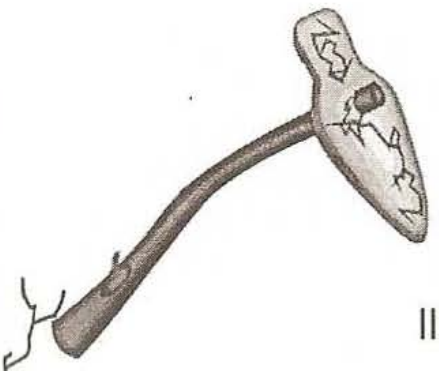
Virar as costas. Correr. Tentar escapar. Os inimigos não serão capazes de dar o golpe final quando você deseja fugir da luta. Funciona excepcionalmente bem quando um homem das cavernas tem esta habilidade combinada com Esconder Atrás de Alguma Coisa.

FLUTUAR

Você não será capaz de ganhar todas as paradas mas o personagem vai durar mais numa correrdeira.

ACHAR VARA

Semelhante a Achar Pedra, mas o personagem sempre consegue encontrar uma vara que pode ser usada como uma clava.



SOBREVIVÊNCIA

Como muitos homens das cavernas não conseguem muitas vezes lembrar qual o caminho para casa, esta perícia dá ao personagem a habilidade de encontrar abrigo. Sobrevivência também dá ao seu personagem uma vantagem quando o tempo começa a ficar ruim (o Guilligan da Ilha dos Birutas ia morrer de inveja).

ENSINAR PALAVRA (dois espaços)

Esta é a habilidade de ensinar uma das palavras que seu homem das cavernas sabe para outro homem das cavernas uma vez só. Se você tentar uma vez e eles não tiverem a habilidade Aprender Palavra, você simplesmente não conseguiu fazer ela entrar no cérebro deles. Um homem das cavernas com a habilidade Ensinar Palavra precisa sentar e gastar algum tempo explicando o que é que a palavra significa. E, mais uma vez, ele só consegue ensinar uma palavra por homem das cavernas. Se você sabe quatro palavras, escolha uma para ensinar ao Zé das cavernas. Depois disso, o Zé das cavernas não pode aprender mais nenhuma palavra com você.

ANDAR NA PONTA DOS PÉS

A melhor aplicação desta habilidade é quando alguém está tentando passar furtivamente pelo dragão verde a fim de chegar até o Bastão do Poder. Merda — jogo errado. Quer dizer — a melhor aplicação desta habilidade é quando o personagem está tentando se esgueirar silenciosamente ao lado de um estegossauro adormecido quando está saindo da caverna.

CONSTRUIR ARMADILHA

Use esta habilidade se quiser ser capaz de construir armadilhas simples para animais pequenos (ou quem sabe outros homens das cavernas). As armadilhas construídas não são letais. Elas se concentram em capturar a vítima.

USAR DUAS ARMAS (dois espaços)

Em vez de ser penalizado em dois dados de ataque para cada arma, o jogador só é penalizado em um dado para cada arma. Claro que isto faz com que seja impossível carregar consigo qualquer tipo de escudo. A menos é claro que você tenha um Anel do Terceiro Braço...

BALANÇAR NO CIPÓ

Tarzan era um pouco mais sofisticado que nosso homem das cavernas, portanto o que você viu em todos aqueles filmes não é do que estamos falando aqui. Esta habilidade é mais uma coisa do tipo balançar até o outro lado do riacho quando você não sabe nadar. Ou balançar até o outro lado de um córrego se houver árvores por perto. Você não pode ir balançando de uma árvore para outra e outra e outra e outra...

FAZER ARMA

Esta habilidade permite que seu homem das cavernas construa armas simples como Clava, Coisa Pontuda Curta, Clava e Pedra e Flechas. O número de dias necessários para a construção é igual ao número de "dados adicionais de ataque" que consta na lista de equipamento.

SENTIDO DO TEMPO

Seu homem das cavernas tem a habilidade de saber como está o tempo. Exemplo: se tiver água caindo na cabeça do homem das cavernas, ele saberá que está chovendo e será capaz de avisar os outros.

COISAS QUE VOCÊ NÃO CONSEGUE FAZER

Além das Coisas que Você Sabe Fazer, criamos também uma lista de Coisas que Você Não Consegue Fazer. Ela vai impor limites ao seu personagem durante o jogo. Nossa lista é curta, mas depois de um tempo você vai pegar o espírito da coisa e poderá criar algumas você mesmo. Escolha uma para cada nível ímpar, a não ser que você seja um Homem das Cavernas Esperto; ele escolhe uma a cada três níveis (1, 4, 7, etc.)

Bola de Fogo
Invisibilidade
Bater carteira
Entrar na Matrix
Virar uma carta de terreno
Expulsar mortos-vivos
Jogar aquele minotauro estúpido daquele jogo de cartas colecionáveis mal falado
Voar
Misseis Mágicos
Invocar Elemental
Especialização em Armas
Teletransporte
Superaquecer/Resfriar

MOVIMENTO

Se você optar por usar o movimento como um fator constante durante o jogo, é bastante simples. Cada classe de personagem tem um número de movimento equivalente ao número de passos que é possível ele dar num turno. O personagem usa os números abaixo quando se envolve num combate ou numa caminhada normal. Nós introduzimos o movimento nas situações de combate mais detalhadas. Por favor, não use o movimento quando o grupo estiver saindo da caverna — Oh...oh... Eu cheguei primeiro!

Recomendamos que o Número Básico de Passos da tabela abaixo seja usado apenas quando surgir uma situação intensa ou de combate. O combate é a situação mais fácil de se aplicar o movimento, principalmente se seu grupo estiver querendo lutar de uma forma organizada (tá... certo). Na maioria dos casos o movimento funciona em conjunto com a iniciativa. A iniciativa é explicada junto com a habilidade Velocidade e na próxima seção, Combate.

Número Básico de Passos

Homem das Cavernas Forte	8
Homem das Cavernas Esperto	6
Homem das Cavernas Veloz	12
Homem das Cavernas Espancador	6
Homem das Cavernas Resistente	6
Homem das Cavernas Rosnador	6

DISTÂNCIA E MODIFICADORES DE DISTÂNCIA

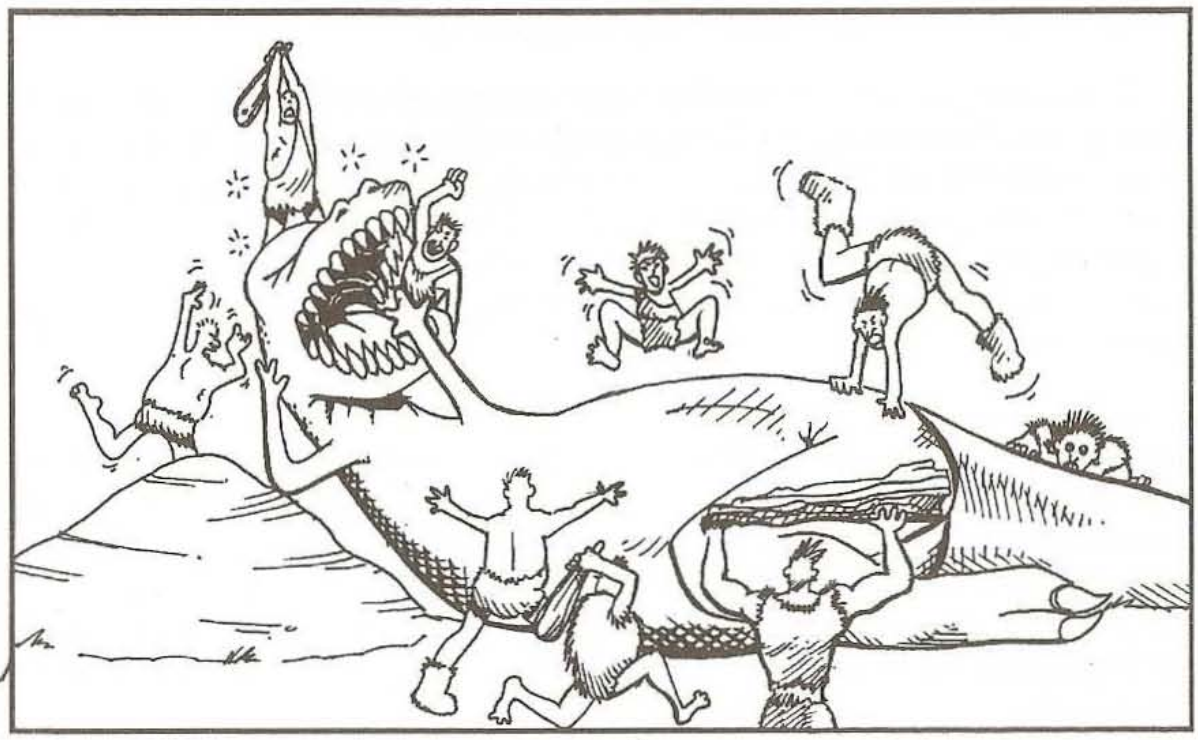
O que você quer saber acerca das distâncias? Não achamos que seja necessário entrar em muito detalhe para explicar todos esses modificadores de distância, mas...

As distâncias são divididas em três categorias: Colado, Bem Ali e Longe P'ra Cacete. O mestre usa estas expressões para dar aos jogadores uma idéia do que está onde. Os modificadores de distância para as armas estão relacionados na Lista de Equipamentos.

Colado: O objeto ou a pessoa está literalmente ao alcance da mão (ou da arma).

Bem Ali: A pessoa ou o objeto podem ser vistos com clareza e ainda podem ser atingidos com armas de arremesso.

Longe P'ra Cacete: Não dá para ver a pessoa ou o objeto com clareza. Você precisa chegar mais perto para ver melhor. A única chance de atingir alguém a esta distância é com uma arma de arremesso muito boa mesmo.



COMBATE

Quando começa um combate, cada jogador rola 1D6 para descobrir a ordem dos ataques; isto é chamado de Iniciativa. Isto inclui os testes que o mestre faz para os bandidos. Quanto menor o número, mais rápido é a vez de seu homem das cavernas. Aqueles que tiram 1 atacam primeiro; os "6s" são os últimos; resultados iguais acontecem ao mesmo tempo. O ajuste de iniciativa pode fazer o resultado do teste de um homem das cavernas ser menor do que 1. Nenhum problema. Os monstros jogam 1D6 para ver a iniciativa e não têm nenhum modificador.

Quando um personagem tenta atingir alguém (ou alguma coisa), ele joga o número de dados de ataque definido pelo valor de suas habilidades e armas. Não se esqueça de aplicar os ajustes devidos aos seus valores de Força e Bater. Para cada Número Alvo que o jogador tira, ele consegue um sucesso. Cada sucesso faz com que um ponto de Vitalidade seja tirado do bandido (ou do mocinho — depende de quem está mirando quem). Primeiro subtrai-se o dano de todas as defesas que o alvo porventura esteja usando e depois o que sobrar é subtraído de seus número básico de pontos de Vitalidade. O dano causado em itens defensivos é ablativo. Ablativo significa que o dano é cumulativo e não pode ser recuperado enquanto o item defensivo não for consertado ou substituído. Exemplo: se você estiver usando folhas grandes, você precisará sofrer quatro pontos de dano antes que sejam tirados pontos de vitalidade de seu personagem. Se o personagem de um jogador estiver se defendendo, o número de dados de defesa representa quantos dados a menos o atacante usará em sua jogada.

Toda vez que um homem das cavernas tira três "6" numa jogada de dados, isto significa que alguma coisa muito ruim vai acontecer. Fica a cargo do GM decidir o que acontece. Exemplo: sua arma poderia se quebrar, você poderia acertar você mesmo. Obviamente, você precisa jogar três dados ou mais em um ataque para isso acontecer; e, toda vez que alguém tira três "6" numa jogada de ataque alguma merda acontece.

Os personagens podem usar duas armas de uma mão simultaneamente. Quando for atacar, você joga um dado para cada arma para ver em que ordem elas serão usadas. Se seu personagem usar duas armas, não poderá carregar um escudo e existe uma penalidade igual a -2 dados de ataque em cada arma quando se está usando duas armas numa rodada. Se o personagem optar por fugir do combate, o atacante tem a possibilidade de realizar um ataque final quando ele vira as costas para fugir.

SEQUÊNCIA DE COMBATE

1. Jogar a Iniciativa. O número menor ataca primeiro.

2. O jogador soma o número básico de dados de ataque com os dados adicionais de ataque das armas e os modificadores devidos à distância (se houver).

3. O defensor soma o número básico de dados de defesa com os dados de defesa.

4. Subtraia o número do defensor do número do atacante. Jogue esse número de dados (não importa o que aconteça, o atacante sempre tem direito a pelo menos um dado para jogar.)

5. Cada resultado igual a um dos números relacionado na coluna Número Alvo da classe de seu personagem, corresponde a um golpe bem sucedido.

6. O combate volta para o passo número 1 até algum personagem morrer ou alguém se decidir a fugir.

EXPERIÊNCIA

Logo que uma aventura do tipo matar e trucidar termina, os tão populares pontos de experiência são distribuídos. Desde que os personagens tenham de alguma forma participado do combate, os pontos são distribuídos igualmente entre todos.

Matar alguém ou alguma coisa não é a única forma de ganhar pontos de experiência. Cada classe de personagem ganha experiência toda vez que ela é bem sucedida em alguma coisa que envolve sua habilidade principal. O mestre deve distribuir pontos de experiência adicio-

nais aos jogadores que representaram bem seu personagem e contribuíram para a diversão.

Se você já assistiu "Whose Line is It Anyway?", programa que vai ao ar aos domingos no canal da Sony, os pontos de experiência deveriam ser distribuídos de acordo com o espírito deste programa. Se você não, assistiu ao programa tenha sempre em mente quais jogadores colaboram e quais são uns chatos. Um jogador que fica reclamando o tempo todo da inutilidade dos homens das cavernas não receberá tantos pontos de experiência quanto alguém que está realmente participando do jogo. Mais uma vez, os jogadores deveriam ser recompensados por atuarem de acordo com seus personagens e por transformarem o jogo numa boa diversão.

Se quiser distribuir os pontos de experiência de forma puramente aleatória, use a tabela que veremos a seguir como uma base para cada classe de personagem. O mestre deveria somar ou subtrair pontos de experiência do resultado conseguido da maneira que ele achar que melhor premia o jogador, dependendo da gravidade da situação ou como a situação ajudou o grupo.

Exemplo: Se o Homem das Cavernas Forte é bem sucedido numa tentativa de Quebrar Coisas quando tem uma árvore bloqueando seu caminho, então ele deveria ganhar alguma coisa como 100 pontos de experiência. Se o Homem das Cavernas Forte é bem sucedido numa tentativa de Quebrar Coisas no momento em que seu caminho está bloqueado e o grupo inteiro está sendo perseguido por um brontossauro, dê ao salvador da pátria algo como 1.000 pontos.

Classe do Personagem	Precisa Conseguir	Quantidade de Pontos de Experiência
Homem das Cavernas Forte	Sucesso num teste de Quebrar Coisas%	500
Homem das Cavernas Esperto	Sucesso num teste de Entender Coisas %	500
Homem das Cavernas Veloz	Atacar Primeiro num Turno de Combate	100
Homem das Cavernas Espancador	5 ou mais sucessos num conjunto de jogadas de ataque	250
Homem das Cavernas Resistente	Falhar um teste de Cair Duro %	500
Homem das Cavernas Rosnador	Sucesso num teste de Fazer Alguma Coisa Acontecer%	750

REGRAS DE LIVE ACTION

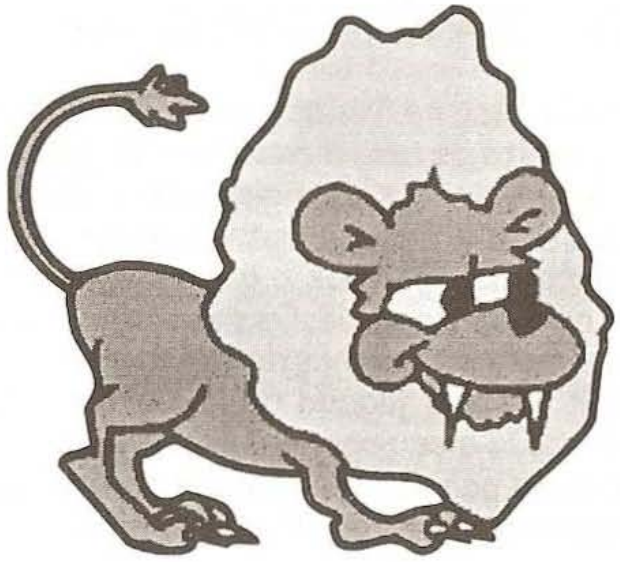
Muita gente pode se perguntar por que incluímos uma seção com regras de live action neste livro. Desde que o jogo de Og foi publicado em 1995, os jogadores costumavam ir até o stand da Wingnut Games nas convenções e ficavam contando histórias de live actions de Og. Uma mulher disse que ela organizou um grupo de live action de Og e o grupo não conseguiu nem sair da primeira sala. Ela disse que assistir eles tentarem se entender com um número limitado de palavras foi uma das coisas mais engraçadas que ela já viu.

Existem muitos grupos de live action por aí e nós lhe pedimos para incentivá-los a organizar live actions de Og. Esta seção contém as informações necessárias para você e seus amigos se divertirem como nunca com Og, o jogo sem palavras longas.

PREPARAÇÃO

Para começar, recomendamos que o mestre encontre uma área sem edifícios nem estruturas. Acho que todos nós concordamos que o McDonalds e os postos BR ainda não existiam na pré-história. É provável que um parque ou uma trilha seja o melhor lugar.

Depois que o local estiver escolhido, o mestre e os jogadores deveriam se reunir para criar seus homens das cavernas (se eles já não tiverem um). Para a brincadeira ser mais divertida, os jogadores deveriam construir os objetos usados por seus personagens pré-históricos. Espere aí, nós estamos dizendo para você sair no frio só de tanga? De jeito nenhum. Mas o jogo ficaria mais divertido se os participantes modelassem alguma coisa que representasse as armas que eles usam. Exemplo: um bambu seria ótimo como ponto de partida para a construção de uma clava. A partir daí enrolar o bambu com espuma e plástico de bolha funciona bem. A espuma é preso com algum tipo de tecido. Um material muito bom são lençóis



antigos. A maioria das outras armas pode ser criada usando-se o mesmo método. Como segurança nunca é demais, por favor certifiquem-se de que todas as armas estão corretamente acolchoadas e não apresentam nenhuma ponta ou borda afiada.

INTERAÇÃO

Aja de acordo com seu personagem. Esta é a parte mais importante da brincadeira e pode melhorar muito a atmosfera do grupo. Representar seu homem das cavernas do modo mais fiel possível à forma como ele foi criado será muito divertido.

Ater-se à lista de palavras é imprescindível. Isto combinado com a interação com o meio ambiente fará com que coisas como apontar e movimentar o corpo funcionem com muito mais eficiência. E aí que as coisas começam a ficar divertidas. Insistimos que os participantes procurem se manter no papel de seus personagens. Manter conversas paralelas sobre a alta do dólar vai aos poucos roubando a diversão de se ver como os outros estão fazendo papel de bobo.

MOVIMENTAÇÃO

Os personagens se movem normalmente. É somente durante os encontros, especificamente nos combates, que os personagens ficam limitados a seus números de movimento (em passos). A Iniciativa é verificada normalmente em cada rodada, depois cada personagem pode dar um número de passos que é no máximo igual ao seu número de movimento. Use o terreno e os pontos de movimento exatamente de acordo com os movimentos executados pelo personagem. Se o jogador tropeça enquanto está subindo uma colina, então é um passo a menos que o personagem pode dar.

COMBATE

O combate é mais fácil no live action do que quando se está sentado em volta de uma mesa cheia de jogadores. Em primeiro lugar e antes de mais nada, o mestre terá uma idéia de que distância os personagens estão das coisas à sua volta. O que você e o mestre vêem é exatamente o que o personagem vê. Os encontros continuam usando normalmente as regras do sistema de combate. Cada jogador faz sua jogada de iniciativa e depois se move em direção a seu oponente ou ataca. Tentar dizer alguma coisa para os outros não será levado em conta na contagem do que você pode fazer durante seu turno.

TABELA DE MONSTROS

Nome	Nome usado pelos Homens das Cavernas	Dados de Ataque	Dados de Defessa	Vigor	Pontos de Experiência
Anquilossauro	Coisa Grande	10	15	45	4.500
Babuíno	Coisa Peluda Árvore	3	1	8	800
Braquiossauro	Coisa Grande	16	10	55	5.500
Brontossauro	Coisa Grande	18	13	72	7.200
Cobra Venenosa	Coisa Pequena Pedra	3	1	8	800
Cobra	Coisa Pequena Pedra	2	1	5	500
Crocodilo	Grande Água Fedorento	7	5	20	2.000
Enguia	Coisa Fedorenta Água	2	3	9	900
Enxame de					
— Abelhas	Coisa Pequena Sol	1	0	1	100
— Marimbondos caçadores	Coisa Pequena Sol	2	1	2	200
— Vespas	Coisa Pequena Sol	2	1	3	300
Estegossauro	Coisa Grande	11	17	50	5.000
Falcão	Coisa Peluda Árvore	2	1	4	400
Gorila	Coisa Peluda Árvore	5	3	12	1.200
Guepardo	Peludo Ir Ir	4	8	15	1.500
Iguanodonte	Ccisa Grande	7	8	36	3.600
Jaguar	Ccisa Peluda	3	7	12	1.200
Javali	Pequeno Fedorento	3	2	6	600
Leão da Montanha	Coisa Peluda Caverna	6	6	19	1.900
Leão	Coisa Peluda Caverna	6	4	16	1.600
Leopardo	Ccisa Peluda	3	5	10	1.000
Lince	Ccisa Peluda	5	6	12	1.200
Macaco	Coisa Peluda Árvore	4	2	12	1.200
Mamute	Grande Peludo	14	10	45	4.500
Mastodonte	Grande Peludo	12	12	40	4.000
Morcego	Pequeno Caverna Peludo	1	1	2	200
Piranha	Ccisa Pequena Água	6	2	9	900
Pteranodonte	Coisa Grande Sol	6	9	30	3.000
Raia	Coisa Fedorenta Água	5	6	10	1.000
Raptor	Coisa Ir Ir	7	10	30	3.000
Ratazana	Ccisa Pequena Peluda	1	0	1	100
Tigre	Ccisa Peluda	6	3	17	1.700
Tiranossauro Rex	Coisa Grande Grande Fedorento Espancar	20	20	80	8.000
Triceratope	Ccisa Grande	15	13	60	6.000
Urso	Peludo Caverna Fedorento	4	2	18	1.800
Urubu	Coisa Peluda Sol	3	1	6	600

TERRA DE OG

FICHA DE PERSONAGEM

NOME _____ CLASSE _____

NÍVEL _____ EXPERIÊNCIA _____

ATITUDE _____ PONTOS DE VITALIDADE _____

HABILIDADES

FORÇA	☐	AJUSTE DE DANO	☐
		QUEBRAR COISAS %	☐
CÉREBRO	☐	ENTENDER COISAS %	☐
		ESQUECER COMO %	☐
		Nº MÁXIMO DE PALAVRAS	☐
VELOCIDADE	☐	REDUÇÃO DE DADOS	☐
		AJUSTE DE INICIATIVA	☐
GOLPE	☐	DADOS EXTRAS PARA MÍSSEIS	☐
		DADOS EXTRAS PARA COMBATE CORPO-A-CORPO	☐
VITALIDADE	☐	AJUSTE DE PONTOS DE VITALIDADE	☐
		RESISTÊNCIA	
		CAIR DURO %	☐
BONAR	☐	FAZER ALGO ACONTECER	☐
		SALVAR SUA PELE %	☐

ARMA PRINCIPAL _____

DEFESA PRINCIPAL _____

NÚMERO DE DADOS DE ATAQUE _____

NÚMERO DE DADOS DE DEFESA _____

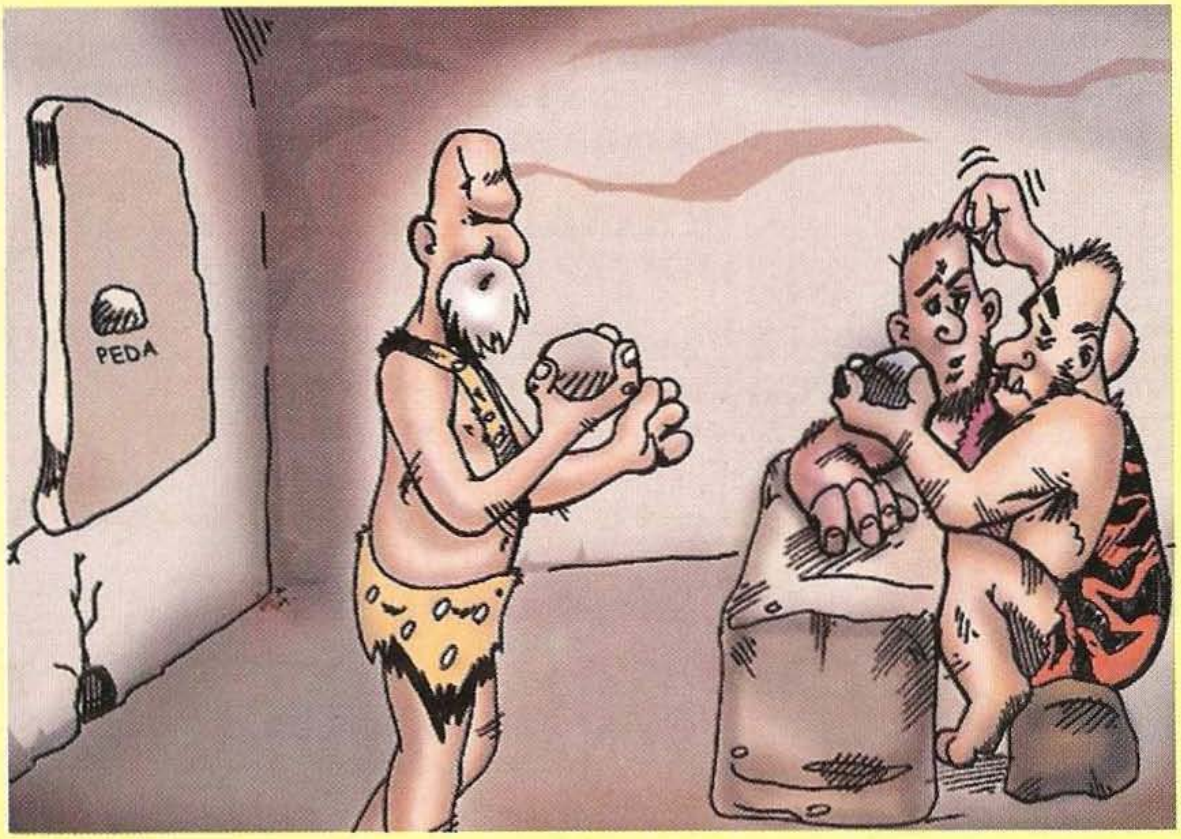
COISAS QUE VOCÊ

SABE FAZER	NÃO CONSEGUE FAZER
_____	_____
_____	_____
_____	_____

COISAS

NÃO USE PALAVRAS GRANDES PARA JOGAR OG

Os jogadores continuam usando uma quantidade restrita de palavras no jogo "Terra de Og".



Neste livro, você encontrará regras revisadas e expandidas, além de regras para Live Action do jogo Og: RPG. Tudo isso num livro que mantém o espírito de um mundo pré-histórico, de vocabulário limitado e diversão ilimitada.

Og é mais divertido que brandir uma clava no ar! Nunca existiu um jogo tão engraçado desde a invenção da roda!

Wingnut Games
www.wingnutgames.com

DEVIR LIVRARIA
www.devir.com.br

DEVWNT2200
ISBN 85-7532-039-4

INADEQUADO PARA MENORES DE 16 ANOS