



COYOTE & CROW



PRIMEIROS PASSOS
PARA A AVENTURA

Bem-vindo a um mundo de ficção científica, mistério e fantasia, apresentado por um ponto de vista indígena.

Este jogo destina-se a auxiliar iniciantes em jogos de RPG e Coyote & Crow, oferecendo-lhes regras simples e uma história introdutória que os preparará para uma experiência completa do jogo. Mais informações estão disponíveis em www.coyoteandcrow.net.

Para este jogo introdutório, você precisará de 2 a 4 pessoas, este documento, 2 dados de seis lados, algumas canetas ou lápis e algumas horas. Se alguém do seu grupo estiver familiarizado com jogos de RPG, recomendamos que assuma o papel de “Guia da História”. Todos os outros serão “Jogadores” e interpretarão o papel de Personagens na História. Se ninguém tiver experiência com RPG, sugerimos que a pessoa que se considera o melhor contador de histórias assuma o papel de Guia da História.

O que é um RPG? Trata-se de uma forma de narrativa compartilhada que, embora se assemelhe à contar histórias, envolve regras e dados. Esses elementos, em conjunto com as escolhas dos Jogadores, moldam a história e seu desfecho. Os jogadores assumem o papel de protagonistas, enquanto o Guia da História interpreta os demais personagens e elementos do mundo além de arbitrar as regras. Ele descreve cenas, situações e diálogos, os Jogadores, por sua vez, enfrentam desafios e tomam decisões. Juntos, todos vocês contam uma história cujo final se desdobrará conforme o jogo avança!

Qual é a ambientação deste jogo? Coyote & Crow se passa em um futuro alternativo do nosso mundo, onde a história mudou antes da chegada do colonialismo às Américas. Um enorme desastre climático, por volta do ano 1400, transformou a trajetória dos povos indígenas americanos, que conseguiram forjar seu próprio caminho durante uma era glacial de séculos. Eventualmente, o planeta começou a se curar e as pessoas sobreviveram para, posteriormente, florescerem.

Setecentos anos depois, as civilizações se espalharam por ambos os continentes, onde a tecnologia avançada e a espiritualidade existem lado a lado.

Ao longo do caminho, as pessoas aprenderam a cultivar e explorar o Adanadi, ou o Dom; uma estranha marca roxa deixada em toda a vida após o evento que mudou o curso da história. Esta marca, quando devidamente aproveitada, concedeu aos humanos acesso a dons e habilidades que poderiam ser chamados de sobre-humanos.

Mas este mundo não é uma utopia. À medida que o mundo se cura, as nações têm necessidades crescentes, os tratados são postos à prova, velhos rancores são renovados, os oceanos e continentes distantes esperam para serem explorados e, o mais assustador de tudo, velhas lendas e histórias contadas ao redor de uma fogueira podem estar menos distantes do que se imaginava. É um mundo de ciência e magia, um mundo que desperta de um sono longo para novas e estimulantes possibilidades. Os jogadores assumirão o papel de três jovens que vivem na metrópole de Cahokia, onde a cidade do nosso mundo chamada de St. Louis está atualmente. Eles recentemente se juntaram a um grupo seleto de pessoas, chamado Suyata, ou os Escolhidos, para representar a cidade em assuntos importantes e oficiais. Em breve, eles se tornarão membros efetivos da organização, mas, por enquanto, ainda estão em treinamento.

Usando este documento: Você pode preferir imprimir-lo antes de jogar. Ele deve ser usado em ordem, da primeira até a última página. **Todos podem ler as páginas 1-3. A página 4 deve ser compartilhada com os jogadores. A partir da página 5, devem ser lidas somente pelo Guia da História. Partes em itálico devem ser lidas em voz alta para os jogadores pelo Guia da História.**

Como Jogar: Somente o Guia da História deve ler este documento inteiro antes de jogar. Isso facilitará o jogo, tornando-o mais fluído. Em seguida, cada Jogador deve escolher um dos Personagens disponíveis e lê-los, mantendo as folhas à mão. Os jogadores podem compartilhar informações sobre seus personagens entre si e devem estar familiarizados com seus companheiros e suas competências gerais. A partir daí, o Guia da História começará a ler a História para os Jogadores. Em certos pontos, os Personagens terão que tomar decisões ou ações em pontos importantes da História. Estes pontos são chamados de Encontros.

Encontros: Cada Encontro oferece três caminhos pelos quais os Jogadores podem conduzir seus Personagens. Os Jogadores decidirão coletivamente qual caminho o grupo deve seguir, assim o Guia da História lerá o texto correspondente à escolha, instruindo os Personagens sobre como proceder com seus Testes de Dados.

Testes de Dados: Durante um Encontro, os Jogadores e o Guia da História realizarão Testes de Dados para determinar o sucesso de suas escolhas e a direção da história. Siga estes passos simples para realizar os Testes de Dados.

- O Guia da História anunciará o Número de Sucessos necessário com base na escolha que os Jogadores fizeram e se trata-se de um Desafio Físico, Mental ou Espiritual.
- Os jogadores podem agir na ordem que preferirem.
- Cada Jogador, em seu turno, rola 2 dados de seis lados (2d6) para seu Personagem
 - Em seguida, soma o valor do Atributo correspondente — Força para Desafios Físicos, Inteligência para Desafios Mentais ou Espírito para Desafios Espirituais.
 - Em seguida, adicione o valor de qualquer equipamento utilizado.

O total se enquadrará em uma dessas categorias:

- **Menor que o Número de Sucesso:** Sem Sucesso

- **Valor igual ou maior que o Número de Sucesso:** Um Sucesso

- **12 ou maior:** Dois Sucessos

Contabilize o número total de Sucessos entre todos os Jogadores. Se o grupo alcançou três ou mais Sucessos, parabéns, vocês completaram o Encontro. O Guia da História lerá a próxima parte da história.

Caso o grupo obtenha menos de três Sucessos, o Guia da História realizará um Teste de Dados conforme as regras, compartilhando os resultados como descrito. Alguns ou todos os Jogadores podem perder parte da sua Essência e devem anotá-la em sua Ficha de Personagem. Se qualquer Personagem perder toda a sua Essência, o jogo termina para todos. O grupo pode recomeçar a aventura desde o início.

Após o Guia da História determinar as consequências de não obter Sucessos suficientes, o processo recomeçará. Todos os jogadores realizam novamente seus Testes de Dados e, quando terminarem, somam os novos Sucessos aos obtidos anteriormente. Se o total for 3 ou maior, eles podem prosseguir com a História. Caso contrário, o Guia da História repetirá as ações que eles tomaram e os Personagens podem sofrer outras consequências. Este ciclo continuará até que o grupo tenha sucesso no encontro ou um dos personagens perca toda a sua Essência.

Personagens: Todos os jogadores devem escolher um personagem para jogar durante toda a história. Se você tiver menos de três jogadores, divida os Personagens entre os Jogadores disponíveis, mas sempre inclua todos os três Personagens na História.

Imprima esta página e dê um Personagem a cada Jogador.

Nome: Chakag

Arquétipo: Guerreiro

Antecedentes: Chakag vem de uma família numerosa onde é o irmão mais velho. Cresceu orgulhoso em proteger os outros e deseja continuar fazendo isso como membro dos Suyata.

Força: 3 Inteligência: 1 Espírito: 2

Habilidade: Guerreiro do Fogo: Duas vezes por jogo, Chakag pode fazer uma nova rolagem durante um Desafio Físico, esse novo resultado se somará ao primeiro teste. O jogador deve decidir usar essa habilidade antes do primeiro Teste de Dados. ☐ ☐

Equipamento: Clava da Guerra: +1 para Desafios Físicos, 2 Usos ☐ ☐

Essência: 6 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Nome: Nipini

Arquétipo: Buscador

Antecedentes: O pai de Nipini foi um renomado cientista de Cahokia que faleceu precocemente. Desde então, Nipini dedicou sua vida a honrar sua memória.

Força: 2 Inteligência: 3 Espírito: 1

Habilidade: Percepção da Águia: Duas vezes por jogo, Nipini pode ignorar um Teste de Dados que acabou de rolar e re-rolar o Teste, mantendo quaisquer bônus que eles tinham anteriormente. ☐ ☐

Equipamento: Drone: +1 para Desafios Mentais, 2 Usos ☐ ☐

Essência: 6 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Nome: Wakaho

Arquétipo: Curandeiro

Antecedentes: Muitos membros da família de Wakaho eram guerreiros, e esperava-se que Wakaho também seguisse esse caminho. No entanto, ao presenciar tantos ferimentos e mortes, levaram Wakaho a se tornar um curandeiro, renunciando à violência sempre que possível.

Força: 1 Inteligência: 2 Espírito: 3

Habilidade: Toque de Xamã: Duas vezes por jogo, em vez de fazer um Teste de Dados, Wakaho pode optar por curar a si mesmo ou a outro jogador. Esse jogador recupera 2 Essências. ☐ ☐

Equipamento: Bolsa Cerimonial: +1 para Desafios Espirituais, 2 Usos ☐ ☐

Essência: 6 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Somente para o Guia da História a partir desse ponto!

Cena 1: A Jornada para Tinatipas

Leia para os Jogadores

Todos vocês estão nos arredores da pequena aldeia de Tinatipas, onde Nipini cresceu. Vocês fizeram uma pausa em seu treinamento e estudados com os Suyata para visitar Tinatipas, pois Nipini tem ouvido de amigos e familiares sobre coisas estranhas acontecendo nas proximidades do Lago Água Verde. Após pegarem uma barcaça yutsu de Cahokia até uma parada próxima de Tinatipas, todos desembarcam e iniciam a caminhada de metade de um dia até a aldeia. No caminho, são confrontados na estrada por Hoonata, um tio por afinidade de Nipini. Ele parece levemente embriagado por alguma substância e imediatamente se mostra agressivo. Ele diz: “Nipini, você e seus amigos deviam ter ficado em Cahokia, onde é o lugar de vocês.” E continua, com sarcasmo: “Ah, eu soube que você talvez voltasse para ‘nos ajudar’.” Ele pronuncia essas últimas palavras com o máximo de desdém possível. “Nós não precisamos de você.” Hoonata então cutuca Nipini no peito com o dedo, empurrando-o com força suficiente para fazê-lo tropeçar para trás.

Encontro #1: O teimoso tio de Nipini não pode ser dissuadido nem ignorado. Vocês terão que lidar com ele.

Opção 1: Vocês não precisam machucá-lo de verdade, mas Hoonata até hoje só entendeu a linguagem da violência. Não adianta mais nada argumentar com ele. Ele precisa entender, de uma vez por todas, que vocês não irão tolerar a atitude dele, nem o fato de tocar em Nipini sem sua permissão.

Opção 2: Hoonata nunca foi uma pessoa brilhante. Enganá-lo para que ele pense que vocês não estão indo para Tinatipas, mas estão apenas de passagem, não deve ser muito difícil. Todos vocês podem seguir caminhos distintos e deixá-lo confuso no meio da estrada.

Opção 3: Hoonata pode ser teimoso, mas seu coração diz que ele está certo. Convença-o de que todos vocês estão ali para ajudar e que vocês três não têm nada além das melhores intenções.

Apenas para o Guia da História

Opção 1: Desafio Físico (Número de Sucesso 8)
Após o Sucesso, leia isto: Hoonata vê o fogo em seus olhos e levanta o braço para desferir um soco. Mas seu grupo é habilidoso e está sóbrio - com um movimento rápido, vocês o derrubam. Ele cai sentado, segurando o lábio sangrando. Depois de um momento, baixa a cabeça e murmura um pedido de desculpas. ‘Muitos na aldeia estão ansiosos para vê-los’, ele admite, antes de sair cabisbaixo.

Prossiga para a Cena 2.

Opção 2: Desafio Mental (Número de Sucesso 9)
Após o Sucesso, leia isto: Com palavras cuidadosamente escolhidas, o grupo convence Hoonata de que toda a sua agressividade foi inútil. Vocês explicam que nem sequer estão indo para Tinatipas - na verdade, seguem para o sul, para investigar um reservatório de água danificado. Hoonata baixa a cabeça, murmura um pedido de desculpas confuso e começa a cambalear de volta em direção à estação das barcaças yutsu. Prossiga para a Cena 2.

Opção 3: Desafio Espiritual (Número de Sucesso 10)
Após o Sucesso, leia isto: Nipini se lembra do jeito solitário de Hoonata desde que eles eram crianças e, com calma, o grupo apela a esse sentimento. Eles explicam que não estão ali como Suyata, e sim por conta própria — apenas desejando ajudar. Hoonata suspira, revirando os olhos, e faz um gesto irritado. ‘Tá bom. Façam o que vocês quiserem.’ Ele então passa cambaleando pelo grupo, seguindo em direção à estação das barcaças yutsu. Prossiga para a Cena 2.

Se os Jogadores falharem em obter 3 Sucessos (em qualquer Opção), leia o seguinte: Hoonata não se deixa convencer e não cederá. Ele desferiu um soco desgovernado em Nipini. O Guia da História deve realizar um Teste de Dados. Se o resultado for 8 ou mais, Nipini perde 1 ponto de Essência.

Cena 2: Um Velho Amigo

Leia para os Jogadores

Ao chegarem à cidade, vocês veem que o Festival do Fogo já começou. As folhas das árvores estão mudando de cor e caindo suavemente no chão. O aroma das comidas assadas em fogueiras enche o ar, e a maioria das pessoas está vestida com trajes e adornos que homenageiam espíritos e animais. De repente, uma jovem com uma máscara de raposa se aproxima. — “Nipini, sou eu! Kona!” — diz ela, animada. Nipini reconhece a amiga de infância, alguns anos mais nova. Depois das apresentações, ao perguntarem sobre os estranhos acontecimentos no Lago Água Verde, Kona fica quieta e parece assustada.

Encontro #2: Kona sabe de algo, e vocês terão que encontrar uma maneira de convencê-la a compartilhar essa informação.

Opção 1: Kona estava brincando de esconde-esconde quando vocês a encontraram. Talvez possam desafiá-la para uma nova partida. Digam que, se ela topa jogar, terá que contar tudo o que sabe, caso consigam encontrá-la.

Opção 2: Nipini se lembra que Kona sempre se impressionou com os Suyata. Vocês poderiam mentir para ela dizendo que estão trabalhando oficialmente para os Suyata e que ela tem que lhe contar o que sabe.

Opção 3: Kona está usando uma máscara de Raposa. Digam a ela que vocês farão uma oferenda à Raposa em seu nome na próxima chance que tiverem. Digam também a ela que não é preciso falar sobre o Lago Água Verde caso isso a assuste.

Apenas para o Guia da História

Opção 1: Desafio Físico (Número de Sucesso 10)
Após o Sucesso, leia isto: Kona corre e se esconde em um riacho próximo, mas ela não é páreo para o seu grupo com olhos de águia. Quando vocês a encontram, ela começa a chorar, e diz que seu tio perdeu a memória no lago. Ela revela que o nome do tio é Wiigi e que eles deveriam falar com ele para obter mais informações. Prossiga para a Cena 3.

Opção 2: Desafio Mental (Número de Sucesso 9)
Após o Sucesso, leia isto: Quando vocês dizem a Kona que estão em uma missão oficial dos Suyata, ela empalidece e diz que você deve falar com seu tio Wiigi. Ele perdeu a memória no Lago Água Verde. Ela se afasta com cautela, e depois foge. Prossiga para a Cena 3.

Opção 3: Desafio Espiritual (Número de Sucesso 8)
Após o Sucesso, leia isto: Kona se enche de alívio e emoção e agradece por não pedirem que ela fale sobre isso. Ela diz para vocês visitarem o seu tio Wiigi, que esteve no Lago Água Verde recentemente e perdeu a memória lá. Ela também menciona que acha que Wiigi pode ter falado com os anciãos da cidade. Se os Jogadores desejarem falar com o Wiigi, prossiga para a Cena 3. Se eles quiserem falar com os anciãos, prossiga para a Cena 4

Se os Jogadores não obtiveram 3 Sucessos (em qualquer Opção), leia o seguinte: Suas tentativas de acalmar Kona falharam e a criança joga sua máscara no chão e explode em lágrimas. Wakaho perde 1 Essência. Se os Jogadores falharem uma segunda vez, Chakag perderá 1 Essência. Se falharem uma terceira vez, Nipini perderá 1 Essência. Se falharem pela quarta vez, o pânico da criança atrairá uma multidão e os anciãos da aldeia pedirão ao grupo que parta. A história termina.

Cena 3: Confuso

Leia para os Jogadores

Kona os levou até o tio dela, Wiigi, que está trabalhando, apesar das festividades. Vocês o encontram em sua oficina, curvado sobre uma impressora 3D avançada. A máquina está bombeando um líquido verde-escuro para um barril. O homem, com quarenta e tantos anos e cabelos despenteados, é educado, explicando que não está na comemoração porque está atrasado em seu trabalho, mas parece distante e sem foco em sua tarefa. Ao redor, pilhas de algas aguardam processamento – essas algas são a base da economia local de Tinatipas. Quando vocês perguntam a Wiigi sobre o lago, ele fica um pouco pálido e diz que está ocupado demais para falar.

Encontro #3: Wiigi é teimoso e assustado, isso é óbvio. Mas vocês percebem que tem algo sério acontecendo em Tinatipas – algo que está aterrorizando o povo. Descobrir a verdade é crucial, e Wiigi é a única pista concreta que vocês têm.

Opção 1: Talvez, ajudando Wiigi com sua carga de trabalho, ele se abra com vocês. As caixas são pesadas e isso pode levar algum tempo, mas, talvez se vocês se esforçarem, ele pode confiar o suficiente em vocês para falar sobre o lago.

Opção 2: Talvez a melhor coisa que vocês possam fazer seja deixar Wiigi em paz. Convençam-no de que, se ele não quiser falar sobre o lago, ao menos se ele pode direcioná-los para alguém que queira.

Opção 3: Wiigi está claramente assustado. Talvez ele fale se vocês o convencerem a permitir que Wakaho realize um ritual de purificação nele. O processo levará algum tempo e o resultado não é garantido, mas vale a tentativa.

Apenas para o Guia da História

Opção 1: Desafio Físico (Número de Sucesso 10)
Após o Sucesso, leia isto: Todos vocês deixam seus planos de lado por enquanto e ajudam Wiigi com seu trabalho. Ele fica visivelmente agradecido pela assistência. Quando terminam de esvaziar o último caixote na impressora, ele suspira e se senta, exausto. “Eu realmente não quero falar sobre isso”, ele admite, olhando para

as mãos. “Mas... vão falar com os anciãos da aldeia. Talvez eles estejam dispostos a contar o que aconteceu comigo e com outros no lago.” Com isso, Wiigi os acompanha até a saída de sua oficina, dando-lhes instruções para encontrar as câmaras dos anciãos.

Prossiga para a Cena 4.

Opção 2: Desafio Mental (Número de Sucesso 8)

Após o Sucesso, leia isto: Wiigi dá um suspiro profundo e acena com a cabeça, enxugando o suor da testa. “Desculpem. Estou cansado. E um pouco assustado. Alguns falaram que perderam a noção do tempo enquanto estavam no lago. Não puderam se lembrar como voltaram para casa ou o que fizeram por lá. Achei que era bobagem. Então, um dia, voltei do lago sem lembrar nem mesmo de ter ido lá. E o mais assustador foi que eu estava carregando a colheita de um dia inteiro. Eu chequei meu nisii,” disse ele, apontando para o pequeno computador no antebraço. “E só tinham se passado três horas. contei tudo aos anciãos. Vocês deveriam falar com eles”. Wiigi agradece e vai para casa, depois de mostrar o caminho para as câmaras dos anciãos.

Prossiga para a Cena 4.

Opção 3: Desafio Espiritual (Número de Sucesso 9)

Após o Sucesso, leia isto: Horas depois, a cerimônia é concluída, e um visível alívio aparece no rosto de Wiigi. “Alguns dizem que perderam a noção do tempo enquanto estavam no lago”, ele conta, a voz mais calma agora. “Não lembravam como voltaram para casa ou do tempo que passaram lá. Eu achava que era bobagem... até que aconteceu comigo. contei mais detalhes aos anciãos. Vocês deviam falar com eles.” Wiigi agradece e segue para casa após dar as direções para as câmaras dos anciãos.

Prossiga para a Cena 4.

Se os Jogadores não obtiveram 3 Sucessos (em qualquer Opção), leia o seguinte: Wiigi está cansado, assustado, frustrado e começa a perder a paciência com vocês. Sua falta de capacidade de ajudá-lo ou de obter quaisquer informações dele se torna desanimadora.

Se os Jogadores escolheram a Opção 1, Chakag perde 1 Essência. Se escolherem a Opção 2, Nipini perde 1 Essência. Se escolherem a Opção 3, Wakaho perde 1 Essência.

Cena 4: A Palavra Final

Leia para os Jogadores

Todos vocês seguem para as câmaras dos anciãos, situada no topo de uma colina próxima. O longo e espaçoso salão é aberto e convidativo, e lá dentro, ao redor de uma lareira, vocês encontram três mulheres e um homem sentados, conversando. O local é uma mistura de peças de arte cerimonial, mesas de reunião, computadores e bancadas de trabalho, finalizando em uma grande cozinha em uma das extremidades.

Os anciãos cumprimentam vocês e se certificam de que estejam confortáveis. Todos se alegram em ver Nipini de volta à sua terra natal. Uma vez que tenham expressado suas preocupações, todos eles concordam com um gesto sério. “O que Wiigi disse é verdade”, afirma Waamin, a anciã mais velha. “As pessoas não perderam somente a noção do tempo, mas existem outros receios também. Wiigi voltou para casa com mais algas do que poderia ter colhido sozinho naquele período, e ninguém na aldeia disse que o ajudou. Esses lapsos de memória têm acontecido com mais frequência nas últimas semanas, e não estamos seguros quanto ao que fazer a respeito. Enviar as pessoas em grupos não resolveu. Precisamos ir até o lago por vários motivos, mas isso está nos colocando em uma situação difícil.”

Encontro #4: Vocês precisarão da bênção dos anciãos antes de agir, afinal, vocês ainda não são Suyata plenamente formados. Ir até o lago sem a permissão deles não seria uma boa ideia.

Opção 1: Impressionem os anciãos com sua prontidão com o que quer que venha pela frente. Mostrem a eles seus equipamentos e falem sobre o treinamento que receberam em Cahokia. Lembrem eles de que, embora ainda não sejam Suyata ainda, que já estão bem adiantados nesse caminho.

Opção 2: Digam aos anciãos que vocês investigarão em nome deles e que isso irá ficar apenas entre os presentes nesta sala. Vocês se reportarão aos anciãos e poderão evitar que o pânico se espalhe pelo resto da aldeia. Mantendo isso em sigilo, vocês poderão conter a situação.

Opção 3: Peçam a bênção dos anciãos para investigar a situação. Deixem claro que, como ainda não são Suyata, todos vocês, não apenas Nipini, desejam ajudar a aldeia da melhor forma possível. Digam que colocarão de lado seus compromissos com os Suyata e agirão como representantes deles.

Apenas para o Guia da História

Opção 1: Desafio Físico (Número de Sucesso 9)

Após o Sucesso, leia isto: Embora seus equipamentos e habilidades físicas possam impressionar alguns dos aldeões, os anciãos de Tinatipas não são tão fáceis de serem convencidos. No entanto, temendo mais interferência de Cahokia ou dos verdadeiros Suyata, eles concordam em deixar vocês liderarem a investigação e dão permissão para explorarem o lago.
Prossiga para a Cena 5.

Opção 2: Desafio Mental (10 Sucessos) Após o

Sucesso, leia isto: Os Anciãos não são dados a truques ou enganações. No entanto, relutantemente concordam que desejam evitar o pânico e aceitam seus termos. Eles concedem permissão para explorarem o lago.
Prossiga para a Cena 5.

Opção 3: Desafio Espiritual (8 Sucessos) Após o

Sucesso, leia isto: Os sorrisos nos rostos dos anciãos mostram que vocês os impressionaram. Não são sorrisos de alegria, mas de apreço pelo respeito que demonstraram a eles e a Tinatipas. Eles concedem sua bênção total para explorarem o lago e sugerem um caminho pouco conhecido que poupará tempo e energia.
Prossiga para a Cena 6.

Se os Jogadores não obtiveram 3 Sucessos (em qualquer Opção), leia o seguinte: Os anciãos não ficaram impressionados e não concordam de forma alguma com o curso de ação proposto por vocês. Não há nada pior do que o olhar de desaprovação de um ancião.

O Guia da História realiza um Teste de Dados para cada Personagem. Com um resultado de 8 ou mais, o Personagem perde 1 ponto de Essência.

Cena 5: Jornada ao Lago Água Verde

Leia para os Jogadores

Com a notícia de que os três aspirantes a Suyata estão na aldeia, vocês concordam que talvez seja melhor não seguir o caminho direto para o lago. Vocês não querem que as crianças ou outros curiosos os sigam, colocando-se em perigo ou entrando em pânico caso encontrem problemas. Vocês decidem, então, seguir por um caminho mais longo e indireto, contornando o lado leste do lago. Isso também pode ajudá-los a evitar o que quer que tenha acontecido com os aldeões que sempre se aproximaram pela rota direta ao sul. Porém, conforme o dia avança, vocês percebem que o caminho escolhido não é exatamente uma trilha clara. A vegetação densa torna a travessia mais difícil do que o planejado — e, na verdade, um tanto perigosa.

Encontro #5: Vocês escolheram este caminho até o lago. Agora, precisam chegar lá sem se machucar ou se perder. A jornada levará horas, ainda que mantenham um bom ritmo.

Opção 1: Quando a vegetação se torna dolorosamente densa, a escolha de vocês se torna clara — terão de abrir um caminho à força direto para o lago. Será necessário algum tempo para cortar os arbustos, mas é garantido que dará certo e trará menos surpresas.

Opção 2: Há algumas colinas a leste. Se saírem da vegetação e subirem a colina, podem avistar um riacho ou fonte de água que deságua no lago. Então, basta seguir a fonte de água até o lago. Isso pode aumentar inicialmente o seu tempo de jornada, mas encurtará sua caminhada a longo prazo.

Opção 3: Confie nos seus instintos e nos dos membros da sua equipe, e deixe os seus pés guiá-los até o lago. Vocês chegarão lá quando for a hora.

Apenas para o Guia da História

Opção 1: Desafio Físico (Número de Sucesso 9)
Após o Sucesso, leia isto: Cortar caminho pelos arbustos é um trabalho brutal, mas juntos, vocês alcançam finalmente a margem do lago, suados e cansados.

Prossiga para a Cena 6.

Opção 2: Desafio Mental (Número de Sucesso 8)
Após o Sucesso, leia isto: Afastar-se do lago parece contra intuitivo, mas em pouco tempo o valor dessa estratégia se torna claro. Vocês avistam um riacho considerável descendo a colina e entrando em um pequeno vale que leva direto ao lago. Vocês ganham muito tempo.

Prossiga para a Cena 6.

Opção 3: Desafio Espiritual (Número de Sucesso 10)
Após o Sucesso, leia isto: Talvez confiar nos seus pés não tenha sido uma boa ideia. Vocês chegam ao lago, mas estão cobertos de arranhões e cortes; com calor, suados e exaustos. Qualquer Personagem que obteve 1 ou 0 Sucessos em seu último Teste de Dados para este Encontro perde 1 ponto de Essência.

Prossiga para a Cena 6.

Se os Jogadores não obtiveram 3 Sucessos (em qualquer Opção), leia o seguinte: Sair do caminho cobra seu preço. O dia está excepcionalmente quente. A vegetação é densa, espinhosa e implacável. Vocês constantemente sentem que precisam voltar atrás.

Qualquer Personagem que tenha rolado 0 Sucessos em seu último Teste de Dados perde 1 ponto de Essência.

Cena 6: Explorando o Lago

Leia para os Jogadores

O lago é imenso. Suas margens serpenteiam, formando um contorno tão irregular que não só é impossível para vocês verem diretamente de um lado ao outro, como também não é possível enxergar uma grande parte do lago de nenhum ponto específico. Vocês precisarão explorar a área de forma rápida e eficiente se quiserem descobrir algo antes do escurecer. Vários píeres e canoas estão alinhadas na borda sul. Também é possível avistar estruturas flutuantes semelhantes a pontões no lago, que vocês assumem estar relacionadas ao cultivo e colheita de algas. Uma floresta densa se ergue na margem da água, logo após os píeres.

Encontro #6: Vocês estão sem evidências físicas e apenas uma vaga ideia do que está acontecendo aqui. Por onde vocês vão começar a investigação?

Opção 1: Com base no fato de que Wiigi tinha grandes quantidades de algas, talvez vocês devessem remar até os pontões e procurar pistas lá.

Opção 2: Nada parece fora do comum em suas observações iniciais. Mas há uma densa floresta do outro lado do lago que poderia esconder coisas - ou pessoas.

Opção 3: As docas e canoas terão provavelmente as melhores pistas sobre o que os aldeões estavam fazendo durante o tempo perdido.

Apenas para o Guia da História

Opção 1: Desafio Físico (Número de Sucesso 8) Após o Sucesso, leia isto: Remar até os pontões leva tempo, mas o esforço vale a pena. Vocês encontram dezenas de marcas de mãos feitas com algas secas nos pontões, mas elas têm apenas um terço do tamanho de uma mão adulta. Será que dezenas de crianças estavam trabalhando aqui? Isso parece improvável. Além disso, os canteiros de algas parecem ter sido cuidados recentemente, pois tudo está arrumado e em ordem. Vocês precisarão encontrar mais pistas. Prossiga para a Cena 7.

Opção 2: Desafio Mental (Número de Sucesso 10) Após o Sucesso, leia isto: A floresta é densa e quase impenetrável. Mas conforme a luz do sol diminui, vocês encontram vestígios de coisas que passaram por aqui. Muitas coisas pequenas. É difícil dizer o que poderia ter sido. Prossiga para a Cena 7.

Opção 3: Desafio Espiritual (Número de Sucesso 9) Após o Sucesso, leia isto: A princípio, os píeres parecem pacíficos e intocados. Não há sinais de luta ou dano. Nada parece fora do normal. Até que uma marca chama sua atenção de vocês. Um pequeno símbolo no interior de uma canoa, gravado na madeira. É algum tipo de glifo ou marca, mas não parece familiar. Uma vez identificado, vocês começam a vê-lo em outras canoas e até mesmo esculpido sob o píer. Prossiga para a Cena 7.

Se os Jogadores não obtiveram 3 Sucessos (em qualquer Opção), leia: Vocês passam horas procurando, observando o sol descer cada vez mais. Qualquer Jogador que não obteve pelo menos 1 Sucesso em seu Teste de Dados, ele perde 1 ponto de Essência. Prossiga para a cena 7.

Cena 7: Mais Pistas Ainda

Leia para os Jogadores

Vocês encontraram alguns sinais de que algo não está certo, mas nada que revele exatamente o que é ou quais devem ser os seus próximos passos. Será necessário espalhar-se e ampliar a busca. Como vieram do oeste e não querem refazer esse caminho, terão que seguir pela margem leste do lago, atravessando a floresta exuberante que chega até a beira da água. Avançando pela vegetação, vocês mantêm o lago à vista, sempre à esquerda. Quase sem aviso, a densidade das árvores diminui e vocês sentem algo mudar. Talvez um cheiro diferente, talvez uma leve elevação na temperatura; não dá para dizer ao certo. Mas uma coisa é clara: esse ponto da floresta pode ter mais pistas.

Encontro #7: Embora esta área só se diferencie do resto da floresta por ter menos árvores e arbustos, vocês decidiram investigá-la com base em um pressentimento.

Opção 1: Até agora, vocês mantiveram os olhos baixos. Talvez a resposta esteja acima. Subam nas árvores e procurem pistas.

Opção 2: Procurem no chão da floresta sinais de passagem ou outras pistas.

Opção 3: Este lugar não parece natural. Como tal, vocês devem realizar uma cerimônia de proteção antes de prosseguir.

Apenas para o Guia da História

Opção 1: Desafio Físico (Número de Sucesso 10)

Após o Sucesso, leia isto: Subir nas árvores é um trabalho exaustivo e arriscado. E não rende nenhum resultado. A vista é exatamente como esperado. Frustrados, vocês começam a descer. Mas então, no caminho para baixo, você avista algumas marcas incomuns esculpidas na madeira. Talvez runas, ou algum tipo de símbolo antigo. Elas despertam uma ideia. Prossiga para a Cena 8.

Opção 2: Desafio Mental (Número de Sucesso 8)

Após o Sucesso, leia isto: O solo da floresta revela uma série de túneis bem escondidos. Alguém menos atento poderia confundi-los com tocas de coelhos ou raposas, mas vocês sabem que não é nada disso. E têm uma boa ideia do que - ou quem - pode estar usando esses túneis. Prossiga para a Cena 8.

Opção 3: Desafio Espiritual (Número de Sucesso 9)

Após o Sucesso, leia isto: Vocês realizam a cerimônia com cuidado, precisão e sinceridade. Ao finalizá-la, avançam com cautela. Quase de imediato, algo chama a atenção — pequenas runas gravadas na madeira de alguns troncos, na altura dos tornozelos. Ao observar sua disposição, percebem que não estão ali por acaso. Mas fazem parte de um padrão complexo. E então, de repente, vocês têm uma ideia de quem as colocou ali.

Prossiga para a Cena 8.

Se os Jogadores não obtiveram 3 Sucessos (de qualquer Opção), leia o seguinte: Vocês têm certeza de que este lugar guarda ao menos mais uma peça do quebra-cabeça sobre o que está acontecendo aqui, e se recusam a sair até a encontrar.

O Personagem que obteve mais Sucessos em seu último Teste de Dados perde 1 ponto de Essência. Em caso de empate, todos os Personagens empatados perdem 1 ponto de Essência.

Cena 8: O Mistério Revelado

Leia para os Jogadores

Entre o que descobriram no lago e o que encontraram na floresta, vocês acreditam entender pelo menos parte do que está acontecendo aqui. Todos os sinais apontam para os pequeninos. Embora existam muitas histórias sobre eles pelo continente, os desta região são geralmente considerados bondosos e protetores das aldeias próximas. Detestam ser vistos sendo conhecidos por sua força surpreendente e habilidades especiais capazes de confundir a mente humana. Vocês nunca viram um pessoalmente, e não conhecem ninguém que os tenha visto. No entanto, não conseguem pensar em outra explicação que se encaixe nos fatos. Para ter certeza, vocês precisarão tentar estabelecer contato.

Encontro #8: É hora de tentar fazer contato com os pequeninos. Um erro e vocês podem acabar tendo suas mentes apagadas!

Opção 1: Vocês já ouviram histórias de que os pequeninos adoram comida. Tanto que, se prepararem um banquete delicioso, chamarem por eles e deixarem claro que a comida é para eles, eles não resistirão e aparecerão para comer.

Opção 2: Esses pequenos seres têm lidado somente com agricultores, pescadores e crianças. Vocês estão certos de que eles estão ouvindo. Talvez possam enganá-los, fazendo-os acreditar que são poderosos feiticeiros capazes de forçá-los a sair da floresta.

Opção 3: Realizar uma simples cerimônia de respeito, mostrando aos pequeninos que vocês não pretendem causar dano, ao mesmo tempo que deixam claro que desejam falar com eles, deve ser suficiente.

Apenas para o Guia da História

Opção 1: Desafio Físico (Número de Sucesso 7)

Após o Sucesso, leia isto: Vocês pegam toda a comida que trouxeram e a arrumam cuidadosamente sobre um cobertor. Deixam os aromas se espalharem pelas árvores próximas e descerem pelos túneis. Então, em uníssono, chamam com respeito: “Esta comida é para vocês, pequeninos. Por favor, venham e comam. Nós ofertamos esta comida a vocês.”

Prossiga para a Cena 9.

Opção 2: Desafio Mental (Número de Sucesso 9)

Após o Sucesso, leia isto: Quando estão prontos, vocês chamam pela floresta, na esperança de que os pequeninos os ouçam. “Pequeninos da floresta. Somos grandes feiticeiros da cidade de Cahokia e viemos aqui para falar com vocês. Se não se apresentarem à luz, seremos forçados a usar nossa magia para bani-los desta floresta.”

Prossiga para a Cena 9.

Opção 3: Desafio Espiritual (Número de Sucesso 8)

Após o Sucesso, leia isto: Dedicando tempo e planejando cuidadosamente a cerimônia, garantindo que cada elemento esteja em seu devido lugar, que as preces tenham o tom, cadência e solenidade adequados, vocês chamam pelos pequeninos, suplicando para que conversem com vocês.

Prossiga para a Cena 9.

Se os Jogadores não obtiverem 3 Sucessos (em qualquer Opção), leia o seguinte: Vocês não têm certeza do que acabou de acontecer. Estavam indo para o lago para... descobrir o que aconteceu com os aldeões que perderam a noção do tempo? Esperem, que horas são? Como assim já está anoitecendo? O que estávamos fazendo antes?

Nenhum ponto de Essência é perdido, mas retorne ao Encontro #6 e comecem novamente a partir de lá.

Cena 9: Os Pequenininos

Leia para os Jogadores

Os pequenininos saem de trás das árvores próximas e de tocas escondidas sob raízes retorcidas. São cerca de meia dúzia deles, nenhum com mais de sessenta centímetros de altura, com pele manchada como milho arco-íris. Apesar do tamanho, suas proporções e traços mostram que são todos adultos. Seus olhos são ligeiramente grandes demais para o rosto, dando-lhes uma expressão de admiração e espanto. Eles se aproximam com cautela. Independentemente de como vocês os convenceram a sair, eles acenam, afastando outras preocupações e os interrompem antes que possam falar.

“Agradecemos a vocês por virem até nós. Não é da nossa natureza nos aproximarmos de vocês. Pedimos desculpas por qualquer problema que possamos ter causado ao povo de Tinatipas. Não foi nossa intenção assustar nem machucar ninguém.” Eles percebem as perguntas estampadas em seus rostos e gesticulam em direção ao lado norte do lago: “Vivemos aqui por muitos anos, desde antes do Evento. Quando o povo de Tinatipas construiu suas casas no lado sul do lago, nós nos retiramos para a floresta. Pareceu justo. Ficamos felizes em compartilhar.” “Mas recentemente, um grupo de humanos violentos e perigosos (que roubam de outros humanos) se instalou nas cavernas ao norte do lago. Enquanto esses humanos têm atacado principalmente vilas mais ao norte, o que não nos diz respeito, tememos que, ao descobrirem Tinatipas, nossos vizinhos possam ser feridos. Por isso, apagamos as memórias de ambos os grupos sempre que se aproximam. Não conseguimos pensar em outra forma de manter a paz.” “Tentamos ajudar Tinatipas com suas colheitas e com a pesca... mas não podemos permitir que humanos interfiram demais em nossas vidas.”

Encontro #9: Vocês compreendem que os pequenininos estão dizendo a verdade. Embora suas intenções sejam boas, não podem continuar permitindo que apaguem as memórias dos aldeões. Também precisam lidar com os bandidos do lado norte do lago.

Opção 1: Informem aos pequenininos que vocês falam pela aldeia de Tinatipas e que querem que eles parem de apagar as memórias dos aldeões. Avisem que vocês irão deter os bandidos e que não haverá mais necessidade de interferência — vocês dirão aos aldeões para manterem distância desta floresta.

Opção 2: Peçam a ajuda dos pequenininos para derrotar os bandidos no norte do lago. Prometam a eles que a aldeia trará oferendas regulares de comida em troca de sua ajuda.

Opção 3: Deixem os pequenininos saber que eles fizeram um bom trabalho e que vocês apreciam a ajuda. Então digam a eles que vocês mesmos irão lidar com os bandidos e que eles podem voltar à sua vida de solidão.

Apenas para o Guia da História

Opção 1: Desafio Físico (Número de Sucesso 9)
Após o Sucesso, leia isto: Os pequenininos não ficam muito contentes com a ideia de os aldeões saberem de sua existência, mas concordam em parar suas interferências, desde que vocês consigam deter os bandidos.
Prossiga para a Cena 10.

Opção 2: Desafio Mental (Número de Sucesso 10)
Após o Sucesso, leia isto: Os pequenininos reluta em interferir ou tomar partido em assuntos que não são seus. Mas, para restaurar o equilíbrio, concordam em mostrar-lhes uma série secreta de túneis desconhecidos pelos bandidos. Esses túneis permitirão que vocês se aproximem sem serem notados. Vocês seguem até o sistema de cavernas, onde os pequenininos os guia pelo caminho secreto, depois, se retiram silenciosamente, deixando-os com seu destino. Rastejando por uma fenda estreita na rocha, vocês emergem em uma caverna principal, onde encontram três bandidos bem armados, comendo ao redor de uma fogueira.
Prossiga para a Cena 11.

Opção 3: Desafio Espiritual (Número de Sucesso 8)
Após o Sucesso, leia isto: Os pequenininos apreciam muito este plano de ação e o aprovam com entusiasmo. Eles ficam muito animados em poder retornar à sua vida tranquila, sem precisar usar sua magia nos humanos com tanta frequência.
Prossiga para a Cena 10.

Se os Jogadores não obtiveram 3 Sucessos (em qualquer Opção), leia o seguinte: Vocês não conseguem convencer os pequenininos de que possuem o plano ideal ou as habilidades necessárias para realizá-lo. Se os jogadores obtiveram 0 Sucessos no Teste de Dados: Os pequenininos apagam suas memórias tão completamente que de repente vocês se encontram na estrada de volta a Cahokia, sem saber por que foram a Tinatipas. Sua aventura termina aqui.

Se obtiveram 1 ou 2 Sucessos: Cada Personagem perde 1 ponto de Essência.

Cena 10: As Cavernas do Lago Água Verde

Leia para os Jogadores

Os pequeninos se retiram para a floresta, deixando vocês com seus planos para derrotar os bandidos. Vocês seguem para o norte, através da floresta em direção às cavernas onde supostamente os bandidos estão escondidos. O terreno rochoso é traiçoeiro, e pode haver bandidos atrás de cada canto. Derrotá-los não será fácil.

Encontro #10: Navegar pelas cavernas e pela margem rochosa do lago já é perigoso por si só. Mas, ao somar isso ao número desconhecido de bandidos e à incerteza sobre onde estão, a situação se torna perigosa. Como podem usar melhor as cavernas a seu favor?

Opção 1: As cavernas são conhecidas pelos bandidos — a melhor forma de neutralizar essa vantagem é usando velocidade. Invadam o sistema principal de cavernas e continuem avançando até encontrarem seus inimigos. Talvez consigam pegá-los desprevenidos.

Opção 2: Saber onde eles estão e como se movimentam é crucial. Vocês devem encontrar um bom esconderijo para esperar e observar. Assim que souberem suas patrulhas e padrões, poderão planejar um confronto.

Opção 3: Nadem até o centro do lago e depois se aproximem diretamente das cavernas pela água. Os guardas não estarão alerta contra nadadores que se aproximam pelo lago.

Apenas para o Guia da História

Opção 1: Desafio Físico (Número de Sucesso 8) Após o Sucesso, leia isto: Cruzando rapidamente o terreno aberto, vocês passam por várias entradas menores de cavernas e avançam em direção àquela que emana o brilho suave de uma fogueira. Com a areia voando sob seus calcanhares, vocês disparam para o centro de uma ampla caverna, onde avistam três pessoas armadas sentadas ao redor do fogo, comendo. Prossiga para a Cena 11.

Opção 2: Desafio Mental (Número de Sucesso 9) Após o Sucesso, leia isto: Esperar e observar valeu a pena. Após horas de vigilância, vocês concluem que há cinco bandidos no total: dois sempre patrulham enquanto três descansam na caverna principal. Vocês também identificam um ponto cego no trajeto da patrulha. No momento oportuno, vocês conseguem entrar na caverna principal sem que ninguém perceba. Lá dentro, encontram-se três bandidos armados sentados ao redor do fogo, comendo. Prossiga para a Cena 11.

Opção 3: Desafio Espiritual (Número de Sucesso 10) Após o Sucesso, leia isto: O lago está frio e escuro, mas também impede que alguém se aproxime sorrateiramente ou que vocês esbarrem em alguém inesperadamente. Vocês avistam dois guardas patrulhando perto da margem enquanto o sol começa a se pôr, mas eles não os veem quando vocês saem silenciosamente da água e correm direto para a caverna principal, onde encontram três bandidos armados sentados ao redor de uma fogueira, comendo. Prossiga para a Cena 11.

Se os Jogadores não obtiveram 3 Sucessos (em qualquer Opção), leia o seguinte: Vocês foram descobertos! Os guardas gritam e, antes mesmo que percebam o que está acontecendo, vocês estão sob ataque. Os dois bandidos que estavam patrulhando disparam suas fundas magnéticas contra vocês, os projéteis zunindo ao seu redor quase na velocidade do som. Todos perdem 1 ponto de Essência. Se algum jogador obteve 2 Sucessos em seu Teste de Dados, seu personagem perde 2 pontos de Essência em vez de 1. Três bandidos bem armados saem da caverna central. Prossiga para a Cena 11.

Cena 11: Confronto nas Cavernas

Leia para os Jogadores

À frente de vocês, o líder dos bandidos ordena aos demais com um gesto de mão que parem os ataques. Ele então se volta para vocês e diz: “Larguem suas armas. Estamos em maior número. Se tiverem sorte, sairão daqui vivos.” Atrás dele, na caverna, vocês veem os espólios de dezenas de pessoas que eles roubaram. Na entrada, os dois guardas que patrulhavam se posicionam, fechando o caminho de fuga.

Encontro #11: Esta pode ser a luta das suas vidas. Se perderem, pode significar sérios problemas para o povo de Tinatipas e para os pequeninos. O que vocês farão?

Opção 1: O que mais vocês podem fazer? Vocês com certeza não vão largar suas armas e se render. Agora é hora de lutar!

Opção 2: Digam a eles que vocês sabem por que eles estão perdendo a noção do tempo. Se concordarem em arrumar suas coisas e deixar o lago para nunca mais voltar, vocês lhes dirão a verdade sobre o que está acontecendo e como podem evitar que isso continue.

Opção 3: Digam a eles que vocês foram a causa da perda de noção do tempo deles e que farão isso novamente se eles não largarem as armas e se renderem imediatamente.

Apenas para o Guia da História

Opção 1: Desafio Físico (Número de Sucesso 9) Após o Sucesso, leia isto: *A luta foi brutal e longa. Vocês conseguem derrotar os bandidos, forçando-os a recuar para o norte, mas a um alto custo.*

Todos perdem 1 ponto de Essência. Se todos os Personagens ainda estiverem de pé após o confronto, prossiga para a Cena 12.

Opção 2: Desafio Mental (Número de Sucesso 8) Após o Sucesso, leia isto: *A maioria dos bandidos não quer ouvir o que acreditam ser mentiras. Mas o líder está disposto a escutá-los. Vocês explicam sobre os pequeninos, sem mencionar Tinatipas, dizendo somente que invadiram o lar deles e que vocês estão do lado deles. Após ouvir, o líder responde: “Minha avó dizia ter conhecido os pequeninos. Nunca acreditei nela. Mas depois do que vivemos, eu acredito em vocês. Iremos embora. Digam-lhes que nos desculpamos pela invasão. Deixaremos tudo que roubamos como oferenda.” Eles pedem que vocês partam em paz enquanto preparam sua retirada. Prossiga para a Cena 12.*

Opção 3: Desafio Espiritual (Número de Sucesso 10) Após o Sucesso, leia isto: *Eles não acreditam em vocês e uma batalha sangrenta se inicia. Eventualmente, os Personagens saem vitoriosos, expulsando os bandidos para o norte, deixando os bens roubados para trás.*
Um total de 5 pontos de Essência deve ser perdido entre todos os Personagens. Os jogadores podem decidir como distribuir essa perda. Se os três Personagens sobreviverem, prossiga para a Cena 12.

Se os Jogadores não obtiverem 3 Sucessos (em qualquer Opção), leia o seguinte: *Os bandidos conhecem somente à violência. Eles atacam sem piedade.*

O Guia da História rola para cada Personagem: Resultado 8 ou mais: O Personagem perde 1 ponto de Essência. Se for Nipini ou Wakaho quem perde Essência, Chakag pode assumir o dano (se o seu jogador assim desejar)

Cena 12: Retorno a Tinatipas

Leia para os Jogadores

Vocês derrotaram os bandidos e descobriram a verdade sobre os pequeninos. Resolveram o mistério dos lapsos de memória dos aldeões. Mas agora, de volta à aldeia, precisam encarar os anciãos e explicar tudo. Há um equilíbrio delicado a ser mantido. Sua responsabilidade com Tinatipas e seus anciãos, bem como os acordos feitos com os pequeninos. Também há o fato de bandidos perigosos que ainda estão à solta ao norte do lago. Eles podem não ser mais problema de Tinatipas, mas ainda podem se tornar uma ameaça para outros.

Encontro #12: Vocês precisam reportar aos anciãos de Tinatipas, mas suas palavras podem ter grandes repercussões.

Opção 1: Diante dos anciãos, vocês decidem contar sobre os bandidos, os pequeninos, e cada outro detalhe. Precisarão convencê-los não apenas a ignorar os pequeninos, mas também a não revelar sua existência aos aldeões, que certamente os procurariam, impulsionados por curiosidade. Em seguida, explicam que reportarão a existência dos bandidos a Cahokia e aos Suyata, que poderão capturá-los e impedir novos danos.

Opção 2: Diante dos anciãos, vocês decidem que é melhor não mencionar os pequeninos. Sabem que os anciãos não acreditariam que os bandidos causaram os lapsos de memória, então optam por uma mentira: "O líder deles possuía uma habilidade rara, concedida pelos Adanadi, que permitia causar esquecimento. Eles usavam isso para esconder seu sistema de cavernas dos aldeões." Prometem que, embora os bandidos tenham escapado, os Suyata os rastrearão para eliminar qualquer ameaça futura.

Opção 3: Vocês contam aos anciãos sobre os bandidos, explicando que os expulsaram e que estão certos de que isso garantirá o fim dos incidentes de lapsos de memória. No entanto, vocês insistem que não podem revelar mais detalhes e pedem que os anciãos não investiguem mais a fundo. Sua esperança é convencê-los a deixar o assunto como está, e que os aldeões fiquem satisfeitos com essa explicação vaga sobre os bandidos. Não é exatamente a verdade completa, mas também não é mentira. Talvez os anciãos compreendam.

Apenas para o Guia da História

Opção 1: Desafio Físico (Número de Sucesso 9)
Após o Sucesso, leia isto: Os anciãos não ficaram totalmente surpresos ao saber que eram os pequeninos que causavam os lapsos de memória, mas ficam visivelmente aliviados ao saber que os bandidos não são mais uma ameaça. Eles agradecem sinceramente pela ajuda e acrescentam que Nipini e seus companheiros serão sempre bem-vindos aqui, sempre que quiserem voltar. Prossiga para o Epílogo.

Opção 2: Desafio Mental (Número de Sucesso 8)
Após o Sucesso, leia isto: Vocês não têm certeza se os anciãos acreditaram na história, mas pelo menos superficialmente, eles concordam em aceitá-la. Eles agradecem pela ajuda, enquanto lançam desconfiados. Prossigam para o Epílogo. Prossiga para o Epílogo.

Opção 3: Desafio Espiritual (Número de Sucesso 7)
Após o Sucesso, leia isto: Os anciãos ponderam suas palavras com cuidado, murmurando entre si. Por fim, assentem, talvez compreendendo mais do que vocês inicialmente supunham. Eles aceitam seus termos e agradecem pelo serviço prestado, embora vocês percebam que o alívio deles vem acompanhado com uma desconfiança em relação a vocês três, especialmente em relação a Nipini. Prossiga para o Epílogo.

Se os Jogadores não obtiveram 3 Sucessos (em qualquer Opção), leia o seguinte: Os anciãos permanecem incrédulos e demonstram clara decepção diante do relatório apresentado. Se o grupo obteve 0 Sucessos, os jogadores devem escolher um Personagem para perder 1 ponto de Essência. Prossiga para o Epílogo.

Epílogo

Leia para os Jogadores

Seus personagens retornam a Cahokia para completar seu treinamento como Suyata. Esta aventura foi uma lição valiosa para todos. Enquanto viajam de volta, eles se perguntam. Alguém vai realmente acreditar que eles encontraram os pequeninos? Ou isso se tornará somente mais uma história contada ao redor das fogueiras? Se tudo correr bem: Os bandidos serão capturados, parte dos bens roubados será recuperada, e o povo de Tinatipas continuará vivendo em paz ao lado de seus vizinhos diminutos. Assim termina esta jornada... ou talvez apenas comece uma nova.

Isso marca o fim de sua introdução a Coyote & Crow. Se você é um narrador criativo, fique à vontade para usar este sistema de Encontros e Testes de Dados para criar suas próprias histórias no mundo de Coyote & Crow. Ou, se estiver pronto para ir além, conheça o jogo completo de RPG Coyote & Crow.

Descubra mais em: www.coyoteandcrow.net

Créditos

Design e Desenvolvimento de Jogos: Connor Alexander

História: Derek Pounds e Connor Alexander

Edição: Em Matson

Layout e Design: John Simon

Localização

Artifício RPG: Bruno Alencar, Paulo “Faren” Lima, Paulo Paganella de Almeida, Rangel Perez Sardinha e Robson S Santos

Design e Diagramação: Rangel Perez Sardinha



Licença de Tradução

Esta é uma tradução autorizada do suplemento [First Steps to Adventure](#), parte do universo do RPG Coyote & Crow, originalmente publicado pela Coyote & Crow LLC.

A tradução foi com base na autorização expressa concedida por e-mail por Connor Alexander, representante da Coyote & Crow LLC, em 24 de março de 2025 ao Artifício RPG.

A permissão concedida compreende:

- A tradução integral do material para o português brasileiro;
- A criação de um arquivo digital com o texto traduzido;
- A distribuição gratuita e exclusivamente digital do material traduzido, limitada ao território brasileiro, por meio de servidores localizados no Brasil;
- A divulgação por meio dos sites da Artifício RPG e da Coyote & Crow.

Ficam vedados:

- A comercialização do material traduzido sob qualquer forma;
- A distribuição física (impressa) da tradução;
- Qualquer alteração nas artes originais, exceto as estritamente necessárias à adaptação de layout;
- A disseminação de trechos isolados do texto ou imagens fora do contexto do suplemento completo.

Todos os direitos autorais permanecem integralmente com a Coyote & Crow LLC. Esta tradução é uma obra derivada produzida com autorização, mas não transfere nenhum direito de propriedade intelectual ao(s) tradutor(es) ou à Artifício RPG.



www.artificiorpg.com