

### CAIPORA



### CONEXÃO COM A NATUREZA



#### FORÇA

Caipora pode manipular o solo para criar objetos feitos de rochas e terra, ou para fazer plantas crescerem

*Caipora é um ser profundamente conectado com a mágica da terra*

### MEDO DE FOGO

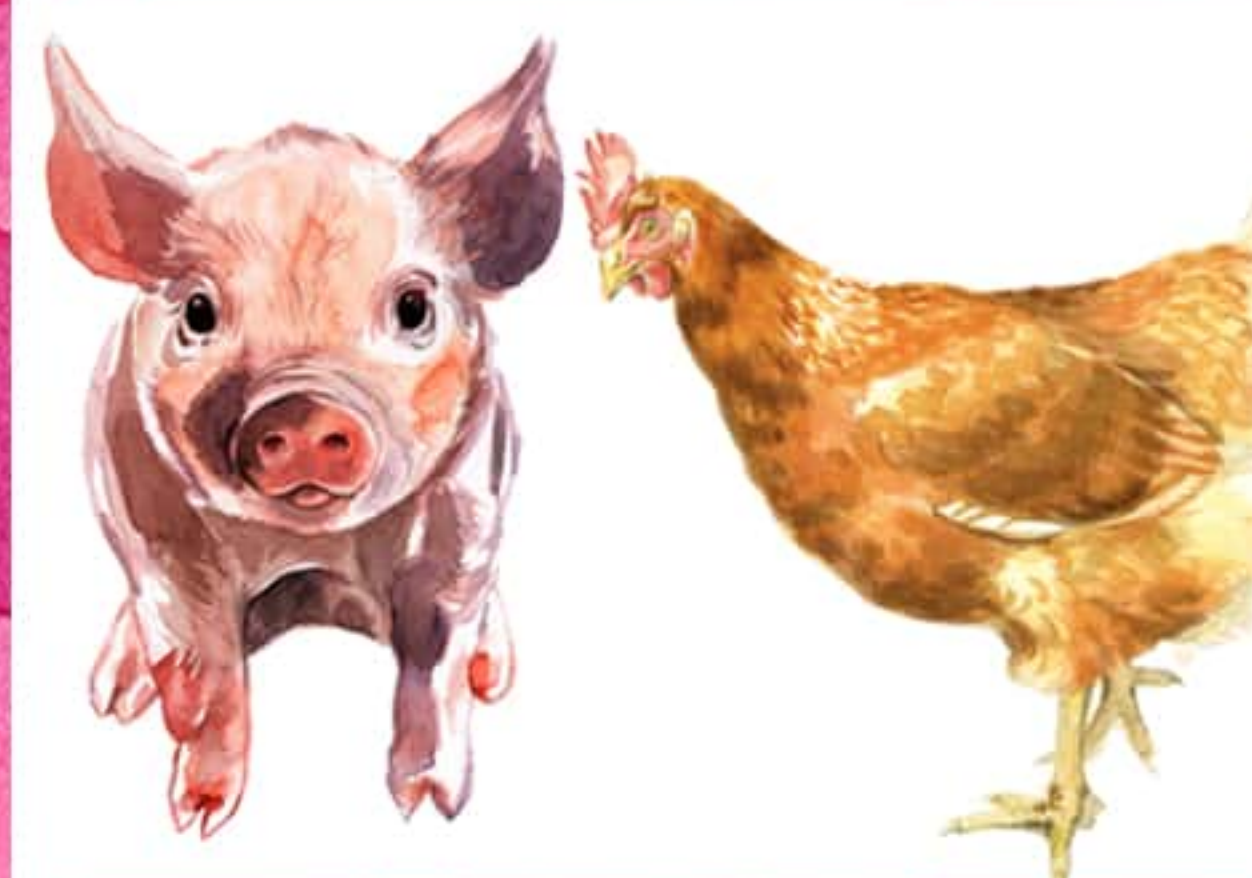


#### FRAQUEZA

Caipora não pode interagir com fogo

*Fogo apresenta uma grande ameaça para a natureza quando descontrolado*

### ENCANTADOR DE ANIMAIS



#### CONHECIMENTO

Caipora pode falar com animais e aprender informações com eles

*Os animais que vivem em proximidade quase sempre sabem mais coisas*

### RUMORES DA CUCA



#### TOCA DA CUCA

Cuca fez sua toca aqui perto, jacarés das redondezas podem te levar até ela

*Os jacarés estão animados, a Cuca está visitando a região*

### PLANTAS RARAS



#### FLORES AZUIS

Existe uma rara flor azul crescendo aqui perto

*Pássaros locais irão te contar sobre uma flor com um doce néctar*

### COGUMELOS SABOROSOS



#### COGUMELOS

O caititu fala sobre alguns cogumelos saborosos que pode ele encontrar

*Estes cogumelos possuem um cheiro forte, então são fáceis de encontrar*

### CAAPORA



### CONEXÃO COM A NATUREZA



#### FORÇA

Caapora pode manipular o solo para criar objetos feitos de rochas e terra, ou para fazer plantas crescerem

*Caipora é um ser profundamente conectado com a mágica da terra*

### MEDO DE FOGO

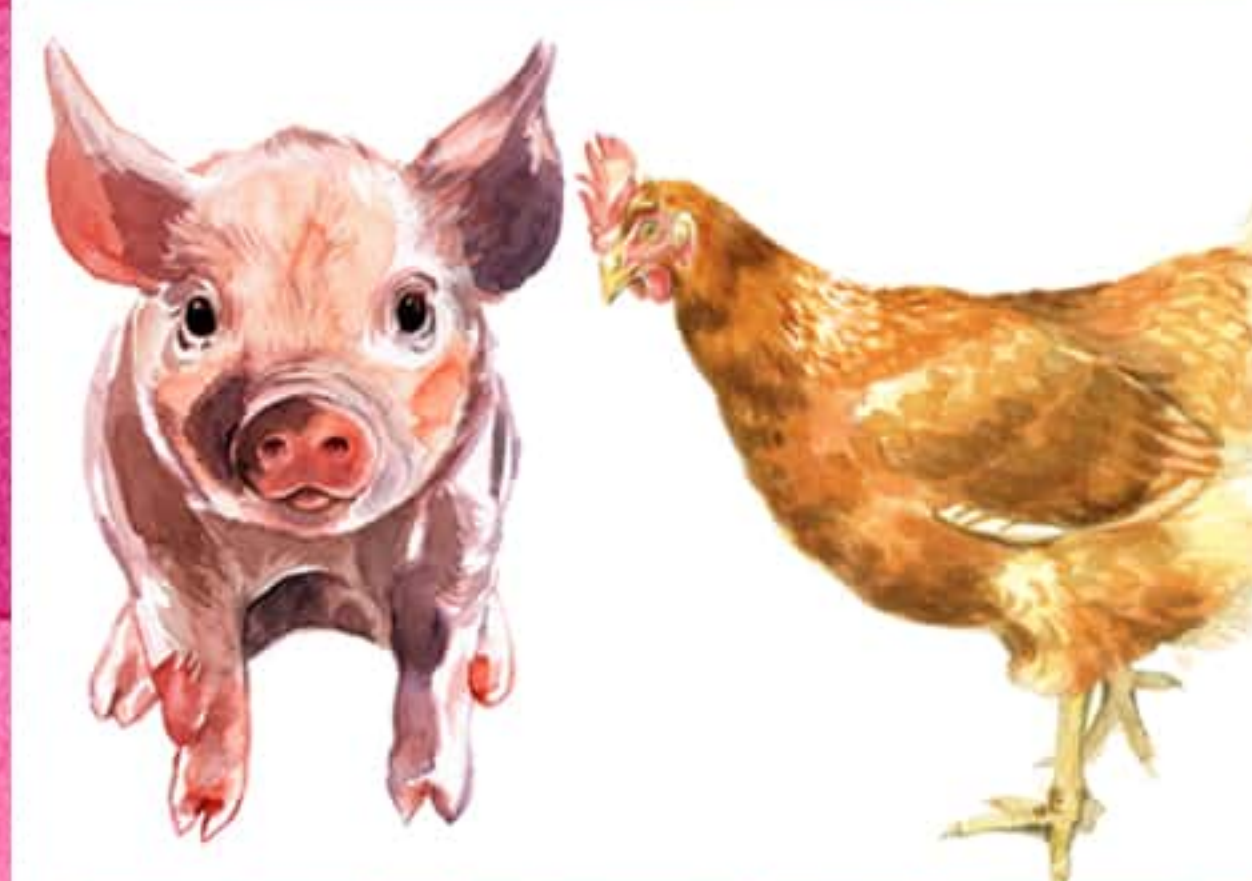


#### FRAQUEZA

Caapora não pode interagir com fogo

*Fogo apresenta uma grande ameaça para a natureza quando descontrolado*

### ENCANTADOR DE ANIMAIS



#### CONHECIMENTO

Caapora pode falar com animais e aprender informações com eles

*Os animais que vivem em proximidade quase sempre sabem mais coisas*



## CURUPIRA



## CERCADO POR CHAMAS



### FORÇA

Curupira pode usar seu fogo para queimar coisas ou cozinhar

*Curupira é conectado com o elemento do fogo, o que lhe garante algum controle sobre ele*

## MEDO DE ÁGUA

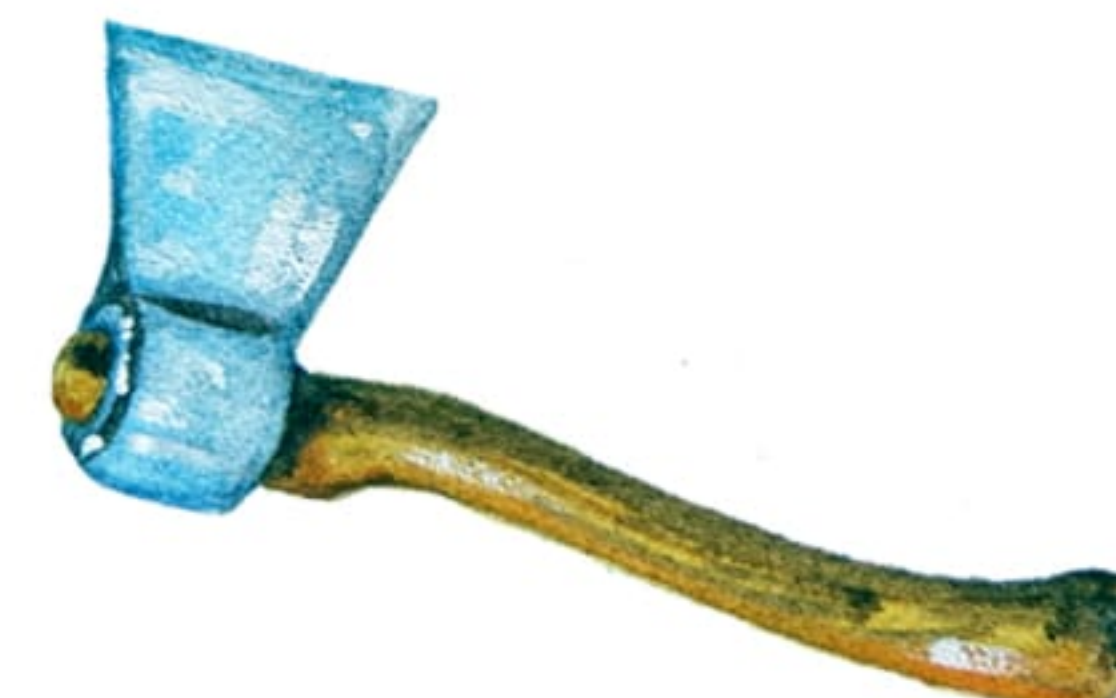


### FRAQUEZA

Curupira não pode interagir com água

*O fogo de Curupira é uma parte dele mesmo, e uma experiência desconfortável ocorre quando é apagado*

## MACHADO DEIXADO PARA TRÁS



### MACHADO

Um machado bem afiado que pode ser usado para cortar uma árvore

*Um machado deixado por humanos que recentemente saíram da região*

## CAPACETE DEIXADO PARA TRÁS



### CAPACETE

Um capacete que humanos usariam para proteger suas cabeças

*Um pedaço de metal com uma forma que pode ser útil*

## ENTENDE DOS FORASTEIROS



### CONHECIMENTO

Curupira conhece as ferramentas e táticas da civilização, sendo capaz de usá-las

*Curupira passa sua vida defendendo a floresta dos forasteiros*

## MAPA PARA A FLOR AZUL



### MAPA

Um mapa que mostra aonde encontrar uma flor azul valiosa

*Algumas pessoas estavam na floresta vendendo flores raras para fazer dinheiro*

## A FLOR AZUL



### FLOR AZUL

Uma foto que mostra a Flor Azul

*Uma flor muito valiosa que cresce no topo de árvores altas*



IARA



BOTO



FORMA TERRESTRE



FRAQUEZA

Iara não pode escalar ou correr rapidamente em terra firme

*Iara não são acostumados a andar em terra firme, preferindo ao invés disso nadar*

FORMA AQUÁTICA



FORÇA

Iara pode explorar livremente e atravessar quaisquer lagos e rios

*Iara podem tomar uma forma aquática para explorar rios*

RESIDENTE DOS RIOS

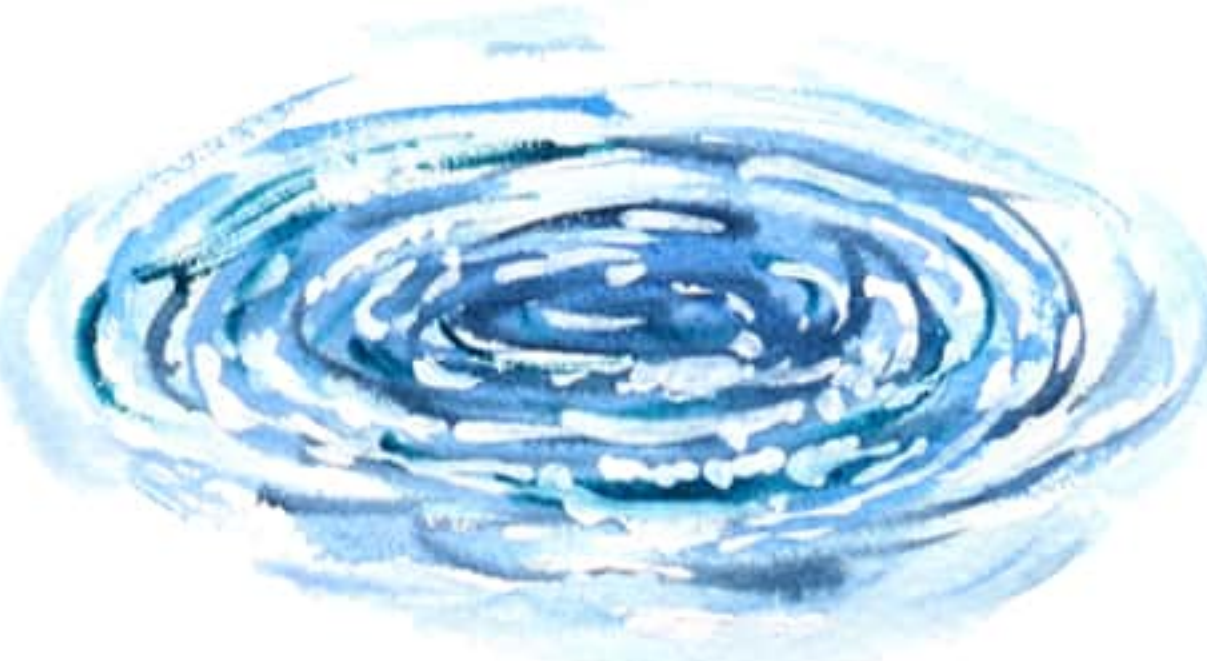


CONHECIMENTO

Iara conhece sobre plantas e criaturas contidas nos rios

*Tendo nadado por cada rio, Iara tem conhecimento em primeira mão do conteúdo dos rios*

VISÃO DISTANTE



CONHECIMENTO

Iara tem a escolha de enxergar locais distantes ao olhar para a água

*A água se conecta a todos os lugares, garantindo visão para aqueles que possuem domínio sobre ela*



PLANTA AQUÁTICA VERDE



PLANTA AQUÁTICA 2

Uma planta aquática longa e fina

PLANTA AQUÁTICA AMARELA



PLANTA AQUÁTICA 3

Uma planta aquática pequena e arredondada

NINFÉIA AZUL



FLOR AZUL

Uma rara ninféia azul que cresce em águas paradas próximas

PLANTA AQUÁTICA MARROM



PLANTA AQUÁTICA 1

Uma planta aquática pequena e fina

FORMA TERRESTRE



FRAQUEZA

Boto não pode escalar ou correr rapidamente em terra firme

*Boto não são acostumados a andar em terra firme, preferindo ao invés disso nadar*

FORMA AQUÁTICA



FORÇA

Boto pode explorar livremente e atravessar quaisquer lagos e rios

*Boto podem tomar uma forma aquática para explorar rios*

RESIDENTE DOS RIOS

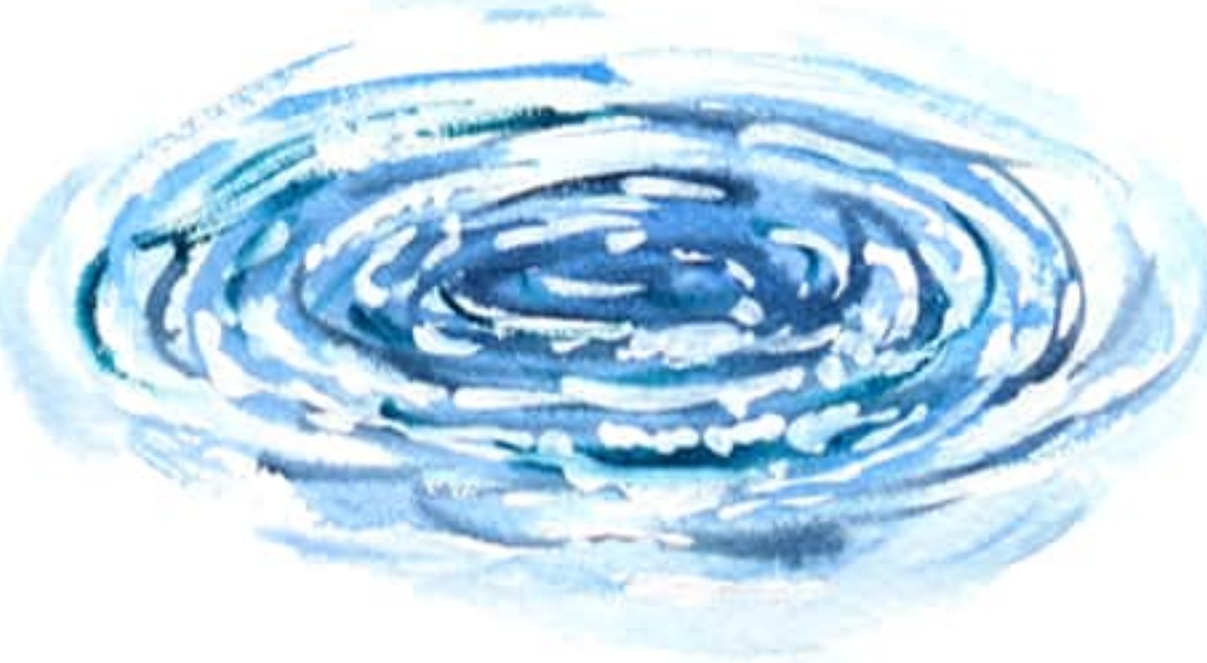


CONHECIMENTO

Boto conhece sobre plantas e criaturas contidas nos rios

*Tendo nadado por cada rio, Boto tem conhecimento em primeira mão do conteúdo dos rios*

VISÃO DISTANTE



CONHECIMENTO

Boto tem a escolha de enxergar locais distantes ao olhar para a água

*A água se conecta a todos os lugares, garantindo visão para aqueles que possuem domínio sobre ela*



## SACI PERERÊ



## TRAPACEIRO NOTÓRIO



### FRAQUEZA

Saci Pererê não pode interagir com animais

*Quase todo animal já foi trapaceado por um Saci em algum momento*

## DIABO DE POEIRA



### FORÇA

Saci Pererê pode escolher desaparecer e reaparecer em qualquer lugar que ele desejar

*Cada "diabo de poeira", diz a lenda, é causado por uma dança-giratória de um Saci invisível*

## PASSO 1: FLOR AZUL



### INGREDIENTE 1

Uma flor azul usada para fazer remédios. Floresce durante a noite

*Saci Pererê nunca viu essa flor na natureza, e deve descrevê-la para o grupo*

## PASSO 2: PLANTA AQUÁTICA



### INGREDIENTE 2

Uma planta aquática longa e fina que cresce em rios e córregos

*Existem muitas plantas aquáticas parecidas nos rios, devemos ter cuidado para encontrar a correta*

## PASSO 3: COGUMELO



### INGREDIENTE 3

Um cogumelo com cheiro forte que cresce sob o solo

*Não podemos usar apenas nossa visão para encontrar estes cogumelos*

## GORRO VERMELHO



### CONHECIMENTO

Saci Pererê tem conhecimento de ervas e medicamentos

*Saci Pererê recebe seu Gorro Vermelho como um signo de conhecimento de herbologia*

## PASSO 4: RECIPIENTE

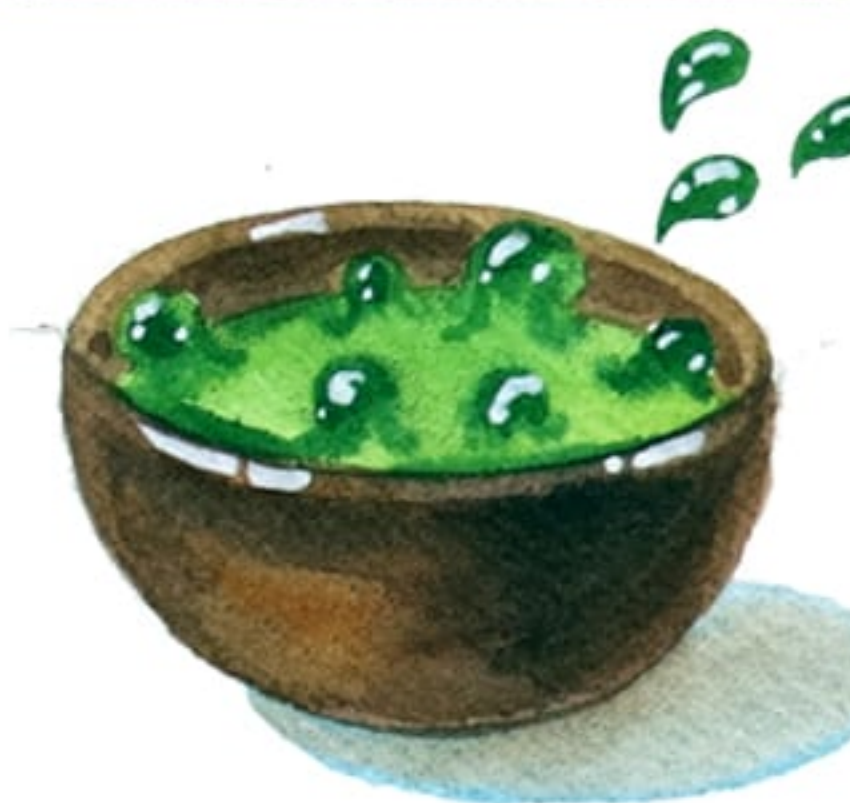


### INGREDIENTE 4

Algo deve ser encontrado ou criado para armazenar o remédio

*Qualquer objeto funciona, desde que consiga armazenar água*

## PASSO 5: ÁGUA FERVENTE



### INGREDIENTE 5

A etapa final é misturar as plantas com água, criando o remédio

*Ferver água pode ser difícil tão longe da civilização*



### UIRAPURU



### OSSOS VAZIOS



#### FRAQUEZA

Uirapuru tem a forma de um pássaro, permitindo-o voar, mas não pode carregar nada

*Uirapuru evita confrontos quando está na forma de pássaro*

### PÁSSARO MENSAGEIRO



#### FORÇA

Uirapuru sabe quando alguém quer enviar uma mensagem, e também pode ler e falar todas as línguas

*Quando Uirapuru canta, todos os outros pássaros param para ouvir*

### CUCA



#### CUCA

Cuca pode não ser muito confiável, mas entende muito sobre remédios

*Cuca é uma bruxa que sequestra crianças desobedientes*

### ANHANGÁ



#### ANHANGÁ

Anhangá é um fiel defensor da floresta

*Anhangá defende ferozmente os jovens animais dos caçadores*

### MUNDOS DIFERENTES



#### CONHECIMENTO

Uirapuru tem informações sobre todos os outros personagens que possa encontrar

*Uirapuru interagiu com a maior parte dos personagens folclóricos em algum momento*

### MUIRAQUITÃ



#### MUIRAQUITÃ

Um amuleto lendário e poderoso que traz felicidade e sorte

*Algumas vezes, personagens nefastos podem querer colocar as mãos em um objeto como este*