

A Vila do Queijo

Aventura do Destino dos Camundongos Aventureiros

A Aventura

Cena 1: A chegada dos primos de longe

- **Aspectos:**

- A alegria de ver primos de lugares estranhos
- A beleza da vida humilde

Os personagens recepcionarão os seus primos vindos dos Estados Unidos, Emily e Alexander. Não se preocupe se os personagens perguntarem como todos se entendem: todos os camundongos do mundo falam o mesmo idioma, além dos idiomas de outros animais (no que Emily é especialmente versada). Faça com que os personagens apresentem o Rio de Janeiro para os camundongos aventureiros, apresentando locais como a Igreja da Lapa e o Cristo Redentor, ainda que à distância. Caso queira, deixe que eles vejam o Cristo Redentor e os Arcos da Lapa, onde ainda muitas comunidades, tanto humanas quanto roedoras vão buscar água para beber.

Depois de algum tempo, faça com que os personagens sigam para a Vila do Queijo, uma pequena vila de pescadores e outros camundongos pobres que fica a uma certa distância do centro do Rio de Janeiro. Junto à Vila do Queijo existe uma pequena comunidade de humanos que vivem de maneira similar, caçaras que tiram do mar e de algumas pequenas roças seu sustento.

Claro que existe queijo: queijo de sabor forte e marcante, feito normalmente de leite de cabra, que os próprios moradores, humanos e camundongos, fabricam. No caso dos humanos, ainda existe também o queijo ao estilo mineiro, branco e feito do leite de vaca, mais suave. Alguns camundongos (principalmente aqueles com amigos humanos) costumam conseguir algumas porções do mesmo, que é visto como uma iguaria. Claro que Emily e Alexander serão recebidos com tal queijo, além de frutas, doces e compotas e a tapioca, um alimento típico feito a base de mandioca

Nesse momento, eles encontrarão o Dono da Vila...

Cena 2: O Dono da Vila do Queijo

- **Aspectos:**

- Reginaldo, o Dono da Vila
 - “*Em 48 horas, quero todo mundo na rua!*”
- Documentos falsos, mas bem feitos

Reginaldo, um camundongo nada querido pela comunidade, chega com uma intimação judicial roedora, dando um prazo de 48 horas para os aldeões se mudarem, antes de serem mandados para fora a força. Ele não está disposto a ouvir nenhuma consideração e nem ser razoável: ele alega ter documentos que comprovam que um parente distante detinha a posse do local onde fica a Vila do Queijo.

A realidade é que esses documentos de Reginaldo foram forjados, mas apenas pessoas que passem em um teste de **Educação Fantástico** (+6) perceberão isso. Com um resultado *Bom* (+3), os personagens ficarão *Com a pulga atrás da orelha*, mas não conseguirão questionar os documentos. Reginaldo conhece falsificadores profissionais que sabem fazer direitinho o processo de *grilagem* (utilizar-se de técnicas, inclusive usando animais como grilhos, para envelhecer-se artificialmente documentos). Emily e Alexander serão de pouca ajuda nesse caso: eles não conhecem a possibilidade de grilagem de documentos (mas acharão estranho as alegações).

No mundo humano, algum dos três humanos que tem camundongos como parceiros (Maria Assunta, Pinga-Fogo e Samuel) também trarão más notícias: a comunidade de pescadores também está para ser expulsa. No caso deles, o “dono” do lugar, Genésio, propõe que manterá a comunidade lá se eles oferecerem Maria Assunta para casamento, apesar de ela ser muito nova (apenas 12 anos, contra 26 de Genésio). As leis brasileiras não impedem o casamento de menores nesse período, ainda mais se os pais oferecerem a filha: é comum meninas casarem tão logo passam pela *menarca*. Esse tipo de “venda” de meninas, onde homens ricos forçavam o casamento por meio de ações assim não era incomum.

Cena 3: Descobrimo a verdade

Agora os camundongos terão que resolver os problemas para descobrir uma forma de impedir que Reginaldo e Genésio alcance seus fins.

Algumas pistas:

- Ambos afirmam que a carta de posse data de antes da chegada da Família Real ao Brasil. Porém, um camundongo ou humano que passe em um teste adequado com dificuldade *Ótimo (+5)* e que conheça português bem o bastante (Emily e Alexander estão fora dessa questão) perceberão que existem pequenos detalhes de gramática que são mais “modernos”, o que pode indicar que o documento foi forjado;
- Outro detalhe é o tipo de papel: não era comum o uso de papel naquela época, mas sim de pergaminho e outros tipos de material similar a papel, mas que não são papel.
- A tinta parece estranha: não parece o nanquim original das canetas pena da época, mas sim algo mais recente.
- E a pista mais “na cara” se eles conseguirem detectar: o papel não “*envelheceu por igual*”: as manchas de envelhecimento parecem estranhas, ainda que apenas olhos treinados (sucesso em um teste *Ótimo (+5)*) serão capazes de notar as falhas.

De qualquer modo, os personagens poderão tentar seguir Reginaldo ou Genésio.

No caso de seguirem Reginaldo, alguns arruaceiros irão se aproximar deles e tentar os machucar. Eles não lutarão até a morte, *se rendendo* tão logo metade deles sejam vencidos. Coloque um grupo de ratos arruaceiros (estatísticas junto com a ficha de Reginaldo) para cada dois personagens do grupo dos jogadores (pode ou não incluir Emily e Alexander).

Se seguirem Genésio, eles serão atacados pelo gato de Genésio. Nesse caso, narrador, faça como que os personagens ou *se rendam* ou encontrem formas criativas de vencer o Gato: uma luta direta de camundongos contra um gato é quase o equivalente a uma luta entre humanos e um tigre.

De qualquer modo, eles poderão chegar na casa de um deles, e descobrirão a fraude, mas não terão como provar. Ambos possuem a intenção de fazer o mesmo com outras propriedades de pequenas comunidades pobres. Reginaldo acredita que o antigo pirata roedor Cauda-Azul deixou uma série de tesouros onde hoje encontra-se a Vila do Queijo (defina se isso é verdade ou não conforme seu desejo, Narrador). Já no caso de Genésio, ele descobriu que existem planos do governo da Guanabara (como era chamado o Distrito Federal do Rio de Janeiro) para realizar uma expansão urbana na região, e ao conseguir expulsar as pessoas que residem no local ele evitará o usucapião (ou seja, as pessoas demandarem o direito legal de posse por uma área não previamente ocupada). Desse modo, ele poderá ele próprio requerer a posse e com isso conseguir dinheiro do governo.

Cena 4: Forçando a Revelação

Caberá aos personagens criar uma forma bem inventiva de expulsar Reginaldo ou Genésio ou, ainda melhor, revelar a farsa toda.

Algumas formas:

- Personagens com alto conhecimento jurídico, em especial *Samuel*, *Tomé* e *Érico* são capazes de perceber o uso de má-fé nos documentos e pedir legalmente uma perícia. Claro que isso vai fazer com que Reginaldo ou Genésio tentem a coerção por meio de capangas, mas ainda assim pode ser um mecanismo;
- Existe uma lenda da região sobre um demônio que aparece na forma de um índio, mas que faz com que abelhas saiam de sua cabeça morta e ataquem aqueles encontrarem. Personagens com

algum tipo de retrospecto indígena (como *Endi*) podem produzir uma trapaça que leve a tanto Reginaldo quanto Genésio a revelarem a verdade. Nesse caso, Emily poderá ajudar bastante, já que é capaz de falar com outros animais, inclusive com abelhas. Como é uma camundonga do campo, ela saberá lidar com esses animais;

- Existe a óbvia possibilidade de tentar-se o embate puro e simples para pegar provas. Na realidade, caso sejam acossados, tanto Reginaldo quanto Genésio vão *render-se*, mas no processo todas as provas de falsificação serão destruídas. Coloque um combate duro nesse caso. Personagens com habilidades de combate devem lembrar que a capoeira era proibida por lei na década de 30. Isso vale especialmente para Mathias, que possui a *Ginga da Capoeira*
- Uma tentativa de invasão para recuperar esses documentos pode ser uma boa idéia, ainda que complicada, em especial no caso de Genésio: além dos documentos serem enormes e pesados (para camundongos, obviamente), existe a questão do Gato. No caso, dentro da casa, se ele receber mais de 3 tensões de Estresse, ele irá *render-se*, saindo do caminho;

Personagens do Narrador

Reginaldo, o dono da Vila do Queijo

Reginaldo alega ser dono da região da Vila do Queijo, a favela roedora do Rio de Janeiro. Na realidade, ele utilizou documentos falsos para alegar esse fato. Ele é um criminoso de verdade, ligado a alguns grupos de ratos bicheiros e arruaceiros que não desejam nada, além de roubar e arrumar confusão.

Aspectos

- “Se eu quero, eu consigo, não importa como”
- *Capangas: Ratos Arruaceiros*
- *Lobo em pele de Cordeiro... Quero dizer Camundongo*

Perícias

Bom (+3) Ofícios (Advogado)

Razoável (+2) Educação

Regular (+1) Trapaças

Façanhas

- *Dobrando a Lei: +2 ao Remover Obstáculos com Ofícios (Advogado) ao encontrar Brechas Legais*
- *Capangas: Pode invocar Capangas*
 - **Arruaceiros:**
 - *Ratos Arruaceiros, Quebrar tudo*
 - **Peritos em (+2):** Brigar; Intimidar; Lutar em Grupo
 - **Ruins em (-2):** serem corajosos
 - **Estresse:** (4 arruaceiros)

Genésio, um investidor ambicioso

Genésio é um homem que deseja comprar os terrenos do vilarejo caiçara próximo ao Rio de Janeiro onde a aventura se passa. Ele é ambicioso e capaz de tudo, inclusive de trapacear e forjar documentos. Quando tudo mais falha, ele sempre apelará para a força física... Dos outros, claro...

Aspectos

- *Conhecer a lei e como a dobrá-la e contorná-la*
- *Poder do dinheiro*

Perícias

Bom (+3) Ofícios (Advogado)

Razoável (+2) Educação

Regular (+1) Recursos

Façanhas

- *Os Meandros da Lei: +2 ao Criar Vantagens com Ofícios (Advogado) por meio de manobras legais obscuras*
- *Verborragia: Substitui Trapaças por Educação para fazer testes para enganar as pessoas por meio de seu conhecimento*

Maria Assunta, uma filha de pescadores

Maria Assunta é uma filha de pescadores que conheceu uma camundonga com qual podia falar, Tiana. Ela estuda bastante e ajuda em casa, sendo uma boa menina, além de muito bonita, o

que a colocou “na mira” de um ganancioso homem de negócio que não apenas deseja comprar a vila onde seus pais moram, mas ela!

Observação: Maria Assunta utiliza as regras de [Spirit Helpers](#)

Aspectos

Conceito: Uma garota caçara
Dificuldade: Família é tudo
Associação: Confio na sabedoria de Tiana
Aquele Genésio é um homem horroroso
Estudar para dar um bom futuro para meus pais

Abordagens

Corpo: Bom (+3)
Mente: Medíocre (+0)
Espírito: Razoável (+2)
Foco: Regular (+1)

Façonhas

- *Olhos de Anjo:* +2 ao *Remover Obstáculo* com *Espírito* para fazer pessoas se acalmarem

José Maria, o “Pinga-Fogo”

José Maria foi dado para a adoção quando pequeno: sua mãe, muito pobre, o deixou na “Roda”. Mas a vida de órfão no orfanato nunca lhe pareceu muito legal, então um certo dia ele fugiu com o Circo. No mesmo, acabou encontrando seu amigo camundongo, Cláudio “Pirulito” do *Gran Circo Roedor*, que acompanha o Circo dele por toda a região do Rio de Janeiro. Desse modo, ele não se sente sozinho: as pessoas no circo e “Pirulito” são seus amigos e família

Observação: “Pinga-Fogo” utiliza as regras de [Spirit Helpers](#)

Aspectos

Conceito: Um órfão palhaço de circo
Dificuldade: Um Espírito Livre – não leva nada e nem é levado a sério
Associação: “Pirulito me entende mais do que as mães do orfanato”
Minha família é o circo
Um sorriso fácil para as crianças pobres

Abordagens

Corpo: Razoável (+2)
Mente: Regular (+1)
Espírito: Bom (+3)
Foco: Medíocre (+0)

Façonhas

- *Fazendo Troça:* +2 ao *Atacar* com *Espírito* para deixar os adversários nervosos

Samuel, um advogado idealista

Samuel sempre foi de origem humilde, mas cresceu e estudou bastante, tornando-se um advogado de grande reputação, apesar de todos os preconceitos que se colocaram entre ele e seus objetivos. Ele continua sendo procurado por aqueles com dinheiro, mas ele escolhe seus casos com cuidado, mantendo sua reputação de um advogado de causas justas.

Isso se deve ao fato de trabalhar em conjunto com advogado camundongo, Tomé, desde a

época da Faculdade de Direito do Rio de Janeiro. Ele até hoje conversa com Tomé, mas esconde ele quando as pessoas se aproximam: não é todo humano que conversa com camundongos, como ele.

Observação: *Samuel* utiliza as regras de [*Spirit Helpers*](#)

Aspectos

Conceito: Advogado de causas nobres

Dificuldade: Às vezes leva as coisas para o lado pessoal

Associação: “*Tomé é sempre uma pessoa... quero dizer, camundongo... a ser ouvida*”

Biblioteca Jurídica Viva

Conceito quase bíblico e inocente de justiça

Abordagens

Corpo: Medíocre (+0)

Mente: Bom (+3)

Espírito: Razoável (+2)

Foco: Regular (+1)

Faças

- *Encontrando a Brecha Jurídica: +2 ao Remover Obstáculos Jurídicos usando Mente*

Gato de Genésio

ENORME!!! (ao menos para camundongos); Monstro Comedor de Camundongos

- **Perito (+2) em:** Ronronar; Atacar criaturas menores
- **Ruim (-2) em:** Todo o resto
- **Estresse:**

Personagens Jogadores

Tiana, a Camundonga Beata

Tiana (diminutivo de Sebastiana) é uma Camundonga brasileira que vive no meio de uma comunidade pobre em alguma localização pobre. Ela é conhecida pelos demais camundongos e por sua amiga Maria Assunta como uma beata poderosa, suas rezas e banhos e simpatias tendo muita força. Mas mesmo ela não tem bastado para impedir os homens da cidade de explorar essa comunidade pobre, tentando os colocar para fora do lugar por algum motivo obscuro

Aspectos

Conceito: Uma camundonga com fé forte

Dificuldade: Tabus - leva a sério certas superstições

“Por Deus e Nossa Senhora, isso não vai acabar assim!”

O poder das Ervas e dos Banhos

“Assuntinha não pode ficar com esses homens maus de jeito algum”

Perícias

Bom (+3) Vontade

Razoável (+2) Educação Empatia

Regular (+1) Ofícios (Parteira) Percepção Trapaças

Façanhas

- *Benzedeira:* +2 para *Criar Aspectos* usando **Empatia** por meio de *Bençãos*
- *Mitos e Lendas:* +2 para *Criar Aspectos* usando **Educação** relativo às *Lendas* brasileiras
- *Fé Poderosa:* +2 para *Superar Obstáculos* relativos à *“coisas sobrenaturais”*

Pirulito, o Palhaço Camundongo

Cláudio era um camundongo de rua até que foi encontrado vagando perto do Gran Circo Roedor, vivendo quase como um rato malandro, cometendo pequenos roubos para sobreviver. No entanto, o dono do Circo viu nele um talento e aproveitou que Cláudio foi pego roubando comida do Circo. O dono do Circo lhe deu duas opções: ser entregue às autoridades camundongas ou então passar a trabalhar no Circo. Com o tempo, Cláudio foi atuando em vários tipos de tarefas dentro do circo, de bilheteiro e pipoqueiro até mesmo a malabarista e equilibrista, mas foi na arte do Palhaço que ele se desenvolveu ainda mais que a maioria, ao ponto de ter chamado a atenção de grandes artistas e intelectuais camundongos do Rio de Janeiro, por sua dedicação à arte, sua história de vida e sua grande paixão pelos pequenos camundongos, em especial os mais pobres. Além disso, existe o fato de ele ter um amigo humano que também foi garoto de rua e agora é um palhaço também, Rafael, ou melhor dizendo, *Pinga-Fogo*

Aspectos

Conceito: Um camundongo palhaço

Dificuldade: Coração de Manteiga

As Artes do Circo

Mais inteligente do que aparenta, apenas não é estudado

“Pinga-Fogo não vai nunca mais precisar se rebaixar”

Perícias

Bom (+3) Ofícios (Circo)

Razoável (+2) Educação Atletismo

Bom (+3) Ofícios (Circo)
Regular (+1) Vontade Empatia Traçaças

Façanhas

- *Chamando a Atenção*: pode utilizar *Ofícios (Circo)* no lugar de *Provocar* para fazer inimigos se focarem nele durante um conflito, colocando um *Aspecto Irritado* neles como uma ação de *Criar Vantagem*;
- *Passando pelo aro de fogo*: +2 em *Defesas* por *Atletismo*
- *Cuspir Chamas e Arremessar Facas*: pode utilizar *Ofícios (Circo)* para *Atacar* no lugar de *Combate*, usando elementos circenses (*Cuspir Fogo*, *Arremessar Facas* ou usar *Malabares*)

Tomé, um camundongo da lei

Tomé sempre foi um camundongo ligado a suas origens, humildes mas sinceras, e mesmo a boa faculdade camundonga que fez de filosofia, direito e letras na Universidade Camundonga do Rio de Janeiro o mudou demais: embora ele tenha um ar janota e até mesmo mauricinho, Tomé no fundo continua sendo um camundongo do povo, tanto que é a ele e a seu amigo humano, Samuel, que muitos procuram quando tudo mais dá errado. Samuel é um caso curioso de um humano adulto que consegue conversar com os camundongos, em especial com Tomé, e é por meio dele que muitas pessoas (e camundongos) pobres encontram justiça em uma sociedade hipócrita que trata os mais pobres como lixo

Aspectos

Conceito: Um camundongo advogado com senso de justiça

Dificuldade: “*De pé, ó vítimas da fome!*”

Cada momento exige um comportamento

Universidade Camundonga do Rio de Janeiro – Direito, Filosofia e Letras

“*Samuel é um homem de um caráter inestimável!*”

Perícias

Bom (+3) Educação

Razoável (+2) Empatia Percepção

Regular (+1) Contatos Recurso Combate

Façanhas

- *Especialista (Advogado)*: (**FB 96, aplicada a Educação**) +2 ao usar *Educação* em testes relativos a questões legais, tanto humanas quanto camundongas;
- *Demagogo*: (**FB 92, aplicada a Educação**) +2 ao usar *Educação* quando proferir discursos inspiradores
- *Detector de Mentiras*: (**FB 100**) +2 em todas as rolagens de *Empatia* para deduzir ou descobrir mentiras

Endi Apoema, o líder índio camundongo

Endi Apoema (Aquele que Vê Longe e tem a Luz) é atualmente o líder de um pequeno grupo de camundongos índios que ainda vivem na região do Rio de Janeiro. Apesar de não ser um guerreiro poderoso ou ter qualquer tipo de poder de pajelança, ele é filho de antigos líderes, é versado na sabedoria de seu povo, nos contos e lendas, e também nos caminhos do homem (e do camundongo) civilizado. Ele sabe que os caminhos do passado e do presente têm que ser trilhados para que seu povo tenha um futuro, assim como o povo de Jurecê também chegará lá.

Aspectos

Conceito: “Aquele que Vê Longe e tem a Luz” - Líder índio Camundongo

Dificuldade: Responsável por seu povo

“Caminhos antigos mudaram. Novos caminhos surgiram. Isso não é mal!”

A Tradição do Passado e a Ciência do Futuro

Age pouco, mas com dureza

Perícias

Bom (+3) Educação

Razoável (+2) Empatia Combate

Regular (+1) Trapaças Furtividade Contatos

Façanhas

- *Uma voz de Consenso:* +2 em *Empatia* ao realizar ações visando chegar a acordos entre dois grupos;
- *Minha Tribo e Eu:* (**Permissão:** *Responsável por seu povo*) Pode convocar outros *Índios Camundongos* como *Capangas* usando *1 Ponto de Destino*, uma vez por cena. Pode escolher entre alguns tipos de *Índios a serem invocados*
 - **Guerreiros:**
 - *Camundongos Guerreiros, Defendemos a Honra de Nossa Tribo*
 - *Combate Regular (+1), Atletismo Regular (1)*
 - *Estresse: [][] (quatro Guerreiros)*
 - **Pajé:**
 - *Camundongo Índio, Sabedoria do Passado*
 - *Educação Razoável (+2)*
 - **Batedor:**
 - *Camundongo Índio, Olho de Águia, Patas de Onça*
 - *Furtividade Regular (+1)*
- *Lança e Flecha e Mão:* +2 ao *Atacar* com *Combate* usando mãos nuas ou armas primitivas (não vale para armas improvisadas)

Mathias, camundongo Mestre de Valentia

Mathias tem muita convicção sobre que tipo de camundongo ele é: um malandro, um trapaceiro, bicheiro, mas com um certo senso de caráter e honra, e acima de tudo um Mestre de Capoeira, um cara que quando precisa enfrentar perigos reais não tem medo: seu corpo e sua navalha são suas armas.

Aspectos

Conceito: Camundongo Mestre de Valentia

Dificuldade: Sabe que no fundo não passa de um criminoso

Sempre um sorriso nos lábios

Malandro é malandro, mané é mané

Tem um bom coração, apesar de tudo

Perícias

Bom (+3) Trapaças

Razoável (+2) Ofício (Samba) Combate

Regular (+1) Empatia Provocar Contatos

Façanhas

- *Ginga da Capoeira*: +2 ao *Criar Vantagens* com *Trapaças* relativas a enganar o alvo com fintas em um Conflito
- *Ritmo da Alma*: Caso consiga uma *Defesa* por *Combate* durante um conflito, por 1 Ponto de Destino crie um *Impulso* (ou *Aspecto de Cena*, em caso de *Sucesso com Estilo*)
- *Arma Oculta*: Pode utilizar *Trapaças* no lugar de *Combate* para realizar um Ataque com uma *Arma Oculta*, uma vez por Conflito.

Érico, camundongo policial

Érico sempre foi um camundongo sério e compenetrado, criado de maneira rigorosa por seu pai, que era parte da Guarda Nacional Camundonga, uma ordem de soldados camundongos que protegia o Imperador Camundongo Brasileiro. Depois de muito estudo e um intenso treinamento, Érico tornou-se um Soldado da Polícia Camundonga. Ele acredita piamente que a Lei é para todos, e nesse ponto infelizmente ele é quase tão inocente quanto as crianças humanas

Aspectos

- Conceito:** Camundongo da Polícia
- Dificuldade:** “A Lei é para todos, sem exceção!”
- Dificuldade para aceitar injustiças
- Dever acima de tudo
- Preocupado com a comunidade

Perícias

- Bom (+3)** Percepção
- Razoável (+2)** Ofícios (Polícia) Combate
- Regular (+1)** Educação Provocar Contatos

Façanhas

- *Autoridade Policial*: +2 para *Remover Obstáculos* com Ofícios relativo a investigações criminais
- *O Poder da Dedução* (**FB 106, focado para Percepção**)
- *Golpe Matador*: (**FB 108, focado para Combate**) uma vez por cena, gaste um ponto de destino para aumentar o nível de uma consequência que você provocou;