

Informações Básicas

Nome do Personagem **Tiana (Sebastiana)**



Descrição

Aspectos

Conceito Uma camundonga com fé forte

Dificuldade Tabus - leva a sério certas superstições

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

Aspecto O poder das Ervas e dos Banhos

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

Perícias

Excepcional (+5)

--	--	--	--	--

Ótimo (+4)

--	--	--	--	--

Bom (+3)

Vontade				
---------	--	--	--	--

Razoável (+2)

Educação	Empatia			
----------	---------	--	--	--

Regular (+1)

Ofícios (Benzedeira)	Percepção	Trapaças		
----------------------	-----------	----------	--	--

ESCALA

Lendário +8

Épico +7

Fantástico +6

Excepcional +5

Ótimo +4

Bom +3

Razoável +2

Regular +1

Medíocre +0

Ruim -1

Terrível -2

Façanhas

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

Recarga

3

Extras

Pontos de Destino

Estresse

Físico

1 2 3 4

Mental

1 2 3 4

Consequências

Suave (2)

Suave (2)

Moderada (4)

Severa (6)

Informações Básicas

Nome do Personagem **Pirulito (Cláudio)**



Descrição

Aspectos

Conceito Um camundongo palhaço

Dificuldade Coração de Manteiga

Aspecto As Artes do Circo

Aspecto Mais inteligente do que aparenta, apenas não é estudado

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

Perícias

Excepcional (+5)

--	--	--	--	--

Ótimo (+4)

--	--	--	--	--

Bom (+3)

Ofícios (Circo)				
-----------------	--	--	--	--

Razoável (+2)

Educação	Atletismo			
----------	-----------	--	--	--

Regular (+1)

Vontade	Empatia	Trapaças		
---------	---------	----------	--	--

ESCALA

Lendário +8

Épico +7

Fantástico +6

Excepcional +5

Ótimo +4

Bom +3

Razoável +2

Regular +1

Medíocre +0

Ruim -1

Terrível -2

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* usando *Atletismo*;
- **Cuspir Chamas e Arremessar Facas:** pode utilizar *Ofícios (Circo)* para *Atacar* no lugar de *Combate*

Recarga

3

Extras

Pontos de Destino

Estresse

Físico

1 2 3 4

Mental

1 2 3 4

Consequências

Suave (2)

Suave (2)

Moderada (4)

Severa (6)

Informações Básicas

Nome do Personagem **Tomé**



Descrição

Aspectos

Conceito Um camundongo advogado com senso de justiça

Dificuldade “De pé, ó vítimas da fome!”

Aspecto Cada momento exige um comportamento

Aspecto Universidade Camundonga Rio de Janeiro - Direito, Filosofia, Letras

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

Perícias

Excepcional (+5)

--	--	--	--	--

Ótimo (+4)

--	--	--	--	--

Bom (+3)

Educação				
----------	--	--	--	--

Razoável (+2)

Empatia	Percepção			
---------	-----------	--	--	--

Regular (+1)

Contatos	Recursos	Combate		
----------	----------	---------	--	--

ESCALA

Lendário +8

Épico +7

Fantástico +6

Excepcional +5

Ótimo +4

Bom +3

Razoável +2

Regular +1

Medíocre +0

Ruim -1

Terrível -2

Faças

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

Recarga

3

Extras

Pontos de Destino

Estresse

Físico

1	2	3	4
---	---	---	---

Mental

1	2	3	4
---	---	---	---

Consequências

Suave (2)

Suave (2)

Moderada (4)

Severa (6)

Informações Básicas

Nome do Personagem **Endi Apoema**



Descrição

Aspectos

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

Dificuldade Responsável por seu povo

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

Aspecto A Tradição do Passado e a Ciência do Futuro

Aspecto Age pouco, mas com dureza

Perícias

Excepcional (+5)

--	--	--	--	--

Ótimo (+4)

--	--	--	--	--

Bom (+3)

Educação				
----------	--	--	--	--

Razoável (+2)

Empatia	Combate			
---------	---------	--	--	--

Regular (+1)

Contatos	Furtividade	Trapaças		
----------	-------------	----------	--	--

ESCALA

Lendário +8

Épico +7

Fantástico +6

Excepcional +5

Ótimo +4

Bom +3

Razoável +2

Regular +1

Medíocre +0

Ruim -1

Terrível -2

Faças

- **Voz de Consenso:** +2 em *Empatia* ao realizar ações visando chegar a acordos entre grupos com interesses opostos (desde que não seja em um conflito);
- **Lança e Flecha e Mão:** +1 ao *Atacar* com *Combate* usando *mãos nuas* ou *armas primitivas* (não vale para armas improvisadas)

Recarga

3

Extras

- **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: *Guerreiro, Pajé, Batedor*

Pontos de Destino

Estresse

Físico

1 2 3 4

Mental

1 2 3 4

Consequências

Suave (2)

Suave (2)

Moderada (4)

Severa (6)

Informações Básicas

Nome do Personagem **Mathias**



Descrição

Aspectos

Conceito **Camundongo Mestre de Valentia**

Dificuldade **Sabe que no fundo não passa de um criminoso**

Aspecto **Sempre um sorriso nos lábios**

Aspecto **Malandro é malandro, mané é mané**

Aspecto **Tem um bom coração, apesar de tudo**

Perícias

Excepcional (+5)

--	--	--	--	--

Ótimo (+4)

--	--	--	--	--

Bom (+3)

Trapaças				
----------	--	--	--	--

Razoável (+2)

Ofício (Samba)	Combate			
----------------	---------	--	--	--

Regular (+1)

Contatos	Empatia	Provocar		
----------	---------	----------	--	--

ESCALA

Lendário +8

Épico +7

Fantástico +6

Excepcional +5

Ótimo +4

Bom +3

Razoável +2

Regular +1

Medíocre +0

Ruim -1

Terrível -2

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 PD crie um *Impulso* (ou *Aspecto*, caso de Sucesso c/ *Estilo*)
- **Arma Oculta:** Pode utilizar *Trapaças* no lugar de *Combate* para realizar um *Ataque* com uma *Arma Oculta*, uma vez por Conflito.

Recarga

3

Extras

Pontos de Destino

Estresse

Físico

I 2 3 4

Mental

I 2 3 4

Consequências

Suave (2)

Suave (2)

Moderada (4)

Severa (6)

Informações Básicas

Nome do Personagem **Érico**



Descrição

Aspectos

Conceito **Camundongo da Polícia**

Dificuldade **“A Lei é para todos, sem exceção!”**

Aspecto **Dificuldade para aceitar injustiças**

Aspecto **Dever acima de tudo**

Aspecto **Preocupado com a comunidade**

Perícias

Excepcional (+5)

--	--	--	--	--

Ótimo (+4)

--	--	--	--	--

Bom (+3)

Percepção				
-----------	--	--	--	--

Razoável (+2)

Ofícios (Polícia)	Combate			
-------------------	---------	--	--	--

Regular (+1)

Contatos	Educação	Provocar		
----------	----------	----------	--	--

ESCALA

Lendário +8

Épico +7

Fantástico +6

Excepcional +5

Ótimo +4

Bom +3

Razoável +2

Regular +1

Medíocre +0

Ruim -1

Terrível -2

Façanhas

- **Autoridade Policial:** +2 para *Remover Obstáculos* com *Ofícios* relativo a investigações criminais
- **O Poder da Dedução:** Uma vez por cena, por um PD, faça um teste de Percepção. Cada tensão gera um Aspecto, apenas uma Invocação Gratuita.
- **Golpe Matador:** uma vez por cena, gaste um PD para aumentar o nível de uma Consequência que você provocou durante um conflito por *Combate*;

Recarga

3

Pontos de Destino

Extras

Estresse

Físico

1 **2** **3** **4**

Mental

1 **2** **3** **4**

Consequências

Suave (2)

Suave (2)

Moderada (4)

Severa (6)

Informações Básicas

Nome do Personagem **Téo**



Descrição

Aspectos

Conceito **Camundongo Brasileiro Pobre**

Dificuldade **Um Trapaceiro Honesto**

Aspecto **“Tenho pouco, mas tem quem tem menos... Por isso ajudo”**

Aspecto **“Silas é um bom menino e precisa de uma chance!”**

Aspecto **Roda de Samba e de Capoeira**

Perícias

Excepcional (+5)

--	--	--	--	--

Ótimo (+4)

--	--	--	--	--

Bom (+3)

Trapaças				
----------	--	--	--	--

Razoável (+2)

Empatia	Combate			
---------	---------	--	--	--

Regular (+1)

Percepção	Ofícios (Música)	Educação		
-----------	------------------	----------	--	--

ESCALA

Lendário +8

Épico +7

Fantástico +6

Excepcional +5

Ótimo +4

Bom +3

Razoável +2

Regular +1

Medíocre +0

Ruim -1

Terrível -2

Façonhas

- **Trapaceiro Honesto:** Pode utilizar *Trapaças* no lugar de *Empatia* para *Criar Vantagens* ao engambelar um alvo
- **Capoeira:** Recebe +2 ao *Atacar* com *Combate* ao lutar desarmado
- **Artista:** Recebe +2 ao *Criar Vantagens* com *Educação* usando instrumentos Musicais

Recarga

3

Extras

Pontos de Destino

Estresse

Físico

1 2 3 4

Mental

1 2 3 4

Consequências

Suave (2)

Suave (2)

Moderada (4)

Severa (6)