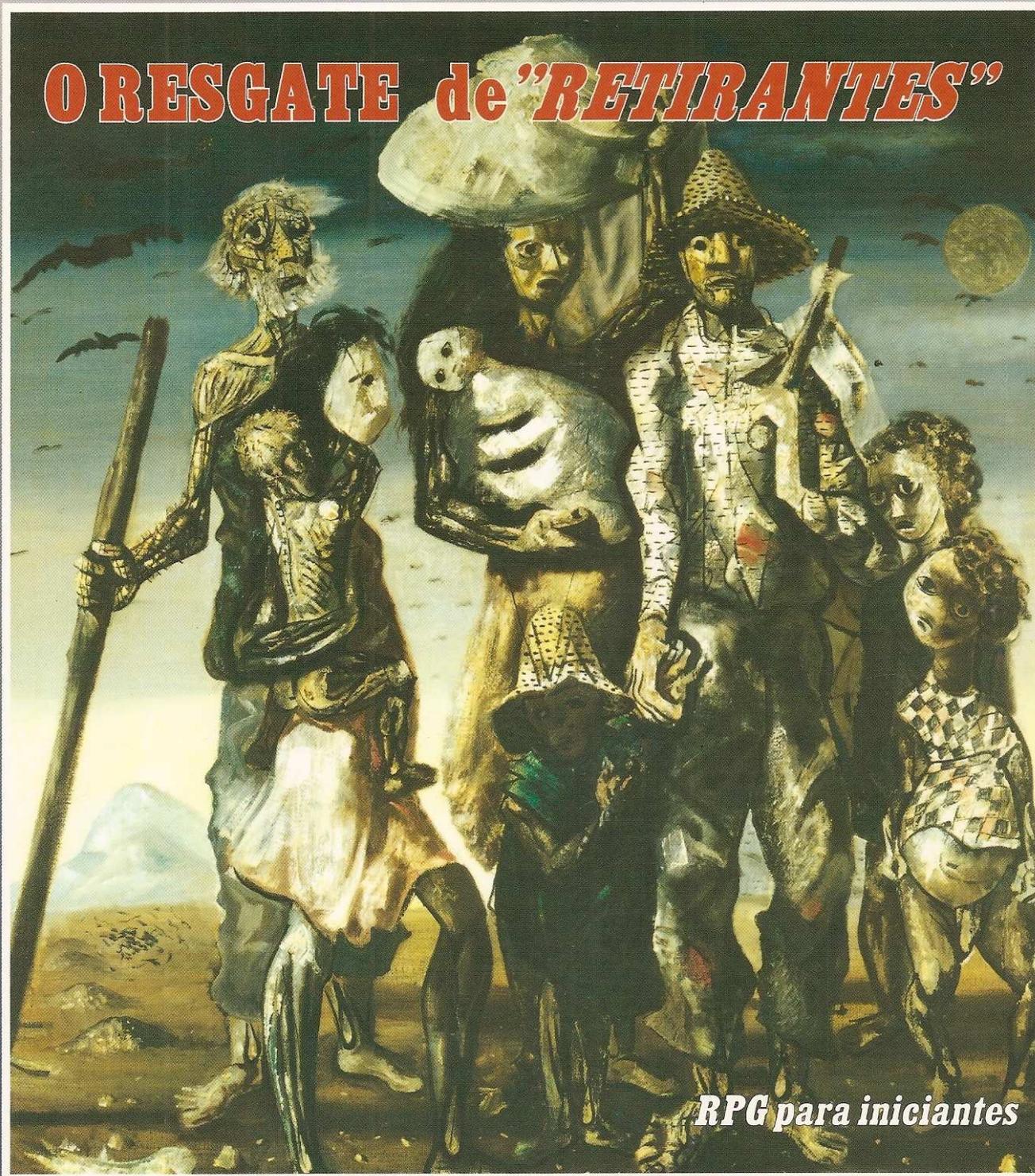


mini **G U R P S**®

O RESGATE de "RETIRANTES"



RPG para iniciantes

Carlos Eduardo Lourenço

Devir
DEVIR LIVRARIA

mini GURPS®

o
**Resgate
de
Retirantes**

Uma aventura de RPG pela vida de Cândido Portinari

Escrito por
Carlos Eduardo Lourenço

Devir
DEVIR EDITORA

Créditos

Copyright da marca

GURPS® Steve Jackson Games Incorporated,
1986, 1987, 1988, 1991, 1992, 1993, 1994, 1996, 1998, 2000, 2002, 2003.

Todos os direitos reservados

Publicado sob licença da Steve Jackson Games Inc., Austin, TX, EUA



Coordenação Editorial: Devir Livraria Ltda.

Ilustrações da Capa: Cândido Portinari –
Retirantes, 1944 e Criança Morta, 1944

Ilustrações Internas: Cândido Portinari e
Sergio Orverney

Fotos: Maria do Carmo Zanini e Antonio Douglas Zapolla
(Vídeo Foto Douglas)

Modelos Fotográficos: Karin Simon, Maurício Pereira da
Silva e Eduardo di Giorgio Filho

Produção da Capa: Tino Chagas

Editoração Eletrônica: Tino Chagas

Revisão: Douglas Quinta Reis e Maria do Carmo Zanini

Agradecimentos:

Agradeço a Deus e aos homens de boa fé; digo o meu muito obrigado especial para Maria do Carmo Zanini e Angélica Políceno Fabbri por acreditarem em minhas idéias e me incentivarem a terminar o livro. Agradeço sem menor ênfase a Daniela, Denise Portinari e João Cândido Portinari e a todos os integrantes da Associação Cultural Cândido Portinari.

ISBN 85-85443-057-2

Impressão: março/2003

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

Lourenço, Carlos Eduardo

Mini Gurps : O Resgate de "Retirantes" : Uma
Aventura de RPG pela Vida de Cândido Portinari / escrito por
Carlos Eduardo Lourenço ; Ilustradores Cândido Portinari e
Sergio Orverney, -- São Paulo : Devir, 2003.

1. Jogos de Aventura 2. Jogos de Fantasia I. Portinari,
Cândido. II Orverney, Sergio. III. Título: Uma Aventura de RPG
pela Vida de Cândido Portinari

03-1193

CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação 793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.9
3. "Roleplaying games" : Recreação 793.9

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 9610 de 19/02/1998

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios
sem autorização prévia, por escrito, da editora.

DEVIR LIVRARIA LTDA



BRASIL

Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci
Cep 01539-000 — São Paulo — SP
Fone:(0xx) 11 3347-5700
Fax: (0xx) 11 3347-5708
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

Introdução	4
O que é RPG?	4
Mas o que faz esse tal de Mestre?	4
E quem é o Mestre?	4
Como os outros jogadores participam da brincadeira?	5
<i>A série mini GURPS</i>	5
<i>Suporte e Apoio aos Leitores</i>	5
<i>Sobre o Autor</i>	5
Esta Aventura.....	6
O que é GURPS?	6
As 3 Regras Básicas	7
Preparação	9
Sinopse	9
Estrutura	9
Ponto de Partida	9
Personagens dos Jogadores	10
Lúcio Costa Tobias de Aguiar	10
Sheila Carolina Tobias de Aguiar	11
João Gustavo “Corujão” Cavalcante	11
Juca Cabeção	11
Maria Paula Baptista	11
Luis E. Minón	12
Personagens do Mestre	12
O Antagonista.....	12
Outros Personagens.....	12
O Resgate de <i>Retirantes</i>: A Aventura Cena a Cena	13
Cena 1: Galeria Stockhorsky	13
Cena 2: Casa do Tigrão	15
Cena 3: Agência de Turismo - Aeroporto Internacional	15
Cena 4: Paris	16
Cena 5: De volta a São Paulo	17
Cena 6: Rio de Janeiro - Tutuca	18
Cena 7: São Paulo - Sede do PCB.....	19
Cena 8: Rio de Janeiro - Escola Nacional de Belas Artes	20
Cena 9: Nova Iorque - Sede da ONU.....	21
Cena 10: Brodowski - Casa do Sr. Leonardo Baptista	21
Cena 11: Brodowski - Museu Casa de Portinari	22
Cena 12: Brodowski - Museu Casa de Portinari-Capela da Nonna	23
Epílogo	23
Apêndice 1: Os Personagens dos Jogadores	24
Apêndice 2: Portinari Vida e Obra	31
Apêndice 3: Impressos	33
O Resgate de <i>Retirantes</i> na Escola	37
Referências Bibliográficas	38
Endereços Importantes para Pesquisa	39
Questionário	40



Bem-vindo, amigo leitor!

Você acaba de adquirir uma forma interativa de ficção. Você está lendo uma aventura de RPG. Se você estiver familiarizado com os conceitos e termos envolvidos na prática de RPG, pode ser que você queira passar diretamente à página 9 e começar a se preparar para narrar esta aventura. Mas, se este for o seu primeiro contato com esse hobby, é aconselhável você ler esta introdução do começo ao fim.

O que é RPG?

RPG, ou Role-Playing Game, é geralmente traduzido como brincadeira de interpretação. É um jogo de faz-de-conta no qual cada participante interpreta o papel de um dos personagens principais de uma história. O jogador decide o que seu personagem faz ou como reage diante de uma situação descrita por quem conta a história: o narrador ou, como se costuma dizer quando se trata de RPG, o Mestre do Jogo.

RPG é, de certa forma, o resgate da tradição de contar histórias em roda, de reunir os amigos para contar histórias fantásticas ou de mistério, ou para a simples narração de episódios históricos.

Para brincar de RPG, não são necessários tabuleiro, miniaturas ou cartas: você precisa apenas de imaginação, fotocópias das fichas que descrevem os personagens, papel e caneta. Ah, sim! Você também vai utilizar três dados comuns, como aqueles que acompanham a maioria dos jogos de tabuleiro.

Mas o que faz esse tal de Mestre?

O Mestre é o narrador da história. Ele cria uma aventura, ou seja, o enredo da história na qual os personagens principais são representados pelos outros participantes. O Mestre deve agir como os "sentidos" dos jogadores, descrevendo em detalhes tudo aquilo que os personagens vêem, ouvem e sentem numa determinada situação. O Mestre também conhece todas as regras e cabe a ele aplicá-las quando forem necessárias. Por último, o Mestre representa todos os personagens da história que não estão sob o controle dos jogadores, ou seja, os vilões, os figurantes, o sinal de trânsito e o cachorro fazendo xixi no poste.

E quem é o Mestre?

Já que você adquiriu este livro e vai conhecer em detalhes a aventura, esperamos que seja VOCÊ!

Como os outros jogadores participam da brincadeira?

Os jogadores representam os personagens principais da história. Cada jogador decide que atitude seu personagem tomará diante de cada situação proposta pelo Mestre ao longo da narrativa.

Representar? Como assim? Como os atores no teatro ou numa novela?

Não. Na verdade, Mestre e jogadores sentam-se ao redor de uma mesa e passam a contar a história em conjunto. Ninguém sai por aí falando e fazendo coisas estranhas. O Mestre descreve uma cena e pergunta a cada jogador o que seu personagem vai fazer. Então, os jogadores declaram as ações que serão tomadas por seus respectivos personagens. O Mestre decide se as ações são possíveis ou não, bem sucedidas ou não, e também o resultado de cada ação na história. Essas decisões são determinadas pelas regras do jogo e pelo bom senso do Mestre. Finalmente, o Mestre narra para os jogadores o desfecho da cena.

Bom, para ficar mais claro, vejamos um exemplo rápido de uma sessão de jogo.

Digamos que você é o Mestre da aventura *O Resgate de "Retirantes"* e um dos seus amigos está interpretando o colecionador de arte Lúcio Costa Tobias de Aguiar. Você começa a descrever a cena:

Mestre: "Lúcio você costuma sair do escritório no fim da tarde e dar um pulo na locadora para alugar algum DVD para curtir a noite de quarta-feira. Muito bem, depois que escolheu o vídeo, você vai para sua casa, ou melhor, sua mansão. Você mal entra em casa e se depara com um homem todo de preto, usando um daqueles gorros com buracos para os olhos, tentando tirar da parede uma de suas valiosas telas de Portinari. O ladrão está de costas para você e, aparentemente, ainda não percebeu sua presença no local. E então, o que você pretende fazer?"

Seu amigo pode decidir fazer qualquer coisa. Ele poderia, por exemplo, agarrar o primeiro objeto que encontrasse para atacar o provável ladrão, ou pular sobre o cara com as mãos nuas, ou sair de fininho e usar o celular para chamar a polícia. E ele decide:

Jogador (Lúcio): "Vou correr e me jogar em cima do cara antes que ele consiga pegar o quadro".

Você, como Mestre, deve decidir se a ação pretendida pelo personagem é possível. Correr e saltar sobre alguém que não está esperando um ataque não é algo muito difícil de se fazer. Mas você também precisa decidir se o personagem Lúcio vai conseguir alcançar o bandido antes que este pegue o quadro. Nesse momento, as regras entram em cena (ver Regras, pág. 07). Para resumir, digamos que Lúcio conseguiria fazer o que pretendia sem muita dificuldade.

Mestre: "Certo. Bom, Lúcio, você atravessa a sala como um torpedo e se joga sobre o homem de preto no exato instante em que as pontas dos dedos dele tocam a moldura do quadro. Você o acerta em cheio e os dois rolam pelo chão".

Mas, afinal, qual é o objetivo desse jogo?

Apesar de cada aventura ter um objetivo específico e distinto, como resgatar alguém que foi seqüestrado, salvar o mundo das garras de um terrível vilão, recuperar objetos roubados etc., o grande objetivo do RPG é divertir-se por meio da criação e do desenvolvimento de histórias interativas. Não há vencedores, nem perdedores, pois o RPG instiga os participantes a trabalharem em grupo, cooperando uns com os outros de modo a alcançarem o objetivo da aventura. Incentiva a criatividade e a participação de todos no processo de construção e transformação do mundo, motiva o espírito crítico e melhora a capacidade de argumentação das pessoas que costumam praticá-lo.

A série mini GURPS

A série mini GURPS é uma versão resumida do **GURPS Módulo Básico** – um sistema de regras para RPG, criado por Steve Jackson. Ela foi desenvolvida para ajudar os jogadores iniciantes em suas partidas de RPG.

Utilizando regras simples e linguagem clara, os suplementos com a marca **mini GURPS** são a maneira mais simples, rápida e divertida de se aprender a jogar RPG.

A série se divide em dois tipos de livros: os *Livros de Cenário* e o *Livro de Regras*.

Os *Livros de Cenário* (como este) trazem aventuras e personagens já prontos para o cenário descrito e orientam os jogadores e mestres iniciantes a conduzir suas primeiras aventuras. Com eles, mesmo alguém que nunca tenha jogado RPG antes é capaz de aprender e se divertir.

Já o **mini GURPS Regras Básicas para Jogar RPG** traz as regras para você criar qualquer personagem que quiser, em qualquer cenário que puder imaginar. Ele pode ser usado em conjunto com os *Livros de Cenário* ou de forma independente.

Suporte e Apoio aos Leitores

Se você tiver alguma dúvida sobre as regras de **mini GURPS**, ou se quiser mais informações sobre esse ou outros RPGs, entre em contato com a gente:

Pelo telefone: (11) 3347-5700

ou por fax (11) 3347-5708

Se preferir, escreva para:

Devir Livraria

Caixa Postal 15239

São Paulo – SP

CEP 01599-070

e-mail: duvidas@devir.com.br

visite o site: www.devir.com.br

Sobre o autor

Carlos Eduardo "Caco" Lourenço é um criador de aventuras de RPG, que dentre outros, criou "Febre de Sangue" para o Museu Histórico de Campinas e "Dias de Cão" para a ECOAR/Petrobras. Já realizou inúmeros eventos, difundindo o RPG, sendo idealizador do I Simpósio RPG e Educação e um dos organizadores do EIRPG – Encontro Internacional de RPG.

Formado em Relações Públicas pela UNESP-Bauru, fez especialização em Marketing pela Fundação Casper Líbero.

Esta é sua primeira publicação.

RPG: Cenários e Regras

Atualmente, existe um número grande de publicações ligadas à prática do RPG. A grande maioria dessas publicações descreve um Cenário para aventuras e também traz um Sistema de Regras adaptado a esse Cenário.

Cenário é o universo, a ambientação em que as aventuras terão lugar. É o mundo, a época, o contexto social no qual os personagens estão inseridos. As possibilidades de Cenários são vastas: mundos fantásticos, medievais, futuristas, cenários de horror e mistério, universos baseados em roteiros de filmes ou séries animadas, o mundo real como o conhecemos, nossa própria época ou momentos específicos da História da humanidade etc.

As regras nada mais são do que os critérios que o Mestre deverá utilizar para decidir se as ações pretendidas pelos personagens são possíveis ou não, fáceis ou não, bem sucedidas ou não. Os Sistemas de Regras procuram simular a realidade com o maior grau possível de verossimilhança.

Esta Aventura

O Resgate de "Retirantes" é uma aventura criada com finalidades pedagógicas e de modo a poder ser desenvolvida e completada numa única sessão de jogo, com a participação ativa de seis jogadores que representam personagens pré-determinados. A estimativa de tempo é de duas horas, mas algumas sessões podem ser mais curtas ou mais longas.

O objetivo principal da aventura é apresentar de maneira divertida alguns aspectos relevantes da vida e da obra de Cândido Portinari, um dos mais prestigiados artistas plásticos brasileiros. Nascido e criado no interior de São Paulo, filho de imigrantes italianos que se estabeleceram nas fazendas de café, Portinari superou a pobreza para conquistar o mundo da arte. Sua história de vida é o relato da busca pelo sonho distante, transformado em realidade por meio do talento, do trabalho árduo e da perseverança.

A aventura *O Resgate de "Retirantes"* tem como cenário o nosso próprio mundo, em meados da década de 1990. Boa parte da ação se passa na cidade de São Paulo – SP, mas a aventura se estende a Paris, Nova Iorque e Brodowski, no interior do estado de São Paulo. A aventura foi criada e desenvolvida usando-se o sistema de regras **GURPS**.

Para conduzir a aventura *O Resgate de "Retirantes"*, você precisará de fotocópias das fichas de personagem encontradas no Apêndice 1, três dados de seis faces e as Regras Básicas de **GURPS** (ver abaixo). Se desejar, você pode utilizar as regras mais avançadas do sistema, que podem ser encontradas nas publicações **GURPS: Módulo Básico** ou **Mini GURPS: Regras Básicas**, ambas da Devir Livraria.



O que é GURPS?

GURPS (Generic Universal Role Playing System) é um sistema de RPG genérico e universal, um conjunto de regras para se criar qualquer tipo de personagem em qualquer cenário de aventura. **GURPS** foi criado por Steve Jackson e é um dos sistemas de regras mais populares no Brasil e no mundo, tendo recebido vários prêmios.

No Brasil, você também pode encontrar a série **Mini GURPS**: regras simplificadas e cenários de aventura baseados em momentos cruciais da História do Brasil.

GURPS foi criado para simular a realidade com uma precisão impressionante. O sistema prevê regras para praticamente todas as situações do dia-a-dia de um herói em quase qualquer cenário de aventura. E, apesar de ser extremamente detalhado, **GURPS** pode ser facilmente entendido por qualquer pessoa, mesmo por quem nunca jogou RPG antes. Além disso, muitas regras são opcionais e devem ser usadas apenas quando isso tornar o jogo mais divertido. Na verdade, para começar a jogar, você só precisa das informações que constam das fichas de personagem e de três regras muito simples.

As 3 Regras Básicas

1) Testes de Habilidade

Diante de uma situação descrita pelo Mestre, os jogadores podem sugerir as ações mais variadas. Para decidir se uma ação é possível ou não, basta você usar o bom senso. Sair voando pela janela não é uma ação possível para uma pessoa comum, mas se estivermos falando de um super-herói, a história é outra. Pilotar um caça F15 pode ser impossível para você e para mim, mas não para um personagem treinado como piloto. Agora, determinar que a ação pretendida por um personagem é possível não significa que ele terá sucesso em sua tentativa. Para decidir o sucesso da ação, é preciso fazer um Teste de Habilidade.

Habilidades são os atributos e as perícias de um personagem, como especificados na ficha de personagem. Para fazer um Teste de Habilidade, o jogador deve lançar três dados. Se a soma dos resultados dos dados for menor ou igual ao valor do atributo, ou ao Nível de Habilidade (NH) na perícia correspondente ao teste, o jogador é bem sucedido. Caso contrário, ele falha.

Exemplo 1:

O personagem Lúcio Costa Tobias de Aguiar chega em casa e não consegue abrir a porta. Está emperrada. O jogador que interpreta o personagem diz ao Mestre que vai forçar a porta, usando o ombro e o peso do próprio corpo. Será que ele consegue? Esse é um típico teste de força. Lúcio tem ST 10. O Mestre pede ao jogador que lance três dados e some os resultados obtidos. O jogador consegue 4, 2 e 1, o que dá 7. Como 7 é menor que 10 (valor da ST de Lúcio), o personagem tem sucesso e a porta se abre com o encontrão.

Exemplo 2:

Lúcio está numa galeria de arte, procurando novas peças para sua coleção. Ele encontra uma tela impressionista pelo preço de R\$ 900 mil. O jogador deseja que Lúcio avalie a pintura para saber se vale a pena pagar tanto por ela. Lúcio, como admirador

de arte que é, tem NH 12 na perícia Artes Plásticas. O jogador lança os dados e obtém 6, 6 e 3, o que dá 15, ou seja, um fracasso. Lúcio não nota que se trata de uma falsificação e acha o preço bastante justo.

2) Modificadores de Testes de Habilidade

Às vezes, é necessário aplicar alguns modificadores aos resultados dos Testes de Habilidade. Os modificadores podem ser positivos (bônus) ou negativos (penalidades) e, portanto, podem tornar a realização de uma tarefa mais fácil ou mais difícil. Cabe ao Mestre decidir quando e como aplicar os modificadores.

Exemplo 3:

Lúcio arranca o gorro do assaltante enquanto os dois rolam pelo chão. O jogador quer saber se Lúcio reconhece o homem. Isso é um teste de percepção e, normalmente, o jogador lançaria os dados e teria sucesso se conseguisse um resultado menor ou igual à IQ de Lúcio (14). Mas, como está escuro, o Mestre decide aplicar uma penalidade de 3 pontos ao teste de percepção, que abreviaremos como IQ - 3. Ou seja, Lúcio somente conseguirá identificar o ladrão se conseguir 11 (IQ 14 - 3) ou menos nos dados.

Exemplo 4:

Lúcio está cuidando de um negócio importante para suas empresas. Ele precisa decidir se é ou não interessante comprar ações de uma certa fábrica de refrigerantes. Normalmente, ele poderia fazer um teste da perícia Administração (NH 13), mas como seus assessores providenciaram um relatório minucioso sobre a tal fábrica, Lúcio recebe um bônus de 2 pontos no teste. Portanto, o jogador que o interpreta lança os dados esperando obter um resultado menor ou igual a 15 (Administração 13 + 2).

Exemplos de Situações que Exigem Testes de Habilidade

O personagem quer se lembrar do nome de uma antiga namorada	Teste de inteligência (IQ)
O personagem tenta se desviar de um vaso atirado contra ele	Teste de destreza (DX)
O personagem está tentando falar com o embaixador da França	Teste da perícia Línguas (Francês)
O personagem se envolve numa luta	Teste da perícia Briga
O jogador quer saber se o personagem viu, ouviu ou percebeu algo de estranho na cena	Teste de percepção, ou seja, um teste de IQ
O personagem está numa situação estressante e precisa manter o controle	Teste de vontade, ou seja, um teste de IQ

3) Avaliação de Dano

Os personagens podem se ferir ao longo de uma história. Eles podem ser atropelados ao atravessar a rua, cair do 12º andar, levar um belo soco na cara ou até mesmo um tiro. O termo de jogo para "ferimentos" é dano. Cada fonte de ferimentos provoca uma quantidade diferente de dano, indicada pela fórmula "X dados ± modificador". Por exemplo, 3D significa que devemos jogar 3 dados e o adversário sofrerá um número de pontos de dano igual ao resultado da jogada; 3D + 1 significa jogar 3 dados e somar 1 ao resultado final; 2D - 2 significa jogar 2 dados e subtrair 2 do resultado final. Geralmente, a ficha de personagem traz essas fórmulas não apenas para os golpes desferidos pelo personagem com o próprio corpo, como também para as armas que ele porventura possa estar carregando.

A quantidade de dano infligida é subtraída do valor da HT do personagem atingido. Quando a HT chegar a zero, o personagem estará inconsciente.

Exemplo 5:

Lúcio engalfinha-se com o assaltante. O ladrão é bom de briga e acerta um murro na boca do estômago do ricoço. O dano provocado por um soco é 1D-3. O Mestre, que é quem interpreta o personagem do ladrão, lança um dado e obtém 5, provocando portanto (5 - 3 =) 2 pontos de dano. A HT normal de Lúcio é 10. Agora ele tem apenas (10 - 2 =) 8 pontos. Lúcio encolhe-se com a força do golpe, mas continua lutando.

A Planilha de Personagem

Num RPG, o personagem é representado por uma Planilha como esta.

Ela mostra todas as características do personagem e também os seus valores numéricos (que serão usados durante o jogo).

Estes são os Atributos. Eles servem para descrever as características físicas e mentais dos personagens.

Escreva o nome do jogador.

Escreva o nome do personagem.

Pontos de Vida: Representa a energia do personagem, sendo igual à HT. Toda vez que o personagem sofre dano, o número de pontos de dano sofrido é diminuído do valor deste Atributo. Se o valor chegar a zero o personagem desmaia.

Resumo de quantos pontos foram gastos em cada etapa da criação e o cálculo do total de pontos do seu personagem.

mini GURPS

personagem: Lúcio Costa Tobias de Aguiar

jogador: _____

Imagem do Personagem.

Planilha de Personagem



ST: 14
DX: 12
IQ: 12
HT: 9

pontos de vida
09

deslocamento
05

resumo

atributos	75
vantagens	64
desvantagens	-40
peculiaridades	-5
perícias	6
total	100

vantagens

Contatos	4 pts
Carisma+2	10 pts
Riqueza: Fodre de Rico	50 pts

desvantagens

Inimigo / Sheila Carolina	-10 pts
Reputação-2	-10 pts
Gastar compulsivamente	-5 pts
Luxúria	-15 pts

peculiaridades

Apaixonado por Arte	-1 pt
Não come frutos do mar	-1 pt
Figarreira antes de falar	-1 pt
Reparte o cabelo sempre para a direita	-1 pt
Vive com as mãos enfiadas nos bolsos	-1 pt

perícias

	NH	Custo
Administração	13	1 pto
Condução/NT	10	0,5 pto
Trato Social	14	1 pto
Línguas (Francês)	12	0,5 pto
Línguas (Inglês)	12	2 pts
Artes Plásticas	12	1 pto

Vantagens: são características que ajudam ou facilitam as ações de um personagem.

Desvantagens: são características que dificultam as ações de um o personagem.

Deslocamento: é a distância em metros que o personagem consegue percorrer em alguns segundos.

Peculiaridades: são características marcantes que tornam um personagem único.

Perícias: são aquelas coisas que o personagem sabe fazer.

NH: é o Nível de Habilidade na perícia. Custo: Quantos pontos custa esta Perícia neste Nível de Habilidade.

Para garantir a diversão de seus jogadores, você — o Mestre do Jogo — precisa estar bem preparado. Estude com atenção esta aventura, faça anotações sobre as cenas mais relevantes, enriqueça as descrições, procure imaginar as reações dos jogadores diante das situações propostas e prepare-se para lidar com elas. Também dedique um pouco do seu tempo a estudar as fichas e os históricos dos seis personagens dos jogadores, pois é da relação entre eles que nasce toda a trama da história.

Dicas visuais para os seus jogadores são importantes para um bom andamento da sessão de jogo e também da própria história. Você encontrará alguns impressos nesta aventura que servirão como objetos cênicos: cartas, fotografias, recibos e outras coisas, todas “de mentirinha”, que ajudarão os jogadores a compreenderem melhor as pistas encontradas por seus personagens. Seria interessante você procurar reproduções de obras de Portinari em livros, revistas ou sítios da INTERNET para ilustrar sua narração.

Como o objetivo principal desta aventura é percorrer indiretamente a vida e a obra do mestre Portinari, é muito importante você conhecer um pouco da carreira deste grande pintor brasileiro. No Apêndice 2, você encontrará uma pincelada da biografia e da carreira artística de Cândido Portinari, bem como algumas informações relevantes sobre o contexto histórico e artístico no qual ele se achava inserido.

Sinopse

Eu não posso ser mediocre — ou eu marcarei uma época na Arte Brasileira ou então desaparecerei.

— Cândido Portinari

Durante a *vernissage* de um jovem e promissor artista plástico numa galeria de arte em São Paulo, um dos famosos quadros da série *Retirantes*, de Cândido Portinari, é roubado de maneira audaciosa. O ladrão, Leo “Tigrão” Baptista, considera-se discípulo de Portinari e procura imitar o mestre em tudo. As pistas do caso confundem-se com detalhes da vida e do trabalho do grande pintor brasileiro e os personagens são levados a Paris, Nova Iorque, Rio de Janeiro e Brodowski — SP, numa verdadeira viagem de investigação e descoberta.

Estrutura

O *Resgate de “Retirantes”* é uma aventura organizada em cenas, numeradas de 1 a 12. Depois da cena inicial, os personagens dos jogadores podem seguir várias pistas distintas que levam a lugares e situações variados. A temática predominante é a da investigação. A numeração das cenas tem como único objetivo permitir a localização instantânea de cada situação relevante durante a sessão de jogo. Portanto, não há uma seqüência recomendada de cenas e o andamento da ação dependerá das decisões dos personagens dos jogadores.

Leia: Dicas para o Mestre 01

Ponto de Partida

A Galeria de Arte Stockhorsky (lê-se istarrósqui), em São Paulo, cedeu seu privilegiado espaço para a *vernissage* de um jovem artista plástico brasileiro, cuja obra tem nítidas influências do expressionismo de caráter social de Cândido Portinari. Assim, para dar brilho ao evento, os organizadores fizeram um grande esforço para que algumas telas do grande mestre, principalmente um dos quadros da famosa série *Retirantes*, fossem também exibidas aos convidados.

Reunir as obras para a exposição não foi uma tarefa fácil, já que a imensa maioria das telas de Portinari encontra-se em poder de colecionadores particulares. Além disso, duas telas da série *Retirantes* haviam sido roubadas nos últimos meses em ações quase cinematográficas. Por causa disso, poucos museus e colecionadores estavam dispostos a emprestar seus Portinaries à Galeria Stockhorsky.

Leia: Dicas para o Mestre 02

DICAS PARA O MESTRE

01

Você tem toda a liberdade de narrar esta história com suas próprias palavras e da maneira que achar mais adequada. Entretanto, lembre-se de que nem todas as informações contidas neste material são para os ouvidos dos seus jogadores. Na medida do possível, procuramos identificar essas informações exclusivas do Mestre em quadros, como este aqui. Portanto, não leia nem repasse essas dicas para seus jogadores.

DICAS PARA O MESTRE

02

Segundo a estudiosa da Arte Anna-teresa Fabria, a série *Retirantes* compreende cinco telas, sendo que três delas pertencem ao acervo do Museu de Arte de São Paulo, inclusive o quadro que dá nome à série e é a grande estrela desta aventura (ver Apêndice 2). A Associação Cultural Cândido Portinari reconhece apenas as três telas que se encontram no MASP como integrantes da série, ou seja, *Retirantes*, *Criança Morta* e *Enterro na Rede*; desconsiderando, assim, as telas *Emigrantes* e o outro *Criança Morta* (que pertence ao Museu de Arte Moderna de Paris). Entretanto, a temática dos *retirantes* é recorrente na obra de Portinari, sendo retratada em dezenas de telas. De qualquer modo, tomamos uma certa licença especial, devida a qualquer ficcionista, para aqui apresentarmos o quadro *Retirantes* como propriedade de um colecionador particular.

Nos Bastidores

O mentor e executor dos audaciosos roubos das telas da série *Retirantes* é o lendário gatuno Leonardo "Tigrão" Baptista. E ele não pretende parar por aí, pois espera encerrar sua carreira com chave de ouro, adquirindo o maior número possível de obras de Cândido Portinari.

A fascinação de Tigrão por Portinari, e particularmente pela série *Retirantes*, não é uma coisa gratuita. O pai de Leo, retirante nordestino cuja família se instalou em Brodowski na década de 1910, cresceu na mesma fazenda que Portinari e foi seu amigo de infância.

Leo, contudo, não pretende vender as telas no mercado negro. Convencido de que a crítica contemporânea, os curadores de museus e os colecionadores particulares não sabem apreciar o verdadeiro valor do mestre, Tigrão tem a intenção de esconder as obras dos olhos do público para todo o sempre.

No entanto, Tigrão está muito doente, vítima de uma grave intoxicação por produtos químicos presentes nas substâncias que utiliza corriqueiramente para violar portas e cofres em seus assaltos. Ele pressente a morte e sabe que o quadro a ser exposto na galeria pode ser seu último golpe. Para ser digno de uma última apresentação, o roubo tem de ser realizado em meio ao coquetel de abertura da exposição, para que todos possam admirar-lhe a ousadia.

Mas o golpe também precisa ser perfeito. Para ganhar tempo e escapar com a tela, Tigrão preparou uma distração que levará a polícia a suspeitar das pessoas erradas: arranjou para que antigos membros de sua quadrilha estivessem presentes no acontecimento. Ele próprio furtou alguns ingressos para o coquetel e os enviou para Maria Paula, antiga parceira e ex-esposa, e para Juca Cabeção, um falsificador que costumava trabalhar para ele.

← Leia: Dicas para o Mestre 03

Personagens dos Jogadores

Os históricos dos personagens dos jogadores encontram-se no Apêndice 1. É aconselhável que você distribua os históricos aos jogadores juntamente com as fichas dos personagens que irão interpretar. Nesta seção você encontrará uma breve descrição das **Motivações** de cada personagem. Use essas informações para manter os personagens interessados na busca da tela roubada e para promover a cooperação entre eles.

Sob o rótulo de **Ganchos** você encontrará indicações de como garantir que todos os personagens se encontrem na Galeria Stockhorsky no momento do roubo e que reações esperar deles quando encontrarem uns aos outros durante o coquetel.



Lúcio Costa Tobias de Aguiar

Empresário e colecionador de arte
Proprietário da tela *Retirantes*, de Portinari

Motivação: *Retirantes*, de Portinari, é o quadro mais valioso da coleção Tobias de Aguiar. Perdê-lo seria uma tragédia, nem tanto pelo dinheiro — já que Lúcio receberia mais de R\$1.000.000,00 da Seguradora — mas pelo “apego sentimental” que o empresário tem pela obra. Lúcio

anotou nas costas da tela o número da senha de uma conta num banco suíço, imaginando que ninguém jamais procuraria ali um segredo tão bem guardado. Sem o quadro, ele não pode resgatar seus investimentos, pois é incapaz de lembrar a própria senha. Pior ainda, quem descobrir do que se trata aqueles números pode resgatar o dinheiro em nome de Lúcio.

É possível que o roubo do quadro faça com que as suspeitas recaiam sobre Lúcio, como o arquiteto do velho golpe do seguro. Além disso, ele provavelmente desconfiará que a ex-esposa está por trás do roubo, com a intenção de destruir a famosa tela ou de descobrir o número da senha.

Ganchos: Lúcio, como orgulhoso proprietário da vedete da exposição, obviamente comparecerá ao coquetel de abertura. Três surpresas, algumas desagradáveis, outras nem tanto, lá o aguardam. A ex-mulher, Sheila Carolina, estará presente e ela é sempre uma ameaça. Lúcio também reconhecerá Juca Cabeção como o cúmplice de Sheila em sua tentativa, meses atrás, de surrupiar a tela *Retirantes*, substituindo-a por uma falsificação. A última surpresa é a presença, num evento tão seletivo, da encantadora Maria Paula, a jovem que começara recentemente a trabalhar na casa dele como faxineira.



Sheila Carolina Tobias de Aguiar

Socialite
Vingativa ex-mulher de Lúcio C. Tobias de Aguiar

Motivação: O divórcio foi um desastre na vida de Sheila. Ela e Lúcio haviam se casado em regime de separação de bens e, com o incêndio criminoso da casa de Miami, ela acabou perdendo o direito à pensão. Sheila está falida e cheia de dívidas. Ela sabe o quanto o quadro

Retirantes vale para Lúcio, principalmente depois de descobrir que o número rabiscado nas costas da tela é nada mais nada menos que a senha da conta do ex-marido num banco suíço. O roubo do quadro a coloca numa situação ao mesmo tempo difícil e interessante. Lúcio provavelmente a acusará como responsável pelo roubo e ela terá de provar sua inocência. Mas, por outro lado, seria a concretização de sua vingança e a solução para todos os seus problemas caso ela conseguisse se apoderar dos *Retirantes* e da senha da polpuda conta na Suíça.

Ganchos: Socialite e freqüentadora assídua de exposições e leilões de arte, Sheila não poderia faltar na lista de convidados da exposição na Galeria Stockhorsky. E, é claro, ela não perderia a chance de aterrorizar o ex-marido com sua simples presença. Entretanto, para grande surpresa de Sheila, o falsificador por ela contratado para organizar o roubo da tela *Retirantes* meses atrás, Juca Cabeção, estará também entre os convidados.



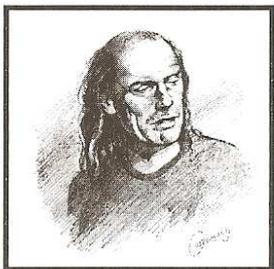
João Gustavo “Corujão” Cavalcante

Agente da Polícia Federal

Responsável pela investigação dos recentes roubos de telas de Portinari

Motivação: Para João Gustavo, a tela de Portinari em exposição na Galeria Stockhorsky é a isca perfeita para atrair o ladrão dos outros dois quadros da série. Com a concretização do roubo, ele sentirá que sua carreira está em jogo e fará o que estiver ao seu alcance para recuperar as três telas.

Ganchos: Corujão estará presente ao coquetel de abertura, convencido de que o ladrão atacará mais uma vez e determinado a capturar o gatuno. A presença de Juca Cabeção, um dos falsificadores investigados por João Gustavo, provavelmente deixará o policial federal alerta, mas o jovem agente ficará realmente desconcertado assim que vir Maria Paula, a ex-gatuna e dona do rosto pelo qual ele se apaixonou.



Juca Cabeção (João Carlos da Silva)

Falsificador de obras de arte

Motivação: Há tempos a Polícia Federal anda atrás de Juca Cabeção, pois suas ligações com a antiga quadrilha de Leo Tigrão são mais do que conhecidas. Com o roubo, ele se torna um dos principais suspeitos e, além de ter de provar a própria inocência, ele provavelmente terá de fechar um acordo com a polícia para “limpar sua ficha” em troca de informações sobre o ladrão dos quadros de Portinari.

Ganchos: Cabeção acompanhou com interesse as notícias sobre o roubo das telas da série *Retirantes*. Pouco antes da estréia da anunciada exposição de Portinari, na Galeria Stockhorsky, Juca recebeu o telefonema de alguém que se dizia interessado em comprar a cópia do famoso quadro. No dia seguinte, ele recebeu pelo correio um convite nominal para o coquetel de abertura da exposição (veja Apêndice 3) e imaginou que lá se daria o contato. Ele já esperava encontrar Sheila e Lúcio Tobias de Aguiar no evento, mas jamais passaria por sua cabeça que a ex-companheira de quadrilha, Maria Paula, pudesse aparecer como que do nada.



Maria Paula Baptista

Ex-gatuna, especializada em roubos de obras de arte

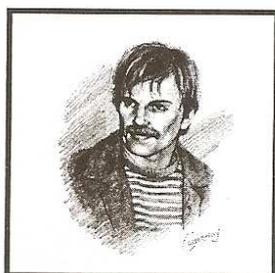
Motivação: A única ligação especial de Maria Paula com a tela de Portinari exposta na Galeria Stockhorsky é a lembrança de que Leo, o ex-marido e companheiro de quadrilha, era fascinado pelo pintor. Com o roubo do quadro, ela se torna uma das principais suspeitas e precisa provar sua inocência. Porém, mais importante do que isso, ela sabe que Leo é o verdadeiro ladrão e ajudar a encontrá-lo pode levá-la até o filhinho que não vê há anos.

Ganchos: Coincidência ou não, dias atrás, Maria Paula recebeu pelo correio um convite nominal para o coquetel de abertura da exposição dos quadros de Portinari, na Galeria Stockhorsky (veja Apêndice 3), juntamente com um bilhete enigmático dizendo “Pelos velhos tempos. Leo”. Encontrar o velho companheiro de roubos, Juca Cabeção, pode trazer mais esperanças a Maria Paula, mas ela terá de tomar cuidado para evitar o patrão, Lúcio Tobias de Aguiar, ou terá de dar explicações.

Envolvendo os Personagens

Ao distribuir os históricos dos personagens aos jogadores, converse com cada um deles separadamente, se possível, e esclareça quaisquer dúvidas que eles possam ter em relação aos seus respectivos personagens. Uma estratégia interessante é chamar para uma conversa os jogadores que interpretam personagens com "passados em comum", como Maria Paula e Juca Cabeção, ou Lúcio e Sheila Tobias de Aguiar. Procure salientar os aspectos mais relevantes de cada personagem para o desenvolvimento da aventura, enfatizando as Motivações e os Ganchos. Por exemplo, a grande motivação da ex-gatuna Maria Paula para ajudar nas investigações é a possibilidade de descobrir o paradeiro do filho que ela teve com o ladrão de quadros. Enfatize o desespero da moça e a imensa saudade que ela sente do menino e isso deve bastar para manter o jogador que a interpreta concentrado no jogo.

Pode ser interessante dedicar uma certa atenção especial aos dois personagens investigadores: Minón e Corujão. Os jogadores que os interpretam precisam ter alguma idéia dos procedimentos mais básicos da "profissão". Como se trata de uma aventura, você pode utilizar como exemplos inspiradores personagens famosos de filmes policiais. Converse com o jogadores e certifique-se de que eles compreendem a importância do recolhimento de pistas, do interrogatório, do levantamento da ficha policial dos suspeitos e do acionamento de contatos e informantes para uma boa investigação.



Luis E. Miñón

Ex-policial e detetive particular

Contratado pela companhia de seguros para proteger a tela *Retirantes*

Motivação: Tudo o que o detetive carioca conhece sobre Portinari são os murais do Palácio Capanema, no Rio de Janeiro. Mas, como agente da seguradora, ele tem idéia do valor absurdo que pode atingir a apólice de um quadro da série *Retirantes*. Ele não está disposto a perder outro caso de seguro envolvendo Lúcio Tobias de Aguiar e fará o possível e o impossível para recuperar a tela (intacta, de preferência).

Ganchos: Para Minón, não basta supervisionar a instalação dos sistemas de segurança. Ele precisa estar lá, durante o coquetel de abertura, os sentidos em alerta total. Ele conhece muito bem Lúcio Tobias de Aguiar, mas tem certeza de que o colecionador não se lembra dele.

← Leia: Dicas para o Mestre 04

Personagens do Mestre

Os jogadores controlam apenas as ações de seus próprios personagens, os protagonistas da história. Todas os outros personagens são interpretados pelo Mestre do Jogo, sejam eles grandes antagonistas (vilões), informantes ou apenas coadjuvantes.

O Antagonista

Leonardo "Tigrão" Baptista Filho

Ladrão de obras de arte

Descrição e traços de personalidade: Tigrão é um homem de 43 anos e de bom porte físico. Os cabelos grisalhos nas têmporas dão a ele um certo charme. Leo é orgulhoso e arrogante. O apelido — Tigrão — é famoso no submundo do crime e advém da tatuagem que lhe cobre o ombro esquerdo e boa parte da costas, representando um tigre em meio ao salto. Também é conhecido de muitos "funkeiros" do Rio de Janeiro.



Tigrão é um *bon vivant* e apreciador de arte. Apesar dos gostos requintados, Leo é de origem simples. Nasceu em Brodowski, no interior de São Paulo, filho de retirantes nordestinos. O pai, Leonardo Baptista, foi amigo de infância de Cândido Portinari.

A infância difícil, cheia de provações, marcou-lhe profundamente. A falta de oportunidades impediu que fizesse bom uso de sua inteligência e de suas aptidões e ele acabou se dedicando ao crime. Mas Leo sonhava alto. Nunca pretendeu ser um simples ladrão e sim um artista do crime. Leo não rouba dinheiro ou objetos pessoais, apenas obras de arte mantidas em museus e coleções particulares. Ele acredita tanto na pureza do estilo e da arte que está convencido de que as pessoas não entendem nem os motivos, nem a paixão do artista, deformando a obra de arte com interpretações mediocres. Viveu diversas paixões, mas reservou seu coração apenas para si mesmo. Casou-se com a bela Maria Paula e com ela teve um filho, mas isso não o impediu de abandoná-la depois de um golpe frustrado. Diante da responsabilidade de amar e criar um filho sozinho, Tigrão preferiu deixar o menino aos cuidados de seu velho pai, em Brodowski — SP.

Outros Personagens

Outros personagens controlados pelo Mestre do Jogo são apresentados brevemente ao longo da aventura, de acordo com as cenas em que aparecerem ou nas quais forem necessários. Caso nenhuma informação relevante seja fornecida a respeito desses personagens, você pode e deve interpretá-los como achar mais adequado para o desenvolvimento da aventura.

O Resgate de *Retirantes*

A AVENTURA CENA A CENA

Ceja 1: Galeria Stockhorsky

A maior parte do salão de exposições da Galeria Stockhorsky está tomada por stands onde se vêem as pinturas do jovem artista brasileiro João Cândido Fenestrari. As telas mostram desabrigados, famintos e sem-terra, representados como figuras distorcidas e em cores vivas.

Ao fundo do salão, isolada do resto do conjunto, fica uma pequena sala em cujas paredes encontram-se oito telas de Cândido Portinari. Na parede oposta à entrada, encontra-se, em posição de destaque, o quadro *Retirantes*. Junto à entrada ficam dois seguranças. Há câmeras de circuito fechado em todos os cantos e sistemas de alarme espalhados por todo o lugar.

No salão principal, é servido um coquetel para os convidados. O assunto das conversas miúdas é um só: o roubo, no último mês, de outras duas telas da série *Retirantes*.

Descreva aos jogadores as impressões que o lugar causa nos personagens e, principalmente, deixe-os interagir. Narre as reações de seus personagens ao encontrarem uns aos outros durante o coquetel.

O blecaute

De repente, todas as luzes se apagam. As mulheres gritam e um burburinho percorre o recinto. As suaves luzes de emergência levam quase dois minutos para se acenderem. Quando isso acontecer, caso alguns personagens se encontrem na proximidades da tela *Retirantes*:



Faça um teste de IQ.

— Os personagens que tiverem sucesso verão a silhueta de um homem musculoso, de camisa regata, gorro e luvas, subindo por uma corda que pende de um dos dutos de ventilação, a tela enrolada e amarrada à cintura. Uma vistosa tatuagem em forma de tigre cobre-lhe o ombro esquerdo e parte das costas.

— Os que falharem no teste nada perceberão.

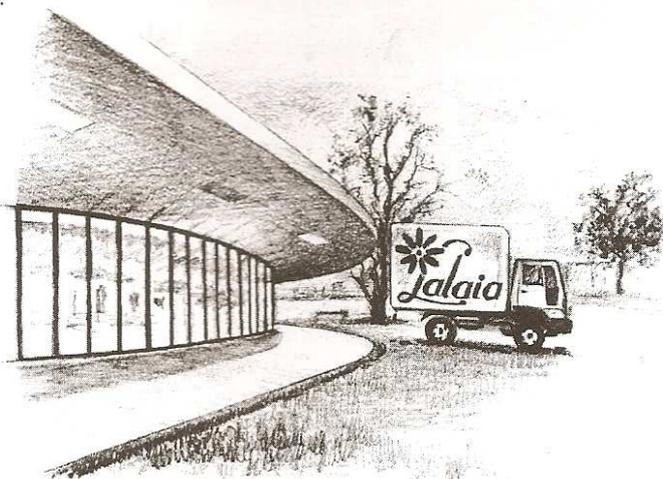
Se algum dos personagens tentar perseguir o ladrão pela mesma via:



Faça um teste da perícia *Escalada*, sujeito a uma penalidade igual a -2. Ou então, se o personagem não tiver a perícia apropriada, um teste de DX com uma penalidade igual a -7.

— Se tiver sucesso no teste, o personagem perceberá que a corda está solta.

— No caso de uma falha, o personagem nada percebe e a corda despenca do teto com o primeiro puxão, juntamente com um gorro velho.



Fazendo o Jogo Andar

Ok, você deixou os personagens Minón e Corujão conduzirem o interrogatório mas eles não conseguiram extrair nenhuma informação útil da Maria Paula e/ou do Juca Cabeção sobre o Tigrão. Pior ainda, eles começam a desconfiar dos outros personagens.

O que fazer?

Simple. Chame os jogadores responsáveis pelos personagens do detetive e do policial para uma conversa reservada. Lembre-se de que, numa situação como essa, eles deveriam levantar a ficha policial dos suspeitos, ou seja, Maria Paula e Juca Cabeção. Descobrimo o passado criminoso desses dois personagens, os investigadores teriam em mãos um instrumento para forçá-los a cooperar e revelar tudo o que sabem sobre o homem com a tatuagem de tigre, inclusive o endereço de sua casa na Barra Funda.

Beleza!

Aí, o Juca Cabeção se recusa a cooperar! E agora?

Como último recurso, você pode recorrer a um personagem do Mestre criado de improviso. Poderia ser, por exemplo, um investigador-chefe da polícia federal, um tal Dr. Romão Chagas, que chegará rapidamente à conclusão de que o Juca é cúmplice do crime e que, se depender dele, o pobre falsificador vai passar o resto dos seus dias na cadeia. Isso deve ser suficiente para o Juca abrir o bico e revelar o endereço do Tigrão.

Luzes na escuridão

As luzes principais se reacendem e agora todos podem ver que a tela desapareceu de sua moldura. Se algum personagem estiver na área restrita na qual se encontrava a pintura, os alarmes dispararam.

Seguranças e policiais (inclusive os personagens Corujão e Minón) provavelmente tentarão isolar o recinto. Ninguém entra, ninguém sai.

Pode ser que alguns personagens tentem deixar o salão antes que as portas sejam fechadas.



Peça aos jogadores que façam testes da perícia *Furtividade* ou testes de DX sujeitos a uma penalidade igual a -5.

— Se forem bem sucedidos no teste, os personagens chegam à rua a tempo de ver o ladrão fugindo num caminhão de pequeno porte em cuja porta se lê “Floricultura Lalaia”.

— Se falharem no teste, os personagens são surpreendidos pelos seguranças da galeria e tornam-se imediatamente suspeitos.

O Interrogatório

O desenrolar da história deve levar naturalmente a um ou mais interrogatórios. Existem informações suficientes nas fichas dos personagens para que eles comecem a fazer acusações mútuas, tornando-se todos suspeitos de serem cúmplices ou até mesmo os mandantes do crime, com a provável exceção do policial federal e do detetive carioca. Você pode deixar esses dois personagens conduzirem os interrogatórios ou então, se nenhum dos jogadores tiver essa idéia, a polícia local pode dar início ao processo.



Leia: Dicas para o Mestre 05

Os interrogadores farão testes da perícia *Interrogatório* para obter informações dos outros personagens. *Intimidação* ou *Lábia* também podem ser úteis. É claro que os interrogados poderão recorrer à *Lábia* ou à *Dissimulação* para ocultar o que sabem, se assim o desejarem. Entretanto, como estão cercados por policiais experientes e que procuram ativamente por contradições em seus relatos, imponha aos testes dos interrogados uma penalidade igual a -2.

Juca Cabeção e Maria Paula podem ser levados a “abrir o jogo” caso sejam confrontados com suas fichas criminais. Para consegui-las, Corujão precisará apenas de um telefonema e uma máquina de fax.

É crucial para a aventura que os personagens percebam que todos têm interesse em recuperar a tela e a maneira mais eficiente de fazê-lo é cooperarem uns com os outros. Encoraje a interação e o diálogo e induza os dois investigadores a descobrirem pistas com os outros personagens.

As primeiras pistas

- A tatuagem do ladrão pode identificá-lo como Leo “Tigrão” Baptista. Três dos personagens podem fazê-lo: a) Maria Paula; b) Juca Cabeção; c) Luiz E. Minón, caso ele associe a tatuagem com o apelido do lendário ladrão de quadros. Se, por acaso, nenhum personagem tiver notado a tatuagem nas costas do ladrão, arranje para que uma outra testemunha comente o fato.
- O gorro velho contém um ou dois fios de cabelo, curtos e escuros. Não é uma pista imediata, mas pode ser usada posteriormente como fonte de material orgânico para um exame de DNA (o que comprovaria que o ladrão é mesmo Leonardo Baptista Filho).
- A Floricultura Lalaia seria uma pista caso o lugar existisse. É mais uma pista falsa preparada pelo ladrão. O nome do estabelecimento fictício também é o título de um quadro pintado por Tigrão dez anos atrás. Maria Paula deve reconhecer o nome e pode ou não manter segredo. Se questionada, só poderá mentir se obtiver um sucesso num teste de *Dissimulação* sujeito a uma penalidade igual a -4.

E agora?

Uma vez identificado o ladrão, mas não necessariamente o mentor do crime, os personagens devem perceber que o próximo passo é procurar pistas na casa do Tigrão (cena 2). Juca Cabeção sabe o endereço, mas é possível que o revele somente depois de um teste de *Intimidação* ou de uma barganha com um dos personagens investigadores.

Leia: *Dicas para o Mestre 06* →

Cena 2: Casa do Tigrão

Leonardo Baptista mantém um sobradinho na Barra Funda, São Paulo — SP. A tinta da fachada está descascando, manchada pela fuligem que cobre permanentemente a cidade. A casa está desocupada, mas no quarto que parece ter servido de escritório restam uma velha escrivaninha, uma cadeira de pé quebrado e um cesto de lixo.

Revirando as gavetas da escrivaninha e o cesto de lixo, os personagens encontram:

- Uma carteirinha de filiação ao Partido Comunista Brasileiro, em nome de Leonardo Baptista Filho. A foto pertence mesmo ao Tigrão. Se os personagens decidirem seguir esta pista, **passe para a Cena 7: São Paulo – Sede do PCB.**
- Um álbum de fotografias. As fotos mostram paisagens ou fachadas de museus. A única foto em que Leo aparece mostra-o num saguão e ao fundo se vê um painel gigantesco. No verso da fotografia, lê-se: “*Guerra e Paz, ONU, Nova Iorque. Nossa terra está lá.*” (veja Apêndice 3). A data no canto direito da foto é de duas semanas atrás. Se os personagens decidirem seguir esta pista, **passe para a Cena 9: Nova Iorque – Sede da ONU.**
- Inúmeros recibos de pincéis, telas e tintas. Um recibo da Escola Nacional de Belas Artes do Rio de Janeiro, por um “Curso de Desenho e Técnicas de Pintura”. Se os personagens decidirem seguir esta pista, **passe para a Cena 8: Rio de Janeiro – Escola Nacional de Belas Artes.**
- Um jornal de dias atrás no cesto de lixo. Na página dos “Classificados”, o anúncio de uma agência de turismo está circulado em vermelho: “Europa. Baixa Temporada. Preços Promocionais. CarolaTur. Aeroporto Internacional de Cumbica”. Se os personagens decidirem seguir esta pista, **passe para a Cena 3: Agência de Turismo – Aeroporto Internacional.**

Cena 3: Agência de Turismo Aeroporto Internacional

A visita à CarolaTur, no Aeroporto Internacional de Cumbica, deve acontecer somente em horário comercial. Lá os personagens podem conversar com o atendente Jeremias que, a princípio, não estará disposto a cooperar com a investigação, pois revelar informações sobre os clientes é contra a política da empresa. Jeremias não se intimida com facilidade e é quase incorruptível: oferecer dinheiro não adiantará muita coisa mas acontece que a Maria Paula é tão exuberante...

Leonardo Baptista está na lista de passageiros do último vôo para Paris que decolou algumas horas atrás. Seu pacote de viagem inclui hospedagem no Tonic Hotel Louvre (lê-se tonik hotel lúvrrre).

DICAS PARA O MESTRE

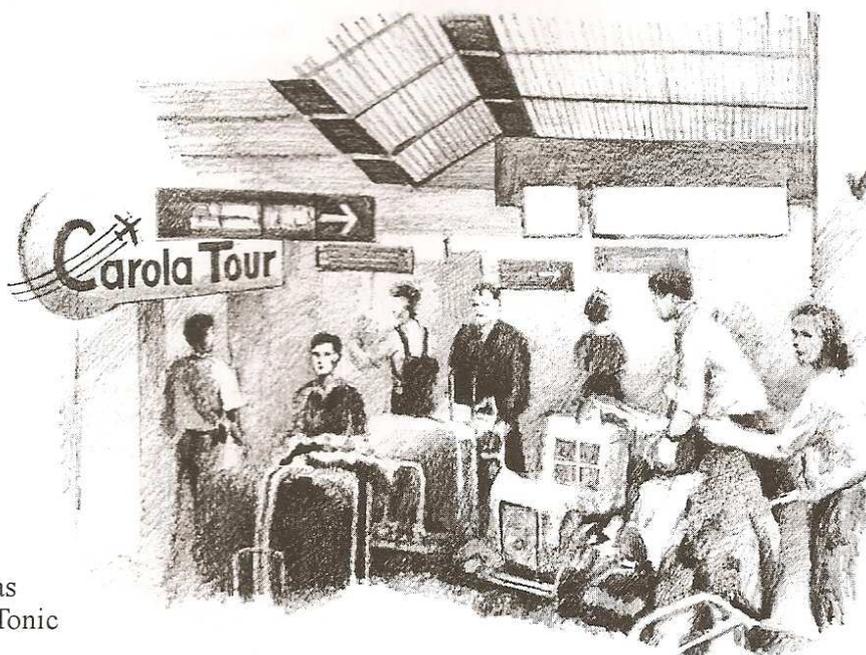
06

A parte mais delicada desta aventura é conseguir que os personagens dos jogadores sigam todos juntos deste ponto em diante. A tendência dos personagens Minón e Corujão é manter o Juca e a Maria Paula sob custódia no Brasil e desconfiar da Sheila Carolina.

Lembre-se: É importante manter o grupo unido. Uma maneira fácil de se conseguir isso é perguntar sempre ao grupo como um todo: “O que vocês irão fazer agora?”. Evite fazer esse tipo de pergunta aos jogadores individualmente.

Convença os jogadores de que, da mesma forma que em alguns filmes de Hollywood, a presença de alguém que conhece bem os métodos do criminoso muitas vezes ajuda a elucidar o crime mais rapidamente.

Se isso não os convencer, diga que, se Juca e Maria Paula saírem da vista dos investigadores, eles poderão alertar o vilão ou fugir e isso pioraria ainda mais a situação.



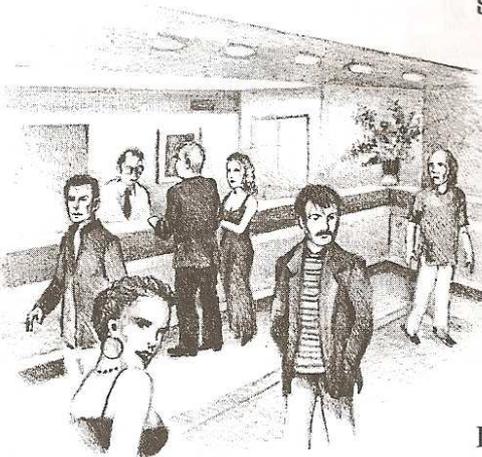
Vôos, passaportes e telefonemas internacionais

Se você ou seus jogadores aprecia-rem o realismo, é bom lembrar que vôos particulares precisam apresentar um plano de vôo a INFRADERO e ter a rota devidamente autorizada antes de decolar. Além disso, ninguém poderia viajar sem passaporte. Isso pode ser um problema para Maria Paula, que saiu da prisão sob condicional e não tem permissão para deixar o país. Juca Cabeção poderia se prontificar a arranjar documentos falsos para a antiga parceira, mas é igualmente provável que Corujão não aprove o procedimento. Caso vocês optem pelo realismo, lembre-se de que isso acrescentará algumas cenas (e algumas horas) à história, cenas que você precisará inventar e planejar.

Se vocês, entretanto, estiverem mais interessados em contar uma história descompromissada do que em simular a realidade, imaginem-se num desenho animado ou num filme hollywoodiano em que as coisas mais improváveis acontecem, como, por exemplo, uma ex-presidiária entrar na França sem qualquer documento.

Ah! Jogadores espertinhos podem achar muito mais simples dar alguns telefonemas internacionais e pedir à polícia francesa para cuidar do caso ao invés de se deslocarem até Paris. Nesse caso, os personagens dos jogadores terão seus planos frustrados, pois a polícia francesa alegará não poder investigar um crime cometido no Brasil, por um brasileiro, sem a autorização da Agência Francesa de Assuntos de Estado.

Portanto, nossos heróis terão de ir pessoalmente a Paris.



O próximo vôo para Paris parte daí a seis ou sete horas. É possível que o milionário Lúcio Costa Tobias de Aguiar prefira seu jatinho particular. Nesse caso, informe os personagens de que a aeronave estará disponível em quatro horas. De qualquer maneira, Tigrão terá uma boa vantagem em relação aos personagens dos jogadores.

← Leia: Dicas para o Mestre 07

A Cena 4: Paris deve ser o próximo passo dos jogadores, a não ser que eles decidam seguir alguma das outras pistas encontradas na Cena 2: Casa do Tigrão.

Cena 4: Paris

Bon jour, Paris!

Os personagens agora estão em terra estrangeira e poderão se comunicar com os franceses apenas em (adivinha!) francês. Muitos parisienses entendem inglês, mas geralmente não são muito amigáveis com quem usa essa língua.

Não custa lembrar que o policial federal não tem autoridade na França e precisará do apoio da polícia francesa ou da INTERPOL. É por isso que imaginamos dois possíveis cenários para a visita ao Tonic Hotel Louvre: **1) com o apoio da polícia francesa; 2) sem o auxílio da polícia local** (bem, pelo menos no início).

Entretanto, se você e seus jogadores não estiverem preocupados com esses detalhes, uma “carteirada” sempre intimida, não importa em que língua se escreva a credencial.

No Tonic Hotel Louvre

Com o apoio da polícia francesa

Os personagens descobrem com Jean Luc, o concierge do hotel, que Leo fechou a conta há duas horas e saiu apressado. O quarto ainda não foi limpo.



Se os jogadores não tiverem a idéia de revistar o quarto, faça um teste de IQ com um bônus igual a +3.

— Se forem bem sucedidos, sugira que vasculhem o quarto ocupado por Tigrão.

— Se todos fracassarem, Jean Luc entrega a chave do quarto a pedido dos policiais franceses.

Sem o auxílio da polícia local:

Jean Luc, o concierge do hotel, informa os personagens de que Leo fechou a conta há duas horas e saiu apressado. O quarto ainda não foi limpo, mas ele não pode permitir que os “estrangeiros” vasculhem o aposento. Caso tentem forçar a entrada no quarto ocupado por Tigrão, Jean Luc chamará a polícia. Acontece que o policial que atende ao chamado está ciente do roubo da tela no Brasil e pode se dispor a colaborar caso seja persuadido (com Lábria, por exemplo).

Os personagens podem, é claro, tentar alugar o quarto.

De qualquer maneira, ao vasculhar o quarto, os personagens encontram uma outra foto do bandido, abraçado a uma moça coquete e de cabelos claros que lhe beija o rosto, defronte a um prédio de estilo antigo em cuja fachada aparece em letras grandes: “Galerie Charpentier” (lê-se Galéri Charrpantiê). É mais uma pista do paradeiro das telas e do ladrão (veja Apêndice 3).



Na Galerie Charpentier

Qualquer taxista de Paris conhece o lugar e os personagens chegarão lá facilmente. Na recepção, eles encontrarão ninguém menos do que a moça da foto. O nome dela é Danielle Rousseau (lê-se Russô). Os personagens que falarem francês ou inglês podem conversar com ela, caso passem nos testes apropriados.

O que ela sabe?

- Há ainda interesse por obras de Portinari? – “Ah, oui. É claro. Foi aqui, na *Galerie Charpentier*, que o pintor brasileiro Portinari fez sua primeira exposição em solo europeu, em 1946. Foi um grande sucesso, com a exposição de todas as cinco telas da série *Retirantes*. O governo francês presenteou Portinari com a *Legion d'Honneur* (lê-se legión donerr) e *Criança Morta*, um dos quadros da série, foi adquirido pelo Museu de Arte Moderna de Paris.”
- Alguém procurou vender telas de Portinari recentemente? – “Non”.
- Você conhece Leonardo Baptista/Tigrão? – “Non. Nunca ouvi falar.”

Caso os personagens mostrem a ela a foto encontrada no hotel...

- Quem é o homem abraçando você nesta foto? – “Ah! Esse é François (lê-se françoá). Ele é meu namorado, mas mora no Brasil. Um grande admirador de Portinari.”
- Quando você o viu pela última vez? – “Ele esteve aqui faz algumas horas, acho que queria dizer adeus. Ele não estava muito bem. Disse sentir um formigamento no braço esquerdo, dor no peito e falta de ar. Bem que tentei levá-lo ao hospital, mas ele não quis. Precisava voltar ao Brasil ainda hoje. Disse ter negócios pendentes com um tal de Tu-tu-cá.”
- O que ele veio fazer aqui? – “Ele vem a Paris a cada dois meses, para me ver. Mas, desta vez, ele estava com pressa. Só passou aqui para pegar um tubo para o transporte de telas que tinha deixado comigo algum tempo atrás.”
- O que havia dentro do tubo?
– “Ne sais pas (lê-se: nês pá). Não sei. Não olhei.”

Leia: Dicas para o Mestre 08 →

Se os personagens decidirem voltar imediatamente ao Brasil, siga para a cena 5. Caso decidam seguir a pista que leva ao Tutuca, ao invés de prosseguir no encalço do Tigrão, arranje para que os personagens só possam desembarcar no Aeroporto Internacional de Cumbica, e não no Rio de Janeiro.

Leia: Dicas para o Mestre 09 ↘

Cena 5: De volta a São Paulo

Mais uma vez em Cumbica

No aeroporto, o policial federal – ou o detetive carioca – recebem um telefonema com a informação de que um certo Leonardo Baptista deu entrada no Instituto do Coração, algumas horas atrás, depois de sofrer um ataque cardíaco durante o voo de volta a São Paulo.

Ataque Fulminante

No INCOR, o médico que os recebe tenta impedi-los de ver o Tigrão, pois o estado do bandido é grave. Se os personagens insistirem e recorrerem à *Lábia* ou à *Intimidação*, conseguirão uma entrevista de cinco minutos com o Leo.

Infelizmente, o estado do Tigrão é simplesmente terminal. Ele morre ali, diante dos personagens, e suas últimas palavras — um sorriso infantil nos lábios — são:

“Morro... Morro como ele... De amor... pela... minha obra... meu trabalho, minha... arte... arte... Me levem pra casa, meninos de Br...”

DICAS PARA O MESTRE

08

Se os jogadores fizerem outras perguntas ou ações (como, por exemplo, convidar a atendente da galeria, Danielle, para dar uma voltinha ou tentar conquistar a jovem senhorita), deixe-os interagir à vontade, mas lembre-se de usar o bom senso. Se eles a insultarem, ela agirá como uma pessoa ofendida, não aceitará passivamente dos personagens todo o tipo de palavreado. Mas evite terminar a cena antes que ela forneça as informações necessárias. É possível que Maria Paula resolva brigar com Danielle. Nesse caso, vide os atributos da moça:

ST: 10

DX: 12

IQ: 12

HT: 10

Obs.: Não tem a perícia Briga.



DICAS PARA O MESTRE

09

Nos Bastidores

Depois de roubar as telas da *Galeria Stockhorsky*, Tigrão viajou até Paris e deixou-as sob a guarda de Danielle, que nunca suspeitou ter em seu poder algo tão valioso. Agora que ele possuía as três telas e seu fim se aproximava, Tigrão sentia uma certa urgência em completar sua grande obra de arte. Ele sempre planejara esconder as telas pessoalmente, mas estava preparado para qualquer eventualidade. Caso ele não tivesse mais forças para continuar, uma rede de amigos faria o serviço por ele. Tutuca, o contato de Tigrão no Rio de Janeiro, receberia as telas e acionaria o restante da rede.



Resta aos jogadores conversar com o médico e vasculhar os pertences do Leo.

O que o médico sabe?

- O que causou a morte do Leo? – “Ele já estava doente há muito tempo. Pelo que pude constatar, ele sofria de uma intoxicação progressiva por produtos químicos. O coração já estava fraco e um enfarto era inevitável.”
- Onde estão as coisas dele? – “No Pronto Atendimento.”
- Ele não trazia um tubo com ele? – “O motorista da ambulância disse que, ainda no aeroporto, o Sr. Leonardo entregou um tubo plástico a um dos carregadores e deu-lhe US\$100 para que enviasse o tubo imediatamente para um amigo. Ele não conseguiu ouvir para onde.”

DICAS PARA O MESTRE

10

O Diário de Leo

O diário do Leo é mais um trunfo do Mestre do Jogo do que uma pista propriamente dita. Caso os jogadores estejam completamente perdidos, ou você tenha medo de que a sessão de jogo termine antes que eles tenham reunido pistas suficientes para resolver o caso, coloque em cena o diário.

Você mesmo pode criar o diário, com notas breves, como se tivessem sido escritas pelo próprio Tigrão. Crie frases intrigantes que mostrem a admiração do ladrão pela pessoa e pela obra de Portinari.

Ex: *É engraçado como o tempo traz as memórias de minha infância. É engraçado pensar que sempre quis ser o bandido nas brincadeiras infantis e agora recrio a brincadeira como uma arte. Ah! O mestre Portinari, conterrâneo ilustre. Vou mostrar a eles do que é capaz um filho de nossa terra.*

Ligue algumas pistas, mostrando que Leo filiou-se ao PCB, pois Portinari fora comunista; que Leo também nasceu em Brodowski e que seu pai foi companheiro de infância do grande pintor.

O diário deve conter ainda uma informação importante: Portinari, quando criança, tinha um medo profundo de espantalhos e, ao longo de sua carreira, pintou mais de um quadro com esse tema.

Vasculhando os objetos pessoais do Leo, os personagens encontram:

- Pequena valise com uma ou duas mudas de roupa.
- Passaporte com o nome verdadeiro. Vistos e passagens aéreas, ida e volta, para Paris e Nova Iorque (todas já usadas).
- Fotografia de um velhinho de quase 90 anos e um menino de seis ou sete anos. Nota-se que estão numa praça, com árvores, bancos e, ao fundo, uma igrejinha (veja Apêndice 3). No verso da foto, lê-se “Lembrança de casa, para meu filho Leozinho.”

← Leia: Dicas para o Mestre

10

Os personagens encontraram o bandido, mas perderam o rastro das telas. No entanto, muito provavelmente existem outras pistas a serem seguidas. Se os personagens decidirem:

- Visitar a sede do PCB — **siga para a cena 7.**
- Procurar o Tutuca — **siga para a cena 6.**
- Visitar a Escola de Belas Artes, no Rio de Janeiro — **siga para a cena 8.**
- Verificar a sede da ONU, em Nova Iorque — **siga para a cena 9.**
- Ir a Brodowski — SP — **siga para a cena 10.**

Cena 6: Rio de Janeiro — Tutuca

→ Leia: Dicas para o Mestre 11

Trocando informações entre eles, os personagens dos jogadores devem descobrir que o tal Tutuca é José Carlos Medeiros, traficante carioca e também atravessador de obras de arte da antiga quadrilha do Tigrão. Tutuca foi preso dias atrás pela Polícia Civil do Rio de Janeiro e encontra-se numa delegacia no centro da cidade.



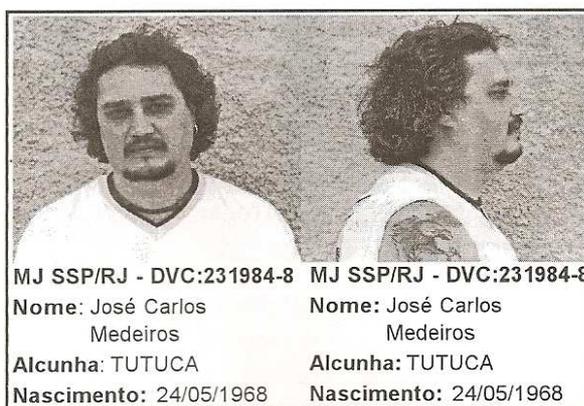
Se for necessário, faça um teste de IQ para o jogador que interpreta o detetive Minion: — Se ele for bem sucedido, lembre-o de que tem um excelente contato no DENARC do Rio, o delegado Jonas Pedroso, que poderá informar sobre o paradeiro de Tutuca.

DICAS PARA O MESTRE

11

Caso os personagens dos jogadores já tenham passado pela cena 5, o bandido Tutuca, que aparece nesta cena, ficará chateado ao receber a notícia da morte do Tigrão

Na delegacia onde Tutuca está preso, o bandido só se sentirá inclinado a colaborar depois de muita pressão (e um sucesso num teste de *Intimidação*). Mesmo assim, ele vai se recusar a falar com qualquer outra pessoa que não seja a Maria Paula ou o Juca Cabeção. Ele deve se mostrar solidário aos antigos parceiros do Tigrão, mas, ao mesmo tempo, ficará um pouco chateado por estar entregando o amigo.



O que ele sabe?

- Como você conheceu o Leo? – “Depois que a quadrilha de vocês entrou pelo cano, eu comecei a ajeitar umas paradas pra ele. A gente ficou amigo, sacumé? Eu sempre tinha ouvido falar do Tigrão, que o cara era do mal. Mas ele andava esquisitão. Vivia falando que tinha de se purificar, seguir os passos do mestre, voltar pra casa. Era meio fissurado pelo Portinari. Até começou a pintar, cara! Queria imitar o Portinari em tudo. Uma vez ele disse: ‘Portinari teve que ir pra Paris pra descobrir que amava sua terra natal e sua gente sofrida. Eu vou ter que aprender a amar essa mesma gente e essa mesma terra, aprender a expressar esse amor. Pelo meu filho’”.
- Quem é o velhinho da foto? – “É o pai do Tigrão. Ele mora numa cidade pequena no interior de São Paulo. Brosqui, Bromoqui, alguma coisa assim. O garoto da foto é o filho do Leo.”
- Onde estão as telas roubadas? – “Escuta aqui. Essa parada é o último trabalho do Leo. A obra de arte dele. Tudo bem que eu acho meio babaca esse negócio todo de purificação, voltar às raízes e tal, mas a última vontade de um homem a gente tem que respeitar. ‘Cês conheceram o cara. É ruim d’eu dedar meu brodi assim, valeu! Eu passei a parada pro Tonão e ele já deve estar longe agora.”
- O que o Tonão vai fazer com as telas? “Isso eu não sei. Juro. Era o jeito que o Tigrão trabalhava: cada um fazia a sua parte, mas ninguém sabia qual era a parte do outro. Só sei que ele se mandou lá pro interior de São Paulo.”

Tutuca não sabe mais nada sobre o filho de Maria Paula e menos ainda sobre a namorada francesa do Leo.

Ceja 7: São Paulo

Sede do PCB

Na sede do Partido Comunista Brasileiro, as paredes estão repletas de fotos antigas, mostrando membros ilustres do PCB: Luís Carlos Prestes, Jorge Amado e Cândido Portinari. A foto de Portinari é uma reprodução do Jornal Hoje de 14 de janeiro de 1947, com os dizeres (veja Apêndice 3):

“PORTINARI, candidato do povo para o Senado ao lado de Prestes. Mais habitações! CRÉDITO AGRÍCOLA A 3 POR CENTO! TERRA PARA OS CAMPONESES! AUXÍLIO FINANCEIRO E TÉCNICO AOS LAVRADORES! Mais habitações, mais escolas!”



E logo abaixo do recorte, há uma citação do próprio Portinari:

Não pretendo entender de política. Minhas convicções, que são fundas, cheguei a elas por força da minha infância pobre, de minha vida de trabalho e luta, e porque sou um artista. Tenho pena dos que sofrem, e gostaria de ajudar a remediar a injustiça social existente. Qualquer artista consciente sente o mesmo.

Apenas uma moça magra encontra-se no local. Ela parece ser a recepcionista.

Os personagens podem interrogar a recepcionista, se desejarem.

O que a recepcionista sabe?

- Você conhece Leonardo Baptista/o dono desta carteirinha? – “Não. É impossível conhecer todos os filiados ao partido, a menos que sejam militantes.”
- O que você sabe sobre Portinari? – “Foi um grande pintor. Talvez o maior pintor brasileiro. Tinha preocupações sociais, coisa que demonstrava em suas obras. Um bom exemplo é o quadro *Retirantes*, conhece? Filiou-se ao PCB em 1945. Foi candidato à Câmara dos Deputados naquele mesmo ano. Em 1947, ao Senado, mas nunca se elegeu. Durante o governo Dutra, exilou-se no Uruguai, fugindo da perseguição aos comunistas.”

Cena 8: Rio de Janeiro – Escola Nacional de Belas Artes

Leia: Dicas para o Mestre 12



DICAS PARA O MESTRE 12

Caso os personagens já tenham passado pela cena 5, tanto a recepcionista quanto o professor de arte que aparecem nesta cena ficarão chocados quando receberem a notícia da morte do Tigrão.

A Escola Nacional de Belas Artes é um prédio monumental, datado do Segundo Reinado, e fica no centro do Rio de Janeiro. A recepcionista que atende os personagens é uma mocinha muito simpática.

O que a recepcionista sabe?

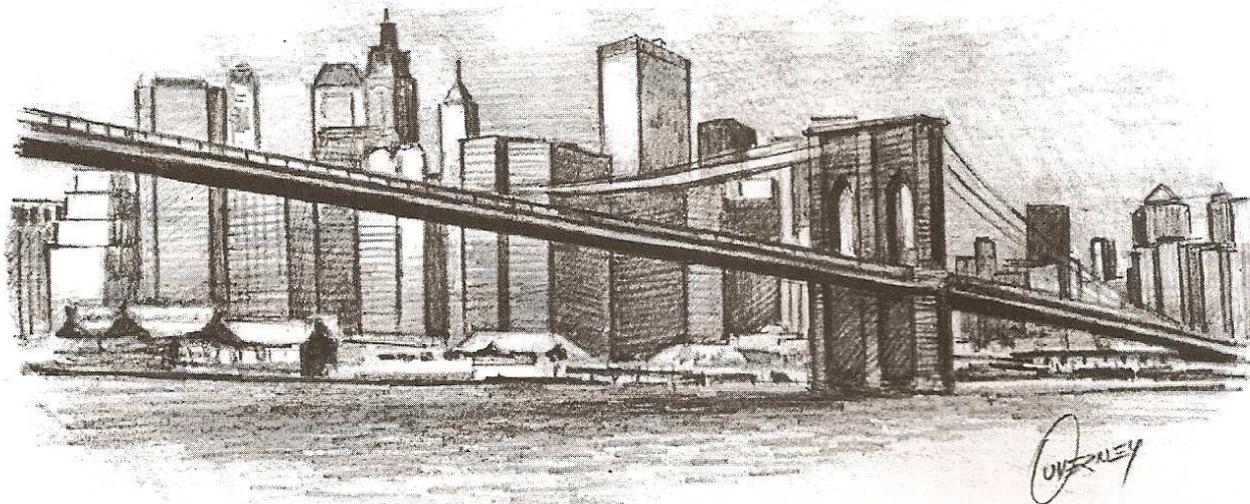
- Você conhece Leonardo Baptista? – “O Leo? Claro. Ele fez um curso aqui algum tempo atrás. O Prof. Chambelland dizia que ele aprendia rápido e conhecia muito bem a história da arte. Eu gostava do Leo, mas achava as pinturas dele muito estranhas, com aquelas pessoas deformadas, de pés grandes e esquisitos. O professor me explicou que a arte expressionista é assim: o importante não é pintar o que se vê, como se o quadro fosse uma fotografia, e sim expressar um sentimento. Bom, mas já faz algum tempo que o Leo não aparece por aqui.”
- O que você sabe sobre Portinari? – “Era o artista preferido do Leo. Portinari estudou aqui, quando era adolescente. Mas o Prof. Chambelland conhece essa história melhor do que eu.”

Os personagens podem conversar com o professor.

O que sabe o professor?

- O Sr. conheceu um tal Leonardo Baptista? – “Sim. Ele foi meu aluno por algum tempo. Era um pintor razoável. Não tinha aquele algo mais dos grandes mestres mas, se tivesse se dedicado, talvez conseguisse chegar um pouco mais longe. Na vida, tudo se consegue com talento e esforço. Como fez Portinari, o grande ídolo do Leo. Eu mesmo cheguei a pensar que para entender aquele rapaz era preciso entender a obra de Portinari.”
- O que você sabe sobre Portinari? – “Cândido Portinari veio para o Rio de Janeiro em 1919, aos 15 anos de idade. Não conseguiu ingressar em nossa escola na primeira tentativa, mas nem por isso desistiu. Dois anos depois, foi aprovado e passou a ser nosso aluno. Suas dificuldades financeiras eram tão grandes que chegou a comer a gelatina química que servia para misturar as tintas. Concorreu com inúmeros retratos no Salão da ENBA, por vários anos consecutivos, sempre com o objetivo de ganhar o Prêmio Viagem à Europa. Em 1925, ele conquistou o direito de concorrer ao Prêmio ao ganhar a Pequena Medalha de Prata. Mas o Prêmio Viagem só veio em 1928, nove anos depois de Portinari ter chegado ao Rio.”
- O que você sabe sobre a série *Retirantes* a obra de Portinari? – “Você quer entender a obra de Portinari? Pegue papel e lápis. Desenhe para mim uma recordação, deixe-me ver para onde nos leva o seu pensamento. Qual é a reminiscência, a lembrança, mais viva de sua infância? O que marcou você quando era criança?” [Nesse ponto, dê algum tempo para os jogadores desenharem o que bem entenderem]. Isso [ele aponta os desenhos] é a marca da obra de Portinari. Se quiser encontrá-lo, re-descubra suas lembranças de criança, volte às suas origens.”

Ceja 9: Nova Iorque — Sede da ONU



A visitação à sede da ONU encerra-se às 18 horas, portanto, se os personagens chegarem a Nova Iorque à noite, terão de esperar até o dia seguinte.

No *hall* de entrada dos delegados da ONU, erguem-se dois gigantescos painéis pintados por Portinari. A guia que recebe os visitantes acompanha os personagens e pode fornecer algumas informações interessantes sobre os painéis.

DICAS PARA O MESTRE

13

E daí?

Obviamente, na sede da ONU, os personagens não encontrarão nenhuma informação sobre o Tigrão, mas a descrição dos dois painéis é importante para que mais tarde os personagens descubram que, assim como Portinari, Leo nasceu e cresceu em Brodowski, no interior de São Paulo.

“Os painéis, intitulados *Guerra e Paz*, foram doados à ONU pelo Itamarati. Cada um deles mede 14x10 m. Foram pintados sobre placas de cedro e enviados aos Estados Unidos, pois Portinari era comunista e estava impedido de entrar no país. Os painéis foram um grande desafio para Portinari. No auge da guerra fria, como tratar do tema “*Guerra e Paz*” sem fazer referência ao que acontecia no mundo? Para criar uma obra que pudesse ser compreendida, mesmo anos depois de ter sido criada, Portinari decidiu mostrar as conseqüências da guerra e da paz para a humanidade.

Guerra mostra o desespero das mães e dos órfãos, com predomínio das cores roxo e azul. *Paz* mostra crianças brincando e cantando, e pessoas de volta ao trabalho, com predomínio de cores suaves.

Nos dois painéis aparecem elementos de outras obras de Portinari. As mulheres chorando, tendo os filhos mortos nos braços, lembram *Criança Morta* da série *Retirantes*. O motivo das crianças brincando aparece também na série *Meninos de Brodowski*.”

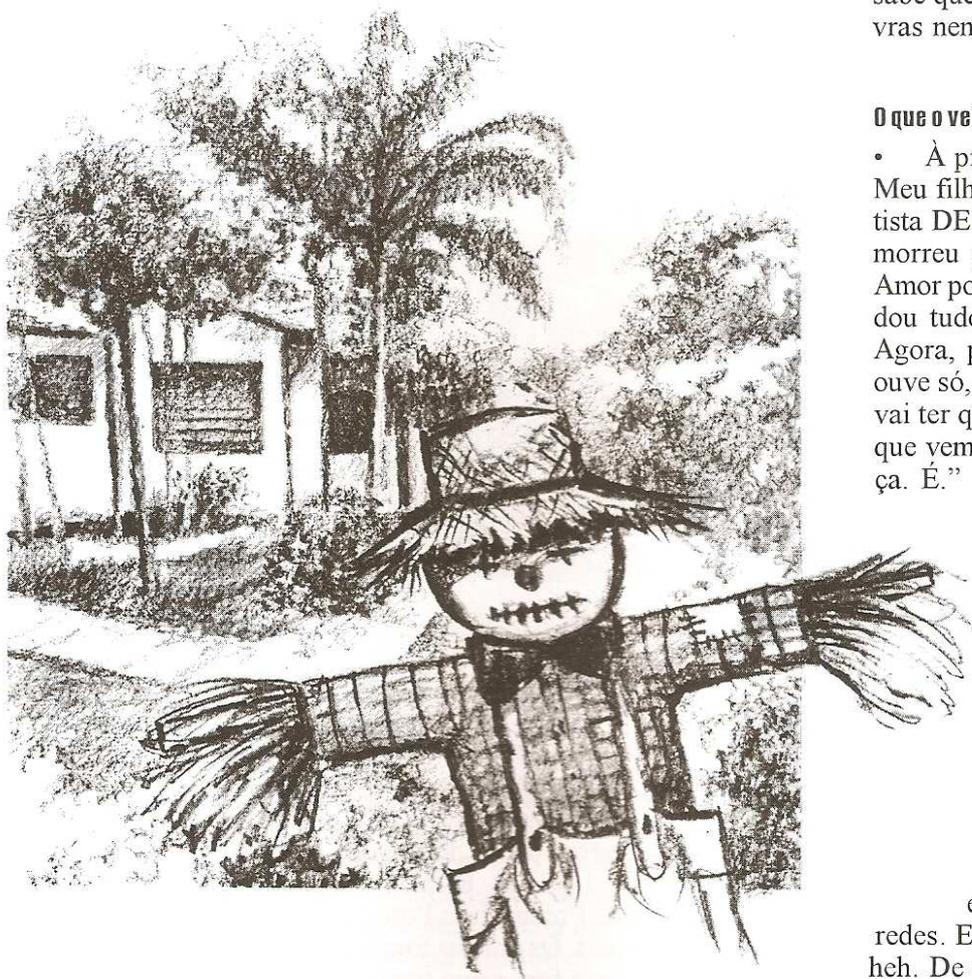
Leia: Dicas para o Mestre 13

Ceja 10: Brodowski — Casa do Sr. Leonardo Baptista

Brodowski fica próximo a Ribeirão Preto, cidade localizada a cerca de 300 quilômetros ao norte da capital de São Paulo. Por via terrestre, a viagem deve durar umas quatro ou cinco horas. Por via aérea, partindo-se de São Paulo, pode-se chegar a Brodowski em cerca de uma hora.

Localizar a casa de Leonardo Baptista não será difícil: basta consultar um catálogo telefônico. Isto é, assumindo-se que os personagens tenham deduzido que esse é o nome do pai do Tigrão. Caso não cheguem facilmente a essa conclusão, peça aos jogadores testes de IQ e passe a dica do catálogo aos que tiverem sucesso.

O quase centenário Seu Leonardo vive numa casa muito antiga, no centro de Brodowski, bem perto do Museu Casa de Portinari e da Praça Cândido Portinari, onde fica a Igreja de Santo Antônio. No momento em que os personagens chegarem à casa, Netinho – o filho de Tigrão e Maria Paula – não estará por perto. De



algum modo quase sobrenatural, Seu Leonardo sabe que o filho está morto, embora suas palavras nem sempre pareçam fazer sentido.

O que o velho sabe?

• À primeira menção do nome de Leo – “É. Meu filho... Meu filho foi um artista... Um artista DESTA terra. Pintor, não... Foi não. Mas morreu por um. Foi. Candinho era só amor. Amor por sua terra e sua gente. Meu filho guardou tudo, aqui dentro do peito. Tinha medo. Agora, pra salvar esse amor recolhido dele... ouve só, escuta o velho... Pra salvar esse amor vai ter que encarar o medo também. Um medo que vem de dentro, desde os tempos de criança. É.”

• À primeira menção de Portinari ou das telas roubadas – “Candinho era um menininho assim pequenininho. Quando meu pai trouxe a gente pra cá, depois de atravessar esse mundo de terra, aqui a gente ficou. Isso tudo era mato e cafezal. Candinho e eu, ah... A gente jogava pião, soltava pipa... Tempo bom. Mas Candinho era medroso. Tinha medo dos enterros, dos mortos carregados nas redes. E tinha medo de espantalho. Heh, heh, heh. De espantalho, é.”

• À primeira menção de Netinho – “Êta, moleque danado. Deve de estar por aí. Ganhou mundo. À noitinha ele tá voltando. Mas e vovôs... quem são?”

Ceça 1 1: Brodowski – Museu Casa de Portinari

O Museu Casa de Portinari foi criado em 1970 e instalado na antiga residência da família do pintor. Duas casinhas brancas, de janelas azuis, convidam os visitantes já a partir da rua. O museu constitui-se de uma casa principal, dois anexos, uma capela e o jardim, que comporta algumas deliciosas jabuticabeiras.

O museu reúne móveis pertencentes à família Portinari, objetos de uso pessoal do artista, documentos importantes e vários exemplos da pintura mural do mestre.

Na recepção, os personagens encontram Angélica, diretora do museu. Ao saber que eles estão ali em busca das telas roubadas, ela oferecerá toda a ajuda que puder prestar. Infelizmente, naquele exato momento, um grupo de estudantes está excursionando pelo museu e ela precisa acompanhá-los. Angélica convida os personagens a participarem do final do passeio.

Angélica conduz todos ao jardim e ali, por entre as jabuticabeiras, mostra à garotada um espantalho, réplica daquele que amedrontava Portinari quando criança.

Peça aos jogadores para fazerem testes de IQ para ver se eles se lembram, caso não o façam espontaneamente, das palavras do pai do Leo sobre os espantalhos e o medo de Cândido Portinari. Se algum dos personagens vasculhar o espantalho, encontrará um envelope lacrado por entre as palhas. Se não tiverem sucesso, uma das crianças visitantes pode encontrar o envelope e chamar a atenção do grupo para o fato.

Dentro do envelope há uma carta cuja caligrafia pode ser facilmente reconhecida por Maria Paula ou Juca Cabeção como sendo a do Tigrão (veja Apêndice 3).

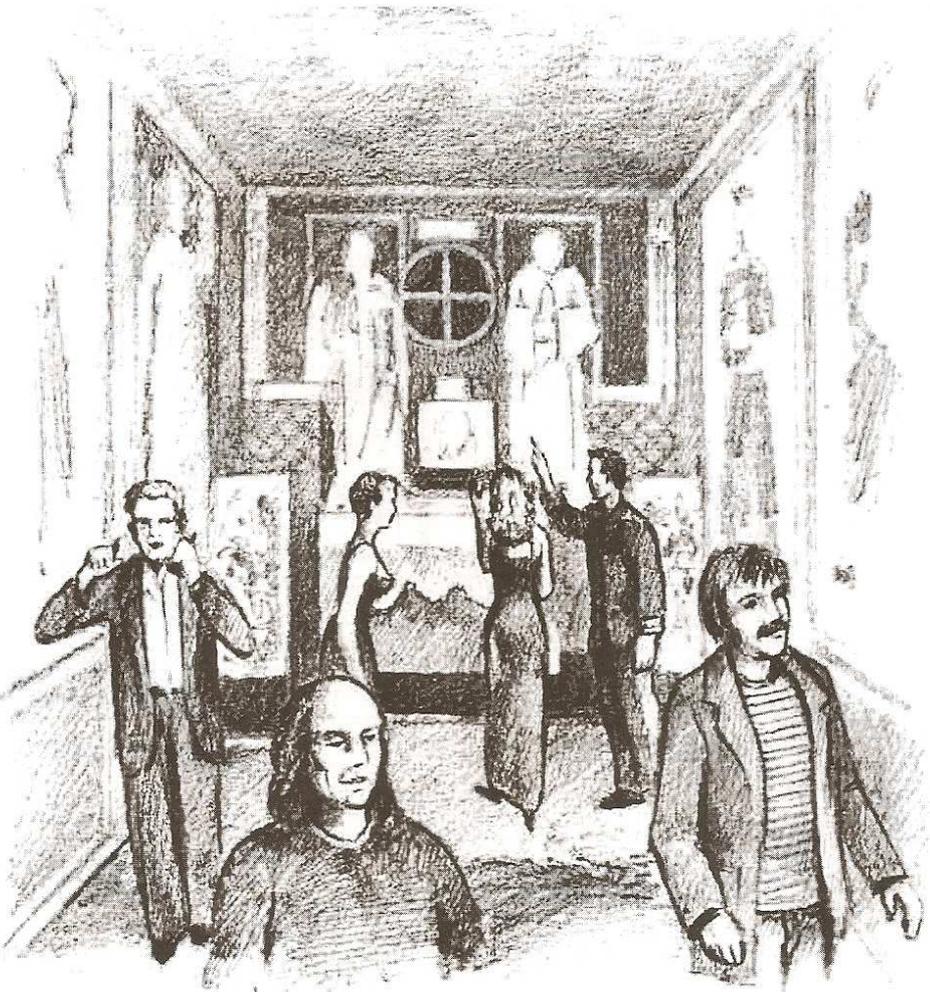
A carta de Leo

“Se vocês encontraram esta carta é porque minha obra de arte está concluída e eu, com certeza, estou morto. Está feito. Salvaguardei as obras do mestre. Obras que vocês tanto buscam mas não são capazes de compreender. Eu venci. Mesmo que clamem aos céus, de joelhos, mesmo que rezem por toda a vida, vocês jamais enxergarão aquilo que para mim é claro e límpido como água. Vocês não estão à altura do grande mestre. Pisam nele, e sempre o farão, sem nunca entender”.

Ceja 12: Brodowski Museu Casa de Portinari Capela da Nonna

Angélica continua o passeio pelo museu e leva os visitantes à Capela da Nonna, um recinto especial, pintado por Portinari para que sua avó pudesse rezar. Portinari retratou nas paredes os santos prediletos da avó – Santa Luzia, São Pedro e São Francisco, entre outros – mas deu-lhes os rostos de membros de sua própria família.

Permita que os jogadores façam testes de IQ-2 por seus personagens. Os que tiverem sucesso perceberão que o piso, logo em frente ao oratório, parece novo. Se indagada sobre esse fato, Angélica explicará que um pedreiro-encanador esteve ali ontem, fazendo algumas reformas, devido às infiltrações provocadas pelas fortes chuvas de verão.



Leia: Dicas para o Mestre 14 →

Cabe aos personagens perceberem que as telas devem estar bem debaixo de seus pés. Num primeiro momento, a diretora Angélica não vai gostar muito da idéia de se arrebentar o piso mais uma vez. Se quiser, você pode pedir aos jogadores testes de *Lábia*, ou deixar tudo por conta da boa e velha interpretação (principalmente a “boa”). Angélica acabará cedendo diante das circunstâncias e com a promessa de que o chão será restaurado posteriormente.

Ao retirar o piso, os personagens encontrarão um cano de PVC vedado e, em seu interior, as três telas roubadas.

Epílogo

Recuperadas as telas, os personagens devem resolver suas últimas diferenças. O que cada um fará quando tiver ao seu alcance três das mais famosas telas de Portinari?

Mas, pelo menos para a personagem Maria Paula, o final feliz está mais próximo. Por causa do alvoroço provocado pela descoberta das telas, algumas crianças que brincavam na pracinha correm ao museu. Netinho está entre elas. Maria Paula reconhece-o com um único olhar.

DICAS PARA O MESTRE

14

Pisando em Portinari

Tonão, o cúmplice do Leo, recebeu as telas de Tutuca e partiu para Brodowski. Chegando lá, ofereceu-se providencialmente para resolver o velho problema de infiltração no piso da capela e aproveitou para esconder ali as telas, dentro de um cano de PVC bem vedado. Depois disso, ele deixou o envelope com a carta póstuma de Tigrão dentro do espantalho e sumiu.

OS PERSONAGENS DO MESTRE E DOS JOGADORES

Ficha do Antagonista da Aventura

miniGURPS

Planilha de
Personagem

personagem: Leonardo "Tigrão" Baptista Filho

npc: Personagem do Mestre do Jogo



ST: 14	ponts de vida 19	resumo	atributos	185
DX: 15			vantagens	46
IQ: 12			desvantagens	-40
HT: 15			peculiaridades	0
	deslocamento		perícias	41
	07		total	232

vantagens	Sorte	15 pto
Atrevimento		15 pto
Ultra Flexibilidade das Juntas		5 pto
Carisma		5 pto
Facilidade para Línguas+3		6 pto
desvantagens		
Fobia / Aranhas		-10 pto
Estigma Social		-10 pto
Cobiça		-15 pto
Inimigo		-5 pto

perícias	NH	Custo
Armadilhas	13	4 pto
Faca	15	2 pto
Acrobacias	15	4 pto
Armas de Fogo	15	1 pto
Artes Plásticas	11	2 pto
Arrombamento	14	6 pto
Fuga	15	4 pto
Furtividade	14	1 pto
Ocultamento	12	2 pto
Lábia	13	4 pto

perícias	NH	Custo
Trato Social	13	4 pto
Línguas (Francês)	13	4 pto
Línguas (Inglês)	13	4 pto

Leonardo "Tigrão" Baptista Filho Ladrão de Obras de Arte

Descrição e traços de personalidade: Tigrão é um homem de 43 anos e de bom porte físico. Os cabelos grisalhos nas têmporas dão a ele um certo charme. Leo é orgulhoso e arrogante. O apelido — Tigrão — é famoso no submundo do crime e advém da tatuagem que lhe cobre o ombro esquerdo e boa parte das costas, representando um tigre em meio ao salto. Também é conhecido de muitos "funkeiros" do Rio de Janeiro.

Tigrão é um bon vivant e apreciador de arte. Apesar dos gostos requintados, Leo é de origem simples. Nasceu em Brodowski, no interior de São Paulo, filho de retirantes nordestinos. O pai, Leonardo Baptista, foi amigo de infância de Cândido Portinari.

A infância difícil, cheia de provações, marcou-lhe profundamente. A falta de oportunidades impediu que fizesse bom uso de sua inteligência e de suas aptidões e ele acabou se dedicando ao crime. Mas Leo sonhava alto. Nunca pretendeu ser um simples ladrão e sim um artista do crime. Leo não rouba dinheiro ou objetos pessoais, apenas obras de arte mantidas em museus e coleções particulares. Ele acredita tanto na pureza do estilo e da arte que está convencido de que as pessoas não entendem nem os motivos, nem a paixão do artista, deformando a obra de arte com interpretações medíocres. Viveu diversas paixões, mas reservou seu coração apenas para si mesmo. Casou-se com a bela Maria Paula e com ela teve um filho, mas isso não o impediu de abandoná-la depois de um golpe frustrado. Diante da responsabilidade de amar e criar um filho sozinho, Tigrão preferiu deixar o menino aos cuidados de seu velho pai, em Brodowski — SP.

personagem: Lúcio Costa Tobias de Aguiar

jogador: _____



ST: <u>14</u>	ponts de vida 09 deslocamento 05	resumo	
DX: <u>12</u>		atributos _____	75
IQ: <u>12</u>		vantagens _____	64
HT: <u>9</u>		desvantagens _____	-40
		peculiaridades _____	-5
		perícias _____	6
		total _____	100

vantagens				perícias	NH	Custo
Contatos	4	ptos		Administração	13	1 pto
Carisma+2	10	ptos		Condução/NT	10	0,5 pto
Riqueza: Podre de Rico	50	ptos		Trato Social	14	1 pto
				Línguas (Francês)	12	0,5 pto
desvantagens				Línguas (Inglês)	12	2 pto
Inimigo / Sheila Carolina	-10	ptos		Artes Plásticas	12	1 pto
Reputação -2	-10	ptos				
Gastar compulsivamente	-5	ptos				
Luxúria	-15	ptos				

Lúcio Costa Tobias de Aguiar
Empresário e colecionador de arte
Proprietário da tela *Retirantes*, de Portinari

Homem de meia-idade, você ainda mantém a boa forma e um certo charme irresistível. Você teve sucesso nos negócios por ser arrojado e audacioso: nunca deixou de fazer algo que realmente gostasse por questões de dinheiro. Você levou anos para transformar as indústrias da família num pequeno império financeiro e, ao longo do caminho, não hesitou em cometer pequenos delitos, como espionagem industrial e sonegação de impostos. Dinheiro não é problema, você pode conseguir quase qualquer coisa com apenas um telefonema. Você gosta da sensação de ser invejado e talvez seja por isso que coleciona tanto obras de arte quanto mulheres bonitas.

Você adquiriu a primeira peça de sua coleção de quadros e esculturas aos 31 anos e daí em diante a arte tomou-se sua paixão. Você é figura conhecida no mercado de arte brasileiro por ter comprado a tela *Retirantes* de Cândido Portinari, por 1 milhão de reais. O quadro é sua menina dos olhos e você o mantém na parede da sala de visitas de sua mansão. Nas costas da tela, você anotou a senha de sua conta num banco suíço, imaginando que ninguém jamais procuraria atrás de um quadro por um segredo tão bem guardado.

Mulheres, foram inúmeras. Esposas, apenas quatro, todas muito mais jovens do que você. Escândalo e suspeita marcaram o fim de seus dois últimos casamentos. Sheila Carolina, sua terceira esposa, é completamente maluca e, ao ser abandonada, incendiou a casa de Miami onde estavam guardadas peças importantes da sua coleção. Você decidiu não dar um centavo sequer a ex-mulher. Ainda bem que vocês eram casados em regime de separação de bens. Você também ganhou o processo na justiça e foi desobrigado de pagar pensão à louca que incendiara sua mansão.

Sua quarta esposa morreu num terrível acidente automobilístico: o carro que ela dirigia perdeu os freios e precipitou-se na Serra do Mar. O problema é que vocês dois haviam tido uma violenta discussão pouco antes de ela deixar a casa e o carro envolvido no acidente era o SEU e não o dela. A seguradora responsável pelo seguro de vida de sua esposa deu início a uma investigação, mas o laudo dos peritos que examinaram os destroços do automóvel desapareceu misteriosamente. Você recebeu o seguro de R\$ 2.000.000,00 e as suspeitas de que você a teria assassinado nunca foram desfeitas. O dinheiro, é claro, foi para sua conta na Suíça.

Qual não foi sua surpresa quando flagrou Sheila e um falsificadorzinho barato, chamado Juca Cabeção, em sua própria casa, tentando roubar o quadro e substituí-lo por uma cópia. Você decidiu abafar o caso e usar esse fato como uma espécie de chantagem para manter sua ex-mulher na linha, mas nunca deixou de se perguntar se Sheila sabia ou não sobre a senha nas costas da tela.

Você está resolvido a não se casar novamente, mas mulheres bonitas são o seu ponto fraco. Nada que seja belo escapa à sua atenção e você não deixou de notar que sua mais nova contratada — a faxineira Maria Paula — é de uma beleza escultural.

Depois de alguma insistência por parte da Galeria Stockhorsky ("istarróski"), você cedeu os *Retirantes* para uma exposição especial durante a vernissage de um jovem artista. Mas você está apreensivo pois outras duas telas da mesma série foram roubadas recentemente. Além disso, quem sabe o que se passa na cabeça daquela louca com quem você teve a infelicidade de ser casado? É claro que você não vai perder o coquetel de abertura da exposição.

miniGURPS

Planilha de
Personagem



personagem: Sheila Carolina Tobias de Aguiar

jogador: _____

ST: <u>8</u>	pontos de vida 10 deslocamento 06	resumo	atributos _____	75
DX: <u>14</u>			vantagens _____	45
IQ: <u>14</u>			desvantagens _____	-35
HT: <u>10</u>			peculiaridades _____	0
			perícias _____	15
			total _____	100

vantagens	
<u>Aparência - Muito Bonita</u>	<u>25 ptos</u>
<u>Riqueza: Rico</u>	<u>20 ptos</u>
_____	_____
desvantagens	
<u>Segredo</u>	_____
<u>roubo na casa do ex-marido</u>	<u>-20 ptos</u>
<u>Inveja / Ciumenta</u>	<u>-10 ptos</u>
<u>Obsessão+1 / Ex-marido</u>	<u>-5 ptos</u>
_____	_____

peculiaridades

perícias	NH	Custo
<u>Sex Appeal</u>	<u>14</u>	<u>2 ptos</u>
<u>Trato Social</u>	<u>14</u>	<u>2 ptos</u>
<u>Modelo e Atriz</u>	<u>15</u>	<u>2 ptos</u>
<u>Artes Plásticas</u>	<u>12</u>	<u>0 pto</u>
<u>Dissimulação</u>	<u>14</u>	<u>2 ptos</u>
<u>Línguas (Francês)</u>	<u>13</u>	<u>1 pto</u>
<u>Línguas (Inglês)</u>	<u>16</u>	<u>6 ptos</u>
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Sheila Carolina Tobias de Aguiar
Socialite
Vingativa ex-mulher de Lúcio C. Tobias de Aguiar

Aos trinta e poucos anos, você é uma verdadeira deusa. Mas que ninguém pense que é só um corpinho bonito. Você é capaz de arquitetar planos maquiavélicos para conseguir o que quer. Você é orgulhosa, extremamente ciumenta, guarda mágoas na geladeira e vai até o fim do mundo pelo prazer da vingança.

Você era só mais uma dessas garotinhas que sonhavam com fama e fortuna nas passarelas internacionais quando conheceu o empresário Lúcio C. Tobias de Aguiar. Conquistá-lo e "amarrá-lo" foi uma mera questão de tempo e pequeno esforço. Na década de 80, vocês tinham cadeira cativa em todas as badalações da alta sociedade paulistana. Você conhecia muito bem a fama de mulherengo do marido e sabia que mais cedo ou mais tarde ele a trocaria por outra menininha. Só não imaginou que seria "tão" cedo.

O ciúme é corrosivo e você jurou vingança. Começou por incendiar a mansão em Miami, destruindo algo que Lúcio prezava mais do que suas mulheres: a preciosa coleção de arte. Mas, no incêndio, perderam-se apenas obras de menor valor.

Você e Lúcio eram casados em regime de separação de bens. Sua única esperança de manter parte de sua vida de luxo era conseguir uma boa pensão. Mas o incidente em Miami complicou as coisas e você perdeu o processo na justiça. Sem propriedades e sem dinheiro, você saiu desse casamento apenas com algumas jóias e poucas economias.

Quando a "outra", a quarta esposa de Lúcio Tobias de Aguiar, morreu num acidente automobilístico, você chegou a suspeitar que a tragédia não fora tão acidental assim, principalmente depois de ele ter recebido todo o dinheiro do seguro. Mas nada ficou provado contra ele, infelizmente.

Cheia de dívidas, há anos você passou a viver de favores, mas ainda restava-lhe um último trunfo. Você sabe muito bem que Lúcio tem memória fraca e acabou descobrindo acidentalmente que ele havia anotado nas costas da tela *Retirantes* a senha de uma polpuda conta na Suíça. Então, você decidiu roubar a tela, substituindo-a por uma cópia. Contratou um falsificador, Juca Cabeção, para reproduzir o quadro e insistiu em acompanhá-lo pessoalmente na noite do roubo. Vocês foram surpreendidos por um segurança. O caso foi abafado, mas Lúcio vive ameaçando revelar tudo à imprensa caso você não se "comporte".

Você recebeu um convite da Galeria Stockhorsky ("istarrósqui") para o coquetel de abertura da vernissage de um jovem artista. Para sua surpresa, uma exposição especial mostrará ao público a tela *Retirantes*, da coleção Tobias Aguiar. Você não perderia, por nada nesse mundo, essa chance de aterrorizar seu ex-marido simplesmente com sua presença, ou quem sabe, conseguir dar uma olhadinha atrás do quadro e descobrir a tão preciosa senha. Você só não entende como conseguiram convencer o zeloso Lúcio Tobias de Aguiar a ceder o quadro depois do roubo de outras duas telas de Portinari. O que será que ele está tramando?

personagem: João Gustavo "Corujão" Cavalcante

jogador: _____



ST: 12	pontos de vida 10 deslocamento 05	resumo	
DX: 10		atributos	80
IQ: 15		vantagens	35
HT: 10		desvantagens	-35
		peculiaridades	-4
		perícias	24
		total	100

vantagens	peculiaridades	perícias	NH	Custo
Carisma 5 pts	Trabalha melhor à noite -1 pto	Dissimulação 15 2 pts		
Noção do Perigo 15 pts	Ouve jazz para relaxar -1 pto	Furtividade 11 4 pts		
Poderes Legais 10 pts	Detesta luz brilhante -1 pto	Lábia 15 2 pts		
Prontidão 5 pts	Adora roupas de couro -1 pto	Armas de Fogo 12 4 pts		
desvantagens		Interrogatório 16 4 pts		
Teimosia -5 pts		Criminologia 15 2 pts		
Código de Honra -10 pts		Condução 11 4 pts		
Impulsividade -10 pts		Sombra 15 2 pts		
Senso de Dever -10 pts				

João Gustavo "Corujão" Cavalcante

Agente da Polícia Federal

Responsável pela investigação dos recentes roubos de telas de Portinari

Jovem, eloquente, íntegro, você tem cara de inocente mas, na verdade, é bem esperto. Você é um dos poucos policiais que ainda acreditam na Justiça e na Lei. É determinado e obcecado pelo trabalho. Você costuma atravessar noites em claro para dar conta de uma investigação e, por causa desse hábito, os colegas da Polícia Federal apelidaram-no "Corujão". As chacotas dos colegas deixam você nervoso e ruborizado.

Você ainda é considerado um "recruta inocente e sortudo" entre os Federais. Os agentes mais experientes estão de olho em você, alguns por admiração e outros por inveja. Apesar do pequeno número de casos resolvidos no currículo, sua carreira é promissora. Você realmente tem um talento natural para a investigação.

Você evita usar a força bruta e sabe como arrancar informações dos suspeitos com um único olhar intimidador e sua frase predileta: "Ei, olha pra mim. Tô falando com você e quero que olhe pra mim enquanto eu falo contigo, entendeu?" Nos interrogatórios, você costuma estalar os dedos e traz sempre um sorriso cínico, ao mesmo tempo galanteador e zombeteiro.

Mas a intimidação não é seu único ponto forte. Você se sente à vontade em qualquer ambiente e sabe como conquistar a confiança das pessoas.

Devido a essa saudável mistura de polidez e sagacidade, você foi designado para investigar o roubo das duas telas da série *Retirantes*, de Portinari, que desapareceram recentemente. Dedicado como poucos, você fez um levantamento das quadrilhas especializadas que atuam no Brasil, recolheu informações sobre os principais ladrões e falsificadores. Havia a quadrilha de Leonardo Baptista, em São Paulo; o falsificador Juca Cabeção, também na capital paulista; alguns atravessadores no Rio de Janeiro, como o foragido Tutuca Medeiros. E, entre as dezenas de fichas e fotos espalhadas sobre a escritaninha, você encontrou não uma pista, mas a mulher da sua vida: Maria Paula Baptista, esposa de Leonardo. Você se apaixonou pelo rosto de uma ladra.

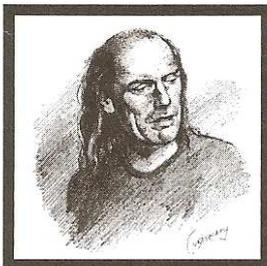
Você soube da vernissage de um jovem artista brasileiro na Galeria Stockhorsky ("istarrósqui") e da exposição do mais famoso quadro da série *Retirantes*, de Portinari. Se o ladrão quisesse completar sua coleção, esta seria uma oportunidade imperdível. Você já confirmou presença durante o coquetel de abertura e está determinado a capturar o gatuno caso ele apareça. Ou seu nome não é Corujão, quer dizer, João Gustavo.

mini GURPS

Planilha de Personagem

personagem: Juca Cabeção (João Carlos da Silva)

jogador: _____



ST: 9	pontos de vida 09	resumo	atributos	55
DX: 13			vantagens	65
IQ: 14			desvantagens	--35
HT: 9			peculiaridades	0
	deslocamento 06		perícias	15
			total	100

vantagens	
Intuição	15 pts
Memória Eidética	45 pts
Talento: Pintura	5 pts
desvantagens	
Alcoolismo	-20 pts
Calvície	-10 pts
Estigma Social / Pobre	-5 pts

peculiaridades

perícias	NH	Custo
Boemia	14	4 pts
Briga	14	2 pts
Dissimulação	13	1 pto
Falsificação	14	4 pts
Pintura	14	4 pts

Juca Cabeção (João Carlos da Silva)
Falsificador de obras de arte

Você aparenta ter uns 40 anos, mas é bem mais jovem do que isso. A vida desregrada e o alcoolismo parecem ter acelerado o envelhecimento e foi a calvície precoce que lhe valeu o apelido. Esperto, você pensa rápido, tem sempre uma resposta pronta para tudo e, quando se trata de trabalhar duro, também é o primeiro a sair de fininho.

Apesar do alcoolismo, você tem mãos mágicas. Extremamente habilidoso, você teria sido um pintor de qualidade não fosse a vida marginal e a pouca paciência para dedicar-se aos estudos. Embora pouco conheça da teoria da arte, você é capaz de copiar razoavelmente bem os traços e pinceladas de artistas famosos, principalmente os modernistas como Matisse, Picasso e Portinari.

Você já fez um pouco de tudo para sobreviver, mas só ganhou um certo "renome" no submundo da falsificação depois que passou a fazer parte da quadrilha de Leo "Tigrão" Baptista. Você reproduzia as telas enquanto Leo e a esposa, Maria Paula, cuidavam dos detalhes da invasão a museus e propriedades particulares para fazer a troca. O roubo geralmente só era percebido tempos depois, quando vocês já tinham se livrado das telas no mercado negro internacional. Vocês se separaram depois de um roubo mal-sucedido, quando Maria Paula foi presa e Tigrão escapou para não se sabe onde. Tempos depois, você descobriu que Leo passou a morar num certo sobradinho na Barra Funda, mas teve medo de restabelecer contato. Afinal, a Polícia Federal ainda estava atrás de vocês.

Você andou sem trabalho por um bom tempo, as dívidas se acumularam. Então, alguns meses atrás, você foi procurado por uma mulher da alta roda paulistana — uma tal Sheila Carolina Tobias de Aguiar — com a proposta de copiar um dos quadros da série *Retirantes de Cândido Portinari* e ajudá-la a roubar a tela original, propriedade do ex-marido. Você nunca tinha realmente roubado um quadro antes, mas o pagamento era bom e você não hesitou em aceitar a oferta.

A cópia ficou muito boa mas o roubo foi um fracasso. Surpreendidos pelos seguranças da mansão de Lúcio Tobias de Aguiar, você e a louca da Sheila tiveram sorte em não acabar na cadeia. Ela fechou algum tipo de acordo com o ex-marido, o caso não chegou aos jornais e você escapou ileso, com a reprodução debaixo do braço.

Você acompanhou com interesse as notícias sobre o roubo das telas da série *Retirantes*. Era encrenca na certa, já que você havia tentado vender a cópia do mais famoso quadro da série no submundo. Se a polícia resolvesse investigar, acabariam chegando até você. Então, providencialmente, você recebeu o telefonema de alguém que se dizia interessado em comprar a reprodução, por um bom dinheiro. No dia seguinte, você recebeu pelo correio um convite nominal para o coquetel de abertura de uma exposição na Galeria Stockhorsky ("istarrósqui") e imaginou que lá se daria o contato. Fácil demais, você pensou. Além disso, para aumentar sua desconfiança, o quadro original seria apresentado na exposição. Tanto Lúcio quanto Sheila Tobias de Aguiar provavelmente estariam lá. Mas o dinheiro... A grana bem que tiraria você de alguns apertos.

personagem: Maria Paula Baptista

jogador: _____



ST: <u>10</u>	pontos de vida 10 deslocamento 06	resumo	
DX: <u>14</u>		atributos	65
IQ: <u>12</u>		vantagens	30
HT: <u>10</u>		desvantagens	-35
		peculiaridades	-2
		perícias	42
		total	100

vantagens	
Noção do Perigo	15 pto
Prontidão	10 pto
Ultra Flexibilidade das Juntas	5 pto
desvantagens	
Compulsão / Busca pelo Filho	-10 pto
Estigma Social / Ex-presidiária	-10 pto
Inveja/Ciumenta	-10 pto
Inimigo	-5 pto

peculiaridades	
Fuma quando nervosa	-1 pto
Vive passando a mão em seus cabelos	-1 pto

perícias	NH	Custo
Armadilhas	12	2 pto
Faca	15	2 pto
Dissimulação	14	6 pto
Arrombamento	14	6 pto
Escalada	14	2 pto
Furtividade	14	2 pto
Ocultamento	14	6 pto
Sex Appeal	14	6 pto
Punga	14	4 pto
Lábia	14	6 pto

Maria Paula Baptista

Ex-gatuça, especializada em roubos de obras de arte

Linda, linda, linda! Você conquista com um olhar e aquele seu andar felino deixa qualquer homem abobalhado. Alguém já disse que você é a personificação da canção "Cheia de Charme", de Guilherme Arantes. Você é inteligente e sabe mentir quando necessário. Seu único defeito é entregar-se de corpo e alma quando ama.

Mesmo que você tentasse, não conseguiria lembrar-se de como era sua vida antes de conhecer Leonardo Baptista, o "Tigrão". Foi uma daquelas paixões fulminantes e, quando você se deu conta, estava casada com o mais eficiente ladrão de obras de arte do país. Você fechou os olhos e abraçou a causa. Tornou-se o braço direito de Leo, organizava os golpes, planejava os roubos, acionava a rede de atravessadores pelo mundo afora: Nova Iorque, Londres, Paris. Você ficou fora da ação somente nos últimos meses de gravidez e enquanto amamentava o filho, Netinho.

Os roubos se seguiam, cada vez mais audaciosos. A quadrilha até mesmo contava com um falsificador, Juca Cabeção, que reproduzia as telas para que você e Leo pudessem deixar algo no lugar da obra original e retardar a descoberta do roubo até terem passado a peça adiante.

Quatro anos atrás, no dia de seu aniversário, Leo presenteou-lhe com um belo quadro, cheio de flores, pintado por ele próprio e intitulado "Lalaia". Naquela mesma noite, vocês assaltaram uma galeria de arte e os alarmes dispararam. Leo abandonou você durante a fuga, para ser presa, julgada e condenada a seis anos de prisão. Você amargou três anos arrastados na Casa de Detenção, sem notícias de seu grande amor ou do filho querido. Há um mês e meio, o advogado arranhou-lhe uma condicional e você deixou a penitenciária feminina, após juras de morte por parte das companheiras de cela.

De volta às ruas, você tentou localizar Leo e seu filho, mas todos seus esforços foram em vão. Então, os quadros da série Retirantes foram roubados. Tinha de ser o Leo, ele sempre foi fascinado pelo artista brasileiro. Você arranhou novos documentos e uma falsa carta de recomendação para conseguir trabalho, como faxineira, na mansão do empresário Lúcio Tobias de Aguiar, o proprietário de uma das famosas telas que completavam a série Retirantes. Se o Leo tentasse roubar o quadro, você estaria esperando por ele. O único inconveniente é que seu novo patrão parece resolvido a conquistar você.

Coincidência ou não, dias atrás, você recebeu pelo correio um convite nominal para o coquetel de abertura de uma vernissage, durante o qual ocorrerá também a exposição dos quadros de Portinari, na Galeria Stockhorsk ("istarróski"). Acompanhando o convite, um bilhete enigmático:

"Pelos velhos tempos."

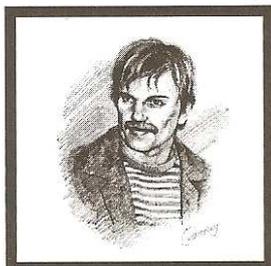
Leo

mini GURPS

Planilha de
Personagem

personagem: Luís E. Minón

jogador: _____



ST: 11	ponts de vida 10	resumo	atributos	90
DX: 12			vantagens	25
IQ: 15			desvantagens	--32
HT: 10			peculiaridades	-2
	deslocamento 05		perícias	19
			total	100

vantagens	
Aliados	5 pts
Noção do Perigo	15 pts
Prontidão+1	5 pts
desvantagens	
Fobias (grave) / Água	-10 pts
Hábitos Detestáveis (Nível 1) / Paletó puído e manchado	-5 pts
Dependentes / Mulher e dois filhos	-12 pts
Senso do Dever: amigos íntimos	-5 pts

peculiaridades	
Torcedor fanático do Flamengo	-1 pto
Olhar fulminante	-1 pto

perícias	NH	Custo
Armas de Fogo	13	2 pts
Caratê	13	8 pts
Interrogatório	15	2 pts
Criminologia	16	4 pts
Condução	11	0,5 pto
Sombra	15	2 pts
Primeiros Socorros	14	0,5 pto

Luís E. Minón
Ex-policial e detetive particular
Contratado pela companhia de seguros para proteger a tela *Retirantes*

Carioca, você tem cerca de 35 anos, traz sempre um bigode espesso e é um fanático torcedor do "Mengo". Você odeia usar gravata, mas sempre veste um terno amarronzado, de colarinho puído e manchado de café. Perspicaz, você é capaz de farejar uma pista a quilômetros de distância. Casado, dois filhos, você é um marido fiel e um pai carinhoso. Carrega sempre uma pequena pistola, para sua proteção, e tem medo de água devido a um trauma de infância.

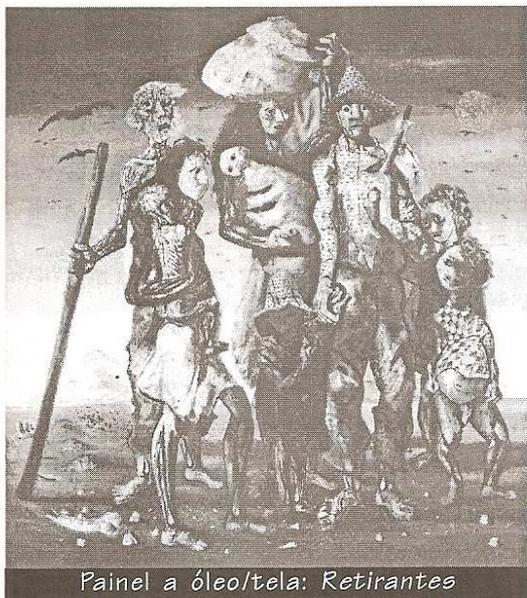
Você começou a carreira como investigador na Polícia Civil do Rio de Janeiro. Deixou a força depois de ter se casado, a pedido da esposa, que achava perigosa demais a vida de um policial do DENARC. Mas, pelo menos, você fez bons amigos na força, como o Delegado Jonas Pedroso.

Você tentou outros empregos, mas não se encaixava em lugar nenhum. Então, apareceu a oportunidade de trabalhar como detetive "free lancer" para uma grande companhia de seguros. O trabalho era tão instigante quanto o da polícia sem, contudo, trazer os mesmos riscos.

Um dos seus primeiros casos como detetive da seguradora foi o sinistro acidente automobilístico que matou a mulher do empresário paulista Lúcio C. Tobias de Aguiar. Os R\$ 2.000.000,00 da apólice do seguro de vida da jovem perfaziam uma pequena fortuna e sua função era averiguar se a queda do carro num dos precipícios da Serra do Mar tinha sido realmente um acidente. Mas as suas investigações apontaram para uma possível sabotagem nos freios do carro. Infelizmente, os laudos da perícia desapareceram e a seguradora teve de pagar o seguro. Vencido, você sempre manteve a suspeita de que o empresário paulista havia aplicado friamente o velho golpe do seguro.

Por ironia do destino, você foi designado para supervisionar o sistema de segurança montado pela Galeria Stockhorsk ("istarrósqui") durante a exposição de um quadro pintado por Portinari, da coleção particular do mesmo Lúcio Tobias de Aguiar. Considerando-se que outros dois quadros do artista haviam sido roubados recentemente, era de se surpreender que o empresário cedesse uma obra tão valiosa para uma exposição pública. Tudo o que você conhece de Portinari são os murais do Palácio Capanema, no Rio de Janeiro, mas você tem uma boa idéia do valor absurdo que pode atingir a apólice de um quadro da série *Retirantes*. Pior ainda, você acompanhou as notícias sobre os roubos anteriores e estava certo de que o autor era um profissional, quase tão bom quanto o lendário Leo "Tigrão" Baptista. Não basta supervisionar a instalação dos sistemas de segurança. Você precisa estar lá, durante o coquetel de abertura, com os sentidos completamente alertas.

PORTINARI — VIDA E OBRA



Painel a óleo/tela: *Retirantes*

ção da realidade para expressar a subjetividade, os sentimentos. A famosa tela *O Grito*, de Munch, é um bom exemplo da estética expressionista. A figura humana central é esboçada com poucos traços, mostrando toda a dor da personagem, enquanto as pinceladas largas que se espalham como ondas a partir do centro parecem ecoar todo aquele sofrimento em negro e vermelho. Entretanto, na década de 1930, Portinari passa a recorrer à deformação em suas obras não para expressar o conflito do *eu* com o *mundo*, mas para criticar uma realidade injusta e transformar em heróis os esquecidos pela sociedade.

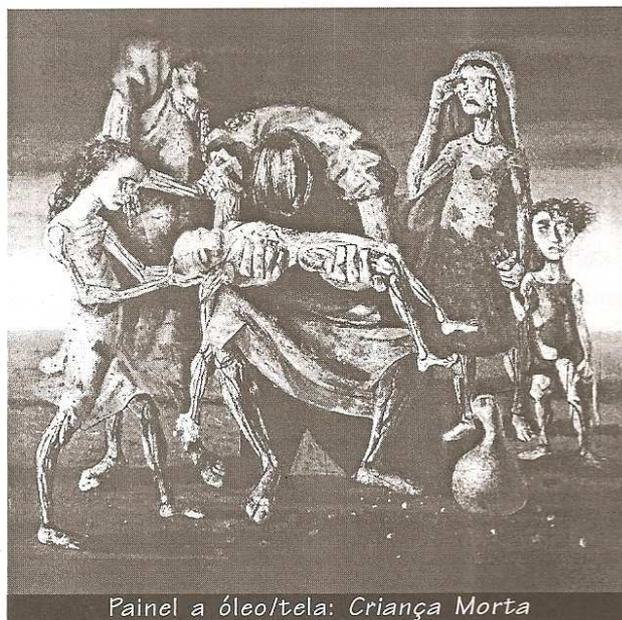
A série *Retirantes* foi exposta em Paris, em 1946, na Galerie Charpentier. Esta foi a primeira exposição individual de Portinari na Europa. Na ocasião, o Museu de Arte Moderna de Paris adquiriu a tela



Painel a óleo/tela: *Enterro na Rede*

Criança Morta, *Criança Morta*, *Emigrantes*, *Retirantes* e *Enterro na Rede* são as cinco telas que compõem a série *Retirantes*, todas pintadas entre 1944 e 1945, em meio à Segunda Guerra Mundial. O tema dos retirantes nordestinos já aparecia anteriormente na obra de Portinari, um símbolo, segundo Annateresa Fabris, de uma sociedade injusta e da humanidade dilacerada pela guerra. As pinceladas são largas, a composição é sempre piramidal e predominam os tons terrosos e cinzas. As figuras humanas têm proporções monumentais, os pés e mãos são vigorosos, os corpos desarticulados e os rostos apenas esboçados e marcados pela dor.

A deformação das figuras é proposital. Portinari era adepto do expressionismo, escola de arte que fazia uso da deforma-

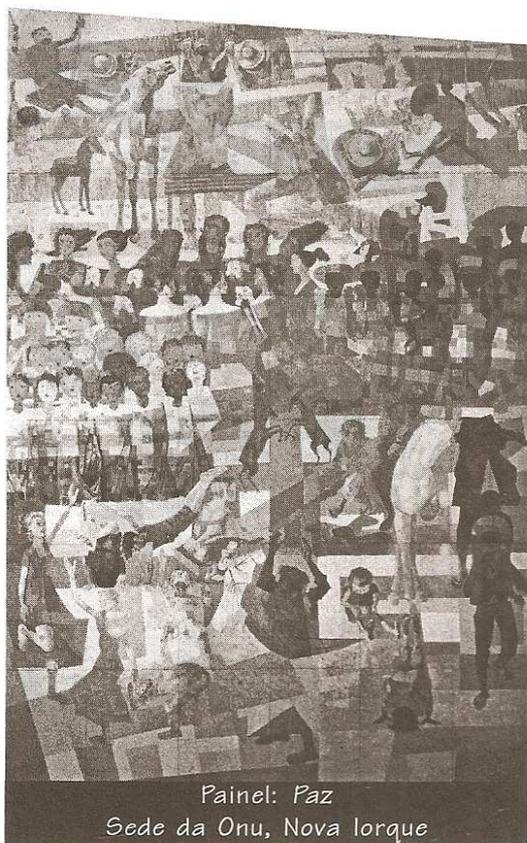


Painel a óleo/tela: *Criança Morta*

Criança Morta. A outra tela de mesmo nome pertence ao acervo do Museu de Arte de São Paulo, assim como *Retirantes* e *Enterro na Rede*.

As imagens fortes dos *Retirantes* esfaimados e sofridos são reminiscências da infância de Portinari no interior de São Paulo. Essas e outras lembranças de menino são motivos recorrentes na obra do artista.

Cândido Portinari nasceu na Fazenda Santa Rosa, Brodowski — SP, filho de imigrantes italianos que trabalhavam na lavoura de café. Desde muito cedo, revelou um talento para o desenho e, em 1919, chegou ao Rio de Janeiro, esperando ingressar na Escola Nacional de Belas Artes, algo que conseguiria realizar somente três anos depois.



Painel: Paz
Sede da Onu, Nova Iorque

Na Escola de Belas Artes, Portinari recebeu uma formação bastante acadêmica, avessa ao expressionismo. Ele se sobressaiu como retratista e logo ganhou algum renome no meio artístico brasileiro. Apesar do conservadorismo de sua formação, Portinari identificava-se mais com o movimento modernista da década de 1920, sempre em busca de uma arte eminentemente nacional.

Em 1928, Portinari ganhou o cobiçado Prêmio Viagem à Europa. No Velho Mundo, ele aproveitou seu tempo visitando museus e estudando as obras dos antigos mestres. Em Paris, longe de casa e dos seus, Portinari descobriu sua própria terra e o amor que por ela nutria:

A paisagem onde a gente brincou a primeira vez e a gente com quem a gente conversou a primeira vez não sai mais da gente, e eu quando voltar vou ver se consigo fazer a minha terra.

O desenvolvimento da arte de Portinari e seu engajamento social levaram-no à pintura muralista. Ele pretendia educar, aproximar a linguagem da arte à compreensão popular.

A pintura não é feita para ficar escondida entre quatro paredes, e sim para beneficiar a grande massa do povo. (...) Os pintores, acadêmicos ou modernos, devem tornar-se uma força viva contribuindo para a elevação do nível cultural de nosso povo.

Nada mais representativo dessa concepção de arte do que os murais e painéis monumentais de Portinari, como os que se encontram no Palácio Capanema, Rio de Janeiro — RJ; na Igreja de São Francisco, Belo Horizonte — MG; na Biblioteca do Congresso, Washington; e os gigantescos *Guerra e Paz*, na sede da ONU, Nova Iorque.

O engajamento social de Portinari levou-o a se filiar ao Partido Comunista Brasileiro e concorrer a Câmara dos Deputados e depois ao Senado, em 1945 e 1947 respectivamente. Não foi eleito. Suas relações com o PCB impediram-no de viajar aos Estados Unidos, durante a execução dos painéis *Guerra e Paz*, e posteriormente, quando o partido caiu na ilegalidade, levaram-no a um breve período de exílio voluntário no Uruguai.

Por volta de 1954, começou a manifestar sinais de envenenamento pelo chumbo contido nas tintas com as quais trabalhava. Afastado da pintura por ordens médicas, Portinari desenhava com lápis de cor e caneta tinteiro. Entretanto, quando nasceu-lhe a neta Denise, passou a pintar um quadro da menina a cada mês, contra todas as recomendações médicas. Morreu no Rio de Janeiro, em 1962, vítima da progressiva intoxicação.

Para maiores informações, visite os sítios:

<http://casadeportinari.com.br>

<http://www.portinari.org.br>



Painel: Guerra
Sede da Onu, Nova Iorque

IMPRESSOS

Nesta seção você encontrará fotos, textos e outros impressos que servirão como pistas visuais para seus jogadores.

Atenção

*Você não precisa arrancar as páginas.
Tire uma cópia dos impressos
e recorte nas linhas pontilhadas.*



Guerra e Paz, ONU. Nossa terra está lá.

Foto de Leonardo Baptista Filho na Sede da ONU, Nova Iorque, em frente ao painel Paz, de Cândido Portinari.



Foto de Leonardo Baptista Filho e Danielle Rousseau em frente à Galerie Charpentier, Paris.



Lembrança de casa, para meu filho Leozinho

Foto do Sr. Leonardo Baptista e de Netinho numa praça de cidade interiorana.

A Galeria de Arte Stockhorsky

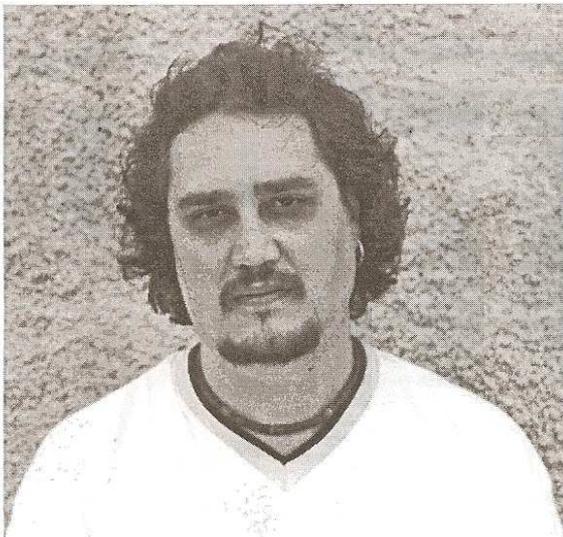
*convida você
para a vernissage de
João Cândido Fenestrari*

*exposição especial
Portinari
figurando "Retirantes"*

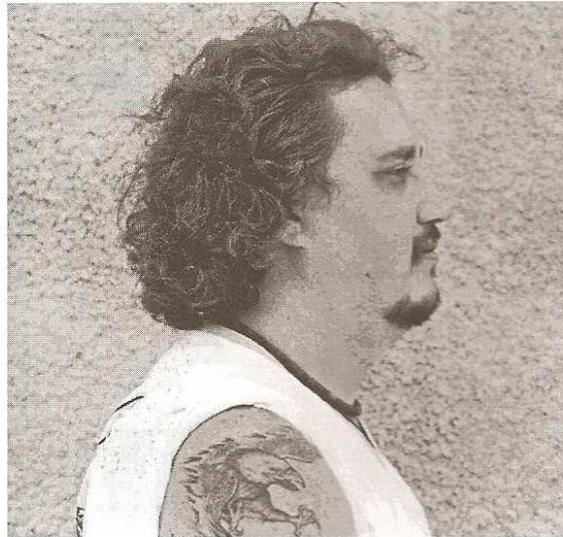
coquetel de abertura às 21:00

*Galeria de Arte Stockhorsky
Rua Tal e Qual, s/n – São Paulo — SP*

*Convite para a vernissage de João Cândido Fenestrari,
na Galeria Stockhorsky – São Paulo*



MJ SSP/RJ - DVC:231984-8
Nome: José Carlos Medeiros
Alcunha: TUTUCA
Nascimento: 24/05/1968



MJ SSP/RJ - DVC:231984-8
Nome: José Carlos Medeiros
Alcunha: TUTUCA
Nascimento: 24/05/1968

*Foto do Tutuca que consta da investigação
do Agente Federal Corujão (personagem do jogador)*

Se vocês encontraram esta carta é porque minha obra de arte está concluída e eu, com certeza, estou morto.

Está feito. Salvaguardei as obras do mestre. Obras que vocês tanto buscam mas não são capazes de compreender. Eu venci. Mesmo que clamem aos céus, de joelhos, mesmo que rezem por toda a vida, vocês jamais enxergarão aquilo que para mim é claro e límpido como água.

Vocês não estão à altura do grande mestre. Pisam nele, e sempre o farão, sem nunca entender.

A derradeira carta de Leo Tigrão,
escondida no espantalho.

**PORTINARI, candidato do povo
para o Senado ao lado de PRESTES**

Mais habitações!

CREDITO AGRICOLA

A 3 POR CENTO

TERRA PARA OS

CAMPONESES

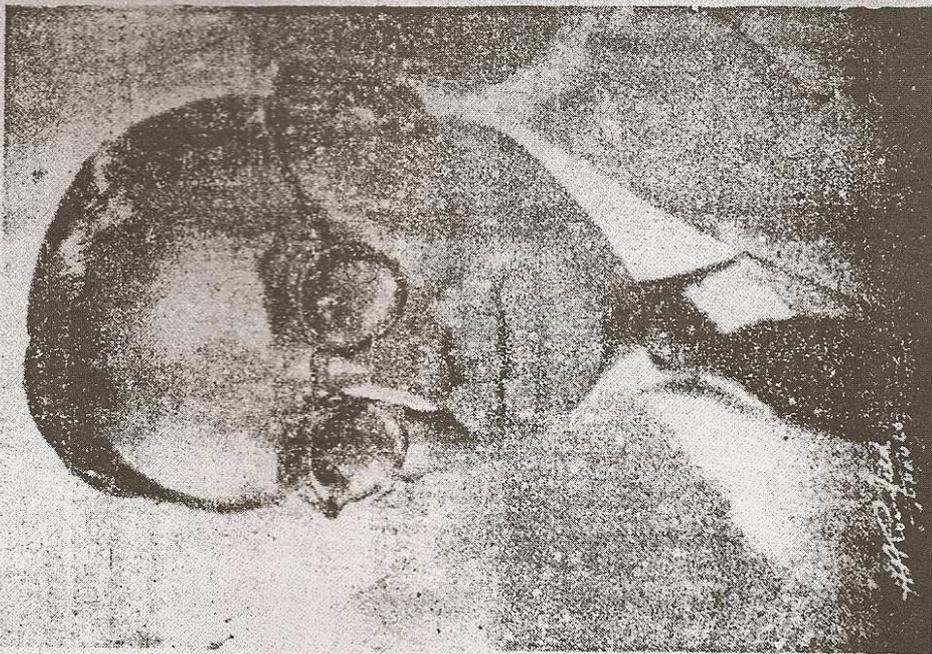
AUXILIO FINANCEI-

RO E TECNICO

AOS LAVRADORES

Mais habitações.

Mais escolas!



Reprodução da campanha eleitoral de 1947,
encontrada na sede do PCB.

Caro educador,

Esta publicação é o produto final de um longo processo de construção de uma aventura de RPG capaz de transmitir conteúdo pedagógico. Esta aventura foi desenvolvida, em um projeto da Secretaria Estadual de Cultura de São Paulo, para o Museu Casa de Portinari, que se localiza em Brodowski, cidade onde nasceu Cândido Portinari. Ao jogar *O Resgate de "Retirantes"*, seus alunos estarão brincando de "Mocinho e Bandido", mas por trás de cada pista que leva à resolução do crime existe alguma informação importante sobre a vida e a obra do grande artista plástico brasileiro.

É nossa intenção neste apêndice apontar as informações transmitidas em cada cena — e como isso pode ser feito — além de sugerir algumas maneiras de se utilizar esta aventura em sala-de-aula. Pensamos nos três tipos neurolingüísticos, de modo a captar e prender a atenção das pessoas que podem vir a jogar esta aventura: visuais, cinestésicos e auditivos. Para tanto, temos os apêndices que trazem fotos e imagens que fazem parte das pistas que os jogadores encontrarão ao passar pelas cenas do jogo.

Cena 1 – Galeria Stockhorsky: Nesta cena, reúnem-se os personagens dos jogadores para que tenha lugar a situação de "quebra de rotina" (o Chamado à Aventura, uma das etapas da Jornada do Herói Mitológico), ou seja, o roubo da tela *Retirantes*. Com este acontecimento, os personagens dos jogadores recebem sua missão, passam a ter um objetivo a alcançar: encontrar o quadro. No início da concepção, queríamos, nesta cena, mostrar ainda algo sobre museus de arte e locais nos quais as pessoas possam de fato conhecer mais sobre Portinari e outros pintores modernistas, mas a idéia teve de ser alterada e criamos a galeria Stockhorsky.

Cena 2 – Casa do Tigrão: Na moradia do antagonista da história, os personagens dos jogadores começam a encontrar pistas que ajudam a conhecer mais o vilão, seu hábitos e manias, mas o objetivo de cada pista é mostrar aos participantes quem foi Portinari, onde estudou, onde expôs seus quadros, qual era sua postura política e sua luta social. Esta cena tem o objetivo de ambientar o jogador no contexto de investigação que norteia toda a aventura.

Cena 3 – Agência de Turismo – Aeroporto Internacional: Esta cena é um ambiente de passagem, não tem objetivo pedagógico mas é necessária para ligar as cenas importantes do jogo, como veremos a seguir. Sem ela, os jogadores não conseguirão chegar a Paris.

Cena 4 – Paris: Esta cena envolveu muita pesquisa bibliográfica, pois é na Galeria Charpentier, em Paris, que Portinari expôs seus quadros pela primeira vez em solo europeu, em 1946, com a presença de várias telas da série *Retirantes*, realizadas entre 1944 e 1945. Os jogadores descobrem isso quando seus personagens vão à galeria e conversam com Danielle Rousseau, a recepcionista e também namorada do ladrão de quadros. A pista que leva à Galeria Charpentier é uma fotografia encontrada no quarto de hotel ocupado pelo Tigrão.

Cena 5 – De volta a São Paulo: Era crucial centrar a missão dos personagens na busca aos quadros e não na perseguição ao vilão. Por isso, decidimos fazer o antagonista morrer de um ataque cardíaco. Mais pistas sobre o possível paradeiro das telas roubadas são fornecidas no hospital.

Cena 6 – Rio de Janeiro – Tutuca: Esta cena é importante para os jogadores poderem montar o quebra-cabeça, reunindo as pistas, e descobrir que a tela se encontra em Brodowski. Tutuca sabe que o velhinho na foto é o pai do Tigrão.

Cena 7 – São Paulo – Sede do PCB: Nesta cena, os jogadores devem descobrir a identidade política de Portinari. Acharmos muito importante a preocupação social de Portinari em relação aos desafortunados de nosso país e não podíamos deixar de abordá-la. A solução foi criar uma pista que fizesse com que os jogadores fossem até a sede do Partido Comunista Brasileiro, ao qual

Portinari foi filiado, e lá vissem reportagens antigas que destacam o artista como cidadão e político ativo.

Cena 8 – Rio de Janeiro – Escola Nacional de Belas Artes: esta cena também tem cunho pedagógico, pois os jogadores e seus personagens descobrem que Tigrão queria imitar, seguir os passos de seu ídolo. Portinari ganhou uma bolsa para estudar na Escola Nacional de Belas Artes do Rio de Janeiro em 1919, quando tinha 15 anos de idade. Eles ainda aprenderão um pouco sobre um dos temas das obras de Portinari: ele retratava as reminiscências de sua infância, seus medos e sua gente, os hábitos e costumes de sua terra. Os participantes descobrirão isso desenhando. E, assim, terão a confirmação de que o quadro foi levado para Brodowski.

Cena 9 – Nova Iorque – Sede da ONU: Um dos trabalhos de maior visibilidade de Cândido Portinari são os painéis *Guerra e Paz*, expostos da sede da ONU, em Nova Iorque. Passar por esta cena faz com que os participantes gravem esta informação.

Cena 10 – Brodowski – Casa do Sr. Leonardo Baptista: O pai do Tigrão está cuidando do neto e, portanto, do filho de Maria Paula. Ao falarem com ele, os personagens descobrirão que Portinari, quando criança, tinha medo de espantalhos — tema de muitos quadros do pintor. Isso será extremamente importante na cena 11, já que o Tigrão escondeu uma pista no espantalho do museu.

Cena 11 – Brodowski – Museu Casa de Portinari: No interior do espantalho, encontra-se a última charada deixada pelo Tigrão, algo para testar o raciocínio dos jovens detetives.

Cena 12 – Brodowski – Capela da Nonna: Este é o toque final. É importante falar dos afrescos feitos pelo pintor na capela onde sua avó costumava rezar, parte integrante da antiga propriedade da família de Portinari. Os quadros estão sob o piso, próximo ao altar.

Como Utilizar *O Resgate de "Retirantes"* em Sala-de-aula.

Agora que você já sabe onde está o conteúdo pedagógico, vejamos algumas possibilidades de aplicação desta aventura em sua escola.

A abordagem mais evidente é você, professor, tornar-se o Mestre do Jogo e narrar esta aventura para seus alunos. Resta apenas decidir como aplicar uma aventura para seis personagens numa sala-de-aula com um número bem maior de alunos.

Uma opção é dividir os alunos em seis grupos, sendo que cada grupo brincarà interpretando um dos seis personagens, decidindo em conjunto ou de forma individual e alternada o que este fará em cada momento da aventura. Poderia ser, por exemplo, um personagem por fileira de carteiras. O inconveniente é que se perde um pouco da interatividade e a ação torna-se um pouco mais lenta.

Outra opção seria procurar em sua escola jovens que já se dedicuem ao passatempo dos RPGs e formar alguns Mestres do Jogo capazes de narrar *O Resgate de "Retirantes"* para os colegas. Cada um desses Mestres poderia narrar a aventura para outros seis alunos. Desse modo, a interatividade é mantida e você oferece a alguns alunos a oportunidade de participar do processo de aprendizagem dos colegas.

É possível trabalhar esta aventura de maneira interdisciplinar, ligando as aulas de Educação Artística e Língua Portuguesa. Você pode propor aos alunos que contem a história vivida do ponto de vista dos personagens interpretados por eles, apresentando-a na forma de textos, histórias em quadrinhos, peças de teatro etc.

O mais importante é que a aventura seja apresentada numa atmosfera de entretenimento e descontração. Deixe que o aprendizado se dê de forma sutil e evite que os alunos desenvolvam prevenções contra a atividade. Deixe que os participantes se preocupem com o objetivo imediato da aventura, que é encontrar o quadro. Dessa maneira, eles alcançarão inconscientemente o objetivo maior que é aprender um pouco sobre Portinari.

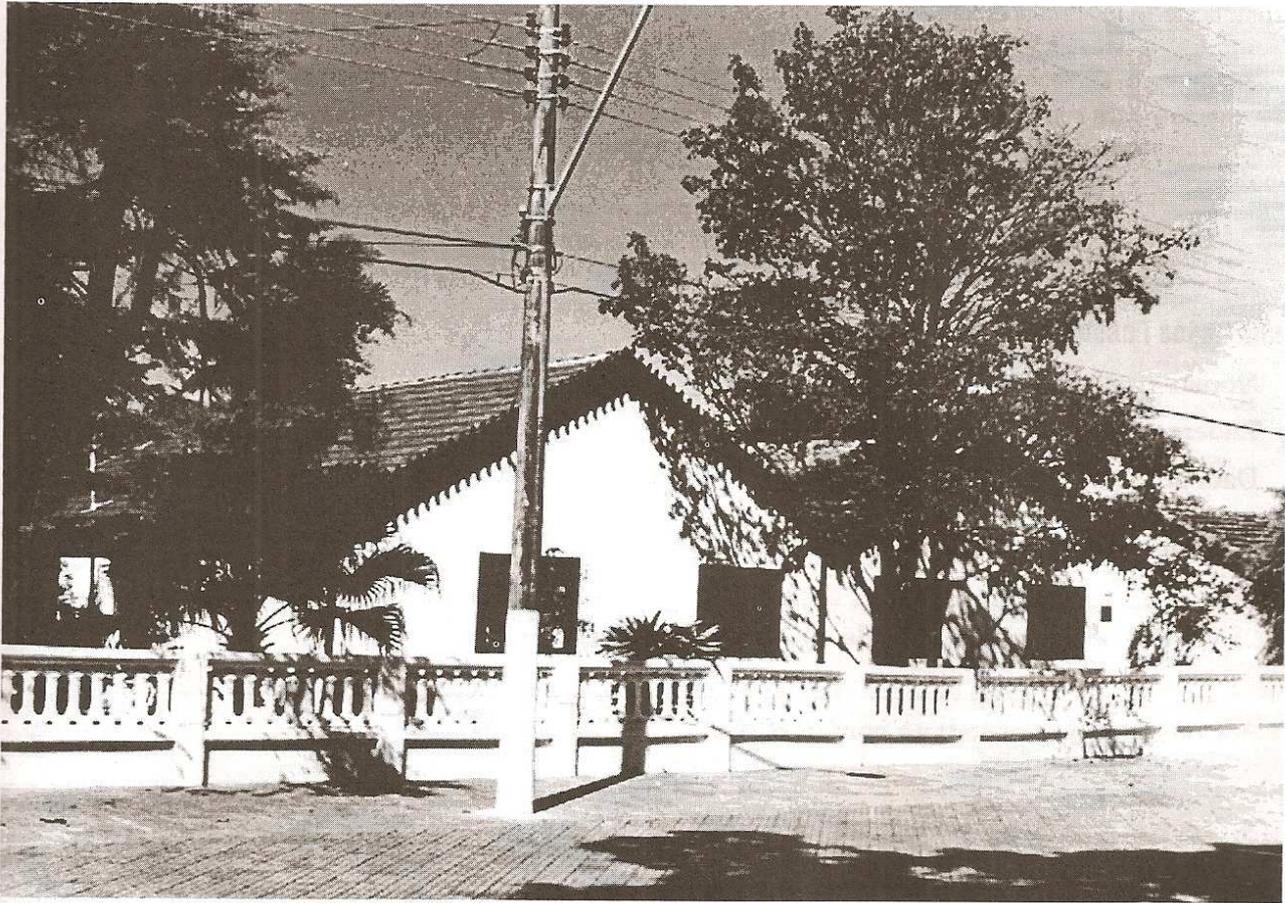
Referências Bibliográficas

Periódicos:

- HOMENS do Povo candidatos do povo. Jornal Hoje, 07/01/1947.
- O POVO pode confiar no nosso partido e no candidato por ele apresentado. Jornal Hoje, 21/11/1945.
- AMADO, J. Os candidatos da cultura e do trabalho. Jornal Hoje, 18/01/1947.
- PORTINARI, candidato do povo para o senado ao lado de Prestes. Jornal Hoje, 14/01/1947.

Livros:

- ACQUARONE, Fransisco. Mestres da Pintura no Brasil. Rio de Janeiro. Paulo de Azevedo, 1949.
- AJZENBERG, Elza M. Portinari: três momentos. 1977.
- ANCORA DA LUZ. Ângela A. S. B. A fabulação trágica de Portinari na fase dos Retirantes. Rio de Janeiro, UFRJ, 1986.
- _____. História da Arte Brasileira. São Paulo, Melhoramentos, 2ª ed., 1977.
- BENTO, Antonio. Portinari. Rio de Janeiro, Leo Christiano Editorial Ltda., 1980.
- _____. 25 Anos sem Portinari. Rio de Janeiro, Rolph Camargo Consultoria de Arte Ltda., 1987.
- _____. Portinari 90 anos. Rio de Janeiro, Salamandra Consultoria Editorial S.A., 1993.
- CALLADO, Antonio. Retrato de Portinari. Rio de Janeiro, Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, 1956.
- CAMARGO, Ralph. Portinari Desenhista. Rio de Janeiro, Ralph Camargo Consultoria de Arte Ltda., 1977.
- FABRIS, Annateresa. Portinari pintor social. São Paulo, Perspectiva/EDUSP, 1990.
- FABRIS, Annateresa. Cândido Portinari. Série Artistas Brasileiros, 4. São Paulo, Editora da Universidade de São Paulo, 1996.
- JORDÃO, Vera Pacheco. A imagem da criança na pintura brasileira. Rio de Janeiro, Salamandra, 1979.
- MARIO FILHO. A infância de Portinari. Pref. de Nelson Rodrigues. Rio de Janeiro, Bloch, 1996.
- MEIRELES, Cecília. Portinari, o trabalhador. Rio de Janeiro, Record, 3ª ed., 1968.
- PORTINARI, Antônio. Portinari menino. Apres. Antônio Callado, poemas de Carlos Drummond de Andrade e Vinícius de Moraes. Rio de Janeiro, José Olympio, 1980.
- TIBIRIÇÁ, Luís Caldas. Cândido Portinari e a Cultura Brasileira no Brasil. Corrupção e incompetência. São Paulo, Edições populares, 1984.
- ZILIO, Carlos. Aquarela do Brasil: a questão da identidade da arte brasileira: a obra de Tarsila, Di Cavalcanti e Portinari, 1922-1945. Rio de Janeiro, Funarte, 1982.



Museu Casa de Portinari – Brodowski – SP

MUSEU CASA DE PORTINARI

Praça Cândido Portinari, 298

Brodowski – SP.

Fone: (0xx16) 3664-4284

Site: www.casadeportinari.com.br

E-mail: museu@casaportinari.com.br

ASSOCIAÇÃO CULTURAL CÂNDIDO PORTINARI

Rua Marquês de São Vicente, 225 – Gávea

Rio de Janeiro – RJ

Fone: (0xx21) 3114-1440

Site: www.portinari.org.br

Estamos contentes por você ter se interessado pela série **mini GURPS** e gostaríamos de saber o que você achou deste livro. Preenchendo este pequeno questionário e enviando suas respostas pelo correio, você estará nos ajudando a melhorar cada vez mais nossos produtos.

Além disso, se você tiver alguma dúvida, sugestão ou quiser fazer algum comentário, esteja à vontade. Nós incluiremos seu nome no Cadastro Nacional de Jogadores e lhe enviaremos uma correspondência para mantê-lo informado sobre as novidades na área de RPGs nacionais e internacionais.

Atenção: você não precisa arrancar a página, envie suas respostas por carta ou tire uma cópia do questionário.

Seus Dados Pessoais:

Nome: _____

Endereço: _____

Data de Nascimento: ____ / ____ / ____

1. Qual a sua opinião sobre o mini GURPS?

2. Você teve alguma dificuldade em aprender as regras? Qual?

3. Como entrou em contato com os RPGs?

4. Você já joga RPG? Há quanto tempo? Quais os jogos?

5. Você costuma atuar como mestre? Há quanto tempo?

6. Que tipo de cenário histórico ou de ficção você gostaria de ver adaptado para o mini GURPS?

7. O que você mais gostou neste livro?

8. Do que você não gostou?

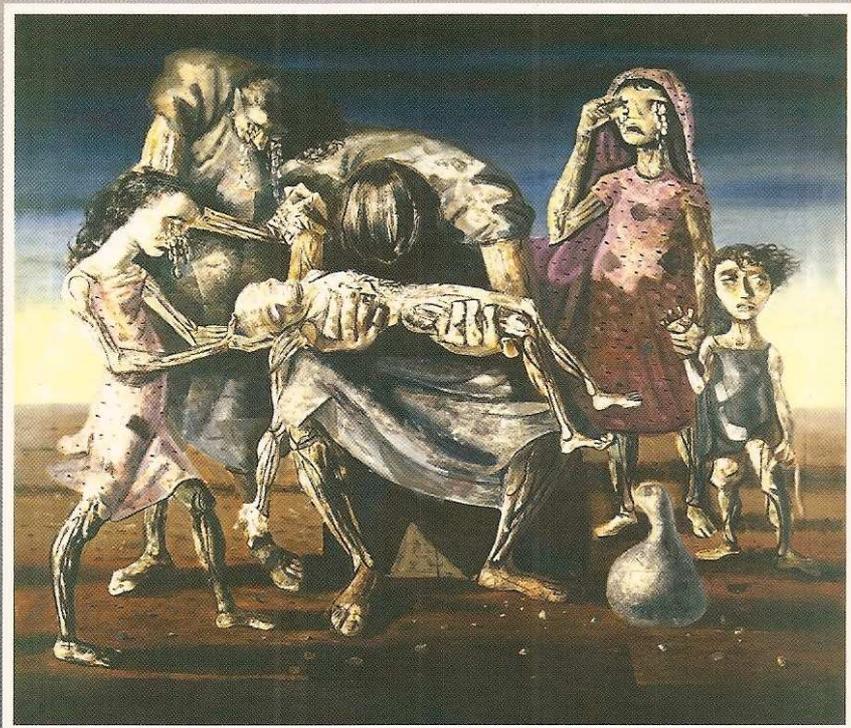
9. Onde você comprou o mini GURPS?

10. Você tem alguma dúvida sobre as regras ou os personagens?

11. Você tem alguma pergunta, comentário ou sugestão a fazer?

Nosso endereço:
DEVIR LIVRARIA
Caixa Postal 15239 — CEP 01599-970 — São Paulo-SP
e-mail: duvidas@devir.com.br
site: www.devir.com.br

UM GIRO PELO MUNDO À PROCURA DE PORTINARI



O famoso quadro "Retirantes" de Portinari é furtado durante uma vernissage na famosa galeria de arte Staholsky. A polícia federal e um agente da seguradora têm de descobrir quem roubou e qual o paradeiro da obra.

O misterioso roubo não é o primeiro, tendo sido precedido recentemente por dois outros envolvendo as telas "Criança Morta" e "Enterro na Rede" do mesmo artista.

Quem teria roubado os quadros?

Seria, o proprietário, o sr. Lúcio Costa T. de Aguiar tentando dar o golpe do seguro?

Seria sua ex-esposa para se vingar da situação econômica em que seu ex-marido a deixou?

Seria um falsificador de arte?

Algumas testemunhas confirmam um fato em comum em todos os roubos: o ladrão tem uma tatuagem de tigre sobre o ombro.

Resta aos nossos investigadores descobrir quem é o verdadeiro ladrão e onde foram escondidas as obras.



O Resgate de Retirantes é indicado para professores e mestres iniciantes. Nele você encontrará tudo o que precisa para se divertir e descobrir um pouco da vida e da obra de Cândido Portinari.

Neste livro você encontra:

- ✘ As três regras básicas de GURPS explicadas em uma página.
- ✘ Uma aventura pronta com dicas de como deve ser conduzida cada cena.
- ✘ Impressos especiais ("props") para serem usados na aventura.
- ✘ Informações sobre a vida e a obra de Cândido Portinari.
- ✘ Um apêndice especial com informações e idéias para professores.
- ✘ Vários personagens prontos.
- ✘ Bibliografia e endereços para pesquisa.

A série *mini GURPS* utiliza um resumo das regras de *GURPS*, um dos RPGs mais populares no Brasil e no mundo, e é compatível com o livro *GURPS Módulo Básico*, indicado para jogadores que desejam maior detalhamento em suas aventuras.



INADEQUADO PARA MENORES DE 16 ANOS

Devir
DEVIR LIVRARIA

DEV001007
ISBN: 85-7532-058-0



9 788575 320587