

Até que a morte nos una



Um RPG solo sobre como seu personagem lidará com um casamento *post mortem*

Autoria, revisão e diagramação

Lu Cavalheiro (@lu.cicerone.cavalheiro)

Licença

Creative Commons Atribuição-Compartilhual 4.0 Internacional

https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt_BR

Arte

Jessika Arraes (@jessikaarraesfoto), “Two Women in Wedding Dresses on Road” (2021)

<https://www.pexels.com/photo/two-women-in-wedding-dresses-on-road-12126199/>

Este é um jogo solo sobre uma tradição muito comum em culturas da antiguidade: o casamento entre uma pessoa morta e outra viva, para que esta, ao morrer, não esteja sozinha no pós-vida. A narrativa acontece ao redor de como o recém-falecido vai lidar com o fato de que possui um cônjuge no além. Será que eles vão ser um casal feliz? Será que eles vão colaborar para obter um divórcio *post mortem*? Jogo não recomendado para pessoas sensíveis aos temas abordados: casamento, morte, tradições culturais não-eurocênticas.

Introdução ao jogo

Seu personagem nasceu em uma cultura que possui a tradição de casar seus membros solteiros com pessoas mortas a fim de que eles não vivam sozinhos no pós-vida. No seu caso, você morreu solteiro, e sua família – obviamente sem seu consentimento, já que você estava **morto** – realizou o casamento com uma outra pessoa, também falecida. Ao chegar no pós-vida, você encontra seu cônjuge, também desorientado pelo fato de ter sido casado à revelia. Como vocês dois lidarão com isso?

Para jogar **Até que a morte nos una**, será preciso uma folha para fazer anotações e duas moedas.

Criação dos cônjuges

Seu personagem

Pense quem seu personagem era em vida, bem como em sua aparência – isso é importante, pois sua aparência no pós-vida será idêntica, ainda que fantasmagórica, àquela em vida. Defina também um **Nome** para ele.

Defina então uma **Virtude**, um traço de comportamento ou personalidade positivo sobre seu personagem. Você não precisa ficar restrito às sete virtudes cardinais católicas, nem a traços que tradicionalmente sejam considerados positivos pela maioria das pessoas. *Extremamente sincero* pode ser uma **Virtude**, se você assim desejar.

Defina agora um **Defeito** para o seu personagem, um traço de comportamento ou personalidade negativo. Mais uma vez, você não precisa se restringir aos sete pecados capitais católicos ou a traços que tradicionalmente sejam considerados negativos pela maioria das pessoas. *Bondade irrestrita* pode ser seu **Defeito**, se você assim desejar.

O Cônjuge

Pense em quem o seu cônjuge era em vida, bem como em sua aparência. Defina um **Nome** para ele.

Defina um **Benefício** para seu cônjuge, um traço que ele possua e que permita uma interação harmoniosa entre vocês. Pode ser qualquer coisa, mesmo algo que normalmente não

seria tido como um benefício para a maioria das pessoas. *Protetor e ciumento* pode ser um **Benefício**, se você assim desejar.

Defina um **Ponto de Atrito** entre você e seu cônjuge, alguma coisa que possa atrapalhar um possível relacionamento harmonioso entre vocês. Mais uma vez, não se restrinja à visão da maioria das pessoas sobre o tema: *Carinhoso* pode ser um **Ponto de Atrito**, se você assim desejar.

Primeira cena: conhecendo o Cônjuge

Seu personagem acabou de chegar no além-vida, e lá se encontrou com uma pessoa aparentemente tão sem saber o que está acontecendo quanto ele. Algum *Poder Superior*, apropriado para a cultura do seu personagem, informará que após a morte os parentes de ambos realizaram um casamento *post mortem* entre vocês, e que agora vocês são um casal.

Antes de mais nada, seria interessante seu personagem conhecer seu cônjuge nessa nova jornada. Para tanto, pense como seria uma conversa entre vocês com base nas **Virtude** e **Defeito** do seu personagem e nos **Benefício** e **Ponto de Atrito** do cônjuge. Pense se vocês compartilhariam experiências, se vocês falariam dos seus parentes, do que fizeram em vida, sobre como morreram...

Após pensar sobre como seria essa conversa, avalie qual traço do seu personagem e qual traço do cônjuge se destacariam mais. Se os traços mais destacados forem a **Virtude** e o **Benefício**, jogue duas moedas e consulte a tabela abaixo na coluna *Com Vantagem*. Se os traços mais destacados forem ou o par **Defeito** e **Benefício**, ou o par **Virtude** e **Ponto de Atrito**, jogue duas moedas e consulte a coluna *Sem Vantagem*. Se os traços mais destacados forem **Defeito** e **Ponto de Atrito**, consulte a coluna *Em Desvantagem*.

Moedas	Em Desvantagem	Sem Vantagem	Com Vantagem
Duas Coroas	-2	-1	0
Uma Coroa, uma Cara	-1	0	+1
Duas Caras	0	+1	+2

Anote o resultado e vá para a próxima cena.

Segunda cena: a vida de casal

Após conhecer seu cônjuge, o *Poder Superior* levará vocês para sua morada no além-vida. Pense como seria essa casa tendo em mente os traços tanto do seu personagem, quanto do seu cônjuge, já que o referido *Poder Superior* se esforçará para que essa morada seja o mais confortável possível para ambos.

A seguir, você deve pensar como seriam os primeiros “anos” (não faz sentido falar em tempo após a morte, mas é para ter uma ideia de que se passou um bom tempo) da convivência entre vocês. Com base nos traços tanto do personagem, quanto do cônjuge, delibere como será a vida a dois entre eles. Eles tentarão fazer amizade e dar certo como casal? Eles serão no máximo bons amigos? Eles simplesmente não aguentarão olhar um na cara do outro além do necessário? Ou essa convivência será peculiar?

Após deliberar sobre como seria a convivência entre vocês, avalie qual traço do seu personagem e qual traço do cônjuge se destacariam mais. Se os traços mais destacados forem a **Virtude** e o **Benefício**, jogue duas moedas e consulte a tabela abaixo na coluna *Com Vantagem*. Se os traços mais destacados forem ou o par **Defeito** e **Benefício**, ou o par **Virtude** e **Ponto de Atrito**, jogue duas moedas e consulte a coluna *Sem Vantagem*. Se os traços mais destacados forem **Defeito** e **Ponto de Atrito**, consulte a coluna *Em Desvantagem*.

Moedas	Em Desvantagem	Sem Vantagem	Com Vantagem
Duas Coroas	-2	-1	0
Uma Coroa, uma Cara	-1	0	+1
Duas Caras	0	+1	+2

Anote o resultado e vá para a próxima cena.

Terceira cena: o Poder Superior vai avaliar o casal

Após um bom tempo de convivência como casal, o *Poder Superior* irá os visitar para saber como as coisas estão indo. Despretensiosamente, ele iniciará uma conversa trivial com vocês – delibere sobre qual trivialidade vocês conversarão.

Depois dessa conversa trivial, o *Poder Superior* perguntará ao seu personagem o que ele achou de seu cônjuge. Responda com base na convivência estabelecida na *Segunda*

cena: a vida de casal e nos **Benefício** e **Ponto de Atrito** do seu cônjuge. Você deverá responder sinceramente. Avalie se sua resposta destacou ou o **Benefício**, ou o **Ponto de Atrito** do seu cônjuge.

A seguir, o *Poder Superior* perguntará ao seu cônjuge o que ele achou do seu personagem. Seu cônjuge deverá responder honestamente com base na convivência estabelecida na *Segunda cena: a vida de casal* e nos **Virtude** e **Defeito** do seu personagem. Avalie se a resposta do cônjuge destacou ou a **Virtude**, ou o **Defeito** do seu personagem.

Finalmente, é hora de avaliar a impressão que a conversa como um todo causou no *Poder Superior*. Se os traços mais destacados forem a **Virtude** e o **Benefício**, jogue duas moedas e consulte a tabela abaixo na coluna *Com Vantagem*. Se os traços mais destacados forem ou o par **Defeito** e **Benefício**, ou o par **Virtude** e **Ponto de Atrito**, jogue duas moedas e consulte a coluna *Sem Vantagem*. Se os traços mais destacados forem **Defeito** e **Ponto de Atrito**, consulte a coluna *Em Desvantagem*.

Moedas	Em Desvantagem	Sem Vantagem	Com Vantagem
Duas Coroas	-2	-1	0
Uma Coroa, uma Cara	-1	0	+1
Duas Caras	0	+1	+2

Anote o resultado e vá para a próxima cena.

Deliberação do Poder Superior sobre o casal

Some os resultados anotados nas três cenas anteriores e consulte a lista a seguir para saber o que o *Poder Superior* pensa sobre o casal:

- **5 ou 6:** O *Poder Superior* considera que seus parentes tomaram uma sábia decisão, pois vocês formam um belo casal. Seus parentes vivos receberão alguma recompensa.
- **2, 3 ou 4:** O *Poder Superior* considera que seus parentes tomaram uma boa decisão, apesar de vocês não serem um casal perfeito.
- **-1, 0 ou 1:** O *Poder Superior* considera que seus parentes tomaram uma decisão questionável, pois vocês não formam um casal muito compatível. Ele oferecerá o divórcio *post mortem* para o casal.
- **-4, -3 ou -2:** O *Poder Superior* considera que seus parentes tomaram uma decisão ruim. Ele recomendará o divórcio *post mortem* para o casal.
- **-6 ou -5:** O *Poder Superior* considera que seus parentes tomaram uma decisão muito ruim. Ele efetuará o divórcio *post mortem* do casal

no ato, e pensará em como punir apropriadamente os parentes vivos pela falta de sabedoria.

Conclusão

A *Conclusão* deve ser baseada na decisão do *Poder Superior* conforme determinada na *Terceira cena: o Poder Superior vai avaliar o casal*. Se vocês formam um belo casal, delibere qual recompensa seria apropriada para os seus parentes vivos, tendo em mente tanto os traços do seu personagem quanto os do cônjuge.

Se o *Poder Superior* oferecer ou recomendar o divórcio *post mortem*, será preciso que o personagem e o cônjuge tomem a decisão de aceitar ou não a oferta. Delibere como seria essa conversa, tendo em mente os traços tanto do personagem, quanto do cônjuge.

Após pensar sobre como seria essa conversa, avalie qual traço do seu personagem e qual traço do cônjuge se destacariam mais. Se os traços mais destacados forem a **Virtude** e o **Benefício**, jogue duas moedas e consulte a tabela abaixo na coluna *Com Vantagem*. Se os traços mais destacados forem ou o par **Defeito** e **Benefício**, ou o par **Virtude** e **Ponto de Atrito**, jogue duas moedas e consulte a coluna *Sem Vantagem*. Se os traços mais destacados forem **Defeito** e **Ponto de Atrito**, consulte a coluna *Em Desvantagem*.

Moedas	Em Desvantagem	Sem Vantagem	Com Vantagem
Duas Coroas	Divórcio	Divórcio	Divórcio
Uma Coroa, uma Cara	Divórcio	Divórcio	Casamento
Duas Caras	Divórcio/Casamento	Casamento	Casamento

Caso dê *Divórcio*, vocês decidem aceitar a oferta do divórcio. Caso dê *Casamento*, vocês decidem permanecer juntos apesar das diferenças. Caso dê *Divórcio/Casamento*, escolha *Divórcio* se o *Poder Superior* recomendou o divórcio, ou *Casamento* se ele apenas ofereceu.

Se o *Poder Superior* realizar o divórcio no ato e decidir punir os parentes vivos tanto do personagem quanto do cônjuge, Ele perguntará ao casal qual punição aplicar. Delibere que decisão o casal tomaria, tendo em mente apenas o **Defeito** do personagem e o **Ponto de Atrito** do cônjuge.