



Se a ressurreição de personagens existe em um determinado cenário, há uma série de implicações que precisa ser exposta aos jogadores antes de ocorrer na narrativa.

Em primeiro lugar, é preciso destacar que para muitos jogadores a possibilidade de trazer personagens de volta à vida compromete seriamente a diversão, pois seria justamente na superação de perigos mortais que residiria boa parte da tensão criada. Logo, seria trapaça permitir que um jogador recuperasse seu personagem depois de perdê-lo, o que é uma crítica extremamente válida. No entanto, se o conceito da ressurreição existe e é bem inserido na história, o narrador tem a possibilidade de mostrar um lado peculiar do seu mundo e torná-lo mais interessante, desde que o contexto seja bem apresentado e suas consequências façam sentido.

Poderes que trazem indivíduos de volta à vida tendem a ser apresentados de forma simples e sucinta demais nos jogos, como manifestações sobrenaturais não muito diferente de outras magias, geralmente divinas, mas sem maiores detalhes. Em certos grupos de jogo a questão sobre ressurreição surge somente quando o poder se torna disponível para os heróis, como se antes histórias e rumores sobre o assunto jamais tivessem surgido. Portanto, se na realidade do seu jogo a ressurreição existe, é importante que o narrador apresente mais informações sobre como esta manifestação funciona.

Nos universos onde esse poder seja minimamente comum, grandes lideranças políticas e religiosas seriam ressuscitadas recorrentemente para manutenção do status quo, mas como seriam suas vidas depois de milagres tão impressionantes? É difícil não imaginar cicatrizes físicas, mentais e/ou sociais pesadas que passariam a atormentar tais personagens. Um monarca entrevado numa cama pela idade avançada poderia ser frequentemente ressuscitado para manter o equilíbrio do reino, mas a que preço? Algo tão diferente e significativo teria uma série de consequências que mudaria profundamente sociedades inteiras, e essa pode ser uma excelente oportunidade para criar situações e dilemas originais.

Permitir a banalização deste efeito pode ser uma opção do narrador, mas sempre haverá alguma restrição geralmente social, com tabús sobre quem seria digno ou não,

um elemento que por si só cria diversos conflitos. Mas talvez a melhor opção seja tornar esse poder raro e condicionado à intervenção dos heróis, seja como um ritual complexo ou o uso de um componente raro encontrado, pois assim os jogadores podem se sentir parte integrante de poderes tão fantásticos. Um bom exemplo de exploração original dessa ideia são as ressurreições do Deus Vermelho no reino de Westeros de George R. R. Martin, onde os ressuscitados voltam bastante atormentados, mas existem infinitas formas de explorar esse pós-vida.

Com essa ideia em mente, apresentamos algumas sugestões onde a ressurreição é um elemento mais significativo na narrativa e cria situações e dilemas para os heróis que podem instigar os jogadores:

- ◆ Numa estalagem muito longe de casa, os heróis encontram um grupo de emissários dos Povos Livres. Um deles bebe demais e inadvertidamente mostra que secretamente estão levando uma folha mágica, uma dádiva dos elfos que se inserida na boca de um morto o faria voltar à vida. A aparência da folha fica marcada na lembrança dos protagonistas, especialmente no dia seguinte, quando um deles termina por ser morto em combate. Todos entendam que se roubarem a folha desses emissários aliados há uma chance de trazer seu amigo de volta.
- ◆ Em uma região em convulsão com os ataques de uma terrível criatura que ninguém consegue conter, os heróis secretamente descobrem que numa conjunção próxima será possível trazer de volta à vida qualquer resto mortal colocado previamente num altar específico, independente de quando tenha morrido, pois este indivíduo seria vital para impedir o fim dos tempos. Em função desta descoberta, tem início uma busca pelos restos mortais dos maiores heróis da história dos Povos Livres.
- ◆ Rumores sobre o surgimento de um santo capaz de trazer os mortos de volta à vida trazem suspeita e medo entre os líderes religiosos, que temem que o homem (ou mulher) perceba a corrupção que tomou suas instituições ao longo dos séculos, desde que os últimos santos deixaram de existir. Em função de tantas interpretações, vários emissários religiosos são enviados para levá-lo à Grande Capital, alguns com ordens de protegê-lo a qualquer custo e outros para eliminar esta ameaça na primeira oportunidade.
- ◆ Todos ou uma parte dos protagonistas foi ressuscitada por um sacerdote para realizar uma demanda divina. Eles partilham uma sensibilidade mais apurada com o mundo dos mortos e eventualmente começam a questionar a necessidade de obedecer as ordens daquele que os trouxe de volta. Só que um coadjuvante nas mesmas condições faz isso primeiro, para que os outros vejam como o resultado em ter a influência divina cancelada pode levá-los ao que parece um tipo de inferno.
- ◆ Alguns clérigos de uma igreja têm o poder trazer homens e mulheres de volta dos mortos, sem marcas ou traumas. No entanto, eles não utilizam este poder em

indivíduos sem importância, sob o argumento de ser uma graça divina que precisa ser moderada, e preferem conceder tais bênçãos apenas aos senhores que protegem os seus templos, os seguidores de maior riqueza ou status e seus principais agentes quando se sacrificam em nome da fé. Contra essa influência assustadora, uma conspiração começa a ser formada para impedir que a igreja tome o controle da coroa, formada especialmente por um destes clérigos.

Existem inúmeras formas de explorar a ressurreição numa crônica, mas se este conceito faz parte da história, ele deve ser inserido desde cedo, para o caso de um personagem poder sofrer este efeito sem parecer que tenha surgido por um Deus Ex Machina.