

Regra de Adivinhação VdCBN



Introdução

Entre todos os conceitos apresentados e jogáveis no cenário de *Mundo das Trevas*, os chamados Videntes – que vão desde Tremere com o Caminho da Adivinhação, Malkavians, médiuns com habilidades proféticas, Imbuídos visionários e algumas exceções em outros clãs e conceitos de personagens – são talvez os mais desafiadores de administrar. Nenhum outro conceito de jogo tem o potencial de desviar tão completamente o rumo de uma crônica ou complicar os elementos cuidadosamente planejados da narrativa. Além disso, eles levantam questões intrigantes e, por vezes, frustrantes: o que dizer sobre predestinação? Os jogadores podem realmente escapar do destino? Como lidar com esses dilemas sem sacrificar o fluxo da história?

Uma abordagem prática é restringir o Caminho da Adivinhação a personagens não jogadores. Isso está totalmente dentro de seus direitos como Narrador. Mantendo o controle da Adivinhação, você pode introduzir visões no momento certo, em vez de responder a perguntas fora de contexto ou lidar com jogadores que forcem situações ao “jogar os incensos para descobrir qual ônibus pegar”.

Caso decida permitir que personagens jogadores tenham acesso à Adivinhação, é fundamental lembrar que essas habilidades e qualidades operam através de símbolos e sinais, não respostas diretas. Mesmo um mestre no ofício dificilmente obterá visões nítidas e inequívocas; elas vêm envoltas em metáforas e possibilidades. Assim como cientistas extraordinários apresentam hipóteses e probabilidades – e não verdades absolutas –, os Videntes lidam com vislumbres que podem ser moldados por mudanças e imprevistos. Assim, a menos que você deseje entregar uma pista importante de forma proposital, mantenha as respostas vagas e abertas à interpretação.

Por exemplo, "Você morrerá nas mãos de um cego" é uma previsão muito mais rica e difícil de evitar do que algo como "Você será atropelado por um ônibus dirigido por um motorista míope que perdeu a lente de contato às 8h30 de uma terça-feira". A ambiguidade não apenas mantém o mistério, mas também incentiva os jogadores a refletirem sobre as possíveis implicações.

Integrando Adivinhações na Crônica

Uma boa prática ao trabalhar com personagens que são Oráculos é se perguntar: *"O que acontece se eles usarem Adivinhação sobre <x>?"* Mesmo que você não planeje tudo com antecedência, essa reflexão pode ajudá-lo a preparar respostas temáticas ou a tecer as previsões de forma orgânica na narrativa. Isso também permite que você crie visões que já estejam alinhadas com os eventos futuros da história, tornando as profecias mais impactantes.

Quando uma previsão é feita, você precisará decidir se ela é absoluta ou se os jogadores podem evitá-la ou subvertê-la. Considere os seguintes cenários:

1. **Profecias Absolutas**

Se você optar por torná-las inevitáveis, então a previsão deve se concretizar... de alguma forma. Lembre-se, no entanto, que a realização de uma profecia não precisa afetar diretamente os personagens dos jogadores. Uma visão de morte, por exemplo, pode referir-se a um NPC importante ou a um evento simbólico, em vez de ser um destino pessoal.

2. **Profecias Evitáveis**

Permitir que os jogadores evitem ou alterem o curso de uma previsão pode gerar histórias dinâmicas. Nesse caso, certifique-se de que a profecia seja vaga o suficiente para que eles precisem interpretá-la e agir rapidamente. Por exemplo, descobrir o significado de uma visão no último momento pode criar tensão dramática e reviravoltas inesperadas.

Ao Jogador “Viva a Experiência”

Quando o Narrador lhe dá uma visão, abrace o momento. Seu personagem não está simplesmente recebendo uma mensagem casual; ele está passando por uma experiência oracular intensa. Não encare isso como uma conversa banal – interprete a cena! Mostre como o personagem é afetado, seja através de reações físicas, emocionais ou místicas.

A Síndrome de Cassandra

Assim como Cassandra, a profetisa de Troia que ninguém acreditava, lembre-se de que nem todos aceitarão as visões do seu personagem como verdade. Muitas vezes, videntes são vistos como lunáticos ou figuras excêntricas, mais propensos a balbuciar do que a fornecer informações confiáveis. Esse estigma faz parte da experiência de ser um vidente no mundo de *Vampiro: A Máscara*. Não leve para o lado pessoal se outros personagens ignorarem ou questionarem suas visões – use isso para enriquecer a narrativa.

Equilibre o Drama

Evite exageros excessivos ao interpretar visões. Embora momentos de intensidade sejam bem-vindos, passar cada sessão gritando, se contorcendo ou monopolizando o foco pode frustrar outros jogadores. Lembre-se de que todos querem brilhar em algum momento. Enredos relacionados a videntes podem ser incrivelmente divertidos, mas certifique-se de que não dominem o jogo inteiro. Seu personagem será mais memorável por sua profundidade e nuance do que por se tornar um “pônei de um truque só”.

Respeite os Narradores

Méritos e Habilidades oraculares não são atalhos para resolver o enredo. Narradores não têm a obrigação de revelar respostas para todos os mistérios só porque você pediu. O uso de dons relacionados a visões varia entre crônicas, então familiarize-se com as regras da casa e mantenha uma boa comunicação com os Narradores. Lembre-se de que esses Méritos e Habilidades são ferramentas, não garantias. Assim como “Santidade” não é uma versão barata de “Majestade”, a habilidade oracular não é uma chave mágica para destravar todos os segredos do enredo.

Use sua Criatividade

A habilidade oracular é uma oportunidade de explorar aspectos únicos da história do seu personagem. Pergunte ao Narrador se você pode contribuir criando suas próprias visões ou adicionando detalhes ao histórico do personagem que expliquem como ele se tornou um vidente. Talvez suas visões tenham origem em um evento traumático, um pacto sobrenatural ou um dom inato que vem com um custo. Use a mística em sua plenitude! Mais do que desvendador de mistérios, seu personagem pode ser um elo entre os segredos do mundo e os outros jogadores.

Divirta-se com o Místico

Ser um vidente não é apenas sobre prever o futuro ou evitar surpresas; é uma parte fundamental da personalidade e história do personagem. Explore como as visões moldam suas interações, crenças e decisões. Torne-as uma ferramenta para criar momentos impactantes que contribuem para a narrativa coletiva.

Preço da Falha

As profecias são permeadas de incertezas e perigos. Um teste falhado pode resultar em algo tão simples quanto *“Futuro nublado, tente novamente mais tarde”* ou levar a uma interpretação errônea. Um erro crítico, no entanto, pode gerar um presságio que é perigosamente equivocado ou completamente impreciso. Por exemplo, um vidente pode afirmar que *“Os guardas são incautos e preguiçosos”*, quando na realidade eles são uma força de elite altamente treinada. Esses erros podem criar situações de grande risco e imprevisibilidade.

Ferramentas do Adivinhador

Diferentes adivinhadores empregam diversos métodos e ferramentas para vislumbrar o futuro. Muitos se fixam em um conjunto de práticas ou instrumentos que consideram mais eficazes, enquanto outros adaptam suas ferramentas conforme a situação ou o cliente. Entretanto, poucos utilizam mais de uma técnica por vez.

No contexto do jogo, as ferramentas usadas pelo vidente são narrativamente relevantes, mas não afetam as mecânicas. Elas funcionam como elementos temáticos que podem enriquecer a história. Por exemplo, um tecnomago utilizando um software avançado para análise estatística pode enfrentar problemas em regiões onde a tecnologia é limitada ou malvista, enquanto alguém que realiza haruspicação (a leitura das entranhas de animais sacrificados) pode ser perseguido por autoridades ou comunidades locais.

Abaixo estão algumas das ferramentas mais comuns utilizadas por videntes e suas descrições:

Habilidades e Ferramentas de Adivinhação

- **Astrologia**
A previsão do futuro baseada nas interações entre estrelas, planetas e suas posições no céu.
- **Augúrio**
Interpretação das ações e dos padrões de voo dos pássaros para desvendar mensagens sobre o futuro.
- **Bibliomancia**
Uso de páginas abertas aleatoriamente em livros para encontrar respostas ou prever eventos.
- **Cartomancia**
A leitura de cartas, como o tarô, para interpretar o futuro.
- **Fundição**
Uso de pedras esculpidas, gravuras ou até mesmo o padrão de fumaça do incenso para prever o futuro (runas, símbolos, etc.).
- **Radiestesia**
Uso de varas ou bastões para encontrar água, minerais ou energias ocultas que indicam mensagens do futuro.
- **Haruspicação**
Leitura do futuro através da interpretação das entranhas de animais sacrificados.
- **Oneiromancia**
Exploração dos simbolismos e mensagens contidos nos sonhos para revelar verdades ocultas.
- **Quiromancia**
Análise das linhas e da estrutura da palma da mão para desvendar segredos e prever o destino.
- **Análise de Probabilidade**
Uso de matemática avançada, como análise estatística e teorias do caos, para prever probabilidades futuras.
- **Vidência**
Observação de reflexos ou imagens no fundo de piscinas de água, bolas de cristal ou espelhos para vislumbrar eventos futuros.

Precisão das Profecias

A precisão das respostas depende do nível de habilidade do personagem na Adivinhação e da complexidade do teste. Use a tabela abaixo para ajustar a clareza e a utilidade das visões:

1. **Incrivelmente vago:** As respostas são pouco mais que ecos e impressões. A visão fornece sensações ou fragmentos desconexos, sendo quase impossível de interpretar. Exemplo: *“Há perigo, mas ele é como a neblina.”*
 2. **Simbolismo denso:** As visões contêm verdades, mas profundamente envoltas em simbolismos abstratos ou metáforas. A interpretação é crucial, e erros podem levar a conclusões erradas. Exemplo: *“A ponte segura será feita de aço frio, mas o calor das lâminas ainda está por vir.”*
 3. **Preciso, mas implícito:** As respostas começam a ser úteis, mas ainda exigem interpretação cuidadosa. Exemplo: *“A sombra do corvo passa sobre seu alvo à meia-noite.”*
 4. **Simbolismo acessível:** As respostas são claras o suficiente para que um esforço razoável permita a interpretação correta. A verdade está presente, mas os jogadores precisam buscar ativamente o significado. Exemplo: *“A ponte é segura, mas aqueles que guardam os pilares podem não ser.”*
 5. **Quase sempre preciso:** As respostas são claras, com simbolismo mínimo. Ainda há margem para alguma interpretação, mas geralmente não há espaço para grandes erros. Exemplo: *“A ponte é segura até a chegada do grupo às 10h desta noite.”*
-

Complexidade das Perguntas

As perguntas que os jogadores fazem influenciam diretamente a dificuldade do teste e o nível de detalhe da resposta. As categorias abaixo ajudam a definir os limites do que a Adivinhação pode alcançar:

1. **Muito simples:** Questões diretas que podem ser respondidas com "sim", "não" ou uma afirmação vaga. Exemplo: *“Este lugar é seguro?”* A resposta será tão simples quanto a pergunta, mas não espere uma certeza absoluta.
2. **Específica e objetiva:** Questões de natureza prática e focada, que exigem um grau maior de precisão, mas ainda tratam de informações imediatas e acessíveis. Exemplo: *“Esta ponte é segura para atravessar?”*
3. **Moderadamente detalhada:** Questões que exigem um nível mais elevado de informações, mas que poderiam ser descobertas com pesquisa e esforço. Exemplo: *“Quantos guardas estão patrulhando a área?”*
4. **Detalhada e oculta:** Questões que exigem informações obscuras, deliberadamente escondidas ou perdidas. Pode incluir detalhes sobre eventos passados ou intenções de outros personagens. Exemplo: *“Como os bandidos planejam nos emboscar?”*
5. **Extremamente complexa:** Perguntas que demandam informações muito específicas ou de difícil acesso, envolvendo eventos futuros distantes ou segredos bem guardados. Exemplo: *“Qual será a verdadeira traição que levará à queda do príncipe?”*

Fontes:

Sorcerbook
Packt Malkavian 2016