

ORACOLO

L'ORACOLO è un sistema composto dalle tabelle seguenti, per generare passo dopo passo scene e avventure, senza alcuna preparazione precedente.

Lo scopo è quello di fornire indicazioni e ispirazioni per permettere al Master e ai giocatori di portare avanti la una narrazione collaborativa. Le tabelle richiedono non tanto un approccio letterale, ma piuttosto una certa dose di interpretazione e improvvisazione. Il sistema è basato su parole chiave.

L'Oracolo viene interrogato dal lancio di 1D6 o 2D6 a seconda della dimensione della tabella. Per le tabelle a 2D6: il **dado chiaro** indica la riga, quello **scuro** la colonna.

Procedura:

Il Master lancia i D6 per l'Oracolo, e consulta il risultato **in segreto**

Il risultato **non viene annunciato**, ma il Master lo analizza

Il Master inizia la **narrazione** in base al risultato

Nel caso il processo richieda più di 15 secondi, il Master **condivide i risultati con i giocatori**, per dar loro modo di contribuire.

La lettura dei risultati è innanzitutto legata alla domanda rivolta all'Oracolo, all'uso che si desidera farne. Esempi di domande possibili:

Come iniziare questa avventura?

Cosa succede ora?

Che cosa è successo? Cosa ha messo in moto gli eventi?

Che cosa succederà?

Chi è questa persona?

Cosa posso comunicare a proposito di questa persona?

Chi? Dove?

Che cosa? Cosa posso aggiungere?

Che parte del corpo è stata colpita?

È possibile porre qualsiasi genere di domanda all'Oracolo utilizzando una formula che richieda semplicemente **la risposta sì o no**.

TABELLA 0: SÌ O NO

Risultato	Risponso
1	Un NO brutale
2	No
3	No
4	Sì
5	Sì
6	Assolutamente sì

In caso di dubbio, lanciare un altro D6: un risultato pari indica una interpretazione **positiva per i PG**, un risultato dispari, **negativo**. Questa indicazione è una indicazione di massima; il contenuto della risposta ha un'importanza maggiore, ma il dado aggiuntivo può aiutare a chiarire la situazione.

TABELLA 1: PARTI DEL CORPO

	1	2	3	4	5	6
1	Spalla sx	Spalla sx	Cranio	Fronte	Spalla dx	Spalla dx
2	Braccio sx	Gamba sx	Occhio sx	Occhio dx	Gamba dx	Braccio dx
3	Braccio sx	Gamba sx	Viso sx	Viso dx	Gamba dx	Braccio dx
4	Braccio sx	Gamba sx	Bocca o naso	Collo	Gamba dx	Braccio dx
5	Mano sx	Gamba sx	Petto sx	Petto dx	Gamba dx	Mano dx
6	Piede sx	Piede sx	Petto sx	Petto dx	Piede dx	Piede dx

TABELLA 2: DEFINIZIONE PNG

Lanciare 1D6: pari = F, dispari = M

Lanciare 1D6: pari = positivo, dispari = negativo

	1	2	3	4	5	6
1	Pilota	Venditore	Poliziotto	Bambino	Falsario	Cameriere
2	Nobile	Astronomo	Musicista	Ingegnere	Vagabondo	Scienziato
3	Studente	Mercenario	Politico	Chirurgo	Ladro	Tecnico
4	Spia	Giornalista	Ufficiale	Pirata	Cuoco	Guardia
5	Hacker	Professore	Impiegato	Truffatore	Monaco	Assassino
6	Corriere	Prostituta	Investigatore	Tossico	Soldato	Attore

TABELLA 3: AGGETTIVI PER PNG

Lanciare 1D6: pari = usare questa tabella, dispari = la prossima

	1	2	3	4	5	6
1	Allegro	Aggressivo	Saggio	Burbero	Ambizioso	Morto
2	Diffidente	Vittimista	Testardo	Ingannevole	Piccolo	Robusto
3	Curioso	Nervoso	Grande	Socievole	Stupido	Oscuro
4	Triste	Arrogante	Bugiardo	Silenzioso	Vecchio	Crudele
5	Veloce	Seduttore	Malato	Paranoico	Eccentrico	Ricco
6	Armato	Esibizionista	Giovane	Affascinante	Grasso	Resistente

TABELLA 4: ALTRI AGGETTIVI PER PNG

Lanciare 1D6: dispari = usare questa tabella, pari = la precedente

	1	2	3	4	5	6
1	Nero	Religioso	Veterano	Insolente	Capriccioso	Geloso
2	Incognito	Noioso	Bianco	Enorme	Solitario	Freddo
3	Sano	Elegante	Ricercato	Salvo	Giallo	Disperato
4	Disperato	Verde	Assente	Ecologico	Assente	Povero
5	Spento	Caldo	Violento	Mutilato	Malsano	Rosa
6	Dolce	Acido	Pazzo	Rosso	Dipendente	Militare

TABELLA 5: EVENTI

Lanciare 1D6: pari = positivo, dispari = negativo

	1	2	3	4	5	6
1	Ricatto	Reazione	Ricerca	Unione	Rapimento	Rabbia
2	Rivoluzione	Esperimento	Buio	Sacrificio	Incidente	Vendetta
3	Incendio	Scoperta	Furto	Volo	Restituzione	Vulcano
4	Partenza	Divisione	Memoria	Scelta	Errore	Amore
5	Tentazione	Ritorno	Lacrime	Fuga	Morte	Menzogna
6	Pasto	Abbandono	Pioggia	Veleno	Tornado	Gioia

TABELLA 6: AZIONI

Lanciare 1D6: pari = positivo, dispari = negativo

	1	2	3	4	5	6
1	Giudicare	Partire	Scavare	Meditare	Ascoltare	Unire
2	Morire	Amare	Proteggere	Lasciare	Restare	Prendere
3	Fuggire	Sparare	Muovere	Pagare	Scrivere	Volere
4	Convincere	Scegliere	Spegner	Sorridere	Bere	Pensare
5	Mutilare	Chiamare	Uscire	Romper	Tornare	Cambiare
6	Rubare	Volare	Ridere	Attaccare	Separare	Gridare

TABELLA 7: LUOGHI

Lanciare 1D6: pari = luogo reale, dispari = nella VRN

Lanciare 1D6: pari = positivo, dispari = negativo

	1	2	3	4	5	6
1	Salotto	Banca	Parcheggio	Auto	Appartamento	Ghiaccio
2	Esercito	Cimitero	Pub	Teatro	Caverna	Spazio
3	Negozi	Bagno	Asteroide	Bosco	Cucina	Fiume
4	Palazzo	Prigione	Mare	Stazione	Garage	Villa
5	Deserto	Camera	Ospedale	Base	Hotel	Miniera
6	Vicolo	Ufficio	Strada	Montagna	Aeroporto	Isola

TABELLA 8: ALTRI SOGGETTI

Lanciare 1D6: pari = positivo, dispari = negativo

	1	2	3	4	5	6
1	Arma	Neve	Estate	Pausa	Ritardo	Strumento
2	Animale	Energia	Estinzione	Notizia	Telefono	Amante
3	Anziano	Cadavere	Terrorista	Vento	Inverno	Pistola
4	Livello	Coltello	Congegno	Statua	Ballerina	Sovrano
5	Carta	Vacanza	Sole	Fumo	Guerra	Segreto
6	Musica	Vizio	Violino	Dàimon	Droga	Foresta