

ORACLE

L'oracle est celui répond aux questions en convoquant des visions. Pour commencer répartissez les rôles d'Oracles et de Visions entre les joueurs, l'idéal étant qu'il y ait plus de Visions que d'Oracles. Ensuite l'Oracle crée son histoire en définissant quelques traits.

L'histoire de l'Oracle doit être visible et connue de toutes les Visions.

Le jeu commence lorsque l'Oracle énonce sa question.

La Vision la plus inspirée décrit une première scène qui trouve sa source dans l'historique de l'Oracle. Celui-ci a le choix entre s'abandonner à la Vision et la laisser développer sa scène ou lutter contre elle. S'il lutte, Oracle convoque des éléments personnels non présents dans la scène jusqu'à ce qu'une autre Vision fasse une proposition. Si l'Oracle s'abandonne à une scène la Vision doit lui donner un élément de réponse pour sa question. Les scènes suivent ou se superposent jusqu'à ce que l'Oracle puisse énoncer la réponse qui clos la partie.

Culture & Origine

Famille & Relations

Passions & Obsessions

Peurs & Phobies

Vous êtes l'oracle en prise avec ses visions

Délires psychotiques où les fous dansent

Visions fulgurantes par une fente qui palpète de l'avenir

Drogue, alcool et le vent mystique sont vos médiations

Ils vous conduisent aux portes d'un autre monde

Là où les visions parlent, séduisent et tuent

Vous fouillez leurs entrailles pour sortir des réponses

L'oracle est un boucher, onirique abattoir des songes imprégnés

Il n'en sort jamais les mains vides, les intestins parfois

De la violence pour extraire un sens de l'hypothétique