

ORACOLO: SESSO & SANGUE



1. Una misteriosa festa danzante, illuminata dalle stelle al sommo di una nuda collina, cui un sol uomo partecipa.
 2. Una donna improvvisamente privata d'amore e famiglia, figlia di una lunga stirpe di streghe ed avvelenatrici.
 3. Un profeta delirante, che prescrive la mortificazione di sé e di ogni appetito.
 4. Una donna che esercita la legge, con i suoi numerosi segretari.
 5. Uno schiavo personale che ha spezzato sia le sue catene sia l'osso del collo del suo padrone.
 6. Un uomo che pratica la magia delle fortune, e che viaggia precedendo una furiosa tempesta.
 7. Il matrimonio, assai contestato, della gran bellezza della provincia.
 8. Il magico messaggero d'un grande stregone, dalla pelle d'ottone.
 9. Il rifugio solitario d'uno stregone di corte esiliato, popolato d'invisibili.
 10. Una nota scritta con mano elegante, dal dolce profumo, e il messaggero bambino che la porta.
- J Una banda di demoni, malvagia e sghignazzante, autori di depravate sensualità e appetiti corrotti.
- Q Una lieta fanciulla, promessa in sposa ad un gentiluomo, ignara del pericolo ch'egli rappresenta.
- K Una compagnia di cavalieri del deserto, che nascondono tra loro una donna.



1. Un maniero di campagna, prospero e pacifico, governato da una donna forte e dal suo forte marito.
 2. L'ascesa alla maestria di un'aspirante incantatrice, irricosciuta dal suo ordine ma assolutamente chiara e innegabile al suo sé.
 3. L'homunculus magicamente animato d'uno stregone, più furbo che saggio.
 4. La notte d'ogni anno in cui ad un certo fantasma è consentita la sua libertà.
 5. Un sentiero di cervi tra foreste torreggianti che porta ad un quieto stagno, e la strana creatura che lo percorre.
 6. L'alleanza per matrimonio della famiglia di un certo tiranno con il culto di un certo dito del deserto.
 7. Uno spirito delle terre selvagge, mercuriale nella forma, sorella di gazzelle.
 8. La figlia del signore del luogo, a caccia di fragole.
 9. Un esorcista errante, severo, che non accetta pagamenti per i suoi servizi ma brama il congresso carnale.
 10. Il figlio d'un grande e rinomato teologo, forzato al ministero, contro natura e inclinazione.
- J Un altare traboccante di fiori e coppe di miele, e la donna senza figli che lo cura.
- Q Le prove dei funerali dell'anziano e amato sindaco della città.
- K Un giovane guerriero, iniziato ad un culto guerriero, fratello di leoni.



1. Uno spirito delle arie basse, preso da gioiosi festeggiamenti umani.
 2. Un monastero e le sue cappelle, ognuna al proprio dio, curati da monaci dai costumi volgari.
 3. L'arrivo ad una locanda di quattro insoliti viandanti.
 4. La promozione alla maestria di un apprendista armaiolo, e i festeggiamenti che ne seguono.
 5. Un profeta delirante, che predica la caducità della vita e prescrive la piena indulgenza ad ogni appetito.
 6. Un ristretto gruppo di madri, guidato da una levatrice, che lotta per proteggere i propri figli dai demoni della malattia.
 7. La settima moglie di un re tiranno, che porta in grembo il figlio del suo capocaccia.
 8. Una banda di pastori di capre, armati, oltraggiati da un'ingiustizia inflitta al loro clan.
 9. Una giovane fanciulla, inesperta ma astuta ed abile giudice di caratteri.
 10. Il matrimonio della più bella fanciulla d'una regione, necessariamente vergine e senza macchia, alla morta effigie di pietra d'un dio delle messi.
- J La morte dell'erede principale di una nobildonna del luogo.
- Q La cattura di arcani poteri da parte di uno stregone brutale ed arrogante.
- K Una capitana brigante, alla macchia, con le sue fideate guardie.



1. Un campo d'erbe e fiori selvatici, vivo d'api, dove una certa creatura, bestiale per metà, conduce le sue tante amanti.
 2. I festeggiamenti per la fertilità del luogo, o i riti del raccolto.
 3. Una moglie da campo, attraente ed accomodante, incline al bere.
 4. Una sirena divoratrice di cadaveri, che attira l'amoroso a mortale pericolo.
 5. Un celebre esorcista girovago e la sua corte, con un occhio abile tanto per l'opulenza di un villaggio quanto per i suoi demoni.
 6. Un'oasi d'acqua dolce in terra desolata, infestata dalle ombre d'una immensa atrocità commessa secoli fa.
 7. Un uccisore di mostri, lodato ed acclamato.
 8. Un semplice insulto, inflitto con noncuranza, che colpisce a fondo, molto a fondo.
 9. La maledizione sul letto di morte d'una regina tradita.
 10. Uno spirito errante, visibile a volontà, un infiammatore d'umane passioni.
- J Una sacerdotessa d'un pio tempio di guaritrici, in pellegrinaggio al luogo natale del suo ordine.
- Q Una sacerdotessa guerriera d'un culto davvero sanguinoso.
- K Un rivale geloso e vendicativo, dalle ire tristemente famose e facile alla violenza.

ORACOLO: I DIVINI RE DELLA GUERRA



1. Il servo umano d'un potente e inespugnabile demiurgo.
 2. Un barile di vino di miele, tributo ad una feroce regina brigante.
 3. Una sacerdotessa di guerra, snella ma autoritaria, dai capelli d'oro.
 4. L'arrivo di cento terribili navi da guerra su una costa impreparata, prospera, e pacifica.
 5. L'arrivo d'alleati inaspettati e improbabili, nell'oscurità.
 6. Il maestro di strategia d'un grande generale, pieno di sé.
 7. Il luogo d'una violenta battaglia, il terreno arato e maleodorante, e le vedove colà dolenti.
 8. Un ordine di monaci-maghi che punisce i blasfemi.
 9. Una pluridecorata compagnia della cavalleria leggera del nemico.
 10. Il fortino di campagna, di tronchi e mattoni, d'un signore della guerra locale.
- J Un dio geloso e vendicativo, scontento per le debolezze dei suoi seguaci, per quanto essi siano scrupolosi osservanti.
- Q Un boia, uno strangolatore, al servizio d'un re spietato.
- K Una cassa contenente i tributi d'una provincia rurale, e i soldati che la portano.



1. Un ordine segreto di mistici guerrieri, che difende le sue reliquie.
 2. Un'asta di legno bianco, evocatrice di saette, e lo stregone di guerra che la brandisce.
 3. Un inespugnabile demone di atrocità e ferocia, incatenato da mille anni, improvvisamente conscio di un minuscolo allentamento dei suoi legami.
 4. Un emblema che indica che il suo portatore parla in luogo dell'alto generale.
 5. Gli ordini di battaglia, le parole d'ordine, e i segnali d'una grande armata, e lo sfortunato attendente che li perdette.
 6. Un portavoce degli antenati, che reca segreti ed avvertimenti.
 7. Un demone d'ira e avarizia, segreto potere dietro il dominio d'un grande tiranno.
 8. Un giorno sacro ad un culto di schiavi oppressi, la cui celebrazione è punibile con la tortura.
 9. Un agguato terribile e devastante.
 10. Uno stalliere di tori da guerra, dal capo rasato, intrepido.
- J La testa d'un alto capitano di guerra, in una scatola di legno intagliato.
- Q Una donna guerriera, regina della sua piccola tribù selvaggia, incalzata dalla civiltà che avanza.
- K Il fantasma d'un re tiranno, strangolato dalla sua stessa figlia.



1. La spada ancestrale d'un signore della guerra locale, assai onorata.
 2. Il veggente di un'armata, al comando di sei creature emaciate dalle zanne affilate.
 3. Un freddo pungente e fuori stagione, provocato da una guerra tra elementali.
 4. Una vittoria sofferta, con molti caduti da ambo le parti.
 5. La comune spada d'un soldato, che gradualmente acquisisce il gusto per il sangue di donna.
 6. Un signore della guerra brutale e tirannico e i suoi volgari scherani.
 7. Una spada tenuta in gran stima da una certa stirpe guerriera, estratta ora per la prima volta in tre vite.
 8. Un'alta muraglia, dalle molte torri, su un feroce confine, e i soldati lasciati a difenderla.
 9. Un dio demone di sangue e vendetta, dimenticato sin dall'antichità, recentemente risvegliato.
 10. Un giovane o una fanciulla, la reincarnazione d'un grande eroe, la cui anima ricorda gloria.
- J La morte d'una potente generale in seguito alle ferite sofferte, che frantumerà in fazioni la sua armata.
- Q Un altare ai demoni della desolazione, maleodorante di sangue.
- K Una remota torre di guardia su una collina boscosa.



1. La prima volta che un certo giovane soldato, arruolato a forza e desideroso di null'altro che tornare alla sua casa, ha ucciso.
 2. Un cavallo da guerra catturato, con il gusto per la carne umana.
 3. Un guerriero sopraffatto dal peso delle sue armi e dall'odore del sangue.
 4. Un evocatore di illusioni e diversioni, mite e di buon umore, ma credulone.
 5. Una gran nave da guerra, armata di rostro e mangano, e la sua ciurma.
 6. Uno stormo di uccelli da preda, dal becco aguzzo, furbi e temibili, e il loro padrone.
 7. Lo spirito guardiano di una giovane persona, impulsiva, irresponsabile, impressionabile e ingenua.
 8. Un'incantatrice prodigio, ancora fanciulla, ebbra di potere occulto.
 9. Un genio di fiamma, imprigionato in uno specchio d'ottone.
 10. L'ammutinamento e la rivolta d'una prestigiosa compagnia di cavalleria.
- J Una fortezza a guardia dell'unico passo attraverso montagne traditrici, per sovrintendente un vorace e corrotto capitano di guerra.
- Q L'accampamento di un'armata in marcia, da poco abbandonato.
- K Un campione nemico, intrepido e ruggente.

ORACOLO: IL PASSATO INQUIETO



1. Il vanaglorioso capo d'una squadra di cavatori di pietre.
 2. Il passaggio di un'armata fantasma, che si trascina i propri morti e feriti.
 3. Il capitano d'una truppa straniera, mandata a raccogliere tributi.
 4. L'anima d'uno stregone morto, in cerca d'una rinascita vantaggiosa.
 5. Una torre sventrata, rifugio di molti uccelli, infestata.
 6. Un giovane o una fanciulla, la reincarnazione d'un antico saggio, che ricorda arti misteriose ma dimentica d'ogni misura di sicurezza.
 7. Un apotecario, dall'occhio malevolo, con molte pozioni misteriose.
 8. Una regina morta da tempo, che ancora cerca di difendere il proprio regno.
 9. Una donna, medico da campo, le tasche piene d'unguenti e medicine.
 10. La moglie giovane e bella d'un vecchio toccato dagli dèi.
- J Un assassino a contratto, povero e sfortunato, da cui gli dèi han distolto lo sguardo.
- Q I guardiani fatati ed ostili d'una radura incantata.
- K Uno spesso anello d'oro, strappato dall'orecchio d'un demone da un potente saggio.



1. Una fanciulla con l'anima d'un leopardo, inappropriatamente nata in corpo umano.
 2. Una demonessa serpente, velenosa e maligna, in cerca di vendetta.
 3. Il guardiano d'una tomba, una statua fusa in argento con occhi di rubino.
 4. Un ambizioso stregone minore, facile ad offendersi.
 5. Il risveglio di tre genî potenti e maligni.
 6. I fantasmi assetati di sangue di coloro che affogarono in acque maledette.
 7. Un tempio in rovina, ricoperto d'edera e muschio, e i dimenticati spiriti animali del suo culto.
 8. Il figlio d'un gran tiranno, nato storpio e privato della sua eredità.
 9. La balia del bimbo adottivo d'un austero studioso.
 10. L'incontro casuale di vecchi nemici, uno meno incline dell'altro a dimenticare.
- J Una sacerdotessa eremita, che pratica oscure privazioni.
- Q Un profeta interprete d'auspici, con sinistre notizie.
- K L'arrivo d'onorati emissari da una ricca terra esotica.



1. Una stazione di via su un'ampia strada, con un accampamento ed una cappella.
 2. Uno studioso ed antiquario, incurante del pericolo.
 3. La segreta cappella centrale d'un tempio a dèi proibiti.
 4. Un nuovo villaggio costruito sulle rovine d'un popolo dimenticato.
 5. Un luogo dove demoni in guerra han lasciato il terreno arato, sollevato, e carico di forze occulte, e lo stregone che ne cerca il potere.
 6. L'effrazione della più privata biblioteca d'un ordine magico.
 7. Un sottufficiale brutale e tirannico, dalle grandi ambizioni.
 8. Il padre di un bimbo posseduto da uno spirito vorace.
 9. Un cercatore di tesori dalla dubbia reputazione, con una mappa autentica.
 10. Un addestratore di scimmie, desolato, che piange la morte del suo più caro artista.
- J Una piccola stanza sotto le fondamenta, la porta murata, la prigione d'un terribile spirito maligno.
- Q Un'intelligenza errante, intenta a portare i mortali alla follia.
- K Un cercatore di tesori, che insegue i sussurri d'uno spirito schiavo.



1. Una lenta carovana, con molti carri e viandanti.
 2. Un negromante che ruba la sapienza dei morenti.
 3. Un rozzo cacciatore di lupi, brusco, rude e sozzo.
 4. Un mercato al crocevia, pieno di suoni e colori.
 5. Un giovane signorotto, crudele e potente.
 6. Il consesso degli orchi, mostri e folletti di certe rovine.
 7. Strumenti di tortura, infestati dalle loro vittime, morte da tempo.
 8. Una furiosa tempesta, con tuoni e venti impetuosi.
 9. I lunghi capelli rosso sangue d'una donna, incorporati nel nido d'un uccello.
 10. Un'antica pietra miliare, che segnala una strada soffocata dalla vegetazione, e il fantasma dell'uomo lì sepolto.
- J Una strega ebbra di conoscenza, che scava in antichi segreti.
- Q Un bracciale d'oro, ancora sul braccio scheletrico del suo possessore.
- K Il figlio d'un ricco mercante, astuto e raffinato.

ORACOLO: UN NIDO DI VIPERE



1. Un gran consesso di stregoni, cui partecipano molti ordini.
 2. Una levatrice, stanca e costernata, dopo il decimo nato morto consecutivo.
 3. La celebrazione d'un giorno sacro al principale culto della città.
 4. La proprietaria d'un lupanare, e il suo servo.
 5. La ratifica d'un trattato tra due principati confinanti, negoziato tra brutalità e omicidi, destinato a fallire.
 6. L'assassinio per strangolamento d'un ufficiale della città.
 7. Un bagno pubblico in un'opulenta città, d'ottima qualità, dove sono permessi solamente i vizi più raffinati e alla moda.
 8. Un emaciato divoratore di cadaveri, spinto da insolite lussurie.
 9. Il cadavere del cane da caccia d'un signore, impigliato in un roseto.
 10. L'atto di proprietà d'una certa casa, firmato e sigillato.
- J Una locanda dove han da poco sostato degl'impestatì.
- Q Una povera casa condivisa da molte famiglie di mendicanti.
- K Un ricco sacerdote mercante con molte influenze politiche.



1. Una violenta banda di tagliagole e borseggiatori.
 2. Un evocatore che necessita di sangue per attirare i suoi spiriti volgari.
 3. Un bevitore di pozioni magiche, in cerca di rapporti coi demoni.
 4. Un palazzo crollato, dove fantasmi e diavoli s'incontrano di notte.
 5. Il collegio d'un piccolo ma prestigioso ordine magico.
 6. Una torre d'argento ed alabastro, che sorge dal mare sotto la luna nuova.
 7. Un villaggio aggrappato alle rive d'un ampio e lungo fiume, ricco per le razzie, i cui uomini pirateggiano su e giù per il fiume nelle loro brutte barche.
 8. Un denigratore di dèi come falsi, immeritevoli della nostra attenzione, e i suoi istruiti detrattori, in accesa disputa.
 9. Un giovane vedovo, infuriato, la cui bella moglie è stata assassinata dalla stregoneria d'una rivale d'amore.
 10. Uno stregone che protegge gelosamente il suo territorio magico.
- J L'effrazione del magazzino d'un potente mercante predone.
- Q Il ritorno di un'incantatrice eremita alla sua casa.
- K Un folletto notturno, che divora la potenza magica delle sue vittime.



1. Un gladiatore disincantato, che ha ucciso nemici e amici.
2. Un fattore ambizioso, affamato di pettegolezzi o d'argento.
3. Un demone sottile ed astuto, figlio di blasfemia, desideroso di combinar guai.
4. L'inconsapevole marito d'una demonessa serpente.
5. La giovane madre d'un principe bebè, il cui marito, il re, è stato rovesciato e messo a morte.
6. La nascita d'un bimbo, annunciata dai profeti, scritta in antichi libri, prevista dai saggi.
7. Il sigillo d'una casata nobiliare, lasciato in strada dopo una rissa.
8. Un diavolo tentatore, amante del peccato e della lussuria, imprigionato fino a questo preciso istante in una cripta di pietra dietro l'orto d'un vecchio monaco.
9. Un lunatico posseduto da dieci spiriti rivali.
10. Un demone delle arie basse, maligno e pieno di scherzi.
11. Il fantasma d'un suicida, una persona sopraffatta dalla colpa e dalla vergogna, che non trova ristoro nella morte.
12. Il fantasma guardiano del posto, generoso verso gli uomini di buona volontà.
13. Un gruppo di musicisti a contratto, uno dei quali è un ladro e un tagliaborse.



1. La figlia di un imperatore, cui nulla è negato, preda di fugaci capricci, desiderosa di disciplina.
 2. La proprietaria senza scrupoli di una locanda di strada.
 3. Un bambino precece che discute con retori e filosofi.
 4. Un condannato ingiustamente, datosi alla macchia.
 5. Il giardino privato d'una nobile casa, e i due bambini che lì s'incontrano.
 6. Un oste che uccide e deruba i suoi ricchi ospiti.
 7. Un cacciatore di pellicce, di natura buona e semplice, e la sua figlia.
 8. Un magazzino al porto, pieno di sete rubate e belle cose.
 9. Una banda di schiavisti, audaci quanto incorreggibili.
 10. Un damerino di corte, crudele ed incurante, esiliato dalla vista del principe per uno sgarbo minore.
- J La fuga d'un principe e del suo amore proibito.
- Q Un evocatore posseduto da spiriti incivili.
- K Il boia d'un villaggio, che pratica la sua arte su di un ladro colto in flagrante.