

## **ATTENZIONE!**

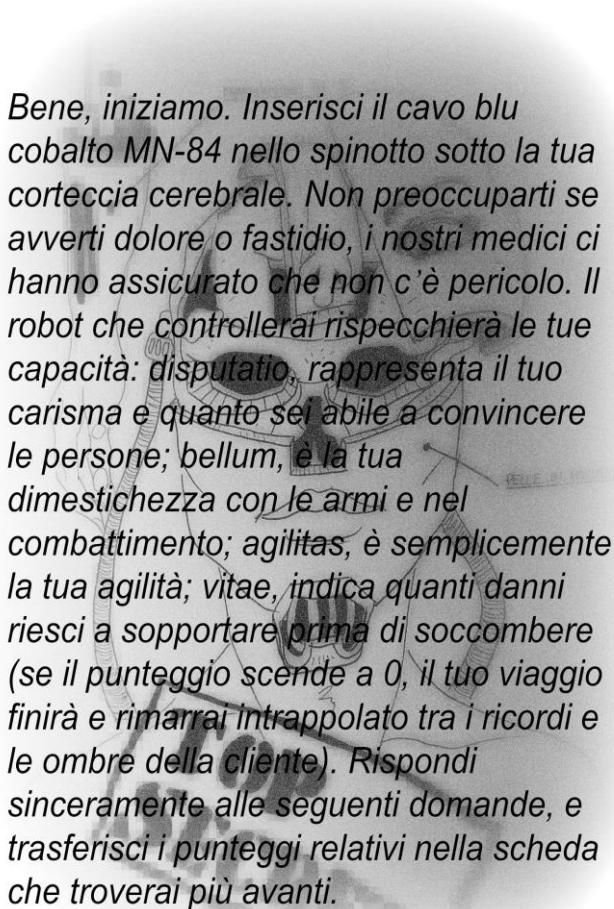
Il manuale che vi apprestate a leggere è riservato esclusivamente agli addetti ai lavori dell'Oniryca Company©.

Se non siete autorizzati ad accedere a tali informazioni, vi preghiamo di procedere alla distruzione di tale documento.

Oniryca Company© vi ringrazia per la collaborazione.

Oniryca

*Benvenuto al progetto di Oniryica Company. Siamo l'unica azienda al mondo che dà a coloro che stanno vivendo gli ultimi giorni della propria vita, la possibilità di riparare gli errori fatti o sistemare le cose in sospeso. Tramite un cavo che verrà inserito nella tua corteccia cerebrale e in quella della cliente, sarai collegato alla sua parte più profonda, sede della coscienza e dei ricordi più o meno consci, e con essa interagirai prendendo la forma virtuale di un robot creato appositamente da noi. Qui troverai persone a lei care e familiari, a rappresentare i bei ricordi, ma avrai a che fare anche con le Ombre, mostri che rappresentano i ricordi più brutti e dolorosi. Nel caso della cliente a te assegnata, si è creata una vera e propria invasione di ombre, che rischiano di cancellare ogni tipo di ricordo. Alcuni la chiamano depressione, per noi è solo il nemico da combattere. Una volta dentro, le tue priorità saranno: eliminare ogni ombra sul tuo cammino per rallentare l'invasione; individuare il rimorso che ha causato tale invasione; aprire il subconscio in maniera tale che la cliente possa accedere ad ogni ricordo, per avere così una visuale diversa e totale sugli eventi della propria vita. Ti informiamo che a causa di un bug di sistema, appena entrato potresti accusare smarrimento dovuto a perdita della memoria. Non dovrà far altro che attendere che l'effetto svanisca o sperare che la cliente stessa ti aiuti riconoscendoti, capendo cioè chi sei. Questa operazione è il nostro "canto del cigno". L'azienda sta chiudendo, a seguito dell'interruzione di finanziamenti da parte di Europa e Corea, che hanno smesso di confidare nella riuscita di questo progetto, decretandone il fallimento. Sta a te dimostrare che è possibile entrare nel subconscio e mettere in pratica le nostre teorie.*



*Bene, iniziamo. Inserisci il cavo blu cobalto MN-84 nello spinotto sotto la tua corteccia cerebrale. Non preoccuparti se avverti dolore o fastidio, i nostri medici ci hanno assicurato che non c'è pericolo. Il robot che controllerai rispecchierà le tue capacità: *disputatio*, rappresenta il tuo carisma e quanto sei abile a convincere le persone; *bellum*, è la tua dimestichezza con le armi e nel combattimento; *agilitas*, è semplicemente la tua agilità; *vitae*, indica quanti danni riesci a sopportare prima di soccombere (se il punteggio scende a 0, il tuo viaggio finirà e rimarrai intrappolato tra i ricordi e le ombre della cliente). Rispondi sinceramente alle seguenti domande, e trasferisci i punteggi relativi nella scheda che troverai più avanti.*

Disputatio: qual è il tuo titolo di studio?

scuola media... 1 punto

scuola superiore... 2 punti

università... 3 punti

Bellum:

non hai mai toccato un'arma in vita tua... 1 punto

ti è capitato di toccare un'arma da fuoco o una spada... 2 punti

hai fatto il militare o praticato un'arte marziale... 3 punti

Agilitas: quanto pesi?

oltre 90 kg.... 1 punto

tra 71 kg. e 90 kg.... 2 punti

fino a 70 kg.... 3 punti

Vitae: semplicemente il punteggio corrisponde ai tuoi anni.

Per le prove che incontrerai durante il tuo viaggio, il testo ti indicherà quale delle caratteristiche tra disputatio, bellum o agilitas, dovrà utilizzare. Il numero dei dadi a 6 facce (D6) da tirare corrisponde al punteggio che hai in quell'abilità. Per superare la prova ti basterà ottenere almeno un 5 o un 6. In caso di fallimento, sarà indicato il punteggio vitae da sottrarre.

Nella scheda troverai anche le sezioni "oggetti" e "parole chiave". Il testo ti indicherà esplicitamente gli oggetti da raccogliere e le parole da trascrivere.

# MORIBUS

DISPUTATIO =

BELLUM =

AGILITAS =

VITAE =

OGETTI =

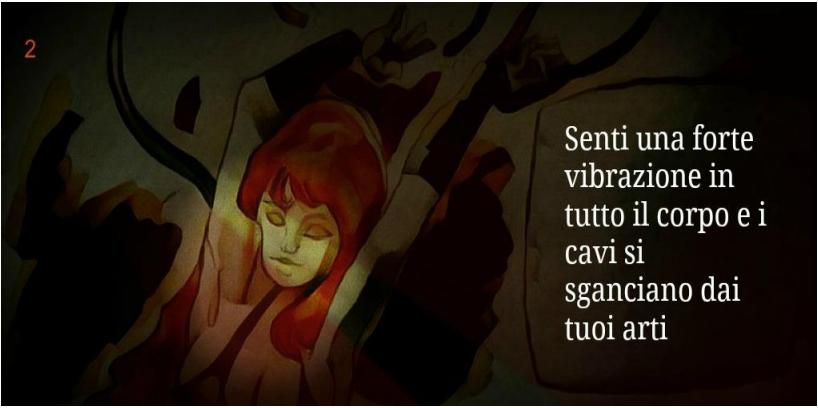
PAROLE CHIAVE =

1



Ti risvegli in quella che ti  
sembra una caverna, appeso  
con dei cavi attaccati alle  
braccia e alle gambe. Non ti  
ricordi chi sei, né perché sei  
qui

2



Senti una forte  
vibrazione in  
tutto il corpo e i  
cavi si  
sganciano dai  
tuoi arti

3



4

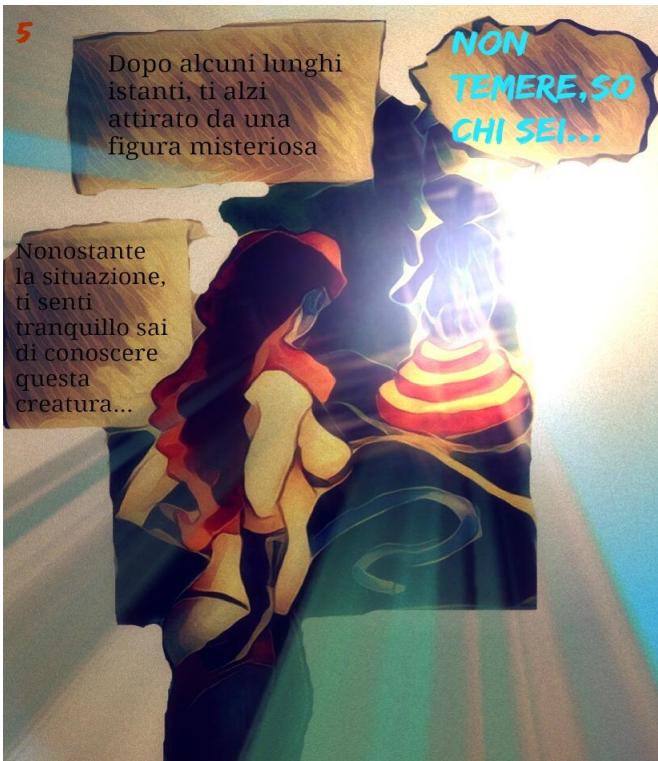


**5**

Dopo alcuni lunghi  
istanti, ti alzi  
attirato da una  
figura misteriosa

**NON  
TEMERE, SO  
CHI SEI...**

Nonostante  
la situazione,  
ti senti  
tranquillo sai  
di conoscere  
questa  
creatura...



**6**

Io..credo di  
essermi perso.  
Non ricordo la  
via...





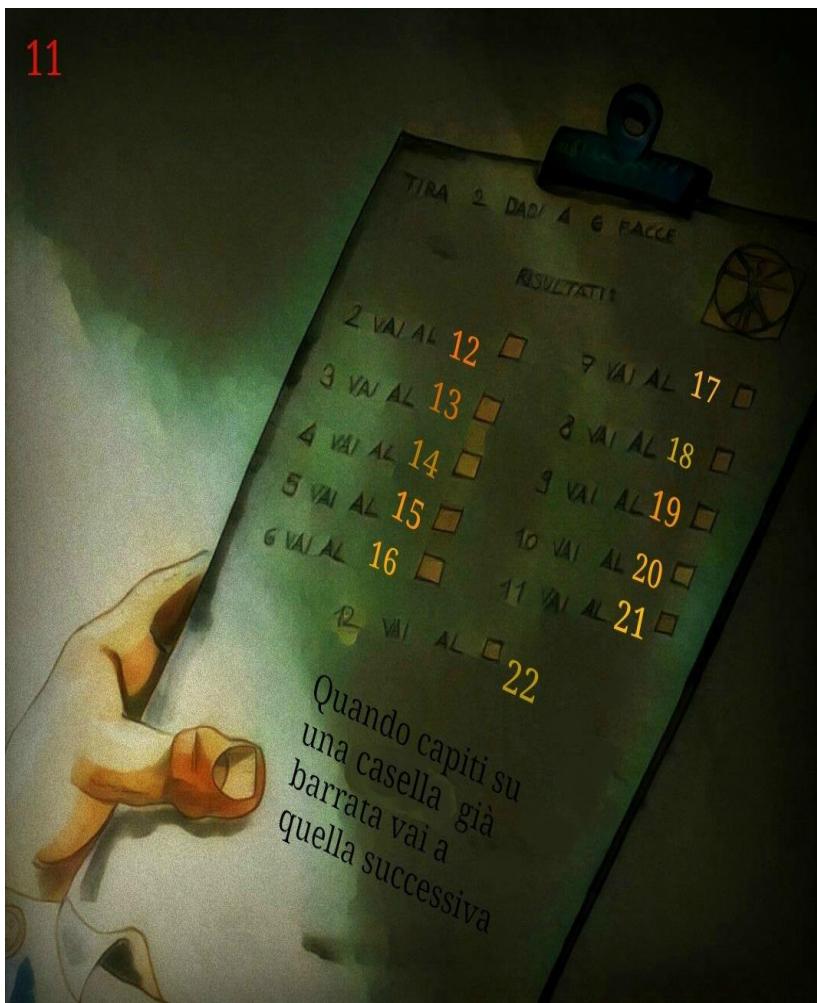
9



10

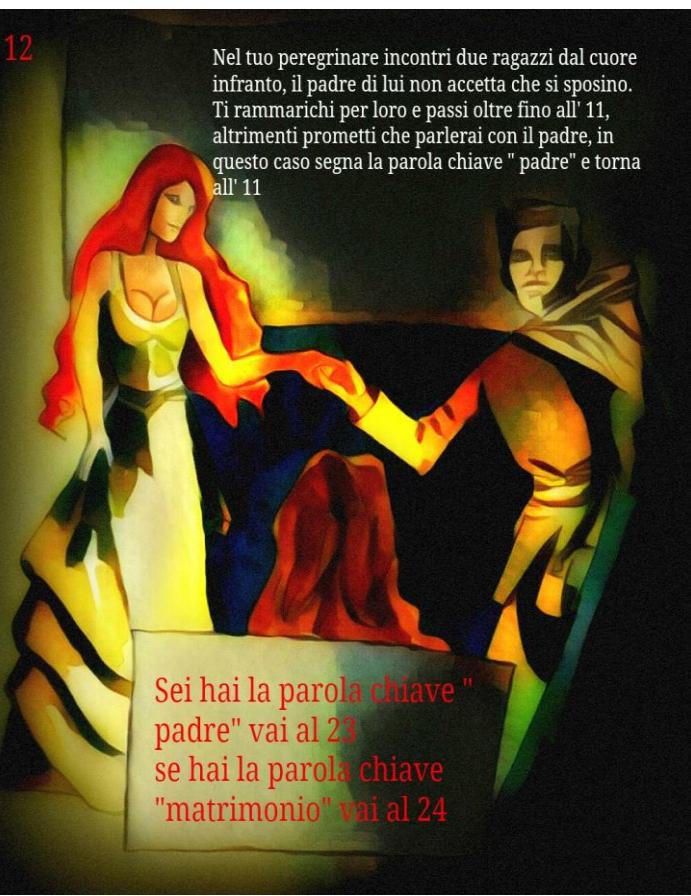


11



12

Nel tuo peregrinare incontri due ragazzi dal cuore infranto, il padre di lui non accetta che si sposino. Ti rammarichi per loro e passi oltre fino all' 11, altrimenti prometti che parlerai con il padre, in questo caso segna la parola chiave " padre" e torna all' 11

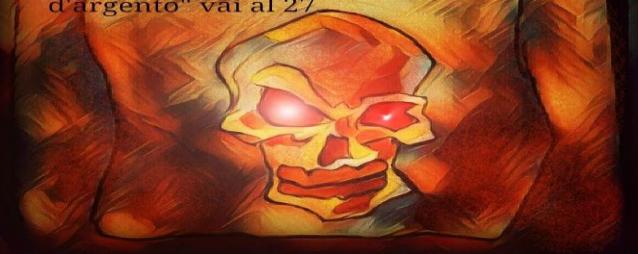


Sei hai la parola chiave "  
padre" vai al 23  
se hai la parola chiave  
"matrimonio" vai al 24

**13**

Le ombre ti sfidano a combattere  
nell'arena  
Accetti la sfida? In questo caso vai al  
25, altrimenti scappa fino all'11

Se hai la parola chiave " Campione di  
bronzo" vai al 26  
se hai la parola chiave " campione  
d'argento" vai al 27



**14**

Se hai la parola chiave " vittoria" continua a  
leggere altrimenti torna all'11

**HO SCOPERTO DOVE SI NASCONDE  
IL SIGNORE DELLE OMBRE.  
É OLTRE QUELLE COLLINE !**

Per trovare le tracce  
fai un test su agilità,  
se fai 1 successo o più  
prendi la parola  
chiave "acqua", poi  
torna comunque all'11

se hai la parola chiave  
"acqua" vai al 29  
se hai la parola chiave "  
fochino" vai al 30



15



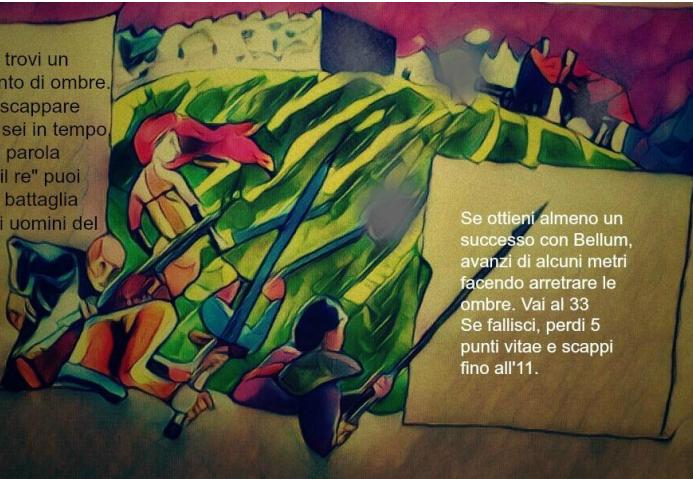
Durante il tuo viaggio raggiungi la capitale mentre le ombre assediano la città ,puoi ancora tornare indietro all'11.

Se vuoi gettarti nella mischia, devi fare un successo con Bellum , se fallisci perdi 10 vita e in ogni caso riesci a scacciare l'orda delle ombre dalla città..sicuramente la prossima volta il re ti concederà un'udienza ,prendi la parola chiave "Assedio" e torna all'11

se possiedi la parola  
chiave "Assedio" vai al  
31

**16**

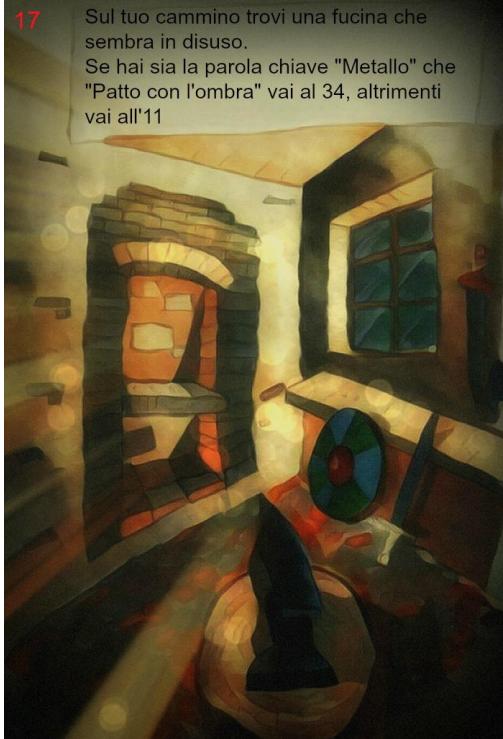
Sulla collina trovi un addensamento di ombre.  
Ti conviene scappare all'11 finchè sei in tempo  
ma se hai la parola chiave "Per il re" puoi  
affrontare la battaglia  
assieme agli uomini del re.



Se ottieni almeno un successo con Bellum,  
avanzi di alcuni metri facendo arretrare le ombre. Vai al 33  
Se fallisci, perdi 5 punti vitæ e scappi fino all'11.

**17**

Sul tuo cammino trovi una fucina che sembra in disuso.  
Se hai sia la parola chiave "Metallo" che "Patto con l'ombra" vai al 34, altrimenti vai all'11



18

Se hai già la parola chiave  
"Fanciulla" vai al 44  
ma devi possedere anche  
la pietra con il cerchio  
inciso

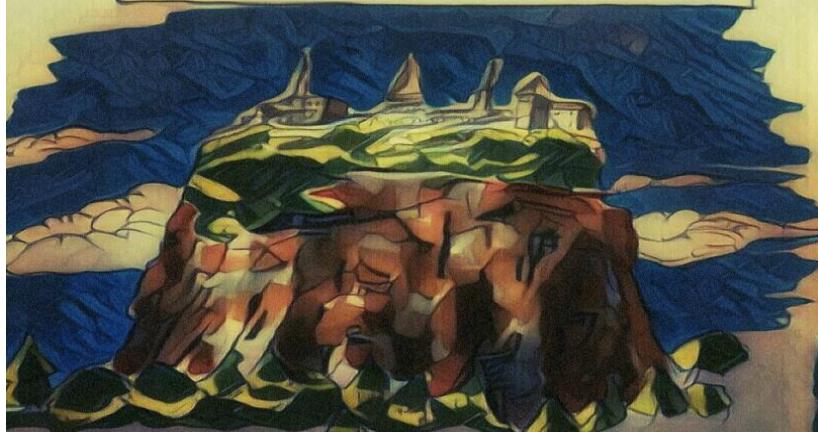
AIUTO!

Ottieni la  
parola chiave  
"Fanciulla" per  
questo  
combattimento.  
Se fallisci la  
ottieni  
comunque, ma  
perdi 5 punti  
vitae.  
Torna all'11

Entrando in una grotta, assisti a questa  
scena.  
Ti allontani indifferente fino all'11,  
oppure scegli di aiutarla facendo un  
tiro su Bellum.

19

Giungi alla base di un picco su cui vive un potente oracolo.  
Per scalare il monte e raggiungerlo devi ottenere almeno un successo su agilitas. Se ci riesci vai al 35, altrimenti all'11



20

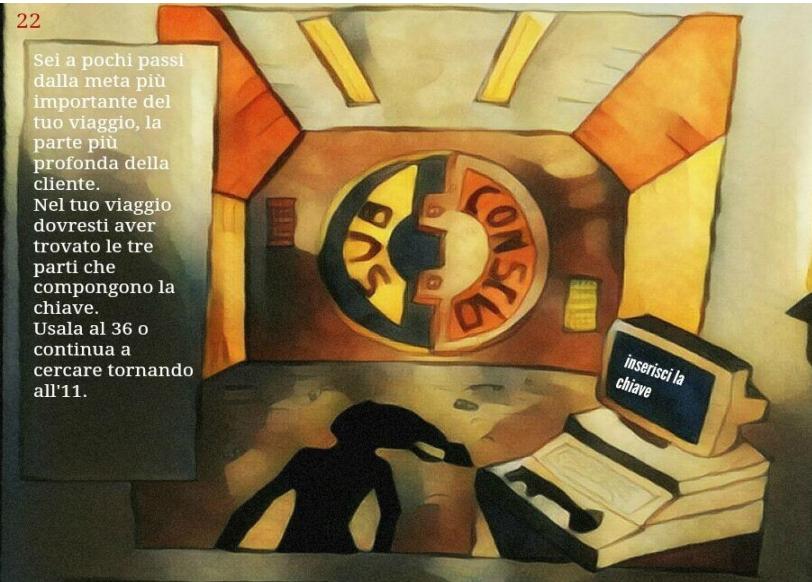
Ehi tu! Ho una proposta da farti.  
Se mi fai assorbire parte della tua energia, ti potrei servire in futuro

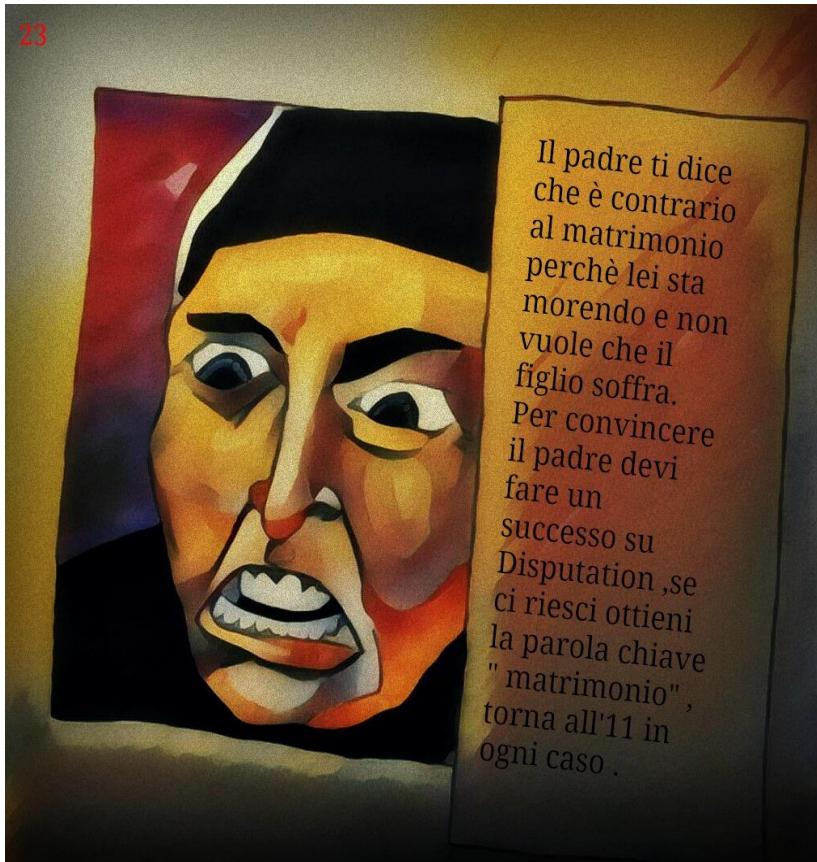
Una proposta curiosa, magari le ombre non sono tutte malvagie... Se accetti perdi 5 punti vitae e ottieni la parola chiave "Patto con l'ombra". Se accetti o no la proposta, vai comunque all'11 barrando la casella 10

**21** All'interno di una caverna scorgi dei minerali. Se vuoi provare ad estrarne alcuni, fai un tiro su agilitas. Con almeno un successo ottieni la parola chiave "metallo", altrimenti riprova la prossima volta. Vai all'11 in entrambi i casi



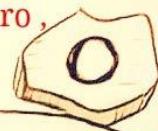
**22** Sei a pochi passi dalla metà più importante del tuo viaggio, la parte più profonda della cliente. Nel tuo viaggio dovresti aver trovato le tre parti che compongono la chiave. Usala al 36 o continua a cercare tornando all'11.





24

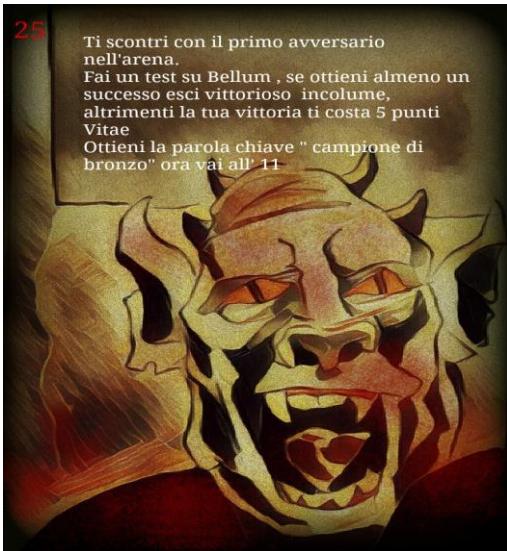
Torni soddisfatto con la bella notizia , ma scopri che lei se n'è andata per evitargli la pena di vederla morire ,piangendo ti ringrazia comunque e ti dona una pietra con un cerchio inciso al centro , segnalo nel registro.



Torna all'11  
barrando la  
casella n 2

**25**

Ti scontri con il primo avversario  
nell'arena.  
Fai un test su Bellum , se ottieni almeno un  
successo esci vittorioso incolume,  
altrimenti la tua vittoria ti costa 5 punti  
Vitae  
Ottieni la parola chiave " campione di  
bronzo" ora vai all' 11.



**26**

Un'altro avversario si para  
innanzi .  
se fallisci il test su Bellum perdi 10  
punti Vitae. In entrambi i casi  
prendi la parola chiave " campione  
d'argento "e torna all'11.





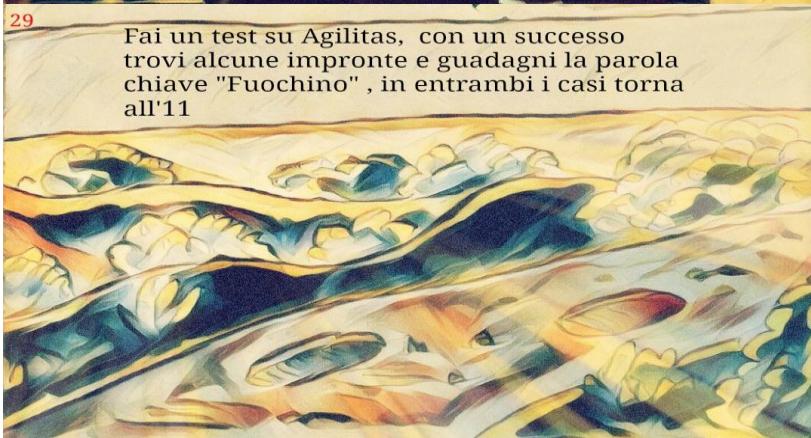
**28** Hai vinto la battaglia! Sei riuscito a sconfiggere le ombre, ma il loro signore è fuggito.

Guadagni la parola chiave "Vittoria", torna all'11 e barra la casella 6.



**29**

Fai un test su Agilitas, con un successo trovi alcune impronte e guadagni la parola chiave "Fuochino", in entrambi i casi torna all'11





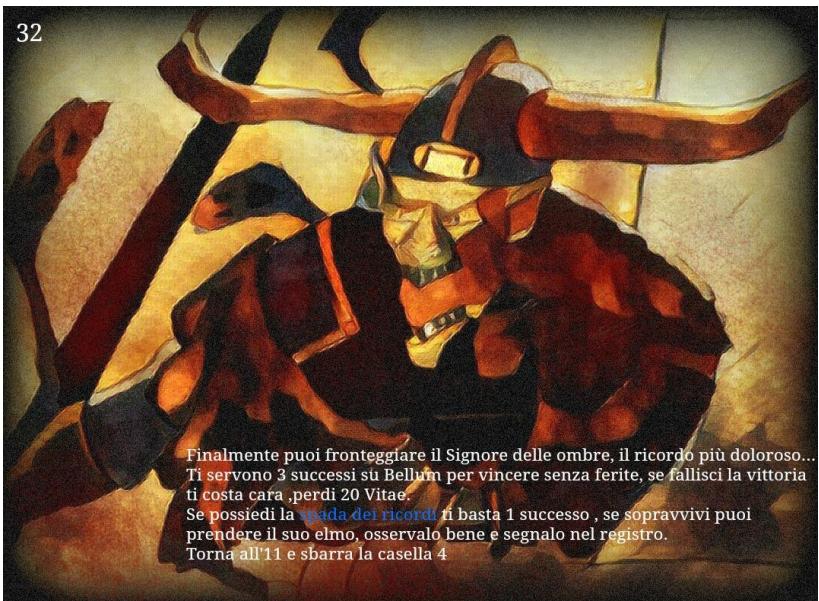
Lo vedi in  
lontananza, non  
puoi fartelo  
scappare!Fai un  
tiro su Agilitas, se  
hai almeno un  
successo vai al 32  
altrimenti perdi  
le sue tracce e  
torna all'11



31  
Ti sono grato per ciò  
che hai fatto. Sei  
riuscito a liberare la  
città dalle ombre.

Quando affronterai la  
battaglia finale, i soldati del re  
saranno al tuo fianco.  
Scrivi la parola chiave "Per il  
re" e torna all'11  
ricordati di barrare la casella 5

32



Finalmente puoi fronteggiare il Signore delle ombre, il ricordo più doloroso...  
Ti servono 3 successi su Bellum per vincere senza ferite, se fallisci la vittoria  
ti costa cara ,perdi 20 Vitae.  
Se possiedi la **spada dei ricordi** ti basta 1 successo , se sopravvivi puoi  
prendere il suo elmo, osservalo bene e segnalo nel registro.  
Torna all'11 e sbarra la casella 4

33



Sei nettamente in vantaggio contro le ombre. Gli  
uomini del re combattono con ardore.  
Fai un test su Bellum. Se hai successo vai al 28,  
altrimenti perdi 5 punti vitae e vai al 16.

**34**

L'ombra con cui avevi stretto il patto non ti ha mentito. Si offre di forgiare per te una spada speciale nella sua fucina.

Vai al 46 per conoscerne le caratteristiche.



35

Prosegui l'arrampicata, non manca  
molto alla cima! Fai un tiro su  
Agilitas.

Se ottieni almeno un successo  
raggiungi la vetta al 45, altrimenti  
cadi rotolando indietro al 19 e  
perdi 5 punti vitae.

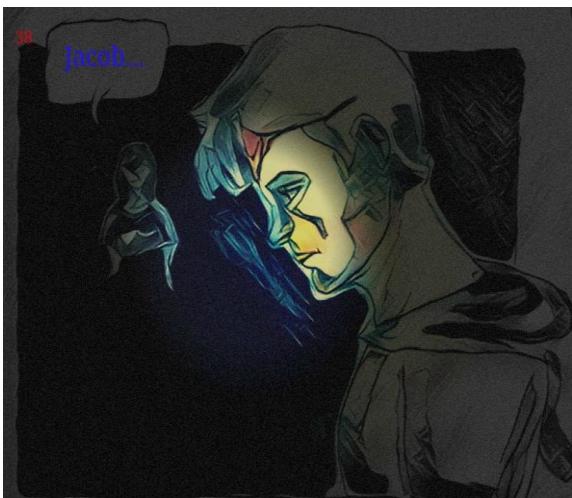


36



37





39



40



Avevi anche  
convinto tuo padre  
ad accettare il nostro  
matrimonio, ma io  
me ne sono andata  
come una vigliacca.  
Non volevo che  
soffrissi, che mi  
vedessi morire,  
perchè io...

41



42

Complimenti, è incredibile che  
tu ce l'abbia fatta davvero!  
Hai fatto tanto per Oniryca  
Company.  
Lavorerai ancora per noi?

La cliente è appena  
deceduta, e dal sorriso sulle  
sue labbra credo che se ne  
sia andata serenamente.  
Il progetto si è concluso con  
successo.

No.

43

Grazie  
comunque,  
Jacob

Fine

44

Ci siamo conosciuti dopo  
che l'hai salvata nella  
caverna.  
Dopo che lei mi aveva  
lasciato credevo di morire  
ma ora la mia vita sta  
ricominciando. Grazie  
ancora.



Sei felice per loro, ma allora  
perchè senti questo dolore?  
Torna all'11 e sbarra la  
casella 8

45

Raggiungi finalmente  
l'oracolo e ascolti ciò  
che ha da dirti.

Io qui rappresento  
l'immagine di quel padre  
che non accettava il loro  
amore.  
L'invasione delle ombre è  
iniziata con il rimorso  
dell'averlo lasciato.  
Prendi il mio bastone, ti  
servirà.

Segna il bastone sul registro, ma prima osservalo bene.  
Torna all'11 barrando la casella 9.





Si chiama "Spada dei ricordi".  
Ti permette di incrementare  
di un punto la caratteristica  
Bellum.  
Le altre qualità le scoprirai  
durante i tuoi viaggi.  
Ora torna all'11 barrando la  
casella n 7