

LIBRO GAME
SCEGLI LA TUA STORIA

LO SPEZZA INCANTESIMI



Simon Tudhope
Illustrazioni di Tom Knight

il castoro 

Grazie a Kate Nolan, Tom Taplin, Lan Cook, Darran Stobbart
e Tom Mumbray per la loro attenta revisione delle meccaniche di gioco.

Editrice Il Castoro è socia di IBBY Italia



Lo spezzaincantesimi
di Simon Tudhope
illustrazioni di Tom Knight

Traduzione di Francesca Giulia La Rosa

© 2024 Editrice Il Castoro Srl
viale Andrea Doria 7, 20124 Milano
www.editriceilcastoro.it
info@editriceilcastoro.it

Publicato per la prima volta con il titolo *Curse Breaker*
da Usborne Publishing Ltd., Usborne House,
83-85 Saffron Hill, London EC1N 8RT, England.
Testo, copertina e illustrazioni interne © Usborne Publishing Ltd., 2022

Design del libro: Reuben Barrance
Illustrazione di copertina: Christopher Park

Realizzazione editoriale: Librofficina

ISBN 979-12-5533-126-1

Finito di stampare nel gennaio 2024 presso
Grafica Veneta S.p.A. - Trebaseleghe (PD)

Simon Tudhope

LO SPEZZA INCANTESIMI



Illustrazioni di Tom Knight

Traduzione di Francesca Giulia La Rosa



Non sono tempi facili per una guardia della città di Mirewick. I Sonnambuli vagano per le strade nel cuore della notte e nessuno sembra conoscerne la ragione. Nelle profondità delle segrete, strane voci di un'imminente invasione vengono liquidate come deliri senza senso. Ma nel momento in cui tu, proprio tu, ti ritrovi con una condanna a morte sulla testa, ti rendi conto che forze oscure sono all'opera.

Da questo momento in poi, sarai tu ad avere il controllo di un'avventura epica. Ogni scelta spetta a te, e la tua sopravvivenza dipende dalle decisioni che prenderai. Ci sono battaglie da combattere e indizi da decifrare mentre la scelta finale, quella che segnerà la tua sorte, è sempre più prossima.

Una cosa è certa: man mano che i misteri di Mirewick vengono svelati, diventa chiaro che le cose sono molto peggio di quanto ti saresti mai sognato...

COME SI GIOCA

Il libro è suddiviso in tappe numerate. Alla fine della maggior parte delle tappe, ti verrà presentata una scelta sulla tua mossa successiva. Una volta fatta, passa alla tappa risultante. L'avventura inizia dalla tappa 1, dopodiché procederà nell'ordine determinato dalle tue scelte.

Diario

Alla fine di queste istruzioni troverai un diario. Qui terrai traccia di tutti i dettagli relativi all'avventura. È suddiviso nelle sei sezioni descritte di seguito, e ti servirà una matita per tenerle aggiornate.

Punti vita

Inizi con 12 punti vita, ma li perderai a ogni ferita. Se ti ritrovi con 0 punti, muori e il gioco finisce. In diversi momenti ti verrà data l'occasione di guarire e recuperare i punti persi, ma **non puoi mai averne più di 12 in totale**. Ogni volta che ottieni o perdi punti vita, aggiorna il numero nel diario.

Abilità

Hai quattro abilità: ATLETICITÀ, SESTO SENSO, RESISTENZA e DESTREZZA. Il livello di partenza per ciascuna è di 3 punti. **Prima di iniziare il gioco, aggiungi 1 punto a un'abilità di tua scelta**. In vari momenti dell'avventura, otterrai altri punti abilità. Spetta a te decidere quali potenziare. Se ricevi più di un punto abilità in contemporanea, puoi aggiungerli tutti alla stessa abilità o distribuirli tra le quattro. Puoi anche perdere punti, quindi devi decidere quale abilità declassa-

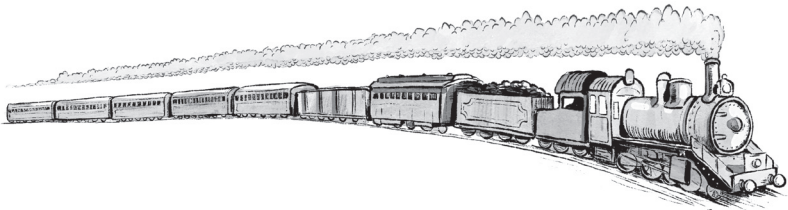
re. Ricorda di aggiornare il diario ogni volta che il livello di ciascuna cambia.

Soldi

All'inizio non ne avrai, ma potrai ottenerli nel corso della tua avventura. La moneta corrente sono gli scellini. Ogni volta che guadagni o spendi dei soldi, ricorda di aggiornare nel diario il totale di scellini che possiedi. Puoi acquistare un oggetto solamente se hai denaro a sufficienza.

Oggetti

Nel corso della tua avventura troverai e perderai oggetti. Ricorda di annotare ogni oggetto trovato nel diario e di eliminarlo quando richiesto. Quasi tutti gli oggetti possono aiutarti in qualche modo.



Note

Durante la missione, vedrai e scoprirai cose che potrebbero esserti utili in seguito. Potrebbe trattarsi di un piccolo dettaglio o del numero di tappa di un passaggio che vuoi ricontrollare. Qualunque cosa sia, è possibile appuntarla nella sezione note del diario.

COMBATTIMENTO

Combatti lanciando due dadi. Ecco un esempio di ciò che vedrai prima dell'inizio del combattimento:

GUARDIA

Turni: 5

Danni: 2



TU



I teschi sono i punti combattimento dell'avversario. L'obiettivo è eliminarli tutti, e devi farlo entro un certo numero di turni. Un teschio corrisponde a un punto combattimento. Il numero di turni che hai a disposizione per sconfiggere il tuo avversario è indicato a sinistra sotto il suo nome.

All'inizio di ogni turno, decidi l'entità dell'attacco da sferrare all'avversario. Hai due opzioni:

Attacco standard

Ottenere un 7 o più: l'avversario perde 1 punto combattimento

Attacco potente

Ottenere un 9 o più: l'avversario perde 3 punti combattimento

Una volta deciso quale attacco sferrare, lancia due dadi. **Ricorda che se hai scelto l'attacco standard (devi ottenere un "7 o un numero superiore") ed esce un 10, l'avversario perderà comunque solo 1 punto combattimento, non di più.**

Se scegli l'Attacco potente le tue possibilità di successo sono più basse – ma ricorda che hai un numero limitato di turni per eliminare tutti i punti combattimento dell'avversario. Se non ci riesci, devi passare alla tappa Sconfitta. Sconfitta, però, non significa per forza morte.

Ogni volta che fallisci il tiro scelto, devi togliere uno o più punti vita, vale a dire i cuori sotto la scritta "TU". Un cuore corrisponde a un punto vita. Per sapere quanti punti vita togliere, controlla i punti danni dell'avversario indicati a destra sotto il suo nome. Se i tuoi punti vita si riducono a zero in qualsiasi momento del combattimento, ti hanno ucciso e l'avventura giunge al termine.

Prima dell'inizio del combattimento, controlla il diario per vedere quanti punti vita ti sono rimasti. Poi torna alla tappa Combattimento e cancella i cuori necessari per indicare la quantità corretta. Una volta terminato il combattimento, aggiorna il diario se hai perso punti vita.

Se combatti contro più di un avversario, è necessario scegliere quale di questi attaccare prima di ogni tiro di dado. Non serve sconfiggere un avversario prima di attaccare il successivo, ma devi sconfiggere tutti gli avversari prima di passare alla tappa Vittoria.

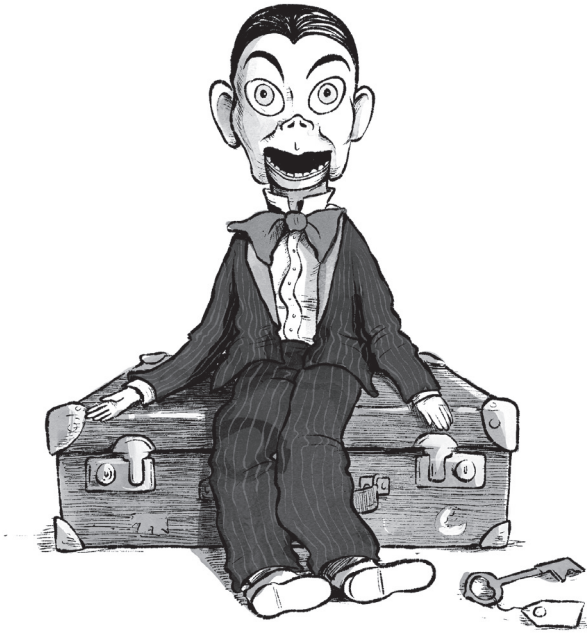


Per un esempio passo dopo passo su come funziona un combattimento, vai in fondo al libro.

ENIGMI

Ci sono dieci enigmi, ma quelli che incontrerai dipenderanno dalle scelte che farai durante il viaggio. Se risolvi un enigma in maniera corretta, scoprirai il numero di tappa in cui dirigerai. In caso contrario, ti verrà assegnato un altro numero di tappa. Ma non arrenderti troppo presto, o potresti fare una brutta fine.

Leggi con attenzione il testo collegato all'immagine – vi troverai spesso degli indizi che ti saranno d'aiuto. Ricorda che non sempre ti basterà guardare l'immagine per risolvere l'enigma. A volte dovrai spostare o piegare la pagina per rivelare la risposta...



DIARIO

PUNTI VITA

12

SESTO SENSO

ABILITÀ

ATLETICITÀ

RESISTENZA

DESTREZZA

SOLDI

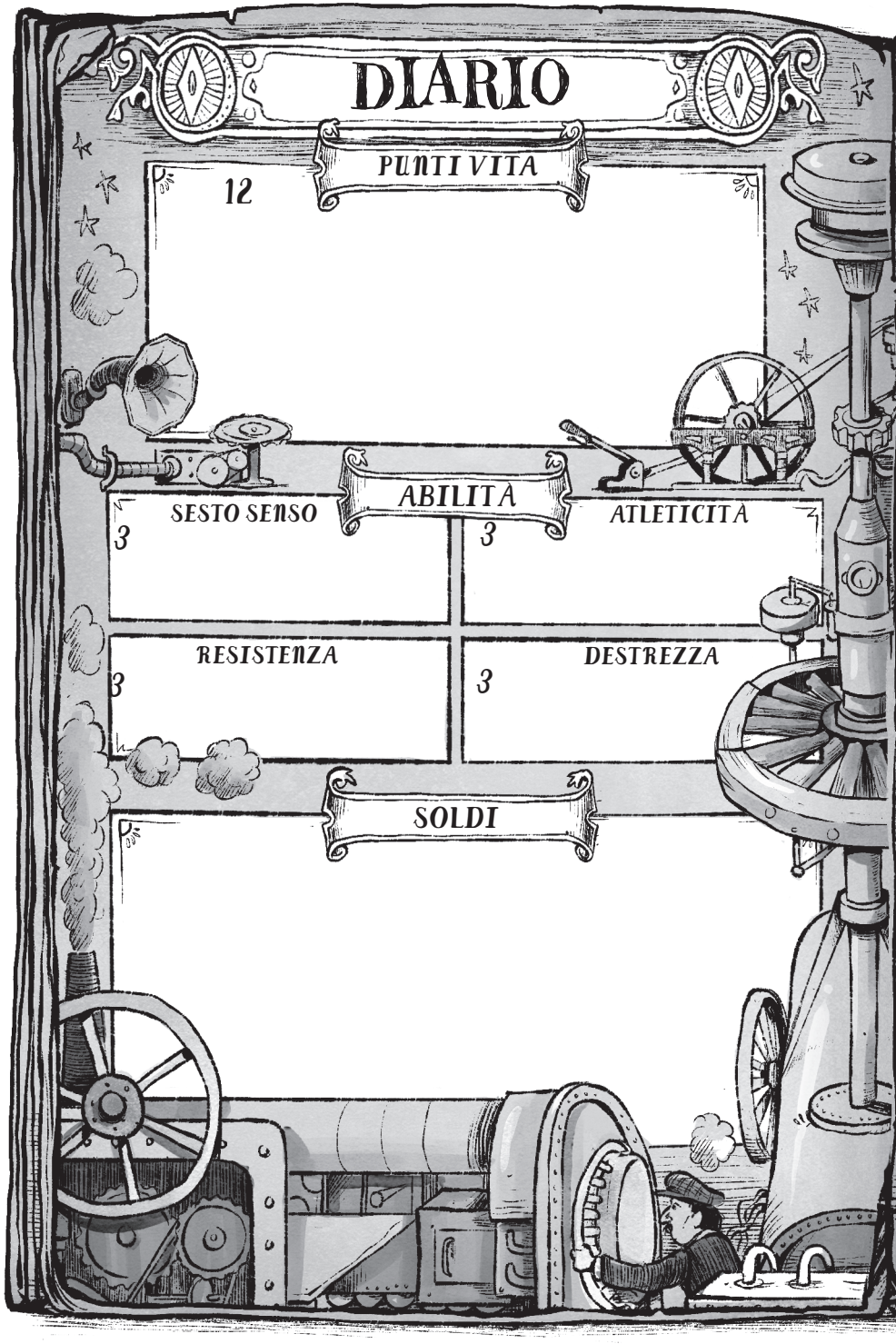
3

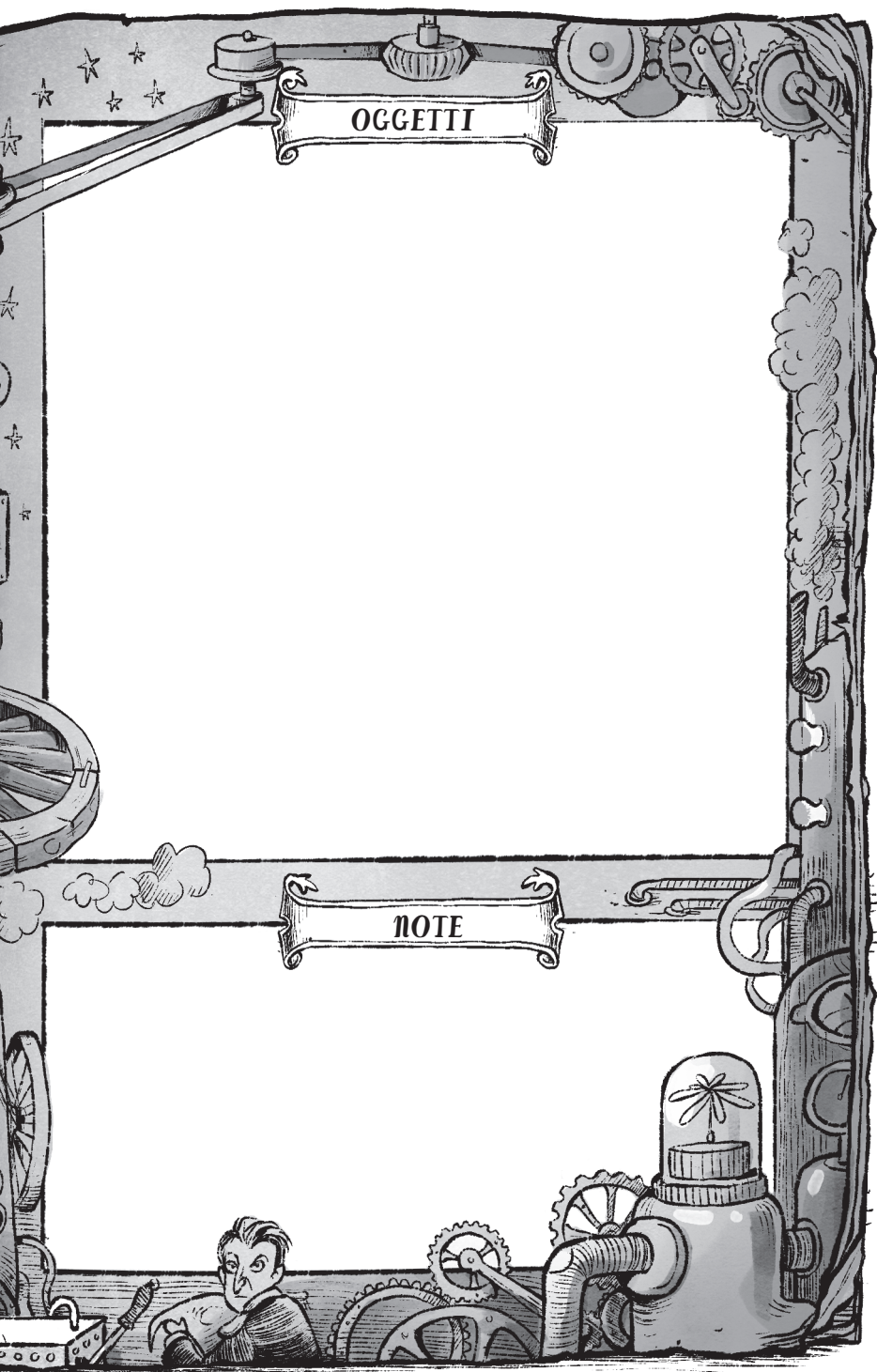
3

3

3

20





OGGETTI

NOTE



I

Allo scoccare dell'ora, le sentinelle notturne si danno il cambio sulle mura della cittadella. Le catene tintinnano mentre trascini i passi verso la finestra: una stretta fessura a croce nella parete della torre. Gli occhi appesantiti dal sonno ti si inumidiscono all'aria fredda. In basso, le strade dell'antica città di Mirewick si confondono alla luce dei lampioni e l'orizzonte cattura il tuo sguardo. Presto sorgerà l'alba, la porta della cella si spalancherà e ti trascineranno al Campo di Guarigione per la tua esecuzione. Conosci la strada. Come guardia, hai condotto innumerevoli prigionieri fin lì. Il boia sarà in attesa, con il capo chino, in segno di rispetto, nascosto sotto il cappuccio grigio, e quando raggiungerai il ceppo ti ringrazierà per il sacrificio che stai per compiere per la Sindaca Eldritch e L'Ordine. Mentre guardi fuori e contempli le stelle luminose, una domanda continua a frullarti in testa: Perché? Era solo una parola sussurrata all'orecchio. Ricordi la prigioniera farsi vicinissima e il suo respiro che ti sfiora la guancia.

«Skerramore.»

Così debole che nessun altro poteva sentirla. Skerramore. Cosa c'è di tanto pericoloso in quel luogo dimenticato per cui ora ti tocca morire?

Ti blocchi di colpo. Senti un suono provenire dall'esterno della cella. Passi leggeri si fermano e una chiave gira nella toppa. La porta si apre di uno spiraglio e qualcosa atterra sulla paglia ai tuoi piedi. Lo afferra mentre i passi si allontanano. È una chiave. Ti liberi dalle catene e avanzi con passo furtivo. Il corridoio è deserto. Alla tua destra c'è una porta che conduce al centro cavo della torre: la via di uscita è da quella parte. Alla tua sinistra ci sono altre celle e da quella direzione senti giungere i richiami soffocati di un prigioniero. Potrebbe trattarsi dell'uomo che hanno portato dentro la notte scorsa, mentre urlava qualcosa di incomprensibile.

Se vuoi dirigerti a destra, vai a **305**.

Se vuoi dirigerti a sinistra, vai a **244**.

ENIGMI DA RISOLVERE,
MISTERI DA SVELARE
E UNA GRANDE AVVENTURA:
DIVENTA **TU** L'EROE DELLA TUA STORIA!

**UN LIBRO GAME
MOZZAFIATO!**

NON PERDERE



€ 15,50

ISBN 979-12-5533-126-1



www.editriceilcastoro.it