

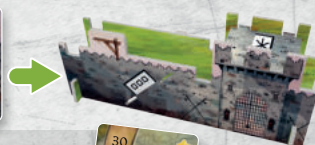
ROBYN, LA GIOVANE RAGAZZA DI CITTÀ

Robyn sogna l'avventura e vuole cacciare i lupi, proprio come suo padre. Sfortunatamente è bloccata in città, intrappolata dalle sue faccende quotidiane. Questo le lascia appena il tempo di esercitarsi con la sua balestra.

Aiutatela a fuggire dalla città e ad andare a caccia.



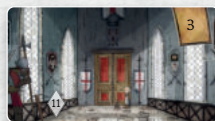
- Robyn è bloccata in città **2**. Si chiede come superare le alte mura di Kilkenny **17**.



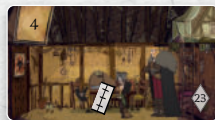
► *Alla base del muro notate un 30. Un piccolo scoiattolo vi guarda* **30**.



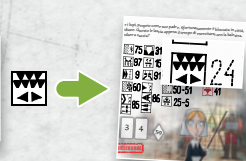
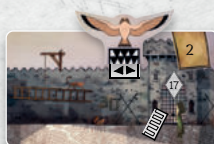
- Robyn svolge le sue faccende quotidiane al castello **3**. La guardia sta dormendo, perciò prende di nascosto la sua balestra **11**.



- Una volta terminate le sue faccende, Robyn ritorna a casa **4**, dove trova Merlyn **23**, il suo fedele falco.

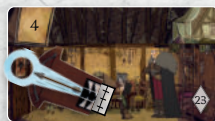


- Robyn manda Merlyn **23** a prendere una freccia **24** davanti alle mura di Kilkenny **2**.



- Utilizzando la freccia **24** e la balestra **11**, Robyn può esercitarsi con la sua balestra a casa **4**. È abile e centra in pieno il bersaglio **9**!

Ora è pronta a usare una freccia più lunga **29**.



- Robyn nota una scala vicino alle mura di Kilkenny **2**.
Con la sua balestra **11** scocca la sua nuova freccia **29**.
Bingo! Può raggiungere la scala **18**!



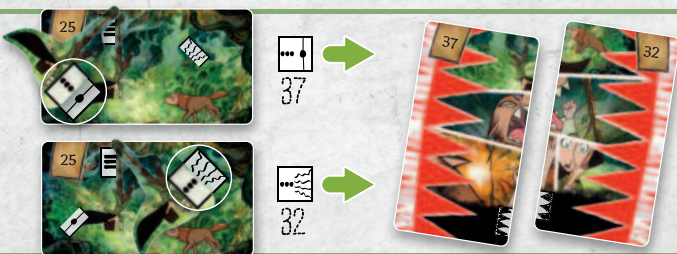
- Robyn si arrampica sul muro **17** usando la scala **18**
e arriva fino in cima **1**. Sul bastione trova
una corda **68**, che può usare per calarsi dall'altro
lato. Usando la corda **68** per discendere dal muro **17**,
riesce a fuggire dalla città **7**!



- Robyn ha raggiunto la foresta **7**!
Utilizzando la mano **59**, segue le
impronte delle zampe del lupo e si
dirige sempre più in profondità
nella foresta **25**.



- Robyn è caduta in una
trappola **25**!
Cerca di liberarsi
dondolandosi
avanti **32**
e indietro **37**.

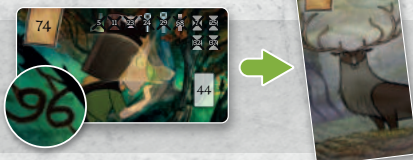


- Robyn non riesce a liberarsi...
Improvvisamente un lupo le salta addosso
e mordicchia la liana che la intrappola, ma
le morde anche il braccio **37 32**.
Robyn ora è libera, ma molto scossa **74**.

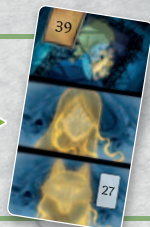
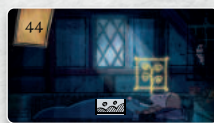


- Spaventata, Robyn fugge **74** e torna
a casa sua **44**.

- *All'ombra degli alberi
vedete un 96. Nei boschi si
nasconde un cervo 96.*

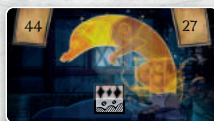


- Robyn si addormenta nel suo letto **44**. Il suo sonno è inquieto e il suo respiro forma un'aura magica che crea un simbolo completo. Prendete la carta **39**.



- Mentre Robyn dorme **39**, vede in sogno l'immagine di un lupo **27**.

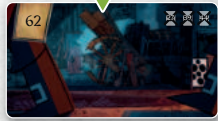
- Robyn percepisce che sta cambiando qualcosa dentro di lei **44**. Mentre dorme, si trasforma in un lupo **27**. Ora Robyn è una Wolfwalker **40**!



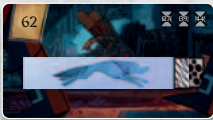
- Nella sua stanza **40**, Robyn ora ha assunto la forma di un lupo **42** **56**. Ha anche i sensi amplificati **45**. Sente un odore particolare **40** e usa il suo naso da lupo **45** per scoprire da dove proviene **41**. Ora può identificare il pericolo in svariati odori.



- Attenzione! Il padre di Robyn non la riconosce e vede solamente un lupo. Lui rappresenta una minaccia per lei **41**! Robyn deve fuggire, quindi scappa **42** dalla finestra **40** e si nasconde tra le strade di Kilkenny **62**.



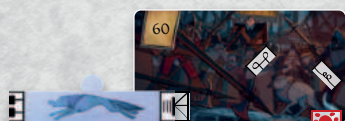
- I soldati pattugliano la città **62**. Robyn si aggira furtivamente **56** e cerca di fuggire **60**.



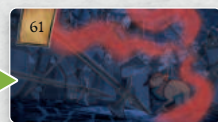
- *Nella penombra del vicolo notate un 77. Dall'oscurità fa capolino una donnola 77.*



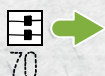
- I soldati **60** hanno notato Robyn! Lei usa il suo naso da Wolfwalker **45** per trovare una direzione sicura **61**.
Fugge **42** lontano dai soldati **60** e finisce davanti ai cancelli della città **65**.



61



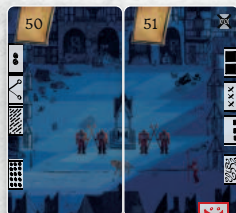
- Robyn è inseguita dai soldati, che scoccano frecce verso di lei. Deve scegliere rapidamente una direzione **65**. Usa le sue orecchie da Wolfwalker **45** per udire il pericolo **66**. Sente i soldati **66**! Deve fuggire **42** dall'altra parte **65**. Per scappare da loro si arrampica sui muri **70**.



66



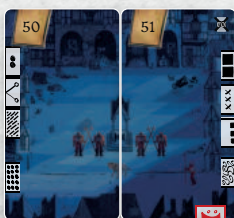
- Robyn esamina la città **70**, ma le frecce arrivano da tutte le direzioni! Usando le sue orecchie da Wolfwalker **45**, riesce a percepire le loro traiettorie **71**. Evitando le frecce **70**, scappa **42** e finisce nella piazza della città di Kilkenny **50 51**.



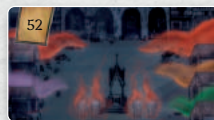
71



- Robyn deve scegliere un vicolo in cui fuggire **50 51**, quindi usa il suo naso da Wolfwalker **45** per fiutarne uno sicuro **52**!



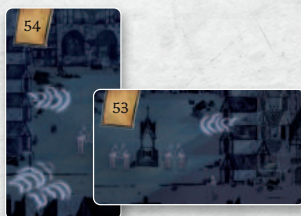
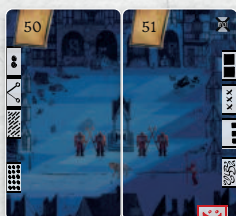
52



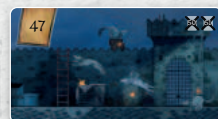
- Usando il suo naso da Wolfwalker **45**, Robyn può identificare gli odori provenienti da questi vicoli **52**. Escludete le vie con i soldati (rossi) e con suo padre (viola); dato che ha ancora la forma di lupo, lui rappresenta per lei una minaccia. Gli ultimi due odori sono innocui.



- Poi Robyn usa le sue orecchie **45**. Sente dei rumori provenire da alcuni vicoli **53** **54** e decide che è meglio evitarli. Sono rimasti solo due vicoli e uno di essi è sorvegliato da un soldato! Dovrebbe stare lontana anche da lui.



- Robyn **56** si dirige verso il vicolo privo di minacce **51**. Finalmente riesce a raggiungere le mura della città **47**!



- Robyn salta sulla cima delle mura **47**. Saltando **56** lassù **17**, riesce finalmente a fuggire dalla città, sana e salva **75**!



- In cima alla torre nota una forma nascosta tra i sassi che sembra un **94**! Cosa ci fa un coniglio **94** qui?



★ CONGRATULAZIONI! ★

ORA ROBYN È UNA WOLFWALKER E HA SCOPERTO I SUOI POTERI! MA LA SUA AVVENTURA NON È ANCORA TERMINATA! GIOCATE L'AVVENTURA SUCCESSIVA PER SCOPRIRE LA FINE DELLA STORIA DI ROBYN.



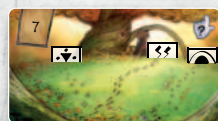
MEBH, LA WOLFWALKER

Mebh è una Wolfwalker: umana quando è sveglia e lupo quando si addormenta. La sua missione è proteggere la foresta e cacciare via gli umani. Anche sua madre è una Wolfwalker, ma è scomparsa nella sua forma di lupo. Ora Mebh è l'unica protettrice della foresta. Aiutate Mebh a cacciare via gli umani e a trovare sua madre.



- Mebh percepisce la presenza di più umani nella foresta **13**.

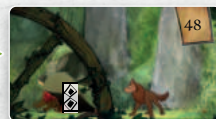
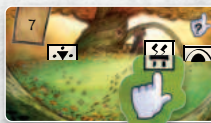
Decide di occuparsi dell'umano che tende le trappole. Utilizzando la mano **59**, si dirige verso quella zona **7**.



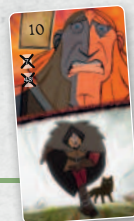
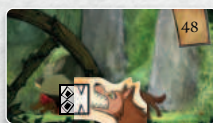
- *Nel cuore della foresta Mebh nota un 96. C'è un cervo maestoso nella radura 96.*



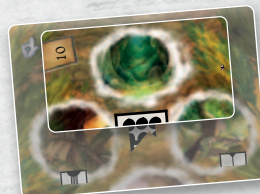
- Mebh nota un uomo in lontananza. Ne segue le impronte **7** e gli si avvicina con cautela **59** fino a quando non si trova proprio dietro di lui **48**.



- L'uomo sta tendendo una trappola **48**. Mebh approfitta del fatto che l'uomo sia girato di schiena per mordergli il sedere **43**! Spera che lui scappi via dalla foresta **10**.



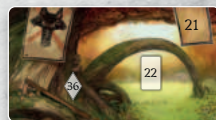
- L'uomo scappa **10**, più dalla paura che dal dolore!
Girate la carta **10**. Questa zona di foresta è libera dagli umani! Collocate la carta **10** sulla foresta **13**.



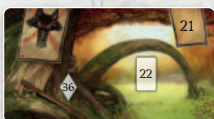
- Ora che l'uomo se n'è andato, Mebh può essere sicura che non ci siano altre trappole rimaste nella foresta **13** utilizzando la mano **59**. Scruta attentamente questa zona **21**.



21



- A una prima occhiata, quest'area della foresta **21** sembra sicura. Mebh prende un bastone **36** e continua a esplorare **22**.



- Una zona della foresta sembra strana **22**. Nell'erba nota una trappola per lupi **14**.



14



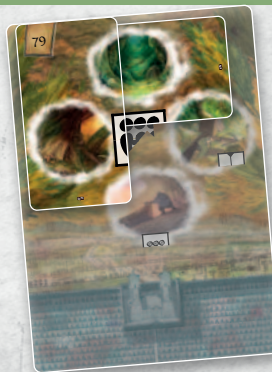
- Mebh deve liberarsi di questa trappola! Decide di posare il suo bastone **36** nella trappola **14**, la quale si chiude sul bastone **79**!



79



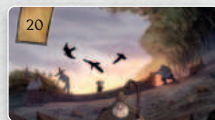
- Ora che la trappola è stata fatta scattare **79**, non rappresenta più alcun pericolo! Girate la carta **79**. Questa zona è libera dagli umani! Collocate la carta **79** sulla foresta **13**.



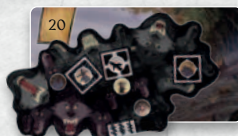
- In un'altra zona della foresta **13**, Mebh nota dei taglialegna abbattere alberi. Utilizzando la mano **59**, decide di cacciarli via **20**.



20



- Ci sono parecchi taglialegna **20**. Mebh non può farli andare via da sola. Fortunatamente, può contare sull'aiuto del suo branco di lupi **64**. I lupi minacciano ogni singolo taglialegna finché non se ne va. Collocate i lupi **64** in modo che ogni foro di questo componente riveli il volto di un taglialegna. Verrà rivelato un simbolo completo che potete trovare nella Tabella dei Simboli. Prendete la carta **26**.



26



- I taglialegna fuggono **26**. Non torneranno presto nella foresta. Girate la carta **26**. Questa zona è libera dagli umani! Collocate la carta **26** sulla foresta **13**.



- C'è una sola umana rimasta nella foresta **13**. Utilizzando la mano **59**, Mebh va ad affrontarla **25**.



25



- L'umana è caduta in una trappola **25**! Mebh deve liberarla se vuole che lasci la foresta. Mebh mordicchia **43** la liana che trattiene l'umana **32 37**.



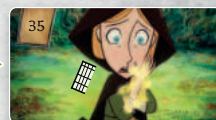
32-37



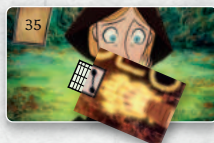
WolfWalkers - Il popolo dei lupi

SOLUZIONI GUIDATE

- L'umana si dimena e si spaventa **37 32**. Mebh mordicchia la liana che la intrappola, ma nel farlo la ferisce **35**.



- Mebh vuole scusarsi **35** e usa i suoi poteri da Wolfwalker **6** per guarire l'umana **55**.



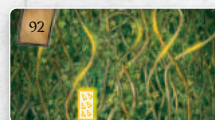
- L'umana è spaventata e corre via **55**, lontano dalla foresta.
Girate la carta **55**. Questa zona è libera dagli umani! Collocate la carta **55** sulla foresta **13**.



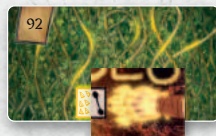
- Mebh ha concluso la sua missione. La foresta **13** è completamente libera dagli umani!

Tutte le carte insieme formano un simbolo completo che potete trovare nella Tabella dei Simboli.

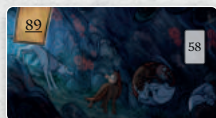
Ora può ritornare alla sua grotta **92**.



- Per entrare nella sua grotta **92**, Mebh deve usare i suoi poteri da Wolfwalker **6**. Le liane formano un **28** e si aprono **28**.



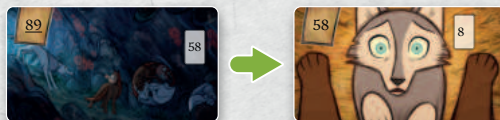
- Mebh ritorna a casa **28**, nella grotta dove sua madre dorme ancora **89**.



► *Sul percorso, vede un **30**. È uno scoiattolo che si nasconde nell'erba **30**.*



- Mentre Mebh prosegue nella grotta **89**, uno strano lupo salta sopra di lei **58**!



- Mebh non riconosce questo lupo **58**. Tuttavia, il suo muso le pare familiare **8**. Mebh ricorda quell'espressione **8**! È l'umana che ha salvato prima! Dopo essere stata morsa da Mebh, è diventata una Wolfwalker **80**.



- Mebh e la nuova Wolfwalker Robyn si incontrano ufficialmente **80**! Mebh può insegnare a Robyn come usare i suoi poteri da Wolfwalker e Robyn è felice di aver trovato un'alleata e un'amica. Insieme vanno a esplorare la foresta **73**.



- Corrono nella foresta **73**! Con il loro andamento selvaggio, alla fine raggiungono una parete rocciosa **84**.



- *Nella foresta le due lupo notano un **94**. È un coniglio **94**, che si nasconde vedendole correre!*



- Mebh e Robyn raggiungono il bordo della parete rocciosa **84**. Vedono il burrone sotto le loro zampe .



- Mettendo in equilibrio la carta **84** sull'inserito di cartone , rivelate un simbolo completo che potete trovare nella Tabella dei Simboli. Prendete la carta **69**.

Questa è la parete rocciosa **69** dall'altra parte del burrone. Mettetela in equilibrio sull'altro lato dell'inserito di cartone . In questo modo otterrete un simbolo completo che potete trovare nella Tabella dei Simboli. Prendete il componente **42**.

- Mebh **33** e Robyn **42** possono saltare insieme attraverso il burrone e raggiungere l'altra parete rocciosa **69**. Collocando in equilibrio Mebh **33** e Robyn **42** sull'inserito di cartone , si creano due simboli completi che potete trovare nella Tabella dei Simboli. Prendete le carte **87** e **99**.



★ CONGRATULAZIONI! ★

**MEBH HA LIBERATO LA FORESTA DA TUTTI GLI UMANI ED È DIVENTATA AMICA DI ROBYN!
MA LE LORO AVVENTURE NON SONO ANCORA TERMINATE.
GIOCATE L'AVVENTURA SUCCESSIVA PER SCOPRIRE LA FINE DELLA STORIA DI MEBH.**

IL SALVATAGGIO DI MOLL, LA MADRE DI MEHB

- Se avete giocato le altre avventure, Robyn, la giovane ragazza di città e Mebh, la Wolfwalker, avete capito che l'odore che Robyn sentiva in città proveniva da Moll, la madre di Mebh.

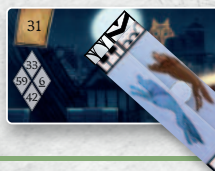
Le due amiche Wolfwalker, Robyn e Mebh, decidono di andare a Kilkenny per salvare Moll **31**!



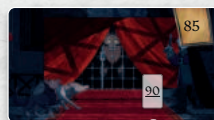
31



- Mebh **33** e Robyn **42** hanno raggiunto le mura di Kilkenny **31**. Seguono l'odore che conduce al castello della città **85**!



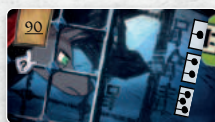
85



- In una delle stanze del castello **85**, Moll è imprigionata in una gabbia **90**, ancora nella sua forma di lupo.



- Robyn e Mebh devono trovare il modo di aprire la gabbia **90**. L'ombra sul muro aiuta loro a capire come liberare Moll. Utilizzando la mano **59**, Mebh e Robyn aprono la gabbia e liberano Moll **95**.



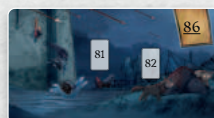
95



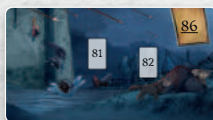
- Mebh **33**, Robyn **42** e Moll **95** si sono riunite e fuggono via **86**.



86



- Le tre lupe saltano nell'acqua dalla finestra del castello **86**. I soldati si preparano a colpirle **81** e Moll viene ferita da una freccia **82**.



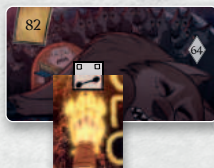
81



- La madre di Mebh è ferita **82**!

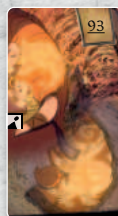
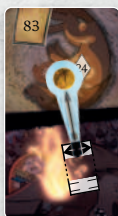
Mebh usa i suoi poteri da Wolfwalker **6** per salvarla **83**.

Il branco di lupi **64** arriva per dare una mano a Mebh...



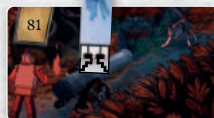
- La madre di Mebh è ferita a causa di una freccia **24**. Mebh deve rimuoverla con molta cautela **83** per salvarla **93**.

Fate scivolare via la freccia **24** dal corpo di Moll. Mebh rimuove la freccia e focalizza i suoi poteri da Wolfwalker sulla guarigione di sua madre **93**.



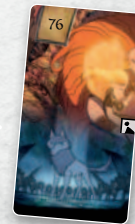
- Robyn affronta i soldati e i loro cannoni **81**.

Per cambiare la direzione del cannone, ci salta **42** sopra. Mette il cannone fuori uso, ma finisce per essere circondata dai soldati **91**.



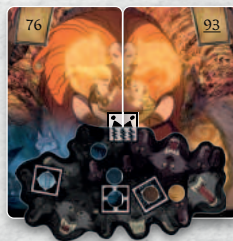
- I soldati minacciano Robyn **91**. Non può fermarli da sola. Fortunatamente, il branco di lupi **64** arriva per salvarla.

Collocate i lupi **64** in modo che i fori di questo componente rivelino i soldati e l'arma che minacciano Robyn. Rivelate un simbolo completo che potete trovare nella Tabella dei Simboli. Prendete la carta **76**.



- I soldati fuggono. Ora Robyn può focalizzare i suoi poteri da Wolfwalker sulla guarigione di Moll **76**.

Robyn **76** e Mebh **93** focalizzano i loro sforzi, ma non è sufficiente! Hanno bisogno dell'aiuto del branco **64** per avere abbastanza potere magico in grado di salvare Moll **76**. Prendete la carta **97**.



★ CONGRATULAZIONI! ★

MEBH E ROBYN HANNO TROVATO MOLL E L'HANNO SALVATA DAI SOLDATI DELLA CITTÀ!