

La guida definitiva

# Five Nights at Freddy's

INDAGINE  
IN CORSO



LA GUIDA UFFICIALE DEL VIDEOGAME  
HORROR PIÙ GIOCATO AL MONDO

PopSoda

Have a  
poppin'  
good time  
with  
me Pop!

is offering to pay for  
establishment.

*Five Nights at Freddy's - La guida definitiva*

Traduzione a cura di Book on a Tree Ltd.

Copyright © 2021 Scott Cawthon. All rights reserved.

Publisher of the Italian edition:  
Editrice Il Castoro Srl  
viale Andrea Doria 7, 20124 Milano  
[www.editriceilcastoro.it](http://www.editriceilcastoro.it)  
[info@editriceilcastoro.it](mailto:info@editriceilcastoro.it)

Original title: *Five Nights at Freddy's: The Ultimate Guide*  
Copyright © 2021 Scott Cawthon. All rights reserved.  
Published by arrangement with Scholastic Inc.,  
557 Broadway, New York, NY 10012, USA. SCHOLASTIC and associated logos are  
trademarks and/or registered trademarks of Scholastic Inc.  
The publisher does not have any control over and does not assume any  
responsibility for author or third-party websites or their content.

Credits foto ©: carta strappata a pagina 4 e seguenti: nevermoregraphix/  
DeviantArt; carta millimetrata a pagina 10 e seguenti: rawen713/DeviantArt;  
pagina 25 in basso: picsfive/Fotolia; pagina 92 in basso a sinistra: Marco  
Govel/Shutterstock; pagina 92 in basso a destra: Billion Photos/Shutterstock;  
mappa a pagina 144: per concessione di Utah Department of Transportation;  
circuiti a pagina 149: Wire\_man/Fotolia; pagina 149 in basso: samiramay/  
Fotolia; pagina 158 in alto: Africa Studio/Fotolia; viti a pagina 158: Andrii  
Ridnyi/Dreamstime; pagina 159 in basso a sinistra: beerlogoff/Fotolia; pagina  
159 in basso a destra: Africa Studio/Fotolia

I brani a p. 187 sono tratti dal libro *Five Nights at Freddy's - The Silver  
Eyes* pubblicato in Italia da Editrice Il Castoro. Traduzione di Maria  
Bastanzetti.

Book design by Cheung Tai

ISBN 979-12-5533-200-8

Finito di stampare nel mese di giugno 2024  
Presso Druk Intro - Polonia



**MISTO**  
Carta da fonti gestite  
in maniera responsabile  
FSC® C109273

## Indice

Capitolo 1: <i>Five Nights at Freddy's</i> .....	4
Capitolo 2: <i>Five Nights at Freddy's 2</i> .....	14
Capitolo 3: <i>Five Nights at Freddy's 3</i> .....	28
Capitolo 4: <i>Five Nights at Freddy's 4</i> .....	44
Capitolo 5: <i>Sister Location</i> .....	56
Capitolo 6: <i>Freddy Fazbear's Pizzeria Simulator</i> .72	
Capitolo 7: <i>Ultimate Custom Night</i> .....	94
Capitolo 8: <i>Help Wanted</i> .....	114
Capitolo 9: <i>The Curse of Dreadbear</i> .....	144
Capitolo 10: <i>Special Delivery</i> .....	164
Capitolo 11: I libri.....	178
Capitolo 12: Gli incubi del Fazbear.....	190
Capitolo 13: Gli archivi della Fazbear Entertainment, Inc.....	228
Capitolo 14: Inventario degli Animatroni .....	262



# Capitolo 1

## FIVE NIGHTS AT FREDDY'S



Il gioco che ha scatenato milioni di urla.

*Five Nights at Freddy's* (FNAF) è un gioco horror e di sopravvivenza point-and-click, che si basa su una semplice premessa: sopravvivere una settimana lavorando come guardia notturna in una pizzeria popolata da animatroni assassini. Ma tutto quello che è nato a partire da lì ha conquistato in un attimo i giocatori di tutto il mondo.

In pochissimo tempo, i siti di condivisione video (in parte anche grazie agli incredibili jumpscare di FNAF) sono stati invasi da spassosi/terrificanti *Let's Play*, che hanno alimentato la curiosità del pubblico e raggiunto milioni di visualizzazioni. I giocatori hanno capito in fretta che FNAF era molto più di un semplice gruppo di animatroni assassini.

Negli angoli bui del Freddy Fazbear's Pizza, infatti, si nascondono minacce spaventose. Ed è proprio questo mistero (nascosto in tutto il gioco nei poster che cambiano, nelle allucinazioni e nel misterioso quinto animatrone) che ha spinto i fan a giocare ore e ore a questo primo videogioco da quando è stato lanciato, nell'agosto del 2014.

Ma alla fine, tutta questa fama da cosa deriva? Siamo felici che l'abbiate chiesto.





## Gioco e strategia

Senza usare le porte o le luci e senza controllare le telecamere, l'energia diminuirà dell'1% circa ogni 10 secondi. L'orologio dentro il gioco impiega 86-90 secondi per far passare "un'ora", il che significa che consumerai più o meno il 9% di energia all'ora anche senza far niente.

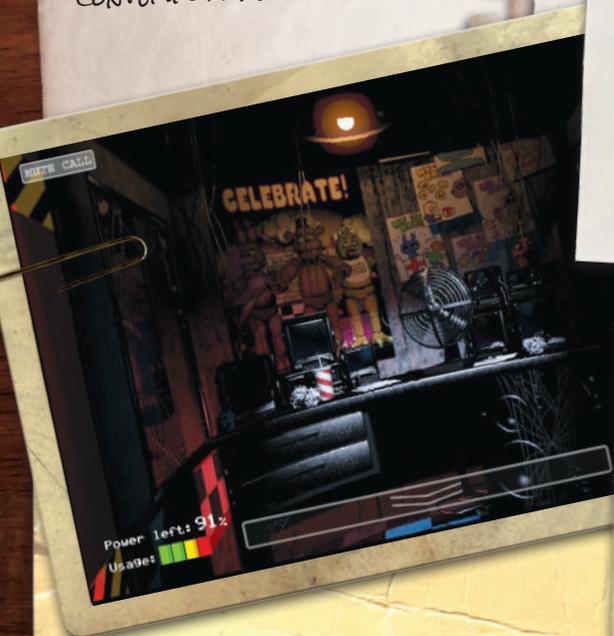
Se invece fai una delle tue mosse (controlli le telecamere, chiudi le porte, accendi le luci) all'indicatore di energia si aggiungerà una barra per ciascuna mossa, fino a un massimo di quattro. Un'azione (qualunque essa sia) prosciuga l'1% di energia ogni 5 secondi. Usare due azioni consuma 1% ogni 3 secondi, e usare tre azioni consuma 1% ogni 2,5 secondi. Per farti capire meglio, ecco una tabellina semplice semplice.



**BANZAAAAA!!!!!!**  
**POTERE DEI NUMERI A ME!**

Puoi far apparire cinque barre di consumo energetico chiudendo entrambe le porte, accendendo le luci e controllando velocemente le telecamere di sicurezza. Ma la quinta barra appare solo per un secondo, visto che non puoi accendere le luci e le telecamere di sicurezza contemporaneamente.

Numero di barre energetiche	Tempo medio di consumo dell'1%	Energia consumata all'ora
1	9.6 secondi	9%
2	4.8 secondi	18%
3	3.2 secondi	27%
4	2.4 secondi	36%



MAPPA DEGLI  
ANIMATTORI E DEI  
LUOGHI SPECIALI DI  
FNAF

**BACKSTAGE (5)**  
TECNICANTI TESTE  
ANIMATRICHE  
SENZA CORPO.

**COVO DEI PIRATI (1C)**  
LA TELECAMERA  
PIÙ IMPORTANTE  
DI FNAF. TIENI  
D'OCCHIO FOXY.

**SCABUZZINO (3)**  
QUI COMPARE  
SOLO BONNIE.

**RISTORANTE (1B)**  
CHICA E BONNIE  
APPARONO QUI; SI  
PUÒ VEDERE FREDDY  
NELL'OMBRA.

**PALCOSCENICO (1A)**  
FREDDY, BONNIE  
E CHICA PATIZONO  
DA QUI.

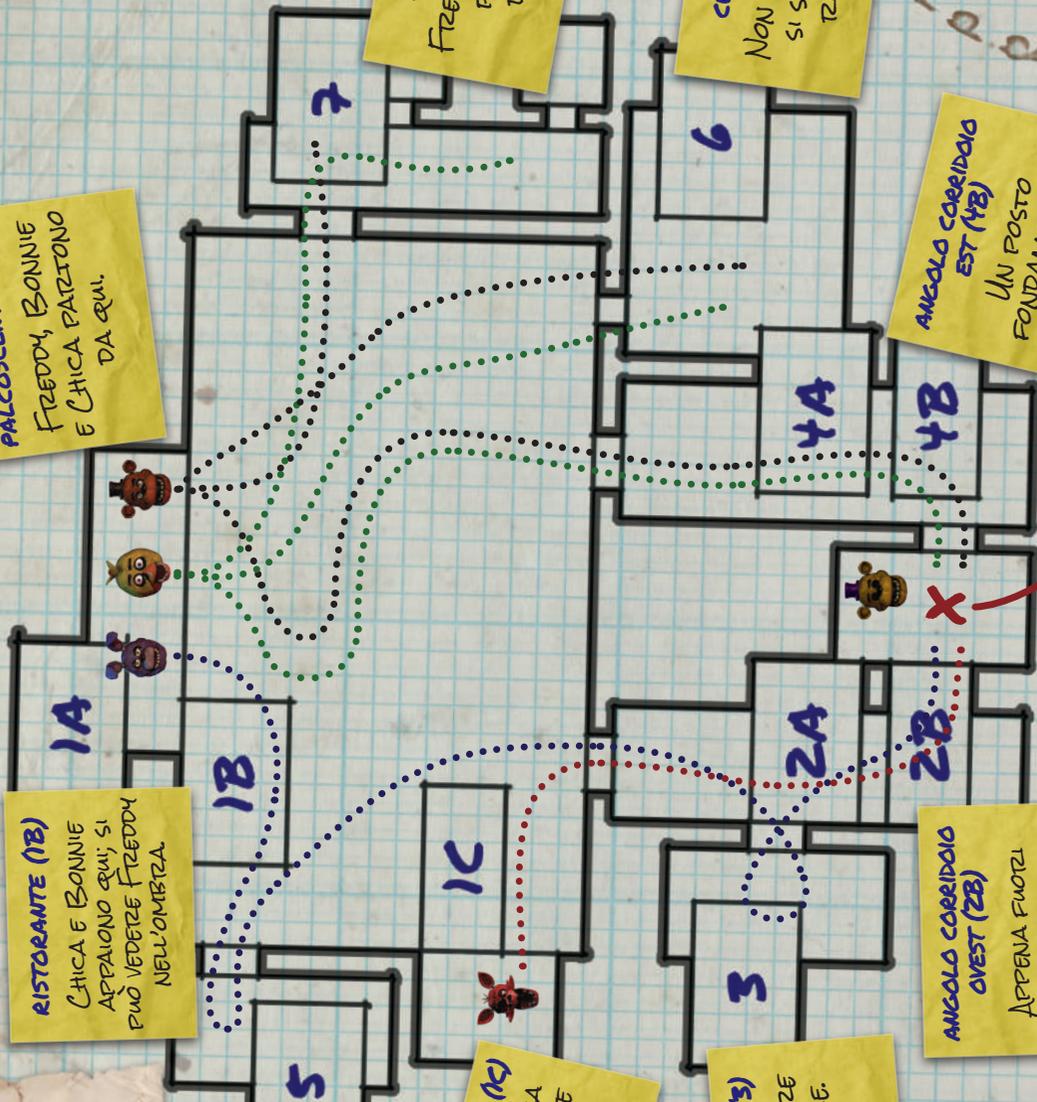
**BAGNI (7)**  
FREDDY E CHICA  
PASSANO  
DA QUI.

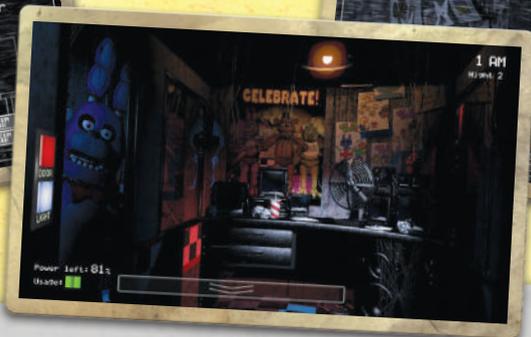
**CUCINA (6)**  
NON SI VEDE, MA  
SI SENTONO I  
TUUMOTZI.

**ANGOLO CORRIDOIO  
EST (4B)**  
UN POSTO  
FONDAMENTALE  
PER LA LEGGENDA!

**ANGOLO CORRIDOIO  
OVEST (2B)**  
APPENA FUORI  
LA PORTA  
DELL'UFFICIO.

TV SEI  
QUI!





## ANIMATRONI:

- ◆ **BONNIE** di solito, è il primo animatrone che si muove, e si muove più velocemente di Freddy o Chica, sembra disattivare le telecamere. È l'unico personaggio che appare nel Backstage, nello Sgabuzzino e nell'angolo del corridoio ovest.
- ◆ **CHICA** rimane sul lato destro (est) del ristorante. Chica e Freddy sono gli unici animatroni che entrano in cucina. Non li puoi vedere, ma li senti spadellare con pentole e tegami. Il cupcake di Chica scompare quando lascia il palcoscenico, sebbene un suo doppione possa essere visto appollaiato sulla tua scrivania in ufficio.
- ◆ **FOXY** parte sempre dal Covo dei Pirati, dietro la tenda. Mentre la notte avanza, Foxy si sposta sempre di più finché non è completamente allo scoperto. Attaccherà da sinistra in pochi secondi, a meno che tu non chiuda la porta in tempo. Dopo un attacco fallito, Foxy torna al Covo dei Pirati per ricominciare tutto da capo. Sfortunatamente, ogni volta che lo blocchi con la porta, consuma l'energia del giocatore: 1% la prima volta, poi un 5% in più ogni volta.
- ◆ **FREDDY** è difficile da individuare sulle telecamere perché, per la gran parte del tempo, rimane nell'ombra; per trovarlo cerca il luccichio argentato dei suoi occhi. Se guardi Freddy con la telecamera, rallenti i suoi movimenti. Freddy non si muove fino alla Notte 3, a meno che tu non stia esaurendo l'energia.

SE BONNIE  
E CHICA ENTRANO  
NELL'UFFICIO QUANDO  
IL MONITOR È ACCESSO,  
EMETTERANNO  
UN LAMENTO RAUOCO.





## Codici, glitch e segreti

- ◆ Tieni premuto C, D, e + per saltare una notte.
- ◆ **Clicca sul poster in ufficio per schiacciare il naso di Freddy.**
- ◆ Prova a impostare la data del tuo computer sul **31 ottobre (Halloween)** e avvia la partita.

### CACCIA ALL'ORSO

Nell'angolo del corridoio ovest (telecamera 2B) c'è un poster di Freddy, che cambia raramente. Quando succede, si trasforma in un primo piano del muso di Freddy, ma con il pelo dorato e la maschera priva di occhi. Quando il poster cambia, abbassa il monitor e nell'ufficio vedrai comparire un costume vuoto da animatrone, "Golden Freddy", accompagnato da flash con la scritta **IT'S ME**, "Sono io". La sua comparsa farà andare in crash il gioco, ma per evitarlo tira su velocemente il monitor.

Puoi anche richiamare Golden Freddy inserendo il codice **1/9/8/7** nella custom night. Però non vedrai la scena del costume vuoto da animatrone.

- ◆ **PALCOSCENICO (1A):** Questa schermata segreta si trova solo nei file di gioco.
- ◆ **ANGOLO CORRIDOIO OVEST (2B):** Il poster cambia su un'immagine di Freddy che si strappa la testa.
- ◆ **BACKSTAGE (5):** Tutti gli oggetti del backstage si girano verso la telecamera, inclusi i terrificanti endoscheletri.





## Leggende e teorie

### LE TEORIE DEI FAN: IL BAMBINO SCOMPARSO

Se davvero vuoi approfondire la storia, butta un occhio all'angolo del corridoio est, dove le Regole di sicurezza lasceranno il posto a un collage di ritagli di giornale che svelano il terribile segreto nascosto nel cuore del gioco:

- ◆ Bambino scomparso in pizzeria - Il corpo non è mai stato trovato
- ◆ Cinque bambini scomparsi. Fermato un sospetto.
- ◆ Pizzeria rischia la chiusura per infrazione delle norme sanitarie.
- ◆ Pizzeria locale chiuderà entro la fine dell'anno.

### BAMBINO SCOMPARSO

#### Bambino scomparso in pizzeria Il corpo non è mai stato trovato

Secondo quanto riferito, due bambini del posto sarebbero stati attirati in una stanza sul retro poco prima della chiusura al Freddy Fazbear's Pizza, nella notte del 26 giugno. Anche se le telecamere di sorveglianza dei fatti e hanno portato alla sua responsabile dei fatti e hanno portato alla sua cattura, avvenuta la mattina seguente, i bambini non sono più stati ritrovati ed è molto probabile che siano deceduti. La polizia crede che il sospetto abbia indossato un costume da mascotte per conquistare la fiducia dei bambini.

## NOTIZIE LOCALI

### Pizzeria locale chiuderà entro la fine dell'anno

Dopo una lunga battaglia per restare aperto dopo la tragedia avvenuta qualche anno fa, il Freddy Fazbear's Pizza ha annunciato che chiuderà entro la fine dell'anno.

Nonostante la ricerca di un nuovo proprietario, in corso da un anno, sembra che nessuno voglia associare il proprio nome a quello del Freddy's. "Questi pupazzi continueranno a vivere. Nel cuore dei bambini, continueranno a vivere."  
- Il direttore generale

...spenti per  
...era permesso per  
...il giorno. Ma poi c'è stato  
...7. Sì. È sorprendente che  
...possa vivere senza il lobo  
...aj?

...quanto riguarda la tua  
...l'unico vero rischio per te  
...notturno qui, se presente,  
...che questi personaggi, ehm,  
...derti fuori orario  
...te non ti riconosceranno come  
...probabilmente ti vedranno  
...scheletro di metallo senza  
...biché questo è contro le  
...Freddy Fazbear's Pizza,  
...overanno a... infilarti  
...entro un costume di Freddy  
...n sarebbe poi così male  
...e non fossero piene di  
...li e animatroni,

## NOTIZIE LOCALI

### Pizzeria rischia la chiusura per infrazione delle norme sanitarie

Una pizzeria locale, Freddy Fazbear's Pizza, rischia di nuovo la chiusura da parte del dipartimento di igiene, in seguito a lamentele di cattivi odori provenienti dai tanto amati costumi da mascotte. La polizia è stata contattata da alcuni genitori che, a quanto riportato, sostengono di aver visto sangue e muco attorno agli occhi e alla bocca dei pupazzi. Un genitore li avrebbe paragonati a dei "cadaveri resuscitati".

Sembra che in tutto cinque bambini siano stati attirati in una stanza sul retro da qualcuno che indossava un costume da mascotte per conquistare la fiducia dei piccoli. Un uomo è stato arrestato e accusato, ma i corpi dei bambini non sono mai stati ritrovati. Si pensa che siano morti. Poco tempo dopo, alcuni clienti si sono lamentati per gli odori sgradevoli e hanno riferito di aver visto sangue e muco attorno agli occhi e alla bocca degli animatroni, suggerendo che i corpi dei bambini fossero stati nascosti dentro Freddy e i suoi amici. Questo combacia con le parole dell'Uomo del telefono della Notte: se fossi stato messo dentro un costume, "le uniche parti di te che avrebbero visto ancora la luce del giorno sarebbero state le palle degli occhi e i denti, quando sarebbero fuoriusciti dalla maschera".

Una cosa è certa: gli animatroni sembrano essere posseduti dagli spiriti di quei bambini morti che cercano vendetta.

UN'ALTRA SCHEZZMATA  
RARA NEL CORRIDOIO  
EST (4A) MOSTRA  
I POSTER SOSTITUITI  
DA IMMAGINI  
DI BAMBINI CHE  
PIANGONO.

## UNA TRAGEDIA TRA LE TANTE?

Negli anni passati dall'uscita del gioco originale, è stato accertato che la pizzeria dove si svolge FNAF è solo uno dei tanti locali in franchising, e che gli orrendi omicidi avvenuti lì non sono un evento eccezionale: tutt'altro. I fan si sono impegnati per capire cos'abbia di speciale questo luogo, e quando siano avvenuti gli omicidi.

## BAMBINO SCOMPARSO

Cinque bambini scomparsi.  
Fermato un sospetto.

Cinque bambini sono ora collegati all'incidente avvenuto al Freddy Fazbear's Pizza, dove un uomo travestito da mascotte dei cartoni animati li ha attirati in una stanza sul retro. Anche se il sospettato è ora sotto processo, i corpi dei bambini non sono mai stati ritrovati. Il Freddy Fazbear's Pizza sta ora combattendo una battaglia tutta in salita per convincere le famiglie a non abbandonare il locale. "È una tragedia."

quelli è un pezzo di  
hi, le uniche parti  
u vedrai la luce di  
gli occhi e i denti  
senza la maschera  
te queste cose  
i, il primo giorno



## LE TEORIE DEI FAN: DOMANDE IN SOSPESO

### IL MORSO DELL'87

L'uomo del telefono fa riferimento al "morso dell'87", quando qualcuno fu attaccato da un animatrone e perse il lobo frontale. È per questo che da allora gli animatroni non possono muoversi durante il giorno. Ma restano diverse domande su quale animatrone fu responsabile, se la vittima fu un dipendente o un bambino, e quale collegamento ha questo caso con gli eventi di *FNAF4* (se ce n'è uno).



### PERCHÉ FOXY È FUORI USO?

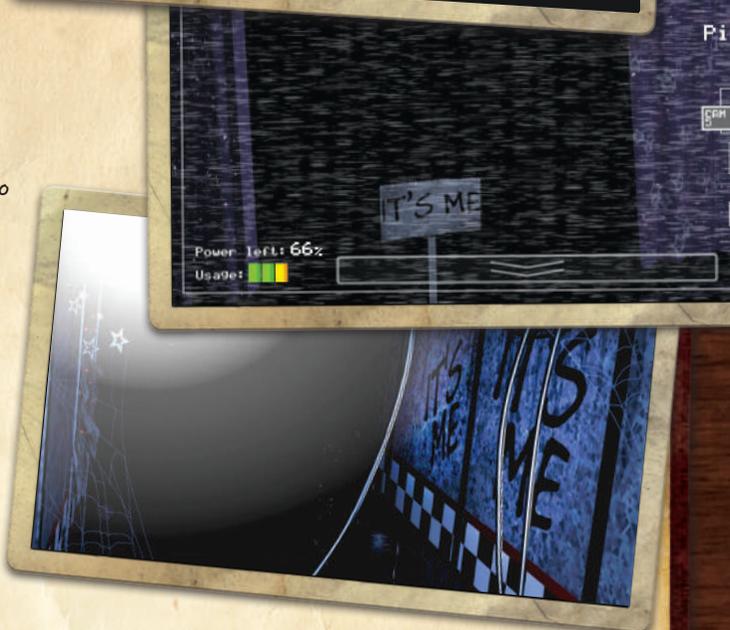
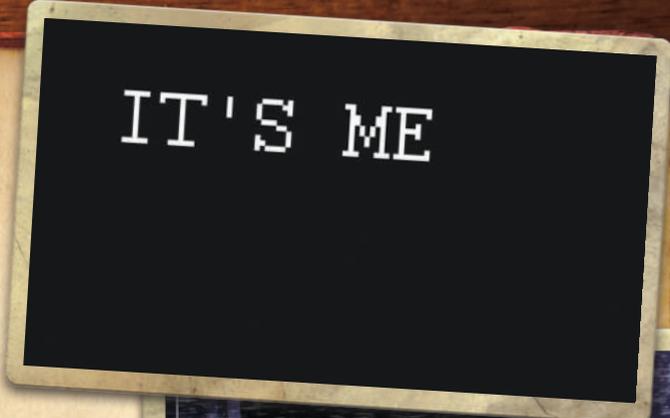
Incontriamo Foxy per la prima volta in *Five Nights at Freddy's*, e anche se il Covo dei Pirati è "fuori servizio", è evidente che Foxy... non lo è! Altri giochi e storie rappresentano Foxy in vari stati di degrado, e i fan si sono sbizzarriti. Alcuni citano *Help Wanted*, dove finisci per ripararlo (mentre eviti i suoi movimenti a scatti e il suo uncino) come una prova del fatto che Foxy è decisamente poco sicuro per i bambini. Altri citano il minigioco *Foxy Go! Go! Go!* di *FNAF2* (vedi pagina 23). Forse un cartello FUORI SERVIZIO e un animatrone funzionante erano il modo ideale per attrarre i bambini in un'area isolata? O magari Foxy è stato messo fuori uso perché, come dimostrato da *Withered Foxy* in *FNAF2*, non si lascia ingannare da un tizio dentro a un costume da animatrone...



## IT'S ME

Un altro mistero che tiene i fan sulle spine. In *FNAF*, compare in varie allucinazioni sul cartello FUORI SERVIZIO del Covo dei Pirati, sui muri del corridoio est, durante l'apparizione di Golden Freddy e persino nei flash di gioco, sin dalla notte 1. Per complicare ancora le cose, sembra che a usare la frase siano personaggi diversi...

- ◆ Le immagini di anteprima di *FNAF4* chiedono "Was it me"? (Sono stato io?). Come a suggerire che la frase sia legata a uno dei morsi degli animatroni.
- ◆ Il DLC *The Curse of Dreadbear* contiene un Easter egg che colora di viola tutta la schermata dei premi, con tanto di scritta "IT'S ME", alludendo a William Afton.
- ◆ Nel romanzo *The Silver Eyes*, la frase "IT'S ME" è legata alle anime dei bambini scomparsi negli animatroni, quando il fantasma di Michael rivela a Carlton che è lui dentro l'animatrone.



## MIKE SCHMIDT

Quando ricevi la busta paga, al termine della notte 5, scopri che il tuo nome è Mike Schmidt. Molti si sono chiesti se Mike sia davvero soltanto un guardiano notturno preso dalla strada. In *FNAF*, se si continua a giocare fino alla notte 7, Mike viene licenziato per aver manomesso l'IA degli animatroni (il riferimento è alla Custom Night). Questo sembra suggerire che Mike conosca il funzionamento degli animatroni. I fan hanno anche fatto notare che ha lo stesso nome di Mike di *FNAF4* (il cui nome completo parrebbe essere "Michael Afton") e "Mike", il proprietario del *Survival Logbook*.

## Capitolo 2

# FIVE NIGHTS AT FREDDY'S 2

Il terrore continua in *Five Nights at Freddy's 2* (FNAF2), un gioco che ha spinto molti giocatori a livelli estremi di... multitasking! Già, perché questa volta ci sono un sacco di cose da gestire, vedrai. Ci sono undici animatroni che vagano nel locale e cercano di ucciderti o far crashare la partita se li guardi troppo a lungo... per non parlare degli altri quattro animatroni che apparentemente stanno lì solo per popolare i tuoi incubi. E in più, c'è una lista spaventosamente lunga di cose a cui badare: tenere chiuso il carillon, mantenere pulito l'impianto di ventilazione, puntare la torcia verso Foxy... E più animatroni hanno ora delle istruzioni personali (come Foxy in FNAF). Insomma, ci sono un sacco di dettagli tra cui destreggiarsi.

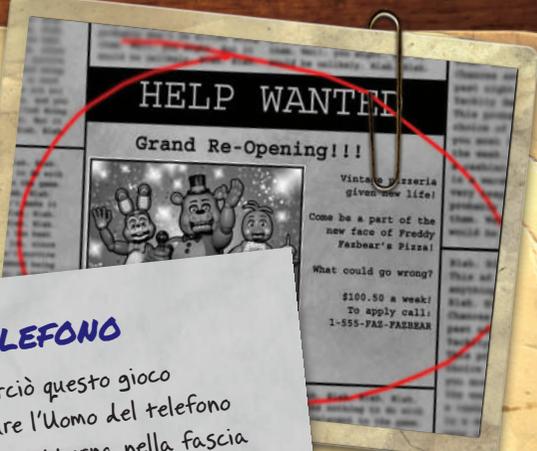
Inoltre, tra le novità di FNAF2, ci sono i "minigiocchi mortali", strapieni di jumpscare. Ogni minigioco esplora un nuovo livello di terrore, scatenando una valanga di teorie sul mistero sempre più grande che sta alla base del Freddy Fazbear's Pizza.

Il gioco è pieno zeppo di nuove rivelazioni dell'Uomo del telefono, come l'esistenza di altri due locali, uno dei quali si chiama "Fredbear's Family Diner", che a quanto pare è stato il primo locale del franchising. Ma stiamo correndo troppo. Partiamo con la prima notte.





# I misteri di Freddy



## ECCO DI NUOVO... L'UOMO DEL TELEFONO

Sembra che l'Uomo del telefono sia ancora vivo, perciò questo gioco probabilmente è ambientato prima dell'ultimo. Oppure l'Uomo del telefono è immortale. Ancora una volta, lavori come guardia notturna nella fascia oraria che va da mezzanotte alle 6 del mattino, ma il Freddy Fazbear's Pizza ha un aspetto

completamente diverso... e non ci sono porte. D'altra parte, perché un ufficio sorveglianza dovrebbe avere delle porte?

## ECCO QUELLO CHE CI DICE L'UOMO DEL TELEFONO:

1. Qualcosa di terribile è accaduto nel "vecchio locale", perciò la Fazbear Entertainment ha speso un sacco di soldi per i nuovi animatroni, che hanno un sistema di riconoscimento facciale collegato a un database criminale.
2. Gli animatroni non sono stati programmati in "modalità notturna", perciò vanno in giro cercando gente. Come soluzione temporanea, nell'angolo dei premi è stato messo un carillon. La sua musica dovrebbe tenere a bada uno degli animatroni.
3. Ti hanno dato una testa vuota di Freddy Fazbear da indossare come maschera. Quando la metti, qualsiasi animatrono entri nell'ufficio ti vedrà, penserà che sei uno di loro e se ne andrà per la sua strada.
4. Purtroppo questa testa di Freddy non funziona con Foxy, ma se punti la torcia su di lui dovresti riuscire a mandarlo via.
5. Le luci dell'edificio si potranno sempre accendere, ma la batteria della torcia si scarica.
6. I vecchi animatroni sono seduti nella stanza sul retro (sono molto inquietanti!), ma vengono usati solo per i pezzi di ricambio. (Sembrano quelli di *FNAF*, anche se non sono proprio identici. Controlla l'inventario degli animatroni per i dettagli.)

Come da consuetudine in *FNAF*, le cose tendono a evolvere velocemente. Alla quarta notte, scopriamo che il ristorante è sotto inchiesta e potrebbe dover chiudere temporaneamente, dato che qualcuno ha avuto dei "problemini" con il sistema di riconoscimento facciale degli animatroni. Alla quinta notte, il ristorante chiude i battenti e a nessuno è più permesso di entrare o uscire, soprattutto agli ex impiegati.

Ehi, ciao? C'è ne benvenuto al tuo nuovissimo e rinnovato Freddy Fazbear's Pizza. di alcune cose che ti vedremo durante la tua visita e ti voglio aiutare in questo nuovo percorso di carriera.

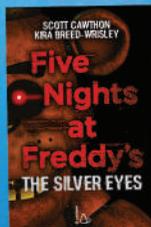
Ehm, sarebbe meglio qualsiasi cosa locale, sai. Al Freddy Fazbear's Pizza un'impressione di una società. Beh, è stato lasciato a te, ti assicuro che ti si impegna al massimo per la sicurezza delle famiglie divise.

Hanno speso un sacco di soldi per gli animatroni, e la mobilità è alta anche durante la notte. Il sistema è privo di guardie, solo la seconda guardia a lavoro. Il primo ha finito la sua settimana.

La guida completa e definitiva, con più di 100 pagine di contenuti completamente nuovi su *Help Wanted*, *Curse of Dreadbear*, *Gli incubi del Fazbear*, la trilogia dei romanzi e molto altro!

I fan più accaniti di *Five Nights at Freddy's* troveranno pane per i loro denti in questa guida ricca di leggende e teorie, tattiche di gioco e segreti che aiuteranno a svelare i misteri che si nascondono dietro il volto sorridente della Fazbear Entertainment. Per ciascun gioco si potranno mappare i percorsi degli animatroni, capire come funzionano gli elementi temporizzati e scoprire come attivare eventi unici. Le sezioni speciali trattano gli argomenti più discussi dai fan, dai finali alternativi in *Help Wanted* e *Curse of Dreadbear*, alla nuova tecnologia introdotta in *Gli incubi del Fazbear*, ai modi in cui gli Easter egg e gli altri contenuti nascosti fanno luce su alcune delle questioni più controverse del mondo di *FNAF*. Completano la guida un inventario completo degli animatroni e materiali provenienti direttamente dagli archivi della Fazbear Entertainment. Ogni dettaglio dei giochi, dei libri e molto altro è esplorato con cura in questa guida assolutamente unica e definitiva dedicata all'universo distorto di *Five Nights at Freddy's*.

NON PERDERE  
ROMANZI, RACCONTI  
E GRAPHIC NOVEL DI  
**Five Nights  
at Freddy's**



Copyright © 2021 Scott Cawthon.  
All rights reserved.

Cover design di Cheung Tai

€ 16,50

ISBN 979-12-5533-200-8



9 791255 332008

www.editriceilcastoro.it