

Istituto Santa Maria Assunta

Classe IIB

NON TUTTO ROSE E FIORI

Un delitto con le spine

Libro-game



a.s. 2019/2020

Introduzione

Quello che stai per leggere non è un racconto come gli altri. È un *libro-game*, un esempio di narrativa a bivi che coniuga lettura e gioco.

Come funziona? Semplice: in questo racconto il protagonista sei tu, perciò sarai chiamato di volta in volta a prendere decisioni che determineranno lo sviluppo della vicenda.

Mettiti nei panni dell'investigatore e prova a risolvere il mistero! Ad ogni paragrafo ti verrà presentata una situazione e spesso dovrai scegliere come affrontarla, andando a vedere le conseguenze al paragrafo corrispondente.

La storia può essere letta e giocata più volte, seguendo strade diverse e incontrando situazioni differenti, a te scoprire quali. L'importante è catturare l'assassino e non cadere nelle sue trappole...

Ora che hai capito come funziona un libro-game, non ci resta che augurarti buona lettura e buon divertimento!

Testi di Liliana Bianchi, Federico Borgonovo, Michele Bucu, Giorgia Cappelletti, Matteo Cappelletti, Anna Colombo, Greta Conforto, Cristian Damu, Leonardo Della Bernarda, Andrea Franco, Nik Galli, Jacopo Grenot, Gaia Guarino, Samuele Maurano, Sophie Monti, Tommaso Pastorello, Dario Roncoroni, Valentina Rotondi, Matilde Sala, Ludovica Telve, Martina Terzaghi

A cura di Chiara Spinelli

Maggio 2020

NON TUTTO ROSE E FIORI

Un delitto con le spine

Kingsbury, 16 maggio 1925. Sir Lancel Wood è stato trovato morto sul vialetto che porta alla sua villa. La causa del decesso è evidente: sul petto, all'altezza del cuore, due tagli profondi a distanza ravvicinata.

Sir Wood era un uomo dal carattere burbero e scostante, che ben si adattava al suo stile di vita solitario e riservato. Tuttavia, era noto in tutta la contea di Warwick a causa della sua passione per i fiori, in particolare per le rose. Ogni anno, alla fiera della contea, vinceva il concorso floreale con magnifici esemplari di rose variopinte, alcune minuscole, altre grandi quanto una mano.

Sulla scena del delitto non è stato trovato alcun indizio utile, perciò la polizia locale ha scelto di chiamare un investigatore da Londra per risolvere il caso. Quell'investigatore sei tu e in questo momento sei in viaggio verso Villa Wood. Vai all'**1**.

1

Sei finalmente arrivato a Villa Wood. È un edificio a due piani risalente al 1860, con le pareti esterne di un bianco tendente al grigio. Ha un piccolo giardinetto che dà sulla strada, curato e pieno di margherite. Le siepi divisorie di bosso sono appena state regolate. Il vialetto che porta all'ingresso è pavimentato con lastre di pietra scura. La porta d'ingresso è di legno massiccio con un pomello in bronzo. La facciata nel suo complesso è pulita e ordinata, senza un dettaglio fuori posto, perciò deduci che Sir Wood doveva essere una persona che teneva molto all'ordine e alla pulizia.

Decidi di entrare e ti trovi su una passatoia scarlatta; il pavimento è in legno e sembra nuovo. Sulla destra ci sono un attaccapanni e un tavolino di legno scuro, con un tagliacarte accanto ad un vassoio. Alla tua sinistra, poco più avanti, scorgi la porta aperta dello studio, mentre davanti a te si apre l'atrio che dà sul salotto. All'interno della villa l'aria ha un odore strano, che infastidisce le tue vie respiratorie, qualcosa a metà tra il floreale e lo stantio. Sei un po' a disagio

perché quell'odore intenso ti fa lacrimare gli occhi, quindi decidi di non perdere altro tempo e iniziare le indagini.

Se cominci dallo studio, vai al **20**. Se inizi dal salotto, vai all'**11**.

2

Hai deciso di indagare al piano superiore, dove c'è la camera di Sir Wood. Per accedere al piano è necessario che tu scelga quale delle due scalinate utilizzare. A destra vi è una bellissima rampa in marmo bianco con appese alle pareti delle pesantissime armature medievali. La loro tonalità argentea ti riporta alla mente le fantasie di quando eri ragazzo e immaginavi di essere un cavaliere. Non si diceva che nelle armature vuote abitassero i fantasmi dei soldati caduti in battaglia?

La scala di sinistra è ricoperta da un tappeto di velluto rosso e ha le pareti piene di quadri raffiguranti gli antenati di Sir Wood. Le cornici dorate donano a ogni ritratto un'aria di regalità, ma gli sguardi di quei personaggi ti sembrano colmi di fredda superbia.

Sta a te scegliere la direzione da prendere: se sali al piano superiore dalla rampa di destra, vai al **12**; se sali da quella di sinistra, vai al **10**.

3

Arrivi in cucina, ma non vedi nessuno e ciò ti lascia sorpreso. Subito dopo ti accorgi del piatto rotto sul pavimento, che conferma la tua ipotesi: qualcuno deve averlo urtato per sbaglio, facendolo cadere dal ripiano della credenza più alta. Per cercare di capire chi sia passato di lì, decidi di andare a cercarlo.

Dopo aver osservato attentamente la cucina, noti tre possibili vie di fuga: una porticina che conduce in cantina, la porta di servizio che dà sul cortile e una botola sul pavimento in un angolo della cucina.

Se scegli di andare in cantina, vai al **6**.

Per andare in cortile passando dalla porta di servizio, vai al **5**.

Se vuoi imboccare lo stretto passaggio che si apre dalla botola nell'angolo della stanza, vai al **7**.

4

Entri nello stretto passaggio e chiudi la botola sopra la tua testa. È talmente buio che non vedi nulla: riesci solamente a udire il silenzio più assoluto. Cerchi di toccare qualcosa, ma senti solo quelli che sembrano essere dei barili di legno. Piano piano i tuoi occhi si abituano all'oscurità – dal pavimento sopra la tua testa filtra una debole luce – e ti accorgi di essere finito in un lungo cunicolo, probabilmente un passaggio segreto. Non è la prima volta che ti capita di vederne uno e sai che le ville più antiche ne hanno diversi.

Non sei ancora in grado di scorgere al di là dei barili, quando d'un tratto senti dei passi e ti rendi conto di non essere solo. Nel buio con te c'è una persona. Ti volti, provi a fare qualche passo a tentoni, ma è troppo tardi: una lama gelida affonda nella tua carne. L'assassino ha colpito ancora e stavolta la vittima sei tu.

5

Una volta arrivato in cortile, ti ritrovi davanti un orto molto curato e grande con diversi tipi di insalata, fragole di un colore rosso vivo, zucchine pronte da cogliere, grossi pomodori non ancora maturi e – in un angolo – piante aromatiche che inondano l'aria di profumo.

Se giri lo sguardo a sinistra, puoi vedere un meraviglioso giardino di rose di varie specie, ad esempio quelle rampicanti che si sono aggrappate lungo il pergolato fino a coprirlo completamente; queste rose sono sia rosse che arancioni. Inoltre, si possono notare rose a cespuglio profumatissime dei colori rosa, viola, bianco, giallo e addirittura alcuni esemplari blu e neri.

Poco più lontano vedi una serra grande e spaziosa. Guardando attraverso i vetri noti molte piante di rose di vario genere, poi sacchi di concime, attrezzi e una scala per raggiungere delle mensole situate in alto, con vasi e piantine.

Se vuoi dirigerti verso la serra, vai al **7**.

Se preferisci tornare in casa ed esplorare il piano superiore, vai al **2**.

6

Dalla cantina si sentono rumori strani e così decidi di andare a controllare. Appena entrato ti sembra di vedere come un'ombra muoversi, ma non le dai molta importanza, così continui il tuo giro di controllo fino a quando trovi un coltello una lama grande, molto grande, quasi quanto una spada. Anzi, è una spada! Che cosa ci fa in cantina, tra bottiglie e salumi?

Senti che qualcosa non va, cerchi ancora per vedere di trovare altre armi come quella, ma appena arrivi in fondo alla cantina, qualcuno chiude la porta alle tue spalle. Senti il tintinnio delle chiavi, lo scatto della serratura e ti accorgi che non c'è via d'uscita. Sei caduto in trappola! Gridi con tutta la tua voce, ma invano. Nessuno viene a salvarti. La tua indagine finisce qui.

7

Dopo pochi minuti ti ritrovi nella serra. Stai per ispezionarla, quando senti un rumore e ti nascondi dietro le piante più alte per poter osservare chi sta arrivando. Vedi entrare un uomo con passo furtivo e sospetto: è Francis Matthew Wilkins, il giardiniere di Sir Lancel Wood. Indossa una camicia stropicciata e dei pantaloni usurati dal tempo. In mano regge una magnifica pianta di rosa che ricorda molto un diamante per le sue sfumature, la sua forma perfetta e la sua lucentezza.

Muovi il piede e involontariamente schiacci un rametto che si spezza. A quel punto Wilkins si accorge di te: ti guarda negli occhi e subito dopo scappa, portando la rosa con sé. Ti fidi del tuo istinto e sai che è lui l'assassino! Adesso devi catturarlo a tutti i costi.

Se decidi di rincorrerlo nel giardino delle rose, vai al **13**.

Se preferisci tagliargli la strada attraverso l'orto, vai al **21**.

8

Ti sei nascosto dietro alla poltrona rossa che c'è in salotto. Ad un certo punto, nel silenzio che improvvisamente regna nella stanza, senti aprire la porta. Ti preoccupi perché non capisci subito quello che sta succedendo e dal tuo nascondiglio non hai una visuale perfetta. Getti un rapido sguardo oltre la poltrona e vedi entrare Elizabeth Runway, la cameriera di Sir Wood. Si guarda intorno circospetta, ma non si accorge della tua presenza, quindi si avvicina al camino acceso. Sta per gettarvi dentro qualcosa che tiene in mano e che sembra una lettera.

Se vuoi uscire allo scoperto e fermarla, vai al **16**.

Se preferisci aspettare che la cameriera se ne vada per poi indagare, vai al **18**.

9

Ti avvicini lentamente alla mensola sopra il caminetto: su di essa trovi solo un vecchio libro ingiallito. Lo apri e inizi a sfogliarlo, quando ad un certo punto ti accorgi che all'interno vi è nascosta una busta rossa chiusa con un sigillo di ceramica. Incuriosito, prendi il tagliacarte dallo scrittoio per non rompere il sigillo, apri la busta e all'interno trovi alcuni bellissimi petali di rosa, che ti spingono a pensare alle fantastiche creazioni floreali di Sir Wood. In effetti non hai mai visto una rosa di quel colore: un bianco brillante, quasi luminoso, con sottili venature d'argento. Ispirato da questo ritrovamento inaspettato, decidi di continuare a investigare nella serra, dove sai che Sir Wood custodiva le varietà di rose più rare e preziose. Vai al **7**.

10

Dopo aver salito una scala piena di bizzarri intarsi nel corrimano e affiancata da quadri di uomini e donne dallo sguardo severo o imbronciato, raggiungi una porta dall'aspetto malconcio e triste. Questo fatto ti lascia piuttosto perplesso: evidentemente le stanze private di Sir Wood non sono curate come quelle al piano inferiore. Ciononostante prosegui nel tuo intento e con un gesto sicuro apri

la porta. La camera da letto è una stanza arredata in modo semplice, ma piena di fogli e di ninnoli sparsi dappertutto. Accanto al letto noti subito dei coltelli da burro accanto ad alcuni pezzi di pane ormai secco. Con occhio attento inizi a indagare tra la moltitudine di oggetti, finché due elementi colgono il tuo interesse: l'antico scrittoio ricoperto di carte e la mensola del camino, stranamente spoglia rispetto a tutto il resto.

Se vuoi osservare da vicino lo scrittoio, vai al **14**.

Se vuoi avvicinarti alla mensola del camino, vai al **9**.

11

Hai scelto di partire con le indagini dal salotto. Appena entri, vedi che sulla parete proprio davanti alla porta c'è una mensola con sopra appoggiati un vaso di rose e alcuni libri ricoperti di polvere. Sposti i libri, ma non trovi indizi. Ti giri e osservi, alla sinistra della porta, un camino col fuoco acceso. Davanti al camino c'è un divano con una poltrona rossa sulla destra; al centro, un tavolino con sopra il giornale locale.

Dopo avere esaminato il tavolino e sfogliato il giornale, decidi di osservare meglio la stanza. Le pareti del salotto sono chiare, ma di un bianco che tende al grigio. In un angolo del salotto, opposto al camino, scorgi una botola sul pavimento. Ti muovi in quella direzione, quando senti un rumore di passi che si avvicina velocemente e ti fa sobbalzare: qualcuno si sta dirigendo proprio nella stanza in cui ti trovi!

Se vuoi nasconderti e spiare da dietro la poltrona, vai all'**8**.

Se preferisci sparire nella botola, vai al **4**.

12

Sali la rampa di scale sulla destra, accanto alla parete con le armature appese: sono davvero meravigliose! Ti avvicini per sfiorarne una, ma così facendo ti accorgi che sono fissate al muro in modo precario, perché al tocco della tua mano traballano pericolosamente. Questo fatto ti spaventa e, sopraffatto da una

paura improvvisa, cominci a correre su per la scala, facendo i gradini a due a due. A un certo punto perdi l'equilibrio e vai a sbattere lateralmente contro un'armatura di ferro: questa si stacca dalla parete e ti travolge. Il suo peso ti schiaccia e ti fa cadere all'indietro. Se cadi male, puoi morire... ed è proprio ciò che accade. Non ce l'hai fatta: sei morto.

13

Vedendo il giardiniere che scappa, non perdi altro tempo e ti lanci all'inseguimento. Nel farlo, esclami ad alta voce:

– Devo inseguirlo, devo catturarlo!

Cerchi di raggiungere l'assassino contando sulla tua prestanza fisica, lo insegui nel roseto, ma più corri e più ti accorgi di essere entrato in un enorme labirinto di fitti arbusti spinosi. Wilkins conosce bene quel posto e la tua velocità non può competere con la sua sicurezza. Così il colpevole riesce a scappare e tu ti ritrovi perso in quell'intricato groviglio di piante. Dopo qualche tempo riesci a trovare l'uscita e tornare alla villa. Da lì chiami la polizia e comunichi, amareggiato e deluso, che la tua indagine è finita nel peggiore dei modi: ti sei lasciato sfuggire l'assassino.

14

Hai scelto di cercare indizi nello scrittoio. Ti avvicini all'antica scrivania con una cassetiera principale e tanti cassetti più piccoli. Sopra vedi un calamaio vuoto, dei pennini, un tagliacarte, alcuni libri aperti e diversi fogli sparsi e in disordine. Cerchi degli indizi, ma non trovi nulla di interessante.

Ti accorgi che la sedia accanto allo scrittoio è ribaltata a terra. Ti chini a osservarla, ti fermi a pensare, poi decidi di aprire i cassetti: dall'immensa quantità di polvere deduci che Sir Wood non doveva spesso farne uso, tuttavia trovi diversi documenti e atti di proprietà. In uno dei cassetti ne trovi alcuni che sono talmente vecchi e ingialliti che non riesci a capire cosa ci sia scritto sopra;

in un altro trovi degli articoli sul giardinaggio; in un altro ancora delle pagine strappate di un romanzo con degli appunti scritti a mano.

Non trovando nessun elemento rilevante tra tutte quelle scartoffie, decidi di cercare nella mensola sopra il caminetto. Vai al **9**.

15

Dopo aver sentito quello strano rumore, hai deciso di andare in biblioteca. Qui trovi un corpo disteso a terra e ricoperto da una valanga di volumi; dai vestiti ti accorgi subito che quello che stai fissando è il cadavere di Elizabeth Runway, la cameriera di Sir Wood. Sollevi i libri più pesanti e il tuo sospetto diventa una certezza: la signorina Runway è morta. Come? Probabilmente cadendo dalla scala a scaffale e sbattendo la testa. Pensi che magari qualcuno possa averla spinta, però la scala è ancora ben appoggiata alla libreria e questo fa vacillare la tua ipotesi. Che sia solo scivolata? E come si spiegano tutti quei volumi caduti? Sei in preda al dubbio e devi decidere cosa fare per scoprire la verità.

Se vuoi salire sulla scala a scaffale, vai al **17**.

Se prima decidi di rimuovere i libri dal cadavere, vai al **19**.

16

Esci dal tuo nascondiglio e vedi la cameriera che sta per bruciare una lettera in busta rossa che tiene in mano. Appena lei si accorge della tua presenza, segnalata dal fatto che per sbaglio inciampi nel piedino della poltrona, ti rivolge la parola.

– Oh! Mi scusi, detective, non l’avevo vista!

– Buongiorno, signorina Runway. Le chiedo di non fare quello che sta per fare, perché ogni prova è preziosa per trovare l’assassino di Lancel Wood.

Lei, guardandoti con aria sospetta, ti dice che stava per bruciare quella lettera perché aveva ricevuto un ordine preciso da Sir Wood, da mettere in pratica solo nel caso in cui gli fosse successo qualcosa.

In realtà le lettere rosse da eliminare dovevano essere due, ma lei ne aveva trovata solo una. Decidi di prendere in mano l'unica lettera trovata, la apri e cerchi di leggerla, ma non ci riesci perché è piena di diagrammi e formule che tu non capisci. Forse l'altra lettera può darti qualche informazione in più: a questo punto bisogna trovarla.

Se vuoi cercare l'altra lettera nella camera di Sir Wood, vai al **2**.

Se vuoi rovistare nello studio, vai al **20**.

17

Sali sulla scala, ma hai paura, ti senti a disagio. Mentre stai salendo senti dei passi: ti giri, ma non vedi nessuno. Allora continui, e senti ancora dei passi, ma ancora una volta nessuna ombra. Ti fai coraggio e arrivi in cima. Appena sei sull'ultimo piolo, noti che sopra la libreria c'è qualcosa: può essere un indizio? Non fai in tempo a mettere a fuoco l'oggetto. Senti qualcuno che corre verso di te, ti volti e un uomo scaraventa a terra la scala, facendoti cadere. Sbatti la testa e fai la stessa fine della cameriera. Colui che ti ha ucciso è l'assassino, ma non sei riuscito a capire chi sia.

18

Decidi di essere prudente e aspetti che la cameriera se ne vada, poi esci dal tuo nascondiglio dietro alla poltrona e ti avvicini al camino. Spegni il fuoco, che ormai è diventato molto debole poiché ha consumato tutta la legna. Rovisti dentro le ceneri e trovi alcuni resti dei fogli che sono stati bruciati: molti sono ridotti in polvere o illeggibili, tranne uno. Riconosci dei numeri e dei nomi di sostanze chimiche, mentre altre parole sono in latino, per cui risultano a te sconosciute. Continui a rovistare fra le ceneri, ma non trovi altro riguardo a quel frammento di lettera, così lo metti nella tasca dei tuoi pantaloni e decidi di cercare altri indizi nello studio. Vai al **20**.

19

Con cautela rimuovi i libri dal cadavere della signorina Runway e ti immergi nei tuoi pensieri, isolandoti per qualche minuto. Ti vengono in mente mille domande, ma nessuna di queste ottiene risposta. Che cosa stava facendo la donna in biblioteca? Come ha fatto a precipitare al centro della stanza se la scala è ancora appoggiata alla scaffalatura? Perché ci sono dei libri sopra il suo corpo? Sono caduti con lei o sono stati messi lì di proposito? Stai ancora riflettendo, quando vieni interrotto dal fastidioso rumore provocato da un oggetto di porcellana infranto: ciò ti prende alla sprovvista e ti turba ancora di più. Per scoprire la causa di quel trambusto, decidi di recarti in cucina. Vai al **3**.

20

Entri nello studio e ti dirigi verso la scrivania. La trovi in disordine con tutte le carte in giro; anche i cassetti sono in disordine, quindi capisci che qualcuno è già stato qui prima di te. Decidi di cercare meglio e riguardi tutte le carte e i documenti presenti: molti sono attestati di merito per le gare di giardinaggio, altri sono documenti o lettere, ma non trovi nulla di interessante. Allora svuoti ogni cassetto e cerchi ancora più minuziosamente, guardi sotto i mobili e sfogli uno dei libri poggiati sulla scrivania. Guardi persino sotto i portapenne, ma ancora una volta non trovi nulla e a questo punto non sai dove altro cercare. Stai riflettendo su dove potrebbe trovarsi un indizio, quando il rumore di qualcosa che cade interrompe i tuoi pensieri.

Se credi che provenga dalla biblioteca, vai al **15**.

Se invece ritieni che venga dalla cucina, vai al **3**.

21

La tua tecnica ha funzionato: passare dall'orto ti ha permesso di raggiungere il giardiniere in fuga e di afferrarlo alle spalle. Lui si dimena, ma tu non molli la presa e gli chiedi con decisione se è stato lui ad uccidere Sir Wood. Alla fine Wilkins confessa. Da tempo la sua invidia per Sir Lancel Wood stava crescendo,

specialmente per il fatto che il ricco signore usasse le creazioni del giardiniere per partecipare ai concorsi floreali. Wood era certamente appassionato di botanica, ma non era capace di creare delle rose così belle da vincere una gara. La goccia che aveva fatto traboccare il vaso era stata quando Wood aveva avuto la fortuna di creare una rosa adamantina, una varietà rarissima e preziosa, di un bianco brillante venato d'argento. Wilkins rivela di aver insistito con il signor Wood affinché condividesse con lui la formula d'ibridazione, ma quando il padrone di casa aveva rifiutato, negandogli una conoscenza che riteneva un suo diritto esclusivo e che sarebbe scesa con lui nella tomba, il litigio era sfociato in tragedia: il giardiniere aveva ucciso Sir Wood colpendolo direttamente al cuore con un paio di forbici.

Il tuo intuito si è rivelato infallibile e a Villa Wood hai confermato le tue abilità investigative. Complimenti! Hai risolto il caso e consegnato l'assassino alla giustizia.

ISTITUTO S.MARIA ASSUNTA

Padri Somaschi

