

# CRIME ZOOM

STÉPHANE ANQUETIL

## UNO SCRITTORE LETALE

Crime Zoom è un gioco investigativo da 1 a 6 giocatori della durata di circa 1 ora.

Ogni indagine vi porta su una scena del crimine composta da diverse carte. Girate una carta per scoprire delle piste: indagate liberamente seguendo quelle che vi sembrano più rilevanti per poi fermarvi quando pensate di aver ricostruito correttamente i fatti.



# Svolgimento del Gioco

## Round di Gioco

Non esiste un round di gioco. I giocatori discutono tra loro per decidere quali azioni effettuare, quali carte girare e quali piste seguire, cercando di risolvere il caso **insieme**.

## Rapporto Investigativo

Come in una vera indagine, dovrete determinare gli elementi chiave del crimine: colpevole, movente, arma del delitto...

Fate attenzione, le supposizioni non sempre sono sufficienti: il gioco potrebbe richiedere il numero di una carta come prova.

Il rapporto investigativo contiene inoltre alcune domande secondarie, che servono a verificare se avete compreso le storie di contorno collegate all'indagine ma non essenziali alla risoluzione del caso.

Se volete ottenere un bonus, potete provare ad arrivare dritti al punto facendo rapporto non appena pensate di avere identificato gli elementi principali, senza rivelare tutte le carte. Se invece siete curiosi e volete scoprire tutta la storia, proseguite con le vostre indagini: avrete più materiale per rispondere alle domande secondarie.

## Epilogo

Una volta che il vostro rapporto è completo, controllate le vostre risposte. La soluzione spiega tutto il processo che porta alla risoluzione del caso.

Scoprite infine l'intera vicenda attraverso la testimonianza di un vicino, da una conversazione tra i protagonisti prima degli eventi oppure dal rapporto della polizia stilato qualche mese dopo.

## Osservare la Scena Principale

La **scena principale** è il punto di partenza dell'indagine. È composta da diverse carte, ognuna delle quali fornisce indizi visivi.

*In qualsiasi momento potete prendere una carta della scena senza girarla per darle un'occhiata più da vicino. Potrebbe esservi sfuggito qualcosa.*



Un biglietto da visita sul pavimento; il logo vi sembra familiare.

*In qualsiasi momento potete girare una carta della scena per rivelare i suoi indizi.*

È il biglietto da visita di Aurora, la casa editrice di Crime Zoom.



In un'indagine, un pezzo di carta potrebbe rivelare un indirizzo, una macchia potrebbe portare a un'analisi e una chiave potrebbe aprire una cassaforte. Starà a voi scegliere quali piste seguire e quando.

## Seguire una pista

Le carte impilate durante la preparazione formano il **mazzo delle piste**.

Ogni pista ha un numero nell'angolo in alto a sinistra.



**Non guardate queste carte a meno che non sia espressamente richiesto dal gioco.**

Una pista diventa disponibile non appena un'altra carta vi fa riferimento. In questo caso, vedrete un'icona numerata seguita da una descrizione che indica, per esempio, il nome di un oggetto o un'azione che ora potete effettuare.

**3** *analisi tecnica.*

In questo esempio, l'icona del numero **3** vi permette di pescare la pista **3** per effettuare un *Esame Tossicologico*.

Se volete **seguire una pista** disponibile, prendete quella carta dal **mazzo delle piste**. Potete farlo in qualsiasi momento, non necessariamente appena la pista diventa disponibile.

Ci sono 2 tipi di piste:

- Scena secondaria
- Informazione

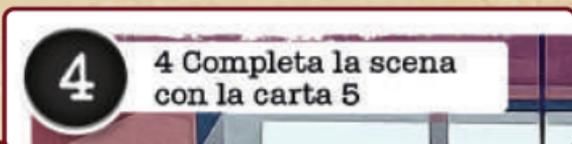
## Scena secondaria

Una **scena secondaria** funziona come la **scena principale**. Il retro delle carte rappresenta parte di un'illustrazione divisa su più carte.



Questa scena mostra la sede della casa editrice Aurora.

La prima carta della scena secondaria rivela le altre carte di cui è composta.



Qui, dopo aver pescato la carta 4, il gioco vi richiede di prendere la carta 5 per completare la scena.

Come per la scena principale, potete dare un'occhiata più da vicino a ogni carta e girarla per generare nuove piste. L'azione verrà a volte specificata per maggiore chiarezza.



In questo esempio, girare la scena **4** vi permetterà di interrogare Alexis, l'editore del gioco.

## Informazione

Le carte **informazione** hanno tutte lo stesso dorso. L'unica differenza è un numero, che vi permetterà di pescare la pista corretta.

Una volta pescata, dovrete *girare* tale carta per rivelare l'informazione sul caso.



## Pista Condizionale

Alcune piste sono accessibili soltanto se possedete un determinato oggetto mostrato su una polaroid, identificato da un numero e da una descrizione.

Una pista condizionale è scritta come segue:

Se **OGGETTO:** **X** pista.



Se **CHIAVE:** **6** aprire la cassaforte.

In questo esempio, avete trovato la **CHIAVE**. Ora potete seguire la pista **6** aprire la cassaforte.

## Termine dell'indagine

Avete condotto l'indagine e osservato da vicino i dettagli delle scene illustrate. Dopo aver girato alcune carte e rivelato varie piste, avete seguito quelle a vostro avviso più rilevanti.

Ora, dopo circa 1 ora di gioco, credete di poter risolvere questo mistero: è tempo di chiudere il caso! Ecco cosa vi aspetta:

### Rapporto Investigativo

L'ultima cosa che il gioco vi richiede è il rapporto investigativo. Per realizzarlo, rispondete alle domande e dimostrate di aver ricostruito correttamente la vicenda.

Tale rapporto è diviso in due parti. Le **domande principali** si riferiscono in genere al colpevole, all'arma del delitto e al movente. Se non avete risposte a queste domande, probabilmente vi sfugge il quadro generale della vicenda.

Le **domande secondarie** si riferiscono agli elementi di contorno dell'indagine: chiarire una falsa pista, identificare dei collegamenti tra i personaggi, scagionare un sospettato. Queste domande potrebbero sembrare irrilevanti ai giocatori che puntano a una buona performance, ma delizieranno i giocatori che vogliono scoprire la vicenda nella sua interezza.

Alcune domande sono **aperte** (per esempio: "Com'è morta la vittima?"), mentre altre, come quelle sul movente, sono **a risposta multipla**, in modo da guidarvi nella risposta. Infine, alcune domande richiedono il **numero di una carta**, indicato dal simbolo **?**. Per rispondere alla domanda "Chi è il colpevole?", dovrete averlo incontrato durante la partita. Alcune domande possono contenere indizi: assicuratevi di non leggerle prima di aver indagato a fondo sul caso.



Quest'ultimo punto è molto importante! Le supposizioni non bastano: Crime Zoom vuole una prova. Probabilmente troverete il modo di collegare il vostro sospettato alla scena del crimine.



Fate attenzione a non guardare il rapporto investigativo prima di aver terminato la partita. Ciononostante, se leggendolo realizzate che vi sta sfuggendo il quadro generale della vicenda, potete riconsiderare parte dell'indagine e ripartire da lì, nonostante la lettura potrebbe avervi fornito alcuni suggerimenti.

## Soluzione

Una volta che il vostro rapporto investigativo è completo, potete leggere le risposte.



**Rispondete a tutte le domande prima di guardare la soluzione: leggere le domande/risposte potrebbe influenzare la vostra comprensione della vicenda.**

Ogni risposta è dettagliata: un testo spiega i collegamenti tra le diverse prove che vi permettono di raggiungere la conclusione prevista (gli elementi che forniscono punti sono indicati chiaramente). Il calcolo del punteggio viene illustrato alla pagina seguente.

## Epilogo

Ora avete le risposte alle vostre domande, ma potreste non conoscere l'intera vicenda... Prima di chiudere il caso, l'autore vi offre un epilogo. Crime Zoom è un gioco narrativo: in quale altro modo avreste voluto conoscere l'intera vicenda?

Che abbiate letto il rapporto della polizia 6 mesi più tardi, la confessione di un testimone chiave che non ha avuto il coraggio di parlare con gli inquirenti oppure le discussioni degli artefici in procinto di preparare i loro misfatti, scoprirete le motivazioni più profonde dei personaggi della vicenda in poche pagine e da una prospettiva differente.

## Punteggio

Controllate la soluzione. Le risposte indicate *in blu* vi forniranno **1** ★.

*Esempio:*

**Qual è la causa del decesso di Willie Nelson?**

Willie Nelson è morto *per un colpo fatale alla testa* ★.

L'**autopsia** **17** conferma questa come causa del decesso.

## Carte Rimanenti

Contate le carte scena che non sono state ancora girate e le carte rimanenti nel mazzo delle piste. Sommate entrambi i valori per ottenere il totale di carte rimanenti.

Se avete risposto correttamente alle domande principali, contate **1**★ per ogni set di 5 carte rimanenti.



**Pescare una scena secondaria senza rivelarla non influisce sul totale di carte rimanenti.**

## Albo d'Onore

L'Albo d'Onore celebra gli investigatori che hanno risolto brillantemente i casi. Lo troverete sulla penultima pagina di questo regolamento.

Alla fine della vostra indagine, potete scrivere la data, i vostri nomi e il vostro punteggio.



**Non leggete le pagine seguenti prima di aver condotto l'indagine. Le domande potrebbero fornire alcuni suggerimenti.**

## Domande

**?** : La risposta alla domanda è il numero di una carta.

### Domande principali

1. Dove si trova Sir Arnold Knox **?**
2. Secondo voi, cosa gli è successo?
3. Qual è l'arma del delitto? **?**
4. Quali sono i moventi del crimine?
  - Gelosia / Delusione amorosa
  - Vendetta personale, la vittima si era presa gioco dell'assassino
  - Per ottenere o mantenere l'eredità
  - Per evitare una separazione e una perdita economica
  - Per evitare uno scandalo collegato a una relazione extraconiugale
  - Per rivendicare il merito dell'ultimo libro
  - Gelosia nei confronti di un altro autore
  - Per essere il primo a leggere il manoscritto del suo ultimo libro
  - Per rendere possibile una relazione amorosa
5. Chi è il colpevole? **?**  
Quali sono le prove che lo collegano alla scena del crimine? **?**

### Domande secondarie

6. Perché il Maggiore si reca al bagno? **?** A causa di chi? **?**
7. Come ha fatto l'assassino a entrare nell'ufficio della vittima? **?**
8. Cosa significa il codice scritto in fondo all'invito?
9. Chi ha scritto la lettera ritrovata sul cadavere? **?**

# Soluzione

## Domande principali

### 1. Dove si trova Sir Arnold Knox? ?

Sir Arnold Knox può essere trovato nella **scala segreta** **32** ★. Per arrivarci, dovete girare lo scudo dell'armatura nel **corridoio** **50**. Il **libro che racconta la storia di Villa Harrogate** **27** vi mette su questa pista. Sir Arnold Knox era solito utilizzare questa scala per scendere a bere nel seminterrato. L'accesso attraverso la **cantina** **30** è bloccato da un ostacolo.

Per scoprirlo però, dovete prendere in prestito la **chiave della cantina** **9** in cucina.

Potreste aver intravisto Sir Arnold Knox attraverso un **foro praticato nella stanza della servitù** **25** senza sapere di quale stanza si trattasse.

Ma questa non è la risposta giusta. Quello che avete intravisto è il ritratto della vittima appeso nell'ufficio.



### 2. Secondo voi, cosa gli è successo?

Sir Arnold Knox **è stato assassinato**.

Inoltre, ha un **bottone strappato nella sua mano** **43**.

Potrebbe essere il collegamento con il colpevole?

### 3. Qual è l'arma del delitto? ?

L'arma del delitto è il **candelabro** **52** ★. La sostanza rossa con la quale è ricoperto non è il succo di lampone e frutti rossi che Sir Arnold Knox aveva fatto preparare per il suo **scherzo** **8**. Il sapore di ferro è quello del sangue. Il sangue della vittima. In più, un pezzo di candela manca dal candelabro e può essere ritrovato sulla **scala** **42**.

#### 4. Quali sono i moventi del crimine?

L'unico movente del crimine è *rivendicare il merito dell'ultimo libro*.

La prima pagina del manoscritto è stata scambiata. Alla **pagina originale 16** è stato dato fuoco **14**. La **pagina che l'ha sostituita** è la pagina **46**.

Lo stile della tipografia ha reso possibile riconoscere quale macchina è stata usata per ogni pagina. La **pagina originale 16** è stata scritta su una Remington. La **pagina che l'ha sostituita** è stata scritta con una **Underwood 22**.

Non ci credete? Date un'occhiata più da vicino alla "m" danneggiata della Remington.

Questa nuova pagina avrebbe permesso al segretario di essere riconosciuto come co-autore, cosa che certamente è. Stava per mandare una **lettera 22** al suo editore ringraziandolo per essere stato pagato come ghostwriter. Ha anche scritto, sotto uno pseudonimo anagrammato del suo nome, il **libro 38** che ha autografato per Dorothy. Anche i **testimoni 33** e **39** attestano l'aiuto di Witing.

Tuttavia, il suo orgoglio e la sua sete di gloria sono stati più forti, specialmente considerando la squallida **camera per la servitù 22** nella quale alloggia.

Prima dell'omicidio, ha spiato la vittima attraverso un **foro nel muro 25** mentre quest'ultima inseriva la combinazione della sua **cassaforte 11**.

L'attaccamento del padre verso la figlia, nata l'11/11/1911, vi permette di dedurre questa combinazione. Quel numero può essere trovato ovunque: sulla **foto 13** nel suo ufficio, la data del **libro autografato 38**, o persino il **ringraziamento 26**.



## 5. Chi è il colpevole?

Il colpevole è il segretario **Cliffort Witing** **35**★.

**Quali sono le prove che lo collegano alla scena del crimine?** **?**

La vittima tiene un **bottone strappato nella sua mano** **43**.

Di fatto, manca un bottone alla giacca del segretario

**Cliffort Witing** **35**. *Ottenete 1 ★ se avete unito i puntini riguardo al bottone mancante tra **43** e **35**.*

Il **teschio** della vittima è **sfondato** **32** sulla tempia destra. Tutto suggerisce che stesse salendo visto che il candeliere che stava reggendo si trova due scalini più in basso rispetto al pezzo di candela proveniente dal candelabro che è stato usato come arma del delitto. Quindi, questo significa che il colpo proveniente da davanti è stato inflitto da qualcuno che stava scendendo le scale.

L'impatto sul lato anteriore destro del cranio suggerisce un assassino mancino, che conosceva anche l'abitudine della vittima di usare la scala per bere in segreto; il braccio sinistro del Maggiore è atrofico, mentre Witing tiene il bicchiere... nella sua mano sinistra. In aggiunta, il suo movente è forte abbastanza da convincervi che è lui il colpevole.



## Domande secondarie

### 6. Perché il Maggiore finisce nel bagno? ?

Nelle sue memorie, il Maggiore confessa di essere diventato **allergico ai crostacei** 24★. Di fatto, il **menu** 10 menziona delle frittelle cantonesi di maiale e gamberetti.

### A causa di chi? ?

Apprendiamo dal responsabile del catering Hugh Walpole che è stato il **segretario Witing** 35★ a **ordinare il buffet** 6.

Sul **menu** 10 possono essere trovati dei crostacei. La presenza della pagina delle memorie nella **stanza** del segretario 24 attesta che egli era perfettamente a conoscenza della sua allergia.

7.

### Come ha fatto l'assassino a entrare nell'ufficio della vittima? ?

L'assassino ha usato la **chiave** 21 che la **vittima** 32 portava con sé. Le tracce di cera sulla chiave suggeriscono che ne è stata fatta una copia. Il blocco di cera nel **bagno** 48★ fornisce la prova di ciò. Ha fatto una copia della chiave in modo che l'originale venisse trovato sul corpo: nessuno avrebbe sospettato che la scrivania e la cassaforte fossero state aperte. Questo porterebbe ad accusare il Maggiore, per via della lettera e della foto che sarebbero state trovate nella cassaforte 11.



## 8. Cosa significa il codice scritto in fondo all'invito?

È un codice Atbash dove Z= A, Y= B, ecc. L'indicazione viene fornita dalla **simmetria con la firma**.

Il messaggio è "**L'autore è l'assassino**", seguito da "Arnold Knox."

Knox voleva confessare che era responsabile unicamente del suo alcolismo, dandosi una finta morte melodrammatica (da qui i colpi a salve) nella scala segreta: tutti, in questo modo, avrebbero scoperto il suo segreto e la morte simbolica del suo vizio. Ora che il suo libro era terminato, sentiva di non avvertire più il bisogno di bere.

L'ironia del messaggio è che si è rivelato vero.

È davvero uno degli autori del libro (il segretario) l'assassino.

## 9. Chi ha scritto la lettera ritrovata sul cadavere? ?

La **lettera 44** trovata sul **cadavere 32** è stata scritta su una Underwood. L'autore, quindi, è il **segretario Witing 35** ★ che voleva di fatto incastrare il **Maggiore John Trench 49**.

## Carte rimanenti

Avete:

- identificato Cliffort Witing come il colpevole?
- trovato l'arma del delitto, il candelabro?
- identificato il movente del crimine?

In questo caso, potete aggiungere 1 stella per **ogni set di 5 carte rimanenti**.

In caso contrario, forse avreste dovuto indagare più a fondo, visto che il colpevole probabilmente riuscirà a sfuggire alla giustizia.

## Epilogo

I candelabri nel salotto sono tutti accesi. Sono tutti qui, tranne Dorothy, che preferite lasciare nello studio per risparmiare la scena. Cercate di raddrizzarvi per rafforzare l'immagine della Polizia che rappresentate. Una mossa sbagliata ed è la fine della vostra carriera.

Tutti gli occhi sono su di voi. Tra di loro si cela il colpevole, come ben sapete. Lo guardate di sfuggita.

Vi schiarite la gola. Avete letto così tante avventure che terminavano con una brillante dissertazione e il trionfo dell'investigatore, ma una cosa è immaginarsi nei panni di Sherlock Holmes o di Hercules Poirot, un'altra è trovarvi davvero a seguire le loro orme.

- Signori e signore, cercherò di fare luce sugli eventi della scorsa notte. Prima di tutto, voglio dire che ho chiamato la polizia e i rinforzi stanno arrivando nonostante l'ora tarda. A nessuno è permesso uscire da questa stanza. Il cocktail party di stasera è ovviamente annullato!

- Come scusi?

- Incredibile!

Mrs. Knox alza la voce:

- Voglio sapere dov'è mio marito!

- Ci sto arrivando, Madam. Come prima cosa, vi ringrazio tutti per l'accoglienza. Ho realizzato velocemente che alcuni oggetti nella casa, come l'ombrello di Miss Kelly (che portava le iniziali M.K.) o il tubo di gomma in giardino erano ricoperti di una sostanza rossa. Avrei potuto assaggiarla, ma una semplice visita alla cucina mi ha fatto capire che era sangue finto, realizzato da Miss Celia per la sorpresa di Mr. Knox. Ho anche colto l'opportunità per prendere in prestito la chiave della cantina.

Ho appreso da Mr. Walpole, l'addetto al catering, che le frittelle erano state ordinate da Mr. Witing in persona, usando una lista scritta con la sua macchina da scrivere. Quelle particolari frittelle avevano fatto stare abbastanza male il Maggiore Trench, no?

- Qual è il punto, ragazzo?

- Queste frittelle l'hanno fatta rimanere in bagno per una buona parte della serata, come evidenziato dal suo drink, lasciato sul tavolo del salotto. Questo vi fa apparire molto sospetto.

- Devo concordare con voi, ragazzo- conferma il Maggiore.

- Ho scoperto rapidamente la scala segreta che collega la cantina al corridoio dell'ufficio.

- Voi siete impazzito, mio giovane amico- protestò Joan Knox- avete letto troppi romanzi!

- Una lettura salutare. Eppure, avete un libro storico riguardo alla villa nella biblioteca, che implicitamente ne menziona l'esistenza. Dovete solo girare la testa di leone che può essere trovata sullo scudo nel corridoio o nella cantina. Sfortunatamente, è proprio in fondo ai gradini della scala segreta che ho trovato il corpo di vostro marito.

- Oh, mio Dio- disse Joan Knox in tono melodrammatico.

- È orribile, chiamiamo aiuto!

- Non avrebbe senso, ho già chiamato il coroner. Nessuno deve toccare nulla.

- Ma quindi cosa gli è successo? È caduto?

- Ha ricevuto un colpo sulla tempia destra mentre stava salendo le scale. Il colpo gli ha fatto perdere l'equilibrio ed è caduto giù per le scale. Credo sia omicidio, ed è stato premeditato!

- Oh!

- Ah!

- Santo Dio!

Gli astanti appaiono scioccati. Dopo qualche secondo, continuate.

- Ho trovato una lettera in suo possesso, di cui non rivelerò il contenuto per motivi di discrezione. Ho anche recuperato una chiave d'oro del suo ufficio, così come un altro indizio...

Continuate quindi con le vostre spiegazioni, interrotti solo dai sussulti di sorpresa del vostro pubblico. Il candelabro del corridoio usato per il crimine. I fogli bruciati nel camino. La cassaforte dietro al dipinto, che si apre con la data di nascita dell'adorata figlia Dorothy: 11/11/1911... E mentre tutto sembra accusare l'ex soldato con la scoperta della foto di Mrs. Knox in grembo al Maggiore, giocate la vostra ultima carta.

- Ma questo è stato tutto una cortina di fumo architettata ingegnosamente! La vittima è stata colpita sul lato destro della testa in una stretta scala a chiocciola. Di conseguenza, il colpo deve essere stato inflitto da una persona mancina. E si dà il caso che il Maggiore sia invalido!

La lettera accusatoria trovata su Knox non è stata firmata di sua mano!

Cosa ancora più importante, come la prima pagina del manoscritto nella cassaforte, è stata scritta su una Underwood e non sulla Remington di Sir Arnold. Come prova, ho le "m" danneggiate sulle lettere scritte dalla macchina da scrivere di Sir Arnold, che non compaiono sugli altri due documenti scritti a macchina!

E chi ha spiato Mr. Knox attraverso un buco nel muro accanto al suo letto per scoprire la combinazione della cassaforte? Chi ha letto il diario del Maggiore? Voi, Mr. Witing!

- Questa è una mera speculazione! Io e Mr. Knox stavamo davvero scrivendo assieme, questa pagina del manoscritto conferma solo una realtà. Io scrivevo sotto sua dettatura. Ero il suo segretario! E se lo stavo spiando, era per tenerlo lontano dal bere! Non avete alcuna prova di quello che state dicendo!

- Beh, in realtà le ho! Che ci creda o no, Mr. Knox, nella colluttazione, ha strappato via uno dei bottoni del suo aggressore. Un bottone che ho trovato nella sua mano destra. Il segretario impallidì, sfiorando il suo colletto da dove mancava un bottone.

- E quel bottone arancione è vostro, Mr. Witing! La vostra sete di riconoscimento e la vostra ambizione letteraria vi hanno fatto perdere la testa!

A quel punto, Dorothy irrompe nella stanza con un'entrata a effetto: aveva ascoltato tutto!

- Cliffort, non sei stato tu, vero? Questo ispettore sta delirando. Ti troverò il migliore degli avvocati... Papà non...

- Ah, ora basta! - prorompe il segretario. Basta con questi pensieri ottimistici! Non mi interessa la tua pietà, il tuo amore, i tuoi soldi! Sì, ho creato io questo romanzo, dall'inizio alla fine. Tutte le idee sono mie! Quel vecchio scemo di Knox lo ha battuto a macchina sulla sua Remington per orgoglio, come per assicurare sé stesso di esserne l'autore. Oh, è il suo stile, certo! Le sue frasi intricate, le sue noiose descrizioni... ma la trama, il colpo di scena, è tutto mio! Solo mio!

- Questo non è vero- esordisce Miss Kelly. Mr. Knox aveva del vero talento.

- Andiamo, Mr. Witing, siete come un membro della famiglia...

- Un membro della famiglia? Messo in una stanza per domestici piena di ragnatele? Devo scaldare il mio caffè sul becco di un Bunsen in modo da non dovermi sorbire il vostro disgustoso tè! In più sopportare anche tutte le vostre schifose scappatelle amorose, che esistono solo per distrarvi dall'incommensurabile noia che regna nelle vostre vite.

Piuttosto preferisco morire!

Poi, con un balzo inaspettato, si lancia verso la finestra più vicina.

L'avvocato Ronald Rhodes cerca di afferrarlo, ma il fuggitivo lo spinge con forza e lo getta a terra, mandando in pezzi la sua pipa. Witing si proietta verso la finestra, infrange il vetro e atterra nel cortile esterno. Prima che chiunque possa reagire, scompare nella notte. Il Maggiore vi afferra il braccio:

- Lasciate perdere, conosce il parco come il palmo della sua mano, potreste rimanere ferito con questo buio.

Peccato, avreste dovuto aspettare i rinforzi. Nei romanzi, i colpevoli hanno l'eleganza di farsi arrestare.

- Che cosa c'è che non va nel mio tè? Hugh, difendimi! - brontolò Celia.

- Che maleducato! - disse Mary Kelly, cercando di confortare una Dorothy mortalmente pallida.

- Ma perché ha copiato la chiave invece di prenderla in prestito? - chiese il Maggiore.

- In modo da non dover tornare sulla scena del delitto. I colpi di pistola avrebbero messo in moto le ricerche.

- Ma cos'era quel codice misterioso sull'invito? E chi ha lasciato il libro riguardo i passaggi segreti aperto alla pagina giusta? - chiede Rhodes.

- La vittima l'ha fatto. Il suo invito usa un codice Atbash: A=Z, B=Y. Il messaggio significava "L'autore è l'assassino". Penso che Mr. Knox volesse intendere che l'autore dentro di sé avesse ucciso l'alcolizzato che andava segretamente in cantina a bere. Ecco perché aveva chiesto al Maggiore di prestargli la pistola caricata a salve. Voleva inscenare un falso crimine e portarvi tutti a trovare il passaggio segreto. Era principalmente per voi, Joan, per mostrarvi che era guarito dall'alcolismo e che non vi biasimava.

Joan iniziò a singhiozzare. "Io... Noi..." Il Maggiore le si fece vicino e le prese la mano, mentre l'avvocato le sussurrava delle parole rassicuranti nell'orecchio.

È arrivato il momento di andarsene. “Prendo congedo, sento che sono arrivati i miei colleghi.” - dite, prima di lasciare la stanza.

Un'ora più tardi, dopo aver ricevuto un colorito rimprovero dal vostro capo per la fuga del colpevole, l'editore, Mr. Cork, vi viene incontro:

- Non vi preoccupate. Senza bagagli e senza soldi, con nessun treno in partenza prima delle 5 di mattina, non passerà molto prima che il nostro fuggitivo venga acciuffato.

In ogni caso, è una gran pubblicità per l'ultimo libro di Arnold! Rassicuratevi però, giovane, il manoscritto è ancora nella sua cassaforte, vero? Non è una prova?

- Abbiamo solo bisogno della prima pagina. Avrete tempo di copiarla.

- Molto bene, apprezzo il vostro atteggiamento. Visto che ho appena perso due dei miei autori nello stesso momento, non vorreste riportare tutto l'accaduto in un libro? O persino in un racconto, se l'idea di un romanzo vi spaventa? Potremmo persino immaginare una sorta di libro game magari. Ho sentito che un certo Dennis Wheatley sta per pubblicare una cosa del genere. Astuto. Non pensate che noi editori ci imitiamo l'un l'altro, vero?

Pensateci su, mio giovane amico. Oltretutto, il soprintendente della polizia è un mio amico d'infanzia...



# UNO SCRITTORE LETALE

Data	Investigatori	Punteggio 
12/08/2022	<i>Kevin e Émilie</i>	12

**CASO  
CHIUSO**

**Autore**

Stéphane Anquetil

**Storia**

Stéphane Anquetil

**Illustrazioni**

Lucie Dessertine

**Design Grafico**

Christopher Matt

**Revisione**

Kudos



**EDIZIONE ITALIANA**

**Traduzione:**

Denise Venanzetti

**Revisione:**

Fabio Severino  
e Andrea De Pietri

**Adattamento Grafico:**

Mario Brunelli

**Distribuito in Italia da:**

Asmodee Italia Srl

Viale della Resistenza, 58

42018 San Martino in Rio  
(RE), Italia

[www.asmodee.it](http://www.asmodee.it)