

PAS OP . . .

Je staat op het punt om aan een ESCAPEBOEK te beginnen. Voor het geval je niet weet wat dat is, leggen we het even uit. Een escapeboek is een soort puzzelboek waarin een lezer die zich van geen gevaar bewust is voor eeuwig gevangen kan komen te zitten. Het is een escaperoom in de vorm van een boek. Je kunt je eigen pad kiezen, maar je route wordt vaak bepaald door de oplossingen die je vindt voor de puzzels die je onderweg tegenkomt. Je moet de puzzels oplossen om aan de pagina's te ontsnappen.

Sommige puzzels bieden je alternatieve routes aan op basis van je oplossing. Andere vragen je om het paginanummer waar je heen moet uit te rekenen. In die gevallen is het handig om het getal bij 'vanaf' linksboven op de pagina te controleren om er zeker van te zijn dat je vanaf de goede locatie bent gekomen. Als je ontdekt dat je op de verkeerde plek bent, kun je beter teruggaan om opnieuw over de oplossing na te denken.

Het verhaal is niet bij alle verkeerde oplossingen direct afgelopen. Zoals je mag verwachten van een avontuur waarin je in de huid van Sherlock Holmes kruipt, is dit boek veel slimmer opgezet dan dat. Sommige verkeerde antwoorden kunnen leiden tot onverwachte consequenties op latere momenten, waardoor je misschien handige hints misloopt of op een dwaalspoor gebracht wordt.

Zolang je gevangen zit in het escapeboek, moet je letten op alles wat je ziet. Zodra het spel is begonnen, zul je allerlei hints kunnen vinden op de pagina's. Gebruik het notitieboekje van Watson, dat je al snel zult ontdekken, om je waarnemingen te noteren. Een aantal van deze aantekeningen zal op latere momenten goed van pas komen om puzzels op te lossen. Je zult ook het gebruik van de codeschijf voorop dit boek onder de knie moeten krijgen (maar daarover later meer). Als je moeite hebt met de kunst van deductie, kun je terecht bij 221A en 221B achter in dit boek voor handige hints en aanwijzingen (en zelfs de antwoorden).

Er zijn meerdere deuren waardoor je uit dit escapeboek kunt ontsnappen. Achter sommige deuren vind je roem ... achter andere schande. Alleen de meest oplettende detectives zullen in staat zijn om de ontsnappingsroute te vinden die ertoe leidt dat de krantenkoppen hun heldhaftige acties zullen prijzen.

► *Deze pijlen wijzen je erop dat je naar de aangeduide pagina mag gaan. Kom, alle geweldige avonturen beginnen met het omslaan van de eerste pagina ...*

WATSONS NOTITIEBOEKJE

In dit notitieboekje kun je alle interessante observaties noteren die je tijdens je avontuur tegenkomt, mogelijk komen die tijdens een latere puzzel van pas.

AANTEKENINGEN EN OBSERVATIES

► Sta je op het punt om aan je avontuur te beginnen? Ga dan naar de volgende pagina. (Kom hier terug wanneer je wilt om Watsons notitieboekje te raadplegen.)

HET VERHAAL

Het avontuur dat je te wachten staat, vindt voornamelijk plaats in het complex van de historische Tower of London. Je stapt in de rol van de wereldberoemde detective Sherlock Holmes, die gevangen komt te zitten als gevolg van een lafhartig complot. Je maakt alles mee vanuit zijn perspectief en probeert de puzzels op te lossen met zijn deductieve vaardigheden. Je bent hem! Probeer te denken zoals Sherlock denkt. Zoals hij ooit zei in *Het teken van de vier* van Arthur Conan Doyle (1890): ‘Als je al het onmogelijke hebt uitgesloten, moet wat er overblijft, HOE ONWAARSCHIJNLIJK OOK, wel de waarheid zijn.’

Uiteraard word je vergezeld door je trouwe compagnon, dokter John H. Watson. Hij staat voor je klaar met wijze adviezen, verstandige opmerkingen en – indien er gevaar dreigt – een vaste hand. Bovendien kun je goed gebruik maken van zijn notitieboekje om waarnemingen op te schrijven die van pas kunnen komen bij je ontsnapping.

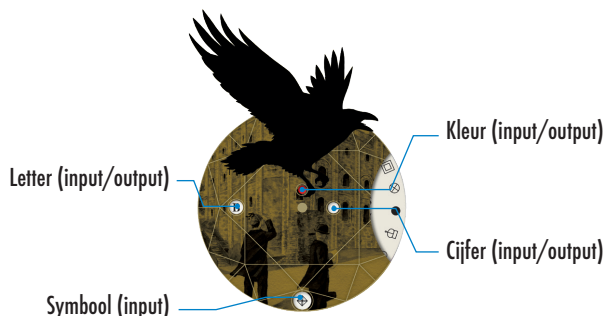
Dit avontuur speelt zich af in 1896, vijf jaar na het gevecht tussen Holmes en zijn aartsrivaal, professor James Moriarty, bij de Reichenbachwaterval. Men nam aan dat beiden daarbij overleden waren, maar Holmes had het overleefd en is teruggekeerd. Nu heeft hij het vermoeden dat zijn rivaal ook is teruggekeerd ... uit de dood, lijkt het wel.

Tijdens een herfstwandeling langs de rivier de Thames zien Holmes en Watson een poster voor een muzikaal amusementsprogramma. Er zal de volgende dag, 23 september 1896, een openluchtconcert worden verzorgd door een orkest op de Tower Bridge, als onderdeel van de festiviteiten om te vieren dat koningin Victoria de langst regerende monarch uit de Britse geschiedenis is. De koningin zal zelf ook aanwezig zijn. Wat opvallend is, is dat het orkest het stuk ‘Sweet Thames Run Softly’ zal spelen, van componist Ödön Mihalovich. Is dat niet de kerel die laatst een brief naar 221B heeft gestuurd met een verhaal over een nogal vergezocht complot?

Terwijl onze helden op huis aan gaan, wordt hun aandacht getrokken door een uitdaging die op de stoep is gekalkt en uiteindelijk raken ze verzeild in een onweersaanbaar netwerk van puzzels in de Tower of London, waar ze al snel het werk van een oude en maar al te bekende tegenstander in herkennen. Kan dat te maken hebben met het concert dat de volgende ochtend op de Bridge plaats gaat vinden? Is de koningin in gevaar? Heeft Ödön Mihalovich hier iets mee te maken?

DE CODESCHIJF

In de omslag van dit escapeboek zit een codeschijf, een handig hulpmiddel dat onmisbaar zal blijken om sommige van de puzzels die je tegenkomt op te lossen. In de schijf zit een aantal vensters, met daarachter letters, cijfers, kleuren en een reeks symbolen. De schijf kan op een aantal manieren worden gebruikt:



Je zult in een aantal puzzels gecodeerde berichten aantreffen in de vorm van onbegrijpelijke notities of geheime symbolen die in het verhaal verborgen zitten. Je kunt je ontdekkingen ontcijferen door ze in te voeren in het bijbehorende inputvenster van de codeschijf en te kijken wat er dan in het bijbehorende outputvenster verschijnt.

Om aan je avontuur te kunnen beginnen, moet je eerst het escapeboek zien te ontgrendelen. Dit kun je doen door de volgende code op te lossen met de codeschijf:



- *Het antwoordt leidt je het verhaal in door iets te beschrijven waar je in het eerste deel van geniet. Zodra je het antwoord hebt, kun je de codeschijf wegstoppen tot het moment in het verhaal dat je voor het eerst de opdracht krijgt om hem te gebruiken.*

Jullie dalen af naar de crypte en je laat de codeschijf in je zak glijden.

‘Toevallig weet ik, Holmes, dat in deze crypte het stoffelijk overschot van luitenant-kolonel John Gurwood ligt, de kerel die de rapporten van de hertog van Wellington redigeerde. Hem had ik maar al te graag eens een hoop vragen willen stellen ...’

‘Genoeg, Watson,’ fluister je vanuit de deuropening. Er hangt een griezelige kou in de crypte, maar misschien is dat normaal in een ruimte waar mensen begraven liggen.

Watson gaat echter gewoon door, haast alsof hij op de hoogte is van je gedachten: ‘Anne Boleyn is na haar onthoofding begraven in de kapel hierboven. Toen de kapel gerenoveerd werd is daar haar stoffelijk overschot ontdekt en vervolgens naar de crypte verplaatst. En wist je dat haar geest, zonder hoofd, is gezien ...’

‘Sst,’ fluister je. ‘Kijk.’

Er zijn voetstappen op de grond getekend die leiden naar een gemarkeerde plek. Je volgt het spoor en kijkt om je heen. ‘Volgens mij,’ zeg je, ‘hebben we meteen een plek gevonden om onze codeschijf te gebruiken.’ Er zijn verschillende vormen zichtbaar in de ruimte. ‘Er wordt met ons gecommuniceerd.’

‘Met welk doel?’

‘Het lijkt erop dat de professor wil testen of we het spoor kunnen volgen dat hij door de Tower heen heeft aangebracht. Ik twijfel er niet aan dat de rest van zijn plan zich vanzelf aan ons zal onthullen. Laten we nu eerst dit bericht ontcijferen om onze volgende bestemming te ontdekken.’

► *Gebruik de kaart en ga naar de locatie die je ontdekt.*

TUNNEL ONDER DE PUT

Je vindt de put om de hoek van de Well Tower, dichtgetimmerd. Watson trekt de planken van de put en jullie zien een trap naar beneden. ‘Moeten we dit wel doen?’ vraagt hij.

Je knikt en gaat voor hem uit naar beneden. Als je de laatste trede gehad hebt, voer je de snelheid op. De tunnel is nauw, muf en duidelijk erg oud.

‘Hoor je dat, vriend?’ vraagt Watson, en hij pakt je arm.

‘Wat?’

Je staat even stil om te luisteren. ‘Het klinkt alsof er een dier achter ons aan komt.’

Watson zet het op een rennen en jij volgt hem. Het geluid, of het nu van een beest komt of gewoon gekraak is van de oude tunnels, wordt luider en intenser. Soms denk je zeker te weten dat er iets vlak achter je zit, maar als je je omdraait, zie je niets. Even later komen jullie – buiten adem – aan bij een splitsing.

‘Laten we rechtsaf gaan!’ roept Watson, en hij gaat die kant op. Je trekt hem terug.

‘Kijk hier eens naar,’ zeg je terwijl je wijst naar iets dat in de zanderige bodem is getekend. Het lijkt een soort vervormd bericht te zijn. Je herkent het handschrift niet, maar onder het bericht staan de initialen ‘M’ en ‘S’ met een datum, 1536. De gecodeerde tekst luidt:

OHHK WX MATFXL, EBGDLTY

Iemand heeft een ‘V’ onder de ‘O’ geschreven. ‘Deze tunnels moeten zijn aangelegd in het Tudor-tijdperk,’ zegt Watson vol bewondering. ‘Ik vraag me af hoeveel anderen dit pad hebben genomen om te ontsnappen.’ Nog een kreet uit de tunnel spoort jullie aan je weer op de taak voor je te richten en je begint het bericht te ontcijferen.

► *Als je denkt dat je linksaf moet slaan, ga je naar 62.*

► *Als je denkt dat je rechtsaf moet slaan, ga je naar 64.*

DEVEREUX TOWER, EERSTE VERDIEPING

Aan de hand van de kaart vinden jullie de weg naar Devereux Tower.

Je komt binnen in een grote, schaars gemeubileerde kamer. Er staat een houten bed, een stoel en er ligt een versleten vloerkleed.

Met je scherpe ogen zie je een klein stukje papier onder het kleed uitsteken en je trekt er een briefje onder vandaan.

Ik laat dit briefje hier uit wanhoop achter en hoop een vriendelijke lezer te treffen. Ik schrijf met een gebroken hart en een bot pettoed in gevangenschap op een roesje papier. Mijn broer Ander heeft de handen ineengeslagen met een beruchte internationale crimineel en is voornemens de prachtige Abtj van Pannenthalma, waar hij als benedictijner monnik woont, te beroven van de immense rijkdommen in de bibliotheek. Hij heeft geprobeerd mij bij zijn plan te betrekken, maar ik heb stiekem besloten de kans aan te grijpen die mij gegeven is om mijn muziek te laten horen op de Tower Bridge voor de koningin van Engeland, om hem en zijn medeplichtige, Moriarity, te ontmaskeren. Ze hebben mijn plan echter ontdekt en ik ben in Londen van de straat gepluut, om vervolgens in deze toren bewaakt te worden door een gespierde man die ze Moran noemen.

*Help me!
Odon Mihalovich*

Watson kijkt geschokt. Je knikt. ‘We hadden sneller in actie kunnen komen. Maar het enige wat we nu kunnen doen is dit probleem oplossen en Ödön uit zijn benarde situatie helpen. Hij moet hier ergens in het Tower-complex zitten. We moeten hem vinden en een stokje steken voor wat Moriarty deze ochtend op de Tower Bridge van plan is.’

Jullie doorzoeken de ruimte aandachtig maar vinden geen verdere hints of verborgen documenten. Jullie zoeken naar een uitweg en nemen een stenen wenteltrap naar een hogere verdieping. Tijdens het beklimmen van de trap blijft je voet haken achter een losse steen.

► *Om de trap nog verder te beklimmen, ga je naar 76.*

► *Om de steen te onderzoeken, ga je naar 81.*

46

STEEN 46

08. juni

Je strekt je hand uit om steen 46 in te drukken. Watson grijpt je bij de pols.

‘Weet je het zeker, Holmes?’ vraagt hij.

Je aarzelt en laat je hand weer zakken. Je legt hardop uit: ‘Ik dacht dat het raadsel zou leiden naar de beesten onder ons, hier ergens in de vlammen,’ zeg je terwijl je naar de onderste rij stenen wijst.

Watson knikt en laat je uitpraten. ‘Maar dat verklaart niet alle regels, of wel?’

Watson schudt zijn hoofd. Zijn beleefdheid is ronduit frustrerend.

Je richt je nog eens op het bericht; goden boven, beesten onder, maan, zon, vuur, bliksem.

Welke richting leidt de puzzel je op?

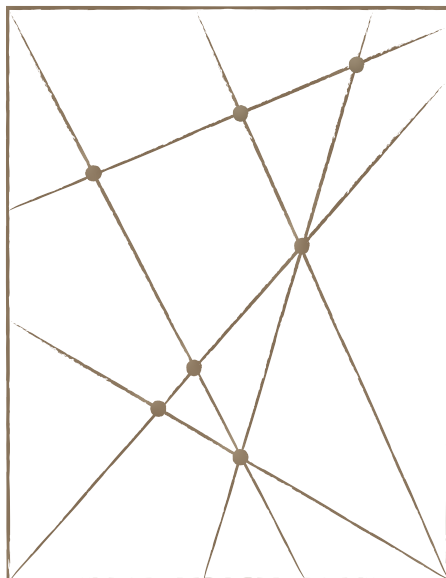
► *Keer terug naar 80.*

DRIEHOEKSMETING

Watson staat naast een geometrische afbeelding die in de muur is gekrast. Er staat een kort bericht onder: 'Waar nu heen? Hoeveel driehoeken?'

Je kijkt naar de afbeelding. De lijnen kruisen elkaar en vormen driehoeken van allerlei soorten en maten, die samen dan weer grotere driehoeken vormen. Je begint te tellen, maar je gedachten voelen een beetje warrig aan.

Je concentreert je en brengt je geest tot rust. Je mag Moriarty niet binnenlaten, je mag hem niet laten winnen. Je moet focussen. Je staat stokstil, je ogen op de muur gericht, en het antwoord begint zich aan je te onthullen.



WAAR NU HEEN? HOEVEEL DRIEHOEKEN?

► *Zodra je het antwoord weet, blader je naar dat getal*