

PAS OP ...

Je staat op het punt om aan een ESCAPEBOEK te beginnen. Voor het geval je niet weet wat dat is, leg ik 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 keuze wordt vaak bepaald door de oplossingen die je vindt voor de puzzels die je gaandeweg tegenkomt. Je moet de puzzels oplossen om aan de pagina's te kunnen ontsnappen.

Sommige puzzels bieden je alternatieve routes aan op basis van je oplossing. Andere vragen je om uit te rekenen wat het paginanummer is waar je heen moet. In die gevallen is het handig om het getal bij 'vanaf' te controleren om er zeker van te zijn dat je vanaf de goede locatie bent gekomen en je nog op het juiste pad bevindt. Als je op de verkeerde plek aankomt, 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 vernuftiger dan dat. Sommige verkeerde antwoorden kunnen op latere momenten onverwachte gevolgen hebben, 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 spoedig zult aantreffen, 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 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 oplossingen).

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 de ontsnappingsroute vinden die naar krantenkoppen leidt die hun heldhaftige acties vermelden.

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

WATSONS NOTITIEBOEKJE

In dit notitieboekje kun je alle interessante waarnemingen noteren die je tijdens je avontuur doet; wie weet komen die tijdens een latere puzzel nog van pas.

Let ook vooral op de TIJD. Dit is een race tegen de klok, maar die staat ook weleens aan jouw kant:

□	□	:	□	□
□	□	:	□	□
□	□	:	□	□
□	□	:	□	□
□	□	:	□	□

Soms ontdek je alleen het uur of de minuten, maar dan kan het nog steeds de moeite waard zijn om de tijd te noteren in de tabel hierboven. (LET OP: hoewel veel landen in hebben gestemd met het voorstel van Sandford Fleming om over te gaan op een 24-uursnotatie, was Engeland daar niet een van, dus Watson en jij gebruiken nog altijd een notatie van 12 uur).

In dit boek zijn twee passages verstopt uit de oorspronkelijke avonturen van Sherlock Holmes. Als je die tegenkomt, kun je ze hier noteren.

1

2

HET VERHAAL

In het avontuur dat nu volgt, stap je in de rol van de wereldberoemde detective Sherlock Holmes, die gevangen komt te zitten in een lafhartig complot. Je maakt alles mee vanuit zijn perspectief, je probeert de puzzels op te lossen met zijn deductieve vaardigheden, je bent hem! Misschien kun je zelfs een vergrootglas gebruiken. Probeer dus te denken zoals Sherlock denkt. Zoals hij/jij ooit zei, in *Het teken van de vier* van Arthur Conan Doyle (1890): ‘Als je al het onmogelijke hebt uitgesloten, moet wat er over blijft, HOE ONWAARSCHIJNLIJK OOK, wel de waarheid zijn.’

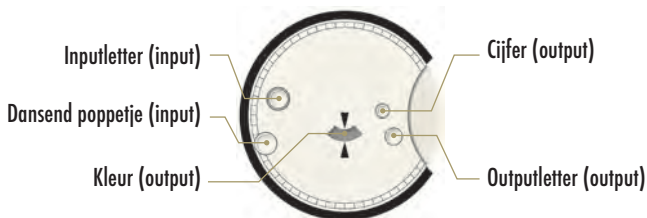
Uiteraard word je vergezeld door je trouwe metgezel, dokter John H. Watson. Hij staat voor je klaar met wijze adviezen, verstandige opmerkingen en - als er gevaar dreigt - een nauwkeurig schot met een revolver. Bovendien kun je goed gebruikmaken van zijn notitieboekje om waarnemingen op te schrijven die van pas kunnen komen bij je ontsnapping.

Het avontuur speelt zich af in een heus pompstation, de London Waterworks uit de titel, waar vandaag de dag het London Museum of Water and Steam gevestigd is, nabij Kew Bridge. De grote schoorsteen is inmiddels gesloopt. Deze was zorgwekkend ver scheef gaan staan, waardoor hij plaatselijk de Leaning Tower of Brentford (de scheve toren van Brentford) werd genoemd. Er wordt niet langer water vanaf deze locatie Londen in gepompt, maar de stoommachines staan er nog en zijn te bezoeken in het indrukwekkende museum. De standpijptoren staat nog overeind en blijft een elegante bezienswaardigheid aan de rivier, zoals hij dat al was in de tijd van Holmes.

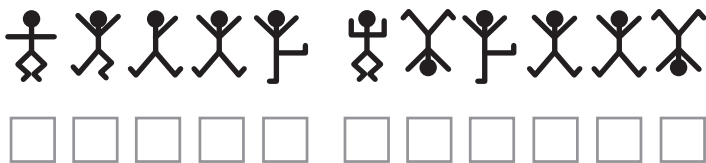
Als je de archieven van de Old Bailey uit de jaren 1880 doorzoekt (op de plek waar ten tijde van dit avontuur de Newgate-gevangenis stond), vind je in de rechtbankverslagen de woorden van de echte Sidney Robert Smith. Vreemd genoeg heeft hij het nooit gehad over zijn betrokkenheid bij de vreselijke gebeurtenissen in het pompstation of zijn ontmoeting met die twee bijzondere heren, Sherlock Holmes en dokter Watson ...

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 en een reeks figuren die het semafooralfabet uit *Het avontuur van de dansende poppetjes* (1903) vormt. De schijf kan op een aantal manieren worden gebruikt:



Je zult in een aantal puzzels gecodeerde berichten aantreffen in de vorm van onleesbare notities, willekeurig ogende reeksen getallen 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 outputvenster verschijnt. Soms moet je meerdere stappen zetten om een puzzel te ontcijferen: misschien leiden de dansende poppetjes je naar een woord, dat dan vervolgens leidt tot een kleur. 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 geheime bericht zal je helpen de locatie te vinden waar je avontuur begint. Heb je de puzzel opgelost en de locatie ontdekt? Ga dan naar 1*

1 221B BAKER STREET

Het is gestopt met regenen en er is een gele maansikkel zichtbaar tussen de wolken door. Je kijkt uit het erkerraam naar de overkant van de straat, waar een vreemd uitzierend stel in het zwakke licht van een gaslantaarn staat. Dokter Watson komt bij je staan, zijn nieuwsgierigheid gewekt.

‘Ken je hen, Holmes?’ vraagt hij.

‘Nee,’ luidt je antwoord, ‘maar die jongedame is hier duidelijk om een document af te geven.’

Even later steekt de vrouw haastig de straat over naar de voordeur, met een envelop in haar hand. Haar metgezel kijkt haar na en tilt dan langzaam zijn hoofd op om je aan te kijken. Hij draagt een lange jas en heeft een zware bundel in zijn brede armen, gewikkeld in iets wat op een deken lijkt. Het gezicht van de man is gehuld in de schaduw van de brede rand van zijn hoed.

‘Die kerel bevat me niets,’ mompelt Watson.

Je hoort de brievenbus beneden kleppen. Aan de overkant van de straat heeft de man zich al omgedraaid en hij loopt de Londense duisternis in. De vrouw haast zich om hem in te halen.

‘Mevrouw Hudson is al naar bed, Watson, zou je zo goed willen zijn?’

‘Natuurlijk,’ zegt je metgezel, die zich naar beneden haast om de envelop te pakken.

In de envelop zit een briefje. Het is gescheurd op een manier die er erg nauwkeurig uitziet. De envelop waarin het is bezorgd is daarentegen intact en zonder kreukels.

► *Bestudeer het briefje goed en ga daarna naar 104*



morgen gevangenis Newgate

's Ochtends voor de zonnepkocht:

geplande bevrijding van

Gevangene Sebastian Moran.

Moriarty samenzwervers

vergaderen later van nacht in het

pompstation bij Kew Bridge.

Lees mijn Communicatie opnieuw

wanneer drie aanwijzingen samen komen.

Sherlock Holmes: ben jij verstandig

en dapper genoeg om de boodschap

te ontcijferen en te slagen?

70

EEN PLOTSELINGE INGEVING

42.00000

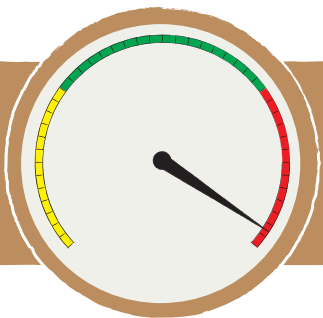


Je lost het doolhof snel op en ineens krijg je een ingeving. Je pakt het gescheurde briefje dat je aan het begin van de avond kreeg er nog eens bij, en bedenkt dat je misschien eens moet kijken naar alle letters met een inkeping aan de bovenkant.

Op zichzelf lijkt deze aanwijzing niet zo logisch, maar misschien maakt hij deel uit van een grotere puzzel? Je wrijft bedachtzaam over je kin.

De sissende stoom herinnert je eraan dat je hier weg moet. Je laat de technicus liggen waar hij ligt.

► *Keer terug naar het kantoor, ga naar 32*



EEN HIELKLOOF

T.C. Jouna

Als je de ketelruimte weer binnenstapt, zie je dat de stoker nu bij de vuurkist van een andere ketel werkt. Hij heeft door de ruimte gelopen en je ziet zijn voetafdrukken in het kolengruis. Je staat even stil om ze te bestuderen: hij heeft een kloof in de hak van de linkervoet en een gat in de zool, wat zorgt voor een opvallend patroon.



Terwijl je de afdruk bestudeert, merk je dat het geluid van zijn schep is gestopt. Je gaat rechtop staan en ziet dat de stoker ook gestrekt staat en je zwijgend aanstaart. Hij staat op enige afstand bij je vandaan, maar om de een of andere reden maakt dat hem niet minder intimiderend. Je haast je verder naar de deur, met het explosieve mechanisme eraan.

► *Loop naar de deur, ga naar 66*



KOLENTUNNEL

Tegenwoordig worden de kolen voor de stoommachines geleverd via het spoor dat aan de andere kant van het gebouw ligt. Dus deze tunnel die naar schepen voert die op de rivier liggen wordt niet veel meer gebruikt.

Hier loopt ook een spoor, dat ooit gebruikt werd voor de verplaatsing van handkarren die werden voortgetrokken met touw en van achteren werden geduwd. Nu is de tunnel verwaarloosd. Overal ligt puin en bij de ingang vind je vergeten gereedschappen en planken. Er druppelt water naar beneden via de plukjes mos die erin zijn geslaagd te groeien in de scheuren van het beton. Het water vormt plassen tussen de rails en de dwarsbalken en je ziet kringen rondom stapeltjes gevallen en vergeten kolen.

Gelukkig lopen er kabels langs de wanden van de tunnel en werkt het verlichtingssysteem nog. Helaas geldt dit maar voor een klein stukje van de tunnel. Daarna neemt het licht af en is de rest van de weg in duisternis gehuld. Jullie haasten je door te tunnel zolang jullie nog wat kunnen zien.

De lampen aan het plafond worden gereflecteerd in de waterplassen en met je scherpe oog zie je de gespiegelde beelden van dansende poppetjes die in het ruwe steen van het plafond van de kolentunnel zijn gekrast.

Dit is echt een duivelse code, die beter past bij een spiegelpaleis op de kermis. De intelligentie van Sherlock Holmes doet echter niet onder voor de code en je kraakt hem snel.



► *Ga naar het getal dat verborgen zit in de tunnel*

H i N t s

e N

Op l o s s I n g e N