

# SHERLOCK HOLMES

## L'AFFAIRE DES ANGES BRÛLÉS

Difficulté : 🔒 🔒 🔒

### 221B BAKER STREET

- C'est donc à vous que Mr Holmes a confié cette mystérieuse enquête ? Alors ne perdez pas de temps et honorez le plus grand détective que l'Angleterre ait connu. La première piste à suivre est la manchette de la 1<sup>re</sup> victime **61**. Superposez-y la loupe pour en apprendre plus. Les taches de sang forment à présent le numéro 63. Prenez la carte **63**.

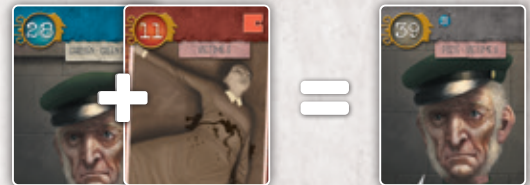


- Sherlock vous confie définitivement l'affaire ! Mais par où commencer ? Le journal **T** précise que l'une des victimes a été retrouvée à l'extrémité nord de Green Park. Rendez-vous-y pour enquêter sur le meurtre et sur le gang. Utilisez le bouton dédié **9** dans l'application et saisissez les coordonnées F2. Prenez la carte **9**.



### GREEN PARK

- Le gardien de Green Park possède sans doute des informations sur le meurtre qui a eu lieu dans son parc. Interrogez-le au sujet de la 3<sup>e</sup> victime :  $28 + 11 = 39$ . Prenez la carte **39**.

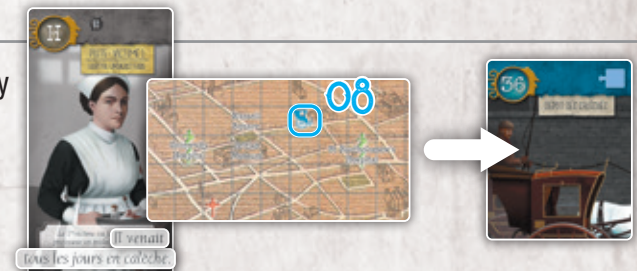


### JOHN KOFFLEY

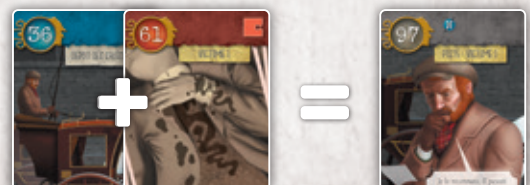
- Penchez-vous à nouveau sur la piste de la manchette **63** et remarquez le symbole sur le bouton. D'après la légende **13**, c'est celui des hôpitaux. Les traces d'antiseptique étayent l'hypothèse selon laquelle la 1<sup>re</sup> victime est un médecin. Mais dans quel hôpital vous rendre ? Les traces de craie, elles, mènent à penser que la victime est également professeur. Il y a fort à parier que cette victime est professeur en médecine. Allez donc au University Hospital en entrant les coordonnées K7 dans l'application. Prenez la carte **H**.



- Une infirmière **H** vous informe que la 1<sup>re</sup> victime s'appelait John Koffley et venait tous les jours à l'hôpital en calèche. Allez au dépôt central des calèches en entrant les coordonnées O8 dans l'application. Prenez la carte **36**.



- Une fois au dépôt des calèches, interrogez le cocher au sujet de John Koffley, la 1<sup>re</sup> victime :  $36 + 61 = 97$ . Prenez la carte **97**.



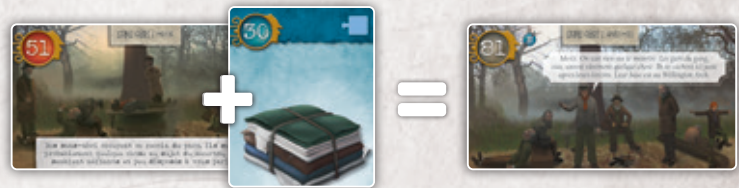


- En recoupant les informations de l'infirmière **H** et du cocher **97**, vous pouvez déduire la localisation du domicile de la 1<sup>re</sup> victime. Il n'y a qu'un seul lieu près d'un parc à côté d'un lac se situant à 10 minutes en calèche du University Hospital. Sur le plan, en partant du University Hospital (K7), empruntez la route vers le nord-ouest (J8), soit 2 minutes de calèche, puis suivez la route vers l'ouest jusqu'en B8, soit 8 minutes de calèche supplémentaires. Vous voilà près d'un parc à côté d'un lac et à 10 minutes de calèche du University Hospital. Saisissez B8 dans l'application. Prenez la carte **27**.



## WELLINGTON ARCH

- Les sans-abri **51** semblaient peu disposés à vous parler. Peut-être seront-ils plus enclins à le faire après que vous leur aurez offert des vêtements ?  $51 + 30 = 81$ . Prenez la carte **81**.



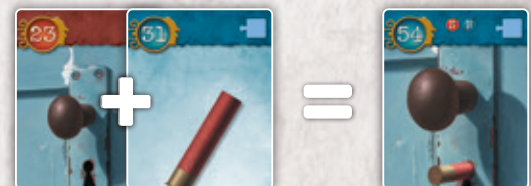
- L'un des sans-abri **81** vous donne une information capitale sur le gang des pickpockets, soupçonné d'être lié au meurtre. Leur base se trouve au Wellington Arch. Allez y jeter un œil en saisissant C0 dans l'application. Prenez la carte **20**.



- Y a-t-il un membre du gang parmi ces personnes ? D'après les sans-abri **81**, les membres du gang se cachent parmi eux après leur larcin. Peut-être même en avez-vous déjà croisé un. Comparez les individus qui étaient présents dans le groupe des sans-abri le matin **51** avec ceux de l'après-midi **81**. Tous sont présents sauf celui qui était adossé à l'arbre. Ce même individu est par contre bien présent au Wellington Arch. Sélectionnez-le dans la machine **20** pour le surveiller. Prenez la carte **E**.



- Vous voilà pris au piège... La serrure est verrouillée, mais vous avez le nécessaire pour tenter de faire sauter le verrou. La cartouche de fusil pourrait faire office d'explosif. Commencez par l'insérer dans le trou de la serrure :  $23 + 31 = 54$ . Prenez la carte **54**.

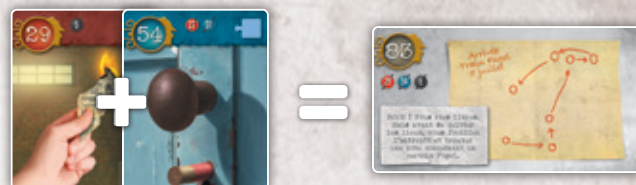


- Il faut maintenant trouver de quoi amorcer l'explosion de la cartouche. Posez la loupe sur la pile de journaux **5** pour concentrer les rayons du halo de lumière sur le papier. Les morceaux des lettres restantes décrivent à présent le nombre VINGT-NEUF. Prenez la carte **29**.





- ▶ Mettez le feu à la cartouche afin de faire exploser la serrure et de recouvrer la liberté :  $29 + 54 = 83$ .  
Prenez la carte  $83$ .



- ▶ Malgré le piège, vous ne repartez pas les mains vides. La note trouvée dans l'entrepôt  $83$  vous apprend que Maître Fogel, le chef du gang, arrivera ce jour à la gare de Londres. Foncez en N3 pour tenter de le coincer. Prenez la carte  $26$ .



## MAÎTRE FOGEL

- ▶ La gare de Charing Cross est grande et très fréquentée. Pour espérer attraper Fogel, il vous faudra au moins trouver à quel quai vous rendre. Pour cela, vous devez décrypter la note  $83$ . Le dessin fait référence à un trajet entre différentes villes présentes sur la carte de l'Europe  $M$  : **Barcelone, Rome, Innsbruck, Stockholm, Tallinn, Oslo** puis **Londres**. La 1<sup>re</sup> lettre de chacune de ces étapes vous donne l'origine du train : **BRISTOL**.

C'est donc sur la voie numéro 8 que vous pourrez coincer Fogel ! Ouvrez la machine dans l'application et saisissez la voie 8. Prenez la carte  $50$ .



- ▶ Vous avez pincé Maître Fogel. Si le meurtre a été perpétré par un membre du gang, alors leur chef doit savoir qui est le meurtrier. Mais Fogel refuse de se mettre à table. Il va donc falloir trouver de quoi le faire chanter. Commencez par le fouiller. Repérez le numéro caché sur la poche de sa veste. Prenez la carte  $75$ .

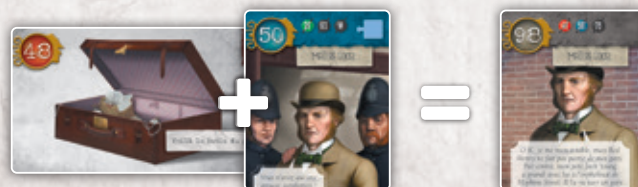
L'agenda de Fogel  $75$  mentionne la réception d'un butin à Oxford Street ce jour. C'est peut-être votre chance. Allez à Oxford Street en saisissant G5 dans l'application. Prenez la carte  $56$ .



- ▶ Oxford Street  $56$  est une très longue rue. Pour espérer trouver le butin, il faut une adresse plus précise. À quel numéro vous rendre ? L'agenda  $75$  indique simplement le numéro 2, mais vous n'y trouverez rien... Remarquez cependant les points sous la date et l'adresse. Gardez uniquement les chiffres (1 = 1 et 0 = 0) juste au-dessus d'eux :  $511 - 20$ . Utilisez la machine  $56$  pour vous rendre au 491 Oxford Street. Prenez la carte  $B$ .

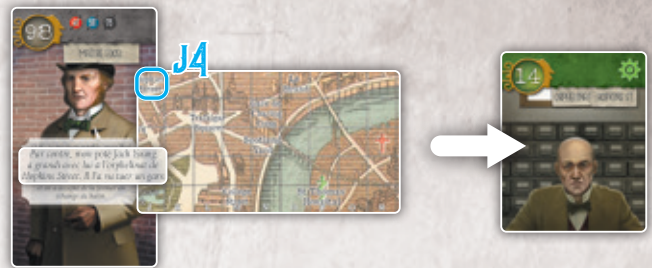


- ▶ Voilà une preuve irréfutable des larcins du gang. Mettez le butin sous le nez de Maître Fogel afin de le faire chanter et ainsi de lui soutirer des informations sur le tueur :  $48 + 50 = 98$ . Prenez la carte  $98$ .





- Fogel 98 vous donne des informations cruciales sur le tueur : vous savez maintenant que Red Henry a grandi à l'orphelinat de Hopkins Street.
- Allez enquêter là-bas en entrant les coordonnées J4 dans l'application.
- Prenez la carte 14.



## ORPHELINAT

- Vous voilà aux archives de l'orphelinat 14 à chercher l'identité exacte de Red Henry. Du pseudonyme « Red Henry », vous ne pouvez supposer que le PRÉNOM du tueur : Henry. Mais il y a une très grande quantité de dossiers dans ces archives. Il est donc nécessaire d'affiner vos recherches en remplissant au moins 2 champs sur les 3. Pas de piste sur son NOM. Qu'en est-il des DATES ? Vous avez appris de Fogel 98 qu'un dénommé Jack Young a grandi à l'orphelinat avec lui. Commencez par saisir le nom **YOUNG** puis le prénom **JACK** pour consulter son dossier et obtenir la période à laquelle ils ont vécu ensemble : **1884-1887**.



- Red Henry a donc certainement été lui aussi dans l'orphelinat à ces mêmes dates. Faites donc une recherche au prénom de **HENRY** et aux dates **1884-1887**. Quatre dossiers correspondent, mais un seul devrait retenir votre attention. Avez-vous noté un point commun entre la 1<sup>re</sup> et la 3<sup>e</sup> victime ? John Koffley 61 et Edith Chadha 55 étaient tous les deux des professionnels de santé. L'un des 4 enfants refusa d'être examiné par un médecin. De plus, ce même enfant fut admis avec des brûlures. Il y a des chances que cela soit lié à la note du journal T mentionnant des « Anges Brûlés ». Continuez votre enquête en vous rendant à l'ancien domicile d'Henry Evans, à Manchester Square, en B6.
- Prenez la carte 17.



## CHEZ RED HENRY

- Le domicile est désert, mais vous y trouvez un vieux article de journal qui élucide le mystère des « Anges Brûlés ». Red Henry se venge de la mort de ses parents. Il tue les membres du corps médical qui ont en priorité porté secours aux riches spectateurs et ont laissé mourir ses parents, membres de la CHORALE DES CIEUX et emportés par les FLAMMES. Les « Anges Brûlés » sont donc les membres de la Chorale des Cieux morts dans l'incendie.
- Rapportez l'article à Sherlock : 7 + 46 = 53.
- Prenez la carte 53.



- Au sol 17, les 3 morceaux de papier déchirés forment ensemble un numéro de carte. Rassemblez les 3 morceaux de la bulle grise, cela forme un 16.
- Prenez la carte 16.



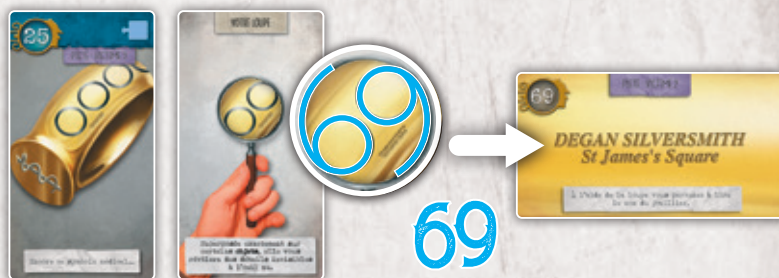


- Parmi les affaires du butin **B**, il y a le sac à main d'Edith Chadha, la 3<sup>e</sup> victime **40**. Vous y trouvez un quart de plan **55**. La croix indique la position de l'appartement d'Edith Chadha sur un des 4 quarts (**P**, **L**, **A** ou **K**) du plan de Londres : C1, C6, L1 ou L6. Mais selon les informations du gardien **39**, cette victime vivait près d'une église. L6 est le seul lieu juxtaposé à une église (L5). Allez enquêter en L6. Prenez la carte **24**.

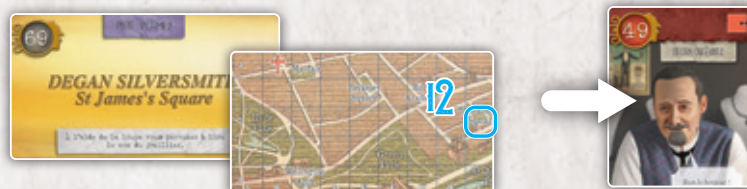


## DR DRAY

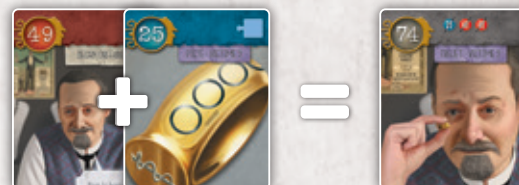
- Vous trouvez également une bague **25** dans la chambre de Red Henry. C'est très certainement celle de la 2<sup>e</sup> victime **40**. Il y a une inscription gravée sur la monture, mais impossible de la lire à l'œil nu. Utilisez la loupe pour lire la gravure en la superposant sur la bague. La monture de la loupe et les anneaux en argent forment le numéro 69. Prenez la carte **69**.



- Vous pouvez à présent lire l'adresse de l'orfèvre **69** qui a créé cette bague. Peut-être aura-t-il des informations concernant la 2<sup>e</sup> victime **40**. Allez à Saint James's Square en saisissant les coordonnées I2 dans l'application. Prenez la carte **49**.



- Vous êtes venus jusqu'ici pour tenter d'en apprendre plus sur le propriétaire de cette bague. Montrez la bague à l'orfèvre :  $49 + 25 = 74$ . Prenez la carte **74**.

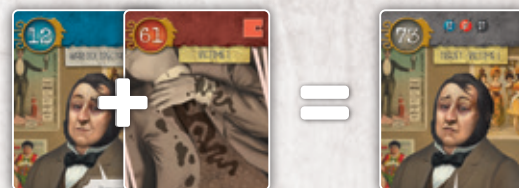


## JOHN KOFFLEY

- Selon sa femme **27**, John Koffley était en route pour Warlock Spectacles le jour de son assassinat, mais il vous manquait l'adresse. Repérez l'affiche derrière l'orfèvre **74**, c'est une publicité pour Warlock et l'adresse y est indiquée : College Street. Saisissez alors M0 dans l'application. Prenez la carte **12**.



- Vous êtes chez Warlock Spectacles pour obtenir des informations concernant John Koffley, la 1<sup>re</sup> victime. Interrogez cet homme à son sujet :  $12 + 61 = 73$ . Prenez la carte **73**.





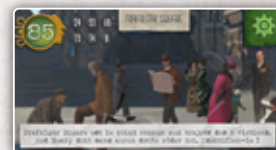
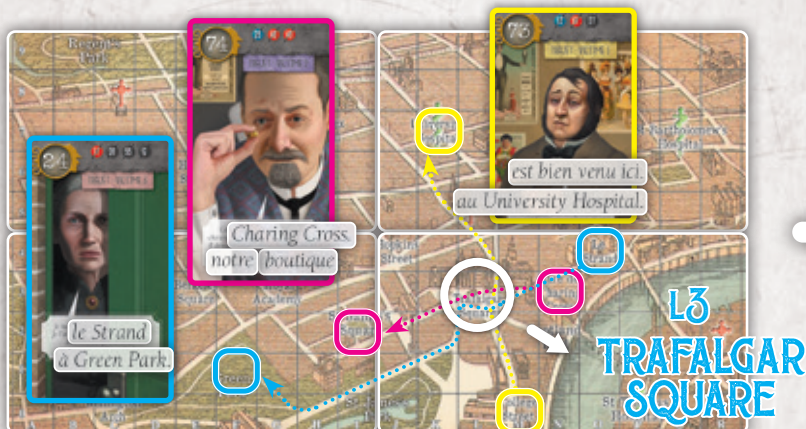
## TRAJETS DES VICTIMES

► Maintenant que vous avez le trajet de chacune des victimes le jour de leur décès, il faut chercher le lieu commun à ces 3 trajets pour tenter de localiser où Red Henry entre en contact avec elles :

- Edith Chadha est entrée en contact avec Red Henry quelque part entre le **Strand** et **Green Park** 39.
- Mr Dray est, lui, entré en contact avec le tueur entre **Charing Cross** et la boutique de **Saint James's Square** 74.
- Enfin, John Koffley a dû croiser Red Henry quelque part entre **College Street** et le **University Hospital** 75.

En reportant ces 3 trajets sur le plan, vous remarquez que ces derniers ont en commun de traverser **Trafalgar Square**. C'est sans doute à cet endroit précis que Red Henry entre en contact avec ses victimes. Allez y faire un tour en saisissant L3 dans l'application.

Prenez la carte 85.



## TRAFALGAR SQUARE

► Pour débusquer Red Henry parmi cette foule 85, souvenez-vous de ce que vous avez appris sur lui : Red Henry est l'enfant d'un couple de chanteurs (voir article 46) et joue lui-même de la musique selon le violon 17 et le chant médiéval 16 trouvés dans sa chambre. Pour repérer ses victimes, Red Henry doit être très régulièrement présent à Trafalgar Square. S'il est ici, alors tout porte à croire que Red Henry doit être ce chanteur de rue situé près de la fontaine. Allez interroger cet individu. Prenez la carte 2.



## MIND PALACE

► Avant que Red Henry ne tourne les talons, vous avez eu le temps d'observer 4 éléments bien particuliers : son teint pâle, sa veste rongée, son pantalon délavé et la plume accrochée au chapeau. Ouvrez la machine 2 et cliquez sur ces éléments. Le manque d'exposition à la lumière, les fréquents passages dans l'eau et la proximité avec des rats laissent penser que Red Henry se cache dans les égouts. Les mouettes, attirées par le poisson, vivent en général près des lieux où accostent les bateaux de pêche. La planque doit se situer dans des égouts accessibles depuis le bord de la Tamise. Repérez sur le plan, au bord de la Tamise, la petite entrée d'un tunnel. C'est là que Red Henry a dû s'enfuir. Allez en Q4 pour vérifier votre déduction.



**Vous voilà au bord de la Tamise, les pieds dans l'eau, à vous faufiler discrètement dans le tunnel qui vous conduit dans les égouts de Londres. Après quelques minutes de marche, vous débouchez sur un cul-de-sac. Juste là, Red Henry vous tourne le dos, les yeux baissés vers ses pieds. Il semble se résoudre à accepter son destin. Sans plus attendre, vous lui passez les menottes et vous mettez en route pour le livrer à Scotland Yard. À la sortie du tunnel, vous tombez sur Sherlock, qui semblait avoir déjà tout compris depuis bien longtemps. Il vous lance ce qui semble être un regard d'approbation.**