

# SHERLOCK HOLMES

## IL CASO DEGLI ANGELI BRUCIATI

► Livello Difficoltà:

### 221B BAKER STREET

► Quindi il signor Holmes ha incaricato voi di seguire questo misterioso caso? Non c'è tempo da perdere! La prima pista da seguire è il pulsino della Vittima #1.

Collocate la carta Lente d'Ingrandimento sopra al pulsino per saperne di più. Le macchie di sangue formano il numero 63. Prendete la carta .



► Da dove dovreste partire?

Il giornale specifica che una delle vittime è stata trovata nell'angolo settentrionale di Green Park. Dirigetevi lì per investigare sull'omicidio e sulla banda. Usate il tasto nell'applicazione e inserite le coordinate F2.

Prendete la carta .



### GREEN PARK

► Il guardiano del parco probabilmente ha qualche informazione riguardo l'omicidio che ha avuto luogo lì. Interrogatelo sulla Vittima #3: + = .

Prendete la carta .



### JOHN KOFFLEY

► Tornate alla pista del pulsino e prendete nota del simbolo raffigurato sul gemello. Secondo la chiave , è il simbolo usato per rappresentare gli ospedali. Le macchie di antisettico rafforzano l'ipotesi che la Vittima #1 sia un medico. Ma in quale ospedale dovreste andare? La polvere di gesso vi porta a credere che la vittima sia anche un docente universitario. Potreste scommettere sul fatto che la vittima sia un docente di medicina. Quindi, inserite le coordinate K7 nell'applicazione per raggiungere l'Ospedale Universitario. Prendete la carta .



► Un'infermiera vi dice che il nome della Vittima #1 è John Koffley e che era solito recarsi all'ospedale in carrozza. Inserite le coordinate O8 nell'applicazione per andare alla Rimessa Centrale delle Carrozze. Prendete la carta .



► Una volta arrivati alla Rimessa Centrale delle Carrozze, interrogate il cocchiere sulla Vittima #1: + = .

Prendete la carta .





- Mettendo insieme le informazioni ricevute dall'infermiera **H** e dal cocchiere **97**, deducete la posizione della casa della Vittima #1. C'è solo un posto che si trova vicino a un parco, accanto a un lago e per di più a 10 minuti in carrozza dall'Ospedale Universitario. Sulla mappa, partendo dall'Ospedale Universitario (K7), seguite il percorso verso nord-est (J8), che corrisponde a una corsa in carrozza di 2 minuti, poi proseguite verso est fino a B8, che corrisponde a una corsa in carrozza di 8 minuti aggiuntivi. Siete vicini a un parco, accanto a un lago e a 10 minuti in carrozza dall'Ospedale Universitario. Inserite le coordinate B8 nell'applicazione. Prendete la carta **27**.



## WELLINGTON ARCH

- I senzatetto **51** non sono propensi a parlare con voi. Potreste riuscire a sciogliere un po' le loro lingue donandogli qualche vestito: **51** + **30** = **81**. Prendete la carta **81**.



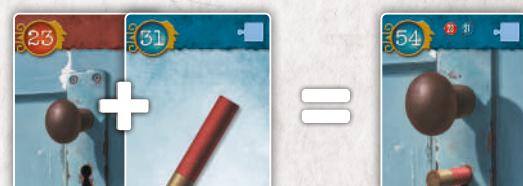
- Uno dei senzatetto **81** vi fornisce un'informazione cruciale sulla banda di borseggiatori, sospettata di essere in un qualche modo legata all'omicidio. La base della banda è a Wellington Arch. Inserite CO nell'applicazione per recarvi là. Prendete la carta **20**.



- C'è per caso un membro della banda in mezzo a queste persone? Stando a quanto detto dal senzatetto **81**, i membri della banda si nascondono tra la gente dopo aver commesso una rapina. Confrontate gli individui presenti nel gruppo di senzatetto del mattino **51** con il gruppo di senzatetto del pomeriggio **81**. Sono tutti presenti, a eccezione di quello appoggiato all'albero. Quell'individuo è infatti a Wellington Arch. Entrate nel congegno **20** e selezionatelo per metterlo sotto sorveglianza. Prendete la carta **E**.



- Siete stati intrappolati... La porta è bloccata, ma avete tutto ciò che vi serve per far saltare la serratura. Potete usare la cartuccia di fucile come esplosivo. Prima di tutto, inseritela nella serratura: **23** + **31** = **54**. Prendete la carta **54**.



- Ora, dovete trovare qualcosa per innescare l'esplosione della cartuccia. Usate la lente d'ingrandimento per catturare i raggi del sole sul giornale **5**. Le lettere rimanenti ora compongono il numero VENTINOVE. Prendete la carta **29**.





- ▶ Date fuoco alla cartuccia per far saltare la serratura e riacquistare la vostra libertà:  $29 + 54 = 83$ . Prendete la carta 83.



- ▶ Nonostante la trappola, non ve ne andate a mani vuote. La nota che avete trovato nel magazzino 83 vi dice che Master Fogel, il capo della banda, arriverà oggi a una stazione dei treni di Londra. Affrettatevi alle coordinate N3 per cercare di prenderlo. Prendete la carta 26.



## MASTER FOGEL

- ▶ La stazione dei treni di Charing Cross è grande e molto affollata. Per avere una possibilità di catturare Fogel, dovete prima di tutto scoprire a che binario dovete andare. A tal proposito, dovete decifrare la nota 83. Il disegno si riferisce a un viaggio tra le città sulla mappa dell'Europa M: Barcellona, Roma, Innsbruck, Stoccolma, Tallin, Oslo, poi Londra. La prima lettera di ciascuna di queste fermate vi dà il treno in arrivo: **BRISTOL**. Quindi, è sul binario 8 che potete catturare Fogel! Entrate nel congegno 26 e inserite il binario 8. Prendete la carta 50.



- ▶ Avete catturato Master Fogel. Se uno dei membri della banda ha commesso l'omicidio, il loro capo deve per forza sapere chi è l'assassino. Ma Fogel si rifiuta di sputare il rosso. Quindi, dovete trovare un modo per farlo parlare. Iniziate perquisendolo. Scoprite il numero nascosto nella tasca della sua giacca. Prendete la carta 75.

L'agenda di Fogel 75 menziona la ricezione del bottino a Oxford Street, oggi. Forse avete fortuna! Inserite le coordinate G5 nell'applicazione per andare a Oxford Street. Prendete la carta 56.



- ▶ Oxford Street 56 è una strada molto lunga. Per trovare il bottino, avete bisogno dell'indirizzo esatto. A quale numero civico dovete andare? L'agenda 75 indica il numero 2, ma non trovate niente lì. Tuttavia, notate i punti sotto la data e l'indirizzo. Considerate solo i numeri (1 = 1 e 0 = 0) collocati al di sopra di essi: 51 - 20. Entrate nel congegno 56 per andare al numero 31 di Oxford Street. Prendete la carta B.



- ▶ Questa è la prova lampante che la banda stava commettendo dei furti. Ora che avete questa prova contro di lui, Master Fogel sarà ben felice di dirvi tutto ciò che sa sull'omicidio:  $48 + 50 = 98$ . Prendete la carta 98.





- Fogel 98 vi fornisce informazioni cruciali sull'assassino: ora sapete che Henry il Rosso è cresciuto all'orfanotrofio su Hopkins Street. Inserite le coordinate J4 nell'applicazione per recarvi là e investigare. Prendete la carta 14.



## L'ORFANOTROFIO

- Siete ora negli archivi dell'orfanotrofio 14, alla ricerca della vera identità di Henry il Rosso. Basandovi sul suo pseudonimo "Henry il Rosso", potete dedurre che il NOME dell'assassino sia Henry. Ci sono però tantissimi dossier in questi archivi. Dovete quindi procedere per eliminazione e riempire almeno 2 dei 3 campi. Non avete alcuna pista su quale sia il suo COGNOME. Per quanto riguarda le DATE? Avete scoperto da Fogel 98 che un certo Jack Young è cresciuto insieme a lui all'orfanotrofio. Iniziate inserendo il cognome **YOUNG**, poi il nome **JACK** per avere accesso al suo dossier e scoprire quando ha vissuto all'orfanotrofio: **1884-1887**.



- Henry il Rosso probabilmente è stato all'orfanotrofio nello stesso periodo. Fate quindi una ricerca inserendo il nome **HENRY** e gli anni **1884-1887**. Quattro dossier corrispondono a queste voci, ma solo una dovrebbe essere di vostro interesse. Avete notato il denominatore comune condiviso dalla Vittima #1 e dalla Vittima #3? John Koffley 61 ed Edith Chadha 55 erano entrambi operatori sanitari. Uno dei quattro bambini si è rifiutato di farsi visitare da un medico. Inoltre, quello stesso bambino è stato ricoverato per ustioni. Ci sono possibilità che questo sia collegato alla nota pubblicata nel giornale **T** che menziona gli "Angeli Bruciati". Continuate a investigare e andate alle coordinate B6, il vecchio indirizzo di Henry Evans in Manchester Square. Prendete la carta 17.



## A CASA DI HENRY IL ROSSO

- La sua casa è vuota, ma trovate un ritaglio di un vecchio articolo di giornale, che fa luce sul mistero degli "Angeli Bruciati". Henry il Rosso si sta vendicando per la morte dei suoi genitori. Sta uccidendo i membri dello staff medico che hanno fornito assistenza al pubblico benestante a discapito dei suoi genitori, membri del CORO DEL PARADISO, lasciandoli a morire tra le FIAMME. Quindi, gli "Angeli Bruciati" non sono altro che i membri del Coro del Paradiso morti nell'incendio. Portate l'articolo di giornale a Sherlock: **7 + 46 = 53**.

Prendete la carta 53.



- Sul pavimento 17, i tre pezzi di carta strappati formano insieme il numero di una carta. Ricomponete il cerchio grigio per formare il numero 16.

Prendete la carta 16.



19

## EDITH CHADHA

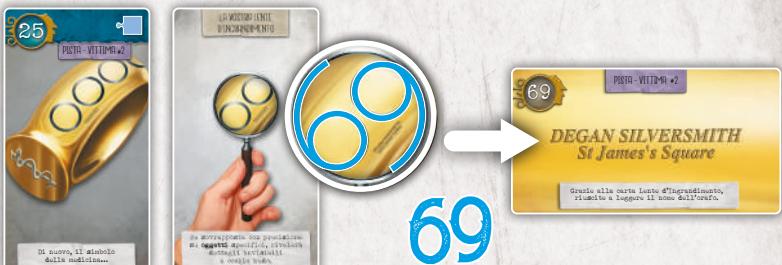
- ▶ Tra gli oggetti del bottino **B**, trovate la borsetta appartenuta a Edith Chadha, la Vittima #3 **11**, che contiene un quarto di una mappa **55**. La croce indica la posizione dell'appartamento di Edith Chadha in uno dei 4 quarti (P, L, A o K) della mappa di Londra: C1, C6, L1 o L6. Basandovi sulle informazioni fornite dal guardiano **39**, la vittima viveva vicino a una chiesa. L6 è l'unico luogo vicino a una chiesa (L5). Recatevi alle coordinate L6 per investigare. Prendete la carta **24**.



## IL DOTTOR DRAY

- ▶ Trovate anche un anello **25** nella camera da letto di Henry il Rosso, che probabilmente appartiene alla Vittima #2 **40**. C'è qualcosa inciso sopra, ma è invisibile a occhio nudo. Collocate la carta Lente d'Ingrandimento sopra all'anello: il bordo esterno della lente d'ingrandimento e i cerchi d'argento formano il numero 69.

Prendete la carta **69**.



- ▶ Potete ora leggere l'indirizzo dell'orafa **69** che ha inciso questo anello. Forse ha qualche informazione riguardo alla Vittima #2 **40**. Inserite le coordinate I2 nell'applicazione per andare a St James's Square.

Prendete la carta **49**.



- ▶ Siete venuti fin qui nel tentativo di saperne di più sul proprietario di questo anello. Mostrate l'anello all'orafa: **49** + **25** = **74**.

Prendete la carta **74**.



## JOHN KOFFLEY

- ▶ Stando a quanto dice sua moglie **27**, John Koffley stava andando da Warlock Entertainers il giorno in cui è stato ucciso, ma non avete il loro indirizzo. Fate attenzione al poster situato dietro all'orafa **74**; è una pubblicità di Warlock Entertainers, e fornisce anche il suo indirizzo: College Street. Inserite le coordinate MO nell'applicazione. Prendete la carta **12**.



- ▶ Siete da Warlock Entertainers per ottenere informazioni su John Koffley, la Vittima #1. Interrogate quest'uomo su di lui: **12** + **61** = **73**.

Prendete la carta **73**.





## I PERCORSI DELLE VITTIME

► Ora che siete a conoscenza del percorso seguito da ciascuna vittima il giorno della sua morte, dovete cercare il punto in comune tra questi 3 percorsi per cercare di scoprire dove Henry il Rosso è entrato in contatto con loro:

- Edith Chadha è entrata in contatto con Henry il Rosso da qualche parte tra **The Strand** e **Green Park** 39.
- Il Dottor Dray è entrato in contatto con l'assassino tra **Charing Cross** e il negozio a **Saint James's Square** 74.
- John Koffley deve aver incrociato Henry il Rosso da qualche parte tra **College Street** e l'**Ospedale Universitario** 73.

Trasponendo questi 3 percorsi sulla mappa, potete vedere che il punto in comune tra tutti loro è **TRAFAVGAR SQUARE**. Questo deve essere il luogo dove Henry il Rosso è entrato in contatto con le sue vittime. Inserite le coordinate L3 nell'applicazione per recarvi lì. Prendete la carta 85.



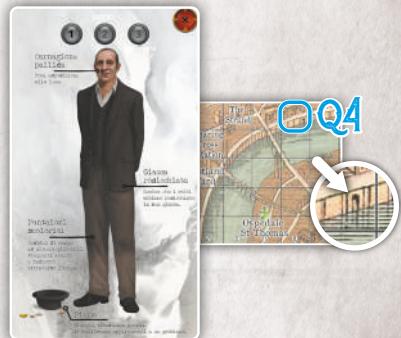
## TRAFAVGAR SQUARE

► Per trascinare Henry il Rosso lontano dalla folla 85, ricordate ciò che avete appreso su di lui: i genitori di Henry il Rosso erano cantanti (vedete la carta 46), e lui stesso suonava il violino 17. Ricordate anche la ballata che avete trovato nella sua camera da letto 16. Per individuare le sue vittime, Henry il Rosso deve trovarsi regolarmente a Trafalgar Square. Se così è, Henry il Rosso deve essere il suonatore di strada che si trova accanto alla fontana. Andate e interrogate quell'individuo. Prendete la carta 2.



## PALAZZO MENTALE

► Prima che Henry il Rosso si voltasse e se ne andasse, siete riusciti a osservare 4 caratteristiche: la sua carnagione pallida, la sua giacca rosicchiata, i suoi pantaloni scoloriti e la piuma appesa al suo cappello. Entrate nel congegno 2 e cliccate su questi oggetti. Nessuna esposizione alla luce, frequenti avanti e indietro attraverso l'acqua e la prossimità coi ratti suggeriscono che Henry il Rosso si nasconde nelle fognature. I gabbiani attirati dal pesce di solito vivono vicino a luoghi dove sono solite attraccare le barche da pesca. Quindi, il nascondiglio deve trovarsi in fognature accessibili dalle rive del Tamigi. Individuate il piccolo ingresso del tunnel sulla riva del Tamigi. È qui che Henry il Rosso deve essere scappato. Andate alle coordinate Q4 per verificare la vostra intuizione.



**Siete ora sulle rive del Tamigi, i vostri piedi sprofondano nell'acqua, vi intrufolate nel tunnel che porta alle fognature di Londra. Dopo alcuni minuti di camminata, arrivate a un vicolo cieco. Proprio lì, Henry il Rosso vi volta le spalle, guardando in basso. Sembra disposto ad accettare il suo destino. Senza ulteriori indugi, lo ammanettate e vi incamminate per consegnarlo a Scotland Yard. Quando uscite dal tunnel, vi ritrovate faccia a faccia con Sherlock Holmes, che vi dà l'idea di aver risolto il caso da tempo. Vi lancia quello che sembra essere uno sguardo di approvazione.**