

221B BAKER STREET

- Mr. Holmes hat euch also diesen mysteriösen Fall anvertraut? Ihr habt keine Zeit zu verlieren! Die erste Spur, der ihr folgen müsst, ist der Ärmel von Opfer 1 (61). Legt die Lupe darüber, um zu sehen, dass die Blutspuren eine 63 bilden.

Nehmt Karte 63.



► Und wie geht's jetzt weiter?

In der Zeitung (T) steht, dass eines der Opfer am nördlichen Ende des Green Parks aufgefunden wurde. Navigiert dorthin, um den Mord und die Fogel-Gang zu untersuchen, indem ihr in der App den -Knopf drückt und die Koordinaten F-2 eingebt.

Nehmt Karte G.



GREEN PARK

- Der Wachmann vom Green Park hat bestimmt ein paar Informationen über den Mord, der hier stattgefunden hat. Fragt ihn nach Opfer 3:

$$28 + 11 = 39$$

Nehmt Karte 39.



JOHN KOFFLEY

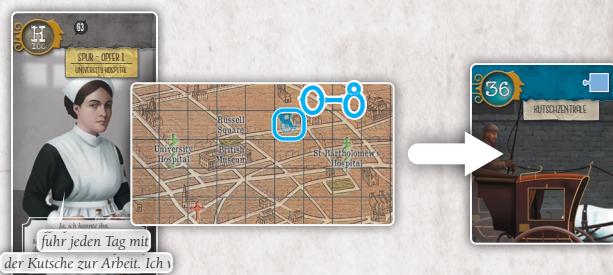
- Schaut euch noch mal den Manschettenknopf (63) und das Symbol darauf an. In der Legende (18) werden damit Krankenhäuser gekennzeichnet. Die Desinfektionsspuren verhärten den Verdacht, dass Opfer 1 ein Mediziner ist. Doch in welchem Krankenhaus arbeitet er? Der Kreidestaub lässt vermuten, dass er außerdem ein Dozent, ganz bestimmt sogar ein Medizindozent ist. Navigiert also zum University Hospital, indem ihr in der App K-7 eingebt.

Nehmt Karte H.

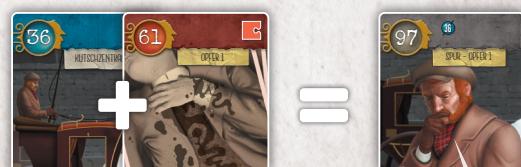


- Eine Krankenschwester (H) erzählt euch, dass Opfer 1 John Koffley hieß und immer per Kutsche zum Krankenhaus fuhr. Gebt die Koordinaten O-8 in der App ein, um zur Kutschzentrale zu navigieren.

Nehmt Karte 36.



- Sobald ihr dort seid, befragt den Kutscher nach Opfer 1: $36 + 61 = 97$. Nehmt Karte 97.



► Wenn ihr die Informationen der Krankenschwester (H) und des Kutschers (97) kombiniert, könnt ihr das Zuhause von Opfer 1 ermitteln. Es gibt nur ein Gebäude in der Nähe eines Parks, das neben einem See gelegen und eine zehnminütige Kutschfahrt vom University Hospital entfernt ist. Geht auf dem Stadtplan vom University Hospital (K-7) nach Nordwesten (J-8), was zwei Minuten mit der Kutsche entspricht, und dann nach Westen bis B-8, was einer achtminütigen Kutschfahrt entspricht. Dieser Ort ist in der Nähe eines Parks, neben einem See und zehn Minuten mit der Kutsche vom University Hospital entfernt. Gebt die Koordinaten B-8 in der App ein.

Nehmt Karte 27.



WELLINGTON ARCH

► Die Obdachlosen (51) wollen nicht mit euch reden. Vielleicht helfen sie euch, wenn ihr ihnen Kleidung gebt:

$$51 + 30 = 81$$

Nehmt Karte 81.

► Einer der Obdachlosen (81) gibt euch einen wichtigen Hinweis zu der Diebesbande, die verdächtigt wird, mit dem Mord in Verbindung zu stehen: Ihre Basis ist am Wellington Arch. Gebt die Koordinaten C-0 in der App ein, um dorthin zu gelangen.

Nehmt Karte 20.



► Befindet sich unter diesen Leuten ein Gangmitglied? Laut dem Obdachlosen (81) verstecken sie sich immer bei ihnen nach ihren Raubzügen. Vielleicht seid ihr heute Morgen sogar einem davon begegnet. Vergleicht die Menschengruppe morgens (51) mit der am Nachmittag (81).

Bis auf den Mann, der am Baum lehnt, ist die Gruppe gleich geblieben.

Und genau dieser Mann befindet sich am Wellington Arch. Wählt ihn in Maschine 20, um ihn zu beschatten.

Nehmt Karte E.



► Ihr seid in eine Falle getappt! Die Tür ist verschlossen, doch ihr habt alles dabei, um das Schloss zu sprengen. Benutzt die Patrone als Sprengstoff, indem ihr sie zuerst in das Schlüsselloch steckt: 23 + 31 = 54.

Nehmt Karte 54.



► Dann braucht ihr etwas, um die Patrone scharf zu machen.

Benutzt die Lupe, um die Sonnenstrahlen auf den Zeitungsausschnitten (5) zu bündeln. Die noch sichtbaren Buchstaben bilden das Wort NEUNUNDZWANZIG.

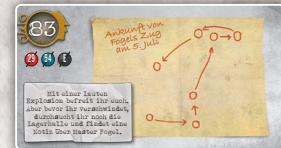
Nehmt Karte 29.



NEUNUNDZWANZIG

► Zündet die Patrone an, um das Schloss zu sprengen und euch zu befreien: **29** + **54** = **83**.

Nehmt Karte **83**.



► Obwohl euch eine Falle gestellt wurde, kehrt ihr nicht mit leeren Händen zurück. Die Notiz aus der Lagerhalle (**83**) informiert darüber, dass der Zug von Master Fogel, dem Bandenführer, heute (siehe **T** für das heutige Datum) in London ankommen wird.

Schnell, schnappt ihn am Bahnhof (N-3)!

Nehmt Karte **26**.



MASTER FOGEL

► Der Bahnhof Charing Cross ist riesig und unübersichtlich. Um Fogel zu schnappen, müsst ihr wissen, an welchem Gleis er ankommt. Dafür müsst ihr die Notiz (**83**) entschlüsseln. Die Abbildung skizziert eine Reise zwischen Städten auf der Karte Europas (**M**): Barcelona, Rom, Innsbruck, Stockholm, Tallinn, Oslo und dann London. Der erste Buchstabe jeder dieser Halte gibt euch an, aus welcher Richtung der Zug kommt: **BRISTOL**.

Ihr müsst Fogel also an Gleis 8 schnappen!

Öffnet Maschine **26** in der App und gebt Gleis 8 ein.

Nehmt Karte **50**.



► Ihr habt Master Fogel geschnappt. Wenn der Mörder in der Gang ist, dann muss ihr Anführer wissen, wer es ist. Nur leider ist Fogels Zunge nicht gerade locker. Ihr müsst ihn also irgendwie zum Reden bringen.

Durchsucht ihn zuerst – ihr findet ein verborgenes Objekt in seiner Manteltasche. Nehmt Karte **75**.

Fogels Taschenkalender (**75**) erwähnt die heutige Übergabe von Beute an der Oxford Street. Vielleicht habt ihr ja Glück! Gebt die Koordinaten G-5 in der App ein und ihr gelangt zur Oxford Street.

Nehmt Karte **56**.



► Oxford Street (**56**) ist sehr lang. Um die Beute zu finden, benötigt ihr die genaue Adresse. Der Taschenkalender (**75**) lässt vermuten, dass die Hausnummer 2 richtig ist, aber ihr findet dort nichts. Allerdings sind unter dem Datum und der Adresse kleine Punkte zu sehen. Schaut euch die Zeichen darüber genau an und ihr könnt eine Rechnung erkennen (I=1 und O=0): $51 - 20 = 31$. Öffnet Maschine **56** und stattet 31 Oxford Street einen Besuch ab.

Nehmt Karte **B**.

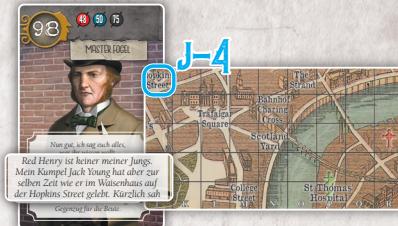


► Das ist ganz zweifelsfrei der Beweis, dass die Gang Raubzüge durchgeführt hat. Mit diesem Beweis werdet ihr Master Fogel gewiss zum Reden bringen können: **48** + **50** = **98**.

Nehmt Karte **98**.



- Fogel (98) gibt euch die wichtige Information, dass Red Henry im Waisenhaus an der Hopkins Street aufgewachsen ist. Gebt die Koordinaten J-4 in der App ein, um dort weiterzuermitteln. Nehmt Karte 14.



DAS WAISENHAUS

- Im Archiv des Waisenhauses (14) versucht ihr, Red Henrys Identität herauszufinden. Da er sich selbst Red Henry nennt, vermutet ihr, dass sein echter VORNAME ebenfalls Henry lautet. Damit allein könnt ihr aber nicht arbeiten, da es zu viele Akten im Archiv gibt. Ihr müsst also mehr Felder ausfüllen, um ein paar Henrys auszuschließen zu können. Ihr habt keine Ahnung, was der NACHNAME sein könnte. Was ist also mit den JAHRESZAHLEN? Ihr wisst von Fogel (98), dass ein gewisser Jack Young zur selben Zeit wie Red Henry im Waisenhaus lebte. Gebt als Nachnamen **YOUNG** und als Vornamen **JACK** ein und schaut euch seine Akte an. Er war von **1884–1887** im Waisenhaus.



- Red Henry muss im selben Zeitraum im Waisenhaus gelebt haben. Sucht also nur nach Akten mit dem Vornamen **HENRY** für den Zeitraum zwischen **1884** und **1887**. Es gibt vier Henrys, die in diesem Zeitraum im Waisenhaus lebten, doch nur einer kann der richtige sein. Ist euch aufgefallen, was Opfer 1 und 3 gemeinsam hatten? John Koffley (61) und Edith Chadha (55) arbeiteten beide im medizinischen Bereich. Eines der vier Kinder weigerte sich, von Ärzten untersucht zu werden. Genau dieses Kind hatte außerdem Verbrennungen. Es ist wahrscheinlich, dass diese in Verbindung mit den „Feuerengeln“ stehen, die im Bekennerschreiben (T) genannt werden. Ermittelt bei den Koordinaten B-6 weiter, Henry Evans letzte Adresse am Manchester Square. Nehmt Karte 17.



RED HENRY'S ZUHAUSE

- Sein Haus steht zwar leer, aber ihr findet einen alten Zeitungsartikel, der das Mysterium um die „Feuerengel“ aufklärt: Red Henry rächt sich für den Tod seiner Eltern. Er ermordet das medizinische Personal, dass sich um das wohlhabende Publikum gekümmert hat, obwohl seine Eltern als Mitglieder des HIMMELSCHORS schwer verletzt waren und an den Folgen gestorben sind. Die „Feuerengel“ sind also die Mitglieder des Himmelschors, die beim Feuer umgekommen sind.

Zeigt Sherlock den Zeitungsartikel: **7** + **46** = **53**.

Nehmt Karte 53.



- Auf dem Boden (17) liegen 3 Papierfetzen, die zusammen eine Kartennummer ergeben. Wenn ihr den grauen Kreis zusammensetzt, erhaltet ihr die Nummer 16.

Nehmt Karte 16.



EDITH CHADHA

- Bei der Beute (B) findet ihr auch eine Handtasche, die dem dritten Opfer Edith Chadha (11) gehörte. Darin findet ihr einen Stadtplanausschnitt (55). Das X markiert Edith Chadhas Wohnung auf einem der Stadtplanteile von London (P, L, A oder K). Es muss sich um die Koordinaten C-1, C-6, L-1 oder L-6 handeln. Laut dem Wachmann (39) lebte das Opfer in der Nähe einer Kirche. Nur L-6 ist neben einer Kirche (L-5). Ermittelt also bei den Koordinaten L-6. Nehmt Karte 24.



DR. DRAY

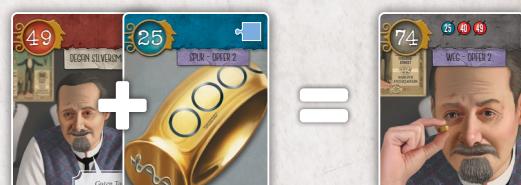
- Ihr habt in Red Henrys Haus auch einen Ring (25) gefunden, der wahrscheinlich Opfer 2 (40) gehörte. Etwas ist in den Ring graviert, aber es ist mit bloßem Auge nicht zu erkennen. Legt die Lupe auf den Ring: der Rand der Lupe und die Kreise bilden eine 69. Nehmt Karte 69.



- Ihr könnt jetzt die Adresse des Silberschmieds erkennen, der den Ring hergestellt hat (69). Vielleicht hat er Informationen über Opfer 2 für euch. Gebt die Koordinaten I-2 in der App ein, um zum St James's Square zu gelangen. Nehmt Karte 49.



- Ihr seid hier, um etwas über den Besitzer des Rings zu erfahren. Zeigt dem Silberschmied also den Ring: 49 + 25 = 74. Nehmt Karte 74.



JOHN KOFFLEY

- Laut seiner Frau (27) wollte John Koffley am Tag seines Mordes zu Warlock Entertainers, aber bisher kanntet ihr die Adresse des Unternehmens nicht. Schaut euch das Poster hinter dem Silberschmied (74) genau an: Es ist eine Werbung für Warlock Entertainers, inklusive Adresse: College Street. Gebt die Koordinaten M-0 in der App ein. Nehmt Karte 12.



- Ihr wollt bei Warlock Entertainers etwas über das erste Opfer John Koffley erfahren und befragt den Mann: 12 + 61 = 73. Nehmt Karte 73.



DIE WEGE DER OPFER

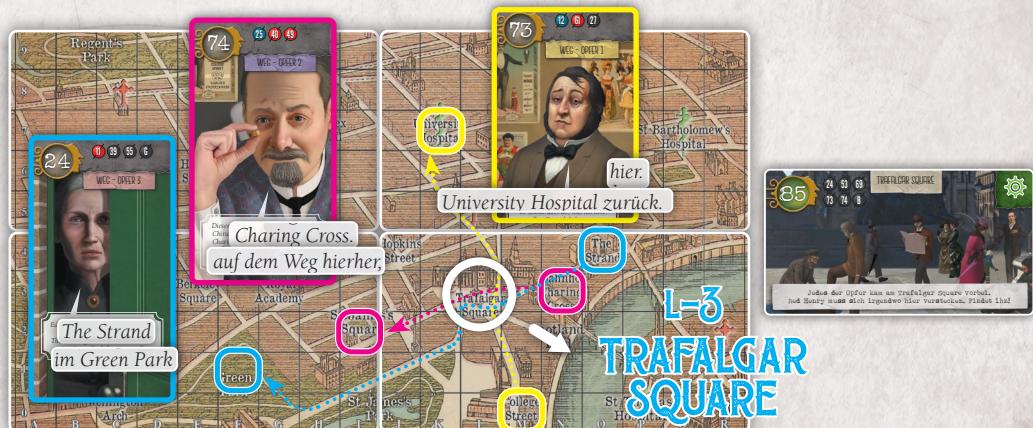
► Jetzt kennt ihr die Wege der Opfer an ihren jeweiligen Todestagen und müsst herausfinden, wo sich diese überschneiden. Dadurch findet ihr heraus, wo Red Henry ihnen aufgelauert hat:

- Edith Chadha begegnete Red Henry irgendwo zwischen **The Strand** und **Green Park** (39).
- Mr. Dray begegnete dem Mörder zwischen **Charing Cross** und dem Laden am **Saint James's Square** (74).
- John Koffley muss Red Henry irgendwo zwischen **College Street** und **University Hospital** begegnet sein (73).

Wenn ihr euch diese drei Wege auf dem Stadplan anschaut, erkennt ihr, dass sie sich alle am **TRAfalgar Square** überschneiden.

Hier muss Red Henry seinen Opfern aufgelauert haben. Gebt die Koordinaten L-3 in der App ein, um dorthin zu navigieren.

Nehmt Karte 85.



TRAfalgar Square

► Um Red Henry in der Menge (85) zu erkennen, erinnert euch daran, was ihr über ihn erfahren habt: Seine Eltern waren Sänger (46) und er selbst ist auch musikalisch und spielt Geige (17). Außerdem interessiert er sich für Volkslieder (16). Um seinen Opfern aufzulauern, muss er regelmäßig am Trafalgar Square sein. Aus all diesen Gründen muss Red Henry der Straßensänger neben dem Brunnen sein. Befragt also diesen Mann. Nehmt Karte 2.



GEDÄCHTNISPALAST

► Bevor Red Henry geflohen ist, konntet ihr vier besondere Merkmale an ihm feststellen: seine blassen Hände, seine löchrige Jacke, seine verblasste, schlammige Hose und die Feder an seinem Hut. Öffnet Maschine 2 und klickt auf die entsprechenden Stellen. Da er kaum Sonnenlicht ausgesetzt ist, häufig durchs Wasser gehen muss und sich Nagetiere an seiner Kleidung zu schaffen gemacht haben, schlussfolgert ihr, dass sich Red Henry in der Kanalisation versteckt. Möwen werden von Fischen angelockt und leben besonders oft da, wo Fischerboote anlegen. Das Versteck muss sich also in der Kanalisation befinden, deren Zugang am Themseufer liegt. Findet den kleinen Tunneleingang an der Themse. Dorthin muss Red Henry geflohen sein. Gebt die Koordinaten Q-4 ein, um zu überprüfen, ob ihr richtig liegt.



Ihr seid am Themseufer und watet durch knöcheltiefes Wasser. Ihr schleicht euch durch den Tunnel in die Londoner Kanalisation. Nach einem kurzen Fußweg gelangt ihr in eine Sackgasse, in der Red Henry in gebückter Haltung kauert und euch den Rücken zukehrt. Er blickt hinab und scheint sein Schicksal akzeptiert zu haben. Ohne sich zu wehren, lässt er sich die Handschellen anlegen und ihr bringt ihn zu Scotland Yard.

Als ihr den Tunnel verlasst, trefft ihr auf Sherlock Holmes, der den Fall schon lange gelöst zu haben scheint, euch aber dennoch anerkennend zunickt.

