

WELKOM IN DE NECROPOLIS ...

Dit is een escaperoom in boekvorm, waarin je de rol speelt van de wereldberoemde detective Sherlock Holmes. Je bepaalt zelf hoe je avontuur verloopt door de pagina te kiezen waarop je je verhaal voortzet, maar je keuzes worden grotendeels bepaald door het goed of fout oplossen van de puzzels die je onderweg tegenkomt.

Soms moet je met een puzzel het getal uitrekenen van de bestemming waar je naartoe moet. In die gevallen is het handig om het getal bij ‘vanaf’ te controleren om er zeker van te zijn dat je op de juiste pagina bent beland, voor het geval je berekening niet goed is.

In de complexe wereld van Holmes, en die van zijn slinkse tegenstanders, is een avontuur natuurlijk niet meteen voorbij zodra je een puzzel fout beantwoordt. Integendeel, de gevolgen van onjuiste beslissingen zijn vaak subtiel, en je betaalt pas veel later de prijs voor de fouten die je maakt. Dat maakt het moeilijker om de antwoorden te gokken in de hoop dat je gewoon een stap terug kunt zetten als je het fout hebt. Als je dat sluw vindt, zijn je instincten al goed afgesteld.

Er zijn verschillende momenten waarop je misschien aantekeningen wilt maken. In vorige avonturen had je altijd je behulpzame compagnon dokter Watson aan je zijde, in wiens notitieboekje je kon opschrijven wat je dacht. Zoals duidelijk zal worden, kun je misschien tijdens dit avontuur zijn notitieboekje beter in je eigen zak steken, want Watson zal je niet altijd kunnen vergezellen.

Dit boek heeft drie mogelijke eindes, en één daarvan komt voort uit een mislukking zo vroeg in de verhaallijn dat je je niet alleen vernederd zult voelen, maar ook nog eens het leeuwendeel van het avontuur zult mislopen. Van de andere twee is er maar één die jouw scherpe geest fatsoenlijk zal belonen en als resultaat zal hebben dat de schurk diens verdiende loon krijgt, en dat het recht zal zegevieren.

► *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 ...*

HET VERHAAL

In het verhaal dat volgt, stap je in de rol van de wereldberoemde detective Sherlock Holmes en zie je de bruisende, uitbundige en soms schimmige Victoriaanse wereld door zijn ogen. Normaliter kun je daarbij vertrouwen op de loyale steun van dokter Watson, die altijd klaar staat om een kalm contrast te bieden tegenover jouw excentrieke genialiteit. Maar zoals je zult zien op de pagina's die volgen, zal de wending die dit avontuur neemt ervoor zorgen dat Watson niet aan je zijde kan staan zoals hij dat normaal zou doen. Je maakt alles mee vanuit Sherlocks perspectief en probeert de puzzels op te lossen door zijn deductieve vaardigheden te gebruiken. Je bent hem! Probeer dus te denken zoals Sherlock denkt. Zoals hij/jij ooit zei, in *Een studie in rood* van Arthur Conan Doyle (uitgegeven als *A Study in Scarlet*, tien jaar voor de gebeurtenissen die worden beschreven in het boek dat je nu in je handen hebt): 'Het is een grove fout om theorieën op te stellen voordat je gegevens hebt. Je zult dan op irrationele wijze de feiten beginnen te verdraaien om aan te sluiten op je theorieën, in plaats van je theorieën te verdraaien om aan te sluiten op de feiten.'

PAS OP, MOGELIJKE SPOILERS!

De gebeurtenissen die in dit boek beschreven worden, bevatten ook een onthulling over het plot van *'The Adventure of the Engineer's Thumb'*, een verhaal over Sherlock Holmes dat voor het eerst werd gepubliceerd in 1892 in het tijdschrift *The Strand* en dat in het Nederlands verscheen als *Het verhaal van de duim van de ingenieur*. Als je dat verhaal wilt lezen zonder er van tevoren al iets over te weten, is dit het moment om dit boek te sluiten en het pas weer op te pakken nadat je hebt gelezen over de duim van de ingenieur. Je vindt het korte verhaal in de verhalenbundel die is gepubliceerd als *The Adventures of Sherlock Holmes*, of *De avonturen van Sherlock Holmes*.

DE CODESCHIJF

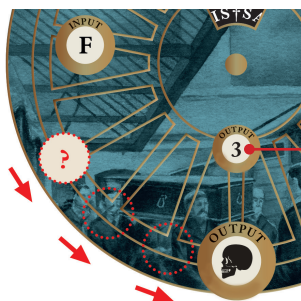
In de omslag van dit escapeboek zit een codeschijf, een handig hulpmiddel dat onmisbaar zal blijken om sommige van de puzzels die je tegenkomt op te lossen. Het bestaat uit een inputvenster (voor een letter) en outputvensters die letters,

cijfers en symbolen laten zien. Uit de context zal altijd blijken hoe je de schijf moet gebruiken. Er is één belangrijke regel die je moet onthouden:

STOP NOOIT BIJ EEN SCHEDEL!

Als je gevraagd wordt om een symbool (een kraai, een kruis of een engel) te vinden, mag de codeschijf nooit stoppen bij een schedel. Als de output een schedel is, kijk je naar het getal dat in het cijfervenster verschijnt en naar de richting waarin de schedel kijkt. Draai de schijf dan zorgvuldig het aantal plaatsen dat het getal aangeeft, om het symbool te onthullen waar de schedel naar kijkt. Als de schedel naar links kijkt, draai je de schijf tegen de klok in en als de schedel naar rechts kijkt, draai je de schijf met de klok mee. Als je dan weer op een schedel eindigt, herhaal je dit ijzingwekkende ritueel zo vaak als nodig is, waarbij je indien nodig van richting verandert om altijd de nietsziende blik van de schedel te volgen. Uiteindelijk zal de codeschijf tot stilstand komen wanneer je een symbool bereikt dat geen schedel is.

Voorbeeld: om het symbool te bepalen (dat, zoals je nu weet, nooit een schedel mag zijn) dat bij de E hoort, draai je het inputvenster van de schijf naar de letter E. Daar zie je een schedel die naar rechts kijkt, en het getal 1. Je draait de schijf dan één stap met de klok mee en je komt uit bij een kruis.



Draai het wiel **drie stappen** in de richting waarnaar de schedel kijkt om het symbool te onthullen

SPREUK

In een van de vensters in de codeschijf is een Latijnse spreuk te lezen. Deze heeft niet te maken met een specifieke invoer of positie, maar zal wel van pas komen tijdens je onderzoek.

► *Sla de pagina om voor het begin van je avontuur.*

1 WATSON EN ZIJN NIEUWE BANKBIJETTEN

Je metgezel, de goede oude dokter John H. Watson, lijkt vandaag bijzonder in zijn nopjes te zijn.

Hij is net terug van een vergadering bij zijn uitgever, Newnes Ltd, die het literair tijdschrift *The Strand* uitgeeft. Hij laat een platte leren aktetas op tafel vallen terwijl hij gaat zitten en tikt erop met zijn vinger.

‘Vandaag ben ik betaald om verhalen over jou te vertellen,’ zegt hij met een ondeugende glimlach. ‘Om precies te zijn, voor mijn relaas over de tijd die we vorig jaar in Cornwall¹ hebben doorgebracht en voor jouw ontrafeling van de gebeurtenissen rondom de moord op Sir Brackenstall².’

Je weet niet zo goed wat je moet denken van deze aankondiging. Natuurlijk schrijft hij over je, in feite is hij tegenwoordig je biograaf. Niet lang nadat jullie samen ingetrokken waren in de huisvesting aan Baker Street heb je erin toegestemd dat hij verhalen over jouw werk zou publiceren. Hij maakt er weliswaar een sensatieverhaal van dat meer gericht is op de scherpzinnigheid en de dramatische gebeurtenissen dan dat hij de feiten analytisch beschrijft, maar aan de andere kant dienen zijn verhalen tot vermaak van de lezers en heeft zijn popularisatie van je avonturen tot gevolg gehad dat je gevonden wordt door klanten met zeer interessante zaken. Je hebt je nooit echt geïnteresseerd voor wat Watson er precies aan overhoudt. Puur uit nieuwsgierigheid vraag je je af hoeveel geld er in die leren map zit.

‘O, dit is niet alles,’ zegt hij, alsof hij je gedachten precies heeft geraden, wat niets voor hem is. ‘Alleen wat royalty’s.’ Hij haalt vier smetteloze bankbiljetten tevoorschijn, elk met een waarde van vijf pond, en legt ze op het mahoniehouten tafelblad. Hij is een verstandige kerel die nooit ordinair met geld wappert, dus er lijkt geen reden te zijn dat hij je dit laat zien, anders dan zijn bewonderenswaardige gewoonte om eerlijk te zijn.

Maar hiermee heeft hij onbewust iets gedaan dat jou erg goed van pas komt.

‘Brandnieuwe bankbiljetten!’ roep je uit. ‘Wat een gelukje.’ Je buigt je over de tafel om ze van dichterbij te bekijken.

► *Inspecteer de bankbiljetten van Watson en ga naar 140.*

¹ *The Adventure of the Devil's Foot* (Het avontuur van de duivelsklaauw)

² *The Adventure of the Abbey Grange* (Het avontuur van Abbey Grange)



 Bank of England
61819 to pay the Bearer on 61819
the Sum of Five Pounds
1898 Sept. 19 London 12 Sept. 1898
Five
For the Gov. and Comrs. of the
BANK of ENGLAND

 Bank of England
191161 to pay the Bearer on 191161
the Sum of Five Pounds
1898 Sept. 12 London 12 Sept. 1898
Five
For the Gov. and Comrs. of the
BANK of ENGLAND

 Bank of England
191916 to pay the Bearer on 191916
the Sum of Five Pounds
1898 Sept. 16 London 12 Sept. 1898
Five
For the Gov. and Comrs. of the
BANK of ENGLAND

 Bank of England
196961 to pay the Bearer on 196961
the Sum of Five Pounds
1898 Aug. 29 London 29 Aug. 1898
Five
For the Gov. and Comrs. of the
BANK of ENGLAND.
H. C. Bowen
Chief Cashier.

Chief Cashier.