

Murder Mystery

ERST NACH DEM ABENTEUER LESEN!

LEST DEN FOLGENDEN ABSATZ NUR, WENN IHR DAS ABENTEUER ERFOLGREICH ABGESCHLOSSEN HABT!

Ihr habt euch festgelegt: Howard Ripley hat Jones mit dem Briefbeschwerer ermordet. Ihr meldet eure Vermutung an Sherlock Holmes, der euch mit versteinerner Miene ansieht.

„Ich bin zu demselben Schluss gekommen. Aber schon vor 30 Minuten. Ihr habt noch viel zu lernen. Wisst ihr denn, wo sich Ripley befindet?“

Ihr schüttelt mit dem Kopf – dafür war nun wirklich keine Zeit.

„Ich muss davon ausgehen, dass Max Cross das nächste Opfer sein soll. Ripley hat auch für ihn gearbeitet und schlechte Erfahrungen gemacht. Ich kann mir gut vorstellen, dass es ihn erwischen soll. Max hat viel zu tun, er verbringt seine Zeit durchgehend in der Firma, schnell hin!“

Gemeinsam mit Sherlock setzt ihr euch in die Droschke, um zum möglichen Tatort zu fahren. Am Tatort angekommen, findet ihr sofort den Eingang zur Fabrik, der aber abgesperrt ist. Doch aus der Fabrik hört ihr Stimmen.

„Du hast doch selbst immer gesagt: den Wettbewerb gewinnt man, indem man seine Gegner eliminiert. Ripley ist tot, und du wirst der nächste sein!“

„Howard, bitte, beruhige dich. Ich habe dir immer geholfen!“

Holmes hat in der Zwischenzeit das Schloss geknackt, er deutet euch, leise zu sein, und ihr betretet das Gebäude. Ihr seht in einigen Meter Entfernung Ripley, wie er Cross mit einem Messer bedroht.

„Max, es ist vorbei. Die Ripley Tunnelbau AG wird der Sieger sein!“

„Howard, die Polizei wird dich schnappen, sie werden dich festnehmen.“

In diesem Moment bemerkt ihr, dass Sherlock sich an Ripley herangeschlichen hat und knapp hinter ihm steht. Max hat dies mitbekommen und schaut etwas verdutzt.

„Was? Was ist los, Max? Warum schaust du so?“

In dieser Sekunde springt Holmes von hinten auf Ripley und überwältigt ihn. Ihr helft mit, und plötzlich liegt er am Boden. Ihr habt den zweiten Mord vereitelt!

In der Befragung gibt Ripley zu, dass er selbst eine Stahlfirma gründen wollte, um endlich auch einmal reich zu sein. Doch da er schon von den Geschäftspraktiken von Jones und Cross wusste, war ihm bewusst, dass er beide ausschalten müsste, um selbst eine Chance zu haben. Gratulation, ihr habt das Abenteuer gemeistert und den Mörder geschnappt!

LEST DEN FOLGENDEN ABSATZ NUR, WENN IHR DAS ABENTEUER NICHT BESTANDEN HABT!

Ihr habt euch auf euren Verdächtigen festgelegt und nennt Sherlock Holmes den Namen.

„Hm, komisch. Ich denke, dass jemand anders den Mord begangen hat. Doch ich glaube euch. Meinen Ermittlungen nach befindet sich die Person in ihrem Büro. Schnell hin, vielleicht können wir einen weiteren Mordfall vereiteln!“

Ihr setzt euch, gemeinsam mit Holmes, in eine Droschke und macht euch auf den Weg. Als ihr an der Wohnung ankommt, erkennt ihr schon vor der Türe Blutflecken am Boden. Als ihr die Tür öffnet, wird euch klar, dass ihr euch nicht für den richtigen

Verdächtigen entschieden habt: ihr seht eine blutüberströmte Leiche, die mit mehreren Messerstichen übersät ist. Neben der Leiche findet ihr eine Notiz: „Es tut mir leid, du musstest sterben. Es war alles Teil eines großen Plans. Viel Spaß in der Hölle! Howard Ripley“

Ihr habt den falschen Täter gewählt und konntet Ripleys Amoklauf nicht stoppen!

Murder Mystery

Lösung

Konntet ihr herausfinden, dass Howard Ripley der Mörder von Jones ist? Mit diesen Schritten war die Deduktion möglich:

1. FINDET DIE MORDWAFFE!

Im Raum verteilt findet ihr sehr viele Gegenstände und damit potenzielle Mordwaffen, doch welche ist die richtige?

Wenn ihr alles genau betrachtet, dann wird klar, welcher Gegenstand die Mordwaffe sein muss! Beginnen wir mit der Aussage der Witwe.

„Das Gespräch begann um 18:30. Ich hatte zwei Gläser Cognac auf den Tisch gestellt.“

Das heißt, das Gespräch der beiden begann um 18:30 neben dem Kamin.

„...das Telefon klingelte. Mein Mann machte sich wohl auf den Weg zum Telefon und hob ab. Kurz darauf hörte ich, wie ein Glas zerbrach und ein Sessel zu Boden fiel.“

Der Mann ging durch das Zimmer zum Telefon und setzte sich hin. Der Mörder, mit der Absicht, Jones zu töten, stand auf; in der Hektik zerbrach das Cognac-Glas. Er warf den Stuhl um, doch Jones konnte ihm ausweichen.

„Ein Kampf entwickelte sich. Es hörte sich nach einer Art Schwertkampf an...die Waffen wurden fallen gelassen. Ich hörte genau, wie zwei Gegenstände auf den Boden fielen.“

Die beiden duellierten sich mit dem Schürhaken und dem Gehstock. Danach ließen sie diese zu Boden fallen.

„Mein Mann ist dann wohl zum Schreibtisch geeilt, um dort Deckung zu suchen. Ein dumpfer Schlag, ein fallender Körper, danach war alles still.“

Also verlagerte sich der Kampf zum Schreibtisch, hinter dem Jones sein Ende fand.

Folglich können wir aus der Aussage der Witwe das Glas, den Schürhaken, den Gehstock, das Telefon und den Telefonhörer als mögliche Waffen streichen.

„Etwa 5 Minuten später, es muss etwa 18:40 gewesen sein, hörte ich, dass etwas vom Kaminsims fiel.“

Das war wohl der Kerzenständer – der Mörder wollte sich damit wohl die Zigarre anzünden? Damit können wir den Kerzenständer auch ausschließen.

Machen wir weiter mit den Büchern auf der Wand. Sie alle tragen eine Autorennennung mit dem ersten Buchstaben des Vornamens und den ganzen Nachnamen. Doch wer genau hinsieht, wird merken, dass die Vornamen nicht zu den Nachnamen passen. Wer nur die Buchstaben der Vornamen liest, findet schnell die Buchstaben

K E I N E L A M P E. Also ist keine der beiden Lampen die Mordwaffe.

Bleiben noch die Kerze am Boden, der Briefbeschwerer, die Zigarrenkiste, die Zigarre und die Lokomotive.

Wie schon vorher bemerkt (und wie auf der Legende des Schienennetzes vermerkt) hat der Täter eine Zigarre angezündet. Doch die Witwe spricht in ihrer Aussage von einem „dumpfen Schlag“, an dem Jones starb. Außerdem scheint die eingebrannte Wunde nicht die Todesursache zu sein, wir können also die Zigarre ausschließen.

Viel wichtiger daran ist allerdings, dass der Mörder die Zigarre in der Hand hatte und dementsprechend seine Fingerabdrücke darauf erkennbar sind. Die einzigen anderen Gegenstände, die noch diesen Fingerabdruck tragen, sind die Kerze, der Briefbeschwerer, das Glas und der Schürhaken. Sowohl die Zigarrenkiste als auch die Lokomotive haben nicht den Fingerabdruck des Mörders. Folglich bleibt nur mehr eine Möglichkeit offen: der Briefbeschwerer muss die Mordwaffe sein!

Der vollständige Code steht auf dem Schild, das auf den Briefbeschwerer zeigt: **EB5**→



55 Min. – HINWEIS 1

Lest die Aussage der Witwe und seht euch dabei das Zimmer genau an. Welche Tatwaffen können ausgeschlossen werden?

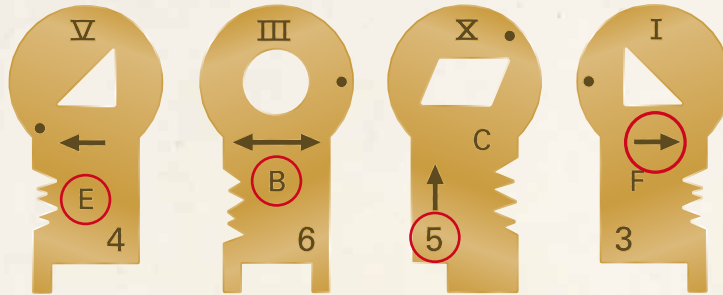
50 Min. – HINWEIS 2

Mit den Fingerabdrücken können weitere Waffen ausgeschlossen werden. Wessen Fingerabdruck wurde auf der Zigarre gefunden?

45 Min. – HINWEIS 3

Ignoriert die Nachnamen der Autoren der Bücher im Regal. Der komplette Code ist auf dem Schild angegeben.

CODE 1: EB5→



2. WIE HAT SICH JONES FEINDE GEMACHT?

Jones war wohl auch nicht ganz unschuldig, wie man auf dem Spiegel lesen kann.

DIE EISENVERBINDUNGEN UND DIE RECHNUNG:

BESTELLUNG	Britische Eisenbahn
STRECKE	London - Nottingham
MASCHINENTYP	Bullhead
GESAMTLÄNGE	100 MEILEN
BEFRAH	100 S/MEILE
ZWISCHENSUMME	200.000 £
TUNNEL	200.000 £
GESAMT	400.000 £

Jones hat einen großen Auftrag für die britische Eisenbahn laufen, doch sein Blut überdeckt einige Informationen. Versuchen wir mal herauszufinden, wie hoch die Rechnung ist:
 Strecke: Sucht man die Buchstabenkombination N-----am---- auf der England-Karte, so erkennt man schnell, dass es sich nur um Nottingham handeln kann.
 Gesamtlänge: Mit der Schnur und der Legende lässt sich schnell nachmessen, dass es sich um 100 Meilen handelt.

Gesamtlänge, 1 Strecke = 2 Gleise: Auf der Rückseite der Landkarte erkennt ihr Linien und den Satz „Wie kannst du dich noch im _____ anschauen?“. Natürlich fehlt hier das Wort „Spiegel“. Setzt es ein. Legt dann die Karte und die Notiz aus Teil 1 an die Bordüre am oberen Rand des Spielplans. Folgt nun den Linien und setzt die Buchstaben richtig ein. Dann lest ihr sofort: 1 Strecke = 2 Gleise. D.h. dass nicht 100 Meilen Gleis verlegt werden müssen, sondern **200 Meilen**.

Betrag: Um den Betrag pro Meile herauszufinden, müssen wir erst die korrekte Eisenverbindung finden. Auf dem Boden befinden sich (gut versteckt) 9 Schnüre, die alle einen Buchstaben darstellen: die gesuchte Eisenverbindung ist Ferrosoll. Die Verbindung von Ferrosoll ist C10S10Fe, also hat Ferrosoll 10+10+1=21 Atome. Mit dem Text auf der Rückseite folgt also, dass eine Meile Gleis **21x50=1050 Pfund** kostet.

Zwischensumme: 200 Meilen multipliziert mit 1050 Pfund sind 210.000 Pfund.
 Addieren wir nun noch die 200.000 Pfund für die zwei Rundbögen hinzu, so erhalten wir **410.000 Pfund** als Gesamtsumme. Mehr dazu etwas später.



Ferrostarr	C ₁₀ H ₁₀ NS ₁₀ Fe	Zählverfahren Atome
Ferronora	FeN ₁₀ S ₁₀ C ₁₀	Bis: NaCl, H ₂ O
Ferrosoll	C₁₀S₁₀Fe	Nachweis (Na)
Ferrobroom	C.Br.FeN	Kohlenstoff (C)
		Wasserstoff (H)
		Sauerstoff (O)
		Schwefel (S)
		Synthese Atome



DIE TELEFONZENTRALE:

Auf der Rückseite der Telefonzentrale findet ihr einige Verbindungen. Die Verbindung „CS-NB“ ist schon durchgestrichen und auf der Vorderseite als Verbindung eingetragen. Ihr müsst also alle Verbindungen von der Rückseite auf die Vorderseite übertragen. Macht ihr das, so erkennt ihr, dass nur eines der Felder nicht von einer Verbindung durchquert wird. Es ist die „3“ in der dritten Spalte. Also ist der dritte richtige Schlüssel eine 3.

DIE ER-AKTEN:

Ihr findet die Akten mit dem ER-Symbol. Seht ihr euch die Zahlen spaltenweise an, so erkennt ihr, dass sie immer um 1 größer werden (8 zu 9 zu 0 zu 1 usw.). Wo auf dem Chrono Decoder könnte das sein? Auf den Seiten gibt es nur eine Möglichkeit für eine Dechiffrierung, bei der nur Zahlen vorkommen, nämlich das Zahlenrad. Doch da ihr kein Rad dafür habt, muss es irgendwo anders zu finden sein. Wenn ihr den Chrono Decoder ganz genau auf der Vorderseite anschaut, werdet ihr merken, dass die Zahlen mit den Ziffern auf dem Zahlenschloss links neben der Uhr übereinstimmen. Das Feld, das mit einem roten Kreis belegt ist, ist auf dem Chrono Decoder eine 2. Auf der Rückseite der ER-Akten seht ihr die Abbildung „2.“, also ist der zweite korrekte Schlüssel eine 2.



DER SPIEGEL:

Irgendwas ist mit dem Spiegel faul. Die Nachricht muss doch wichtig sein! Legt die Spiegelkarte IN den Spiegelrahmen auf dem Spielplan, um so die Schrift zu überdecken, die auf dem Spiegel geschrieben steht. Lest dann nur mehr den Rest der Worte:

„Die erste Zahl des Gesamtbetrags ist der letzte Schlüssel!“
Die erste Zahl des Gesamtbetrags ist 4, also ist der vierte richtige Schlüssel eine 4.

DIE BLAUPAUSE:

Beachtet zuerst die „halben Buchstaben“ auf den Seiten der Blaupause und in der Mitte. Wenn ihr die Seiten jeweils zur Mitte hinfaltet, so erkennt ihr die beiden Worte „Querschnitt =“ und „Buchstabe“. Also müsst ihr im Querschnitt des Tunnels einen Buchstaben finden.

Die Blaupause ist für ein 3D-Modell eines Tunnels mit 2 Rundbögen. Also, wie müsst ihr mit der Blaupause umgehen, um einen Tunnel mit 2 Rundbögen zu bekommen?

Auf der einen Seite seht ihr die zwei Gleise, 2 Faltnlinien (mit kleinen Pfeilen) und der Deckenbeleuchtung. Faltet die Blaupause an den Faltnlinien. Macht dann aus beiden Seiten einen Halbkreis, so dass sie sich in der Mitte des mittleren Teils der Blaupause treffen. Damit ist die Deckenbeleuchtung auch oben im Tunnel. Seht nun den Tunnel von der Seite an. Bei genauer Betrachtung erkennt ihr, dass der Tunnel wie ein B aussieht. Das „1.“ auf der Vorderseite lässt euch wissen, dass damit der erste richtige Schlüssel ein **B** ist.

40 Min. – HINWEIS 4

Die 9 Schnüre am Boden ergeben ein Wort. Dieses ist die gesuchte Eisenverbindung.

30 Min. – HINWEIS 5

Verwendet die Schnur, um die Distanz von Nottingham nach London zu messen.

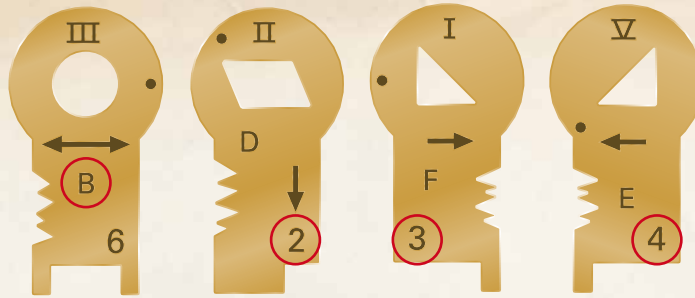
20 Min. – HINWEIS 6

Legt die Karte und die Notiz des Mörders an die Bordüre und folgt den Linien, um das Wort zu entziffern. Schaut euch den Chrono Decoder genau an, um die Akten mit ER-Symbol zu decodieren.

10 Min. – HINWEIS 7

Legt den Spiegel in den Spiegelrahmen auf dem Spielplan! Faltet die Blaupause an den Faltnlinien. Wölbt sie so, dass zwei Tunnel entstehen. Welchen Buchstaben seht ihr im Querschnitt?

CODE 2: B234



3. WER HAT JONES ERMORDET?

Jetzt geht's ans Eingemachte! Sherlock Holmes konnte die Tat auf sechs Verdächtige einschränken, doch wer von ihnen ist der Mörder?

Die folgenden Details sind wichtig, um den Mörder zu schnappen:

DIE AUSSAGE DER WITWE:

Die Witwe hat in ihrer Aussage klargestellt, dass Jones Besuch von einem Mann hatte.

DAS TELEGRAMM:

Im Text des Telegramms findet man nichts, was auf die Identität des Mörders schließen lässt. Doch auf der Rückseite erkennt man zwei Arten von Linien. Hält man das Blatt gegen Licht, und liest nur die unterstrichenen Worte, so ergeben sich die Informationen „kleiner als 6 Fuß“ und „älter als 30“. Wir sind im Jahr 1892, also ist jeder, der nach 1862 geboren wurde, auszuschließen.

DIE HANDSCHRIFTENANALYSE:

Vergleicht man die Notiz des Täters aus Teil 1 mit der Handschriftenanalyse, so erkennt man dass der Täter geduldig, eifersüchtig, kein Naturliebhaber, aggressiv, nicht aufdringlich und Bestätigung suchend ist.

Diese Informationen vergleichen wir mit den Verdächtigen:

Max Cross: Max ist zu groß und er ist zu jung.

Molly Derby: Molly ist eine Frau und ist zu jung.

Murdoc Float: Murdoc ist zu groß. Außerdem ist er Naturliebhaber.

Al Rivet: Al ist aufdringlich und nicht eifersüchtig.

Lily Owing: Lily ist eine Frau. Außerdem ist sie ungeduldig.

Gegen alle dieser Verdächtigen sprechen also mindestens zwei Dinge. Nur Howard Ripley hat keinerlei Alibi – alles passt zu ihm. Folglich müssen wir davon ausgehen, dass nur Howard Ripley der Mörder von Jones sein kann.

Mit Hilfe der leeren Karte finden wir nun den Code heraus. Ripley ist 56 Jahre alt, sein Vorname besteht aus 6 Buchstaben, und die Inch bei seiner Größe sind 6 Inch. Also ist die Lösung 5666.



5 Min. – HINWEIS 8

Habt ihr die Striche auf der Rückseite des Telegramms bemerkt? Die Handschriftenanalyse gibt euch Einsicht in die Psyche des Mörders.

CODE 3: 5666

