

ÜBERFAHRT AUF DER MS ARRABIATA

Eine delikate Transportoption von Weisenfuzzi

EINE KURZE ÜBERSICHT

Bei der MS Arrabiata handelt es sich um eine Art Fähre zwischen den drei Tage auseinanderliegenden Kontinenten Genian und Tortoped. Der verstorbene Besitzer dieses Schiffes hinterlässt jedoch mehr als nur ein gut laufendes Geschäft.

Dieses Szenario bietet sich an, um größere Seewege zu überbrücken und auch ohne große Schlachten eine gesittete Überfahrt mit einem bisschen Suchspaß und Denkarbeit zu ermöglichen.

DER WEG INS ABENTEUER

Im vorherigen Abenteuer sind zwei geheime Zettel zu finden, welche nach Untersuchungen auf einen Schatz in Zusammenhang mit einem Schiff hinweisen. Die mit roten Flecken übersäten Schriftstücke lassen viele Fragen offen: Ob des Verfassers als auch der Aussage der Gedichte. Um diese beantworten zu können, wird der nächstgelegene Hafen ausfindig gemacht.

Alles deutet auf die MS Arrabiata hin, welche vom nächsten Hafen zeitnah ablegt.

Eine dreitägige Überfahrt erwartet die Reisenden. Wenn sie die Hinweiszettel zuvor gefunden haben, wissen sie, was zutun ist. Wenn nicht, sollten sie bei den ganzen merkwürdigen Hinweisen stutzig werden.

Überall auf dem Schiff sind merkwürdige Sätze versteckt, welche ein Einsteinrätsel aufdecken.

Am Bug, ganz unten im Schiff liegt der Schatz (X) des ehemaligen verstorbenen Bootsbesitzers, Koch Tort E. Loni. Wenn sie diesen unter den Bodendielen gefunden haben, können sie feststellen, dass an diesem ein Drehradmechanismus angebracht ist, welcher mit der Außenschale des Schiffes in Verbindung steht (GEI+VE bzw. 8).

Wird die falsche Stellung gewählt und versucht, das Schloss zu öffnen, reißt dieser ein riesiges Loch in die Außenwand und das Schiff wird unweigerlich sinken.

Je nach Tageszeit herrscht in verschiedenen Bereichen des Schiffes reges Treiben der Bordcrew. Diese gilt es zu überreden, bestechen, überlisten oder was auch immer nötig ist, um ungehindert dem Rätsel auf die Schliche zu kommen.

DECK 1

Im untersten Deck befindet sich die riesige Dampfmaschine. Neben einem Kohlelager werden hier Versandwaren verstaut. Vorne an der Spitze des Schiffes befindet sich das Torts Schatz unter Versteck von Bodendielen. Hier liegt auch ein Goldener Schlüssel für Lonis Zimmer bei. Es passt eine normal große Person in die Aushöhlung hinein. ersten Lagerraum befinden hauptsächlich Versandkisten mit schweren und sperrigen Gütern. im vordersten Raum hauptsächlich Fässer mit Wein sowie Bier.

Es befinden sich stets mindestens 2 Arbeiter im Kohlenraum, um die Maschine mit Brennstoff zu versorgen. Nicht-Mitarbeiter haben hier unten normalerweise nichts zu suchen.

Sollten die SC am ersten Tag <u>nicht</u> das Versteck der Rätseltruhe finden, streift Torts alte Katze Rosmarie durch das Lager und kratzt miauend an den Bodendielen im Fasslager, worunter sich jene verbirgt.

DECK 5

Hier befindet sich viel Platz zum Zwischenlagern der fertigen Gerichte als auch die Kombüse. Angrenzend findet sich ein großes Essenslager.

In der **Küche** arbeitet zweimal täglich der Schiffskoch, während der Hochzeiten verkehren hier auch mehr Schiffsarbeiter, welche die Speisen transportieren oder den Koch mit Zutaten versorgen.

Beim Eintreten treibt es einem das Aroma von Ruß und exotischen Kräutern in die Nase.

Einige Säcke mit Reis und Mehl liegen gestapelt in der Ecke, Kräuter hängen an Leinen aufgeknüpft zum Trocknen quer durch den Raum.

Zwischen Vasen und Küchenablage glühen die Reste der Feuerstelle, über welcher noch ein großer gusseiserner Topf hängt. Ein massiver Tisch dient dem Bearbeiten von großem Getier, danebenstehend zwei Regale, gefüllt mit allem Möglichen an Zutaten und Gewürzen.

In der Mitte stehen drei Tische, auf welchen die fertigen Gerichte während der Essenszeiten zur Abholung bereitstehen.

In den Tiefen des Küchenschrankes lässt sich ein altes Rezeptbüchlein des ehemaligen Chefs Loni finden. Im **Vorratslager** finden sich äußerst akribisch sortierte, massive Regale mit einer riesigen Auswahl an Zutaten aus aller Welt. Besonders beeindruckend ist die Vielfalt an Tomaten, die Masse an Zwiebeln und die Frische des eingelagerten Fleisches. Auch die Weinauswahl kann sich sehen lassen. Daneben sind noch Unmengen an Säcken zu finden, welche Grundnahrungsmittel zu beherbergen scheinen.

DECK 3

Am Heck prangt ein ausladendes **Esszimmer** für Gäste, festlich geschmückt und reichlich ausgelegt mit dicken Teppichen. Die Kajüten der 17 Schiffsmitarbeiter befindet sich ebenso auf diesem Deck.

Hier tummeln sich Nachts die meisten Arbeiter, tagsüber sind selten mehr als 3 Personen auf diese beiden Räume verteilt.

Im **Schlafsaal** der Arbeiter herrscht schon fast militärisches Ambiente: Zwölf Betten stehen in Reih` und Glied, die Kleiderspinde stehen gangförmig aneinander. Die verschobenen Bänke dazwischen zeugen von einer gewissen Enge, die umgekippten Stühle an den Essenstischen von Hektik. Die hölzernen Waschbecken haben schon bessere Tage gesehen, die kleinen Hocker stehen ungeordnet davor.

Bug befinden sich improvisierte Im Schlafstellen Arbeiter, für wenn die Bearbeitung der Versandwaren Arbeitskraft als gewöhnlich braucht. Diese "Gemächer" sind außerordentlich dreckig und die improvisierten Strohbetten wirken von Ratten zerfressen.

DECK 4

Zum einen sind hier Doppelzimmer für besser betuchte Gäste als auch ein günstiger Gruppenraum (für die SC, falls nicht anders gebucht).

Die teuren Zimmer sind standardmäßig mit einem gemütlichen Doppelbett (LK+2 für einen Tag nach Übernachtung) ausgestattet, zur weiteren Ausstattung gehören ein Nachttisch, ein großzügiger Kleiderschrank, ein Schreibtisch sowie ein edler Stuhl.

Raum **13** bewohnt ein junges Paar, welches auf ihrem Weg in die Flitterwochen ist.

Neben den Doppelzimmern in Richtung Bug liegt der Aufenthaltsraum mit Schänke.

SCHÄNKE

Im 24/7 Betrieb ist hier die einzige Person, die den ehemaligen Kapitän näher kannte. Der Rest der Crew wird ständig durchrotiert und ahnt nicht, was sich auf dem Schiff abspielen könnte.

Der 65-jährige **Peyton Schlickschreiter** ist ehemaliger Bootsmann, hat sich in den letzten Jahren im Bardienst aber wohler gefühlt. Mit seiner vernarbten Haut und seinem Kopftuch hebt er sich von den Gästen ab.

Der 1,67m große, von Narben übersäte Mann mit doch recht dunkler Haut gibt gerne einen aus und ist froh, wenn er sich mit jemandem unterhalten kann. Er war befreundet mit Loni und verweist bei den richtigen Fragen auf einen Hinweis, den Loni in die Theke geritzt hat.

Er weiß auch, dass Loni die letzten zwei Jahre seines Lebens erkrankt und das Ende abzusehen war. Die letzten Monate wieselte er durch das gesamte Schiff, wirkte irgendwie "zwielichtig" oder zumindest tollpatschiggeheimnistuerisch und hat komische Sachen gesagt wie "Was ist weiß und kann fliegen?? "Warum NA?? (Biene-Mayo)" oder Hackfleisch ein guter Entertainer? (Weil es für Beef sorgt)" oder "Warum geht Mayonnaise nie ins Fitnessstudio?" oder "Warum sind Zwiebeln gute Tänzer?" oder oder oder.

Er hatte diese Verhalten erst auf seine Krankheit geschoben und sich Sorgen gemacht, jedoch weiß er tief im Inneren, dass irgendetwas anderes dahinter stecken müsse.



TORT E. LONIS KAPITÄNSZIMMER

Der Schlüssel zu Loni's ehemaligen Kapitänszimmer ist direkt neben dem Schatz zu finden. Er ist gülden und wirkt hochwertiger als ein normaler Schlüssel.

Seit dem Tod des ehemaligen Kapitäns wurde das Zimmer nicht betreten. Ein großer, edler Schreibtisch steht inmitten des Raumes, ulkige Figuren und prunkvolle Gemälde lassen diesen jedoch eher unscheinbar wirken.

In der **Schublade** des Tisches lässt sich ein **Hinweis** finden.

Ein *Bild* ist besonders wichtig: 5 Humanoide Gestalten sind darauf zu sehen, so abstrakt, dass man sie nicht weiter beschreiben kann. Auf der Rückseite sind die *5 Namen* des Rätsels (Alruna, Bernhard, Carl, Dorothea und Egbert) genannt.

Hiervon lässt sich ableiten, dass diese 5 in alphabetischer Reihenfolge <u>nebeneinander</u> "wohnen".

Alles, was man im Schiff zum Thema Essen finden kann, ist alphabetisch sortiert. Genau wie in seinem Kapitänszimmer und in den Altbeständen der Küche.

TORT EMILIO LONI

Der Geist des ehemaligen Koches und Besitzers dieses Schiffes soll gelegentlich des Nachtes gesehen worden sein.

Sicher ist nur, dass dieser schon einige Zeit vor seinem Ableben wusste, was ihm durch seine Krankheit blüht.

Demnach bangte er weniger um sein Geschäft an sich, sondern eher um sein Lebenswerk – sein Geheimrezept*. Auch nach Kauf des Schiffes und primärer Einrichtung als Passagierschiff geht er immer noch seiner Leidenschaft nach und kreierte immer weiter neue Rezepte, welche ihm an Land anscheinend nicht zu Erfolg verhalfen. Auf dem Schiff kann ihm und seiner Kochkunst keiner entkommen. Das Geschäft brummte und seinen Traum, als Koch zu arbeiten, konnte er ausleben.

Zu Lebzeiten galt er stets als impulsiver, kleiner Mann. Diejenigen, die ihn kannten, wissen jedoch, dass dieser ein gutmütiger Mensch gewesen ist.

Seinem Tode ins Auge blickend beschäftigte ihn die Weitergabe seines Vermächtnisses am meisten, Tag für Tag und Nacht für Nacht ließ es ihm keine Ruhe und er entwarf ein Rätsel, damit es nur eine würdige Person finden könne. Hier verarbeitet er auch seinen Hang zur Poesie, welche noch schlechter zu sein scheint, als seine Kochkünste. Seine Werke unterzeichnete er stets mit seinen riesigen, verschnörkelten Initialen, welche im direkten Gegensatz zu seinen Gedichtskünsten steht. So versteckte er Hinweiszettel rund um Häfen, an Aushängebrettern und anderen Orten, um besonders spitzfindige Köpfe mit seinem Lebenswerk zu belohnen und sein Vermächtnis in richtigen Händen weiterleben zu lassen.



Die Hinweise beinhalten stets die Grundzutaten für eine Arrabiatasoße als Hinweis auf das Schiff und den Standort des Schatzes auf dem Schiff, wenn man das Blatt vor eine Lichtquelle hält. Aus Tomatenflecken auf der Vorder- und Rückseite ergibt sich die Silhouette des Schiffes, ein "X" markiert die Stelle unten am Bug**. Ein weiterer Hinweiszettel deutet ebenfalls durch ein Gedicht auf den Ort des Schatzes hin***.

Sogar seinem besten Freund, Peyton Schlickschreiter, welchen er als Barkeeper anstellte, erzählte er hiervon nichts.

DECK 5

Das Oberdeck sieht ziemlich aufgeräumt aus. Der Großteil der Crew hält sich hier auf, um Pause zu machen und das Schiff zu steuern. Ein hoher Schiffsschornstein thront über dem Schiff und spuckt riesige Wolken aus.

Am Heck ist eine erhöhte Ebene mit dem Steuerrad zu sehen, seitlich sind Rettungsboote angebracht. Lüftungseinlässe sind quer übers Deck verteilt.

DAS SCHATZRÄTSEL

Die Frage, welche beim Rätselmechanismus an der Truhe ins Holz geritzt ist, lautet:

Wer hat schwarzes Haar?

Die Schalteroptionen lauten wie folgt:

- I. Carl
- II. Alruna
- III. Dorothea
- IV. Bernhard
- V. Egbert

Die gewählte Option kann über einen Hebel betätigt und somit der Mechanismus ausgelöst werden.

Alle Sätze auf dem Schiff:

- Der Gladius wurde auf dem Marktplatz geschwungen. (In den Bartresen eingeritzt)
- Mit dem Kriegshammer schwang weißes Haar.
 (Mit Nagel befestigter Hinweiszettel im Rettungsboot)
- Der Dolch wurde von einem Elfen geführt.
 (In den Boden unter dem großen Teppich eingeritzt)
- Die Wiese befindet sich links <u>neben</u> der Höhle.
 (In einem leeren Tomatenglas zusammengerollter Zettel, hintere Reihe)
- 5. Der Mensch lag auf der Wiese. (Auf der letzten Seite im Rezeptbuch zu finden)
- Nicht nur das Haar des Carls Pferdes war braun.
 (Wenn man die Leiter am Schornstein hochgeht, findet sich dieser Satz auf der Innenseite eingeritzt)

7. Carl ist ein Troll. (Im Lüftungsschacht flattert ein Zettel mit dieser Notiz)

8. Alrunas Strauss preschte durch den Wald.

(In der Ritze des in der Mitte des Raumes prankenden Sofas lässt sich dieser zusammenkeknüllte Zettel finden)

- Alruna führte stets einen Bogen.
 (Dieser Hinweis findet sich in einer kleinen versteckten Truhe (Bemerken-Probe -4), welche verschlossen ist (SW-2))
- Ein Eber wurde direkt <u>neben</u> einer rothaarigen Gestalt gesehen.
 (In dem Kohlevorrat befindet sich dieser Hinweiszettel)
- 11. Bernhard der blonde wurde neben dem Strauss gesichtet.(Auf die Innenseite von einem der Kleiderspinde eingeritzt)
- Der Ork soll auf einem Riesenotter geritten sein.
 (Auf einem Zettel in Torts Schreibtischschublade)
- 13. Neben dem Strand trug jemand einen Bogen.
 (Bei einer Bemerken-Probe kann man ein Paar diesen Satz hinter der Tür aussprechen hören)
- 14. Am Elche war ein Speer befestigt. (Auf dem Anker eingraviert. Durch Kletterprobe oder Kraftakt (KÖR+ST-6) erreichbar)
- 15. Der Nachbar vom Zwerg hat einen Eber. (Hinter dem Spiegel schaut die Ecke dieses Zettels hervor)
- 16. Das Steuerrad dient als Joker, falls ein Hinweis nicht gefunden werden kann. In diesem Fall ist der fehlende Hinweis hier eingeritzt.

Wichtig ist, dass hier "neben" örtlich gemeint ist. Wenn es zu schwer wird, kann ein Tipp dazu gefunden werden.

Lösung: Dorothea

DER SCHATZ

Wenn die Lösung "Dorothea" lautet, öffnet sich die Kiste mittels Hebelzug ohne die Schale des Schiffes zu beschädigen. Ein goldener Umschlag mit Tomatensiegel kommt zum Vorschein. Innerhalb befindet sich ein soßenverschmierter Zettel mit der Überschrift "Bollonaise"*.

Neben der gewöhnungsbedürftigen Zutatenliste ist auf der Rückseite kleingeschrieben zu lesen:

"Am wertvollsten ist jene Spitze welche sticht, jedoch nicht verletzt."

Dies ist ein Hinweis auf die Schiffsspitze, welche aus einem hohlen Stück Holz gefertigt ist und sich mit Hilfe eines eingeschnittenen Gewindes abschrauben lässt. In ihr befindet sich eine Tomate/SC aus reinem Gold.

Das Rezept kann später beispielsweise bei Barbesitzern oder Köchen in Not gegen Questgegenstände oder ähnliches eingetauscht werden.

ERFAHRUNGSPUNKTE

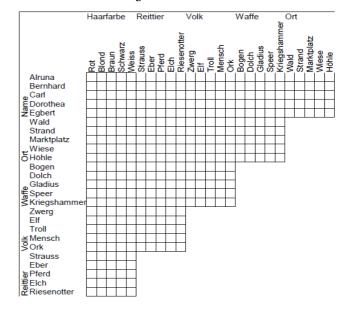
Gegner-EP/SC	
Alle Hinweise ohne Joker gefunden	
Abenteuer ohne Kampf beendet	15
Mit Rettungsboot geflüchtet	25
Goldene Tomaten gefunden	10
Rätsel erfolgreich gelöst	75
Beim Ziel angekommen	

ANHANG

PEYTON SCHLICKSCHREITER						
Körper 8		Agilität 8		Gei	Geist 4	
ST 6	HÄ 6	BE 2	GE 6	VE o	AU o	
Basissy	Basissympathie: W20+4					
Lebenskr	Lebenskraft:		Laufen:		5	
Abwehr:		14	Schlagen:		17+1	
Initiative:		10	Schießen:		19	
Bewaffnung			Panzerung			
Krummsäbel (WB+1),						
Pistol	le (WB+3, GA					
Fähigkeiten						
Beute:	BW 1M:20					
GH:	7	GK:	no	EP:	112	

SCHIFFSMITARBEITER						
Kör	per 8	Agili	tät 8 Ge		ist 4	
ST 4	НÄ 3	BE 2	GE 3	VE o	AU o	
Basissy	mpathie:	W20				
Lebenskr	aft:	21	Laufen:		5	
Abwehr:		11	Schlagen:		14+1	
Initiative:		10	Schießen:		-	
Bewaffnung			Panzerung			
Entermesser (WB+1)						
Fähigkeiten						
Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in						
Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch						
ein Angriff mit Schlagen +KÖR erfolgen.						
Beute:	BW 1A:12					
GH:	2	GK:	no	EP:	56	

Veranschaulichung des Einsteinrätsels:



Lösungsmatrix für den SL:

Name	Haarfarbe	Tier	Volk	Waffe	Ort
Alruna	Rot	Strauss	Zwerg	Bogen	Wald
Bernhard	Blond	Eber	Elf	Dolch	Strand
Carl	Braun	Pferd	Troll	Gladius	Markt
Dorothea	Schwarz	Elch	Mensch	Speer	Wiese
Egbert	Weiß	Otter	Ork	Hammer	Höhle

ANMERKUNG

Wenn dieses Dokument in Duplex beidseitig gedruckt wird, können die SC das Versteck von Lonis Schatz selber entdecken, wenn sie das Gedicht ins Licht halten!

Nachfolgend angehangen: Schiffsplan SL/Schiffsplan SC/Vorderseite Hinweiszettel**/Rückseite Hinweiszettel**/Vorderseite Bollonaise*/Rückseite Bollonaise*/Zerrissener Hinweiszettel***

Vielen Dank an Zauberlehrling für den netten Empfang in der Community und die Korrekturlesung dieses Abenteuers!

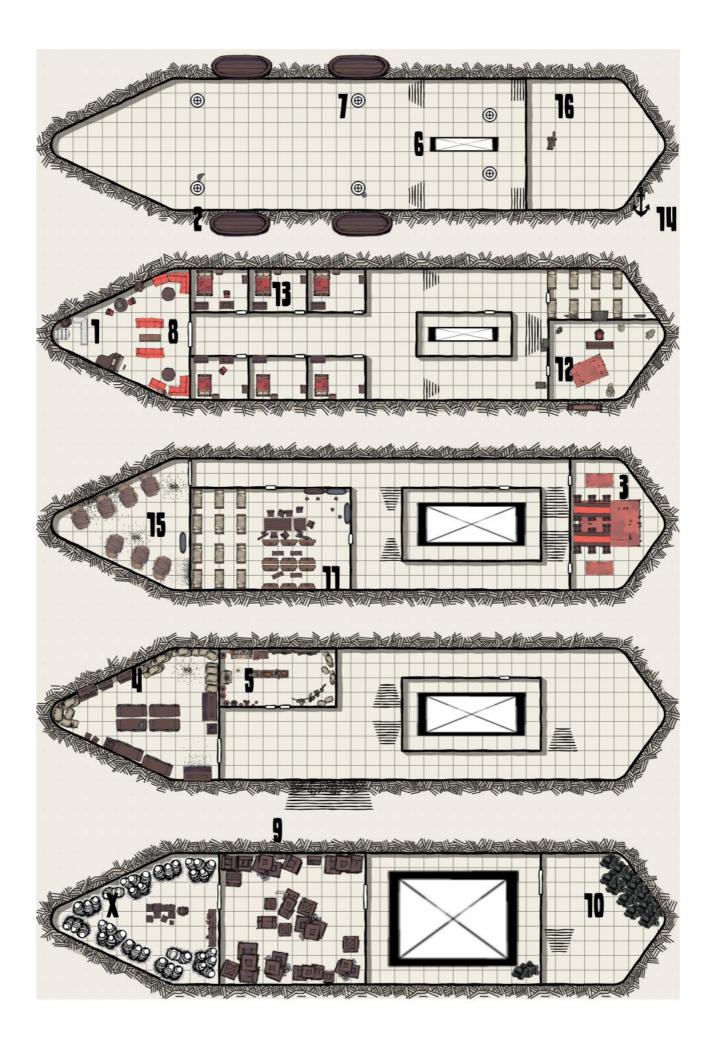
Überfahrt auf der MS Arrabiata von Weisenfuzzi / Georg W.

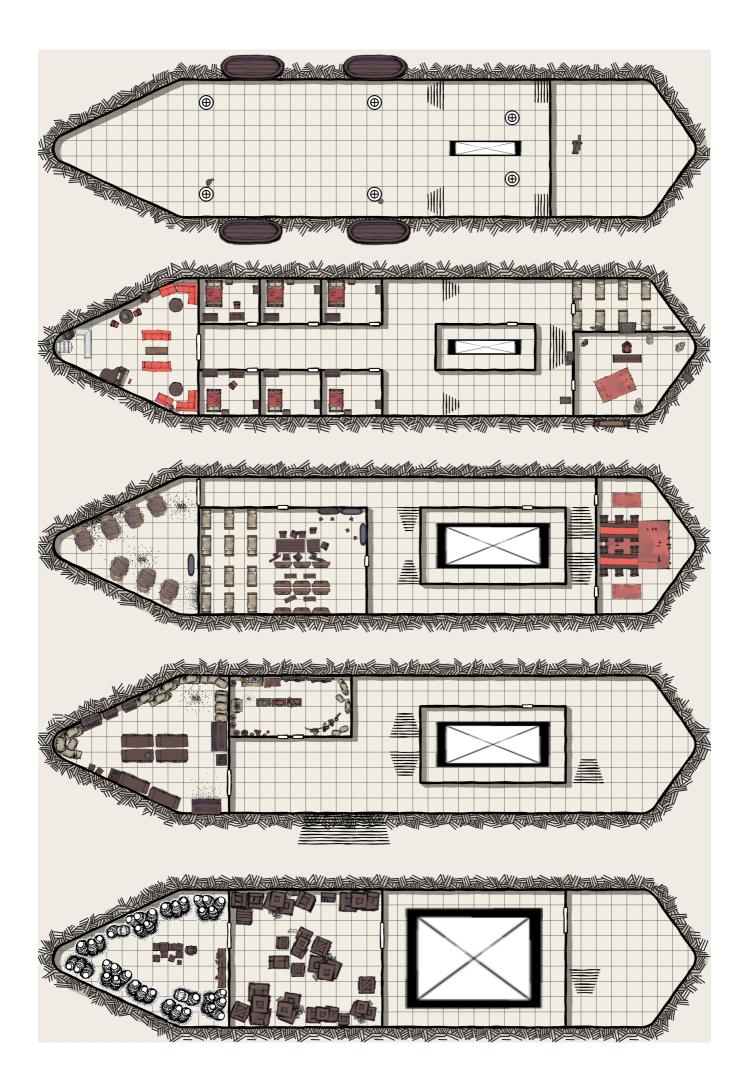


Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0. Dungeonslayers © Christian Kennig http://www.dungeonslayers.net



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz: Namensnennung – Nicht-kommerziell Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International





Wenn die reizende Knölle nah

Der Vampir schon in der Ferne schreit

Stets parat des Ols aus Roma

Ists bis zum Paradies midt weit

R. J.



Ballanaire.

2 Eier 1 Krug Senf

{ Zitrone

2 Schrein (handgehackt)

4 Rinderzungen

1 Mohre

7 Knobland knollen (ganze)

1 Fimer Zwiebeln 7 Tomate



Nahe der Wellen sich der Schatz verstecks Dort, wo gebrochen doch niemand verreckt