

# GEFÄHRLICHE BRÜCKEN

Ein One Sheet für die Sundered Skies von Falk Bongert

Gefährliche Brücken ist ein kurzes Abenteuer für *Sundered Skies*, das auf die Besonderheiten der Insel *Brücken* abzielt. Am einfachsten ist es, das Abenteuer einzuleiten, wenn die Charaktere gemeinsam nach *Brücken* gereist sind.

Vom Gasthaus *Zur Heimkehr* hat jeder schonmal gehört und natürlich wollen sich auch die Helden nach langer Reise durch das *Glühen* dieses besondere Etablissement ansehen. Die drei Barden, die es aufgebaut haben, *Justus Goldkehl*, *Julide Nachtigall* und der Zwerg *Johann Johansson*, betreiben das Gasthaus seit vielen Jahren sehr erfolgreich und geben jeden Abend ein ausgiebiges Konzert.

## VERSCHWUNDENE BARDEN

Als die Helden zu der Kreuzung kommen, an der das Gasthaus steht, bemerken sie durch eine Wahrnehmungsprobe, dass sie entgegen ihrer Erwartung keinerlei Musik hören. Als die die Stube betreten, ist diese bereits am frühen Nachmittag angefüllt mit Schnapsleichen. Ein wenig Suche und Befragung klärt, dass sich seit Stunden keiner der drei Besitzer mehr gezeigt hat. Die beiden Bedienungen haben sich in der Küche verschanzt, denn sie waren der Übermacht an Saufbolden nicht gewachsen. Alkohol ist nicht mehr viel da, bleibt also die Frage, wo die drei Barden verblieben sind.

## EINE ERSTE SPUR

In einem Baderaum mit Zuber finden die Helden ein kleines Häufchen Elend, einen

Ratten-Wildling in brauner Kutte mit dem Symbol des *Baumeisters* darauf. Er erklärt, dass er als Initiationsritus in ein Heiligtum, welches unter dem Gasthof versteckt liegt, gehen und von dort ein einzelnes Zahnrad bergen sollte. Aber die Barden wollten sich den Schrein alleine ansehen und haben ihn zurückgelassen. Erst hat er Jubel gehört, aber kurz darauf Schreie und dann Stille ... das ist bereits ein paar Stunden her und seitdem sitzt er hier und weiß weder ein noch aus.

## EIN UNTERIRDISCHER GANG

Eine Falltür führt in einen schmalen Gang, der in einer Schleife unter dem Gasthof lang verläuft. Irgendwann endet der Gang vor einer großen, doppelflügeligen Bronzetür mit aufwändigen Ornamenten. Man kann hier ein kleines Rätsel einbauen, etwas mit Zahnrädern bietet sich an, immerhin ist es ein Heiligtum des *Baumeisters*. Weiter unten findest du ein solches Rätsel, das du nehmen kannst.

## DAS HEILIGTUM

Hinter der Tür liegt ein großer Raum von 15“ x 15“. Der Boden ist die unterste Ebene der Insel und es fehlen einige Steine, so dass Lücken einen Blick in die Leere bieten. In der Mitte steht ein Brunnen, rundherum liegen tausende von kleinen bronzenen, silbernen und goldenen Zahnrädern. An den Wänden hängen Skelette an Ketten aufgehängt, an einer Wand hängen die Körper der drei Barden, leblos und geschunden. Auf dem Rand des Brunnens sitzen einige kleine Figuren mit

Flügeln aus Stein. Sobald die Helden den Raum betreten haben und sich umsehen, schließt sich die Türe und es öffnet sich an der gegenüberliegenden Seite eine Geheimtür. Heraus kommt ein *Verdammtter Golem* (siehe *Sundered Skies* S. 233), der die Helden sofort angreift. Die Statuen erheben sich ebenfalls von ihren Plätzen. Es handelt sich um *Grotesken* (siehe *Sundered Skies* S. 210, eine (1) *Groteske* pro Spielercharakter). Für Startcharaktere sollte man den Golem etwas abschwächen, indem man seine Robustheit auf 12 senkt und ihn so als „verrostet“ deklariert. Durch den Kampf wird das Seelengefäß zerstört und so können die Seelen der Barden wieder in ihre Körper einkehren. Der Wildling kann sein Zahnrad mitnehmen und was mit dem wertvollen Rest geschieht, liegt in den Händen der Charaktere.

### DAS ZAHNRADRÄTSEL

Die Helden kommen zu einem schweren Fallgitter aus Eisen, das den Weg unüberbrückbar versperrt. Es gibt einen recht offensichtlichen Öffnungsmechanismus links neben dem Gitter: zwei Zahnräder, ein großes und ein kleines Zahnrad nebeneinander, wobei die Zähne des letzteren in die des großen Gegenstücks greifen. Das kleinere Zahnrad ist mit einem Griff ausgestattet und soll scheinbar als Antrieb dienen. Dreht man an dem kleinen Zahnrad, bewegt sich das größere wie erwartet, aber das Gitter bleibt an Ort und Stelle. Schaut man hinter die Zahnräder, sieht man, dass die Antriebsstange des großen Zahnrades in der Wand nicht in einem runden, sondern in einem ovalen Loch verschwindet.

Das kleine Zahnrad ist ein Schlüssel. Zieht man es ein Stück weit heraus, wird das große Rad durch eine Feder ein Stück nach links bewegt und die Mechaniken hinter der Wand greift nun richtig ineinander. Das kleine Zahnrad diente als Abstandhalter: solange es in Position war, befand sich das große im Leerlauf. Herausgezogen kann das große Rad gedreht werden und das Gitter geht nach oben.

