

1W20 ungewöhnliche Brücken / Flussüberquerungen

1. Nymphensangbrücke: Diese monumentale Steinbrücke ist ein Wunderwerk zwerghischer Baukunst und Mechanik. Im hohen Aufbau ihres steinernen Bogens verbrigt sich das ausgeklügelte Werk einer Wasserorgel, deren Tanks in den Brückenpfeilern durch Schaufelräder und den großen Fluss in konstantem Druck gehalten werden. In der mitte des Brückenbogens blickt zu beiden Seiten je ein riesiges Nymphengesicht auf das Gewässer, in deren offenen Mündern die Orgelpfeifen wie Zähne aufgereit sind, um unablässig eine zauberhaft melancholische Melodie zu singen.

Ein Gerücht besagt, einer der Erbauer habe die überdimensionale Spieluhr ursprünglich ein anderes Lied spielen lassen wollen, dass jedoch merkwürdige Auswirkungen auf das Gewässer und seine Bewohner gehabt haben soll...

2. Ein Haufen großer Steine bildet eine Art natürliche Brücke. Wer über die Brücke gehen will, stellt fest, dass es sich in Wahrheit um einen großen Steintroll handelt, der Reisende über seinen Rücken auf das andere Ufer gehen lässt, wenn sie ihm ein Tier als Abgabe zahlen. Das Tier muss mindestens so groß wie Schaf sein. Der Troll mag aber auch Menschenfleisch. Wenn die Reisenden sich nicht auf den Handel einlassen, klettert der Troll auf das andere Ufer und lacht sie aus. Manchmal bewirft er sie aus Spaß mit Steinen, lässt aber schnell ab und zieht sich zurück, um an einer anderen Stelle sein Glück zu suchen.

3. Zwei große Bäume wachsen jeweils so dicht am Ufer, dass man leicht von einer Krone zur anderen springen kann. Allerdings sind die Bäume lebhaft mit allerhand Raubvögeln und übergroßen Insekten bevölkert, die es gar nicht gerne sehen, wenn jemand ihre Ruhe stört.

4. Aus Treibgut hat sich ein natürlicher Damm gebildet. Er hält allerdings nicht viel Gewicht aus. Pro 50kg Last besteht eine Chancen von 10%, dass der Damm bricht.

5. An einem über den Fluss gestürzten Baumstamm haben sich Pilze, Flechten und weitere Pflanzen gebildet. Darunter befinden sich Schlingpflanzen, die jene umschlingen, die diese natürliche Brücke überqueren wollen. Gegen sie zu

kämpfen ist ein echter Balanceakt, da der Baumstamm sehr rutschig ist.

6. An einer breiten, sehr langsam fließenden Stelle des Flusses schwimmen gewaltige Seerosen auf der Oberfläche. Eine Seerose kann eine normale beladene Person tragen. Bei schwer beladenen Personen oder gar Pferden gehen sie unter. 1 von 10 Seerosen ist in Wahrheit eine getarnte fleischfressende Pflanze, die sich bei Belastung sofort schließt und untergeht, um ihr Opfer zu verspeisen. Sie hat im Gegensatz zu den anderen Seerosen eine weiße statt einer rosa Blüte.

7. Diese Furt bildet die ideale Stelle, um von einem zum anderen Ufer zu kommen. Allerdings tummeln sich im Wasser Aale, die leicht reizbar sind und sich gegen Feinde mit Elektroschocks zur Wehr setzen.

8. Ein Felsenbogen verbindet die beiden Ufer. Allerdings ist der Bogen nicht flach sondern wird von steilen Felssäulen getragen, die viermal so hoch sind, wie ein durchschnittlicher Mensch.

9. Eine Hängebrücke verbindet zwei Steilufer. Die Brücke wackelt zwar sehr leicht und heftig, ist aber stabil. Das wahre Problem sind die springenden Fische, die jene angreifen und fressen wollen, die die Brücke überqueren. Sie spüren die Vibrationen der Brücke und kommen dann in Scharen, um sich den Bauch vollzuschlagen.

10. Eine kleine Zugbrücke führt zu einem kleinen Felsplateau im Meer.

Viele Verbrecher wurden über diese Brücke geschickt, damit sie ihre letzten Momente ihres Lebens dort verbringen.

Entweder sie verhungerten, verdursten, ertranken beim Sprung ins tosende Meer oder ihre Knochen wurden zerschmettert, als sie von den Wellen gegen die Felswand geworfen wurden.

Niemand weiß, welche Geheimnisse auf dem Plateau zurück gelassen wurden und welche Botschaften die armen Seelen hinterließen.

Die Brücke wird im Volksmund auch „Letzter Gang“ genannt.

11. Die Hexerfurt - Eine kleine Furt, die das Überqueren des Flusses problemlos erlaubt. Nur nicht für Zauberwirker. Der uralte Fluch eines Zaubereropfers sorgt angeblich dafür, dass Magiekundige beim Passieren der Furt zwangsläufig ertrinken.

12. Die Mondbrücke. Diese unscheinbare, aus uralten Steinen errichtete Brücke

war schon immer da, wenn man die Dorfbewohner fragt. Niemand kann sich ab die Zeit ihrer Errichtung erinnern, vielleicht ist sie älter als das Dorf selbst. Wenn im Dämmerlicht des Abends der Vollmond ganz am Himmel steht, soll die Brücke nicht auf die Felder auf der anderen Seite des Baches bringen, sondern über die Zwielightgrenze hinaus in das Reich der Feenkönigin. Die Bauern haben jedenfalls schon gesehen, wie nächtliche Wanderer beim Überqueren der Brücke einfach verschwanden und werden Reisende warnen.

13. Die Regenbogenbrücken im verwunschenen Dunkelwald.

Über dem von den Anwohnern gefürchteten Dunkelwald, in dem Wiedergänger, Ghoule und andere „Märchenwesen“ ihre unheiligen Dinge tun sollen, erscheint in unregelmäßigen Abständen (aber ca. alle 4 bis 8 Wochen) auch ohne Regen ein kräftiger, prächtiger Regenbogen. Während das eine Ende des Regenbogens sich im Horizont verliert, scheint das andere direkt aus dem verwunschene Dunkelwald zu kommen. Der Sage nach befindet sich am Ende des Regenbogens unbeschreiblicher Reichtum (oder anderen Legenden nach „ewiges Leben“). Tatsächlich kann man diesem Regenbogen folgen. Am Ende des Regenbogens (im Wald) liegt eine kleine Brücke. Es führt kein Weg zu ihr hin, es führt kein Bach oder Weg unter ihr entlang. Man kann einen zugewachsenen Graben unter der Brücke erahnen. Die Brücke selbst ist allerdings sehr gut erhalten und nur spärlich von Gras, Moos und Flechten bewachsen. Diese steinerne Brücke führt, solange der Regenbogen leuchtet, ins Reich der Toten und auch dort wieder hinaus.

Alle, die diese Brücke überschreiten finde sich in einem Wald toter Bäume wieder. Durch diesen Wald irren die Geister oder Körper vieler verstorbener, die den Weg aus dem Totenreich suchen. Dreht man sich um ist keine Brücke mehr zu erkennen. Wer auch nach wenigen Minuten noch auf der diesseitigen Seite der Brücke steht, sieht, dass die Personen, die hindurchgegangen sind, nicht auf der anderen Seite ankommen. Und der Regenbogen plötzlich verblasst. Wer nun auch über die Brücke geht, überschreitet eine normale, steinerne Brücke.

Um das Totenreich zu verlassen, muss man über den erst nach langer Zeit wieder auftretenden fahlgrauen Regenbogen aus verschiedenen Grautönen, schreiten, der an der Stelle erscheint, an der die Personen in das Totenreich gekommen sind.

Die Wesen, die den verwunschenen Wald im wahrsten Sinne des Wortes unsicher machen, haben es tatsächlich aus dem Totenreich geschafft

14. Gehauen aus einem Berg über Jahrzehnte hinweg, steht das riesige Denkmal an die letzte Schlacht von Menschen und Elfen. Im Westen die Statue des letzten Kaisers der Elfen. Besiegt kniet er er vor dem ersten der Großkönige der Menschen. Dieser steht Osten und richtet sein Schwert an die Kehle des Elfen. Über dieses Schwert gelangen Reisende in die Ruinen der Zwergenfestung, welche die Elfen einst eroberten und aus dessen Berg die Stauen gehauen wurden.

Stürme ziehen täglich über die Steinerne Klinge und niemand weiß, was sich in den Ruinen eingenistet hat.

Von den Menschen einfach nur Schwertschneide genannt, bedeutet der elfische Name der Brücke „große Scham“ und der zwergische „Vergeltung“.

15. Die Brücke der Altvorderen. Diese äonenalte Brücke geschmiedet aus einem einzigen Stück Metall ist eine der letzten Spuren des Zeitalters in der die Titanen noch auf der Welt wandelten. Zwei Pferdelängen breit und und 50 Pferdelängen lang überbrückt sie das Kliff welches die Insel der Altvorderen mit dem Festland verbindet. Durch Gischt und dem Sturm ist die uralte Brücke vollkommen mit Rost und Moos überzogen. Über der Insel herrscht fast immer ein beständiger Sturm mit Donner und Blitz, die oft in die Brücke einschlagen, so dass die Überquerung nur an den wenigen Tagen mit klarem Himmel gefahrlos möglich erscheint, wenn da nicht die plötzlichen Windböen wären...

16. Des äußert hervorragend gelehrten Blasius Bombastus von Breitenfels treffsicherer Apparatus zur Überwindung tödlicher Tiefen - Im Steinernen Meer, jenseits der See unausweichlichen Untergangs, befindet sich eine Schlucht so tief und weit, dass keine Brücke sie überspannen, kein Weg sie umgehen, und kein Name sie beschreiben kann. Doch dem Genie Blasius Bombastus von Breitenfels ist es zu verdanken, dass man sie nun überwinden kann. Unter der Mithilfe sehr, sehr vieler und sehr, sehr aufopferungsvoller Helfer installierte der Gelehrte auf beiden Seiten der Schlucht Transportschleudern (Trebuchets) und Fangnetze, die ihren tapferen Nutzern eine schnelle Überquerung der Schlucht erlauben. Es spricht für die Menschenfreundlichkeit des während der Testphase der Apparatur unglücklich verstorbenen Gelehrten, dass die Nutzung seiner Erfindung für jeden kostenfrei ist. Seltsame dunkle Flecken in der Nähe der Fangnetze legen jedoch den Verdacht nahe, dass Blasius einfach nur unerfreulichen Rückerstattungsforderungen seiner Kunden aus dem Weg gehen wollte.

17. Die Brücke der Läuterung. Massive, sehr lange Steinbrücke über den See der

Schatten, die am Portal des ewigen Tempels auf der gleichnamigen Insel endet. Um über die Brücke zu gelangen muss man durch sieben Torbögen schreiten, die die jeweiligen Brückenpfeilern mitsamt einem eigenen Glockenturm nach oben verlängern. Bei jedem Bogen muss man für eine der sieben Todsünden Abbitte leisten. War man wahrhaft bußfertig öffnet sich unter dem Leuten aller Glocken das Portal zum Tempel. Schweigt eine oder mehrere Glocken bleibt das Portal verschlossen. Schweigen alle Glocken verdörft der Sünder auf der Stelle zu Staub und sein untoter Schatten wird auf immerdar als Wächter in den See verbannt.

18. Die Brücke zwischen Jung und Alt. Die einzige Brücke, die das Alte Land und das Junge Land über den Abgrund verbindet. Sie ist aus einem seltsamen steinernen Material gefertigt, das Wind und Wetter zu trotzen scheint. An den Seiten thronen in unregelmässigen Abständen die unterschiedlichsten Statuen von Königinnen, Heerführerinnen und mythischen Wesen vergangener Zeiten. Überquert man die Brücke, egal in welche Richtung, altert man um 1w12+6 Jahre.

19. Die kleine Holzbrücke am Bach. Diese Brücke aus Eichenholz führt über den Grünquellbach von den Weidehügeln zum Rande des Alten Waldes. Sie ist verziert mit Schnitzereien, die Wald-, Wiesen- und Flußgeister darstellen sollen. Pfeift man die Lieder der alten Weise beim Überqueren, füllen sich mitgebrachte Körbchen mit den Gaben der Natur. Auf der Unterseite der Brücke, verdeckt vom Tageslicht, sind die geschnitzten Abbilder der Geister der Fahlen, des Blutes und des Gewürms zu finden...

20. Die letterne Brücke. Diese Steinbrücke, die zum ehernen Archiv der Buchdruckergilde führt, ist mit kleinen stempelgroßen Steinmosaiken gefliest auf denen jeweils die Buchstaben der bekannten und weniger bekannten Sprachen der Welt eingemeiselt sind. Um nicht nur in das allgemeine sondern auch in das geheime Archiv der Gilde eingelassen zu werden, muss man das Lösungswort in einer Sprache seiner Wahl nennen, das man sich aus den tausenden Buchstaben auf der Brücke zusammenklamüßern muss.

Autoren: Tegres, Daheon, N.Hotep, Pixellance, Puklat, Moonmoth, Kurutta