

STEVE JACKSON



IAN LIVINGSTONE

Rhianna Pratchett

WÄCHTER DER LÜFTE



Ein
Fantasy-
Spielbuch

ueberreuter

Über das Buch

Tritt ein in eine Welt voller dunkler Magie, schrecklicher Ungeheuer und tödlicher Gefahren, eine Welt, in der DU über den Verlauf der Geschichte bestimmst!

Im Ozean der Sturmwinde, wo Unzählige ihr Leben gegen die Ungeheuer der See lassen mussten, liegt die geheime Himmelswelt. Hier, im Herzen des schrecklichsten aller Sturmwinde, ist die Luft still und süß. Hier befinden sich die schwimmenden Inseln von Pangaria. Und hier lebst Du. Seit die Insel Nimbus nach einer plötzlichen Explosion vom Himmel gefallen ist, bist Du der letzte Sturmwächter. Nun liegt es an Dir herauszufinden, was geschehen ist und Pangaria vor weiteren Unglücken zu bewahren! Doch entscheide weise, denn hinter jeder Ecke lauern tödliche Gefahren.

Mehr als ein Buch! Mehr als ein Spiel! - Ein interaktives Abenteuer für mutige Helden ab 10 Jahren



Rhianna Pratchett

WÄCHTER DER LÜFTE



Ein Fantasy-Spielbuch

Aus dem Englischen
von Nadine Mannchen

ueberreuter

Für Mum und Dad.
Die mir jeden Tag Magie gezeigt haben.

INHALT

Wie willst du dein Abenteuer beginnen?

Die Welt, in der du lebst

Wächter der Lüfte

Regeln und Ausrüstung

WIE WILLST DU DEIN ABENTEUER BEGINNEN?

Die Geschichte, die du in deinen Händen hältst, ist ein Tor in eine andere Welt - eine Welt voll dunkler Magie, schrecklicher Ungeheuer, düsterer Schlösser, heimtückischer Kellergewölbe und ungeahnter Gefahren. Eine Welt, in der sich einige wenige den zahllosen Plänen böser Mächte entgegenstellen. Willkommen in der Welt von **Fighting Fantasy!**

Du bist einen Schritt davon entfernt, in ein aufregendes Fantasy-Abenteuer aufzubrechen, in dem **DU** der Held oder die Heldin bist! **DU** entscheidest, welchen Weg du einschlägst, welche Gefahren du riskieren willst und gegen welche Kreaturen du kämpfst. Doch sei gewarnt, denn **DU** wirst auch mit den Folgen deiner Entscheidungen leben oder sterben müssen.

Gib acht, denn der Erfolg ist dir keinesfalls gewiss! Es kann durchaus sein, dass du beim ersten Versuch, deine Mission zu erfüllen, scheiterst. Doch verliere nicht den Mut! Erfahrung, Geschick und Glück bringen dich deinem Ziel mit jedem Mal ein Stück näher.

Mach dich bereit. Sobald du eine Seite weitergehst, tauchst du ein in ein atemberaubendes, gefährliches Abenteuer, in dem **DU** sämtliche Entscheidungen triffst - ein Abenteuer, in dem **DU DIE HAUPTROLLE SPIELST!**

Wie möchtest du dein Abenteuer beginnen?

Wenn du zum ersten Mal spielst ...

... solltest du vor dem Start die Regeln durchlesen, die du [hier](#) findest.

Wenn du bereits erfahren in Abenteuern bist ...

... weißt du, dass du deine Heldin oder deinen Helden zuerst einmal mit grundlegenden Fähigkeiten ausstatten musst. Nur so hast du überhaupt eine Chance auf Erfolg. Folge den [Anweisungen](#), um deine ganz individuelle Figur zu erschaffen. Vergiss nicht, die Charaktereigenschaften deiner Figur auf dem Abenteuer-Blatt einzutragen. Du kannst dir das Abenteuer-Blatt auf der Verlags-Website unter www.ueberreuter.de/produkt/waechter-der-luefte herunterladen oder auf einem leeren Blatt Papier selbst erstellen.

Und noch ein Hinweis: Anders als in anderen Abenteuerspielbüchern beginnst du ohne jeglichen Proviant. Zudem gibt es neue Regeln, nach denen dein Geschick und deine Ausdauer *auf die Probe gestellt werden* – diese Regeln findest du [hier](#).

Ersatzwürfel

Falls du keinen Würfel zur Hand hast, kannst du auch einen Online-Simulator oder eine App zum Würfeln benutzen.

DIE WELT, IN DER DU LEBST

Lange schon regieren die Sturmkinder vom Gott des Windes Pangara über die Meere zwischen Allansia und Khul. Viele, die den gefahrenreichen Ozean der Sturmwinde überqueren wollten, bezahlten die Begegnung mit den tosenden Orkanen oder mit den grauenhaften Meereswesen im Ozean mit ihrem Leben. Doch tief im Innern von Zephyrus, dem größten aller Stürme, ist die Luft süß und friedlich. Dort befindet sich die schwebende Inselgruppe Pangaria, wo die fünf Inseln Cirrus, Altos, Cumulus, Incus und Asperitas eine sechste, kleinere umgeben, die als Nimbus bekannt ist.

Du bist in Pangaria geboren und aufgewachsen. Die meisten deiner Freunde haben sich dazu entschieden, einen der Berufe ihrer Heimatinseln zu ergreifen (wie etwa Wolkenling-Haltung auf der Wasserinsel Altos oder das Hegen und Pflegen der magischen - und wohlschmeckenden - Pflanzenwelt von Cirrus). Doch du hast dir Größeres erträumt. Du wolltest dich nicht auf eine einzige Insel festlegen. Du wolltest sie *alle* sehen. Daher hast du den Entschluss gefasst, dich der Himmelsgarde anzuschließen, deren Aufgabe es ist, in ganz Pangaria für Frieden zu sorgen. Allerdings ist in deiner geliebten Heimat Frieden der Dauerzustand, sodass deine ersten Wochen bei der Himmelsgarde schrecklich langweilig verliefen. Es ist so gut wie nichts passiert, außer einer Reihe von Suchaktionen nach vermissten Haustieren und dem Schlichten von Nachbarschaftsstreitereien wegen zu hoher Hecken. Du sehnst dich nach einem echten Abenteuer.

Und dann, eines schönen Morgens, erreicht deine Wache eine dringende Botschaft: Die gesamte Himmelsgarde wird zu einer Krisensitzung in die Zitadelle von Nimbus gerufen. Offenbar hat dein heiß ersehntes Abenteuer dich endlich erhört.

Nervös und aufgeregt besteigt die komplette Besatzung deiner Inselwache den Flieger - eines der kleinen Luftschiffe, die Pangarianer von einer Insel zur anderen transportieren. Niemand scheint den genauen Grund für das Treffen zu kennen, doch wenn die gesamte Himmelsgarde daran teilnehmen soll, muss es sich um etwas wirklich Außergewöhnliches handeln. Bisher warst du erst ein einziges Mal in der Zitadelle, nämlich als du in die Himmelsgarde aufgenommen und vereidigt wurdest. Für dich ist sie noch immer etwas Neues und Spannendes. Du streckst dich und beugst dich weit aus dem Fenster des Fliegers, um einen ersten Blick auf die hoch aufragenden Türme und die kunstvoll gefertigten Festungswälle der Zitadelle zu erhaschen, in der die Gesetzgeber, Diplomaten und Amtsleute der Inseln untergebracht sind. Der Koboldpilot, der euren Flieger steuert, erinnert dich genervt daran, sämtliche Gliedmaßen im Innern des Schiffs zu behalten, damit du keine wichtigen Teile von dir verlierst.

Obwohl du davon gehört hast, dass es in der Außenwelt Koboldvölker geben soll, die sich Menschen und anderen Spezies gegenüber aggressiv verhalten, sind die Koboide Pangarias fast ausschließlich freundlich. Vor allem haben sie die Technomantie entwickelt (eine Verknüpfung von Elementarmagie und Technik), die Pangaria schweben lässt.

Gerade als du aussteigen und Nimbus betreten willst, reißt dein Kommandant, Kapitän Halleck, entsetzt die Augen auf. »Bei Zephyrus' Hauch!«, ruft er und sieht dich

an. »Ich habe meine Gleiter vergessen! Ohne die kann ich mich in der Zitadelle unmöglich blicken lassen. Bitte hol sie augenblicklich aus der Wache.« Suchend klopft er seine Taschen ab. »Und bring auch meinen Münzbeutel mit.«

Du nickst. Als neuestes Mitglied deiner Wache bleibt dir gar nichts anderes übrig. Während der Rest der Garde aussteigt, bleibst du also an Bord des Fliegers und hoffst, wieder zurück zu sein, bevor du irgendetwas Interessantes verpasst. Als der Pilot deine Enttäuschung bemerkt, nimmt er sich ein Herz und schaltet auf Höchstgeschwindigkeit, bis er dich direkt vor der Tür zur Wache absetzt. Du eilst hinein und kehrst bald darauf mit Hallecks kleinem prall gefülltem Münzbeutel und den Gleitern zurück.

So aus der Nähe betrachtet, kannst du nur staunen über die komplizierte, federleichte Metallarbeit dieser tragbaren Flügel. Angetrieben werden sie von einem der Sturmkristalle, die in den Sturmwinden der Gegend von den urgewaltigen Sturmgeborenen geerntet und gesammelt werden. Du freust dich schon auf den Tag, an dem du so weit aufgestiegen bist, dass du dein eigenes Paar zugeteilt bekommst. Du wirfst noch rasch einen Blick auf die Anzeige der Gleiter, um den Energiestand des kleinen blaugrünen Kristalls zu überprüfen, in dem ein winziger Sturm gefangen ist. Er ist nur zu einem Drittel geladen, aber fürs Laden ist nun keine Zeit. Eilig stürzt du dich wieder in den Flieger.

Kaum setzt das kleine Luftschiff in Nimbus auf, springst du schon über die Reling und sprintest auf die Zitadelle zu. Plötzlich wird ganz Nimbus von einer gewaltigen Explosion erfasst. Eine Welle aus Energie schießt aus der Festung und schleudert dich in hohem Bogen über den Rand der Insel.

Du stürzt in die Tiefe.

DEIN ABENTEUER BEGINNT!
Möge dir die AUSDAUER nie ausgehen!

WÄCHTER DER LÜFTE

1

Die Explosion raubt dir den Atem. Wind heult in deinen Ohren, als du im freien Fall in die Tiefe stürzt. Um dich zu retten, bleibt dir nur eine Möglichkeit. Und tatsächlich gelingt es dir, Hallecks Gleiter überzustreifen, woraufhin sich die Flügel mit einem leisen *Klack, Klack, Klack* öffnen. Augenblicklich bremsen die kleinen Tragflächen deinen Fall. Doch als du nach oben blickst, verwandelt sich deine Erleichterung in Entsetzen: Du schwebst, dafür ist es nun die Insel Nimbus, die abstürzt – und zwar direkt auf dich zu!

Die Gleiter reagieren auf die Bewegung deiner Schultermuskeln und du schaffst es, dich gerade noch rechtzeitig aus unmittelbarer Reichweite der abstürzenden Insel zu bringen. Dennoch wirst du wie eine Feder im Wind hin und her geschüttelt, als Nimbus an dir vorübersaust. Zwar erlangst du die Kontrolle über deine Gleiter schnell wieder, dafür musst du nun hilflos mitansehen, wie Nimbus tief unter dir ins Meer fällt. Entsetzt beobachtest du, wie die Insel immer tiefer in den Fluten versinkt.

Ausgerechnet jetzt nimmst du ein beunruhigendes Brummen wahr und deine Flügel beginnen zu ruckeln. Dem Kristall, der sie antreibt, scheint die Kraft auszugehen! Es ist gerade genug übrig, um sicher zu deiner Heimatinsel zu fliegen.

Ist deine Heimatinsel Cirrus, die Landwirtschaftsinsel, geh zu **84**. Ist deine Heimatinsel Altos, die Wasserinsel, gehe zu **196**. Ist deine Heimat Cumulus, die Insel des Handels, lies weiter bei **298**.

2

Um zu finden, was Matix fehlt, musst du woanders weitersuchen.

Um deine Gleiter aufzuladen und nach Asperitas zu fliegen, die Insel der Technomantie, lies weiter bei [384](#).

Falls du keine Goldstücke hast, kommst du nicht weiter und dein Abenteuer endet hier.

3

Du gleitest mit der *Nauplius* bis zu den Außenbezirken von Nimbus hinab. Die Blumen und Gärten wirken wie exotische Korallenriffe. Während du versuchst, dich daran zu erinnern, wie man zum Haupteingang der Zitadelle gelangt, entdeckst du eine weitere Messingsphäre. Es ist ein zweites Tauchboot, nur steckt es in den Bäumen fest und in seiner Seite klafft ein großer Riss. Bestimmt ist es die *Barrakuda*, die Schwimmsphäre, die seit dem Absturz von Nimbus spurlos verschwunden ist.

Wenn du die zweite Schwimmsphäre untersuchen möchtest, geh zu [393](#). Wenn du den Weg zur Zitadelle einschlagen willst, lies weiter bei [290](#).

4

»Na, vom Absturz von Nimbus natürlich! Die Leute reden ja von nichts anderem.«

Willst du ihn fragen, warum er dachte, du könntest ihn deswegen verdächtigen, dann lies weiter bei [116](#). Willst du lügen und ihn beschuldigen, hinter allem zu stecken, gehe zu [372](#).

5

Du zeigst Methedus den Sturmkristallsplitter und erklärst, wie du dazu gekommen bist. Über sein Gesicht huscht ein merkwürdiger Ausdruck, den du nicht deuten kannst. Er mustert den Gegenstand und fährt mit seinen durchsichtigen Händen über die Oberfläche mit den vielen Schichten.

»So einen Kristall habe ich noch nie gesehen. Er ist groß - nicht so gewaltig wie diejenigen, mit denen die Inseln angetrieben werden. Dennoch zu groß, um in Gleitern oder Fliegern eingesetzt zu werden.«

Er berührt die auffälligen Stellen auf der Innenseite des Kristalls.

»Hier scheint die Energie aus dem Kristall ausgebrochen zu sein. Instabile Stellen ... Was auch geschehen ist, dieser Kristall ist von innen heraus geborsten. Die schwarzen Rückstände auf der Außenseite sind irgendein Öl. Mehr kann ich dir dazu im Augenblick nicht sagen. Ich muss wieder an die Arbeit. Es gibt noch eine Menge Brot zu backen. Einen schönen Tag!«

Er gibt dir den Splitter zurück.

Wenn du meinst, alles Nötige erfahren zu haben, geh zu **205**. Wenn du glaubst, dass er dir etwas verschweigt, und du ihm heimlich folgen willst, lies weiter bei **121**.

6

Du reichst Vizigg die schwarze Kerze. »Hmm, die Farbe ist eher dunkelgrau, aber es wird gehen«, sagt er und nimmt sie.

Wenn du einen Kupferring hast, lies weiter bei **228**. Hast du einen silbernen Kelch, gehe zu **115**. Möchtest du die Darunter-Bibliothek verlassen, um dich auf die Suche nach diesen Gegenständen zu machen, geh zu **26**. Solltest du

Vizigg all die verlangten Gegenstände bereits gegeben haben, gehe zu [206](#).

7

Du weichst dem fliegenden Schleimklumpen gekonnt aus. Dafür musst du dich jetzt um das kümmern, was ihn abgeschossen hat. Eine Riesenkröte watschelt aus dem Sumpf und verstellt dir den Weg. Sie macht sich bereit, das nächste klebrige Geschoss auf dich abzufeuern.

Um das Wesen zu bekämpfen, gehe zu [44](#). Wenn du einen Beruhigungstrank bei dir hast und ihn jetzt einsetzen willst, lies weiter bei [204](#).

8

Der Koboldflieger bringt dich sicher nach Incus, der Fischereiinsel. Du überlegst, was du alles über diese Insel weißt. Anders als den übrigen Pangarianer ist es den Fischern von Incus offiziell erlaubt, den Ozean der Sturmwinde zu befahren. Abgesehen davon haben sie es auch leichter, das Wasser zu erreichen, da Incus wesentlich tiefer schwebt als die anderen Inseln. Die Bewohner von Incus bauen und nutzen verschiedene Gefährte, um im Ozean mit Netzen zu fischen und frischen Fisch, Algen, Korallen, Muscheln und andere Schätze des Meeres nach oben ans Land zu bringen. Diese Transportmittel sind mit Sturmkristallen ausgestattet, sodass sie ganz nach Bedarf zwischen Incus und dem Wasser hin und her fliegen können.

Dank der schützenden Umarmung des gigantischen Sturms Zephyrus ist der Ozean direkt unter der Inselgruppe für gewöhnlich ein ruhiger und reichhaltiger Fischgrund. Die Gefahren, die hier drohen, gehen hauptsächlich von den größeren und wilderen

Wasserkreaturen aus, die sich in diesem Meer tummeln. Im Ozean der Sturmwinde überleben nur die Hartgesottenen, und von denen hält man sich besser fern.

Jedoch braucht eine Zivilisation, selbst eine so kleine wie die Pangarias, die unterschiedlichsten Dinge. Deswegen wagen sich die Fischer von Incus häufig auch in die Meeresgebiete jenseits des Zephyrus-Sturms vor. Für die rauere See dort benötigt man Tauchboote, sogenannte Schwimmsphären. Mit ihnen kann man unter den Wellen jagen und ernten. Allerdings verursachen sie relativ viel Lärm und sind schwerfälliger, wodurch sie dazu neigen, die Meeresbewohner aufzuschrecken.

Einige wenige Waren erhält Incus zusätzlich aus vertrauenswürdigen Quellen vom Festland – wobei die Inselbewohner streng darauf achten, dass niemand von außerhalb Fuß nach Pangaria selbst setzt. Sehr selten kommt es vor, dass pangarianische Fischer Schiffbrüchige aus den Fluten retten. Und nur wenn die Fischer diese Überlebenden nicht gleich an Ort und Stelle selbst versorgen können, bringt man sie nach Pangaria. Dort pflegt man sie gesund und gewährt ihnen Zuflucht. Zuflucht auf Lebenszeit. Pangarias Geheimnisse zu bewahren, gehört zu den obersten Geboten, die alle Inselbewohner von klein auf lernen.

Du steigst aus. Sofern auf deinem Abenteuer-Blatt das Schlüsselwort **Galen** steht, gehe zu **337**. Ansonsten lies weiter bei **90**.

9

Du gehst Richtung Küche. Als du an der großen eisenbeschlagenen Tür lauschst, hörst du innen gedämpftes Stöhnen. Vielleicht noch eine Kreatur? Ein weiteres schreckliches Monster? Die wandelnden Toten?

Auf alle denkbaren Grauen gefasst, stößt du die Tür kraftvoll auf. Lies weiter bei **188**.

10

Nachdem du dich sorgfältig umgesehen hast und sicher bist, dass niemand dich beobachtet, kletterst du in die Hängematte.

Das sanfte Schaukeln lullt dich schnell ein und du sinkst in tiefen Schlaf. Du träumst von schwebenden Metallaugen, die jeder deiner Bewegungen folgen, und einer riesigen Metallhand, die aus den Gewitterwolken nach dir greift, um dich zu zerquetschen. Trotzdem fühlst du dich erholt, als du aufwachst (fülle bis zu 3 Punkte *AUSDAUER* auf) – bis du plötzlich grob aus der Hängematte geschmissen wirst. Als du dich vom Fußboden aufrappelst, erblickst du vor dir ein Paar schwarzer Stiefel.

Du stellst dich darauf ein, einem wütenden Fischer erklären zu müssen, was du in seiner Hängematte zu suchen hattest. Doch als du aufschaust, siehst du entsetzt einem großen pulsierenden Oktopus in die Augen. Sobald du dich aufgerichtet hast, erkennst du, dass du mit deiner ersten Vermutung zumindest zur Hälfte richtiggelegen hast: Der Oktopus sitzt auf dem Kopf eines Fischers, sodass er dessen Schädel vollständig verdeckt. Sein Körper knistert vor Elementarenergie und seine Tentakel schlingen sich um den Oberkörper und die Arme des Mannes. Mensch und Oktopus sind eins geworden – ein riesiges wütendes Wesen, das es auf dich abgesehen hat.

Oktomensch Geschick 10 | Ausdauer 10

Sobald du die *AUSDAUER* des Oktomenschen auf 5 Punkte oder weniger reduziert hast, gehe sofort zu **106**.



Mensch und Oktopus sind zu einem Wesen geworden.

11

Du fragst Vizigg, was ihm zugestoßen ist. Er betrachtet seine blut- und schmutzbesudelte Robe. »Beim Absturz wurde ich unter einer Mauer eingeklemmt. Schließlich konnte ich aus den Trümmern kriechen, aber ich bezweifle, dass ich noch lange in dieser Welt verweile.«

Willst du in Erfahrung bringen, warum Nimbus abgestürzt ist, kannst du das bei [82](#). Möchtest du Vizigg fragen, was er mit den beschädigten Sturmkristallen vorhat, gehe zu [59](#). Hast du ihn noch nicht auf den Bannkreis um den Großen Saal herum angesprochen, kannst du das bei [338](#) nachholen. Wenn du keine weiteren Fragen hast, lies weiter bei [170](#).

12

Du steuerst einen Heuhaufen an, der verlockend weich erscheint. In dem Moment, als die Flügel deiner Gleiter sich bereits einklappen, landest du sicher im warmen Heu. Ein grasender Esel stupst dich freundlich an, wie um dir auf die Beine zu helfen.

Falls Cumulus deine Heimatinsel ist, gehe zu [57](#). Andernfalls lies weiter bei [88](#).

13

Problemlos hältst du mit dem fliegenden Auge mit. Gehe zu [38](#).

14

Das Licht wird schwächer und das Meereswesen sinkt auf den Grund der Höhle. Als du dich auf dem Felsvorsprung umsiehst, wird dir bewusst, dass der Gespensterfisch einen

ziemlich großen »Schatz« angehäuft hat. In der gesamten Höhle sind jede Menge Teile und Gegenstände aus Metall verstreut.

Du wühlst dich durch den Schrott auf der Suche nach etwas, das möglicherweise nützlich sein könnte. Tatsächlich findest du eine merkwürdige Messingstange, die aussieht, als könnte sie von einem Boot stammen, und einen silbernen Kelch. (Ergänze beides auf deiner Ausrüstungsliste.)

Du schaffst es, die *Nautilus* wieder ins Wasser zu manövrieren. Das Tauchboot sieht noch fahrtüchtig aus, obwohl es so viel hat einstecken müssen. Als du eingestiegen bist, überlegst du, wie es weitergeht.

Steht auf deinem Abenteuer-Blatt das Schlüsselwort **Rettung**, kannst du bei [132](#) weiterlesen. Andernfalls kannst du den Gang verlassen und den linken Höhlenabschnitt erforschen, solltest du dort noch nicht gewesen sein (weiter bei [231](#)). Um die Höhlen zu verlassen und zu dem großen undeutlichen Umriss aufzubrechen, geh zu [191](#).

15

Den Schlüssel zu deiner eigenen Truhe hast du bei dir. Silas nimmt sich in der Zwischenzeit eine andere vor. Als du dir die übrigen näher ansiehst, stößt du auf eine, die tatsächlich unverschlossen ist.

Willst du deine eigene Truhe durchsuchen, lies weiter bei [217](#). Willst du die unverschlossene Truhe öffnen, gehe zu [65](#). Willst du nachsehen, was Silas gefunden hat, geh zu [134](#).

16

Du wirfst Tideus den Dreizack zu. (Falls du den Dreizack gerade selbst benutzt hast, musst du dir eine andere Waffe aussuchen.)

»Also das Tideus nennt feine Waffe!«, donnert er begeistert.

Als er den Dreizack auf den Kobold-Kriegergolem schleudert, trifft er die Metallkreatur an der Stelle, die wohl die Brust darstellen soll. (Ziehe dem Kriegergolem 5 *AUSDAUER*-Punkte ab.)

»Pah!«, schreit Krazic. »Es braucht schon mehr als eine kleine Meereshaken, um uns aufzuhalten!« Lies weiter bei **326**.

17

Du berichtest Caleb von deinen Ermittlungen und bittest ihn, dir mehr über die *Unheilbringer* zu erzählen.

»Ein paar Wochen ist das jetzt her«, beginnt Caleb. »War ein Riesenschiff, das Ding – ist zwischen zwei Sturmwinde geraten. Schlimme Sache. Einen Überlebenden konnten wir rausfischen, aber das Schiff selbst ist untergegangen wie ein Stein.«

Wieder hustet er.

Willst du ihn weiter über den Überlebenden ausfragen, gehe zu **281**. Um in Erfahrung zu bringen, was Caleb sonst noch über die *Unheilbringer* weiß, lies weiter bei **33**. Willst du dich verabschieden und zum Ostanleger aufbrechen, gehe zu **295**.

18

Die untere Ebene der Bibliothek steht hüfttief unter Wasser. Ganze Schwärme von Büchern dümpeln vorüber. Die oberen Ebenen sind allerdings trocken, was sie zu deinem neuen Ziel machen.

Du watest zwischen Regalwänden hindurch. Plötzlich hörst du seltsame Geräusche von ... Nun, woher weißt du selbst nicht genau. Es erinnert dich an eine Art *Singsang*, der hin und wieder von einem *Schlurfen* und einem *Klopfen* begleitet wird. Als du den Lauten folgst, gelangst du an ein Bücherregal, hinter dem du ihren Ursprung vermutest.

Erst suchst du das Regal nach Griffen ab, dann betrachtest du aufmerksam die Bücher. Dabei fällt dir auf, dass es auf verschiedenen Regalbrettern insgesamt vier mit sehr ähnlichen Buchrücken gibt. Du beschließt, eins davon herauszuziehen, um zu sehen, ob es dir bei diesem Rätsel weiterhilft.

Greifst du nach:

Zähne und Krallen: Berühmte Kämpfe bis zum Tode? → Gehe zu **45**.

Geflügelte Ungeheuer: Der Tod aus der Luft? → Gehe zu **89**.

Ein Stachel in der Geschichte: Eine Sammlung unerwarteter Ausgänge? → Gehe zu **239**.

Bewohner der Tiefe: Wasserbestien und wie man sie tötet? → Gehe zu **341**.

Willst du keins der Bücher nehmen, gibt es für dich in der Bibliothek nichts mehr zu entdecken und du kehrst in die Nimbische Kammer zurück. Lies weiter bei **92**.

19

Du versuchst, Nix davon zu überzeugen, dass dies keine gute Idee ist.

»Das Ding hat meine halbe Werkstatt vernichtet«, grummelt er. »Ich will, dass es verschwindet! Oder

zumindest den Platz räumt. Sobald es nicht mehr auf meinem Grundstück ist, gehört es ganz dir.«

Widerwillig stimmst du zu und lässt Nix den Klotz aufladen.

Verliere 1 Punkt *GLÜCK* und gehe zu **250**.

20

Du reichst ihm das angebliche Heilmittel und erklärst, dass es ihm helfen wird. Er schnüffelt daran.

»Ich glaub, du hast recht«, meint Kritch gut gelaunt. »Lass das Zeug ein paar Minuten wirken, dann geht's mir bestimmt wieder gut genug, um fliegen zu können. Allerdings hab ich nur eine Lizenz für Incus. Dort kannst du dann vom Nord-Fliegerhafen nach Asperitas weiterreisen. Wenn du Cirrus oder Cumulus besuchen willst, musst du deine Gleiter verwenden.«

Möchtest du deine Gleiter für 1 Goldstück laden, um nach Cirrus oder Cumulus zu fliegen, lies weiter bei **96**. Möchtest du mit dem Flieger zur Fischerei-Insel Incus aufbrechen, gehe zu **8**.

21

Du willst die Tür einrennen, verletzt dir aber beim Versuch lediglich die Schulter (du büßt 2 *AUSDAUER*-Punkte und 1 Punkt *GESCHICK* ein). Das Schlosssystem hinter der Tür muss unglaublich stabil sein.

Wenn du zu den Wohnsiedlungen im Westen Asperitas ziehen möchtest, gehe zu **293**. Alternativ kannst du Richtung Norden gehen, tiefer hinein in das Labyrinth aus Werkstätten und Laboren - lies weiter bei **111**.

22

Du versicherst dem Fischer, dass du tun wirst, was in deiner Macht steht, um ihm zu helfen. Dann tauchst du mit der *Nauplius* ab. Gehe zu **203**.

23

Du hältst das in Zitronensaft getränkte Papier gegen das Licht. Sobald es warm wird, kommen riesige braune Flecken zum Vorschein. Sollte sich je etwas Interessantes auf diesem Blatt befunden haben, ist es nun nicht mehr zu entziffern. Allerdings ist klar, dass Vizigg geheime Botschaften ausgetauscht haben muss. Leider endet diese Erkenntnis in einer Sackgasse.

Du verlässt den Turm und läufst Richtung Nordosten zu den Werkstätten und Laboren. Gehe zu **111**.

24

Du antwortest ehrlich, dass du es nicht weißt. Aber du sagst auch, dass du alles tun willst, um herauszufinden, wie es zu der Explosion kam, und um Nimbus zu retten. Maude mustert dich durchdringend und wägt deine Antwort ab. Lies weiter bei **364**.

25

Du schleuderst den Beruhigungstrank zu Flapps, der ihn mit den Zähnen auffängt. Die Flasche zerbricht und der Inhalt rinnt in sein Maul. Schnell beginnt er zu wirken. Flapps schrumpft, das Glühen in seinen Augen verlischt und sein Fell sprüht keine Funken mehr.

Der Canidor schüttelt den Kopf und wirkt verwirrt. Dann macht er einen gewaltigen Satz nach vorn und schlabbert dich und Nemi ungestüm ab.

»Okay, mein Guter, ist ja gut. Es reicht! Genug!«, stößt Nemi lachend hervor, während sie Flapps streichelt. »Geh