

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 Meeresgabel, 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 zurück zum Hof und warte da auf mich.«

Flapps bellt, wetzt aus der Höhle und schwingt sich in die Luft, um zum Wolkenling-Hof zu fliegen.

»Danke«, wendet sich Nemi an dich. »Nicht mehr lange und es hätte für Flapps keine Rettung mehr gegeben.« (Du gewinnst 1 Punkt *GLÜCK*.)

Sie durchforstet den hinteren Teil der Höhle. »Oh, was haben wir denn da?«

Sie hebt ein Langschwert auf und klopft die Erde ab

»Nimm du es«, sagt sie. »Ein Dankeschön von Flapps und mir.«

(Trage das Langschwert auf deinem Abenteuer-Blatt ein. Wenn du es im Kampf einsetzt, erhöht sich deine Angriffsstärke um 1 Punkt.)

»Oh und da!« Nemis Adleraugen haben in der Höhle noch etwas erspäht. Sie reicht dir 2 Goldstücke. (Trage auch sie auf deinem Abenteuer-Blatt ein.)

Möchtest du nun bei dem Koboldflieger vorbeischaun, lies weiter bei [361](#). Warst du noch nicht bei der Inselwache und willst das nun nachholen, lies weiter bei [40](#).

26

Du beschließt, dass du diesen Ort gründlicher erkunden musst.

Möchtest du zur Schwimmsphäre zurückkehren, lies weiter bei [136](#). Willst du in die Nimbische Kammer, gehe zu [194](#).

27

Du folgst der Beschilderung bis an die Stelle, an der das Kobold-Luftschiff von Cumulus zu finden sein sollte. Doch als du dich dem Anleger näherst, fehlt davon jede Spur. Erst denkst du, dass es wohl gerade unterwegs sein muss. Doch dann hörst du ein klägliches »Hilfe! Hilfe! Ist da wer? *Irgendwer?*«.

Als du über den Rand des Anlegestegs spähist, findest du zumindest die Koboldpilotin – sie baumelt weiter unten von einer Felsenkante. Sobald sie dich entdeckt, scheint ihr ein Stein vom Herzen zu fallen. »Könntest du mir vielleicht aus dieser unschönen Lage helfen?«

Du ziehst die Koboldfrau auf den sicheren Steg, wo sie sich als Daxa vorstellt.

»Die Nimbus-Explosion hat meinen Flieger total lahmgelegt«, erklärt sie. »Hat ihn direkt in den Ozean geschleudert. Zum Glück konnte ich noch rechtzeitig rausspringen, sonst hätte mich wahrscheinlich längst so ein Großer Weißer Kalmarhai gefressen!«

Du erklärst ihr, dass du die anderen Inseln besuchen wolltest.

»Tja, also solange ich keinen neuen Flieger habe, führt von hier kein Weg nach Incus oder Asperitas«, sagt Daxa traurig. »Aber ich lade deine Gleiter gratis auf, dann kommst du zumindest nach Cirrus oder Altos. Von dort aus kannst du ein anderes Luftschiff nehmen.«

Sie zeigt auf eine lange Brücke in der Nähe, die halb im Nebel verschwunden ist.

»Normalerweise könntest du auch über die Himmelsbrücke nach Cirrus laufen. Aber weil es an unserem Ende irgendwelche unnatürlichen Störungen gibt, ist sie gerade gesperrt«, berichtet Daxa. »Falls du die Sache klären kannst, mach ich sie natürlich gern wieder auf – vor allem weil bei meinem Absturz mein bester Aeronautenhelm da drauf gefallen ist. Wenn du's schaffst, die Brücke wieder sicher zu machen, gehört der Helm dir.«

Wenn Daxa deine Gleiter gratis aufladen soll, damit du nach Altos fliegen kannst, lies weiter bei [342](#). Möchtest du mit gratis geladenen Gleitern nach Cirrus aufbrechen, dann geh zu [320](#). Willst du auf der Himmelsbrücke nach Cirrus nach dem Rechten sehen und nach dem Aeronautenhelm suchen, gehe zu [233](#).

28

Du stürmst los und schnappst dir den alten Kobold, ohne auch nur abzubremsen. Es gelingt dir, euch beide vor den herabfallenden Trümmern in Sicherheit zu bringen. Lies weiter bei [216](#).

29

Du hebst die Skizzen auf und stellst schauernd fest, dass sie dich darstellen. Auf einem der Blätter schläfst du in der Wache von Cirrus, auf einem anderen sieht man dich über