

Mein Dolch hat durch Braidens Behandlung ein +1 auf Schaden erhalten. Der neue Kampfstab macht Stärke + 1W5 Schaden (Reichweite +1, Parade +1, wenn beidhändig geführt).

Wir sind des Abends zurück und essen was, trinken ein Bier und ziehen uns etwas zurück. Uns fällt beiden ein inneres Gefühl auf, was wir auf die Queste zurückführen. Wie bei einer wichtigen Arbeit, die man vor sich herschiebt.

Ich unterhalte mich mit Kjaelnyr über meine Schlussfolgerungen aus der Geschichte des Gefangenen. Seine Worte haben mich sehr beschäftigt und rütteln an den Grundfesten meiner Überzeugungen hinsichtlich unserer Welt.

Seitdem wir das Tagebuch des Hartländers gefunden haben, der in einer abgelegenen Schmiede-Fabrik der Wafrudnir gefangen gehalten wurde (wer weiß genau, wann das war), versuche ich die seltsamen Gedanken einzuordnen, die er darin zum Ausdruck bringt.

Auf eine seltsame Weise – und auch wenn ich kaum verstehe, wovon dieser Mann spricht – macht es Sinn und könnte sogar einige Dinge erklären, die mir bis heute rätselhaft sind.

Der Mann scheint aus einer anderen Welt in die unsere gerutscht zu sein. Dennoch erkennt er verschiedene Personen um sich herum, die ihn andererseits nicht erkennen. Gelegentlich scheint bei ihnen kurz ein Erinnern einzusetzen, ohne aber je zu bleiben oder zu etwas zu führen.

Die ihm von «früher» bekannten Leute haben nun seltsame Fähigkeiten, die sie «Talenten» zuschreiben, doch sie haben keinerlei Erinnerung an die Welt des Gefangenen oder ihre Beziehungen zueinander in dieser.

Uns ist wiederholt aufgefallen, dass niemand in unserer Welt Konkretes über die Vergangenheit weiß. Alle haben bloß vage Erinnerungen, die stets nebelig bleiben. Die wenigsten hinterfragen das überhaupt.

Legt man das zugrunde, stellt sich die Frage, ob wir in einer alternativen Zeit stecken, die sich noch nicht ganz entwickelt hat? Ist vielleicht in der gemeinsamen Vergangenheit unserer Zeit und der Zeit des Gefangenen etwas verändert worden, was die Zukunft – also nun unsere Gegenwart – vollkommen verändert hat?

Nach der Schilderung des Gefangenen sieht er bei einzelnen Personen, die er wiederzuerkennen meint, bestimmte Verhaltensweisen und Ticks, die er den Personen aus seiner Erinnerung zuordnet.

Zu seinen letzten Eintragungen gehört folgender Satz: «Die Realität konsolidiert sich erst dann, wenn wir hinschauen.»

Soll das bedeuten, dass die veränderte Zukunft vage bleibt, bis ein Betrachter sie wahrnimmt? Muss es ein bestimmter Betrachter sein?

Das wäre so, als «repariere» die Zeit solche Lücken erst, wenn es nötig wird. Aber warum geschieht es nicht sofort und ungeachtet eines Betrachters?

Es würde erklären, warum die Menschen alle so vage Erinnerungen an die entferntere Vergangenheit haben. Sie erinnern sich nur an Dinge, die gar nicht ganz «ausgeformt» sind. Sie sind nie geschehen, sondern nur eine Art Entwurf, die Skizze einer nicht ausformulierten Erklärung.

Gemeinsam schließen wir nun, dass es eine Katastrophe gab und die Leute, vermutlich also die Hartländer, von irgendwo anders hierher geflohen sind.

Man sieht den Tafeln an, dass der Schreiber das Einritzen der Schrift in die Tafeln mit der Zeit besser beherrschte. Er vereinfachte Buchstaben so, dass sie leichter einzuritzen sind. Auch wenn ihm sein persönliches Schicksal egal ist, wie er sagt, wollte er wohl doch, dass sein Wissen erhalten bleibt. Vielleicht hofft er, dass alles sich doch noch richten lässt.

Irgendwann lege ich mich hin, erwache aber mitten in der Nacht. Kjaelnyr schläft und Chuck sitzt nur Zentimeter neben mir, woraufhin ich mich ein wenig erschrecke.

Die Chuck meint, er sei gekommen, weil er die Notwendigkeit verspürte. **Chuck repräsentiere die Anomalie**. Er will mir helfen, da er meint, ich würde es vermutlich noch benötigen und sorgt irgendwie dafür, dass mein Verständnis der Zauberei sich verbessert (Steigerung auf W8) und ich mehr von Okkultismus verstehe (ebenso). ... Die Geschichte bei der Fabrik sei noch nicht auserzählt.

Am nächsten Tag berichtet auch Kjaelnyr davon, dass Chuck ihn aufgesucht habe. Wir beschließen nach der Arbeit zur Fabrik zu gehen.

Kjaelnyr untersucht den Ort mit seiner Magie und erkennt, dass „militärisch“ wirkende Leute mit äußerst scharfen Gesichtszügen, wohl Weichländer, hier waren und alles voller Hass zerstört haben, insbesondere die Glocken.

Neugierig baue ich einen Schlegel in eine von drei verschont gebliebenen kleineren Glocken ein. Als ich sie läute, erzeugt sie einen sehr reinen, angenehmen Klang. Ich habe plötzlich eine Ahnung. Es ist, als müsse man eine bestimmte Intention mit dem Läuten verbinden. Auf der Glocke sind stilisierte Krebse und Muster zu sehen. Es handelt sich nicht um ein mir bekanntes Symbol für irgendeine Sippe. Auf einer anderen ist ein Fisch und auf einer dritten ein komischer, stilisierter Vogel, mit einem Horn am Hinterkopf. Die beiden anderen Glocken haben keinen richtigen Klang mehr. Eine hat einen erkennbaren Riss, was der Grund sein mag.

Mir fällt beim Betrachten der Glocke ein Satz aus einer Geschichte ein: „Sie nutzten den Klang der Glocken, um die Meere voller Ungetüme mit ihren Krallenhänden zu durchfahren“. Den Fisch identifiziere ich trotz meiner geringen Kenntnisse über alles Maritime als Hai. Die Glocken bilden alle irgendwelche Wesenheiten ab.

Im Büroraum finde ich unter viel Schutt eine Schiefertafel. „Für die Glocke der Abschreckung nutze 7 Teile Zinn, 3 Teile Bronze und einen Teil Messing...“ Ich merke mir die **Anweisung**. Wir gehen nach unten und finden den Verschlag, wo der Gefangene eingesperrt war. Dort suchen wir noch einmal gründlich alles ab und finden eine lose Planke an der Wand. Zwischen Erdreich und Holzwand finden wir eine Ablaufrinne für Feuchtigkeit, in der etwas liegt. Es handelt sich um eine weitere Tafel.

Der Gefangene beschreibt darauf, wie ein Weichländer ihn quälte und befragte. Surgaiths Kopf liege neben ihm. Er wird von seinem Peiniger nicht nach seiner Herkunft gefragt. Vom Knotenpunkt weiß dieser bereits und der Zugang interessiert ihn. Warum „wir“ den Hain der Sommerblüten genutzt hätten. Meint der Weichländer Surgaith oder andere, die hierhergekommen sind wie auch der Gefangene? Wie sie das Portal verborgen hätten und ob es diese Karte sei – und er wedelt mit einer verknitterten Karte (vermutlich die in unserem Besitz) vor der Nase des Gefangenen herum. Wie viele Bäume es seien, wie viele Ebenen?

Der Peiniger sagt, er und die Seinen würden den Hain schützen und alle Eindringlinge mit

dem *Irrsinn der Nacht* schlagen.

Anschließend gehen wir zum Raum mit der Lore hinab und folgen den Schienen. Nach ein paar Metern gabelt sich der Gang und wir folgen dem rechten Pfad. Dort finden wir Spuren des Abbaus. Es gibt vier Pfade, die aber alle recht bald enden. Wir finden dort unten eine weitere Scherbe mit Worten des Gefangenen. Sie gibt uns einen Hinweis darauf, dass der „Scanner“ im Schädel von Surgaith stecken soll. Wir vermuten, dass die Wafrudnir ihn ihren Gebräuchen entsprechend wohl kremiert haben – möglicherweise in den Öfen hier, weil dies einfacher ist als ihn irgendwohin zu schleppen.

Wir suchen im Ofen und finden dort eine silberne Kette mit einem Anhänger. Er sieht aus wie ein umgekehrter Tropfen aus einer uns unbekanntem, silbernen Legierung mit einem ringförmigen, gläsernen Einsatz. Der Einsatz ist leicht milchig, man kann nicht hindurchblicken.

Kjaelnyr probiert das Pendel aus und es schwingt einfach prima. Es ist etwas schwerer als man meinen sollte. Es schwingt vielleicht etwas zu langsam... Obwohl ich danach suche, finde ich nichts Okkultes an dem Pendel. Wir überlegen, dass das Pendel mit Intentionen funktionieren könnte, ähnlich wie die Glocken. Kjaelnyr pendelt mit der Intention, den Fremden zu finden und schafft es irgendwann, eine Richtung zu identifizieren, nämlich ungefähr Südwesten (er kann die Richtung tatsächlich sehr exakt ausmachen). Zugleich meint Kjaelnyr, man könne das Ding vermutlich noch irgendwie anders benutzen.

Ich versuche mit dem Pendel magische Dinge zu finden und verwende die Glocke und meinen Ring als Ziel. Das gelingt auch, doch auch ich habe das Gefühl, der Scanner könnte irgendwie mehr. Mir fällt auf, dass man das Pendel aufschrauben kann. Der Glasring bleibt am dickeren Teil. Im Inneren finde ich eine frische Apfelblüte!

Mithilfe des Scanners kann ich herausfinden, dass man eigene magische Energie in das Portal einfließen lassen müsste, um es zu aktivieren.

Uns geht auf, dass der Gefangene das Portal genutzt hat und dann verbarg. Die Typen, die hier alles zerstört haben, wissen nicht genau, wo es ist. Vermutlich wissen sie nur grob, dass es irgendwo im Sommerblütenhof ist.

Ich versuche beim Ofen Geister zu erkennen und schaffe es sehr gut (mit 3 Steigerungen). Es gelingt mir Kjaelnyr mit einzubeziehen. Neben einem Geist hier oben spüre ich einen weiteren, viel mächtigeren Geist weiter unten. Wir erfahren vom Geist des Köhlers Djirt, den wir zuvor bereits einmal befragten, dass dieser eingesperrte Geist der Zerstörer der Fabrik ist. Er sagt auch, vermutlich geht es bei unserer Queste darum das Portal besser zu schützen.

Wir bereiten uns darauf vor, den Geist unten anzugehen. Ich schütze unseren Verstand mit einem Zauber und wir bearbeiten unsere Waffen mit dem Geisteröl.

Der faulige Fleisch- und Verwesungsgeruch schlägt uns heftig entgegen, als wir die Tür öffnen. Es gelingt uns jedoch beiden den Ekel zu verwinden und wir spüren die Anwesenheit von Etwas.

Kalte Angst will uns ergreifen, doch wir schütteln sie ab. Ein zweieinhalb Meter großer schattenhafter Umriss ist im schwachen Licht auszumachen. Er hat muskulöse Arme und einen gewaltigen Stiernacken. Kjaelnyr rennt mit seinem Speer voll Adrenalin voraus. Wir erkennen beide in diesem Moment, dass das Wesen von einer grauen, steinigen Haut

überzogen ist. Ich treffe das Wesen mit 2 Pfeilen in die ungeschützten Augen und halte es damit davon ab, Kjaelnyr sogleich zu zerreißen. Ein dritter Pfeil prallt harmlos ab, ebenso wie meine ausgesprochene Herausforderung – welche es völlig kalt lässt (es ist immun).

Wir bemerken schnell, dass es sehr schwer ist das Wesen zu verletzen. Immerhin haben wir es dank einigen Glücks zunächst hinbekommen, den Riesen ein wenig zu überrumpeln. Doch nun scheint sich das Blatt zu wenden.

Mit einem Mal taucht er rasch in die Erde hinab. Kjaelnyr streut Eisenspäne auf den Boden, in der Hoffnung damit zu verhindern, dass das Wesen wieder auftaucht. Mit dem Speer in der Hand wartet er dort ab, ob es sich zeigt. Ich wirke den Zauber Verwirrung und habe das Gefühl, der Zauber treffe das Wesen, doch es bleibt noch in der Erde, so dass die Wirkung verfliegt. Kjaelnyr wirkt einen Zauber, der uns für eine kurze Zeit beschleunigt.

Da ich weiter hinten in der Höhle eine zweite Präsenz bemerke und ein Licht sehe, eile ich dorthin in der Hoffnung, vielleicht etwas Hilfreiches zu finden. Doch nach ein paar Metern höre ich, wie hinter mir das Wesen wieder aus dem Boden auftaucht und Kjaelnyr attackiert. Die Präsenz vor mir ist hingegen verschwunden, nur ein schwaches Licht ist noch irgendwo weiter hinten im Raum. In der Dunkelheit habe ich das Haar des Jaronokk gezogen, um dank seines Lichts mehr zu erkennen.

Plötzlich spricht jemand herrisch, doch irgendwie auch gelangweilt mit lauter Stimme und gebietet unserem Angreifer, denn die Person *Kronn* nennt, Einhalt. Er solle nun ablassen, erkenne er denn nicht, dass wir Jäger und Questträger seien?

Unweit der Auseinandersetzung sehen wir auf einem Stuhl einen Weichländer sitzen, mit scharf geschnittenen Gesichtszügen, ausgeprägter Muskulatur und in unglaublich pompöser Kleidung. Er stellt sich uns höflich vor. Er sei **Anistan von Keldereth**, letzter Sänger der Odan. Odan sei sein letzter und größter Herr gewesen. Er sei vom Hof des vollen Schimmers. Der Typ ist „too much“ in jeder Hinsicht. Purpurner Wams, Seide, langes, gescheiteltes und gelocktes, blondes Haar, Wangenknochen, an denen man sich schneiden könnte usw.

Da unser Gegner ablässt, besinnen wir uns auf unsere Höflichkeit und stellen uns ebenfalls vor. Anistan bestätigt der tote Geist desjenigen zu sein, der die Fabrik angegriffen hatte. Doch nun ist ihm alles egal, denn er wurde hinterrücks mit einem Dolch erstochen – was seiner Auskunft nach quasi unmöglich gewesen sein sollte. Überhaupt hätten es nur eine Handvoll Leute auf der Welt überhaupt in einem Kampf mit ihm aufnehmen können. Dennoch sei es geschehen, denn er sei ja ersichtlich nur noch ein Geist. Wer ihm das angetan hatte, weiß er nicht.

Als er sah, dass wir Jäger seien – er bezieht sich wohl auf die Wilde Jagd des Norathyst – hält er es für möglich, dass wir die Queste vielleicht beenden.

Anistan hat Asturin die Queste gegeben und ist froh, dass er so immerhin als Bote getaugt habe. Es seien schon viele hier gewesen, mit Karte und ohne. Ich verstehe ihn zunächst so, dass sie alle die Quest übernommen hätten, doch es stellt sich heraus, dass er meint sie seien hierhergekommen, aber nicht mehr gegangen. Kronn hat sich vermutlich um sie gekümmert. Seine Queste war es, das Portal bzw. den Knotenpunkt im Sommerblütenhain zu zerstören oder zu versiegeln. Die Knotenpunkte seien dafür verantwortlich, dass die Hartländer in diese Welt gekommen sind. Nun sei ihm auch das eigentlich egal. Es wäre aber in seinem Sinn die Queste auf die eine oder andere Weise zu beenden, denn er hegt

die Hoffnung, so vielleicht endlich zu sterben. Die Ewigkeit in dieser Höhle sei nicht leicht zu ertragen.

Sein Schicksal weckt in mir Mitgefühl, doch ich weiß es würde nicht gut aufgenommen, wenn ich es so äußern würde. Anistan würde sich durch mein Mitleid vermutlich eher herabgesetzt fühlen.

Da mir einerseits nichts Besseres einfällt, um ihn zu unterhalten und auch weil seine Situation mich irgendwie an Varidistans Lage erinnert, erzähle ich ihm meine Geschichte zu diesem. Er mag die Geschichte wohl und ist auch beeindruckt, dass wir Varidistan tatsächlich getroffen haben. So unterhält er sich offenherzig mit uns. Dass ihn sonst nur gähnende Langeweile erwartet, hilft aber sicher auch.

Er macht scheinbar Vesthendrek für einiges, wie das Auftauchen der Hartländer, verantwortlich. So ganz passt das nicht, will mir scheinen. Mit ihm begann wohl auch die Zählung der Tage, was Anistan hasst. Einige Weichländer wollten ihre Geschichten an die Hartländer binden, sich so stabilisieren. Viele versprechen sich vom Kommen der Hartländer sie zu Dienern zu machen. Andere wollen ein Bündnis mit ihnen. Es gäbe viele Ideen und Fraktionen.

Krode nennt er einen Verräter. Krode habe nicht genug gegen die Zugangsknoten in seinem Gebiet getan. Er sei tumb, eingeschränkt.

Sein Herr Odan stehe für die Freude, den Gelüsten zu folgen und Worten Taten folgen zu lassen. Er sei ein Keldereth, und die Keldereth hätten nie ein gegebenes Wort gebrochen.

Surgaith als Diener Krodes sei daher als unwürdiger Wurm von ihnen fortgefegt worden. Wir fragen nach dem Gefangenen, aber er kennt dessen Namen nicht. Er sei eine Enttäuschung gewesen, habe nichts gewusst. Als wir ihm erzählen, dass der Gefangene alles aufgeschrieben habe, indem er es in Metalltafeln ritzte, ist er überrascht und gibt zu ihn unterschätzt zu haben.

Anistan meint, er sei nun vermutlich ein Geist, weil irgendwelche Leute an Höfen seine Geschichten noch erzählten und so sein Andenken aufrecht erhielten. Oder wegen der Queste. Es sei unklar. Er möchte endlich ins Vergessen oder Sterben. Wir möchten zwar helfen, sind aber etwas ratlos hinsichtlich unserer Optionen.

Bezüglich unserer Queste sagt Anistan, wir sollten es langsam angehen, es könne Jahre nach unserer Zeitmessung dauern. Es gäbe sicher viele, die noch heute das Portal suchen und den Hof bewachen. Sehr mächtige Wesen, wie er selbst.

Kronn sei sein Diener, und ein weit schwächerer, als er sie früher herbeizurufen vermochte.

Aus Dank für meine Geschichte schickt mir Anistan eine geistige Vorstellung davon, wie man ein solches Konstrukt herstellt (Verbündeten beschwören, SW S. 168). Eine Tätowierung gemacht, eine Gestalt herstellen, Macht einfließen lassen. Einige Schritte scheinen determiniert, andere muss man nach den eigenen Vorstellungen gestalten. Schließlich werde die geschaffene Figur lebendig und eine Art Diener.

Ich werde vermutlich Wochen benötigen, um es zu verstehen und muss den Vorgang für mich anpassen. Wesentlich ist die Figur (aus Lehm?), der Rest sollte zu meiner Vorstellung von Magie passen. Der Zauber lässt sich verfeinern. Der Diener könne besser und stärker werden, wenn man selber wächst. Man könnte sogar ein Spiegelbild erschaffen.

Im Übrigen sei hier noch ein weiteres Portal, nämlich das, welches ich weiter hinten im Tunnel leuchten sah. Das sollten wir uns zuvor ansehen, denn da habe der unwürdige Surgaith irgendwelches Zeug versteckt, das uns wohl nützen möge.

Die Zerstörung der Glocken sei eher Nebensache gewesen, das hätten seine Leute gemacht. Auch ein paar Wölfe seien beim Angriff dabei gewesen. Ihnen ging es um das Portal und darum um den Gefangenen.

Ich frage, ob er bereits andere Portale gesehen oder zerstört habe. Ein Portal sei mal mit Feuer zerstört worden. Es sei so heiß gewesen, dass der Stein zu Fulgurit wurde. Aber die Portale sind alle unterschiedlich und nicht auf die gleiche Weise zu vernichten.

Weichlande hält er für einen schlechten Begriff. **Schimmernde Lande** gefällt ihm besser.

Er hasst die Portale, sie seien hart, langweilig. Er hasst sie äußerst inbrünstig, wie wir merken. Anistan habe noch nie gesehen, dass jemand das Portal in die andere Richtung durchschritten hat. Sie waren plötzlich da, niemand weiß, wer sie geschaffen hat. Oder ob es überhaupt ein *jemand* war.

Anistan glaubt, die Schimmernden Lande hätten die Leute wohl verändert, nachdem sie herkamen.

Er hasst Logik, wie sie die Karte beinhaltet. Eine **Jandala Maigrr** habe Kronn auch überlebt, doch Anistan konnte nicht mit ihr sprechen. Nur ihren Namen konnte er aus ihrem Kopf fischen. Und etwas von einem „Hafen, der tief liegt“. Vermutlich war Tiefhafen gemeint. **Die Karte findet ihre Lösung in einem zweiten Abbild, in dem alles gefangen ist, selbst die Zeit.** Die Queste wird sicher lange dauern, vielleicht Jahre.

Er nennt sich auch letzter Sänger der Ode von Kelm. Sie ist auch bekannt als „Ode, die niemals versiegt“. Da er nun als letzter Sänger tot ist, ist sie eigentlich doch versiegt, geben wir zu bedenken. Wenn er einen Lehrling hätte, könnte er das ewig weiter währende Lied diesem jedoch beibringen. Vielleicht wäre ja auch das seine Erlösung? Er scheint zu zweifeln, dass es so ist oder dass er einen geeigneten Nachfolger finden und hier ausbilden könnte.

Ich frage ihn, wer eigentlich der Älteste unter den Weichländern ist. Sie seien schließlich alle sehr alt und quasi unsterblich. Er überlegt eine Weile. Norathyst ist sicherlich sehr alt. Der Gevatter wird ebenfalls sehr alt sein. Die Hartländer nannten Norathyst auch **Orion**, dem Gevatter gaben sie zahlreiche Namen, unter anderem **Thanatos**. Auch **Tiamat** sei sehr alt.

Sollten wir die Queste tatsächlich beenden, rät er uns an diesen Ort zurückzukehren. Man wisse ja nie... vielleicht gibt es noch eine Belohnung. Zu Lebzeiten hätte er uns zum Dank mit Reichtümern überschüttet.

Nachdem meine Kraft Geister zu sehen endet und Anistan verschwindet, sehen wir uns das Portal an. Es ist voll magischer Kraft und wurde scheinbar aus dem Stein geschlagen. Dahinter sieht man Wasser, womöglich den Grund unter dem Fleuv. Acht Quadersteine säumen das Portal, darauf zu sehen sind Krähe, Krake, Krebs, Hai, Mammut, Schlingzahn, Mastodon und ein Flugsaurier. Mastodon und Flugsaurier kennen wir freilich nicht. Daneben in der Wand sind zwei dreieckige Einlassungen mit je einer Taste. Um die Einlassung zu sehen sind auf einer Seite Mastodon, Krake, Krähe und auf der anderen Hai, Krake, Schlingzahn.

Die Schalter einfach zu drehen bringt nichts. Macht hineinfließen zu lassen ist nicht so einfach, zudem ist das Portal ohnehin schon voller Energie.

Jeder Schalter hat 60 Ticks, wie bei einem Safe. Eine Überlegung ist, die Zahl der Füße zu kombinieren, also 12 und 14. Als wir die Schalter entsprechend weiter drehen, passiert jedoch nichts. Wir sehen uns die Muster auf den Glocken an und wie viel Zacken sie haben. Schlingzahn hat zwei, Mastodon hat dreizehn, Krähe hat zehn, Krake hat vier, Hai hat fünf, Mammut hat vierzehn und Krebs hat vier. Wir addieren die Zacken der Muster um jeden Schalter und kommen auf 27 und 11, was wir ausprobieren. Irgendetwas scheint zu geschehen und wir sehen nun einen Tisch mit einer Kiste drauf hinter dem Portal. Das Portal ist wohl kein richtiges Portal, sondern eher wie ein Durchgriff irgendwohin, in eine Art Taschendimension. Wir holen die Kiste raus, die ca. 30 x 50 x 20 Zentimeter groß ist. Sie ist verschlossen. Schlüssel und Schloss sind auf einer Art Magnetplatte, zudem ein ziemlich kniffliges Rätsel. Versucht man den Schlüssel auf die falsche Weise zum Schloss zu schieben, geht es nicht und er wird körperloser. Wir verstehen, dass wir den richtigen Weg finden müssen, bevor der Schlüssel ganz verschwindet. Nach reiflicher Überlegung schaffen wir das. Die Kiste ist innen mit grünem Samt ausgeschlagen. In Vertiefungen liegen eine silberne, eine güldene und eine schwarz angelaufene Glocke. Sie weisen keine äußerlichen Zeichen auf. Ein Schlegel ist in jeder Glocke drin und Kjaelnyr versucht es zunächst mit der silbernen Glocke. Doch trotz seines Schüttelns ertönt kein Klang. Als nächste versuche ich mich an der goldenen Glocke. Kjaelnyr überkommt plötzlich der unbändige Wunsch sich ehrfurchtsvoll niederzuknien, dem er nur knapp entkommt.

An der Innenseite der Kiste finden wir nun einen Hinweis, der die Namen der Glocken nennt und einen dezenten Hinweis auf ihre Funktionen bietet. Die *Glocke der Einstimmung* (Titan), die *Glocke der Ehrfurcht* (Gold) und *Glocke der Vertreibung* (Schwarz Metall).