

# Die Reise

## Teil 2

Für einen kurzen Augenblick kämpfte sie, um ihre Balance nicht zu verlieren. Nervös versuchte Chat Bidu in diesem grauen Nichts einen Fixierpunkt zu erspähen und so konzentrierte sie ihren Blick schließlich auf die Reisegruppe, die bei dem Triach stand und wartete.

Der alte Mann rührte sich nicht, aber beobachtete genau die Regungen jedes Einzelnen seiner Gruppe. Als Chat Bidu unsicheren Schrittes auf sie zuing, wackelte sein Kopf auf die für ihn bekannte Weise wieder von einer Seite zur anderen, und er holte mit einem lauten zischenden Geräusch tief Luft.

„Wie Ihr erkennen mögt, kann man hier atmen, - also macht das auch. Ich habe keine Lust die Reise abbrechen zu müssen, nur weil jemand es vergisst.“

Das leise Lachen und nervöse Kichern einiger Mocha aus der Gruppe zeigten Chat Bidu, dass es den anderen nicht anders erging. Nur für eine Handvoll der Reisenden schien diese Durchquerung des Schleier Mochs nichts Außergewöhnliches zu sein.

„Atmen, also“, knurrte Driff, hob seinen Arm und drehte sich langsam im Kreise.

„Hier ist Nichts“, fuhr er fort. „Kein Himmel, kein Boden, kein Horizont, - vor allem kein Horizont! Also folgt mir bei Fuße, einer nach dem anderen. Lasst Euren vorderen Weggefährten nie aus den Augen, und ich Sorge dafür, dass ihr sicher in Falynn ankommt. Und verliert nichts, sonst ist es nie gewesen.“

Leise murmelnd wandte er sich jedem der Gruppe zu, und sorgte dafür, dass sie hintereinander in einer nur ihm bekannten Richtung zu stehen kamen. Dann schlurfte er immer noch murmelnd und den Kopf wiegend zum Anfang der Reihe und gab durch eine kurze Geste das Signal zum Aufbruch. Langsam setzten sie sich in Bewegung.

Chat Bidu hatte keinerlei Vorstellung, wie lange sie schon gelaufen war, als plötzlich zarte Schleier von Farben sich über das trostlose Grau zu legen begannen. Wie durch schnelle Pinselstriche eines Malers nahmen der Himmel ein leuchtendes Blau und der Boden zu ihren Füßen ein saftiges Grün an. Bäume wuchsen aus dem Nichts und Wildblumen erstrahlten in Purpur und Gelb gen den neuen Horizont. Ein großer Adler drehte seine Kreise und fast schien es ihr, als wenn sie seinen Ruf vernehmen konnte.

„Was ist das, Garrith?“ fragte sie den Fianna, der hinter ihr ging, bemüht, nicht verwundert stehen zu bleiben.

„Das macht Driff!“ antwortete die vertraute Stimme. „Er kann mit seinen Gedanken Bilder hervorbringen, die uns den Weg in dieser grauen Eintönigkeit erleichtern. Nicht alle können es so lange und intensiv, aber wie Ihr ja erwähnt habt, ist er ein fähiger Führer durch die Nichtzeit, - und angeblich der beste.“

Sie vernahm den leisen Spott in seiner Stimme, aber ignorierte es. Ihr war nicht nach Streit und Auseinandersetzung, also schwieg sie und bestaunte stattdessen die sie umgebende Farbenpracht.

Driff erwies sich durchaus als begabter Triach. Die Landschaften, die er heraufbeschwor, wechselten, und lange liefen sie sogar an einem plätschernden Bergbach entlang, der so wirklich schien, dass Chat Bidu Durst bekam und gerne eine Rast gemacht hätte.

Mit einemmal verblassten die Farben und wichen dem eintönigen Grau, das sofort den Horizont verschlang.

„Dort machen wir Rast,“ sagte Driff und wies auf vier Statuen, die zu ihrer linken, ein paar Fuß von ihnen entfernt, aus dem Nebel auftauchten. Dort angekommen, warf er sein Bündel zu Boden, setzte sich seufzend zu Füßen der größten Figur und kramte brummelnd ein Stück Brot und Käse hervor. Chat Bidu trat fasziniert heran. Das Bildnis eines Edelmannes im besten Wams aus grauem Stein ragte über den kleinen, kauenden Mocha auf. Die Statue hielt einen Kelch zum Himmel erhoben, als wolle sie einen Toast aussprechen und auf ihrem Gesicht lag ein glückliches Lächeln.

„Hatte gute Zeiten der Mann, und feierte wohl gerne,“ brummte Driff.

„Ist er bei einem Fest gestorben?“ fragte Chat Bidu und glitt mit den Fingerspitzen an dem steinernen Saum seines Gewandes entlang. Der glatte Stein war kühl. Die Falten seines Gewandes machten den Eindruck, als müssten sie unter ihren Fingerspitzen nachgeben, aber alles, was sie ertastete, war kühler Basalt. Der Triach blickte sie erstaunt an.

„Nein, Frau, das ist Mochs Geschenk an sie. Sie stehen hier so, wie sie sich am wohlsten gefühlt haben. Und der...“ er zuckte mit seinen knochigen Schultern, „... der feierte wohl gerne.“

„Und nun stellt Euch vor, es gäbe jemanden, der Moch verehrt und am liebsten bei seinem Weibe liegt“, kommentierte Garrith, der unbe-merkt an sie herangetreten war und der Druidin ein breites Grinsen schenkte. Chat Bidu bemerkte mit Unbehagen, wie sie errötete und wandte sich schnell ab.

„Ihr seid unmöglich,“ zischte sie und ging auf die Statue einer sitzenden Magd zu, die ein Kind in ihren Armen hielt. Sie setzte sich und entnahm ihrem Bündel ein Stück Rauchfleisch, ohne noch einmal aufzusehen.

Plötzlich schwebten kleine, bunt schillernde Kugeln durch die Luft. Sie ähnelten in ihrem Lichtzauber den Farbspielen des Himmels in manchen Nächten. Zumindest hatte sie davon gehört. So schön jedoch hatte sie es sich nicht vorstellen können. Das mussten die *anghenbrydd*, die Gedankenfische sein, von denen der Hügelprinz schon des Öfteren erzählt hatte.

„Wenn die Verstorbenen sich erinnern, lässt Moch diese Gedanken als Kugeln und kleine Schleier in tausend Farben durch die grauen Lüfte tanzen,“ hatte er einmal geschwärmt.

Ja, er hatte wahrlich nicht übertrieben.

Kinderlachen und ein kleines Haus tauchten vor Chat Bidus Augen auf. Die junge Frau mit dem Kleinkind rannte lachend hinter einem schmutzigen Jungen her, der mit Anlauf in die Arme eines Mannes sprang, der ihn beherzt an sich drückte. Mit einem Mal war eine große Feier im Gange. Hunderte von Gästen in feinsten Gewändern lachten und aßen an großen schweren Tischen sitzend. Musikanten spielten und Akrobaten zeigten ihre Kunststücke. Viele Stimmen, die durcheinander klangen, - und dann waren da wieder nur das Grau, die Statuen und die Gruppe der rastenden

Mocha.

Verwirrt schaute Chat Bidu sich um. Einige waren in Gesprächen vertieft, andere sahen wie sie ebenso suchend umher. Garrith blickte zu ihr herüber, lächelte ihr beruhigend zu und erhob sich von seinem Platz neben Driff. Er klopfte sich die Hosen ab und feiner grauer Staub sank langsam zu Boden. Er trat auf sie zu und hockte sich neben ihr hin.

„Alles in Ordnung, kleine Mutter? Es ist wirklich immer wieder ein Erlebnis, wenn die *anghenbrydd* auftauchen. Ich hoffe, Ihr habt Euch nicht zu sehr erschreckt. Driff macht nur da Rast, wo die Erinnerungen nicht blutrünstig oder schrecklich sind. Manche Reisende vertragen so etwas nicht.“

Die Druidin lächelte, kaute den letzten Bissen des Rauchfleisches und schluckte es herunter, bevor sie antwortete. „Ich bitte Euch, Garrith, sehe ich etwa beunruhigt oder erschrocken aus?“

Der große Raum wurde nur vom Feuerschein des mächtigen Kamins erhellt. Düstere Schatten der Flammen wirbelten in einem wilden Tanz und schienen die Bilder der schweren Wandteppiche und Gemälde zum Leben erwecken.

Die schrille Stimme der hysterischen Frau hallte durch die Nacht.

„Ich bitte dich, beruhige dich!“ sagte er.

Die Frau lief ungehalten durch das Zimmer und raufte ihr langes, schwarzes Haar dermaßen, dass es einer Mähne gleich ihr Gesicht umspielte. Ein zorniges Gesicht. In ihrem dunkelroten, figurbetonen Gewand und dem zerzausten Haar glich sie eher einer Rachegöttin als seiner Tochter.

„Du hast es mir versprochen. Du hast es mir immer wieder versprochen. Ich habe es so satt zu warten und ich hatte Recht. Du hast viel zu lange gewartet!“

Jerrand seufzte. „Du weißt sehr wohl, dass ich alles erst sorgsam planen musste. Immerhin geht es hier nicht um irgendeinen Knecht, den ich verschwinden lassen muss.“

Mit einem wütenden Fauchen fuhr die Frau zu ihm herum. „Und das hat lange genug gedauert! Sie hat einen Sohn! Dieses Weib hat einen ehelichen Sohn von ihm. Aber selbst da wolltest du noch warten. Und jetzt? Was hindert dich jetzt, den Platz für deine Tochter frei zu machen?“

Jerrand atmete tief durch und setzte sich in den schweren Kaminsessel. „Sie wird bewacht, meine Liebe. Das weitere Problem liegt bei dieser... dieser...“

„Bei dieser thuatischen Hure? Ich bitte dich, Vater, was hat dieses Weib damit zu tun?“ schrie sie zornig auf.

„Sie ist eine Mocha, - eine Gelehrte, eine Druidin, eine kleine Mutter,“ zählte Jarrand langsam auf.

„Und? - Sie blutet wie jeder von uns.“

„Es gehen Gerüchte um, dass der Prinz sie umwirbt. Ich selbst habe schon des Öfteren gesehen, wie er ihr den Hof macht.“

„Pah, und wenn schon. Wenn er meint, sie als Mätresse haben zu müssen, damit kann ich einige Zeit leben.“

Jerrand lehnte sich seufzend zurück. „Ja, aber leider steht sie als Vertraute auch an ihrer Seite, nicht als Konkurrentin. Und dieses Weib ist wachsam, heißt es. Und nicht ganz ungefährlich mit ihrer Magie. Das ist das Problem. Ich muss jetzt zwei Frauen verschwinden lassen. Und diese Chat Bidu als erste.“

Jerrand erhob sich und trat mit besorgter Miene auf die seine Tochter zu. Er schloss sie in seine Arme, und sie schmiegte sich an.

„Ich weiß, du hältst dein Wort, Vater. Für die Ehre unseres Hauses und unseres Namens. Ich werde die wahre Gemahlin des Prinzen werden. Hast du schon einen Plan?“ schnurrte sie mit sanfter Stimme.

Er küsste sie zärtlich auf die Stirn und sah ihr lächelnd in die tiefbraunen Augen. „Aber ja, mein Kind. Die Sache nimmt schon ihren Lauf. Gerade jetzt!“

„Die Rast ist vorbei, achtet aufeinander!“ krächzte Driff und schulterte sein Bündel mit einem Ächzen, als habe er eine viel zu schwere Last zu tragen.

Lächelnd reichte Garrith Chat Bidu die Hand, um ihr auf die Beine zu helfen.

„Hättet Ihr etwas dagegen, kleine Mutter, wenn ich dieses mal vor Euch laufe? Der Duft Eurer Öle betört mich zu sehr in Eurem, ähh, - Windschatten.“

Verblüfft starrte sie den Fianna an.

„Bitte nehmt mich nicht auf den Arm, Garrith, und hört endlich auf Schön zu reden. Das habe ich bei Hofe mehr als genug. Zudem wirkt es bei mir nicht.“

„Das habe ich auch schon vernommen, kleine Mutter“, lachte Garrith und seine Augen blitzten belustigt auf, während er sich hinter ihr einreihete.

„Was nun?“, kommentierte sie sein Tun, „Wollt Ihr nun hinter oder vor mir laufen? Oder habt Ihr Eure Meinung soeben geändert?“

Der Fianna kaute nervös auf seiner Lippe. „Ich wollte Euch nicht verärgern, kleine Mutter...“

Chat Bidu stemmte die Fäuste in ihre Hüften und seufzte, während sie den jungen Mann betrachtete, der plötzlich merkwürdig unsicher wirkte.

„Los, Garrith, lauft vor mir. Es verärgert mich keineswegs, dass wir mal tauschen. Außerdem, - vielleicht genieße ich ja den Anblick von breiten Schultern.“

Dieses Mal war es an Garrith zu erröten, was Chat Bidu mit einem leisen dunklen Lachen quittierte.

„Können wir jetzt los?“ tönte die krächzende Stimme Driffs zu ihnen herüber.

„An mir soll es nicht liegen,“ antwortete Chat Bidu und warf Garrith einen amüsierten Blick zu, bevor sie ihn vor sich in die Reihe der Reisenden schob.

Langsam formten sich die neuen Gedankenbilder des Triachs und verwandelten das trostlose Nichts in einen Frühlingstag am Sereg Ran, als eine zarte Stimme ihren Namen rief und ihre Aufmerksamkeit weckte. Überrascht blickte sie sich um und erkannte ein kleines Mädchen, das mit vom Laufen erhitztem Gesicht auf sie zu gerannt kam.

„Wartet, Chat Bidu, bitte wartet, eine Nachricht....“ rief sie und schwenkte aufgeregt ihre dünnen Arme.

Die Druidin blieb stehen und wandte sich dem erschöpften Mädchen zu, während ihre Hand versuchte Garriths Umhang zu ergreifen, um ihm ein Zeichen zu geben. Ihre Hand griff ins Leere, und während sie sich wunderte, wie es dem Mädchen gelungen war, ihnen so weit durch die Nichtzeit zu folgen, umgab sie schlagartig Dunkelheit.

„Also, willkommen in Falynn, der Pfortenstadt von Cor Finias, der buntesten und schönsten Stadt neben den anderen sechsen“, scherzte Driff, während er seine Hand offen hielt, damit die Reisenden seiner Gruppe ihm die Münzen als Lohn seiner Arbeit in diese legen konnten. Dann verstummte er plötzlich und wandte sich, als habe er plötzlich etwas viel wichtigeres zu tun, um und schlurfte langsam von der Pforte der Nichtzeit in Richtung der Kleinstadt, die keine 500 Fuß vor ihnen lag.

Die Reisenden hatten ihn schnell eingeholt und ließen ihn schwatzend und lachend auf der gepflasterten Straße zurück. Nur Garrith hielt bei ihm angekommen mit seinem Schritt inne und begleitete ihn schweigend.

„Wo ist sie?“ brummte Driff schließlich. Garrith sah nicht auf und zuckte nur kurz mit den Schultern.

„Wieder einmal ohne mich unterwegs, schätze ich,“ antwortete er nach einer kurzen Weile. „Kein Grund zur Besorgnis. Das hat sie schon öfters gemacht. Sie ist da und im nächsten Moment fort.“

Der alte Triach brummte unmutig vor sich hin.

Vor einem Gasthaus angekommen blieben sie stehen. Garrith schüttelte auf den kurzen fragenden Blick seine Onkels den Kopf und seufzte laut.

„Ich muss mich melden und sehen, dass ich die kleine Mutter finde. Sie wird schon auf dem Weg zum Palast sein, schätze ich. Ein anderes Mal werde ich gerne mit dir einen Krug leeren. Und gönne dir einmal etwas Ruhe.“

Driff blieb noch so lange stehen, bis die Gestalt seines Neffen in einer Seitenstraße verschwand, dann trat er in das Gasthaus ein, aus dem Gesang und Flötenspiel erklang.

An einem kleinen, grob gearbeiteten Tisch ließ er sich auf einem Schemel nieder und bestellte mit einer stummen Geste einen Krug Bier. Dann griff er in seine Jackentasche und nahm seinen Tageslohn hervor, um ihn sicher in seinen Münzbeutel zu verstauen.

Verwundert starrte er auf seine Hände. Langsam legte er jede Holz-münze auf den Tisch und zählte.

Kruthynn, der Wirt und ein langjähriger Freund, stellte einen Krug auf den Tisch und beobachtete aufmerksam das Geschehen. Driff starrte auf die Tischplatte und verharrte mit zusammengezogenen Augenbrauen. Dann zählte er erneut die Münzen.

„Was in aller Welt tust du da, Driff?“ fragte der Wirt und zog einen Stuhl zu sich, um sich zu ihm zu setzen. Langsam sah der Triach auf und starrte sein Gegenüber schweigend an.

„Driff? Bei allen Göttern, du bist weiß wie Marmor! Ist dir nicht gut?“

„Keine 18, Kruthynn. Das sind keine 18 Münzen.“

Kruthynn starrte auf die auf dem Tisch ausgebreiteten Münzen und zählte sie nach.

„Nein, Driff, es sind 17 Münzen. Aber wieso ist das so wichtig? Vielleicht hast du eine Münze verloren?“

Der alte Triach knurrte wie ein wütendes Tier und schüttelte heftig seinen Kopf. „Ich hatte 18 Reisende durch den Schleier Mochs geführt. Jeder zahlt in alter Sitte an der Pforte, wenn wir angekommen sind.“

Der Wirt lehnte sich zurück und schien die Worte zu überdenken. „So sagt dir jeder Reisende, dass er zufrieden angekommen ist. Du hast sie bestimmt verloren. Keiner würde es vergessen einen Triach zu bezahlen. So etwas vergisst keiner.“

„Oder ist vergessen worden,“ stieß Driff plötzlich hervor.

Kruthynn starrte den alten Mann verwirrt an.

„Vergessen worden? Was redest du da, mein Freund?“

„Wenn 18 Reisende zahlen, ich aber nur 17 Münzen an der Pforte erhalte...“

„Bei Moch!“ stieß der Wirt hervor. „Driff, ich bitte dich, das hättest du bemerkt! Du bist der beste Triach im ganzen Hügereich...“

„Ja“, unterbrach ihn dieser leise. Sein Blick ruhte immer noch wie gebannt auf das Geld. „Vielleicht habe ich Tölpel es ja sogar bemerkt...“

Hastig ergriff er seinen Geldbeutel und sammelte die vor ihm liegenden Münzen ein.

„Muss gehen,“ flüsterte er, „Wo ist sie? Wo ist sie?“

Kruthynn verfolgte mit sorgenvoller Miene den hastigen Aufbruch seines Freundes und starrte dann gedankenverloren auf den unangetasteten Bierkrug.

Ende Teil 2

© Britta Durchleuchter, September 2005

*Kalkar*