

# Verpflichtet

- [Chorhop, 11. Peraine 1020 BF](#)
- [Chorhop, 12. Peraine 1020 BF](#)
- [Chorhop, 12. Peraine 1020 BF, Nachtrag](#)
- [Ende](#)

# Chorhop, 11. Peraine 1020

## BF

Ich komme langsam wieder zu mir, Primo hält mich fest.

Hallah reicht mir die Hand und ich stehe auf.

Ich fühle die Magie wieder und muss es wissen: Nagellack!

Mein Fingernägel glänzen wieder schwarz, meine Fußnägel auch – bis auf die beiden, die Ovaroran Zornbrecht mir vor beinahe drei Wochen ausreißen lies...

Hallah findet die neuen Fingernägel auch toll, Nera-Ma'ta wohl nicht, denn sie will kochen.

Eine Tulamidin kommt mit Kleidung zu uns und stellt sich als Tulamed vor.

Sie hat schwarze Haare und grüne Augen (nicht so ein intensives Grün wie meines).

Eines der Kleidungsstücke ist ein türkiser Sari, wirklich ein gutes Stück, mit freiem Rücken.

Ich finde, dass Hallah diesen Sari tragen sollte und zupfe noch ein wenig daran herum, nachdem Tulamed ihr dabei geholfen hat, ihn anzuziehen.

Hallah ist diese Art Kleidung offensichtlich nicht gewohnt – was hat sie nur ihr ganzes Leben lang getrieben...

Wir folgen Tulamed ins Ankleidezimmer um Hallahs Haare zu machen.

Unterwegs begegnet uns Merago, eine ehemalige Diebin.

Sie soll im Haus putzen und Tulamed meint, man muss auf sie aufpassen.

Merago fehlen drei Finger an der rechten Hand und sie trägt das horasische Zeichen für Diebe auf der Hand.

Nunja, sie hat wohl den entscheidenden Fehler gemacht, sich erwischen zu lassen.

Während Tulamed sich an Hallahs Haaren zu schaffen macht, durchsuche ich den Kleiderschrank.

Es gibt viel Kleidung, für Männer und für Frauen.

Besonders schick ist eine Paradeuniform mit dem Chorhoper Wappen.

Ich beobachte immer wieder, was Tulamed mit Hallahs Haaren macht.

Das ganze ist so unbeholfen, dass ich das nicht zulassen kann und irgendwann übernehme.

Ich weiß – im Gegensatz zu Tulamed – was ich tue und Hallah sieht sehr hübsch aus, als ich fertig bin.

Sie ist sogar selbst überrascht, als sie sich im Spiegel sieht.

Nera-Ma'ta ruft uns zum Essen, sie hat eine riesige Schale mit Obst für uns alle gemacht.

Hallah ruft Merago zu uns um mit uns zu essen.

Sie greift mit den Fingern in die Schale und ich erkläre ihr, wie man eine Gabel benutzt.

Manieren machen uns eben zu Menschen, darauf sollte man immer achten.

Merago kommt aus Kuslik, erfahren wir im Gespräch.

Sie hat Käse und Brot gestohlen und deshalb ihre Finger verloren.

So etwas unnützes, man hätte sie auch einfach als Freiwillige für einen Leidensbund nehmen können.

Ich mag es nicht, wenn auf diese Weise gesunde Körper verschwendet werden.

Als Jasper erscheint, flüchtet Merago.

Hallah spricht mit ihm und lässt in Merago zurückrufen.

Ich bin mir nicht sicher, ob das klug war – Jasper hält das Haus am Laufen und es ist sicher besser, ihn als Verbündeten zu haben denn als Gegner.

Wir unterhalten uns über Hallahs Aufgaben mit der Stadtgarde und ich erkläre Nera-Ma'ta anhand von Merago, was nun ihre Aufgabe ist.

Nera-Ma'ta fragt, ob ich die Finger von Merago nachwachsen lassen könnte.

Das kann ich leider nicht.

Aber vielleicht gelingt mir irgendwann doch so etwas.

Ich beginne, über Chimärenfinger nachzudenken...

Eine weitere Küchensklavin namens Selema kommt zu uns und schenkt uns Wein ein.

Nera-Ma'ta fragt, ob sie uns Gesellschaft leisten will, aber sie verneint.

Hallah fragt sie nach einer Pfeife und Tabak und sie bringt uns eine Shisha und zündet sie an.

Wir rauchen fröhlich vor uns hin, leider erfahren wir dann, dass "Tabak" im Haus ein Codewort für Schwarzen Pfeffer ist.

Nicht, dass ich etwas gegen Schwarzen Pfeffer hätte, aber ich werde ungern von so etwas überrascht.

Also ergebe ich mich erstmal der Illusion und sehe lauter falsche Farben.

Leicht irritiert gehen Nera-Ma'ta und ich ins Ankleidezimmer, wo Nera-Ma'ta ein weißes Kleid erhält unter dem sie barfuß gehen kann, ohne dass man es sieht.

Ich nehme das dunkle Kleid von Tulamed, ein Paar Pantoffeln und lasse mir von ihr ein Tuch um den Kopf wickeln.

Morgen kümmere ich mich um meine Haare, das ist wichtig!

Wir rauchen wieder, Merago kommt dazu und bringt Boronwein, den Nera-Ma'ta und Hallah gut leeren.

Ich bleibe beim Wein und der Shisha und schaue mir irgendwann das Haus an.

Hallahs neues Arbeitszimmer ist toll, da würde ich mich auch wohl fühlen.

Ein riesiger Schreibtisch und ein Sessel aus weichem Leder.

Im Regal liegen Papyrusrollen über die Stadtgarde, 120 Leute hat Hallah unter sich.

An der Wand hängt noch ein Bild, auf dem ein Waldmensch auf einem Elefanten eine Schneise durch einen Wald zieht.

Oben im Haus sind die Zimmer der Sklaven, Jaspers Arbeitszimmer und ein Raum, den ich mir schnappen werde – da werde ich arbeiten!

Pläne reifen, ich kann hier wieder Geld verdienen.

Es gibt auch eine Glocke im Obergeschoss, die man von unten läuten kann.

Das Haus gefällt mir: Es wurde wirklich an alles gedacht.

Die anderen beiden stehen mittlerweile gut im Stoff, so dass ich mich in das riesige Bett in Hallahs Zimmer lege.

Das ist mein Bett.

So eines wollte ich schon immer haben.

Hallah und Nera-Ma'ta werden von Tulamed und Merago zum Baden hereingeführt und ich beobachte sie.

Die beiden sind wirklich weit weg von der Welt.

Hallah überlässt mir das große Bett, aber ich lade sie ein, denn es ist Platz genug für zwei.

Ab morgen ist es dann meines.

Wir schlafen und zum ersten Mal seit Wochen fühle ich mich richtig gut.

Heute ist viel Gutes passiert und vielleicht, wenn Hallah mich wirklich freilässt, ist es auch noch nicht vorbei.

Am nächsten Morgen weckt Nera-Ma'ta mich wie ein tolles Kind.

Ich will nicht aufstehen, sehe aber irgendwann ein, dass ich das wohl tun muss.

Im Kleiderschrank sind viele Dinge zu finden, aber kaum etwas nach meinem Geschmack.

Ich nehme schließlich die Uniformhose und ein schwarzes Hemd und gehe in Hallahs Arbeitszimmer.

Dort sind Hallah, Nera-Ma'ta und Hauptfrau Dominga, die nicht sehr angetan davon ist, dass ich die Uniformhose des Schutzprätors trage.

Aber es waren keine anderen eleganten Hosen da.

Wir verabreden mit Dominga, dass wir die Wache besuchen und vorher noch Hallahs Vorgängerin.

Sie stellt uns noch eine Wache in Ausbildung zur Seite: Fiorella, eigentlich fast zu hübsch für die Stadtwache und definitiv zu vorlaut.

Mal schauen, was das wird...

# Chorhop, 12. Peraine 1020

## BF

Bevor wir aufbrechen, färbe ich Hallahs Fingernägel noch in den Farben des Regenbogens. Es ist fast tragisch meine Kraft dafür aufzuwenden, aber vielleicht hält sie Wort und lässt mich doch noch frei.

Ich suche mir ein Paar Stiefel, meine zwei ausgerissenen Zehennägel sind mir zu peinlich, um Sandalen zu tragen.

Dann folgen wir Dominga zum Gardehaus.

Es ist nicht weit weg von Hallahs Anwesen und wir schauen uns um.

Das Haus ist ein einfaches Lehmgebäude, langgezogen und offenbar von vielen Leuten bewohnt. Etliche Wachleute sind anwesend, einige haben frei und geben sich Vergnügungen hin.

Bevor wir es betreten, steckt Hallah ihre Brosche an.

Auf meine Frage, warum sie sie überhaupt abgemacht hat, erklärt sie im Tonfall der Magiedozenten der Halle der Erleuchtung, dass man mehr über die Leute lernt, wenn man nicht wie ein Grande auftritt.

Ich habe meine Zweifel an ihren Einsichten, nicht nur wegen des Dozierens.

Draußen hält Hallah eine Ansprache.

Nachdem sie sichergestellt hat, dass sie niemand sonderlich ernst nehmen wird, besuchen wir ihre Vorgängerin.

Die reist gerade ab und packt ihre Sachen.

Das Zimmer, in dem wir sie finden, ist voller Rauchschwaden.

Hallah macht als erstes die Fenster auf, so dass man wenigstens etwas sehen kann.

Mir tränen die Augen, so stickig ist die Luft.

Der Raum ist nicht nur verqualmt, sondern auch unordentlich, Tintenflecke sind auf dem Boden.

Hier hat jemand eher gewütet als gearbeitet.

Dazu stehen überall Schnitzereien.

Die stammen von Hallahs Vorgängerin, wie wir erfahren.

Sie rät Hallah, alles Dominga zu überlassen und nur das Geld einzusacken.

Das klingt in meinen Ohren vernünftig.

Also nach genau dem Gegenteil dessen, was ich mittlerweile von Hallah erwarte.

Wir erfahren auch, dass Hallah jede Woche an den Ratssitzungen teilnehmen muss.

Dazu darf Hallah bis zu vier Berater mitnehmen.

Ich sehe Arbeit auf mich zukommen.

Arbeit, die ich einerseits nicht will und für die ich andererseits nicht bezahlt werde.

Sie gibt Hallah auch noch einen Auftrag.

Im Hafen gibt es einen Bretterverschlag, den Hallah entfernen lassen sollte – wegen der "Brandgefahr".

Das klingt noch sonderlich seriös, da ist bestimmt irgendeine krumme Geschichte verborgen...

Dann will sie los, zum Hafen und ihr Schiff erreichen.

Sie meint, sie hat sich Feinde gemacht, weil sie nicht alles so gemacht hat, wie bestimmte Leute es wollten.

Zum Abschied erhält Hallah zwei Dinge von ihr – sie identifiziert Hallah als Straßengöre und schenkt ihr eine selbst geschnitzte Pfeife.

Die Pfeife würde ich auch nehmen und mit der Straßengöre hat sie einfach nur recht.

Uns andere bezeichnet sie als Hallahs Harem.

Naja, es gibt schlimmeres, das ich mir in den letzten Wochen anhören musste.

Achja, amüsant ist, dass Fiorella erst jetzt Anthelias Hörnchen aufgefallen sind.

Sie meint, sie sei an Nichtmenschen gewöhnt, aber als wir nach Beispielen fragen, wird es schnell dünn.

Naja, sie ist halt ein junges Ding, die Fiorella.

Es gibt eine Debatte über Schuld und Unschuld, was der Kadi entscheidet und wo der Vogtvikar zustimmen muss.

Sicher nützlich zu wissen, aber gerade sehr langweilig für mich.

Jedenfalls meint Fiorella, dass sie sehr stolz auf die Stadt ist.

Da Hallah sich die Stadt unauffällig anschauen will, soll Fiorella sich umziehen.

Ich bin gespannt, was das wird.

Während wir warten, kommt ein 2 Schritt großer Hühne zu uns, der sich an Nera vorbeischiebt als wäre sie nicht da.

Dass alle prinzipiell davon ausgehen, sie sei eine Sklavin, könnte noch sehr nützlich werden.

Das ist wirksamer als jeder Visibili.

Der Mann stellt sich als Rodero vor.

Er ist Gruppenführer bei der Garde und bietet Hallah an, sie im Waffengang auszubilden.

Hallah lehnt ab und haut ganz schön auf den Putz.

Mich würde schon mal interessieren, wie viel sie wirklich kann.

Dann bietet er uns eine Führung durch das Gardehaus an, die Hallah mit dem Hinweis auf die Stadtbesichtigung ablehnt.

Als er sich verabschiedet, versucht Anthelia mit ihm zu flirten.

Das geht gründlich schief, ich denke ich werde ihr mal ein paar Tricks beibringen.

Just in dem Moment kommt ein Junge herein, er trägt einen Turban und hat zu zusammengewachsene Augenbrauen.

Er stellt sich als Tukko vor und ist Hallahs Botenjunge.

Ich frage, wo man Briefe versenden kann.

Ein Beilunker Reiter wäre sehr nützlich für mich.

Er meint, sowas gäbe es in Chorhop nicht, ich sollte stattdessen meine Briefe mit den Kapitänen versenden.

Nunja, mal schauen, wie gut das funktioniert.

Nera ruft inzwischen nach Fiorella.

Sie hat sich umgezogen.

Ein fürchterliches Kleid, eher für eine zwölfjährige als für eine angehende Frau.

Das Rapier hat sie natürlich trotzdem umgegürtet.

Sehr unauffällig, die kleine Fiorella.

Da niemand weiß, was wir uns anschauen sollten, schlage ich vor, Schneider abzuklappern, Schmuckhändler und die örtlichen Heiler.

Die Kombination schein zumindest Hallah zu irritieren, aber Marktsondierung und Auswahl von Geschäftspartnern will geplant sein.

Dann brechen wir auf.

Vor der Wache ist ein Prangerplatz.

Aktuell ist dort ein junger Moha eingeschlossen.

Natürlich unterhalten wir uns mit ihm.

Er hat zwei Äpfel gestohlen, weil er Hunger hatte.

Hallah will ihn befreien.

Ich rate davon ab.

Unauffällig und so.

Das ist ihr egal.

Nera nimmt ihm das Versprechen ab, zu warten, nachdem Hallah das Schloss geknackt hat.

Der Junge stimmt zu, Hallah knackt das Schloss und der Rotzbengel rennt einfach los.

Ich schüttele den Kopf und weiß nicht, wer von beiden dümmer ist...

Nach dieser unglaublich unauffälligen Aktion gehen wir weiter zum Markt.

Anthelia fragt Hallah, ob wir dort etwas stehlen.

Wo bin ich nur hineingeraten...

Satinav möge dieses Jahr schnell vergehen lassen!

Auf dem Markt ist viel los.

Anthelia will Flachs kaufen, um eine Schleuder zu basteln.

Fiorella führt uns zur teuersten Schneiderin im Ort, die allerdings nur Spitzenwäsche herstellt.

Ich werde sie definitiv noch aufsuchen, aber nicht heute.

Also gehen wir zum zweitbesten Schneider, Alriksander von den Zyklopeninseln.

Das Angebot im Laden ist riesig, aber beinahe ...antik.

Ein kurzes Gespräch mit Alriksander zeigt, dass er nicht der richtige für mich ist.

Er kenn den Codex nicht und kann mit meinen Wünschen nicht viel anfangen.

Insbesondere, dass ich Ramiestoff haben will, stößt bei ihm auf völliges Unverständnis.

Da aber Anthelia unbedingt einen zyklöpäischen Mantel haben möchte.

Das Gespräch mit ihm ist ganz amüsan.  
Anthelia will unbedingt einen weißen Mantel.  
Er meint, dass stünde ihr gar nicht – ich stimme dem zu.  
Er bietet ihr ein hellblaues Kleid, sie besteht auf einem weißen Mantel.  
Am Ende soll es ein hellblauer Mantel werden.

Wir warten darauf, dass Alriksanders Gesellen bei Anthelia Maß nehmen.  
Währenddessen skizziere ich ihm noch einmal, was ich mir vorstelle und er meint, dass er so etwas aus Seide herstellen könnte.  
Da Hallahs Anzahlung für Anthelias Mantel mehr als großzügig war – zwei Dublonen –, lasse ich auch noch Maß nehmen.  
Einen passenden Hut sichert er mir auch zu.  
Natürlich alles in schwarz, mit weißen Borten abgesetzt.

Als wir den Laden verlassen, ist Nera wegen der Leute irritiert.  
Eine Stadtgarde, die nicht die Leute schützt, ein Schneider, der nicht schneidert was man will.  
Sie möchte jetzt gerne Sklaven befreien oder Kindern Äpfel geben.  
Beides halte ich für wenig zielführend, solche Dinge muss man langfristig angehen.  
Aber ich merke schon, dass meine neuen Gefährtinnen eher kurzfristig orientiert sind.  
Die jahrelange Schule der Magie, in der man lernt, monatelang über einem Zauber zu brüten, der dann nach einer Ewigkeit zum ersten Mal funktioniert, kennen sie nicht.  
Geduld ist ihre Sache nicht.

Wir diskutieren, wo wir als nächstes hingehen und streichen den Schmuckhändler von der Liste.  
Stattdessen schlage ich vor, dass Fiorella uns einfach geradewegs durch die Stadt führt und auf alle relevanten Orte hinweise.  
Sie führt uns als erstes noch einmal zum Haus des Listigen, das wir zwecks einer Spende auch noch einmal betreten.  
Hallah spendet Geld, Anthelia Zahnstocher, Nera-Ma'ta eine Feder – ich habe im wahrsten Sinne des Wortes nichts, was ich spenden könnte.  
Ich werde es nachholen, Phex möge mir verzeihen.  
Zu Anthelias Enttäuschung wird das Haus heute als Casino genutzt und es gibt keine Häppchen mehr.

Als wir weiter durch die Stadt gehen, frage ich Hallah, ob ich mir ihr Briefpapier borgen kann.  
Ich möchte zwei Briefe schreiben und, nach Möglichkeit, mit ihrem Siegel versenden.  
Anthelia möchte zukünftig auf der Terasse schlafen, weil ihr das Bett zu weich ist.  
Hallah findet meine Idee nicht gut, ihr Arbeitszimmer als Behandlungszimmer zu verwenden – dabei hat sie ja im Gardehaus noch ein Büro.  
Dann kommt Fiorella auf die Idee, sie möchte auch in Hallahs Haus einziehen, immerhin ist sie ja Leibgarde.

Während dieses Gesprächs laufen wir weiter in Richtung Hafen.  
Wir kommen an einem Pfandhaus vorbei, ein sehr interessanter Laden, den ich mir unbedingt anschauen muss.  
Hallah meint das auch.

Am Hafen sehen wir die große Werft des Vogtvikars.  
Das Wasser stinkt gewaltig, es ist unangenehm, sich hier aufzuhalten.  
Hoffentlich falle ich nie in dieses Wasser.  
Fiorella zeigt mir noch das Büro des Hafenmeisters, wo ich Briefe aufgeben kann.

Wir laufen in Richtung Fluss und kommen an einem Efferdzeichen vorbei, das aus Treibholz gebaut wurde.  
Chorhop ist vermutlich die einzige Hafenstadt Aventuriens ohne Efferdtempel.  
Es wird heißer und Anthelia nutzt ihr Tuch jetzt als Kopftuch und läuft barbusig durch die Stadt.  
Die Leute starren sie an, aber das scheint ihr egal zu sein.  
Uns gegenüber preist sie die Vorzüge eines zyklöpäischen Mantels.  
Sie ist wirklich seltsam.

Fiorella zeigt uns diverse Etablissements, unter anderem ein Spielhaus für Matrosen namens 6 Kelche.  
Sie zeigt uns auch den Palast, in dem die wöchentlichen Ratssitzungen stattfinden.  
Wir überqueren den Fluss und nähern uns dem Armenviertel auf der Südseite.  
Das Viertel hier wird offensichtlich regelmäßig überflutet.  
Die Holzhütten sind alle ärmlich, stehen aber noch nicht lange.  
Ich frage mich erneut, warum man keinen Efferdschrein errichtet.

Fiorella zeigt auf ein Haus, das aus der Menge heraussticht.  
Es ist ein Fachwerkhaus, das sehr gut gepflegt ist.  
Sie erklärt mir, dass da der beste Heiler Chorhops lebt und arbeitet.  
Den muss ich aufsuchen, Anthelia will mich begleiten.  
Das Haus ist innen sehr gut ausgestattet, fast noch besser als Meister Illorius' Labor.  
Ein kleiner Mann kommt hinter einem Tresen hervor – ein Grolm, auch das noch.  
Wir unterhalten uns und ich zeige ihm meine beiden Zehen, wo mir die Fußnägel fehlen.  
Er bietet mir eine Salbe an.  
Wenn das der beste Heiler der Stadt ist, werde ich hier reich.  
Er befragt mich nach meiner Herkunft und ich bejahe, dass ich aus Al'Anfa komme.  
Auch mein Magiersiegel erkennt er und ich erfahre, dass er Meister Illorius kennt.  
Als ich ihm sage, dass ich keine Salbe kaufen will, meint er, ich würde seine Zeit verschwenden und wir verabschieden uns.  
Ja, wenn das hier die Konkurrenz ist, werde ich gutes Geld machen.

Draußen hat sich Nera ans Flussufer gesetzt und lässt die Füße ins Wasser baumeln.  
Das wäre mir zu eklig, aber sie läuft auch die ganze Zeit barfuss durch die Gegend.  
Als Hallah mit Fiorella zurückkommt, meint Nera, dass sie Hunger hat und nach Hause zurück möchte.  
Das finde ich gut, weil ich meine Briefe schreiben muss.  
Fiorella meint, wir sollten ins tulamidische Badehaus gehen, um uns verwöhnen zu lassen.  
Und Hallah entscheidet das wir dem Vorschlag folgen.  
Nunja, es bleibt eine Hierarchie.

Fiorella führt uns zum Novadiviertel und dann erreichen wir das Badehaus.

# Chorhop, 12. Peraine 1020

## BF, Nachtrag

Unterwegs ist Fiorella besorgt, dass wir abhanden kommen, das wiederum macht Nera misstrauisch.

Sie ist auch gar nicht von der Idee mit dem Badehaus angetan, weil sie befürchtet, dass wir dort den Frauen von Abdul begegnen könnten.

Ich sehe darin kein Problem, aber wer weiß schon, was Nera sich so überlegt...

Bevor wir das Badehaus betreten möchte Anthelia unbedingt noch Flachs kaufen.

Sie erklärt, dass sie daraus Schleudern und Taschen basteln will und ich frage mich, warum sie solche Dinge nicht einfach fertig kauft.

Es werden insgesamt vier Bündel Flachs, die Hallah bezahlen soll.

Sie weiß aber auch nicht, was Anthelia damit anstellen will und stellt die Fragen, die ich mir auch schon überlegt habe.

Nachdem Hallah den Flachs bezahlt hat, trägt Anthelia die Bündel stolz auf ihren Armen, bis Hallah ihr eine Schnur gibt, mit der sie sie auf den Rücken binden kann.

Wir gehen zum Badehaus zurück und Fiorella führt uns zum Fraueneingang.

Hallah bezahlt den Eintritt und bestellt auch Schreibzeug für mich.

Das gibt es zunächst nicht, ebensowenig wie etwas zu essen.

Das ändert sich schlagartig als Hallah ihre Brosche zur Aufbewahrung übergibt.

Plötzlich ist sie wieder die Exzellenz und uns wird alles, was wir benötigen, zugesichert.

Essen gibt es in Form von Früchten und Fladenbrot.

Hallah ist nicht begeistert, aber wir anderen sind zufrieden.

Wir erhalten markierte Holzstäbchen.

Nera befürchtet, dass es wieder eine Verlosung gibt, es sind aber nur Markierungen für die Körbe, in denen unsere Kleidung aufbewahrt wird.

Wir gehen in die Umkleide und tauschen unsere Kleidung gegen Badetücher.

Dann gehen wir ins Bad und ich muss eine makabere Szene ertragen, bei der Anthelia, Nera und Obsalat die Hauptrollen spielen.

"Das wird ein anstrengendes Jahr" seufze ich, Nera meint, dass sie das auch denkt.

Ich denke, wir sind zwar einer Meinung, aber aus sehr unterschiedlichen Gründen.

Während wir im Bad sitzen, beobachten wir die Frauen um uns herum.

Ich sehe etliche sehr gepflegte Damen, einige tragen edlen Schmuck und mit mindestens ebenso viel Stolz ihren Wohlstandsspeck.

Ich denke mir, dass das alles potentielle Kundinnen sind und sage vor mich hin, dass ich da zukünftige Geschäfte sehe.

Anthelia und Nera verstehen das falsch – sie haben kaum etwas von dieser Welt verstanden, aber dass manche Leute vom Geschäft sprechen, wenn sie den Abort besuchen, das kennen die beiden.

Nachdem dieses Missverständnis ausgeräumt ist, unterhalten wir uns über Schmuck.

Ich meine, dass ich früher auch welchen getragen habe, woraufhin Anthelia das Loch in meiner Nase begutachtet.

Fiorella bietet an uns einem Schmuckhändler vorzustellen, der auch Piercings macht.

Sobald ich über eine eigene Barschaft verfüge, wird das mein erster Anlaufpunkt sein.

Eine Sklavin führt uns dann in eine private Nische.

Der Raum ist aus Marmor gebaut, mit Holzvertäfelung und enthält ein Becken für fünf Personen.

Anthelia hüpfte ins Wasser – sie kann sich einfach nicht benehmen.

Nera folgt ihr, Hallah und ich setzen uns an den Rand.

Wir unterhalten uns und ich muss Hallah, die sonst alles über das Leben weiß, tatsächlich erklären, warum Sklaven ängstlich reagieren, wenn man sie nach ihrem Namen fragt.

Die Sklavin heißt Naomi – nicht, dass das relevant wäre, aber @Hallah ist es wichtig.

Wir sprechen über Sandalen und Magie, ich erkläre ein bisschen von dem, was ich kann.

Dann meint Anthelia, sie könne Luft gut riechend machen.

So nützliche Sachen kann ich natürlich nicht.

Von Fiorella erfahren wir, dass es unter der Stadt eine alte Kanalisation gibt, die wurde von Jahrhunderten aufgegeben, ursprünglich von Grolmen erbaut wurde.

Ansonsten nervt Fiorella einfach nur.

Sie biedert sich Hallah mehrfach als Freundin an und möchte Geld von ihr.

Offenbar versteht Fiorella nicht, dass sie nur als Leibwache für Hallah abgestellt ist.

In der Zwischenzeit hat die Sklavin mir Schreibzeug gebracht und ich kann endlich die beiden Briefe schreiben.

Der erste Brief ist an meinen alten Meister Magister Illorius Heltoritan gerichtet.

“ An den hochgeschätzten  
Magister Illorius Heltoritan  
A'Anfa

Werter Magister Illorius,

Euch ist sicherlich zu Ohren gekommen, dass ich Mitte Phex überstürzt die Stadt verlassen musste.

Daher ist meine Tantieme für den Monat ausgeblieben.

Ich bitte ergebenst um Verzeihung für die daraus folgenden Umstände.  
Leider war ich als Resultat der Abreise einige Wochen nicht arbeitsfähig.

Die Tantieme werde ich euch inklusive des üblichen Zins zukommen lassen,  
sobald es meine Situation mir erlaubt.

Das sollte Ende Ingerimm, spätestens im Rahja der Fall sein.

Mit ergebensten Grüßen

Adamana Ladellantar,  
Adepta minor

Der zweite Brief ist für meine gute Freunding Vaya saba Setareh.

“ An Adepta Major  
Vaya saba Setareh  
Al'Anfa

Liebe Vaya,

bitte entschuldige, dass ich nicht zu unserem Treffen kommen konnte.  
Die Umstände ließen es nicht zu, vielleicht hast du davon erfahren.

Ich werde wohl auf absehbare Zeit nicht nach Al'Anfa zurückkehren und wollte  
dich bitten, meine Sachen auf die Reise zu schicken.  
Die Miete für mein Zimmer ist noch bis Ende Rahja bezahlt und mein Vermieter  
ist ein ehrlicher Mann.

Daher denke ich, dass du alles noch vorfinden wirst.

Ich bräuchte die Bücher, die ich dir gezeigt hatte, und die kleine Schatulle.  
Und alles an Kleidung und Schmuck, was du finden kannst.

Schicke bitte alles an den Sitz des Schutzpärtors der Stadtwache von Chorhop.  
Die Unkosten kannst du über den üblichen Weg begleichen.

Wenn du Lust auf eine andere Welt hast, bist du herzlichst hierher eingeladen.  
Ich vermisse dich.

Ich danke dir und sende dir Grüße und Küsse

Adamana

Hallah berichtet, welche großen Pläne sie für die Stadt hat.

Ich meine, sie sollte dann nicht jeden am Pranger befreien, weil sie das davon abhält, die Pläne  
umzusetzen.

Hallah siegelt die Briefe mit der Brosche und will vorher noch wissen, was drin steht.  
Ich biete ihr an, sie zu lesen, da ich das für unkrisch halte.  
Sie meint, ich soll es ihr einfach nur sagen.  
Vielleicht kann sie gar nicht lesen und hat es immer nur behauptet?

Als wir das Badehaus verlassen, will Anthelia noch einmal auf den Markt.  
Sie will Hölzer kaufen und überredet Hallah, mitzukommen, weil ich auch einen neuen Zauberstab benötige.  
Einen Zauberstab finde ich nicht, aber ich weiß nun aus welchem Holz mein neuer Zauberstab sein soll: Ebenholz.  
Die Bäume sind sehr selten, daher muss ich wohl noch etwas warten, bis ich einen passenden Baum finde.

Danach gebe ich meine Briefe im Haus der Kapitäne ab.  
Hallah möchte noch ins Pfandhaus.  
Die Besitzerin namens Fini hat nur einen Arm und ist Zyklopäerin.  
Im Keller gibt es wohl einige spezielle Dinge zu kaufen – vielleicht sogar Sklaven –, die darf man aber nur auf Einladung beschauen.  
Die Einladung gibt es nur auf Empfehlung durch einen anderen Kunden.

Hallah kauft eine Drehleier, während die Schmuckauslage in einer Vitrine bewundere.  
Andere interessante Sachen kann ich nicht finden.  
Ich frage nach Chirurgiebesteck und Magierstäben.  
Beides gibt es nicht bis Anthelia und die Türe zum Keller öffnet in dem sie klar macht, dass Hallah zu genau der Obrigkeit gehört, mit der Fini keinen Ärger haben möchte.  
Fini führt uns in ihren Keller und dort in einen Raum mit einem Tisch.  
Sie stellt sich auf die andere Seite, hier werden ganz offensichtlich "Sachen" verkauft.  
Fini will dass Hallah nicht in ihre Geschäfte interveniert, wenn sie uns etwas verkauft.  
Hallah fragt mich nach meiner Meinung und ich stimme zu.  
Zwar denke ich, dass Fini irgendetwas großes und geheimnisvolles vor uns verbirgt, aber das ist zu erwarten.  
Ich denke nicht, dass sie eine Bedrohung ist.

Wir willigen ein und Hallah erhält einige Dietriche zur Auswahl.  
Mir bietet Fini mehrere Zauberstäbe an, die sind aber alle nur armlang – ich hätte gerne wieder einen Zauberstab meiner Größe.

Nachdem das alles erledigt ist, kehren wir in Hallahs Domizil zurück.

# Ende

Adamanas Bericht aus Chorhop endet hier, da sich die Gruppe aufgelöst hat.

Das Ereignis bedaure ich sehr, da ich die die Runden mit Nera, Hallah und Anthelia sehr genossen habe.

Adamanas Leben wird noch eine Weile weitergehen, der [Epilog](#) ist schon geschrieben...