

# 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.

Drinne 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 zyklopäischen Mantel haben möchte.

Das Gespräch mit ihm ist ganz amüsant.  
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.

---

Revision #1

Created 2026-04-08 10:40:06 UTC by Gerrit

Updated 2026-04-08 10:40:24 UTC by Gerrit