

IT-Beschreibung Battiwa

Euer Gnaden,

Ich erlaube mir, Euch diesen Bericht zu senden weil mir zugetragen wurde, dass Ihr an potentiellen neuen Handelspartnern interessiert sein könntet.

Mir wurde nämlich vor einigen Monden eine Geschichte zugetragen, die ich zunächst für einfaches Seemannsgarn gehalten habe – von ebenjener Sorte wie man es sich in den größeren Handelshäfen zuhauf erzählt. Die Geschichte von einer kleinen Inselgruppe tief im südlichen Meer, viele Seemeilen abgelegen von den uns bekannten Ländern. Eine Inselgruppe reich an Bodenschätzen, vielfältiger Flora und Fauna und einem großen Handelsmarkt für exotische Güter.

Ihr kennt mich, Herr, ich gehe nicht jedem Seemannsgarn nach, doch meine Neugier und mein Jagdtrieb als alter Händler waren geweckt. So erkundigte ich mich bei weitgereisten Handelsschiffen nach Gütern von jener möglicherweise erdachten Inselgruppe und wurde nach einigen Woche fündig. Mir wurden zwei kleine Fässer mit Rum, ein kleines Paket mit erlesenen Perlen und einige Dosen besonderer Gewürze gezeigt, welche allesamt einen Aufdruck trugen der einen weißen Drachen auf blauem Grund zeigten.

Erneut war ich mißtrauisch, denn dieses Wappen konnte ich nicht wirklich Einklang bringen mit den Geschichten von einer Handelsstadt im fernen Süden.

Dennoch – es schien mehr zu sein als ein reines Seemannsgarn, daher schiffte ich mich auf einem der größeren Handelsschiffe ein und trat eine Seereise von mehreren Monden an, um der Sache auf den Grund zu gehen. Die Reise dauerte nicht allein wegen der vielen Seemeilen so lange, sondern weil es – bisher – keine direkte Handelsroute zur besagten Inselgruppe gibt. Ich reiste über drei Häfen (Einer in Rabenstein, einer in Vinland und einer in einem elbischen Reich) und musste in letzterem das Schiff wechseln bis wir endlich Kurs setzten auf Maracay.

Während der letzten Überfahrt gelang es mir dann auch, einen Händler zu finden, welcher mir mehr Auskünfte zu geben bereit war – und auch die Zeit hatte, dies bei ein paar Gläsern guten Weines zu tun.

Besagte Inselgruppe besteht aus drei nahe beieinander liegenden Inseln, von denen die größte den Namen Maracay trägt.

Die Insel Maracay liegt im südlichen Meer, das am nächsten gelegene Festland hört auf den Namen Andurin. Maracay ist die östlichste einer kleinen Kette von Inseln, welche entweder unbewohnt sind oder von eher zwielichtigen Seefahrern und Ureinwohnern bewohnt werden – beziehungsweise wurden, aber dazu später mehr.

Der Großteil der Insel mit warmem, tropischem Klima ist von dichtem Urwald bedeckt, aus dem in der Mitte einige Berggipfel hervorragen und durch den es nur wenige Wege gibt. In Strandnähe gibt es auch einige Palmen. Der Urwald beherbergt Affen, Lemuren, Vögel, kleine Raubkatzen, Streifenhörnchen, Iltisse, Eidechsen, Mungos, Frösche (auch giftige), Schlangen (Gift- und Würgeschlagen) und viele Insekten. Es sei angemerkt, dass diese Informationen vornehmlich vom Assistenten des Händlers kamen, welcher als Hobby die Erforschung von Flora und Fauna verschiedener exotischer Inseln pflegt.

Über die Ureinwohner Maracays, die Mahuti, welche im Dschungel leben und diesen nur sehr selten verlassen, war nicht viel zu erfahren. Sie sind im Dickicht nur schwer zu erkennen, bemalen sich mit Tonfarben und tarnen sich mit Erde und Blättern. Ihre hauptsächliche Bewaffnung ist das Blasrohr mit vergifteten Pfeilen.

Die Bewohner Maracays haben inzwischen einen regen Handel mit den Ureinwohnern etabliert, da in den Urwäldern der Insel Substanzen existieren, die sonst nur sehr selten zu finden sind. Verschiedene Blütenextrakte die als Geruchsmittel bei den Damen des Hofes beliebt, sowie verschiedene Gewürze und eine zähe Substanz die aus dem Saft eines Baumes gewonnen wird. Diese Substanz ist sehr elastisch und doch fest und wird Gummin genannt. Für den Schiffsbau und zum abdichten verschiedener Gefäße ist Gummin ein unverzichtbares Handelsgut. Im Gegenzug hierzu erhalten die Ureinwohner Maracays alle möglichen Artikel aus Eisen und Bronze, da sie selbst dieser Bearbeitung nicht mächtig sind. Auch Glasperlen, robuste Stoffe und vergorene Getränke sind beliebte Tauschmittel. Inzwischen gibt es in der Stadt ein paar wenige Händler, die sich exklusiv auf den Handel mit den Mahuti spezialisiert haben und auch deren Sprache sprechen.

An Gewürzen finden sich auf Maracay unter anderem Cayenne-Pfeffer, Chili, Koriander, Piment und Kumin, an sonstigen Pflanzen und Gewächsen unter anderem Tabak, Zuckerrohr, Kokosnüsse, Kakao- und Kaffeebohnen, Obstsorten wie Ananas, Mangos, Papayas und Bananen und natürlich diverse Tropenhölzer die als Baustoffe

für Schiffe und Gebäude beliebt sind.

In dem feucht-warmen Klima Maracays gedeihen auch einige Heilkräuter, wenn sie sich auch von denen im Norden unterscheiden, so als Beispiel die die Schlangenzwurzel, welche wie eine mildere Form von Opium wirkt.

Ich war also nun einigermaßen neugierig auf das, was mich am Ende dieser mehrwöchigen Reise erwarten sollte – und ich wurde nicht enttäuscht! Als endlich Land in Sicht war und ich aufs Deck des Schiffes ging, sah ich eine Insel mit hohen Klippen, Palmen und einer Stadt welche sich an der Südostküste der Insel in eine Bucht schmiegte. Der Hafen war stark befestigt mit zwei Forts, zahlreichen Kanonen und einer großen Ankerkette – Vorsichtsmaßnahmen, die den Piraten galten, welche in dieser Gegend noch immer des Öfteren ihr Unwesen treiben. Es ist warm dort – sehr warm, und wenn man den Bewohnern Glauben schenkt, das ganze Jahr über.

Die Freistadt Battiwa wurde, so wird erzählt, auf den Überresten eines verlassenen Schmugglernestes erbaut, so dass die ersten Siedler im Jahre 11237 n.Z.F örtlicher Zeitrechnung (OT 2014) einen rudimentären Hafen und ein paar Hütten als Basis hatten. Inzwischen verfügt die Stadt, die nach 9 Jahren Bauzeit (Stand 2023) so gut wie vollendet ist, über einen gut ausgebauten und gesicherten Hafen mit mehreren Landungsstegen, Handelskontoren und vielen festen Gebäuden. Es gibt ein ausgebautes Kanalsystem und ein Aquädukt das frisches Wasser aus dem Umland in die Stadt bringt. Es gibt Kräuter- Obst- und Gemüseplantagen sowie Salzfelder, Schmieden und Mühlen. Die Handwerkerviertel und das Händlerviertel sorgen dafür, dass Battiwa als Handelsstadt floriert – und das tut sie in der Tat! Die Stadt wirkt erstaunlich sauber für die Anzahl ihrer Bewohner - insgesamt ungefähr 1600, vorwiegend Menschen aber auch ein paar Zwerge und Elfen aus aller Herren Länder wie es scheint. Man sieht dort großgewachsene, blonde Nordleute, kleine dunkelhaarige Menschen aus dem Süden, und ansonsten eine bunte Mischung.

Die Viertel sind aufgeteilt in einfache Handwerker wie Färber, Fleischer, Gießer, Fischer und viele mehr, gehobene Handwerker wie Näher, Schmuckhersteller, Kunstschmiede und weitere, und auch ansonsten gibt es alles was eine selbständige Stadt so braucht: Ein Sägewerk, eine Destilliere, ein Lazarett, eine Schule, eine Bibliothek, mehrere Handelskontore, ein Badehaus, einen Tempel (dazu später mehr), Tavernen, Gasthöfe, Wohngegenden und das Herrenhaus der Herrscherfamilie, den TenTrakons.

Dort wohnen Graf Mira TenTrakon mit Familie, ein Mann gehobenen Alters der sich aus allen Regierungsgeschäften heraushält und auf der warmen Insel seinen Ruhestand genießt. Die Geschäfte der Stadt werden geleitet von Freiherr Dragan TenTrakon, dem Blutsbruder von Graf Mira, und seiner Frau Ariann. An dieser Stelle nun auch die Erklärung des für eine so südliche Stadt ungewöhnlichen Wappens: Es handelt sich hierbei um das Ritterwappen des Freiherrn.

Doch weiteres über die Stadt. Zusätzlich zu den bürgerlichen Bewohnern verfügt Battiwa über fast 300 Bewaffnete, bestehend aus der Garde und Marinesoldaten, die in den zwei Forts auf beiden Seiten der Bucht stationiert sind. Zusätzlich zu den regulären Streitkräften verfügt Battiwa über ein Bataillon schwere Reiterei, die zum Einsatz kommt wenn Battiwa seine Verbündeten in Kriegen unterstützt.

Auf dem großen Marktplatz im Zentrum der Stadt findet man einen Tempel für die 8 Götter Andurins... da viele Siedler Battiwas dem Grafen Mira TenTrakon aus Tiwa gefolgt oder aus dem im Krieg befindlichen Süden Andurins geflohen sind, sind die Götter Andurins der Haupt-Glauben von Battiwa.

Mittlerweile gibt es neben der Stadt Battiwa auch ein kleines Fischerdorf nordöstlich der Stadt an der Küste und eine Enklave von Echsenwesen, die in der Mitte der Insel nahe am dort gelegenen Vulkan siedeln. Weitere Siedler, die sich in den Jahren seit Gründung der Stadt dort niedergelassen haben stammen aus Moringaard (Westfels), aus Nassau-Saarbrücken und mit dem Ausbau der Handelspartner kommen auch immer wieder weitere Siedler aus den jeweiligen Ländern hinzu.

Eine kleine Insel südwestlich von Maracay ist Quelle einiger Bodenschätze wie Kupfer, Zinn und Schwefel und dort gibt es drei Minen mit kleinen angegliederten Hüttendörfern für die Arbeiter.

Battiwa selbst verfügt über eine kleine Flotte aus derzeit 11 Schiffen und zwei weitere befinden sich im Bau. Die Stadt verdient ihr Geld und ihren Aufbau so gut wie ausschließlich durch Handelsgeschäfte mit den zahlreichen Verbündeten und Handelspartnern, die der Freiherr und Graf im Laufe der Jahre an Land gezogen haben. Viele der Handelswaren werden auch in eigener Produktion in Battiwa hergestellt, wie beispielsweise Rum, Zuckerrohr, Salz, verschiedene Gewürze und eingelegte oder getrocknete Südfrüchte und auch Kunsthandwerkserzeugnisse.

Nun ist dieser Bericht doch länger geworden als ich ursprünglich vorgesehen hatte. Wenn euer Gnaden weitere Informationen zu dieser Stadt wünscht, die ich durchaus als einen guten und wertvollen zukünftigen Handelspartner werten würde, so bin ich jederzeit gut vorbereitet, Euch weitere Notizen oder Kartenmaterial vorlegen zu dürfen.

Mit höchster Achtung,
Theodorus Hofstetter,
Handelsmeister