

# Finsterland

## DER KRIEG DER KLEINEN KÖNIGE

von Georg Pils

Diese Erweiterung für Finsterland ist ein Ereignis, das in eine Kampagne eingebaut werden kann, um die Geschichte der Spielwelt weiterzuentwickeln. Das Ereignis ist optional und sollte nur verwendet werden, wenn die gesamte Gruppe damit einverstanden ist.

### INHALT

Im Süden des Finsterlandes bricht ein Krieg zwischen verschiedenen Fürstentümern aus. Zunächst wird das Ereignis nicht beachtet, immerhin ist das an der Tagesordnung. Dann verstärken sich die Spannungen allerdings und drohen, das gesamte Finsterland mitzureißen.

### VORBEREITUNG

Die Kleinen Könige sind eine Reihe von unabhängigen Fürstentümern unterhalb des Südwalls, entlang des Goldenen Meeres. Aufgrund ihrer abgeschiedenen Lage wurden sie nie in eine der größeren Kurfürstentümer eingegliedert und haben sich so ihre Unabhängigkeit bewahrt. Sie wurden zwar offiziell dem Kaiser unterstellt, betrachten Anordnungen der Hauptstadt mit noch größerer Distanz als andere Fürsten.

Die Gegend ist felsig und wunderschön, mit schroffen Klippen, geheimen Buchten und trockenen, zähen Bäumen, die in der Sonne wiegen. Die meisten Fürsten und Fürstinnen herrschen hier über eine Handvoll Fischerdörfer und karge Felder, was bei ihnen zu einer gewissen eleganten Armut geführt hat. Die massiven Repräsentationsbauten, für die andere Herrscher den Reichtum ihrer Leibeigenen verschwenden, findet man hier nicht. Der Baustil ähnelt dem, den man auch in der Blander Öde und in Koram findet. Tragischerweise sind die Fürstenhäuser dort untereinander seit Generationen verfeindet und bereit, beim geringsten Anlass aufeinander loszugehen. Nur äußere Feinde können sie von ihren Streitigkeiten ablenken, doch diese sind dünn gesät.

Das Haus Samum hat in der Gegend einen gewissen Einfluss, den es vor allem über Hochzeiten mit Angehörigen von Nebenlinien erhalten hat. Einige Handelsgesellschaften unterhalten in den Küstenorten Niederlassungen.

Seit der Zeit der Löwenfürsten hat die Satrapei immer wieder versucht, eine gewisse Kontrolle über die Gegend zu erhalten. Der Süden des Löwensfelds wurde immer wieder von Banditen und Untertanen der dortigen Könige überfallen. Aus diesem Grund wurden militärische Berater und Religiöse hingeschickt. Sie sollten die Bergbewohner „zivilisieren“. Sehr erfolgreich waren sie dabei nicht. Dennoch gibt es einige Fürsten, die dem Haus Leonid gegenüber loyal sind.

Der Einfluss der von den Löwensfeldern geschickten Priester hat sich allerdings anders niedergeschlagen als erwartet. So gibt es in den Kleinen Königen eine Reihe von sonderbaren und extremen Sekten, die einen beträchtlichen Einfluss ausüben.

Im restlichen Finsterland werden die Kleinen Könige eher ignoriert. Sie sind kein großer Markt, sie sind politisch unwichtig und entwickeln keine neuen Technologien (zumindest werden sie nicht verbreitet). Wenn es dort kracht, wartet man, bis es besser wird. Dieses Mal ist es allerdings anders.

Der Spielleiter kann den dortigen Konflikt langsam anklingen lassen und immer wieder erwähnen, bis er dann offensichtlich wird.

### ABLAUF

Der Krieg der Kleinen Könige ist ein chaotischer Konflikt zwischen einem guten Dutzend Fraktionen, die sich gegenseitig mit Milizen bekämpfen. Die Bewaffnung ist teilweise sehr stark veraltet. Es werden vielfach noch Musketen und sogar Speere und Hel-lebarden genutzt. Die genauen Kriegsziele sind unklar. Oft werden einfach offene Rechnungen beigelegt oder seit Jahrhunderten schwelende Konflikte ausgetragen.

Wichtige Gründe für den Ausbruch des Krieges sind die Konstruktionen von großen Fangschiffen durch Unternehmen aus den Südbuchten, die wachsende Konkurrenz durch billige Importware aus dem Löwensfeld und das Interesse der jungen Leute am modernen Leben, was zu Konflikten mit den alteingesessenen Gruppen führt.

Für die Großmächte ist der Krieg zwar eine Randerscheinung und ein Ärgernis, er bietet aber auch die Möglichkeit, die Ressourcen der Rivalen zu binden. Aus diesem Grund entscheiden sie sich dafür, ihre Verbündeten mit Ausrüstung und Beratern zu unterstützen.

Die wichtigsten Fraktionen im Krieg sind:

**König Illur vom Berg:** Das Haus vom Berg herrscht im Nordosten des Gebiets und ist mit dem Kurfürsten Leonid verbündet. Es verfügt über eine mit Restbeständen aus dem Großen Krieg ausgestattete Armee und eine von Löwensfelder Verlegern betriebene Wirtschaft. Es werden vor allem Textilien und Nahrungsmittel produziert. Der jetzige König leitet seine Abstammung von einer Sippe von Banditen ab, die über Jahrhunderte hinweg in der Gegend gewütet hat. Er ist ein kleiner, kräftiger Mann mit gepflegtem Schnurrbart und abgeschlossenem Studium an der Alexandria. Sein Traum ist eine Modernisierung des Gebiets und eine Vereinigung der Fürstentümer. Dazu präsentiert er sich als offener, toleranter Herrscher, was gerade den Konservativen und Reaktionären nicht gefällt.

**Matriarchin Usar Poliu:** Obwohl die Kirche sie in keiner Weise anerkennt, sieht sich die Matriarchin als eigentliche, gottgesandte Deuterin des himmlischen Willens. Die Poliiden, eine von ihr angeführte Sekte, ignoriert die offizielle Kirche völlig, zumal diese in den Kleinen Königen kaum eine Rolle spielt. Die Matriarchin ist eine stämmige, kleinwüchsige Frau mit grauen Haaren und ernstem Gesicht, die immer im Nonnenhabit auftritt. Sie hat im ganzen Gebiet Anhänger, am meisten aber im Norden der Könige. Sie behauptet, eine göttliche Sendung erhalten zu haben, die sie dazu anhält, ihre Version des Glaubens zu verbreiten. Bis jetzt konnte man mit milden Gaben und sozialer Unterstützung Leute sammeln, aber jetzt mehren sich die Stimmen, dass man den Sack zumachen sollte und eine Theokratie einführen sollte. Die Matriarchin hält sich bedeckt, ob sie diese Extremisten unterstützt.

**Die Republik von Arnik:** Ein von Kaufleuten aus den Südbuchten gegründeter Stadtstaat mit wenigen Einwohnern und dicken Mauern. Die Stadt und das umliegende Gebiet sind schon seit Jahrhunderten in den Händen des Kaufmannsrates und beherrschen einen südlichen Küstenstreifen. Seit einiger Zeit verstärkt sich die Konkurrenz zwischen den alteingesessenen Kaufleuten und den Händlern aus dem Löwensfeld, die den Markt mit günstigen Produkten überschwemmen. Die Republik verfügt über ein gut ausgebildetes aber etwas archaisch ausgerüstetes Söldnerheer, kann aber auf die Hilfe des Hauses Samum zählen. Die Kommandantin des Heeres, Iphigenia Zumwald, beäugt die Verhandlungen skeptisch.

**Die Getreuen des Löwen:** Als die Tarasier vor Jahrhunderten das Gebiet beherrschten, richteten sie mehrere Stützpunkte ihrer Kriegerkulte ein. Sie blieben im Gegensatz zum Rest des Finsterlandes erhalten, waren aber völlig vom Stamm ihrer Idee abgeschnitten. So entstand eine Kriegersekte, die sich mit den Bewohnern der umliegenden Dörfer verband und eine eigene, abgeschiedene Kultur bildete. Die Getreuen des Löwen werden von den Einheimischen geachtet aber auch gefürchtet. Sie sind für ihre harte aber gerechte Rechtsprechung und ihre hervorragende Disziplin bekannt. Die Getreuen wollen die Gegend stabil halten und das Gleichgewicht zwischen den Fraktionen erhalten. Ihr Anführer, Meister Eisenaugen, ist ein bärtiger Riese, dessen Augen als Strafe für seine Familie ausgestochen wurden. Trotz seiner Blindheit ist er ein ausgezeichnete Kämpfer.

Der Rest des Finsterlandes erfährt vom Krieg zunächst nur am Rande. Erst als im Löwensfeld völlig entkräftete Flüchtlinge auftauchen, die über den Südwall gezogen sind und in den Südbuchten elende Fischerboote und Flöße landen, wird klar, dass der Konflikt voll ausgebrochen ist.

Unglücklicherweise ist keiner der großen Machtblöcke bereit, in diesen Konflikt einzugreifen. Zu hoch ist das Risiko, wieder in einen kostspieligen und sinnlosen Krieg verwickelt zu werden. Stattdessen ziehen Söldner, Glücksritter und Abenteurer dorthin, um ihr Glück zu versuchen.

Für die Charaktere gibt es viele Möglichkeiten, mit dieser Situation zu tun zu bekommen:

- Sie können als Söldner einer der Fraktionen anheuern oder sogar ihre eigene Fraktion aufziehen. Die Bewohner der Kleinen Könige sind politisch flexibel und bereit, sich schnell auf neue Herrscher einzustellen.
- Sie können als Kriegsberichterstatter dorthin reisen und dramatische und romantische Geschichten erleben.
- Sie können bei der Versorgung der Flüchtlinge assistieren und die Hintergründe und Probleme dieser Personen erforschen. Möglicherweise gibt es noch wesentlich gravierendere Gründe für die Flucht.
- Sie können versuchen, einen Waffenstillstand oder vielleicht sogar einen Friedensschluss zu verhandeln.

## FOLGEN

Greift niemand ein, eskaliert der Konflikt immer weiter. Er kann sich sogar ins Löwensfeld oder zu den Südbuchten hin ausbreiten. Schlussendlich mündet er in Massakern zwischen den verschiedenen Gruppierungen, nicht zuletzt deshalb, weil die verschiedenen Waffenproduzenten neue Geräte liefern.

Auch bei einer Einmischung der anderen Kräfte ist eine Beruhigung keineswegs garantiert. Die leonidischen Armeen greifen zwar mit viel Gewalt an der Seite des Hauses vom Berg ein, können aber aufgrund des unübersichtlichen Terrains und der schwierigen Versorgung nur wenig ausrichten. Auf der anderen Seite unterstützt das Haus Samum seine Handelspartner mit Geld und Schiffen, zusätzlich werden auch Söldnertruppen und Eliteeinheiten geschickt.

Insgesamt wird versucht, einen Zusammenstoß zwischen kurfürstlichen Truppen zu vermeiden, da das einen vollen Krieg verursachen könnte.

Der Kaiser beauftragt seine Kanzlerin, dorthin zu reisen und zwischen den verschiedenen Parteien zu vermitteln. Das bietet seinen Gegnern natürlich eine gute Gelegenheit, sie zu töten.

Die Flüchtlinge, die im gesamten südlichen Finsterland unterwegs sind, um einen sicheren Hafen zu finden, sind eine zusätzliche Herausforderung für die Nachkriegsordnung. Gerade in den Gegenden, die sich nach dem Krieg noch nicht wirklich erholt haben, reagieren aggressiv auf die Trecks.

Insgesamt stellt der Krieg der Kleinen Könige den ersten Fall eines Konfliktes der Nachkriegszeit dar, durch den es wieder zu einer vollen Konfrontation kommen könnte.