

Finsterland

DIE GRÜNE ARMEE

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

Nach dem Ende des Großen Krieges behalten einige militärische Einheiten ihre Waffen. Im Eisenfeld bleibt die sogenannte „Grüne Armee“ aktiv und baut nach und nach ihren Einfluss aus. Schließlich übernimmt sie offiziell die Kontrolle über den südöstlichen Teil des Gebiets. Die Anführer der Armee verlangen vom Kaiser, dass er sie als wahre Meister des Eisenfeldes anerkennt und drohen dem Fürsten Madjas mit offenem Krieg, wenn er sich nicht unterordnet.

VORBEREITUNG

Die Machtübernahme zeichnet sich schon lange ab. Sie geschieht mit stillschweigender Duldung der lokalen Fürsten, die sich durch die neuen Anführer mehr Autonomie und weniger Kosten erwarten. Sind die Charaktere Journalisten, Geheimagenten oder einfach nur allgemein neugierig, können sie die ersten Anzeichen beobachten:

- Die Grüne Armee gibt ihre Waffen nach dem Ende des Krieges nicht ab. Stattdessen erwerben sie neue Waffen und Munition unter der Hand. Schmuggler aller Art versorgen das Gebiet mit ständig neuem Kriegsmaterial. Der Madjas'sche Geheimdienst ist mit der Situation ziemlich überfordert, nicht zuletzt deshalb, weil er im Rahmen der Aufstände während des Großen Krieges zuerst viele seiner Kontakte und Spitzel verloren hat und dann einige Agenten durch die Rache der Bevölkerung eingebüßt hat.
- Aus dem Einflussgebiet der Armee fließen zunehmend weniger Steuern an die Hauptstadt. Steuereintreiber, die dorthin geschickt werden, sterben unter mysteriösen Umständen oder verschwinden spurlos. Die Regierung versucht, die Lage in den Griff zu bekommen, doch aufgrund der zersplitterten Natur des Kurfürstentums vermeiden sie direkte Polizeiaktionen oder gar militärische Operationen. Die einzige Möglichkeit, die sie sehen, ist der Einsatz von Detektiven.
- Die Kommandanten der Armee organisieren die Sicherheitskräfte vor Ort und stellen auch die Gerichtsbarkeit. Bei Streitigkeiten wendet man sich eher an sie als an die traditionell adeligen Richter. Daneben betreibt die Armee einige soziale Institutionen, vor allem zum Schutz und zur Versorgung von Hinterbliebenen und Veteranen.

Vor dem Putsch können einige Ereignisse stattfinden:

- Attentäter versuchen, die Kommandanten der Grünen Armee zu ermorden. Dabei könnten die Charaktere engagiert werden, um die Aktion zu unterstützen oder zu bekämpfen.
- Spione der verschiedenen Gruppen versuchen, die Positionen und Pläne der Kontrahenten in Erfahrung zu bringen. Dabei werden einige wagemutige Aktionen durchgeführt, beispielsweise, um Ausrüstung in das Land zu schmuggeln. Es stellt sich heraus, dass der Großteil der neuen Waffen, die die Grüne Armee zur Verfügung hat, aus dem Löwensfeld stammt. Die Charaktere können sowohl in der Spionagearbeit als auch in der –abwehr arbeiten.
- Für den Angriff benötigen die Kommandanten der Armee einen Anlass. Dieser wird von einer Gruppe von Provokateuren organisiert. Im konkreten Fall handelt es sich um eine Prügelei zwischen kurfürstlichen Steuereintreibern und der örtlichen Bevölkerung. Es gibt drei Tote, dann werden die Steuereintreiber geschnappt und gelyncht. Die Charaktere können die Ereignisse des Tages recherchieren, wenn sie beispielsweise als Journalisten tätig sind.
- Die Hexen und Schamanen der Gegend berufen eine Versammlung ein, um über das Angebot der Kommandanten zu diskutieren, da diese ihre Unterstützung haben wollen. Grundsätzlich steht es Magiern in der Gegend frei, an diesem Treffen teilzunehmen.

DER ABLAUF

Nach mehreren Jahren des Aufbaus passiert die Übernahme blitzschnell. Die Einheiten der Armee verhaften Sympathisanten des Kurfürsten in ihrem Einflussgebiet. Wer sich wehrt, wird hingerichtet, die anderen werden eingesperrt. Eventuelle Scharmützel mit fürstentreuen Truppen werden schnell beendet, nicht zuletzt deshalb, weil in vielen Teilen der Garden der einzelnen Machthaber Sympathisanten der Grünen Armee tätig sind.

Um eine Intervention der Kaiserlichen Truppen zu verhindern, entsenden die Anführer der Armee zügig Boten zur Hauptstadt, die die volle Loyalität dem Kaiserhaus gegenüber betonen. Gleichzeitig werden die Bedingungen für einen Waffenstillstand an den Kurfürsten übermittelt.

Nach diesem Handstreich kommt es zu verschiedenen Operationen in der Umgebung:

- Die Truppen der Grünen Armee eliminieren verbliebene Widerstandsnester in ihrem Gebiet.
- Der Kurfürst Madjas sammelt seine Truppen und versucht, die Armee zu vertreiben.
- Der Kaiser schickt Beobachter und Diplomaten, um die Situation zu analysieren. Zusätzlich wird ein Teil der Kaiserlichen Armee mobilisiert und in Marsch gesetzt.
- Die umliegenden Kurfürsten mobilisieren ihre Truppen, um ein Übergreifen des Aufstandes zu verhindern.
- Bewohner verlassen das betroffene Gebiet fluchtartig und versuchen, sich in der Umgebung niederzulassen, um nicht in die Kriegswirren verwickelt zu werden.
- Die Unruhen locken Glücksritter, Söldner und Banditen an, die am Chaos verdienen wollen. Einige von ihnen versuchen, aus ihrer Einmischung politisches Kapital zu schlagen und sich adeln zu lassen.
- Wohltätige Organisationen versuchen, die schlimmsten Katastrophen zu vermeiden und Hilfsgüter in das Gebiet zu bringen. Die Konvois müssen bewacht werden, um nicht von Kämpfern beider Seiten überfallen und geplündert zu werden.

DIE KOMMANDANTEN DER ARMEE

Die Grüne Armee wird von drei ehemaligen Offizieren der Madjas'schen Armee befehligt. Sie sind gleichberechtigt, wobei András Witeschy der älteste ist und die ursprüngliche Idee hatte, die Macht zu ergreifen.

András Witeschy: Ein massiger Mann mit breiten Schultern und einer großen Wampe. Er hat nur ein Bein und kann offenbar keine Machinae tragen. Sein rotes Haar ist von grauen Strähnen durchzogen. Seine Stimme ist laut und er trinkt gerne. Aus seiner Sicht ist es sein gutes Recht, dieses Gebiet für sich zu reklamieren, immerhin hat er sein Bein geopfert, um es zu beschützen. Witeschy ist ein guter Stratege und erstaunlich besonnen, obwohl seine überschwängliche Art etwas anderes erwarten ließe. Er mag üppige Frauen und fröhliche Musik.

Ephrosina Antal: Eine kleine, zähe Frau mit kurzgeschorenen, schwarzen Haaren und einer lästigen Angewohnheit, mit Messern und anderen scharfen Gegenständen zu spielen. Sie war Witeschys Adjutantinnen und hat ihn nach seiner Verletzung mehrere Kilometer weit in Sicherheit geschleift. Sie ist impulsiv und kämpferisch. Wer sie herausfordert, wird feststellen müssen, dass sie auf jeden Fall mitzieht. Sie schätzt es, Leonidisches Roulette zu spielen.

Béla Friedrich: Der ehemalige Regimentsschreiber von Witeschys Einheit. Er ist sozusagen der Kopf der Bande und hat beste Aussichten darauf, nach dem Ende der Kampfhandlungen zum Regierungschef zu werden. Er hat die Kontakte mit den Löwensfelder Firmen eingefädelt und ist der festen Überzeugung, die Sache im Griff zu haben. Friedrich ist mittelgroß und eher schlank. Er trägt eine Gasmaskenbrille und hat einen buschigen Schnauzbart. Seine Haare sind schwarz.

DIE FOLGEN

Gelingt der Aufstand, ist das Kurfürstentum Madjas permanent geschwächt und die verschiedenen militärischen Organisationen riechen Morgenluft. Es ist durchaus möglich, dass es in anderen Gebieten ebenfalls zu solchen Aufständen kommt. Hauptprofiteur des Aufstandes ist interessanterweise der Kurfürst Leonid, dessen Geheimdienst die ganze Sache von Anfang an unterstützt hat. Das Haus Leonid wird sich selbstverständlich davor hüten, die Grüne Armee offiziell anzuerkennen, trotzdem wird das Gebiet aufgebaut, um bei einem weiteren Konflikt gegen die Feuertaler Republik vorzugehen. Hat der Kaiser Mireille Lahan oder Theresa Milasana geheiratet und erkennt er die Grüne Armee gezwungenmaßen an, verschärft sich der Konflikt mit den Adligen dadurch weiter. Die Konsequenz der Sache ist, dass er damit mehr auf die Leonidische Unterstützung angewiesen ist.

Scheitert der Aufstand, versucht der Kurfürst Madjas mit geradezu verbrecherischen Methoden, für Ordnung zu sorgen. Dabei kommt es zu Massenhinrichtungen und Terroraktionen, um die Verschwörer zu entlarven und zu bestrafen. Schlimmstenfalls kollabiert die gesamte Gegend und es kommt zu lang dauerndem Chaos. Um der Bevölkerung zu helfen, organisieren die Leoniden Unterstützungs- und Hilfsmissionen.

In jedem Fall muss das Fürstentum Madjas beträchtliche Mittel aufwenden, um der Lage Herr zu werden. Dadurch ist das Kurfürstentum wahrscheinlich finanziell ruiniert und darauf angewiesen, Geld zu hohen Zinsen zu leihen.

Wird die Verstrickung des Hauses Leonid aufgedeckt, werden schnell einige dem Kurfürsten abgeneigte Offiziere gefunden, die für ihren Verrat an der kaiserlichen Sache hingerichtet werden. Der Kurfürst entschuldigt sich in aller Form beim Haus Madjas und bietet Hilfe beim Wiederaufbau an.