

## **Wunsch ist Wunsch: Der König muss weg!**

von [d6ideas.de](http://d6ideas.de)

Der zweite uns zugestellte Wunsch aus Greifenklaues [Wunsch ist Wunsch-Aktion](#) (inspiriert vom [Secret Santicore](#)), ist vom [Malspöler](#) (der sich auch für [Teutonic Blogging](#) verantwortlich zeigt). Er präsentiert folgendes kleines Szenario:

“Ein Königreich wurde von seinem König schlecht geführt und ist dekadent geworden. Nun hat der Sohn des Königs die Krone übernommen und versucht das Reich wieder zu ordnen, Missstände zu beseitigen und das Staatssäckel wieder zu füllen. Welche Intrigen können den jungen König bei seinen Zielen im Wege stehen? Und wer betreibt diese warum?“

Damit hat er eine sehr offene Frage gestellt. Spielt das ganze in einem Mittelalter-, High- oder Low-Fantasy Setting? Wie genau ist der junge König an die Macht gekommen? Lebt der alte König noch oder ist er tot? Falls er tot ist, starb er eines natürlichen Todes oder kam er gewaltsam zu Tode? Bei einem Fantasy Setting stellt sich die Frage, ob der alte König wiederbelebbar ist oder nicht?

Wir haben uns entschlossen das Szenario jeweils in einem Mittelalter- bzw. Low Magic Fantasy- und in einem Fantasy-Setting zu betrachten.

Für die Low/No Fantasy-Version haben wir eine Sammlung detailliert beschriebener Verschwörer mit ihren Plänen und Hintergründen aufbereitet. Diese können zwar durchaus miteinander in Verbindung stehen, aber auch jeder für sich alleine auftreten. Ergänzt werden sie um einige weiterführende Ideen, wie sie miteinander interagieren könnten.

Für die (High) Fantasy-Variante bieten wir eine zweite Sammlung, sowohl mit einigen ineinandergreifenden Intrigen und Verschwörern als auch mit anderen, unabhängigen Ideen.

### **Das Szenario im Mittelalter- oder Low Fantasy-Setting**

#### **Roderik – der getreue Verschwörer**

Roderik war Zeit seines Lebens treuer Vassall König Johanns II. Wegen seiner heldenhaften und noch heute besungenen Taten auf den “Blutfeldern Touraines”, wurde er von König Johann in den Ritterstand erhoben. Unter Einsatz seines Lebens und Verlust seines linken Armes rettete er dort dem bereits erwachsenen Sohn Johanns, dem hitzköpfigen Friedrich, das Leben.

Aus persönlicher Dankbarkeit, berief der König den nunmehr einarmigen Ritter an seinen Hof, um Friedrich fortan Schwertkampf und ritterliche Tugenden einzutrichern.

Ungeachtet des sichtbaren moralischen und wirtschaftlichen Verfalls des Reichs, hielt er König Johann in höchsten Ehren und ist sich sicher, dass Prinz Friedrich ein schlechter Einfluss auf seinen König gewesen ist. Wenn nicht durch Freundschaft, so doch durch eine tiefe Dankbarkeit war Roderiks Blick auf Johann stets getrübt und entsprechend gefärbt.

Seitdem der Prinz nun endgültig die Herrschaft übernommen hat, hat Roderik beschlossen, dem ganzen Spuk ein Ende zu setzen: Um den Niedergang des Reiches aufzuhalten und umzukehren, muss Friedrich weg!

Anders als viele jedoch, ist Roderik im Grunde ein einfacher und lediglich verblendeter Mann, der von alten Ritterlichkeitsvorstellungen getrieben ist.

Er sucht fieberhaft alte Genealogien ab und durchforstet regelrechte Wälder an Stammbäumen, um einen Nachfolger Johanns zu finden, den er für würdig hält, König zu sein. Niemals käme es ihm selbst in den Sinn zu regieren, doch sollte ihn jemand überzeugen können, rechtmäßigen Anspruch auf den Thron erheben zu können und ein ehrenhafter Mann zu sein, stünde Roderik und dessen Gefolgschaft aus anderen Loyalisten uneingeschränkt hinter dieser Person.

### **Der scharlachrote Drache – das notwendige Übel**

Zu Herrschaftszeiten König Johanns ist der Kult des scharlachroten Drachen im Königreich ansässig geworden. Der Hohepriester des Kults geht bei Hof ein und aus und diente dem König als enger Vertrauter und Berater.

Friedrich ist wohl oder übel auf den Kult angewiesen, um das Reich zu führen, denn die Drachenjünger erfreuen sich gerade beim einfachen Volk großer Beliebtheit. Da die wehrhaften Jünger die Schwachen vor Dieben, Räubern und Mördern beschützen, denen der Staatsapparat nicht mehr Herr geworden war.

Auch das jährliche Fest zur Sommersonnenwende, bei dem eine Jungfrau aus dem einfachen Volke vor den König geführt wird, um von diesem als weltlicher Vertreter des roten Drachen "verschlungen" und in den königlichen Harem eingereiht zu werden, erfreut sich großer Beliebtheit. Bringt es doch Hoffnung mit sich, aus dem elenden Bauernstand an den Palast des Königs gerufen zu werden.

### **Hermann – der falsche Freund**

Hermann, der Gesandte des kleineren Nachbarreiches – ursprünglich einer abtrünnigen Provinz, die sich aber schon lange vor der Herrschaft des letzten Königs vom Reich lossagte – sieht in Friedrichs Tatendurst und Plänen für die Wiedererstarkung seines Reiches eine große Bedrohung für sein eigenes Heimatland aufkeimen. Nicht auszudenken, wenn der junge König, beflügelt von einem Erfolg zu Hause, als nächstes seine verlorenen Ländereien heim ins Reich holen wollte.

Der Gesandte möchte allerdings auch keinem möglichen Nachfolger Friedrichs Anlass zu ähnlichen Gelüsten bieten oder sein Land anderweitig zur Zielscheibe – beispielsweise als Beteiligte an einem Komplott gegen den König – machen.

Daher bemüht er sich einerseits sehr um den jungen König und gute Beziehungen zwischen den Ländern, auch und vor allem indem er ihn vor möglichen Gefahren warnt und ihm Informationen zuträgt. Auf diese Weise hofft er, gleichzeitig Friedrichs Aufmerksamkeit nach innen zu lenken und ihn und das Reich durch die Jagd auf Intriganten (wahre und eingebildete) auf lange Zeit hin zu schwächen.

### **Zolp – der Menschenfresser**

"Der grandiose Zolp", der Hofoger des alten Königs (den er sich als eine extravagante Mischung aus Narr und Henker gehalten hat), ist wenig angetan von der Aussicht, unter dem umsichtigeren (und sparsameren) Friedrich seine Position zu verlieren, und vom Hof verjagt zu werden oder gar in der Armee zukünftig Leib und Leben riskieren zu müssen, anstatt weiterhin fürs Nichtstun (und hin und wieder das Auffressen von Verbrechern) geradezu fürstlich entlohnt zu werden.

Für eine wirklich ausgefeilte Intrige reicht seine Geisteskraft zwar bei weitem nicht aus, aber er plant, bei sich bietender Gelegenheit den neuen König "einfach aufzufressen!", was er möglichen Mitverschwörern (in deren Auswahl er wenig vorsichtig ist) auch bereitwillig so erzählt.

Gerade letzteres prädestiniert ihn zur Ablenkung oder zum Sündenbock für die gefährlicheren Feinde des jungen Königs.

### **Gerhard – der Halbbruder**

Der Kommandant der königlichen Garde ist ein Mann namens Gerhard, der sich durch Fleiß und Eifer seinen hohen Rang erarbeitete. Die Aufgabe der Garde ist es, den Palast vor Angreifern zu schützen und als Leibwächter des Königs zu fungieren. Allerdings sagt man dem Kommandanten nach, einer der unzähligen Bastarde des Königs zu sein.

Friedrich wird sich entscheiden müssen, ob er seinem vermeintlichen Halbbruder vertrauen kann, oder ob jener selbst versuchen wird, den Thron für sich zu beanspruchen.

### **Die Gärtner – ineffektive Ränkeschmiede**

Zum Ende von Johanns Herrschaft steigerte sich dieser zunehmend in Garten- und Landschaftsbau hinein. Die Blumenhybriden und extravaganten Gärten und Springbrunnen lagen auch deshalb arg auf dem Staatssäckel, weil Johann von seinen Gärtern glaubhaft gemacht wurde, die magischen Kräfte seines Reiches ließen sich nur dann wieder bündeln und zu Gutem nutzen, wenn sein Garten prachtvoll und wahrlich majestätisch wäre.

Heißt es nicht auch im Volksmund, dass der Gute König verdorrte Blumen wieder zum blühen brächte? Friedrich hält wenig von diesem Aberglauben und lässt nach und nach die Gartenanlagen verkümmern, entlässt Gärtner nach Gärtner und redet allgemein schlecht von dieser schwachsinnigen Marotte seines Vaters.

Die Gärtner ihrerseits hecken allerlei Pläne aus, den mißliebigen König zu beseitigen. Dessen Aversion gegen Gärtnerei macht ihn allerdings auch weitestgehend immun gegen solche Vorhaben, wie ihn sich in einem Gartenlabyrinth ungeahnter Komplexität verirren und nie wieder herausfinden zu lassen, oder ihn durch den betörenden Duft verbotener Blumen über Wochen hinweg willenlos zu machen. Auf die Idee, den König mit einem Blumenduft in einem Parfüm zu verführen, sind die Gärtner noch nicht gekommen.

Der praktikablere Vorschlag eines Lehrlings, den König einfach mit einer Heckenschere zu erdolchen, wird von den älteren und feingeistigeren Gartenkünstlern als "barbarisch" abgelehnt.

### **Mögliche Verknüpfungen zwischen den Intrigen**

Roderick findet im Nachbarreich einen möglichen Erben und pfuscht damit dem Gesandten ins Handwerk der Friedrichs Aufmerksamkeit nach innen richten möchte. Roderick interessiert sich für die Bastarde des Königs und versucht Gerhard und/oder verschiedene Haremsdamen auf seine Seite zu ziehen.

Friedrich versucht dem entgegenzuwirken, indem er dem Oger den Auftrag gibt, mögliche Thronanwärter außer ihm aufzufressen. Dieser Gebrauch, den Friedrich von seinem Hofoger macht, hat bisher den Gesandten – der natürlich von den "einfach auffressen!" Plänen des grandiosen Zolp weiß – auch davon abgehalten, den Oger bei Friedrich anzuschwärzen.

Der Hohepriester des Drachenkult findet im Gesandten des Nachbarlandes einen Verbündeten, weil es dem Hohepriester in erster Linie um seinen Machterhalt geht und ein schwacher König ihm mehr Einfluss am Hofe gewährt. Dies könnte unter anderem durch das Anfachen der Intrigenkämpfe geschehen womit sich die Zusammenarbeit mit dem Gesandten erklärt.

### **Das Szenario in einem High Fantasy-Setting**

#### **Das Imperium**

Das Imperium Maradis ist eine feindliche Großmacht, die über viele Reiche als seine Provinzen regiert. Es ist durch den alten König, Loran, persönlich an dessen Wissen über sein ehemaliges Reich, dessen Verteidigungsanlagen und andere kriegsrelevante Informationen gekommen.

Das Imperium hat heimlich Grabräuber angeheuert, die entweder den ganzen oder nur, Teile des Leichnams des alten Königs oder einen sehr persönlichen Gegenstand von ihm stehlen. Mit dem Leichnam, dem Knochen oder den sehr persönlichen Gegenstand wurde der Geist von Loran beschworen und mit diesem kommuniziert. Diesen Grabraub durch Unbekannte kann Lothic, der junge König nicht ungestraft durchgehen lassen.

#### **Der Nachbarstaat**

Besgadon ist ein benachbartes schwaches Reich und fürchtet sich vor Lothics Reich, wenn in diesem besonders geordnete Verhältnisse herrschen. Sie wollen in Lothics Reich einen schwachen König auf dem Thron sehen, damit dieser König nie auf den Gedanken kommt, in Besgadon einzumarschieren.

Durch ihre Spione im Lothics Land sabotieren sie dort die Versorgung und die Sicherheit. Wenn das Imperium Maradis durch Lorans Wissen Lothics Reich erobern sollte, muss sich Besgadon noch mehr Sorgen machen, denn das Imperium wird auch versuchen sie zu erobern und ihrem Reich einzuverleiben.

Als konkrete Aktionen planen die Spione die Versorgungswege des Handels z.B. durch einen Brückeneinsturz zu beeinträchtigen. Sie versuchen auch Monster anzuheuern, damit diese ihr Unwesen im Land des jungen Königs treiben und im Land marodieren. Außerdem werden die Spione Banditen anheuern, die Waffenlieferung des Königs zu stehlen, um diese Waffen an die Orkstämme des Reiches zu verkaufen, so dass die Orks die Soldaten des Königs mit nagelneuen und hochwertigen Waffen angreifen.

### **Lorans heimliches Erbe**

Wegen eines großen Unglücks (z.B. eine großen Dürre, Angriff eines übermächtigen Feindes, etc.) hat der Loran vor vielen Jahren heimlich einen Pakt mit dem Teufel Zarrox geschlossen. Zarrox hat das Unglück abgewendet. Der Nachteil des Paktes für Loran war, dass er einen Abgesandten von Zarrox mit Dekadenz unterhalten musste. Wenn dieser Abgesandte nicht unterhalten würde, hat Zarrox versprochen, würde das Königreich wieder das Unglück treffen. Eine Zeit lang konnte Loran widerstehen, aber die Anwesenheit des Abgesandten hat auf Loran angefärbt und er hat seine Laster dann auch ausgelebt.

Wenn Zarrox damals die Wahrheit gesagt hat, droht dem Reich nun wieder ein Unglück. Wenn die Aussage die Unwahrheit war, wird Zarrox dafür sorgen, dass es dem Reich schlecht geht, so dass Lothic ebenfalls einen Pakt mit ihm schließt.

Um sein Ziel zu erreichen arbeitet Zarrox über seinen Abgesandten mit jedem von Lothics Gegnern zusammen, so lange sie nicht die Monarchie abschaffen wollen und die Zusammenarbeit seinem Ziel nutzt, wieder einen Pakt mit dem König zu schließen, wer auch immer er sein mag.

### **Dekadenz**

Daya, eine geheime Hohepriesterin einer Göttin der Wollust, des Ruins und Verfalls hat Loran mit magischen Tränken versorgt und ihn so in seiner Regierung und Handlung beeinflusst.

Durch den Wegfall der Ausschweifungen des Königs sinkt die Priesterin in der Gunst ihrer Göttin deutlich. Wenn sie Lothic zur Dekadenz verleiten kann, steigt sie wieder in der Gunst ihrer Göttin.

Sie arbeitet mit den Personen hinter Amalaya zusammen, um sie nach erfolgreicher Zusammenarbeit zu ruinieren.

### **Geldprobleme**

Loran hat, um seiner Dekadenz frönen zu können, mehr Geld ausgegeben als er eingenommen hat. Den Differenzbetrag hat er sich bei Banken und Kaufleuten geliehen und so hohe Schulden gemacht. Die Gläubiger sabotieren die Minen und anderen Einnahmequellen von Lothic, damit dieser die Schulden nicht so schnell zurückzahlen kann. So lange der König bei ihnen Schulden hat, können sie seine Politik in gewissen Maßen beeinflussen.

### **Vorbild Vater**

Loran hat in seiner Jugend übermenschliche Taten vollbracht. Dafür hat er magische Tränke von der Hexe Doranthe bekommen. Der Nachteil der Tränke war, dass er seine Dekadenz ausleben musste. Lothic muss sich an den übermenschlichen Taten seines Vaters messen lassen.

Doranthe wurde bei Loran von Daya verdrängt. Bei Lothic rechnet sich Doranthe wieder Chancen aus. Sie hat sich bei ihm schon vorgestellt, aber ihm den Nachteil der Tränke verheimlicht.

Für die Zukunft plant sie dem König einen Trank, der keine Nebenwirkungen hat, gratis zu geben, damit er ihn ausprobiert und ihr vertraut.

## **Der Nachfolger**

Zardis, Angehöriger einer besonderen Doppelgängerart, hat Lorans Hirn gefressen und so dessen Erinnerungen und Fähigkeiten bekommen. Diese möchte Zardis nutzen, um Lothic zu ersetzen. Die Zeit arbeitet gegen Zardis, denn Lorans Erinnerungen verblassen mit der Zeit in seinem Hirn.

Dieser Tatsache versucht der Doppelgänger etwas entgegenzuwirken, in dem er die Erinnerungen des Königs tagebuchartig aufschreibt. Das funktioniert nur begrenzt. Zardis muss versuchen in möglichst kurzer Zeit schnell an Lothic heranzukommen und viel über diesen herausfinden.

Zardis Plan sieht vor einen älteren Berater des Königs zu töten um an dessen Wissen zu kommen. Zu einem späteren Zeitpunkt plant der Doppelgänger die Königin oder Verlobte des Königs zu beseitigen und deren Platz einzunehmen.

## **Nichts als Worte**

Lothics Volk hält viel auf Sprichwörter. Die Sprichwörter „Wie der Vater so der Sohn“ und „der Apfel fällt nicht weit vom Stamm“ könnten Lothic zum großen Nachteil gereichen.

Die Udzides, eine adelige Familie, die das Herrschergeschlecht ablösen will, um selber an die Macht zu kommen, haben Unterstützer in den Reihen des Militärs und der Verwaltung.

Statt einem Militärputsch verwässern sie die Befehle des Königs oder die Untergebenen führen Lothics Befehle nicht besonders gut oder nicht genau aus, so dass es für die Bevölkerung aussieht, als ob das Sprichwort auch auf Lothic zutrifft. Die Familie Udzide spannt auch radikale Anarchisten für ihren Plan, den König zu stürzen, ein.

## **Das dunkle Geheimnis**

Paldis, eine Schwester von Lothic oder Lothics Mutter, Pagora, ist vor einigen Jahren umgebracht worden. Ihr Leichnam wurde gefunden, aber sie konnte nicht wiederbelebt werden, denn ihre Seele kehrte nicht in ihren Körper zurück. Ihre Seele konnte nicht in ihren Körper zurückkehren, da sie von Gegnern der Königsfamilie mittels eines magischen Gefäßes gefangen genommen worden war.

Diese Feinde haben die Schwester später wiederbelebt. Ihr Gedächtnis wurde gelöscht und ihr Aussehen wurde magisch permanent verändert. In Lothics Hof wird die nun Amalaya genannte Paldis als Adelige eingeführt. Die Feinde erhoffen sich, dass Amalaya Lothics Herz gewinnt.

Wenn Lothic sie heiraten will oder während einer Affäre den Beischlaf mit ihr vollzogen hat, stellen die Feinde des Königsgeschlecht Paldis (oder Pagoras) Gedächtnis wieder her. Damit kommt es zum Eklat, so dass Lothic abdanken muss.

## **Nieder mit dem König**

Eine Gruppe von Demokraten hat nichts gegen Lothic persönlich, aber sie wollen ihn, die Monarchie und den Adel im Land stürzen. Sie finden die Zeit ist reif für eine neue Regierungsform. Durch Lorans schlechte Regierung hat sich in der Bevölkerung der Widerstand gegen die Vererbung des Throns bzw. die Monarchie vermehrt.

In öffentlichen Kundgebungen versuchen die Demokraten die Bevölkerung von dem Konzept der Demokratie zu überzeugen. Eine andere Gruppe von Demokraten versucht die Gedanken der Bevölkerung heimlich und subtil mit dem Virus Demokratie zu infizieren.

## **Das Blut eines Helden**

Lothic ist ein entfernter Nachkomme eines großen Helden. Ein geheimer Kult braucht sein Blut, um es für ihre Ziele in einem Ritual zu vergießen. Erst versucht der Kult Lothic zu entführen, wenn das nicht klappt, versuchen sie den König so zu ermorden, dass sie sein Blut auffangen können. Über eine Zusammenarbeit mit einem Vampir ist der Kult intern noch uneins.

## **Andere High Fantasy-Ideen**

### **Das Imperium und der Verräter**

Wenn Loran noch lebt, könnte er persönlich sein Wissen über sein ehemaliges Reich, dessen Verteidigungsanlagen und andere kriegsrelevante Informationen an das Imperium weitergegeben haben. Dieses Wissen hat ihnen Loran entweder freiwillig oder unfreiwillig verraten, da er nach dem Sieg des Imperiums (angeblich) in seinem alten Königreich wieder als König eingesetzt werden soll.

### **Wiederauferstehung**

Loran ist beerdigt worden, aber er war nur scheinot oder lebt als Untoter weiter. Er will natürlich wieder an die Macht. Da das Volk Untote jeglicher Art fürchtet, muss er im Verborgenen arbeiten und kann sich nur wenigen Vertrauten zeigen. Da er beim Volk nicht übermäßig beliebt war, muss er nun dafür sorgen, dass sich das Volk wieder nach den Zeiten seiner Regentschaft sehnt.

Wenn die Zeit reif ist, will Loran einen Wiederbelebungs-schwindel inszenieren, so dass er für das Volk wiederaufersteht und wieder als „Lebender“ unter ihnen weilt. Seinen Untotenstatus will Loran wegen dessen Vorteilen aber nicht aufgeben und muss die Maskerade des Lebenden aufrecht erhalten. Als Untoter hat er einige seiner Laster verloren und seine zukünftige Regentschaft wird weniger dekadent werden.

### **Ewiges Leben**

Loran hat Suizid begangen, da er zu alt war und seine Versuche ewig zu leben bisher fehlschlagen. Um nicht ganz zu vergehen hat er sich mit einer magischen Waffe, die seine Seele gefangen hält selber umgebracht. Aus dieser Waffe, einem Dolch heraus versucht Loran den Träger der Waffe zu beeinflussen und zu seinen Zwecken einzuspannen. Derzeit trägt ein Offizier die Waffe. Lorans oberstes Ziel ist wieder einen neuen und jungen Körper zu bekommen.

Um einen neuen und jungen Körper zu bekommen, muss in einem Ritual die Seele dieses jungen Körpers geopfert werden. Loran ist bei der Wahl seines neuen Körpers sehr wählerisch. In diesem Ritual ist aber ein Fehler, so dass die jungen Seelen zwar grausam zerstört und nicht wieder erweckt werden können, aber die Seele des alten Königs kann nicht in den jungen Körper einfahren. In der Königsstadt werden vermehrt männliche Schönlinge ermordet aufgefunden.

### **Weibliche Thronfolge**

Die Mutter des Königs oder seine Schwester will Königin werden, aber die Gesetze des Königreichs erlauben nur einen männlichen Regenten. Sie sorgt dafür, dass der König möglichst früh heiratet und männlichen Nachwuchs bekommt. Um den Thronfolger kümmert sie sich, denn sie plant in nicht all zu ferner Zukunft, den König und seine Gattin ermorden zu lassen, so dass sie als Vormund für den Thronfolger in dessen Namen regieren und dessen Erziehung maßgeblich beeinflussen kann.

Dieser Artikel ist auch [online](#) in unserem Blog zu finden.