

Bestimmungen:

Unerlaubte Aufführungen, unerlaubtes Abschreiben, Vervielfältigen, Verleihen der Rollen müssen als Verstoß gegen das Urheberrecht verfolgt werden. Alle Rechte, auch die Übersetzung, Rundfunk Verfilmung, und Fernsehübertragung sind vorbehalten. Das Recht der Aufführung erteilt ausschließlich der Verlag.

| Info-Box | |
|--|----------|
| Bestell-Nummer: | 3077 |
| Komödie: | 3 Akte |
| Bühnenbilder: | 3 |
| Spielzeit: | 120 Min. |
| Rollen: | 13 |
| Frauen: | 5 |
| Männer: | 8 |
| Statisten | 2-4 |
| Rollensatz: | 14 Hefte |
| Preis Rollensatz: | 185,00€ |
| Inclusive 1 Aufführung | |
| Jede weitere Aufführung 10% der Einnahmen mindestens jedoch 65,00€ | |

3077

Die 5 Rätzel des Chimärenforst

Komödie in 4 Akten

von
Tony Wachsmann**Zum Inhalt:**

In der Taverne „Zur Heiteren Harpyie“ treiben sich allerhand Abenteurer oder solche, die es noch werden wollen, herum. Ein jeder will sich beweisen und ein so berühmter Held wie Gesilver werden. Die Kellnerin der Taverne hat auch für die besonders Mutigen eine Aufgabe, die sie durch den Chimärenforst direkt zur Schatzkammer der unsterblichen Barytia führt. Dort müssen die Helden fünf Rätsel lösen, um die Waffe zu finden, mit der man den bösen Thoron-Amort töten kann, bevor er die Welt ins Chaos stürzt. Nebenbei sollen sie der Kellnerin auch noch eine magische Spruchrolle besorgen, wenn sie schon mal auf dem Weg sind. Angestachelt durch den winkenden Ruhm und Versprechungen von Reichtum formiert sich eine Gruppe von Helden, bestehend aus einem Bücherwurm, einer betrunkenen Piratin und ihrem seeuntauglichen Klabautermann, sowie zwei Musikern, die Versicherungen verkaufen, um sich über Wasser zu halten. Diese wagemutige Truppe von abenteuerlustigen Helden macht sich auf, diese Prophezeiung zu erfüllen, einen Schurken zu töten und die Welt zu retten. Jedoch ist ihnen ein finsterer Heerführer und seine furchteinflößenden Untertanen schon dicht auf den Fersen. Doch schon vorher stehen unsere furchtlosen Abenteurer vor weit größeren Problemen. Wie kommt man eigentlich in den Chimärenforst? Wo bekommt man auf dem Weg dahin Essen her? Kann einer der mutigen Abenteurer ein Feuer machen und warum befinden sich in einem erlegten Tier plötzlich lauter Gegenstände und kein Fleisch? Mit dem Erreichen der Schatzkammer hören die Probleme noch nicht auf, schließlich gilt es ja noch, die fünf Rätsel zu lösen. Werden die Helden die Rätsel lösen können oder werden sie beim Versuch sterben? Was führt die Kellnerin mit dem Zauber im Schilde, den die Helden ihr nebenbei noch holen sollen? Wem dient der böse Heerführer wirklich? Gibt es diesen Gesilver, von dem alle reden, wirklich und wird er den Helden in ihrer Not beistehen? All diesen Fragen müssen sich die mutigen Abenteurer stellen, immer kommentiert von einem sarkastischen Erzähler, der sich danach sehnt, mal über richtige Helden berichten zu können.

Bestimmungen:

Unerlaubte Aufführungen, unerlaubtes Abschreiben, Vervielfältigen, Verleihen der Rollen müssen als Verstoß gegen das Urheberrecht verfolgt werden. Alle Rechte, auch die Übersetzung, Rundfunkverfilmung, und Fernsehübertragung sind vorbehalten. Das Recht der Aufführung erteilt ausschließlich der Verlag.

„Die Gesilver-Saga – Buch 7 – Die 5 Rätsel des Chimärenforst“

Das Theaterstück ist eine Parodie auf das moderne Fantasy-Genre und richtet sich vorrangig an ein jugendliches Publikum, welches mit Werken wie „Der Herr der Ringe“ und „Harry Potter“ aufgewachsen ist und auch mit Rollenspielen wie der „Diablo-Reihe“ oder „Gothik“ vertraut ist. Das Stück besticht durch seine skurrilen Charaktere, viel Situationskomik und liebevoll ausgestaltete Bühnenbilder.

1. Akt

(Man sieht das Innere einer mittelalterlichen Gaststätte. Rechts ist eine Theke, hinter der Murea steht und Bierkrüge putzt, und links ist eine Tür. In der Mitte steht ein massiver Holztisch, an dem keiner sitzt. Dahinter an der Wand, stehen zwei kleine Tische mit je zwei Stühlen. An einem sitzen die beiden Bauern, trinken Bier und paffen Pfeife. An dem anderen sitzt Estella mit einer Flasche Rum. An der Seite der Bühne, etwas abseits des Bühnenbilds, sitzt der Erzähler in einem großen Sessel mit einem dicken Buch.)

Erz: Wir schreiben das fünfte Jahr vor dem Erscheinen des prophezeiten Retters und im Großdabolinischen Reich, gelegen zwischen Lindwurmgebirge im Norden und dem Tatonischen Meer im Süden, benachbart zwischen Westerde im Osten und dem Purinischen Handelsbund im Westen, herrscht König Kraftwahr II. mit gütiger aber harter Hand. Vorbei sind die großen Schlachten zwischen der Armee von König Rotrock und den Truppen unter Fürst Daboli oder der Krieg gegen die wilde Schwarzäugenmiliz in der Skelettsteppe. Es ist die Zeit der Abenteurer und Helden, die ihr Glück selbst in die Hand nehmen und ihre Heimat verlassen, auf der Suche nach Ruhm und Ehre und allen Gefahren trotzen, egal wie...

Est: Kannst du jetzt mal die Luke dichtmachen? Bei dem Garn, den du hier erzählst, schießt mir ja gleich der Rum aus der Speigatt. Arr!

Erz: Ja, Entschuldigung. Ich wollte nur die Zuschauer informieren, wo wir uns befinden.

Mur: Dann mach lieber etwas Werbung für meine Taverne.

Erz: Wir befinden uns hier im Wirtshaus „Zur Heiteren Harpyie“, gelegen am Rande des Wolpetinger Waldes, westlich des großen Lagosstroms. Hier gibt es gutes Bier. Man muss nicht erst gegen Banditen kämpfen um hier her zu kommen und es hat Bestwertungen im Zenturischen Tavernentester, was bestimmt daran liegt, dass man hier kein Pferdefleisch serviert.

(Edgar betritt das Gasthaus. Er schaut sich vorsichtig um und hält seine Tasche mit seinen Habseligkeiten schützend fest.)

Erz: Da betritt ein noch namenloser Held die Bildfläche. Seine Abenteuerlust führte ihn an diesen entfernten Ort, unwissend, dass ein großes Schicksal auf ihn wartet. Doch sieht selbst, wie sein Abenteuer beginnt.

Mur: Was kann ich dir Gutes tun, Schätzlein? Willst du ein Bier, eine warme Mahlzeit oder gleich eine Geschichte über einen Schatz, die dich zu einer gefährlichen Reise ermutigt?

Ed: Haben Sie auch Saft? Am liebsten Kakteensaft, wenn Sie haben.

Mur: *(würgt kurz)* Ich hasse Kakteensaft! Willst du nicht lieber einen Wein?

Ed: Nein, de facto vertrage ich keinen Alkohol.

(Murea gießt Edgar kopfschüttelnd einen Saft ein und er steht auf um zu Estellas Tisch zu gehen, da dieser als einziger noch einen freien Stuhl hat.)

Bestimmungen:

Unerlaubte Aufführungen, unerlaubtes Abschreiben, Vervielfältigen, Verleihen der Rollen müssen als Verstoß gegen das Urheberrecht verfolgt werden. Alle Rechte, auch die Übersetzung, Rundfunk Verfilmung, und Fernsehübertragung sind vorbehalten. Das Recht der Aufführung erteilt ausschließlich der Verlag.

Ed: Hallo, dürfte ich mich... also ist der Stuhl noch frei?

Est: Bei Agnathas trikularem Fernrohr, was quatschst du Landratte mich hier von Backbord aus an? Kann eine Piratin nicht mal in Ruhe eine Buddel Rum trinken, ohne dass sich ein gieriger Matrose an ihr Schlepptau zurr?

Ed: Oh, ich wollte nicht stören. Entschuldigen Sie mich.

(Edgar geht eingeschüchtert weg und lehnt sich an die Wand.)

Erz: Naja, vielleicht war es doch der falsche Held. Warten wir mal, wer noch so hier auftaucht.

(Tim betritt mit Finn, welcher eine Gitarre auf dem Rücken trägt, die Taverne.)

Tim: Guten Abend, edle Schankmaid. Was müssen Reisende aus dem fernen Großhobitanien tun, um hier ein Getränk zu bekommen?

Mur: Bezahlen können.

Tim: Na dann schenkt ein.

(Tim und Finn setzten sich an den Tresen und Murea reicht ihnen zwei Bier.)

Mur: Es sieht nach Regen aus.

(Finn trinkt einen Schluck Bier.)

Fin: Aber man schmeckt, dass es Bier sein soll. Oder nicht?

Mur: Ich meinte das Wetter, Schätzelein. Wo kommt ihr beiden tapferen Männer denn zu diesem späten Stündchen noch her?

Fin: Auf einer dunklen und staubigen Straßen,
mit kalten Wind im Haar,
bot sich uns ein warmer Pfeifenduft in der Nachtluft dar.
Dann erschien vor uns in der Ferne ein heller Schimmer.
Mein Kopf wurde schwer, meine Augen müde
und wir brauchten für die Nacht ein Zimmer.

Mur: Ihr seid also Reisende auf der Suche nach Abenteuerchen. Solch mutige Männer hatten wir hier schon seit der 86. Mondfinsternis nicht mehr.

Ed: Entschuldigen Sie, dass ich mich hier einmische, aber die 86. Mondfinsternis nach dem Tod des Drachenreiters war vor fast Zehn Jahren und ich glaube nicht, dass so lange hier kein...

Mur: Das war doch nur eine Redensart.

Tim: Es war also schon lange kein Abenteurer mehr hier.

Fin: Also hat hier auch schon lange keiner mehr nach dem Rechten gesehen?

(Finn schaut Tim an und nickt ihm zu. Finn holt seine Gitarre raus, Tim trinkt noch einen großen Schluck Bier und sie spielen „Gesilvers Abenteuer“.)

Erz: Erst ein schüchterner Bücherwurm und jetzt zwei Musiker. Ich befürchte, wir hätten unsere Suche nach einem Helden doch an einem anderen Ort beginnen sollen. Selbst in einem Dorf voller Kleinwüchsiger oder an einer Schule für magisch hochbegabte Kinder wären die Chancen höher.

Bestimmungen:

Unerlaubte Aufführungen, unerlaubtes Abschreiben, Vervielfältigen, Verleihen der Rollen müssen als Verstoß gegen das Urheberrecht verfolgt werden. Alle Rechte, auch die Übersetzung, Rundfunk Verfilmung, und Fernsehübertragung sind vorbehalten. Das Recht der Aufführung erteilt ausschließlich der Verlag.

Tim: Seid nicht so voreilig, geheimnisvolle Stimme aus dem Hintergrund. Gesilver kann auch hier bald auftauchen.

(Finn geht zu Estellas Tisch.)

Fin: Doch keiner garantiert Euch, dass er Euch auch hilft. Oder doch?

Est: Ich verzichte auf die Hilfe eines Matrosen. Arr!

(Tim geht zu Edgar.)

Tim: Vielleicht seid Ihr von wilden Kreaturen umgeben und könnt selbst nicht mal eine kleine Spinne selbst töten.

Ed: Es gibt hier Spinnen?

(Edgar schüttelt sich angewidert. Finn geht weiter zu den Bauern.)

Fin: Oder vielleicht hilft er auch anderen Menschen, die Euch für die Bösen halten, weil Ihr eure Tiere auf zu kleinem Raum haltet.

(Tim geht zu Murea an die Theke.)

Tim: Oder Ihr werdet plötzlich durch einen Unfall berufsunfähig und findet keine Aushilfe.

(Tim geht in die Mitte des Raumes und holt einige Zettel hervor.)

Tim: Doch Ihr könnt Euch jetzt absichern, dass Gesilver Euch hilft. Mit dem Kauf eines dieser Versicherungsscheine habt Ihr die Gewissheit, dass Gesilver Euch zu Hilfe eilt, wenn er in der Nähe ist und das alles für nur 10 Silberstücke.

(Die beiden Bauern melden sich.)

Fin: Das war eine weise Entscheidung meine Herren, aber für Raucher ist der Betrag etwas höher... Risikoversicherung, wenn Sie verstehen, was ich meine.

(Die Bauern bezahlen und bekommen einen Versicherungsschein.)

Tim: Wollen Sie auch noch einen Versicherungsschein haben?

Mur: Nein, ich bin schon mal auf so etwas reingefallen. Damals hat mir eine Fee im Wald drei Wünsche angeboten, wenn ich ihr 100 Goldstücke gebe. Ich gab ihr die Goldstückchen und wünschte mir, dass meine alte Kuh, die keine Milch mehr gab, zu purem Gold werden sollte, dass jedes Mal, wenn mein alter Hahn morgens kräht, meine Speisekammer reich gefüllt wird und dass mein treuer Kater, der jede Nacht bei mir schläft, zu einem stattlichen jungen Mann werden würde. Als ich nach Hause kam, stellte ich fest, dass mein Katerchen, kurz vor seiner Verwandlung, den Hahn gefressen hatte und die Kuh stand auf einer sumpfigen Weide und ist als Goldklumpen sofort versunken.

Tim: Seid Ihr wenigstens mit dem jungen Mann glücklich geworden?

Mur: Ich hatte dummerweise vor lauter Aufregung vergessen, dass ich den Kater ein Jahr zuvor kastriert ließ.

Tim: Das ist ja ärgerlich. So etwas kann Euch aber mit Gesilver nicht passieren.

Mur: *(argwöhnisch)* Ihr kennt also Gesilver persönlich?

Tim: Ja, natürlich.

Mur: Wo seid Ihr ihm das letzte Mal begegnet, edler Herr...

Tim: Leopold Degenhardt ist mein Name und ich sah Gesilver, bei seinem großen Kampf gegen den Drachen Dux im Lindwurmgebirge.

Bestimmungen:

Unerlaubte Aufführungen, unerlaubtes Abschreiben, Vervielfältigen, Verleihen der Rollen müssen als Verstoß gegen das Urheberrecht verfolgt werden. Alle Rechte, auch die Übersetzung, Rundfunk Verfilmung, und Fernsehübertragung sind vorbehalten. Das Recht der Aufführung erteilt ausschließlich der Verlag.

Mur: *(lächelt erleichtert)* Dux ist der Name eines Berges im Lindwurmgebirge, was auch nur wegen seiner länglichen Form und nicht wegen des Vorkommens an Drachen den Namen Lindwurmgebirge trägt, Schätzelein.

Tim: Das wird nur erzählt, um die Leute zu beruhigen. Aber wirklich ruhig schlafen kann man nur, wenn man abgesichert ist.

(Tim hält Murea einen Versicherungsschein hin und schaut sie erwartungsvoll an.)

Mur: Nein danke. Aber ich hätte für euch ein kleines Aufgäbchen, wenn ihr an einer Belohnung interessiert seid.

Fin: Sollen wir die Ratten aus deinem Keller verjagen? Das ist nämlich eine Aufgabe, die wir in jedem Wirtshaus angeboten bekommen.

Mur: Nein, etwas interessanter ist es schon. Kennt ihr euch mit Geistern aus?

Fin: Wenn etwas seltsam ist, in deiner Nachbarschaft, wen rufst du dann?

(Finn und Tim zeigen selbstbewusst auf sich.)

Fin: Wenn da etwas unheimlich ist und es sieht nicht gut aus für dich, wen rufst du dann?

(Finn und Tim zeigen wieder auf sich.)

Fin: Ich habe keine Angst vor Geistern.

Tim: Ich habe auch keine Angst vor Geistern.

Mur: Seht ihr den Tisch da, an dem keiner sitzt? Dieses Tischlein ist von einem Geist besessen, der immer auftaucht, wenn man drei Mal auf ihn klopft. Das ist natürlich schädlich für mein Geschäft. Wenn ihr den Geist verjagt, dann bekommt ihr eine Belohnung von mir.

(Tim und Finn gehen vorsichtig zu dem Tisch in der Mitte des Raumes.)

Tim: Du klopfst vorsichtig auf den Tisch und ich wehre den Geist ab.

(Finn geht langsam zum Tisch und streckt seine Hand aus. Alle sind ruhig und zucken zusammen, als der Erzähler anfängt zu sprechen.)

Erz: Vorsichtig tasten sich die mutigen Männer an den Geistertisch heran, nicht ahnend, welcher Schrecken gleich über sie hereinbricht.

Fin: Bei Hämatons Lebenssaft, hat schon mal ein Held einen Herzinfarkt bekommen, als du einfach so loserzählt hast?

Erz: Ja, aber ich habe dann einfach ins Buch geschrieben, dass der graue Zauberer aus heiterem Himmel von einem Feurdämon getötet wurde.

(Finn geht wieder langsam mit seiner Hand zum Tisch.)

Fin: Ich fühle mich, als würde ich an die Himmelstür klopfen.

Finn klopft drei Mal und plötzlich erscheint Apollonia, in Kriegerinnenoutfit aber mit leichenblasser Haut, und springt auf den Tisch.)

Apo: Es klopft eins, zwei, drei, denn der Krieg ist noch nicht vorbei.

Fin: Ich weiß nicht warum, aber bei einem Geist, der in einem Biertisch wohnt, hätte ich mir wirklich einen Mann mit Bierbauch vorgestellt. Oder nicht?

Est: Typisch Matrose. Nur andere Männer im Kopf. Arr!

Bestimmungen:

Unerlaubte Aufführungen, unerlaubtes Abschreiben, Vervielfältigen, Verleihen der Rollen müssen als Verstoß gegen das Urheberrecht verfolgt werden. Alle Rechte, auch die Übersetzung, Rundfunk Verfilmung, und Fernsehübertragung sind vorbehalten. Das Recht der Aufführung erteilt ausschließlich der Verlag.

Apo: Ihr Feinde von König Rotrock, Ihr hinterhältigen Schufte, spürt meinen Zorn und nehmt Eure Strafe entgegen, für den Meuchelmord an der großen Kriegerin Apollonia von Khovinien. Einmal seid Ihr Schufte von König Balduras mir schon in den Rücken gefallen. Ein zweites Mal wird dies nicht geschehen.

Tim: Es gibt hier keinen König namens Rotrock und diese Kriegerin kenn ich auch nicht.

Ed: In medias res würde ich sagen, dass, ihrer Kleidung nach zu urteilen, sie wohl aus Rotrocks Armee stammt.

Tim: Kleiner, lass das hier mal die Männer machen.

Est: Als ob Männer je ein Problem geschaukelt bekommen haben.

(Estella steht auf und schwankt auf Apollonia zu.)

Est: Egal, wer du bist, du Nixe auf Landgang, sieh zu, dass du deinen Kadaver hier wegmanövrierst, eh ich ihn über die Planke jage.

Apo: Du willst dich mit Apollonia von Khovinien, der größten Schwertkämpferin, die die Fechtschulen in Gotika je gesehen haben, messen?

Est: Ich bin Kapitän Estella Actina, die allergrößte Schwertkämpferin, die alle Küstenstädte, von Mündbard bis Mündlagos, je gesehen haben.

Apo: Auf dem Wasser kämpft man doch nur gegen schlechtes Wetter.

Est: Jetzt ist hier aber Ende der Fahnenstange.

(Estella zieht ihren Säbel, aber Finn geht dazwischen.)

Fin: Moment mal, mein streitsüchtiges Rumtöpfchen. Setzt dich lieber und erzähl noch ein paar Seemannsgeschichten.

Est: Was weißt du Ankerbeschwörer denn schon von der Seefahrt?

Fin: In dem Städtchen, in dem ich aufwuchs, lebte ein Mann, der fuhr zur See und erzählte uns von seinem Leben in einem gelben Unterseebot.

Est: Du sabbelst ein Garn zusammen. Arr!

(Estella setzt sich wieder hin und trinkt weiter Rum.)

Tim: Wer ist jetzt diese Apollonia, von der du sprichst?

Erz: Unsere begriffsstutzigen Abenteurer haben noch immer nicht verstanden, dass vor ihnen der Geist von Apollonia von Khovinien steht, die vor fast 50 Jahren in König Rotrocks Armee kämpfte und durch den Hinterhalt der Truppen von König Balduras starb.

Fin: Dafür sieht sie aber noch gut aus.

Ed: Also starb sie ungefähr zu der Zeit, als die Ankunft des Retters prophezeit wurde, was kurz vor der 83. Mondfinsternis oder 15 Jahre vor Albertus Tempanno...

Tim: Das interessiert doch keinen... ich meine, das wusste ich natürlich alles schon, also das mit Rotrocks Armee. Ich war mir nur mit der Jahreszahl unsicher.

Ed: Das erklärt auch, warum sie sagt, dass sie aus Gotika kommt. Die Stadt wurde im Krieg durch Fürst Daboli zerstört und auf ihren Mauern wurde die Stadt Risum, in der ich geboren wurde, errichtet.

Mur: Ihr solltet mir nicht den Lebenslauf des Geistes besorgen, sondern sie aus meiner Taverne vertreiben.

Apo: Beim Gottvater Grodog, euer Wirtshaus ist für mich nicht von Interesse. Meine Aufgaben sind von höherer Wichtigkeit und erfordern Mut und Ehre.

Bestimmungen:

Unerlaubte Aufführungen, unerlaubtes Abschreiben, Vervielfältigen, Verleihen der Rollen müssen als Verstoß gegen das Urheberrecht verfolgt werden. Alle Rechte, auch die Übersetzung, Rundfunk Verfilmung, und Fernsehübertragung sind vorbehalten. Das Recht der Aufführung erteilt ausschließlich der Verlag.

Fin: Du stehst auf einem Tisch und nervst die Leute.

Apo: (*wütend*) Hör mal zu, du Klugscheißer. Verarschen kann ich mich auch allein. Du denkst w ohl, ich habe mir den Mist hier ausgesucht... ich meine, w as mein Auftrag ist, hat dich ahnungslosen Zivilisten nicht zu kümmern.

Ed: Was macht eine untote Kriegerin auf einem Tavernentisch?

Fin: Wäre nicht die erste Soldatin, die sich auf diese Weise w as dazuverdient.

Tim: Was hat das alles mit diesem Tisch zu tun? War der Rotrock vielleicht Tischler? Wäre ja auch nicht das erste Mal, dass Leute in den Krieg ziehen, nur w eil sie das Andenken an einen jungen Tischler ehren w ollen.

(Edgar schaut sich den Tisch genauer an und findet ein Medaillon, welches zwischen zwei Tischbrettern steckt.)

Ed: Das ist ein altes Medaillon, w elches tapferen Kriegern in Rotrocks Armee verliehen w urde.

Apo: Wo das Medaillon ist, da bin auch ich, um die Feinde von König Rotrock zu bekämpfen.

(Finn bindet sich das Medaillon an seine Gitarre und klopft drei Mal auf sie.)

Apo: Es klopft eins, zw ei, drei, doch niemals vier. Beim nächsten Klopfen, bin ich w ieder hier.

(Apollonia verschwindet wieder.)

Fin: Jetzt w ohnt der Geist einer Kriegerin in meiner Gitarre. Hoffentlich muss ich das bei der Steuerabrechnung nicht als Mieteinnahmen angeben.

Tim: Ich w ürde mal behaupten, die Aufgabe ist erledigt. Dann fehlt ja jetzt nur noch die Belohnung.

Erz: Unsere edlen Abenteurer befreien den Gasthof von dem Geist der verstorbenen Kriegerin, indem sie ihren Zauber auf eine Gitarre übertragen. Clevere Abenteurer hätten ihn auf etw as übertragen, w as keine Töne macht, damit er nicht ständig gerufen w ird, aber das ist ja nur meine Meinung.

Fin: Was zählt ist das Ergebnis. Oder nicht?

(Murea reicht Tim einige Silberstücke.)

Mur: Habt Ihr vielleicht Interesse daran, noch eine kleine, ungefährliche Aufgabe zu erfüllen, die eure Belohnung noch um ein Vielfaches erhöhen w ürde.

Tim: Wir haben auf unserem Weg an der Küste des Tatonischen Meeres entlang schon genug Abenteuer erlebt. Da w erden w ir auf dieses w ohl verzichten.

(Tim und Finn setzen sich an den Tisch in der Mitte.)

Mur: (*zu Estella*) Vielleicht w äre es eine Aufgabe für eine mutige Seefahrerin.

Est: Eure Landprobleme gehen mir am Achterdeck vorbei. Wenn ich einen Riesenkraken töten soll, Ihr eines von Agnathas Artefakten suchen w ollt, oder Ihr Euch auf die Suche nach der schw immenden Stadt Atlantis, die sich auf dem Rückenpanzer des Schildkrötentitans Marlo befindet, begeben, dann könnt Ihr zu mir kommen. Arr!

(Edgar geht vorsichtig zu Murea.)

Ed: Ich erfuhr de audito das Ihr einen Abenteurer sucht, Frau... edle Schankw irtin.

Mur: Ich heiße Murea und ich brauche w irklich einen mutigen Abenteurer. Wie ist Euer Name?

Bestimmungen:

Unerlaubte Aufführungen, unerlaubtes Abschreiben, Vervielfältigen, Verleihen der Rollen müssen als Verstoß gegen das Urheberrecht verfolgt werden. Alle Rechte, auch die Übersetzung, Rundfunk Verfilmung, und Fernsehübertragung sind vorbehalten. Das Recht der Aufführung erteilt ausschließlich der Verlag.

Ed: Mein Name ist Edgar R.R.J. Buhutolding.

Mur: Wofür steht R.R.J.?

Ed: Robert Ronald Joanne... mein Mädchenname.

Mur: Also Eddy, w elchen Abenteurer kennst du denn?

Ed: Mich! Ich habe zw ar kaum Erfahrung, denn de facto w äre es mein erstes Abenteuer, aber man muss ja irgendw ann mal anfangen. Um w as geht es denn?

Mur: Du musst in den Wald gehen, einige leichte Rätsel lösen und mir ein Papierchen bringen. Es ist der reinste Elfengeburtstag.

Ed: Um w elchen Wald soll es sich handeln?

Mur: Der Chimärenforst.

Ed: Oh, das hört sich doch sehr gefährlich an. Gibt es da noch Chimären?

Mur: Nein, die haben alle die Riesenspinnen gefressen.

(Edgar erschrickt.)

Mur: War nur Spaß! Es ist da w irklich ungefährlich!

Ed: Vielleicht fange ich doch w oanders mit meinen Abenteuern an. Wie viel schulde ich Ihnen?

(Edgar holt seinen Geldbeutel heraus, der an einem Lederband um seinen Hals hängt, an dem auch ein Medaillon befestigt ist.)

Mur: Das macht 3 Kupfer... w oher habt Ihr dieses Medaillon?

Ed: Von meinem Vater.

Mur: Dann ist die Prophezeiung wahr und Ihr seid der Waisenjunge, der das Medaillon trägt.

Erz: Na endlich erzählt jemand w enig Vertrauensvolles aus heiterem Himmel einem vollkommen Fremden eine Prophezeiung. Ich hatte schon befürchtet, dass die Handlung gar nicht mehr in Schw ung kommt.

Ed: Ich bin ein Waisenjunge und w urde von meinem Onkel aufgezogen, aber von dieser Prophezeiung habe ich noch nie gehört.

Mur: Diese Prophezeiung besagt, dass ein Junge mit einem Medaillon auftauchen w ird, dessen Vater durch einen Drachen starb und der unter Gelehrten und Medizinmännern aufw uchs.

Ed: Mein Onkel ist zw ar Arzt, aber mein Vater starb durch keinen Drachen. Er kämpfte im Jahr Vier nach der Tempannoschen Zeitrechnung gegen die Söldnertruppen aus dem Schw arzaugenland.

Mur: Und w elches Wappentier haben die Schw arzaugenländer aus dem Lindw urmgebirge, Jüngelchen?

Ed: *(verblüfft)* Einen Drachen! Was sagt die Prophezeiung noch?

Mur: Der Junge, der das Medaillon trägt, w ird eine magische Waffe aus der Schatzkammer der unsterblichen Barytia holen und damit den bösen...

(Murea schaut sich etwas in der Bar um und ihr Blick fällt schließlich auf einen Schnapsflasche.)

Bestimmungen:

Unerlaubte Aufführungen, unerlaubtes Abschreiben, Vervielfältigen, Verleihen der Rollen müssen als Verstoß gegen das Urheberrecht verfolgt werden. Alle Rechte, auch die Übersetzung, Rundfunk Verfilmung, und Fernsehübertragung sind vorbehalten. Das Recht der Aufführung erteilt ausschließlich der Verlag.

Mur: ...Thoron-Amort töten, eh dieser die Welt ins Chaos stürzt.

Ed: Wo befindet sich die Schatzkammer der unsterblichen Barytia?

Das: Im Chimärenforst. Wenn du dann schon mal da bist, kannst du gleich mein Papier mitbringen.

Ed: Summa summarum hört sich das doch sehr gefährlich an und ich bin kein Held, der die Welt retten kann.

Mur: Hast du je von einem Auserwählten gehört, der bei der Erfüllung einer Prophezeiung gestorben ist?

(Edgar schüttelt verwirrt den Kopf.)

Mur: Siehst du, Jüngelchen. Aber wenn du wirklich auf Nummer sicher gehen willst, dann versammel doch noch einen Trupp tapferer Krieger um dich.

(Edgar schaut sich im Wirtshaus um.)

Ed: Vielleicht werde ich noch etwas, bis welche kommen.

Mur: Nur Mut, Bübchen! Such dir deine Gefährten und erfülle die Prophezeiung.

Ed: Hallo, ihr tapferen und edelmütigen Recken. Nun ja, also ich suche noch Begleiter für ein Abenteuer. Wer will den Auserwählten... also mich, denn ich bin ja... wer will mich begleiten?

(Keiner reagiert. Edgar schaut zu Murea und die reibt Daumen und Zeigefinger der rechten Hand aneinander.)

Ed: Es gibt auch eine große Belohnung für alle Beteiligten.

(Finn und Tim drehen sich zu Edgar.)

Tim: Von wie viel reden wir hier?

Ed: Die Schatzkammer der...

Mur: Barytia!

Ed: Genau. Sie ist reich gefüllt, mit mehr als ihr tragen könnt.

(Tim schaut Finn fragend an.)

Tim: Mit so viel Gold müssten wir nicht mehr umherziehen und Versicherungen verkaufen. Was sagst du dazu?

Fin: Bei Sacharons Blütensaft, ich glaube, dass die Sache gefährlicher ist, wie alle behaupten.

Erz: „...als alle behaupten“!

Tim: Schade, dann werde ich allein in den Chimärenforst gehen. Im Bluteichenhain, hinter dem Chimärenforst, soll es Flussnixen geben, die nackt auf Einhörnern reiten.

Fin: Oh, Einhörner habe ich schon lange nicht mehr gesehen. Vielleicht sollte ich doch mitkommen.

Tim: *(zu Edgar)* Mein verwegenere neuer Freund! Du kannst dich glücklich schätzen, denn Leopold Degenhardt und sein Begleiter, geboren in einem Vorort von Großhobitanien, im fernen Westerde, kämpfen an deiner Seite.

Ed: Sehr erfreut, Herr Degenhardt. Ich bin Edgar R.R.J. Buhotolding.

Tim: Dein Name klingt, als ob du in einer Bücherei zur Welt gekommen bist.

Ed: Nomen est omen. Wie heißt dein Begleiter?

Bestimmungen:

Unerlaubte Aufführungen, unerlaubtes Abschreiben, Vervielfältigen, Verleihen der Rollen müssen als Verstoß gegen das Urheberrecht verfolgt werden. Alle Rechte, auch die Übersetzung, Rundfunk Verfilmung, und Fernsehübertragung sind vorbehalten. Das Recht der Aufführung erteilt ausschließlich der Verlag.

Fin: Man nennt mich Finn.

Ed: Dann sind wir doch jetzt schon mal zu dritt. Ich würde mich aber noch sicherer fühlen, wenn noch einige Kämpfer in meiner Gruppe wären. Vielleicht ein Elf mit einem Bogen, ein Ritter oder zumindest ein Zwerg mit einer Axt.

Tim: Das ist aber politisch nicht korrekt. Man sagt: „Kleinwüchsige Krieger“ und nicht Zwerg.

Mur: Die sind da wirklich sehr empfindlich. Neulich kamen zwei von denen in meine Taverne und riefen: „Zwei Kurze!“. Darauf habe ich gesagt: „Ja, das sehe ich, aber was wollt ihr trinken?“ Das haben die mir wirklich übelgenommen.

Fin: Aber wenn man sie alle als Krieger bezeichnet, dann unterstellt man ihnen ja Gewaltbereitschaft. Man darf sie nicht alle in eine Schublade stecken.

Ed: Wie wäre es mit: „Kleinwüchsige mit bergbauerischem Sozialhintergrund“?

Tim: „Kleinwüchsig“ hört sich auch so abwertend an. Ich glaube „Wachstumsoriginell“ wäre an der Stelle neutraler formuliert.

Ed: Gut, ich will ja niemanden beleidigen. Wo finden wir also noch edle Elfen, rumreiche Ritter oder wachstumsoriginelle Männer mit bergbauerischem Sozialhintergrund?

Mur: Hier bestimmt nicht. Aber nehmt doch bitte noch die Seefahrerin mit, eh meine Rumvorräte alle sind.

Ed: (zu Estella) Wie ist Euer Name, mutige Seefahrerin?

Est: Kapitän Estella Actinia ist mein Name und ich segele unter der schwarzen Fahne der Freibeuter. Arr!

Ed: Dann können wir vielleicht auf deinem Boot mitfahren.

(Estella springt wütend auf.)

Est: Boot? Seh ich aus wie ein Fischer, der auf einen See paddelt? Ein Kapitän befiehlt eine Crew auf einem Schiff, du Landratte.

(Estella trinkt verlegen einen Schluck Rum.)

Est: Außerdem habe ich gerade kein Schiff.

Fin: Erst das ganze Gerede von Schiffen und Piraterie und jetzt sagt sie uns, dass sie doch nur auf dem Trockenen sitzt... also reisetechnisch. Trinken tut sie ja genug. Oder nicht?

Est: Hüte deine Zunge, du Feudel, sonst marschierst du doch noch über meine Planke.

Fin: Und wo soll die Planke sein? Hast du sie an einem Rumfass festgenagelt?

(Estella will ihren Säbel ziehen, aber Edgar geht dazwischen.)

Ed: Manus manum lavat.

Est: Ich heiße nicht Markus, sondern Estella Actinia!

Ed: Eine Hand wäscht die andere!

Est: Wie auch sonst? Außer man hat einen Haken als Hand.

Ed: Was ich sagen wollte war Folgendes. Wenn du mit uns kommst, hast du vielleicht genug Gold zusammen, um ein neues Schiff zu kaufen.

Est: Aber Piraten kapern und kaufen nicht.

Ed: Dann hast du genug Gold, um eine Crew anzuheuern, mit der du kapern kannst.

Bestimmungen:

Unerlaubte Aufführungen, unerlaubtes Abschreiben, Vervielfältigen, Verleihen der Rollen müssen als Verstoß gegen das Urheberrecht verfolgt werden. Alle Rechte, auch die Übersetzung, Rundfunk Verfilmung, und Fernsehübertragung sind vorbehalten. Das Recht der Aufführung erteilt ausschließlich der Verlag.

Est: Aber eine Piratencrew bezahlt man nicht im Voraus, sondern beteiligt sie an der Beute. Ist aus motivationstechnischer Sicht besser.

Ed: Na dann kannst du uns begleiten und wir beteiligen dich an der Beute.

Est: Aber... bei Agnathas viereckigem Dreispitz, du argumentierst gut. Ich werde eure hoffnungslose Gruppe begleiten.

Ed: Dann sind wir zu viert.

Est: Wir sind fünf.

Tim: Wen von uns siehst du denn doppelt?

Est: Amphiro, komm her!

(Amphiro kommt, während er sich seine Tarnkappe absetzt, aus dem Versteck raus.)

Finn, Tim und Edgar erschrecken sich.)

Amp: Wohin geht es, Kapitän Estella?

Est: Wir suchen einen Schatz.

Amp: Oh nein, wenn ich schon an Seelauf denke, wird mir schlecht.

Est: Erstens heißt es Seegang und nicht Seelauf und zweitens befindet sich der Schatz im Wald.

Amp: Apropos Wald, wollten wir nicht in den Wald der Zentauren gehen, um dort reiche Beute zu machen. Die Zentauren sind ja so dämlich, wenn die eine Kuh töten wollen, heben vier Zentauren sie hoch und der Fünfte frisst ihr das Gras weg.

Est: Mach die Luke dicht, Amphiro.

Tim: Wer ist denn das?

Amp: Ich bin Amphiro, ein Klabautermann.

Tim: Und woher kommst du jetzt?

Amp: Ich war die ganze Zeit hier. Du hast mich nur nicht gesehen.

Fin: Na toll, jetzt haben wir auch noch einen Kobold im Team.

Amp: Klabautermann!

Ed: Dann können wir ja aufbrechen.

Mur: Eh ihr geht, bezahlt ihr bitte noch eure Bierchen. Wer weiß, wer alles von euch wiederkommt.

(Tim geht zur Theke und sucht seine Münzbeutel.)

Tim: Wo ist denn mein Münzenbeutel hin?

Est: Amphiro, gib Leopold seinen Münzbeutel wieder.

(Amphiro holt Tims Münzbeutel aus seiner Tasche.)

Ed: Es ist bestimmt praktisch, wenn man sich als Taschendieb unsichtbar machen kann.

Est: Bei dem Garn den der sabbelt, wäre mir manchmal lieber, er hätte einen Knebel.

Amp: In deinem Münzenbeutel habe ich einen Zettel gefunden, auf dem steht, dass du Tim Dimscheid heißt.

(Tim nimmt Amphiro wütend seinen Münzbeutel aus der Hand und legt Murea einige Münzen auf die Theke.)

Bestimmungen:

Unerlaubte Aufführungen, unerlaubtes Abschreiben, Vervielfältigen, Verleihen der Rollen müssen als Verstoß gegen das Urheberrecht verfolgt werden. Alle Rechte, auch die Übersetzung, Rundfunk Verfilmung, und Fernsehübertragung sind vorbehalten. Das Recht der Aufführung erteilt ausschließlich der Verlag.

Est: Timmy! Dann ist Leonard Degenhardt wohl nur ein Künstlername.

Tim: Muss man nicht auch ein Schiff haben, um sich Kapitän nennen zu dürfen?

(zu Finn) Komm Finn, wir gehen schon voraus.

(Tim geht wütend ab und Finn folgt ihm.)

Est: Typisch Landratte. Arr!

Ed: Na das kann ja eine tolle Reise werden.

Amp: Apropos Reise, ich wollte vor der Abreise hier noch Kartoffelauflauf essen? Wisst ihr, was eine gute Hausfrau macht, wenn sich der Mann beim Kartoffeln holen auf der Kellertreppe das Genick bricht? Reis!

Est: Mach die Luke dicht, Amphiro.

(Amphiro und Estella gehen ab. Edgar sucht noch etwas in seiner Tasche.)

Erz: Und so macht sich unser Auserwählte auf die Reise, die Prophezeiung zu erfüllen, zusammen mit einer betrunkenen Pratin ohne Schiff, einem Klabäutermann, der nicht seetauglich ist und dann sind da noch Tim und Finn, die Zwaimannkapelle, die Versicherungsscheine verkauft.

(kurze Pause)

Also das ist wirklich die dümmste Geschichte, die ich je lesen musste. Wenn das Buch nicht so dick wäre, würde ich vermuten, dass sie schon bei der Suche nach Feuerholz alle sterben.

Ed: Warum sollen wir Feuerholz suchen? Übernachten wir etwa draußen? Leute, wartet auf mich.

(Edgar geht hastig ab.)

Erz: Vielleicht ist das hier ja wirklich nur eine sehr lange Vorgeschichte und der wahre Held kommt noch. Und warum muss es immer einen schwächlichen und unerfahrenen Jungen geben, der der Auserwählte ist. Was muss man hier denn tun, um einmal eine Geschichte vorlesen zu dürfen, in der vielleicht ein sportlicher und kampferfahrener Mann in Gefangenschaft zu einem mächtigen Krieger ausgebildet wird und sich dann später rächt?

(Carcharodon betritt die Kneipe, gekleidet in eine furchterregende Rüstung.)

Car: Verschwindet, ihr unnützes Gesindel.

(Die Bauern stehen hastig auf. Murea kauert sich hinter die Theke.)

Mur: Bitte tut mir nichts, oh furchterregender Ritter.

Car: Ruhe, du niederer Weib.

(Die Bauern verlassen zügig die Kneipe.)

Mur: Bitte habt Erbarmen.

Car: Erbarmen bekommen nur lebenswürdige Kreaturen, aber du bist...

(Die Bauern sind weg. Murea nimmt eine aufrechte und selbstsichere Haltung an.)

Mur: Sie sind weg.

Car: Verzeiht mir, dass ich Euch so angesprochen habe, große Gebieterin.

Mur: General Carcharodon, wie laufen die Vorbereitungen deiner Pygozenhorde?

Car: Sie sind dabei, das Holz für die Höllenfeuer zu schlagen.

Bestimmungen:

Unerlaubte Aufführungen, unerlaubtes Abschreiben, Vervielfältigen, Verleihen der Rollen müssen als Verstoß gegen das Urheberrecht verfolgt werden. Alle Rechte, auch die Übersetzung, Rundfunk Verfilmung, und Fernsehübertragung sind vorbehalten. Das Recht der Aufführung erteilt ausschließlich der Verlag.

Mur: Gut.

Car: Habt Ihr ein Opfer gefunden, w elches die Schriftrolle für Euch holt.

Mur: Was wagst du, mir Fragen zu stellen, unw ürdiges Halbblut?

(Carcharodon sinkt auf ein Knie und verbeugt sich tief.)

Car: Verzeihung, Herrin. Was soll ich für Euch tun?

Mur: Nehmt zw ei eurer Pygozen und verfolgt die Gruppe, w ährend ich hier das Artefakt suche. Aber tut ihnen nichts, bis sie die Fünf Rätsel gelöst haben.

Car: Jaw ohl, Herrin.

(Carcharodon geht in tiefer Verbeugung ab.)

Erz: Ich habe da ein ganz mieses Gefühl, w as unsere Abenteurer betrifft.

Mur: Bei Cromateus, dem Herrscher der 13 Ebenen der Unterwelt, schw öre ich dir, w enn diese Wichte mir die Spruchrolle gebracht haben, ich das Artefakt in den Höllenfeuern vernichtet habe und die Beschw örung des einen w ahren Herrschers abgeschlossen ist, w ird es für dich viel zu erzählen geben. Überlege dir schon mal Synonyme für die Wörter „Schmerz“, „Tod“ und „Vernichtung“, damit deine Erzählung nicht so einseitig w ird.

Erz: Na dann w ollen w ir doch mal hoffen, dass unsere Helden noch rechtzeitig erkennen, in w as sie da reingeraten sind, eh die Welt, w ie w ir sie kennen, untergeht. Vielleicht hätte ich einen dieser Versicherungsscheine kaufen sollen.

2. Akt

(Man sieht eine Weggabelung im Wald, mit Bäumen und einigen Pflanz auf dem Boden. Auf zwei entgegengesetzten Wegweiser steht „Lindwurmgebirge“ und „Schneesturmberg“. Auf einer Bank sitzt Ben Cain, ein älterer Mann mit [unechtem] Bart und einem langen Kapuzenumhang.

Edgar kommt von links auf die Bühne.)

Erz: Unser Auserw ählter betritt die Greifengabel, eine Wegkreuzung mitten im Wolpertinger Wald, kurz vor dem reißenden Vyx, der sich mit dem Vorlagos zum großen Lagosstrom vereint. Schon viele Helden w aren hier, schlugen den falschen Weg ein und liefen direkt in den Tod.

(Edgar geht in Richtung Schneesturmberg, vorbei an Ben, ohne ihn zu sehen.)

Ben: Hallo mein Freund, bleib einen Moment und höre zu.

Ed: Oh, ich habe euch gar nicht gesehen. Ist das hier der Weg in den Chimärenforst?

Ben: Nein, das ist da entlang. Hier geht es in das Reißzahnmoor.

Ed: Errare humanum est.

Ben: Was sucht denn ein Mann, der des Lateinischem mächtig ist, in dieser verlassenen Gegend des Großdabolischen Reiches?

Ed: Ich und meine Gefährten w ollen in den Chimärenforst, um dort eine Aufgabe zu erledigen.

Ben: Eure Gefährten? Bildet Ihr Euch auch manchmal andere Menschen ein?

Ed: Nein, meine Gefährten sind gerade jagen.

Ben: Was w ollt Ihr für eine Aufgabe im Chimärenforst erledigen?

Bestimmungen:

Unerlaubte Aufführungen, unerlaubtes Abschreiben, Vervielfältigen, Verleihen der Rollen müssen als Verstoß gegen das Urheberrecht verfolgt werden. Alle Rechte, auch die Übersetzung, Rundfunk Verfilmung, und Fernsehübertragung sind vorbehalten. Das Recht der Aufführung erteilt ausschließlich der Verlag.

(zujemanden neben sich) Nein, Clemorian, es gibt dort kein unterirdisches Labyrinth, in dem er einen vermissten Sohn eines Königs suchen kann.

Ed: Mit wem spricht... naja, es geht mich ja nichts an. Wir sollen ein Pergament aus der Schatzkammer der Barytia holen und es dann...

Erz: Ich will mich ja nicht in die Geschicke des Auserwählten einmischen, aber du solltest nicht jedem alten Mann im Wald, der offenbar etw. was verwirrt ist, deine komplette Lebensgeschichte erzählen. Hör lieber auf meinen Rat! Nicht wie dieses zickige kleine Mädchen mit ihrer blöden roten Mütze.

(mit verstellter Stimme) Meine Mutter sagt immer, ich bin schon total reif für mein Alter und sie will mich voll antiautoritär erziehen. Also kann ich allein entscheiden, ob ich eine Abkürzung zu Großmutter's Haus gehen will.

Ben: Jetzt höre ich auch noch Stimmen. Das ist neu.

Ed: Wer seid Ihr eigentlich?

Ben: Ich bin Ben Cain, ein alter Wanderer aus dieser Gegend.

Ed: Angenehm, ich heiße Edgar R.R.J. Buhotolding, aber meine Gefährten, nennen mich Eddy.

Ben: *(zu sich)* Buhotolding. Ein Name, den ich schon lange nicht mehr vernommen habe.

(zu Edgar) Nun Edgar, was wisst Ihr denn über die sphinkische Schatzhüterin Barytia und ihre Schatzkammer.

Ed: Also ich weiß, dass... sie ist eine Sphinkerin? Ich dachte, die wären ausgestorben. Bis auf die eine in der Wüste natürlich.

Ben: Es gibt noch wenige von ihnen, aber was immer Ihr tut, sprecht Barytia nicht auf die Sphinx in der Wüste an.

Ed: Aber warum nicht?

(Tim und Finn auf die Kreuzung.)

Tim: Edgar, haben dir deine Eltern nicht gesagt, dass man nicht im Wald mit alten Männern sprechen soll?

Ben: Ihr seid wirklich eine misstrauische Gruppe von Weggefährten.

Tim: In der Gegend treiben sich viele merkwürdige Kreaturen rum. Auf dem Weg hier her kam uns ein Waldschrat mit einem weinenden Mädchen entgegen. Der hat zu ihr gesagt: „Weine nicht! Mir geht es viel schlimmer. Ich muss nachher allein durch den Wald zurücklaufen!“

Ed: Konntet ihr etw. was erlegen? In weniger als zehn Kerzenlängen wird es dunkel.

Fin: Wir haben nicht mal Wild gesehen. Oder doch?

Tim: Ich bin von Westerde, über die Küste des Großdabolischen Reiches bis in die freien Provinzen von Sandquatika gereist, aber ich musste noch nie mein Essen selbst jagen.

Fin: Da fällt mir ein, dass wir ja noch eine Kriegerin auf Abruf haben.

(Finn klopft drei Mal auf die Gitarre und Apollonia taucht auf.)

Apo: Es klopft eins, zwei, drei, denn der Krieg ist noch nicht vorbei.

Ben: Eine Geisterbeschwörung mit Hilfe einer Gitarre. Und da sage die Leute, ich wäre verrückt.

Bestimmungen:

Unerlaubte Aufführungen, unerlaubtes Abschreiben, Vervielfältigen, Verleihen der Rollen müssen als Verstoß gegen das Urheberrecht verfolgt werden. Alle Rechte, auch die Übersetzung, Rundfunk Verfilmung, und Fernsehübertragung sind vorbehalten. Das Recht der Aufführung erteilt ausschließlich der Verlag.

(zu jemand neben sich) Ja, Connor, das haben sie gesagt, als ich in dem Dorf neben dem Brunnen stand und Passanten etw as über die Bedeutung ihres Schmucks erzählen w ollte.

Apo: Ihr feigen dabolinischen Hunde habt mich gerufen und ich... Moment mal! Was macht der alte Mann hier? Sow as hatte Murea in der Kneipe auch mal versucht, aber ich mache keinen Lapdance für alte Männer.

Fin: Nein, w ir brauchen w as zu essen.

Apo: Und da ruft Ihr die Frau. Natürlich! Soll ich hier auch noch saubermachen?

Tim: Du sollst für uns jagen.

Apo: Bei der Gottestochter Freudelia, ich bin Oberbefehlshaberin der Armee von König Rotrock, strategisch geschulte Schlachtenkoordinatorin und keine einfache Jägerin.

Ben: In welcher Schlacht unter König Rotrock seid Ihr gefallen?

Fin: Nicht die Geschichte schon w ieder.

Apo: *(zu Finn)* Du hast die Gitarre gespielt, also höre dir auch die Musik an.

(zu Ben) Ich kämpfte im 1991. Mond nach der Niemalsw internacht in der rumreichen Schlacht am Fuße des Schneesturmburges gegen König Daboli.

(Estella kommt auf die Kreuzung.)

Apo: Doch plötzlich überquerte König Balduras, angestachelt durch die Belohnung, die ihm Daboli in Aussicht stellte, den Ibanfluss und fiel uns mit seinen Truppen in den Rücken.

Est: Nicht schon w ieder das Gesabbel. Wie kann man nur auf Kämpfe stolz sein, bei denen man noch nicht einmal Gefahr läuft zu ertrinken? Arr!

Apo: Auf Schlachtfeldern stehen sich mutige Kämpfer entgegen, w ohingegen auf See nur betrunkene Piraten von einem Boot aufs nächste springen.

Est: Auf See gibt es viel größere Schlachten, bei denen viel mutigere Kämpfer antreten und...

Erz: Und Finn schlug drei Mal auf seine Gitarre.

Fin: Was?

Erz: Mach jetzt, sonst geht das noch ew ig so w eiter.

(Finn klopft drei Mal auf seine Gitarre.)

Apo: Es klopft eins, zw ei, drei, doch niemals vier. Beim nächsten Klopfen, bin ich w ieder hier.

(Apollonia verschwindet wieder.)

Est: Wenn die nochmal auftaucht, ramm ich ihr meinen Säbel in den Buk, egal ob sie seit Drei Mondfinsternissen tot ist, oder nicht.

Ed: Ich finde die Zeitrechnung der Anbeter des Drachenreiters etw as ungenau und darum erschuf ja Albertus Tempanno im 35. Jahr vor dem Erscheinen...

Tim: Eddy, keinen interessiert, w elche Zeitrechnung du bevorzugst.

(zu Estella) Konntest du etw as zu Essen erlegen, Estella?

Est: Ich kann fischen, aber nicht jagen.

Ed: Ich bin der erste Auserw ählte der Geschichte, der am ersten Abend seines Abenteuers verhungern w ird.

Bestimmungen:

Unerlaubte Aufführungen, unerlaubtes Abschreiben, Vervielfältigen, Verleihen der Rollen müssen als Verstoß gegen das Urheberrecht verfolgt werden. Alle Rechte, auch die Übersetzung, Rundfunk Verfilmung, und Fernsehübertragung sind vorbehalten. Das Recht der Aufführung erteilt ausschließlich der Verlag.

Ben: Für was seid Ihr denn auserwählt, junger Buhotolding?

Ed: Eine Wirtin hat mir prophezeit, dass ich die Welt retten werde.

Ben: Ich würde ja sagen, dass das ziemlich albern klingt, aber tatsächlich kommt hier so etw as öfter vor.

Tim: *(zu Estella)* Wo ist eigentlich dein Butzemann?

(Amphiro kommt aus einem Versteck und setzt die Tarnkappe ab. Er hat ein totes Tier in seiner Hand.)

Amp: Ich bin ein Klabauteermann und kein Butzemann.

Ed: Du hast etw as erlegt!

Est: Es ist zwar kein wohlgeschmeckender Fisch, aber zur Not müsste es gehen.

Amp: Wenn ich nur das Wort Fisch höre...*(würgt kurz)*

(Edgar geht zu Amphiro und nimmt ihm das Tier aus der Hand.)

Fin: Wie schaffst du es immer, dich so an uns anzuschleichen, Amphiro?

Amp: Ich habe eine Tarnkappe, die mich unsichtbar macht.

Fin: Die kann ich doch bestimmt mal ausprobieren. Oder nicht?

Amp: Ja.

(Amphiro gibt Finn die Tarnkappe und der setzt sie auf.)

Amp: Oh, wo ist er nur hin?

(Die anderen schauen verwirrt, da man Finn ja noch sieht. Finn macht einige blöden Bewegungen und die anderen versuchen sich das Lachen zu verkneifen. Plötzlich kann sich Amphiro vor Lachen nicht mehr halten.)

Amp: Die Tarnkappe funktioniert nur bei Klabauteermännern.

(Finn setzt die Tarnkappe wütend ab und stellt sich eingeschnappt neben Tim. Edgar gelingt es, das Fell des Tiers zu öffnen.)

Ed: Da ist ja gar kein Fleisch drin, sondern einige Gegenstände.

Ben: Auch das kommt hier öfter vor.

(Edgar entnimmt dem Tier eine Spruchrolle, einen Ring und zwei Schlüssel.)

Ed: Eine Spruchrolle, ein seltsamer Ring und Schlüssel. Was soll man denn damit?

(Estella geht zu Edgar und nimmt die Schlüssel.)

Est: Oh, Schlüssel. Die sind immer nützlich.

Amp: Apropos Spruchrolle, gibt es in diesem Wald auch Hexen? Hexen in der Wüsten nennt man ja Sand Witch. Wisst ihr, wie man dann Hexen nennt, die sich unsichtbar machen können, um Leute zu überfallen?

Est: Mach die Luke dicht, Amphiro. Geh lieber wieder jagen.

Amp: *(im Weggehen)* Politessen.

(Amphiro geht geknickt ab.)

Ben: Zeigt mir mal die anderen beiden Gegenstände. Vielleicht kann ich Euch etw as über sie berichten.

Bestimmungen:

Unerlaubte Aufführungen, unerlaubtes Abschreiben, Vervielfältigen, Verleihen der Rollen müssen als Verstoß gegen das Urheberrecht verfolgt werden. Alle Rechte, auch die Übersetzung, Rundfunk Verfilmung, und Fernsehübertragung sind vorbehalten. Das Recht der Aufführung erteilt ausschließlich der Verlag.

(Edgar gibt Ben die Spruchrolle und den Ring.)

Ben: Das ist ein magischer Ring der Aura. Er verbessert deine Geschicklichkeit und mit dieser Spruchrolle kannst du einen einfachen Bannzauber sprechen.

Fin: Den Ring nehme ich. Dadurch spiele ich bestimmt auch besser Gitarre.

(Finn legt den Ring an.)

Ed: In summa wäre mir etw as Essbares lieber.

Tim: Jetzt lies auch noch die Spruchrolle vor. Ich will wissen, was passiert.

Ed: *(liest vor)* Quasal Antigorum...

Ben: Nein, lass die Spruchrolle den Zauber wirken. Du konzentrierst dich nur auf die Person, die verzaubert werden soll und summst laut. Den Rest macht die Spruchrolle.

(zujemand neben sich) Nein, Merlin, er wird mit der Spruchrolle schon kein Portal zu einer verfluchten Ebene mit böartigen Kühen öffnen.

Fin: Der Typ ist total verrückt. Oder nicht?

(Edgar beginnt zu summen.)

Tim: Anscheinend passiert nichts. Können wir uns jetzt wieder auf die wichtigen Aufgaben konzentrieren. Mir ist kalt und ich habe Hunger und wir... verweilen tatenlos in jenen Weiher und scheuen jeglich Müsigwerk. Welch heidnisch Zauber ist hier am Werke? Verwunschen ist des Barden Kehle durch tückenreiches Hexentun. Macht hinfort jene teuflische Verwünschung, alsbald mir meine Beherrschung schwindet.

Ed: Wie macht man denn den Zauberspruch wieder rückgängig?

Tim: Ihr unnütze Hasenfüße seid außer Stande dies teuflisch Machwerk umzukehren?

Ben: Auf dieselbe Weise, wie du ihn verwunschen hast, kannst du ihn auch wieder entzaubern. Außer es ist ein Einwegzauber, aber die gibt es nach der Pfandregel ja kaum noch in Geschäften.

Tim: Beeile er sich! Des Barden verlangt nach seinem üblich Mundwerk.

Est: Das ist fast so lustig, wie Meuterer über die Blanke zu jagen.

Tim: Ihr garstig Wasserweib, haltet ein, ehe ich jenen Stiefel mein, einen Klafter tief in euren After hiev.

(Edgar fängt wieder an zu summen.)

Tim: Ist dies elend Zauber bald vorüber, eh die Abendröte dies finsternen Weiher in sein... es Nacht wird und wir hier gar nichts mehr zu essen finden. Na endlich hört das auf.

Ben: Nach dieser heiteren Erfahrung werde ich euch nun verlassen. Ich wünsche euch noch viel Glück auf eurer Reise, junger Buhotolding.

(zujemand neben sich) Nein, Mortala, wir gehen nicht zu diesem steinigen Feld und jagen Goblins. Das ging beim letzten Mal nicht gut.

Ed: Danke, Herr Cain.

(Ben geht langsam ab.)

Fin: Der ist total verrückt!

Ed: Was machen wir jetzt?

Tim: Ich such Feuerholz.

(Tim geht eingeschnappt ab.)

Bestimmungen:

Unerlaubte Aufführungen, unerlaubtes Abschreiben, Vervielfältigen, Verleihen der Rollen müssen als Verstoß gegen das Urheberrecht verfolgt werden. Alle Rechte, auch die Übersetzung, Rundfunk Verfilmung, und Fernsehübertragung sind vorbehalten. Das Recht der Aufführung erteilt ausschließlich der Verlag.

Ed: Was ist mit ihm?

Fin: Er mag es nicht, wenn man über ihn lacht.

Ed: Da keiner von uns weiß, wie weit es noch bis zum Chimärenforst ist, müssen wir wohl doch hier rasten. In omnibus eventum sollten wir daher wirklich Feuerholz suchen.
(*rufend*) Tim, warte auf mich.

(*Edgar folgt Tim.*)

Est: Auch einen Schluck, Landratte? Aber pass auf, dass er dir nicht den Teer von den Planken beizt.

(*Estella gibt Finn die Rumflasche.*)

Fin: Ich nehme sechs Hamburger und eine Flasche Scotch pro Nacht, Nikotin zum Frühstück, nur so werde ich wach. Damit ich immer schön lässig bleibe, brauche ich das ganz harte...

(*Finn trinkt einen Schluck.*)

Fin: (*schmerzverzerrt*) ... Zeug.

(*Finn gibt die Flasche zurück.*)

Fin: Geschmeidiges Tröpfchen.

Erz: Ein angetrunkener Musiker und eine nicht weniger betrunkene Frau liegen allein im Wald. Vielleicht sollten die Kinder unter 18 jetzt mal besser den Raum verlassen.

Fin: Sag mal Estella. Wie kommst du als junge Frau dazu Piratin zu werden?

Est: Würdest du das einen jungen Matrosen auch fragen?

Fin: Vermutlich nicht, denn er würde mich schlagen, wenn ich ihn als junge Frau bezeichne.

Est: Lass die Fragerei, Landratte. Ich frage dich ja auch nicht nach deiner Lebensroute aus.

Fin: Na gut, wenn du es unbedingt wissen willst.

Est: Nein, ich wollte nicht... Arr!

(*Estella nimmt einen tiefen Schluck Rum und Finn redet unbeirrt weiter.*)

Fin: Geboren wurde ich in einem kleinen Dorf nicht weit weg von Großhobitanien in Westerde.

Est: Bei Agnathas zweizackigem Dreizack komm bitte schnell zum Ende.

Fin: Ich reiste an der Küste des Tatonischen Meeres entlang und war schon in der freien Provinz Sandquatika, als ich in Mündlago auf Tim traf. Was lustig ist, da wir beiden aus derselben Gegend kommen. Die Welt ist schon ein Dorf. Oder nicht?

Est: Und wann habt ihr Gesilver getroffen, von dem ihr immer singt?

Fin: Oh... Ähhh, das war, als er den Rat der totbringenden Drei erschlagen wollte. Wir haben ihm geholfen, die drei Archeteuten umzubringen. Archeteuten sind eine Rasse uralter Dämonen, die...

Est: Ich habe schon von Archeteuten gehört. Von was ich aber noch nie gehört habe, ist ein Musiker, der so wenige Frauengeschichten zu erzählen hat.

Fin: Ich hatte eine Freundin in Westerde. Sie war eine Meeresnixe und konnte nur am Tage das Land betreten.

Est: Warst du die einsamen Nächte in deiner Kajüte leid?

Bestimmungen:

Unerlaubte Aufführungen, unerlaubtes Abschreiben, Vervielfältigen, Verleihen der Rollen müssen als Verstoß gegen das Urheberrecht verfolgt werden. Alle Rechte, auch die Übersetzung, Rundfunk Verfilmung, und Fernsehübertragung sind vorbehalten. Das Recht der Aufführung erteilt ausschließlich der Verlag.

Fin: Nein, ich hatte parallel noch eine Beziehung mit einer süßen Vampirdame, die ja nur in der Nacht aus ihrem Sarg kommt. Als dann aber eine Sonnenfinsternis war, haben sie sich dummerweise getroffen.

Est: Und dann?

Fin: Sie kam zu mir eines morgens, eines einsamen Sonntagmorgens.

Im Mitwinter und w ehte ihr langes Haar.

Wie sie mich fand, wusste ich nicht.

Doch ich verschwand im Dunkeln ohne Licht

und um mich herum lagen Zerstörung, von einem Kampf, den zu gewinnen ich nicht im Stande war.

Est: Du erzählst ein Garn. Arr!

Fin: Das ist ein schönes Armband. Wo hast du das erbeutet?

(Estella zeigt Finn ein Stoffband an ihrem Handgelenk.)

Est: Mein Vater war Schneider in einer kleinen Hafenstadt in Sandquatika. Er schenkte es mir, bevor ich das erste Mal zur See fuhr. Das war auch das letzte Mal, als ich ihn gesehen hab.

*Das ist ein Auszug als Leseprobe aus dem Theaterstück
"Die 5 Rätzel des Chimärenforst" von Tony Wachsmann*

**Sie möchten das ganze Theaterstück lesen?
Dann bestellen Sie doch einfach den kompletten Text als kostenlose Leseprobe
auf unserer Webseite.**

Auf unserer Webseite unter dem Theaterstück

Grüne Bestellbox: Kostenlose Leseprobe, kompletter Text

Rote Bestellbox: Rollensatz

Blaue Bestellbox: Leseprobe per Post oder Zusatzheft zum Rollensatz

Wenn Ihnen das Theaterstück gefällt, dann bestellen Sie doch den kompletten Rollensatz im Internet auf unseren Webseiten.
www.mein-theaterverlag.de -- www.theaterstücke-online.de – www.theaterverlag-theaterstücke.de
www.nrw-hobby.de

Bestimmungen:

Unerlaubte Aufführungen, unerlaubtes Abschreiben, Vervielfältigen oder Verleihen der Rollen müssen als Verstoß gegen das Urheberrecht verfolgt werden. Alle Rechte, auch die Übersetzung, Verfilmung, Rundfunk- und Fernsehübertragung sind vorbehalten. Das Recht der Aufführung erteilt ausschließlich unser Verlag.

Vertrieb

mein-theaterverlag

41849 Wassenberg, Pakeniusstr. 15

Telefon: 02432 9879280

e-mail: info@verlagsverband.de

www.mein-theaterverlag.de – www.theaterstücke-online.de – www.theaterverlag-theaterstücke.de. – www.nrw-hobby.de