

Die Abenteuer des Affenkönigs

Ein Theaterstück von Dominik Marczok

Szene 1

Ein Affe mit Rüssel geht durch Monko City, eine Großstadt im Stil des mittelalterlichen Londons. Er trägt einen Radmantel und einen Zylinder. Durch die Stadt laufen viele ähnliche Affen, die aber anders gekleidet sind. Es herrscht viel Treiben in der Stadt. Es wird gehandelt, geredet und gelacht. Der Affe im Mantel begrüßt alle Affen, die er trifft. Er sagt auch Namen zu ihnen, die frei erfunden werden können. Auf dem Weg trifft er einen Obdachlosen, dem er viele goldene Münzen gibt. Dann kommt er zu einer Buchhandlung, die schwer bewacht wird.

Wache 1

Willkommen König Gerhard. Alle Wachen verbeugen sich.

König Gerhard und einer der Wachen gehen in die Buchhandlung. Die Buchhandlung ist sehr voll mit Büchern, hat viele kleine Tische mit Öllampen und ist sehr chaotisch. Die Regale sind alt, genauso wie die Wände. Überall liegen aufgeschlagene Bücher und einige Lampen sind an.

Wache 2

Letzte Nacht haben die Dunkelwesen wieder einige Dörfer außerhalb der Mauer angegriffen. Wir müssen mehr Wachposten in die Dörfer stationieren! Die Dunkelwesen werden immer schlimmer. Wenn wir weiterhin so viele Ausgaben in der Verteidigung machen, werden wir die Bildung nicht mehr finanzieren können. Das würde zu Katastrophen führen! Das Versprechen vom Reich der Affen ist ja die beste Bildung und wenig Kriminalität. Dies könnten wir nicht mehr halten und die Leute würden fliehen!

Gerhard

Schreiben Sie das sofort ins Verwaltungsbuch! Ich muss sofort das große Buch finden!

Wache 2

Aber das ist so gut wie unmöglich!

Gerhard

Ich muss es versuchen! Und nun tragen Sie es ins Buch ein!

Der Wache rennt zu einem Regal und nimmt ein Buch hinaus. Er legt es auf den Tisch und beginnt zu schreiben.

Wache 2

Welches Datum haben wir heute?

Gerhard

Ähhh.... den Einundsiebzigttausendsten Dreihundert Sechsvierzig.

Wache 2

Also das 713 Jahr, der 4. Monat und der 6. Tag. *Nach einer Weile* Ich bin fertig, ich gehe jetzt. *Er winkt Gerhard zu und verlässt das Gebäude.*

Gerhard beginnt die ganze Buchhandlung zu durchsuchen. Er sucht bis in die Nacht bis er ein Buch findet, das sehr sehr alt wirkt und die Aufschrift „Geheimnisse des Affenvolks“ trägt. Er legt es auf einen Tisch, schlägt es auf und liest noch sehr lange, dann schläft er ein.

Szene 2

König Gerhard wacht sehr spät auf. Er sieht nicht gut aus. Er hat Augenringe, seine Kleidung ist vom vielen Staub der Bücher dreckig und seine Haare sehen unordentlich aus. Er ist sehr müde und spricht und läuft ab jetzt auch so. Das Buch auf dem Tisch ist verschwunden. Er merkt es nicht. Er läuft raus, nimmt eine Zeitung und schlägt sie auf. Als Schlagzeile steht „Angriffe häufen sich – Politik kann Verteidigung nicht mehr finanzieren“.

Gerhard

So ein Mist, die beginnen schon Kritik auszuüben. Ich muss schnell die letzten Rüssel-Münzen in eine Geheimeinheit zur Rettung des Buches benutzen.

Ein Diener kommt.

Diener *verbeugt sich*

Meine Majestät, Ihr habt mich gerufen.

Gerhard

Ja, holt einige der schlauesten und stärksten Männer des Landes. Ich muss schnell ein Buch finden. *Stolz* Ich habe in einem Buch den Hinweis und viele Informationen über das sprechende Buch gefunden. Es existiert wirklich. Ich spüre es. Wenn wir es finden, können wir alle Dunkelwesen stoppen und den Frieden auf dem Naptunamor wiederherstellen.

Diener *klingt als würde er dem König nicht glauben*

Das klingt zwar sehr schön, meine Hohheit. Aber, wo ist das Buch?

Gerhard *stolz*

Dort! *Er zeigt auf den leeren Schreibtisch, auf dem das Buch vorher lag.*

Diener

Äh..... Also, ich kann es nicht sehen.

Gerhard

Schaut auf den Tisch Ich auch nicht! Es lag doch noch gestern Abend genau auf dem Tisch. *Er schreit ganz laut* Nein!

Die beiden Wachen kommen reingestürmt. Sie schauen sich verwundert an.

Gerhard

Gut, dass ihr gekommen seid. Ich habe ein Buch verloren! Es ist alt, verblichen und ist gelb. Es trägt die Aufschrift „Die Geheimnisse des Affenvolks“. Wir müssen es finden.

Wachen

Alles klar, Eure Affigkeit.

Gerhard *genervt, fängt schon mit Suchen an*

Hört auf damit! Affigkeit ist überhaupt kein richtiges Wort! Helft uns lieber das Buch zu finden!

Alle, also die beiden Wachen, der Diener und sogar König Gerhard suchen und etwas später haben sie die ganze Buchhandlung auf den Kopf gestellt.

Wache 1

Wir haben jetzt überall gesucht. Wir finden es nicht!

Gerhard

Das heißt, dass jemand ... Aber das darf nicht sein.

Diener

Woran denken Sie denn?

Gerhard

Dass jemand das Buch gestohlen hat!

Diener

Dann wäre der Dieb ja geflohen. Mit normalen Pferden können wir ihn nicht einholen.

Wache 1

Aber mit Rennpferden. Mein Onkel züchtet sehr schnelle Pferde für Pferderennen. Er ist ein großer Fan von Ihnen, obwohl wir kurz vor dem finanziellen Aus stehen. Vielleicht gibt er uns einige Pferde. Dann könnten wir die Diebe problemlos einholen.

Gerhard

Eine gute Idee.

Die vier Affen rennen aus der Buchhandlung raus zu einem kleinen Pferdewagen und steigen ein. Dann fahren sie weg.

Szene 3

Unterwegs sehen sie die verschiedenen gesellschaftlichen Schichten von Monko City.

Zuerst begegnen sie reichen Affen in edlen Gewändern vor ihren luxuriösen Villen mit schönen Gärten. Dann sehen sie Affen in Mäntel, die schnell herumrennen, 2-stöckige Häuser und viele Unternehmen besitzen. Dann kommen sie zu armen Affen in zerrissenen Stoffsetzen und kleinen Baracken aus Holz mit Strohdächern, die eine kleine Öffnung für Feuer haben.

Schließlich verlassen sie die Stadt und kommen auf eine breite, prunkvolle Straße. Sie folgen dieser zum Dorf Runador, einer kleinen Ortschaft, in der nur Baracken mit Feueröffnungen stehen. Alle (Wohn-)Gebäude stehen auf Bananefeldern und es fahren viele Pferdewagen, die mit Bananen und anderen Früchten beladen sind. Am Ende einer Straße ist ein großer Pferdestall und ein mehrstöckiges Gebäude, das aus weiß angemalten Backsteinen und Holzbrettern besteht. Es stinkt fürchterlich nach Pferdemist und junge, sportliche Affen kümmern sich um die muskulösen Pferde im Stall. Die vier Affen halten an und gehen aus dem Wagen.

Wache 1

Hier muss es sein! *Er zeigt auf das Gebäude.* Lasst uns reingehen. Mein Onkel Alexandro ist der Besitzer dieses Unternehmens. Er ist sehr stolz darauf.

Die vier Affen folgen dem Wachmann ins Gebäude. Dort ist ein leicht korpulenter, älterer Affe, der zerrissene Kleidung trägt. Er riecht nach Pferdeäpfeln und hat einen Spross Weizen im Mund, auf dem er beim Sprechen herumkaut. Als die Affen reinkommen, umarmt er den ersten Wachmann.

Alexandro *freut sich*

Ah... Hallo Richard. Es ist sicherlich eine Ewigkeit her, seit unserer letzten Begegnung. Du bist aber gewachsen. Arbeitest du etwa als Wache von ... dem König?!?

Richard *stolz*

Ja, das tue ich.

Alexandro *wendet sich Gerhard zu*

Willkommen meine Majestät! Was führt Sie denn in das kleine Runnador?

Gerhard *hat keine Idee, was er sagen soll*

Also, ich brauch schnelle Pferde.

Alexandro *neugierig*

Aus welchem Anlass, wenn ich fragen dürfte?

Gerhard *hat immer noch keine Ahnung*

Ich habe ähhhhh.....

Diener

Er gibt es nicht gerne zu, aber er hat verschlafen und muss schnell zu einem wichtigen Termin. Und da Ihr so schnelle Pferde habt, wollten wir vier Exemplare kaufen und schnell dorthin reiten.

Alexandro

Ein häufiger Grund, natürlich neben Pferderennen. Gut, dass ich auch für die Straße sehr schnelle Pferde züchte.

Richard *glücklich*

Danke, Onkel! Auf wie viel beläuft sich der Preis?

Alexandro

500 Rüssel-Münzen.

Diener

Wir geben ihnen 250 Münzen und zwei Pferde und einen Waagen.

Alexandro *skeptisch*

Mhh..... 350 Münzen.

Diener

300 Münzen!

Alexandro

Na gut. 300 Münzen. Aber dafür erzählt König Gerhard allen reicheren Affen, die in Zeitdruck sind, von MEINEN schnellen Pferden.

Gerhard

Abgemacht! Der Wagen steht draußen. Auch die Pferde sind noch da. Und nun zu Ihrem Teil der Vereinbarung. Können Sie uns zu den Pferden bringen?

Alexandro

Ich nicht, aber *er schreit laut und klatscht ENRICO!*

Ein jüngerer Affe kommt angerannt. Er ist leicht abgemagert und trägt leicht zerrissene Kleidung.

Enrico

Wenn Sie mir folgen würden, Eure Hoheit. *Der Diener, die zwei Wachen und Gerhard folgen Enrico zum Stall und er zeigt mit dem Finger auf vier große, muskulöse Pferde, die bereits gesattelt sind.* Das sind sie. Ihr dürft schon auf sie aufsteigen. Das macht dann 300 Münzen.

Diener

Okay. Hier, der Rest ist für dich.

Er gibt Enrico einen großen Beutel, in dem man Münzen hört. Der Diener, die beiden Wachen und Gerhard springen auf die Pferde und reiten weg.

Szene 4

Mittlerweile ist es schon Mittag. Die Vier reiten auf eine große Allee, wo viel Verkehr herrscht, und werden immer schneller. Nach einer Weile sind sie schneller als die restlichen Pferde.

Diener

Er ist sicherlich nur noch 3 ~~Kilometer~~ Bananameter von der Mauer entfernt. Wir sind bald da!

Sie reiten und nach ca. 10 Minuten kommen sie an einem Dorf vorbei. Am Straßenrand sitzt ein dunkles, brennendes Wesen, das ein Affenkostüm an hat, das Kopfteil aber abgesetzt. Er hält ein Buch in der Hand und neben ihm steht ein Pferd. Gerhard hält sofort an und dreht um.

Gerhard *aufgeregt*

Da war das Buch! Wir müssen umdrehen!

Sein Gefolge und er drehen um und nehmen die Verfolgung auf. Doch das Dunkelwesen bemerkt dies sofort. Schnell springt es auf das Pferd, legt das Buch in sein Kostüm und setzt seine Maske auf. Er reitet los, doch sein Pferd ist zu langsam.

Gerhard *energisch, reitet neben dem Dunkelwesen*

Gib auf und gib mir das Buch!

Dunkelwesen *tiefe Stimme, sauer*

Nein! Ich habe einen Auftrag und darf mein Land nicht enttäuschen.

Gerhard

Dann muss ich extremere Methoden einsetzen. *Schnell zieht er an den Zügeln vom Pferd und es springt kurz zur Seite. Es prallt auf das Pferd des Dunkelwesens und es kippt um. Schnell hält das Pferd von Gerhard an und er springt ab. Er hält das Dunkelwesen fest. Nach wenigen Sekunden kommen die zwei Wachen und der Diener zu Fuß nach. Richard nimmt ein Seil und fesselt das Wesen. Dessen Pferd rennt weg. Gute Arbeit, wir haben das Buch wieder. Er nimmt das Buch und umklammert es* Und dieses Wesen nehmen wir mit. *Teuflisches Lachen* Es wird uns alles über unsere Feinde erzählen und wir werden uns endlich wehren können.

Diener

Wie sollen wir ihn denn mitnehmen?

Gerhard sieht einen Affen, der Säcke mit Mehl verkauft. Er rennt schnell zu ihm.

Verkäufer

Hallo meine Majestät. Wie ich sehe, reisen Sie viel herum. Anscheinend brauchen Sie Mehl, oder? Gut, dass ich das beste Mehl in der Umgebung verkaufe. Nur 30 Rüssel-Münzen für einen Sack.

Gerhard *nachdenklich*

Ähh.... Eigentlich brauche ich einen leeren Sack, den ich ... ähh..... brauche eine Möglichkeit, mein Gepäck aufzubewahren.

Verkäufer

Aha, ich verstehe. Das kostet dann so circa zwei Münzen.

Der König gibt ihm Geld und bekommt dafür einen leeren Sack.

Gerhard

Stimmt so. Danke vielmals.

Sie verabschieden sich und Gerhard geht Richard.

Richard

Gut, dass Ihr einen Beutel gefunden habt. Der Gefangene will schon ausbrechen.

Gerhard

Dann packt ihn ein! Hahah! *Er wirft ihm den Sack zu. Richard und die andere Wache packen das Dunkelwesen ein. Dann springen sie auf ihre Pferde und Richard hält den Sack hinter sich. Lasst uns nach Moko City reiten. Dann springt auch er auf sein Pferd und die vier reiten nach Monko City.*

Szene 5

Als sie in Monko City ankommen, beginnt Gerhard einfach weiterzureiten. Er reitet an seiner Buchhandlung vorbei.

Diener

Eure Majestät, wohin des Weges?

Gerhard

Wir müssen unseren dunklen Freund zu meinen Freunden bringen.

Richard

Wohin genau?

Gerhard

Meine Vorfahren hatten schon seit längerer Zeit eine Agentur eingerichtet, die im Falle eines Krieges Nachforschungen anstellen sollte. Es gibt sie heute noch. Sie heißt SMO, Secret Monkey Organisation.

Sie reiten weiter in normaler Geschwindigkeit zum Hafen. Gerhard führt sie bis zu einem Lagerhaus, auf dem „Smagmans Fish Export“ steht. Es sieht sehr alt aus und die Wände haben an einigen Stellen Löcher.

Gerhard

Hier ist es. *Angewidert* Wenn ich bedenke, dass ich jährlich 300 Millionen Rüssel-Münzen dafür zahle. *Er schüttelt sich.* Lasst uns reingehen!

Sie stellen ihre Pferde ab und gehen in das Lagerhaus. Richard nimmt den Sack mit. Gerhard läuft zu einem Regal, in dem mehrere Dosen mit der Aufschrift „Fresh fish“ liegen. Wache 1 will eine Dose nehmen, doch sie will sich nicht rühren.

Wache 1

Die klebt ja fest!

Gerhard

Ja. Dieses 50 Jahre alte Gebäude ist mit einem riesigen, unterirdischen Gebäudekomplex ausgestattet. Dort lagern die Agenten ihre Dokumente, wohnen dort und besprechen die aktuelle Lage. Regelmäßig findet ein Treffen statt, in dem ich mich mit dem Chef der Agentur, Bill Delirium, über die Angriffe der Dunkelwesen berate. Und dieses Regal ist der Eingang. Eine Jahrtausende alte Technik, die wir von den Primaten und ihren ~~Pyramiden~~ Primatiren übernahmen. Und jetzt müssen wir ...

Er steckt seine Hand in einen Haufen von Dosen und zieht an einer. Dann öffnet sich eine Klappe im Boden und eine Treppe kommt zum Vorschein.

Gerhard

... hier rein. Los kommt schon!

Er und sein Gefolge gehen nach unten und die Klappe schließt sich. Sie gelangen in einen mittelgroßen Raum, in dem sich nur ein Tisch, mehrere Stühle, einige Röhren und Tasten, die auf dem Tisch liegen, befinden. Der Raum besitzt nur Stahltüren. Insgesamt wirkt der Raum wie eine Empfangshalle in einem modernen Büro. Vor dem Tisch sitzt ein Affe im braunem Mantel und rotem Hut. Gerade hält er ein Rohr am Ohr, von dem aus ein anderes Rohr zu seinem Mund geht. Dieses Rohr ist auf ein drittes Rohr auf dem Tisch gestülpt, und der Affe im Raum telefoniert durch dieses Rohr.

Guten Tag, ich habe eine obligatorische Angelegenheit mit Mr. Delirium zu klären.

Affe nimmt den Hörer vom Ohr.

Guten Tag, Eure Majestät. Ich habe ihn gerade in der Leitung. *Er spricht wieder in den Hörer.* Ähh... Mr. Delirium, der König höchst persönlich ist gerade gekommen. Er sagt, er hätte eine wichtige Angelegenheit zu klären. Ja, ich weiß... Ja, mach ich..... Gut, ich schicke ihn zu Ihnen, Mr. Delirium. *Er legt den Hörer auf eine spezielle Halterung und wendet sich Gerhard zu* Sie sollen zu ihm kommen, Majestät. Er sagt, er wollte Sie gerade einladen. *Er steht auf und öffnet eine Stahltür. Dort ist nur ein kleiner Raum, in dem ein Schlauch zum Sprechen ist.* Sein Büro ist im 7. Untergeschoss.

Gerhard

Danke.

Die 4 gehen in den Raum und Gerhard spricht in den Schlauch.

7. Geschoss, bitte.

Die Tür schließt sich und man merkt, dass der Raum sich in Bewegung setzt.

Wache 1

Was war das gerade für ein Rohrsystem?!?

Gerhard

Eine Anlage zum Senden von Geräuschen an einen anderen Ort. Es basiert auf der Theorie, dass Laute durch Schwingungen in der Luft übertragen werden. Die Schwingungen tauschen sich aus und man hört, was am anderen Ende des Rohrs gesagt wird. So kann man in großen Gebäudekomplexen in Kontakt bleiben, ohne zwischen den Räumen zu pendeln.

Wache 1

Aha... Und wo sind wir gerade??

Diener

Auch eine Erfindung der Primaten. Ein Stahlkasten ist an Schnüren in einem Schacht befestigt und wird auf und abgezogen. Damals benötigte man Sklaven, heute läuft es mit Mitarbeitern in Schichtwechseln, da keiner so einer Belastung standhält, Jeffry.

Jeffry

Danke, jetzt verstehe ich einiges, Tom.

Der Raum bewegt sich nicht mehr und die Tür öffnet sich. Nun sind sie in einem Büro und in ihm ist ein Affe, der auch einen braunen Mantel und roten Hut trägt, nur das auf seinem Mantel verschiedene Abzeichen im Licht mehrerer Öllampen glitzern.

Bill Delirium

Ah Willkommen, Eure Hohheit. Ich habe schlechte Nachrichten. Meine Forscher können keine neuen Infos über Dunkelwesen beschaffen. Wir brauchen ein lebendes Exemplar!

Gerhard

Genau deswegen bin ich hier. Eines dieser hässlichen Wesen hat mir ein wichtiges Buch gestohlen. Ich habe es dann drei Bananameter vor der Mauer geschnappt. Hier ist es! *Er reicht ihm den Sack und Bill legt ihn in einen Schacht, der genau wie der Stahlkasten funktioniert, nur kleiner ist. Der Sack fährt weg und Bill spricht in ein Rohr neben dem Schacht.*

Bill

Einmal ins Labor, bitte. *Er wendet sich zu Gerhard* Sonst habe ich keine neuen Infos für Sie. Wie weit sind Sie schon mit der Buchsuche?

Gerhard

Fast fertig. Morgen werde ich es haben.

Bill

Es ist schon Abend. Wie wollen Sie das denn schaffen?!?

Gerhard

Sie werden schon sehen. *Gerhard und die Angestellten des Monarchen verlassen den Raum.*

Szene 6

In der Buchhandlung. Jeffry und Richard sind nach Hause gegangen und vor der Tür sind andere Soldaten als Wachen stationiert. Tom, der Diener, geht in die Küche und Gerhard sitzt vor einem Tisch und liest im Buch „Die Geheimnisse des Affenvolks“.

Gerhard

Wow! Hier steht, dass das Buch in einem Geheimkeller ist – unter dem Gebäude, das in der alt-affischen Sprache als „Buxhariuz Sentralios“ bekannt ist. *Er ruft laut* Tom! Komm kurz her!

Tom kommt ins Zimmer. Er hält eine Tasse Kaffee in der Hand.

Tom

Was ist, Eure Majestät?

Gerhard

Ich weiß, dass Sie die alt-affische Sprache beherrschen! Was heißt „Buxhariuz Sentralios“?

Tom

Ganz leicht: Zentralbücherei, was aber auch im Sinne von Archiv gemeint ist!

Gerhard

Rennen Sie schnell in die historische Abteilung und holen Sie den Stadtplan vom Jahr 145, dem Jahr, aus dem dieses Buch stammt. Ich hole einen aktuellen Plan.

Kurze Zeit später sind beide Affen mit den Plänen wieder da. Sie legen sie auf den Tisch und Gerhard vergleicht sie.

Hier „Buxhariuz Sentralios“! Und auf unserer Karte ist es hier! Königliches Archiv! *Er beginnt zu Jubeln.* Hören Sie? Das hier ist das Königliche Archiv! Wir müssen nur hier runter kommen!

Tom

Eigentlich bin ich nicht befugt, das zu sagen, aber kennen Sie den leeren Raum ohne Tür in diesem Gebäude? Da drunter ist der Boden so dünn, dass er beim Draufspringen schon zerbricht. Die Wand ist auch ganz dünn.

Gerhard

Worauf warten Sie? Holen Sie einen Hammer und schlagen Sie die Wand so ein, dass wir gut durchpassen. Ich suche einen Stein.

Wieder rennen beide los und Gerhard ist nach 10 Minuten wieder da, während Tom die Wand einschlägt. Dann kommt Gerhard und wirft sofort den Stein in den Raum. Er hat auch ein Seil dabei und lässt es runter.

Gerhard *klettert runter*

Kommen Sie schon! Das ist das Abenteuer Ihres Lebens!

Tom

Na gut! Wenn Sie es wollen!

Dann klettert auch Tom in den Geheimraum. Im Raum hängt eine Fackel, die sofort angeht, als die zwei auf ein bestimmtes Feld des Holzbodens treten.

Tom *erleichtert*

Ich hatte es mir schlimmer vorgestellt.

Gerhard *nimmt das Buch aus seiner Manteltasche*

Hier steht „Nur diejenigen, die genau lesen und verstehen werden überleben! Das Buch, das auch als „Magibux“ bekannt ist, ist genau versteckt! Ihr müsst den Weg durch viele Rätsel bahnen, wenn Ihr es schaffen wollt. Das erste Rätsel ist der Weg, und nur wer GERADE geht, erreicht das Ziel. Doch passt auf, wenn der Boden ein X hat. Seit ihr am Rande des Wahnsinns, werdet ihr den Tod und das Unaufhaltsame vermeiden! Später werden komplizierte Passagen erläutert, doch wer diese Rätsel löst, ist wahrlich ein guter Denker“.

Tom

Was soll das bedeuten? „Am Rande des Wahnsinns“?

Gerhard

Wir werden sehen! *Sie gehen geradeaus und kommen an eine T-Kreuzung. An einer Wand hängt ein Wegweiser: „Links G, Rechts C“. Wohin jetzt?*

Tom

War gerade im Buch groß geschrieben?

Gerhard

Ja, war es! Vielleicht soll man nicht immer nur gerade gehen, sondern an den Kreuzungen das Wort GERADE herausbekommen.

Tom

Ja, lasst uns nach links gehen.

Sie gehen nach links und dann sehen sie ein großes X auf dem Boden.

Tom *traurig*

Wahrscheinlich war links gehen falsch. Wir sind verloren!

Gerhard

Kopf hoch! Siehst du das auf dem Boden? Es ist in drei Bereiche unterteilt! Die äußeren sind grün und der mittlere ist rot. *Er zeigt auf den Boden, der - wie gerade beschrieben - verfärbt ist. Die Wände sind mit Spiralen geschmückt.*

Tom *hat eine Idee*

Ah.... „Am Rande des Wahnsinns“! Verstehen Sie?! Die Wände machen wahnsinnig und wenn wir uns am Rand halten, werden wir leben. Damit ist der grüne Bereich gemeint.

Gerhard

Genau! Das meinte ich. Grün ist übrigens auch die Farbe der Hoffnung und das macht einem wirklich Hoffnung!

Tom

So lernt man jeden Tag was dazu.

Sie überqueren die Gefahrenzone mit großer Vorsicht auf den grünen Bereichen. Dann schütteln sich die beiden vor Freude die Hände und gehen weiter.

Szene 7

Gerhard und Tom gehen durch das Labyrinth. Sie lösen die Rätsel vom Anfang, aber die Streifen sind fast immer anders angeordnet. Die Kreuzungen bestanden schon mal aus 7, 4, 9 und 3 Wegen und nun sind Gerhard und Tom an einer Kreuzung mit 3 Möglichkeiten. In der Mitte des Kreuzung steht ein Wegweiser. Auf ihm steht „Geradeaus E, Links A, Rechts R“.

Gerhard

Nun, endlich haben wir es geschafft. Wir sind endlich an der letzten Kreuzung.

Tom

Wir müssen natürlich geradeaus, denn E ist der letzte Buchstabe von GERADE.

Gerhard *auf einmal euphorisch*

Genau. Nach all dieser Zeit werde ich endlich das Buch finden. Dann werde ich in den Krieg ziehen und die Dunkelwesen werden mich nicht aufhalten können.

Tom *zweifelt an Gerhard*

Aha.

Sie gehen geradeaus und gelangen sofort in eine Kurve. Sie folgen dieser, wobei Gerhard voraus geht. Nach der Kurve springt Gerhard sofort zurück. Vor Schreck fällt Tom um.

Tom *sauer*

Aua! Was soll das?

Gerhard *reicht Tom seine Hand*

Schau nach vorn! *Er hilft ihm aufzustehen.*

Szene 8

Nun sieht Tom alles, was vor ihnen ist. Es gibt eine Art Labyrinth, das aus ca. 3 cm² breiten, auf Magma schwimmenden Feldern besteht. Danach gibt es mehrere riesige Äxte, die hin und her schwingen. Darauf folgen Flammenwerfer und Messer, die anscheinend aus den Löchern fliegen. Tom und Gerhard steht der Mund offen.

Tom *will wegrennen, doch Gerhard hält ihn fest, ängstlich*
Wir werden STERBEN!

Gerhard

Nein, das werden wir nicht! Immerhin haben wir eine tolle Anleitung zu diesem Problem.

Tom *pessimistisch*

Ja, aber nur einen Versuch!

Gerhard *unsicher*

Ähm... Ja, also, dann schlagen wir das Buch mal auf.

Tom *sauer, traurig, pessimistisch und ein wenig respektlos*

Ja, beeil dich! Du hast mich in diese Situation gebracht und ich will nicht so lange gequält werden! Los, reite uns nur so rein in den Tod!

Gerhard *ironisch*

Sie sind eine große Hilfe. Wissen Sie, ich habe bei Ihnen immer das Gefühl, man vertraut mir.

Tom

Wie lustig, Todeskönig! Und jetzt, schlag das Buch auf!

Gerhard

Na gut, na gut, ich mach ja schon!

Er schlägt das Buch auf und liest eine Weile. Dann ängstlich Wir werden sterben!

Tom

Wieso? Hatte ich doch recht? *Kurze Pause, erschüttert* Moment mal ... Was steht im Buch?

Gerhard *hält sich das Buch vor das Gesicht und liest*

Hier steht: „Im Raum ist die Lösung versteckt, es überlebt, wer sie entdeckt! Darauf wird er unbesiegbar sein, es sein denn, er verliert gegen das Schwein.“ *Er nimmt das Buch weg* Was ist damit gemeint? „Verliert gegen das Schwein?“. Und wo ist der Hinweis?

Tom

Keine Ahnung. Das werden wir bald schon sehen! Wir kommen morgen wieder!

Gerhard

Leider geht das nicht!

Tom

Wieso?

Gerhard

Hast du denn nicht gesehen, dass die Wegweiser von jeder Seite anders sind. Die drehen sich auch, wenn du dich drehst!

Tom *kurz davor zu weinen*

Nein, wir werden sterben! Ich hatte doch noch so viel vor! *Nach einer Weile* Wieso duzen Sie mich?

Gerhard

Das fragen Sie mich? Ich bin der König. Außerdem werden wir zusammen sterben und ich finde, ich sollte Ihnen Ihre letzte Lebenszeit schön gestalten.

Tom

Ahh...ja. *Setzt sich hin und berührt mit seinen Händen den Boden, dann schaut er nach unten.* Nein, wir sterben nicht. Zumindest nicht heute!

Gerhard *kann Tom kaum glauben*

Hören Sie doch auf! Sie haben doch selbst gesagt, dass wir sterben werden! Sie haben mich überzeugt.

Tom *froh*

Nein, schauen Sie auf den Boden!

Beide gucken auf den Boden und merken, dass dieser mit vielen Zeichen bemalt ist. Die Bemalung besteht nur aus Pfeilen. Die Pfeile sind in verschiedene Richtungen gedreht und total durcheinander.

Gerhard *optimistisch*

Ja, du hast ... pardon, Sie haben recht! Wenn wir es schaffen, diese Pfeile zu deuten, werden wir durch das Labyrinth kommen. Vielleicht steht im Buch was dazu! *Er schlägt das Buch auf und liest eine Weile* Ja, wir sind gerettet. Hier steht, dass wir die ~~Hieroglyphen~~ Primaglyphen der Primaten spiegeln müssen und ein von allen Richtungen gezeigtes Zeichen uns helfen wird. Dies gilt für jeden Abschnitt, in den das Bild unterteilt ist.

Tom

Ja, ich sehe sie! *Er zeigt auf Linien, die das Chaos auf dem Boden in verschiedene Bereiche unterteilen.* Doch wie wollen wir die Bereiche spiegeln?

Gerhard

Mist! Wir sind hier gefangen! *Er haut gegen die Wand. Nun öffnet sich neben der Sammlung von Primaglyphen eine Klappe im Boden. In dieser Klappe befindet sich ein kleiner Hohlraum, in dem ein Spiegel ist. Schnell rennt Tom zur Klappe und nimmt den Spiegel.*

Tom

Eure Majestät, Eure Wutausbrüche haben uns gerettet!

Gerhard *freut sich und hüpfte hin und her*

Juhu!

Er geht zur Klappe und entdeckt dort einen Füller.

Schauen Sie mal, ein Füller!

Tom

Den nehmen wir mit! Dann können wir uns Notizen zu den Symbolen machen.

Gerhard

Gut. *Er nimmt den Füller und steckt ihn in seine Manteltasche.*

Nun fangen sie an, die Zeichen zu spiegeln und machen sich dabei Notizen auf freien Seiten im Buch „Geheimnisse des Affenvolks“.

Tom

Nun wissen wir, welche Richtung in welchem Abschnitt benutzt wird. Aber wie ist die Reihenfolge?

Gerhard

Habe ich schon im Buch nachguckt. Man muss auch die Richtung für das Lesen spiegeln. Also muss man unten anfangen und dann von links nach rechts lesen.

Wieder schreibt Gerhard etwas ins Buch und dann gehen die zwei durch das Magma-Labyrinth. Die Reihenfolge spielt hier eine Rolle. Tom berührt kurz ein Feld, das nicht in der Zeichnung erwähnt ist. Es sinkt sofort.

Szene 9

Nach dem Labyrinth sind die zwei in einer Sammlung von Äxten und Flammenwerfern gelangt. An einer Wand sind vier große Tasten auf denen jeweils „α“, „β“, „γ“ und „δ“ steht.

Tom

Was sind das denn für Zeichen?

Gerhard

Alt-Affische Buchstaben. Wir müssen sie in der richtigen Reihenfolge drücken. Dann werden die Waffen deaktiviert werden.

Tom

Und wie lautet diese Reihenfolge?!?

Gerhard liest aus dem Buch, stottert
ABAGADABAGADAG.

Tom

Na toll! Und wie spricht man bitte diese Buchstaben aus?

Gerhard

Alpha, Beta, Gamma und Delta. Diese Zeichen sind vergleichbar mit unseren A, B, G und D.

Tom

Das erscheint mir zu einfach.

Gerhard

Seufzt. Mir auch. *Nach einer Weile.* Moment mal! Hier ist ja ein Pfeil, mit einer Zahl. Das ist eine äh... 3! Vielleicht ...

Tom

... müssen wir den Text um 3 Zeichen verschieben.

Gerhard

Das erschwert die Sache! Wir haben keine freien Seiten im Buch. Zur Eingabe ist aber eine Frist von 3 Sekunden pro Zeichen gesetzt. Und die Zeichen sind so weit auseinander. Wie sollen wir das denn schaffen?

Tom

Ähm... Vielleicht stellt sich jeder von uns zwischen zwei Felder und wir schreiben auf die Felder den Buchstaben, der nach dieser Skala 3 Zeichen vorher war.

Gerhard

Gute Idee. Ich schreibe die Buchstaben dran. *Er läuft zu den Feldern und schreibt Buchstaben an die Tasten. Er schreibt unter:*

α	γ
β	δ
γ	α
δ	β

Tom

Gut, nun müssen wir uns nur noch hinstellen und drücken.

Gerhard stellt sich zwischen α und β . Tom stellt sich zwischen γ und δ . Dann liest Gerhard das Wort laut vor und die beiden drücken die Tasten, zwischen denen sie stehen. Die Fallen vor ihnen gehen aus.

Szene 10

Die zwei gehen weiter und kommen an eine große Tür.

Gerhard

Was wohl hinter dieser Tür ist?

Tom

Das wüsste ich auch gerne!

Gerhard

Vielleicht hat ...

Tom

... es etwas mit einem Schwein zu tun?

Gerhard

Ja, das ist ja das einzige, was wir noch nicht aus dem Buch benutzt haben.

Tom

Aber ein Schwein ist keine große Gefahr, oder?

Gerhard

Finden wir's heraus! *Er macht die Tür auf und geht rein. Tom folgt ihn. Im Raum ist ein großes, hässliches Riesen-Schwein. Es ist sehr aggressiv. Es läuft sofort hinter den beiden her.*

Tom *beim Laufen*
Wir werden sterben!

Kurz darauf.

Gerhard
Ich habe eine Idee! Folgen Sie mir!

Beide rennen aus dem Raum. Das Schwein rennt ihnen hinterher. Gerhard und Tom kommen gerade an den Knöpfen an, als das Schwein erst neben den Fallen ist. Gerhard drückt einen Knopf. Die Fallen gehen an, dann stirbt das Schwein. Es explodiert und ein Buch fliegt aus ihm heraus. Es kann schweben und liegt seitlich. Es öffnet und schließt sich, wenn es redet.

Buch
Juhu! Nach all den Jahren bin ich frei!

Gerhard
Ähh... Hallo?!? Bist du das sprechende Buch?

Buch *ironisch*
Nein, wissen Sie, ich bin stumm.

Gerhard
Sehr lustig. Wir brauchen deine Hilfe, *betont* Buch.

Buch
Wobei denn, *betont* Affe?

Gerhard
Es herrscht Krieg. Wir werden bald verlieren. Die Dunkelwesen sind einfach zu stark.

Buch
Ach so, die Dunkelwesen. Kommt mit, ich zeige euch einen Ausgang. Dann können wir uns in Ruhe unterhalten.

Tom
Ja! Endlich kommen wir hier weg!

Das Buch fliegt in den Raum, wo das Schwein war. Die Säule in der Mitte hat eine Tür bekommen und in der Säule ist eine Wendeltreppe. Sie gehen die Treppe hoch.

Szene 11

In der Stadt. Ein Gullideckel öffnet sich und die zwei Affen und das Buch kommen heraus. Sie wandern zur Buchhandlung. Mittlerweile ist es schon spät nachts. Um Mitternacht kommen sie an. Gerhard und das Buch setzen sich an einen Tisch.

Buch
Ich will unbedingt Tee trinken.

Gerhard

Du ... kannst ... trinken???

Buch

Kann ich. Ich kann zwar ohne Nahrung und Getränke überleben, trotzdem trinke ich gerne Tee. BITTE!

Gerhard zu Tom

Sie haben gehört, was das Buch will. Los, los, los!

Tom rennt in die Küche.

Gut, Buch. Was sind die Schwächen der Dunkelwesen? Wie werden wir sie besiegen? Ist es schwer?

Buch

Nun, wie der Name schon sagt, sind Dunkelwesen dunkel Wesen. Sie haben sehr viel Kraft, aber wenig Hirn. Und genau das ist ihre Schwäche. Ihre kleinen Hirne halten zu viele Farben gleichzeitig nicht aus, worauf diese aussetzen. Aber vorher sind sie sehr aggressiv. Man muss sie aus weiter Entfernung mit viel Licht beleuchten.

Gerhard

Aber wo sollen wir so große Lampen her kriegen? Feuer würde ausgehen.

Tom kommt und bringt dem Buch eine Tasse Tee.

Buch

Danke. *Es trinkt den Tee in einem Schluck aus. Nun wendet es sich zu Gerhard.* Vor langer Zeit gehörte ich einem Affen aus dem Süden. Den Grogarillas. Sehr schlau, haben sich aber gegenseitig ausgerottet. Auf jeden Fall gehörte ich Paulrilla, einem großartigen Denker. Er hat aus einem geschlossenen Glaskörper alles ausgepumpt. Sogar die Luft. Vorher hat er dünne Metall-Leitungen durch den Körper verteilt. An beiden Enden hat er sie erwärmt und sie glühten, aber verbrannten nicht.

Gerhard zweifelt

Und das soll leuchten?

Buch

Wenn der Draht im mittleren Bereich dünn ist, dann ja. Er hat das Dampfampen genannt. Wenn man die anmalt, leuchten die bunt.

Gerhard

Es wird zwar schwer, aber ich werde es umsetzen. *Nach einer Weile* Wie kam es eigentlich zu diesem Krieg?

Buch

Vor langer Zeit stürzte ein Komet auf den Naptunamor. Aus ihm kamen dunkle Monster, die Dunkelwesen. Sehr aggressive Wesen. Alle Angebote in Frieden mit uns zu leben, lehnten sie ab. Sie nahmen immer mehr Land ein. Die Gorillas, Orang-Utans und die Primaten rotteten sie aus und bewohnten ihr Land. Sie haben das Land völlig verunstaltet. Alles wurde dort dunkel. Vor Angst wurde eine riesige Mauer errichtet, um das Volk zu schützen. Sogar ich musste versteckt werden. Und den Rest kennt ihr ja.

Gerhard

Danke, edles Buch!

Buch

Halt! Wollt ihr mich etwa wieder einsperren? Bitte nicht!

Gerhard

Willst du etwa hier bleiben?

Buch

Ja, das wäre schön! Ich könnte alle anderen Bücher lesen. Und vielleicht bin ich euch ja noch im Krieg nützlich.

Gerhard

Na gut! Du darfst hier bleiben!

Buch

Krieg ich auch Tee?

Gerhard

Äh... Ja.

Buch

Juhu!

Gerhard

Und jetzt ruh' dich aus!

Buch

Gut.

Alle 3 legen sich schlafen.

Szene 12

Am nächsten Morgen. Alle wachen auf. Bill kommt zur Buchhandlung.

Bill

Guten Morgen, Majestät.

Gerhard

Guten Morgen, Bill. Ich habe gestern Nacht das Buch gefunden.

Bill *verwundert*

Wirklich? Das ist erstaunlich. Wo war es versteckt?

Gerhard *zeigt auf das Loch in der Wand*

Dort war eine Art Tunnelsystem mit lebensgefährlichen und kniffligen Rätseln. Wir haben sie gelöst und dann tauchte das Buch auf.

Bill

Wo ist das Buch?

Gerhard

Ach, es ist gerade in der Abteilung für Bücher über die Geschichte der Affen und holt alles nach, was es verpasst hat.

Bill

Es kann ... lesen?

Gerhard

Ja, kann es. Es kann auch essen, trinken und reden.

Bill

Aha. Haben Sie schon nach den Dunkelwesen und deren Schwächen gefragt?

Gerhard

Ja, es hat mir alles erzählt. Die Pläne sind machbar, aber sehr teuer. Ihre ganze Organisation müsste mitarbeiten.

Bill

Können wir machen.

Gerhard

Das Buch wird Ihnen mehr Details erzählen.

Bill

Gut, ich mache mich gleich auf den Weg. Aber zuerst muss ich einige Informationen überbringen. Wir haben das „Paket“ untersucht. Es war gegen alles resistent, wirklich gegen alles! Aber irgendwann, im Verhör, ist es einfach verschwunden!

Gerhard

Wie ... verschwunden?!?

Bill

Es hat sich einfach aufgelöst. Von einem Moment auf den anderen!

Gerhard

Wie kann das sein? ... Ich habe eine Theorie! War in dem Raum buntes Licht?

Bill

Ja!

Gerhard

Dann stimmt es. Das Buch hat gesagt, dass die größte Schwäche der Wesen farbiges Licht sei. Deswegen ist ihr „Kandidat“ auch verschwunden!

Bill

Eine sehr aufregende Theorie! Ich gehe jetzt das Buch befragen.

Bill geht zum Buch und beginnt eine Unterhaltung.

Szene 13

In Bills Büro. Bill sitzt hinter seinem Schreibtisch und Gerhard sitzt davor. Bill hat auf Papier gemalte Pläne auf seinem Tisch.

Bill

Ich habe mit dem Buch gesprochen und Pläne anfertigen lassen. Sie haben recht. Die Umsetzung wäre sehr teuer. Unsere Einheit könnte es innerhalb eines Monats schaffen, aber alle müssten mitarbeiten. Man würde sofort merken, dass es irgendwo noch mehr Affen gab, die geheim arbeiteten und lebten. Wir müssten das Volk über die SMO aufklären. Wir müssten auch nicht sagen, wo das Versteck war beziehungsweise ist.

Gerhard

Das Risiko müssen wir eingehen. Wir müssen das Projekt, das uns das Buch vorgeschlagen hat, durchführen.

Bill

Gut, ich werde alle Leute darauf ausbilden und die Pläne umsetzen.

Szene 14

In Monko City. Im Hintergrund sieht man hohe Türme, an denen gerade viele Affen große Lampen befestigen. Von dort verlegen sie Rohre in die Stadt. Gerhard läuft mit einem Berater durch ein größeres Gebäude. Anscheinend werden alle Rohre dorthin verlegt. Hinter dem Gebäude sieht man einen halbfertigen Wassertank und darunter eine Feuerstelle.

Berater

Alles läuft genau nach Plan. Morgen Abend wird das Projekt fertiggestellt.

Gerhard

Das ist gut. Wissen Sie, ich arbeite schon so lange daran, die Dunkelwesen zu besiegen.

Berater

Heute haben wir in den größeren Städten Veranstaltungen abgehalten, auf denen wir den Leuten erklärt haben, was los ist.

Gerhard

Das ist gut ... Ich hab noch eine Frage.

Berater

Und die wäre?

Gerhard

Wie viele der Lampen sind einsatzbereit?

Berater

So weit ich weiß, drei.

Gerhard

Wo stehen diese Lampen?

Berater

So, dass der wichtigste Bereich geschützt ist.

Gerhard

Definieren sie "wichtigster Bereich"!

Berater *eingeschüchtert, verunsichert*

Ähh, also ... nun ja, ... nur vor der Hauptstadt ...

Gerhard *sauer*

WAS!!! Nur vor der Hauptstadt! Die Dunkelwesen könnten jederzeit von einer anderen Seite her angreifen! Und von dort könnten sie trotzdem hier herkommen!

Berater

Beruhigen Sie sich! Unsere besten Einsatzkräfte stehen bereit!

Gerhard

Na gut ... Ich hoffe für Sie und Ihre Karriere, dass nichts passiert.

Plötzlich stürzt ein Spion herein.

Spion

Eure Majestät, gerade haben wir herausgefunden, dass die Dunkelwesen einen neuen Angriff auf uns planen.

Gerhard

Oh nein! Wo werden sie angreifen?

Spion

Höchstwahrscheinlich vor Monko City. Aber sie werden sich aufteilen. Der kleinere Teil ist schon unterwegs hierhin!

Berater

Dem einen Teil sind wir durch unser Licht gewachsen. Aber was ist mit dem anderen Teil?

Gerhard

Vielleicht versuchen sie uns zu übernehmen! Das heißt, sie würden uns dann andauernd angreifen!

Berater

Bis dahin wären wir dagegen geschützt.

Gerhard

Ein großer Teil der Armee der Dunkelwesen würde also ... ausgelöscht?

Berater

Ja.

Spion

Nur ... wir würden große Schäden davontragen! Das Volk der Dunkelwesen würde weiterhin existieren und der Dunkelkönig könnte fliehen.

Nach einer Weile.

Gerhard

Ich hab da eine Idee. Vielleicht entwickeln wir eine Art geheime Mission unseres Geheimdienstes. Einige der besten Soldaten wehren den ersten Angriff ab. Danach werden die Lampen uns schützen. Die Mission zieht aber durch das Land der Dunkelwesen und greift wichtige Standpunkte an.

Spion

Welche Standpunkte?

Gerhard

Wichtige Städte, Militärstützpunkte ...

Spion

Ich verstehe.

Gerhard

Und zum Schluss auch die Hauptstadt.

Spion

Ja, das klingt gut.

Gerhard

Das Ganze muss geheim bleiben, sonst erfahren die Dunkelwesen davon.

Spion

Gut, ich werde alle Möglichkeiten nutzen, um ihre Pläne zu verwirklichen. Die Lampen werden die Dunkelwesen vor der Hauptstadt schon besiegen. Ihre Einheit wird sich um den kleineren Teil kümmern.

Gerhard

Gut. Morgen früh brechen wir auf.

Szene 15

Am nächsten Morgen. Vor den Toren der Stadt steht eine größere Armee. Die Soldaten und Agenten sind ärmlich gekleidet. Gerhard kommt mit Tom und Richard hinzu. Er geht mit seinen 2 Untertanen zum Einsatzleiter.

Einsatzleiter

Guten Morgen, Eure Majestät! Wie geht es Ihnen?

Gerhard

Gut. Sind wir vollständig?

Einsatzleiter

Ja. Wir sind 1000 Mann und uns stehen noch 500 weitere Agenten in der Stadt zur Verfügung.

Gerhard

Das ist gut. Wie weit weg sind die Dunkelwesen?

Einsatzleiter

Circa 5 Kilometer.

Gerhard

Wir haben noch etwas Zeit. Gestern habe ich mir einen Plan überlegt. Wir lassen die Dunkelwesen 2 bis 3 Kilometer vor. Dann ziehen wir los. Wir werden noch vor den Lampen kämpfen und könnten sie als Überraschung einsetzen.

Einsatzleiter

Aber das würde voraussetzen, dass die Lampen schon funktionieren.

Gerhard

Ich habe gestern meine Kontakte spielen lassen und den Bau in den potenziellen Angriffszonen beschleunigt.

Ein Späher kommt.

Späher

Eure Majestät, die Dunkelwesen haben sich soeben aufgeteilt! Die eine Hälfte geht zur Hauptstadt, wo sie besiegt werden. Die andere Hälfte kommt von südöstlicher Richtung.

Gerhard

Schicken Sie einen Botschafter zum Kontrollzentrum der Lampen. Man soll diese sofort einschalten. Und wir machen uns auf zu den Lampen im Süd-Osten.

Einsatzleiter

In Ordnung.

Szene 16

Die Armee macht sich gen Süd-Osten. Sie kommt an ein Tor der großen Mauer, die das Affenvolk umgibt. Gerhard zieht mit Tom, Richard und dem Einsatzleiter los zum Kontrollzentrum.

Tom

Wohin gehen wir?

Gerhard

Zum Kontrollzentrum. Wir müssen den Mitarbeitern dort Bescheid sagen, dass sie angegriffen werden und sie bitten, bei unseren Plänen mitzuarbeiten.

Richard

Und wenn sie uns nicht glauben?

Gerhard

Nun ja ... ich bin der König. *Er zeigt auf den Einsatzleiter.* Und er arbeitet für die SMO ... ich hoffe diese Argumente reichen aus.

Einsatzleiter

Und wenn nicht?

Gerhard

Nun, ich hoffe so weit kommt es nicht. Dann ... müssen wir ...

Einsatzleiter *erschrocken*

Wir können doch nicht unsere eigenen Leute angreifen!

Gerhard

Wenn wir sie nicht überreden können, bleibt uns nicht anderes übrig.

Tom

Wenn das an die Öffentlichkeit gelangt, sind sie verloren!

Gerhard

Das Risiko müssen wir eingehen.

Einsatzleiter *sauer*

Na toll!

Richard

Nein! Ich weigere mich, diesen Befehl auszuführen!

Gerhard

Sie müssen! Das ist ein Befehl. Sie haben ihm Folge zu leisten.

Richard

Ich hoffe für Sie, dass wir nicht angreifen müssen. Sonst werde ich der Erste sein, der an die Öffentlichkeit geht.

Sie kommen im Kontrollzentrum an. Ein Wachmann macht die Tür auf.

Wachmann

Willkommen, Eure Majestät! Wollen Sie unseren Fortschritt überprüfen? Wieso haben Sie ihren Besuch nicht gemeldet? Wir hätten uns vorbereiten sollen.

Gerhard

Ach, das ist nicht so schlimm! Wir müssen ... *er beginnt zu flüstern* ... Ihnen sehr wichtige Befehle überbringen.

Wachmann

Kommen Sie herein!

Alle gehen ins Kontrollzentrum.

Szene 17

Im Kontrollzentrum. Gerhard, der Wachmann und ein anderer Wachmann sitzen an einem Tisch.

Gerhard

Die Dunkelwesen werden uns angreifen! Wir haben schon eine Spezialeinheit vorbereitet. Doch es wäre sehr schön, wenn Sie mitarbeiten würden. Wir brauchen Ihre Hilfe.

Wachmann 2

Und Sie wollen, dass wir die Dunkelwesen überraschen, wenn sie angreifen?

Gerhard

Genau, Sie müssen die Lampen einschalten, wenn die Dunkelwesen in der Nähe sind.

Wachmann 1

Da gibt es ein Problem. Wir müssten Dampf in der Hauptstadt anfordern.

Gerhard

Dann machen Sie das!

Wachmann 1

Wenn wir sagen, dass wir angegriffen werden, wird Panik ausbrechen!

Gerhard

Sie haben Recht ... Sagen Sie doch, dass Sie einen „dringenden Testlauf“ machen!

Wachmann 2

Ja, das könnte funktionieren.

Gerhard

In Ordnung.

Wachmann 1

Gut, dann ...

Plötzlich hört man einen lauten Knall. Dann fällt die Tür um. Richard, Tom und der Einsatzleiter kommen reingerannt. Sie werden von drei Dunkelwesen verfolgt. Die Dunkelwesen wollen Gerhards Gefolge angreifen. Ein Kampf entsteht. Die Dunkelwesen spucken Feuer und kämpfen mit den Fäusten, während die Affen mit Schwertern kämpfen. Selbst Gerhard kämpft mit.

Gerhard

Ich hab eine Idee.

Er kommt den Dunkelwesen immer näher. Diese scheinen gegen sein Schwert geschützt zu sein. Doch sie laufen immer mehr nach hinten. Schließlich lockt Gerhard die Dunkelwesen auf diese Weise in einen Raum. Im Raum ist buntes Licht, welches die Dunkelwesen ausschaltet.

Wachmann 1

Wow, Sie haben die verdammten Dunkelwesen in die Falle gelockt!

Gerhard

DAS war meine Idee.

Richard

Was wollten die eigentlich hier?

Gerhard

Selbst wenn sie sehr dumm sind, so merken sie doch, dass wir hier etwas bauen. Und sie wollten wissen, was.

Wachmann 2

Die Dinger sahen ja richtig gruselig aus!

Wachmann 1

Wir werden Ihnen helfen!

Gerhard

Das ist gut.

Szene 18

Vor der Mauer des Landes. Die Truppen bereiten sich auf den Kampf vor. Gerhard steht neben dem Einsatzleiter und unterhält sich mit ihm über die Taktik.

Einsatzleiter

Habe ich unsere Vorgehensweise jetzt richtig verstanden?

Gerhard

Ja, das haben Sie. Wir werden vorerst gegen die Dunkelwesen kämpfen und irgendwann unsere Geheimwaffe einsetzen, das Licht. Dann sind diese Viecher besiegt!

Einsatzleiter

Aber das ist etwas gefährlich, denn während des Kampfes sind die Dunkelwesen im Vorteil.

Gerhard

Bis die das merken, haben wir unser Licht eingesetzt.

Einsatzleiter

Das hoffe ich doch, sonst haben wir ein Problem.

Gerhard

Was für ein Problem?

Einsatzleiter

Unsere weiteren Angriffe setzen darauf, dass wir in der Überzahl sind. Wenn dieser Angriff schief geht, können wir davon nicht ausgehen. Wir müssten entweder aufgeben oder versuchen, uns einen neuen Vorteil zu verschaffen.

Gerhard

Es gibt da ein kleines Staatsgeheimnis, das uns helfen könnte. Doch das sage ich Ihnen nur, wenn wir es brauchen.

Einsatzleiter

Wir begeben uns in ein großes Risiko.

Gerhard

Ich weiß, doch uns bleibt nichts anderes übrig.

Plötzlich rennt ein Späher zu den beiden.

Späher

Soeben haben wir die Truppen der Dunkelwesen entdeckt. Sie kommen auf uns zu. Die andere Hälfte von ihnen rennt in unsere Falle.

Gerhard

Schickt alle auf ihre Position! Die Soldaten sollen kampfbereit sein!

Wenige Minuten später stehen alle in der Formation. Die Dunkelwesen kommen so nahe, dass beide Truppen sich sehen.

Ein General der Dunkelwesen in der Ferne

Glitschibuub!

Beide Truppen rennen auf einander zu und beginnen zu kämpfen. Gerhard und der Einsatzleiter kämpfen mit. Sie laufen nebeneinander.

Einsatzleiter

Wann werden die Lichter aktiviert?

Gerhard

In wenigen Sekunden.

Währenddessen im Kontrollzentrum.

Wache 1

Wir sollten jetzt das Licht einschalten!

Wache 2 drückt bereits einige Knöpfe

Ich versuch' s ja, aber ich krieg keine Genehmigung!

Wache 1

Sag es gibt einen Angriff und du hast keine Zeit.

Wache 2

Gut.

Er beginnt in eine Röhre zu sprechen.

Gleichzeitig erkämpfen sich die Dunkelwesen immer mehr Vorteile gegenüber den Affen.

Gerhard

Wo ist das Licht?

Einsatzleiter

Ich wusste, das geht schief.

Gerhard

Das halten wir nicht lange aus.

Dann im Kontrollzentrum.

Wache 2

Genehmigt. Licht einschalten.

Plötzlich geht das Licht an und alle Dunkelwesen lösen sich in Luft auf.

Gerhard

Juhu! Ich hatte doch recht.

Einsatzleiter

Hoffen wir, dass keiner den anderen Dunkelwesen Bescheid sagt.

Gerhard

Ja, hoffen wir!

Szene 19

Nach dem Kampf ziehen die Truppen weiter. Während dieser Wanderung beginnt ein Gespräch zwischen dem Diener Tom und Gerhard.

Tom

Was wollen wir jetzt machen?

Gerhard

Wir wollen zuerst in den Wald der Stadt „Alglarikum“, einer der wichtigsten Militärstandpunkte. Dort werden wir uns auf den Kampf vorbereiten. Wir müssen diese Stadt zerstören. Die Dunkelwesen haben dort Schiffe, die sie zum Schicken von Verstärkung nutzen könnten, und eine Soldaten-Schule.

Tom

Klingt gefährlich.

Gerhard

Ich weiß. Und um zu gewinnen, haben wir eine Licht-Bombe entwickelt, die wir in der Innenstadt explodieren lassen müssen. Und dazu brauchen wir erfahrene Leute. Ich würde Sie gerne fragen, ob Sie da mitmachen könnten.

Tom

Ja, ich mache es, denn ich tue es für mein Land.

Gerhard

Gut. Jeffry, das Buch und ich kommen mit. Details gibt es morgen Nacht im Wald, auf der kleinen Brücke.

Die Reise geht noch einen Tag weiter. Dann kommen die Soldaten abends in einem Wald an. Im Hintergrund hört man die Geräusche einer Stadt. Man sieht „Alglarikum“ in der Ferne. Gerhard hält eine kurze Rede vor seinen Soldaten.

Gerhard

Die Dunkelwesen sind gefährliche Geschöpfe. Doch auch wenn sie hier in der Nähe sind: KEINE GEWALT! Und vergesst nicht, wir sind in einem fremdem Gebiet, ohne Kenntnis über Land und Leute. Ihr werdet euch im Wald verstecken. Am besten in Teams aus maximal 10 Leuten. Wir treffen uns morgen bei Sonnenaufgang hier. Ich übertrage hiermit auch dem Einsatzleiter Paul die Verantwortung. Morgen kann ich leider nicht da sein.

Danach geht er schnell zur alten Brücke, wo die anderen auf ihn warten. Das Buch, Jeffry und Tom sind bereits dort.

Jeffry

Guten Abend, Eure Majestät!

Gerhard

Guten Abend, alle zusammen!

Buch

Kommen wir am besten gleich zur Sache! Sie haben mir bereits von ihrem Plan erzählt. Doch ich finde, dass dies nicht ausführlich genug war. Wie sollen wir eine Bombe in eine Stadt schmuggeln, in der mehr als die Hälfte der Bevölkerung bei der Armee arbeitet? Man würde die Bombe sofort finden.

Gerhard

Genau deswegen haben wir uns heute versammelt. Wir müssen uns überlegen, wie wir die Bombe in die Stadt bekommen.

Buch

Ich habe „in mir“ die Pläne von Alglarikum gefunden. Ich hoffe, damit können Sie etwas anfangen.

Das Buch fliegt auf den Boden und schlägt sich selbst auf Seite 367 auf. Dort ist eine sehr detaillierte Karte der Stadt Alglarikum abgebildet. Alle anwesenden Affen vertiefen sich einige Zeit lang in die Karte.

Jeffry

Ich habe eine Frage.

Buch

Und die lautet?

Jeffry

Was stellen die blauen Linien auf der Karte dar?

Buch

Ach das sind Abwasserkanäle.

Jeffry

Dann habe ich einen Plan. Dieser Kanal *er zeigt auf die Karte* führt genau in die Mitte der Stadt. Wir passen dort hinein, wenn diese Angabe hier stimmt. Theoretisch könnten wir ins Rohr am Waldrand, nur 360m vom Tor der Stadt entfernt, reingehen. Dann gehen wir in die ungefähre Mitte der Stadt und zünden die Bombe! KABUMM!

Gerhard

Der Plan klingt ganz toll, doch unterirdisch kommt das Licht nur zu den wenigsten an.

Tom

Ich weiß, was wir machen! Als ich hierhin gegangen bin, sah ich ganz viel Sprengstoff. Wie wär's, wenn wir die Decke des Kanals sprengen und danach erst die Licht-Bombe. Durch das Loch würde das Licht schon durchkommen.

Gerhard

Und dadurch, dass wir die Dunkelwesen angreifen, locken wir sie alle aus ihren Kasernen. So kriegen wir sie alle!

Buch geht wieder zu, „steht auf“

Ich habe eine Frage: Wieso haben Sie so viele Soldaten mitgenommen, obwohl Sie alles mit weniger als 10 Leuten schaffen könnten?

Gerhard

Als Ablenkung für die Dunkelwesen. Sie haben schon den Verdacht geschöpft, dass wir sie austricksen wollen. Aber auch um die Bevölkerung zu beruhigen. Die Bewohner des Affenvolks wollten sehen, wie wir etwas gegen die Angriffe tun.

Buch

Aha.

Gerhard

Aber alles, was wir jetzt besprochen haben, bleibt geheim! Niemand darf erfahren, dass wir eine Bombe haben! Wir haben uns immer aus dem Waffengeschäft rausgehalten. So hatten wir immer ein hohes Ansehen. Und das will ich nicht verlieren!

Tom

Okay.

Szene 20

Am nächsten Morgen treffen sich die vier wieder, doch diesmal sind sie am Eingang des Abwasserkanals, über den sie am Vorabend gesprochen haben. Gerhard kommt auf einem Pferd, das einen Wagen zieht.

Buch

Was ist in dem Wagen, Eure Majestät?

Gerhard

Die Bombe und der Sprengstoff.

Buch

Aha.

Jeffry

Lasst uns losgehen!

Tom, das Buch und Gerhard

Okay.

Die vier gehen in den Tunnel rein und beginnen einen langen Marsch. Währenddessen stellen sich die Soldaten des Affen-Volks vor dem Tor der Stadt in ihre Formationen.

Einsatzleiter

Hört zu, Männer! Gleich stürmen wir diese Stadt. Lasst eure ganzen Aggressionen an den Feinden aus. Ich will, dass ihr alles gebt! Verstanden?

Alle Soldaten

Ja!

Einsatzleiter

Greift an!

Alle Beteiligten stürmen los und greifen die Stadt an. Das Tor von Alglarikum geht dabei sehr schnell kaputt. Doch die Affen wurden bereits von den Dunkelwesen erwartet. Schnell beginnt ein harter Kampf mit vielen Verletzten. In der Zwischenzeit sind Gerhard, das Buch, Tom und Jeffry ganz weit.

Buch

Wenn die Pläne jetzt stimmen, sollten wir ungefähr in der Mitte der Stadt sein.

Gerhard

Tom, Jeffry, stellen Sie sich auf den Wagen und befestigen Sie Sprengstoff an der Kanal-Decke!

Tom

Okay. *Er und Jeffry führen den Befehl aus.*

Gerhard

Buch, du hilfst mir die Bombe aufzubauen.

Buch

Okay.

Sie öffnen eine Tür des Wagens, wo sie eine komplizierte Mischung aus Röhren, Kesseln, Schnüren und anderem auffinden.

Buch

Okay ... Ich versteh jetzt überhaupt nichts.

Gerhard

Keine Angst, mir wurde alles erklärt. Man muss hier auf dieser Stelle unter dem Kessel *er zeigt auf die Stelle* ein Feuer entzünden. Dann muss man diesen Hebel *er zeigt auf einen Hebel* umlegen und 30 Sekunden später explodiert die Bombe.

Ich habe ein Feuerzeug. Hier! *Er holt es raus.*

Buch

Das ist zwar ganz toll, doch was wollen Sie anzünden?

Gerhard

Oh Mist! Daran hab' ich gar nicht gedacht!

Buch *ängstlich*

Papier brennt nicht, nein, es brennt ganz schlecht!

Gerhard

Ich weiß, dass Papier gut brennt, doch ich würde dich nicht verbrennen.

Buch

Wir müssen uns was einfallen lassen!

Währenddessen hat der Kampf schon viele Opfer auf beiden Seiten gefordert.

Einsatzleiter

Es muss etwas passieren! Sonst verlieren wir!

Gleichzeitig bekommt das Buch eine Idee.

Buch

Ich hab's! Reißen Sie schnell einige Seiten aus mir raus. Es gibt ganz am Anfang von mir einige unschöne Erinnerungen über meine Ex-Frau *alle gucken das Buch an*. Die können Sie rausreißen!

Gerhard

Uns bleibt nichts anderes übrig. Das ist sehr hilfreich von dir, Buch. Aber tut das nicht weh?

Buch

Ja, aber nur ein bisschen.

Gerhard

Gut.

Gerhard reißt am Anfang des Buches einige Seiten raus und legt sie unter einen Kessel im Wagen/ in der Bombe. Jeffry und Tom sind fertig und kommen vom Wagen runter.

Gerhard

Gut, zündet die Zündschnur an. Ich leg den Hebel um.

Gerhard und Tom erfüllen ihre Aufgaben. Dann warten sie ab.

Währenddessen werden die Kämpfe in der Stadt immer schwieriger für die Affen. Doch plötzlich hört man einen großen Knall. In der Innenstadt tut sich ein großes Loch auf. Dann gibt es noch einen Knall und ein buntes Licht wird überall hingestrahlt. Alle Dunkelwesen lösen sich sofort auf.

Einsatzleiter

Unser König hatte einen großartigen Plan. ... Er hat uns geholfen!

Alle Affen jubeln und sind froh.

Szene 21

Am nächsten Morgen findet in den durch die Affen zerstörten Ruinen der Stadt Alglarikum eine Lagebesprechung statt.

Gerhard

Hört zu. Ich habe für jeden von euch einen Koffer voll mit Gold. Aber dafür, dass ihr es bekommt, gibt es eine Bedingung. Ihr habt gestern keine Explosionen oder laute Knall-Geräusche gehört. Die Feinde sind nicht durch Licht gestorben. Ihr habt sie besiegt, und zwar mit euren eigenen Fäusten.

Ein Soldat *hebt seine Hand*

Angenommen, jemand würde uns diese Geschichte nicht glauben, weil er behaupten würde, keine toten Dunkelwesen gesehen zu haben – was sollten wir ihm dann erzählen?

Gerhard

Mittlerweile sind wir in unserer Forschung weit gekommen. Wir wissen nun zum Beispiel, dass die Leichen der Dunkelwesen innerhalb kürzester Zeit, also nach ca. zehn Stunden, verwesen.

Ein Soldat

Das wusste ich nicht.

Gerhard

Jetzt wisst ihr es alle! ... Okay, ich würde jetzt gerne über unsere nächsten Pläne reden. Wir stürmen die Königsburg des Dunkelkönigs. Wenn wir den erstmal besiegt haben, werden die Dunkelwesen planlos Kriege gegen uns führen. Wir würden garantiert gewinnen. Und dann leben wir in Frieden weiter. Die Dunkelburg ist sowieso im Vergleich zu uns unterbesetzt. Wir haben eine große Chance. Auf Männer, heute Mittag ziehen wir los!

Szene 22

Vor der Dunkelburg. Die Affen bereiten sich auf den Kampf vor. Ganz vorne sind Gerhard, der das Buch unterm Arm trägt, Tom und Jeffry. Dann stürmen die Affen auf die Burg zu. Die dortigen Dunkelwesen reagieren zu langsam. Sie werden überrascht und schon bald sind die Affen im Vorteil. Die Affen verletzen viele Dunkelwesen. Gerhard, Tom, Jeffry und das Buch, das mittlerweile frei rumschwebt, dringen weiter in die Burg vor. Bald kommen sie beim Dunkelkönig an. Dieser ist ein etwas größeres Exemplar von schlanker Gestalt. Es ist edel gekleidet und guckt aus einem Fenster den kämpfenden Affen und Dunkelwesen zu.

Gerhard

Deine Tage als Unterdrücker sind gezählt!

Dunkelkönig

Diese Schlacht mag ich verlieren, doch dich und dein Volk werde ich trotzdem auslöschen!

Gerhard

Das werden wir sehen! *Zu den anderen* Geht! Diese Sache müssen wir alleine klären!

Jeffry, Tom und das Buch verlassen den Raum.

Du denkst, du bist stark, doch du wirst verlieren!

Dunkelkönig

Niemaaaaaaals! *Er rennt auf Gerhard zu.*

Beide Beteiligten zücken ihre Schwerter und beginnen zu kämpfen. Anscheinend kämpfen beide gleich stark, da sie mehrere Minuten ohne Veränderung auf sich einschlagen. Ohne Erfolg. Doch dann springt der Dunkelkönig zu einer Tür zu, öffnet sie und rennt hinaus. Gerhard rennt sofort hinterher. Beide kommen in einen großen Raum mit vielen Treppen. Die Könige bleiben kurz stehen.

Gerhard

Bleib stehen, du Feigling!

Dunkelkönig

Du kriegst mich nicht!

Gerhard

Oh doch!

Der Dunkelkönig rennt schnell eine Treppe hinauf. Gerhard läuft ihm hinterher. Bald gelangen beide in einen hohen Turm und laufen auf eine Tür am Ende der Treppe zu. Der Dunkelkönig flieht durch diese Tür. Gerhard folgt ihm weiter. Plötzlich sieht Gerhard, dass er auf einer großen Aufsichtsplattform steht, die aber noch gebaut wird. Viele Werkzeuge liegen herum, es gibt ein Baugerüst gibt und die Plattform besitzt kein Geländer.

Gerhard

Ich bring dich um!

Dunkelkönig

Eher umgekehrt!

*Beide rennen aufeinander zu und duellieren sich mit ihren Schwertern. So geht es eine ganze Weile lang, bis der Dunkelkönig auf die Turmspitze zeigt.
Schau mal, eine Banane!*

Gerhard *guckt hin*

Wo ... ? ... Moment mal, du ...

Doch da schubst der Dunkelkönig Gerhard von der Plattform. Der Dunkelkönig guckt runter und sieht, dass Gerhard sich an einem Dachziegel festhält. Der Dunkelkönig nimmt sein Schwert und richtet es auf die Hand von Gerhard.

Dunkelkönig

Noch ein letztes Wort, Verlierer?

Gerhard

Ja! Sport zahlt sich aus!

Dann springt er seitlich auf die Plattform zurück und schubst den Dunkelkönig mit der bloßen Hand runter. Doch dieser kann sich nicht festhalten und fällt in die Tiefe.

Dunkelkönig *schreit*

Neeeeeeiiiiin!

Gerhard geht.

Szene 23

Nachdem der Krieg beendet wurde, ist viel geschehen. Die Affen haben begonnen, die Dunkelwesen auszulöschen, da wirklich alle von ihnen bössartig waren. Bald schon ist das ganze Dunkelreich wieder unter der Herrschaft der Affen. Es gibt keine Kriege mehr und alle leben in Frieden. Und aus diesem Grund gibt es eine große Veranstaltung an der alten Mauer. Dort hält Gerhard eine Rede.

Gerhard

Er zeigt auf die Mauer Diese Mauer diente zum Schutz vor Eindringlingen. Sie sollte uns helfen, nicht in die Herrschaft der Dunkelwesen zu fallen. Doch nun ist der Krieg vorbei und die Dunkelwesen ausgelöscht. Der größte Teil der Bevölkerung hat davon nichts mitbekommen, doch trotzdem sind in den Kämpfen viele Affen gefallen. Wir werden sie nie vergessen. Wir wollen aber alle schlechten Erinnerungen an den Krieg vergessen. Deswegen werden wir mit Hilfe des Buches die Mauer zerstören.

Das Buch stellt sich neben ihn.

Buch

Karabumms, Kwaaas! Zufbotzul, Megwirtulare!

Plötzlich löst sich die ganze Mauer in Luft auf. Einige Ruinen sind übrig geblieben, doch der größte Teil der großen Wand ist nicht mehr da. Alle staunen.

Gerhard

Und nun, lasst uns feiern!

Ende

Urheberrecht: Domink Marczok

Anfragen an: Kulturbetrieb Mülheim an der Ruhr, Nachbarsweg 25 a, 45481 Mülheim an der Ruhr Tel: 0208 4554123