

Der Basilisk von Utrecht



ein Hörspiel von

Bram Bowers

Expose

Das Hörspiel „der Basilisk von Utrecht“ spielt im Jahr 1124 in Holland. Ein drachenähnliches Monstrum tötet zunächst das Vieh der Bauern. Dann fallen dem Ungeheuer nach und nach die ersten Menschen zum Opfer. In der Stadt bricht Panik aus und verzweifelt sucht eine kleine Gruppe von Menschen, allen voran der mutige Schmied Kees van Dongen mit seiner schönen Freundin Alena nach einer Lösung. Doch es gibt geheime Verschwörer, die sie daran hindern wollen...

Hinweis: Eine der Hauptfiguren, die junge und schöne Alena wird in diesem Hörspiel als Zigeunerin bezeichnet. Im historischen Kontext (das Hörspiel spielt im Mittelalter um 1124) betrachtet ist der Begriff Zigeuner hier keineswegs diskriminierend gemeint. Angehörige dieser Volksgruppe wurden aber auch schon zu jener Zeit in Europa ausgegrenzt, was in diesem Hörspiel an vielen Stellen thematisiert wird. Die heutige Bezeichnung Sinti und Roma existierte zum Zeitpunkt der Handlung allerdings noch nicht. Der Autor distanziert sich an dieser Stelle ausdrücklich von jedweder diskriminierenden Verwendung des Begriffs Zigeuner oder Zigeunerin.

Die Figuren (in der Reihenfolge ihres Auftretens)

Annemieke: sechsjähriges Mädchen, arbeitet auf dem Bauernhof der Eltern mit
Hendrikje: Annemiekens gleichaltrige Freundin, hilft ebenfalls bei der Feldarbeit
Gora: greisenhafte Hexe aus der Gegend
Jonathan de Kuip blinder Bettler
Alena 21-jähriges Zigeunermädchen
Kees van Dongen: Schmied in Montfoort und Lebensgefährte von Alena
Minheer Van de Kerk Bürgermeister von Utrecht
Jan de Wilde Kämmerer der Stadt Utrecht
Hermann Brouwers Erster Wachmann der Stadt und Befehlshaber der Wachtruppen
Adriaan Brook: Junger Wachmann
Floris Watermanns: ebenfalls Wachmann und Kollege von Adriaan Brook
Vincent Dijkstra: Bauer aus Montfoort
Klaas ten Hoofe betagter Braumeister in der Brauerei der Stadt

Hans vom Doorp: 12-jähriger Lehrling in der Brauerei
Piet: ein alter Flussfischer
Ruud: sein dreißigjähriger Kollege
Ferner: der Richter von Utrecht sowie ein Mann, eine Frau und das 7-jährige Mädchen Clara

Szene 1

- Zwei siebenjährige Mädchen, Annemieke und Hendrikje, finden bei der Hofarbeit ein deformiertes Hühnerei

Szene 2

- Die Hexe Gora behandelt den schwer kranken Bettler Jonathan de Kuip in ihrer Hütte. Als Annemieke vorbeikommt, um ihr das deformierte Ei zu zeigen, schickt sie Jonathan weg, damit sie sich nicht begegnen. Gora verflucht das Ei und rät Annemieke, es wegzuworfen.

Szene 3

- Das Zigeunermädchen Alena verführt seinen Lebensgefährten, den Schmied Kees van Dongen in seiner Werkstatt, ohne zu ahnen, dass beide dabei vom 12-jährigen Hans beobachtet werden.

Szene 4

- Annemieke ignoriert die Warnungen der Hexe Gora und legt das Hahnenei einer Sumpfschildkröte in ihr Gelege. Nach einiger Zeit schlüpft ein drachenähnliches Wesen, tötet die Schildkröte und verspeist seine vermeintlichen Geschwister.

Szene 5

- Im Ratssaal der Stadt Utrecht hat der Bürgermeister van de Kerk alle Mühe, die wegen ungeklärter Viehdiebstähle aufgebrachten Bauern zu beruhigen.

Szene 6

- Nach der Ratssitzung beauftragt van de Kerk den Stadtkämmerer Jan de Wilde sowie den Leiter der Wachtruppe Brouwers mit der Klärung der Vorfälle.

Szene 7

- Der Bauer Vincent Dijkstra kann seinen besten Freund, den Schmied Kees van Dongen überreden, ihm und den anderen Bauern bei der Suche nach den vermeintlichen Viehdieben zu helfen.

Szene 8

- Die beiden städtischen Wachleute Brook und Watermanns verdächtigen den blinden Bettler de Kuip, etwas mit der mysteriösen Sache zu tun zu haben und folgen ihm in die Sümpfe, wo sie eine grauenvolle Entdeckung machen.

Szene 9

- Der Schmied Kees tritt vor dem hohen Rat der Stadt Utrecht als Beauftragter der Bauern auf und kämpft für deren Rechte.

Szene 10

- Kees weiht seine Lebensgefährtin Alena ein

Szene 11

- Als die Verschwörer de Wilde und Brouwers versuchen, einen weiteren Viehdiebstahl zu inszenieren, kommt es zu Katastrophe...

Szene 12

- In der Brauerei von Utrecht beobachtet Hans, der zwölfjährige Lehrling und Mündel des Schmieds, wie der ältere Geselle Henk grausam getötet wird.

Szene 14

- Die Fischer Ruud und Piet beobachten beim Fischfang auf dem Fluss Vecht eine mysteriöse Erscheinung. Ein riesiges schwimmendes Ungetüm bewegt sich in Richtung Utrecht. Einer der beiden Fischer erinnert sich an eine alte Prophezeiung.

Szene 15

- Stadtkämmerer de Wilde und der oberste Wachmann Brouwers hecken einen perfiden Plan aus, bei dem sie sich das Erscheinen des Drachen für ihre Umsturzpläne zunutze machen wollen.

Szene 16

- Kees, Alena, Hans, der alte Braumeister ten Hoofe und der Bauer Dijkstra suchen verzweifelt nach einem Weg, dem Untier den Garaus zu machen und planen, es in den Katakomben der Brauerei zu suchen.

Szene 17

- Die beiden Verschwörer de Wilde und Brouwers bringen den Bürgermeister van de Kerk in ihre Gewalt, um ihn verschwinden zu lassen.

Szene 18

- Die Gefährten beginnen in der Brauerei mit der Suche nach dem Drachen. Sie wenden dabei eine geniale Technik an, die sich der kleine Hans ausgedacht hat.

Szene 19

- Alena gerät bei der Jagd nach dem Untier in die Fänge des blinden Bettlers de Kuip, der tiefer als zunächst angenommen in die Sache verstrickt ist. Doch Hans kommt ihr zur Hilfe und kann auch Kees und den Braumeister alarmieren.

Szene 20

- Kees und ten Hoofe eilen den Gefährten zur Hilfe und es kommt zum finalen Kampf mit dem Drachen.

Szene 21

- Der Drache ist besiegt, doch zu welchem Preis...

Szene 22

- De Wilde und sein Mitverschwörer Brouwers werden ihrer gerechten Strafe zugeführt.

Epilog

- Jetzt-Zeit! Wird sich die Geschichte wiederholen?

Szene 1

Erzähler	<p>Im zwölften Jahrhundert ist das niederländische Städtchen Utrecht ein aufstrebendes Wirtschaftszentrum südlich von Amsterdam. Bereits im Jahr 936 wurden ihm von Kaiser Otto I. das Marktrecht, 1122 durch Heinrich V. sogar die Stadtrechte gewährt. Zuvor waren die Einwohner von Utrecht häufig Opfer von feindlichen Angriffen, zuletzt im Jahr 1007 durch die Wikinger. Daher wurden massive Stadtmauern errichtet, die auch den Bewohnern der vielen kleinen Dörfer rundherum im Fall eines Angriffs Schutz vor Feinden boten.</p> <p>Zahlreiche Kirchen innerhalb der Stadtmauern bezeugen einen tief verwurzelten Glauben in der Bevölkerung, die jedoch hin- und wieder auch zum Aberglauben tendiert. Im Frühling des Jahres 1124 ist es aber recht ruhig in der gesamten Region. In dem kleinen Dorf Montfoort westlich der Stadt sind die beiden siebenjährigen Freundin Annemieke und Hendrikje schon um 5:00 Uhr morgens bei der Hofarbeit im Hühnerstall.</p>
Annemieke	<p>(schnippisch)</p> <p>Gestern hatte ich 20 Eier in meinem Körbchen, du aber nur 36.</p>
Hendrikje	Pass auf, heute werde ich mehr bei der Magd abliefern, du wirst schon sehen.
Annemieke	(plötzlich ernster) Wenn ich an die schwere Feldarbeit danach nachdenke, kommt mir das Eierauflesen hier im Hühnerstall fast wie das Paradies vor.
Hendrikje	<p>(freut sich diebisch)</p> <p>Vor allem, wenn man mal hin und wieder eins davon ausschlüpfen kann.</p>
Annemieke	Lass dich dabei nur nicht von der Magd erwischen, sonst setzt es was.
Hendrikje	Keine Angst, da bin ich vorsichtig. Treffen wir uns heute am späten Nachmittag noch am Weiher zum Spielen?
Annemieke	Nein, ich glaube nicht. Ich muss Vater noch bei der Aussaat der Bohnen helfen.
Hendrikje	Schade. Mal sehen, vielleicht kann ich Clara noch überreden. Aber jetzt sollten wir loslegen.
Erzähler	Obwohl noch jung an Jahren, durchsuchen die beiden Mädchen geschickt und flink ein Gelege nach dem anderen und langsam aber stetig füllen sich die Schürzen der beiden, die als Behälter dienen. Nach einer halben Stunde stehen zwei prall gefüllte Körbe auf dem Holztisch. Wie an jedem Morgen zählen die beiden eifrig die gefundenen Eier.
Annemieke	<p>...39, 40, 41, 42...</p> <p>Ha! Ich habe 42 Stück gesammelt.</p>

Hendrikje	Das gibt es nicht, ich auch! Also heute unentschieden?
Erzähler	Annemieke überlegt kurz, greift dann ihre Schürze und holt etwas hervor.
Annemieke	(strotzt vor Freude) Und damit habe ich doch noch gewonnen.
Erzähler	Annemieke legt ein viel zu kleines und deformiertes Ei auf den Tisch. Etwas, das man im Volksmund ein Hahnenei nennt.
Hendrikje	(angewidert) Iiiiih, wie eklig! Nein, das ist ungerecht, das zählt nicht.
Annemieke	Na schön, dann unentschieden. Aber was machen wir damit?
Hendrikje	Du musst es wegwerfen. Dafür gäbe es bei der Magd sowieso nur eine Ohrfeige.
Annemieke	Aber nur, weil es nicht zum Essen taugt, ist es nicht rechtens, es wegzuwerfen. Immerhin ist doch ein Leben drin. Und wenn nicht, kann ich es nachher immer noch an das Hausschwein verfüttern.
Erzähler	Annemieke steckt das Ei zunächst wieder in die Tasche ihrer Schürze und hat es kurz darauf vergessen. Aber am Nachmittag, auf dem Nachhauseweg, fasst sie in ihre Schürze und findet es wieder. An den harmlosen Wettbewerb am Morgen mit ihrer Freundin denkend, setzt sie sich lächelnd ins hohe Gras unter einen schattigen Baum. Immer wieder lässt sie das merkwürdige Ding durch ihre Hände gleiten und tastet mit den Fingern behutsam die deformierten Stellen ab. Plötzlich setzt sie an, es doch wegzuwerfen, aber eine innere Kraft lässt ihre Arme wieder zurücksinken. Ihr Blick fällt auf die einfache Hütte, die in einiger Entfernung am Waldrand zu sehen ist. Entschlossen steht sie auf und geht schnurstracks auf das Häuschen zu, wohl wissend, dass ihr jedes Zuspätkommen daheim Ohrfeigen einbringen könnte.

Szene 2

Gora	<p>Ich bin froh, dass du mich hier draußen besuchst, Jonathan. Die Menschen hier im Dorf und auch in der Stadt meiden ansonsten meine Gesellschaft. Immerhin bin ich in ihren Augen eine Hexe, Hi Hi Hi!</p> <p>Aber gib es ruhig zu: dein Besuch dient doch nicht nur dazu um... na, sagen wir, unsere Freundschaft zu pflegen oder...?</p>
Erzähler	Der blinde Bettler Jonathan de Kuip senkt verlegen den Kopf, ein Reflex, denn sonst nur sehende Menschen an den Tag legen. Der knapp fünfzigjährige Mann, der jedoch vom Leben gezeichnet weit älter aussieht, ist seit seinem achtzehnten Lebensjahr blind, als er durch eine Schwefelverpuffung bei der Arbeit sein Augenlicht verlor.
De Kuip	Du bist schlau, Gora. Ich gebe es zu. Ich bin nicht ohne Hintergedanken den weiten Weg durch den Sumpf gekommen.
Gora	Dachte ich's mir doch. Was für dich also zu mir?
De Kuip	<p>Nun...</p> <p>(Pause)</p> <p>Es sind die Beschwerden des Lebens auf der Straße. Die Zustände in der Obdachlosenunterkunft sind katastrophal. Die Krätze grassiert und in den Freudenhäusern in der Stadt greift die Syphilis um sich.</p>
Gora	Ach, daher weht der Wind! Und da dachtest du dir, die alte Gora wird dich schon kurieren. Ich muss dich enttäuschen, Jonathan. Gegen die Krätze kann ich dir etwas Kräutertinktur mitgeben. Aber den harten Schanker werden wir mit Hausmittelchen nicht heilen. Dazu benötigt man eine Quecksilbersalbe. Aber ich warne dich: die Nebenwirkungen sind schlimm. Haare und Zahnausfall sind noch die harmloseren Begleiterscheinungen. Ich habe zwar kein Quecksilber hier, aber wenn du mir eine Unze davon besorgst, will ich dir gerne einen Tiegel mit Salbe anrühren.
De Kuip	Ich wusste, dass ich auf dich zählen kann, Gora.
Erzähler	Der Bettler trinkt noch einen Schluck von dem Gebräu, das im Gora unter der Bezeichnung Tee angeboten hatte. Es war weniger der Geschmack als die Wärme, die ihm guttat. Er lehnte sich zurück und wollte es sich auf der warmen Ofenbank noch etwas bequemer machen, als Gora dieses Vorhaben im Keim erstickte.
Gora	Du musst jetzt gehen Jonathan. Da vorne auf dem Weg kommt neue Kundschaft. Es ist ein kleines Mädchen, das bestimmt Medizin für seine kranke Mutter kaufen will. Die kleine sollte dich möglichst hier nicht sehen. Du... naja, du könntest sie verschrecken.
De Kuip	Ich danke dir trotzdem für deine Hilfe, Gora. Schön, dass es in rauen Zeiten wie diesen noch Freunde gibt.

Gora	(Kurz angebunden) Ja, ja, schon gut, Alter! Und jetzt ab mit dir, nimm die Hintertür, damit sie dich nicht sieht.
Erzähler	Damit sich der Bettler und das kleine Mädchen nicht doch noch begegnen, öffnet die Hexe die Vordertür und geht Annemieke ein paar Schritte entgegen.
Gora	Na, junge Dame, was kann ich für dich tun? Du bist Annemieke, stimmt's?
Annemieke	Guten Tag! Ja stimmt, ich heiße Annemieke, aber woher wisst ihr das?
Gora	Nun, die Menschen hier sagen mir Hexenkräfte nach. Aber ich will dir nichts vormachen. Die Magd eures Hofes kommt regelmäßig zu mir, um... naja, um ihre Gebrechen kurieren zu lassen. Sie erzählte mir von dir und beschrieb dich genau. Aber was führt dich zu mir?
Annemieke	Ich möchte euch etwas zeigen und brauche dazu euren Rat.
Gora	Na, dann komm mal in die Gruppe gute Stube ans Feuer. Meine Augen sind nicht mehr die besten.
Erzähler	Annemieke folgt Gora nur zögerlich in das kleine Häuschen. Am Feuer angekommen, greift sie in ihrer Schürze und holt das deformierte Ei heraus.
Gora	(angeekelt und kreischend) Iiiiih, nimm das weg! Und leg es ja nicht auf meinen Tisch. Es ist böse, du musst es sofort vernichten.
Annemieke	Aber warum? Es ist doch nur ein Ei.
Gora	Es ist ein Hahnenei. Diese Dinger sind verflucht. Wenn daraus etwas schlüpft, dann bringt die Missgeburt großes Unheil über uns alle.
Annemieke	Aber es ist doch Leben drin. Und in der Kirche wird immer gesagt, dass man jedes Leben schon soll.
Gora	Ach, Papperlapapp! Wirf es einfach weg, es ist verflucht. Und wenn es das noch nicht ist, werde ich es jetzt nachholen: (laut wie ein Priester) Ich verfluche dich dreimal, widerliche Ausgeburt der Hölle! Und jetzt nimm das Ding nun verschwinde, ich will dich nicht mehr sehen.

Erzähler	Völlig verschüchtert greift Annemieke nach dem Ei, steckt es sich in seine Schürze und stößt beim Weglaufen einen Stuhl um. Ohne zurückzuschauen, läuft sie so schnell sie kann zum Wald und hört erst auf zu laufen, als sie sicher ist, dass ihr Gora nicht gefolgt ist. Mit pochendem Herzen und tief atmend und setzt sie sich wieder unter einen schattigen Baum, um sich zu erholen.
----------	--

Szene 3 (In der Schmiede)

Alena	Na, mein Schatz, schon so früh bei der Arbeit? Ich habe dir ein Frühstück bereitet. (Küsst ihn zärtlich)
Kees	Mmmmh, frisch gebackenes Brot und Käse vom eigenen Schaf. Und eine Tasse dampfender Kräutersud. Das wird mir Kraft geben für den anstrengenden Tag.
Alena	Hast du viel zu tun heute?
Kees	Drei Aufträge warten noch auf mich. Hier, der gebrochene Radbolzen vom Schreiner, dort hinten die Türscharniere der Wassermühle und nicht zu vergessen, das neue Kesselrohr für die Brauerei in der Stadt.
Alena	Na, dann habe ich ja alles richtiggemacht.
Erzähler	Der fünfundzwanzigjährige und immer noch unverheirateter Schmied Kees van Dongen umarmt das fünf Jahre jüngere Zigeunermädchen Alena und küsst es leidenschaftlich. Sie war vor vier Jahren mit ihrer Mutter ins Dorf gekommen, hatte sich spontan im Kees verliebt und teilte nach dem überraschenden Tod der Mutter Tisch und Bett mit ihm. Die Beziehung zu Alena hatte dem ansonsten im Dorf hoch angesehenen, muskulösen und hellblonden Mann nicht nur Freunde eingebracht. Manche Bürger von Montfoort wandten beschämt den Blick zur Seite, wenn er mit der rassigen rothaarigen Frau durch das Dorf ging. Doch er liebte sie aufrichtig und es war ihm egal.
Alena	Gut für die Kasse, dass du so viele Aufträge hast. (verführerisch) Ich werde jetzt gleich zum Markt gehen, Gemüse zu kaufen, aber...
Kees	Was aber?
Alena	(Zögert) Jetzt, wo du gefrühstückt hast und gekräftigt bist... und weil ich noch ein wenig Zeit habe..., dachte ich..., wir könnten doch...
Kees	(verstellt sich)

	Ich verstehe nicht was du meinst.
Erzähler	Alena bewegt sich langsam auf Kees zu, löst mit spielerischer Leichtigkeit den Riemen ihres ohnehin schon aufreizend kurzen Kleides und steht plötzlich nackt vor ihrem Gefährten.
Kees	(Wild) Komm her, schöne Frau...
Erzähler	Und während sich die beiden direkt neben der lodernden Schmiedeesse leidenschaftlich lieben, bemerken sie nicht den kleinen Jungen namens Hans, der draußen hinter der Rückwand der Schmiede im hohen Gras sitzend das Treiben durch ein Astloch in der Bretterwand beobachtet und grinst.

Szene 4

Erzähler	Unterdessen hatte Annemieke nach ihrem Erlebnis mit der Hexe Gora ihren Weg zum Hof fortgesetzt. Dazu muss sie durch einen Sumpf laufen, der vor Jahrhunderten durch Veränderungen des Wasserlaufs der Vecht, des Flusses durch Utrecht, entstanden war. An einem Weiher macht sie kurz Rast. Das Gequake der Frösche und der Gesang der Vögel vermitteln ein Bild von natürlicher Harmonie, obwohl der Sumpf vor allem bei Dunkelheit lebensgefährlich sein konnte. Annemieke beobachtet eine Biberfamilie, die für diese Tageszeit völlig untypisch auf einem frisch gefällten Baumstamm im Wasser herumtollt. Etwas abseits im Riedgras entdeckt sie eine Schildkröte, die gerade zum Zweck der Eiablage eine Grube im weichen Ufersand des Teiches anlegt. Fasziniert schaut das kleine Mädchen zu, wie ein Ei nach dem anderen in dem Loch verschwindet. Nach dieser für das Tier ungemein anstrengenden Prozedur verschließt es das Loch mit seinen schaufelartigen Füßen sorgfältig und verschwindet im Wasser. Unwillkürlich fährt Annemiekes Hand in die warme Tasche ihrer Schürze, umfasst das Hahnenei und hält es direkt vor ihr Gesicht.
Annemieke	Die böse Gora hat Unrecht. In dir ist nichts Böses. Du sollst leben.
Erzähler	Mit diesen Worten gräbt sie vorsichtig mit einer Hand das frische Gelege auf und legt mit der anderen das deformierte Ei dazu. Danach verschließt sie die kleine Grube vorsichtig und setzt, von einer inneren Last befreit, laut singend ihren Weg nach Hause fort. An einem warmen Frühlingstag genau zweiundvierzig Tage später beginnt es in dem Nest zu rumoren, die ersten Schildkröten schlüpfen. Nachdem sich bereits ein gutes Dutzend aus dem Sand befreit hat und instinktiv im seichten Wasser des Weihers verschwunden ist, wird plötzlich das Gelege von innen her aufgeworfen und ein abgrundtief hässliches, eidechsenartiges Lebewesen mit einem segelartigen Kamm auf dem Rücken gräbt sich frei. Es ist dreimal so groß wie die vermeintlichen Geschwister.

	<p>Nach dem Herauskriechen schnappt es sich das erstbeste unglückliche Schildkrötenjunge und verspeist es im Rekordtempo. Nachdem das kleine Ungeheuer seine Glieder gereckt und von Sand befreit hat, sitzt es nun lauernnd vor dem Gelege und frisst eine frisch geschlüpfte Schildkröte nach der anderen, so dass von der gesamten Brut nur wenige am Leben bleiben. Plötzlich taucht im Rücken der Echse das Muttertier auf. Obwohl Schildkröten in der Regel das Gelege nach der Eiablage sich selbst überlassen, spürt die Schildkröte instinktiv, dass ihrem Nachwuchs Gefahr droht. Von den Geräuschen hinter sich aufgeschreckt, schießt die Echse blitzschnell herum. Sofort, als sich die Blicke der beiden Reptilien treffen, stößt die Schildkröte einen zischenden Laut aus und taucht blitzschnell ins Wasser ab. Zu spät, wie sich Sekunden später herausstellt. An der Stelle ihres Abtauchens beginnt plötzlich das Wasser zu brodeln, Luftblasen und Dampf steigen auf. Nach einigen Sekunden beruhigt sich das Wasser wieder. Währenddessen hat der Gelegeräuber seinen Blick nicht von der Stelle abgewandt, an der die Kröte verschwunden war. Dann teilt sich die Wasseroberfläche und der völlig verkohlte und nach verbrannten Fleisch riechende Schildkrötenpanzer schwimmt langsam kreiselnd auf dem Wasser. Zufrieden dreht sich das giftgrüne Ungetüm wieder um und setzt sein Festmahl in aller Seelenruhe fort.</p>
--	--

Szene 5

Erzähler	<p>Fast ein Jahr später, im Frühjahr des Jahres 1125 sitzen im holzvertäfelten Ratssaal der Stadt Utrecht die Ratsherren einer aufgebrachten Menschenmenge gegenüber. Der Bürgermeister der Stadt, Minheer van de Kerk hat sichtlich Mühe, sich Gehör zu verschaffen.</p> <p>(Tumult im Gerichtssaal, viele Menschen reden durcheinander)</p>
Van de Kerk	<p>Ruhe, Leute, Ruhe! Nicht alle durcheinander! Ich als Bürgermeister der Stadt Utrecht eröffne hiermit die Ratssitzung und erteile das Wort dem Bauern Vincent Dijkstra.</p>
Dijkstra	<p>Mit Verlaub, euer Ehren, so kann es nicht weitergehen. Ich bin nur ein armer Bauer und mir fehlen mittlerweile zwei Rinder, drei Schweine und vier Schafe zum Broterwerb. Von Gänsen und Hühnern ganz zu schweigen. Meine drei direkten Nachbarn Tenstag, Oudeveld und Hejma beklagen ähnlich hohe Verluste. Ein großer Teil des vermissten Viehs ist komplett von Weiden oder aus Gehegen verschwunden. Von den restlichen Tieren blieb entweder nur ein Haufen Asche oder ein paar verschmorte Fleischreste und Knochen übrig. Viehdiebstahl ist in Utrecht und Umgebung seit Jahren immer wieder vereinzelt vorgekommen. Aber Tiere verbrennen...? Euer Ehren, wir wissen nicht mehr weiter, wenn das so weitergeht, werden die Bauern rund um die Stadt demnächst am Hungertuch nagen. Man hat mich als ortsältesten Bauern zum Sprecher gemacht und mich zum Stadtrat entsandt. Hohe Herren, ich fordere euch auf zu handeln und bitte demütigst um eine Entschädigung aus dem Stadtsäckel für die erlittenen Verluste. Der oder die Täter müssen zur Rechenschaft gezogen werden.</p> <p>(Zustimmung, Pfeifen und Johlen)</p>

Van de Kerk	<p>Ruhe Leute, Ruhe! Wir haben eure Worte vernommen, Bauer Dijkstra. Ich kann euch versichern, dass wir eure Nöte ernst nehmen. Wir werden erfahrene Männer von der städtischen Wachmannschaft abziehen, damit sie nach dem Rechten sehen, verlasst euch darauf! Wir werden der Burschen schnell habhaft werden und werden sie ihrer gerechten Strafe zu führen.</p> <p>(Zwischenruf: „sofort aufhängen“, zustimmendes Johlen und Pfeifen)</p>
Van de Kerk	<p>(schlägt mit dem Sitzungshammer dreimal auf Holz)</p> <p>(der Tumult ebbt ab)</p> <p>Wir haben in unserem Gemeinwesen eine gut funktionierende Gerichtsbarkeit. Hier wird niemand sofort umgebracht. Wenn die Richter aber so entscheiden, werde ich derjenige sein, der den Schemel unter dem Galgen wegritt, so viel ist gewiss!</p> <p>Was ist die Entschädigung für eure Verluste angeht: leider ist das Steueraufkommen seit der Erteilung des Stadtrechts durch unseren hochwohlgeborenen Kaiser Heinrich noch nicht so hoch, wie wir uns das wünschen würden.</p> <p>(Zwischenrufe: „Pfui, Lüge“, lautes Pfeifen)</p>
Van de Kerk	<p>Aber, aber, meine Herren, darf ich um etwas mehr Disziplin bitten! Selbstverständlich werde ich mich im Anschluss an die Sitzung mit meinen Amtsträgern beraten und sehen, was machbar ist. Werter Vincent Dijkstra, ich bitte euch: geht zurück zu den Euren und vergewissert sie der Unterstützung durch die Stadt und den hohen Rat. Aber habt bitte noch etwas Geduld.</p>
Dijkstra	<p>Von Geduld werden wir nicht satt!</p> <p>(wieder Tumult)</p>
Van de Kerk	<p>(hat Mühe, sich durchzusetzen)</p> <p>Ich beende hiermit die heutige Ratssitzung und bitte den obersten Wachmann Brouwers und den Kämmerer Jan de Wilde noch auf ein Wort in mein Zimmer.</p> <p>(wieder Tumult)</p>

Szene 6

Erzähler	Im Amtszimmer des Bürgermeisters knistert ein warmes Feuer. An einem großen Eichentisch davor machen sich die hohen Herren gerade über ein kaltes Huhn und drei Krüge Wein her. Ein Bild, das nicht so recht zu dem Jammern des ersten Bürgermeisters von Utrecht über den angeblichen städtischen Geldmangel passen will.
Jan de Wilde	<p>Ich als Kämmerer der Stadt Utrecht sage euch: kein einziges Goldstück sollten wir den Ackerburschen geben. Sollen sie doch selbst auf ihre Tiere aufpassen. Und: verbrannte Viecher...? Pah ...alles Aberglaube.</p> <p>(Schmunzelt)</p> <p>Zumindest dieses Hühnchen hier ist gut durchgebraten!</p> <p>(schmatzt und lacht laut).</p>
Van der Kerk	<p>Werter Jan der Wilde, ich verstehe ja, dass ihr als Verwalter des Stadtvermögens immer auf sparsames Haushalten achtet. Aber wir sollten die Sache durchaus ernst nehmen. Hier treibt offensichtlich eine Bande Halunken ihr Unwesen. Ich kann zwar noch nicht erkennen, ob jugendlicher Schabernack oder wirtschaftliche Interessen dahinterstehen. Aber wir müssen das Treiben beenden. Der kaiserliche Gesandte hat gestern bei seinem Besuch auch schon nachgefragt, was in unserer Stadt vorgeht.</p> <p>Es ist uns nicht gedient, ihn und damit den Kaiser gegen uns zu haben!</p>
Jan de Wilde	<p>(Duckmäuserisch)</p> <p>Ihr habt natürlich Recht, Minheer!</p>
Van de Kerk	Und was ist die Entschädigung angeht: wir werden für das vermisste Vieh auf der Liste des Bauern Dijkstra exakt die Hälfte des gängigen Marktpreises pro Stück erstatten. Dann können sich die Landwirte zumindest neu eindecken und die Stadtkasse wird nicht so sehr gebeutelt.
Brouwers	Ein weiser Beschluss, euer Ehren.
Van der Kerk	Und nun zu euch, werter Brouwers. Ich wünsche, dass ihr als Kommandant der städtischen Wachtruppen zwei eurer besten Männer damit beauftragt, Licht in die Sache zu bringen.
Brouwers	<p>(devot)</p> <p>Selbstverständlich, Minheer, wir werden die Bande ausheben und am nächsten Baum...</p>
Van de Kerk	<p>(fällt ihm ins Wort)</p> <p>...Wie ich schon in der Ratssitzung betonte, wird hier niemand ohne Urteil gehängt.</p>

Brouwers	Wie Ihr es wünscht. Ich werde meine besten Wachleute Brook und Watermanns beauftragen, Nachforschungen anzustellen. Haben wir ansonsten freie Hand?
Van de Kerk	Natürlich, tut alles, was nötig ist.

Szene 7

	(Schmiedegeräusche, Hammer auf Amboss)
Dijkstra	Wohl an, Kees van Dongen, man muss das Eisen schmieden, solange es heiß ist.
	(Lacht)
Kees	(freudig)
	Vincent Dijkstra! Was führt dich zu mir? Komm her, lass dich umarmen.
Dijkstra	Persönliches und Dinge von höherem Interesse, mein Freund. Ich war gerade hier in der Straße und dachte, ich schaue mal bei dir vorbei. Zu viel Zeit ist seit unserer letzten feuchtföhlichen Begegnung beim Erntedankfest vergangen.
	(lacht)
	Wenn du mich damals nicht von der Magd Frieda herunter gezogen hättest...
Kees	Ja, Ja, das gute Utrechter Bier spielte schon so manchem einen Streich...
	(lacht)
Dijkstra	Gut, dass es dich gibt, Kees. Aber um ehrlich zu sein, mein Besuch hat noch einen anderen Grund.
Kees	Was auch immer es ist, heraus damit!
Dijkstra	Wie du sicherlich schon gehört hast, haben die Viehdiebstähle im Montfoort und Umgebung dramatisch zugenommen. Es werden auch immer wieder Reste von verbrannten Tieren gefunden. Kaum einer traut sich noch, sein Vieh auf die Weide zu treiben. Viele Bauern sind am Ende, Kees!
Kees	Ich weiß, Vincent. Es ist bitter. Aber wie kann ich euch dabei helfen?
Dijkstra	Den Wachleuten von Utrecht unter diesem zwielichtigen Brouwers ist nicht zu trauen. Und unser guter Bürgermeister wird nach Belieben vom Kämmerer Jan de Wilde manipuliert.

Kees	Bauern von Montfoort und Umgebung haben mich zu ihrem Sprecher gewählt, um dich um Hilfe zu bitten. Du hast schon des Öfteren die Interessen des Dorfes beim hohen Rat vertreten, bist gebildet und stark wie ein Ochse!
Dijkstra	Danke für die Lobeshymnen, Vincent. Aber ich bin nur der Dorfschmied und muss auch sehen, wie ich mich, Alena und Hans über Wasser halte. Du weißt ja, dass der Junge seine Eltern verloren hat und ohne uns verhungern müsste
Kees	Ich bewundere dich dafür, dass du ihn aufgenommen hast. Aber keine Sorge, wir würden dich bezahlen. Ich habe beim Bürgermeister tatsächlich eine bescheidene Entschädigung für das verlorene Vieh erstritten. Nimm dir davon, so viel wie nötig, der Rat der Bauern will es so! Stelle Nachforschungen an, finde Mitwisser. Aber hilf uns um Gottes Willen!
Dijkstra	Du bist mein bester Freund Vincent. Allein deswegen schon werde ich euch helfen. Aber Wunder kann auch ich nicht vollbringen.
	Ich danke dir, Bruder! Und jetzt mache ich mich auf den Weg zu meinem Hof.
Kees	Ich muss die anderen sofort informieren, dass es nun endlich vorwärtsgeht. Auf bald, Kees!
	Auf bald, Vincent
Alena	(die Tür schließt sich)
Kees	Ich hoffe, du weißt, worauf du dich einlässt, Kees van Dongen!
	Mach dir keine Sorgen, Alena. Aber ich lasse Vincent und die anderen nicht im Stich!

Szene 8

Erzähler	Es ist Mittwoch, Markttag in Utrecht. Die beiden Wachleute Adriaan Brook und Floris Watermanns drehen an diesem kalten Morgen ihre Runden auf dem zentral gelegenen Marktplatz. Nicht weil es nötig wäre, aber, um Präsenz zu zeigen und natürlich auch, um an den Ständen hier und da ein Pläuschchen mit den jungen Damen zu halten und dabei vielleicht ein kostenloses Frühstück zu ergattern. (nachdenklich)
Brook	Was sich Brouwers und der Bürgermeister da nur wieder ausgedacht haben... Wir zwei sollen eine Bande von Viehdieben und Tierschändern zur Strecke bringen? Bei der großen Zahl von verschwundenen und getöteten Tieren handelt es sich bestimmt nicht um eine kleine Gruppe von Tätern.

Watermanns	<p>(entschlossen)</p> <p>Ich würde es sogar allein versuchen! Mein älterer Bruder war gestern bei mir, um mich um Geld zu bitten. Auf dem Hof meines Vaters sind in diesem Monat schon zwei Rinder und drei Schafe verschwunden. Und von drei Hühnern wurden nur noch verbrannte Federn gefunden. Ich werde nicht eher ruhen, bis die Schweine am Galgen baumeln...</p> <p>Wenn ich nur wüsste, wo wir ansetzen können...?</p>
Brook	<p>(flüstert)</p> <p>Schau mal da vorne, da ist de Kuip, der blinde Bettler.</p>
De Kuip	<p>(devot)</p> <p>Oh, die Herren Wachleute, eine milde Gabe für einen verdienten Bürger?</p>
Brook	<p>(Verächtlich)</p> <p>Du und ein verdienter Bürger, dass ich nicht lache. Besoffen bist du.</p>
De Kuip	<p>Ich habe meinen Beitrag zu unserem Gemeinwesen geleistet, bevor mir der Herr in seinem unerfindlichen Ratschluss das Augenlicht nahm. Ich habe als Schneider unter anderem die Uniform der städtischen Wachtruppen genäht. Lasst es mich fühlen, vielleicht stammt euer Wams aus meiner Werkstatt.</p>
Brook	<p>(wütend)</p> <p>Nimm deine schmutzigen Finger weg, Alter. Einen Dreck wirst du von mir bekommen. Scher dich zum Teufel und halte nicht ehrbare Bürger von ihren Marktgeschäften ab.</p>
De Kuip	<p>(aufgebracht und laut)</p> <p>Der Teufel hat längst Einzug in Utrecht gehalten. In der Gestalt eines Drachen lauert er im Sumpf und frisst das Vieh der Bauern, ha ha ha! Und was ihm zu viel ist, verbrennt er mit seinem Feuerstrahl. Ha ha ha!</p>
Watermanns	<p>Ich denke, es ist an der Zeit für dich zu gehen und deinen Rausch aus zu schlafen.</p>
De Kuip	<p>(wütend und sehr laut)</p> <p>Er wird euch alle holen, ihr Geizkragen, alle!</p>
Erzähler	<p>Mit einem derben Fußtritt schickt Brook dem Bettler aus seiner knieenden Demuthaltung zu Boden. De Kuip rafft seine wenigen Habseligkeiten zusammen und tritt laut fluchend den Rückzug an.</p>

De Kuip	<p>(geifert regelrecht)</p> <p>Es wartet auf euch in den Sümpfen und es wird euch holen, euch und eure ganze gottverdammte Stadt!</p> <p>(Entfernt sich)</p>
Watermanns	Was meinst du, ob der alte Spinner mehr weiß?
Brook	Teufel und Drachen stecken bestimmt nicht dahinter, aber irgendwo müssen wir ja mit unseren Nachforschungen beginnen. Wir sollten ihn unauffällig folgen.
Erzähler	Langsam und an jeder Hausecke den Weg ertastend bewegt sich der Blinde auf das westliche Stadttor zu, immer verfolgt von den zwei Wachleuten, die wohl wissend, dass de Kuip blind ist, aber gerade deswegen sehr gut hören kann, einen gehörigen Abstand zu ihm halten.
Brook	<p>(flüstert)</p> <p>Er geht bestimmt zum nächsten Wald, seinen Rausch ausschlafen.</p>
Watermanns	Das glaube ich nicht. Erstens wirkt er wieder stocknüchtern und zweitens hat er den Weg zum westlichen Stadttor gewählt. Der Weg hindurch führt direkt zu den Sümpfen.
Brook	Und was meinst du will er da?
Watermanns	Erinnere dich doch mal, er sprach vom Teufel, der im Sumpf lauert. Völlig grundlos geht dort keiner hin.
Erzähler	Und so folgen die beiden Wachmänner de Kuip auf seinem Weg, der tatsächlich in den Sumpf zu führen scheint. Immer wieder unterbricht der blinde Mann seinen Gang, tastet Bäume ab, die ihm als Wegmarken dienen, tritt aus dem gleichen Grund gegen große Steine, die an Weggabelungen liegen. Hin und wieder dreht er sich um und horcht, ob ihm jemand folgt. Nach kurzer Zeit verändert sich die Umgebung und geht von einer karg bewachsenen Graslandschaft in ein zu gewuchertes und feuchtes Dickicht über.
Watermanns	Ich bin gespannt, wo er uns hinführt.
Brok	<p>(wütend)</p> <p>Ich auch! Ich bin schon völlig zerkratzt von Dornen und das Wasser hat meine Stiefel völlig durchweicht. Wenn bald nichts Wesentliches passiert, sollten wir umdrehen. Der Alte führt uns bestimmt an der Nase herum.</p>

Watermanns	Auf keinen Fall werden wir jetzt aufgeben. Der Blinde weiß etwas, dessen bin ich mir sicher.
Erzähler	De Kuip hält kurz inne, zerteilt dann einen letzten Vorhang aus weidenähnlichem Gestrüpp und legt damit den Durchgang zu einem kleinen Teich frei. Er schlüpft erstaunlich behände durch die Lücke, ertastet mit seinen Füßen das Ufer und bewegt sich dann auf das ihm zugewandte schmale Ende des ovalen Gewässers zu. Auf einer freien Fläche direkt am Wasser kramt er zwei große Brote, einen großen Schinken und andere Lebensmittel, die er zuvor auf dem Markt gestohlen hat, aus seinem Rucksack. Auf einem kleinen Tuch, das er ebenfalls hervorholt, legt er die Sachen ab und tritt vorsichtig einige Schritte zurück.
De Kuip	(laut und flehend) Wesenheit der Sümpfe! Komm heraus! Dein ergebener Diener hat dir etwas mitgebracht.
Erzähler	Zunächst geschieht nichts und Brook und Watermanns fragen sich, ob der Alte den Verstand verloren hat. Doch dann beginnt es im Unterholz zu rascheln. Wie wenn ein Baumstamm nach dem Fällen von Rückepferden gezogen wird, tönt es aus dem Dickicht. Auf Höhe der Baumwipfel teilt sich das Geäst und gibt den Blick auf den Kopf eines Untieres frei. Mit einem Kamm auf dem Rücken und der Gestalt einer riesigen Echse stapft das grüne Untier zwischen den Bäumen hervor und blickt aus luftiger Höhe den Bettler an, der zwergengleich mit ausgestreckten Armen vor ihm steht.
De Kuip	(unterwürfig) Hier, zu essen, für dich! Friss, du musst hungrig sein!
Erzähler	Langsam senkt das Wesen seinen Kopf mit dem langen Hals und schnüffelt an den Leckereien, die vor ihm liegen. Mit seinen Nüstern stupst er das Brot beiseite und verschlingt den Schinken, ohne zu kauen. Starr vor Entsetzen stehen die beiden Wachmänner hinter einem Busch einige Meter abseits des Teichs. Während sich Brook bereits etwas gefangen hat, wird Watermanns von seiner Angst schier übermannt.
Watermanns	(Stammelnd und abgehackt) Heilige Mutter Gottes, bitte für uns Sünder, jetzt und in der Stunde unseres Todes.
Brook	Beten nützt dir hier auch nichts, wir müssen hier schnellstens weg.
Erzähler	Brook packt den in Panik erstarrten Freund und reißt ihn mit sich. Doch er ist zu unvorsichtig. Ein lautes Knacken durch bricht die Stille, als er auf einen morschen Ast tritt. Sofort reißt der Drachen seinen Kopf hoch und orientiert sich. Blitzschnell fährt er mit gebleckten Zähnen auf den Busch herab, aus dem das Geräusch kam. Mit samt Geäst bekommt er den stocksteifen Watermanns zu fassen und reißt ihn in die Höhe. Er wirft den nun gellend schreienden Wachmann in die Höhe, so dass sich die Äste lösen. Geschickt fängt er den Körper mit den messerscharfen Zähnen wieder auf und

	<p>verschlingt ihn. Watermanns Schreien erstirbt abrupt mit einem grässlichen Knirschen. Nun fällt sein Blick auf Brook, der nun seines Schutzes beraubt direkt im Sichtfeld des Ungeheuers steht. Als sich die Blicke der beiden treffen, sinkt der junge Mann plötzlich auf die Knie, fasst sich mit weit aufgerissenen Augen an die Brust und beginnt zu schreien. Rauch scheint aus seiner Kleidung zu schwelen. Er sackt zuerst auf die Knie, reißt die Augen weit auf und fällt dann zur Seite. Er windet sich am Boden und versucht kriechend das Wasser zu erreichen. Mittlerweile ist sein Körper von Flammen umhüllt. Sein Schreien geht mehr und mehr in ein Röcheln über, bevor es endgültig verstummt. Brook ist tot, sein Leichnam verbrennt langsam von innen heraus. Der Drachen senkt abermals seinen Kopf, schnüffelt kurz an den dampfenden Körper um ihn dann mit den Nüstern ins Wasser zu schieben, wo er augenblicklich versinkt und die Flammen gurgelnd und zischend ersticken. Der blinde Bettler tastet den Boden vor ihm ab, rafft das vom Untier verschmähte Brot mit dem Tuch zusammen und verschwindet im Unterholz. Die riesige Echse dreht sich langsam auf der Stelle und stapft zurück in den Wald.</p>
--	--

Szene 9

Van de Kerk	<p>(Tumult)</p> <p>Ruhe, Leute, Ruhe!</p> <p>(Der Lärm schwillt langsam ab)</p>
Kees	Herr Bürgermeister, ehrenwerte Ratsherren, ich danke euch! Die Bauern der Dörfer Montfoort, Harmelen und Woerden und werden haben mich zu ihrem gemeinsamen Sprecher gewählt, um ihre Interessen in Utrecht wahrzunehmen.
Van de Kerk	Nun, es scheint zumindest eine gute Wahl zu sein, habt ihr doch in der Vergangenheit so manchen Strauß mit dem Stadtrat erfolgreich und im Sinne der Bürger Utrechts und der umliegenden Dörfer ausgefochten. Ich habe das immer respektiert. Ihr solltet in Erwägung ziehen, bei der nächsten freien Wahl zum Stadtrat als Bürgervertreter zu kandidieren. Leute mit euren Talenten würden dem Rat gut zu Gesicht stehen. Ihr müsstet nur endlich heiraten, das ist die einzige standesrechtliche Bedingung.
Kees	<p>Mit Verlaub Minheer van de Kerk, das wäre wohl nicht meine Welt! Ich liebe mein Handwerk und die Freiheit und tun und lassen zu können, was ich will. Und, frei heraus gesprochen, behagt mir die Vorstellung nicht, meine und die Interessen der Bürger und Bauern im liederlichen Kuhhandel mit Sesselfurzern und Beutelschneidern durchzusetzen.</p> <p>(Gelächter, johlen, pfeifen)</p> <p>Außerdem würde ich nur eine Bestimmte ehelichen wollen und glaube nicht, dass mich eine Heirat mit einem Zigeunermädchen, wie ihr Alena alle abfällig nennt, einem Posten im Rat näher bringen würde...</p>

Van de Kerk	<p>Harsche Worte, Junker Kees! Und dennoch steckt einiges an Wahrheit in ihnen. Nun denn, bleibt frei von allen Zwängen!</p> <p>Aber was ist heute euer Begehr?</p>
Kees	<p>Es ist immer noch das Problem mit den Viehdiebstählen und sinnlosen Tötungen von Nutztieren. Vereinzelt haben Bauern schon ihre Gehöfte aufgeben müssen, um sich als Tagelöhner zu verdingen. Die Nachforschungen des hohen Rates haben offensichtlich nichts erbracht. Die beiden von euch beauftragten Wachleute sind vielmehr spurlos verschwunden. Es muss endlich gehandelt werden. Ich schlage die Errichtung einer Bürgerwehr vor, die von der Stadt finanziell und materiell unterstützt wird.</p> <p>(Tumult)</p>
Jan de Wilde	<p>Hohe Herren, ich als Kämmerer der Stadt Utrecht kann diesen Vorschlag nur als Fantasie eines Abenteuers abtun. Werte Ratsherrn, wo kommen wir hin, wenn wir uns die Sicherheitspolitik von Utrecht von einem hergelaufenen Schmied diktieren lassen.</p> <p>(Tumult)</p>
Kees	<p>(zynisch)</p> <p>Es ist schon Ironie des Schicksals, dass solche Verunglimpfungen ausgerechnet vom obersten Beutelschneider der Stadt kommen...</p> <p>(Lautes Johlen und Pfeifen)</p>
Van de Kerk	<p>Meine Herren, ich fordere euch beide zur Mäßigung auf und sichere dem Junker Kees van Dongen zu, dass wir sein Begehren wohlwollend prüfen werden. Ich beende die Sitzung Kraft des mir vom hohen Rat verliehenen Rechtes.</p> <p>(Tumult, pfeifen)</p>
Jan de Wilde	<p>(leise)</p> <p>Werter Brouwers, auf ein Wort!</p>
Brouwers	<p>Immer zu Diensten, Jan de Wilde.</p>
Jan de Wilde	<p>Ich weiß, dass auch euch die Amtsführung des Bürgermeisters nicht sonderlich gefällt. Jetzt fängt er auch noch an, mit einfachen Handwerkern zu paktieren.</p>
Brouwers	<p>Ihr habt Recht, Jan de Wilde. Eine private Bürgerwehr würde auch meine Kompetenzen als Leiter der städtischen Wachtruppen beschneiden.</p>

Jan de Wilde	<p>Ein kurzes Kopfnicken würde genügen, um mich eurer Unterstützung in dieser Angelegenheit zu versichern. Der Bürgermeister ist offensichtlich mit Im Amt überfordert.</p> <p>Ich würde im Fall einer... nun, nennen wir es „Amtsenthebung“ als sein derzeitiger Stellvertreter die Geschäfte übernehmen und es wird sicherlich nicht zu eurem Nachteil ausfallen.</p> <p>Nun, was ist?</p> <p>(Pause)</p> <p>Na also, ich weiß doch, ich kann mich auf euch absolut verlassen.</p>
--------------	--

Szene 10

Alena	Ich weiß zwar, dass man uns Zigeunern hellseherische Kräfte nachsagt, aber in diesem Fall war es keine Kunst, vorherzusagen, dass die Bauern mit ihren Forderungen scheitern würden.
Kees	Der Bürgermeister hat zumindest zugesagt, das Ganze wohlwollend zu prüfen. Ich habe zwar schon öfters mit ihm gestritten, aber er war in der Sache immer gerecht.
Alena	<p>(harsch)</p> <p>Van de Kerk ist eine Marionette des Kämmerers. Es pfeifen doch schon die Spatzen von den Dächern, dass Jan de Wilde ein Auge auf das Bürgermeisteramt geworfen hat.</p>
Kees	Mag sein, aber noch hat der Bürgermeister das sagen. Das muss ich ausnutzen. Wenn ich ihn auf meine Seite bringe, wird der Kämmerer kuschen müssen.
Alena	Und wie willst du das anstellen?
Kees	Nun, ich habe ihm den Vorschlag einer Art Bürgerwehr gemacht, die von der Stadt unterstützt, Jagd auf die Bande der Viehschänder macht. Vincent Dijkstra hat mir die Unterstützung der Bauern bereits zugesagt. Van de Kerk wird auf das Angebot eingehen, da bin ich mir sicher. Er weiß selbst, dass die Wachmannschaft von Utrecht unter Hermann Brouwers korrupt, faul und unfähig ist. Außerdem habe ich Hans gebeten, mit seinen Jungs die Augen offen zu halten. Die Kinder können weitgehend unauffällig agieren.
Alena	<p>(entsetzt)</p> <p>Lass bitte Hans aus dem Spiel, er ist erst zwölf Jahre alt und Vollwaise.</p>

	<p>Ich liebe dich dafür, dass du dich nach dem Tod seiner Eltern um ihn gekümmert hast und ihm die Lehrstelle in der Brauerei verschafft hast. Aber bringe ihn bitte nicht unnötig in Gefahr.</p> <p>(Pause)</p> <p>Ich liebe ihn wie einen Sohn.</p>
Kees	Keine Angst, Alena. Er und die Jungs sollen nur hier und da ganz genau hinhören und mir berichten.
Alena	Still jetzt, er kommt gerade.
Hans	<p>(die Tür schwingt knarzend auf)</p> <p>Störe ich?</p>
Alena	Nein, nein. Komm rein und setz dich, ich habe noch etwas Kohlsuppe, du musst nach der Arbeit hungrig sein.
Hans	Ich könnte ein halbes Schwein verdrücken!
Erzähler	Ein vorwurfsvoller Blick Alenas genügt, um Kees, der Hans gerade in seine Pläne einweihen will, von seinem Vorhaben abzubringen. Schweigend nehmen die drei ihr Abendessen ein.

Szene 11

	(Muhen, Trampeln, Geblöke)
Brouwers	<p>Jan de Wilde, ich muss schon sagen, euer Plan ist ausgezeichnet. Gestohlenes Vieh in den Sumpf zu treiben und dort zu verbrennen...</p> <p>Der Aufschrei in der Bevölkerung wird riesig sein!</p>
Jan de Wilde	Und dann ist es ein Leichtes, dem Bürgermeister Versagen zu unterstellen. Das wird die Stimmung endgültig zu unseren Gunsten kippen lassen. Ich hoffe, Ihr habt eure verschwiegsten Leute für diese Arbeit ausgewählt?
Brouwers	Natürlich, der Beutel Goldstücke, den jeder mit großzügiger Unterstützung der Stadtkasse erhalten hat, wird sie schweigen lassen.
Jan de Wilde	Da vorne kommt die Lichtung. Ah, sehr gut, ich sehe, ihr habt bereits Fackeln aufstellen lassen. Und denkt daran, die Tat darf nicht vor Morgengrauen entdeckt werden.

Brouwers	Keine Sorge, erst morgen früh wird ein „zufällig“ vorbeikommender Wachmann das Gemetzel entdecken.
Erzähler	Während die Verschwörer mit ihren drei Gefolgsleuten die kleine Herde durch den Sumpf treiben, bemerken sie nicht die großen rötlich leuchtenden Augen, die den Zug aus einiger Entfernung und mittlerweile in luftiger Höhe beobachten. Kaum haben die städtischen Schergen die Tiere in einem behelfsmäßigen Pferch zusammengedrängt, da bricht der Basilisk aus dem Unterholz. Er schnappt sich den ersten Wachmann, der nicht merkt wie ihm geschieht und verschlingt ihm im Ganzen. Die beiden anderen sind zu Salzsäulen erstarrt. Als der Drachen sie anblickt, sacken beide laut schreiend auf die Knie, während Rauch aus ihren Uniformen quillt. Das Schreien geht schnell in ein röcheln über und verstummt dann erst bei dem Einen, Sekunden später auch bei dem Anderen, als erste Flammen aus den Körpern schlagen. Danach richtet das Untier ein wahres Blutbad unter den hilflosen Rindern an. Nur zwei Tiere können panisch blökend ins Gehölz entkommen, wo sie jedoch im Laufe der Nacht ein Opfer der Sümpfe werden. Mit vollem Magen und offensichtlich zufrieden zieht sich das Monstrum zurück. Der Kämmerer und sein Kumpan Brouwers, die etwas abseits gestanden hatten, konnten sich unentdeckt in einen hohlen Baumstamm retten. Starr vor Entsetzen und am ganzen Körper zitternd, wagt es de Wilde als erster, einen Blick aus dem hohlen Baumstamm zu riskieren.
De Wilde	Ich glaube, es ist weg.
Brouwers	(fast flehentlich) Was zum Himmel war das?
De Wilde	Beim Leibhaftigen, so etwas Großes habe ich in meinem Leben noch nicht gesehen...
Brouwers	Es hat all unsere Leute und fast das ganze Vieh gefressen...
De Wilde	Ich pfeife auf das Vieh... und im Grunde ist es gut, dass es außer uns beiden keine weiteren Zeugen des Vorfalls mehr gibt. Ansonsten würde in der Bevölkerung Panik ausbrechen und das würde uns bei unserem Vorhaben mehr schaden als nutzen. Aber immerhin wissen wir jetzt, mit wem wir es zu tun haben. Wir sollten die Legende von den Viehdieben trotzdem so lange wie möglich aufrechterhalten, Brouwers.
Brouwers	Ich verstehe ehrlich gesagt nicht, was uns das nutzen soll.
De Wilde	Nun, ganz einfach! Es gibt uns Zeit, unsere Planungen bezüglich der Beseitigung des Bürgermeisters zu überdenken. (lacht hinterlistig) Mit diesem Monstrum ergeben sich doch ganz neue Möglichkeiten...
Erzähler	Aus Furcht, dem Drachen in der Dunkelheit in die Fänge zu geraten, trauen sich die beiden erst bei Morgendämmerung aus ihrem Versteck und schleichen über Umwege in die Stadt zurück.

Szene 12

ten Hoofe	Heute wird ein arbeitsreicher Tag, Hans! Der Sud für das Pfingstbockbier muss angesetzt werden. Henk, du wirst das nötige Malz aus dem Keller holen. Du bist jetzt Geselle und weißt, was zu tun ist. Hans, dich brauche ich hier beim Anheizen der Kessel.
Hans	Aber Meister, ich war noch nie im Keller. Darf ich Henk nicht begleiten?
ten Hoofe	(grollt) Merke dir eins, Lehrling Hans vom Doorp, wer eines Tages ein guter Brauer werden will, widerspricht seinem Ausbilder niemals. Es bleibt dabei, du bleibst hier und Henk geht in den Keller.
Erzähler	Doch Hans, der als Waisenjunge und Straßenkind von Kindesbeinen an gewohnt ist, sich durchzusetzen, denkt gar nicht daran, auf die Worte des Baumeisters Klaas ten Hoofe zu hören. Als er die beiden großen Kupferkessel vorgeheizt hat, schleicht er dem Gesellen Henk hinterher, der erst im letzten Monat seine Prüfung zum Brauer abgelegt hat. Die Gewölbe unterhalb der Brauerei sind wie ein Labyrinth verzweigt. Es ist dunkel, kalt und muffig. Hans ist überrascht, wie hoch die Gänge sind. Henk hatte auf seinem Weg die Fackeln angezündet, die im Abstand von ungefähr 30 Metern in schmiedeeisernen Haltern an den Wänden hingen und zumindest für spärliches Licht sorgen. Nur an diesen Stellen kann man die Decke des Labyrinths sehen. Langsam versucht sich Hans im Gewühl der vielen Gänge zu orientieren, wohl wissend, dass der Meister von seinem eigenmächtigen Handeln nicht begeistert sein wird. Ob er ihn wohl schon sucht? Hans verdrängt den Gedanken schnell, seine Neugier ist größer. Da, ein Schatten im Gang, der rechts abgeht. Oder doch nur ein Lichtreflex der Fackel? Hans hält den Atem an und bleibt stehen. (eine Katze schreit) Es ist nur der Hauskater der Brauerei, der sich sein Gnadenbrot durch das dezimieren der zahlreichen Ratten und Mäuse in den Gewölben verdient. Hans bückt sich und streichelt das zutraulich das Tier. (Türknaarren) Das Geräusch entfacht erneut die Neugier des Jungen... Er zweigt in den Gang ab, aus dem der Laut kam und steht unvermittelt vor einer schweren Eichentür, die einen Spalt breit offensteht. Obwohl er längst die Orientierung verloren hat und ihm das schlechte Gewissen plagt, gegen Meister ten Hoofes Anweisung gehandelt zu haben, erweitert er den Türspalt so weit wie möglich und schleicht weiter. Der Gang ist lang und die Fackel auf halber Länge leuchtet das Ende nur unzureichend aus, aber dennoch kann Hans erkennen, dass mit dem

Mauerwerk am Ende des Weges etwas nicht stimmt. Er erkennt die Umrisse eines Durchbruchs. Unwillkürlich setzt er seinen Weg zu der unnatürlichen Öffnung fort. Die Lage der Gesteinsbrocken lässt darauf schließen, dass hier jemand eingebrochen ist. Dieser jemand muss verdammt riesig und kräftig sein. Als er sich dem Loch auf 45 Ellen genähert hat, spürt er den Windzug.

Frische Luft!

Der Durchbruch scheint nach draußen zu führen. Hans kann sich nicht vorstellen, welches Lebewesen solche Löcher in massivem Mauerwerk hinterlassen könnte. Die Ränder des Durchbruchs sind unnatürlich gezackt und immer wieder rieselt Staub von einzelne schief hängenden Steinen, der vom stetigen Luftzug verweht wird. Vorsichtig schaut Hans durch die Maueröffnung und sieht Wasser. Wasser, das übel riecht. Er erfasst instinktiv, dass es sich um einen der Abwasserkanäle handeln muss, die vom Stadtinneren zur Vecht, zum Breiten und gemächlich dahinfließenden Fluss durch Utrecht führen. Sein Blick wandert in Fließrichtung des Wassers. Am Ende des Kanals schimmert durch eine kreisrunde Öffnung das hellblaue Tageslicht. Langsam begreift er, irgendwer oder irgendetwas muss also vom Fluss her durch den Abwasserkanal bis zu dieser Stelle geschwommen sein und das Mauerwerk zur Brauerei eingedrückt haben. Vermutlich um etwas zu stehlen.

Das musste der Meister erfahren!

Als er den Gang ein gutes Stück zurückgegangen ist, entdeckt er auf der rechten Seite einen weiteren Gang, den er auf dem Hinweg übersehen hatte, weil er entweder komplett im Schatten gelegen hatte oder weil er von dem riesigen Durchbruch zum Abwasserkanal hin abgelenkt wurde. Der Gang ist unbeleuchtet. Vorsichtig biegt er hinein. Nach einigen Metern sieht er zu seiner Rechten ein riesiges, viele Ellen hohes Tor, dessen riesige Schwingen nach innen gerichtet offenstehen.

Das muss der Malzkeller sein!

Auf dem Boden sieht er Wasserspuren. Hier musste vor kurzem etwas sehr großes und Nasses hineintransportiert worden sein. Vorsichtig leuchtet Hans in den hallenartigen Raum hinein, kann aber außer hunderten von sorgsam gestapelten Malzsäcken nichts erkennen. Langsam setzt er seinen Weg fort. Etwa 90 Ellen weiter sieht er plötzlich einen Lichtschein, der rechts aus den Wand zu kommen scheint. Hans weiß aus Henks Erzählungen, dass es zwei große Tore zum Malzkeller gibt. Dies muss folgerichtig das zweite sein. Vorsichtig geht er auf den Lichtschein zu.

Das zweite Tor ist eine Kopie des ersten. Es wurde aber im Unterschied dazu in der linken Schwinge eine mannshohe kleinere Tür eingelassen, um den Aufwand für Kontrollen zu erleichtern. Diese Tür steht einen Spalt breit offen.

Hans widersteht dem Drang, zurück zum Kellereingang zu laufen und den Meister von seiner Entdeckung zu berichten und bleibt vor der Tür stehen. Er hat den Atem angehalten und sein Herz schlägt bis zum Hals, als er langsam den Türspalt erweitert.

	<p>Die Tür scheint frisch geölt, denn sie gibt keinerlei Geräusche von sich.</p> <p>Ein Umstand, der Hans wohl das Leben rettet.</p> <p>Er blickt mit vor Schreck geweiteten Augen auf die unwirkliche Szene in dem großen Raum vor ihm. Ein riesiges grünes Ungetüm sitzt in mitten der Malzsäcke und frisst. Als Hans erkennt, was es frisst, wendet er instinktiv den Blick ab. Gerade verschwindet die untere Körperhälfte von Henk zwischen den riesigen Reißzähnen des Monstrums und wird von einem widerlichen Knacken begleitet verschlungen. Die andere Hälfte des Leichnams liegt vor dem Drachen auf dem glatten Steinbogen. Die gebrochenen Augen des Brauergesellen stehen weit auf und scheinen zu Tür zu blicken. Mit der rechten Hand hat der Tote noch seine Fackel umfasst, die nur noch spärlich flackert und einen rötlichen Schimmer auf sein Gesicht wirft. Das Untier hat Hans nicht bemerkt und schnappt sich die andere Hälfte des bedauernswerten Gesellen und verschlingt sie ebenso schnell. Die Hoffnung, nach dem Öffnen der Augen aus einem bösen Traum aufzuwachen, ist vergebens. Hans sieht noch, wie sich der Drachen laut schnaubend dreht und langsam, den langen Schwanz geräuschvoll hinter sich herziehend in der Dunkelheit verschwindet. Langsam, Schritt für Schritt rückwärtsgehend, entfernt sich der Lehrling von der Tür. Als er sicher sein kann, dass ihn das Untier nicht hören kann, läuft er so schnell er kann ohne sich umzusehen zurück zum Eingang des Gewölbes, wobei er sich an den Fackeln orientiert, die ihm den Weg weisen. Erst kurz vor der Kellertreppe hält er inne und schaut sich panisch um.</p> <p>Nichts!</p> <p>Er kauert am Fuß der Treppe und versucht, das Gesehene zu verarbeiten. Dabei muss er sich unwillkürlich übergeben.</p> <p>Als er nach einer kleinen Ewigkeit endlich die Kraft findet, seinen Weg nach oben fortzusetzen, wird er vom Schein einer Laterne geblendet.</p>
Ten Hoofe	<p>(wutentbrannt)</p> <p>Hab ich dich endlich gefunden, Lausebengel.</p>
Erzähler	Noch bevor Hans etwas entgegnen kann, setzt es eine schallende Ohrfeige.
Ten Hoofe	Wenn du nicht eine verdammt gute Entschuldigung für deine Verfehlung hast, setze ich dich heute noch vor die Tür!
Hans	<p>(verzweifelt)</p> <p>Ihr könnt mich schlagen, so viel ihr wollt, Meister! Aber lasst mich zuerst erzählen, was ich im Keller gesehen habe, bevor ihr es tut.</p>
Ten Hoofe	<p>(harsch)</p> <p>Ich höre!</p>

Erzähler	Als Hans seine grausige Geschichte erzählt hat, bricht der alte Braumeister in schallendes Gelächter aus.
Ten Hoofe	Donnerwetter, Mut hast du, junger Mann, mir so eine Räuberpistole aufzutischen!
	Aber die Sache mit dem Durchbruch zum Abwasserkanal macht mir tatsächlich Sorgen. Du zeigst mir jetzt sofort die Stelle.
Erzähler	Während Hans ungeduldig vorweg läuft, hat der alte Meister Mühe, ihm zu folgen. Als sie endlich den letzten Gang erreichen, bleibt der ergraute, aber immer noch Respekt einflößende Mann entsetzt stehen und lässt die Laterne aus der Hand zu Boden gleiten. Er tastet ungläubig die Ränder des Durchbruchs ab und schaut vorsichtig hindurch. Wortlos wendet er sich um und geht mit schneller werdenden Schritten zur hinteren Tür des Malzkellers, die er ohne zu zögern aufreißt. Das Bild, das ich ihm bietet, deckt sich weitestgehend mit den Aussagen seines Lehrlings. Vorsichtig geht er einige Schritte in den Raum hinein. Er geht neben der immer noch glimmenden Fackel des Gesellen auf die Knie und wischt mit den Fingern über die Reste der Eingeweide und Blutspuren des armen Brauergesellen, die sich deutlich auf dem Steinboden abzeichnen. Hans ist in der Zwischenzeit neben ihn getreten und schaut ihn über die Schultern.
Ten Hoofe	(murmelt nachdenklich)
	So ist die alte Weissagung doch eingetroffen.
Hans	Was meint ihr damit, Meister?
Ten Hoofe	Vor vielen Jahren hat mir eine alte Zigeunerin geweissagt, dass unsere Stadt von einem Drachen, einem so genannten Basilisken heimgesucht würde.
	Er würde schreckliche Ernte unter Mensch und Tier halten und der Stadt unsägliches Leid zufügen.
Hans	(neugierig)
	Eine alte Zigeunerin?
Ten Hoofe	Ja! Sie war die Mutter von Alena, der Lebensgefährtin deines Vormunds Kees van Dongen.
Hans	Ich glaube, er ist jetzt der einzige, der uns jetzt noch helfen kann.

Szene 13

Erzähler	Nachdem sich der alte Braumeister wieder etwas gefangen hatte, konnte Hans ihn überzeugen, sich seinem Vormund anzuvertrauen. Und so stehen beide eine halbe Stunde später im Wohnraum der Dorfschmiede.
Ten Hoofe	(beinahe flehentlich) Junker Kees, so wahr mir Gott helfe, dies ist die Wahrheit, so unglaublich sie auch klingen mag.
Hans	Ja, Kees, es war so, wie er es geschildert hat.
Erzähler	Der Blick des jungen Schmieds wandert zu Alena, die dem Bericht des Braumeisters aufmerksam schweigend zugehört hat.
Alena	Ich kenne die alte Weissagung, habe es aber nie so recht glauben können.
Kees	Aber es fügt sich alles zusammen, die Viehdiebstähle und die verbrannten Tiere in der Nähe der Sümpfe. Das Monstrum hat sie entweder gefressen oder mit seinem Feuerstrahl verbrannt. Da passen auch die verschwundenen Wachleute ins Bild, die nach den Viehdieben gesucht haben und wohl als Mahlzeit geendet sind.
Alena	In dem alten Buch, aus dem meine Mutter immer vorgelesen hat, wird behauptet, dass der Basilisk im Grunde die Rache des Herrn sei, für das große Unrecht, das die Obrigkeit den Bürgern der Stadt in vergangenen Jahrhunderten angetan hat. Das Monstrum hätte nur eine Schwachstelle, mit der man es vernichten könnte.
Kees	Und die wäre?
Alena	Das hat sie leider nie gesagt.
Kees	Also schön, fassen wir mal zusammen und lassen wir die Rache des Herrn mal aus dem Spiel. Da kommt so ein riesiges Ungeheuer daher, frisst und verbrennt Menschen und Tiere und bricht von außen in die Kellergewölbe der Brauerei ein, wahrscheinlich auf der Suche nach Futter oder um sich dort einzunisten. Wenn es noch dort ist, werden wir es zur Strecke bringen oder warten bis es zurückkommt.
Ten Hoofe	Habt ihr einen Plan, werter Kees?
Kees	Alena, du wirst in den alten Büchern, die deine Mutter hinterlassen hat, nach irgendwelchen Hinweisen suchen. Vielleicht steht dort ja noch etwas, was uns im Kampf mit der Bestie helfen kann.
Alena	Ich werde sofort damit beginnen.
Kees	Sehr gut! Und ihr, Meister ten Hoofe, müsst alle Pläne und Zeichnungen der Kellergewölbe auftreiben, derer ihr habhaft werden könnt.

Ten Hoofe	Ich werde mein Bestes geben, auch wenn es nicht viele Zeichnungen geben wird. Ihr dürft nicht vergessen, die Brauerei ist ein über die Jahrhunderte gewachsenes Gebäude!
Kees	Ich weiß, dass es schwierig werden wird. Tut trotzdem, was ihr könnt. Wir treffen uns morgen um die gleiche Zeit hier wieder.

Szene 14

Erzähler	<p>Die Gefährten nehmen Alenas Einladung, nach der Besprechung noch einen Teller von ihrer herzhaften Gemüsesuppe zu essen, nur allzu gerne an. Während sie beisammensitzen, stößt auch der Bauer Vincent Dijkstra zu der Runde wird von Kees auf den neuesten Stand gebracht.</p> <p>(Pause)</p> <p>Zur gleichen Zeit sind zwei Fischer etwa einen Kilometer südlich der Stadt auf dem Fluss Vecht dabei, ihre Stellnetze für die Nacht vorzubereiten.</p>
Piet	Wenn ich es dir doch sage, Ruud! Südlich der Stadt werden wir mehr fangen als auf der anderen Seite. Dort wurden die Fische durch die Hafenanlagen und die ganzen Abwässer aus dem Kloaken vergrämt. Im Norden hinter der Stadt bis zum Meer hinauf lohnt es kaum.
Ruud	Wenn du es sagst, Piet. Dann lass uns beginnen, es dämmt schon. Nachts wollen die Aale zu den Laichplätzen zurück, für die gibt es im Moment Höchstpreise.
Erzähler	<p>Der alte Fischer Piet überlässt es seinem deutlich jüngeren Kollegen, die schwere Arbeit im flachen Wasser auszuführen und beschränkt sich auf das Ruhighalten des Bootes, einer so genannten Schaluppe. Das Gefährt verfügt über einen kleinen Mast mit Segel. Für die erforderlichen Bewegungen sorgt der ältere der beiden Fischer im Moment ausschließlich durch rudern.</p> <p>(Pause)</p> <p>Der knapp dreißigjährige Ruud zieht die Netze aus dem Boot und befestigt sie mit langen, schmalen und mit Muscheln überzogenen Holzlatten im weichen Untergrund, während Piet langsam in Richtung Flussmitte der Vecht rudert, die zu dieser Jahreszeit träge dahinfließt. Die beiden sind gerade dabei, das letzte von fünf Netzen aufzustellen, als ein immer lauter werdendes Rauschen sie von ihrer Arbeit ablenkt.</p>
Piet	Hörst du das?
Ruud	Ja, es kommt aus südlicher Richtung. Irgendetwas Großes ist da im Wasser.

Piet	Und es kommt offensichtlich näher!
Ruud	Es muss Verdammt groß sein, der Wasserspiegel hier senkt sich bereits, obwohl es noch ein Stück weit weg ist.
Erzähler	Der erfahrene alte Flussfischer klettert auf den Mastbaum des typisch niederländischen Bootes und hält sich an einem umlaufenden Riemen fest, um einen besseren Überblick zu haben.
Piet:	(lauter) Da, ich kann etwas erkennen. Eine Welle ungefähr 300 Ellen südlich von hier.
Ruud	(erstaunt) Eine Welle? Aus der Quellrichtung? Normalerweise kommen die Flutwellen vom Meer her, und nicht von Mündungsgebiet.
Piet	(genervt) Wenn ich dir's doch sage! Wir müssen an Land. Hier draußen wird es uns das Boot zertrümmern, wenn wir nicht verschwinden.
Erzähler	Ruud zieht sich geschickt ins Boot und greift sofort die Ruder, während Piet das Boot durch Umlegen des Segels in den Wind stellt. Das Gefährt beginnt sich zu drehen, auch weil Ruud die Bewegungen durch Rudern unterstützt. Als der Bug landeinwärts zeigt, legt er sich mit aller Kraft seiner jungen Jahre in die Riemen und bringt das Gefährt näher zum Ufer.
Piet	(fast hysterisch) Schneller, Ruud! Die Welle ist gleich da!
Erzähler	Als die Schaluppe laut knirschend auf dem groben Kies am Ufer aufsetzt, springt der alte Piet trotz seiner Jahre behände ans Ufer, während Ruud die Ruder einzieht und ihm folgt. Beide ziehen mit vereinten Kräften das Boot ruckweise auf dem flachen Sand, der sich an die Kiesbänke anschließt. In diesem Moment rauscht das Ungetüm, von dem die beiden Fischer lediglich den aus der Gischt ragenden Rückenrücken sehen, an der Stelle vorbei. (Pause mit Geräuschen) Die Bugwelle reißt dabei alles mit sich, was die beiden in mühevoller Arbeit in den letzten Stunden aufgebaut haben. Das Boot hingegen ist gerettet. Lediglich das Heck wird vom Wasser überspült, was Piet und Ruud erleichtert zur Kenntnis nehmen.
Ruud	Was zum Teufel war das?

Piet	(spricht leise und nachdenklich) Ist also die Prophezeiung der alten Zigeunerin doch eingetroffen.
Ruud	Wovon sprichst du?
Piet	Na, die von dem Drachen, welcher dereinst aus den Sümpfen kommen und die Stadt heimsuchen wird.
Ruud	Und du meinst, dass das ein Drachen gewesen ist?
Piet	Der grüne Kamm auf dem Rücken, die schiere Größe, die Richtung aus der ist gekommen ist, das alles passt zu der Erzählung der alten Zigeunerin. „Er wird wahrhaft großes Unheil über die Stadt und alle ihre Bewohner bringen. Er wird über den Fluss aus dem Sumpf kommen, der Kopf giebelhoch mit einem grünen Schild auf dem Rücken. Mensch und Tier wird von ihm gefressen und manches Gemäuer dem Erdboden gleichgemacht werden. Es gibt nur einen Weg, den Basilisk ihn zu vernichten.“
Ruud	Und der wäre?
Piet	Das hat sie nie gesagt, wenn sie im Dorf die Menschen mit ihren Erzählungen in ihren Bann gezogen hat. (beschwörend) „Nur wer das Rätsel löst, wird ihn töten können!“
Ruud	Wie auch immer, wir müssen auf alle Fälle die Leute in der Stadt warnen.
Piet	Sobald wir alles eingesammelt haben, rudern wir zu Stadthafen. Aber wir werden nicht die einzigen gewesen sein, die das Vieh gesehen haben.

Szene 15

Erzähler	Der alte Fischer sollte mit seiner Vermutung rechtbehalten. Überall, wo das Monstrum auf seinem Weg vorbeischwamm, ließ es aufgeregte, ja fast panische Menschen zurück. Es dauert nicht lange, da ist die Nachricht von der Ankunft des Basilisken auch im Rathaus angekommen. (heftiges Türklopfen)
----------	--

De Wilde	(genervt) Herein!
Brouwers	Habt ihr die unglaubliche Nachricht auch schon vernommen, werter Jan de Wilde?
De Wilde	Natürlich, jeder Schreihals zwischen Ost- und Westtor krakeelt es durch die Gassen. (imitiert einen Marktschreier) „...der Drache ist da! Er wird uns alle töten, das Ende der Stadt ist gekommen!“
Brouwers	Ich habe das Wesen auch gesehen, als ich im Hafen die frisch eingelaufenen Lastkähne kontrollierte. Das Vieh muss riesig sein und es schwamm schnurstracks in den großen Abwasserkanal Im Stadtzentrum. Das passt wiederum mit dem Bericht aus der Brauerei zusammen, wo etwas sehr Großes von außen in den Malzkeller eingebrochen ist und einen der Gesellen gefressen haben soll. Zumindest ist das Mauerwerk zum Abwasserkanal hin stark beschädigt.
De Wilde	Und unser werter Bürgermeister verkriecht sich wieder mal in seinem Amtszimmer unternimmt nichts. (Pause) Es muss etwas passieren, Brouwers. Wenn diese Stadt eine Zukunft haben soll, Ist jetzt der Zeitpunkt des Handelns gekommen.
Brouwers	Und was habt ihr im Sinn?
De Wilde	(verschwörerisch) Van de Kerk muss weg! Wir sollten die Krise ausnutzen und ihn verschwinden lassen.
Brouwers	Ihr denkst doch nicht etwa an ein Attentat?
De Wilde	Nein, nein! Wir müssen es geschickter anstellen. Ein Attentat würde ihm nur zum Märtyrer machen. Wenn er jedoch heldenhaft im Kampf mit dem Drachen sein Leben lassen würde...
Brouwers	(unterbricht ihn) Und wie wollt ihr das anstellen?

De Wilde	<p>Man müsste ihn natürlich sanft, naja... überreden. Wir werden ihn unter einem Vorwand in den Keller der Brauerei locken. Dann werden wir van de Kerk gefangen nehmen und dafür sorgen, dass ihn der Drachen als Mahlzeit nimmt. Insofern kommt mir dieses Vieh gerade recht.</p> <p>In seinem Nachruf wird von Heldentum und Opferbereitschaft die Rede sein. Von mir aus kann er auch ein Denkmal auf dem Marktplatz bekommen. Nach einer angemessenen Trauerzeit werde ich als sein offizieller Stellvertreter das Amt übernehmen euch zum Kämmerer ernennen.</p>
Brouwers	Ich habe euch bereits mehrfach meiner Unterstützung versichert. Daran hat sich nichts geändert. Wann soll es also passieren?
De Wilde	Ich dachte an morgen. Wenn die Brauer am Abend die Arbeit beendet haben, werden wir den Bürgermeister unter dem Vorwand, die Schäden zu begutachten, welche das Tier verursacht, in den Keller locken.
Brouwers	Also gut, ich werde zwei meiner Leute...
De Wilde	<p>(unterbricht ihn)</p> <p>Nein, keine Mitwisser, die wir erst wieder bestechen müssten. Nur wir beide, Brouwers. Da er nicht argwöhnisch sein wird, können wir ihn leicht überwältigen und an einen Stuhl binden. Den Rest erledigt dann dieses Vieh!</p>
Bouwers	Gut, dann also nur wir beide. Bei Einbruch der Dämmerung?
De Wilde	So sei es!

Szene 16

Erzähler	Der heimtückische Stadtkämmerer und sein ebenso verschlagener Kumpan können nicht ahnen, dass andernorts eine kleine Gruppe von Gefährten Pläne schmiedet, die ihrer Verschwörung gefährlich werden könnten. Wie besprochen treffen sich die Freunde um den Schmied Kees am Folgetag erneut in dessen Werkstatt.
Alena	<p>(zitiert aus einem alten Buch)</p> <p>„... und Asmodeus wird ein Untier entsenden, auf das es die Stadt verwüste, stark wie ein Dutzend Ochsen und hoch wie drei Bäume. Es wird jeden, der sich ihm in den Weg stellt, fressen oder mit seinem Blick verbrennen und dabei nahezu unbesiegbar sein...“</p> <p>Dann folgen noch etliche Zeilen mit Beschreibungen seines Äußeren, die größtenteils zutreffen.</p>

Kees	Kein Wort davon, wie man es aufhält, keine Schwachstellen?
Alena	(Liest weiter)
	Doch hier: zumindest eine Andeutung...
Hans	Nun lies schon endlich vor!
Alena	(murmelt undeutlich beim Lesen)
	Ich hab's!
	Hier! Der letzte Satz:
	(bedeutungsschwer)
	„... nur das Antlitz von seinesgleichen ist sein Untergang.“
Ten Hoofe	Was auch immer das bedeuten mag.
Kees	Und ihr Meister ten Hoofe, habt ihr die Pläne des Gewölbes gefunden?
Ten Hoofe	Ja, Sie sind zwar nicht sehr gut, aber sollten für unsere Zwecke ausreichen
	(breitet raschelnd Papierrollen aus)
Kees	Hans, hol mal den Kerzenleuchter.
Ten Hoofe	(fährt mit dem Finger über die Pläne)
	Hier an dieser Stelle ist es vom Abwasserkanal durch die Wand gebrochen und hier ist der große Malzkeller, wo Hans es gesehen hat. Die Gänge sind an diesen Stellen alle breit und hoch genug, so dass es sich dort unten problemlos bewegen kann
Kees	So wie es aussieht, laufen die Hauptgänge des Gewölbes alle sternförmig auf die Halle zu, von der aus die Treppe nach oben führt. Wenn wir es dorthin locken könnten, ist genug Platz für eine Handvoll verwegener Männer, es zu vernichten.
Alena	Und wie sollen wir es dort hinbekommen?
Dijkstra	Ich habe eine Idee!
Kees	Raus damit, Vincent!
Dijkstra	Am besten lockt man es doch wohl mit Fleisch an, richtig?
	(allgemeine Zustimmung)

	Mit dem Unterstützungsgeld aus der Stadtkasse werden wir zwei alte Ochsen kaufen, die wir unten am Fuß der Treppe anbinden. Sie werden das Untier mit ihrem Gemuhe sicherlich anlocken.
Ten Hoofe	Aber woher sollen wir wissen, aus welcher Richtung es kommt? Wir müssen zumindest auf den Kampf vorbereiten können. (allgemeines Schweigen)
Hans	Aber das ist doch ganz einfach!
Erzähler	Verdutzt schauen die Anwesenden in die Richtung des kleinen Jungen, den vorher keiner so recht zu Kenntnis genommen hatte.
Dijkstra	Was kann ein kleiner Hosenscheisser wie du schon für Ideen haben?
Kees	Nein, Vincent, lass ihn ausreden! (wieder Schweigen)
Erzähler	Nachdem Hans das Schweigen der anderen als Zustimmung wertet, verlässt er seinen Platz am Ofen und geht zielsicher auf den großen Tisch zu, auf dem die Pläne ausgebreitet sind. Als Letzter macht Vincent, wenn auch mürrisch, Platz für den Jungen.
Hans	Das Untier kann sich wegen seiner Größe nur in den Hauptgängen bewegen, richtig? (Allgemeine Zustimmung) In allen Hauptgängen befinden sich in größeren Abständen Fackelhalter. Die sind in etwa drei Ellen Höhe an den Wänden angebracht. Wir müssen in der Mitte jedes Ganges quer einen dünnen Faden spannen und dessen langes Ende über die anderen Fackelhalter zurück zum Treppenaufgang führen. Dort ziehen wir den Faden durch ein Loch in einem Holzbrett und befestigen am Ende ein kleines Gewicht. Wenn es hochgezogen wird und am Brett anschlägt oder plötzlich herabfällt, wissen wir, woher das Vieh kommt!
Kees	Das ist einfach, aber genial, Hans!
Alena	Und wenn uns das Ungeheuer schon auflauert, wenn wir die Fäden spannen?
Kees	Das Risiko müssen wir eingehen.
Ten Hoofe	Aber ihr habt immer noch nicht gesagt, wie ihr den Drachen zur Strecke bringen wollt, werter Kees.

Kees	Wenn ich ehrlich bin, weiß ich das auch noch nicht. Aber mir wird schon etwas einfallen. Wichtig ist erst einmal, dass die Ochsen morgen bereit sind, Vincent! Und lass sie ruhig ein bisschen hungern, damit sie laut muhen.
Dijkstra	Ich mache mich sofort auf den Weg.
Kees	Viel Glück, Vincent. Und du Alena wirst mit Hans zusammen alles an Fäden auftreiben, was die Speicher hergeben.
Alena	Und was machst du, Kees?
Kees	(geheimnisvoll) Nun, ich denke, ich habe noch ein wenig zu arbeiten...
Erzähler	Und als die Gruppe auseinandergeht, hat keiner den blinden Bettler de Kuip bemerkt, der dem Gespräch durch dieselbe Öffnung gelauscht hat, durch die Hans schon Alena und Kees beim Liebesspiel beobachtete. Nachdem er genug gehört hat, wendet er sich ab und schleicht durch die Dunkelheit davon. Kees van Dongen jedoch sitzt noch lange bei Kerzenlicht über dem alten Buch Zigeunerin. immer wieder liest er die Zeilen und bleibt stets an der gleichen Stelle hängen. (murmelt) „nur das Antlitz von seinesgleichen ist sein Untergang...“ Nachdenklich schweift seinen Blick zum Feuer, das mittlerweile ziemlich heruntergebrannt ist und dann zu den flackernden Lichtpunkten, die sich auf der gegenüberliegenden Wand abzeichnen. Plötzlich klappt er das Buch zu hoch und begibt sich entschlossen zu seiner Werkstatt nebenan.

Szene 17

	(Schritte auf Steinboden)
Van de Kerk	Wenn ich euch richtig verstehe, Jan de Wilde, ist die Arbeit in der Brauerei fast völlig zum Erliegen gekommen.
De Wilde	Die Arbeiter trauen sich nicht mehr alleine in den Keller. Die meisten Rohstoffe werden mittlerweile oberirdisch gelagert.
Brouwers	Hier in diesem Gang sind wir richtig. Dort am Ende kann man schon den Durchbruch erkennen, durch den das Untier hier hereingekommen ist.

Erzähler	Langsam nähern sich die drei Stadtoberen im Schein von Brouwers Fackel dem gezackten Loch in der hohen Wand zum Abwasserkanal hin, das einen Durchmesser von ungefähr 15 Ellen hat.
Van de Kerk	(ungläubig) Es muss ein wahrhaft riesiges Wesen sein, das ein solches Loch hinterlässt.
Brouwers	Und dann ist es von hier aus zum Malzkeller gekrochen, wo es Futter vermutet hat. Wartet, Minheer, ich zeige es euch. (Schritte, eine alte Tür wird geöffnet)
De Wilde	Und Hier hat es den Brauergesellen gefressen, wie ihr an den eingetrockneten Blutspuren noch erkennen könnt.
Van de Kerk	(angewidert) Oh Gott, wie grässlich!
De Wilde	(nicht mehr unterwürfig, sondern herrisch) Wahrhaft grässlich... Ihr werdet es nun am eigenen Leib erleben, wie das ist, Herr Bürgermeister.
Van de Kerk	Was meint ihr damit?
De Wilde	Los Brouwers, jetzt seid ihr dran!
Erzähler	Blitzartig wirft der oberste Wachmann dem Bürgermeister eine Seilschlinge um, die er unter seinem Gewand verborgen hatte. Einmal zugezogen, bietet sie dem Bürgermeister keine Chance mehr Bewegung der Arme. Eine zweite Schlinge folgt sekundenschnell und fesselt auch die Beine.
Van de Kerk	(völlig überrascht und entsetzt) Brouwers, was soll das? Seid ihr von Sinnen?
De Wilde	(im Duktus eines Richters) Ich erhebe euch hiermit wegen Handlungsschwäche und Unfähigkeit eures Amtes Herr Bürgermeister.
Van de Kerk	(Schreit laut) Das ist Verrat, Jan de Wilde! Dafür werdet ihr hängen!

De Wilde	<p>Nicht so vorschnell, van de Kerk! Bevor es dazu kommt, müsste erst einmal jemand von dem Verrat erfahren. Und ihr werdet niemand mehr davon erzählen können, Werter Bürgermeister. Euer oberster Wachmann wird euch pflichtgemäß fest auf diesen Stuhl binden, damit der Drachen euch problemlos zwischen seine riesigen Kiefer nehmen und fressen kann.</p> <p>(zynisch)</p> <p>Das bisschen Holz des Möbels wird ihn sicherlich kaum davon abhalten.</p> <p>(Lacht verächtlich)</p>
Van de Kerk	<p>(wird immer lauter)</p> <p>Ihr seid beide völlig wahnsinnig. Euer Plan wird niemals funktionieren. Man wird mich finden und...</p>
Brouwers	<p>(fällt ihm herrisch ins Wort)</p> <p>Wer soll euch finden? Die Brauerei ist bis auf uns zu dieser Zeit menschenleer. Frühestens morgen früh wird der erste lebensmüde Arbeiter ein paar Stofffetzen und ein paar schleimige Holzreste finden, die der Drachen wie eine Katze das Gewölle ausgewürgt hat, ha ha ha!</p>
De Wilde	<p>Sehr gut, Brouwers, vergesst um Himmels Willen nicht, ihm die geheiligte Bürgermeisterkette abzunehmen. Wir wollen doch nicht, dass das Tierchen deswegen unpässlich wird. Ha ha ha!</p> <p>Das war natürlich nur ein Witz!</p>
Erzähler	<p>Bei diesen Worten nähert sich Jan de Wilde dem Bürgermeister so, dass sich beider Nasenspitzen fast berühren und van de Kerk angewidert das Gesicht zur Seite neigt.</p>
De Wilde	<p>Die Kette brauche ich, wenn ich euch nach meiner überwältigenden Trauerrede im Amt nachfolge und dann dem neuen Kämmerer Hermann Brouwers zum Amtsantritt gratuliere.</p>
Van de Kerk	<p>(giftet)</p> <p>Das wird niemals geschehen, fahrt zur Hölle, ihr beiden Halunken!</p>
Brouwers	<p>(zynisch)</p> <p>Das werden wir, Minheer, aber es hat noch Zeit. Wir werden euch jetzt allein lassen, um euch würdevoll vom Leben zu verabschieden.</p>

Erzähler	Und mit diesen Worten verlassen die beiden Verschwörer den großen Raum. Die Tür lassen Sie dabei in einem Anflug maßloser Selbstüberschätzung sperrangelweit offen. Van de Kerk sieht ein, dass weitere Worte sinnlos sind und schweigt. Nachdem die Schritte der Verräter verklungen sind, versucht er sich von den Fesseln zu befreien. Er merkt jedoch schnell, dass dieses Vorhaben wenig Aussicht auf Erfolg hat. Zu fest sitzen die dicken Hanfseile. Auch der Plan, den Stuhl durch Schaukelbewegungen umzustößen, misslingt. Das Sitzmöbel ist aus dicken Eichenhölzern zusammengezimmert und lässt sich kaum bewegen. Also beschließt der Bürgermeister, Kräfte zu sparen für das was kommt.
----------	---

Szene 18

Vincent	Also schön, wo fangen wir mit den Signalfäden an?
Hans	Wir sollten den Hauptgang, der von der Kellertreppe zu den einzelnen Vorratskellern führt, zuerst sichern. Danach gehen wir dann die sternförmig in alle Richtungen abgehenden Nebengänge.
Vincent	Und wenn es da schon irgendwo lauert?
Kees	Damit müssen wir rechnen, deswegen gehen wir immer nur zu zweit. Einer passt auf und der andere zieht die Fäden. Alena, du gehst mit Hans und ich mit euch, Meister ten Hoofe. So ist immer jemand dabei, der sich in den Gewölben auskennt.
Vincent	(ungehalten) Und ich?
Kees	Du kümmerst dich um die Ochsen. Bring sie zuerst oben zum Sudkessel. Dann können wir sie über den Lastenaufzug einzeln nach unten bringen. Trägt der Aufzug das Gewicht?
Ten Hoofe	Das dürfte kein Problem sein, er ist für Lasten bis 10 Zentner ausgelegt.
Hans	Und denkt alle daran, die Fäden immer vom Signalbrett an der Kellertreppe aus zu spannen. Ist die Falle gestellt, zieht dreimal kurz, damit das Gewicht am Brett anschlägt, dann weiß Vincent Bescheid.
Vincent	(voller Hochachtung) Alle Achtung, Hosenscheisser, das ist genial!
Kees	Ja, aber jetzt genug geschwätzt, an die Arbeit. Und passt auf die Fäden auf, wenn ihr wieder zurückkommt! (Lacht)

Erzähler	<p>Zwei Stunden später sind die Arbeiten schon sehr weit fortgeschritten, als dem alten Braumeister ein Missgeschick passiert. Beim Sichern eines Nebenganges tappt er auf dem Rückweg in die selbst gestellte Falle und zerreißt den Faden. Vincent Dijkstra registriert, wie das Gegengewicht herabfällt und will gerade die Alarmglocke schlagen, wie es Hans vorgeschlagen hatte.</p> <p>Doch geistesgegenwärtig zieht Kees am anderen Ende dreimal kurz am schlaffen Ende des gerissenen Fadens und verhindert den Fehlalarm. Danach kümmert sich Vincent wieder beruhigt um die Ochsen, die langsam hungrig und durstig werden.</p> <p>Der Zufall will es, dass Hans und Alena den Gang zum Malzkeller sichern müssen.</p>
----------	--

Szene19

Alena	Hast du dir eigentlich schon Gedanken gemacht, was wir machen, wenn dieses Vieh uns plötzlich in einem der Gänge gegenübersteht?
Hans	Nein aber eigentlich ist es ganz einfach. Zuerst den Faden zerreißen damit das Gewicht auf der anderen Seite zu Boden fällt und Vincent die Glocken schlagen kann und dann... (Er zögert)
Alena	Und dann?
Hans	Na was schon? ... laufen!
Alena	Na, das nenne ich doch mal einen guten Plan....
	Da links zweigt der Gang ab, der zum Malzkeller führt. Halte du hier am Ende den Faden straff. Ich ziehe ihn dann die 150 Ellen bis zur Eingangstür der Vorratskammer. Dies ist unsere letzte und wahrscheinlich wichtigste Falle.
Erzähler	<p>Hans bleibt an der Ecke stehen und sieht Alena wortlos dabei zu, wie sie den Faden über die alten rostigen Fackelhalter legt, die in diesem Gang alle 20 Meter an den Wänden angebracht wurden.</p> <p>Kurze Zeit später kann er nur noch den Lichtpunkt von Alenas Fackel sehen, was bei ihm ein Gefühl von Unbehaglichkeit hervorruft. Solange der Lichtpunkt sich bewegt, ist alles in Ordnung, denkt sich Hans und versucht, sich damit zu beruhigen. Als Alena den Faden über den letzten Fackelhalter vor der Tür des Malzkellers legen will, hört sie plötzlich durch die offenstehende Tür Geräusche aus dem Inneren des Raumes. Unbewusst steckt sie ihre Fackel in den Halter, wickelt den Faden mehrfach um den Halter und schleicht langsam zur Tür, um dann in deren Schatten stehen zu bleiben und einen Blick hinein werfen zu können. Sie sieht den auf den Stuhl gebundenen Bürgermeister und davorstehend, Jonathan de Kuip, den blinden Bettler, der zwei große Schinken in einem Tuch bei sich trägt.</p>

De Kuip	<p>Na, wenn das keine göttliche Fügung ist...</p> <p>Da will ich meinem, nun ja, sagen wir Haustier, ein wenig Futter bringen und stelle fest, dass das gar nicht nötig war. Meine zwei Schinken können mit der komplett verschnürten Mahlzeit hier vor mir nicht mithalten...</p> <p>(Lacht)</p>
Van de Kerk	<p>(ungehalten)</p> <p>Was faselt ihr da noch herum? bindet mich endlich los, ich bin der Bürgermeister!</p>
De Kuip	<p>(wie zu einem Kind)</p> <p>So so, der Bürgermeister seid ihr!</p> <p>(harsch)</p> <p>Den Teufel werde ich tun Herr Bürgermeister. Aber wenn Ihr mir sagt, was euch in diese missliche Lage gebracht hat, überlege ich es mir vielleicht.</p> <p>(lacht höhnisch)</p>
Van de Kerk	<p>De Wilde, dieser Schuft von einem Stadtkämmerer und seinen Speichellecker Brouwers haben mich hierher gelockt, um mich zu beseitigen. Der Schuft will sich zum Bürgermeister machen und Brouwers zum Kämmerer ernennen</p> <p>(Reißt an seinen Fesseln)</p>
De Kuip	<p>Das hat mich nicht überzeugt. Ein Bürgermeister ist so schlecht wie der andere. Es ist mir im Grunde egal, wer die Amtskette in dieser Stadt trägt. Utrecht ist sowieso dem Untergang geweiht.</p>
Van de Kerk	<p>(sehr ungehalten)</p> <p>Erzählt kein Unfug und schneidet endlich die Fesseln durch!</p>
De Kuip	<p>(harsch und laut)</p> <p>Unfug? Ihr werdet schon sehen, wohin euch euer Unglauben bringt. Der Basilisk wird euch alle töten. Nur mir tut er nichts. Ich habe ihn von klein auf gefüttert und war immer gut zu ihm. Euch aber wird er fressen oder verbrennen. Und dann wird er die ganze Stadt zerstören und mit allen Bewohnern genauso verfahren.</p> <p>(lacht höllisch)</p> <p>Das ist meine Sache für all das was man mir angetan hat.</p>

Van de Kerk	Euch angetan?
Erzähler	In diesem Moment macht de Kuip einen Satz auf den hilflosen Bürgermeister zu und hält seine Fackel dabei so nah an dessen Gesicht, dass bereits die ersten Haare versengt werden. Van de Kerk wendet sein Gesicht angstvoll zur Seite und versucht, der Hitze auszuweichen.
De Kuip	(sehr laut) Wollt ihr es etwa leugnen? Ich habe mein Augenlicht verloren, als ich in eurem Dienste stand. Ich habe meine Frau verloren, die sich nicht mehr mit einem Krüppel abgeben wollte. Seit Jahren schon muss ich seitdem auf den Knien um jede milde Gabe betteln und werde dabei von euren Wachleuten gedemütigt, vertrieben oder verprügelt. Verrecken sollt ihr, ob ihr nun van de Kerk, de Wilde oder Brouwers heißt... Ha ha ha!
Erzähler	In diesem Moment macht Alena vor Schreck einen unachtsamen Schritt zurück und tritt dabei auf ein morsches Stück Holz, das in der Dunkelheit unsichtbar am Boden liegt. Star vor Entsetzen nimmt sie selbst als erste das laute Knacken wahr. Im Inneren des Malzkellers verstummt das höhnische Gelächter des Bettlers sofort. Mit einem Satz, den man einem Blinden nie zutrauen würde, springt er zur Tür, bekommt Alenas Handgelenk zu fassen und zieht sie in den Malzkeller.
De Kuip	Na, wen haben wir denn hier? Wenn das nicht die Zigeunerhure des Schmieds es ist. Deinen Geruch erkenne ich wie ein läufiger Hund.
Erzähler	Gierig fährt der Bettler mit der Nase über den Arm und den Oberkörper bis zum Gesicht der schönen jungen Frau. Angewidert aber erfolglos versucht sich Alena dem festen Griff de Kuips zu entwinden.
De Kuip	Nur zu deiner Kenntnis: Ich habe bereits mehrere eurer Fallen entschärft, damit meinem Schützling kein Leid geschieht.
Alena	Woher wisst ihr von unserem Plan?
De Kuip	(gönnerrhaft) Nun ja, sagen wir einfach, manchmal haben die Wände Ohren... (lacht höhnisch) Jetzt wird eben die Mahlzeit für meinen Liebling doppelt so groß sein. Setzt dich auf den Boden und lehne dich rücklings an den Stuhl des Bürgermeisters. Genug Seil haben die beiden Verschwörer ja gottlob hier gelassen... Ha ha ha!

Erzähler	Während de Kuip Alena rücklings mit der dem Stuhl des Bürgermeisters verschnürt, hat Hans bemerkt, dass etwas nicht stimmt. Viel zu lang hat sich der Lichtpunkt nicht mehr bewegt und auch der Faden ist völlig ruhig. Langsam geht er auf das Licht zu und sieht durch den Türspalt, wie der wahnsinnige Bettler Alena festbindet. Blitzschnell hat er die Situation erfasst und löst das Ende des letzten Fadens vom Fackelhalter und bindet es stattdessen an die Türklinke des Malzkellers. Danach kriecht er auf allen vieren durch den Türspalt, wartet kurz und bewegt sich langsam an der Wand entlang in den Raum. Während de Kuip noch mit Alena beschäftigt ist, sieht der Bürgermeister, was Hans vorhat. Dieser bedeutet ihm mit einem auf die Lippen gelegten Zeigefinger, sich ruhig zu verhalten. Doch dieser tut genau das Gegenteil, um Hans einen Vorteil zu verschaffen.
Van de Kerk	(lacht) Ihr glaubt doch nicht ernsthaft, dass ihr damit durchkommt? Meine Leute werden in wenigen Minuten hier sein und euch...
De Kuip	(fällt ihm ins Wort) Gar nichts werden sie! Und jetzt haltet endlich euer Schandmaul, sonst werde ich euch auch noch knebeln müssen.
Erzähler	Während dessen hat sich Hans zu einem Stapel Malzsäcke vorgearbeitet, hinter dem er Deckung findet. Als de Kuip sein Werk vollendet hat und sich wieder Richtung Tür bewegt, lenkt der Bürgermeister durch lautes Hilferufen und Rütteln an den Fesseln den Bettler erneut ab.
De Kuip	Gebt auf, Minheer van der Kerk, euch hört hier sowieso niemand.
Erzähler	Hans ist auf der anderen Seite dabei, Alena loszubinden. Als ihm das gelingt, bedeutet er auch ihr, Ruhe zu bewahren. Dann springt er auf, durchquert so schnell er kann den Raum, hechtet am verdutzten Bettler vorbei an die Tür und schlägt sie mit Gewalt zu. Dies bewirkt, dass der Faden, der an der Türklinke festgebunden war, erschlaft. Im gleichen Moment fällt bei Vincent Dijkstra am Signalbrett das Gewicht mit einem lauten Geräusch zu Boden. Als jeder Fehlalarm ausgeschlossen werden kann, schlägt der aufmerksame Bauer wie wild die Glocke, das vereinbarte Signal. Kees und der alte Braumeister, die gerade ihre Arbeit in ihrem letzten Gang beendet haben, laufen so schnell sie können zum Kelleraufgang.

Szene 20

Kees	(hektisch und außer Atem) Wo wurde der Alarm ausgelöst, Vincent?
Vincent	Laut der Markierung auf dem Signalbrett ist es der Gang zum Malzkeller.
Kees	Den wollten Alena und Hans als letztes sichern. Verdammt! Los, schnell, nimm die Fackeln und die Waffen.

Vincent	Und was ist mit den Ochsen?
Kees	Lass sie einfach, sie sind jetzt nicht mehr von Bedeutung.
Ten Hoofe	Und was verbirgt ihr da unter dem Tuch, Kees? Sieht aus wie ein gerahmtes Bild?
Kees	Das ist meine Geheimwaffe gegen das Ungetüm, so aber nun jetzt schnell zum Malzkeller...
Erzähler	Und während die drei Gefährten Alena und Hans zu Hilfe eilen, hat de Kuip Hans überwältigt und hält den zappelnden Knaben mit seinen starken Händen fest. Was hast du getan, du kleiner Satansbraten?
De Kuip	(verzweifelt)
Hans	Lass mich los... Kees wird gleich hier sein und er wird euch... Nichts wird er tun...
De Kuip	Und mit diesen Worten schleudert er den Jungen mit voller Wucht gegen die Wand, so dass dieser das Bewusstsein verliert, bevor er neben der Tür zu Boden fällt.
Erzähler	Alena hat die Zeit genutzt, sich von ihren restlichen Fesseln zu befreien und hat auch den Bürgermeister weitgehend losgebunden. Dieser geht, obwohl noch durch viele Seilreste in der Bewegung gehindert sofort auf den Bettler los. Doch dieser, durch seine Blindheit im Deuten von Geräuschquellen geübt, weicht dem Angriff aus und will zur Tür hinaus. In diesem Moment kommt der kräftige Braumeister als erster der drei Retter durch die Tür. Er bekommt de Kuip zu fassen und ein Ringkampf beginnt. Alena kniet derweil neben dem immer noch bewusstlosen Hans und ist in Tränen aufgelöst. Sekunden später sind auch Kees und Vincent im Malzkeller angekommen und wollen gerade dem Braumeister helfen, als sie jäh unterbrochen werden. (Lautes grollen und fauchen)
Kees	Vorsicht, der Drachen kommt! Hört mir jetzt genau zu! Ihr dürft ihm auf keinen Fall in die Augen sehen, hört ihr? Nicht in die Augen sehen! Er verbrennt jeden, der es trotzdem tut!
Erzähler	Für einige Sekunden sind die Anwesenden wie versteinert, als sich das Kommen des Ungetüms ankündigt. Der alte Braumeister und der Bettler haben ihren Kampf beendet und schauen einander hilflos an.
De Kuip	Habt ihr also auch die alte Weissagung entschlüsselt, Kees van Dongen? Alle Achtung, das hätte ich euch nicht zugetraut.

Erzähler	<p>Alena versucht indes verzweifelt, Hans wach zu bekommen. Sie hat von dem Geschehen um sie herum kaum Notiz genommen, als plötzlich das große Tor zum Malzkeller wie mit einer riesigen Ramme in den Raum gedrückt wird. Laut polternd fallen Gebälk und Steine zu Boden, als der riesige Kopf des Basilisken in der erweiterten Öffnung erscheint und sich sein langer Hals Beute witternd in den Raum schiebt.</p> <p>Das Untier hält kurz inne und wendet dann seinen Blick nach rechts, wo der bewusste Hans nur wenige Meter entfernt neben Alena auf dem Boden liegt.</p>
Kees	<p>(verzweifelt)</p> <p>Alena, schau ihm nicht in die Augen!</p>
Erzähler	<p>Wie versteinert kniet die schöne Zigeunerin neben dem Knaben und erwartet jederzeit den tödlichen Angriff des Drachen. Das Wesen schnauft kurz durch seine wagenradgroßen Nüstern, macht eine kurze Rückwärtsbewegung, um Schwung für die Attacke zu holen und öffnete langsam die Riesen Kiefer, um seinen Hunger zu stillen.</p> <p>Diesen kurzen Moment nutzt der alte Braumeister. Er zieht den laut schreienden Bettler mit sich und wirft sich zwischen den Drachen und die beiden eigentlich anvisierten Beutestücke. De Kuips Schrei erstirbt, als sich die Kiefer schließen und den Bettler und den Braumeister mit grässlichem Knirschen töten.</p> <p>Kees hat sich unbemerkt einige Meter nach vorne gewagt und den Gegenstand, von dem sein toter Gefährte meinte, es sei ein Bild, unter dem Tuch hervorgeholt. Er reißt einen großen Metallspiegel hoch und rennt, diesen wie ein Schutzschild vor seinem Gesicht haltend auf den Drachen zu.</p>
Kees	<p>(schreit laut)</p> <p>Hier, schau in dein eigenes Gesicht und verbrenne, du Mistvieh!</p>
Erzähler	<p>Der Basilisk hat gerade den letzten Bissen seiner schaurigen Mahlzeit hinuntergewürgt, als ein Blick auf die hoch glänzende Metallplatte fällt, die Kees vor seinen Körper hält. Sein riesiger Kopf zuckt zurück, als er sich selbst sieht. Sofort wendet er den Blick ab. Doch zu spät! Mit einem furchterregenden Geheule reißt das Wesen den Kopf aus der Türöffnung und reißt dabei die noch verbliebenen Stützbalken mit vielen Steinen aus dem Mauerwerk und tritt den Rückzug in Richtung Abwasserkanal an. Jeder seiner Schritte erzeugt dabei Erschütterungen mit den Ausmaßen eines kleinen Erdbebens. Der Geruch von verbrannten Fleisch liegt in der Luft. Die Schmerzensschreie werden dabei immer lauter und Rauch quillt an verschiedenen Stellen zwischen den plattenartigen Schuppen am Körper hervor. Das Monstrum wirft den Kopf in schierer Verzweiflung von einer Seite zur anderen, in der Hoffnung, das Feuer dadurch irgendwie abschütteln zu können. Seine Fortbewegung wird durch die fortschreitende Verbrennung des Körpers immer mehr verlangsamt. Kees, Alena und der Bürgermeister wagen es, durch den zertrümmerten Türrahmen des Malzkellers auf den Gang zu treten und blicken dem Untier nach.</p>

	<p>Es hat unterdessen den Durchbruch zum Abwasserkanal erreicht und zwingt sich unter Qualen durch die Öffnung, wobei es mit seinem in Panik aufgerichteten Rückenrücken hängen bleibt. Eine letzte Kraftanstrengung später bricht es endlich durch, wobei es die ohnehin schon große Öffnung noch um einige Meter erweitert. Laut polternd rauschen herausgerissenes Gebälk und Steine zu Boden. Dieser letzte Kraftakt war zu viel. Der sterbende Drache schafft die letzten Meter bis zum vermeintlich rettenden Wasser nicht mehr. Ein letztes Mal bäumt er sich auf, bevor sein langer Hals mit dem Kopf krachend auf den losen Kies des Kanalufers aufschlägt. Ein letztes Schnauben, dann weicht das Leben aus ihm, welches ihm viele Jahre zuvor durch die Tierliebe eines kleinen Mädchens geschenkt wurde. Flammen lodern jetzt hell aus dem gesamten Körper und neben Geruch von verbrannten Fleisch liegt Schwefeldampf in der Luft. Wortlos wenden sich die Gefährten von dem absurden Schauspiel ab und bewegen sich schweigend auf die Kellertreppe zu. Alena greift nach Kees Hand, Vincent Dijkstra trägt den mittlerweile erwachten aber immer noch benommenen Hans.</p>
Vincent	<p>(leise und flehentlich)</p> <p>Halt durch, Hosenscheisser! Bitte halt durch!</p>
Erzähler	<p>Den Schluss des kleinen Zuges bildet der Bürgermeister, der sich immer wieder kopfschüttelnd umschauf und seine Rettung noch gar nicht fassen kann. Nach einer gefühlten Ewigkeit erreicht der Trupp der Überlebenden den Fuß der Kellertreppe und erblickt wieder das Tageslicht. Während Alena und Kees sich aufopferungsvoll um Hans kümmern, kehren dessen Lebensgeister langsam wieder.</p>

Szene 21

Vincent:	<p>(lacht)</p> <p>Die beiden Ochsen hier werden auf meinem Hof das Gnadenbrot erhalten, ich schwöre es bei Gott.</p>
Alena	<p>Und wie bist du auf die Idee mit dem Spiegel gekommen?</p>
Kees	<p>Ehrlich gesagt war es nur eine Vermutung. Nach unserer letzten Besprechung saß ich noch eine Weile am Feuer und sah die Schatten an der Wand tanzen. Ich hatte mich schon länger gefragt, warum einige Opfer gefressen und andere verbrannt wurden. Und plötzlich passte alles zusammen.</p> <p>Wer ihm in die Augen schaut, verbrennt!</p> <p>Das war auch der Grund, warum de Kuip ihm einfach so gegenübertreten konnte. Er war blind und konnte den Drachen nicht sehen. Deswegen konnte dieser ihn auch</p>

Alena	nicht verbrennen. Und da es leider keinen zweiten Drachen gab, musste ich ihm einfach sein eigenes Spiegelbild vorhalten.
Van de Kerk	<p>„Sein Eigenantlitz ist sein Untergang...“ sagte meine Mutter immer und hat letztendlich damit Recht behalten...</p> <p>Mein Gott!</p> <p>So viele Menschen haben dafür ihr Leben lassen müssen. Wir werden lange brauchen, darüber hinweg zu kommen. Meine erste Amtshandlung wird sein, der Familie des alten Baumeisters eine finanzielle Unterstützung aus der Stadtkasse zukommen zu lassen. Er hat sich für Alena, Hans und für uns alle geopfert.</p> <p>(Pause)</p> <p>Eine Bitte habe ich noch, werter Kees van Dongen: würdet ihr und Alena euch des Jungen Hans annehmen und dafür sorgen, dass er in Ruhe aufwachsen und seine Ausbildung wo auch immer beenden kann?</p>
Alena	Wir werden ihn wie unseren Sohn behandeln.

Szene 22

Richter	<p>(lautes Johlen einer größeren Menschenmenge, Gemurmel)</p> <p>(laut)</p> <p>Ruhe, Leute, bitte Ruhe!</p> <p>(der Lärm schwillt ab und verstummt schließlich)</p> <p>Dies ist eine Hinrichtung und keine Kirmes!</p> <p>(Pause)</p> <p>Jan de Wilde und Hermann Brouwers, ihr wurdet vom Schwurgericht der Stadt Utrecht wegen Hochverrats und des Versuchs des heimtückischen Mordes am Bürgermeister und der Zigeunerin Alena angeklagt.</p> <p>Ihr wurdet in beiden Punkten für schuldig befunden und seid zum Tode verurteilt. Des Weiteren werden euch die Bürgerrechte aberkannt und euer Vermögen eingezogen. Ihr werdet nun am Halse aufgehängt, bis der Tod eintritt. Habt ihr noch etwas zu sagen?</p>
Jan de Wilde	<p>(schreit hysterisch)</p> <p>Lüge, alles Lüge! Ihr werdet alle in der Hölle schmoren.</p>

Richter	<p>Scharfrichter, waltet eures Amtes!</p> <p>(Quietschen der Falltür, im Abstand von Sekundenbruchteilen ist zweimal ein deutliches Knacken zu hören, dann gespenstische Ruhe, Geräusche von Seilen)</p>
---------	--

Epilog

Mann	<p>(Traktor Geräusche sind zu hören)</p> <p>(ruft gegen den Motorlärm an)</p> <p>Ich muss heute Mittag dringend mit dem Traktor nach Utrecht in die Werkstatt, irgendwas scheint mit der Zündung nicht zu stimmen.</p>
Frau	<p>Hoffentlich wird es nicht wieder so teuer wie beim letzten Mal. Komm erst mal herein und trink einen heißen Tee, es ist bei dem Sauwetter draußen einfach nicht gesund für dich. Außerdem möchte Clara dir etwas zeigen.</p>
Clara	<p>(der Motor wird abgestellt, Schritte)</p> <p>(aufgeregt)</p> <p>Papa, Papa, schau dir an was ich heute beim Eier sammeln im Hühnerstall gefunden habe</p>
Mann	<p>Na was haben wir denn da? Du hast ein so genanntes Hahnenei gefunden, Clara. So nennt man deformierte Eier, die ab und zu schon mal vorkommen. Ist quasi wie eine Fehlgeburt bei Hühnern. Früher hat man geglaubt, dass Böses von den Eiern ausging, was natürlich völliger Quatsch ist. Wirf es einfach auf den Komposthaufen im Garten.</p> <p>Ich muss jetzt wieder raus, auch wenn ich mir dabei garantiert noch eine Erkältung hole.</p>
Erzähler	<p>Nachdem ihr Vater wieder gegangen ist, sitzt die siebenjährige Clara noch eine Weile am Küchentisch und lässt das deformierte Ei durch die Finger gleiten. Schließlich blickt sie auf das große Wandbild über dem Kamin, auf dem eine Stadtansicht von Utrecht des Jahres 1124 mit einem Drachen abgebildet ist. Mit einem Lächeln lässt sie das Ei in der Bauchtasche ihres Ajax Amsterdam Kapuzenpullis verschwinden.</p> <p>(Lautes Drachengebrüll ertönt und verhallt langsam)</p>