

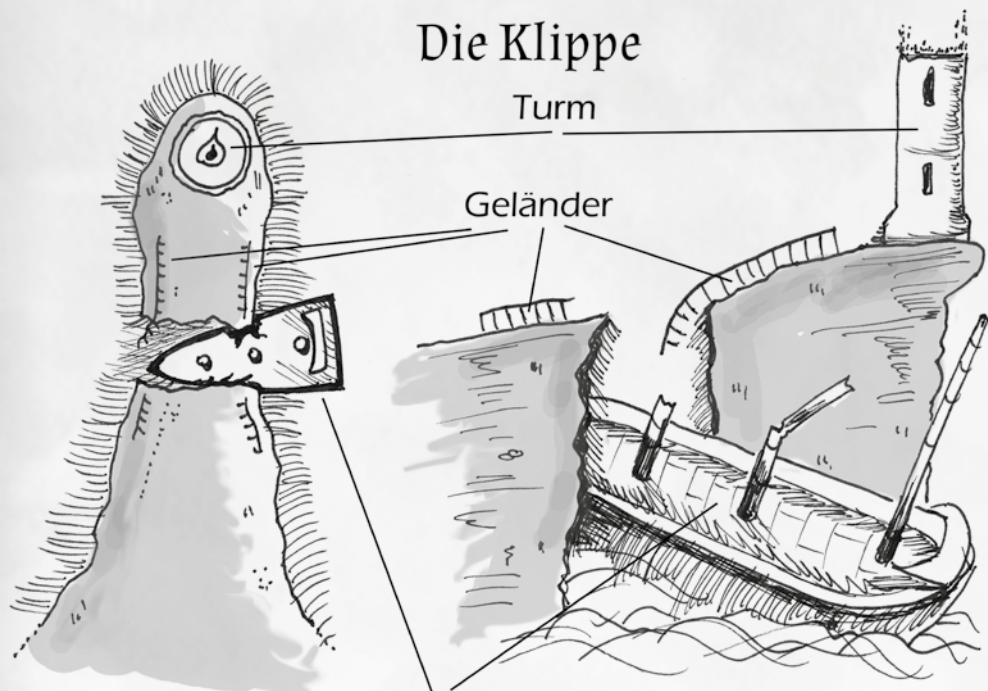
Rakovica



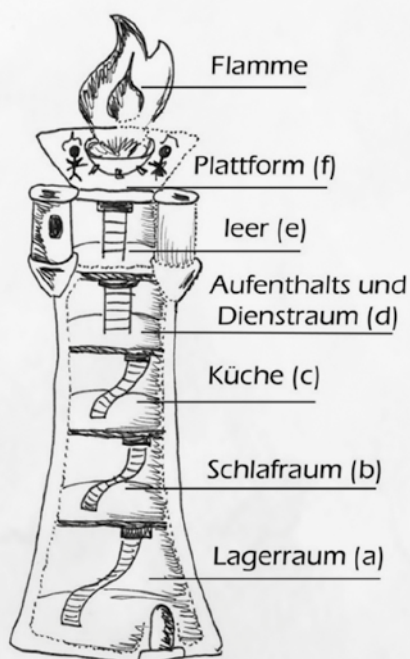
Die Klippe

Turm

Geländer



Das Wrack der SIRENE



Flamme

Plattform (f)

leer (e)

Aufenthalts und
Dienstraum (d)

Küche (c)

Schlafraum (b)

Lagerraum (a)

DER SCHIMMERTURM

Kugel 1: Ruabals Ernennung zum Leuchtturmwärter

Zum Nacherzählen: Zwei Männer in einem Studierzimmer / ein junger und ein älterer / der Ältere hat eine schicke Uniform an / er befragt den Jüngeren, der sichtlich nervös ist / der Mann ist hochnäsig, aber kompetent / stellt Fragen zum Thema Leuchttürme und Seefahrt / der Ältere übergibt dem Jüngeren wohlwollend eine Urkunde / auf der Urkunde kann man lesen, dass der Jüngere von der Lotsengilde von Taupio zum Leuchtturmwärter ernannt wurde

Zum Ausspielen: Spieler 1: Ruabal (der Prüfling); Spieler 2: Eszerban Molto, Prüfungs-Commisario der Lotsengilde von Taupio.

Kugel 2: Ruabal tritt seinen Dienst an

Zum Nacherzählen: Zwei Männer stehen in der Nähe des Schimmerturms / doch dieser schimmert überhaupt nicht / einer der Männer ist der junge Ruabal / der andere Mann ist dick, schwitzt und trägt Amtskleidung / der Dicke schwadroniert über das gute Essen und das gute Klima / er deutet auf den Turm / Ruabal nickt freudig / die Männer reichen sich die Hände und schütteln sie heftig

Zum Ausspielen: Spieler 1: Ruabal, Spieler 2: Tapurius Rohon, der damalige Prokurator von Rakovica. Der Prokurator zeigt dem Leuchtturmwärter seinen neuen Arbeitsplatz.

Kugel 3: Ruabal trifft den zum ersten Mal den Djinn

Zum Nacherzählen: zwei Männer stehen sich gegenüber und schreien sich an / einer davon ist der Leuchtturmwärter / der andere ist aus ... Wasser? / Ein Wasserdjinn! / er gestikuliert, deutet zornig auf die elf schimmernden Steine in der Mauer / schließlich reichen sie sich feierlich die Hände, als ob sie einen Bund besiegeln würden

Zum Ausspielen: Spieler 1: Ruabal, der Djinn wird aus dramaturgischen Gründen vom Spielleiter übernommen. Djinn (zornig): „Alle 11 Jahre komme ich zu dieser Klippe, um im Steinkreis zu singen! Nun sind die Steine in diesem Turm verbaut! Ich verlange, dass der Turm wieder eingerissen wird!“ Ruabal und der Djinn können nun diskutieren, dann bietet der Djinn einen Feenpakt an: „In 11 Jahren komme ich wieder, dann musst Du mir das Liebste übergeben, das Du hast. Dann mag der Turm stehenbleiben. Elf Jahre lang wird der Schimmer der Steine am Turm emporkriechen, bis der Tag der Einlösung gekommen ist!“ Ruabal willigt ein, der Pakt wird besiegelt.

Kugel 4: Ruabal trifft Melara

Zum Nacherzählen: Ruabal sitzt im Gasthaus Kugelfisch / ihm gegenüber eine junge Frau / sie flirten miteinander / schauen sich an und lächeln / sie heiraten auf dem Dorfplatz

Zum Ausspielen: Spieler 1: Ruabal, der sich in Melara verliebt, Spieler 2: Melara, die sich in Ruabal verliebt.

Kugel 5: Reshinas Geburt

Zum Nacherzählen: Ruabal sitzt in der Küche des Turms / sichtlich nervös / kaut auf den Fingernägeln / der Schrei eines Babys ertönt / der Heiler bringt das Neugeborene / Ruabal wiegt das Kind / er flüstert „Du bist das Liebste, das ich habe!“ und wirkt anschließend ob seiner eigenen Worte erschrocken

Zum Ausspielen: Spieler 1: Ruabal, Spieler 2: der Heiler Ekario.

Kugel 6: Der Kampf mit dem Djinn & Melaras Tod

Zum Nacherzählen: Ruabal und der Djinn stehen sich gegenüber / zornig, die Fäuste geballt / sie kämpfen miteinander / der Djinn deutet verlangend auf ein kleines Mädchen / er schleudert einen tödlichen Wasserstrahl auf das Kind / Melara springt dazwischen / der Djinn verschwindet / Melara stirbt in Ruabals Armen

Zum Ausspielen: Spieler 1: Ruabal, Spieler 2: Melara, den Djinn übernimmt wieder der Spielleiter. 11 Jahre sind vergangen, der Djinn fordert „Das Liebste“, Ruabal und Melara verweigern die Herausgabe der kleinen Reshina.

Kugel 7: Reshinas Flucht

Zum Nacherzählen: Ruabal spricht mit weitausholenden Gesten mit einer jungen Frau / im Hintergrund lodert eine blaue Flamme / Ruabal will, dass die Frau den Turm verlässt / es handelt sich um Reshina! / doch sie will nicht / Ruabal redet zornig mit ihr / Er sagt: „Kind, bring Dich in Sicherheit! Denk daran! Betrete niemals den Turm, wenn die blaue Flamme leuchtet, denn dann kommt das Böse, um Dich zu holen!“ / Reshina rennt so schnell sie kann ins Dorf

Zum Ausspielen: Spieler 1: Ruabal, Spieler 2: Reshina. 11 Jahre sind vergangen, seit Melara starb. Reshina ist 19 Jahre alt. Ruabal will seine Tochter schützen und sie ins Dorf schicken, Reshina weigert sich. Nach heftiger Diskussion und Ruabals Rede gibt sie dann doch nach.