

AGENTS OF TIME 01 - BUDEL VOLL RUM

Abenteuer

Nadine Most

autorin@nadinemost.de

2020

SZENE 1

Atmo: Piratenschiff liegt in einer Bucht vor Anker. Mäßiger Wind.

Hörspektive bei Joe, welcher in einer Ecke liegt und schläft. Leise anschleichende Schritte von Mag kommen näher.

1: MAG
 (grinsend, zu sich selbst
 murmelnd)
 Sehr gut! Ne Buddel voll Rum ist
 immer noch der beste Schlaftrunk!
 (leises Lachen)

Mag schleicht sich weiter an und fummelt an der Kleidung herum (Kleidungsrascheln).

2: MAG
 (ungeduldig)
 Wo hast du den Kompass versteckt,
 hm?

3: JOE
 (verschlafenes,
 irritiertes
 Aufwachbrummeln, dann
 aufbrausend, betrunken)
 Eeeyyyyy! F-Finger weg!

Joe rappelt sich auf (Kleidungsrascheln, knarzendes Holz). Mag schreckt zurück (Schritte).

4: MAG
 (enttäuschter Seufzer)
 Hättest du nicht noch ein bisschen
 länger Blubberblasen schnarchen
 können?!

Plötzlich ist ein magisches Zischen hinter Mag zu hören und zwei Gestalten stehen hinter ihr.

5: JOE
 (kreischt, betrunken)
 Beim Klabautermann! Wo...was...wer
 seid ihr denn?
 (erkennender Seufzer)
 Ihr seid die Teufel des Poseidon!
 Bleibt mir fern!
 (kreischt vor Angst)

Joe springt vom Bord (Schritte, Wasserplatschen).

- 6: JOE
 (betrunkene
 Anstrengungsgeräusche beim
 Laufen, über die Reling
 klettern und hüpfen)
- 7: MAG
 (verwirrt)
 Was zur?
- Mag dreht sich um (Schritte).
- 8: MAG
 (erschrocken)
 Ach du heilige Venusmuschel!
 (misstrauisch)
 Wo kommt **ihr** denn plötzlich her?
- 9: AGENT CAS
 Das übersteigt deine Intelligenz.
- 10: AGENT SYE
 (trocken, leise zu Agent
 Cas)
 Das sieht aber nicht aus wie das
 20.Jahrhundert.
- 11: AGENT CAS
 (schaut sich um, trocken,
 leise)
 Offensichtlich. Solche
 Piratenschiffe gab es da schon
 lange nicht mehr...Der Drop fühlt
 sich warm an, das erscheint mir
 nicht normal.
- 12: MAG
 (wird hellhörig)
 Der was?
 (Die Agenten haben einen
 BlitzDings Tracker und
 finden Mag in einer
 geheimen Kammer im Bug des
 Schiffes. Sie ist
 sichtlich verwirrt von dem
 BlitzDings und dass sie
 gefunden wurde.)
- 13: AGENT SYE
 (abtuend)
 Nichts, Mädchen. Sag, wo ist dein
 (sucht kurz nach dem
 richtigen Wort)
 Captain?

14: MAG
 (frech)
 Sag ich euch, wenn ihr mir mal
 dieses silberne Ding da zeigt!

Agent Cas steckt den Drop ein.

15: AGENT CAS
 Abgelehnt. Das ist kein Spielzeug.

16: AGENT SYE
 Ein Piratenmädchen weiß damit erst
 recht nichts anzufangen. Da ist
 kein Rum drin oder ähnliches.

17: AGENT CAS
 Genau. Also, wo finden wir deinen
 Captain?

18: MAG
 (abschätzend)
 Hmmm.
 (zuckersüß)
 Na gut. Ich sag es euch, weil ihr
 so lustig ausseht. Ihr müsst da
 hinten auf die andere Seite des
 Schiffes. Da gibt es eine Treppe
 nach oben.
 (grinsend)
 Folgt dem Schnarchen.

19: AGENT SYE
 Vielen Dank.

Schritte der beiden Agenten entfernen sich. Mag rennt los.
 Hörperspektive bleibt bei Mag.

20: MAG
 (Atemgeräusche beim
 schnellen Laufen)

21: MAG
 (zu sich selbst murmelnd,
 beim Laufen)
 Ich krieg schon, was ich will. Ihr
 werdet sehen!

Mag rennt weiter über das Deck. Die Agenten hört man in etwas
 Entfernung.

22: AGENT SYE
 (leise)
 Wenn der Drop eine Fehlfunktion
 hat, haben wir ein ernstes Problem.

23: AGENT CAS
 Was du nicht sagst.

Mag bleibt stehen, Hörperspektive bleibt bei ihr.

24: MAG
 (angespanntes Atmen)

25: AGENT SYE
 Das gab es noch nie seit ich Agent
 bin. Zeig mal her.

Ab hier hört man leise Schnarchgeräusche aus der Richtung, in die die Agenten sich bewegen.

26: AGENT CAS
 Du bist kein Dropman.

27: AGENT SYE
 Das weiß ich. Vielleicht entdecke
 ich trotzdem was.

28: AGENT CAS
 Klingt plausibel.

Agent Cas holt den Drop aus der Tasche (Kleidungsgeraschel).

29: AGENT CAS
 Hier.

30: MAG
 (lacht diebisch, leise zu
 sich)
 Hah, die machen's mir echt zu
 einfach.
 (Sprunggeräusch)

Mag schwingt sich an einem Seil zu den Agenten herüber.
(Seilknarzen, Wind, Agentengespräch kommt näher)

31: AGENT SYE
 Hmm. Der ist wirklich warm. Aber
 sonst ist nicht zu sehen.

32: AGENT CAS
 Sag ich doch. Da vorne ist die
 Treppe, von der das Mädchen sprach.

33: AGENT SYE
 Nach welchem Protokoll verfahren
 wir mit dem Captain?

34: AGENT CAS
 Das kommt drauf an, wie er-

Mag am Seil ist bei den Agenten angekommen und entreißt ihnen den Drop.

35: MAG
 (ruft im Vorbeizischen)
 Her damit, ihr Frack-Typen!

36: AGENT CAS
Die Piratin hat den Drop. Das nenn
ich mal eine unerwartete Wendung.

37: AGENT SYE
Gewitzt. Sie hat ihn mir einfach
aus der Hand gerissen.

38: AGENT CAS
Ich hatte ganz vergessen, wie voll
mit Tatendrang die Menschen der
frühen Jahrtausende noch waren.

Hörperspektive bleibt bei den Agenten. Man hört Mags
Geräusche in etwas Entfernung.

39: MAG
(Geräusch vom Absprung vom
Seil, diebisches Lachen)

Schnelle Schritte übers Deck und dann eine Treppe herunter.

40: AGENT CAS
Nicht unser Fehler, wir haben uns
auf eine andere Mission
vorbereitet. Zu dieser Epoche weiß
ich auch nur wenig. Lass uns den
Drop tracken.

Agent Sye tippt sich auf die Hand und aktiviert ein
Trackingsignal (leises Gepiepe).

41: AGENT SYE
Hmm. Sie ist nicht weit weg, noch
auf dem Schiff. Nicht die Klügste,
das Mädchen. Hätte sie sich in die
Bucht geflüchtet, wäre sie
entkommen.

Die Agenten gehen übers Deck und eine Treppe herunter.

42: AGENT CAS
Vielleicht hat das mit der
Piratenehre zu tun. Dass man auf
dem Schiff bleibt.
(umschauend)
Sie muss hier irgendwo sein.

43: AGENT SYE
Laut Tracker **genau** hier.
Merkwürdig.

44: AGENT CAS
Tritt mal beiseite.

Agent Sye geht zwei Schritte zur Seite.

45: AGENT CAS
Sieh mal da.

Mag hört Mag und den Drop (Piep-/Summgeräusche) ganz leise durch den Boden.

46: MAG
(grummelige ungeduldige
Geräusche / Aussprüche)
Jetzt mach schon was, du blödes
Teil.

47: AGENT SYE
Eine Falltür. Na sowas.

48: AGENT CAS
Lass sie uns öffnen statt
bewundern.

49: AGENT SYE
Klingt plausibel.

Kleidungsrascheln und Schritte vom "Fertig machen zum Öffnen".

50: MAG
(grummelige ungeduldige
Geräusche / Aussprüche)
Du bist doch bestimmt irgendeine
neuartige Waffe oder so...damit
werde ich UN-BE-SIEGBAR!
(diebisches Lachen)

Agent Sye öffnet die Falltür (Quietschen und ein ein Plumpsen als die Klappe auf den Boden fällt).

51: MAG
(erschrocken, überrascht)
Ach du heilige Venusmuscheln, wie
habt ihr mich denn so schnell
gefunden? Niemand weiß von diesem
Versteck! Das ist mein...
(ringt nach Worten)
Ultra-super-geheim-niemand-findet-
mich-und-mein-äääh-Habe-
genialstes-Versteck!!!

52: AGENT CAS
Anscheinend doch nicht so geheim.

53: AGENT SYE
Das sieht ja aus wie eine richtige
Schatzkammer da unten.

54: MAG
 (fürchtet um ihrem Schatz,
 verteidigend)
 Das ist alles meins! Schaut nicht
 mal hin, oder...oder...

55: AGENT CAS
 Das ist nicht gerade ein
 Piratenschatz.

56: AGENT SYE
 Eher der einer kleinen Diebin.

57: AGENT CAS
 Korrekt.

58: MAG
 (panisch, verteidigend)
 Ich-äh... werde dieses Ding gegen
 euch benutzen!

Mag drückt wieder wild auf dem Drop rum (Gepiepe usw.).

59: AGENT CAS
 (ruhig)
 Bitte unterlass das. Du weißt
 nicht, was du da tust.

60: AGENT SYE
 (leichte Nervosität)
 Gib uns den Drop und wir erzählen
 niemandem von deiner Schatzkammer.
 Sind wir im Geschäft?

Ein neues Geräusch vom Drop ertönt, eine Art Wabern, dass
 sich steigert.

61: MAG
 (erschrickt sich)

62: AGENT CAS
 Sie hat ihn aktiviert.

63: AGENT SYE
 Zur heiligen Venusmuschel, warum?!

64: MAG
 (verwirrt, leise)
 Ich hab...was?

65: AGENT CAS
 (eindringlich, leiser)
 Ich habe dir schon oft gesagt, dass
 wir uns nicht an die zeittypische
 Redensart anpassen müssen.

- 66: AGENT SYE
Aber es macht Spaß! Solltest du
vielleicht auch mal probieren.
- 67: AGENT CAS
Wir sollten uns jetzt in Reichweite
begeben.
- 68: AGENT SYE
Klingt plausibel.

Die beiden Agents hüpfen in die Schatzkammer hinunter. Das Geräusch wird nun schnell intensiver.

- 69: MAG
(erbst, panisch)
Heeey, raus hier, was soll das?!
Ich..äh.. hier, ich zeig mit dem
Ding auf euch, also was immer es
macht, ihr kriegt es ab.
- 70: AGENT CAS
Ganz ruhig, Mädchen. Nun ist eh
alles zu spät.
- 71: AGENT SYE
Wohl wahr...

Mag steigert sich jetzt zusammen mit dem weiter ansteigenden Geräusch mit.

- 72: MAG
(reinsteigern, panisch)
Was soll das heißen?? Fliegen wir
jetzt alle in die Luft? Heilige
Venusmuschel, der Captain wird mich
von der Planke springen
lassen...wenn die die Explosion
überlebt. Beim Poseidon, was habe
ich getan!
(schreit)
Ich bin doch noch so jung, ich will
noch nicht sterbeeeeeeeen.

Ein magisches/technisches Geräusch. Die Atmo ändert sich. Das Trio befindet sich plötzlich am Strand im Jahr 2070 wieder.

- 73: MAG
(atmet schwer von der
Panik, fragt vorsichtig)
Lebe ich noch?

Die Agenten ignorieren Mag einfach.

- 74: AGENT CAS
Hm. Wir sind eindeutig weiter in
der Zukunft.

- 75: AGENT SYE
Ich stimme zu.
 (abschätzend)
Könnten die Zweitausender sein...
- 76: AGENT CAS
 (seufzt)
Siehst du was ich sehe?
- 77: MAG
Was?!
- 78: AGENT SYE
Verstehe. Torkelnde dümmlich
grinsende Menschen, wohin man auch
schaut...
- 79: AGENT CAS
Das können nur die 2070er sein, in
denen die Regierung alle Bürger
unter Drogen gesetzt hat.
- 80: MAG
 (brüllt frustriert)
Wollt ihr mich verarschen? Bin ich
unsichtbar?!
 (leiser, kleinlaut
 nachgeschoben)
Und was soll das sein, Drogen?!

Abspannmusik, evtl. Creditsansage.