

# Gib mir den Schotter!

## Ein Fantasyhörspiel ohne Tiefgang

[2n, 3m, 2w]

Ein kurzes, albernes Hörspiel von Thomas Söcker (D0mas) für die 34ste Shortie-Challenge im Hoertalk Mai 2022

### Rollen:

**Florian [m, 21 Takes]** – Stimmalter 25 – 35, Ein elfenhafter Mensch mit langem lila Haar, stahlblauen Augen. Bogenschießer, hasst Vogelbabies. Will wie jeder in Calantia ein großer Held sein, tritt aber eher etwas unsicher auf.

**Klarantine [w, 19 Takes]** – Stimmalter 30 – 40, Menschenfrau mit kurzem, schwarzem Haar. Liebt ihr Langschwert mehr als ihre Familie. Tritt tough auf, verspürt aber ebenso große Unsicherheit wie Florian. Das Durchschreiten des Torbogens ist ihr größter Traum.

**Erzähler [m oder w, 17 Takes]** –, Stimmalter undefiniert, Märchenhaft, großspurig, leicht resigniert. Fällt ab und zu aus seinem großspurigen Erzählerton heraus und holt sich einen Keks. Empfindet die Geschichte gegen Ende selbst als fragwürdig.

**Sepp – [m, 9 Takes]**, Stimmalter zwischen 30 – 50, Auch da. Heißt Sepp. Beste Rolle der Geschichte.

**Der Zwerg hinter dem Schleier [m, 9 Takes]** – Stimmalter 40 – 50, Großer Geschäftszwerg, sieht sich selbst als Gott. Ist aber fies und hinterlistig. Hat keinen Humor.

**Knutine die Zwergin [w, 4 Takes]** – Stimmalter undefiniert – Steht am Torbogen und überprüft die Tickets. Hasst ihren Job.

**Sterbende/r [m oder w, 4 Takes]** – Stimmalter 20 – 25, Stirbt. Laut. Heißt eigentlich Max der Mächtige bzw. Maxin, die Mächtige.

Szene 1 von 1

## 01 ERZÄHLER [Großspurig, Märchenhaft]

Das sagenumwobenen Land Calantia – ein Land der Magie, der heroischen Taten und großen Reden. Ein Land ... *(Pause, Räuspern)* ... ganz ehrlich: Ja, Calantia ist ziemlich toll. Viele grüne Täler, schöne, schneeverhangene Bergspitzen, Schlösser, Burgen, Pubs – aber all das ist für die Bewohner des Landes nur Alltag. Was für uns Besonders sein mag, ist in Calantia nur Durchschnitt: Superkräfte, Supergeschwindigkeit, Super-Mario-Brothers ... in Calantia ist einfach jede und jeder verdammt super. Und das bedeutet: Niemand ist super. Egal ob Mensch, Frosch, Schwein oder Kirchenmaus, jedes Wesen in Calantia sucht nach dem besonderen Funken, der das Leben lebenswert macht. Alle scheitern. In Calantia herrscht gähnende Langweile.

Kein Setup für eine spannende Geschichte könnte man meinen, aber wartet ab! Denn es gibt eine Ausnahme. Ein Torbogen in den Tiefen der calantischen Nebelberge – umschlossen von undurchdringbaren Mauern. Ein Torbogen ohne Tor – nur ein dunstiger Schleier aus Rauch pfeift im offenen Durchgang des Bogens vor sich hin. Ein Torbogen, von dem tatsächlich noch niemand in Calantia nach Durchschreiten je zurückgekehrt ist. Niemand weiß, was hinter dem Torbogen liegt. Er ist das letzte Geheimnis eines Landes, das keine Geheimnisse mehr kennt...

*[Rauschen des Windes. Schritte nähern sich auf Kies – bleiben stehen]*

## 02 FLORIAN (angestrengt)

Endlich ist es soweit. Wir sind da. Der Torbogen! Unsere Reise war nicht umsonst.

## 03 KLARANTINE (ebenfalls prustend)

Tage voller Langweile liegen hinter uns. Ach, Flo, wie ich mich freue!

## 04 FLORIAN (atmet erst angestrengt durch, sagt dann genervt)

Nenn mich nicht Flo.

## 05 ERZÄHLER [immer noch märchenhaft, aber mehr im Plauderton]

Das sind übrigens unsere drei Helden der Geschichte. Klarantine – eine Schwertkämpferin erster Schule, die nichts mehr hasst als böse Langweile, Florian, ein elfenhafter Schönling, der mit seinem Bogen die kleinsten Vogelbabys aus der Luft schießen kann als wären sie Tontauben – was er im Übrigen auch viel zu oft tut – und Sepp ... der bisher noch nichts gesagt hat. Aber das ist nicht schlimm.

Dort stehen sie - auf der Spitze eines mächtigen Berges, umringt von grauem Stein, Dunst und schwüler Luft. Sie blicken hinab auf den geheimnisvollen Torbogen, der sich einige hundert Meter unter ihnen in die Höhe streckt. Hinab führt eine lange, steinerne Treppe – direkt auf den Bogen zu.

## 06 FLORIAN

Dürfen wir jetzt hingehen, oder nicht?

07 KLARANTINE

Ich würde sagen, wir gehen einfach. Der Typ vor uns ist immerhin schon vor zwanzig Minuten hinabgestiegen, um durch den Torbogen zu schreiten. Er...

*[Doch ein Ruf durchbricht den leise säuselnden Wind.]*

08 STERBENDE/R [aufgeregt, euphorisch aus der Ferne]

Auf geht's! Ab durch den Bogen. Hier kommt Max der Mächtige / Maxin die Mächtige!

09 FLORIAN

Lass uns noch etwas warten. Wer weiß, vielleicht schafft dieser Max / diese Maxine es tatsächlich, den...

*[Wieder wird unser Held von Schreien unterbrochen]*

10 STERBENDE/R

Oh Gott, nein. NEIN! Ich sterbe! Oh der Schmerz. Oh wie dumm ich war... AHHHH.

*[Stille. Heulen des Windes.]*

11 FLORIAN

Alles klar ... Ich denke, dann sind wir an der Reihe?

12 ERZÄHLER

Langsam schreiten Florian, Klarantine und Sepp die steinernen Stufen hinab. Alle drei sind sichtlich nervös.

13 KLARANTINE [nervös]

Wir hätten uns auf unserer Reise ja mal einen Plan zurechtlegen können, wie wir überhaupt vorgehen, wenn wir am Bogen angekommen sind. Wollen wir einfach hindurchschreiten, wie der Rest und das Beste hoffen? Die Todesschreie des Typen vor uns ermutigen mich jetzt nicht unbedingt dazu.

14 FLORIAN

Hmm. Sepp, was sagst du?

15 SEPP [zustimmend]

Sepp!

16 FLORIAN

Absolut. Sepp sagt, er hat von einer winzigen Öffnung über dem Bogen gehört. Wir könnten...

17 STERBENDE/R [schreiend, Todesqualen leidend]

Der Tod! Der Tod! Er reicht mir seine düstere Hand. Dios Mio. Ich sterbe, neeeeein!

*[Stille. Rauschen des Windes. Leise Geräusche der FüÙe auf den Stufen]*

18 KLARANTINE

Ehm. Von dieser Öffnung hat jeder schon gehört. Genau wie von Lord Röllchen, der sich vor zweihundert Jahren durch die Öffnung über dem Bogen durchquetschen wollte. Er hat nicht nur seinen Kopf verloren, sondern auch sein gesamter Nachwuchs verlor die Köpfe. Was komisch war, denn er hatte keinen Nachwuchs.

19 FLORIAN

Den habe ich zwar auch nicht, aber riskieren will ich nichts. Gut. Was dann?

20 SEPP [fragend]

Sepp?

21 KLARANTINE

Keine Ahnung, Sepp. Aber wir könnten probieren einen von uns vorzuschicken und...

22 STERBENDE/R

Mein Gehirn! Nicht mein wunderschönes Gehirn! Wie soll ich jetzt noch leben?  
AHHHH. *[Pause]* Ok, Jetzt bin ich wirklich tot.

*[Stille. Rauschen des Windes. Leichte Geräusche der FüÙe auf den Stufen. Dann:]*

23 KLARANTINE

Was ich sagen wollte, wir könnten...

*[während Klarantine spricht: schnelle Fußstritte auf Stein, die auf unsere Helden zukommen]*

24 KNUTINE DIE ZWERGIN [eilt am unteren Ende der Treppe mit Bauchlade auf sie zu, erschöpft]

Tickets, bitte.

25 FLORIAN [aus Gedanken gerissen]

Was?... Eh, oh ja.

26 ERZÄHLER [mystisch angehaucht]

Unser Trio ist am Fuße der Stufen angekommen. Einige Meter vor ihnen ragt der düstere Torbogen in die Höhe. Ein Schleier aus Rauch wiegt sich in seiner Mitte hin und her. Hört man genau hin, könnte man meinen, Flüstern und Pfeifen zu vernehmen. Alle drei machen großen Augen.

27 KNUTINE DIE ZWERGIN [mit Nachdruck]

Tickets, bitte!

28 FLORIAN [genervt]

Ja doch!

29 ERZÄHLER

Florian kramt in der Tasche seines langen grünen Mantels. Er zieht drei gelbe Tickets heraus auf denen groß „Einlass Torbogen“ steht und überreicht sie der Zwergin.

30 KNUTINE DIE ZWERGIN [genervt]

Danke. Ihr könnt jetzt durch den Torbogen gehen.

31 ERZÄHLER [wird nun immer flapsiger]

Und so schreiten die Drei auf den Torbogen zu, bleiben davor stehen und runzeln ihre Stirn ... ihre Stirns? Ihre Stirne? Was verdammt ist die Mehrzahl von Stirn? Gestirne? Egal, ihr wisst was ich meine. Sie blicken auf jeden Fall verdammt dumm aus der Wäsche.

32 KLARANTINE [wird nun langsam immer unsicherer]

Keine Frage, mein ganzes Leben habe ich auf diesen Moment gewartet. Aber jetzt, wo ich all diese Leute vor uns habe sterben hören, werde ich doch unsicher. Ich meine: Wozu Tickets überhaupt verkaufen, wenn keiner weiß, was dahinterliegt?

33 SEPP [erklärend]

Sepp. Sepp. Sepp.

34 FLORIAN

Genau, Sepp. Das ist das letzte Geheimnis Calantias, Klarantine. Deswegen sind doch auch wie hier. Die Zwerge haben schon gut daran getan, die Massen an Abenteurern, die hier täglich vorbeischaun, durch ihre Ticketverkäufe und Zeitslots zu ordnen. Klar, man muss ewig in der Schlange stehen, um auch zum Zug zu kommen. Aber wir haben die Möglichkeit hier wirklich etwas zu leisten!

35 KLARANTINE

Ich bin vertraut mit der Geschichte, Flo..

36 FLORIAN

Warum fragst du dann überhaupt, *[triezend]*: Klarilein?

37 SEPP [die vierte Wand durchbrechend]

Sepp!

38 ERZÄHLER

Genau, Sepp. Danke. Das war eigentlich mein Job, sorry. Ich habe mir nur gerade einen leckeren Kecks geholt. Sehr lecker. Wo waren wir?

*[Pause]*

Richtig! Exposition. Also: Aufgrund der gähnenden Leere Calantias, voller Abenteuer ohne Herausforderung, ist der Torbogen das letzte Mysterium des Landes - und einziger Lebensinhalt vieler selbst ernannter Abenteuerer. Die nahe lebenden Zwerge dachten sich daher: Warum nicht die Not zur Tugend schmieden, Tickets für den Einlass verkaufen und etwas Geld nebenher scheffeln. Die Abenteuerer... Moment, das hat Florian ja schon alles prinzipiell erklärt. [Seufzt] Können wir jetzt bitte weiter machen.

39 KLARANTINE [zweifelnd, panisch – dann nachdenklich]:

Leute ... Mein ganzes Leben bin ich auf der Suche nach dem Sinn des Lebens. Dieser Sinn war immer der Torbogen. Ich hatte Poster von ihm an meinen Wänden kleben. Aber... das hatten wir alle ...

40 FLORIAN

Was meinst du?

41 KLARANTINE [zögernd]

Ich glaube, die Gesellschaft hat uns das Bild eines letzten Mysteriums so nachdrücklich eingeprägt, dass die Reise zu diesem Torbogen tief in unsere Abenteuerer-DNA gebrannt wurde. Wir glauben nur, dass wir hier ein großes Abenteuer durchleben. Stattdessen laufen wir durch einen Torbogen, sterben und dann ist der nächste dran. Vielleicht ist der wahre Schlüssel zum Sinn des Lebens die Freundschaft, die uns auf dem Weg hierher verbunden hat.

42 SEPP [wütend]

SEPP!

43 FLORIAN

Was meinst du, du sagst uns das schon die ganze Zeit, Sepp? Ich höre davon zum ersten Mal. Nein, wir sind jetzt hier. Die Tickets haben 10 Goldmünzen pro Person gekostet. Für Freundschaft hätten wir auch zu Hause bleiben können.

44 KLARANTINE [seufzt]

Und was sollen wir dann tun?

45 KNUTINE DIE ZWERGIN [mit Nachdruck]

Entschuldigen Sie. Können Sie jetzt bitte durch den Torbogen schreiten und sterben? Andere warten auch.

46 ERZÄHLER

Die drei Abenteuerer sehen nach oben, zur Spitze des Berges auf dem sie gerade noch selbst gestanden hatten. Es erscheint ihnen als wäre es bereits Wochen her. Und tatsächlich: Da oben stehen drei weitere Abenteuerer, die wütend mit den Fäusten wedeln.

47 FLORIAN

Scheiß drauf! GERONIMOOO!

*[Schnelle Tritte auf Stein und dann ein Wuuuuuus]*

48 KLARANTINE

Flo!!

49 SEPP

Sepp!

50 ERZÄHLER

Florian springt mit Anlauf durch den Torbogen. Ein Gefühl der Nässe erfasste sein Gesicht. Dann ist alles dunkel.

51 FLORIAN *[angestrengt, panisch]*

Hallo? *[es hallt. Ein Knall]*: Ahhh!

*[Ab sofort hallt es wie in einer großen Halle bei den Gesprächen]*

52 ERZÄHLER

Die Dunkelheit wird von Licht verdrängt. Gleißend weiß lässt es Florian fast erblinden. Er sinkt stöhnend zu Boden. Hinter ihm tauchen Klarantine und Sepp aus dem Nichts auf *[dazu hört man erneut das Wuuuuusch]*.

53 KLARANTINE *[aufgeregt]*:

Florian! Alles gut? Komm, ich helfe dir hoch.

54 FLORIAN *[angestrengt]*

Alles gut. Das Licht hat mich ganz schön überrascht.

55 ERZÄHLER

Und Dann: Schritte! Ganz in ihrer Nähe...

56 SEPP *[unsicher]*

Sepp?!

57 ERZÄHLER

Vor ihnen – mitten im weißen Nirgendwo – steht plötzlich ein weiterer Zwerg – schick in eine weiße Robe gekleidet, das weiße Haar fällt ihm bis zu den Füßen.

58 DER ZWERG HINTER DEM SCHLEIER *[mit weiser, ruhiger Stimme]*:

Willkommen, meine Freunde.

59 KLARANTINE *[bestürzt]*

Was zum...? Sind wir tot? Ist das das Jenseits?

60 DER ZWERG HINTER DEM SCHLEIER [lacht in sich hinein, ruhig]:

Nein. Keine Angst, meine Kinder. Ihr seid nicht tot ... Noch nicht! Gebt mir einfach eure Goldmünzen und niemandem geschieht was.

*[Unangenehme Pause]*

61 FLORIAN [baff]

Wie bitte?

62 ERZÄHLER

Nonchalant zieht der Zwerg vor ihnen eine Pistole unter der Robe hervor. Ja, die gibt es hier auch. Stellt die ganze Welt mit ihren Regeln und mittelalterlichen Ansätzen in Frage, aber ... who am I to judge?

63 DER ZWERG HINTER DEM SCHLEIER

Kohle her. Und mit Kohle meine ich Gold.

64 ERZÄHLER

Das Trio erhebt perplex die Hände. Gegen eine Feuerwaffe können sie nur wenig ausrichten.

65 KLARANTINE

Was, ehm, wie?

66 DER ZWERG HINTER DEM SCHLEIER [öffnet Klarantine nach]:

Was, ehm, wie? ... Meine Güte. Ich will eure Moneten, Cash, Money, den Schotter ... wie auch immer ihr das nennen wollt.

*[Geraschel]*

67 KLARANTINE

Ich glaube wir sollten machen, was er sagt. Florian, wie viel hast du?

68 FLORIAN

Fünf Goldmünzen. Du?

69 KLARANTINE

Acht. Und du, Sepp?

70 SEPP

Sepp.

71 KLARANTIN

Okay. Also ... wir haben 20 Goldmünzen bei uns. Davon kann man zwar nicht mal seine mittelalterliche Stromrechnung für eine Woche bezahlen, aber...

72 DER ZWERG HINTER DEM SCHLEIER [bestimmt]

Ist egal. Hier kommen genug Leute vorbei. Das passt. Her damit.

73 ERZÄHLER

Langsam sammelt Klarantine das Geld ein, nähert sich dem Zwerg und lässt die Münzen vor ihm vorsichtig auf den Boden fallen. Dann kehrt sie zu ihren Freunden zurück.

74 DER ZWERG HINTER DEM SCHLEIER

Gut so. Und jetzt will ich euch schreien hören! Schreit! Schreit, als ob ihr Todesqualen erleidet!

75 FLORIAN [vollkommen verblüfft]

Was?

76 DER ZWERG HINTER DEM SCHLEIER [laut]

Schreit, habe ich gesagt!

77 FLORIAN [Ziemlich mies geschauspielert]

Ehm, okay. Ahhh, ich sterbe. Oh nein, wie schlimm. Das Ende des Lebens. Aiaiai.

78 KLARANTINE [Auch nicht besser geschauspielert]

Ich sterbe auch. Verdammt, alles umsonst. Meine Beine! Meine Beine sind .. ehm .. weg! AHHH

79 SEPP [ziemlich gut geschauspielert]

SEPP, SEPP, SEEEEEEEPP.

*[Stille]*

80 DER ZWERG HINTER DEM SCHLEIER [flüsternd, aggressiv]

Und jetzt bloß die Klappe halten! Hier nehmt diese. Rechts von euch ist der Nebenausgang. Einfach immer dem schwarzen Punkt nach. Da verschwindet ihr raus, meldet euch bei meinem Assistenten, nehmt eure neuen Identitäten an und wehe ihr sagt irgendjemanden, was ihr hier gesehen habt! Dann suchen die Zwerge aus dem Nebelgebirge euch auf.

81 ERZÄHLER

Der Zwerg hinter dem Schleier gibt den Dreien ein Set bestehend aus drei Hornbrillen sowie drei falschen Nasen und Schnurrbärten.

82 KLARANTINE

Muss ich auch...?

83 DER ZWERG HINTER DEM SCHLEIER

Klappe! Ja, du musst auch. Und jetzt haut ab, die nächsten kommen schon!

84 ERZÄHLER

Hektisch gehen unsere drei Helden rechts auf den winzigen, schwarzen Fleck zu. Der Schock sitzt ihnen noch tief in den Knochen. Der schwarze Fleck wird größer und größer und nur ein paar Minuten später sind sie verschwunden – zurück in Calantia.

*[Pause]*

Ach, sorry. Und das ist schon das Ende unserer Geschichte. Nicht, dass sie die tollste Moral hatte, geschweige denn tiefgründige Figuren oder gar so etwas wie ein echtes Ende. *[Skeptisch]* Und dass niemand, der aus dem Seitenausgang des Schleiers geschritten ist, je ein Wort über die Abzocke der Zwerge verloren hat, ist ebenfalls schwer zu glauben.

Aber ich mach hier auch nur meinen Job. Und jetzt: Holt euch einen Keks und freut euch des Lebens! Immerhin wurdet *IHR* [betont] heute noch nicht ausgeraubt.