

SIGGI AUSSEM SUMPF

ODER FLUCHT VON ALKATRAZZ XII

Seid ehrlich, meine Süßen, nachdem ihr schon bei der Vorschau zu diesem kommenden Mega-Streifen mitgemacht habt, könnt ihr euch doch bestimmt kaum noch zurückhalten und wollt auch beim endgültigen Film mitspielen, oder? Keine Sorge, ich habe euer Flehen erhört, und darum habe ich unter Einsatz meines... hmm... Körpers das Original-Drehbuch aus dem Archiv der Jacobia Pictures besorgt, des am meisten gefürchteten Studios von ganz Deutschland. Und damit könnt ihr ja mal austesten, wie ihr euch als Schauspieler so schlagt!
Also, Ton, Kamera, uuuuund Action!

DREHORT

Dieser Film wird auf Alkatrazz XII gedreht, einem Gefängnisplaneten des 25. Jahrhunderts.

Alkatrazz XII ähnelt der Erde, umkreist allerdings den Stern Delta Beta II. Der Planet hat eine Bevölkerung von etwa 10.000 Menschen und anderen Lebewesen, und zwar vor allem Gefangene und deren Wärter. Diese leben größtenteils im Gefängniskomplex, dem einzigen größeren Gebäude dieser Welt (das Gebäude hat übrigens eine fatale Ähnlichkeit mit dem leer stehenden alten Fabrikgelände vor der Stadt, in dem bereits die Vorschau gedreht wurde und das der Produzent für kleines Geld auch jetzt wieder anmieten konnte... zumindest behauptet er das).

Die Zusammensetzung der Hauptdarsteller legt fest, ob es sich bei Alkatrazz XII um einen ein- oder mehrgeschlechtlichen Knast handelt (sollte sich ein Alien unter den Darstellern befinden, könnte es sogar mehr als nur zwei Geschlechter geben).

Wenn man von diesem Komplex absieht, besteht der Planet vor allem aus Wäldern und Sümpfen, bewohnt von einer Unzahl außergewöhnlicher und gefräßiger Tiere (für diese Zwecke sollen die Darsteller in den nahe gelegenen Wald gehen, wo der Produzent mit einem angeblichen Feuerwehreinsatz und einer Wagenladung Wasser auch gleich ein Sumpfgelände improvisiert hat).

ARCHIVAUFNAHMEN

Da die Darsteller sich durch den Weltraum bewegen müssen, musste der Produzent natürlich einiges einkaufen, und wo er gerade dabei war, hat er sich auch noch ein paar Dschungelaufnahmen geleistet. Damit stehen dem Regisseur die folgenden Archivaufnahmen zur Verfügung:

- ♦ ein verbeultes Raumschiff bei der Landung auf einem einsamen Landefeld in der Wüste
- ♦ das eben genannte Raumschiff beim Start (in Wirklichkeit die gleiche Aufnahme, nur rückwärts abgespielt)
- ♦ Affen, die über die Äste eines Mammutbaums toben
- ♦ Schlangen, die sich an einem Baum empor schlängeln
- ♦ ein paar übrig gebliebene Dinosaurier-Aufnahmen aus dem Film *Tyrannosaurus Tex* (siehe **Das Monster aus der Spätvorstellung 2 – Spiel mir das Lied vom Film**)



DIE MONSTER

Im Laufe des Films können eine ganze Menge verschiedener Monster auftauchen, aber um die kümmern wir uns erst, wenn die Darsteller aus dem Knast entkommen sind.

Solange unsere Freunde sich aber in ihrer Zelle befinden, treffen sie vor allem auf Skrank, den sadistischen Aufseher, und dessen intellektuell nicht gerade leuchtenden Leibwächter Schorsch. Diese werden bei ihrer verantwortungsvollen Arbeit von einer ganzen Reihe von menschlichen Wachen sowie Dienst- und Wach-Robotern unterstützt.

Skrank

Größe: 1,9m

Geschwindigkeit: 150

Power: 50

Rückgrat: 50

Grips: 50

Ruhm: 40

Effekt-Wurf: 60

Schaden: 20

Talente: Bürokratie, Computer, Elektronik

Kampfeffekte: Zerquetschen, Waffe (Pistole)

Andere Effekte: Flugfähigkeit

Immunitäten und Schwächen: Bekommt lähmende Kopfschmerzen, wenn er eine Funktransmission empfängt (Modifikator von +20 auf alle Effektwürfe)

Requisiten: Düsenrucksack, Strahlenwaffe, schwarze Wärter-Uniform

Beschreibung: Skrank ist dünn wie ein Skelett und hat keinerlei nennenswerten Haarwuchs, egal an welcher Stelle seines Körpers. *So genau wollte ich's gar nicht wissen.*

Sein rechter Arm, beide Beine und eine Hälfte des Kopfes wurden vor Jahren durch klobige kybernetische Implantate ersetzt, als Folge eines bizarren Zwischenfalls beim morgendlichen Rasieren, über den er nicht gerne spricht. Das große Problem seiner Gefangenen ist, dass er sie für seinen Verlust verantwortlich macht und sich an ihnen allen rächen will, egal, ob sie damals schon auf Alkatrazz XII waren oder nicht.

Durch seine kybernetischen Implantate verfügt er über enorme Kräfte, was ihm auch seinen Kampfeffekt *Zerquetschen* einbringt.

Die Geräte in seinem Kopf erlauben es ihm, Funk- und Fernsehsignale zu empfangen, wofür er eine kleine rotierende Satellitenschüssel ausfahren muss. *Kriegt er damit wenigstens auch Premiere?*



Schorsch

Größe: 2,4m

Geschwindigkeit: 50

Power: 100

Rückgrat: 100

Grips: 4

Ruhm: 30

Effekt-Wurf: 50

Schaden: 30

Talente: Einschüchtern

Kampfeffekte: Zerquetschen, Betäubungsstrahler (siehe unten)

Andere Effekte: Flugfähigkeit, Rüstung (10)

Immunitäten und Schwächen: normal

Requisiten: Düsenrucksack, Betäubungsstrahler (siehe unten), Lendenschurz

Beschreibung: Skranks loyaler Leibwächter stammt vom Jupiter und hat daher einen unglaublich dichten Körper, was zum einen sein hohes *Rückgrat*, zum anderen seinen *Rüstungs-Wert* erklärt. Er ist allerdings nicht sehr schlau und würde bei einem Intelligenztest wahrscheinlich sogar von einem Haufen Sumpfschlamm geschlagen werden.

Schorsch's Betäubungsstrahler ist eine riesige Waffe, die ungefähr wie ein übergroßes Kinder-Strahlengewehr aussieht. Bei Bedarf schießt er damit allerdings wenig kindisch wild um sich und lähmt alles, was nicht schnell genug ausweicht.

NEBENDARSTELLER

Slimy Sam

Größe: 1,6m

Geschwindigkeit: 100

Power: 10

Rückgrat: 50

Grips: 25

Ruhm: 40

Effekt-Wurf: 70

Schaden: 10

Talente: *Bluffen, Lügen, Zechen*

Kampfeffekte: *Waffe (Pistole)*

Andere Effekte: *keine*

Immunitäten und Schwächen: normal

Requisiten: Schmieriges Sweat-Shirt, weite Jogginghosen, Barett

Beschreibung: Es ist allgemein bekannt, dass Slimy Sam ein Betrüger und Dieb ist, aber in Wirklichkeit ist er unschuldig, wie er nicht müde wird zu betonen, vor allem den Darstellern gegenüber. Er wurde nach Alkatrazz XII gebracht, weil der Gouverneur des Mars ihn in den Kleidern seiner Frau erwischte (die sie zu diesem Zeitpunkt sogar noch anhatte).

Wenn man im Gefängnis etwas braucht, so kann man ihn danach fragen. Er wird gegen entsprechende Bezahlung seine ganzen kriminellen Mittel einsetzen (die er ja eigentlich gar nicht hat, wie er immer wieder beteuert) und kann den Charakteren dann praktisch alles beschaffen, was der Regisseur zulässt, wenn es vielleicht auch etwas Zeit braucht.

Bleibt die Frage der Bezahlung: entweder muss man vorab schon irgendetwas in den Knast einschmuggeln, das als Bezahlung dienen kann, oder sich solche Dinge von anderen Insassen beschaffen (möglicherweise durch „freundliche“ Überzeugungsarbeit). Eventuell können die Darsteller Slimy Sam aber auch im Tausch für irgendeine Ware einfach einen „Gefallen“ tun und für ihn einen Auftrag übernehmen; wie schlimm dieser dann endet, liegt ganz im Ermessen des Regisseurs.

Big Babba

Größe: 1,9m

Geschwindigkeit: 80

Power: 90

Rückgrat: 100

Grips: 20

Ruhm: 50

Effekt-Wurf: 70

Schaden: 20

Talente: *Einschüchtern, Sport (Bodybuilding), Zechen*

Kampfeffekte: *Prügeln, Waffe (Messer)*

Andere Effekte: *keine*

Immunitäten und Schwächen: normal

Requisiten: Eng anliegendes Netzhemd, lederne Hosen, Sonnenbrille

Beschreibung: In jedem (Film-)Knast gibt es ihn, den Schläger unter den Gefangenen, den großen bösen Buben, der einem der Darsteller ans Leder will (*oder an gewisse Körperteile, die der Autor aus Jugendschutzgründen hier nicht nennen darf*).

Auf Alkatrazz XII wird diese Rolle von Big Babba übernommen, einem wahren Muskelberg, der den ganzen Tag nichts weiter tut als auf dem Gefängnishof Eisen zu stemmen und Mitgefangene zu schikanieren, was aber von Skrank und seinen Aufsehern offensichtlich toleriert, wenn nicht gar befürwortet wird.

Hinter Big Babba stehen normalerweise wenigstens drei weitere Schlägertypen, die dafür sorgen, dass ihr Boss sich die Finger nicht mal dreckig machen muss. Wenn es aber soweit kommt, kann Babba durchaus auch selbst die eine oder andere Nase brechen.



Greeny

Größe: 2,1m

Geschwindigkeit: 140

Power: 70

Rückgrat: 70

Grips: 50

Ruhm: 40

Effekt-Wurf: 70

Schaden: 15

Talente: *Bluffen, Einschüchtern, Sport (Basketball), Zeichensprache*

Kampfeffekte: *Prügeln, Werfen (Basketball)*

Andere Effekte: *keine*

Immunitäten und Schwächen: normal

Requisiten: Trainingsanzug, Basketball

Beschreibung: Greeny ist ein Außerirdischer, dessen wirklichen Namen niemand aussprechen kann, darum nennen ihn alle wegen seiner schuppigen grünen Haut Greeny. Er hatte vor seiner Ankunft auf Alkatraz XII noch nie von Basketball gehört, doch das Spiel faszinierte ihn sofort. Allerdings wollte keins der menschlichen Teams ihn mitmachen lassen, was den Echtenmann so sehr nervte, dass er ein Team mit außerirdischen Spielern aufstellte. Die Truppe war bald im ganzen Knast geführt, vor allem wegen ihrer kompromisslosen, um nicht zu sagen brutalen Spielweise, aber auch wegen der geheimen Zeichensprache, mit der sich die Spieler untereinander verständigten. Wehe dem Darsteller, der dieser Truppe in die Finger gerät!

Wach- und Dienstroboter

Größe: 2,0m

Geschwindigkeit: 100

Power: 100

Rückgrat: 180

Grips: 30

Ruhm: 20

Effekt-Wurf: 20

Schaden: 50

Talente: keine

Kampfeffekte: Metallfäuste, Laser-Augen

Andere Effekte: keine

Immunitäten und Schwächen: normal

Requisiten: keine

Beschreibung: Die Wachroboter von Alkatraz XII sind knallhart (und das nicht nur, weil sie aus Stahl sind). Wer gegen die Regeln des Gefängnisses verstößt, wird zunächst mit metallisch verzerrter Stimme gemäßregelt. Danach wird der Missetäter jedoch recht bald mit den Fäusten der metallenen Krieger Bekanntschaft machen, und in besonders gefährlichen Situationen werden sie auch nicht zögern ihre (schlecht getricksten) Laser-Augen einzusetzen.



STATISTEN

Neben den Monstern und Nebendarstellern haben wir natürlich auch noch ein paar Statisten in unserem Film, also die Leute, die mehr oder weniger namenlos durch den Film laufen und die Szenerie füllen.

Gefängniswachen

Unterbezahlt, mit miesen Klamotten ausgestattet, übellaunig, gewaltbereit... so mussten die Männer sein, die man für diese Rolle ausgesucht hat. Und so müssen diese Herren auch spielen, wobei der Regisseur ihnen wegen des nötigen Realismus auch mal eine etwas härtere Gangart den angeblichen Gefangenen gegenüber zubilligt, solange sie die Makeup-Kosten für die Darsteller nicht zu hoch treiben. Im Gefängnis übernehmen diese Herren die normale Bewachung der Gefangenen (und natürlich das unumgängliche Böse-Gucken); wenn es aber Ärger gibt, werden eher die Wachroboter eingesetzt, um aufsässige Gefangene zur Raison zu bringen.

Talente: Knüppel (30), Pistole (30), Einschüchtern (40)

Gefängnisinsassen

Unterbezahlt, mit miesen Klamotten ausgestattet, übellaunig, gewaltbereit... Moment mal, das hatten wir doch eben schon. Na ja, da in manchen Fällen die gleichen Leute mal einen Wächter und mal einen Insassen spielen, nur an verschiedenen Tagen, ist es doch nur natürlich, wenn man die gleichen Kriterien beim Casting anlegt, oder? (Dies könnte auch den Darstellern durchaus auffallen, wenn der Regisseur die Statisten beschreibt, getreu dem Motto „Sag mal, warst du nicht gestern noch...?“)

Ansonsten sehen die Insassen eigentlich genauso aus wie die Darsteller; sie wurden ja auch aus derselben Kleiderkammer eingekleidet.

Talente: Messer (30), Prügeln (40), Sport (Basketball) (40), Einschüchtern (40)

Dschungelaffen

Wenn wir schon einen Tar... äh... einen NICHT urheberrechtlich geschützten Herren des Dschungels haben, brauchen wir natürlich auch Menschenaffen, oder?

Im Karnevalsverkauf dieses Jahres konnte Jacob Schinkelheimer glücklicherweise einen ganzen Stapel billige Affenkostüme bekom-

men, die zwar nicht wirklich echt aussehen, aber dafür eben preisgünstig waren.

Ein paar Jungs aus dem örtlichen Turnverein in die Kostüme gestopft, et voilà... eine ganze Affenherde tobt durch den örtlichen Wald, die nur auf einen Anführer wie Siggis Ofenmauer (den Darsteller des **Siggi aus dem Sumpf**) gewartet hat! Leider haben sich auch einige weniger begabte Sportler unter die Statisten gemischt, so dass im Hintergrund durchaus auch der eine oder andere Affe wenig elegant aus den Bäumen purzeln dürfte.

Talente: Prügeln (30), Freiklettern (40)

ROLLEN FÜR DIE DARSTELLER

Lest den Darstellern den folgenden Text vor, bevor sie ihre Requisiten für den Film auswählen.

Ihr seid Agenten der Raumpatrouille, und als intergalaktische Gesetzeshüter habt ihr in den letzten Jahren immer wieder bewiesen, dass ihr die Besten seid. Egal, ob ihr Solanit-Schmuggler in den Phosphor-Dschungeln von Proxima Centauri jagt oder die räuberischen Space-Beduinen in den Glaswüsten von Wolf 359 zur Strecke bringt, ihr seid immer erfolgreich.

Doch euer nächster Auftrag erfordert ganz neue Fähigkeiten, denn diesmal seid ihr undercover unterwegs, als Strafgefangene auf Alkatraz XII, dem härtesten Gefängnisplaneten der bekannten Galaxie.

Alle Darsteller erhalten ein Training in den folgenden Talenten: *Gewehr*, *Pistole*, *Kampfsport* und *Raumschiff* (danach haben sie in diesen Talenten den Wert 30). Darüber hinaus werden sie bis zum Wert 50 in einem der Talente aus der folgenden Liste trainiert:

Würfelwurf	Talent
1	Administration
2	Biologie
3	Computer
4	Elektronik
5	Erste Hilfe, Medizin
6	Fallensteller
7	Führungsqualität
8	Geheimdienst
9	Schleichen
10	Sprengmeister

Der Regisseur kann die Talente nach Wunsch verteilen oder die Darsteller würfeln lassen und ihnen dann das Talent geben, das ihrem Würfelwurf entspricht. Dabei sollten die Würfel aber erneut geworfen werden, wenn das gleiche Ergebnis ein zweites Mal erwürfelt wurde.

REQUISITEN

Vor dem Film dürfen die Darsteller natürlich wie immer die Requisiten auswählen, die sie für diesen Film brauchen; diese sollen sie jeweils auf einem Zettel notieren. Der Regisseur lässt sich diese Zettel geben, um sie durchzusehen, und erklärt den Darstellern danach, dass die Wachen im Gefängnis diese Requisiten alle konfisziert haben; die Darsteller erhalten sie aber natürlich NACH ihrem Aufenthalt auf Alkatraz XII zurück. *Ich hab's ja immer schon gewusst, dieser Autor ist ein wirklich mieser Charakter...*

Das bedeutet natürlich, dass die Darsteller keine besonderen Requisiten bei sich haben, sondern nur das, was man als Strafgefangener eben bekommt, und das ist vor allem eine graue Gefängnis-Uniform inklusive einem Paar Schuhe ohne Schnürsenkel. Ansonsten hat jeder von ihnen einen der folgenden Gegenstände:

- ein kleines Funkgerät
- ein kleiner Löffel, an einer Seite scharf geschliffen (Talent *Messer*, Schaden 5)
- ein kleiner Metall-Spiegel

Wenn ein Darsteller fragt, ob er eine seiner Requisiten vielleicht doch einschmuggeln kann, muss er erklären, wie und wo er den Gegenstand verstecken will, und ihr entscheidet als Regisseur, ob sein Vorhaben gelingt.

„Ist das eine Strahlenpistole in deiner Hose, oder freust du dich nur mich zu sehen?“

ERÖFFNUNGS-SZENE

Als Agenten der Raumpatrouille wurdet ihr als angebliche Strafgefangene auf den Gefängnisplaneten Alkatraz XII abkommandiert, um Gerüchten nachzugehen, nach denen der Direktor der Anstalt die Gefangenen ausbeutet oder sogar Schlimmeres mit ihnen anstellt. Nach drei Monaten sollt ihr durch einen entsprechenden Befehl wieder freigelassen werden.

Die Leitung der Anlage auf Alkatraz XII unterliegt einem Mann namens Skrank, einer seltsamen und zwielichtigen Figur.

Er ist ein Mensch mit einem kybernetischen Arm, einem kybernetischen Bein und einem Gesicht, das halb aus Metall besteht und von einer rotierenden Satellitenschüssel gekrönt wird. Er ist meistens in miserabler Stimmung, und er genießt es „spezielle Bestrafungen“ auszusprechen. Bislang konntet ihr seiner Aufmerksamkeit jedoch entgehen.

Skrank ist ständig in Begleitung seines Assistenten Schorsch, der höchstens die Intelligenz einer Amöbe aufweist, dafür aber auch die Stärke eines Gorillas.

Ihr seid nun bereits seit mehreren Wochen auf Alkatraz XII, doch bislang konntet ihr keine Anhaltspunkte für irgendwelche Unregelmäßigkeiten finden, und eure Zeit läuft langsam ab.

DARF ICH VORSTELLEN – SIGGI OFENMAUER

Natürlich darf eine Person nicht ungenannt bleiben, die für den Film **Siggi aussem Sumpf** eine ganz besondere Bedeutung hat: Sigg Ofenmauer, überraschenderweise der Darsteller der Titelfigur unseres Films.

Die Darsteller, die bereits an der Vorschau zu diesem Film mitgearbeitet haben, kennen den lokalen Bodybuilding-Champion bereits, für die anderen sei gesagt: Sigg ist ein wahrer Muskelberg, doch wo soviel Blut für die Durchblutung der Muckis gebraucht wird, bleibt relativ wenig für das Gehirn übrig, und das zeigt sich bei Sigg leider nur allzu deutlich. Trotzdem wird er von den Produzenten hofiert, denn er sorgt auch dafür, dass einige andere Bodybuilder unentgeltlich für den Film arbeiten, vor allem als Gefangenen-Statisten.

Trotzdem musste nach den ersten Probeaufnahmen seine ursprüngliche Rolle laut Drehbuch langsam aber sicher zugunsten des Gefängnisanteils zurückgeschraubt werden, was ihm allerdings bislang noch niemand gesagt hat (unter anderem auch aus Angst vor seiner ständig übers Set marschierenden Mutter und ihrem nicht weniger präsenten Regenschirm).

Leider hat dies zur Folge, dass Sigg sich während der ganzen Drehzeit am Set aufhält und dabei seine... nun, nennen wir sie mal „wenig fachkundigen“ Kommentare zum aktuellen Geschehen auf dem Set abgibt. Dabei trägt er natürlich immer sein Urwald-Kostüm, und wenn ihm zu langweilig wird, stellt er sich auch gerne mal im Hintergrund der eigentlichen Filmaufnahmen in Positur. Darin sieht er auch kein Problem, denn schließlich ist er ja der Held des Films.

FILME, DIE MAN SEHEN SOLLTE

Wenn der Regisseur sich auf diesen Dreh vorbereiten will, könnte er sich die folgenden Streifen zu Gemüte führen (tut mir leid, aber diesmal sind ein paar wirklich gute Filme dabei):

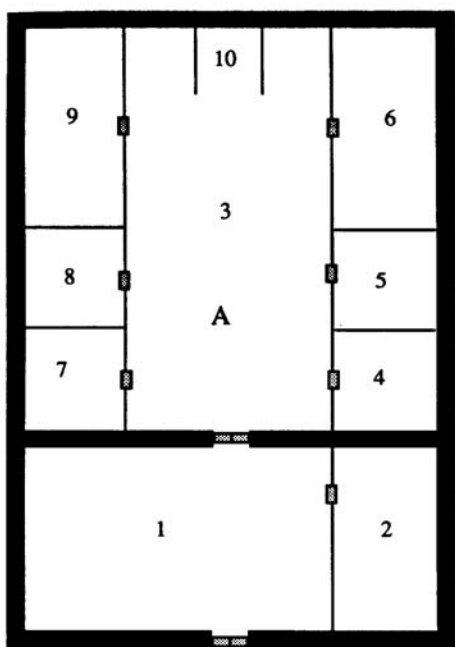
- **Flucht aus Alcatraz** (Clint Eastwood bricht aus Alcatraz aus; spannend und angeblich nach einer wahren Begebenheit)
- **Fortress I** und **Fortress II** (Christopher Lambert in einem futuristischen Super-Knast, für den sicherlich hundertmal mehr Geld zur Verfügung stand als für Alkatraz XII)
- **Der Gefangene von Alcatraz** (einfühlsames Gefängnis-Drama mit Burt Lancaster, demnach völlig ungeeignet für **Das Monster aus der Spätvorstellung**)
- **The green mile** (ausgezeichnete Stephen-King-Verfilmung mit Tom Hanks)
- **Die Kampfmaschine** (ein Football-Profi baut im Knast eine Gefangenen-Mannschaft auf zum Kampf... äh... Spiel gegen die Aufseher; Burt Reynolds in einer sehenswerten Rolle)
- **Lock-Up – Überleben ist alles** (auch Sylvester Stallone muss mal in den Knast und lässt sich dort von Donald Sutherland quälen; fragt sich nur, warum man ihn wieder raus gelassen hat)
- **Papillon** (schon wieder so ein Film mit Anspruch; Steve McQueen und Dustin Hoffman versuchen aus einem Dschungelgefängnis zu entkommen)
- **Spiel ohne Regeln** (Remake der **Kampfmaschine** mit Adam Sandler als Burt Reynolds... oder zumindest so ähnlich... trotzdem kein wirklich schlechter Film)
- **Die Verurteilten** (noch ein gelungener Gefängnis-Film nach Stephen King, diesmal mit Morgan Freeman und Tim Robbins, vom gleichen Regisseur wie **Die Verurteilten**; darf der auch andere Filme drehen?)

Es gibt aber auch wenigstens zwei Fernsehserien, die zu diesem Abenteuer passen:

- **Hinter Gittern - Der Frauenknast** (der Titel sagt genug; endlich mal eine Empfehlung, die zum Niveau der **Spätvorstellung** passt)
- **Prison Break** (ein Bruder versucht seinen zum Tode verurteilten Bruder aus dem Gefängnis zu befreien; gut gemacht und spannend, demnach eigentlich ungeeignet für die **Spätvorstellung**)

Siggi kann auch immer irgendeinen schwachsinnigen Grund nennen, warum er gerade jetzt dort steht („Weissu, däh Wächta, däh hattoch kinn Ahnung, däh issoch froh, wenna Hilfe krich mittie Typen im Knast.“).

Besonderes Augenmerk sollte der Regisseur übrigens auf eventuelle weibliche Darsteller legen, denn Siggi wird praktisch jede Frau mit seinem... äh... unbeschreiblichen Charme anzubaggern versuchen, allerdings nur solange, bis Oma Ofenmauer dies erblickt und ihr Einzelchen vor der weiblichen Versuchung rettet (normalerweise, indem sie ihn mit ihrem Regenschirm vom Set prügelt).



AUFBAU DES GEFÄNGNISSES

Das Gefängnis auf Alkatrazz XII besteht aus einem Erdgeschoss, fünf darunter liegenden Zellenblocks (die alle gleich aufgebaut sind) und einem ganz unten liegenden Untergeschoss.

Erdgeschoss:

1. Zugangsbereich

Hier ist ein Schreibtisch zu sehen, an dem die Formalitäten bei der Ankunft oder Entlassung von Gefangenen erledigt werden.

2. Wachraum mit drei Robotern

3. Gefängnishof

Dieser Bereich ist nach oben offen, aber an den Seiten mit einem elektrisch geladenen Zaun umgeben.

4. Lagerraum

In dieser Kammer wird die Anstaltskleidung gelagert.

5. Lagerraum

Dieser Raum beherbergt die Gegenstände, die den Gefangenen abgenommen wurden, als sie eingeliefert wurden (unter anderem auch die Ausrüstung der Darsteller).

6. Werkstatt

In diesem Raum werden die Roboter instand gehalten; es befinden sich immer wenigstens ein halbes Dutzend dort. Freundlich lächeln und wieder verschwinden.

7. Produktionsbüro

Wer in diesen Raum eindringt, steht in dem Büro, in dem das Casting durchgeführt wurde und das jetzt die Sekretärin und den Makeup-Spezialisten beherbergt. Ob die beiden sich vielleicht gerade in einer verhänglichen Situation befinden oder nicht, überlasse ich der Phantasie des Regisseurs. Auf jeden Fall wird man die Darsteller schnell wieder hinaus drängen. Danach ist dieser Raum immer verschlossen.

8. Waffenkammer

Hier werden die Waffen des Gefängnisses gelagert; jeder Darsteller kann hier bei Bedarf eine Laserpistole für die Flucht finden (Talent *Pistole*, Schaden 20).

9. Leerer Raum

Wann immer man einen zusätzlichen Raum benötigt, kann man diesen benutzen; er kann also mal die Krankenstation und mal ein geheimes Labor sein, je nachdem.

10. Treppenhaus

Die hier befindliche Wendeltreppe führt durch alle Ebenen des Gefängnisses.

Zellenblocks:

11. Gefängniszelle

Jede Zelle beherbergt bis zu fünf Darsteller oder Statisten. Im freien Bereich zwischen den Zellen patrouillieren immer drei Wach-Roboter. Der Weg zur Treppe ist mit einem schweren Gittertor abgesperrt. Bei Bedarf kann ein sechster Block eingebaut werden, in dem die Wachen des Gefängnisses untergebracht sind.

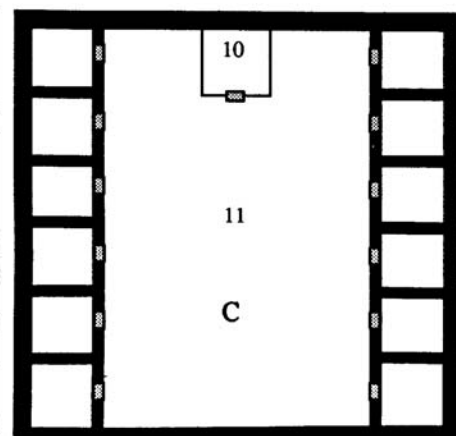
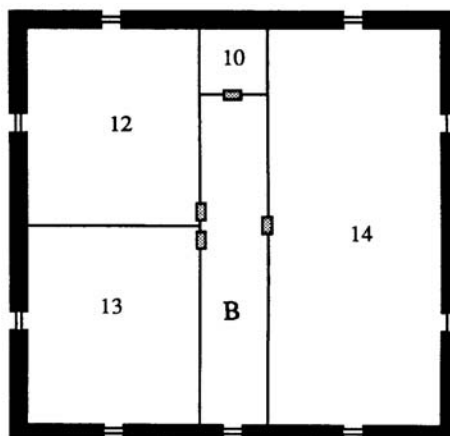
Untergeschoss:

12. Büro von Direktor Skrank

13. Verhörzimmer

14. Skranks Wohnquartiere

Im Gang dieses Bereichs ist immer Schorsch zu sehen, der in einer Ecke des Ganges sein Quartier auf einer alten Matratze hat.



VORGESCHLAGENE EREIGNISSE

Der Regisseur sollte anfangs einige typische Gefängnis-Szenen drehen, wie man sie in einem Film dieser Art einfach erwartet. Es geht also um schlechtes Essen (das am Set auch nicht viel besser ist, angeblich weil das den Realismus steigert) und launische Wärter (deren Darsteller vermutlich vor allem deshalb so überzeugend spielen, weil sie wegen ihrer miserablen Entlohnung stocksauer sind). Schleimige Schwarzhändler und gewaltbereite Schläger bestimmen das Bild in der Anstalt, und auf dem Hof haben die Gefangenen nichts Besseres zu tun, als in einem fort Basketball zu spielen (was allerdings stellenweise eher den Charakter einer Schlägerei annimmt). In der Dusche sollte man sich nicht nach einem Stück Seife bücken, und wenn man abends in die einsame Wäscherei bestellt wird, weiß man, dass es gleich erst mal Prügel gibt. Und über allem schwebt die sadistische Präsenz des Direktors Skrank, dem man sofort ansieht, dass er zu den Bösen gehört, dem man aber (noch?) nichts beweisen kann.

Ihr habt bestimmt alle schon solche Filme gesehen, also lasst euch einfach davon inspirieren, und schildert einen schönen Knast der Zukunft, der ruhig auch das eine oder andere Klischee wieder aufwärmen darf. Allerdings ist es hier natürlich noch schlimmer, denn bis auf den wöchentlichen Transporter gibt es auf Alkatraz XII praktisch keinen Außenkontakt, da der Planet weit abseits aller bekannten Funkfeuer liegt.

In den folgenden Abschnitten findet ihr einige beispielhafte Ereignisse, die ihr für euren Film benutzen könnt. Lasst euch einfach von den Aktionen eurer Darsteller leiten.

„HEY, IHR, BRAUCHT IHR IRGENDWAS?“

Eines Tages, während die Darsteller über den Hof wandern, hören sie plötzlich aus den Schatten eine Stimme.



„Hey, Ihr, braucht Ihr irgendwas?“

Eine dünne Hand winkt euch in eine dunkle Ecke, wo eine kleingewachsene Gestalt an eine Wand gelehnt steht. Ihr habt schon von diesem Mann gehört, aus den Erzählungen anderer Mitgefangener. Es handelt sich um Slimy Sam, den Mann, der einem selbst auf Alkatraz XII angeblich alles beschaffen kann. Bevor er weiter spricht, blickt er sich einmal vorsichtig um, ob er nicht beobachtet wird, und leckt sich mit unverhohlener Gier über die Lippen.

„Ihr seid schon eine Weile hier, aber ich habe euch nie nach irgendetwas fragen hören. Aber ich weiß, jeder braucht irgendetwas, irgendwann. Und wenn ihr tatsächlich mal etwas haben wollt, dann solltet ihr wissen, wen ihr fragen könnt, nicht wahr?“

Er setzt ein Grinsen auf, das er vielleicht für ein gewinnendes Lächeln hält, das jedoch eher einen Schauer des Ekels über euren Rücken laufen lässt.



Die Darsteller können jetzt nach irgendetwas fragen, wenn sie entweder meinen, dass sie wirklich etwas brauchen, oder wenn sie sich eine gute Verbindung zum Schieber des Knastes aufbauen wollen. Aber auch sonst werden sie den „sympathischen“ Händler sicher bald wieder sehen.

„VERPISS DICH, PUNK!“

In einer Ecke des Hofes steht eine ganze Gruppe von Kraftgeräten, an denen ständig eine Truppe muskelbepackter Schlägertypen trainiert. Irgendwann sollte einer der Darsteller – egal, ob zufällig oder absichtlich – dieser wilden Horde etwas zu nahe kommen. Der Regisseur sollte dabei möglichst jemanden zu dieser Rolle „überreden“, der sich wirklich mit den Herrschern des Testosterons anlegen kann. Alternativ könnte der Darsteller auch so erbarmungswürdig sein, dass er garantiert keine Chance hat; dann muss jedoch die folgende Szene am Set spontan umgeschrieben werden. *Jetzt mal ehrlich, sind nicht alle Darsteller in diesen Filmen einfach nur erbarmungswürdig?*

„Verpiss dich, Punk!“

Du schreckst zusammen, als die Stimme hinter dir ertönt, doch du weißt, dass du dir in diesem Teil des Hofes deine Angst besser nicht anmerken lässt. Du bist nämlich leider ein wenig zu nah an die Testosteron-Abteilung des Gefängnisses geraten, den Teil des Gefängnishofes, an dem hauptberuflich Eisen gedrückt werden. Du drehst dich um, und vor dir erhebt sich ein Berg aus Muskeln, über dem ein eigentlich viel zu kleiner Kopf thront, der ein gehässiges Grinsen zur Schau trägt. Dahinter stehen zwei gleichartige Gebirgsmassive aus Fleisch und Sehnen, die kaum weniger bedrohlich wirken.

Darf ich vorstellen: Big Babba, der diesem Gefängnis zugeteilte Schläger, und zwei seiner Geschäftspartner.

Wie sich diese Szene weiter entwickelt, hängt jetzt natürlich stark von den Aktionen der Darsteller ab. Als Regisseur werdet ihr aber si-

cherlich ein großes Interesse daran haben, dass sich daraus eine handfeste Actionszene entwickelt. Dabei dürfen sich auch gerne die Kameraden des betroffenen Schauspielers einmischen.

Leider sind die Darsteller der Muskelmänner (frisch importiert aus den örtlichen

Mucki-Buden, auf Empfehlung von Sigg) zwar optisch beeindruckend, aber schauspielerisch nicht sonderlich versiert. Von daher werden einige ihrer Schläge leider deutlich sichtbar an den Darstellern vorbei gehen, und der Regisseur darf durchaus (vor allem nach gelungenen Schlägen der „Helden“) auch gerne eine Szene wiederholen, bei der die Schläge dann etwas näher heran kommen.

Irgendwann werden die Gegner der Darsteller sich zu sehr bemühen, und der eine oder andere Schlag wird schmerzhaft im wirklichen Gesicht des Schauspielers landen (jeder gelungene Angriff mit einem Würfelergebnis kleiner 10 trifft WIRKLICH; der Darsteller kann dann nur mit einer gelungenen *Ruhm*-Probe einen sofortigen KO verhindern).

Natürlich wird ein richtiger Regisseur von seinen Darstellern erwarten, dass sie trotz eines solchen kleinen Malheurs weiterspielen; Gejammer will er nicht hören.

Diese Szene wird sicherlich damit enden, dass die Kontrahenten in trauter Gemeinsamkeit von den Wachen zusammengeknüpelt und anschließend in Einzelhaft gesteckt werden. Wann genau dies passiert, sollte der Regisseur entscheiden; es sollte aber an einer Stelle

passieren, an der beide Seiten noch erhobenen Hauptes aus der Sache heraus kommen. Ob es nach diesen Ereignissen zur großen Verbrüderung unter Knastinsassen kommt oder ob der weitere Film von einer Dauer-Rivalität zwischen zwei verfeindeten Gruppen beherrscht wird, bleibt dann wiederum den Darstellern überlassen.

„LUST AUF EIN SPIELCHEN?“

Wie bereits erwähnt, wird auf dem Hof des Gefängnisses fast immer Basketball gespielt, nur dass hier nicht nur Menschen spielen, sondern auch so manches Fremdwesen beteiligt ist.

Irgendwann während ihres Aufenthalts werden die Darsteller dazu aufgefordert werden, sich an einem solchen Match nach... nun, sagen wir mal, nach Gefängnisregeln zu beteiligen.

„Lust auf ein Spielchen?“

Das hochgewachsene Alien mit der grünen Schuppenhaut lässt einen Basketball mehrfach am Boden vor euch auftippen und zeigt mit einem schuppigen Zeigefinger nach hinten, wo einige andere Fremdwesen zu euch herüber sehen (oder zumindest glaubt ihr das bei einigen von ihnen).

„Wir wollten eigentlich mit den Jungs aus Block 3 spielen, aber die mussten heute zu einem Arbeitseinsatz raus. Was ist? Wollt ihr für sie einspringen?“

Das Wesen, das die Darsteller anspricht, wird von allen im Gefängnis nur Greeny genannt. Er und seine vier Mitspieler haben das menschliche Spiel Basketball für sich entdeckt und sind gerade auf der Suche nach neuen Opfern für ihre besondere Art des Spiels. Wenn man den Darstellern die Sache ein wenig schmackhaft macht, werden sie sich sicherlich darauf einlassen. *Wenn sie dumm genug sind, auf ihren Regisseur zu hören, haben sie es nicht anders verdient.*



Während sich die beiden Mannschaften auf das Basketball-Feld begeben, sollte ihnen aber wenigstens auffallen, dass auf einmal die anderen Gefangenen die Zuschauerplätze rings um das Spielfeld einnehmen, einige mit offensichtlich hämischem Grinsen. *Ist er nicht nett?*

Gegen die Darsteller treten jetzt an:

- Greeny, ein begabter Allround-Spieler
- Blob, ein scheinbar nur aus Gallert bestehender Haufen mit tausend Augen, dessen Pseudopodien (oder „Ersatzarme“, für alle Nicht-Fremdwort-Kundigen) überall hin greifen können, mit einer Reichweite von bis zu drei Metern
- Little Micky, ein kleiner Mann von kaum siebzig Zentimetern Größe mit zwei großen runden Ohren, der zwischen den Beinen der Darsteller herum wieselt und versucht, ihnen den Ball abzunehmen
- Aracho, ein Alien mit vier Armen, zwischen denen er den Ball in schwindelerregender Geschwindigkeit hin und her dribbelt, um sein Gegenüber zu verwirren
- Borkon, ein riesiger Außerirdischer, der scheinbar aus Felsbrocken gebaut zu sein scheint, langsam, aber praktisch nicht zu stoppen, wenn er einmal in Bewegung geraten ist

Das nun folgende Spiel sollte ruhig ein wenig an den Beginn eines Landkrieges erinnern, und es darf dabei auch ruhig etwas unfair zugehen. Es gelten dabei die folgenden Regeln:

- Wenn man einen Ball dribbeln will, setzt man dafür den vollen Wert für *Schwung* ein. Das Talent *Beidhändigkeit* gibt dabei einen Würfelbonus von 10.
- Um einen Ball zu passen oder um auf den Korb zu werfen, wird das Talent *Werfen* benutzt.
- Um einen nahenden Ball zu fangen, muss man eine erfolgreiche Probe gegen seinen eigenen *Schwung* ablegen.
- Ein eventuell vorhandenes Talent *Sport (Basketball)* kann immer eingesetzt werden, wenn es eine höhere Erfolgschance verspricht als die anderen Werte.
- Wenn man an einem anderen Spieler vorbei gehen will, der dies zu verhindern versucht, muss man dem Gegner ausweichen (Wurf gegen den eigenen *Schwung*-Wert). Alternativ kann man ihn auch mit einem Wurf auf das entsprechende Talent *einschüchtern*, so dass er einen Moment verwirrt ist und den Spieler nicht aufhält.
- Ein Angriff auf einen vorbeigehenden Gegner kann mit den Talenten *Prügeln* oder *Kampfsport* erfolgen; dies ist jedoch

nur möglich, wenn man nicht im Ballbesitz ist.

- Man kann nicht gleichzeitig ausweichen und den Ball werfen.
- Man kann nicht gleichzeitig angreifen und einen geworfenen Ball fangen.
- Waffen dürfen im Spiel nicht eingesetzt werden; bei Zuwiderhandlungen gibt es Prügel von den anwesenden anderen Gefangenen, und danach auch noch von den Wachen, damit die Missetäter sich auch wirklich merken, dass es so nicht geht.
- Normalerweise dauert ein Spiel bis zum fünften Korb, egal von welcher Seite.

Von diesen Grundlagen abgesehen sollte der Regisseur sich bei der Schilderung des nun folgenden Spiels einfach von seinem Gefühl leiten lassen und die Regeln auch ruhig mal beiseite lassen, wenn es gerade zur Situation passt. Er sollte jedoch auch darauf achten, dass es nicht zu unfair und damit uninteressant wird.

Jeder der Außerirdischen sollte so eingesetzt werden, dass seine besonderen Möglichkeiten voll zum Einsatz kommen:

- Greeny hat keine besonderen Regeln nötig, aber er sollte auf jeden Fall wenigstens eine besonders coole Aktion während des Matches haben (zum Beispiel einen Salto am Korb, um einen Ball abzuwehren, einen mit dem Schwanz gefangenen Ball oder etwas Ähnliches). Außerdem bemerken die Darsteller vielleicht, dass er eine einfache, aber effektive Zeichensprache benutzt, um seinen Mitspielern Anweisungen zu geben. Eine *Grips*-Probe enthüllt dies; die Probe wird aber nur durchgeführt, wenn die Spieler sich fragen, warum die Mannschaft der Aliens so gut zusammenspielt. Jeder Darsteller, der die Zeichensprache erkannt hat, erhält einen Bonus von 10 auf alle Würfe im Spiel, weil er das Match besser lesen kann. *Lächerlich! Als ob irgendeiner von diesen Deppen auch nur ansatzweise lesen kann!*
- „Blob“ sollte am Anfang seine Fähigkeiten nicht einsetzen, sondern erst in einer kritischen Situation, wenn ein Schauspieler bereits an ihm vorbei zu sein glaubt.
- Little Micky wird wie beschrieben einen Versuch unternehmen, die Darsteller zu verwirren; dies passiert, wenn er selbst eine erfolgreiche Probe auf *Werfen* ablegt und dem Darsteller eine *Ruhm*-Probe misslingt.

- Aracho bekommt aufgrund seiner vier Arme einen Bonus von 25% auf jeden Dribbel-Wurf.
- Borkon kann, wenn er einmal im Laufen ist (oder was man bei ihm so nennt), nur von zwei gleichzeitigen gelungenen Angriffen aufgehalten werden; nach einem Treffer von ihm muss ein Darsteller eine *Ruhm*-Probe ablegen, oder er geht augenblicklich KO.

Hier sind die Werte für die fünf außerirdischen Spieler:

Greeny:	Werfen 70%, Prügeln 70%
Blob:	Werfen 30%, Prügeln 40%
Little Micky:	Werfen 50%, Prügeln 30%
Aracho:	Werfen 60%, Prügeln 40%
Borkon:	Werfen 15%, Prügeln 60%

Der Wert für *Werfen* wird auch fürs Dribbeln benutzt.

Wie man sieht, wird es nicht leicht für die Darsteller werden, das Spiel zu gewinnen, aber eine kleine Chance sollte man ihnen schon lassen (schließlich sind sie ja die Helden des Films). Wenn sie sich aber gut schlagen, wird Greeny ihnen ab sofort mit mehr Respekt begegnen, und sie können gegebenenfalls sogar in kritischen Situationen auf die Hilfe der Aliens bauen.

Übrigens gilt auch hier, dass die Wachen eingreifen, wenn die Situation zu sehr eskaliert, und auch das kann die Darsteller in die Einzelhaft bringen, was, wie man weiter unten noch sehen wird, durchaus sinnvoll sein kann.

„NA? AUCH WAS?“



Wenn die Darsteller sich ein wenig um die Niederungen des Gefängnisalltags kümmern, werden sie hin und wieder natürlich auch auf Drogen stoßen (so was gehört nun mal zu einem an-

ständigen Gefängnisfilm). Neben dem üblichen Sammelsurium an rauchbaren, spritzbaren und einnehmbaren Stoffen finden die Darsteller dabei vor allem eine Flüssigkeit, die in kleinen Plastiksäckchen, aber dafür in großer Menge kursiert.

Einen gelungenen *Grips*-Wurf später werden die Darsteller wissen, worum es sich handelt: *Swamp Stuff* ist auf vielen Welten die absolute In-Droge, die normalerweise für teures Geld verkauft wird. Sie kann inhaliert, gespritzt oder

einfach getrunken werden und führt zu einem absoluten Hochgefühl, angeblich ohne schädliche Nebenwirkungen (was Dealer eben immer so sagen). Was der Regisseur bei einem eventuellen Selbstversuch seinen Darstellern an Folgen und Spätfolgen zumutet, möchten wir jedoch ihm überlassen (quält sie aber ruhig ein wenig; Unvernunft gehört bestraft).

Wer sich mit Drogen auskennt (im Zweifelsfall ist an dieser Stelle ein erfolgreicher *Ruhm*-Wurf nötig, wie auch immer man diese Regelung interpretieren mag), der wird erkennen, dass es sich nicht etwa um verwässerte oder nachgemachte Drogen handelt, sondern um reinen und qualitativ hochwertigen Stoff.

Auf Nachfragen, woher die Substanz stammt, werden die Dealer sich sehr verschlossen zeigen und höchstens andeuten, dass es eine ganz spezielle Quelle gibt, hier auf Alkatrazz XII. Nur unter Androhung oder Anwendung körperlicher Gewalt werden die Darsteller herausfinden können, dass die Substanz vor allem von Gefangenen aus den Einzelzellen in Umlauf gebracht wird und angeblich in einem geheimen Labor im Gefängnis selbst hergestellt wird.



Ein unbekanntes Schiff

Wenn der Regisseur seine Darsteller lange genug gequält hat (nur keine falsche Rücksicht, so was hilft dem Realismus), kann er endlich eine Szene einflechten, die der eigentlichen Handlung des Films zugute kommt, denn wir wollen nicht vergessen, dass es ja vor allem darum geht, herauszufinden, was der Gefängnisdirektor an düsteren Geschäften treibt.

Irgendwann während des Aufenthalts der Gefangenen wird ein außerplanmäßiges Raumschiff auf dem Raumhafen vor der Anlage niedergehen, das zwar genauso aussieht wie ein regulärer Transporter (was vor allem daran liegt, dass man aus Kostengründen die gleichen Aufnahmen dafür verwendet), aber völlig außerhalb des Zeitplans auftaucht. Wie als Bestätigung werden auch nicht wie üblich Arbeitstrupps nach draußen geschickt, um die ankommenden Güter zu entladen und in die Lager zu schaffen, und es tauchen auch keine neuen Gefangenen auf, was sonst eigentlich immer der Fall ist.

Skrank und Schorsch verlassen allerdings den Komplex trotzdem und begeben sich zum Flugfeld, wobei sie von einigen Gefangenen aus der Einzelhaft begleitet werden, die scheinbar große Kisten bei sich tragen (vielleicht handelt es sich dabei sogar um die Darsteller, wenn sie es bei einer der obigen Situationen geschafft haben, sich in Einzelhaft werfen zu lassen).

Nach kaum mehr als einer Stunde (und nachdem alle Kisten ins Innere des Raumers gebracht wurden) hebt das Schiff wieder ab, und Skrank kehrt mit seinem Gefolge wieder ins Gefängnis zurück.

All dies ist durch die Außenzäune des Gefängnisses zu beobachten, doch wer sich allzu interessiert zeigt, wird von den Wachen und Robotern auf recht rabiate Weise vom weiteren Beobachten abgehalten. Es heißt also, sich möglichst unauffällig zu verhalten (im Zweifelsfall kann der Regisseur *Schwung*- oder *Ruhm*-Proben verlangen, um festzustellen, ob dies gelingt).

Doch nachdem alles vorbei ist, stellt sich natürlich die Frage:

„Was hat das alles zu bedeuten?“

Mit ein wenig *Überreden* können die Darsteller andere Gefangene dazu bringen ihnen zu erzählen, was hier vorgeht.

Offensichtlich hat Skrank tatsächlich ein süßes Geheimnis, denn ein solches außerplanmäßiges Schiff landet alle paar Wochen hier, und jedes Mal werden einige große Ladekisten vom Gefängnis dorthin gebracht. Was sich in diesen Kisten befindet, weiß anscheinend niemand so genau, und zu fragen traut sich niemand mehr. Einige haben wohl in der Vergangenheit schon den falschen Leuten die falschen Fragen gestellt, und dann... die Gefängniswäscherei bei Nacht, ihr versteht?

Trotzdem kann man mit etwas mehr Anstrengung beim *Überreden* oder auch ein paar wohl platzierten Drohungen oder Bestechungen einige zusätzliche Dinge herausfinden. Der Regisseur sollte diese Informationen aber nicht alle auf einmal preisgeben, sondern kann den Informationsschwall durchaus mit einigen Action-Szenen (wie oben beschrieben) durchaus auflockern. Wie auch immer, die folgenden Dinge kann man erfahren:

- Die Verladearbeiten werden immer von Gefangenen aus den Einzelzellen vorgenommen.
- Die Kisten scheinen Flüssigkeiten in großen Dosen zu enthalten; zumindest gluckert es im Innern, wenn die Kisten getragen werden, wie einige Statisten erfahren haben wollen.
- Die Kisten kommen immer aus dem Keller der Anstalt, allem Anschein nach aus einem geheimen Lagerraum oder Labor dort unten.
- Der Raum im Untergeschoss wird immer von mehreren Robotern bewacht; auch die Arbeiten in diesem Labor (oder was auch immer es sonst ist) werden ausschließlich von Robotern durchgeführt.
- Die Gefangenen der Einzelzellen werden hin und wieder zu Arbeitseinsätzen in den Sümpfen abkommandiert, doch niemand spricht darüber, was sie dort tun müssen.

„EIN LABOR IM KELLER? INTERESSANT!“

Es mag sein, dass die Darsteller so empfinden, aber leider wird jeder Versuch, den sie unternehmen, um in den abgesicherten Bereich im Keller des Gefängnisses zu gelangen, unweigerlich scheitern.

Der Grund dafür ist nicht in den Handlungen der Schauspieler zu sehen, sondern schlicht und ergreifend daran, dass die Mittel der Produktion nicht ausgereicht haben, um eine entsprechende Kulisse zu bauen. Dies wird jedoch niemand den Darstellern sagen, außer wenn sie zu vehement und zu häufig nach einem Weg ins Labor suchen. In diesem Fall wird der Regisseur ihnen klarmachen, dass sie diese Szene vergessen sollen, weil die Kulissen dafür noch nicht fertiggestellt sind. Erst auf erneutes Nachfragen wird er zähneknirschend zugeben, dass es keine Laborszene geben wird.

Die Darsteller sollten sich an dieser Stelle lieber eine ganz andere Frage stellen:



„WIE KOMME ICH IN EINZELHAFT?“

Wenn unsere Freunde von der Weltraumpolizei ihren Auftrag erfüllen wollen, müssen sie wohl oder übel in Einzelhaft kommen, denn nur dann werden sie der Lösung des Geheimnisses näher kommen.

Nun, man sollte eigentlich aus einschlägigen Filmen wissen, wie man sich diesen etwas seltsam anmutenden Wunsch erfüllt.

Zunächst einmal kann natürlich immer eine Schlägerei oder ein allzu hart geführtes Basketball-Spiel dazu führen, dass man in den „Bau“ wandert, wie oben beschrieben. Das mit der Schlägerei funktioniert natürlich außerhalb dieser vorgegebenen Situation, selbst wenn die Darsteller untereinander für eine satte Action-Szene sorgen.

In Einzelhaft kommt man beispielsweise auch, wenn man beim Verkauf verbotener Waren erwischt wird (die man im Zweifelsfall vorher von Slimy Sam bekommen kann). Auch ein wenig zuviel Renitenz gegenüber der Anstaltsleitung oder dem Wachpersonal kann einen Darsteller in eine Einzelzelle bringen (wenn er nicht Pech hat und sie ihm nur eine gehörige Tracht Prügel einbringt).

Allgemein gesprochen muss man irgendetwas ausfressen, um sich diese Strafverschärfung einzuhandeln, also, viel Spaß beim Bösessein!

EIN SELTSAMER ARBEITSEINSATZ

Gehen wir der Einfachheit halber davon aus, dass wenigstens einige unserer Darsteller ihre böse Seite ausgelebt haben und jetzt in Einzelhaft stecken. Zunächst einmal lassen wir sie natürlich ein oder zwei Tage schmoren, auf dass sich ihre böse Seele läutern möge. *Hach, wie poetisch!*

Danach werden die Darsteller jedoch Besuch bekommen, und zwar von Skrank, dem Direktor der Einrichtung, dicht gefolgt von seinem Adjutanten Schorsch und wenigstens zwei Robotern mit vorgehaltenen Waffen.

„Ich kann dich hier verfaulen lassen, mein Freund, das weißt du, oder?“
Die Stimme des Direktors klingt seltsam schnarrend, was wohl an dem technischen Kopfputz liegt, der die rechte Hälfte seines Gesichts bedeckt. Und mit diesem kybernetischen Teil-Gesicht sieht das fiese Grinsen noch eine ganze Ecke gemeiner aus. Die Gelenke in seinen Bein-Prothesen surren leise, als der Mann sich vor deiner Pritsche hin hockt.

„Wenn du hier wieder raus willst, dann solltest du dir mein Angebot anhören. Du arbeitest für mich ein wenig, draußen in den Sümpfen, und du schleppst ein paar Kisten für mich. Und wenn du danach schön dein vorlautes Mundwerk hältst und niemandem etwas davon erzählst, kannst du wieder zurück zu deinen Kumpels drüben im Haupt-Trakt.“

Der Direktor blickt dir tief in die Augen, bevor er weiter redet: „Aber wenn du quatschst...“
Skrank zieht vielsagend den rechten Daumen nagel über seine Kehle und macht dabei ein schnarrendes mechanisches Geräusch.

„Es ist viel Platz im Sumpf!“

Der Cyborg erhebt sich und blickt auf den Mann vor sich hinab.

„Also, was sagst du?“

Man sollte vielleicht erwähnen, dass dies nicht der korrekte Zeitpunkt ist, um die Maske fallen zu lassen und als Polizist einen Verhaftungsversuch zu starten. Es ist allerdings der richtige Moment, um nachzugeben und zuzustimmen. Weigert sich einer der Darsteller trotzdem, so wird er genau das tun, was der Direktor ihm angedroht hat, nämlich in seiner Zelle verfaulen (zumindest solange, bis es dem Direktor bzw. dem Regisseur zu langweilig wird und er ihn nach einer ordentlichen Tracht Prügel wieder freilässt.

Der Regisseur sollte übrigens alle Schauspieler einzeln durch diese Szene führen, und wer nicht mitmacht, der wird auch in den nächsten Szenen, bei denen die anderen Darsteller ihren Auftritt haben, immer wieder rausgeschickt... Strafe muss sein!

Skrank wird sich nach einer positiven Antwort mit einem hässlichen Lachen erheben und die Zelle verlassen, nicht ohne dem Darsteller vorher zu versichern, dass er das Richtige getan habe. *Was Bösewichte eben so sagen, wenn sie dich in der Hand haben...*

Schon am nächsten Tag wird Schorsch mit einigen Wachrobotern im Gefolge auftauchen und die Einzelhäftlinge in den Sumpf hinausführen. Jeder von ihnen trägt dabei einen leeren Zwanzig-Liter-Tank auf dem Rücken, eine damit verbundene Saug-Pistole in der einen und ein seltsames Gerät mit Antenne in der anderen Hand.

Schorsch wird den Darsteller erklären, dass sie den Detektor (das Gerät in der ANDEREN Hand) einsetzen müssen, um eine schillernde Substanz aufzuspüren, die oben auf dem Sumpfwasser schwimmt (in Wirklichkeit nicht viel mehr als ein paar Tropfen Motor-Öl, die man auf das Wasser geschüttet hat); diese muss dann mit dem Saugrohr (genau, dem in der EINEN Hand) aufgesaugt werden. Sobald die Tanks auf dem Rücken voll sind mit schillernder Stink-Brühe, geht es zurück in die kuschelige Einzelzelle. Die Tanks werden danach ins Labor im Keller gebracht, wo die Gefangenen jedoch keinen Zutritt haben. Wenn die Darsteller lange genug in Einzelhaft bleiben, werden sie vielleicht sogar noch das Beladen eines ankommenden Transporters mitmachen. Und was bedeutet das alles? Nun, wenn die Geistesgrößen nicht von selbst darauf kommen, was im Labor im Keller passiert und was anschließend in den Transporter geladen wird, so solltet ihr ihnen eine *Grips*-Probe zugestehen, damit sie erkennen, dass sie ganz offensichtlich die Quelle gefunden haben, aus der „Swamp Stuff“ in die bewohnten Teile des Alls exportiert werden. Und dass es sich dabei wohl um Skranks großes Geheimnis handelt. Der Auftrag ist erfüllt! Und zwar gerade noch rechtzeitig...

ANKUNFT DES GEFANGENEN-TRANSPORTERS

Wenige Tage nach dem Arbeitseinsatz draußen in den Sümpfen landet nämlich der wöchentliche Gefangenen-Transporter, der laut

Planung der Raumpatrouille die Darsteller wieder in die Freiheit bringen soll. Doch die Papiere, die zu ihrer Entlassung führen sollen, sind offensichtlich nicht an Bord; zumindest kommt niemand zu den Darstellern, um sie aus den Zellen zu lassen und an Bord des Schiffes zu bringen. Was hat das zu bedeuten? Handelt es sich nur um eine Planungspanne, oder hat Skrank vielleicht dafür gesorgt, dass die entsprechenden Papiere verschwinden?

(Vielleicht kommt auch einer der Schauspieler jetzt schon auf die Idee, dass es etwas unwahrscheinlich ist, dass der Direktor des Gefängnisses eine Gruppe von Raumpolizisten, die sein Geheimnis kennen, einfach so wieder entlässt). *Ach, das glaube ich nicht... wenn man bei einem solchen Film mitmacht, spricht eigentlich nichts dafür, dass man besonders schlau ist.*

Wenn die Darsteller wollen, lassen wir sie doch einfach warten, bis der nächste Gefangenentransporter ankommt; soviel Zeit muss schon sein. Ich denke, ihr findet weiter oben genügend Dinge, mit denen ihr die Darsteller ein wenig beschäftigen könnt. Und wenn nicht, wie wäre es mit dem Ereignis im nächsten Absatz, um die Wartezeit ein wenig aufzulockern?



„HEY, SIE, WO IST IHRE DREHGENEHMIGUNG?“

Wie bereits erwähnt, dienen ein verlassenes Fabrikgelände und das dahinter liegende verwilderte Wäldchen als Drehort für diesen Film, und normalerweise kümmert sich niemand um diese Ecke der Stadt. Doch gerade jetzt hat sich ein Spaziergänger, der die seltsamen Vorkommnisse auf dem Gebiet beobachtet hat,

an die Behörden gewandt, und somit taucht plötzlich ein Fahrzeug mit zwei wenig amüsiert dreinblickenden Mitgliedern der örtlichen Ordnungsmacht auf, um nach dem Rechten zu sehen.

Wie sich die folgende Situation entwickelt, sollte vor allem von den Darstellern abhängen, denn Leone III versteht auf einmal weder Englisch noch Deutsch, und so müssen vor allem die Schauspieler die Unterhaltung führen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, aus dieser Situation heraus zu kommen.

So könnte man den Ordnungshütern beispielsweise erklären, dass es sich hier um ein reines Amateur-Projekt handelt, bei dem niemand Geld verdient und das sich darum keine offizielle Drehgenehmigung leisten kann (das würde Leone III natürlich genau und die Darsteller später daran erinnern, dass sie damit quasi auf eine Bezahlung verzichtet haben). Vielleicht zieht die Mitleids-Masche ja.

Vielleicht könnte man den beiden Beamten auch Statisten-Rollen anbieten oder sie als „technische Berater“ anheuern, die einen gewissen Anteil des Budgets dafür bekommen, dass sie einfach woanders hin sehen. Eventuell bietet sich auch Siggie Offenmaier an, die Situation zu klären, indem er seine Kumpels ruft, die als Big Babba & Company am Set herumhängen, doch mit vereinten Kräften sollte es den Darstellern gelingen, diese Hilfe zu verhindern.

Wer eine etwas ausufernde Nebenhandlung daraus machen möchte, kann die Darsteller auch im Auftrag des Produzenten oder Regisseurs los jagen, um eine Drehgenehmigung zu bekommen oder eine andere Kulisse zu suchen.

Wenn die Schauspieler jedoch keine solche Lösung suchen, so wird der Film einfach nur für ein paar Tage unterbrochen, bis niemand mehr so genau auf das Fabrikgelände achtet und man zurückkehren kann... hoffentlich diesmal, ohne erwischt zu werden.

DIE ERKENNTNIS

Kommen wir jetzt aber zurück zur eigentlichen Filmhandlung. Nach einer Woche landet wie gesagt erneut ein Gefangenentransporter, und auch dieser scheint keine Entlassungspapiere an Bord zu haben.

Jetzt sollten die Darsteller langsam nervös werden und sich überlegen, was sie wohl tun können, um aus dieser Falle zu entkommen. Ihnen stehen dabei natürlich alle möglichen blöden Ideen offen...

„WARTEN WIR AB!“

Vielleicht wollen die Darsteller einfach noch einen oder zwei Transporter abwarten, bevor sie etwas unternehmen. Dann Fall sollte der Regisseur ihnen einen kleinen Ansporn geben.

Nachdem ihr beschlossen habt abzuwarten, richtet ihr euch wieder möglichst bequem auf den dünnen Strohmatten in eurer Zelle ein. Die Kälte und Feuchtigkeit des Steins dringt von unten in eure Körper ein, während ihr langsam in einen unruhigen Schlaf driftet. Die Sonne hat sich kaum über den Horizont geschoben, als die Tür zu eurer Zelle plötzlich aufgerissen wird und Schorsch zusammen mit wenigstens zehn Robotern hinein stürmt. Bevor ihr irgendetwas unternehmen könnt, zerren sie euch hoch und drängen euch aus der Zelle hinaus.

Der Regisseur sollte hier keine Diskussionen zu lassen, und die Schauspieler sollten auch keine Chance haben, etwas gegen die Roboter zu unternehmen. Sie drängen die Gefangenen durch lange Zellengänge bis ins Büro des Direktors, wo Skrank bereits auf sie wartet.

Skrank hat es sich hinter seinem Schreibtisch gemütlich gemacht und die mechanischen Füße auf dem Tisch abgelegt. Die kleine Satellitenschüssel auf seinem Kopf dreht sich klickend hin und her. Euch fällt auf, dass er zwar ausgesprochen entspannt aussieht, euch jedoch keineswegs auffordert, Platz zu nehmen. Nun ja, wie soll das auch gehen, wenn die Roboter euch noch festhalten?

„Wusstet ihr eigentlich“, schnarrt seine Stimme leise und bedrohlich, „dass eure Kleidung dem Paragraphen 1236 der Anstaltsordnung, Unterpunkt 842.75, widerspricht? Aufgrund der mir übergebenen Amtsgewalt verurteile ich euch für dieses Vergehen zu fünf weiteren Jahren Zwangsarbeit, abzuleisten im Hauptrektor!“

Wenn die Darsteller jetzt so unklug sind, irgendetwas zu sagen (beispielsweise um gegen dieses Urteil zu protestieren), wird Skrank die Gelegenheit nutzen, ihnen noch etwas mehr Aufmerksamkeit zu widmen. Die Roboter werden die Darsteller abführen, sie jedoch nicht etwa in ihre Zellen zurückbringen, sondern in eine spezielle Kammer, von der sie bislang nur wispern gehört haben: das Verhörzimmer des Direktors. An dieser Stelle ist es wohl Zeit für eine kurze Werbepause. Sobald der Film weiter geht, finden sich die Schauspieler in der folgenden Situation.

Ihr hängt in Ketten an der Wand eines grauen halbdunklen Raums. Ihr hört das Öffnen der Tür, und eine schattenhafte Figur tritt ein. Ihr seht nur das rote Glimmen eines mechanischen Auges und hört das Klicken und Surren einer rotierenden Satellitenschüssel. Dann ertönt eine schnarrende Stimme.

„Habt ihr wirklich geglaubt, dass ihr mich täuschen könnt? Ihr Weltraumbullen seid wirklich erbärmlich! Wisst ihr eigentlich, wie schwer es ist, die Kontrolle über ein solches Gefängnis zu behalten? Ich brauchte Geld, und die Sache mit dem ‚Swamp Stuff‘ bot sich an. Euer Pech! Nun werdet ihr wohl bald bedauernswerte Opfer eines Reaktor-Unfalls werden. Vorher aber werden wir noch ein wenig Spaß haben...“

Blenden wir an dieser Stelle das weitere Geschehen aus und überlassen es der Phantasie der Darsteller, sich alles Weitere auszumalen. Dann blendet die Kamera wieder auf...

Ihr hängt weiterhin in den Ketten. Eure Anstaltskleidung hängt nur noch in Fetzen herab. Eure Körper sind von Teer und Federn bedeckt, und die sichtbaren Teile eurer Haut haben sich giftgrün verfärbt. Eure Kehlen sind rau und eure Stimme nur mehr ein schwächliches Krächzen.

Da plötzlich hört ihr ein leise pfeifendes Geräusch, und ein Objekt fliegt auf jeden von euch zu. Klatschend landet eine Torte, die scheinbar aus Sumpfschlamm und Sahne besteht, in euren Gesichtern, und nimmt euch endgültig die Sicht. Ihr möchtet alle miteinander ausrufen „Wer hat diese Torte geworfen?“, doch die unaussprechlichen Substanzen in euren Mündern machen daraus ein unverständliches Gemurmel.

Um euch herum wird es erneut dunkel.

Diese Szene sollte hoffentlich ausreichen, um selbst den dümmsten Darsteller dazu zu bringen, sich möglichst bald um die Flucht zu kümmern.

„WIR MÜSSEN HIER RAUS!“

Okay, jetzt geht es darum, einen Plan zu fassen. Lasst eure Helden ruhig erst einmal ein wenig grübeln und diskutieren.

Dann machen alle Darsteller einen *Ruhm-Wurf*. Wer diesen Wurf erfolgreich und mit dem niedrigsten Würfelwurf ablegt, hört plötzlich ein Geräusch vor der Tür, als hocke jemand davor.

Okay, und jetzt macht mir mal einer vor, wie es sich anhört, wenn sich jemand vor einer Tür hinhockt. Na, irgendwer?

Wenn die Darsteller die Tür öffnen (die seltsamerweise unverschlossen ist), so fällt ihnen Slimy Sam quasi in die Arme. Selbst wenn sie ihn nicht hören, wird Sam irgendwann selbst die Tür öffnen und ihnen vor die Füße fallen.

Slimy Sam grinst euch breit an.

„Ich wusste schon lange, dass ihr keine Knastbrüder seid. Macht euch nicht die Mühe es zu leugnen, ich habe alles gehört. Und ich weiß auch, dass ihr hier raus müsst. Vielleicht kann ich euch ja dabei helfen.“

Sam schließt die Tür hinter sich und hockt sich bequem auf eine der Pritschen, ohne auf eine Einladung zu warten.

„Wisst ihr, Skrank mag ja ein Schwein sein, aber er hat diesen Bau hier gut im Griff! Hier ist bislang noch niemand herausgekommen, und selbst wenn einer das schafft, bleibt er im Sumpf hängen. Aber ich weiß, wie man von diesem Planeten weg kommt.“

Die Darsteller werden sich jetzt wohl fragen, ob sie dem kleinen Schleimer trauen können, und wenn sie nachfragen, wie das mit der Flucht von diesem Planeten gehen soll, wird Sam noch breiter grinsen und weiter reden.

„Wisst ihr, da gibt es diesen Cousin meiner Stiefschwester mütterlicherseits, der auf dem Transporter arbeitet, der jede Woche hier landet.“

Er hat gesagt, er hilft mir, wenn ich irgendwie aus diesem Bau raus komme. Und ich denke, das gilt auch für jeden, der mir dabei hilft, wenn ihr versteht, was ich meine. Also, wenn ihr mich hier raus bringt, schaffe ich euch von diesem öden Planeten.“

DER PLAN

Die Darsteller müssen sich jetzt überlegen, wie sie aus dem Gefängnis entkommen können, denn auch wenn sie Sam nicht weiter trauen, als er Schorsch werfen könnte, ist er wohl doch ihre einzige Chance.

Einige mögliche Pläne haben wir im Folgenden geschildert, aber wenn die Darsteller eine bessere Idee haben, warum nicht? *Jetzt frage ich mich nur, wem ich die guten Ideen weniger zutraue.*

Der Gefangenenaufstand

Sowas gehört ja nun wirklich in jeden schlechten Gefängnisfilm!

Ein solches Vorhaben könnte vor allem dann funktionieren, wenn die Darsteller sich Freunde unter den Mitgefangenen gemacht haben. Auf jeden Fall sollten die Schauspieler aber darauf achten, dass sie sich möglichst wenigen Robotern und Wachen in den Weg stellen müssen.



Na, kann ich euch wirklich nicht zum Bleiben überreden, Jungs?

Wachroboter

Geschwindigkeit: 100

Power: 100

Rückgrat: 180

Ruhm: 20

Effektwurf: 60

Schaden: 50 (Laser-Augen oder Metallfäuste)

Vielleicht werden sie sich aber auch mit ihren Mitgefangenen anlegen müssen, wenn diese bemerken, was die Darsteller vorhaben oder wenn es ihnen einfach in den Sinn kommt, sich mit ihnen zu schlagen.

Mitgefangener

Unbewaffneter Kampf: 20%

Schaden: 2

Rückgrat: 10

Flucht im Müllsack

Für diesen Plan müssen sich die Darsteller all ihrer Würde entledigen. Als ob sie das nicht schon längst getan hätten, als sie für dieses Machwerk unterschrieben haben... Einmal täglich sammeln mehrere Wachen den anfallenden Müll in einem großen Karren, dessen Inhalt sie über eine Rutsche in einer Ecke des Hofes nach draußen befördern.

Die Rampe wird immer von wenigstens drei Robotern bewacht.

Die Rutschpartei endet auf einem grausig stinkenden Müllhaufen, der sich aber wenigstens jenseits der Mauern des Gefängnisses befindet.

Flucht auf dem Weg zum Reaktor

Der Reaktor befindet sich außerhalb des eigentlichen Gefängnisses, wegen der Strahlenbelastung. Auf dem Weg zu ihrer neuen Arbeitsstelle könnten die Schauspieler einen Weg zur Flucht finden, beispielsweise wenn ein besonders starker Strahlungsschub die Gehirne der Roboter kurzfristig durcheinander bringt.

Allerdings müssten die Darsteller sich bei diesem Plan überlegen, wie sie es schaffen, Slimy Sam mitzunehmen.

Flucht als Roboter verkleidet

Wenn die Schauspieler fragen, ja, die Roboter sind mannsgrößer. Und wenn sie sich daraufhin überlegen, dass man sich ja als Roboter verkleiden könnte, um zu entkommen, dann ist dieser Plan so sehr dem Geist der **Spätvorstellung** entsprechend, dass der Regisseur ihn wirklich gelingen lassen sollte.

Blackout

Einfallslose Darsteller mit zuviel Ruhm können natürlich auch einen Blackout auslösen, um sich plötzlich außerhalb des Gefängnisses zu befinden. Langweilig, einfallslos, ja, aber funktionieren würde es trotzdem.

Was alles NICHT funktioniert...

Eine Flucht, bei der die Gefangenen sich als Wache verkleiden wollen, wird nicht gelingen, denn dabei ist ja das Gesicht des Gefangenen zu sehen.

Auch der Gedanke, eine Krankheit zu simulieren, wird höchstens zum Besuch des allseits gefürchteten Gefängnisarztes führen, aber nicht zu einer Flucht aus dem Gefängnis.

Und letztendlich sollte man wohl noch einmal erwähnen, dass Skrank ziemlich genau weiß, wer die Darsteller in Wirklichkeit sind; sich ihm also entgegen zu stellen, entweder mit Drohungen oder der Preisgabe der wirklich Identität, wird höchstens zu der oben beschriebenen Verhörszene führen.

DER DSCHUNDEL

Sobald die Darsteller sich aus dem Gefängnis befreit haben, können sie sich dem Kampf mit der Natur widmen, in Form des Dschungels, der die Haftanstalt umgibt (und mit ein wenig geschicktem Kameraeinsatz sogar wirklich fast so was wie undurchdringlich aussieht). Der Regisseur sollte darauf achten, dass die Darsteller wenigstens ein paar Tage in diesem Gebiet überstehen müssen, bevor der rettende Transporter auftaucht (schließlich wollen wir ja auch ein bisschen Spaß haben).

Sobald die Darsteller sich in den Dschungel begeben, lest ihnen den folgenden Text vor:

Inzwischen versteht ihr, warum noch niemand von Alkatraz XII entkommen konnte. Soweit das Auge reicht, erstreckt sich der undurchdringliche Dschungel vor euch. Und doch ist dieses Gebiet eure einzige Chance, bis zur Ankunft des Raumtransporters unentdeckt zu bleiben.

Wenn die Darsteller sich übrigens weigern, tiefer in den Dschungel vorzudringen, solltet ihr sie mit einigen aus dem Gefängnis herauskommenden Wachrobotern liebevoll darauf aufmerksam machen, wer am Spieltisch das Sagen hat.

Wir wollen übrigens hoffen, dass die Darsteller sich einige Waffen besorgt haben, bevor sie geflohen sind, denn sie werden sie bestimmt noch brauchen. Wenn sie daran nicht gedacht

haben, so müssen sie sich mit dem behelfen, was sie hier vorfinden, also beispielsweise:

- Knüppel, die man sich einfach von einem der vielen Bäume der Umgebung besorgen kann
- Pfeil und Bogen, die man aus dünnen Zweigen und einigen Lianen bauen kann. Als Pfeile dienen dann dünne Äste, die nicht so biegsam sein sollten. Ein erfolgreicher *Ruhm*-Wurf bringt den jeweiligen Darsteller auf den Gedanken, aus Teer und Schwefel brennbare Pfeile zu basteln.
- Speere, die man aus einem langen Knüppel und einem spitzen Stein bauen oder aus angespitzten Holzstücken herstellen kann

„ICH GLAUB’, ICH SPINNE!“

Einige Stunden nach dem Ausbruch der Darsteller passiert Folgendes:

Ihr bewegt euch langsam und vorsichtig durch den Urwald, als sich plötzlich die ganze Atmosphäre um euch herum verändert, ohne dass ihr genau sagen könntet, inwiefern...

Jedem Darsteller steht jetzt ein *Grips*-Wurf zu. Wenn dieser erfolgreich verläuft, erkennt der Darsteller, dass die normalen Geräusche der Wildnis plötzlich verstummt sind. Der erste Darsteller, der an dieser Stelle den ewigen Satz „Es ist still hier. Zu still!“ ausspricht, bekommt sofort einen *Ruhm*-Punkt zugesprochen.

Kurze Zeit später merken es allerdings auch die anderen, denn...

Die Stille geht euch langsam an die Nerven. Statt der normalen Klänge in einem Urwald hört ihr plötzlich andere Geräusche, fast zu leise, um überhaupt wahrgenommen zu werden. So als bewege sich etwas Großes durch den Wald, mit unendlicher Vorsicht, und doch hört ihr es, vor euch, hinter euch, neben euch, ja, sogar über euch...

Jetzt gilt es einen weiteren *Grips*-Wurf abzulegen. Gelingt dieser Wurf, so fällt dem Schauspieler auf, dass vor ihm ein seltsames weißliches Seil aus einem Baum herab hängt. Wer dieses berührt, spürt, dass das Seil extrem klebrig ist; nur ein erfolgreicher *Power*-Wurf wird den Schauspieler wieder davon befreien. Natürlich können die Gefährten ihm helfen, doch dabei sollten sie aufpassen, dass sie nicht auch festkleben.

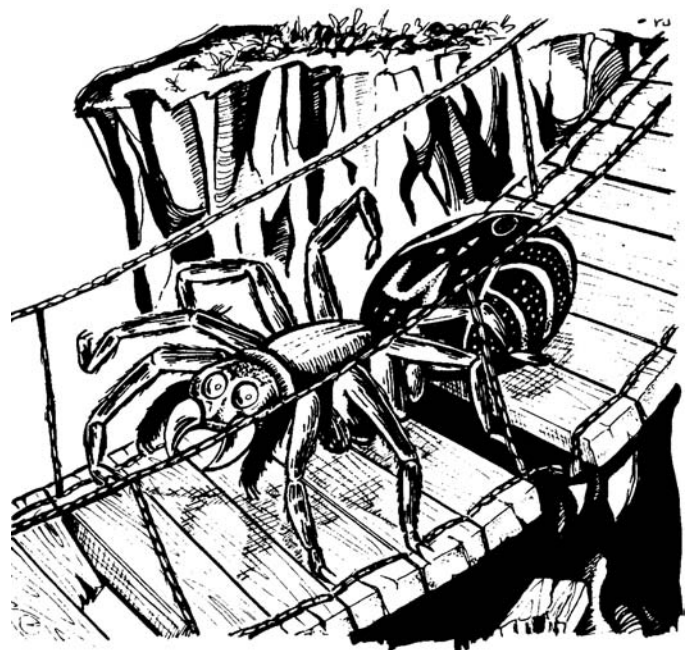
Da plötzlich passiert es...

Hinter euch ertönt auf einmal ein krachendes Geräusch. Zwischen den Bäumen hinter euch bricht eine gewaltige Spinne hervor, mehr als fünf Meter breit, mit acht starr blickenden Augen, die euch hungrig anstarren!

Jetzt gilt es einen weiteren *Grips*-Wurf abzulegen. Gelingt dieser Wurf, so fällt dem Schauspieler auf, dass vor ihm ein seltsam weißlich aussehendes Seil aus einem Baum herab hängt. Wer es berührt, spürt, dass das Seil extrem klebrig ist, vor allem, weil er daran hängen bleibt; nur ein erfolgreicher *Power*-Wurf wird den Schauspieler wieder davon befreien. Natürlich können die Gefährten ihm helfen, doch dabei sollten sie aufpassen, dass sie nicht auch festkleben (gelungene *Ruhm*-Würfe könnten hier sicherlich helfen). Da plötzlich passiert es...

Hinter euch ertönt auf einmal ein krachendes Geräusch. Zwischen den Bäumen hinter euch bricht eine gewaltige Spinne hervor, mehr als fünf Meter breit, mit acht starr blickenden Augen, die euch hungrig anstarren!

Jetzt ist es wohl Zeit für ein paar Schreckenswürfe. Slimy Sam wird diesen auf jeden Fall nicht schaffen und schreiend irgendwo im Nichts verschwinden, was sicherlich auch für die Darsteller ein durchaus angebrachter Plan sein könnte, wenn sie keine wirklich guten Waffen bei sich haben. Wenn die Darsteller kämpfen wollen, so wird dies ein Kampf bis zum Tod werden. *Fragt sich nur, bis zu wessen Tod...*



Riesenspinne

Geschwindigkeit: 200

Power: 400

Rückgrat: 200

Ruhm: 20

Effektwurf: 60

Schaden: 100 (Gift, Zerquetschen)

Eine eventuelle Flucht wird die Darsteller irgendwann an die folgende Szenerie führen.

Der Dschungel vor euch wird auf einmal dünner, und vor euch, nur wenige Meter entfernt, seht ihr eine gewaltige Schlucht. Der einzige Weg auf die andere Seite ist eine schmale Brücke aus halb verrottetem Holz und sich selbst auffasernden Lianen, über die man nur einzeln hintereinander gehen kann.

Die Darsteller müssen nun entscheiden, wer als Erster die Brücke betreten soll, aber wenn es zu lange dauert, darf hinter ihnen ruhig schon die Spinne mit lautem Krachen druchs Unterholz brechen. Wenn dann alle auf einmal auf die Brücke zu stürzen, so werden sie die Brücke in der Reihenfolge ihrer Schwung-Werte betreten, der Darsteller mit dem höchsten Wert als erstes.

Wie auch immer die Schauspieler die Brücke betreten, sobald der letzte von ihnen die Bretter, die die Rettung bedeuten, betritt, gibt es endgültig unliebsamen Besuch von hinten.

Die Spinne bricht aus dem Dschungel hervor und nähert sich blitzschnell der Brücke und ihrer Beute. Doch dann zögert sie, blickt rechts und links, als traue sie der wackeligen Konstruktion nicht. Doch dann siegt der Hunger, und sie stürmt auf die Brücke!

Der letzte Darsteller auf der Brücke muss jetzt einen *Ruhm*-Wurf ablegen.

Gelingt dieser, so kann der Schauspieler sich mit einem gewagten Sprung auf die andere Seite retten, bevor die Brücke unter dem Gewicht der Spinne zusammenbricht.

Ansonsten muss dem Darsteller ein *Schwung*-Wurf gelingen, um eine Liane zu greifen, bevor er ebenfalls abstürzt. Misslingt der Wurf jedoch, folgt er der Spinne in den Abgrund. Jetzt kann nur noch ein Blackout oder ein Stuntman den Schauspieler vor dem nutzlosen Rumsitzen retten (in diesem Fall wird der arme Kerl genau auf die Spinne aufprallen, als diese unten aufschlägt, und einige Aufnahmen später schleimverschmiert, aber lebendig wieder bei seinen Kameraden eintreffen).

Auch Slimy Sam wird irgendwann wieder auftauchen, denn er erhofft sich in der Nähe der

Darsteller eine größere Chance, den Weg bis zur Landeplattform zu überleben.

DER SUMPF

Jenseits der ehemaligen Brücke wird das Gelände recht schnell schlammig und sumpfig, und die Darsteller, die bereits als „Sauger“ in diesem Gebiet unterwegs waren, werden die Landschaft ohne große Freude wieder erkennen.

Der Wind legt sich, und die Hitze lässt die Luft flimmern. Die Kleidung der Darsteller scheint immer enger zu werden und klebt regelrecht am verschwitzten Körper. *Hoffentlich sind wenigstens ein paar weibliche Darsteller dabei, damit die Jungs auch mal ein bisschen Spaß haben...*

Der Regisseur kann an dieser Stelle durchaus ein paar kleine Besonderheiten des Alkatrazz-XII-Dschungels für seine Darsteller aus dem Ärmel schütteln. Sinn und Zweck des Ganzen sollte auf jeden Fall sein, die Darsteller an irgendeinen Ort zu locken, von dem aus sie den Weg zur Landebasis des Raumtransporters nicht mehr allein finden können. *Diese Typen zu verwirren sollte nun wirklich kein Problem darstellen.*

Kletternde Gestalten

Irgendwo auf den wenigen Bäumen des Sumpfes erspähen die Darsteller eine Gestalt, die sich weniger behände als eher lahm durch die Äste schwingt. Der Regisseur kann jetzt entweder würfeln oder frei entscheiden, worum es sich handelt:

- **01-70%:**
Ein Affe schwingt sich in einem schlecht sitzenden Kostüm durch die Bäume, blickt einen Moment lang interessiert auf die Darsteller hinab und verschwindet dann im Geäst. Manchmal fallen die Affen jedoch auch einfach vom Baum herunter und verschwinden danach lauthals fluchend im Unterholz.
- **71-99%:**
Siggi Ofenmauer hat einen der Affendarsteller beiseite gedrängt und sich selbst in den Mittelpunkt gestellt, wo er jetzt wild posend auf einem Ast auftaucht. Das führt natürlich zum Abbruch der Szene, und Leone III wird den Bodybuilder mit einem gezielten Wurf des Klemmbretts seiner Sekretärin vom Ast fegen. Zum Glück hat Oma Ofenmauer diesen Wurf nicht gesehen!

- **100%:**
Die Affendarsteller haben die Nase voll von Siggie und hängen ihn zwischen den zwei Teilen einer Astgabel an seinem Bodysuit auf. Oma Ofenmauer schwört Rache und verbringt die nächste halbe Stunde damit, jeden Affen mit dem Regenschirm zu vertrimmen, ebenso jeden Darsteller, der sie aufzuhalten versucht.

Ein Baum?

Vor euch taucht ein breiter Fluss auf, der sich scheinbar endlos in beide Richtungen erstreckt. Ihr werdet ihn wohl überqueren müssen. Glücklicherweise liegt genau vor euch ein breiter Baumstamm, über den ihr balancieren könnt, um trockenen Fußes über den Fluss zu kommen.

Mal sehen, wie misstrauisch die Darsteller sind. Wenn sie tatsächlich über den Baumstamm wandern wollen:

Ihr habt ungefähr die Hälfte des Weges über den Fluss hinter euch gebracht, als der „Baumstamm“ sich unter euch plötzlich schüttelt. Dann dreht er plötzlich sein weit aufgerissenes zahnbewehrtes Maul zu euch um. Der Baum ist in Wirklichkeit ein Riesenalligator!

Es kann natürlich auch sein, dass die Darsteller sich lieber nicht dem verführerischen Baumstamm widmen, sondern daneben entlang waten wollen.

Ihr tretet in das bräunliche Wasser hinein und bemerkt, dass der Fluss doch wohl tiefer ist als erwartet. Jeder Schritt bringt euch tiefer ins Wasser hinein, bis es euch ans Kinn reicht. Plötzlich ertönt neben euch ein lautes Röhren. Dann dreht der „Baumstamm“ plötzlich sein weit aufgerissenes zahnbewehrtes Maul zu euch um. Der Baum ist in Wirklichkeit ein Riesenalligator!

So, und jetzt viel Spaß, liebe Regisseure!

Riesen-Alligator

Geschwindigkeit: 200
Power: 600
Rückgrat: 2000
Ruhm: 10
Effektwurf: 55
Schaden: 200 (Biss)

Mampfer



Auf eurem Weg durch den Sumpf hört ihr plötzlich ein leises Geräusch aus den Büschen neben euch, wie das Durcheinander-Murmeln vieler kleiner Lebewesen.

Wenn die Darsteller sich die Sache näher anschauen, erblicken sie folgendes:

Hinter dem Gebüsch seht ihr ein etwa einen Meter durchmessendes, weich gepolstertes Nest am Boden, in dem sich Dutzende kleiner pelziger Lebewesen befinden. Sie sehen mit ihrem weichen Fell und den kleinen leuchtenden Augen absolut herzerreißend süß aus, wie sie zu euch hinauf blicken und dabei leise miteinander zu schnattern scheinen.

Wenn einer der Darsteller dumm genug ist eins der kleinen Wesen anzuheben, so wird dieses leise, aber deutlich vernehmbar „Danke“ quieken... und sich im nächsten Moment mit weit aufgerissenem, zahnbewehrtem Maul auf den Darsteller stürzen.

Die anderen süßen Knuddeltierchen werde es ihrem Kameraden übrigens nur wenige Sekunden später gleich tun und sich ebenfalls auf die entflohenen Gefangen stürzen.

Ach ja, sollte sich niemand finden, der eins der Wesen berührt, so werden die kleinen Kreaturen trotzdem angreifen. *Niemand hat behauptet, dass es bei einem solchen Film gerecht zugeht.*

Mampfer

Geschwindigkeit: 100
Power: 3
Rückgrat: 5
Ruhm: 20
Effektwurf: 60
Schaden: 10 (Biss)

SIGGI AUSSEM SUMPF!

Irgendwann habt ihr die Darsteller sicherlich genug mit Zufallsbegegnungen gequält, dann ist es an der Zeit, sie mit den wichtigen Elementen des Drehbuchs zu quälen.

Während ihr euch gerade schwitzend und schwer atmend durch den Sumpf bewegt, hört ihr plötzlich das Klatschen zweier Hände neben euch.

Auf einer nahen Lichtung seht ihr Direktor Skrank, der mit einem hinterhältigen Grinsen spöttischen Applaus spendet. Hinter ihm stehen Schorsch und etwa ein Dutzend Wachroboter. Seine schnarrende Stimme schneidet durch die schwüle Luft.

„Nicht schlecht, meine Lieben! Vielleicht seid ihr doch nicht ganz so erbärmlich, wie ich gedacht habe. Es tut mir fast leid, dass ich der Zentrale der Raumpatrouille mitteilen muss, dass ihr bei einem Fluchtversuch den Mampfern von Alkatraz XII erlegen seid.“ Mit einem Wink seiner künstlichen Hand befiehlt er den Angriff!

Wahrscheinlich werden die Darsteller sich dem Kampf stellen, und es sollte jetzt wild hin und her wogen. Ein herausgerissenes Laserauge kann jetzt waffenlosen Darstellern weiter helfen. Im Endeffekt sollte sich der Kampf aber irgendwann zuungunsten der Darsteller entwickeln, damit die Rettung kommen kann.

Ihr hört eine tiefe Stimme hinter euch, die ein markerschütterndes Brüllen ausstößt. Als ihr euch umdreht, stürmt ein muskulöser Riese in einem Fell-Lendenschurz an euch vorbei und schwingt eine riesige Holzkeule. Jeder seiner gewaltigen Schläge scheint einen der Roboter zu zerschmettern.

Hinter ihm stürmt noch eine ganze Horde Affen heran, die ebenfalls in den Kampf eingreifen.



Endlich ist er da: Siggis aussem Sumpf! Kein Trick des Drehbuchs konnte diesen Auftritt jetzt noch verhindern.

Siggis aussem Sumpf

Größe: 2,1m

Geschwindigkeit: 200

Power: 200

Rückgrat: 200

Grips: 10

Ruhm: 50

Effekt-Wurf: 75

Schaden: 200

Talente: Akrobatik

Kampfeffekte: Waffe (Knüppel), Prügeln

Andere Effekte: keine

Immunitäten und Schwächen: normal

Requisiten: Tierfell, Knüppel

Beschreibung: Siggis ist ein geheimnisvoller Charakter, der einem gewissen Herrn des Urwalds gleicht, dessen Namen wir aus urheberrechtlichen Gründen nicht nennen dürfen; er wird aber sowieso am liebsten Siggis genannt, von daher macht das wenig aus. Siggis lebt in den Sümpfen, die das Gefängnis umgeben. Er ist eigentlich ein guter Kerl und wird den Darstellern helfen, wenn sie seine Hilfe brauchen, aber dafür müsste er ermahnen, watter zuhn sacht, wa?

Skrank bemerkt offensichtlich, dass sich der Kampf gegen ihn wendet, als immer mehr seiner Roboter zertrümmert am Boden liegen. Sein Gesichtsausdruck wechselt zwischen Angst und Wut, als er sich zu euch umdreht und lauthals ausruft: „Dieses Mal seid ihr davongekommen! Aber wir sehen uns wieder, und dann seid ihr dran. Niemand kann von Alkatraz XII fliehen! Niemand!“

Mit diesen Worten aktiviert er sein Düsenpack und schwebt auf einem Feuerstrahl reitend davon, dicht gefolgt von Schorsch.

Der Riese zerlegt gerade den letzten Roboter und steht dann schwer atmend, aber mit einem breiten Grinsen auf den Lippen vor euch. Er ist sicherlich über zwei Meter groß und wirkt fast ebenso breit. Dann spricht er euch an:

„Tach, isch binnäh Siggis, däh Siggis aussem Sumpf,ne? Juht datt isch da wah, wa?“

Siggis ist froh, dass er endlich im Film auftauchen darf, und er hat vor, das Beste daraus zu machen. Das bedeutet für ihn, dass er versucht, möglichst jede Sprech-Szene an sich zu reißen und in einer Tour zu reden. Dabei wird er in einem grausigen Tonfall sprechen, irgendwo zwischen Ruhrpott-Dialekt und der schlimmsten Jugend-Sprachen-Nachahmung diesseits der Seine! Als Siggis solltet ihr in einer Tour quasseln, möglichst keine Pause machen und dabei die schlimmsten sprachlichen Konstrukte benutzen, die ihm in den Sinn kommen.

Ihr habt euer Ziel erreicht, wenn die Darsteller irgendwann überlegen, ob sie ihren Retter einfach erschlagen oder sich doch lieber wieder in Skranks Obhut begeben sollen, nur damit endlich Ruhe herrscht!

Vielleicht ergibt sich ja auch irgendeine Situation, in der die Darsteller ihn abschütteln können, wenn sie sich zum Beispiel freiwillig einem weiteren Riesen-Alligator in den Rachen werfen. Eventuell werden sich aber auch die Affen erbarmen und gemeinsam dafür sorgen, dass ihr „Anführer“ endlich mal die Klappe hält, auch wenn sie dafür ihre Verkleidung aufgeben müssen. Seltsamerweise wird auch Leone III nichts dagegen haben, wenn dies passiert; irgendwie wird er das im Schneiderraum schon sinnvoll zusammen schneiden können.

Die Darsteller werden auf der anderen Seite Siggis vielleicht brauchen, um den Weg zum Landeplatz des Transporters zu finden; also heißt es wahrscheinlich „Ohren zu und durch!“

Der Herr des Alkatrazz-XII-Dschungels wird die Gruppe auf jeden Fall verlassen, sobald diese das Ende der Sümpfe erreicht. Und die Darsteller werden wahrscheinlich erleichtert aufatmen, wenn der Riese am Rand des Sumpfes stehend langsam kleiner wird, winkend und immer wieder „Tschööhöö!“ rufend. Die schlimmste Bedrohung des ganzen Films liegt hinter den Schauspielern!

„WO IST EIGENTLICH DAS MÄDEL GEBLIEBEN?“

Wenn einzelne Darsteller auch am Dreh der Vorschau teilgenommen haben, werden sie sich vielleicht fragen, wo das Mädchen geblieben ist, das sie bei dieser Gelegenheit kennengelernt haben. Nun ja, wie das im Filmgeschäft nun mal so ist, nicht alles, was man in der Vorschau so sieht, erscheint dann auch im fertigen Film. In diesem Fall war für die junge Frau einfach kein Budget mehr vorhanden, so gerne Leone III als Regisseur sie auch dabei gehabt hätte (von einigen Mitgliedern der Crew und dem Hauptdarsteller ganz zu schweigen). Doch natürlich steht es den Darstellern frei, sich um die junge Dame zu bemühen und sie vielleicht mit irgendwelchen Versprechungen wieder ans Set zu bekommen (und sei es nur, um sich die Zeit mit Siggis etwas angenehmer zu gestalten).

Sie heißt Sandra Berino, ist portugiesischer Abstammung und arbeitet entweder als Bedienung im **Berino's**, dem Restaurant ihres Vaters, oder als Model im Anfangsstadium ihrer Karriere. Um sich selbst einen Karriereschub

als Model zu geben, hatte sie auch am Dreh der Vorschau teilgenommen, gegen den Willen ihres Vaters, der ihr danach den Umgang mit diesen Möchtegerns verbot. Doch Sandra würde liebend gern weiter bei **Siggis aussem Sumpf** mitmachen. Leone III würde sie sicherlich auch



gerne wieder begrüßen, solange sie ihn nichts kostet. Und eine Liebesgeschichte, egal zwischen wem, ist für ihn als feurigen Latino immer ein Gewinn für den Film.

Vielleicht holen die Darsteller sie ja zurück? Und wie wäre es mit dem Zweikampf der Titanen ein Wahnsinn, wenn Pedro Berino und Oma Ofenmauer zur Verteidigung ihrer Schützlinge gegeneinander antreten, oder? Und wenn euch das alles doch nicht zusagt, dann bleibt euch ja immer noch die Ausrede mit dem Budget. *Feiglinge!*

DIE RETTUNG IST NAH!

Die Charaktere erreichen nach ihrer Odyssee durch den Dschungel endlich das Ziel: einen geheimen Landeplatz der Weltraumschmuggler. An dieser Stelle wollen wir hoffen, dass Slimy Sam sich weiterhin bei den Darstellern befindet, ansonsten werden sie in den nächsten Minuten heftig diskutieren und sehr überzeugend sein müssen.

Vor euch erscheint die Landefläche von Alkatrazz XII, auf der wöchentlich die Transportschiffe für das Gefängnis landen. Und auch jetzt erhebt sich vor euch ein plump wirkendes Raumschiff, aus dem mehrere Arbeiter Kisten und Kästen ausladen.

Die Besatzung des Schiffes blickt sich um, offenbar verwundert, dass niemand vor Ort ist, um die Waren entgegen zu nehmen. Da erblicken sie euch und weisen zu euch herüber. Im entstehenden Tumult werden Waffen gezogen und auf euch angelegt, bis plötzlich ein Mann, der erstaunliche Ähnlichkeit mit Slimy Sam hat, laut aufschreit und auf euch zu stürmt.

„Sammy, du alter Verbrecher! Du bist es! Du bist es wirklich!“

Die beiden Männer umarmen sich stürmisch, und alles scheint gut zu sein, als plötzlich...

An dieser Stelle solltet ihr erst einmal eine Pause einlegen, vielleicht etwas zu trinken verlangen, weil eure Kehle zu trocken geworden ist, oder auch den Weg in die gekachelten Räumlichkeiten antreten. Egal, was ihr tut, erzählt erst einmal nicht weiter. Lasst die Spieler ruhig ein bisschen schwitzen. Etwas Spannung hat noch niemandem geschadet.

...ein Laserstrahl den Boden zwischen euch aufreißt!

Ihr blickt nach oben, und von dort schweben Skrank und Schorsch mit ihren Düsenpacks heran. Skrank zeigt auf euch und schreit mit sich überschlagender Stimme: „Habt ihr wirklich gedacht, dass ihr mir entkommen könnt?“ Im nächsten Moment landet er und knurrt in Richtung der Schiffsbesatzung: „Haltet euch da raus! Das ist eine Sache zwischen uns und denen dort!“

Die Besatzung des Transporters wird sich tatsächlich heraushalten, denn sie wissen ja nichts über die Hintergründe und kennen Skrank nur als Direktor des hiesigen Gefängnisses. Und Slimy Sam wird den Teufel tun und irgendetwas verraten, solange die Sache seine Flucht nicht verhindert.

Es geht also tatsächlich nur noch um den Endkampf zwischen Gut und Böse!

Wenn die Darsteller sich dabei auf der Siegerstrasse befinden, lasst sie einfach den Kampf allein zu Ende führen, bevor die Kavallerie kommt (siehe unten); dabei sollte Skrank jedoch möglichst überleben.

Doch wenn die Situation außer Kontrolle gerät und die Schauspieler scheinbar den Kürzeren ziehen, passiert Folgendes:

Aus dem Himmel donnert plötzlich mit röhrenden Triebwerken ein Schiff der Raumpatrouille heran. Skrank wirft einen Blick nach oben und ergreift sofort die Flucht, doch bevor er weit kommt, schießt plötzlich ein purpurner Lichtstrahl aus dem Schiff und umgibt den Gefängnisdirektor mit seinem Leuchten. Bewegungsunfähig bleibt er stehen, und nur Sekunden später erleidet Schorsch das gleiche Schicksal.

Unabhängig davon, ob er eingreifen musste oder nicht, landet der Patrouillenkreuzer in jedem Fall in unmittelbarer Nähe des Geschehens, und die Schleusen öffnen sich.

Ein Mann in einer makellosen blauen Uniform verlässt das Schiff und tritt euch entgegen. Es handelt sich um niemand anders als Commander Tyler, euren Vorgesetzten, der euch diesen Spezialauftrag gegeben hatte. Er kommt auf euch zu, und sein vor Ekel verzogenes Gesicht, als er euren momentanen Aufzug sieht, lässt euch spüren, dass er nicht zufrieden mit euch ist. Dann dreht er sich zu Skrank um, der immer noch gelähmt ist, und wendet sich wieder euch zu: „Könnten Sie mir das bitte erklären, meine Herren?“

Jetzt ist es an den Darstellern, die Situation zu erklären und sich selbst dabei im möglichst positiven Licht darzustellen. Ob sie dabei Slimy Sam erwähnen oder nicht, bleibt ihnen überlassen; wenn sie dies nicht tun, wird er schließlich mit dem Transporter verschwinden, allerdings nicht, ohne ihnen vorher vielsagend zuzuwinkern. Wer weiß, wozu man einen solchen Kontakt später noch gebrauchen kann.



Letztendlich werden die Darsteller hoffentlich genug zu erzählen haben, um Skrank zu überführen, und Commander Tyler wird sich wieder dem gelähmten Cyborg zuwenden.

„Nun, Skrank, ich denke, wir werden für Sie eine neue Wohnung finden, die sicherlich ebenso komfortabel ist wie die Unterkunft, die Sie meinen Leuten angeboten haben.“
Doch plötzlich, ohne jede Vorwarnung, zündet Skranks Düsenpack, scheinbar automatisch ausgelöst, und der Mann verschwindet in der Ferne.
Der gerade gelandete Kreuzer kann ihm nicht folgen, da er erst seine Triebwerke auskühlen muss, ein Umstand, der Skrank offensichtlich wohl bekannt war. Niemand kann seine Flucht noch verhindern.

THE END?

Am Ende des Films lest ihr den Darstellern den folgenden Text vor:

Ihr sitzt im Innern des Kreuzers der Raumpatrouille – endlich wieder gesäubert und in eure angestammten Uniformen gekleidet –, als dieser von Alkatrazz XII abhebt. Ihr seid zufrieden, dass ihr auch diesen Auftrag gut überstanden habt, und selbst Commander Tyler ist eigentlich zufrieden mit den Ergebnissen, wenn er das auch nicht zugeben würde, bevor er seinen Abschlussbericht abgibt.
Plötzlich ertönt ein Krachen aus der Funkanlage, und eine wohlbekannte, schnarrende Stimme ist zu hören: „Ihr Narren! Ihr glaubt, ihr habt gewonnen? Ihr wisst doch gar nicht, womit ihr euch angelegt habt! Wir werden uns wieder sehen, und ihr werdet büßen für das, was ihr mir angetan habt!“
Ihr blickt euch gegenseitig an, dann fällt euer Blick auf Commander Tyler, und ihr wisst jetzt schon, was euer nächster Auftrag sein wird. Schulterzuckend lehnt ihr euch in euren Sesseln zurück; ihr solltet die Ruhe genießen, solange ihr sie noch habt.
Der Kreuzer steuert auf das freie Weltall zu und wird dabei langsam kleiner, dann wird das Bild ausgeblendet.

BESETZUNGSPARTY

Neben den üblichen Bonus-*Ruhm*-Punkten für gutes Spiel solltet ihr für die folgenden Dinge weitere Bonus-Punkte verteilen:

- ein *Ruhm*-Punkt für den Darsteller, dessen Plan zur Flucht aus dem Gefängnis geführt hat
- ein *Ruhm*-Punkt für jeden, der sich selbst im Dschungel eine Waffe gebaut hat
- ein *Ruhm*-Punkt für jeden Spieler, der es geschafft haben sollte, Siggis Ofenmauer zum Schweigen zu bringen
- ein *Ruhm*-Punkt für den Spieler, der auf die Idee gekommen ist, Skrank mit dem Radio durcheinander zu bringen, um sich einen Vorteil zu verschaffen
- ein *Ruhm*-Punkt für denjenigen, der den besten Tarzan-Schrei am Spieltisch ausgestoßen hat... ups, jetzt habe ich den Namen ja doch gesagt, ich Böse, ich!

Basierend auf Material von
Bradley K.McDevitt

Übersetzung und Erweiterung von
Ralf Sandfuchs

Grafiken von
Tom Dow
Bradley K.McDevitt
Christina Wald
P.J.Evans
Thorsten Gunst

© der Originalausgabe 2007
Stellar Games

© der deutschen Ausgabe 2007
Krimsus Krimskrams-Kiste

