

Folge 10. Das Geheimnis der Mystic-Mountains

Buch: H.G .Francis

Hörspiel-Script erstellt von M. Gall

[Titelmusik]

Erzähler: Zusammen mit Teela betrat He-Man den großen Saal von Castle-Grayskull. Er hatte ihr berichtet, dass Skeletor tot war. Doch die Befehlshaberin der königlichen Leibwache glaubte nicht so recht daran, dass der Herr des Bösen wirklich sein Ende gefunden hatte. Sie hoffte, von dem Geist der Burg Gewissheit über Skeletors Schicksal bekommen zu können.

[Schwebeklänge]

Teela: Geist von Castle-Grayskull, ich rufe dich!

Geist: Teela... Herrin der königlichen Wachen!

Teela: Ich bin froh dich zu sehen, Geist von Castle-Grayskull. Bitte, sage mir, was aus Skeletor geworden ist. Ich muss wissen, ob der Herr des Bösen noch lebt.

Geist: Skeletor lebt.

He-Man: Skeletor lebt? ... Aber das kann nicht sein. Ich war dabei, als er in der Höhle verschüttet wurde.

Geist: Er konnte sich befreien. Seht selbst! Ich werde euch in lebenden Bildern zeigen, wie es gewesen ist. Seht her zu mir!

[Skeletorthema]

Erzähler: Aus der rötlichen Wolke, in der sich Geist von Castle-Grayskull darstellte, entstand das Bild Skeletors und das seiner Helfer Beast-Man, Tri-Klops und Trap-Jaw. Teela und He-Man konnten sehen, wie diese vier Männer sich aus dem Schutt einer in sich zusammengestürzten Höhle befreiten.

[Geröll / anstrengendes Gestöhne]

Skeletor: ... frei! Gleich habt ihr's geschafft. Hilf mir, Tri-Klops!

Tri-Klops: Ja, Skeletor. Gib mir deine Hand!

Skeletor: Und jetzt: Zieh! ... Gut so! Gut!

Tri-Klops: Ich bin frei!

Beast-Man: (stöhnt) Und ich auch, Herr!

Skeletor: Gut, Beast-Man... Was ist mit dir, Trap-Jaw?

Trap-Jaw: Ich auch... Ich bin heraus aus dem Gestein – und ebenfalls unverletzte, aber: Ich denke an He-Man. Ich bin wütend. Er hat uns diese Niederlage beigebracht.

Skeletor: Dafür wird He-Man bezahlen. Hier – seht! Ein Rest des Stalagmiten, den er zerschlagen hat. Ich werde davon essen – ein wenig nur.

Tri-Klops: (aufgeregt) Nein, Skeletor! Das könnte dein Tod sein.

Skeletor: Ach, dieses bisschen Staub – Höhöhö! – wird mich nicht töten. (isst, schreit kurz darauf auf)

Tri-Klops: Ich hab es gesagt: Es bringt ihn um.

Trap-Jaw: Nein, Tri-Klops... Skeletor wird es überstehen. Der Staub des Stalagmiten wird ihn mit dem Geist des verstorbenen Magiers Myrat verbinden.

Tri-Klops: Oah! Mit dem Magier... Myrat? ... Myrat – das ist der größte und mächtigste Magier, der jemals gelebt hat.

Trap-Jaw: Ganz recht. Niemand war mächtiger im Kosmos als Myrat.

Skeletor: (ruft) Myrat!

Tri-Klops: (staunend) Tatsächlich... Du hast recht, Trap-Jaw. Er lebt – und er ruft den verstorbenen Magier.

Skeletor: (ruft) Myrat! ... (leise) Ich höre dich. ... Ja, ich höre dich. (lacht leise)

Tri-Klops: Skeletor, wirklich? ... Du kannst den Magier hören, obwohl dieser schön seit Jahren tot ist?! ... (staunend) Wie ist das möglich?

Skeletor: Myrat, mächtigster aller Magier, ja, ich höre dich... Du bietest mir den Ring an? Den Ring der absoluten Macht?

[sphärische Klänge]

Myrat: Der Ring liegt in einer Höhle der Mystic-Mountains, Skeletor. Hole ihn dir!

Skeletor: (lacht) Den Ring der absoluten Macht? ... Ja, ich werde ihn mir holen.

Myrat: Wenn du diesen Ring hast, bist du mächtiger noch als He-Man mit dem Zauberschwert. Dann bist du nahezu unbesiegbar.

Skeletor: (lacht auf) Mit dem Ring werde ich unbesiegbar sein?! Unbesiegbar? He-Man, das ist dein Ende... Die Rache ist mein. (lacht dreckig) Unbesiegbar!

Beast-Man: Herr, BEINAHE unbesiegbar.

Skeletor: Schweig, Beast-Man. Halte den Mund!

Beast-Man: Ich wollte doch nur sagen...

Skeletor: Du bist still, Knecht! ... Wie kannst du es wagen, so mit mir zu reden.

Beast-Man: Aber Myrat hat gesagt, „beinahe unbesiegbar“. Nicht „unbesiegbar“, Skeletor. Nur BEINAHE.

Skeletor: Beinahe unbesiegbar... Nur beinahe? Myrat, ist das wahr?

Myrat: Wenn du vergisst, die Freude zu teilen, wirst du die Macht verlieren, wenn du sie gerade erst in Händen hältst.

Skeletor: Die Freude teilen? ... Was soll das heißen, Myrat? So rede doch! ... Myrat! Myrat!

[dramatische Musik]

Geist: Teela, Wächterin von Eternis... Das war es, was ich dir und He-Man zeigen wollte. Jetzt wisst ihr, was euch droht. Niemals zuvor war Eternia in einer solchen Gefahr. Denn der Ring der absoluten Macht könnte sogar das Zauberschwert lähmen.

Teela: Was sollen wir tun, Geist von Castle-Grayskull?

Geist: Es gibt nur eine Lösung: He-Man muss vor Skeletor in den Mystic-Mountains sein. Er muss den Ring noch vor Skeletor berühren. Denn dann ist der Ring für alle Zeiten verloren.

Teela: Er ist verloren, wenn He-Man ihn berührt?

Geist: Wenn He-Man ihn berührt, bevor Skeletor ihn an sich genommen hat, wird der Ring in der Dimension des Todes verschwinden... Aber Vorsicht: Skeletor hat eine neue Waffe!

Teela: Was für eine neue Waffe? Bitte, rede doch!

He-Man: Zu spät, Teela... Der Geist von Castle-Grayskull hat sich zurückgezogen.

Teela: Er hätte uns doch sagen können, was für eine neue Waffe Skeletor hat.

He-Man: Das werden wir früh genug zu spüren bekommen, Teela. Skeletor wird keine Zeit verlieren. Er wird sofort in die Mystic-Mountains eilen.

Teela: Ja, du hast recht, He-Man. Du musst noch heute aufbrechen oder es ist zu spät für uns... und Skeletor wird die Macht über Eternia gewinnen.

[Titelmusik]

Erzähler: Teela und He-Man flogen von Castle-Grayskull zum königlichen Palast in Eternis. Sie landeten auf dem Hof, auf dem Man-at-Arms und Orko mit einer neuen Waffe experimentierten, die der Waffenmeister entwickelt hatte. Battle-Cat, der Kampftiger, lag in der Sonne und sah ihnen zu. Er knurrte grollend, als er Teela und He-Man sah, denn er ahnte bereits, dass ein neuer Kampf

bevorstand.

[Menschengetriebe, Vogelgezwitscher im Hintergrund / Schritte]

Battle-Cat: (knurrt)

He-Man: Man-at-Arms, es gibt Arbeit für uns. Wir müssen sofort los.

Man-at-Arms: Ich ahnte es doch. Es geht um Skeletor, nicht wahr?

He-Man: Ganz recht, Waffenmeister. Ich erkläre dir alles, wenn wir mit dem Wind-Raider gestartet sind.

Orko: Und die Arbeit an der neuen Waffe? Was ist damit? ... Man-at-Arms hat die Lähmende Stimme entwickelt.

Teela: Die Lähmende Stimme? Orko, hast du wirklich die Lähmende Stimme gesagt?

Orko: Das habe ich, Teela. So wahr ich, Orko, der größte aller Zauberer bin.

He-Man: Was ist das, Man-at-Arms: die Lähmende Stimme?

Man-at-Arms: Die Waffe funktioniert noch nicht zuverlässig genug. Manchmal versagt sie.

Teela: Und... wenn sie nicht versagt?

Man-at-Arms: Dann lähmt diese Stimme meine Gegner. Wenn ich sie damit anspreche, können sie sich nicht mehr bewegen.

Teela: Das musst du mir zeigen. Richte die Waffe auf mich.

Man-at-Arms: Wie du willst, Teela... Pass auf!

[Die Lähmende Stimme wird eingeschaltet: Sirren]

Man-at-Arms: (mit technisch veränderter Stimme) Du kannst dich nicht mehr bewegen, Herrin der Leibwache.

Teela: (ringt um Worte)

Orko: Siehst du, He-Man? Teela kann sich nicht mehr bewegen. Sie wehrt sich, aber damit erreicht sie überhaupt nichts. Sie möchte etwas sagen, aber ihre Lippen gehorchen ihr nicht. (kichert) Eine gute Methode, Frauen zum Schweigen zu bringen, wenn sie allzu viel schwätzen.

He-Man: ... oder einen geschwätzigem Trollaner.

Orko: (kichert) Die haben keine Lippen, die man lähmen kann.

Man-at-Arms: (technisch) Ich schalte ab. (normal) Nun, Teela?

Teela: A-aaah! (erleichtert, bewundernd) Was für eine Waffe, Man-at-Arms.

Man-at-Arms: Ja, mit dieser Waffe können wir, wenn sie erst einmal zuverlässig funktioniert, ganze Armeen ausschalten... Hier, nimm sie, Teela! Und schließe sie sicher ein, bis wir wieder zurück sind!

Teela: Du kannst dich auf mich verlassen, Man-at-Arms. Ich lege die Waffe in den Tresor... Kommt bald zurück!

He-Man: Und jetzt los! Wir dürfen keine Zeit verlieren... Battle-Cat, es geht gegen Skeletor!

Battle-Cat: (brüllt) Skeletor soll sich hüten. Ich werde ihn mit meinen Zähnen zerreißen.

He-Man: Komm, alter Kater! ... (laut) Bei der Macht von Grayskull - ich habe die Zauberkraft!

[Titelmusik]

Erzähler: He-Man, Battle-Cat, Man-at-Arms und Orko starteten mit dem Wind-Raider, dem superschnellen Weltraumgleiter. Sie flogen in Richtung Süden. In Höhe des Äquators bildeten die Mystic-Mountains einen breiten Gebirgsgürtel. Davor aber lag der Vine-Jungle, ein gefährliches Gebiet voller Sümpfe.

[Wind-Raider-Flug]

Man-at-Arms: Da vorne ist der Vine-Jungle... Hoffentlich können wir ihn ungestört überfliegen.

He-Man: Warum sollten wir nicht, Man-at-Arms?

Man-at-Arms: Ich habe ein ungutes Gefühl, He-Man. Es wäre unser Ende, wenn wir im Vine-Jungle notlanden müssten.

Orko: Davon wollen wir lieber gar nicht erst reden, Man-at-Arms. Denn aus dem Vine-Jungle ist noch nie jemand zurückgekommen. Wen es dorthin verschlägt, der ist so gut wie tot.

Man-at-Arms: He-Man, was ist los?

Battle-Cat: (knurrt) Was ist mit dem Wind-Raider? Warum fliegen wir langsamer?

He-Man: Ich weiß nicht... Irgendetwas stimmt nicht.

Man-at-Arms: Der Atommeiler liefert volle Energie und doch verlieren wir an Fahrt!?

He-Man: Alle Systeme sind in Ordnung... Am Wind-Raider liegt es nicht.

Man-at-Arms: Woran dann? ... Glaubst du, dass wir angegriffen werden? Womit? ... Das müsste eine neue Waffe sein! ... Man sieht und hört nichts.

[Wind]

Orko: Eine neue Waffe? ... Skeletor hat eine neue Waffe!

He-Man: Ja! Davon hat der Geist gesprochen.

Man-at-Arms: Jetzt schweben wir auf der Stelle. Wir kommen überhaupt nicht mehr voran.

[Wind-Raider-Geräusch weg]

He-Man: Orko hat recht: Es muss die neue Waffe Skeletors sein, die uns aufhält. Nur er hat einen Grund, uns anzugreifen.

Orko: Jaaa. Er will verhindern, dass du den Ring berührst, He-Man. Er will den magischen Ring für sich selbst – denn damit gewinnt er die Macht über Eternia.

Man-at-Arms: (aufgeregt) Wir müssen etwas tun, He-Man! Und das bald!

He-Man: (nervös) Ja, was denn, Man-at-Arms? Der Wind-Raider gehorcht meinem Befehl nicht mehr. Er fliegt nicht weiter und umdrehen kann ich auch nicht.

Orko: Mir macht das nichts aus. Ich schwebe nach unten... O-o-oder nein: Ich... ich zaubere. Ja! Ich werde mit meinem Zauber dafür sorgen, dass der Wind-Raider weiterfliegt.

He-Man: Lieber nicht, Orko!

Orko: (enttäuscht) Warum nicht, He-Man?

Battle-Cat: (knurrt) Weil du wahrscheinlich alles falsch machst, Trollaner. Was ist, wenn der Wind-Raider abstürzt? Dann sind wir alle verloren.

Orko: Oh, nein! Das wird nicht passieren. Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand...

He-Man: Nein, Orko! Nicht!

Orko: ... ich wünsche, dass es sei: Der Wind-Raider werde frei!

[Zauberglöckchen]

He-Man: Oooch! Irgendetwas stimmt nicht mit deinem Zauber, Orko. Der Wind-Raider rührt sich nicht von der Stelle. Dein Zauber hat überhaupt keine Wirkung.

Orko: Das kommt, weil du mich unterbrochen hast... Also, bitte! Dann eben nicht. I-ich werde nicht mehr weiterzaubern.

He-Man: Tja, und was nun? ... Wir sind ziemlich hoch. Wenigstens 100 Meter.

Man-at-Arms: Jaja... Und direkt über dem Vine-Jungle.

He-Man: Seht mal! Unter uns ist ein riesiges Spinnennetz.

Man-at-Arms: Ja... Und?

He-Man: Wenn wir den Wind-Raider nicht mehr bewegen können, ... müssen wir abspringen.

Man-at-Arms: Soweit sind wir noch nicht, He-Man... Erst mal untersuche ich den Wind-

Raider. Vielleicht kann ich ihn irgendwie befreien.

He-Man: Na schön, aber beeil dich! Es kommt auf jede Minute an. Skeletor darf uns nicht zuvorkommen.

[Titelmusik]

Erzähler: Von einem nahen Berg aus beobachtete Skeletor den Wind-Raider. Neben ihm standen Trap-Jaw, der eine kleine Maschine bediente, Beast-Man, der Knecht der Unterwelt, und Tri-Klops, der geheimnisvolle Späher, der mit seinen drei Augen mehr sehen konnte als jeder andere.

[Wind / Surren]

Skeletor: (lacht) Damit habe ich gerechnet: He-Man weiß, dass ich auf dem Weg in die Mystic-Mountains bin.

Beast-Man: He-Man weiß es, Herr? Woher? Ich hab es ihm bestimmt nicht gesagt.

Skeletor: Beast-Man, du bist ein Narr und ein Dummkopf! Ich bin sicher, dass der Geist von Castle-Grayskull He-Man informiert hat.

Trap-Jaw: Aber wir haben ihm einen Strich durch die Rechnung gemacht, Skeletor... Mit der Anti-Grav-Säule, diesem summenden Ding hier.

Skeletor: (lacht auf) Ja, das haben wir, Trap-Jaw. Das haben wir.

Tri-Klops: Die Anti-Grav-Säule hält den Wind-Raider fest. Der Weltraumgleiter bewegt sich nicht von der Stelle. Und He-Man kann nichts dagegen tun.

Skeletor: Ja, die Anti-Grav-Säule ist stärker als der Wind-Raider... Kannst du erkennen, ob neben He-Man noch jemand im Wind-Raider ist.

Tri-Klops: Ja, Skeletor. Ich sehe Man-at-Arms. Er versucht, die Maschine wieder flott zu machen. Äh... Neben ihm sitzt Battle-Cat.

Skeletor: Der Kampftiger – ich hasse ihn.

Tri-Klops: Und Orko, der Trollaner. Er ist auch da oben.

Skeletor: (lacht gehässig) Der Zauberer von Trolla(n). Der kann alles... (lacht) nur nicht zaubern.

Tri-Klops: Ha! Man-at-Arms schafft es nicht. Er kann den Wind-Raider nicht von der Stelle bewegen.

Skeletor: Das ist der Sieg! Ich habe gewonnen! Kommt, weiter! Wir gehen in die Mystic-Mountains. Ich hole mir den Ring des kosmischen Magiers Myrat. Er wird mir die Macht über Eternia verleihen. He-Man kann es nicht mehr verhindern... Beast-Man!

Beast-Man: Ja, Herr?

Skeletor: Du bleibst hier... Du sorgst dafür, dass die Anti-Grav-Säule den Wind-Raider auch weiterhin festhält. Solange He-Man da oben in dem Weltraumgleiter ist, kann er mir nicht folgen.

Beast-Man: Ja, Herr! Ich halte den Wind-Raider mit der Anti-Grav-Säule fest.

Skeletor: Beast-Man, du hastest mir mit deinem Leben dafür, dass der Wind-Raider an dieser Stelle bleibt.

Beast-Man: Ja, Herr! Ich habe verstanden. Der Wind-Raider bleibt, wo er ist: da oben in der Luft!

Skeletor: (lacht) Trap-Jaw, Tri-Klops, ... ihr kommt mit mir! Ihr sollt dabei sein, wenn ich mir den Ring Myrats an die Hand stecke. (lacht)

[Skeletormotiv]

Erzähler: Man-at-Arms wandte sein ganzes Können auf. Doch vergeblich! Der Waffenmeister konnte den Wind-Raider nicht aus dem Einfluss der Anti-Grav-Strahlen befreien.

[Wind]

Man-at-Arms: Es hilft nichts, He-Man. Wir sitzen fest. Ich kann nichts tun.

He-Man: Dann bleibt uns nur noch eine Möglichkeit: Wir müssen abspringen.

Man-at-Arms: (skeptisch) Abspringen? Aus dieser Höhe? He-Man... Wir sind fast 100 Meter hoch. Wir können nicht abspringen, das ist unmöglich.

Battle-Cat: Abspringen? Ausgeschlossen!

Orko: (entsetzt) He-Man, haben sich deine Sinne verwirrt? Du kannst nicht fliegen... Noch nicht einmal schweben so wie ich.

He-Man: Seht doch mal nach unten: Wir befinden uns genau über einem Spinnennetz. Es ist bestimmt zehn Meter lang und ebenso breit. Und es sieht sehr stark aus.

Man-at-Arms: Zu einem Spinnennetz gehört eine Spinne... Wenn das Netz so groß ist, dann wird die Spinne nicht gerade klein und ungefährlich sein.

Orko: Das sehe ich mir mal aus der Nähe an... Ich bin gleich wieder da!

[Zauberglöckchen]

Man-at-Arms: Mmh, Orko beamt sich nach unten... Eine gute Idee.

Battle-Cat: Er ist dicht über dem Spinnennetz – ich sehe ihn.

[dramatische Klänge]

Man-at-Arms: Und jetzt kommt die Spinne aus ihrem Versteck... Bei allen Geistern Eternias, sie ist ja riesig. Ein schreckliches Ungeheuer!

[Zauberglöckchen]

Orko: Uiii! Da bin ich wieder... Habt ihr die... Spinne gesehen: Sie wollte mich fressen.

Battle-Cat: Sie hat sich wieder in ihr Versteck zurückgezogen.

He-Man: Ist das Netz stark genug, Orko? Wird es mich tragen?

Orko: Das weiß ich nicht, He-Man. Es ist ziemlich stark, aber... Ob es dich hält, das kann ich nicht beurteilen.

He-Man: Ich versuche es. Man-at-Arms und Battle-Cat, ihr folgt mir. Ich springe ab.

Man-at-Arms: Nein, nein, He-Man. Tu es nicht, es ist zu gefährlich.

He-Man: Es muss sein – jetzt! ... Ich springe!

[He-Man springt]

Man-at-Arms: (von fern) He-Man, wir kommen nach!

He-Man: (im Fall) So ist es gut: Ich falle genau ins Netz. Achtung... Jetzt!

[Aufprall]

He-Man: Die Spinne! Sie kommt! Oh, ihr Götter Eternias... Sie ist viel größer als ich dachte.

[Spinnengeifern]

He-Man: Jetzt gilt es: (ruft) Bei der Macht von Grayskull – ich habe die Zauberkraft!

[Titelmusik]

Orko: He-Man, ich bin bei dir!

He-Man: Orko, pass auf, dass die Spinne dich nicht erwischt!

Orko: He-Man, du musst Platz machen für Man-at-Arms und Battle-Cat.

He-Man: Richtig, Orko. Wir müssen die Spinne zurücktreiben, damit die beiden ebenfalls abspringen können.

Orko: (außer Atem) Ich blende sie mit einem Blitz. Pass auf, He-Man! Mach die Augen zu, wenn es so weit ist!

He-Man: Lieber nicht, Orko! Das geht bestimmt schief.

Orko: Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – hierher ruf ich voller Wonne das grelle Licht der Sonne!

[Zauberglöckchen / Spinnen-Aufschrei]

Orko: Die Spinne flüchtet. Juhu, ich hab es geschafft!

He-Man: Vorsicht, Orko! Man-at-Arms und Battle-Cat kommen. Zur Seite!

Orko: Uiii, haben die ein Tempo drauf!

Battle-Cat: (knurrt)

Man-at-Arms: Achtung!

[Aufprall]

He-Man: Man-at-Arms... Battle-Cat... Alles in Ordnung?

Man-at-Arms: Jaaa! Alles klar, He-Man.

Battle-Cat: (brüllt) Fabelhafte Landung!

He-Man: Schnell, raus aus dem Netz! Kommt! Beeilt euch! ... Zu dem Baum dort! Bevor die Spinne wieder angreift.

[Schritte / Spinne von fern]

Orko: Schneller! Die Spinne kommt, schneller!

Man-at-Arms: So! Wir sind raus aus dem Netz. Die Spinne erwischt uns nicht mehr... Was für ein Ungeheuer... Ich bin froh, dass ich nicht mit ihm kämpfen musste.

He-Man: Und ich bin froh, dass wir der Falle Skeletors entwischt sind... Weiter jetzt, Freunde! Wir müssen zu den Mystic-Mountains. Skeletor darf den Ring des Magiers Myrat nicht haben... Oder Eternia ist für immer verloren.

[Titelmusik]

Ende – Seite 1

[bedrohliche Musik]

Erzähler: Mühsam kämpften sich He-Man, Man-at-Arms und Battle-Cat durch den Vine-Jungle voran. Nur Orko hatte es leicht: Er brauchte nicht zu gehen, er schwebte neben ihnen her.

[Matsch-Schritte]

He-Man: Orko, warum fliegst du uns nicht voraus? Sieh nach, welchen Weg wir gehen müssen!

Orko: Ich soll einen leichteren Weg finden, He-Man? ... Oh, ich weiß etwas Besseres: Ich werde euch eine Brücke zaubern. Eine Brücke über den Sumpf hinweg.

Battle-Cat: (knurrt) Eine Brücke... Gute Idee, Orko. Hoffentlich klappt das!?

Orko: Wenn ich etwas zaubere, alter Kater, klappt es immer... Naja, beinahe immer.

Man-at-Arms: Also, los, Kleiner! Zaubere uns eine Brücke!

Orko: Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – oh, Freunde, eine Brücke von dem Meister hebt uns hinweg über Sumpf und Geister.

[Zauberglöckchen]

Battle-Cat: Eine Brücke... Tatsächlich. Bravo, Orko!

Orko: (kichert) Der Zauber ist geglückt: Ich habe eine Brücke herbeigezaubert... Geht hinauf, Freunde! Geht über die Brücke!

He-Man: (skeptisch) Mmh, ich weiß nicht recht, Orko... Neu sieht die Brücke nicht gerade aus.

Orko: Neu? ... Neu muss sie ja nicht unbedingt sein. Hauptsache, sie hält.

He-Man: Da hast du allerdings recht. Versuchen wir's... Ich steige hinauf.

[angestrengte Schritte]

He-Man: So... Ich bin oben... Ah-oh!

[Holz-Krachen]

Battle-Cat: Jetzt bist du wieder unten.

Man-at-Arms: Die Brücke ist ja morsch und brüchig, Orko.

Orko: Morsch und brüchig, Man-at-Arms?

He-Man: Sie könnte nicht mal eine Maus tragen.

Orko: (peinlich berührt) Oooh!. D-das ist aber peinlich... Ich werd doch lieber nach einem besseren Weg Ausschau halten.

He-Man: Eine gute Idee, Kleiner. Und beeil dich!

Orko: Jaja, ich bin schon unterwegs. Ich eile, ich fliege.

[Musik]

Erzähler: Orko fand einen Weg, auf dem He-Man, Battle-Cat und Man-at-Arms etwas leichter vorankamen. Dennoch verloren sie viel Zeit und Vorsprung Skeletors wurde immer größer.

[Matsch-Schritte]

He-Man: So geht es nicht, Man-at-Arms. So holen wir Skeletor nie ein.

Man-at-Arms: Ich weiß, He-Man. Aber was sollen wir denn tun?

He-Man: Hast du noch immer keine Funkverbindung mit Castle-Grayskull.

Man-at-Arms: Nein, das Funkgerät scheint nicht zu funktionieren.

He-Man: (seufzt) Dann sind wir am Ende. Bis zu den Mystic-Mountains sind es noch wenigstens 20 Kilometer. Dafür benötigen wir mehrere Tage. Skeletor aber ist in einigen Stunden am Ziel.

Battle-Cat: (brüllt auf)

Man-at-Arms: Was ist los, Battle-Cat?

Battle-Cat: (brüllt) Siehst du es nicht, Man-at-Arms? Dort, auf dem Ast.

Orko: Das sind Zwerge... richtige Zwerge. Sie sind viel kleiner als ich. Hihihhi! Sie sind wirklich kleiner als ich... (ruft) Hey, ihr Winzlinge!

[Schüsse]

Man-at-Arms: (aufgeregt) He! He, hee! Wieso schießt ihr auf uns?

He-Man: Aufhören! Hört auf zu schießen!

[Zwerg pfeift]

He-Man: Was? ... Was hast du gesagt? ... Ich versteh dich nicht. Sprich lauter!

Orko: He-Man, lass mich mit ihnen reden!

[Zauberglöckchen]

Orko: (laut) Hallo, du Zwerg! Wieso greift ihr uns an?

Zwerg: Sei froh, Riese, dass die Kugeln nicht getroffen haben... Sie sind vergiftet.

Orko: Was sagst du? (kichert) Ich, ein Riese? ... W-w-was? Was-was hast du gesagt? Die Kugeln sind vergiftet?

Zwerg: Ihr seid in unser Land eingedrungen! Wir töten euch, wenn ihr es nicht sofort wieder verlasst!

Orko: Das würden wir ja gerne tun, aber – du siehst ja – wir kommen nicht voran. Es ist zu beschwerlich für uns... durch den Sumpf zu gehen... Naja, nicht für so einen riesigen Zauberer wie mich, aber für die beiden anderen und den Kampftiger auch.

Zwerg: Du bist ein Zauberer?

Orko: Und was für einer! ... Ich bin Orko, der größte Zauberer, den es im Universum gibt.

[Zwergen-Stimmengewirr]

Orko: Wie? Was? ... Was ist los?

Zwerg: Du wirst uns helfen oder wir töten euch alle mit unseren vergifteten Kugeln.

Orko: A-a-aber sich helfe ich euch, ist doch klar. Ich bin der größte Zauberer aller Zeiten. Ich, Orko, ich kann alles.

Zwerg: Kannst du uns auch größer machen?

Orko: Größer? Ich? ... Warum? Wieso? Ihr... ihr wollt größer werden!? ... Aha, ich verstehe. Mmh.

He-Man: Orko!? Was redest du da? Was wollen die Zwerge von uns? Ich verstehe nichts.

Orko: Nicht so laut, He-Man. Nicht so laut... Da platzen einem ja die Ohren.

Zwerg: Also, Zauberer, lass uns größer werden.

Orko: Jaja, gern. Natürlich. Ist ja überhaupt kein Problem für mich. Für mich doch nicht. Gern. Vor allem, weil ihr uns sonst totschießen wollt.

Zwerg: Worauf wartest du, Zauberer? Fang endlich an!

Orko: Anfangen? Ich? ... Ja, gern. Natürlich.

Zwerg: Also, los, Orko!

Orko: Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – Zwerge, bevor ich euch verseht, ihr euch schon als Riesen versteht.

[Zauberglöckchen / Zwerge wild durcheinander: „Oh! Wir wachsen!“, „Wir werden größer.“, ...]

Orko: Juchuuu! Die Zwerge wachsen. Seht doch: Sie sind mindestens zwei Zentimeter größer geworden... Ihre Kleider platzen, weil sie herauswachsen. (kichert)

Zwerg: Wir danken dir, Orko, größter Zauberer des Universums... Wir sind dir zu ewigem Dank verpflichtet.

Orko: Nicht doch, Kinder, nicht doch. Das war eine Kleinigkeit. Ihr glaubt ja nicht, was ich sonst noch so alles zaubern kann.

Zwerg: Warum zauberst du dir nicht einen schnellen Weg durch den Dschungel?

Orko: M-m-mh... Einen schnellen Weg? ... Ach, weißt du: Ich will doch euren schönen Vine-Jungle nicht zerstören.

Zwerg: Aaah! Ich verstehe... Das ist gut. Sehr gut... Du bist ein guter Mensch.

Orko: Mensch? Ich bin doch kein Mensch, sondern etwas viel Besseres: Ich bin ein Trollaner.

Zwerg: Also, gut, Trollaner. Du hast uns geholfen, jetzt helfen wir dir. (pfeift)

Orko: Ihr wollt mir helfen? Wie denn?

[brüllendes Krokodil kriecht durch Sumpfgas]

Battle-Cat: (brüllt) Vorsicht, ein Riesenkrokodil!

Orko: (angstlich) W-w-was soll das? Das Krokodil wird uns fressen!

Zwerg: Keine Angst! Es wird euch nichts tun. Es wird euch durch die Sümpfe bis hin zu den Mystic-Mountains tragen. Steigt nur auf seinen Rücken!

Orko: Danke, Zwerg... Wir danken dir! (laut) He-Man, Man-at-Arms, Battle-Cat... Steigt auf den Rücken des Krokodils!

Zwerg: Ja, gut so... Und jetzt los, Krokodil! Trage unsere Freunde zu den Mystic-Mountains.

Orko: Juchuuu! Ich danke euch, ihr Zwerge. Danke!

[Krokodilbrüllen / mystische Musik]

Erzähler: Das riesige Krokodil trug He-Man, Battle-Cat und Man-at-Arms durch die Sümpfe des Vine-Jungles. Nun ging es schnell voran und der Vorsprung Skeletors schmolz zusammen. Bald war der Rand des Urwaldes erreicht und He-Man, Man-at-Arms, Battle-Cat und Orko drangen in die von Geheimnissen umgebenen Berge vor.

[dramatische Musik / Schritte, fremdartige Laute und Sauriergebrüll von fern]

He-Man: Man-at-Arms, was sind das für Geräusche?

Man-at-Arms: In den Mystic-Mountains hausen die Geister der Verstorbenen. Sie umgeben und belauern uns auf Schritt und Tritt. Hörst du ihr Raunen?

He-Man: Ja, natürlich.

Man-at-Arms: Sie zürnen uns, weil wir in ihr Reich vordringen... Und nicht nur sie sind unruhig. In den Schluchten leben gewaltige Saurier. Sie brüllen...

He-Man: Das ist wirklich nicht zu überhören.

Man-at-Arms: Wir können nur hoffen, dass sie uns nicht angreifen. Einige von ihnen sind so gewaltig, dass sie uns alle vier auf einmal verschlingen können.

Orko: Was sie hoffentlich nicht tun werden.

Man-at-Arms: Und die Menschenfresser werden uns ganz sicher als willkommene Beute ansehen.

Orko: (zitternd) Menschenfresser? Uiii! Ein Glück, dass ich kein Mensch, sondern ein Trollaner bin.

Battle-Cat: (brüllt) Ich zerreiße sie alle, die uns in die Quere kommen. Am liebsten würde ich Skeletor zwischen die Zähne nehmen.

He-Man: Skeletor? Mit dem werden wir es bald zu tun kriegen... Seht ihr? Er steht dort oben auf dem Felsvorsprung.

Man-at-Arms: Er winkt uns zu, dieser Teufel.

Skeletor: (von weit, mit Echo-Effekt) He-Man!

Man-at-Arms: Er glaubt, gewonnen zu haben.

Skeletor: He-Man, du kommst zu spät. Der Ring gehört mir. (lacht)

Man-at-Arms: Trap-Jaw und Tri-Klops sind bei ihm.

Skeletor: Zu spät, He-Man. Mir gehört die Macht über Eternia. (lacht)

Man-at-Arms: Da oben ist eine Höhle. Sie gehen hinein. Schnell, wir müssen hinterher!

He-Man: Komm, alter Kater! Trage mich! ... Gut so. Und jetzt den Hang hinauf. Skeletor darf den Ring des Magiers Myrat nicht haben.

Battle-Cat: (brüllt)

[Titelmusik]

Erzähler: He-Man ritt auf Battle-Cat den Berg hinauf. Man-at-Arms rannte neben ihm her. Und Orko flog ihm voran. Doch Skeletor war längst im Berg verschwunden.

[schnelle Schritte durch Gestrüpp, mystische Geräusche]

He-Man: (eilig) Schneller! Schneller! Wir müssen Skeletor einholen.

Man-at-Arms: (außer Atem) Nein, He-Man! Nein! Jetzt heißt es vorsichtig sein. Wenn wir blind in den Berg hineinlaufen, hat Skeletor leichtes Spiel mit uns.

He-Man: (keuchend) Ja, du hast recht, Man-at-Arms. Komm, hier geht es in die Höhle.

[hallige Leute]

Orko: Hört ihr es? ... Die Geister! Sie sind überall... Sie bewachen den Ring des Magiers Myrat.

Man-at-Arms: Aber ich glaube nicht, dass sie auf unserer Seite sind.

He-Man: Die Höhle weitet sich... Da vorne ist Licht.

Skeletor: (lacht von fern) Der Ring! Der Ring!

He-Man: Hört ihr? Skeletor hat den Ring des Magiers gefunden.

Orko: Da vorne ist Skeletor... Seht doch! Er steht an einem goldenen Thron.

Man-at-Arms: Bei allen Geistern Eternias. Er hat sich den Ring an die Hand gesteckt. Skeletor hat den kosmischen Ring des Magiers Myrat.

Orko: (staunend) Wie der Ring leuchtet. Er umgibt Skeletor mit strahlendem Licht.

Skeletor: He-Man!

He-Man: Er hat uns gesehen.

Skeletor: Trap-Jaw, Tri-Klops, greift sie an! Tötet sie!

Man-at-Arms: Sie kommen her zu uns... Jetzt wird sich zeigen, wer stärker ist: das Zauberschwert oder der kosmische Ring.

[Skeletormotiv]

Skeletor: (lacht) Ich habe den Ring des kosmischen Magiers Myrat. Ich habe den Ring, der unendliche Macht verleiht.

He-Man: Und ich habe das Zauberschwert... (ruft) Bei der Macht von Grayskull – ich habe die Zauberkraft.

Skeletor: Haha! Dein Zauberschwert ist stumpf geworden, He-Man... Es ist nichts mehr wert.

Man-at-Arms: He-Man, was ist mit dem Zauberschwert?

[Kampfgeräusche]

He-Man: Skeletor hat recht... Es ist stumpf geworden.

Orko: (panisch) He-Man, wehre dich! Du bist stärker als Skeletor.

Battle-Cat: (brüllt) Hüte dich, Skeletor!

Man-at-Arms: He-Man, wir müssen uns zurückziehen!

Skeletor: (lacht) Ja, ja! Treibt sie in den Tod! Weiter so, Trap-Jaw! Gut so. Ja, gut so, Tri-Klops. Gebt es ihnen! Vernichtet sie!

Orko: Oooh! Ich muss was tun. Skeletor und seine Knechte sind stärker als He-Man und Man-at-Arms.

Skeletor: Das ist der Sieg! Bald habe ich die Macht über Eternia. Und bald habe ich die Macht über das ganze Universum. (lacht)

Orko: Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – um das Leben der Freunde ich ringe, Skeletors Ring zerspringe!

[Explosion]

Skeletor: (lacht) Seht euch diesen Wicht an! (lacht)

Orko: Oooh, wie ist mir schlecht. Ich kann nicht mehr zaubern. Fast hätte es mich umgebracht.

Skeletor: Trap-Jaw, Tri-Klops, kommt! He-Man und Man-at-Arms sind erledigt. Der Kampf ist zu Ende, die Macht gehört mir. Castle-Grayskull wartet auf uns. Zuvor aber ziehen wir in den königlichen Palast. (lacht)

Beast-Man: Aber sie sind noch nicht tot.

Skeletor: Lass sie, Beast-Man. Sie sind erledigt.

He-Man: (geschwächt) Nein, bleibe hier! Skeletor, kämpfe!

Skeletor: (belustigt) Hohohoho! Nicht doch, He-Man. Du hast verloren. Es ist aus mit dir. Jetzt habe ich die Macht. (lacht)

He-Man: (kraftlos) Es ist aus... Es ist vorbei! ... (niedergeschlagen) Skeletor hat den Kampf gewonnen. Er hat den Ring, der unendliche Macht verleiht.

Man-at-Arms: (konsterniert) Das ist das Ende für Eternia... Der Herr des Bösen hat die Macht.

Orko: Wir sind verloren. Nichts kann Eternia jetzt noch retten.

[traurige Musik]

Erzähler: Nach dieser schlimmen Niederlage schickte He-Man Orko zum Wind-Raider. Er hoffte, dass Beast-Man die Maschine mittlerweile frei gegeben hatte. Tatsächlich gelang es Orko, den Weltraumgleiter in die Mystic-Mountains zu bringen, so dass He-Man, Battle-Cat und der Waffenmeister in die Hauptstadt Eternis zum Palast zurückfliegen konnten. Dabei verging jedoch so

viel Zeit, dass sie Skeletor nicht mehr einholten. Mutlos landeten sie vor dem Tor des Palastes.

[Wind-Raider-Landung, Wind]

He-Man: Es ist so still... Man hört nicht mal einen Vogel.

Man-at-Arms: Auch der Palast hat eine Niederlage erlitten.

Battle-Cat: (brüllt) Alles ist verloren.

He-Man: Das Tor ist offen... Kommt, wir sehen nach, was da drinnen los ist.

[Schritte]

Orko: Der königliche Palast von Eternia ist ein düsterer Ort geworden. Ich spüre die Kälte des Bösen. Sie geht von Skeletor aus.

Man-at-Arms: Seht doch: Die Wachen kauern auf dem Boden und lassen die Köpfe hängen.

He-Man: Und da drüben sitzt Teela. Auch ihr sieht man die Niederlage an... Und da sind Stratos, Ram-Man und Man-E-Faces...

Man-at-Arms: Sie merken nicht einmal, dass wir da sind.

Orko: Aber wo ist Skeletor?

[Schwere Tür wird geöffnet]

Skeletor: (von fern) Ich habe gesiegt! Ich! Ich! Ich, Skeletor, habe gewonnen!

He-Man: Da ist er... Er ist außer sich vor Freude.

Skeletor: Ich habe sie alle besiegt. Ich ganz allein! Ich, ich! (lacht) Hört ihr, Trap-Jaw, Beast-Man, Tri-Klops... Ich – jaaa! Ja, ich allein habe gesiegt. (lacht)

He-Man: Schnell zur Seite! Skeletor braucht uns nicht zu sehen.

Skeletor: (lacht) Ich! Ich! ... Ich! (lacht)

He-Man: Teela!

Teela: He-Man. Was ist geschehen? Alles ist so trostlos... Skeletor ist im Palast und wir können nichts gegen ihn tun.

He-Man: (in Gedanken) Wenn du vergisst, die Freude zu teilen, wirst du die Macht verlieren, wenn du sie gerade erst in Händen hältst.

Teela: (verwirrt) Was? Was sagst du da, He-Man?

He-Man: Die Worte des Magiers Myrat... Hast du sie vergessen? Skeletor trägt den Ring, der unendliche Macht verleiht. Wir müssen ihm den Ring wieder abnehmen.

Teela: Glaubst du, dass wir das können, He-Man?

He-Man: Wir müssen es versuchen. Wo ist die Lähmende Stimme?

Teela: Die Lähmende Stimme?

He-Man: Die neue Waffe, die Man-at-Arms entwickelt hat.

Teela: Ja, ich weiß... Ich habe sie in den Tresor gelegt.

He-Man: Komm, wir holen sie! Oder hast du Skeletor den Schlüssel gegeben?

Teela: Nein, ich habe ihn bei mir.

He-Man: Dann komm! Vielleicht ist dies unsre letzte Chance.

Teela: Ja, du hast recht, He-Man. Wir müssen es zumindest versuchen.

[langsame Musik]

Erzähler: He-Man und Teela schlichen sich durch den Palast. Sie hörten Skeletor lachen. Der Herr der Unterwelt feierte seinen Triumph: Er hatte die Macht über Eternia. Immer wieder kam er ihnen bedrohlich nahe. Doch er bemerkte sie nicht. Daher gelang es ihnen, den Tresor zu öffnen.

[Tresor wird geöffnet]

Teela: Da ist sie: die Lähmende Stimme.

He-Man: Ich nehme sie heraus... Hoffentlich funktioniert sie noch.

Teela: Oh, sie muss! Nur SIE kann uns noch retten.

He-Man: Das werden wir sehen... So, komm! Ich glaube, Skeletor ist draußen im Hof der Burg.

[Schritte, Tür wird geöffnet / Wind]

Teela: Ja, er ist da draußen – zusammen mit Tri-Klops, Beat-Man und Trap-Jaw.

Skeletor: (von fern) Ich bin der Mächtigste auf diesem Planeten. Selbst Zodac wird mir die Macht nicht mehr streitig machen. Und Mer-Man schon gar nicht. (Hohn-Lachen) Ich... Ich habe gewonnen!

Beast-Man: Skeletor, wir haben auch mit...

Skeletor: Sei still, Beast-Man! Ich! Ich allein bin der Sieger.

He-Man: Skeletor!

Skeletor: (lacht kurz) He-Man!? Was willst du denn hier? Schere dich fort! Verschwinde! Ich will dich nie mehr sehen.

He-Man: (leise) Jetzt wird sich zeigen, ob die Lähmende Stimme wirkt. Ich schalte sie ein, Teela.

[Die Lähmende Stimme wird eingeschaltet: Sirren]

Teela: Skeletor!

Skeletor: Was willst du, Teela?

Teela: Höre, was He-Man dir zu sagen hat.

He-Man: (mit technisch veränderter Stimme) Höre die Worte des Magiers Myrat: „Wenn du vergisst, die Freude zu teilen, wirst du die Macht verlieren, wenn du sie gerade erst in Händen hältst.“

[Explosion, Flammen]

Skeletor: Nein! Neiiiin! (schreit) Ich will nicht! ... Aaah! (stöhnt)

Teela: He-Man, sieh doch! Er löst sich auf!

Skeletor: (schmerzerfüllt) Der Ring! Der Ring verbrennt mich! ... Nein, nein! Das ertrag ich nicht! Der Ring brennt. (ängstlich) Helft mir!

He-Man: Hättest du die Freude mit deinen Knechten geteilt, Skeletor, hättest du den Ring nicht verloren.

[Skeletormotiv]

Skeletor: Du lügst! Das ist ein böser Zauber... Ein Fluch!

He-Man: Und jetzt wird der Palast geräumt, Skeletor! (zückt sein Schwert, ruft) Bei der Macht von Grayskull – ich habe die Zauberkraft!

[Titelmusik / hektische Flucht]

Skeletor: Flieht! Flieht! Tri-Klops, Trap-Jaw, Beast-Man, flieht! Lauft so schnell ihr könnt. Lauft! Flieht aus dem Palast! Lauft!

[Stimmengewirr – Jubel: „Gewonnen!“ u.ä.]

He-Man: Wir können feiern, Freunde. Der Magier des Bösen ist besiegt. Skeletor hat die Schlacht verloren.

Eternier1: Seht doch, wie Skeletor läuft!

Eternier2: Zurück zur Hölle mit ihm!

Eternier3: Den sehen wir nie wieder.

Eternier1: Eternia ist frei!

Eternier2: Es lebe Teela!

Alle: Es lebe He-Man!

[Titelmusik]

Ende – Seite 2

www.motu-audio.de