

Folge 19. Das Dämonenpferd

Buch: H. G. Francis

Hörspiel-Script erstellt von M. Gall

[Titelmusik / Pferdegalopp, Draußen-Atmo]

Teela: Orko! Orko!

Orko: (außer Atem) Ja, Teela?

Teela: (verwundert) Orko, was machst du auf diesem Pferd? Äh, was ist das überhaupt für ein Pferd? Und seit wann reitest du?

Orko: Ich? Seit wann ich reite? Oh, eigentlich schon immer. Ich bin ein großartiger Reitersmann, Teela. Vielleicht der größte ...

Teela: (unterbricht amüsiert) Vielleicht der größte des Universums? Hoppla, Orko. Übertreibe nicht! Seit wann brauchst du eigentlich ein Pferd? Du kannst doch fliegen. Uuund, du reitest ja auch gar nicht wirklich, du schwebst über dem Sattel.

Orko: Das ist eben die Art der Trollaner auf einem Pferd zu reiten.

Teela: (skeptisch) Aber: Was ist das für ein Pferd, Orko? Es ist ein Robotpferd und ... es sieht irgendwie „dämonisch“ aus.

Orko: (verwundert) Dämonisch? Also, ich finde, es sieht wundervoll aus. Und wie es läuft: Besser als jedes andere Pferd, das ich kenne. Das einzige, was mich daran stört, ist, ... dass es so schwarz ist. Aber das werde ich ändern.

Teela: Du willst es ändern, Orko? Aber wie denn?

Orko: Mit einem Zauberspruch. Hast du vergessen, dass ich der größte ...?

Teela: (unterbricht) ... dass du der größte Zauberer im Universum bist. (gespielt beleidigt) Aber Orko. Wie könnt' ich das je vergessen?

Orko: Das ist gut Teela. Das ist sehr gut. Pass auf: Ich werde dir zeigen, wie ich zaubern kann. Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – das Pferd, so schwarz und schnell, es werde weiß und hell.

[Zauber-Glöckchen]

Teela: (lacht) Oh, Orko, das genügt noch nicht. Das Pferd hat nur ein paar weiße Punkte. Mehr nicht.

Orko: Das macht nichts. Das genügt. Es ist viel hübscher, als wenn es ganz weiß wäre. So ist es genau richtig.

Teela: (zögerlich) Ja, vielleicht hast du recht. Aber jetzt raus damit: Woher hast du diesen Roboter?

Orko: Das Robotpferd? Oooh, das?! Mmja. Das stand so auf der Weide herum, weißt du? Es scheint niemandem zu gehören. Und da habe ich es an mich genommen.

Teela: (witzelnd) Aaah, das waren sozusagen mütterliche Instinkte.

Orko: (entsetzt) Mütterliche Instinkte? Ich bin doch keine Frau.

Teela: (erstaunt) Ach, dann bist du also ein Mann, Orko?!

Orko: (leise) Auch nicht. (Kopf schüttelnd) Also, Fragen stellst du.

Teela: Orko, wenn du keine Frau bist ... und auch kein Mann. Ja, was bist du dann?

Orko: (verschmitzt) Ganz einfach, Teela: ein Trollaner. (laut) Hü, Pferdchen! Lauf, Pferdchen!

[Pferdegalopp]

Teela: Orko! Orko, warte doch! (belustigt) Was ist nur los mit ihm? Er reitet einfach weg. Er scheint richtig verschossen zu sein in dieses Pferd ... (nachdenklich) Eigenartig. Irgendetwas stimmt da nicht. Ich muss mit He-Man darüber reden.

[Donner]

Erzähler: Teela, die Oberbefehlshaberin der königlichen Leibwache, kehrte sehr nachdenklich in den Palast zurück. Ihr gefiel es ganz und gar nicht, dass Orko sich so sehr über dieses Pferd freute. Im Park des Palastes kamen ihr Prinz Adam und Cringer, der Tiger, entgegen.

[Vogelgezwitscher, Bienensummen / Schritte]

Teela: (etwas aufgeregt) Adam! Gut, dass ich dich treffe. Hast du He-Man gesehen?

Adam: He-Man? (verwirrt) N-n-nein, Teela. Was gibt es denn so Wichtiges?

Teela: Ach, Orko hat sich anscheinend in ein Robotpferd verliebt, das er vor der Stadt gefunden hat. Es ist ein schwarzes Pferd mit goldenen Beschlägen. Und auf der Hinterhand hat es sogar einen Energiestrahler.

Adam: Ah, wie Stridor also. Hmh. Ha, ich dachte, nur He-Man hätte so einen Roboter. Und Orko reitet darauf?

Teela: (lacht auf) Nun, reiten kann man das eigentlich nicht nennen. Er schwebt ein paar Zentimeter über dem Sattel – und das nennt er dann „reiten“.

Cringer: (grinsend) Wie bequem für das Pferd. Es braucht ihn nicht zu tragen.

Teela: (wieder ernst) Mir gefällt das nicht, Adam. Niemand lässt so ein Pferd einfach frei herumlaufen. Der Eigentümer wird früher oder später hier auftauchen und das Pferd zurückfordern.

Adam: (nachdenklich) Ja, das glaub ich auch. Wem kann denn dieser Gaul gehören? Was meinst du, Teela? Skeletor vielleicht?

Teela: Das würde mich nicht überraschen. Ich muss mit Man-at-Arms darüber reden.

Adam: Eine gute Idee. Der Waffenmeister soll sich das Pferd ansehen ... Vielleicht können wir es als Waffe gegen Skeletor einsetzen?

Teela: Ja, das dachte ich auch. Ich will gleich zu ihm. Kommst du mit?

Adam: (lachend) Oho! Ich, Teela? Aber ich bitte dich. Derartige Dinge langweilen mich. Ich möchte ein Gedicht über die Blumen dort verfassen. Sind sie nicht wunderschön. Dieser Farbton verzaubert mich.

Teela: (genervt) Er verzaubert dich?! Oh, Adam, was redest du da. Wann wirst du endlich mal ein Schwert in die Hand nehmen und lernen, damit zu kämpfen?

Adam: (gespielt entrüstet) Ein Schwert in meinen Händen? Aber Teela – das muss nun wirklich nicht sein.

Teela: (aufgebracht) Nein, wahrscheinlich würdest du eher zusehen, wie Eternia zu Grunde geht – als dich mit dem Schwert zu wehren. (verzweifelt) Oh, Adam, ich frage mich wirklich, ob du noch einmal vernünftig wirst. (geht)

Adam: (lacht, ruft nach) Ich glaube, das würde dich enttäuschen, Teela. Grüße den Waffenmeister von mir.

Cringer: Und von mir auch. (lacht) Und He-Man, falls du ihn siehst. (lacht) Adam, ob sie denn je begreift, dass du und He-Man ein und dieselbe Person sind.

[dramatische Musik / Skeletor-Motiv]

Erzähler: In Snake-Mountain, der düsteren Burg in den Mystic-Mountains, wartete Skeletor auf seinen Knecht Beast-Man. Bei ihm war Hordak, sein ehemaliger Lehrer, der erst kürzlich überraschend gekommen war, um an der Seite der Bösen zu kämpfen.

[Maschinen-Hintergrund / bedrohliche Atmo]

Skeletor: Wo bleibt Beast-Man? Ich verstehe das nicht. Warum ist er nicht schon längst zurück aus der Stadt?

Hordak: Weil er Dummkopf ist, Skeletor. Du bist ein Narr, dass du ausgerechnet ihn als Beobachter in die Stadt geschickt hast. Beast-Man ist so dumm, dass er längst vergessen hat, weshalb er überhaupt in die Stadt geschickt wurde.

Skeletor: Beast-Man ist ein guter Knecht. Ich kann mich auf ihn verlassen.

Hordak: Du wirst bald von allen verlassen sein, wenn du dich noch länger auf solche Dummköpfe verlässt.

Skeletor: Hör auf damit, Hordak! Ich will nichts mehr davon hören. Ich bin der Herr der Unterwelt und niemand hat mir zu sagen, was ich zu tun habe.

Hordak: (lauernd) Das könnte sich ändern, Skeletor.

[Schwert wird gezückt]

Skeletor: Du wagst es, das Schwert gegen mich zu ziehen. Dafür wirst du – bezahlen. Ich werde dir zeigen, wer die Befehle gibt und wer zu gehorchen hat.

[Schwerterklirren]

Hordak: (außer Atem) Nein, Skeletor! Nein! (besänftigend) Das war ja nur ein Scherz.

Skeletor: (lacht amüsiert) Jetzt jammerst du um dein Leben, Hordak. „Lehrmeister“ - jaaa. Dein Schüler ist mächtiger als du. Ich bin der Herr, Hordak. (mit Nachdruck) Ich allein! Du hast zu gehorchen.

Hordak: (trotzig) Ja, ich gehorche.

Skeletor: Dann steh endlich auf. (freudig überrascht) Ah! Ah, da ist ja Beast-Man.

[Quietsch-Tür / Schritte]

Beast-Man: Skeletor, Herr, ich habe eine gute Meldung für dich.

Skeletor: (begeistert) Hähä! Eine gute Meldung, Beast-Man? Na los! Heraus damit. Was ist es?

Beast-Man: (zögernd) Ich wollte dir sagen, dass ähm ... (hütelnd) Also, ich ... ähm (räuspernd) ... ich hab's vergessen.

Hordak: (lacht erheitert) Ich wusste es doch. Dieser Dummkopf sollte uns berichten, was mit dem Pferd ist – und er hat es vergessen.

Skeletor: Hör auf damit, Hordak!

Beast-Man: Mit dem Pferd? (sich erinnernd) Ach ja, ja – jetzt erinnere ich mich: das Pferd. Orko hat es. Er reitete damit. Er wird damit in den Palast reiten.

Skeletor: Tatsächlich, Beast-Man? Wie kommst du darauf?

Beast-Man: Er ist schon in der Stadt und seine Freunde sind im Königspalast.

Skeletor: Hähä-hä-hä ... Ja, du hast recht, Beast-Man. Hast du gehört, Hordak. Orko, dieser Narr, bringt das Pferd (auflachend) in den Palast. Das ist mein Sieg über Eternia.

Hordak: Wirklich, Skeletor? Was hat es mit diesem Gaul auf sich? Du hast es mir noch nicht erzählt.

Skeletor: Das wirst du jetzt erfahren, Hordak. In diesem Roboter ist eine Strahlenbombe versteckt. Der Zünder ist eingestellt auf das Tor des Palastes.

Hordak: Und was passiert, wenn Orko durch das Tor des Königspalastes reitet?

Skeletor: Dann fällt die Bombe heraus und explodiert. Und alle Bewohner des Palastes und der Stadt schlafen ein. (lacht kurz auf) Sie werden so lange schlafen, (belustigt) bis ich sie wecke. (lacht)

Hordak: Und wann wird das sein, Skeletor?

Skeletor: Was für eine Frage, du Narr. Ich wecke sie erst, wenn ich die Macht über Eternia gewonnen habe – nicht vorher.

Hordak: Gut. Aber da ist noch der Geist von Castle-Grayskull. Solange du den nicht überwunden hast, erreichst du gar nichts.

Skeletor: Wie einfältig du doch bist, Hordak. Und du warst einmal mein Lehrmeister. (lacht) Natürlich wirkt die Bombe auch auf den Geist von Castle-Grayskull. Nur ein wenig anders als auf die anderen.

Hordak: Anders, Skeletor? Wie denn?

Skeletor: (lacht) Das wirst du erfahren, wenn ich die Macht über Eternia gewonnen habe. Also, schon sehr bald, Hordak. Sehr bald.

[Skeletormotiv / harmonische Musik]

Erzähler: Prinz Adam und Cringer hielten sich noch immer im Garten auf, als Orko sich schon dem Tor des Königspalastes näherte. Sie ahnten nicht, welches Unheil auf Eternia zukam. Prinz Adam wollte allerdings keine Gedichte verfassen. Er rechnete mit einem Angriff Skeletors und er fragte sich, was der Herr des Bösen dieses Mal im Schilde führte.

[Draußen-Atmo, Schritte / Adlerschrei von fern]

Adam: Cringer, alter Kater, warum sagst du nichts? Du liegst nur faul in der Sonne herum und döst.

Cringer: (wohlig) Ja, und? (gähnt) Soll ich noch mehr tun? Es ist anstrengend genug, nicht zu tun.

Adam: Skeletor ist schon zu lange ruhig geblieben. Ich bin sicher, er wird bald etwas unternehmen.

Cringer: Hoffentlich nicht. (gähnt)

[Adlerschrei – sich nähernd / Wind, Flug]

Adam: Das ist Zoar, der Adler der Giganten. Er kommt zu uns.

Cringer: Ach, du meine Güte. Dann ist es mit der Ruhe vorbei. Verscheuch ihn, Adam.

Adam: Zoar, alter Freund. Was führt dich zu uns?

Zoar: Schnell, Adam – geh nach Castle-Grayskull! Dort kann ich mit dir reden. Warte nicht! Geh sofort!

[Adlerschrei – sich entfernend]

Adam: (irritiert) Aber Zoar ... Nein, fliege nicht weg!

Cringer: (ängstlich) Das hört sich nicht gut an ... Nein, Adam, nicht! (flehend) Verwandle dich nicht in He-Man! (jammernd) Meine Ruhe! Ich brauche die Sonne und die Ruhe!

Adam: (entschlossen) Mit der Ruhe ist es aus, Cringer!

[Schwert wird gezückt / Titelmusik]

Adam: (laut) Bei der Macht von Grayskull – ich habe die Zauberkraft!

Battle-Cat: (brüllt) Worauf wartest du, He-Man? Der Geist von Castle-Grayskull ... ruft uns zu sich. Schnell! (knurrt)

He-Man: Auf geht's, alter Kater! Lass mich auf deinen Rücken ... Gut so. Und jetzt los! Wir haben keine Zeit zu verlieren.

Erzähler: He-Man ritt auf dem Rücken von Battle-Cat zum Königspalast hinaus – nach Castle-Grayskull. Als er sich der geheimnisumwitterten Burg näherte, tauchte Teela plötzlich neben ihm auf. Sie ritt auf Stridor, dem wundervollen Robotpferd, das Man-at-Arms gebaut hatte.

[Pferdegalopp, Tigerschritte und -knurren / Draußen-Atmo]

He-Man: Heee, alter Kater, nicht so schnell. Da ist Teela. Warte auf sie!

Teela: He-Man!?! Du willst auch nach Castle-Grayskull? Ich habe dich überall gesucht.

He-Man: Der Adler der Giganten hat mich gerufen.

Teela: Zoar? Irgendetwas ist nicht in Ordnung. Ich habe kein gutes Gefühl.

He-Man: Komm, wir gehen in die Burg! Deine Mutter wird uns schon sagen, was los ist. Wahrscheinlich plant Skeletor einen neuen Angriff.

Teela: Gut, gehen wir rein! ... Das Tor öffnet sich.

[Schritte auf Kies / Tor öffnet sich quietschend / dumpfes Donnern von fern]

He-Man: (leise) Hast du das gehört?

Teela: Ja, ein Gewitter. Es ist genau über der Stadt. Der Blitz scheint eingeschlagen zu haben. Sieh doch, es brennt.

He-Man: (nachdenklich) Ein Gewitter? ... Nein, das glaube ich nicht. Es hörte sich irgendwie anders an. Und das Feuer erlischt schon wieder. Seltsam.

Teela: Komm! Vielleicht kann meine Mutter uns mehr sagen.

He-Man: Ja, wir wollen sie fragen. Gehen wir in den Thronsaal.

[quietschende Tür / Schritte auf halligem Boden]

He-Man: (erhaben) Geist von Castle-Grayskull! Hörst du uns?

Teela: (ruft) Mutter! Warum antwortest du nicht? ... (irritiert) He-Man, sie schweigt. Verstehst du das? ... (laut) Mutter!

He-Man: (verwundert) Das verstehe ich nicht. Der Geist hat uns hierher gerufen, aber jetzt zeigt er

sich nicht. Es muss irgendetwas passiert sein.

Teela: Es ist so still, He-Man. Was hat das zu bedeuten?

He-Man: Das werden wir bald erfahren. Wir reiten zurück zum Palast.

[dramatische Musik]

Erzähler: Während He-Man und Teela Castle-Grayskull verließen ritt Skeletor auf Panthor in Eternis ein. Ihm und dem Kampfleoparden folgten Hordak und die anderen Kämpfer des Bösen.

[diverse Schritte von Menschen, Kreaturen und Maschinen / Skeletor-Motiv]

Skeletor: (belustigt) Hähähä! Hordak, siehst du das? Überall liegen die Leute auf dem Boden. Sie schlafen und schnarchen. Männer, Frauen, Kinder ... Keiner ist mehr auf den Beinen.

[Panthorgebrüll / ganz leises Schnarchen]

Hordak: Tatsächlich. Es ist unglaublich, Skeletor. Du bist ein Genie.

Skeletor: Ja, da ist der Palast. Die Wachen, sie schlafen. Alle schlafen. Was für ein Bild. Gleich werden wir He-Man sehen, wie er im tiefsten Schlaf liegt. (lacht auf) Ich werde ihm das Schwert aus der Hand nehmen.

Hordak: Und mit He-Man's Schwert wirst du die Tore von Castle-Grayskull öffnen.

Skeletor: Ja, Hordak. Das wird der Moment sein, in dem ich Herrscher von Eternia werde. Ich, Skeletor! (lacht hohl)

Beast-Man: (triumphierend) Jahaaa! Ja, du bist es schon jetzt, Skeletor. Sieh doch: Auch Orko schläft. Er schwebt fünf Meter über dem Boden und schläft. Ohohoho!

Skeletor: Und da Ram-Man, Mekaneck, Man-E-Faces, Buzz-Off und Man-at-Arms ... Alle schlafen!

Hordak: Dies ist die Stunde deines Siegs, Skeletor. Niemand kann ihn dir noch nehmen. Niemand.

Skeletor: Noch haben wir He-Man nicht gefunden. Und wir müssen das Robotpferd in Sicherheit bringen. Beast-Man, das wirst du übernehmen.

Beast-Man: Ja, Herr. Ich kümmere mich um das Robotpferd.

Skeletor: Nimm das Pferd, Beast-Man, und bringe es nach Snake-Mountain. Sofort!

Beast-Man: Ja. (laut) Los! Hay!

[Robotschritte, dann Pferdegalopp]

Hordak: Skeletor, was hat es mit diesem Gaul auf sich?

Skeletor: Das, Hordak, ist und bleibt mein Geheimnis. Nur eins will ich dir verraten: Es ist jemand in dem Roboter gefangen.

Hordak: (erstaunt) Im Pferd, Skeletor? Es steckt jemand in dem Robotpferd?

Skeletor: (lacht) Genau das, Hordak. Und falls man versuchen sollte, diesen Gefangenen zu befreien, bricht eine Katastrophe über Eternia herein.

Hordak: (aufgeregt) Eine Katastrophe, Skeletor? Aber dann sind wir auch verloren.

Skeletor: Hordak, für wie dumm hältst du mich? Die Katastrophe wird uns nicht berühren. (lacht kurz auf) Sondern nur diejenigen, die versuchen, Eternia vor uns zu retten. (lacht fies)

[Skeletor-Motiv / dramatische Musik]

Erzähler: Castle-Grayskull lag bereits hinter He-Man und Teela. In höchster Sorge näherten sie sich der Stadt. Da bemerkten sie einen Reiter, der in Richtung Mystic-Mountains ritt. Sie folgten ihm und holten ihn schnell ein. Es war Beast-Man.

[Pferdegalopp]

He-Man: (außer Atem) Beast-Man, gib auf! Du kannst uns nicht entkommen.

Beast-Man: (angestrengt) Niemals! Ich gebe nicht auf. (schwer atmend)

[Schwerter werden gezückt]

He-Man: Dummkopf! Du glaubst doch nicht, dass du mich schlagen kannst.

[Klingen kreuzen sich / Schritte auf Stein]

Beast-Man: (jammert auf) Oh, lass mich, He-Man! Lass mich in Ruhe!

He-Man: Hähä! Oh, nein, Beast-Man. Teela! Pass auf, dass uns sein Robotpferd nicht wegläuft!

Teela: Keine Sorge, He-Man. Ich hab es schon. Es bleibt stehen.

Beast-Man: Lass mich los, He-Man! Du hast den Kampf verloren. Skeletor ist jetzt Herr von Eternia.

He-Man: Skeletor? Wie kommst du darauf, Beast-Man? Skeletor wird niemals Herr über Eternia sein. (mit Nachdruck) Niemals!

Beast-Man: Er ist es bereits. Du weißt es nur nicht. Er hat die Stadt und den Königspalast in der Hand. Alle sind seine Gefangenen. Alle! Orko, Man-at-Arms, Ram-Man, Man-E-Faces, Mekaneck – alle!

Teela: (aufgebracht) Das ist nicht wahr. Du lügst!

Beast-Man: Es ist die Wahrheit. Dieses Pferd hat dafür gesorgt, dass alle schlafen. Skeletor brauchte sie nur noch einzusammeln. Und jetzt wird das Pferd ...

He-Man: Was wird das Pferd?

Beast-Man: (flüsternd) Nichts! Nichts wird es. (geheimnisvoll) Aber wenn du den Geist von Castle-Grayskull suchst, dann wird das Pferd dafür sorgen, dass du ihn nicht findest.

He-Man: Weiter, Beast-Man! Weiter! Wir müssen noch mehr wissen.

Beast-Man: (deutlich) Aber ich werde nicht mehr sagen.

[Zauber-Glöckchen]

Teela: Orko! Da ist er ja.

He-Man: Wo kommst du her?

Orko: Aus der Stadt, in die Skeletor eingezogen ist.

Teela: Dann ist es wahr? Er hat alle gefangen genommen – nur dich nicht?

Orko: Nein, mich nicht. Alle sind eingeschlafen, aber ich nicht. Ich habe nur so getan. Meine Zauberkräfte haben mich beschützt. Ich habe alles beobachtet. Skeletor sitzt jetzt auf dem Thron des Königs.

Teela: Das hat Beast-Man uns schon gesagt. Er hat ... (überrascht) Wo ist Beast-Man? Er war doch eben noch hier. (aufgeregt) He-Man, er ist weggelaufen und wir haben es nicht gemerkt.

He-Man: (beruhigend) Lass ihn laufen, Teela. Wir können ohnehin nichts mit ihm anfangen. Wichtig ist, dass wir das Pferd haben.

Orko: (zerknirscht) Es ist ein Dämonenpferd, He-Man. Es hat mich getäuscht. Ich habe es in die Stadt gebracht und als es dort war, hat es alle Menschen mit einer Schlafbombe müde gemacht. (traurig) Das werde ich mir nie verzeihen.

[vereinzelt Vogelgezwitscher]

Teela: Was tun wir jetzt, He-Man?

He-Man: (sachlich) Es gibt ein Geheimnis um dieses Robotpferd. Ein Geheimnis, das wir klären müssen, wenn wir Eternia retten wollen.

Teela: Aber wie denn, He-Man? Wie fangen wir's an?

Orko: Ich könnte es mit einem Zauberspruch versuchen. Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – Robotpferd, so groß und stark ...

He-Man: (unterbricht) Nein, nein, nein, nein – Nein, Orko. Nicht! Das ist zu gefährlich.

Orko: (verzweifelt) Aber was können wir denn sonst noch tun?

He-Man: Zuerst verstecken wir das Pferd in der Schlucht dort drüben. Und dann gehen wir in den Palast.

Orko: Unmöglich! Im Palast wimmelt es von Skeletors Monstern. Sie sind alle da: Tri-Klops, Whiplash, Trap-Jaw, Webstor, Clawful, Jitsu, Hordak, Kobra-Khan, ... uuund wie sie alle heißen. Die scheußlichsten und gefährlichsten Monster des Universums.

He-Man: (entschlossen) Ich hole Man-at-Arms heraus. Du kannst ja hierbleiben, wenn du Angst hast.

Orko: (fassungslos) Angst? Hast du gesagt, dass ich Angst habe? Das ist ungerecht! Das ist unerhört! Ich, Orko, soll Angst haben. Ich weiß noch nicht mal, was das ist. Hast du das gehört, Teela? Er hat gesagt, dass ich Angst habe, dabei ...

He-Man & Teela: ... dabei redest du nur ein wenig zu viel, Orko. (lachen)

[ruhige Musik]

Ende – Seite 1

[ruhige Musik]

Erzähler: He-Man, Teela und Orko schlichen sich in die schlafende Stadt. Vorsichtig näherten sie sich dem Königspalast. Von Skeletor und seinen Dämonen war nichts zu sehen. Doch weit konnten sie nicht sein.

[angespannte Atmosphäre]

Orko: (flüsternd) Siehst du, He-Man? Alle schlafen. Sogar die Wachen.

Teela: (aufgeregt, leise) Vorsicht! Leise! ... Da vorne sind Kobra-Khan und Leech. Sie bringen die Schlafenden ins Verlies.

Orko: Leech – was für ein Monster?!

Teela: Ich habe ihn noch nie zuvor gesehen. Seit wann ist er bei Skeletor?

Orko: Hordak hat ihn mitgebracht – ihn und noch viele andere Monster. Leech ist ein Saugmonster. Er saugt sich an glatten Wänden fest. Oder auch an seinen Gegnern. Mit ihm ist nicht zu spaßen.

He-Man: (deutlich) Wir haben nicht vor, mit irgendjemandem zu spaßen, Orko. Wir wollen diese Horde nur aus dem Palast und aus der Stadt vertreiben. Und das so schnell wie möglich.

Orko: Vorsicht! Leech und Kobra-Khan kommen.

[Schritte / leises Schnarchen]

Teela: (erschauernd) Bei allen Geistern ... Sie sind in den Palast gegangen.

He-Man: Und keines der anderen Monster ist zu sehen. Kommt, weiter!

[Treppen]

Teela: Ja! ... (schwer atmend) Im Palast sind wir. Wir müssen in der Werkstatt nachsehen. Vielleicht ist Man-at-Arms dort?

He-Man: Hoffentlich. Wenn er erst im Kerker ist, wird es schwer, ihn rauszuholen.

Teela: Die Tür zu seiner Werkstatt ist nur angelehnt.

He-Man: Mal sehen, ob er da ist.

[quietschendes Türöffnen]

Teela: (begeistert) Ja, da liegt er!

Orko: (aufgeregt) Vorsicht, He-Man! Hinter dir ...

Teela: ... Kobra-Khan.

Kobra-Khan: (zischend) He-Man, du bist wach!?

Orko: Vorsicht! Der Teufel verspritzt Gift!

He-Man: (zum Schlag ausholend) Das soll ihm nicht bekommen. (schlägt zu)

Kobra-Khan: Oh!

[dumpfer Aufprall]

Orko: (freudig) Gut so, He-Man. Du hast ihn k.o. geschlagen. Er schläft für eine Weile.

Teela: (drängend) Wir lassen ihn hier liegen. Kommt jetzt! Wir müssen Man-at-Arms in Sicherheit bringen.

He-Man: Das ist kein Problem. Ich trage ihn. (angestrengt) So! Und jetzt verschwinden wir.

Orko: Kobra-Khan wird Schwierigkeiten bekommen. (grinsend) Skeletor wird ihm gehörig die Meinung sagen.

He-Man: Das ist sein Problem. Komm, Orko! Wir müssen uns beeilen!

Orko: (kichert) Hihhi! An mir soll's nicht liegen. Ich kann ganz schnell verschwinden, wenn ich will. Zur Not beame ich mich weg.

[Zauber-Glöckchen]

Erzähler: Unbemerkt verließen He-Man, Orko und Teela mit dem bewusstlosen Man-at-Arms die Stadt Eternis. Vor dem Tor stieg Teela auf das Robotpferd Stridor. He-Man ließ sich und Man-at-Arms von Battle-Cat tragen. Und jetzt ging es schnell hinaus bis zu der Schlucht, in der sie das künstliche Pferd Skeletors versteckt hatten.

[Schritte durch Gras / leichter Wind]

He-Man: Da wären wir. Hoffentlich ist uns niemand gefolgt.

Orko: Oh, nein, He-Man. Ich habe aufgepasst. Niemand hat uns gesehen. Wir sind ganz ungestört.

Teela: Jetzt müssen wir Man-at-Arms aufwecken.

Orko: Das übernehme ich. Das ist eine Kleinigkeit für mich. Passt auf: Oh, Orko aus dem Zauberland,

reich mir deine helfende Hand – es hilft kein Weh und Ach, Man-at-Arms, du seist nun wach.

[Zauber-Glöckchen]

Man-at-Arms: (gähnt) Ooh!

Teela: (freudig) Oh, Man-at-Arms wird wach. Orko, das hast du wundervoll gemacht. Du bist ein großer Zauberer.

He-Man: Dem leider nicht immer alles gelingt.

Orko: (trotzig) Aber jetzt hab ich es geschafft. Seht doch: Man-at-Arms ist wach!

Man-at-Arms: (laut gähnend) Oach!

Teela: (enttäuscht) Nein. Er rollt sich wieder zusammen und schläft weiter.

He-Man: (ruft) Heee! He, Man-at-Arms, wach auf! Komm endlich hoch! Eternia ist in Gefahr und du schläfst.

Man-at-Arms: (matt) Was ...? Was ist denn los? (erwachend) Bei allen Geistern – wo bin ich denn?

Orko: Erkennst du mich nicht, Man-at-Arms? Ich bin Orko, der größte und mächtigste Zauberer des Universums. Du bist bei uns, deinen Freunden. Jedenfalls nicht mehr im Königspalast. Dort ist Skeletor jetzt.

Man-at-Arms: (entsetzt) Meine Güte! Wie konnte denn das passieren?

He-Man: Ein Angriff Skeletors hat dafür gesorgt, dass alle eingeschlafen sind. Der Herr der Unterwelt hat nicht nur den Geist von Castle-Grayskull verschwinden lassen, er ist auch in den Palast eingezogen. Und wir müssen ihn wieder daraus vertreiben.

Teela: Wir vier hier sind die einzigen, die noch wach und frei sind. Das Schicksal Eternias liegt in unseren Händen.

Orko: In meinen auch. (beleidigt) Das find ich ja toll.

Man-at-Arms: (überfordert) Huch, wartet mal! Ich bin ganz ... durcheinander. Mein Kopf ...

Teela: Hier, trink etwas Wasser.

[Wasser plätschert]

Man-at-Arms: Danke, Teela. (trinkt) Danke!

He-Man: Wir müssen uns etwas einfallen lassen.

Teela: Du musst dir das Dämonenpferd ansehen. Es gibt ein Geheimnis um dieses Pferd.

Man-at-Arms: (bewundernd) Ich hätte nicht gedacht, dass Skeletor so ein Robotpferd bauen kann. Es scheint ja wirklich gut zu sein.

Teela: Beast-Man hat etwas Seltsames gesagt, Man-at-Arms. Ich höre seine Worte noch jetzt. Er sagt: „Wenn du den Geist von Castle-Grayskull suchst, dann wird dieses Pferd dafür sorgen, dass du ihn nicht findest.“

Man-at-Arms: Das hört sich höchst geheimnisvoll an. Wie kann denn das Pferd dafür sorgen, dass wir den Geist nicht finden?

Orko: Überhaupt nicht. Ich werde dieses Biest zwingen, uns das Geheimnis zu verraten – mit einem Zauberspruch.

Teela: Sei lieber vorsichtig, Orko! Du bist mit deinen Zauberkünsten zur Zeit nicht besonders erfolgreich.

Orko: (enttäuscht) Was? Was sagst du da? Ich habe keinen Erfolg? (gekränkt) Oh, Teela – mir das anzutun! Hab ich nicht gerade eben Man-at-Arms aus tiefstem Schlaf erweckt?

He-Man: Ja, das ist richtig, Orko. Also, dann zeige uns mal, was du kannst.

Orko: Und ob ich das tue. Achtung, es geht los! Oh, Orko aus dem Zauberland, reiche mir deine helfende Hand – voller Geheimnisse ist das Dämonenpferd, doch hört: das Innere sich nach außen kehrt.

[Zauber-Glöckchen / Adlerschrei]

Teela: (belustigt-überrascht) Aber Orko ... Das Pferd schreit wie ein Adler.

He-Man: (lachend) Das war wohl nichts.

Man-at-Arms: Es wiehert nicht – es schreit wie ein Adler.

Orko: (enttäuscht) A-a-aber ihr müsst doch zugeben, b-b-beinahe hätte ich es geschafft. Was macht das schon, wenn das Pferd nicht wiehert, sondern schreit wie ein Adler. Es ist eben ein besonderes Pferd – ein Dämonenpferd. Und Dämonenpferde wiehern nun mal nicht.

Man-at-Arms: (erheitert) Na schön, Orko. Du hast es versucht – es hätte ja auch glücken können. (wieder ernst) Leider sind wir keinen Schritt weitergekommen.

Orko: (traurig) Nein, leider ... Es ist wohl nicht mein bester Tag heute.

He-Man: (nachdenklich) Eigentlich seltsam, dass dieser Roboter wie ein Adler geschrien hat.

Teela: Was ist daran seltsam?

He-Man: Was hat Beast-Man noch gesagt? Das Pferd würde uns daran hindern, den Geist von Castle-Grayskull zu finden.

Teela: (zustimmend) Mmh ... Woran denkst du, He-Man?

He-Man: An deine Mutter. An den Geist von Castle-Grayskull. Nur wenn wir ihn befreien, haben wir eine Chance gegen Skeletor.

Man-at-Arms: Aber dazu müssten wir wissen, wo er ist.

He-Man: Das hat uns das Pferd gerade verraten.

Orko: (staunend) Was? Wie? Dann war mein Zauberspruch doch gut?

He-Man: (schmunzelnd) Mm-naja.

Teela: (belustigt) Oha!

Orko: (begeistert) Oh, ich wusste es. Ich bin ein großartiger Zauberer. Ich komme allen Geheimnissen auf die Spur. Und jetzt hab ich den Geist von Castle-Grayskull gefunden.

Man-at-Arms: Achja, Orko? Wo ist er denn?

Orko: (stammelnd) Er ist ... äh ... also, er ist ... (kichert) Das verrate ich nicht. Frag doch He-Man, der weiß es auch.

He-Man: (sicher) Ja, ich weiß es: Der Geist ist in dem Dämonenpferd.

Orko: (hastig) Hast du gehört, Man-at-Arms? Der Geist ist in dem Dämonenpferd. Er ist ... (hält inne) Was? Was hast du gesagt, He-Man? Wo ist der Geist? Im Dämonenpferd? Wie kommst du denn darauf?

Man-at-Arms: Ja, He-Man – wie kommst du darauf?

Teela: Wieso in dem Pferd? Glaubst du das wirklich?

He-Man: Ja, ich bin davon überzeugt. Beast-Man hat daran gedacht bei seiner Andeutung: das Pferd würde uns hindern ... (lacht) Das kann es natürlich am besten, wenn der Geist in ihm ist.

Man-at-Arms: Ja, natürlich. Und daher der Adlerschrei.

Orko: (jubilend) Juhuuu! Es war mein Zauberspruch. Er hat dem Geist geholfen. Es ist Zoar. Zoar ist in dem Roboter.

Teela: (lacht erleichtert) Ja, es könnte wirklich so sein. (laut) Mutter, wenn du in dem Pferd bist – bitte, gib uns ein Zeichen.

Orko: Teela, dafür bin ich zuständig. Ich, Orko – Großmagister aller Zauberer. Oh, Orko aus dem Zauberland, reiche mir deine helfende Hand – Zoar, hören wir deinen Adlerschrei, Geist, so bist du bald frei.

[Zauber-Glöckchen Adlerschrei]

Teela: (freudig) Ja! Wir haben den Geist von Castle-Grayskull gefunden.

Orko: (begeistert) Der Adlerschrei!

He-Man: Wir müssen ihn befreien!

Teela: Ja!

He-Man: An die Arbeit, Man-at-Arms! ... Jetzt ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis Zoar sich wieder in die Lüfte schwingen kann.

[dramatische Musik / Skeletor-Motiv]

Erzähler: Skeletor war unumschränkter Herrscher über die Stadt Eternis und den Königspalast. Seine Monsterkämpfer schleppten immer mehr Gefangene in die Kerker. Der Herr der Unterwelt aber war noch nicht zufrieden.

[Stab klopft auf Marmorboden]

Hordak: Skeletor, Herrscher über Eternia.

Skeletor: Was redest du da für einen Unsinn, Hordak? Noch bin ich nicht Herrscher über Eternia. Noch nicht!

Hordak: Skeletor, was willst du mehr? Die Stadt und der Königspalast sind in deinen Händen. Castle-Grayskull ist verwaist. He-Man ist geschlagen. Du bist der Herr über Eternia. Wer denn sonst?

Skeletor: Aber wo ist He-Man? Wir haben ihn nicht gefunden. Er hätte hier im Palast sein müssen ... aber er ist nicht hier.

Hordak: Das ist allerdings richtig, Skeletor. Hm! ... Vielleicht weiß Beast-Man mehr. Da kommt er und er sieht nicht gerade glücklich aus.

[Schritte]

Skeletor: Beast-Man, hast du das Pferd nach Snake-Mountain gebracht?

Beast-Man: (kleinlaut) Ich ... ich habe es versucht, Herr. Aber es ist mir nicht gelungen.

Skeletor: (ungläubig) Es ... es ist dir nicht gelungen? Was ist passiert, Beast-Man? (ungeduldig) Nun rede schon! Was ist los?

Beast-Man: (verzweifelt) He-Man hat mich überfallen. Er hat mich niedergeschlagen und mir das Robotpferd weggenommen.

Skeletor: Dann ist He-Man also ... also irgendwo da draußen in der Wildnis?! Wo genau, Beast-Man?

Beast-Man: Ich habe gesehen, dass er das Pferd in eine Schlucht gebracht hat. Sie liegt ganz in der Nähe von Castle-Grayskull.

Skeletor: Dann weiß ich schon, welche Schlucht das ist. Kommt! Ruft meine Kämpfer zusammen!

Hordak: Was hast du vor, Skeletor?

Skeletor: Wir verlassen den Palast und die Stadt. Wir greifen He-Man an.

Hordak: Aber dafür benötigen wir nicht alle Kämpfer, Skeletor. Einige von uns sollten hier im Palast bleiben.

Skeletor: (bestimmt) Nein, wir gehen alle! Wir lassen He-Man keine Chance. Je größer unsere Übermacht ist, desto besser. Ich habe die Macht über Eternia. (siegesgewiss) Und ich werde sie nicht mehr aus der Hand geben. (lacht)

[Skeletor-Motiv]

Erzähler: Man-at-Arms untersuchte das Robotpferd, kam dabei jedoch nicht weiter. Es schien, als sei es unmöglich, Zoar aus dem Gefängnis im Robotkörper zu befreien.

[Maschinengeklapper]

Man-at-Arms: (grübelnd) Das ist ja eigenartig. Sehr eigenartig.

Teela: Was denn, Man-at-Arms? Wovon sprichst du?

Man-at-Arms: Na, hier! Sieh dir das hier an, Teela!

Teela: (prüfend) Da sind einige Knöpfe. Mehr nicht.

Man-at-Arms: Sie sind mit dem Zeichen der Dämonen versehen. Siehst du? Diese beiden ineinander verschlungenen Dreiecke im Schlangenkopf.

He-Man: Es überrascht mich nicht, dass sich ein derartiges Zeichen an einem Dämonenpferd befindet.

Man-at-Arms: Aber mich, He-Man. Das hat etwas zu bedeuten ... Ah, und jetzt, seht euch das an! Die Dreiecke verschieben sich gegeneinander.

[mystische Klänge]

Teela: (staunend) Tatsächlich! Wie von Geisterhand bewegt ... Irgendwo hab ich so etwas schon mal gesehen. (sich erinnernd) Ja, jetzt fällt's mir ein: im Thronsaal von Castle-Grayskull.

He-Man: Ja, natürlich, Teela, du hast recht ... (verschreckt) Bei allen Geistern Eternias – unter dem Zeichen im Thronsaal ist noch eine Inschrift.

Man-at-Arms: Was für eine Inschrift, He-Man?

Teela: Sie lautet: „Behüte den Geist von Castle-Grayskull, denn er wird zum Dämon, wenn der Adler sich im Kreis der kleinsten Teile fängt.“

Orko: Huch! Das verstehe ich nicht. Das kann man ja überhaupt nicht verstehen. Ein Rästel! Ein Geheimnis. Ich liebe Geheimnisse, aber es müssen schon solche sein, die man aufklären kann.

Man-at-Arms: Ich gestehe, dass auch ich nichts mit dem Spruch anfangen kann.

He-Man: Wir können nur vermuten, was gemeint ist. Der Spruch unter diesem Dämonenzeichen warnt davor, den Geist von Castle-Grayskull zum Dämon werden zu lassen.

Teela: Aber – als Dämon würde er sich auf die Seite Skeletors schlagen.

Man-at-Arms: Dann wäre Eternia auf ewig verloren.

He-Man: Ja. Aber das geschieht nur, wenn Zoar in eine Falle gerät, in den Kreis der kleinsten Teile.

Man-at-Arms: (überlegend) In den Kreis der kleinsten Teile – ich verstehe. Das Dämonenpferd wird von einer komplizierten Elektronik gesteuert. Elektronen umkreisen das Atom. Und der Kreis der Elektronen könnte also der Kreis kleinster Teile sein.

He-Man: Ja, ich glaube, du hast recht, Man-at-Arms. Du stehst vor einer schweren Aufgabe. Denn wir müssen Zoar aus dem Pferd befreien. Wir müssen! Wir haben keine andere Wahl.

Man-at-Arms: Und wenn wir dabei einen Fehler machen – wird der Geist zum Dämon.

Teela: (verzweifelt) Oh, Mutter, was sollen wir tun? Bitte hilf uns!

Man-at-Arms: (entschlossen) Ich werde einen Weg finden, Zoar zu befreien. Verlasst euch drauf! Ich finde einen Weg, ohne dass Zoar dabei zum Dämon wird.

[dramatische Musik / Skeletor-Motiv]

Erzähler: Während Man-at-Arms verzweifelt versuchte, Zoar zu befreien, rückte Skeletor mit allen seinen Kämpfern an. Sie näherten sich bereits der Schlucht, in der He-Man das Dämonenpferd versteckt hatte.

[Dämonentross in Bewegung]

Skeletor: (siegsgewiss) Hahaha! (lacht ausgelassen) He-Man wird sein blaues Wunder erleben. Dies ist die Stunde meines größten Triumphes.

Hordak: Du wirst ihn in die Flucht schlagen.

Skeletor: He-Man muss Eternia verlassen. Er darf nie wieder hierher zurückkommen.

Hordak: Du wirst ihn zum Teufel jagen.

Skeletor: Jaaa. (lacht amüsiert) Zum Teufel, Hordak? (lacht) Dann müsste ich ihn ja ganz fest in meine Arme schließen.

Hordak: (lacht) Du meinst, du bist selbst der Teufel. Damit könntest du allerdings recht haben.

Skeletor: (leise) Da vorn ist die Schlucht. Versperrt alle Ausgänge. He-Man darf uns nicht entkommen.

Hordak: (laut) Verteilt euch! ... Trap-Jaw und Webstor, ihr geht dort drüben rüber. Tri-Klops und Whiplash, ihr stellt euch an den Felsen auf. Die anderen kommen mit.

Skeletor: Wir greifen an – sobald alle ihre Posten bezogen haben.

Hordak: Das ist in einigen Minuten der Fall.

Skeletor: (lacht nervös) Die Stunde meiner Rache ... (laut) Was für ein Tag! Ich werde ihn nie vergessen.

[Skeletor-Motiv / dramatische Musik]

Erzähler: He-Man, Man-at-Arms, Teela und Orko ahnten noch nichts von alledem. Sie arbeiteten konzentriert am Robotpferd, nahmen Teile von ihm ab und hofften auf die Befreiung Zoars. Battle-Cat aber war voller Unruhe. Nervös eilte er in der Schlucht hin und her.

Battle-Cat: (knurrt) Das gefällt mir nicht. Es ist zu ruhig. Gefahr liegt in der Luft, ich spüre es.

Orko: Sei still, Battle-Cat! Ich will Zoar mit einem Zauberspruch retten. (leise) Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – Zoar, du meist ...

Teela: (aufgeregt) Nein, nein, Orko! Bitte nicht. Es ist zu gefährlich.

Orko: Aber Teela – ich bin ein großer Zauberer.

Teela: Ich weiß, Orko. Aber dennoch ... Tu's bitte nicht. Sei mir nicht böse, lieber Orko, aber ich möchte nicht, dass meine Mutter ein Dämon wird.

Orko: Nein, nein, das möchte ich natürlich auch nicht ...

[Battle-Cat knurrt auf]

Orko: Was ist mit Battle-Cat?

He-Man: Battle-Cat, was ist los?

Battle-Cat: (knurrt) Ich habe Skeletor gesehen.

He-Man: Skeletor?

Battle-Cat: Jaja! Er war dort bei dem Felsen.

[Beginn des dämonischen Angriffs]

He-Man: Oh, Skeletor und seine Monster!

Teela: (entsetzt) Skeletor mit seiner Horde – er greift an!

Battle-Cat: (brüllt) Die kommen mir gerade recht. Wir vertreiben sie!

Man-at-Arms: Jetzt ist alles verloren! Ich kann den Geist von Castle-Grayskull nicht mehr befreien.

He-Man: Du machst weiter, Man-at-Arms. Wir kämpfen allein gegen die Horde. Du musst Zoar befreien. Du musst!

Skeletor: (von fern) He-Man! Dies ist die Stunde deiner Niederlage.

[Monsterkämpfe johlen auf]

He-Man: Noch nicht, Skeletor! Noch hast du mich nicht besiegt. (laut) Bei der Macht von Grayskull – ich habe die Zauberkraft!

[Titelmusik / Schwerterkampf]

Orko: (besorgt) Oooh, ich muss es mit einem Zauberspruch versuchen.

Beast-Man: Orko, jetzt geht es dir an den Kragen!

Orko: Beast-Man, du schießt doch nicht mit der Armbrust auf mich?! (verzweifelt) Nein, nein! Nicht doch! Ich habe doch gar keinen Kragen. Nicht schießen – nein!

Teela: (entschlossen) Zurück, Beast-Man! Lass Orko in Frieden!

Orko: Ich fliege lieber nach oben. Da bin ich sicherer. Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – ihr Geister aus Moor und Sumpf, Skeletors Schwert, es sei stumpf.

[Zauber-Glöckchen / magische Klänge / Kampf im Hintergrund]

Skeletor: Was ist mit meinem Schwert? Es wird immer größer. Ich kann es nicht mehr heben. Mein Schwert ...

[Schwert fällt zu Boden]

Orko: (kichert) Juhuuu! Ich habe Skeletors Schwert verzaubert. Er hat kein Schwert mehr. Oh, was bin ich für ein großer Zauberer. Sein Schwert ist zwar nicht stumpf, so wie ich es wollte, aber es ist so schwer geworden, dass er es nicht mehr tragen kann. Und das ist beinahe genauso gut.

[Pfeilschuss]

Orko: (entsetzt) Oh! Oh, beinahe hätte mich der Pfeil getroffen.

[Donnern / Adlerschrei]

Man-at-Arms: (begeistert) He-Man! Der Geist von Castle-Grayskull, er ist frei!

Teela: Mutter!

He-Man: Geist von Castle-Grayskull, hilf uns gegen Skeletor und seine Horde!

[dramatische Musik]

Monsterkämpfer 1: Zoar ist frei!

Monsterkämpfer 2: Wir haben die Schlacht verloren.

Skeletor: (entgeistert) Der Adler der Giganten ist frei!

Monsterkämpfer 1: Der Geist hilft Teela.

Monsterkämpfer 2: Lauft!

Skeletor: (trotzig) Nein! Nein! Nein! Nein! Nein! Hiergeblieben! Lauft nicht weg! Ihr Feiglinge ... Kämpft! Kämpft! Kämpft gegen He-Man!

Hordak: (ganz von fern) Nein, Skeletor! Wir können nicht mehr gewinnen.

Skeletor: Hordak, hiergeblieben! Du sollst kämpfen.

[Flucht – immer leiser]

Orko: (triumphierend) Juchuuu! Sie laufen weg! Sie laufen wie die Hasen.

Teela: (jubilend) Skeletor hat verloren.

He-Man: Jaha! Sie fliehen.

Battle-Cat: ... hat uns gerettet.

Man-at-Arms: Sie fliehen. Sie laufen wie die Hasen.

[Adlerschrei / dramatische Musik]

Teela: Zoar! Seht: Zoar schwingt sich zu den Wolken hinauf.

He-Man: Wir wollen keine Zeit verlieren. Kommt! Zurück zum Palast! Ich muss wissen, ob unsere Freunde noch schlafen.

Teela: Das glaub ich nicht. Zoar wird sie schon aufgeweckt haben.

Orko: Ich beame mich mal eben rüber zum Palast. Ich bin gleich zurück. Dann sag ich euch Bescheid. Bis gleich!

[Zauber-Glöckchen / sanfter Wind]

Teela: (erleichtert) Ach, ich glaube, es ist überstanden, He-Man. Danke, Man-at-Arms. Du hast Zoar gerade noch rechtzeitig befreit.

[Zauber-Glöckchen]

He-Man: Da ist Orko wieder.

Teela: Orko! Wie sieht es aus in der Stadt?

Orko: Gut sieht es aus. Sehr gut. Ich muss schnell wieder hin. Ich habe keine Zeit. Alle Leute sind aufgewacht.

He-Man: Warte, warte, Orko! Warum musst du so schnell wieder in die Stadt?

Orko: Weil sie mich dort feiern. Alle feiern mich als großen Helden. Oder feiern sie dich, He-Man? Oh, ich hab's vergessen? Ist ja auch egal. Bis du in der Stadt bist, lass ich mich eben feiern. Bis später!

[Zauber-Glöckchen / allgemeines Lachen / Vogelgezwitscher]

Teela: Kommt, wir gehen auch in die Stadt. Eternia ist gerettet.

Battle-Cat: Wir sollten auch ein wenig feiern: Eternia ist gerettet.

Man-at-Arms: (schmunzelnd) Orko bringt mal wieder alles durcheinander. Er lässt sich feiern.

Battle-Cat: Oh, Orko aus dem Zauberland, ...

Man-at-Arms: ... reiche mir deine helfende Hand – ...

Teela: ... auf Wiese, Wald und Feld ...

He-Man: ... ist Orko unser großer Held.

[Alle lachen / Fanfare]

Ende – Seite 2

www.motu-audio.de