

Die Rache des Schlangenfürsten

(MotU-HspFolge 20, Script: H.G.Francis, getippt v. M. Gall)

[Titelmusik]

Erzähler: In der Stadt Eternis war alles ruhig. Die Bevölkerung hatte sich von dem letzten Angriff Skeletors erholt und niemand dachte an etwas Böses. Auf dem Markt verkauften die Bauern ihre Waren, und aus allen Teilen der Stadt kamen die Männer und Frauen, um Obst, Gemüse, Fleisch oder Eier einzukaufen. Gaukler unterhielten die Marktbesucher mit ihren Späßen.

[buntes Markttreiben]

Gaukler: Und jetzt passt auf Leute! Ich zerschneide den Strick – hier. Seht ihr? Und jetzt ... ist er wieder heil.

[Begeisterung, Lachen, Applaus, Rufe wie „Eieieiei!“ oder „Bravo!“ / Schlangenklopfen]

Frau: (schreit) Aaah!

Mann 1: (verwundert) Aber warum schreist du so?

Frau: (hysterisch) Eine Schlange! Da ist ein Schlange! Und da – noch eine. Ah! Noch eine!

Mann 2: Eine Schlange!

Mann 1: Vorsicht! Im Gemüse sind Schlangen.

Mann 3: Es sind Giftschlangen!

Mann 2: Und hier auch.

Frau: Und da.

Mann 1: Überall Schlangen!

Mann 3: Weg! Weg hier ...

Mann 2: Hilfe!

Mann 1: Oh! Ho!

Mann 2: Halt still!

Frau: Lauft weg!

[heillooses Durcheinander: Hühnergegacker, Schlangengeklapper / Rufe, Schreie, ...]

Gaukler: Vorsicht, Leute! Vorsicht ... Werft mir doch meinen Stand nicht um!

Frau: ... unter deinen Füßen: eine Schlange!

Mann 1: Aaah!

Gaukler: Hilfe! Bei allen Geistern Eternias – wo kommen die Schlangen her?

Erzähler: Die Marktbesucher liefen in heller Panik durcheinander. Um sie herum wimmelte es von Schlangen. Im Gemüse, in den Buden, unter Kisten und Kästen – überall waren Schlangen. Soldaten schlugen Alarm. Und vom Königspalast kamen die Verteidiger von Eternia, um den bedrohten Menschen zu helfen.

[spannende Fanfaren-Musik / Skeletor-Motiv]

Erzähler: Während die Menschen der Stadt Eternis von Schlangen in Panik versetzt wurden, hielt sich Skeletor in Snake-Mountain auf. Bei ihm war Hordak, sein ehemaliger Lehrmeister. Gemeinsam wollten sie einen Schlachtplan gegen He-Man und die anderen Giganten des Universums entwerfen. Da kam ein Besucher herein – leise, geschmeidig und unheimlich. Er glich einer Schlange.

[düstere Grottenatmosphäre]

Skeletor: Kobra-Khan, der Schlangenfürst ... Wenn ich nicht wüsste, dass du mein Freund bist, ich würde dich fürchten. Was führt dich zu mir, Kobra-Khan?

Kobra-Khan: Skeletor, ich will Rache.

Skeletor: Du willst dich rächen, Kobra-Khan? Wofür?

Kobra-Khan: Hast du vergessen, dass He-Man mich niedergeschlagen hat, als ich beim Waffenmeister im Schloss war?

Skeletor: Nein, das habe ich nicht vergessen, Kobra-Khan. Und ich verstehe dich. Auch ich will Rache. Hähähä!

Kobra-Khan: Ich habe Tausende meiner Schlangen in die Stadt geschickt. Aber ich weiß, dass ich damit nicht viel ausrichte. Ich will He-Man. Er soll das Opfer meiner Schlangen werden.

Skeletor: Dazu müsstest du He-Man aus dem Königspalast locken.

Kobra-Khan: Ja, das müsste ich wohl. Aber wie fange ich es an, Skeletor? Was kann ich tun, damit He-Man den Königspalast verlässt und in die Wildnis hinauszieht, wo meine Schlange nur darauf warten, ihm ihre Giftzähne zu spüren zu geben.

Skeletor: Aaah, lass mich überlegen, Kobra-Khan.

Hordak: Ich habe eine Idee, Skeletor. Es wird nicht leicht sein, He-Man in eine Falle zu locken. Er ist misstrauisch und wachsam.

Skeletor: (abwinkend) Das weiß ich auch, Hordak. Was ist das für eine Idee? Raus damit!

Hordak: Die Wachsamkeit He-Mans lässt sofort nach, wenn einer seiner Freunde in Gefahr ist ... Das gilt ganz besonders für Man-at-Arms, den Waffenmeister.

Skeletor: (zustimmend lachend) Ja, du hast recht.

Hordak: Wir müssen dem Waffenmeister eine Falle stellen. Wenn wir ihm zum Beispiel eine neue Waffe anbieten, wird er sofort darauf eingehen.

Skeletor: (zufrieden lachend) Und He-Man wird ihm folgen, wenn wir ihn wissen lassen, dass Man-at-Arms in Gefahr ist.

Hordak: (lobend) Richtig, Skeletor. Ich sehe, du hast verstanden.

Kobra-Khan: Du willst mir also helfen, Skeletor?

Skeletor: Ja – Haha, Kobra-Khan. Ich werde dir helfen. He-Man soll es mir büßen, dass er es gewagt hat, das Schwert gegen mich zu erheben.

Kobra-Khan: Ich werde ihn dafür bestrafen, dass er mich niedergeschlagen hat. Meine Schlangen werden mich rächen.

Hordak: Du gefällst mir, Skeletor. Du bist mein Meisterschüler. Ich bin sicher, dass du He-Man besiegen wirst.

Skeletor: Hordak, das ist so sicher, wie das Feuer in der Hölle. (lacht auf) Dort unten gibt es ein Feuer. Ich muss es wissen. Schließlich komme ich direkt von dort. (lacht dreckig)

[dramatische Musik]

Erzähler: Die Stadt war längst von den Schlangen gesäubert worden und Ruhe war wieder eingekehrt. Der Waffenmeister Man-at-Arms arbeitete in seiner Werkstatt an einer neuen Erfindung, als sich ihm ein eigenartiges Wesen näherte. Es trug blaue Kleidung und hatte einen hochroten Kopf mit großen Segelohren und weit vorstehenden Augen. Und es ging so eigenartig, als ob es nicht zwei, sondern vier Beine hätte.

[Hämmern, Schritte / Stadtrubel von fern]

Mantenna: Waffenmeister, entschuldige, dass ich störe. Mein Name ist Mantenna.

Man-at-Arms: Wie? Mantenna? Mmh ... Na, was gibt's denn?

Mantenna: Ich bitte noch mal untertänig um Entschuldigung, dass ein so nichts würdiges Wesen wie ich es wagt, einen so hohen Herren wie dich anzusprechen.

Man-at-Arms: (lacht auf) Red keinen Unsinn! Was führt dich zu mir?

Mantenna: Ich danke dir, dass du so freundlich bist. Es tut meiner Seele wohl, dass ich mit einem so hohen Herren sprechen darf. Allerdings habe ich auch etwas zu bieten: eine Waffe.

Man-at-Arms: Was? Du bietest mir eine Waffe an?

Mantenna: Jaaa, Man-at-Arms ... Ich habe eine kleine Werkstatt in den Mystic-Mountains. Sie ist sehr bescheiden. Aber es ist mir doch gelungen, ein Gerät zu entwickeln, mit dem ich die Zeit verändern kann.

Man-at-Arms: Du kannst die Zeit verändern? (lacht kurz auf) Is' ja kaum zu glauben.

Mantenna: Oh, ich verstehe deine Zweifel, wenn ein so unscheinbarer und unwichtiger Mann wie ich zu dir komm. Aber es ist die Wahrheit. Ich will es dir gern beweisen – wenn du dich nicht fürchtest, mich zu begleiten.

Man-at-Arms: Unsinn, warum sollt' ich mich fürchten? ... Ist es weit?

Mantenna: Nicht sehr weit, Man-at-Arms. Allerdings bin ich zu Fuß gekommen. Ich bin nur ein armer Mann, der sich weder ein Pferd noch ein Geländefahrzeug leisten kann. Aber du ...

Man-at-Arms: Wir nehmen den Flip-Track. Das ist ein Geländefahrzeug mit Kettenantrieb. Damit werden wir schnell bei deiner Werkstatt sein. Komm!

Mantenna: Ich danke dir, hoher Herr. Ich wusste, dass du ein gutes Herz hast – und auch so einem unbedeutendem Mann wie mir zuhören würdest. Ich bin dir sehr dankbar.

[ruhige Musik / Klavierspiel]

Erzähler: Im Musikzimmer des königlichen Palastes saß Prinz Adam am Flügel und versuchte ein schwieriges Stück zu spielen: das Lied der Helden von Eternia. Aber er war nicht so recht bei der Sache. Er musste immer wieder an die vielen Schlangen denken, die in die Stadt eingedrungen und nur mit großer Mühe wieder vertrieben worden waren.

[Zauber-Glöckchen]

Orko: Oh, Adam! Das hört sich aber gar nicht gut an.

Cringer: Ich habe schon Ohrenschmerzen. Bitte, Orko: Öffne mir die Tür, damit ich den Garten gehen kann.

Adam: (lacht) Cringer, behaupte nur noch, das sei Katzenmusik, was ich hier fabriziere.

Cringer: Katzen machen bessere Musik, Prinz Adam. (jammernd) Ouu, mir sträubt sich das Fell.

Orko: Vielleicht kann ich dir helfen, Adam?

Adam: Du, Orko? Kannst du Klavier spielen?

Orko: Nein, das nicht. Aber ich kann zaubern. Du wolltest doch das Heldenlied von Eternia spielen, nicht wahr?

Adam: (zögerlich) Ja, das wollte ich ... Es geht so.

[Klaviergeklimper]

Orko: (mitleidig) Mjaja – oder jedenfalls so ungefähr. Ein Zauberspruch von mir könnte dir helfen. Hab ich dir eigentlich schon erzählt, dass ich der größte Zauberer der Galaxis bin?

Adam: (belustigt) Allerdings, Orko. Das hast du.

Orko: (überrascht) Ach, tatsächlich? Seltsam. Das ist aber ganz gegen meine bescheidene Art. Nun gut, dann will ich jetzt zaubern.

Adam: Du willst zaubern, Orko. Was denn?

Orko: Aber das ist doch ganz einfach, Adam. Mit einem Zauberspruch erreiche ich, dass das Klavier das Heldenlied von Eternia ganz alleine spielt. Du brauchst keine Taste zu berühren.

Adam: Da bin ich aber gespannt.

Orko: Pass auf! Es geht los. Gleich spielt das Klavier das Heldenlied: Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – oh, lass das Klavier erklingen, das Lied der Helden singen.

[Zauber-Glöckchen / Klavierspiel: Hänschen klein]

Adam: (lacht herzlich) Orko, ist das das Heldenlied?

Orko: (verlegen) Mmm-nein. Nicht ganz, Prinz Adam. Nur beinahe. Naja, bis später – ich muss weiter.

[Zauber-Glöckchen / Schritte]

Teela: (eintretend) Adam!?! Adam! Hast du, Man-at-Arms gesehen?

Adam: Oh, Teela. Ähm – nein, hab ich nicht. Äh, was ist mit dem Waffenmeister?

Teela: (erregt) Er ist verschwunden. (vorwurfsvoll) Alle seine Freunde suchen ihn, während du hier Kinderlieder spielst.

Adam: (ertappt) Kinderlieder? Nu-Nun, ich habe ... (lachend) Aber das ist eine lange Geschichte. Lassen wir das. (gefasst) Man-at-Arms kann nicht einfach verschwunden sein. Irgendjemand muss ihn gesehen haben.

Teela: (schnippisch) Allerdings. Aber dich scheint das ja nicht zu interessieren. Ich werde He-Man fragen. Weißt du wenigstens, wo der ist?

Adam: Tut mir leid, Teela. Auch damit kann ich nicht dienen.

Teela: (sauer) Das hätt' ich mir denken können.

[Schritte / Zauber-Glöckchen]

Adam: Ah, Orko. Da bist du ja schon wieder. Hast du Man-at-Arms gesehen?

Orko: Nein, Adam. Aber ich habe von einem Knecht gehört, dass der Waffenmeister mit dem Flip-Track weggefahren ist. Ein Fremder war bei ihm. Ein Mann mit großen Stielaugen.

Adam: Ein Fremder? ... Und wohin ist Man-at-Arms gefahren?

Orko: Ich weiß es nicht. Aber ich fürchte, der Waffenmeister ist in Gefahr.

[Adlerschrei]

Adam: Hast du gehört? Das war Zoar, der Adler der Giganten. Komm, wir gehen auf den Balkon.

Vielleicht will Zoar uns was sagen?

[Schritte / Adlerschrei, Vogelgezwitscher]

Orko: Da kommt Zoar. Er will zu uns.

Adam: Zoar, was gibt es?

Zoar: Hüte dich vor Schlangen, Prinz Adam. Hüte dich vor Kobra-Khan.

Adam: Wo ist Man-at-Arms, Zoar? Das ist jetzt viel wichtiger.

Zoar: Im Reich des Schlangenfürsten, Adam. Kobra-Khan streckt die Klauen nach ihm aus.

[Adlerschrei]

Adam: Zoar, bleib doch noch. Flieg nicht weg. Wir müssen mehr über Man-at-Arms wissen.

Orko: Der Adler schwingt sich hoch zu den Wolken hinauf, Adam. Jetzt sind wir auf uns allein gestellt.

Adam: Man-at-Arms ist beim Schlangenfürsten. Wir müssen ihm helfen. (zückt sein Schwert) Bei der Macht von Grayskull – ich habe die Zauberkraft.

[Titelmusik]

Erzähler: Prinz Adam verwandelte sich mit Hilfe seines magischen Schwertes in He-Man, den gigantischen Verteidiger von Eternia. Gleichzeitig wurde Cringer zu Battle-Cat, dem Furcht erregenden Kampftiger. Auf dem Rücken dieses mächtigen Tieres stürmte He-Man in die Mystic-Mountains. Orko schwebte neben ihnen her.

[BattleCat-Knurren / Dschungel-Atmo]

He-Man: Keine Spur von Man-at-Arms zu sehen, Orko. Kannst du etwas erkennen?

Orko: Ja, He-Man. Ich glaube, da vorne steht der Flip-Track. Man-at-Arms hat ihn dort wohl abgestellt.

He-Man: Seltsam ... Warum hat er das getan?

[Schritte / Schlange]

Orko: (warnend) Vorsicht, eine Schlange!

He-Man: Keine Sorge, Orko. Sie verzieht sich schon wieder.

Orko: Vielleicht sind unter dem Flip-Track noch mehr.

He-Man: Das könnte sein. Wir werden sie verscheuchen. Mal sehen ...

[Flip-Track wird angehoben / Battle-Cat knurrt]

He-Man: Nein, nichts.

Orko: Zwei Spuren führen in den Wald, He-Man.

He-Man: Die Spuren von Man-at-Arms und diesem Fremden. Komm, wir folgen ihnen!

Orko: Ähm, soll ich mal rufen?

He-Man: Lieber nicht, Orko. Vielleicht ist es besser, wenn wir nicht verraten, dass wir hier sind.

Orko: (leise) Ja, du hast recht. Was für eine seltsame Spur – als ob der fremde vier Füße hätte. Mir ist das nicht geheuer, He-Man.

[Schlangen]

He-Man: Orko, hörst du das?

Orko: Schlangen. Überall im Wald sind Schlangen. Sie lauern auf uns.

He-Man: (leicht amüsiert) Du brauchst keine Angst zu haben, Orko. Du schwebst anderthalb Meter über dem Boden. Dich können die Schlangen nicht erreichen.

Orko: Aber dich.

He-Man: Mir werden sie nichts tun. Mein magisches Schwert vertreibt sie. Und wenn sie mich doch angreifen, beißen sie sich die Zähne am Stahl aus.

Orko: Und wenn das nicht nützt, helfe ich dir mit einem Zauberspruch aus. Ich bin heute in Form, He-Man.

He-Man: (grinsend) Ja, das hab ich vorhin am Klavier gesehen.

Orko: Immerhin musst du zugeben, dass das Klavier allein gespielt hat. Wenn es auch kein Heldenlied war. Aber was kann ich dafür, wenn das Klavier so eigensinnig ist.

He-Man: (lacht belustigt) Da hast du allerdings recht, Orko.

Orko: He-Man, sieh doch mal: Hier liegt ein Gürtel. Es ist der von Man-at-Arms.

He-Man: Tatsächlich. Sieht aus, als ob der Waffenmeister mit jemandem gekämpft hat.

[Schlangen]

Orko: (vorsichtig) He-Man?

He-Man: Was ist los, Orko?

Orko: (verhalten) Da, vor uns ...

He-Man: (verwundert) ... eine Burg. Die Türme sehen aus wie Schlangenköpfe. Das muss die Burg von Kobra-Khan sein – die Burg des Schlangenfürsten.

Orko: (ängstlich) Lass uns umkehren, He-Man!

He-Man: Umkehren? Battle-Cat, was sagst du dazu?

Battle-Cat: Niemals. (knurrt) Wir gehen weiter! Wir holen Man-at-Arms heraus – und wenn er mitten in der Schlangengrube ist.

He-Man: Du hast es gehört, Orko.

[geheimnisvolle Musik / Monstergeräusche]

Orko: Es ist so unheimlich hier.

Battle-Cat: Man hat uns bemerkt.

He-Man: Scheint so. Man schlägt Alarm.

Hordak: He-Man!

He-Man: Das ist Hordak.

Skeletor: Mein ehemaliger Lehrmeister.

Battle-Cat: Skeletor!

Hordak: Du bist allein gegen uns, He-Man! Dieses Mal wird dir niemand helfen.

[Schwerter werden gezückt / Kampf]

Battle-Cat: (brüllt) Das werdet ihr bereuen.

He-Man: (angriffslustig) Auf sie, alter Kater! Zeigen wir ihnen, wer Herr über Eternia ist.

Orko: (warnend) He-Man, vorsichtig! Lass dich nicht abdrängen!

He-Man: (angestrengt) Wir müssen zurückweichen, Orko. Es geht nicht anders.

Battle-Cat: Skeletor und Hordak sind nicht allein. Sieh doch: Trap-Jaw und Tri-Klops kommen.

[Laserschüsse]

Orko: Und da sind Webstor und Jitsu ... Beast-Man, Evil-Lyn – sie sind auch da.

He-Man: Diese Ausgeburten der Hölle! Keiner fehlt ... Zurück, Battle-Cat! Wir müssen uns zurückziehen.

Battle-Cat: Ja, es geht nicht anders.

Orko: Aber nicht doch in die Schlangenburg.

He-Man: Es muss sein. Dort haben wir wenigstens Rückendeckung.

[Kampfschreie]

Battle-Cat: (brüllt) He-Man, pass auf! Aufpassen!

He-Man: Ich kann mich nicht halten ... Wir fallen!

[Abrutschen / Skeletor-Motiv]

Skeletor: (lacht begeistert) Das ist der Sieg! Sie sind in die Schlangengrube gefallen. (lacht)

Hordak: (brüllt) Siiieg! Wir haben gewonnen! He-Man ist gefangen.

Webstor: Wir haben He-Man geschlagen!

Hordak: Kobra-Khan, hörst du: He-Man und Battle-Cat sind gefangen. Sie sind in der Schlangengrube.

Skeletor: Und sie kommen nicht wieder heraus, wenn ich es nicht will.

Kobra-Khan: Ja, ich sehe, Skeletor ... (lacht) Was für ein Triumph. Nun, He-Man? (lacht) Was sagst du jetzt. Du sitzt in der Falle, und niemand wird dich wieder daraus hervorholen.

[Schlangenkloppern]

Skeletor: (belustigt) Pass auf, dass dich die Schlangen nicht beißen! Sieh dich doch mal um: Überall um dich herum sind Schlangen. Und sie sind wütend. Hörst du, wie sie kloppern? Ein gefährliches Zeichen, He-Man. Sie mögen es nicht, dass du in ihrer Nähe bist. (lacht) Es ist aus, He-Man.

Kobra-Khan: Du hast es gewagt, mich niederzuschlagen, He-Man. Das hier ist meine Rache. Du bist in meinem Reich. Ich bin Kobra-Khan, der Schlangenfürst. Ein einziger Befehl von mir genügt und die Schlangen greifen an.

Skeletor: Aber der Befehl wird nicht kommen, wenn du mir dein magisches Schwert hinaufwirfst, He-Man. Nun gib es mir schon!

Orko: Nein, tu das nicht, He-Man! Gib ihm das Schwert nicht! Ohne das Schwert kannst du dich nicht gegen die Schlangen verteidigen.

Skeletor: Und ich kann ohne Schwert Castle-Grayskull nicht betreten.

He-Man: Verschwinde, Skeletor! Ich gebe dir das Schwert nicht. Niemals! Mit dem magischen Schwert wirst du zum Herrscher über Eternia werden.

Skeletor: Und deshalb will ich es haben. Gib mir das Schwert, He-Man!

He-Man: Nein!

Skeletor: (ungerührt) Zeigt sie ihm! Los doch, holt sie her! (lacht fies)

Teela: (von fern) Nein, lasst mich! Lasst mich!

He-Man: Teela!

Orko: Sie haben Teela!

Skeletor: (hämisch) Ja, Teela ist in unserer Hand, He-Man. Sieh sie dir genau an. Wir stoßen sie in die Schlangengrube, wenn du mir das Schwert nicht gibst.

Teela: He-Man, gib es ihm nicht. Bitte!

He-Man: Skeletor, fang auf! Hier hast du das Schwert.

Teela: Nein, nicht in die Grube. Bitte nicht. Nein!

Skeletor: (triumphierend) Ich habe das Schwert! Ich habe das magische Schwert! Jetzt öffnet sich mir Castle-Grayskull. Und ich werde die Macht über Eternia haben. Stoß Teela in die Schlangengrube.

Teela: (flehend) Nein, bitte!

He-Man: Nein, Skeletor! Das ist gegen die Vereinbarung!

Skeletor: (diabolisch lachend) Was scheren mich Vereinbarungen?! Dummkopf! ... In die Schlangengrube mit ihr!

Teela: (panisch) Nein!

[Abrutschen / Rufe]

Battle-Cat: Das wirst du mir büßen, Skeletor!

Skeletor: Wie denn, Battle-Cat? (böse grinsend) Aus dieser Grube kommt ihr nie wieder heraus. (siegesgewiss) Kobra-Khan, gib deinen Schlangen den Befehl. Na, los doch, Schlangenfürst! Beweise deine Macht! Worauf wartest du noch?

[geheimnisvolle Musik – fade out]

Ende – Seite 1

[geheimnisvolle Musik – fade in / Schlangenklopfen und -zischen]

Skeletor: Wir gehen jetzt, He-Man. Lasst es euch gut gehen in der Schlangengrube. (lacht) Seht doch, wie aufgeregt die Schlangen sind. (schadenfroh) Gleich greifen sie an. Kommt, Freunde. Auf nach Castle-Grayskull! (lacht dreckig)

Teela: (bittend) Nein, Skeletor! Geh nicht. Nein, nicht!

He-Man: (resigniert) Lass ihn gehen, Teela. Je früher er verschwindet, desto besser.

Battle-Cat: Skeletor und seine Monster sind weg. Wir sind allein mit den Schlangen.

He-Man: Noch hat uns keine angegriffen.

Battle-Cat: (lauernd) Aber das dauert nicht mehr lange. (knurrt) Die hat es auf mich abgesehen ...

(laut) Weg mit dir, du Bestie! Weg!

Teela: (sanft) Orko, lieber Orko ... Kannst du uns nicht hier herausholen? Könntest du nicht – eine Leiter zaubern, an der wir hochklettern können.

Orko: Aber klar doch, Teela. Das mach ich mit links. Ich bin ja sozusagen Experte für so etwas. (nachdenklich) Eine Leiter ... Mmmh, eine Leiter.

Teela: (flehend) Bitte!

Orko: Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfene Hand – Skeletor, Dämonen, Bösewichter und so weiter stören uns nicht: Wir haben eine Leiter.

[Zauber-Glöckchen / Knirschen]

Battle-Cat: (verwundert) Orko, was ist das?

Orko: Ooo, das ist ... ähm – (überrascht) Oh, das ist eine Leiter.

Teela: (enttäuscht) ... eine Strickleiter, Orko. Und sie ist auch viel zu kurz. Wir können sie nirgendwo festbinden.

He-Man: Damit kommen wir nicht heraus, Orko.

Teela: (warnend) He-Man, pass auf! Hinter dir, die Schlange!

He-Man: (bestimmt) Ah-oh, geh weg, du Biest! ... (ruhig) Ja, so ist es gut. (mit Nachdruck) Verschwinde!

Teela: (aufgeregt) Sie wollte dich angreifen.

He-Man: Aber sie hat es nicht getan. ... Orko! Orko, wo bist du?

Orko: (kleinlaut) Hier. Hier bin ich.

He-Man: Aber Orko, du brauchst dich doch nicht zu verstecken.

Orko: (traurig) Ihr seid unzufrieden mit mir, nur weil ich nicht die richtige Leiter herbeigezaubert habe.

He-Man: Naja, weißt du Orko: Es ist nicht gerade besonders angenehm hier. Keiner von uns möchte von einer Schlange gebissen werden.

Orko: Jaja, das versteh ich.

He-Man: (planend) Orko, wir haben doch nach Man-at-Arms gesucht. Er muss irgendwo in der Nähe sein. Bitte sieh dich nach ihm um.

Orko: Ja, He-Man, ja. Das ist eine gute Idee von mir.

Teela: (verwundert) Von dir, Orko?

Orko: (selbstverständlich) Jaja, natürlich von mir. He-Man hat nur ausgesprochen, was ich gerade gedacht habe. (kichert) Ich suche Man-at-Arms. Ich bin bald mit ihm zurück.

Teela: Beeil dich, Orko! Die Schlangen sind so unruhig, sie greifen bestimmt bald an.

[Zauber-Glöckchen / mystische Klänge]

Erzähler: Orko schwebte durch die Büsche davon, auf die Burg des Schlangenfürsten zu. Vorsichtig glitt er an den Schlangen vorbei, die auf den Mauern wachten. Und dann entdeckte er Mantenna, den listigen Späher, der Man-at-Arms getäuscht hatte. Lautlos folgte er ihm.

Orko: (leise zu sich) Ob Mantenna zu Man-at-Arms geht? Könnte doch sein ... Jetzt über eine Treppe nach unten.

[Schritte, Türquietschen]

Mantenna: (schadenfroh) Man-at-Arms, was sagst du zu meiner Waffe? Ich bin nur ein kleiner und unwichtiger Mann. Aber es wäre mir eine Ehre, von dir gelobt zu werden.

Man-at-Arms: (verächtlich) Geh zum Teufel, du Verräter!

Mantenna: (lacht begeistert) Hohoo! Meine Waffe fesselt dich für alle Zeiten an das Eisen. Nicht wahr, hoher Herr? Eine prachtvolle Leistung für einen Wurm wie mich. Verzeih mir, dass ich es gewagt habe, deinen edlen Körper zu fesseln.

Man-at-Arms: (stinksauer) Verschwinde, Mantenna! Lass mich allein!

Mantenna: Ich werde gehen, Man-at-Arms. Aber ich lasse die Tür auf, damit die Schlangen zu dir hereinkönnen. Siehst du: Sie kommen schon. Sie wollen dir Gesellschaft leisten. Jaaa... (lacht) Sie haben noch nie einen so hohen Herren wie dich gebissen. Und das wollen sie sich nicht entgehen lassen. Bitte, bitte hab Verständnis. (lacht hohl)

Man-at-Arms: Du Teufel! Dafür wirst du bezahlen.

Mantenna: Ja, hoher Herr. Gewiss doch. Ich bin nur ein nichtsnutziger Spion Hordaks – und du bist ein Waffenmeister, ein edler ... Ich verneige mich vor dir. Jaaa... (lacht) Und jetzt: Lass dich beißen. (geht lachend)

[Schlangenzischen / Türenquietschen]

Man-at-Arms: Das wirst du noch bereuen, Mantenna.

Orko: Pssst, Man-at-Arms. Ich bin es.

Man-at-Arms: (überrascht) Was, Orko, du?

Orko: Ja, ich, Man-at-Arms. Ich bin hier, um dich zu befreien. Was hältst du davon?

Man-at-Arms: (erleichtert) Ich habe schon nicht mehr daran geglaubt, Orko. Aber bitte sei vorsichtig! Die Kobra da unter dir ist gefährlich, ist Biss ist tödlich.

Orko: (angriffslustig) Oh, wenn sie mich beißt, beiß ich zurück. Bist du schon mal von einem

Trollaner gebissen worden?

Man-at-Arms: (erschöpft) Nein, nein. Natürlich nicht ... Aber bitte lasse uns nicht darüber reden, sondern davon, wie du mich befreien kannst.

Orko: Das ist ganz einfach, Man-at-Arms. Ich spreng einfach die Eisenkette, mit der du gefesselt bist.

Man-at-Arms: (vorfreudig) Ja, Orko. Zerbrich die Kette!

Orko: Das ist überhaupt kein Problem. Pass auf! Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand: Gefesselt hat dich der Schlangenfürst, doch unter meinem Zauber die Kette birst.

[Zauber-Glöckchen / Kettenrasseln]

Man-at-Arms: (aufgeregt) Nein, Orko, nein! Die Kette ist jetzt noch viel strammer geworden. Sie schnürt mich ein. Hilf mir doch! Schnell! Hilf mir ... Versuch's noch mal!

Orko: (enttäuscht) Oh, warum gelingt mein Zauber nicht.

Man-at-Arms: (nach Luft ringend) Du musst es noch einmal versuchen, Orko. Schnell, bitte!

Orko: (leise) Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand: Marmor, Stein und Eisen bricht – nur diese blöde Kette nicht.

[Zauber-Glöckchen / Kettenrasseln]

Man-at-Arms: (aufatmend) Ja, Orko. Es hat geklappt.

Orko: (begeistert) Juchuuu! Du bist frei, Man-at-Arms. Ich bin doch der größte von allen Zauberern. Die Kette ist zerbrochen.

Man-at-Arms: Obwohl du ja eigentlich das Gegenteil gesagt hast.

Orko: Jaja, in dieser Hexenburg ist eben alles umgekehrt. Ich habe es gleich bemerkt. Ich bin eben ein schlaues Kerlchen. (kichert) ... (mahnend) Vorsichtig, tritt nicht auf die Schlangen.

Man-at-Arms: Nein, nein. ... Es ist so dunkel, man kann kaum etwas sehen.

Orko: Für mich ist es hell genug. Komm, gib mir deine Hand! Ich führe dich an den Schlangen vorbei, keine wird dich beißen.

Man-at-Arms: Ja, gut ... Danke, Orko.

Orko: Oh, nichts zu danken, Man-at-Arms. Wir gehen jetzt zu He-Man, Teela und Battle-Cat. Sie sind ganz in der Nähe. Wir müssen ihnen helfen.

[Musik]

Erzähler: Man-at-Arms und Orko stahlen sich vorsichtig aus der Burg des Schlangenfürsten hinaus und eilten dann zu der Grube hinüber, in der Teela, He-Man und Battle-Cat gefangen waren. Unruhig krochen die Schlangen in der Grube umher. Es war zu erwarten, dass sie jeden Moment angreifen

würden.

[Dschungel-Atmo]

Orko: Da unten sind sie, Man-at-Arms.

Man-at-Arms: (ruft) He-Man, Teela, Battle-Cat – ich hol euch heraus! Werft mir die Strickleiter hoch!

He-Man: Hier hast du sie, Man-at-Arms.

[Schlangenzischen / Knirschen etc.]

Man-at-Arms: Gut gemacht, He-Man ...Wartet, ich binde sie fest – hier am Baum. Ja, jetzt ... jetzt könnt ihr raufsteigen.

He-Man: Teela kommt zuerst.

Man-at-Arms: Aber Vorsicht! Die Schlangen ... Ganz langsam bewegen, ganz langsam.

He-Man: Gut so, Teela.

Man-at-Arms: (sanft) Ja, so. Komm, gib mir deine Hand, Teela! ... So, du hast es geschafft.

Teela: Danke.

Man-at-Arms: Und jetzt He-Man.

He-Man: Bin schon oben. Alles klar ... (laut) Battle-Cat, jetzt du!

Battle-Cat: Macht euch um mich keine Sorgen. Ich schaffe es.

He-Man: Dann los, alter Kater!

Battle-Cat: (brüllt) Seht ihr? Ich bin draußen. Skeletors Falle ist leer. Die Schlangen sind allein.

He-Man: Skeletor soll ich wundern. Kommt, wir müssen uns beeilen. Wir müssen den Herrn des Bösen daran hindern, Castle-Grayskull zu betreten.

[geheimnisvolle Musik / Skeletor-Motiv]

Erzähler: Skeletor und die Dämonen hatten Castle-Grayskull mittlerweile erreicht. Düster und verschlossen lag die Burg vor ihnen. Doch Skeletor hielt das magische Schwert in den Händen, das er He-Man abgenommen hatte. Das Schwert war der Schlüssel für das Tor der Burg.

[Schritte / Adlerschrei / Wind]

Skeletor: Hordak, siehst du es? Das ist Castle-Grayskull, die Burg der Macht. Wer Castle-Grayskull beherrscht, der hat die Macht über Eternia.

Hordak: Und was ist mit dem Geist von Castle-Grayskull? Glaubst du, dass er sich dir unterwirft.

Skeletor: (lacht höhnisch) Er muss, Hordak. Er muss. Ich bin sicher, dass er sich meinen Befehlen beugen wird. Oder zweifelt jemand von euch daran.

Monsterkämpfer1: Nein, Skeletor. Nein, natürlich nicht.

Monsterkämpfer2: Du bist der Herr von Eternia.

Monsterkämpfer 3: Der Geist wird sich dir beugen.

Skeletor: Du hast es gehört, Hordak. Sie glauben alle an mich. Sie wissen, dass ich der Sieger bin. Dieses Schwert macht mich zum Herrn über Eternia. Und mit diesem Schwert werde ich jetzt das Tor von Castle-Grayskull öffnen.

Hordak: Nur zu, Skeletor!

Skeletor: (lacht) Du wirst es sehen, Hordak. (zückt das Schwert) Bei der Macht von Grayskull, ich habe die Zaubermacht!

[drei Klopfen]

Hordak: Das Tor öffnet sich nicht.

Skeletor: Öffne dich, Castle-Grayskull! Ich befehle es dir. Öffne dich!

Hordak: Der Geist gehorcht dir nicht, Skeletor.

Skeletor: Er muss ... Ich befehle es ihm. (verzweifelt) Bei der Macht von Grayskull, ich habe die Zaubermacht! Öffne dich, Castle-Grayskull! Öffne dich!

[drei Klopfen]

Hordak: Das Tor gehorcht nicht. Du hast irgendetwas falsch gemacht. Vielleicht stimmt der Zauberspruch nicht.

Skeletor: Er ist richtig. Ich bin ganz sicher. Er lautet: „Ich habe die Zaubermacht“.

[Adlerschrei]

Hordak: Aber warum öffnet sich das Tor nicht?

Skeletor: Ich weiß es nicht, Hordak.

Hordak: Dort oben fliegt Zoar, der Adler der Giganten. Ob er etwas damit zu tun hat?

Skeletor: Auch das weiß ich nicht. Ach-hu! (fast weinerlich) Ich weiß es nicht.

Hordak: Vielleicht sollten wir versuchen, das Tor von innen zu öffnen.

Skeletor: Von innen? (irritiert) Hordak, bist du verrückt? Was wir von außen nicht können, das können wir erst recht nicht von innen.

Hordak: Wer sagt denn das? Vielleicht kann uns Kobra-Khan helfen.

Skeletor: Der Schlangenfürst? Wie denn?

Hordak: (rufend) Kobra-Khan, komm mal her!

[Schritte]

Kobra-Khan: Was kann ich für dich tun, Hordak?

Hordak: Wir möchten, dass du eine Schlange über die Mauern von Castle-Grayskull schickst. Sie soll das Tor von innen öffnen.

Kobra-Khan: Das müsste ein Boa sein. Nur sie wäre groß und kräftig genug für eine solche Aufgabe.

Hordak: Worauf wartest du, Kobra-Khan? Her mit der Boa! Sie soll deine Rache vollenden.

Kobra-Khan: Nun gut, Hordak, es sei. (beschwörend) Boa, ich rufe dich! Komm hervor aus dem Erdreich!

[Erdrutsch / Tumult]

Skeletor: (staunend) Eine Riesenschlange!

[**Monsterkämpfer 1:** Kämpft sie nieder.

Monsterkämpfer 2: Vertreibt He-Man und seine Freunde.

Monsterkämpfer 3: Nieder mit ihnen!

Monsterkämpfer 2: Haltet Skeletor den Rücken frei. He-Man ist unbewaffnet.

Monsterkämpfer 3: Passt auf ...]

Skeletor: (begeistert) Wunderbar! Kobra-Khan, jetzt schaffen wir es.

[Adlerschrei]

Hordak: Der Adler stürzt sich herab, aber er wagt es nicht, die Boa anzugreifen. Siehst du? Sie braucht nur den Kopf zu heben, um den Adler zu verscheuchen.

Kobra-Khan: Gleich wird sich das Tor öffnen, Skeletor.

Hordak: (lacht) Dann brauchst du nur noch zuzugreifen. Und Eternia gehört dir!

[dramatische, dann mystische Musik]

Erzähler: He-Man, Teela, Man-at-Arms, Battle-Cat und Orko hatten den Flip-Track erreicht. Niemand war ihnen gefolgt. Der verräterische Mantenna hatte offenbar nicht bemerkt, dass die Gefangenen entkommen waren.

He-Man: (drängend) Beeilt euch! Steigt ein! Wir müssen Castle-Grayskull so schnell wie möglich erreichen.

Teela: Ja, a-a-aber du hast dein Schwert nicht mehr, He-Man.

He-Man: Das hol ich mir zurück, Teela. Und wenn ich mit der bloßen Faust kämpfen müsste.

Orko: Ich helfe dir, He-Man. Ich zaubere dir ein neues Schwert. Pass auf! Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand: Ein Schwert mit eiserner Klinge He-Man in die Faust gleich springe.

[Zauber-Glöckchen]

Teela: (lacht) Aber Orko! Das Schwert ist ja aus Holz ... Ja.

Battle-Cat: (belustigt) Soll He-Man mit einem Holzsword gegen Skeletor kämpfen?

Orko: Aus Holz? Wie seltsam. Aber ein großer Zauberer muss auch mal einen Scherz machen, nicht?

He-Man: Schon gut, Kleiner ... Aber jetzt wird es ernst. Beame dich sofort zum Königspalast. Rufe unsere Freunde zusammen! Sie sollen alle nach Castle-Grayskull kommen.

Orko: Oja, das mach ich, He-Man. Ich bin schon unterwegs. Ich schlage Alarm und alle kommen nach Castle-Grayskull. Wir werden Skeletor vertreiben.

He-Man: Dann los, Orko!

Orko: (ruft) Ich flitze schon.

[Zauber-Glöckchen]

He-Man: Gut so ... Und wir starten auch.

[Flip-Track / mystische Musik]

Erzähler: Kurze Zeit später näherte sich der Flip-Track Castle-Grayskull. Schon von weitem sahen He-Man, Man-at-Arms, Teela und Battle-Cat, dass die Burg von Skeletor und seiner Horde belagert wurde. Doch sie ließen sich nicht abschrecken. Denn von der Stadt her stürmten bereits die anderen Verteidiger von Eternia heran.

[Summen, Sirren / Flip-Track / Tumult]

He-Man: Greift Skeletor an.

Man-at-Arms: Wir lassen den Flip-Track hier stehen. Teela, am besten bleibst du hier und passt auf das Fahrzeug auf, damit wir es nicht verlieren. Es könnte sein, dass wir damit fliehen müssen.

Teela: Ich kämpfe an eurer Seite, Man-at-Arms. Komm!

[Schritte]

Skeletor: (von fern) Da ist He-Man mit seinen Freunden. Kämpft sie nieder!

[Kampf, Gebrüll (Monsterkämpfer 1-3, s.o.) / dramatische Musik]

Hordak: (im Tumult) Wir müssen ... den Geist von Grayskull ... vertreiben.

Skeletor: Kobra-Khan, warum öffnet die Schlange das Tor nicht? Warum nicht? Kobra-Khan, was ist los?

Kobra-Khan: Sie wird es tun. Ich habe es ihr befohlen.

Hordak: Skeletor, pass auf! He-Man! Er kommt hierher.

Kobra-Khan: (fassungslos) Bei allen Geistern! Er kämpft mit bloßen Fäusten. Er schlägt alle zu Boden, die ihm in die Quere kommen.

Hordak: Ja, Kobra-Khan hat recht. Nimm das magische Schwert, Skeletor. Kämpfe gegen He-Man! Oder du wirst nie Herr von Eternia.

Skeletor: Kämpfe du gegen ihn Hordak. Ich befehle es.

Hordak: Nein, Skeletor. Wenn du wirklich mein Meisterschüler bist, dann wirst du dich He-Man stellen.

He-Man: Skeletor, was ist mit dir? Fürchtest du einen unbewaffneten Mann?

Skeletor: Ich fürchte dich nicht, He-Man. Dein eigenes Schwert wird dich besiegen.

He-Man: Niemals.

[Zugbrücke]

Hordak: Skeletor, das Tor öffnet sich! Es öffnet sich!

Skeletor: (entgeistert) Zu spät! He-Man hat mir das Schwert weggenommen.

Hordak: Dann ist alles verloren. Flieht, Leute! Flieht! Skeletor hat den Kampf verloren.

He-Man: Bei der Macht von Grayskull – ich habe die Zauberkraft.

Skeletor: Zurück! Lauft! Flieht! ... He-Man ist unbesiegbar.

He-Man: Gut, dass du das einsiehst, Skeletor.

Man-at-Arms: He-Man, sie laufen wie die Hasen. Skeletor und seine Dämonen flüchten. Du allein hast sie geschlagen.

He-Man: Nein, Freunde. Ohne euch hätten wir es nie geschafft.

Teela: Nicht so bescheiden, He-Man. Wer außer dir hätte denn schon gewagt, sich Skeletor mit bloßer Faust entgegenzustellen. Niemand.

[Jubel, Applaus - „He-Man, du bist der Sieger!“]

Teela: (schreit) Ah, eine Schlange! Eine Riesenschlange!

Man-at-Arms: He-Man, pass auf! Eine Riesenschlange kommt aus dem Burgtor.

He-Man: Geht zur Seite, Leute! Wenn sie kämpfen will, brauch ich Platz.

Teela: Nein, He-Man! Gegen eine solche Bestie kannst du nicht kämpfen. Sie ist viel zu groß und zu stark für dich.

He-Man: Das magische Schwert wird mir helfen.

Teela: Achtung, sie kommt!

Man-at-Arms: Was für unheimliche Augen sie hat.

Teela: Grässlich.

He-Man: Komm her, Schlange, wenn du kämpfen willst! Hier ist mein Schwert.

Orko: Aber vielleicht will sie gar nicht kämpfen. Ich werde sie mit einem Zauberspruch vertreiben.

Teela: (vehement) Bei allen Geistern Eternias, nicht, Orko! Bitte nicht!

Orko: Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – Boa, mir ist gar nicht bange, verschwinde, du alte Schlange.

[Zauber-Glöckchen / Fauchen]

Orko: Juchuuu, ich bin der größte Zauberer. Die Schlange verschwindet. Das habe ich getan. Ich allein. Ich bin der Sieger der größten Schlacht von Eternia. Oh, was bin ich doch für ein Held!

[Jubel]

Man-at-Arms: (freudig) Ja! Orko hat sie vertrieben. Orko hat die Schlacht ganz allein gewonnen.

Teela: (flüstert) He-Man, ganz bestimmt wäre die Schlange auch ohne Orkos Zauberspruch geflüchtet. Aber das sagen wir ihm lieber nicht – sonst zaubert er noch einmal.

He-Man: (belustigt) Und wer weiß, was dann passiert.

[beide lachen / Titelmusik]

Ende – Seite 2