

Folge 00 – Die Giganten des Universums (Promo-Folge)

Buch: H. G. Francis

Hörspiel-Script erstellt von Josef Eberl (hordak29)

Erzähler: Viele Lichtjahre von der Erde entfernt, irgendwo in den Tiefen des Universums, leuchtet der Planet Eternia im Lichte einer einsamen Sonne. Aus der Ferne sieht Eternia aus wie ein kostbares Juwel und tatsächlich könnte dieser Planet die schönste Welt im ganzen Universum sein.

Man at Arms: He, Junge! Aufwachen! Aufwachen!

Martin: Wo, wo bin ich? Wer bist du?

Man at Arms: Oh.. Ich bin Man at Arms, junger Freund, der Waffen-Meister des Königs.

Martin: Man at Arms? Waffen-Meister? Wo bin Ich?

Man at Arms: Im Garten, des Königspalastes von Eternis. Siehst du? Der Palast liegt mitten in der Stadt Eternis.

Martin: So einen Ort gibt es irgendwo auf der Erde?

Man at Arms: Aber du bist ja gar nicht auf der Erde, sondern weit, weit davon entfernt, auf dem Planeten Eternia.

Martin: Eternia? Wie bin ich hierhergekommen?

Man at Arms: Na... das weiß ich nicht. Aber das werden wir schon herausfinden. Wie heißt du eigentlich?

Martin: Martin!

Man at Arms: Ahaaa...Martin ein schöner Name. Na, komm... Wenn du willst, dann zeig ich dir etwas von unserer Welt.

Martin: Ach ja, bitte. Ich möchte alles sehen.

Man at Arms: Na, dann komm....

Martin: Du bist also ein Waffen-Meister? Erfindest du Waffen? Hast du eine Fabrik in der du Waffen baust?

Man at Arms: Na, das nicht gerade... aber eine große Werkstatt, in der tatsächlich schon viele Waffen endstanden sind. Waffen, auf die ich sehr stolz bin.

Martin: Hat der König viele Feinde?

Man at Arms: Nur einen: Skeletor, den Herrn des Bösen. Er ist.....

Martin: *(lacht)* Was ist denn das für ein kleiner Mann? Der schwebt ja... Sowas hab ich noch nie gesehen. Und wer ist der blonde Mann, der da im Gras sitzt?

Man at Arms: Der blonde Mann ist Prinz Adam... Ich glaube, er sucht gerade ein paar schöne Blumen, um sie zu verschenken. Und das schwebende Männchen... das ist Orko, ein Trollanischer Zauberer.

Martin: Ein Zauberer? Ein richtiger Zauberer?

Man at Arms: Ja, das ist er. Aber leider sind seine Zauberkunststücke nicht immer erfolgreich. Meistens geht es daneben, wenn er zaubert....

Martin: *(lacht)*

Man at Arms: Aber das macht nichts. Wir mögen ihn alle sehr gern .Oh, pass auf: Meine Tochter Teela kommt. Sie ist Oberbefehlshaberin der königlichen Leibwache.

Martin: Du hast eine schöne Tochter Man at Arms.

Man at Arms: Ja, sie ist reizend. Nun, genau genommen ist sie meine Stieftochter. Aber das haben wir eigentlich schon alle vergessen. Für mich ist sie meine Tochter.

Martin: Sie sieht aus, als ob sie sich geärgert hätte.

Man at Arms: Ja... es scheint Schwierigkeiten zu geben. Komm wir wollen mal zuhören...

Orko: Oh, die Prinzessin von Eternia kommt. Sie sieht etwas blass aus.

Teela: Adam? Wo ist He-Man? Ich muss ihn unbedingt sprechen.

Adam: Ich weiß nicht, Teela. Ich versuche schon seit Stunden ein Gedicht zu verfassen, komme aber nicht auf den richtigen Verstand. Es soll ausdrücken, welche geheimnisvolle Verbindung zwischen den Blumen und den verwirrenden Düften von....

Teela: Adam!... Es geht um ein ernstes Problem. Zoar hat versucht mir mitzuteilen, dass Skeletor wieder etwas im Schilde führt. Ich muss He-Man unbedingt sofort sprechen! Er muss mit nach Castle Grayskull kommen.

Martin: Man at Arms, wer ist Zoar? Was ist Castle Grayskull?

Man at Arms: Ich glaube, das muss ich dir ausführlich erklären. Castle Grayskull ist eine alte Burg voller Geheimnisse und das Zentrum aller Macht auf Eternia und dem ganzen Universum. Zoar ist die Zauberin Eternias und Hüterin des Geheimnisses von Grayskull. Sie wacht über uns. Allerdings gilt ihre Macht nur innerhalb der Mauern von Castle Grayskull.

Martin: Und wenn sie die Burg verlässt?

Man at Arms: Ja, bei Gefahr tut sie das auch. Dann verwandelt sie sich in den Adler der Giganten und fliegt los, um uns zu warnen. Ihr wichtigster Verbündeter im Kampf gegen das Böse ist He-Man. Aber hör Adam zu...

Adam: He-Man, immer nur He-Man. Ich weiß wirklich nicht, was du an diesem Barbaren findest!

Teela: He-Man ein Barbar? Adam, du weißt nicht, was du redest .He-Man ist der größte Held, den Eterna je gesehen hat. Ohne ihn wären wir schon längst verloren. Das Böse hätte uns vernichtet.

Adam: Ach ja... Er prügelt sich gern mit irgendwelchen düsteren Gestalten.

Teela: Er prügelt sich? Adam, was ist in dich gefahren? Ich wollte, du hättest nur ein klein bisschen von dem, was He-Man hat. Aber du... du sitzt im Garten herum und versuchst, Gedichte zu machen... Aber nicht einmal das kannst du.

Orko: Oh weh, Teela, du bist ja richtig aufgeregt. Ist es so schlimm mit Skeletor? Was hat der Herr des Bösen vor?

Teela: Orko, ich habe keine Zeit, dir das zu erzählen. Wo ist He-Man?

Orko: Vorhin habe ich ihn bei der Königin gesehen. Könnte sein, dass er noch dort ist. Hihihhi... und zum König wollte er auch. Ja... jetzt erinnere ich mich genau: Er wollte ein Gedicht über die Oberbefehlshaberin der königlichen Wache machen.

Teela: Orko! Du willst mich auf den Arm nehmen! Aber mich ärgerst du nicht! Ganz bestimmt nicht!

Orko: Hihihhi... Viel Erfolg bei der Suche nach He-Man, Teela. Hihihhi! Leider wirst du ihn nicht finden, nicht wahr, Adam?

Adam: (lacht) Nein, das glaub ich auch nicht. Aber jetzt muss ich wissen, was passiert ist.

Cringer: Neiiiin...nicht, Adam! (gähnt)Ich liege grade so schön in der Sonne... und du willst meine Ruhe stören.

Martin: Oh... Da ist ja ein Tiger... den hab ich gar nicht gesehen.

Man at Arms: Keine Angst, Cringer tut dir nichts .Er ist harmloser als ein Stubenkätzchen. Aber pass auf! Gleich geschieht es... Siehst du? Prinz Adam greift zu seinem Zauberschwert.

Martin: Ein Zauberschwert? Wirklich?

Man at Arms: Ja. Sieh nur hin... Gleich spricht Adam die magischen Worte und verwandelt sich in He-Man, den großen Kämpfer. Und aus Cringer wird der gefährliche Kampftiger Battle-Cat. Dieses Schwert hat Adam von Zoar erhalten. So ist also der Prinz Verbündeter der Zauberin. Sieh, was geschieht...

Cringer: Nein, Adam... nicht doch, ich mag nicht.

Adam: Es muss sein, Cringer. Wir haben die Verantwortung für Eternia. Also, komm schon hoch, alter Kater...

Cringer: Nein, nein, bitte nicht. Ich bin doch so müde. Außerdem habe ich Angst. Bitte nicht!

Adam: Doch, Cringer, doch.

Adam: *(zieht sein Schwert)* Bei der Macht von Grayskull, ich habe die Zauberkraft.

Battle-Cat: *(brüllt)* Wo sind die Feinde, die uns angreifen wollen? Wo sind sie? Ich werde sie vertreiben, notfalls auch ganz allein. *(brüllt)*

Martin: Aha... Tatsächlich... He-Man ist ganz anders als Prinz Adam. Und aus Cringer ist Battle-Cat geworden. He-Man hat sich auf seinen Rücken gesetzt.

Man at Arms: Ja... Battle-Cat wird He-Man über die Ebenen und durch die Wälder von Eternia tragen. Und er wird mit ihm gegen das Böse kämpfen.

Martin: Und Teela weiß nicht, dass Prinz Adam sich verwandeln kann und dann He-Man ist?

Man at Arms: Nein, nein, die reizende Teela hat keine Ahnung. Sie liebt He-Man so sehr, dass sie für Adam keine Augen hat. Aber schau: Orko wedelt mit seinen Ärmchen, er will etwas sagen...

Orko: He-Man, was tun wir jetzt? Greifen wir Skeletor an?

He-Man: *(lacht)* Aber warum den Orko? Zuerst erkunden wir, was er überhaupt vorhat. Hee, Man at Arms, da bist du ja... Wir fliegen nach Castle Grayskull. Kommst du mit?

Man at Arms: Ja gern, He-Man. Allerdings möchte ich meinen kleinen Gast mitnehmen. Dies ist Martin.

Martin: Hallo.

Man at Arms: Er kommt von der Erde – einem Planeten, der unendlich weit von uns entfernt ist. Ich zeige ihm Eternia.

He-Man: Das ist gut, Man at Arms. Sieh dich nur um, Martin. Vielleicht kannst du später auf der Erde von unserem Kampf gegen die bösen Mächte berichten. Aber jetzt müssen wir los. Wir sollten schnell herausfinden, was der Herr des Bösen vorhat.

Orko: Ich kann dir helfen, He-Man. Ich zaubere dir einen Fernseher her, mit dem du Skeletor genau sehen kannst. Du weißt, ich bin der größte Zauberer im ganzen Universum. Und ich kann dir fabelhaft helfen damit. Genau genommen wird es ein Fernsehauge der Zauberin von Grayskull sein. Sie leiht es und sicher gerne aus.

He-Man: Oh, das ist nicht nötig, Orko. Wir schaffen das schon.

Orko: Aber ich tu es doch gerne, He-Man. Für mich, den größten Zauberer des Universums, ist das überhaupt kein Problem.

Man at Arms: Pass auf, Martin... Jetzt wir Orko zaubern... Er lässt sich nicht davon abbringen.

He-Man: Aber wir haben es eilig, Orko...

Orko: Oh, es kostet fast überhaupt keine Zeit... Pass auf! Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand: Schlangengift und Kieselstein, Orkos Fernseher, er sei dein.

He-Man: *(lacht)* Aber Orko... Was ist denn das? Du hast nur ein kleines Stückchen Glas herbeigezaubert. Ist das ein Brillenglas? Orko... Ich bin doch nicht kurzsichtig.

Orko: Oh, oh... Das tut mir leid. Der kleine Fehler eines großen Meisters. Pass auf, ich versuch es noch einmal...

He-Man: Nein, nein, nein, nein... so viel Zeit haben wir nicht. Wir müssen zur Zauberin nach Castle Grayskull.

Orko: Oh... Ich könnte etwas anderes herbeizaubern. Gar kein Problem... vielleicht ein...

(Adlerschrei)

He-Man: Orko, hör doch! Der Adler der Giganten. Er drängt uns zur Eile. Die Zauberin von Castle Grayskull will mit Teela und mit mir reden. Komm... Da drüben ist Teela ja. Wir fliegen sofort nach Grayskull.

Man At Arms: Und wir beide, Martin, wir fliegen auch dorthin. Oder?

Martin: Oh ja, toll, Man at Arms. Ich muss die Burg unbedingt sehen. Sie muss toll sein. Aber Orko? Was ist mit Orko? Willst du nicht mit, Orko?

Orko: Ich? Hihihhi... Ich fliege nicht. Ich beame mich ganz einfach hin. Das ist nicht so anstrengend. Siehst du?

(Glöckchen)

Martin: Orko ist verschwunden! Er ist plötzlich weg!

Man at Arms: Ja, er ist weg. Er ist jetzt schon bei Castle Grayskull. Bei ihm genügt ein einziger Gedanke und – schwupp – ist er dort, wo er sein möchte.

Erzähler: Zusammen mit Man at Arms besteigt Martin einen Raumgleiter, der gleich darauf donnernd über den Himmel von Eternia rast und eine weite Ebene überquert, die sich vor der Stadt Eternis erstreckt. Doch schon bald landet er vor einer düsteren, unheimlich aussehende Burg, deren Tor einem Totenschädel gleicht.

Man at Arms: Siehst du? He-Man und Teela sind schon da. Sie stehen dort vor dem Tor der Burg. Und Orko gesellt sich grade zu ihnen.

Martin: Das ist Castle Grayskull? Man sieht, dass es eine ganz besondere Burg ist.

Man at Arms: Ja das ist sie auch. Es ist die Burg der Zeitlosen und das magnetische Zentrum der Energie. Castle Grayskull steckt voller technischer Geheimnisse, von denen wir bisher nur sehr sehr wenige kennengelernt haben. Wer diese Burg besitzt, beherrscht Eternia.

Martin: Kann ich Castle Grayskull von innen sehen?

Man at Arms: Ich glaube nicht. Nur He-Man, Teela und ich dürfen die Burg betreten. Sonst lässt die Zauberin niemanden zu sich. Aber vielleicht macht sie bei dir eine Ausnahme. Komm, wir werden sehen.

(Zauberschwert wird gezogen.)

Martin: He-Man zieht sein Zauberschwert. Was hat er vor?

Man at Arms: Keine Angst, er will nur das Tor öffnen. Dazu braucht er das Zauberschwert. Pass auf! Es geht los.

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

(Tor öffnet sich.)

Orko: Das Tor ist auf. Geht hinein, beeilt euch!

He-Man: Orko! Halte die Augen offen, während wir in der Burg sind.

Orko: Ja, ja, geht, beeilt euch. Ich werde hier draußen Wache halten, bis ihr zurück seid. Und notfalls werde ich euch mit meinen Zauberkünsten retten. Schließlich bin ich der größte Zauberer das ganzen Universums, hihihi.

Man At Arms: Komm, Martin! Wir versuchen es.

(Sie gehen auf die Burg zu.)

Man at Arms: Oh! Es geht. Die Zauberin lässt dich in die Burg.

Martin: Mir, mir ist ganz heiß. Meine Hände kribbeln.

Man at Arms: Keine Angst, dir passiert nichts. Hier entlang. Hier geht es zum Thronsaal. Gleich wirst du die Zauberin von Castle Grayskull sehen.

Martin: Eine, eine richtige Zauberin?

Man at Arms: Ja, eine richtige Zauberin. *(flüstert)* Psst! Leise jetzt! Wir dürfen nicht stören.

Teela: Zauberin von Castle Grayskull! Hörst du mich?

Erzähler: Aus einer versteckten Tür betritt eine schöne Frau den Thronsaal. Wer um ihr Geheimnis weiß, dass sie sich in den Adler der Giganten verwandeln kann, wenn Gefahr droht und sie Castle Grayskull verlassen muss, um He-Man und seine Getreuen um Hilfe zu bitten, erkennt sie sofort an ihrem Gewand. Dicht gesteckte Adlerfedern zieren den Rücken und die Ärmel sowie die Kapuze, die die Form eines Adlerkopfes hat. Es ist Zoar die Zauberin von Eternia, die Hüterin des Geheimnisses um die Macht von Castle Grayskull.

He-Man: Zauberin von Castle Grayskull?

Zauberin: Hörst mich an! Schon vor einigen Tagen hat Skeletor Snake Mountain, den geheimen Stützpunkt der Dämonen verlassen. Er war in vielen Teilen dieser Welt, um eine neue Waffe im Kampf um Eternia zu finden. Er war im Norden in der Ebene der Ewigkeit, im Westen bei den Vulkanen und Geysiren, er war im Vine Jungle...

Teela: Aber aus dem Vine Jungle mit seinen schrecklichen Sümpfen ist noch nie jemand zurückgekehrt.

Zauberin: Skeletor hat den Weg zurückgefunden. Denn danach ist er in den Mystic Mountains mitten unter den gefährlichsten Drachen gewesen. Er war in den Time-Sands, ohne von den geheimnisvollen Zeitfeldern hinweggeschleudert zu werden. Und er war bei den Monstern in den immer gründenden Wäldern.

Teela: Und? Was hat er gefunden?

Man at Arms: Nicht so ungeduldig, Teela!

Teela: Ich muss es wissen!

Zauberin: Blickt in die untergehende Sonne. Und ihr werdet den Boten des Todes sehen. Wendet ihr aber der Sonne den Rücken zu, wird euch der unsichtbare Todesstoß treffen. Und jetzt geht... Es eilt!

Teela: Zauberin, geh noch nicht. Bitte!

Martin: Die Zauberin ist weggegangen. Warum Man at Arms? Wir wissen doch gar nicht, was Skeletor vorhat.

Man at Arms: Du kannst ganz beruhigt sein, Martin. Wir wissen, was wir wissen müssen.

Teela: Sie hätte uns noch mehr sagen müssen.

He-Man: Wozu, Teela?

Teela: Aber wir wissen so gut wie gar nichts.

He-Man: Oh, doch. Wir wissen, dass Skeletor eine Rundreise durch viele Gegenden Eternias gemacht hat. Er war bei den Geistern und Dämonen, die es überall auf Eternia gibt. Von ihnen hat er sich beraten lassen.

Man At Arms: Und dabei ist er zu einer neuen Waffe gekommen. Danach ist er von seinen Stützpunkt Snake Mountain, hierher gezogen. Er lauert da draußen auf dich, He-Man.

Teela: Aber wir wissen nicht, was wir tun können. Wie sollen wir uns wehren.

He-Man: Wir werden kämpfen! Und wir werden dabei in die untergehende Sonne blicken – so, wie die Zauberin es uns geraten hat. Kommt! Es dauert nicht mehr lange, bis die Sonne untergeht.

Erzähler: He-Man, Man at Arms, Teela und der Besucher von der fernen Erde verlassen Castle Grayskull. Als sie vor das Burgtor treten, geht die Sonne bereits unter. Der rot glühende Riesenball ist

schon halb hinter dem Horizont verschwunden. Im Gegenlicht erhebt sich plötzlich auf einer der Hügelkuppen der Schatten einer gewaltigen, furchteinflößenden Gestalt... Skeletor.

Man at Arms: Martin! Siehst du ihn? Der Herr des Bösen... Er will die Macht über Eternia. Und wenn es ihm gelingt, He-Man zu besiegen, wird er sie bekommen. Er wird Castle Grayskull an sich bringen und dann werden die Mächte des Bösen auf diesen Planeten herrschen.

Martin: Glaubst du, dass He-Man ihn besiegen kann?

Man at Arms: Das weiß ich nicht... Skeletor hat eine neue Waffe.

Teela: Es ist ein Schwert! Gegen die Sonne kann man es gut erkennen. He-Man, sieh dich vor!

Orko: Es geht los... Skeletor kommt. *(Skeletor lacht)* Oh... Jetzt muss ich es mit einem Zauberspruch versuchen. Aber nein... Vielleicht klappt es nicht, und ich schade He-Man damit... Oh, was soll ich nur tun? He-Man muss gewinnen er muss...

Teela: Dort kommt Skeletor! Mit seinem neuen Schwert.

Skeletor: *(lacht teuflisch)* Dieses Mal werde ich siegen. Ich werde die Macht über Eternia erringen. Die Macht gehört mir! Hahahahahaha.

He-Man: Nimm den Mund nicht so voll, Skeletor! Das Böse wird niemals siegen!

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

He-Man: Niemals...

Man at Arms: Warte! Es geht los...

(Schwerter werden gezogen.)

Man at Arms: Sie haben ihre Schwerter gezogen. Jetzt entscheidet sich unser aller Schicksal.

Martin: He-Man muss gewinnen... Man at Arms, er muss gewinnen.

Man at Arms: He-Man hebt sein Schwert...

Skeletor: Du wagst es, dein Schwert gegen mich zu ziehen?

Man at Arms: Gleich beschwört er die magischen Kräfte von Grayskull.

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

He-Man: Bei der Macht von Grayskull... Ich habe die Zauberkraft!

Skeletor: Worauf wartest du noch? Na, los doch! Beweise deine Macht...

(Heftiger Schwertkampf der beiden - Klirren)

Man at Arms: Skeletors Schwert!!

Skeletor: Nein, Nein!

Teela: He-Man hat gewonnen... Er hat gewonnen.

Orko: Es ist zerbrochen... Er hat gewonnen.

He-Man: *(lacht)*

Skeletor: Ich verzichte nicht auf die Macht. Ich kämpfe weiter... bis ich He-Man in die Knie gezwungen habe. Eines Tages werde ich der mächtigste Mann von Eternia sein... *(lacht)*

Zauberin: Gut gemacht, He-Man! Du hast uns alle gerettet. Für heute! Aber Skeletor wird es wieder versuchen. Immer wieder... Und er wird Helfershelfer mitbringen, die ihn in seinen bösen Absichten unterstützen. Und er wird über Fahrzeuge zu Wasser und zu Lande verfügen. Er wird dich mit nie gekannten Fluggeräten angreifen. Du ... und deine Giganten, ihr müsst auf der Hut sein. Denn wir alle

hier auf der Welt, wir zählen auf dich. Damit das Böse keine Chance hat, Frieden und Freiheit zu zerstören. Seid bereit, unsere Welt zu verteidigen, wenn ich dich rufe. In der Ferne höre ich, wie Skeletor seine Dämonen um sich versammelt, um neue, böse Pläne zu schmieden.

He-Man: Ich werde bereit sein, Zauberin.

Zauberin: Die neue Gefahr naht schon... Pass auf!

Skeletor: *(lacht teuflisch)*

Zauberin: He-Man...!

Papa: Martin! Martin, was ist denn? Träumst du?

Martin: *(gähnt)* Was ist? Achtung, Skeletor naht schon wieder....!

Papa: Hach..aber Martin, wovon redest du? Wach doch auf...

Martin: *(gähnt)* Oh, oh, Papa... Ich habe geträumt... Ich war auf dem Planeten Eternia.

Papa: Auf dem Planeten Eternia?

Martin: Ja... das ist schön da... Toll! Ich möchte wieder dorthin. Aber das kann ich nicht. Du hast mich geweckt...

Papa: Achha.. Aber Martin! Natürlich kannst du wieder nach Eternia. Du musst nur wollen. Deine Fantasie bringt dich hin – so oft wie du willst....

Martin: Wirklich, Papa?

Papa: Aber ja doch, Martin. Die Fantasie kennt keine Grenzen...

Erzähler: Ja... Fantasie kennt wirklich keine Grenzen. Denn sie trägt dich in deinem Traum, wohin du willst.

Erzählerin: Und wieviel schöner ist es, wenn man seine Fantasie ausleben kann? Ihr spielerisch Gestalt verleihen kann? Wenn man selbst diesen immer währenden Kampf des Guten im Leben gegen das Böse in die Hand nimmt.

Kind: Mit Spielzeug vielleicht?

Erzähler: Ja... Da wirst du auf einmal zu He-Man und Cringer wird zum gefährlichen Kämpfer.

Kind1: Und Castle Grayskull steht in meinem Zimmer und wartet auf He-Mans Rückkehr. Da kommt er schon...

Kind 2: Ich kann als Skeletor mal so richtig böse sein... Wäääääärrr... Das macht Spaß!

Erzähler: Alles Träume? ... Nein. Mit Mattel wird Traum und Fantasie Wirklichkeit, immer wieder, wann und so oft du kannst und willst. Masters of the Universe – das sind einmalige Spielfiguren, tolle Fahrzeuge, Fluggeräte und Burgen, das ist Eternia zum Anfassen, zum Selbst-Erleben, eine fantastische Spielzeugwelt.

Erzählerin: Und von Europa gibt es dazu viele, viele Hörspiel-Kassetten, mit den tollsten Erlebnissen und Abenteuern auf Eternia...

Erzähler: Masters of the Universe – als Spielzeug von Mattel und auf Hörspiel Kassetten von Europa.

Erzählerin: Eine Welt voll Spaß und Fantasie, die nie zu Ende geht.