

Folge 02. Das Todestor

Buch: H. G. Francis

Hörspiel-Script erstellt von Josef E.

Erzähler: Man at Arms, der Waffenmeister von Castle Grayskull, erprobte eine neue Waffe die er selbst entwickelt hatte. Dazu war er in die Wüste der Zeit geflogen, wo ein Volk von Riesenmenschen mächtige Statuen aus Stein errichtet hatte. Schon vor Jahrhunderten aber hatten die Riesen den Planeten Eternia verlassen und von den Bildnissen waren nur noch Ruinen zurückgeblieben. Bei dem Waffenmeister war Orko, der lustige Zauberer. Er schwebte einen Meter über den Boden und sah Man at Arms staunend zu.

Orko: Worauf schießt du, Man at Arms?

Man at Arms: Auf die Spitze dieser Ruine. Wenn der Phaserstrahl energiereich genug ist, müsste er das Gestein wegbrennen. Warte einen Moment... So! *(Phasergeräusch)*

Orko: Tatsächlich... es funktioniert! Großartig, Man at Arms. Ich, der große Zauberer Orko, hätte es nicht besser machen können.

Man at Arms: Nein, ich bin noch nicht zufrieden, Orko. Die Energieleistung war nicht hoch genug. Siehst du? ... Es genügt nicht. *(Phasergeräusch)*

Orko: Hmm ... ja, doch – könnte besser sein.

Man at Arms: Ich brauche eine andere Batterie... Zu ärgerlich, ich dachte, sie liegt im Road Ripper, aber da ist sie nicht. Ich habe sie vergessen.

Orko: Du brauchst nicht zurückzufliegen, Arms... Orko aus dem Zauberland holt sie dir.

Man at Arms: Ah, jetzt fällt es mir ein: Die Batterie liegt in meiner Werkstatt auf dem roten Tisch.

Orko: Ich bin gleich wieder zurück.

Man at Arms: Warte, Orko ich will... Ah, er ist schon verschwunden. Zu spät

Tri Klops: *(lacht)* Man at Arms, jetzt hab ich dich.

Man at Arms: Wo kommst denn du her? *(Kampfgeräusche)*

Orko: Man at Arms, wo bist du? *(schreit)* Man At Arms! Er ist verschwunden. Aber das ist doch unmöglich! Er wollte auf mich warten. *(schreit)* Man At Arms. Ich muss weg: Wind kommt auf. Wenn der Wind mich erwischt, schleudert er mich in die Vergangenheit... für immer. Es ist der Wind der Zeit. *(schreit)* Man at Arms, Man at Arms!

Erzähler: Orko versetze sich zurück nach Castle Grayskull. In Sekundenschnelle wechselte von der Wüste der Zeit hinüber zur Burg. Auf einem Gang, der in den Garten hinausführte, prallte er beinahe mit einem dunkelhaarigen Mann zusammen. Es war Goras, der Vetter des mächtigen He-Man, der aus dem Süden des Planeten Eternia nach Castle Grayskull gekommen war, um den König zu besuchen.

Goras: Ha.. Hoppla... Wer bist du denn?

Orko: Oooo...hast du mich erschreckt. Ich bin Orko aus dem Zauberland.

Goras: Orko? Ooho... ja, von dir hab ich gehört.

Orko: Ja wirklich? Bestimmt nur Gutes. Und vor allem von meinen Zauberkünsten.

Goras: Ach, du kannst wirklich zaubern? He... dann kannst du tatsächlich mehr als ich. Obwohl ich im Allgemeinen durch nichts übertroffen werden kann. Ich bin mit Abstand der beste und stärkste Kämpfer meines Landes.

Orko: Stärker als He-Man?

Goras: Hehehe... Ja... viel stärker. Hooohoo viiiel, seeehr viiiel stärker.

Orko: Tatsächlich? Das ist ja fantastisch...

Goras: Jaaaa... Ich bin noch nie besiegt worden. Aber das liegt nicht nur an meiner Stärke. Nein. Wer einen Kampf gewinnen will, muss es vor allen hier haben.

Orko: Im Kopf?

Goras: Hmmmm.

Orko: Dann bist du klug?

Goras: Ohoho, seeehr.

Orko: Uh...ich bewundere kluge Männer.

Goras: Es gibt niemanden bei uns, der klüger wäre als ich. Ja. Und hier wohl auch nicht. Castle Grayskull hätte schon längst keine Probleme mit Skeletor wenn ich hier der Herr wäre.

Orko: Ja... Ja, das glaube ich. Wenn du so klug bist, ...

Goras: Und du kannst wirklich zaubern? Du kleiner schwebender Kapuzenmann.

Orko: Oh ja... Ich bin ein großer Zauberer. Soll ich dir etwas herbeizaubern? Ein Ei vielleicht?

Goras: Ach, sowas kannst du?

Orko: Ja, natürlich... Pass auf: Ich zaubere dir ein Ei in deine Hosentasche.

Goras: Ach, ich glaube nicht, dass du das kannst!

Orko: Warts nur ab. Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand. Herbei, herbei – in Goras Tasche erscheine ein Ei.

Goras: Oh, Orko.....

Orko: Ja, Goras...was ist? Warum machst du so ein Gesicht?

Goras: Jaaaa, weil...

Orko: Ist das Ei nicht in deiner Tasche?

Goras: Ja, doch... Aber es ist kaputt... Oh, du Zauberlehrling... das darf doch nicht wahr seiin.

Orko: Eeentschuldige, es hat nicht so geklappt, wie es sollte. Naja, beim nächsten Mal geht es besser. Ich muss jetzt weiter. Ich hab es furchtbar eilig. Bis später...

Goras: Oh, nein, nein... Sowas Dummes... Ach, hätte ich mich nur nicht darauf eingelassen.

Orko: He-Man... He-Man...

He-Man: Orko? Was ist los?

Orko: Ich muss dir etwas melden! Man at Arm ist verschwunden!

He-Man: Wann?

Orko: Vor einigen Minuten.

Battle-Cat: *(brüllt)*

He-Man: Und das erfähr ich jetzt erst? Schnell, erzähle.

Orko: Wir waren in der Wüste der Zeit, um einen neue Waffe auszuprobieren.

He-Man: Komm, wir nehmen den Wind Raider... unterwegs kannst du mir alles erzählen.

Orko: Die Katze! Vergiss die Katze nicht!

Battle-Cat: *(brüllt)*

He-Man: Battle-Cat nehmen wir mit, verlass dich drauf. Ich werde nicht auf diesen treuen Freund verzichten. Komm!

Erzähler: Orko konnte Entfernungen in Sekunden überwinden, indem er sich von einem Ort an den anderen versetzte. Das konnte He-Man nicht. Der mächtigste Kämpfer des Universums ritt auf den Rücken seines Kampftigers Battle-Cat, wenn die Entfernung nicht zu groß war. Oder er benutzte den Wind Raider, mit dem er sogar bis in den Weltraum vorstoßen konnte, wenn es nötig war. Jetzt raste er mit diesem Fluggerät in die Wüste der Zeit, um nach seinem besten Freund, dem Waffenschmied zu suchen.

Orko: Hier war es, He-Man. Siehst du, nach dem Steinbild dort drüben hat Man at Arms geschossen.

He-man: Und dann war er plötzlich verschwunden?

Orko: Spurlos!

He-Man: Und du bist sicher, dass kein Wind geweht hat?

Orko: Es war vollkommen windstill.

Battle-Cat: *(knurrt)* Die Wüste der Zeit ist gefährlich. Ein einziger Windstoß könnte Man at Arms schon in den Strom der Zeit geschleudert haben.

Orko: Ich weiß das, Battle-Cat. Aber ich bin ganz sicher, dass der Wind nichts mit dem Verschwinden von Man at Arms zu tun hat.

He-Man: Wie lange warst du weg, Orko?

Orko: Nur ein paar Sekunden. Ich habe eine Batterie geholt.

He-Man: Wir müssen die ganze Gegend absuchen. Vielleicht gibt es irgendwo Spuren... Hier sind jedenfalls keine zu sehen.

Battel-Cat: Ich werde suchen. Verlass dich darauf: Ich finde Spuren.

He-Man: Gut, alter Kater. Lauf los.

Battle-Cat: *(knurrt)* Bis gleich.

He-Man: Wohin kann Man at Arms sein? Orko, hast du wirklich keine Ahnung?

Orko: Nein, ich... Sieh doch mal: Hier liegt ein Stück Metall. Es scheint von einer Gürtelschnalle zu sein. He-Man, so eine Schnalle trägt Man at Arms an seinem Gürtel.

He-Man: Ja. Tatsächlich. Dann hat hier also ein Kampf stattgefunden. Die Schnalle ist von einem Schwert zerschlagen worden. Von einem grünen Schwert. Etwas von dem grünen Metall haftet noch an der Schnalle.

Orko: He-Man, dann war Tri-Klops, der Kundschafter des Bösen, hier. Skeletors Spion. Der Mann mit dem Radarauge. Er trägt ein grünes Schwert.

He-Man: Er muss Man at Arms überrascht und dann verschleppt haben.

(Sandwolf-Geheule)

Orko: Ja das glaub ich auch... Was ist das? He-Man... Ein Sandwolf. Er kommt hierher. Er greift an!

He-Man: Ein Sandwolf. Was für ein großes Tier. Vorsicht, Orko!

Orko: He-Man, pass auf!

(He-Man kämpft gegen den Sandwolf.)

Orko: Du hast gewonnen, He-Man. Du hast ihn getötet.

He-Man: Ja, Orko. Aber beinahe hätte er mich mit seinen Reißzähnen erwischt. Ich habe noch nie einen Sand Wolf erlebt, der so wild war.

Orko: Die Bestie hat gerast vor Wut. Als wenn sie völlig von Sinnen gewesen wäre.

He-Man: Ja, du hast recht. Und jetzt weiß ich auch, warum. Sieh mal her, Orko. Hier hinter dem Ohr des Wolfs sitzt ein kleiner Pfeil. Gift klebt daran.

Orko: Dann versteh ich. Jemand hat die Bestie vergiftet, damit sie uns angreift.

He-Man: Und das wir niemand anderes als Tri-Klops gewesen sein.

Erzähler: He-Man hatte nur teilweise recht mit seiner Vermutung. Tri-Klops, der unheimliche Radarman, hatte den Sandwolf zur Raserei gebracht. Aber Tri-Klops war nicht allein. Bei ihm war Skeletor, der Herr des Bösen. Aus einem sichern Versteck heraus, beobachtete er He-Man. Und mit Hilfe einiger technischer Geräte konnte er sogar hören, was dieser mit Orko besprach. Doch davon ahnte der mächtigste Kämpfer von Eternia nichts.

Orko: Ach... wenn ich Man at Arms doch nicht allein gelassen hätte. Vielleicht sollte ich versuchen, ihn herbeizuzaubern.

He-Man: *(lacht)* Nein, nein, Orko. Lieber keine Experimente. Du musst zugeben, dass deine Zauberkünste auf Eternia nicht besonders gut funktionieren.

Orko: Da kommt Goras. Das ist sein Windgleiter. Ach, hät ich doch vorher an ihn gedacht. Er ist ein großer Kämpfer und ein sehr kluger Mann.

He-Man: Ach, ja? Ist er das?

Orko: Er hat es selbst gesagt. Er ist ein Held. *(ruft)* Hierher, Goras, hierher! Hallo! Hier sind wir... Jetzt hat er uns gesehen, er kommt.

Goras: Hallo, ihr zwei. Wie ich sehe, komme ich zu spät, ihr habt den kleinen Schmusehund schon erledigt.

Orko: Schmusehund? Goras, das ist der größte Sandwolf den ich jemals gesehen habe. Ein fürchterliches Biest.

Goras: *(lacht)* Übertreibe nicht, Orko. Solche Hündchen nimmt man bei uns gar nicht erst zur Kenntnis. Bei uns kämpfen die Männer mit richtigen Bestien.

Orko: Bei euch sind die Wölfe noch größer? Oh, das hab ich nicht geahnt. In welcher schrecklicher Gefahr ihr ständig leben müsst.

Goras: Ach, man gewöhnt sich dran. Ach, äh, He-Man? Ich habe gehört, Man at Arms ist verschwunden. Hast du schon eine Spur von ihm?

He-Man: Wie du siehst, nein. Noch nicht.

Orko: He-Man! Wind kommt auf... Wir müssen zurückfliegen... oder uns in den Felsenhöhlen verstecken.

Goras: *(lacht)* Ihr habt Angst vor ein bisschen Wind? Aber nicht doch. Sowas kann einen richtigen Mann nicht erschrecken.

He-Man: Gegen diesen Wind kann ein Mann nichts ausrichten. Es ist der Wind der Zeit. Wer sich ihm aussetzt, wird in die Vergangenheit getragen und kann niemals mehr zurückkehren.

Goras: Ach, tatsächlich? Ohh... dann will ich lieber in meinen Windgleiter steigen und starten. Es tut mir leid, dass darin nur für einen Platz ist.

He-Man: Wir brauchen deine Hilfe nicht. Wir haben den Wind-Raider. Wir können die Wüste also verlassen wenn wir wollen. Aber wir müssen bleiben, weil Battle-Cat noch nicht zurück ist.

Goras: Ich starte lieber. Der kluge Mann baut vor. Also, bis später, meine Freunde.

Orko: Welch ein Held!

He-Man: Ja, es ist wirklich Heldenhaft davon zu fliegen, obwohl wir Man at Arms noch nicht gefunden haben.

Orko: Du glaubst doch nicht, dass Goras feige ist? Nein, das ist er nicht, He-Man er ist nur so klug... wahrscheinlich viel klüger als wir.

He-Man: Du scheinst wirklich daran zu glauben, du kleiner Zauberlehrling. Na schön, lassen wir's dabei. Komm, wir verstecken uns in der Felshöhle dort. Gleich gibt es einen Sturm.

Orko: Ja. Dunkle Wolken ziehen auf. Schnell...

He-Man: Armer Battle-Cat. Hoffentlich hat er sich auch irgendwo in den Felsen verkrochen. Sonst trägt es ihn durch die Zeit.

Erzähler: Vier Stunden lang tobte der Sturm. Immer wieder jagten große Sandwolken, an der Felshöhle vorbei. Und schon als die ersten Windstöße kamen, verschwand der Wind-Raider im Strom der Zeit. He-Man war ziemlich sicher, dass sie die Flugmaschine nie wieder sehen würden.

He-Man: Ich glaube, wir können wieder nach draußen gehn. Der Wind flaut ab.

Orko: Ob Battle-Cat jetzt in der Vergangenheit ist? Vielleicht in der Zeit, als die Riesen noch auf Eterna lebten?

He-Man: Ich weiß es nicht Orko. Wahrscheinlich werden wir es nie erfahren.

Orko: Oh, du meinst, wir sehen Battle-Cat nie wieder?

He-Man: Wenn er draußen war, ist er verloren. Die Zeit gibt keinen mehr frei, den sie gefangen hat.

Orko: He-Man! Dort sind Spuren! Sieh doch. Es sind Spuren von Battle-Cat. Seltsam. Der Wind hat sie nicht verweht.

He-Man: Und sie hören plötzlich auf. So als hätte sich der Kater in Luft aufgelöst. Das ist die Bestätigung, Orko. Battle-Cat ist in der Vergangenheit. Durch Jahrhunderte von uns getrennt.

Orko: Und das da drüben? Was ist das? Ein schwarzes Tor?

He-Man: Tatsächlich. Das war vorhin nicht da. Du hast recht, Orko. Es ist ein schwarzes Tor und es sieht aus wie der geöffnete Schnabel eines Raubvogels. Komm, wir gehen hin.

Orko: Wir gehen? Ich hoffe, du erlaubst mir, auch weiterhin zu schweben?

He-Man: Da fällt mir ein: Hast du überhaupt Beine?

Orko: *(lacht)* Hihi... Aber He-man, sowas fragt man einen Trollaner doch nicht.

Erzähler: Das Tor war weiter von ihnen entfernt, als sie vermutet hatten. Auf dem Weg dorthin kamen He-Man und Orko zu einem tiefen Graben, der sich quer durch die Wüste zog. Erstaunt blieben sie stehen, denn auf dem Grund des Grabens lag der zerstörte Windgleiter von Goras.

He-Man: Das ist der Gleiter von Goras. Komm. Wir müssen nachsehen ob er noch da unten ist.

Orko: Es ist nichts zu sehn. Der Windgleiter ist nur noch ein Wrack.

He-Man: Goras ist ausgestiegen. Dieser Narr. Der Wind hat ihn erfasst und in die Vergangenheit geschleudert. He, Orko was machst du da?

Orko: Goras war ein sehr kluger Mann. Er war nicht nur tapfer, sondern auch klug. Er war der Klügste von allen, die ich kenne. Sieh doch: Die Videoaufzeichnung läuft noch. Goras hatte die Kamera und das Aufzeichnungsgerät eingeschaltet.

He-Man: Gut beobachtet, mein Kleiner. Du hast recht. Wenn wir das Band zurücklaufen lassen, können wir auf dem Bildschirm verfolgen, was passiert ist.

Orko: Dann machen wir das doch gleich.

(Tonbandgeräusche)

He-Man: Gut so, das genügt. Halte das Band an.

Orko: Das Bild kommt schon. Wir sehen die Wüste der Zeit... Was ist denn das da?

Goras: Moment mal. Was seh ich denn da?

Orko: Das ist die Stimme von Goras. Der Held. Siehst du, er fliegt nicht einfach weg, obwohl er weiß, wie gefährlich es in der Wüste ist. Er ist tapfer.

Goras: Ein schwarzes Tor? Das muss ich mir genauer ansehen.

Orko: Jetzt fliegt er tiefer. Genau auf das schwarze Tor zu.

Goras: Ein schwarzes Tor. Seltsam. Da ist doch jemand.

Orko: He-Man, da: Ein Arm und ein Bein stoßen aus dem schwarzen Tor hervor. Jetzt sind sie wieder weg. Hast du erkannt, wer...?

He-Man: Man at Arms! Es sieht aus, als ob er mit jemanden kämpft, der ihn im schwarzen Tor festhält.

Goras: Was ist los? Die Maschine gehorcht mir nicht mehr. Bei allen Göttern!

Orko: Der Gleiter stürzt ab!

Goras: Nein. Nicht doch. Nein. Helft mir. Nein. Ich will nicht. Nicht in dieser Wüste. Bei allen Göttern von Eternia. Warum bin ich hierhergekommen? Warum bin ich nicht bei meiner Mama geblieben? Oh, neiiin. Neiiin. Hiiiiifeee!

He-Man: Ist das der Wind, der da heult? Oder ist das dein Held Goras?

Orko: Iiiich glaube, Goras war doch nicht ganz so tapfer, wie ich gedacht habe.

He-Man: Schalte ab, Orko.

Orko: Ja, jaaa, das genügt. Ich schalte ab... Und jetzt?

He-Man: Wir folgen Man at Arms durch das schwarze Tor. Eine andere Möglichkeit bleibt uns nicht. Komm!

Orko: Durch das schwarze Tor? Aber ist das nicht zu gefährlich?

He-Man: Man at Arms ist mein bester Freund!

Orko: Ja, und?

He-Man: Das genügt. Du kannst hierbleiben, wenn du Angst hast.

Orko: Angst? Ich und Angst? Na, hör mal, ich bin doch nicht Goras.

Erzähler: In den nachtdunklen Augenhöhlen Skeletors leuchtete es auf, als er beobachtete, wie He-Man und Orko den Graben verließen und sich dem schwarzen Tor näherten.

Skeletor: (*lacht*) Die Falle. He-Man geht mir in die Falle. Wehe ihm, wenn er das schwarze Tor durchquert. Er wird niemals mehr zurückkehren. Und dann... dann bin ich endlich Herrscher über Eternia. Nun geh... Geh schon! Die Falle wartet auf dich... Hahahaha!

Orko: Gleich sind wir da, He-Man. Gleich sind wir am schwarzen Tor. Meinst du wirklich, dass wir hindurchgehen können?

He-Man: Ganz bestimmt, Orko.

Orko: Vielleicht sollte ich noch irgendetwas von Castle Grayskull holen? Eine Waffe... oder etwas zu trinken? Oder, oder, oder....

He-Man: Ein Pflaster wäre gut, Kleiner.

Orko: Ein Pflaster? Wozu denn das? Wir sind doch gar nicht verletzt.

He-Man: Damit könnte ich dir deinen Mund zukleben, damit du nicht zu viele Fragen stellst.

Orko: Oh, mein Mund? Ich schweig schon. Ich sage kein Wort mehr. Ich bin doch nicht Goras, der ständig redet, nicht wahr? Oder bist du anderer Meinung?

He-Man: Nein, Orko. Natürlich nicht.

Orko: (*flüstert*) Wir sind da. Am schwarzen Tor. Es ist unheimlich. Und wie es sich anhört? Wie der Wind, der um das Haus schleicht. Der Wind der Vergangenheit.

He-Man: Noch kannst du umkehren, Orko.

Orko: Ich? Ich soll umkehren? Niemals!

He-Man: Dann komm... Wir gehen hindurch.

Orko: Und wenn es eine Falle Skeletor des Bösen Ist?

He-Man: Dann wird das Zauberschwert die Falle zerschlagen. Sieh her, Orko: Dies ist das Zauberschwert! Und höre: Ich habe die Zauberkraft von Castle Grayskull.

Orko: Oh! Ohoooooooooooo!

He-Man: Komm!

Erzähler: Als sie durch das schwarze Tor gingen, hatten He-Man und Orko das Gefühl, sie stürzten aus großer Höhe, in einen Abgrund. Sie versuchten umzukehren, aber dafür war es zu spät. Dann traten sie auch schon in ein blühendes Land hinaus, indem sich mächtige Gebäude erhoben, die aus Glas zu bestehen schienen und zwischen denen sich riesige Gestalten bewegten. Wenige Meter von ihnen entfernt stand ein Wächter, auf einen Hügel. Er war fast doppelt so groß wie He-Man, und er trug eine blaue Keule aus Stahl in den Händen.

Orko: Oooh... Oooh... Sieh doch, He-Man: ein Riese. Was für Muskeln der hat. Er sieht gefährlich aus.

He-Man: Leise... Er darf uns nicht hören.

Orko: Er dreht sich um. Oooh!

Riese: Halt! Schon wieder zwei... Hört das denn gar nicht auf? Ihr Wichte, warum bleibt ihr nicht, wo ihr herkommt? Zur Hölle mit euch...

Orko: Vorsicht, He-man! Vorsicht, er will uns mit der Keule erschlagen. Oooh...

He-Man: Zur Seite, Orko. Schnell! Mal sehen, ob seine Keule stärker ist als mein Schwert. Komm her, Freund! Oder soll ich dir Beine machen?

Riese: Zur Hölle mit dir!

Orko: Pass auf, er will dich erschlagen.

Riese: Du Wicht, bleib stehen... Bleib stehen, bleib doch stehen! Wo bist du? ... Mein Gürtel! Was machst du mit meinem Gürtel? Das wirst du bereuen! ... Er hat mir den Gürtel zerschnitten. Diese Schande. Dafür wird er bezahlen. Ganz gewiss wird er das. Dieser Schuft!

He-Man: Orko! Wo bist du?

Orko: Hier bin ich. Hast du gewonnen?

He-Man: (*lacht*) Das ist leicht übertrieben. Mein Gegner konnte nicht mehr kämpfen, weil er sich seine Hose festhalten musste. Hast du Man at Arms gesehen?

Orko: Ja... leider Ja!

He-Man: Leider? Warum leider?

Orko: Schnell hinter dieses Haus. Die Riesen dürfen uns nicht sehen. Zwei von ihnen kommen hierher.

He-Man: Was ist mit Man at Arms?

Orko: Sieh dorthin, He-Man: zu den Beinen des großen Standbildes.

He-Man: Sie haben Man At Arms gefangen und an die Beinen gebunden.

Orko: Und nicht nur ihn, auch Goras. Hörst du? Jetzt schlagen die Riesen Alarm.

He-Man: Sie werden uns suchen! Komm, in diesen Büschen können wir uns verstecken.

Orko: Ja. Eins ist ganz sicher, He-Man: Das schwarze Tor hat uns durch die Zeit geschleudert. Es hat ebenso gewirkt, wie es die Winde in der Wüste der Zeit tun. Wir sind verloren. Wir können nie mehr zu Teela und dem König zurückkehren.

He-Man: Nein, offensichtlich nicht, Orko.

Orko: Ich glaube, die Riesen wollen gerade abreisen. Dort drüben... steht ein Raumschiff. Es sieht aus wie ein Adler, der gerade aufsteigen will. Dorthin schleppen sie ihr Gepäck.

Battle-Cat: *(brüllt)*

He-Man: Das ist Battle-Cat. Er versucht, Man at Arms und Goras zu befreien. Komm, wir müssen ihm helfen.

Orko: Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand: Ooh, magische Macht, sende mir einen Degen, mit dem ich kann die Riesen zur Hölle fegen.

He-Man: *(lacht)* Armer Orko... Was ist nur los mit deinen Zauberkünsten?

Orko: Wenig, He-Man... wirklich nur wenig. Verstehst du das? Ich habe keinen Degen herbei gezaubert, sondern...

He-Man: Einen Zahnstocher. Ein bisschen wenig für einen ehrlichen Kampf. *(ruft)* Man at Arms, wir helfen dir! Battle-Cat, alter Kater, gibt nicht auf.

Goras: He-Man, du bist gekommen.

Battle-Cat: Kampf den Riesen!

Goras: Vetter, lieber Vetter, hilf mir!

Orko: Ich versuch, die Fesseln zu lösen.

Riese: Was fällt euch ein? Wie könnt ihr euch erlauben, uns zu stören?

Orko: Wir wollen nichts von auch, Riese. Lasst uns in unsere Zeit zurückkehren und alles ist gut... He-Man, du hast Man at Arms befreit. Weg hier... Weg!

Goras: Ja, und ich? Ihr könnt mich doch nicht hier zurücklassen? Helft mir! So helft mir doch! ... Oh, danke, He-Man. Danke... Lauft, lauft schneller.

Riese: Hiergeblieben! Alarm! Haltet die Fremden. Alarm!

Orko: Zu spät, du Trampeltier. Wir machen uns aus dem Staub.

Erzähler: He-Man und Battle-Cat konnten Man at Arms und Goras befreien, obwohl die beiden mit Schwertern bewaffneten Riesen alles taten, sie an der Flucht zu hindern. Doch gegen das magische Schwert He-Mans richteten sie nur wenig aus. Die Freunde flüchteten in den Tempel, der sich mitten in der Stadt aus Glas erhob. Ein anderer Weg blieb ihnen nicht, da von allen Seiten riesige Krieger heranrückten, von denen einige mit gefährlichen Schusswaffen ausgerüstet waren.

Goras: Was wollen wir hier? Warum mussten wir ausgerechnet in diesen Tempel laufen? Warum haben wir die Stadt nicht verlassen?

He-Man: Du kannst gehen wohin du willst, Goras. Niemand wird dich zurückhalten, wenn du nicht bei uns bleiben möchtest.

Goras: So meinte ich es nicht, He-Man. Ich wollte nur sagen, dass ich...

Orko: Am besten bist du still, Goras... Wenn du nicht der große Held bist, dann schweig lieber.

He-Man: Man at Arms, was ist passiert? Wie bist du in das schwarze Tor geraten?

Man at Arms: Das ist schnell erzählt, He-Man: Als Orko nach Castle Grayskull ging, um eine Batterie zu holen, stürzte sich plötzlich Tri-Klops auf mich. Er kam aus dem Hinterhalt und tauchte so überraschend auf, dass mir keine Abwehrmöglichkeit blieb. Bevor ich begriff, was geschah, hat er mich überwältigt und verschleppt.

Orko: Und dann?

Man at Arm: Er flog mit mir zum schwarzen Tor und stieß mich hinein. Ich versuchte zurückzukommen, jedoch vergeblich. Die Riesen packten und fesselten mich.

He-Man: Ein Falle Skeletors also. Und wir sind alle hineingetappt.

Orko: Ja, das sind wir. Und jetzt sind wir in einer anderen Zeit. Jahrhunderte von Eternia entfernt... das wir alle lieben. Und das Todesstor ist verschwunden.

Riese: Sie sind im Tempel. Holt sie heraus! Sie bedrohen das Heiligtum. Tötet sie!

Goras: Die Riesen... Himmel, sie kommen. Ihr müsst was tun!

Man At Arms: Habt ihr's gehört? Sie reden von Heiligtum. Was können sie damit meinen?

Orko: Vielleicht die Kugel? Die dort über den Altar schwebt. Seht sie auch an: Sie ist so groß wie eine meiner Fäuste und sie leuchtet wie die Sonne von Trollan. Sie könnte das Heiligtum sein!

He-Man: Du könntest recht haben, Orko. Warte. Ich muss mit den Riesen reden. Sie scheuen sich davor, in den Tempel zu kommen. Scheint, dass sie Angst haben.

Goras: Ach... Angst? Vor uns?

Orko: Vor dir bestimmt nicht, Goras!

Goras: Haha. Ich komme aus einem friedlichen Land. Wir erinnern uns kaum noch an die Barbaren, die sich ständig schlagen müssen.

Orko: Halte lieber den Mund, du Aufschneider! Sonst zaubere ich und verwandle dich in eine Wüstenmaus!

He-Man: Orko, sei still. Die Riesen...

Orko: Oooh, das sind ja mehr als hundert, fast dreihundert.

He-Man: Warte! Einer von ihnen will mit uns reden. Scheint eine Art Priester zu sein.

Goras: Ein Priester, der eine Lederpeitsche trägt?

He-Man: Keinen Schritt weiter, Riese... oder mein Schwert beendet deinen Weg.

Priester: Ich bin der Priester und der Tempel ist mein Reich. Ihr habt es gewagt, den Tempel zu entweihen und das Heiligtum zu bedrohen. Hütet euch davor, das reine Licht zu berühren... Es wäre euer Tod.

He-Man: Wir werden tun, was wir wollen, und ihr werdet uns nicht daran hindern. Die Macht des Bösen hat uns in eure Zeit versetzt und wir wollen nichts anderes, als so bald wie möglich wieder in unsere Zeit zurückzukehren.

Die Riesen: Die Macht des Bösen? Sie sind durch die Zeit gekommen. Habt ihr gehört?

Priester: Wen meinst du? Wer oder was ist die Macht des Bösen?

He-Man: Ich rede von Skeletor.

Die Riesen: Skeletor ist unsterblich. Skeletor ist die Macht des Bösen.

He-Man: Ihr kennt Skeletor?

Priester: Skeletor ist unser Geschöpf. In ihm vereinigt sich alles Böse, das jemals in uns und mit uns gewesen ist.

Orko: Alles Böse? Wirklich alles? Das wag ich zu bezweifeln.

He-Man: Psst, Orko... nicht so vorlaut.

Priester: Wir kamen von einer anderen Welt, vom schönsten Planeten des Universums hierher nach Eternia.

Orko: Und warum? Weshalb seid ihr nicht auf euren ach so schönen Planeten geblieben?

Priester: Wir haben unsere Heimat geschändet, die Luft und das Wasser verschmutzt, bis niemand mehr dort leben konnte. Deshalb haben wir unsere Welt für dreihundert Jahre verlassen, damit sie in Ruhe heilen kann.

Orko: Dafür habt ihr einen Teil von Eternia in eine Wüste verwandelt. Bravo.

Priester: Wir haben alles Übel und alles Böse aus unserer Heimat mitgenommen, auf Skeletor übertragen... und dann dieses Wesen, das aussieht wie ein lebendes Skelett, in den Strom der Zeit geschickt.

Orko: In der Hoffnung ihn für immer los zu sein!

Priester: Genau so ist es.

Man At Arms: Dann haben wir euch also diesen Höllenhund zu verdanken?! Verlasst euch drauf: Skeletor wird mit euch reisen, wenn ihr mit eurem Raumschiff startet.

Die Riesen: Das Böse darf nicht mit uns gehen... Das Böse darf nicht mit.

Battle-Cat: *(brüllt)* Skeletor muss sterben!

Priester: Kommt heraus aus dem Tempel.

He-Man: Last uns in Ruhe, Priester... Wir müssen mit einander reden.

Priester: Redet, wo immer ihr wollt, aber nicht im Tempel.

He-Man: Stört uns nicht oder wir zerschlagen euer Heiligtum. Hast du mich verstanden?

Priester: Nein. Tut das nicht. Kommt heraus aus dem Tempel. Wir werden Freunde sein.

Orko: Sagte die Katze zur Maus, bevor sie diese genüsslich verspeiste.

He-Man: Geht! In einer Stunde treffen wir uns wieder. Erscheint schon vorher einer von euch Riesen, zerstören wir die Kugel.

Erzähler: Die Drohung He-Mans verfehlte ihre Wirkung nicht. Die Riesen zogen sich geradezu ängstlich zurück. Keiner von ihnen versuchte, die im Tempel Eingeschlossenen anzugreifen. Für He-Man, Man at Arms, Battle-Cat, Goras und Orko schien die Lage dennoch aussichtslos zu sein. Doch der Waffenmeister hatte eine Idee.

Man at Arms: Sie kennen das Geheimnis der Zeitreise. Das heißt, wir haben die Möglichkeit, durch sie in unsere Zeit zurückzukehren.

He-Man: Du hast recht, Man at Arms. Und vielleicht spielt die schwebende Kugel dabei eine Rolle.

Goras: Aber der Priester hat gesagt, dass wir Freunden seinen können. Wir brauchen nur den Tempel zu verlassen.

Orko: Du kannst ja gehen, großer Held Goras. Niemand hält dich zurück.

Battle-Cat: Hmmm. Wir müssen kämpfen. Gemeinsam werden wir sie schlagen.

Goras: Ohh. Wozu kämpfen Battle-Cat. Die Riesen wollen starten. Warum halten wir sie auf? Warum geben wir ihnen nicht die Kugel und lassen sie abziehen?

He-Man: Weil wir ohne die Kugel niemals mehr in unsere Zeit zurückkehren werden. Und ohne uns kann Skeletor auf Eternia schalten und walten, wie immer er will.

Orko: Aber was können wir tun? Soll ich es mit einem Zauberspruch versuchen? Ja, das werde ich. Oh, Orko aus dem Zauberland, reiche mir deine helfende Hand: Voller Geheimnisse ist die Zeit, doch wir...

He-Man: Nein, nein, Orko. Lieber nicht.

Orko: Nicht? He-Man, warum nicht?

He-Man: Weißt du denn wirklich, ob wir im Strom der Zeit in die Zukunft eilen oder noch weiter in die Vergangenheit vordringen werden?

Orko: Zukunft? Vergangenheit? Nein, das weiß ich nicht. Oh, da hätt ich ja beinahe was falsch gemacht.

He-Man: Wir werden dem Priester sagen, dass er uns in unsere Zeit zurückversetzen soll.

Orko: Und wenn er nicht will?

He-Man: Dann müssen wir ihn zwingen.

Erzähler: He-Man, Battle-Cat, Man at Arms, Goras und Orko traten erneut vor das Portal des Tempels, wo noch immer eine schweigende Menge verharrte. Einer der Männer eilte davon, um den Priester zu holen. Er kehrte schon wenig später mit ihm zurück.

Goras: Öh, der Priester kommt. Soll ich ihm sagen, welche Bitte wir haben?

He-Man: Du wirst den Mund halten, Goras. Ich will kein Wort von dir hörn.

Goras: Ja, ja, ja, ist ja schon gut. Ich meinte ja nur.

He-Man: Priester? So war dies das Zauberschwert von Castle Grayskull ist: Du wirst uns in zurückbringen. Die Kugel wird dir dabei helfen.

Priester: Nein, das werde ich nicht!

He-Man: Man at Arms... Zerstöre die schwebende Kugel.

Priester: Nein, nein, warte! Die Götter sollen entscheiden.

He-Man: Von mir aus.

Priester: Das bedeutet, dass du gegen mich kämpfen musst. Wenn du gewinnst – was unmöglich ist – wird die heilige Kugel euch helfen. Wenn du verlierst, werdet ihr alle sterben...

Goras: Ohooo, nein. Es muss eine andere Möglichkeit geben. Ich meine, das ist doch...

Man at Arms: Schweig, Goras!

He-Man: Ich bin einverstanden. Ich werde mit dem Schwert kämpfen.

Priester: Und ich mit der Peitsche. Der Kampf beginnt sofort. Jetzt...

Man At Arms: He-Man, pass auf!

He-Man: Diesen Kampf kannst du nicht gewinnen, Priester.

(Kampflärm)

Orko: Getroffen. Der Priester hat He-Man schon wieder getroffen.

Goras: He-Man verliert. Ihr müsst was tun. Ihr könnt doch nicht zusehen, wie er verliert. Der Priester wird uns alle töten.

Man at Arms: Sei ruhig, Goras.

Goras: Aber He-Man kann gegen einen solchen Giganten nicht gewinnen. Der Priester ist doppelt so groß wie er. Orko, tu doch was!

Orko: Ja, Goras, ja. Aber was kann ich denn tun?

Goras: Zaubere etwas, Orko. Nimm dem Priester diese Peitsche, diese fürchterliche Peitsche, mit der er immer wieder trifft. Sieh doch: Oh, schon wieder.

Orko: Oh! Oh, Orko aus dem Zauberland, reiche mir deine helfende Hand: Du Peitsche sei gescheit, verschwinde in eine andere Zeit.

Die Riesen: Oh, seht doch, der Priester. Er hat jetzt zwei Peitschen. Zauberkräfte sind im Spiel. Die Götter helfen ihm. Sie wollen, dass er gewinnt.

Man at Arms: Wie konntest du! Jetzt hat He-Man gegen zwei Peitschen zu kämpfen.

Orko: Oh je... Was für einen Fehler hab ich doch gemacht. Ich muss mich schnell verbessern. Oh, Orko aus dem Zauberland,...

Man at Arms: Nein, Orko!

Orko: ... reich mir deine helfende Hand: Zwei Peitschen sind zu viel. Eine verschwinde aus diesem Spiel.

Die Riesen: Die Peitschen, sie verknoten sich ineinander. Helft dem Priester!

Man at Arms: He-Man hat die Peitschen zerschlagen. Seht doch: Er hat den Priester entwaffnet. Der Priester stürzt.

Goras: Töte ihn, He-Man, töte ihn!

Orko: Er setzt ihn das Schwert auf die Brust.

He-Man: Nein. Ich werde ihn nicht töten. Er soll mit den anderen in seine Heimat zurückkehren, während wir durch die Zeit eilen. Was müssen wir tun, Priester, damit die Kugel uns hilft?

Priester: Nicht viel. Geht zu ihr hin. Fasst euch bei den Händen und denkt mit aller Kraft an eure Freunde. Das wird euch zu ihnen zurückbringen.

Orko: Juhu! Wir haben es geschafft. Kommt zurück in den Tempel, hin zur schwebenden Kugel.

Priester: Ja, ja, geht. Wenn das Unglück es will, wird es danach keine schwebende Kugel mehr geben. Uns bleibt nur noch die Hoffnung.

He-Man: Mehr als das. Eine neue Welt liegt vor euch. Geht sorgsam damit um. Zerstört sie nicht noch einmal und die Zukunft wird euch gehören.

Priester: Ja, du hast recht. Uns ist eine Welt zurückgegeben worden, die wir in unserem Wahn beinahe vernichtet hätten. Wir müssen dankbar sein. Kommt!

He-Man: Begleite uns zu der schwebenden Kugel, Priester.

Priester: Genau das habe ich vor.

Man at Arms: Dort ist sie.

He-Man: Fasst euch bei den Händen... Orko, gib mir deine Hand... und du auch, Arms

Goras: Nehmt mich auch mit. Bitte.

He-Man: Du kommst mit, Goras. Keine Sorge... Haltet ihr euch alle bei den Händen?

Man at Arms: Ja, Ja.

Goras: Ja, ja, wir sind soweit.

He-Man: Denkt an Teela, die Herrin von Eternia. Denkt an sie mit aller Kraft.

Alle: Wir denken an sie, Teela... Wir wollen zu dir, Teela, Teela.

Orko: Teela... Da ist Teela im Garten von Castle Grayskull. Teela wir sind zurück!

Erzähler: Jubelnd fielen sich die Freunde in die Arme, als sie erkannten, dass sie das Abenteuer glücklich überstanden hatten. Nur Goras schien nicht so recht zufrieden zu sein.

Orko: *(lacht)*

He-Man: Wir haben es geschafft.

Battle-Cat: Wir sind zurück, Orko

Teela: Ich freue mich ja so. Ich hab mir schon die allergrößten Sorgen gemacht. He-Man, Man at Arms, Orko, Battle-Cat, Goras seid mir willkommen.

He-Man: Danke, Teela. Deine Sorgen waren in diesen Fall nicht übertrieben. Unsere Lage war allerdings nicht besonders angenehm. Wir waren im Reich der Riesen.

Teela: Bei den Riesen? Dann hat euch die Wüste der Zeit dorthin befördert?

Goras: Darf ich etwas dazu sagen, Teela? In aller Bescheidenheit....

Teela: Natürlich, Goras. Dich möcht ich auch endlich wieder lachen sehen.

Goras: Ja, ja, es war nicht ganz so, wie He-Man sagt, liebe Teela. Es war ein wenig anders. Skeletors Spion war der Übeltäter. Aber er hat natürlich nicht damit gerechnet, dass wir uns zu behaupten wissen.

Teela: Goras... dann hast du mit den Riesen gekämpft?

Goras: Oh, oh, oh – mit wenigstens hundert von ihnen... Von allen Seiten kamen sie auf uns zu, aber ich ergriff das Schwert und stellte mich ihnen mutig entgegen. Wohl wissend, dass ich ihnen vor allem geistig überlegen bin.

He-Man: Er kann's nicht lassen...

Orko: Er übertreibt.

Battle-Cat: Oh hör zu, es waren wenigsten vierhundert Riesen... Uhuuu – und sie hatten alle Angst vor dir. Einer hat gar vor Angst die Hose verloren. Ohhhh!

Goras: Na ja, was ja kein Wunder war....