

Folge 12. Der Herr der Wespen

Buch: H.G. Francis

Hörspiel-Script erstellt von M. Gall

[Titelmusik, lockere Palastmusik]

Erzähler: Am Hofe des Königs von Eternia herrschte fröhliches Treiben. Zahlreiche Gäste waren aus den verschiedensten Gebieten des Planeten gekommen. Seit Wochen schon hatte Skeletor sich friedlich gezeigt. Und so schien es, als sei endlich Frieden eingekehrt... als habe der Herr des Bösen endlich eingesehen, dass er die Macht über Eternia nicht erringen konnte.

[Zauber-Glöckchen]

Orko: Adam! Prinz Adam!

Adam: Ja, Orko. Was ist denn? Warum bist du so aufgeregt?

Orko: Es ist ein so schöner Tag. Und es sind so viele liebe Leute im Palast. Ach, ich fühl mich einfach wohl.

Adam: (lacht) Das sehe ich, Orko. Du schwebst ja wenigstens einen halben Meter höher als sonst in der Luft.

Orko: Tatsächlich? Oh, das war nicht meine Absicht. Äh, dann werde ich mal lieber wieder runterkommen. (Zauber-Glöckchen) So... Ist es so besser?

Adam: Ausgezeichnet, Orko. Jetzt bist du wieder ganz der Alte.

Orko: Ja, der bin ich, Adam. Hab ich dir eigentlich schon von meinem neuen Zaubertrick erzählt?

Adam: Du hast einen neuen Zaubertrick, Orko? Welchen denn?

Orko: Ich kann – eine Maus herbeizaubern.

Adam: (lacht) Eine Maus... Aber Orko, wer will denn eine Maus haben. Wir sind doch alle froh, dass es keine Mäuse im Palast gibt.

Orko: Aber – aber – es ist keine gewöhnliche Maus. Diese ist klitzeklein und sie kommt direkt aus meiner Heimat: Trolla(n).

Adam: Dann schwebt sie vermutlich ebenso in der Luft wie du.

Orko: Mmh, das werd ich dir gleich zeigen. Pass auf! Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand: Alle Katzen beschützen dieses Haus – erlaube nur eine kleine Maus.

[Zauber-Glöckchen / Pferde-Wiehern, Hufgetrappel / Leute]

Adam: Orko? Was hast du getan?

Orko: Bei - bei allen Göttern Trolle(n)s... Ein Pferd!

Adam: Was für ein prachtvolles Pferd.

Orko: (entgeistert stotternd) I-i-ich h-h-hab damit nichts zu tun. Dieses Pferd hab ich nicht herbeigezaubert. Ich nicht!

Adam: Es ist ein Robotpferd. Es hat metallene Beine und einen gepanzerten Körper. Wo kommt dieses Pferd her? Orko, du musst es wissen.

Orko: I-i-ich? ... Ich weiß es aber nicht.

Man-at-Arms: (erheitert) Mja? Eine gelungene Überraschung, Prinz Adam, nicht wahr?

Bürger1: Man-at-Arms... Man-at-Arms hat ein Pferd gebaut.

Bürger2: Oooh! Was für ein Pferd?!

Bürger3: Das ist ja unglaublich. Ein Maschinenpferd.

Adam: Man-at-Arms... Du hast dieses prachtvolle Pferd gebaut? (lacht auf) Natürlich. Wer sonst könnte so ein Pferd konstruieren, wenn nicht der Waffenmeister? Es ist großartig.

Man-at-Arms: Freut mich, dass es euch gefällt. Ich habe das Robotpferd Stridor genannt.

Orko: (leicht motzig) Eine gelungene Überraschung, Man-at-Arms. Und ich dachte schon, ich hätte mit meinem Zauberspruch das Pferd herbeigeholt.

Man-at-Arms: Nun, das hättest du natürlich tun können, Orko. Ich kenne keinen mächtigeren Zauberer als dich. (lacht)

[Wespensummen]

Orko: Keinen mächtigeren als mich? Jaja, Man-at-Arms. Da hast du natürlich recht, den gibt es auch nicht. Im ganzen Universum nicht. Ich... Ich, Orko bin – AU!

Adam: Was ist, Orko?

Orko: Auuu! Eine Wespe hat mich gestochen. Au! Schon wieder eine.

[Panisches Schreien der Bevölkerung: „Passt auf! Es kommen immer mehr!“ / „Tausende!“ / ...]

Man-at-Arms: Um Himmels willen, was ist los? Wo kommen all die Wespen her?

Adam: Lauft in den Palast! Schnell! Schließt Fenster und Türen!

[Schreie: „Sie stechen. Hilfe!“ / ...]

Orko: Adam, soll ich es mit einem Zauberspruch versuchen? Au, Auuu!

Adam:Nein! Na-na-na-nein, Orko! Komm rein, schnell!

Man-at-Arms: Ja!

[Tumult]

Man-at-Arms: Einige Wespen sind mit hereingekommen.

Adam:Schlagt sie tot, ... bevor sie euch stechen können. (schlägt) Gut so!

Man-at-Arms: Wo kommen nur diese Wespen her? Und wieso greifen sie uns an?

Adam:Man-at-Arms? Du sprichst von einem Angriff? ... Aber ich bitte dich!

Orko: Wir müssen mit Buzz-Off reden. Er muss uns helfen. Seht doch nur: Die Wespen versuchen durch die Fenster zu kommen. U-und es werden immer mehr. Es fällt kaum noch Licht durch die Scheiben.

Adam:Macht das Licht an! Man kann ja nichts mehr sehen.

Man-at-Arms: Das ist eine gute Idee, Orko.

Orko:Was? Was meinst du, Man-at-Arms?

Man-at-Arms: Du hast vorgeschlagen, Buzz-Off, den Herrn der Wespen, zu Hilfe zu rufen. Das ist wahrscheinlich die einzige Möglichkeit, die wir haben.

Adam:(keuchend) Ja... und es muss schnell gehen. Die Wespen bringen uns um. Sieh dir diese beiden Frauen an, Man-at-Arms. Sie sind von mehreren Wespen gestochen worden. Jetzt kümmert sich ein Arzt um sie. Wenn wir nichts unternehmen, brauchen wir bald alle ärztliche Hilfe.

[Schritte, leises Stimmengewirr / Wespensummen]

Orko: He-Man muss uns helfen.

Man-at-Arms: Was, He-Man?! Was kann er schon gegen Wespen tun? Er kann sie nicht mit seinem Schwert vertreiben. Gegen Insekten kann auch er nichts ausrichten.

Orko: Das ist ein Plan Skeletors. Ja, er greift uns durch diese Wespen an.

Adam:Man-at-Arms... Orko... Kommt mit! Wir gehen nach nebenan, wo wir allein sind.

[Tor, Schritte / Wespensummen verstummt]

Man-at-Arms: Was hast du vor, Adam?

Adam:Ich werde hinausgehen und Buzz-Off suchen. Orko hat recht: Ohne den Herrn der Wespen erreichen wir nichts.

Man-at-Arms: Du kannst nicht hinausgehen, Adam – auch nicht als He-Man. Die Wespen werden dich töten.

Adam: Oh, nein. Das können sie nicht, wenn ich den Talon-Fighter nehme. Der Raumgleiter hat eine geschlossene Kabine, in die die Wespen nicht eindringen können. Und er ist so schnell, dass sie ihm nicht folgen können.

Orko: Ich begleite dich, wenn es dir recht ist, Adam.

Man-at-Arms: Ich komme auch mit.

Adam: (nachdenklich) Dann wird es eng im Raumgleiter. Aber: Wahrscheinlich ist es besser, wenn ihr mitkommt. Wir starten von Point-Dread aus. Kommt!

Man-at-Arms: (verwundert) Adam, du kannst doch den Raumgleiter nicht fliegen.

Adam: Ich weiß, Man-at-Arms. Aber He-Man kann es! Ich werde He-Man sein.

Orko: Und ich zeige dir, wo Buzz-Off ist.

[Schwert wird gezückt / Titelmusik]

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

[Fluggeräusche und -musik]

Erzähler: He-Man, Man-at-Arms und Orko starteten mit dem Talon-Fighter und entfernten sich rasch vom Palast. Aus der Höhe sahen sie, dass sie weit mehr Wespen belagerten, als sie gedacht hatten. Millionen und Abermillionen der Insekten versuchten, durch Türen und Fenster in den Palast zu kommen. Niemand hätte sie mit einer Waffe in der Hand besiegen können.

Man-at-Arms: Wir müssen uns beeilen. Wenn es den Wespen erst einmal gelingt, in den Palast zu kommen, gibt es eine Katastrophe.

He-Man: Wo finden wir Buzz-Off?

Orko: Im Süden... in den Mystic-Mountains. Dort ist das Reich der Wespen.

He-Man: Gut. Wir können in wenigen Minuten dort sein. Wir sind auf dem richtigen Kurs.

Man-at-Arms: Ich möchte wissen, wie Skeletor es angestellt hat, dass die Wespen über uns herfallen. Seit wann hat er Macht über Insekten?

He-Man: Ich weiß es nicht, Man-at-Arms. Aber ich hoffe, dass wir es bald herausfinden.

Orko: Ich könnte eine Zauberkegel herbeirufen. Wenn wir hineinschauen, sehen wir, was passiert ist...

Man-at-Arms: Nicht nötig, Orko. Da vorne ist der hohe Wespenfelsen. Oben drauf ist die Kuppelburg von Buzz-Off.

He-Man: Ich lande neben der Kuppel. Achtung! Festhalten!

[Landung]

Orko: Von Buzz-Off ist nichts zu sehen.

Man-at-Arms: Er wird herauskommen, wenn er uns hört.

[Stille / leichter Wind, vereinzelt Schritte]

He-Man: Bis jetzt regt sich nichts.

Man-at-Arms: Buzz-off scheint nicht da zu sein. (ruft) Buzz-Off? (lauter) Hee, Buzz-Off! Wo bist du?

Skeletor: (von fern, mit Echo) Hier, Man-at-Arms! Hier bin ich! (lacht)

He-Man: Das ist nicht Buzz-Off.

Orko: Das ist Skeletor...

Man-at-Arms: ... und Beast-Man.

He-Man: (warnend) Geht in Deckung!

[Laserschüsse]

Man-at-Arms: Sie haben Laserwaffen!

He-Man: Eine Falle! Sie haben uns eine Falle gestellt...

Man-at-Arms: Skeletor hat den Talon-Fighter getroffen, He-Man.

[Sturz, Explosion]

Orko: (schreit) Der Talon-Fighter stürzt ab!

Man-at-Arms: Der Talon-Fighter ist verloren. Er ist in der Tiefe explodiert.

Skeletor: (lacht) He-Man, das ist dein Ende.

[Propellergeräusche / Skeletor-Thema]

Man-at-Arms: Skeletor und Beast-Man fliehen mit dem Roton.

He-Man: Wir müssen sie aufhalten!

Man-at-Arms: Das können wir nicht. Gegen ihre Laserwaffen richten wir nichts aus.

Skeletor: (mit Hall) In ein paar Minuten kommen die Wespen – tausende, Millionen... Sie werden dich töten. Denn du hast keine Waffe gegen sie. Und du kannst diesen Felsen nicht mehr verlassen. Das ist das Ende, He-Man... das Ende. (lacht)

[dramatische Musik]

Erzähler: Skeletor umkreiste den Wespenfelsen, der sich als 200m hohe Felssäule aus der Ebene erhob. Triumphierend blickte er auf He-Man, Man-at-Arms und Orko hinunter.

[Rotongeräusch]

Skeletor: (lacht) Wir haben sie in der Falle. Beast-Man, wir haben sie. Jetzt ist es aus mit He-Man und seinen Freunden. Aus und vorbei! Gegen Millionen von Wespen hilft kein Schwert. (lacht)

Beast-Man: (lacht) Jaaa, es ist vorbei.

Skeletor: Wirf jetzt die Bomben!

Beast-Man: Ja, die Bomben... Äh, Skeletor?

Skeletor: Ja, was ist?

Beast-Man: Welche Bomben?

Skeletor: (genervt) Welche Bomben?! Hast du den Verstand verloren? Die Honigbomben!

Beast-Man: Ja, ja, ja – die Honigbomben. Ja, ich werfe die Honigbomben.

Skeletor: Aber pass auf, Beast-Man. Du musst die Plattform treffen, auf der He-Man, Man-at-Arms und Orko stehen.

Beast-Man: Ja, Skeletor... Äh, warum denn?

Skeletor: (fassunglos) Beast-Man, du bist der größte Dummkopf, der mir je begegnet ist.

Beast-Man: Ja, Herr.

Skeletor: Also, pass auf! Ich erklär es dir noch einmal: Der Honig soll die Plattform hochoben auf dem Wespenturm bedecken. He-Man und Man-at-Arms sollen im Honig waten, wenn Millionen und Abermillionen von Wespen kommen.

Beast-Man: (lacht) ... und den Honig fressen.

Skeletor: (verzweifelt) Neiiiin! Nein, sie sollen den Honig nicht fressen. Der Honig soll sie nur anlocken und aggressiv machen. Sie sollen He-Man, Man-at-Arms und Orko stechen. Verstehst du? Sie sollen die drei töten.

Beast-Man: Und der Honig?

Skeletor: Och, den können die Wespen von mir aus anschließend fressen. Jetzt wirf endlich!

Beast-Man: Ja, ich werfe... Nur noch einmal naschen. (lacht)

Skeletor: Nein, Beast-Man! Nein!

Beast-Man: Warum nicht, Skeletor?

Skeletor: Oh, du machst mich wahnsinnig mit deiner Dummheit. Weil der Honig die Wespen wild und aggressiv macht. Wenn du von dem Honig naschst, greifen die Bienen dich an.

Beast-Man: Mich? Oh, nein! Schnell weg damit... So! Ich habe die Honigbomben abgeworfen. Sieh doch, Skeletor: Sie fallen genau auf die Plattform.

Skeletor: Sie fallen darauf zu. Hoffentlich treffen sie. Eine Sekunde noch. Jetzt!

Beast-Man: (lachend) Jahahaha! Ja, ja, hurra! Ja, getroffen!

Skeletor: (lacht schadenfroh) He-Man und Man-at-Arms stehen im Honig. (lacht) Jetzt können die Wespen kommen. Das ist das Ende für He-Man. Das Ende! (lacht)

[Skeletor-Motiv]

Erzähler: He-Man und Man-at-Arms standen neben der Kuppelburg von Buzz-Off. Überall war Honig. Sie konnten ihm nicht entgehen. Nur Orko schwebte sicher über dem Boden.

[vereinzelt Vögel wie z.B. Krähen]

Man-at-Arms: Es muss etwas geschehen, He-Man. Sehr schnell. Bald werden die Wespen kommen, angelockt von diesem Honig, und dann wird es gefährlich für uns.

He-Man: Es sieht so aus, als hätte Skeletor gewonnen.

Orko: Können wir nicht in die Burg gehen und uns dort verstecken?

He-Man: Nein, eben nicht, Orko. Sieh doch selbst: Die Burg hat keine Türen und durch die Fenster streift die Luft herein. Die Wespen könnten uns überallhin folgen.

Man-at-Arms: Orko! Du musst uns helfen.

Orko: (verzweifelt) Jaja, ich überleg ja schon. (seufzt) Oh, ich weiß: ein Zauber. Ich bin der größte Zauberer des Universums. Ich hätte eigentlich schon lange drauf kommen sollen.

He-Man: Lass dir schnell etwas einfallen, Orko. Siehst du die Wolken da hinten?

Orko: Die dunklen Wolken? Oja, ich sehe sie. Meinst du, es wird regnen.

He-Man: Das sind keine Regenwolken, Orko. Das sind Wespen. Millionen von Wespen. Und sie kommen alle hierher.

Orko: (aufgeregt) Oh, dann muss ich mich wirklich beeilen. (hektisch) Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand: Gibt es Honig in solcher Fülle, schützen soll euch eine Hülle.

[Zauber-Glöckchen]

He-Man: (mitleidig) Oh, oh.

Man-at-Arms: (verwundert) Aber Orko, das sind zwei Badehosen. Was sollen wir mit

Badehosen.

Orko: (peinlich berührt) Och, die... die sollen euch... ähm – schützen. Ich dachte eigentlich an ein feines Netz, aber...

Man-at-Arms: Orko, sie schützen uns doch nicht vor den Wespen. (laut) Schnell, Orko, die Wespen kommen. Wir müssen etwas tun.

[Summen wird immer lauter und bedrohlicher]

Orko: Ich beame mich zum Palast. Vielleicht fällt dem König etwas ein. Oder Teela. Oder Ram-Man... Ich bin gleich zurück. Ganz bestimmt. Bis gleich...

[Zauber-Glöckchen]

He-Man: Er ist weg.

Man-at-Arms: Ja, und wir sind allein... Was können wir tun, He-Man?

He-Man: Ich weiß es nicht, Man-at-Arms. Ich weiß es wirklich nicht... Ich fürchte, jetzt hat Skeletor den Kampf wirklich gewonnen. Der Einzige, der uns helfen könnte, ist Buzz-Off. Aber der ist nicht hier. Er ist verschwunden.

Man-at-Arms: Skeletor muss ihn in seine Gewalt gebracht haben. Denn sonst wären die Wespen niemals über uns hergefallen. Buzz-Off ist unser Freund.

He-Man: Zu spät, Man-at-Arms. Jetzt kann uns nur noch ein Wunder retten.

[Wind, hektische Musik]

Erzähler: Orko beamte sich in den Palast des Königs, in dem es mittlerweile ruhiger geworden war. Helles Sonnenlicht fiel durch die Fenster herein und von den Wespen war nichts mehr zu sehen.

[Palastleben / hallende Schritte]

Bewohner 1: Hach, es ist vorbei! Die Wespen sind abgezogen.

Bewohner 2: (außer Atem) Du meine Güte, hab ich eine Angst gehabt. Es war entsetzlich.

Bewohner 3: Wie konnte das nur geschehen?

Orko: Wo ist der König? Wo ist Teela? Oder hat jemand von euch Ram-Man gesehen?

Battle-Cat: Orko, wo kommst du her?

Orko: Battle-Cat, He-Man ist in Schwierigkeiten. Ich muss ihm helfen.

Battle-Cat: In Schwierigkeiten? He-Man? ... Wo ist er? Ich schlage ihn heraus! Kein Problem. (knurrt)

Orko: Nein, nein. Du kannst ihm nicht helfen. Ich brauche jemanden, der fliegen kann. Ich meine nicht selbst, sondern mit einer Flugmaschine. Verstehst du? Wo ist Teela? Oder Man-E-Faces? Oder

hast du Stratos gesehen?

Battle-Cat: Nein. Aber Ram-Man ist dort drüben. Komm!

Orko: Ja, ja. Schnell hin zu ihm.

Teela: Orko, du bist hier?

Orko: Teela! Gut, dass du da bist. Ich wollte zu Ram-Man... Aber du kannst – He-Man und Man-at-Arms vielleicht noch viel eher helfen als er.

Teela: Was soll ich tun, Orko?

Orko: He-Man und Man-at-Arms sind auf dem Honigberg. Ähm... Nein, nicht auf dem Honigberg. Ich meine, auf dem Wespenfelsen. Und der ist voller Honig und lockt die Wespen an.

Teela: Ich verstehe: All die Wespen, die eben noch hier beim Palast waren, sind jetzt am Wespenfelsen. Aber – was wollten die beiden dort?

Orko: Was die beiden wollten? ... Ähm, natürlich mit Buzz-Off reden.

Teela: Mit Buzz-Off? Aber der ist doch nicht dort. Ich hab ihn vor einer Stunde hier im Palast getroffen. Er hat mir erzählt, dass er... ins Drachenland wollte.

Orko: Er ist im Drachenland? ... Äh-äh, egal, Prinzessin. Jetzt musst du den Wind-Raider nehmen und sofort zum Wespenfelsen fliegen. Wenn du noch länger wartest, sind die beiden tot.

Teela: Aber im Wind-Raider ist zu wenig Platz für He-Man, Man-at-Arms und mich.

Orko: Das ist egal. Dann müssen sich He-Man und Man-at-Arms eben irgendwo an der Maschine festhalten. Das ist immer noch besser, als von Tausenden von Wespen zerstoehen zu werden.

Teela: Du hast recht. Ich starte sofort.

Orko: Und ich beame mich zu den beiden, um ihnen Bescheid zu sagen. Beeil dich, Teela! Beeil dich! Es geht um jede Sekunde.

[Zauber-Glöcken / hektische Musik]

Erzähler: Orko kehrte zu He-Man und Man-at-Arms zurück, die verzweifelt auf dem Wespenfelsen ausharrten. Sie schlugen um sich, denn die ersten Wespen waren bereits herangekommen und stürzten sich auf sie.

[Wespengesumme]

Orko: (ruft) Heee! Da bin ich wieder.

He-Man: Orko, warum kommt denn niemand?

Orko: Teela ist schon gestartet. Sie muss jeden Moment hier sein. Sie nimmt den Wind-Raider.

Man-at-Arms: Ah, da kommt sie ja schon... Diese Wespen! Geht – ihr – weg!

He-Man: Das Schwert – hilft nicht gegen sie.

Orko: (ruft) Teela! Teela, beeile dich! Gleich ist es zu spät... Auuu! Mich hat eine gestochen.

Man-at-Arms: Aufpassen! Teela kommt!

He-Man: Sie wird gar nicht erst landen. Wir müssen aufspringen... Man-at-Arms, halt dich gut fest.

Man-at-Arms: Ja, keine Sorge. Ich mache das schon.

[Wind-Raider nähert sich]

He-Man: Achtung! Jetzt! Ja!

Man-at-Arms: Ich auch! Weiter!

Teela: Festhalten! Festhalten!

Orko: Und ich? Vergesst mich nicht! Teela! ... Achso. Ich kann mich ja selbst in Sicherheit bringen. Nun aber los. Jetzt wird es Zeit.

[Zauber-Glöckchen / Musik]

Erzähler: Teela landete mit He-Man und Man-at-Arms, dem Waffenmeister von Eternia, am Rande des Drachenlandes. Viel weiter hätte sie auch nicht fliegen dürfen. Denn die beiden Männer konnten sich kaum noch außen am Wind-Raider halten.

Man-at-Arms: (keuchend) Ein Glück, dass du gelandet bist, Teela. Ich bin am Ende meiner Kräfte.

[Drachengebrüll von fern]

Teela: Ich musste soweit fliegen, Man-at-Arms. Oder wir wären den Wespen nicht entkommen.

Man-at-Arms: Jaja, das seh ich ein.

Teela: He-Man, und wie geht's dir?

He-Man: Ich bin in Ordnung, Teela. Ich weiß nur nicht, wie es weitergehen soll. Ich kann mir einfach nicht vorstellen, dass die Wespen sich von nun an friedlich verhalten.

Teela: Zur Zeit ist nichts von ihnen zu sehen. Aber du hast recht. Das hat wenig zu bedeuten. Es kann jederzeit wieder losgehen.

Man-at-Arms: Ja, wir sollten uns hier nicht allzu lange aufhalten. Es ist gefährlich in dieser Gegend. Hier gibt es Drachen, mit denen wahrhaftig nicht zu spaßen ist.

[Sträucher / Musik]

ENDE – Seite 1

[Musik / Zauber-Glöckchen, entfernt Drachenland-Atmo]

He-Man: Hallo, Orko! ... Bist du auch schon da?

Orko: (gestresst) Schon? Die Wespen haben mich gejagt. Sie waren alle hinter mir her. I-ich musste mich von einem Ort zum anderen beamen.

He-Man: Hast du es nicht mit einem Zauberspruch versucht, Orko?

Orko: Aber ja doch. Das hab ich... Soll ich es euch mal zeigen? Oh, Orko aus dem Zauberland, reiche mir deine helfende Hand – Honig, Zucker und Marmelade...

He-Man: Nein, nein, nein, nein, nein, Orko! Das kann nicht gut gehen.

Orko: Ist auch nicht gut gegangen, He-Man. Die Wespen haben mich gestochen in den... in den... Nein, also, das sage ich nicht. Ich sage nicht, wohin. Ich sitze ja so selten drauf.

[Monstergebrüll, Gestrüpp]

He-Man: Aufpassen! Der Drache! Er greift an... Hüte dich, Drache. (zückt das Schwert) Bei der Macht von Grayskull – ich habe die Zauberkraft.

[Titelmusik / Kampf]

Man-at-Arms: Wir müssen den Drachen vertreiben.

Teela: Das werden wir auch, Man-at-Arms.

He-Man: (ruft) Passt auf: Der Drache speit Feuer!

Man-at-Arms: Das nützt ihm auch nichts.

Orko: Wartet! Wartet! Ich helfe euch! ... Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – Drache, das Feuer ist so heiß, drum kühle dich, speie Eis!

[Zauber-Glöckchen / Wasser flutet]

Man-at-Arms: Was ist denn mit dem Drachen los?

Teela: Wasser sprudelt aus seinem Maul?!

Man-at-Arms: Der Drache hechelt ja, als ob er am Verdursten wäre.

Orko: (kichert) Das ist er ja auch. Entschuldigt – eigentlich sollte er ja Eis sprühen, aber dafür ist es wohl zu warm. Wasser ist doch auch nicht schlecht, oder? Immer noch besser als Feuer.

[Schlurfgeräusche]

Teela: (verwundert) Der Drache trinkt das Wasser, das er ausgespuckt hat.

Drache: Ich habe Durst. Lasst mich... Ich habe Durst, ich verdurste.

He-Man: Dann verschwinde endlich. Geh rüber zu dem Fluss dort. Da ist Wasser genug. Gewinnen kannst du sowieso nicht gegen uns.

Drache: Jaja, das sehe ich ein... Ich – ich habe Durst.

Teela: Hee! Hey, Drache! Geh noch nicht. Wir haben noch eine Frage.

Drache: Noch eine Frage? Ja, was ist denn?

Teela: Wir suchen Buzz-Off, den Herrn der Wespen. War er hier?

Drache: Jaaa. Ja, er war hier. Ganz in der Nähe. Ich muss trinken. Ich habe Durst.

[geht durch das Gestrüpp]

Man-at-Arms: Hee! Lauf noch nicht weg, Drache!

He-Man: Er hört nicht, Man-at-Arms. Er will nur noch trinken. Lass ihn! Wir brauchen ihn nicht mehr... Wir wissen, dass Buzz-Off hier in dieser Gegend gewesen ist. Wir werden schon eine Spur von ihm finden.

Orko: Die hab ich schon, glaub ich.

Teela: Was hast du, Orko?

Orko: Eine Spur von Buzz-Off. Ich glaube, ich hab eine Spur gefunden.

He-Man: Was für eine Spur, Orko?

Orko: Hier, seht doch: Hier liegt ein Stiefel... und das sieht aus wie ein Stück von seinen Flügeln.

He-Man: Ja... Du hast recht, Orko. Das könnte von Buzz-Offs Flügeln sein. Und das sind Kampfspuren.

Teela: Was für seltsame Spuren, He-Man. Mit wem kann er denn gekämpft haben? Mit einem Drachen?

He-Man: Nein, das glaub ich nicht... Dies sind Fußabdrücke eines Mannes.

Man-at-Arms: Aber hier liegen Schuppen, die wahrscheinlich von einem Drachen stammen.

Teela: Unheimlich... Dieses Wesen muss halb Mensch, halb Drache gewesen sein. Und es hat Buzz-Off besiegt. Wir müssen ihm helfen.

Man-at-Arms: Das werden wir auch, Teela. Wir müssen der Spur folgen. Es sieht so aus, als hätte dieses Wesen Buzz-Off getragen. Seine Füße haben sich tief in den Boden eingedrückt.

He-Man: Wir lassen den Wind-Raider hier stehen. Kommt! Wir wollen keine Zeit verlieren.

[dramatische Musik]

Erzähler: He-Man, Man-at-Arms, Teela und Orko drangen tiefer in das Drachenland ein. Immer wieder sahen sie gefährliche Tiere, denen sie jedoch stets rechtzeitig ausweichen konnten. Und dann sahen sie steil aufragende Felsen, aus denen ihnen unheimliche Geräusche entgegenhallten.

[tiefe Geräusche, Fahrzeug]

Teela: Das hört sich ja entsetzlich an. Was kann das sein?

Man-at-Arms: Ich weiß nicht.

Orko: Ich finde, wir sollten uns ganz schnell wegbeamen. In dieser Gegend ist es viel zu gefährlich für uns.

He-Man: Wir dürfen nicht umkehren, Orko. Irgendwo muss Buzz-Off sein. Und wir müssen ihm helfen.

Teela: Der Boden wird felsig. Die Spur ist kaum noch zu erkennen.

He-Man: Sie führt in die Schlucht, Teela. Wir brauchen nur der Schlucht zu folgen, dann finden wir den Herrn der Wespen.

Teela: Hoffentlich kommt es nicht umgekehrt. Wenn die Wespen uns hier finden, ist es aus mit uns.

He-Man: Achtung! Da kommt etwas... Hinter dem Felsen bewegt sich etwas.

Orko: (stotternd) Das ist das seltsamste Fahrzeug, das ich je gesehen hab.

Teela: Es sieht aus wie ein kriechender Drache. Und dieser Mann, der drauf sitzt – entsetzlich!

Man-at-Arms: Er ist tatsächlich halb Mensch, halb Drache.

Orko: Je-jetzt hat er uns gesehen.

Teela: He-Man, da ist noch jemand. Eine schwarze Gestalt – sie sieht aus wie eine Schlange auf zwei Beinen, wie eine Kobra!

Orko: Wie sie uns ansieht. Oh, ich glaube: Ich vertreibe sie mit einem Zauberspruch. Oh, Orko aus dem Zauberland...

He-Man: (flüsternd) Nein, nein, nein, Orko. Nicht! ... Lass mich nur machen.

[Dragon-Walker nähert sich, hält an]

He-Man: Hört mich an, Fremde!

Whiplash: Was willst du hier, He-Man? Dies ist das Drachenland – mein Reich, in dem niemand etwas zu suchen hat, dem ich nicht erlaubt habe herzukommen.

He-Man: Wer bist du?

Whiplash: Ich bin Whiplash, der Krieger aus dem Drachenland. Und das dort ist Kobra-Khan, der Meister der Schlangen.

He-Man: Ich verstehe: Du bist derjenige, der mit Buzz-Off gekämpft hat. Wir haben die Spuren des Kampfes gesehen. Wo ist er?

Whiplash: (lacht höhnisch) Buzz-Off? In Sicherheit! Und da wird er auch bleiben...

He-Man: Oh, nein, Whiplash! Du wirst ihn herausgeben!

Whiplash: Das werde ich nicht! Das werde ich ganz bestimmt nicht tun. (ruft) Skeletor, Beast-Man, Tri-Klops, kommt heraus aus eurem Versteck! Wir zeigen He-Man, was wir von ihm halten.

[Skeletor-Motiv]

Tri-Klops: (sich nähernd) Auf ihn! Schlagt sie nieder!

Skeletor: Sie sind den Wespen entkommen... Aber wir erledigen sie.

He-Man: Du wirst niemals siegen, Skeletor! Auch die Kreaturen des Bösen werden dir nicht zum Sieg verhelfen.

Skeletor: He-Man, du Narr! Zum zweiten Mal bist du mir in die Falle gegangen. Dieses Mal wirst du nicht daraus entkommen.

He-Man: Das wird sich zeigen!

[Kampfgeräusche / Titelmusik]

Man-at-Arms: (ruft) He-Man, pass auf! Der Drachenschwanz schlägt mit seinem Schwanz!

Orko: Dieser Teufel! Er wird uns besiegen.

He-Man: (warnend) Teela, sieh dich vor! Kobra-Khan verspritzt Gift!

Skeletor: Ja, ja – schlägt sie! Schlagt sie in die Flucht!

Teela: (schreit) He-Man! Hilf mir!

Orko: (besorgt) He-Man! Teela ist verletzt...

Skeletor: Zurück! Zieht euch zurück! Sie werden uns nicht entgehen. Zurück jetzt!

Whiplash: Du willst aufgeben, Skeletor?

Skeletor: Nein! Nein, nicht aufgeben. Wir greifen sie wieder an, aber nicht jetzt. Komm, Kobra-Khan! Beast-Man, Tri-Klops, ihr ebenfalls! Kommt!

Man-at-Arms: Sie flüchten, He-Man. (freudig) Wir haben sie in die Flucht geschlagen.

He-Man: Ja, Man-at-Arms. Skeletor und seine Bestien sind davongelaufen. Aber ich weiß nicht, ob wir uns über diesen Sieg freuen dürfen. Teela ist verwundet. Sie liegt auf dem Boden und rührt

sich nicht mehr.

Man-at-Arms: Teela? ... Teela! ... Was ist mit ihr?

Orko: Oh! Oh, ich glaube, ich weiß, was passiert ist.

He-Man: Was denn, Orko?

Orko: Sie hat mit diesem schwarzen Scheusal Kobra-Khan gekämpft. Und dabei ist sie mit seinem Gift in Berührung gekommen. Seht doch: Hier am Hals hat es sie getroffen.

Man-at-Arms: Sie atmet ja kaum noch. Glaubt ihr, dass sie stirbt?

He-Man: Wir wissen nicht, wie stark das Gift ist. Sie muss sofort zu einem Arzt.

Man-at-Arms: (besorgt) Aber bis wir beim Wind-Raider sind, ist es vielleicht zu spät.

Orko: Ich werde es mit einem Zauberspruch versuchen.

He-Man: Nein, Orko. Damit kannst du ihr auch nicht helfen.

Orko: Ich bin ein großer Zauberer, He-Man. Ich weiß, es gelingt mir nicht immer alles. Hin und wieder kommt es anders, als ich eigentlich wollte. Aber jetzt nicht! Ich bin ganz vorsichtig. So behutsam, wie ich noch nie zuvor in meinem Leben war.

He-Man: Dann versuch es, lieber Freund. Ich weiß, dass du es gut meinst.

Man-at-Arms: Wir drücken dir die Daumen, Orko.

Orko: (freudig) Gut, gut. Danke. (holt Luft)

He-Man: (angespannt) Bitte, fang an!

Orko: (behutsam) Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – Teela, das Gift aus deinem Körper strebt, die Prinzessin von Eternia, sie lebt!

[Zauber-Glöckchen, Teela atmet auf]

Man-at-Arms: (freudig, noch ungläubig) Orko, dein Zauber wirkt. Er wirkt! (begeistert) Sieh doch: Teela atmet! Sie schlägt die Augen auf. Sie lebt. (ruhig) Danke, Orko. Danke!

He-Man: (vorsichtig) Teela, wie fühlst du dich?

Teela: (schwächlich) Oh, ich-ich... bin so schwach... Das Gift... das Gift hat mich getroffen. Oh, was für eine Bestie. Dieser Kobra-Khan... Ah! (verstummt)

Man-at-Arms: (besorgt) Oh! Sie ist wieder ohnmächtig geworden. Orko, du musst es noch einmal versuchen. Es war noch nicht genug. Dein Zauber wirkt, aber Teela braucht noch ein bisschen mehr davon.

He-Man: (beschwichtigend) Nein, nein, Man-at-Arms. Sie wird sich schon wieder erholen. Wir lassen sie nicht aus den Augen. Jetzt legen wir sie auf das Fahrzeug von diesem Whiplash. Glaubst

du, dass du damit umgehen kannst?

Man-at-Arms: Kein Problem, He-Man. Ich werd es schon schaffen. Wir werden das Fahrzeug „Dragon-Walker“ nenne, weil es sich fast so bewegt wie ein Drache.

Orko: Wie dumm von Whiplash, es so einfach aufzugeben. Damit hätte er doch viel schneller fliehen können.

Man-at-Arms: Er hat den Dragon-Walker zurückgelassen. Wenn das nur nicht wieder ein Trick ist. Kommt! Legt Teela in diesen Sitz!

He-Man: (tragend) Ja... Hoffentlich erholt sie sich bald wieder... So, und jetzt weiter Man-at-Arms. Ich werde neben herlaufen.

Orko: Und ich werde fliegen – wie immer.

He-Man: Und dabei die Augen offen halten, Orko. Du musst uns warnen, wenn Skeletor und Whiplash wieder auftauchen sollten. Ich bin sicher, dass die beiden uns in eine Falle locken wollen.

Man-at-Arms: Seid ihr fertig?

He-Man: Du kannst starten, Man-at-Arms. Jetzt muss es schnell gehen. Teela muss bald zu einem Arzt.

Man-at-Arms: Wir werden Skeletor nicht in die Falle gehen. Ganz bestimmt nicht!

[DragonWalker-Rattern, Musik – Skeletor-Motiv]

Erzähler: Weit drinnen in der Schlucht war Skeletor mit seinen Helfern in einer Höhle versteckt. Er wartete darauf, dass He-Man mit seinen Freunden kam. Längst hatte er die Enttäuschung darüber verwunden, dass He-Man nicht Opfer der Wespen geworden war. Aber er hatte nicht aufgegeben. Er würde niemals aufgeben. Denn er wollte die Macht über Eternia.

[Atmo Tropfsteinhöhle]

Skeletor: Sie gehen uns in die Falle. Sie kommen immer näher.

Beast-Man: Du wirst siegen, Skeletor.

Skeletor: Ja, ja! Ich werde Herr über Eternia sein. Wenn He-Man tot ist, steht mir der Weg zur Macht offen.

Whiplash: Warum sind wir weggelaufen, Skeletor. Wir hatten doch schon fast gewonnen.

Skeletor: Ach, das verstehst du nicht, Whiplash. Ja, es sah so aus, als könnten wir den Kampf gewinnen. Aber es sah nur so aus. He-Man ist ein gewaltiger Kämpfer. Er ist nicht so einfach zu überwinden.

Tri-Klops: Und jetzt haben sie das Drachenfahrzeug. (lacht dreckig)

Skeletor: Jaaa! (lacht) Es führt sie direkt in den Tod.

Whiplash: Ich höre sie kommen. Jetzt dauert es nicht mehr lange.

Beast-Man: Und was passiert, wenn sie in der Falle sind, Skeletor?

Skeletor: (lacht hämisch) Was dann passiert? Besat-Man, dann werden die Wespen noch einmal angreifen. Aber dieses Mal gibt es keine Rettung für He-Man. Buzz-Off ist gefangen. Und keiner kann sie mit einem Flugzeug aus der Falle holen. (lacht)

Beast-Man: (lachend) Nein. Die Schlucht ist so eng, dass kein Flugzeug hineinfliegen kann. Du bist klug, Skeletor. Sehr klug.

Skeletor: Ja, ich bin klug, Beast-Man. So klug, wie du Narr niemals sein wirst. (lacht)

[Skeletor-Motiv, Titelmusik]

Erzähler: He-Man, Man-at-Arms, Orko und Teela drangen mit dem Dragon-Walker tiefer und tiefer in die Schlucht ein. Das merkwürdige Fahrzeug wurde immer schneller – so als würde es von einer unsichtbaren Kraft gezogen.

[DragonWalker-Rattern]

He-Man: (ruft) Warte, Man-at-Arms! Halte an!

Man-at-Arms: Halten, He-Man? Der Dragon-Walker gehorcht mir nicht. Er marschiert weiter, obwohl ich beide Bremsen angezogen habe.

He-Man: Dann spring ab, Man-at-Arms. Spring ab! Komm runter von dem Fahrzeug, bevor wir am Fluss sind.

Man-at-Arms: Ich kann nicht. Ich kann Teela nicht allein lassen.

He-Man: Warte! Ich nehm sie dir ab. (angestrengt) Ich komm hoch zu dir... So! Und jetzt Teela.

Man-at-Arms: Ja.

Orko: (ruft) Passt auf! Passt auf, da vorne ist Whiplash! Und da ist Kobra-Khan, das Scheusal.

[Explosion]

He-Man: (schreit) Eine Falle! Wir stürzen...

Man-at-Arms: Die Felsen brechen ein!

Orko: Haltet euch fest!

[Explosion / Skeletor-Motiv]

Skeletor: (mit Hall) He-Man, die Falle schnappt zu. Seht ihr: Jetzt seid ihr in diesem tiefen Loch gefangen. Und niemand holt euch wieder heraus.

Man-at-Arms: He-Man, was ist das? Was sind das für Körbe, die Skeletor da zu uns herunterlässt.

He-Man: (wütend) Skeletor, du Teufel!

Man-at-Arms: Jetzt seh ich es. In den Körben sind die Königinnen der Wespen. (panisch) He-Man, sie werden alle Wespen anlocken, die es im Umkreis von vielen Kilometern gibt!

Skeletor: Ja, Man-at-Arms. Ja, genau das ist es. Und dieses Mal werdet ihr ihren tödlichen Stacheln nicht entgehen. (lacht)

Man-at-Arms: Orko, bitte, kümmere dich um Teela. Sie braucht deine Hilfe.

Orko: Die ersten Wespen kommen.

[Wespen-Summen]

Skeletor: He-Man, warum nimmst du nicht dein Schwert? Erschlage die Wespen. Nun, los doch! Es sind ja nur wenige: (lacht höhnisch) hundert, zweihundert? Ohoho, da kommt ein ganzer Schwarm. (lacht)

He-Man: Skeletor, warte nur, bis ich hier herauskomme!

Skeletor: Bis du herauskommst? Das wird nie mehr der Fall sein, He-Man. Nie mehr! (lacht)

He-Man: (ruft) Orko, du musst...

Man-at-Arms: Orko, ... (leise) er ist geflüchtet... Jetzt ist es aus. Er ist der Einzige, der uns noch helfen könnte... Ah!

He-Man: Oh, sie stechen... Sie sind wie wahnsinnig.

Man-at-Arms: Au! Aaah! He-Man!

He-Man: Die Nähe der Königinnen macht sie verrückt. (schlägt um sich) Vorsicht!

Man-at-Arms: (panisch) He-Man! Was können wir den tun? He-Man, wir müssen doch was tun!?

[dramatische Musik]

Erzähler: Orko, der Trollaner, war keineswegs geflohen. Er hatte sich bis in die Nähe Skeletors gebeamt. Jetzt blickte er sich suchend um.

[Wespensummen – leiser werdend]

Orko: Irgendwo muss Buzz-Off sein. Skeletor hat ihn hier irgendwo versteckt. Ich flieg mal in diese Höhle... (mit Hall) Vielleicht hab ich Glück... Oh, willst du mich mal nicht stechen. Au! Nein, lass mich! Au, diese Wespen... Buzz! Buzz-Off! Wo bist du? ... Melde dich doch! Au! ... Buzz! Buuzz! Buzzilein!

[Rütteln an Gitterstäben]

Buzz-Off: Wer ruft mich? Hier bin ich.

Orko: Oh. Buzz-Off... Buzz-Off, da bist du.

Buzz-Off: Orko! Orko, mein Freund, befreie mich. Hole mich aus dem Loch heraus, in das Skeletor mich gesperrt hat. Öffne das Gitter!

Orko: Und ob ich das tue, Buzz-Off. Ich hab dich ja so gesucht. Wir brauchen ganz dringend deine Hilfe: Tausende von Wespen fallen über He-Man, Man-at-Arms und Teela her. Oh, und mich haben sie auch gestochen.

Buzz-Off: Was? Meine Wespen. Die tun sonst niemandem etwas zuleide. Daran ist Skeletor schuld. Er hat sie verrückt gemacht. Schnell, öffne das Gitter.

Orko: Oh, das geht nur mit einem Zauberspruch. Warte! ... Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – ich wünsch es mit ganzer Kraft: Zu Ende sei die Gefangenschaft!

[Zauber-Glöckchen / Tür fällt aus den Angeln]

Buzz-Off: Ich bin frei... Oooch, danke, Orko. Danke!

Orko: Juhuu! Ich hab es geschafft. Ich bin der größte Zauberer des Universums.

Buzz-Off: Ja, ja, du bist der Größte. Aber nun sage mir schnell, wo unsere Freunde sind. Da draußen?

Orko: Jaja, wir müssen uns beeilen. Schneller! Wir sind gleich draußen. Hörst du die Wespen.

[Wespensummen – lauter werdend]

Buzz-Off: Ja. Ja, ich höre meine Wespen. Um Himmels willen... Was machen sie denn mit He-Man? ... (brüllt) Nein! ... Zurück, ihr Wespen! Lasst meine Freunde in Ruhe! Ich, Buzz-Off, befehle es euch. Zurück!

Beast-Man: (ruft) Skeletor, Buzz-Off ist frei. Buzz-Off! Orko hat ihn befreit.

Buzz-Off: (grimmig) Skeletor, dafür wirst du büßen.

Orko: Was hast du vor, Buzz-Off? ... Oh, ich verstehe. Die Wespen lassen von He-Man und Man-at-Arms ab. Jetzt greifen sie Skeletor und seine Leute an.

[dramatische Musik]

Skeletor: Nein! Buzz-Off, nein! Bitte nicht... Die Wespen stechen doch! Oh, au, ah! (flehend)

Orko: (freudig) Hihi, lauf, Skeletor, lauf! Ja, die Wespen sollen dich jagen. Dich und dein Spießgesellen.

Skeletor: Bitte, Buzz-Off... Kobra-Khan! Ah! Beast-Man, Whiplash! Schnell, wir springen ins Wasser! Dahin können die Wespen uns nicht folgen. Schnell!

[Sie springen ins Wasser]

Buzz-Off: (lacht) Sie springen ins Wasser. Taucht nur, solange ihr könnt.

Orko: (jubelnd) Hihihiii! Wenn ihr auftaucht, geben euch die Wespen eins auf die Nase – so, wie ihr es verdient habt. Hihihii!

He-Man: (von unten) Buzz-Off! Buzz-Off! Hörst du mich?

Buzz-Off: Komm, Orko! Um Skeletor brauchen wir uns nicht mehr zu kümmern. Unsere Freunde brauchen uns.

Orko: (ruft) Wir kommen schon, He-Man.

Buzz-Off: He-Man, Man-at-Arms, es tut mir leid, dass meine Wespen euch gestochen haben. Ich werde euch eine Salbe geben, damit die Stiche nicht mehr schmerzen.

He-Man: Wo ist Skeletor?

Buzz-Off: (lacht) Der? Der schwimmt mit seinen Freunden den Fluss hinunter. Er ist schon weit von uns entfernt und meine Wespen sorgen dafür, dass er nicht zurückkommt. (lacht)

Orko: Was ist mit Teela? Wie geht es ihr?

Teela: Keine Angst, Orko. Mir geht es schon wieder gut. Ich bin in Ordnung.

Buzz-Off: Wartet! Ich hole Seile, damit ihr aus dieser Grube klettern könnt.

Man-at-Arms: Ha, nicht nötig, Buzz-Off. Jetzt haben wir den Dragon-Walker. Damit schaffen wir's allein. Skeletor kann uns nicht mehr daran hindern.

Buzz-Off: He-Man, du und Man-at-Arms vielleicht. Aber ich bin Kavalier. Ich hole Teela zu mir herauf. Ich kann sie leicht tragen. Einen Moment nur.

[Flügelsirren, Summen]

Erzähler: Buzz-Off, der treue Freund, flog in die Grube hinab, nahm Teela auf seine Arme und trug sie nach oben. Dann sah er gelassen zu, wie He-Man und Man-at-Arms sich mit dem Dragon-Walker nach oben kämpften. Der Waffenmeister wollte dieses Fahrzeug auf jeden Fall mit zum Königspalast nehmen. Er hatte selten eine so wichtige Waffe erbeutet. Und sie war ihm besonders wertvoll, weil er sie Skeletor abgenommen hatte.

[Titelmusik]

ENDE – Seite 2