

Skeletors Roulette

(MotU-HspFolge 28, Script: H.G.Francis, getippt v. M. Gall)

[Titelmusik / Draußen-Atmo, Hufgetrappel]

He-Man: Orko? Ich nehme die große Antilope – die mit der weißen Mähne.

Orko: He-Man! Willst du sie wirklich schießen? Mit Pfeil und Bogen?

He-Man: Natürlich, wir brauchen Fleisch.

Orko: (traurig) Aber sie ist doch so schön.

He-Man: Und unsere Freunde in Eternis sind hungrig. Pass auf: Der Pfeil tötet sie so rasch, dass sie keinen Schmerz empfindet.

Orko: Aber ich möchte es nicht. Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – sind die Pfeile schief und krumm, läuft das Tierchen frei herum. (kichert)

[Zauber-Glöckchen, magische Klänge / Hufgetrappel]

He-Man: (empört) Orko! Was hast du gemacht? Alle meine Pfeile sind unbrauchbar.

Orko: (gespielt) Oh, das tut mir aber leid. So was passiert, wenn ein großer Zauberer nicht aufpasst, was er sagt.

He-Man: (grinsend) Du Schlingel. So geht das doch nicht. (seufzend) Es wäre ein schöner Braten gewesen.

Orko: Mir hätte er bestimmt nicht geschmeckt.

[Absturz-Geräusch]

He-Man: (alarmiert) He, Orko, pass auf! Da stürzt was ab. Es kommt genau auf uns zu.

Orko: (verwundert) Was ist das? Ein Komet!

He-Man: Man kann es nicht erkennen. Es ist von Flammen umgeben. Doch! Es ist ... Es ist ... ein Raumschiff!

[Absturz, Aufprall, Flammen]

Orko: Ja, ein Raumschiff. Es hat eine Bruchlandung gemacht.

He-Man: Komm, wir müssen hin. Sieht ganz so aus, als ob da jemand Hilfe braucht.

[Hufgetrappel]

Orko: Das Raumschiff ist zerbrochen. Hoffentlich hat überhaupt jemand überlebt.

He-Man: Das werden wir gleich erfahren.

Orko: Puh, ist das heiß! Ich muss höher fliegen – sonst verbrennt mein Mantel.

He-Man: (angespannt) Da ist ein Schott! Ich werde es aufbrechen, mit meinem Schwert.

Orko: Was hast du vor?

He-Man: (angestrengt) Aber Orko! ... Ich muss das Schiff betreten und die Insassen herausholen. Oder willst du, dass sie verbrennen?! ... (laut) Bei der Macht von Grayskull – ich habe die Zauberkraft!

[Titelmusik]

Orko: Soll ich es nicht lieber mit einem Zauberspruch versuchen? Das geht viel schneller. Oh, Orko aus dem Zauberland, reiche mir ...

[magische Klänge / Schott-Öffnung / Kampf]

Orko: Oh, es geht schon auf ... (warnend) Pass auf, He-Man! ... (mahrend) Aufhören! Nicht doch, aufhören!

Erzähler: Aus dem Raumschiff stürmten zwei fremdartige Wesen: Eines sah aus wie ein Mensch mit einem Elefantenkopf; das andere war eine Gestalt aus blitzendem Metall, die plötzlich wesentlich größer wurde und auch Arme und Beine beträchtlich verlängerte. Der Kopf hob sich hoch aus den Schultern, sodass He-Man ihn kaum erreichen konnte.

[Kampf, Schwerterklirren]

Orko: Hört auf! Hört doch auf! Seid ihr verrückt geworden? Warum kämpft ihr gegen He-Man? Wir wollen euch doch helfen.

Snout-Spout: Schnell! Extendar, wir nehmen das Beiboot.

Extendar: Warte, Snout-Spout. Vielleicht sollten wir mit ihnen reden.

Snout-Spout: Nichts da. Los, weg hier!

[Abfahrt, Flucht]

Orko: (empört) Sowas! Wir wollen ihnen helfen und sie bekämpfen uns mit Wasser, Hackebeil und Schwert. Das versteh ich nicht.

He-Man: (schwer atmend) Ich schon. Es sieht ganz so aus, als hätte Skeletor zwei neue Verbündete hinzugewonnen.

Orko: Du hättest sie besiegen können, wenn du gewollt hättest.

He-Man: Das ist schon richtig, Orko. Aber ich wollte ihnen nicht wehtun, weil ich nicht weiß, wer sie sind. Der nächste Kampf mit ihnen sieht anders aus. Vor allem dann, wenn sie wirklich neue Verbündete von Skeletor sein sollten.

[Titelmusik / Fluchtatmo]

Erzähler: Snout-Spout, das Wesen mit dem Elefantenkopf, und der metallene Extendar flogen nicht

weit. Die Motoren des Beibootes begannen zu qualmen, und sie mussten landen.

[Warnsignale, Absturz]

Snout-Spout: Wir müssen runter! Bist du angeschnallt?

Extendar: Alles klar, Snout.

Snout-Spout: Also dann: (laut) Festhalten!

[Bruchlandung, Flammen]

Snout-Spout: (schreiend) Das Beiboot brennt! Raus! Wir müssen raus.

Extendar: Schott auf!

[bedrohliche Musik / Schott-Öffnung, Draußenatmo, Schlangenrasseln]

Snout-Spout: Weg, weg vom Beiboot. Schnell!

Extendar: Das Ding explodiert. Runter auf den Boden!

[Explosion]

Snout-Spout: Wir haben es gerade noch geschafft!

Extendar: Alles klar, Snout?

Snout: (erleichtert) Alles in Ordnung. Bei dir auch? ... Bist du verletzt?

Extendar: (freudig) Nicht die Spur ... Hey, wer ist das?

Snout-Spout: Keine Ahnung. Sieht aus wie ein Schlangemensch ... Wer bist du, Fremder?

King-Hiss: Das werd ich euch sagen, sobald ich weiß, wer ihr seid.

Snout-Spout: Der Metallene ist mein Freund Extendar. Und ich bin Snout-Spout. Wir sind mit unserem Raumschiff abgestürzt und – wie du siehst – sind wir mit heiler Haut davongekommen.

King-Hiss: Freut mich, dass euch nichts passiert ist. (zischt) Ich bin King-Hiss, der König der Schlangemenschen. (zischt) Willkommen auf Eternia.

Snout-Spout: Danke, danke!

Extendar: Danke. „König der Schlangemenschen“ - hört sich gut an.

Snout-Spout: Ja ... Dies ist Eternia? Schöner Planet. Schön, schön.

King-Hiss: Seid ihr in diesem winzigen Raumschiff gekommen?

Snout-Spout: (erheitert) Das ist doch nur das Beiboot. Wir mussten fliehen, weil wir von einem Riesen angefallen wurden. Er versuchte unser Raumschiff aufzubrechen.

Extendar: Ein schwebender Wicht war bei ihm. Ich glaube, er nannte den Riesen „He-Man“.

King-Hiss: (gespielt erschüttert) Oh, ihr seid He-Man begegnet? Der doppelköpfige Schlangengott muss euch beschützt haben. Denn sonst wärt ihr längst tot.

Snout-Spout: (staunend) Tatsächlich? Wer ist dieser He-Man?

King-Hiss: Ein Ungeheuer! Wir nennen ihn den Herrn des Bösen. Oja. Ich habe viele Planeten im Universum gesehen – aber keiner war so schön wie Eternia. Ein Paradies könnte Eternia sein, wenn He-Man und seine Monsterkämpfer nicht wären. (zischelt)

Extendar: Ist es so schlimm mit ihm?

King-Hiss: Er ist der Fluch dieser Welt. Kommt, ich bringe euch zu Skeletor, dem Kämpfer für das Gute. Er sollte eigentlich der große und gerechte Herrscher von Eternia sein. (zischelt)

Snout-Spout: Aber er ist es nicht, mmh?

King-Hiss: (gespielt betrübt) Nein, leider nicht. He-Man, dieser Verräter ... (zischelt) hat ihn aus dem königlichen Schloss in Eternis vertrieben. Seitdem kämpfen Skeletor und seine Freunde verzweifelt um die Macht. Wir müssen siegen, um das gequälte Volk aus der Knechtschaft zu befreien.

Snout-Spout: Wir wollen euch gern dabei helfen.

King-Hiss: Wir brauchen Hilfe, wenn wir die Macht des Bösen brechen wollen. Kommt! Ich bringe euch zu Skeletor. Er wird euch noch mehr über He-Man erzählen. (zischelt)

[dramatische Musik / Skeletor-Motiv]

Erzähler: King-Hiss brachte Snout-Spout und Extendar nach Snake-Mountain. Dort bewirtete er sie großzügig und brachte sie dann zu Skeletor. Der Herr des Bösen hatte sein Gesicht mit einem Tuch verhüllt, als er die beiden Fremden empfing.

[Snake-Mountain, Schritte]

Skeletor: (freudig) Meine Freunde, kommt herein! King-Hiss, sei so nett und mache mich mit unseren Gästen bekannt.

King-Hiss: Gern, Skeletor. Das ist Snout-Spout. Und das ist Extendar. Beide sind meisterhafte Kämpfer. Sie können uns eine große Hilfe sein. (zischelt)

Skeletor: Seid mir willkommen und verzeiht, dass ich ... dass ich mein Antlitz verhülle. He-Man, dieses teuflische Wesen, hat mein Gesicht verbrannt und verstümmelt. Ich möchte euch diesen Anblick ersparen.

Snout-Spout: Dieser He-Man muss ein wahres Scheusal sein.

Skeletor: (übertrieben) Oh. Oja, das ist er. Glaubt mir: Er ist der Fluch von Eternia. Er ist der Herr des Bösen. Er ist für alle Schlechtigkeit in dieser Welt verantwortlich.

King-Hiss: Dennoch bringt Skeletor in seiner Güte es nicht fertig, so gegen ihn zu kämpfen, wie es notwendig wäre.

Snout-Spout: Wir werden dir helfen, Skeletor. Extendar und ich haben geschworen, dass wir das Böse überall bekämpfen werden, wo wir es antreffen.

Extendar: Wir bedauern nur, dass wir He-Man nicht auf der Stelle getötet haben, als wir die Gelegenheit dazu hatten.

Snout-Spout: Ja.

Skeletor: (lacht genüsslich) Das ist edel von euch, meine Freunde. Aber beruhigt euch. Ihr konntet schließlich nicht wissen, was für ein böses Wesen ihr vor euch habt.

[Skeletor-Motiv]

Erzähler: Skeletor und Hiss verbreiteten noch mehr Lügen über He-Man und seine Freunde. Und da Snout-Spout und Extendar noch nie zuvor auf Eternia gewesen waren, glaubten sie ihnen. Wie hätten sie auch wissen sollen, dass nicht He-Man, sondern Skeletor der Herr des Bösen war? Und dass er gefährliche Pläne mit ihnen hatte? Ahnungslos gingen sie ihm in die Falle.

[Snake-Mountain, Schritte / Schreie von draußen]

Beast-Man: (ängstlich) Skeletor! Herr, du musst helfen!

Skeletor: Beast-Man, was ist passiert?

Beast-Man: (hektisch) Was passiert ist? (stotternd) Oh, ... ich, ähm, ich ... (hustend) Ich hab's vergessen.

Skeletor: (aufgebracht) Was? Du Dumm... (sich beherrschend) Aber Beast-Man, mein lieber Freund, sei doch bitte nicht so aufgereg. Du rufst mich um Hilfe? Warum? ... Wer befindet sich in Gefahr?

Beast-Man: (sich erinnernd, freudig) In Gefahr? Ja. Oja, jetzt fällt es mir wieder ein. Es ist ... oh, oh, ich weiß nicht, wie er heißt. Komm schnell! Niemand traut sich an das Monster heran.

Skeletor: Aha, ich verstehe! He-Man greift uns an. Kommt! Kommt alle mit! Wir werden uns wehren.

[Schritte nach draußen, dort Tumult / spannende Musik, bedrohliche Atmo]

King-Hiss: Da ist es: Die Monsterkrabbe hat Tung-Lashor gepackt, unseren treuen Freund.

Monsterkämpfer 1: Nein! Wir können Tung-Lashor nicht helfen.

Monsterkämpfer 2: Skeletor, was können wir tun?

King-Hiss: Tung-Lashor ist verloren, Skeletor. (zischelt) Niemand kann ihn aus den Fängen der Monsterkämpfer befreien. Nicht einmal du. Sie wird unseren Freund in den Urwald verschleppen und dort töten. (zischelt).

Skeletor: (tatendurstig) Das werden wir ja sehen. Zur Seite, Freunde!

King-Hiss: (gespielt panisch) Nein, Skeletor! Du darfst dein Leben nicht aufs Spiel setzen. Wir brauchen dich. Was sollen wir ohne dich machen? (zischelt)

[Kampf]

Skeletor: Ich werde Tung-Lashor nicht im Stich lassen. Ihr wisst, dass ich immer und überall für jeden von euch kämpfen werde.

Monsterkämpfer 1: Wir müssen ihm helfen. Er schafft es nicht allein.

Monsterkämpfer 2: Die Monsterkrabbe ist gefährlich.

[Geschrei: „Nein!“ / „Tung-Lashor!“ / „Skeletor, bravo!“]

Monsterkämpfer 1: Bravo, Skeletor!

Monsterkämpfer 2: Was für eine Heldentat!

Monsterkämpfer 3: Hoch lebe Skeletor!

[Jubelschreie: „Hoch! Hoch!“, Gelächter / Skeletor-Motiv]

Erzähler: Skeletor und King-Hiss trugen Tung-Lashor in den Stützpunkt, während die Monsterkrabbe sich in den Wald zurückzog. Die anderen gingen mit Snout-Spout und Extendar in die Burg Snake-Mountain zurück.

[Krähen von außen, Tür zu / Schritte innen]

Skeletor: So, Tung-Lashor. (belustigt) Jetzt haben wir dich lange genug getragen.

King-Hiss: (lacht) Was für ein Schauspiel. Man hätte denken können, dass dich die Monsterkrabbe wirklich umbringen wollte.

Tung-Lashor: Das Biest hat mich ganz schön gezwickt.

Skeletor: Es musste ja so aussehen, damit Snout-Spout und Extendar darauf hereinfallen. Sie dürfen auf keinen Fall merken, dass die Monsterkrabbe zu uns gehört. Und jetzt haben wir diese Dummköpfe auf unserer Seite.

King-Hiss: (lacht) Ja, sie sind fest davon überzeugt, dass du gut und edel bist, Skeletor.

Skeletor: (lacht) Das hat noch niemand von mir gedacht. (freudig) Ein ganz neues Gefühl für mich.

King-Hiss: Jetzt können wir die beiden einsetzen. Sie sollen He-Man in eine Falle locken, ... (zischelt) aus der es kein Entkommen mehr gibt.

Skeletor: (siegessicher) Genau das werden sie tun, König der Schlangen. (lachend) Du hast gute Arbeit geleistet. Das ist das Ende für He-Man. Wir machen Schluss mit ihm – (lacht) dem Herrn des Bösen.

[Beide lachen / Skeletor-Motiv, Titelmusik]

Erzähler: He-Man und Orko waren mittlerweile nach Eternis zurückgekehrt. Dort berichteten sie ihren Freunden von der seltsamen Begegnung mit den Insassen des abgestürzten Raumschiffs. Nur die beiden Felslinge Stonedar und Rokkon hatten jemals von einem elefantenköpfigen Wesen gehört.

[Orkos Flötenmelodie / Schritte auf Kies, Vogelgezwitscher]

Stonedar: Auf einem fernen Planeten sind uns einmal einige dieser Wesen begegnet. Sie waren außerordentlich friedfertig. Richtig, Rokkon?

Rokkon: Ja, Vater. Du hast recht.

Stonedar: Diese Wesen haben einen wirklich guten Ruf.

Orko: Sagt eigentlich niemand etwas zu meiner Musik?

Rokkon: Wir wollten dich nicht unterbrechen, Orko.

He-Man: Wir können doch nicht pausenlos Beifall klatschen – sonst hört man ja gar nichts von deiner Musik.

Orko: Achja, das ist auch wieder richtig. (flötet weiter)

Stonedar: Und diese Wesen haben dich sofort angegriffen – ohne ein Wort?

He-Man: Ja. Ich habe versucht, das Schott des Raumschiffs zu öffnen. Da es sehr heiß war, hab ich mein Schwert benutzt – das müssen sie missverstanden haben. Das Schott glitt zur Seite und dieses Wesen mit dem Elefantenkopf bließ mir einen scharfen Wasserstrahl ins Gesicht.

Orko: Der Wasserstrahl war so scharf und mächtig, dass He-Man auf den Boden fiel.

He-Man: Und der andere versetzte mir einige Schläge mit seinen stählernen Fäusten. Ich konnte sie nur mühsam abwehren.

Orko: Aber du hättest es tun können, wenn du mit aller Macht gekämpft hättest.

He-Man: Ja, das ist richtig. Ich wollte sie nicht verletzen, weil ich nicht wusste, wer sie sind. Wenn es noch einmal zu einem Kampf kommen sollte, sieht es anders aus.

Rokkon: Du meinst also, dass sie uns gefährlich werden können.

Stonedar: Und du glaubst mir nicht, dass dieses Wasser sprühende Elefantenwesen friedfertig ist?

He-Man: Stonedar, bei jedem Volk gibt es Gute und Böse. Wenn diese Fremden zu Skeletor geflüchtet sind, müssen wir davon ausgehen, dass es Kämpfer des Bösen sind.

Orko: Da kommt unser Freund Moss-Man, der Herr der Wälder. (laut) Hey, Moss-Man! Sicher bist du hier, weil du meine Musik hören möchtest.

Moss-Man: Nein, Orko. Ich habe eine Nachricht für euch. Die beiden Fremden sind zu ihrem

Raumschiff zurückgekehrt. Scheint so, dass es etwas in den Trümmern vergessen haben.

Stonedar: Das müssen wir uns ansehen, He-Man.

He-Man: Wir? ... Nein. Lasst mich allein gehen. Ich will mit den Fremden verhandeln.

Orko: Aber ich bin dabei. Ich bin auch ganz vorsichtig und bleibe schön fern von dir, sodass sie mich nicht sehen können. Und wenn dir eine Gefahr droht, dann rette ich dich mit einem Zauberspruch: Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – Rüssel und Elefantenoehr, mach mir nur nichts vor ... Hihhi! (kichert)

[Musik]

Erzähler: He-Man wählte den schnellen Jet-Sled, den von Man-at-Arms entwickelten Raketenschlitten, und flog damit zu dem abgestürzten Raumschiff. Schon von weitem erkannte er den Stählernen und das Wesen mit dem Elefantenkopf. Er landete.

[Landung / Draußen-Nacht-Atmo (Grillen), Schritte]

He-Man: Hallo, Fremde! Wie ich sehe, seid ihr zurückgekehrt. Ich würde euch gern helfen.

Snout-Spout: Ah, du bist es wieder. Lass dein Schwert stecken. Wir haben nicht vor, gegen die zu kämpfen.

Extendar: Nein, nein! Wir möchten mit dir reden.

Snout-Spout: Nein.

He-Man: Das freut mich. Es tut mir leid, dass wir aneinander geraten sind. Das war nichts als ein Missverständnis.

[Zauber-Glöckchen]

Orko: (warnend) He-Man, pass auf! Skeletor und seine Leute sind in den Büschen versteckt. Einige haben sich im Sand vergraben. Es ist eine Falle!

He-Man: (überrascht) Eine Falle? (geistesgegenwärtig) Schnell! Verschwinde, Orko! Bring dich in Sicherheit!

[Tumult]

Monsterkämpfer 1: Auf ihn!

Monsterkämpfer 2: Schlagen wir ihn nieder!

Monsterkämpfer 1: Auf ihn, los!

[Titelmusik]

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

[Kampf]

He-Man: Das werdet ihr bereuen, Fremde!

Skeletor: Packt ihn! ... Nehmt He-Man gefangen! ... Schnappt euch den Herrn der Unterwelt!

Monsterkämpfer 1: Schnappt euch den Herrn!

Monsterkämpfer 2: Nieder mit dem Herrn der Unterwelt!

Orko: Lauf weg, He-Man! So lauf doch! (hastig) Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – He-Man, Held der Guten, entkomme den Fluten! ... (panisch) Es funktioniert nicht ... Flüchte, He-Man! So flüchte doch!

He-Man: Ich versuche es mit dem Raketenschlitten.

Orko: Nein! Sie schießen dich ab.

[Schüsse, Laserstrahlen]

Skeletor: Schießt auf Orko! Vernichtet den Zauberer des Bösen!

Extendar: He-Man flieht. Lass ihn nicht entkommen! Schlimm genug, dass Orko entwischt ist.

Skeletor: Schießt auf den Raketenschlitten! Schnell! Schießt, bevor es zu spät ist.

[Schüsse / Jubel: „Getroffen!“, „He-Man stürzt ab!“]

Skeletor: (freudig) Wir haben ihn. Wir haben den Herrn des Bösen.

[Böses Lachen / Elefantentrompeten]

Skeletor: Bringt ihn nach Snake-Mountain. Das ist das Ende seiner Schreckensherrschaft. Gut gemacht, Snout-Spout. Ausgezeichnet, Extendar. Ohne euch hätten wir es nicht geschafft.

Snout-Spout: Wir sind froh, dass wir dir einen Dienst erweisen konnten, Skeletor.

Skeletor: Ich danke euch. Ihr habt mir einen wirklich großen Gefallen getan. Die Schreckensherrschaft dieses Mannes ist zu Ende. Von nun an werde ich ... ich Herrscher über Eternia sein. Und ich werde ein gütiger und gerechter Herrscher sein.

[Monster-Freude]

Extendar: Davon bin ich überzeugt, Skeletor.

Snout-Spout: Ja, ich auch. Ich bin es auch. (Elefantenjubil)

Skeletor: Kommt mit mir. Wir wollen das Fest der Freiheit feiern. Meine Boten sollen über den ganzen Planeten verbreiten, dass ICH der neue Herrscher von Eternia bin. (lacht)

[Jubel: „Bravo, Skeletor! Du bist unser Meister.“, „Du bist der Sieger“ / Skeletor-Motiv]

Ende – Seite 1

[Skeletor-Motiv]

Erzähler: Skeletor ließ He-Man nach Snake-Mountain bringen. Und dann sicherte er seine Festung mit allen nur erdenklichen Mitteln ab. Hordaks Horde kam hinzu, um auf jeden Fall zu verhindern, dass He-Man floh oder dass ihm irgendjemand zu Hilfe kommen konnte. In seinem Labor fesselten Skeletor, sein Späher Mantenna und Beast-Man den Gefangenen an eine Maschine.

[Labor: Maschinen etc.]

Mantenna: Ich gratuliere dir zu diesem Sieg, Skeletor.

Skeletor: (lacht in sich hinein) Danke, Mantenna. Danke. Sieh dir He-Man an. Er weiß genau, dass er verloren hat.

Beast-Man: Herr, was hast du mit ihm vor?

Skeletor: Eine gute Frage, Beast-Man. Eine sehr gute. Du weißt, dass er mit Hilfe seines Schwerts Zauberkräfte gewinnt?

Beast-Man: (ruhig) Ja, das wissen wir alle.

Skeletor: Nun denn. Mit dieser Maschine werde ich ihm die Zauberkräfte entziehen und mir selbst zuführen. Und danach wird es nie wieder jemanden auf Eternia geben, der mächtiger ist als ich. Für alle Zeiten werde ich Herrscher dieses Planeten sein.

Mantenna: Eine wahrhaft geniale Idee, Skeletor.

Skeletor: Ja, Mantenna, das ist es. Ich besiege He-Man mit seiner eigenen Energie.

Mantenna: Und wann beginnst du damit, Skeletor?

Skeletor: Heute! Noch in dieser Stunde. Die Maschine lädt sich mit negativer Energie auf. Und sobald dieser Prozess weit genug fortgeschritten ist, wird sie He-Man die Zauberkräfte entreißen. Mehr und mehr. Bis er ... (lacht diebisch, kriegt sich kaum noch ein) bis er sich sogar vor – einer Maus fürchtet. (lacht)

[Skeletor-Motiv]

Erzähler: Als Mantenna und Beast-Man das Labor verlassen hatten, kamen Snout-Spout und Extendar herein. Sie waren noch immer davon überzeugt, dass Skeletor ein Kämpfer für das Gute war. Und sie sahen in He-Man den Herrn des Bösen.

[Labor]

Snout-Spout: Skeletor! Befürchtest du einen Angriff der bösen Mächte? Deine Festung gleicht einem Herrlager?

Skeletor: (lacht kurz auf, gespielt) Nein, nein, macht euch keine Sorgen. Meine Freunde sind alle nur gekommen, um den Sieg über den Herrn der Unterwelt zu feiern. Sie sind glücklich, dass es endlich gelungen ist, den Meister des Bösen in die Knie zu zwingen.

Extendar: Was ist mit He-Man? Er sieht aus, als hätte man ihn geschlagen. Was haben deine Leute

mit ihm gemacht?

Skeletor: (herunterspielend) Nichts. Gar nichts ... Aber der Kampf ist nicht spurlos an ihm vorüber gegangen. Außerdem hat er sich beim Absturz – verletzt.

He-Man: Glaubst ihm nicht. Erst haben sie mich gefesselt, damit ich mich nicht wehren kann. Und dann haben sie mich verprügelt.

Skeletor: Kommt, wir gehen nach nebenan. Ich habe keine Lust, mir seine Lügen anzuhören.

[Schritte]

He-Man: Vertraut ihm nicht. ER ist der Herr des Bösen. Fallt nicht auf ihn herein.

Skeletor: (lacht, ironisch) Natürlich. Das war ja zu erwarten. Ich hätte an seiner Stelle auch nicht anders gehandelt. Aber nun zu euch, meine lieben Freunde. Was kann ich für euch tun?

[Skeletor-Motiv]

Erzähler: Snout-Spout und Extendar waren nicht zufrieden mit den Erklärungen, die Skeletor ihnen gegeben hatte. Doch sie ließen es sich nicht anmerken.

Snout-Spout: Extendar? Könnte es sein, dass wir uns geirrt haben?

Extendar: Geirrt? Wie meinst du das?

Snout-Spout: (ungeduldig) Du weißt schon, was ich meine. Man hat He-Man geschlagen – nicht bei dem Kampf, sondern hier, als er sich nicht mehr wehren konnte.

Extendar: Ja, so sieht es aus.

Snout-Spout: Ich fürchte, Skeletor hat gelogen.

Extendar: Und? Was schlägst du vor?

Snout-Spout: Ich möchte mit He-Man sprechen. Jetzt, sofort!

Extendar: Das wird dir Skeletor nicht erlauben.

Snout-Spout: Vielleicht merkt er es gar nicht ... Komm, wir gehen hin!

Extendar: Na schön, wie du willst. Es ist gleich da drüben. Aber wir sollten darauf achten, dass uns niemand sieht. Skeletor könnte es uns verübeln, wenn wir heimlich mit He-Man reden.

[Schritte / Tür, Labor]

Snout-Spout: (flüsternd) Hier ist es. Leise!

Extendar: (leise) Vorsicht! Skeletor ist nebenan. Siehst du: Die Tür ist offen. Wir können jetzt nicht zu He-Man. Skeletor würde uns hören.

Snout-Spout: He-Man winkt uns mit dem Kopf. Er will, dass wir zu ihm kommen. Los! ... Er wird

uns schon nicht verraten. Vielleicht hofft er, das wir ihn befreien, aber da irrt er sich. Das werden wir ganz bestimmt nicht tun.

[Schritte]

Extendar: (raunend) Leise, Snout-Spout! Leise!

He-Man: (flüsternd) Kommt näher, ihr beiden! Ich muss euch etwas sagen.

Snout-Spout: (zögerlich) Ich weiß nicht, ob wir etwas hören wollen, He-Man.

He-Man: Geht an die Tür dort und spitzt die Ohren. Skeletor und Mantenna haben interessante Dinge zu bereden. Los doch! Worauf wartet ihr? ... Habt ihr Angst, dass ihr etwas erfährt, was euch nicht gefällt?

Snout-Spout: Wir fürchten uns vor gar nichts.

He-Man: Auch nicht vor der Wahrheit?

Snout-Spout: Vor der schon gar nicht.

[Schritte / Gespräch wird lauter]

Mantenna: Und wenn He-Man es übersteht?

Skeletor: (belustigt) Dann hat er großes Glück gehabt.

Mantenna: Und Snout-Spout und Extendar ... Werden sie keinen Ärger machen, wenn sie das Rad sehen?

Skeletor: (lacht diebisch) Diese Dummköpfe glauben doch, dass He-Man der Herr des Bösen ist. Und mich halten sie für den wahren Herrscher von Eternia, der von allen geliebt und verehrt wird. (lacht)

Extendar: Snout, weg hier! Es wird höchste Zeit.

Skeletor: (leiser werdend) Hordak! Mein Freund, was führt dich zu mir?

Snout-Spout: (flüsternd) Wir haben genug gehört. He-Man, wir werden versuchen, dir zu helfen.

He-Man: Dann beeilt euch! Viel Zeit bleibt mir nicht mehr.

Extendar: (drängend) Schnell, Snout! Wir müssen verschwinden.

Snout-Spout: Jajaja.

[Schritte / Musik]

Erzähler: Snout-Spout und Extendar wussten Bescheid: Sie waren betrogen worden. Skeletor hatte sie belogen und hereingelegt. Für ihn hatten sie He-Man in eine Falle gelockt und damit den Mächten des Bösen gedient. Nun hielt sie es nicht mehr länger in Snake-Mountain. Langsam und unauffällig zogen sie sich aus dem Stützpunkt zurück und versuchten zu fliehen. Aber schon bald

bemerkte Skeletor ihre Flucht und schickte seine Monsterkämpfer hinter ihnen her.

[Dschungel]

Snout-Spout: (gehetzt) Schneller, Extendar! Schneller! Sie sind uns auf den Fersen.

Extendar: Wir müssen uns trennen. So schaffen wir es nicht.

Snout-Spout: Ja.

Mantenna: (brüllt, von fern) Da sind sie! Auf sie! King-Hiss, schnapp sie dir! Dragstor, du bist der Schnellste von uns. Pack sie endlich!

[Handgemenge]

Extendar: King-Hiss! Die Schlangenmenschen! ... Der Roboter – wir sind verloren!

[Tumult, Schüsse / Zauber-Glöckchen]

King-Hiss: Verdammt noch mal, vertreibt den Zauberer – sonst hilft er den beiden noch.

Orko: Wollt ihr wohl aufhören! Nicht doch ... Nein! Oh, ihr Teufel, das mag ich gar nicht. Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – Laser, Feuer, billige Schüsse, lieber wären mir tausend Küsse.

[Zauber-Glöckchen]

King-Hiss: Orko ist weg! Aber dafür haben wir diese beiden.

Mantenna: Weglaufen wolltet ihr. Hä?

Extendar: Wäre das so schlimm? ... Fürchtet ihr euch etwa davor, dass wir die Wahrheit erfahren?

Snout-Spout: Wir wissen jetzt, was wir von euch zu halten haben.

King-Hiss: Den Metallenen bringen wir zurück nach Snake-Mountain.

Mantenna: Und was machen wir mit Snout-Spout?

King-Hiss: Siehst du die Schlangengrube dort, Mantenna?

Mantenna: Und ob ich sie sehe, King-Hiss. Und um ehrlich zu sein: Mir wird ganz schlecht, wenn ich das Gewimmel von Giftschlangen sehe.

King-Hiss: (lacht) Dort hinein werfen wir Snout-Spout.

Snout-Spout: (ängstlich) Nein! Nein, das dürft ihr nicht tun!

King-Hiss: (freudig) Hinein mit ihm!

[Erdrutsch]

Snout-Spout: Ah! Aaah! (leise lachend) Ihr werdet euch wundern.

King-Hiss: (zischelt) Was hat er gesagt? (lacht, zischelt, lacht)

[SnoutSpout-Ruf / Musik]

Erzähler: Während die Monstere Kämpfer Jagd auf Snout-Spout und Extendar machten, begann Skeletor, He-Man die geheimnisvolle Energie zu nehmen, die den Giganten zum mächtigsten Kämpfer des Universums machte. Es schien, als hätten die Zauberkräfte von Castle-Grayskull He-Man verlassen.

[Labor]

Skeletor: Hehehe! Es ist vorbei. He-Man, du wirst nie mehr der Alte sein.

He-Man: (kraftlos) Du irrst dich, Skeletor. Mich wirst du nie überwinden. Nie.

Skeletor: (siegessicher) Du hast bereits verloren, He-Man. Wenn ich dir erst mal deine Energie genommen habe, kann dir niemand mehr helfen. Auch der Geist von Castle-Grayskull nicht.

He-Man: (schwach) Selbst wenn es dir gelingen sollte, mich zu besiegen, wirst du nicht Herr über Eternia werden. Meine Freunde werden es verhindern.

Skeletor: (lacht leise) Das können sie nicht. Deine Zauberkräfte gehen auf mich über und machen mich ... unbesiegbar. (lauter) Unbesiegbar! (wahnsinnig, hallend) Unbesiegbar!

He-Man: (mit letzter Kraft) Nein! Das wird dir niemals gelingen.

[Maschinentöne / dramatische Musik]

Erzähler: Eine Stunde später löste Skeletor die Fesseln. Beast-Man und King-Hiss hoben He-Man aus der Maschine. Sie mussten ihn stützen, denn er war so schwach, dass er nicht mehr auf den Beinen stehen konnte. Skeletor befahl, ihn nach draußen zu bringen.

[Labor]

Skeletor: (belustigt) Nehmt sein Zauberschwert mit. Es ist jetzt wertlos.

King-Hiss: Gut, Skeletor. Wir nehmen es mit. Auf geht's, He-Man.

Beast-Man: (lacht doof) Er spricht nicht mehr mit uns.

[Schritte nach draußen: Vögel, Schlangenzischen]

Skeletor: Das ist das Roulette, He-Man. Nun, was sagst du dazu? ... (ärgerlich) Mach den Mund auf, du sollst reden!

He-Man: (matt) Lasst mich in Ruhe!

Skeletor: (lacht) Und jetzt ... Jetzt beginnt das große Spiel.

King-Hiss: (zögernd) Ich – verstehe nicht ganz, wie das geht, Skeletor.

Skeletor: Es ist doch so einfach, King-Hiss. Siehst du rund um das Rad herum warten Monstroid, die Monsterkrabbe; Mantisaur, das Kampfsekt; der Fright-Fighter mit seinen mechanischen Klauen; Spydor, die Monsterspinne; Panthor, der Leopard, und Land-Shark, der dämonische Kettenhai.

King-Hiss: Nur da vorn ist eine Lücke. Dort ist niemand.

Skeletor: Richtig. Und jetzt drehen wir das Rad – immer schneller und schneller.

King-Hiss: Aber dann läuft es von allein aus.

Skeletor: Genau! Es wird langsamer und langsamer, bis es endlich schließlich irgendwo stehen bleibt. (lacht) Trifft es die Lücke, dann lassen wir He-Man frei. An allen anderen Stellen des Rades aber wartet der Kampf auf ihn.

King-Hiss: (heiter) Ja, und auf Extendar. Und da nur einer von ihnen zur Lücke getragen werden kann, muss der andere auf jeden Fall kämpfen.

Skeletor: (lacht) So ist es, König der Schlangemenschen. (laut) Dreht das Rad! Das Roulette beginnt. Dreht es! Dreht!

[Roulette-Drehungen / Monstereämpfer]

King-Hiss: Die Monsterspinne, das Insekt, Spydor, der Panther oder der Land-Shark werden nicht gerade sanft mit ihnen umgehen.

Skeletor: (triumphierend) Meine Freunde! Dies ist die Stunde unseres Sieges.

[Jubel: „Bravo, Skeletor!“ etc.]

Skeletor: Wir wollen sehen, wo es hält.

King-Hiss: Und wenn He-Man besiegt wird, mmh? Was dann?

Skeletor: Was für eine Frage, King-Hiss. Dann stürmen wir Eternis. ICH will im Königsschloss auf dem Thron sitzen.

King-Hiss: Ja, Skeletor. Ja. Wir werden dich zum neuen König von Eternia ausrufen.

Skeletor: Achtung! Achtung, es dauert nicht mehr lange. Das Rad wird langsamer. Gleich, Freunde! Gleich werdet ihr wissen, wer mit He-Man kämpfen darf.

[Rad kommt zum Stehen, kurze Stille]

Monstereämpfer 1: Die Monsterkrabbe!

Skeletor: Monsterkrabbe, walte deines Amtes!

[Anfeuerungen von Skeletors Schergen]

Monstereämpfer 2: Skeletor, sie soll anfangen. (lacht)

[Fahrzeuge und Fluggeräte / Schlacht: Schüsse, Klängen, Rufe]

King-Hiss: (missbilligend) Oh, He-Mans Freunde. Sie greifen an.

Skeletor: (aufgebracht) Kämpft! ... Kämpft! Kämpft gegen sie! Wehrt euch! ... Sie können gegen uns nicht gewinnen. He-Man kann ihnen nicht helfen. (laut) Der Sieg gehört uns. Kämpft!

King-Hiss: Oh, verdammt! Sie sind alle da: Man-at-Arms, Teela, Moss-Man, die Felsenmenschen, Roboto, Fisto, Buzz-Off, ... auch Orko ist da. Und Snout-Spout, der Elefantenmensch. (zischelt)

Skeletor: (verzweifelt) Kämpft, Freunde! So kämpft doch! ... Nein, nein! Zieht euch nicht zurück. (trotzig) Wir gewinnen diese Schlacht ... Kommt mit zu He-Man. Orko hat ihn losgebunden. Schnell! Schnell!

King-Hiss: Oh, er entkommt mir nicht!

Skeletor: Er ist so schwach, dass er kaum sein Schwert heben kann. Ich – ich habe die Zauberenergie! Ich allein! (lacht diabolisch) Das ist mein Sieg, He-Man!

He-Man: (wie erwachend) Skeletor!?

Orko: (drängend) Jaja, He-Man. Nun los doch! „Bei der Macht von Grayskull“ - du hast die Zauberkraft!

He-Man: (verzweifelt) Ich kann nicht ... ich kann nicht. Ich bin zu schwach!

Orko: Mein Zauber wird dir helfen: Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – He-Man, schwach und ausgepumpt, vertreibe er doch den Lumpenhund.

[Zauber-Glöckchen]

He-Man: (Mut fassend) Danke, Orko. Danke! (kräftig) Bei der Macht von Grayskull – ich habe die Zauberkraft!

[Titelmusik]

Orko: (begeistert) Juchuuu! Es hat geholfen. Ich bin der größte Zauberer. Ich, Orko von Trolle(n)! Juchuuu!

Skeletor: Nein! Ich habe die Zauberkraft. Ich allein – ich ganz allein! ...

[Das Blatt wendet sich / Rufe wie „He-Man!“, „Er ist stärker als wir!“, „Bringt euch in Sicherheit!“]

Skeletor: (entgeistert) Nein! Nein! Lauft nicht ... lauft nicht weg! NEIN!

Erzähler: Aber Skeletors Rufe kamen zu spät. Seine Monstereuropäer sahen, wie stark He-Man war. Und sie flüchteten vor den Giganten des Universums in die Wälder. Man-at-Arms und Robot halfen He-Man und Extendar in den Blaster-Hawk. Dann flogen sie nach Eternis zurück.

Im Königsschloss von Eternis saßen noch am gleichen Tag alle Giganten des Universums und ihre Freunde in fröhlicher Runde zusammen, um den Sieg über Skeletor zu feiern.

[Gemurmel]

Teela: (lacht ausgelassen) Hahaha!

Snout-Spout: (freudig lachend) Schön, dass du dich so gut erholt hast, He-Man. Oh.

He-Man: Danke, Snout-Spout. Ich bin wieder vollkommen in Ordnung.

Extendar: Snout, ich habe bis jetzt noch nicht begriffen, wieso du Skeletors Monsterkämpfern eigentlich entkommen konntest. Ich habe doch gesehen, dass King-Hiss dich in diese grässliche Schlangengrube gestürzt hat.

Snout-Spout: (mit Elefantenruf) Ja!

Extendar: (lacht) Ja, ja, ist schon gut. Aber ich möchte eine Antwort von dir, die ich auch verstehe.

Orko: Zeig ihm doch deine Beine, Snout-Spout.

Snout-Spout: (grinsend) Ja, das will ich gerne tun, Orko. Hier, **Extendar:** Sieh meine Beine!

Extendar: (erschrocken) Du meine Güte, was ist das? Schlangenbisse? Wie ist das möglich?

Snout-Spout: (belustigt) Alle haben gedacht, dass mich die Schlangenbisse umbringen werden. Und keiner hat gewusst, dass ich vollkommen unempfindlich gegen Schlangengift bin.

Extendar: WAS? Das Schlangengift schadet dir nichts?

Snout-Spout: (lachend) Im Gegenteil. Es macht mich erst richtig munter! (lacht)

Orko: (kichert) Er hat nicht nur einen Elefantenkopf, sonder er ist auch sonst ein bisschen anders als wir. Das haben wir gemerkt, als er Hilfe holen wollte für He-Man.

Snout-Spout: Dabei wäre das gar nicht nötig gewesen, denn Orko hatte die anderen schon längst alarmiert. Sie wollten gerade aufbrechen, um Skeletor die Hölle heiß zu machen. (lacht, macht Elefantenruf)

Extendar: Und ich habe mir echte Sorgen um dich gemacht, Snout.

Orko: Daran sieht man mal wieder: Nicht jeder, der in eine Grube fällt, schläft darin ein. (unsicher) Oder wie das heißt?

[Belustigung allerseits / SnoutSpout-Ruf]

He-Man: (belustigt) Orko!

Teela: (lachend) Du bringst mal wieder alles durcheinander.

Man-at-Arms: Komm, komm! Zaubere lieber!

Teela: Ja! Ein Zaubertrick.

Man-at-Arms: (übermütig) Orko, zeige uns, was du kannst!

Orko: Also gut! Also gut! Ein ganz kleiner Trick. Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – hinter dem Elefantenoehr, kommt ein kleines Ei hervor.

[Zauber-Glöckchen / Gelächter]

He-Man: Orko, ein Ei.

Teela: Tatsächlich?

Man-at-Arms: (lacht) Und weiter?

Orko: Passt auf! Es geht weiter: Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – aus dem Ei, das winzig klein, kommt hervor ein Kükelein.

[Zauber-Glöckchen / Lachen]

Teela: (gespannt) Die Schale öffnet sich. Seht doch: Das Küken kommt heraus.

Man-at-Arms: Orko, das hast du gut gemacht.

Teela: Was ist das? Es ist ja ganz grün!

[Schale knackt / Gelächter / Froschquaken]

He-Man: Das ist kein Küken.

Orko: (kleinlaut) Oh, ein kleiner Irrtum. Das kann ja mal passieren, oder?

He-Man: (lacht) Ein Frosch!

Teela: In dem Ei war ein Frosch.

[Alle lachen / Titelmusik]