

Das Ewige Feuer

(MotU-HspFolge 29, Script: H.G.Francis, getippt v. M. Gall)

[Titelmusik / Markttreiben]

Erzähler: Auf dem großen Marktplatz mitten in Eternis hatten sich die Bauern des Landes zusammengefunden und boten ihre Waren feil. Was für eine schöne Gelegenheit für Orko, sich hier ein wenig umzusehen.

Orko: Oh, was sind das für schöne Äpfel, Bauer!? Darf ich mal davon probieren?

Bauer: (grob) Nimm deine Finger von meinem Obst, Kleiner! Sonst gibt's was drauf.

Orko: Du bist aber ein Geizkragen, Bauer!

Bauer: Und du bist lästig. (drängend) Verschwinde endlich! Oder ich werde böse. Dann wirst du dein blaues Wunder erleben.

Orko: Gut, gut. Ich verschwinde. Aber vorher habe ich noch einen kleinen Zaubertrick für dich.

Bauer: (genervt) Davon will ich nichts wissen.

Orko: (ironisch) Weil du so lieb und freundlich zu mir bist. Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – lieber Bauer, dir zum Gruß, deine Äpfel seien Mus.

[Zauber-Glöckchen]

Bauer: (entsetzt) Nein, nein! Nein, was hast du gemacht? (fassungslos) Meine Äpfel! So eine Gemeinheit. Alles ist Apfelmus. Was soll ich damit? So ein Schaden! (sauer) Warte: Dafür gibt es was aufs Fell!

Kundin: Oh, darf ich mal dein Apfelmus probieren?

Bauer: (missmutig) Ja, nur zu.

Kundin 1: Was kostet es?

Bauer: Gar nichts. Nimm es mit! Ich muss diesen schwebenden Wicht verprügeln.

Kundin 1: (kostet, schwärmt) Mmmh! Mmh, das schmeckt ja köstlich. Ich habe nie ein so gutes Apfelmus gegessen.

Kundin 2: (hinzukommend) Lass ich auch mal probieren. (kostet, schwärmt) Mmmh, das ist ja nicht zu glauben. So was Köstliches. Ich nehme ein Fässchen voll.

Kundin 1: (bestimmt) Nein, es gehört mir!

Bauer: (verwundert) Was ist ...? Was ist das? Das Mus schmeckt so gut? (energisch) Heee! Es gehört nicht dir.

Orko: (kichert) Oh, wie schön! Jetzt gibt es einen fabelhaften Krach!

[kleiner Tumult]

Kundin 1: Es ist mein Mus!

Kundin 2: Nein, meins!

Kundin 1: Was fällt dir ein?

Kundin 2: Es gehört mir!

Kundin 1: (kostet und schwärmt erneut) Mmmh, das schmeckt. Leute, das müsst ihr probieren!

Bauer: (sauer) Nein, niemand probiert ... Zur Hölle mit euch!

[Signalhorn / Tumult – Marktbesucher raunen, rufen: „Alarm!“, „Sirenen!“ ... „Moss-Man!“]

Orko: Was ist das?

Moss-Man: (sich nähernd) Ich muss zu Orko ... (laut) Orko, ich muss mit dir reden.

Orko: Moss-Man, was ist passiert? Warum heulen die Sirenen?

Moss-Man: Beame dich zum Schloss. Los! Los doch! Beeile dich! ... He-Man will dich sprechen.

Orko: (überrascht) He-Man? ... Jaja, ich bin ja schon unterwegs. Sowas! Keiner sagt mir, was los ist ... (witzelnd) Willst du Apfelmus probieren? Der Bauer da drüben hat welches. (kichert)

[Zauber-Glöckchen / sphärische Klänge, bedrohliche Musik]

Erzähler: Orko beamte sich ins Königsschloss, aber He-Man war nicht mehr dort. Er hatte mit Sy-Klone die Stadt verlassen, um nach Castle-Grayskull zu fahren. Der Trollaner beamte sich kurzerhand dorthin.

[Rumpeln, Grillenzirpen]

Orko: Oh, ihr Trollanischen Götter, was ist das für ein Geräusch? Da sind He-Man und Sy-Klone. Ich muss sie fragen.

[Zauber-Glöckchen / Grillenzirpen]

He-Man: Hee, Orko.

Orko: Was ist los? Was sind das für Geräusche? Mir täten die Ohren weh, wenn ich so etwas wie Ohren hätte.

He-Man: (erheitert) Orko, bleibe bei der Wahrheit: Du hast Ohren.

Orko: (gespielt unschuldig) So, hab ich? (kichert) Dann hab ich es wohl mit etwas anderem verwechselt.

Sy-Klone: Die Geräusche kommen wahrscheinlich von dem Turm dort drüben. Siehst du ihn?

Orko: Ja, natürlich, Sy-Klone. Wo kommt der her? Ich habe noch nie einen so hohen Turm in dieser Gegend gesehen. Der ist mindestens ... 30 Meter hoch. Und er scheint aus Lehm zu sein –

ganz primitiv zusammengebaut.

Sy-Klone: Wir sind hier, um zu klären, was es mit dem Turm auf sich hat. Deshalb haben wir den Bashasaurus genommen.

Orko: Ah, ich verstehe: Die Stahlkugel soll den Turm zertrümmern.

Sy-Klone: Genau das. So ähnliche Türme, aber viel kleiner, gibt es im Süden von Eternia. Sie werden von ameisenähnlichen Insekten gebaut. So riesige Gebilde aber wie diese habe ich noch nie gesehen. Wir müssen unbedingt wissen, was sich darin verbirgt.

Orko: Und deshalb der Alarm in Eternis?

He-Man: Nicht deshalb, Orko. Der Alarm wurde ausgelöst, weil einige Insekten in die Stadt eingedrungen sind.

Orko: (verwundert) Einige Insekten? (belustigt) Wenn es weiter nichts ist.

Sy-Klone: Es waren Heuschrecken: etwa drei Meter lang und zwei Meter hoch.

Orko: (überrascht) Was? So groß? ... Hach, jetzt versteh ich: Ihr glaubt, dass diese Rieseninsekten den Turm gebaut haben.

He-Man: Du bist ein kluges Kerlchen.

[Motor des Bashasaurus wird gestartet, Fahrzeug rollt los.]

He-Man: Gut so. Und jetzt die Kugel.

Sy-Klone: (laut) Achtung! Jetzt!

[Zischen, Knall]

He-Man: Und noch einmal!

Sy-Klone: Bin schon bereit. (laut) Festhalten!

[Zischen, Knall / Grillenzirpen wird sehr laut / Gesteinsbrocken]

He-Man: Es ist das Nest der Grillen. (warnend) Zurück!

Orko: Passt auf! Sie greifen an.

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

[Titelmusik / Kampfgeräusche]

Orko: Es sind zu viele. Es werden immer mehr. Sie kommen aus dem Boden hervor. Fahrt weg! Oh, nein, wartet: Ich helfe euch. Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – hör ich diese Gellenden schreien, wünsch ich sie winzig klein.

[Zauber-Glöckchen]

He-Man: Gut gemeint, Orko. Aber es hilft leider nichts. (drängend) Schneller!

[Bashasaurus startet, fährt los]

Sy-Klone: Sie verfolgen uns nicht. Sie bleiben bei den Trümmern ihres Turms. Wahrscheinlich wollen sie ihn wieder aufbauen.

He-Man: (angespannt) Wir fahren nach Eternis zurück. Und dann müssen wir uns überlegen, was wir tun. Wir müssen auf jeden Fall verhindern, dass sich diese Insekten über den ganzen Planeten verbreiten. Sie würden das Land in eine Wüste verwandeln.

Sy-Klone: (beruhigend) Ach, He-Man, so schlimm wird's schon nicht werden.

[alarmierende Musik]

Erzähler: He-Man, Sy-Klone und Orko kehrten zum Königspalast zurück. Dort warteten weitere Hiobsbotschaften auf sie. Teela und Man-at-Arms überbrachten sie, als He-Man die Motoren abschaltete.

[Motor wird abgeschaltet.]

Teela: He-Man! Gut, dass ihr zurück seid. Habt ihr die Rieseninsekten gesehen?

He-Man: Ja. Wir haben ihren Turm zerstört. Darunter liegt wohl ihr Nest.

Teela: Das glaub ich nicht. Wir wissen inzwischen, dass es Dutzende solcher Türme gibt. Zwischen Eternis und den Mystic-Mountains kriechen immer mehr Riesengrillen aus dem Boden hervor.

Man-at-Arms: Viele sind schon bis an den Stadtrand vorgedrungen. Es hat bereits Kämpfe gegeben. Die Bevölkerung wird in Panik geraten.

He-Man: Kommt! Wir nehmen den Blaster-Hawk.

Teela: Was hast du vor, He-Man?

He-Man: Ich will wissen, ob es wirklich so viele von diesen Insekten gibt. Zur Not lösen wir einen Katastrophenalarm aus. Kommt mit! Im Blaster-Hawk ist Platz genug für uns alle.

Man-at-Arms: Also gut. Sehen wir uns an, was da los ist.

[Schritte / Einstieg]

He-Man: Alle an Bord?

Orko: Klar. Sogar ich bin da.

He-Man: Dann kann's ja losgehen.

[Start, Flug]

He-Man: Man-at-Arms, hast du eine Idee, wie wir die Insekten bekämpfen können?

Man-at-Arms: Tut mir leid. Vorläufig noch nicht.

Sy-Klone: Solche Monster-Insekten hat es nie auf Eternia gegeben. Jemand muss sie von einem anderen Planeten hierher gebracht haben. Oder jemand hat verbotene Experimente mit Insekten angestellt.

Man-at-Arms: Bis jetzt wissen wir noch gar nichts, Sy-Klone.

He-Man: Da! Seht euch das an: Unter uns – überall sind diese Insekten aus dem Boden hervorgekommen.

Teela: Sie fressen sich durch das Land. Dort geht eine Schneise quer durch das Land. Die Insekten fressen Bäume, das Gras, das Unterholz – einfach alles.

Man-at-Arms: Und hinter ihnen bleibt nichts als Sand zurück. Sie verwandeln das Land in eine Wüste.

He-Man: (zählt) Acht, neun, zehn, elf – überall ... Dort ist noch ein Turm; zwölf ... Und dort noch einer.

Teela: Es müssen Zehntausende von Riesen-Heuschrecken sein. Eine ungeheure Menge.

He-Man: Sie bewegen sich in alle Richtungen. Einige fressen sich auf Eternis zu. Andere ziehen in die Mystic-Mountains hinein.

Teela: Auf Snake-Mountain zu. Skeletor ist also auch in Gefahr.

Sy-Klone: Und sie kommen schnell voran. Bald sind Tausende von ihnen in Eternis.

Man-at-Arms: (verzweifelt) Und ich weiß nicht, was wir tun können. Ich fürchte, Eternis ist verloren.

[betrübt, bedrohliche Musik]

Erzähler: Der Blaster-Hawk kehrte zum Königsschloss zurück. Und hier wartete bereits eine Überraschung auf He-Man und seine Begleiter: Webstor, der unheimliche Spinnenmensch war kurz zuvor eingetroffen. Er war mit Spydor, der Monsterspinne, gekommen.

[Hawk-Landung, Ausstieg]

Roboto: He-Man, wir haben einen Gast. Da drüben wartet er auf dich.

He-Man: Danke, Roboto.

Roboto: Die Palastwachen lassen ihn nicht aus den Augen.

He-Man: Das ist auch gut so. Obwohl ich mir nicht vorstellen kann, dass Webstor irgendetwas im Schilde führt.

Teela: Und was will er sonst hier?

He-Man: Das werden wir gleich erfahren.

[Schritte]

He-Man: Hallo, Webstor ... Was gibt es?

Webstor: Ich will es kurz machen, He-Man. Skeletor ist bereit, dich zu einem Gespräch zu empfangen.

He-Man: (leicht belustigt) So, ist er das?

Webstor: (unbeeindruckt) Er wartet in Snake-Mountain auf dich.

He-Man: Da kann er lange warten. Kommt, Freunde, wir gehen ins Schloss! Wir haben zu tun.

[Schritte]

Webstor: (ängstlich) Nein, nein, He-Man! So warte doch! Bitte, geht nicht weg!

He-Man: Warum? Was willst du noch von mir?

Webstor: Also gut. Wenn du nicht nach Snake-Mountain kommen willst, dann werdet ihr euch auf neutralem Boden treffen.

He-Man: Wenn Skeletor mit mir reden will, dann soll er hierher kommen. Ich garantiere ihm freies Geleit.

Webstor: Darauf lässt er sich nicht ein.

He-Man: (deutlich) Dann muss er es bleiben lassen.

[Schritte / Flieger-Sound, Skeletor-Motiv]

Erzähler: Nur wenige Stunden verstrichen, dann gab Skeletor nach. Er erschien im Königspalast von Eternis. Und er kam allein. Niemand hatte damit gerechnet, dass er den Mut aufbringen würde, auf den Schutz seiner Monsterkämpfer zu verzichten.

[Gemurmel, Schritte / Moss-Man betritt den Palast]

Moss-Man: He-Man, Skeletor ist da. Er ist mit seinem Fright-Fighter vor dem Schloss gelandet.

He-Man: Nun gut. Dann wollen wir ihn nicht länger warten lassen.

Teela: (gespannt) Das lasse ich mir nicht entgehen.

He-Man: (ernst) Gut. Aber ihr anderen bleibt hier. Skeletor ist allein gekommen. Darauf sollten wir Rücksicht nehmen. Lass deine Waffen hier, Teela! Ich lege mein Schwert ebenfalls ab.

Moss-Man: (zweifelnd) Aber He-Man! Skeletor ist bewaffnet. Er hat sein Schwert dabei. Und vielleicht verbirgt er noch eine Pistole unter seiner Kleidung.

He-Man: Das glaub ich nicht, Moss-Man. Skeletor ist noch nie allein und unter solchen Umständen

erschieden. Er will verhandeln. Ich bin sicher, dass er sich nicht mehr anders zu helfen weiß.

Moss-Man: Hoffentlich hast du recht.

Teela: Glaubst du, dass Skeletor wegen der Riesen-Insekten hier ist?

He-Man: Das ist anzunehmen. Er wird sich durch sie ebenso bedroht fühlen wie wir. Aber das werden wir ja gleich erfahren.

[hallende Schritte / quietschende Tür / Schritte, Draußen-Atmo]

Teela: Da ist er. Er sieht nicht gerade sehr selbstbewusst aus. Hoffentlich spielt er uns nichts vor.

He-Man: Du meinst, es ist eine Falle?

Teela: Das ist bei Skeletor niemals auszuschließen.

[Schritte]

He-Man: Skeletor, was für ein seltener Besuch. Und so friedlich. Man glaubt es kaum. Du musst ziemlich verzweifelt sein, wenn du einen derartigen Besuch machst.

Skeletor: (verlegen lachend) Verzweifelt? Nun das ist nicht ganz das richtige Wort. Ich gebe jedoch zu, dass ich Sorgen habe.

He-Man: Weshalb? Drückt dich dein schlechtes Gewissen?

Skeletor: (lacht) Du weißt, dass ich derartige Beschwerden noch niemals gehabt habe – und auch nie haben werde.

He-Man: Leider.

Skeletor: Es geht um die Riesen-Insekten, die Eternia bedrohen. Die Schäden sind unermesslich. Sie fressen sich durch die Wälder und sie werden immer schneller – und nicht nur das: Ihre Zahl wächst. Sie sind ungeheuer angriffslustig und fallen über jeden her, der in ihre Nähe gerät. Und ich selbst bin ihnen nur mit knapper Not – (hechelnd) entkommen.

Teela: (verwundert) Nachdem du sie selbst gezüchtet hast?

Skeletor: (vehement) Nein, nein, das habe ich nicht. Ich schwöre, dass ich nichts damit zu tun habe. Ihr könnt mein Labor in Snake-Mountain besichtigen. Ihr werdet viele Maschinen finden, an denen ich arbeite, aber keine Vorrichtungen, die eine solche Entwicklung möglich machen.

He-Man: Wer ist dann dafür verantwortlich?

Skeletor: Ich kann es nur vermuten: Hordak, der Anführer der Wilden Horde, mein ehemaliger Lehrmeister. Niemand weiß, was in seinem neuen Stützpunkt Fright-Zone passiert. Nicht einmal ich kann mich dort noch frei bewegen. (lacht hohl auf) Das lässt er nicht zu.

He-Man: (spitz) Jetzt verstehe ich: Hordak macht dir die Macht über die Monster des Bösen streitig. Er will dich als Herrn der Unterwelt ablösen – und das gefällt dir nicht.

Skeletor: Oh, nein – He-Man. Du verkennst mich. An so was denke ich nicht. Mir geht es um die Insekten und die Gefahr für Eternia. Denn eins solltest du noch wissen: Es heißt, dass es Hordak gelungen ist, das Ewige Feuer zu entzünden. Das Feuer, das ungeheure Macht verleiht.

He-Man: Das Ewige Feuer? ... Davon hab ich gehört. Es gibt eine uralte Legende, in der davon die Rede ist.

Teela: Und Skeletor sucht einen Verbündeten gegen Hordak. Weil er allein nicht mit ihm fertig wird.

Skeletor: Vielleicht – vielleicht auch nicht. Ändert das etwas daran, dass die Riesen-Insekten Eternia zu einer Wüste machen?

[Adler-Schrei]

He-Man: Du hast recht. Was schlägst du vor?

Skeletor: Eine Zusammenarbeit ... Wir müssen unsere Feindschaft für einige Zeit vergessen. Wenn du dazu bereit bist, komme nach Snake-Mountain ... Dann reden wir weiter.

[Skeletor-Motiv]

Erzähler: He-Man und die anderen Giganten des Universums glaubten Skeletor nicht so ohne Weiteres. Nur zu oft hatte der Herr des Bösen sich als hinterhältig erwiesen und nur selten hatte er gehalten, was er versprochen hatte. Deshalb flogen He-Man, Teela und Man-at-Arms vorsichtshalber nach Castle-Grayskull. Sie hofften, dort mehr erfahren zu können.

[geheimnisvolle Grayskull-Atmo / Tür, hallende Schritte]

Zauberin: Ich habe euch bereits erwartet. Gut, dass ihr endlich gekommen seid.

He-Man: Das klingt so, als hätten wir kostbare Zeit verloren.

Zauberin: Das habt ihr allerdings. Eternia befindet sich in höchster Gefahr. Wenn nicht bald etwas geschieht, werden die riesigen Heuschrecken den ganzen Planeten in eine Wüste verwandeln. Sie werden sich vermehren und keinen Raum mehr für andere Lebewesen übrig lassen.

Teela: (besorgt) Was können wir tun? Wie können wir die Insekten vernichten? Sollen wir die Wälder anzünden? Dann haben sie keine Nahrung mehr.

Zauberin: Das würde Eternia ebenfalls in eine Wüste verwandeln. Nein! Ihr müsst die Königin finden ... Sie ist die Mutter von allem. Wenn sie aufhört, Eier zu legen, ist die Gefahr gebannt.

Teela: Aber die anderen Insekten richten großen Schaden an. Und niemand weiß, wie lange sie leben.

Zauberin: Sie werden nur ein paar Tage alt. Dann legen sie ihre Eier ab und sterben.

Man-at-Arms: Den Eiern entschlüpfen neue Heuschrecken.

Zauberin: Nicht, solange die alte Königin lebt. Und wenn die Eier ein paar Tage in der Erde liegen, werden sie die Beute von anderen Insekten.

He-Man: Wir brauchen also nur die Königin zu finden? ... Aber wo kann sie sein?

Zauberin: Diese Frage müsst ihr euch selbst beantworten. Aber ich habe eine andere Hilfe für euch. Seht auf die Wand dort.

Teela: Seht! Die Wand wird zu einem Bildschirm. Es ist, als ob wir aus einem Flugzeug auf die Mystic-Mountains herabblicken.

Zauberin: Genau so ist es. Und jetzt passt auf: Mit Hilfe von Infrarotstrahlen können wir sogar erkennen, was sich unter dem Erdboden verbirgt.

Teela: (fasziniert) Tatsächlich! ... (grübelnd) Was ist das? Es sieht aus wie rote Bänder, die sternförmig auseinander laufen.

Zauberin: Es sind keine Bänder, sondern Tunnel. Die Heuschrecken haben sie gegraben und dabei Wärme erzeugt. Diese Wärme ist es, die wir orten können.

He-Man: (analysierend) Alle Tunnel gehen von einem Tal in den Mystic-Mountains aus. Von einer Festung. Und dort ist ein leuchtend roter Punkt.

Man-at-Arms: Ja, du hast recht. Das ist Fright-Zone, die unheimliche Festung der Wilden Horde. Der rote Punkt ...

Zauberin: ... könnte das Ewige Feuer sein, das Hordak angeblich entzündet hat. Findet es! Und lasst es verlöschen! Es darf nicht weiter brennen. Denn es würde Hordak allzu große Macht verleihen.

Teela: Dann hat Skeletor die Wahrheit gesagt: Hordak ist dafür verantwortlich, dass die Monster-Insekten entstanden sind.

Zauberin: Richtig. Und vermutlich ist irgendwo in Fright-Zone oder tief darunter die Königin der Riesen-Heuschrecken versteckt – das gefährlichste Wesen, das je auf Eternia gelebt hat. Ihr müsst es finden. Nach meinen Berechnungen legt die Königin in der Stunde wenigstens tausend Eier. Damit muss Schluss sein.

Teela: Was sollen wir tun?

Zauberin: Geht nach Fright-Zone! Findet die Königin!

[dramatische Musik, Skeletor-Motiv]

Erzähler: Nach ihrem Besuch in Castle-Grayskull flogen He-Man, Man-at-Arms und Teela weiter nach Snake-Mountain, der Festung Skeletors. Sie landeten im scharf bewachten Vorgelände der Burg. Als sie ausstiegen, wurden sie sofort von den Monstern Skeletors umringt.

[Landung, Motorengeräusch]

King-Hiss: (zischelt) Sieh an! Wen haben wir denn da? He-Man, den Waffenmeister und die Oberbefehlshaberin der königlichen Wache. (zischelt)

He-Man: (scharf) Geh mir aus dem Weg, Schlangenkönig! Oder bringe mich zu Skeletor, deinem

Herrn!

King-Hiss: (abschätzig) Nur nicht so frech! Du bist nicht in Eternis, sondern in Snake-Mountain. Und wir entscheiden. (zischelt)

[Tür wird geöffnet, Schritte / düstere Draußen-Atmo]

Skeletor: King-Hiss! He-Man, Teela und Man-at-Arms sind meine Gäste. Niemand wird ihnen auch nur ein Haar krümmen. Sie können sich frei und ungehindert in Snake-Mountain bewegen.

He-Man: Ein kluger Entschluss, Skeletor. Wir sind gekommen, um uns deine Laboratorien anzusehen. Wir wollen sicher sein, dass du nichts mit den Versuchen zu tun hast, aus denen die Riesen-Insekten hervorgegangen sind.

[Tür, Schritte innen]

Skeletor: Kommt herein! Seht euch überall um! Ihr werdet sehen, dass ich Kampfmaschinen baue, mit denen ich eines Tages die Macht über Eternia erringen werde. Aber mit der Heuschreckenplage, da habe ich nichts zu tun.

[Skeletor-Motiv]

Ende – Seite 1

www.motu-audio.de

[Skeletor-Motiv / Labor-Atmo, Schritte]

Teela: Führe uns herum, Skeletor!

Skeletor: (freundlich) Gern, meine Teure. Es ist mir ein Vergnügen ... Das hier ist schon die erste Versuchsanlage. Ich will eine Maschine bauen, mit der ich dich aus dem Königsschloss vertreiben kann.

Teela: (halb belustigt, halb entrüstet) Und das sagst du mir so einfach ins Gesicht?

Skeletor: (grinsend) Aber Teela! Ich bitte dich ... Ich habe mich verpflichtet die Wahrheit zu sagen, bis wir die Riesen-Insekten besiegt haben.

Man-at-Arms: Falls das überhaupt möglich ist. Die Heuschrecken machen vor niemandem Halt. Zahllose Tiere sind ihnen bereits zum Opfer gefallen. Weiter! Hier gibt es nichts zu sehen. Wohin führt die Treppe?

Skeletor: (abtund) Nur zu den Kerkern im Keller.

He-Man: Wir gehen nach unten.

Skeletor: (abwimmelnd) Aber da ist nichts. Gar nichts.

He-Man: (schelmisch) Nichts? Genau das interessiert uns.

[Treppenstufen]

Skeletor: Ihr solltet nicht so misstrauisch sein.

Man-at-Arms: (ernst) Wir sind hier, um zu kontrollieren ... Was sind das für Gefangene?

Skeletor: Oh, nur ein paar Bürger und Bauern, die mir allzu nahe gekommen sind. Unbedeutende Leute. Uninteressant für euch.

He-Man: (deutlich) Lass sie frei!

Skeletor: (entrüstet) Aber das geht nicht!

He-Man: Nein? Warum nicht?

Skeletor: Aber versteht doch: Ein paar Gefangene brauche ich ... (belustigt) schon der Abwechslung wegen.

He-Man: (unmissverständlich) Lass sie raus! Sofort!

[Gemurmel, Gejammer der Gefangenen]

Skeletor: (beleidigt) Willst du mir denn jegliche Freude verderben? Was hab ich denn noch vom Leben, wenn ich nicht mal ein paar Gefangene haben darf?!

Gefangener 1: Teela! ... Lasst uns raus! ... Lasst uns endlich frei!

Gefangener 2: Es ist He-Man! ... Wir können nicht mehr.

Skeletor: (murmelt) Ich lasse sie ja frei. (laut) Geht, Leute! Verschwindet! Lauft nach Hause! Ihr seid frei! (ironisch lachend) Und dabei habe ich es so gut mit euch gemeint.

[Jubel - „Frei! Frei! Frei“ / „Ihr Götter Eternias, wir sind frei!“ u.ä.]

Skeletor: Bist du nun zufrieden?

He-Man: (lachend) Und ob ich das bin ... (wieder gefasst) Und jetzt brechen wir ebenfalls auf.

Skeletor: (verwundert) Wir? Wohin?

He-Man: Zur Fright-Zone. Alle Spuren führen zur Festung Hordaks.

Skeletor: Gut, gut. Dann werden wir mit allen meinen Kämpfern dorthin gehen und für Ordnung sorgen.

He-Man: (klarstellend) Das werden wir nicht! Nur du, Man-at-Arms, Teela und ich sind dabei.

[Zauber-Glöckchen]

Orko: Und mich! Oder habt ihr mich vergessen. Auf den besten Zauberer des ganzen Universums könnt ihr nicht verzichten.

[mystische Klänge / Fluggeräusche / dramatische Musik]

Erzähler: Schon bald darauf landeten He-Man, Skeletor, Man-at-Arms, Teela und Orko mit dem Blaster-Hawk vor Fright-Zone, der unheimlichen Festung der Wilden Horde. Augenblicklich stürmten die Monsterkämpfer Hordaks auf sie zu und umzingelten sie. An ihrer Spitze: Grizzlor, die Gorilla-Bestie.

Grizzlor: Was wollt ihr hier? Verschwindet! Oder ihr landet für den Rest eures Lebens im Kerker.

Skeletor: (ungehalten) Grizz! Du wagst es, so mit mir zu reden – mit deinem Herrn!

Grizzlor: (lacht höhnisch) Meinem Herrn, Skeletor? (belustigt) Leech, Modulok, habt ihr das gehört? Skeletor glaubt, dass er unser Herr und Meister ist!

[Gelächter]

Skeletor: Was fällt dir ein, Grizz!?! Du hast mir zu gehorchen! Und niemandem sonst.

Grizzlor: (gefährlich) Ich gehorche nur einem und das ist Hordak. Er ist der Herr von Fright-Zone. Und er wird bald Herrscher über ganz Eternia sein. Du hast ausgespielt.

He-Man: (gebieterisch) Geh mir aus dem Weg, Grizzlor! Ich habe mit Hordak zu reden.

Grizzlor: (drohend) Ein Schritt weiter und du bist ein toter Mann! (befehlend) Leech, Modulok, her zu mir! He-Man glaubt, hier etwas zu sagen zu haben. Mantenna, Dragstor, Multi-Bot, her zu mir!

[Monster-Kampfschreie]

He-Man: (laut) Bei der Macht von Grayskull – ich habe die Zauberkraft!

[Titelmusik / Kampfgetümmel]

He-Man: Her zu mir, Skeletor! Wir kämpfen!

Teela: Wir können es nicht schaffen, es sind zu viele für uns.

Skeletor: (keuchend) Verräter! ... Sie sind – sie sind in der Überzahl.

Man-at-Arms: Zurück! Jetzt kommen auch noch die Trooper der Horde. Wir können nicht gewinnen.

He-Man: (einsichtig) Also gut! Zurück in den Blaster-Hawk! Schnell, beeilt euch! Wir müssen starten, bevor es zu spät ist.

Teela: Da ist auch Stinkor ... Oh, ihr Götter Eternias, wie das stinkt. Das ertrag ich nicht.

Skeletor: Da wird selbst mir schlecht dabei. Weg hier! Schnell weg!

Orko: Ich helfe euch. Passt auf, ich habe einen Zauberspruch. Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – Stinkor, was für ein Gestank; er macht die Horde selber krank.

[magische Klänge, Zauber-Glöckchen / Aufschrei der Horde]

Orko: (begeistert) Wow, es wirkt! (kichert) Seht doch: Sie halten sich die Nasen zu – oder was diese Monster so als Nasen betrachten. (kichert)

[Teela, Man-at-Arms lachen]

He-Man: (drängend) Orko, jetzt aber weg hier! Schnell!

[Einstieg, Motorenstart, Abflug / dramatische Musik / Skeletor-Motiv]

Erzähler: Skeletor schäumte vor Wut. Hordak hatte ihn als Herrn des Bösen entmachtet. Und das gefiel ihm ganz und gar nicht. Nur sehr langsam beruhigte er sich wieder. Und ganz still wurde er, als He-Man ihm erklärte, auf welche Weise er zur Fright-Zone vordringen wollte. Das war, als er mit dem Blaster-Hawk auf einem von den Riesen-Insekten frei gefressenem Gelände gelandet war.

[Landung]

Skeletor: (misstrauisch) Was hast du vor? Habe ich richtig gehört?

He-Man: (trocken) Du hast ... Wenn du jedoch Angst hast, kannst du auch hier bleiben.

Skeletor: (ungläubig) Du willst in den Tunnel steigen, den die Riesen-Insekten gegraben haben?

He-Man: Genau das. Es ist der einzige Weg, der uns direkt zur Fright-Zone führt. Und damit zur Königin der Insekten.

Skeletor: Und was machen wir, wenn wir auf die Riesen-Insekten stoßen? Sie werden uns sofort

angreifen! Ich habe keine Lust, von ihnen gefressen zu werden.

He-Man: Das habe ich auch nicht. Dennoch werden wir es versuchen. Wer kommt mit?

Man-at-Arms: Ich bin dabei.

Teela: Und ich auch.

Orko: Mich braucht ihr auf jeden Fall wegen meiner Zauberkünste. Zur Not verwandle ich die Riesen-Insekten in kleine Flöhe. (kichert) Und die setze ich Skeletor dann ins Hemd.

Skeletor: Ich bleibe nicht allein zurück. Wenn ihr alle geht, dann bin ich dabei. Wann geht es los?

[dramatische Musik]

He-Man: Ich steige zuerst in den Tunnel.

[Felsenklettern / dann: Höhlenkulisse]

Skeletor: (flüstert) Es ist still da unten. Zur Zeit scheinen keine der Riesen-Viecher in der Nähe zu sein. Trotzdem ist es gut, wenn – wenn du vorangehst, He-Man.

He-Man: Wir werden gleich wissen, ob die Biester noch da sind oder nicht. So, ich steige runter.

Teela: Seid vorsichtig!

He-Man: (entfernt) Keine Sorge!

Orko: Ich beame mich schon mal hinterher. Falls He-Man mich braucht.

[Zauber-Glöckchen]

Man-at-Arms: Und jetzt wir beide, Teela. Komm!

Teela: Ja, gut.

Man-at-Arms: Man kann ganz leicht absteigen, weil es schräg in die Tiefe geht.

Teela: Ja.

Man-at-Arms: (Nase rümpfend) Wie dar riecht ... wie nach einer scharfen Säure.

Teela: (angewidert) Mmh. Angenehm jedenfalls nicht ... Oh, Skeletor! Was ist mit dir?

Skeletor: (von fern, zögerlich) Jaja, ich komme – schon. Aber gut finde ich diese Idee nicht. (sich nähernd) Da unten können noch Tausende von Riesen-Insekten sein. Und wenn die angreifen, da haben wir doch keine Chance – nicht die geringste.

Teela: (angestrengt) Jammern kannst du, wenn es so weit ist. Los jetzt, weiter!

Skeletor: (leise) Vergiss nicht die Lampe einzuschalten. Es ist so dunkel hier unten.

Teela: Vorläufig genügt die Lampe, die He-Man hat. Los, schneller!

Man-at-Arms: Ja.

Teela: Es ist noch weit, bis zur Fright-Zone.

[spannende Musik]

Erzähler: Vorsichtig näherten sich die vier der Fright-Zone. Etwa zwei Kilometer weit drangen sie in den von den Insekten gegrabenen Tunnel vor, ohne auf ein Hindernis zu stoßen oder angegriffen zu werden. Dann aber vernahmen sie das Zirpen der Riesen-Grillen.

[lautes, bedrohliches Zirpen]

Skeletor: (fast hauchend) Hört ihr das? Die Heuschrecken kommen.

Teela: Irgendwo in der Nähe muss ein Nest sein.

He-Man: (flüsternd) Seht doch: Da vorne ist Licht. Es flackert etwas. Wie ein offenes Feuer.

Teela: Vielleicht das Ewige Feuer, das Hordak entzündet hat.

He-Man: Das könnte sein. Wenn es so ist, muss die Königin in der Nähe sein.

Orko: (wispernd) Bei allen Göttern Trolle(n)s und der benachbarten Planeten – das ist sie.

Skeletor: Steht mir bei, ihr Ausgeburten der Hölle! (erschauernd) Was Grässlicheres – hab ich noch nie gesehen.

[lautes Zirpen / Grollen, Rumpeln, Donnern]

Man-at-Arms: ... muss hundert Meter lang sein – noch mehr ... (bass erstaunt) Aber – das ist doch unmöglich. So etwas kann es nicht geben.

He-Man: (verblüfft) Seht euch das an: Die Königin legt Eier – ununterbrochen. Und die Riesen-Heuschrecken schleppen sie weg. Was machen sie damit?

Teela: Sieh doch einmal nach unten, He-Man, dann weißt du es.

He-Man: (verwundert) Nach unten? Wieso? ... (erkennend) Oh, ich verstehe: Unter unseren Füßen sind Waben. Hier wachsen also die Riesen-Insekten heran.

Skeletor: Direkt unter der Fright-Zone ist die Brutstätte dieser Viecher. Was für ein Wahnsinn! Hordak muss verrückt geworden sein. Was machen wir denn jetzt? ... Töten wir die Königin mit unseren Laserstrahlern?

Man-at-Arms: Nein, nein! Das wäre ein Fehler. Denn dann wächst sofort eine andere Königin heran. (fest) Nein! Diese Königin muss weiterleben! Aber sie muss aufhören, Eier zu legen.

Skeletor: (mit Galgenhumor) Was soll dieser Unsinn? Willst du hingehen zu ihr und ihr gut zureden?

He-Man: Nein, wir müssen das Labor finden, in dem Hordak seine Experimente gemacht hat. Dort muss es etwas geben, was wir der Königin verabreichen können.

Man-at-Arms: Worauf warten wir noch? Weiter!

Teela: (entsetzt) Pass auf! Hinter dir! Das Biest greift an.

[Grillen-Angriff / Kampf]

He-Man: (erleichtert) Geschafft! Hoffentlich war es die einzige Heuschrecke, die angreift.

Man-at-Arms: (drängend) Lassen wir es nicht drauf ankommen. Schnell, weiter!

Teela: (hektisch) Ja.

[spannende Musik]

Erzähler: He-Man und seine Begleiter schlichen sich an den Riesen-Insekten vorbei und befanden sich plötzlich in Fright-Zone, der geheimnisvollen Festung der Wilden Horde.

[Maschinenrattern / bedrohlich dröhnende Atmo]

Skeletor: In diesen Kellerräumen bin ich noch nie gewesen ... (erstaunt) Hey! (flüsternd) Was ist denn das? Der Kerker mit den Gefangenen ... (ungläubig) Trap-Jaw, Mer-Man, Whiplash! ... Ihr seid Gefangene Hordaks. Und ich habe euch überall gesucht.

[Jammern, Stöhnen der Gefangenen]

He-Man: (leise warnend) Leise! Seid leise! Oder wollt ihr Hordak herbeischreien?

Skeletor: (wispernd) Er hat recht, Leise!

Teela: Du kannst sie später befreien. Erst müssen wir uns um die Königin der Insekten kümmern. Wir haben keine Zeit zu verlieren.

[Türöffnen]

Man-at-Arms: Das ist es: Hordaks Labor!

Skeletor: (leise zu seinen Leuten) Nur noch ein paar Minuten, dann hol ich euch heraus. Und wehe Hordak! Wir werden ihm zeigen, wer hier Herr ist. Und dann erkläre ich euch auch, warum ich mit He-Man zusammenbin. (lacht kurz auf) Es hat alles seine Ordnung. Wir müssen etwas klären. Aber wenn das vorbei ist, werden wir wieder die Klängen kreuzen. (lacht)

Orko: (scherzend) Wenn das vorbei ist, zaubere ich dir so ein Gewissen in deinen Kopf. (kichert) Das wäre die schlimmste Strafe für dich.

He-Man: (vorsichtig drängend) Hierher, ihr beiden. Los, kommt schon! Wir haben das Labor gefunden.

Orko: (laut) Jaja, ich komme schon. Und du auch, Skeletor. Oder soll ich dir Beine machen?

Skeletor: Hüte deine Zunge, Orko! Oder du lernst mich kennen.

Orko: (übermütig) Als ob ich eine Zunge hätte, Dummkopf! Wir Trollaner haben keine Zungen, sondern ...

He-Man: (scharf) Sei still, Orko!

[Türöffnen]

Teela: (warnend) He-Man, aufpassen! Hinter dir ist Grizzlor!

[Kettenrasseln, Monsterschreie]

Orko: (hektisch) Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – könnt ihr beide es nicht schaffen, übernehme ich den Affen.

[Zauber-Glöckchen / Zischen]

Teela: (verwundert) Orko, was hast du gemacht. (angewidert) Der Boden ist schmierig und seifig. Man kann sich kaum noch auf den Beinen halten.

Orko: Oh, das ist mir aber peinlich. So wollte ich es eigentlich nicht, ich – äh, äh ... (Thema wechselnd) Oh, sie haben Grizzlor besiegt.

Grizzlor: (keuchend) Lass mich los! Lass mich!

Skeletor: Komm endlich zur Vernunft, Grizzlor! Die Riesen-Insekten kehren zurück.

Grizzlor: Das ist nicht wahr.

Skeletor: (bedrohlich) Sie fressen sich hierher. Aus allen Richtungen kommen sie. Und sie werden nichts übrig lassen, wenn ihr nicht mit diesem Wahnsinn Schluss macht.

Grizzlor: Das geht nicht.

He-Man: Doch! Es muss möglich sein. Wenn die Königin aufhört, Eier zu legen, ist der Spuk vorbei. Was hat Hordak getan? Was hat er mit der Insekten-Königin gemacht? Und was hat das alles mit dem Ewigen Feuer zu tun?

Grizzlor: (jammernd) Hordak wird mich bestrafen, wenn ich etwas sage. Er wird sich rächen.

Skeletor: (angriffslustig) Dazu wird er keine Gelegenheit haben. Denn du stehst unter meinem Schutz. Hordak hat ausgespielt. Und nun rede endlich! Was müssen wir tun, um die Königin aufzuhalten.

Grizzlor: (sich ergebend) Löscht das Ewige Feuer!

He-Man: (verwirrt) Warum? Was hat das Ewige Feuer damit zu tun?

Grizzlor: Im Feuer verbrennt ein Gas ... Man kann es nicht riechen und nicht sehen, aber es ist da ... Es kommt tief aus dem Boden, und wenn es verbrennt, entsteht ein Stoff, der diese Insekten so stark wachsen lässt.

He-Man: Die Königin atmet diesen Stoff ein? Er veranlasst sie dazu, immer mehr Eier zu produzieren.

Grizzlor: Genau so ist es. Wenn das Feuer erlischt, ist der ganze Spuk vorbei ... Aber man kann das Feuer nicht löschen. Wir haben es schon versucht, es – geht nicht.

He-Man: (entschlossen) Das werden wir sehen. (laut) Lass deine Leute frei, Skeletor!

Skeletor: Genau das habe ich vor.

[Kettenrasseln / Monsterkämpfer: „Endlich!“, „Das wurde Zeit.“, „Das wird Hordak büßen.“, „Was sollen wir tun, Skeletor?“]

Skeletor: Wir müssen das Feuer löschen. Los! Los, helft alle mit! ... Hier! Hier ist es.

[Monsterkämpfer: „Haha, das schaffen doch mit Links!“, „Los, Wasser rein.“, „Oder deckt es ab.“]

Erzähler: He-Man, Teela, Man-at-Arms und alle anderen versuchten nun, das Ewige Feuer zu löschen ... Es gelang ihnen nicht. Was auch immer sie unternahmen: ob sie Wasser hineinschütteten, Sand darüber kippten oder nasse Decken darüber legten, es half nichts. Die Flamme brannte weiter.

[dramatische Musik]

Erzähler: Während He-Man und die anderen verzweifelt versuchten, das Feuer zu löschen, merkte Hordak was gespielt wurde. Plötzlich heulten die Alarmsirenen auf und in Fright-Zone klirrten die Waffen. Die Wilden Horden stürzten die Treppen hinab, um die unliebsamen Gäste zu vertreiben.

[Sirenen, Tumult]

He-Man: (verzweifelt) Es hat keinen Sinn. Wir schaffen es nicht.

Teela: Wir müssen weg. Hordak und seine Horde kommen.

Skeletor: (keuchend) Teufel! ... Ja! Ja, wir müssen aufgeben. Hordak hat das Spiel gewonnen.

Orko: Dann hat wohl niemand etwas dagegen, wenn ich es noch einmal versuche.

He-Man: (unwirsch) Orko, du? Womit denn?

Orko: (beleidigt) Was für eine dumme Frage – womit schon? Natürlich mit einem Zauber. Immerhin bin ich der größte Zauberer im ganzen Universums.

He-Man: (zweifelnd) Der aber leider nicht immer Glück hat mit seinen Tricks.

Orko: Jaja, das geb ich ja zu. Manchmal geht es daneben. Aber was kann das in diesem Fall schon schaden. Mehr Unheil als Hordak kann niemand mehr anrichten.

Skeletor: (belustigt lachend) Das ist wohl wahr, du – du, du Stümper von einem Zauberer ... Also gut. Gut. Lösche die Flamme!

Orko: Manchmal bist du mir richtig unsympathisch, du Bösewicht. Oh, Orko aus dem Zauberland, reiche mir deine helfende Hand – wo Wasser und Sand helfen nicht, verlösche mein Zauber dieses Licht.

[magische Klänge, Zauber-Glöckchen / Maschinenrattern, Wilde Horde sich nähernd]

Skeletor: (höhnisch) Wie ich es mir dachte: Es passiert überhaupt nichts ... (alarmiert) Weg hier! Hordak kommt.

He-Man: (ruft) Es wird wirklich höchste Zeit. Lauft!

Orko: Nein, nein, wartet noch! Da passiert was.

Skeletor: Ja, du ... Gleich passiert was: Wenn Hordak hier ist, macht er Kleinholz aus uns.

Orko: (sicher) Nein, nein. Das Ewige Feuer erlischt. Wasser bricht aus. Mein Zauber hat das Ewige Feuer in eine Quelle verwandelt.

[Zischen, Donnern, Fauchen]

Skeletor: (staunend) Zur Hölle! Tatsächlich ... (panisch) Lauft! Lauft! Oder wir saufen alle ab.

Orko: (tadelnd) Was für eine Sprache, du Grobian! Kannst du nicht ordentlich reden?

He-Man: (leitend) Dort entlang! Beeilt euch! ... (lobend) Orko, was für ein Zaubertrick!

Orko: (freudig) Ja, der größte, der mir je gelungen ist. Jetzt ist es aus mit den Riesen-Flöhen. Aus dem Ewigen Feuer ist eine Quelle geworden. Jetzt müssen wir nur noch sehen, dass wir schnell nach draußen kommen.

[dramatische Musik / harmonische Musik, Draußen-Atmo]

Erzähler: Wenige Stunden später saßen He-Man, Teela, Man-at-Arms und Orko im Park des Königsschlusses zusammen. Vergeblich versuchte der Trollaner weitere Zauberkunststücke vorzuführen.

[gemütliche, heitere Runde]

Teela: (lachend) Orko, gib auf!

Man-at-Arms: (erheitert) Das funktioniert doch heute nicht mehr.

He-Man: Du hast heute schon so gut gezaubert, das genügt doch.

Orko: (vehement) Nein, das genügt mir nicht. Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – Skeletor, der Knochenmann, soll für heute ...

[magische Klänge, Schritte]

Sy-Klone: He-Man, Teela! Ich muss euch etwas sagen.

Orko: (sauer) Nun komm ich mit meinem Zaubertrick wieder nicht zu Ende. (scharf) Sy-Klone,

was ist denn?

Sy-Klone: (betreten) Oh! Orko, es tut mir leid, wenn ich dich gestört habe. Ich wollte nur sagen, dass die Riesen-Insekten fast überall verschwunden sind. Und niemand weiß, wo sie geblieben sind.

He-Man: Das hört sich gut an.

Sy-Klone: Und noch etwas: Zwischen Skeletor und Hordak ist der große Krach ausgebrochen. Die Heerscharen des Bösen kämpfen gegen die Wilde Horde. Und es sieht ganz so aus, als würde Skeletor seinen ehemaligen Lehrmeister in die Knie zwingen.

He-Man: Das wird ja immer besser. Orko, was sagst du dazu?

Orko: Ich? Ich sage gar nichts dazu. Ich beame mich hin. (heiter) Ich will mir ansehen, wie Skeletor und Hordak sich gegenseitig das Fell versohlen. Das wird vielleicht nie mehr passieren. Falls ich nicht mit meinen Zauberkünsten eingreife – und dabei alles durcheinander bringe.

[Zauber-Glöckchen]

Man-at-Arms: (munter) Jaja.

Teela: (lacht) Sollte Orko plötzlich einsichtig geworden sein?

He-Man: (lachend) Das kann ich mir nur schwer vorstellen. Ich vermute, er will Skeletor einen Floh ins Hemd zaubern. Dies ist für ihn eine schöne Gelegenheit.

Teela: Ich denke, wir werden sehr bald erfahren, ob es Orko gelungen ist.

[Zauber-Glöckchen / magische Klänge]

Orko: (jubelnd) Juchu! Es hat geklappt. Der Floh ist ein bisschen riesengroß geworden, aber Skeletor und Hordak glauben an eine neue Insekten-Plage. (kichert) Ich muss schnell wieder hin. Ich muss weiter beobachten. Feiert schon mal weiter. Oder könnt ihr das auch nicht ohne mich?

[Man-at-Arms, Teela und He-Man lachen / Harmonische Musik]