

Im Reich der Schrecklichen

(MotU-HspFolge 34, Script: H.G.Francis, getippt v. M. Gall)

[Titelmusik]

Erzähler: Die Masters of the Universe hatten eine schwere Niederlage hinnehmen müssen. Skeletor war der neue Herrscher über Eternia. Und He-Man und seine Freunde standen hilflos vor Castle-Grayskull, das sich ihnen nicht öffnen wollte. Sie hatten buchstäblich nichts, womit sie sich gegen einen Angriff Skeletors hätten wehren können.

[Vogelgezwitscher, Schritte auf Kies]

Teela: (besorgt) Wie fühlst du dich, He-Man?

He-Man: (schwer atmend) Ach, es geht ...

Teela: Dann hast du den Schock überwunden, den du durch das Hyperraum-Eis erlitten hast?

He-Man: (klar) Ich denke schon – du brauchst dir um mich keine Sorgen zu machen. Schlimmer ist, dass sich das Tor von Castle-Grayskull nicht öffnet. Wir brauchen die Hilfe der Zauberin.

Teela: Snout-Spout vermutet, dass die Zauberin uns nicht helfen kann, weil auch sie von dem Hyperraum-Eis gelähmt worden ist.

He-Man: Das wäre wirklich schlimm für uns.

[bedrohlicher Fluglärm – lauter werdend]

Man-at-Arms: (warnend) In Deckung! Skeletor kommt – in Deckung!

[Schüsse]

Teela: Er schießt auf uns.

He-Man: Und wir haben nichts, womit wir antworten könnten.

Skeletor: (lacht) Ja! (technisch verstärkt) Ja, versteckt euch nur. Das hilft euch gar nichts. (lacht) Früher oder später erwische ich euch alle.

He-Man: (aufgebracht) Dieser Schurke! Das wird er mir büßen.

Teela: Wir sind ihm hoffnungslos unterlegen.

[Fluggerät entfernt sich]

Man-at-Arms: Wie willst du gegen ihn kämpfen, He-Man – mit dem Flitzebogen? Oder willst du ihn mit Steinen bewerfen? Wir haben keine Waffen. Seine Monsterkämpfer haben uns alles weggenommen.

He-Man: Wir werden einen Weg finden, Waffenmeister. Das Böse darf nicht über Eternia herrschen. Niemals!

Orko: Ich weiß, was wir tun können. Ich zaubere uns Waffen herbei. Passt auf! Oh, Orko aus dem

Zauberland, reich mir deine helfende Hand – Schlangenaug, Tagesfliege, Waffen helfen uns zum Siege.

[Zauber-Glöckchen]

He-Man: (belustigt) Orko, was ist denn los? Zehn Mausefallen ...

Man-at-Arms: (trocken) Damit werden wir Skeletor kaum besiegen.

Teela: (lacht) Kannst du uns nicht etwas anderes herbeizaubern?

Orko: Natürlich kann ich das. Aber lacht ihr dann auch?

Teela: Ach, so ist das ... Nun, dann muss ich zugeben, dass du nicht ganz unrecht hast. Es ist schließlich wichtig, dass wir das Lachen nicht vergessen.

[Musik]

Erzähler: Verzweifelt überlegten He-Man und seine Freunde, was sie tun konnten, um Skeletor und seine Monsterkämpfer aus der Stadt Eternis zu vertreiben. Sie fanden jedoch keine Antwort auf ihre Fragen.

[Draußen-Atmo]

Teela: (aufgeregt) He-Man, da kommt jemand.

He-Man: Kannst du erkennen, wer es ist?

Teela: (konzentriert) Jaaa, ich glaube, es ist Ram-Man ... (laut) Ram-Man, hier sind wir! Hier!

He-Man: (verblüfft) Tatsächlich, er ist es. Wo ist er so lange gewesen?

Man-at-Arms: Ich weiß nicht. Ich hab ihn zuletzt während der Schlacht um das Königsschloss gesehen.

Teela: (freundlich) Ram-Man! Gut, dass du uns gefunden hast.

[Schritte – sich nähernd]

Ram-Man: (atmet befreit auf) Endlich! Da seid ihr ja alle – und du bist auch wieder auf den Beinen, He-Man. Ich habe mir große Sorgen um euch alle gemacht.

He-Man: Wir sind soweit in Ordnung, aber was ist mit dir? Wo warst du so lange?

Ram-Man: In der Stadt. Sie hatten mich mit einem Lähmstrahler erwischt. Ich lag mitten auf dem Marktplatz unter einigen Kisten und Kästen – und konnte mich nicht bewegen. Aber ich sah und hörte, was geschah.

He-Man: Das haben wir nicht gewusst. Sonst hätten wir dir natürlich geholfen.

Ram-Man: (lacht auf, winkt ab) Ach, hähä – ist nicht weiter schlimm. Wie du siehst, hab ich es ja auch so geschafft. Vielleicht war es ja sogar ganz gut, dass ich dort war.

Orko: (irritiert) Das soll gut gewesen sein? Wie meinst du das?

Ram-Man: Ich habe verfolgen können, wie die Monsterkämpfer Skeletors in der Stadt hausen ... Es ist entsetzlich. Die Bewohner der Stadt leiden. Ihr könnt euch nicht vorstellen, wie sehr.

He-Man: Wenn wir nur wüssten, was wir tun können, Ram-Man ... Weißt du, wies dem König und der Königen geht? Wie es ihnen geht?

Ram-Man: Sie sind im Schloss – Gefangene Skeletors. Er lässt sich von ihnen bedienen. Sie müssen ihm Speisen und Getränke servieren.

Man-at-Arms: Was für eine Demütigung ...

Snout-Spout: Unerhört! (Laut)

Teela: Wir haben keine Waffen! He-Mans Zauberschwert ist in den Hyperraum geworfen worden.

He-Man: Es ist wahrscheinlich für immer verloren.

Ram-Man. Für immer? - Nein! Nein, das kann ich nicht glauben.

He-Man: Ich fürchte, wir werden uns an den Gedanken gewöhnen müssen.

Ram-Man: Aber es muss doch eine Möglichkeit geben, in den Hyperraum einzudringen und das Schwert zurückzuholen. Und nicht nur deswegen: Ich denke auch an Buzz-Off und Moss-Man.

Teela: Wir auch! Aber was sollen wir tun?

Ram-Man: (entschlossen) Wir müssen ins Königsschloss und uns von dort holen, was wir brauchen.

He-Man: (irritiert) Was wir brauchen? Woran denkst du?

Ram-Man: An eine Maschine, mit deren Hilfe wir in den Hyperraum eindringen können.

Snout-Spout: Was sagst du da? Eine Maschine, mit der wir in den Hyperraum eindringen können? Ram-Man, wie kommst du darauf, dass wir im Schloss die nötigen Teile dafür finden.

Ram-Man: Das fragst du, Snout-Spout? In den Gewölben des Schlosses lagern Teile von Raumschifftriebwerken. Du bist doch selbst mit einem Raumschiff nach Eternia gekommen. Oder?

Snout-Spout: Ja, bin ich.

Ram-Man: Und hast du nicht einmal gesagt, dass dieses Raumschiff sich durch den Hyperraum bewegen kann?

Snout-Spout: Ja, und das stimmt auch. Wenn es sich schneller als das Licht bewegen soll, muss es in den Hyperraum eindringen.

Ram-Man: Genau das meine ich. Dein Raumschiff ist nur noch ein Wrack. Aber wir haben das Triebwerk geborgen. Und es befindet sich im Königsschloss.

He-Man: Jetzt verstehe ich ... Du meinst: Wenn das Raumschiff in den Hyperraum eindringen kann, dann können wir es auch.

Ram-Man: Richtig, He-Man. Äh ... Es ist zumindest einen Versuch wert. Wir müssen das Hyperraum-Teil aus dem Schloss holen und versuchen, damit etwas zu bauen, was uns den Hyperraum öffnet.

Snout-Spout: (begeistert) Ein genialer Gedanke, Ram-Man. (Spout-Laut) Du hast uns neue Hoffnung gegeben.

He-Man: Wir gehen ins Schloss ... Und wir brechen so zeitig auf, dass wir bei Einbruch der Dunkelheit in der Stadt sind.

[Titelmusik]

Erzähler: He-Man und seine Freunde waren sich bewusst, dass sie etwas geradezu Unmögliches versuchten. Vielleicht gelang es ihnen, unbemerkt ins Schloss zu kommen. Aber wie sollten sie es mit den großen und schweren Maschinenteilen wieder verlassen, ohne dass die Wachen aufmerksam wurden? Vergeblich dachten sie darüber nach, während sie in der Dunkelheit durch die Straßen der Stadt schlichen.

[Schritte / Feier-Lärm von fern]

Teela: Skeletors Monsterkämpfer feiern ihren Sieg noch immer.

He-Man: (flüsternd) Das kann uns nur recht sein. Umso unaufmerksamer sind sie. Schnell! Durch diese Tür kommen wir in den Schlosshof ... Alles klar, Man-at-Arms?

[quietschende Tür]

Man-at-Arms: Die Tür ist auf. Kommt!

Teela: (warnend) Leise, leise!

Orko: Macht euch keine Sorgen! Wachen sind nirgends zu sehen. Das heißt ...

[Zauber-Glöckchen]

Teela: (überrascht) Orko!?

He-Man: Er hat sich weggebeamt.

Man-at-Arms: Dort drüben ist er ... Da steht eine Wache – genau vor der Tür, durch die wir gehen müssen. Verflixt noch mal!

Teela: Was hat er vor? Er schwebt von hinten an den Mann heran ...

He-Man: (skeptisch) Orko, um Himmels willen, mach keinen Unsinn!

Teela: Jetzt! Er greift um den Kopf des Mannes herum ...

He-Man: (lacht) ... und packt ihn an der Nase.

Wache: (schreit entfernt) Aaah!

Man-at-Arms: (belustigt) Und beamt sich weg!

[Zauber-Glöckchen]

Wache: (brüllt) Ein Geist! Hilfe! Gespenster! Geister! Helft mir! Hilfeee!

Man-at-Arms: (lachend) Orko! Bist du denn verrückt?

He-Man: (prustend) Der Wächter rennt wie ein Hase.

Teela: (sich vor Lachen biegend) Wie von tausend Furien gehetzt.

He-Man: Orko, das hast du großartig gemacht.

Teela: Wunderbar. Ja.

He-Man: Jetzt aber weiter! Wer weiß, wann die Wache zurückkommt?

Man-at-Arms: Wartet! Ich muss erst die Tür aufschließen.

[Schlossentriegelung]

He-Man: Gut so. Weiter!

Man-at-Arms: Wir haben's geschafft. Wir sind im Schloss. Diese Treppe runter.

He-Man: Den Rest schaffen wir auch noch. Verlasst euch drauf.

[Schritte / geheimnisvolle Musik]

Erzähler: Die Masters of the Universe drangen unbemerkt in die Kellergewölbe des Schlosses ein und sie fanden auch das Triebwerk von Snout-Spouts Raumschiff. Der Elefantenmensch baute es auseinander, sodass die Einzelteile transportiert werden konnten.

[Handwerkliches Tun]

He-Man: Sind alle Teile da, die wir benötigen, Snout-Spout?

Snout-Spout: Ja, alle.

Man-at-Arms: (nachdenklich) Die Frage ist nur, wie wir sie abtransportieren. Einige Teile dürften uns vor Probleme stellen.

Snout-Spout: Nicht so schlimm. Die Wachen schlafen. Wir werden das Zeug zu einem Blaster-Hawk bringen und damit flüchten.

Man-at-Arms: Wohin? Nach Castle-Grayskull? Dort werden sie uns zuerst vermuten. Sobald wir starten, schrecken wir Skeletor und seine Leute auf. Sie werden uns verfolgen. Und wir werden kein ruhiges Plätzchen finden, an dem wir die Hyperraum-Maschine zusammenbauen können.

Snout-Spout: Das brauche ich aber. Es dauert einige Stunden, bis ich die Maschine fertig habe. In dieser Zeit darf ich nicht gestört werden. Es ist eine harte und schwierige Arbeit.

Man-at-Arms: Das glaube ich. Und wenn Skeletor uns nicht in Ruhe lässt – wie sieht es dann aus?

Snout-Spout: Dann geht gar nichts. Auf keinen Fall!

Man-at-Arms: Dann müssen wir Skeletor und seine Leute irgendwie ablenken.

Ram-Man: Warum dieser Aufwand, Waffenmeister? Warum baut Snout-Spout die Maschine nicht einfach hier zusammen?

Man-at-Arms: (irritiert) Hier? Hier im Keller? Direkt vor der Nase von Skeletor?

Teela: (ungläubig) Aber das ist doch unmöglich ...

Orko: Hier können wir jeden Moment entdeckt werden.

[wildes Durcheinander-Reden]

He-Man: (begeistert) Was für eine Idee?! ... Warum seid ihr denn so pessimistisch? Ich finde, es ist eine ausgezeichnete Idee. Hier wird Skeletor uns am wenigsten suchen. Und schließlich ist es egal, von wo aus wir in den Hyperraum starten. Ob von hier oder von einem anderen Ort, oder seid ihr anderer Meinung?

Snout-Spout: (zögerlich) Nein, ähm ... wahrscheinlich hast du recht, He-Man. Wahrscheinlich sind wir hier unter dem Schloss viel sicherer als anderswo.

Teela: (freudig) Skeletor wird auf gar keinen Fall vermuten, dass wir uns direkt vor seiner Nase verstecken.

Orko: Aber wenn wir entdeckt werden, sind wir verloren.

He-Man: Das sind wir draußen erst recht. Wir bleiben, wo wir sind ... Snout-Spout? In diesem Keller hast du alles, was du für deine Arbeit brauchst. Also – worauf wartest du noch?

[Hämmern, Werkeln]

Erzähler: Snout-Spout war ein genialer Techniker. Er setzte die Triebwerksteile zu einer allerdings abenteuerlich aussehenden Maschine zusammen, während He-Man und seine Freunde den Keller bewachten. Sie hätten sich auf jeden gestürzt, der zu ihnen herabgekommen wäre. Doch niemand erschien. Skeletor und seine Monsterkämpfer fühlten sich sicher.

[Werkeln, Hämmern]

Snout-Spout: Es ist soweit. Wir können starten. (Spout-Laut)

He-Man: (lobend) Ausgezeichnete Arbeit, Snout-Spout. Aber – kannst du uns auch sagen, was uns im Hyperraum erwartet?

Snout-Spout: Leider nicht. Ich bin schon im Hyperraum gewesen – aber nur an Bord eines

Raumschiffes und fernab von allen Planeten.

He-Man: Du weißt also nicht, ob wir Schutzanzüge benötigen?

Snout-Spout: (bedauernd) Nein, kann ich nicht sagen.

Man-at-Arms: Dann gehen wir eben ohne Schutzanzüge – wir müssen es riskieren. Wir haben keine andere Wahl.

Teela: (besorgt) Aber vielleicht könnt ihr im Hyperraum gar nicht leben?

He-Man: Wir haben nur eine Möglichkeit, das herauszufinden: indem wir uns dorthin begeben.

Man-at-Arms: (deutlich) Ja, wir müssen es wagen – es geht nicht anders.

Orko: Ich bin dabei. Ich wollte schon immer mal wissen, wie es im Hyperraum aussieht. Und außerdem kommt ihr ohne den größten Zauberer aller Zeiten gar nicht aus – diesseits und jenseits des Hyperraums wohl bemerkt.

He-Man: (leicht Augen rollend) Ich gehe voran. Wohin muss ich mich stellen, Snout-Spout? Wo wird sich mir der Hyperraum öffnen?

Snout-Spout: Hier, an dieser Stelle.

He-Man: Aha!

Snout-Spout: Sobald ich die Maschine einschalte, wirst du einen grauen Nebel sehen. Geh hindurch und du bist im Hyperraum.

He-Man: Man-at-Arms, hast du eine Waffe für mich?

Man-at-Arms: Nur dieses Kurzschwert. Es lag zwischen den Maschinenteilen. Nimm es! Ich werde mich mit diesem Messer begnügen.

Orko: Und ich brauche keine Waffe. Ich habe meine Zauberkünste. Damit bin ich unbesiegbar ... (zögerlich) beinahe jedenfalls.

He-Man: (durchatmend) Also gut ... Snout-Spout, es kann losgehen. Schalte ein!

Snout-Spout: Eingeschaltet!

[Klick / technisches Zischen, Donnern]

Ram-Man: Wer weiß, was euch erwartet ...

Teela: Wollt ihr wirklich allein gehen? Wir könnten euch helfen.

[Murmeln]

He-Man: (abwehrend) Danke, Freunde, danke! Aber es bleibt dabei: Nur Orko, der Waffenmeister und ich gehen in den Hyperraum. Ihr bleibt hier – und sorgt dafür, dass wir bei unserer Rückkehr nicht gleich Skeletor in die Hände fallen.

Teela: Ihr könnt euch auf uns verlassen. Viel Glück!

He-Man: Danke, Teela! ... Waffenmeister, Orko – kommt!

[angespanntes Murmeln]

Snout-Spout: (leise) Sie gehen in den Hyperraum.

Teela: (wehmütig) Oh, viel Erfolg!

Snout-Spout: Sie – sie verschwinden im Nebel.

Ram-Man: Kommt heil und gesund wieder.

[spannende Musik]

Erzähler: He-Man, Man-at-Arms und Orko wechselten in den Hyperraum über – in eine völlig andere fremde Welt. Plötzlich befanden sie sich nicht mehr in dem Kellergewölbe unter dem Schloss, sondern in einer düsteren Landschaft, in der es keine Pflanzen zu geben schien. Bedrohlich aussehende Kristallgebilde stiegen aus rötlichen Nebelschwaden auf wie vielarmige geisterhafte Gestalten. Riesige graue Vögel zogen über einen Himmel, an dem es keine Sterne, sondern nur schlangenförmige Lichtbahnen gab. Und unsichtbare Wesen schienen wispernd in den Nebeln zu hausen.

[gruselige Atmosphäre]

Man-at-Arms: Wir sind da! Das ist der Hyperraum.

He-Man: Eine Geisterwelt.

Orko: Das hätt' ich mir etwas anderes vorgestellt – ein bisschen freundlicher.

Man-at-Arms: Und wohin gehen wir jetzt? ... Seht ihr irgendetwas, wohin wir uns wenden könnten.

He-Man: Eine Stadt oder eine Festung scheint es nicht zu geben.

Man-at-Arms: Ich habe das Gefühl, dass wir beobachtet werden. Irgendjemand ist in unserer Nähe.

Orko: Er soll nur kommen – ich verjage ihn.

He-Man: Dort hinten zwischen den Bergen scheint Licht zu sein. Vielleicht gibt es dort so etwas wie ein Dorf oder eine Burg.

[Kampfgebrüll, Stampfen, Waffenklirren]

Man-at-Arms: (vorsichtig) Was war das?

He-Man: (alarmiert) Jemand kommt auf uns zu.

Orko: (unsicher) Aber ich sehe niemanden.

Man-at-Arms: Ich höre Schritte ...

He-Man: (warnend) Und Waffenklirren – Passt auf!

Orko: Es kommt von dort. (etwas zittrig) I-ich werde zaubern, damit wir diese Monster sehen können.

He-Man: (mahnend) Lieber nicht, Orko. Sei vorsichtig!

Orko: Oja, ich bin ganz vorsichtig: Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – Fremde, wir hören eure Schritte, nun zeigt euch in unserer Mitte.

[tiefe(re) Zauberglocke / Monsterlärm lauter]

He-Man: (überrascht) Da sind sie ... Orko, du hast sie sichtbar gemacht.

Orko: (jubelnd) Juchuuu! Es hat geklappt. Ich bin der größte Zauberer aller Zeiten.

He-Man: (ruft) Pass auf, Waffenmeister – hinter dir!

Man-at-Arms: (geschockt) Bei allen Göttern Eternias! Was sind das für Monster?!

Orko: Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – merkt euch, Monster: Ich bin die Wucht; der Zauber schlägt euch in die Flucht!

[tiefe(re) Zauberglocke / Monsterlärm entfernt sich]

Orko: (begeistert) Juchuuu! Sie fliehen. Ich hab sie verjagt. Ich, der größte Zauberer, den der Hyperraum je gesehen hat. Ich, Orko, der Schreckliche! (kichert)

Man-at-Arms: (lachend) Das hast du großartig gemacht, Orko, du größter aller Zauberer!

He-Man: (erleichtert) Das war knapp. Viel länger hätten wir nicht durchgehalten.

Man-at-Arms: Ihr Götter Eternias – was für Monsterwesen?! Das übertrifft alles, was ich je gesehen habe.

He-Man: Scheußlicher noch als das, was Skeletor aufzubieten hat. Waffenmeister, wo sind wir hier? Schlimmer kann die Hölle nicht sein.

Orko: Wo wir hier sind? Das fragst du, He-Man? Dies ist das Land, das meine Künste zu würdigen weiß. (freudig) Oh, habt ihr gesehen, wie ich gezaubert habe? (kichert) Ach, das gefällt mir. Ich bleibe. Jeder Zauber gelingt.

Man-at-Arms: Dann wirst du allein hier bleiben müssen, Orko. Mich hält hier nichts. Sobald wir Moss-Man und Buzz-Off gefunden und befreit haben und auch das Zauberschwert wieder haben, verschwinde ich – darauf kannst du dich verlassen.

He-Man: (lacht auf) Wir sollten Skeletor in diese Welt schicken. Er würde sich wahrscheinlich wohlfühlen.

Man-at-Arms: Eine gute Idee.

He-Man: Dann wollen wir mal sehen, ob wir ein passendes Quartier für ihn finden. Wir sollten in diese Richtung gehen. Die Monster sind auch dorthin geflohen.

Orko: Da hinten ist wirklich Licht. Ich beame mich mal eben hin. Mal sehen, was dort ist. Ich bin sofort zurück und sage euch Bescheid.

(Fahrrad-Klingel – direkt noch mal)

He-Man: (verwundert) Was ist los, Orko?

Man-at-Arms: Warum beamst du dich nicht weg?

Orko: (kleinlaut) Es geht nicht. Ich kann nicht mehr beamen.

He-Man: Wirklich nicht. (mitleidig) Armer, Orko!

Orko: Oh, das ist nicht so schlimm. Umso besser kann ich zaubern und das ist viel wichtiger. Soll ich euch das beweisen? Passt auf: Ich ...

He-Man: (unterbricht lachend) Nein, nein, nein! Orko, schone deine Kräfte für später. Wir wissen nicht, was auf uns zukommt.

Orko: Oja. Wie gut, dass ich so vernünftig bin. Also, dann kommt! Von jetzt an zaubere ich nur noch, wenn meine große Kunst wirklich gebraucht wird.

[Musik]

Erzähler: Schon bald nach dieser Begegnung mit den monströsen Wesen, entdeckten He-Man, Man-at-Arms und Orko eine rötlich schimmernde Burg, die von träge dahin ziehenden Nebeln umgeben war. Das Bauwerk sah aus wie ein mächtiger Totenschädel, von dessen Stirn sich zwei Hörner erhoben.

Man-at-Arms: Seht euch das an: eine Burg, die Castle-Grayskull ziemlich ähnlich sieht – nur dass sie diese beiden Türme hat.

Orko: Türme? Sie sehen aus wie Hörner ... der Totenschädel des Teufels. Eine Satansburg! Ich ahne Böses ... (ängstlich) Wir sollten lieber umkehren.

Man-at-Arms: Ja, es ist eine unheimliche Burg.

He-Man: (fest) Das darf uns nicht abschrecken. Denkt an Moss-Man und Buzz-Off. Sie brauchen unsere Hilfe. Ich weiß, dass sie leben. Sie sind hier irgendwo. Vielleicht werden sie in der Burg gefangen gehalten. Sie würden ganz sicher nicht verstehen, dass wir umkehren.

Orko: Das wollte ich nie – du musst dich verhöhrt haben.

He-Man: Ist euch eigentlich schon mal aufgefallen, dass es keine Bäume gibt? Ich habe jedenfalls noch keine gesehen. Nur diese eigenartige Kristallgebilde – sie erinnern mich an Kakteen.

Orko: Manchmal denke ich: Es steht jemand im Nebel und starrt uns an. Aber es sind nur diese unheimlichen Kristallbäume.

Man-at-Arms: Jedenfalls gibt es in dieser Welt nicht die Pflanzen, die wir kennen. Aber warum fragst du das ausgerechnet jetzt?

He-Man: Weil mir dieses Stück Holz aufgefallen ist. Dies hier, meine ich.

[dramatische Musik]

Ende – Seite 1

[unheimliche Musik]

Man-at-Arms: Seltsam ... Es ist ein Stück von einem Baum mit einem Zweig und einigen Blättern dran. Das stammt aus unserer Welt. Es muss aus Eternia sein.

He-Man: Genau das mein ich, Waffenmeister. Erinnerst du dich? An der Stelle, wo Moss-Man und Buzz-Off verschwunden sind, stand ein Baum. Aus ihm war ein Stück Holz herausgeschlagen.

Man-at-Arms: Jaja, wir haben uns darüber unterhalten.

Orko: Vor allem, weil nirgendwo dieses Stück zu sehen war.

He-Man: Richtig. Jemand hatte es mit einem Schwert aus dem Baum geschlagen. Es hätte eigentlich auf dem Boden liegen müssen. Tatsächlich aber wurde es zusammen mit Moss-Man und Buzz-Off in den Hyperraum geschleudert. Hierher!

Man-at-Arms: Du hast recht, He-Man ... Dies ist eine erste Spur von unseren Freunden. Wenn das Holz hier ist, sind sie möglicherweise auch hier.

Orko: Ein bisschen dünn die Spur ...

He-Man: Aber die einzige, die wir haben.

Orko: Ich werde für eine bessere sorgen. Passt auf: Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – liebe Freunde, zeigt uns eure Spur, wie sie führt durch Land und Flur.

[tiefe(re) Glocke]

He-Man: (verblüfft) Orko!? Das ist ja nicht zu fassen.

Man-at-Arms: (überrascht) Das ist ja fantastisch! Orko, sieh doch: die Fußabdrücke von Moss-Man und Buzz-Off. Sie leuchten rot.

He-Man: Die Spuren führen zu der Teufelsburg.

Man-at-Arms: Ich bin ganz sicher, dass es die Fußabdrücke der beiden sind. Sie haben einige typische Merkmale, wie man sie nur bei Buzz-Off und Moss-Man findet ... Was ist denn, Orko? Du sagst ja gar nichts.

Orko: Oh, es ist sehr schwer für mich, etwas zu sagen.

He-Man: Schwer, Orko? Wieso denn?

Orko: Nun ... nun ... Ich muss mit diesem großartigen Erfolg fertig werden: Ich bin der größte Zauberer des Hyperraums. Was für ein Gefühl! Wenn ich doch auch drüben bei Teela und den anderen so erfolgreich wäre.

He-Man: Nun, vielleicht bist du es ja, wenn wir zurückkehren.

Orko: (zögerlich) Das ist es, worüber ich mir Sorgen mache. Hoffentlich werden unsere Freunde nicht entdeckt und aus dem Kellergewölbe vertrieben.

Man-at-Arms: Das wäre schlimm. Denn dann könnten wir nicht zurückkehren.

Orko: Und müssten für immer hierbleiben. Ich denke lieber nicht darüber nach.

He-Man: Das ist wirklich besser. Lasst uns lieber überlegen, wie wir in die Burg kommen.

[Titelmusik]

Erzähler: Orkos Sorge war nicht unberechtigt. Während er, He-Man und Man-at-Arms sich der unheimlichen Burg näherten, harrten Teela, Snout-Spout und die anderen Masters of the Universe in dem Kellergewölbe unter dem Königsschloss aus. Sie waren unruhig, denn die Zeit verstrich.

[Donnern der Maschine, Auf-und-ab-Gehen]

Teela: (ratlos) Ich verstehe das nicht – wo bleiben sie? Warum kommen die drei nicht zurück?

Snout-Spout: (behutsam) Wir müssen geduldig sein, Teela.

Teela: (nervös) Geduldig, geduldig – wie lange denn noch? Eine Nacht und ein ganzer Tag sind vergangen. Die zweite Nacht ist angebrochen. Und mit jeder Minute wächst die Gefahr, dass einer von Skeletors Leuten hier auftaucht und uns entdeckt.

Ram-Man: Dennoch bleibt uns nichts anderes übrig als zu warten.

Teela: Damit finde ich mich nicht ab. (entschlossen) Nein, wir sollten ihnen folgen! Vielleicht brauchen sie unsere Hilfe? ... Ja, das ist. Wir müssen ihnen helfen!

Snout-Spout: (grübelnd) Ich glaube eher, dass etwas anderes viel wichtiger ist.

Teela: Was denn?

Snout-Spout: Die Zeit. Das muss es sein. Ja.

Teela: Die Zeit? (irritiert) Ich versteh dich nicht.

Ram-Man: (ungeduldig) Ich auch nicht, Snout-Spout. Kannst du dich etwas deutlicher ausdrücken?

Snout-Spout: He-Man, Orko und der Waffenmeister befinden sich in einer anderen Dimension: im Hyperraum. Wer sagt denn, dass die Zeit dort ebenso abläuft wie hier? Das ist eher unwahrscheinlich.

Ram-Man: Du meinst, wenn dort eine Minute verstreicht, rückt der Zeiger der Uhr bei uns vielleicht um eine Stunde oder zwei vor.

Snout-Spout: Oder um viele Stunden ... Je länger ich darüber nachdenke, desto wahrscheinlicher kommt mir das vor.

Teela: (nachdenklich) Ja, du könntest recht haben ... (ungeduldig) Aber wie lange wird es noch bis zu ihrer Rückkehr dauern?

Snout-Spout: Das ist eben die Frage. Einer von uns müsste ihnen folgen und nach einigen Sekunden zurückkehren. Danach könnten wir ausrechnen, wie viel Zeit im Hyperraum vergeht und wie viel hier.

Ram-Man: Und welchen Vorteil hätte das, Snout-Spout?

Snout-Spout: Danach könnten wir entscheiden, ob einige von uns He-Man, Man-at-Arms und Orko folgen sollten oder nicht. Vergeht die Zeit im Hyperraum schneller als hier, dann hätten unsere Freunde noch gar keine Gelegenheit, Moss-Man und Buzz-Off zu helfen. Vergeht sie dort langsamer, müssen wir etwas unternehmen.

Teela: Ja, du hast recht ... (entschlossen) Ich werde es tun. Ich gehe durch das Hyperraumfeld und komme sofort wieder zurück. Lasst uns die Uhren vergleichen!

[Musik]

Erzähler: Teela wechselte in den Hyperraum über und kehrte sofort in das Kellergewölbe zurück, ohne sich in der geheimnisvollen und fremden Welt des Hyperraums umzusehen. Voller Spannung blickte sie ihre Freunde wieder an.

[Maschinenwummern]

Snout-Spout: Teela?!

Ram-Man: Alles in Ordnung?

Teela: (verwundert) Ja, natürlich ist alles in Ordnung.

Ram-Man: (vorwurfsvoll) Du wolltest nach einigen Sekunden zurückkommen.

Teela: Das bin ich auch. Ich war genau fünf Sekunden im Hyperraum. Dabei ist es dort so interessant, dass ich mich ganz gegen unsere Absprache gern noch etwas länger aufgehalten hätte.

Snout-Spout: Und bei uns sind fast zwanzig Minuten verstrichen.

Teela: (fassungslos) Fast zwanzig Minuten ... Tatsächlich? Ich kann es kaum glauben.

Snout-Spout: Es ist also wahr! Im Hyperraum verläuft die Zeit anders als hier. Das bedeutet, dass wir warten müssen. He-Man, Orko und der Waffenmeister sind viel zu kurz drüben, um etwas erreichen zu können.

Battle-Cat: (lange knurrend, dann raunend) Leise!

Teela: (flüstert) Was ist los, Battle-Cat?

[Tür, nervöses Verstecken, erneut Tür, Treppenlaufen]

Snout-Spout: (wispert) Es kommt jemand. Leise! ... Seid leise, alle!

Ram-Man: (raunend) Verdammt! Wenn Skeletor uns jetzt erwischt, sind He-Man, Orko und der Waffenmeister verloren. Skeletor würde die Hyperraum-Maschine sofort abstellen. Und dann könnten sie nie mehr zu uns zurück.

Snout-Spout: Skeletor würde ihnen keine Chance lassen.

Ram-Man: (warnend) Pssst!

[sich nähernde Schritte / Dragstor pfeift und hustet / quietschende Tür]

Teela: Er geht in den Keller nebenan.

Ram-Man: Hoffentlich hört er die Hyperraum-Maschine nicht.

[Flaschenklirren, Schritte, Tür]

Teela: Da hat sich jemand ein paar Flaschen Wein geholt.

Ram-Man: Er kommt zu uns.

Dragstor: (überrascht) Was ist das? ... Die Masters! Hier seid ihr also.

Ram-Man: Es ist Dragstor!

Teela: (im Befehlston) Packt ihn! Schnell! Lasst ihn nicht entkommen.

[wilde Handgemenge]

Battle-Cat: Wir haben ihn.

Dragstor: (zornig) Das werdet ihr bereuen. Lasst mich los!

Ram-Man: Fesselt ihn! Er muss unten bleiben.

Teela: Das geht nicht lange gut. Dragstor wollte Wein holen. Früher oder später werden Skeletor und die anderen ihn vermissen. Man wird nach ihm suchen.

Ram-Man: Und dann ist hier die Hölle los!

Teela: (besorgt) He-Man muss sich beeilen. Jetzt haben wir wirklich nicht mehr viel Zeit.

[dramatische Musik]

Erzähler: He-Man, Orko und der Waffenmeister näherten sich der unheimlichen Burg. Die Spur von Moss-Man und Buzz-Off führte durch das Tor hinein. Also blieb ihnen keine andere Wahl, als ihr zu folgen.

[düstere Atmo]

He-Man: Wir gehen hinein und sehen uns um. Irgendwie werden wir Moss-Man und Buzz-Off schon herausholen.

Man-at-Arms: Oder die Monster werfen uns in den tiefsten Keller, den sie haben.

Orko: Oh, ihr habt mich ja noch. Also, keine Sorge!

[Icebird-Ruf]

He-Man: Icebird! ... Das ist der Eisvogel, der mir das Zauberschwert weggenommen hat.

Man-at-Arms: Er kommt auf uns zu. (warnend) Pass auf!

He-Man: Er greift an!

Orko: Vorsicht! Er will dein Schwert.

He-Man: Jaaa – ich gebe es ihm. Aber anders, als er gedacht hat.

Man-at-Arms: Seine Krallen haben uns nur knapp verfehlt. Sie sind schlimmer als Dolche!

Orko: Er kommt zurück!

He-Man: Das sollte er lieber nicht versuchen. Wenn er noch einmal angreift, werfe ich ihm das Holzstück an den Kopf, das von Eternia hierher geschleudert worden ist. Mal sehen, wie ihm das gefällt.

Man-at-Arms: Orko hat recht. Er kommt!

Orko: Er greift an!

He-Man: Ich werfe das Holz. Passt auf! Lasst ihn noch etwas näher heran ... Jaaa. Ja, noch ein bisschen. Und ... Jetzt!

[Explosionsknall]

Man-at-Arms: Das Holzstück ist explodiert. Habt ihr das gesehen? Es ist explodiert wie eine Bombe.

Orko: Und Icebird? Wo ist Icebird? Ich sehe ihn nicht mehr.

He-Man: Er ist verschwunden.

Man-at-Arms: Es hat ihn weggeschleudert. Die Explosion hat ihn aus dem Hyperraum geworfen. Die Götter wissen, wo er jetzt ist.

Orko: Hoffentlich nicht nach Eternia. Ich habe genug von dem Biest.

He-Man: Halten wir uns nicht länger auf – wir haben nicht ewig Zeit.

Man-at-Arms: Bis zum Tor der Burg sind es nur noch ein paar Schritte.

[Schritte]

Orko: Es ist offen. Gehen wir hindurch?

He-Man: Ja, natürlich. Was denn sonst?

Man-at-Arms: (entgeistert) Skeletor! Bei allen Göttern Eternias – das ist Skeletor! Aber das kann doch nicht sein.

He-Man: Nein, Man-at-Arms, das ist nicht Skeletor. Sieh ihn dir genau an! Er hat eine gewisse Ähnlichkeit mit Skeletor – aber er ist es nicht.

Orko: (stammelnd) Er – er – er hat zwei Hörner. Es is... Es – es ist der Leibhaftige!

He-Man: Wer auch immer es ist: Er muss unsere Freunde herausgeben.

Satma: Fremde! Ihr wagt es, meine Burg zu betreten? Wisst ihr nicht, dass jeder des Todes ist, der meine Gesetze missachtet? Was wollt ihr hier?

He-Man: Wir suchen unsere Freunde. Wir haben nicht vor, lange zu bleiben. Wir gehen sofort wieder, wenn wir unsere Freunde gefunden haben. Sie wurden aus unserer Welt hierher entführt.

Satma: (lacht) Ich verstehe! Sie haben mir von euch erzählt. Du bist He-Man, der Mann, der sein Schwert verlor. Und du bist der Waffenmeister Man-at-Arms. Und dieser schwebende Knirps muss Basko sein.

Orko: (empört) Orko!

Satma: (unbeeindruckt) Lasko, sage ich doch.

Orko: (sauer) Willst du mich beleidigen? Mich, den größten Zauberer des Hyperraums?

Satma: (belustigt) Jaja, jaja, man hat mir schon gesagt, dass du ein Aufschneider bist, ein rechter Angeber.

Orko: (ungläubig) Ein – ein Angeber? ... Das würden meine Freunde nie sagen ... Wer bist du überhaupt, du gehörnter Ochse?

Satma: Ich bin Satma, der Herr dieser Burg, der Herr über die Lebenden und die Toten, der Herr auch über dich!

Orko: (kichert) He-Man, Waffenmeister, hört ihn euch an! Dieser Wicht nimmt den Mund reichlich voll.

Man-at-Arms: He-Man, sieh doch: dort drüben! Am Fuße des Turms – dein Schwert. Ja, das ist dein Zauberschwert!

Satma: (genüsslich) Jaaahaha! Das ist das Zauberschwert. Eingeschlossen in Hyperraum-Eis – es ist mein Schwert und wird mein Schwert bleiben für alle Ewigkeit. Niemand kann es herausholen aus dem Hyperraum-Eis. Niemand.

He-Man: (forsch) Gib es heraus! Es gehört mir.

Satma: Ha, hört ihn euch an, den Narren. (laut) Packt ihn! Werft ihn in den Turm zu den beiden anderen.

[Sturm der johlenden Kämpfer]

He-Man: (angestrengt) Orko! Hilf mir!

Orko: Was soll ich tun? Was? Sag es mir!

He-Man: Du bist der größte Magier des Hyperraums, oder nicht?

Orko: Jaja. Das bin ich.

He-Man: Dann zeige endlich, was du kannst! Oder wir sind verloren ...

Satma: (belustigt) ... „größter Zauberer des Hyperraums“ ... (lacht ausgiebig) Das ist der größte Spaß aller Zeiten.

Orko: (angestachelt) Ich zeig es euch allen, allen. Und wie! Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – das Zauberschwert gefangen, welche Schand!, es springe nun in He-Mans Hand!

[tiefe(re) Zauber-Glocke / Knall, Luftwirbel / Gemurmel]

Monster 1: Es ist frei!

Monster 2: Satma, hilf uns!

Monster 3: Ein Wunder!

Monster 1: Der Knirps kann doch zaubern.

Monster 2: Das Eis ist geborsten!

Monster 3: Das ist das Ende!

He-Man: (jubelnd) Ich habe das Zauberschwert. Ich habe es! Du hast es aus dem Eis befreit. Danke, Orko! Ich wusste, dass du so gut zaubern kannst.

Orko: (freudig) Juchuuu! Hast du es gesehen, alter Hornochse!? Ich bin der Supermächtigste aller Zauberer!

Satma: (trotzig) Das hilft euch gar nichts. Es war nur ein Trick, ein billiger Trick. Packt sie! Werft sie nieder! Wir sind in der Überzahl. Auf sie!

[Kampfgetümmel / Monstergebrüll – z.B. „Werft sie in den Turm!“]

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

[Titelmusik]

Orko: (ruft) Jetzt geht es erst richtig los!

Monster 1: Das Zauberschwert!

Monster 2: Lauft!

Monster 3: Flieht!

Monster 1: He-Man können wir nicht bezwingen.

[weiteres Monstergebrüll – z.B. „Lauft!“]

Satma: Nein! Bleibt! Kämpft, ihr Feiglinge! Ihr sollt kämpfen!

He-Man: Satma, wo sind meine Freunde? In welchem der beiden Türme?

Satma: Sieh doch selbst nach. Ich verrate es dir nicht.

Orko: In dem rechten Turm sind sie, He-Man. In dem dort. Ihre Spur führt dorthin.

He-Man: Dann kommt! Wir holen sie raus.

Erzähler: Satma leistete zwar noch Widerstand. Doch die meisten seiner Monsterkämpfer waren weggelaufen. Die Angst vor He-Man, dem Waffenmeister und Orko, dem Zauberer, hatte ihnen Beine gemacht. Die wenigen, die sich noch um Satma scharrten, konnten nicht verhindern, dass die Helden von Eternia in den besagten Turm eindringen, die Gefangenen befreien und mit ihnen flüchteten.

[hektische Schritte]

He-Man: (keuchend) Dort entlang! Moss-Man, Buzz-Off, könnt ihr laufen?

Moss-Man: (freudig lachend) Klar! Können wir.

Buzz-Off: Wir sind nur leicht verletzt.

Satma: Zum Teufel! Lasst sie nicht entkommen! Haltet sie! Jedem ein Sack voller Gold, der sie packt und niederwirft ...

[Getümmel]

Monster 1: Packt sie!

Monster 2: Lasst sie nicht entkommen!

Monster 3: Gold für den Sieger!

Man-at-Arms: (verzweifelt) Wir schaffen es nicht! Es ist uns zu weit ...

He-Man: Wir schaffen es, Man-at-Arms! Orko wird uns helfen. Orko, tu endlich etwas! Oder willst du hierbleiben?

Orko: Warum eigentlich nicht? Hier kann ich viel viel besser zaubern als in Eternia – obwohl ich

auch dort schon der größte Zauberer des Universums bin.

He-Man: (ernst) Lass die Albernheiten! Wir halten nicht mehr lange durch.

Man-at-Arms: Es werden immer mehr Monster. Und die anderen kommen zurück.

Satma: (siegesgewiss lachend) Jaaa, wir werden mehr und mehr. Bald werden wir sooo viele sein, dass ihr aufgeben müsst. Werft sie nieder, Leute! Ich gebe euch Gold – so viel Gold wie ihr wollt. Gold für den Sieg!

Monster: Gold! Gold! Gold für den Sieg!

Monster: Wir schaffen es! ... (weiteres Gebrüll)

Buzz-Off: (im Kampf) Orko, tu endlich was! Ich kann nicht mehr.

Moss-Man: (erschöpft) Bitte, Orko, hilf uns!

Orko: Ist doch eine Kleinigkeit, Jungs. Warum habt ihr nicht früher gesagt, dass ihr Hilfe braucht?

Man-at-Arms: Orko, bitte, mach keine Witze, ja?

Orko: Oh, nein, es geht schon los: Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende Hand – Hyperraum und Himmelschaf, nun übermanne euch der Schlaf!

[tiefe(re) Zauber-Glocke / Monster gähnen]

Monster 1: Ich – bin sooo müde!

Monster 2: Oh, ich muss mich auch hinlegen.

Monster 3: (gähnend) Ich auch.

Orko: Wow, es wirkt! Seht ihr, wie ich zaubern kann. Sie legen sich alle auf den Boden und schlafen.

He-Man: Orko, nicht so laut! Du weckst sie ja wieder auf.

Orko: (flüsternd) Ja, du hast recht. Selbst der böse Satma schläft. Und jetzt weg. Schnell weg!

He-Man: (begeistert) Ja, schnell! Durch das Hyperraum-Tor zurück nach Eternia. Beeilt euch!

Buzz-Off: (stauend) Och, das ist fantastisch. Sie liegen auf dem Boden und schlafen. Orko, in aller Welt werde ich verkünden, was für ein toller Zauberer du bist.

Orko: (ganz leise) Jaja, gut, Buzz-Off. Genau das musst du machen. Aber jetzt Tempo!

[dramatische Musik]

Erzähler: Die Masters of the Universe, die sich noch immer im Kellergewölbe um die Hyperraum-Maschine scharren, waren der Verzweiflung nahe. Allzu lange hatten sie nun schon auf He-Man, Orko und den Waffenmeister gewartet. Jeden Moment konnte der Herrscher des Bösen sie entdecken.

[Maschinendonnern]

Teela: (nervös) Es muss etwas passieren. Es muss! Wir können nicht länger warten. Seit einer Stunde ist Dragstor jetzt schon bei uns. Sie müssen ihn längst vermissen.

Ram-Man: (freudig) Teela, sie kommen zurück!

Orko: (von fern) Teela!

He-Man: (grüßend) Teela!

Teela: (begeistert) Orko, da bist du ja.

[Jubel]

Verteidiger 1: Hahaha, He-Man! Ihr habt es geschafft.

Verteidiger 2: Buzz-Off und Moss-Man sind auch da.

Verteidiger 3: Endlich! Man-at-Arms ...

Ram-Man: (gerührt) Wir haben schon nicht mehr daran geglaubt. Fantastisch! Ihr seid zurück aus dem Hyperraum.

Snout-Spout: (jubelnder Spout-Ruf)

Teela: Ich freue mich so!

Ram-Man: (ernst) Leise! Bitte seid leise! Wir müssen sofort von hier verschwinden.

Teela: Ja, Ram-Man hat recht. Wir dürfen keine Minute länger bleiben.

Ram-Man: Wir erklären euch später, warum. Jetzt müssen wir weg.

Snout-Spout: (eifrig) Jajaja, beeilt euch! Ich zerstöre die Hyperraum-Maschine.

He-Man: Ja, Snout-Spout. Zerstöre sie! Aber schnell! Du kannst dir nicht vorstellen, was für Monster da drüben lauern. Sie dürfen uns nicht folgen.

Snout-Spout: Kein Problem. Ich habe alles vorbereitet.

[Tastentippen, Piepgeräusche – Maschinendonnern endet]

Man-at-Arms: Das ist gut. (schwer atmend) Die Maschine ist aus.

Snout-Spout: Der Rest erledigt sich von selbst. In wenigen Minuten bricht die Maschine auseinander. Wir können verschwinden.

Orko: Ja, das ist gut. Verschwinden wir. Aber vorher muss ich euch noch erzählen, wie ich gezaubert habe. Also, hört zu: Als wir im Hyperraum waren, hab ich ...

[Gelächter]

He-Man: Orko, Orko, Orko! Aber doch nicht jetzt!

[Tür]

Orko: Nicht jetzt? Aber was könnte wichtiger sein? Ich muss euch einfach erzählen, was ich für ein fantastischer Zauberer bin. Ihr werdet die Glocken läuten hören. Nicht nur Glöckchen. Als ich zum Beispiel ...

Teela: (lachend) Lauft, Freunde, lauft! Oder Orko hört überhaupt nicht mehr auf.

Orko: Oh, ich muss euch erst noch beweisen, was ich für ein toller Zauberer bin. Also, passt auf: Oh, Orko aus dem Zauberland, reich mir deine helfende ... Ach, hier klappt das ja nicht so wie im Hyperraum. Machen wir lieber 'nen Flitzemann. Aber irgendwann erzähle ich euch noch mal, dass ich der größte Zauberer aller Räume und Welträume, sogar der Hyperräume bin.

[Titelmusik]

Ende – Seite 2

www.motu-audio.com