

GRAÓGRAMÁN

Was weißt du, was Wünsche sind! Was weißt du, was gut ist?

BASTIAN BALTHASAR BUX

Ich wünsche mir, Atréju und Fuchur zu sehen! Sie sollen sehen, was ich kann. Sie sollen hören, dass ich dir, dem Bunten Tod, standgehalten habe.

**AMARGÁNTH**

4

*Vor einer großen Steintür, in deren Mitte ein geschliffener Stein eingelassen ist. Quérquobad steht mit Borkin vor der Steintür, Silindráh dazu.*

SILINDRAH

Entschuldigt mein Zuspätkommen, aber die haben heute sämtliche Straßen wieder verschoben. Mein Haus war jetzt am anderen Ende der Stadt.

BORKIN

Ihr habt Recht, die Sulquas haben Nachwuchs bekommen. Ein Verschieben war unvermeidlich. Aber ich weiß gerade auch nicht, wo mein Haus schwimmt.

SILINDRAH

Selbst ihr als Oberbaumeister wisst es nicht?

QUÉRQUOBAD

Ich unterbreche nur ungern, aber die Lage ist zu ernst, als das wir uns um diese Belanglosigkeiten kümmern könnten.

SILINDRAH

Entschuldigt, Meister Quérquobad, Vorsitzender des Rats.

QUÉRQUOBAD

Gibt es neue Berichte aus den Stadtteilen? Wie schlimm ist es?

SILINDRAH

In Epich ist es besonders schlimm. Es gibt drei Reporte von Zirkelplaudereien. Dabei sind schon zwei Plätze in einem Strudel untergegangen.

BORKIN

In Dramach gibt es eine Schnarchemie. Der Erzähler hat über hundert Leute ins Koma schwadroniert.

SILINDRAH

Und in Lyrich gibt es den Plattensprung. Sie wieder - wieder - wieder - wieder -

QUÉRQUOBAD

Silindrah! Sie auch?

SILINDRAH

- holen sich in einem durch. Danke Meister. Das war knapp.

BORKIN

Und dann?

SILINDRAH

Und dann?

QUÉRQUOBAD

Und dann?

Die Unendliche Geschichte / Szene 4

BORKIN  
Und dann ...

SILINDRAH  
Und dann ...

QUÉRQUOBAD  
Und dann ... gibt es immer noch keine neuen Geschichten. Wenn nur wüssten, wie wir diese Tür öffnen könnten. Haben Sie neue Informationen zu dem Rätsel?

SILINDRAH  
Ich - nein.

BORKIN  
Mit Werkzeug ist ihr nicht bezukommen.

SILINDRAH  
Keiner kann die Innschrift entziffern.

QUÉRQUOBAD  
Wenn doch nur der Retter käme.

*Zischfyr tritt auf.*

ZISCHFYR  
Die junge Grünhaut und der Glücksdrache sind eingetroffen.

QUÉRQUOBAD  
Beim Rätsel des steinernen Tors, ihr Rat wird uns wichtig sein. Lasst sie rein.

*Atréju und Fuchur dazu.*

QUÉRQUOBAD  
Beim Glanz der Kindlichen Kaiserin, seid begrüßt, Atréju, Grünhaut aus den Wiesensteppen und Fuchur, Glücksdrache Phantásiens.

ATRÉJU  
Vielen Dank für Eure Einladung. Wie können wir euch helfen?

QUÉRQUOBAD  
Man sagt, ihr kennet den Retter Phantásiens, hättet ihn zu ihr geführt.

ATRÉJU  
Ich habe ihn einst gesehen, im Spiegel des südlichen Orakels. Doch warum sucht ihr ihn?

QUÉRQUOBAD  
Bitte berichte, Silandrah.

SILINDRAH  
Unsere Stadt leidet an Geschichtenarmut. Seid Jahrtausenden dürsten wir nach neuen Erzählungen, doch es gibt stets nur die immergleichen. Die ganze Stadt ist verzweifelt.

BORKIN  
Es spielen sich große Unglücke ab, weil nichts Neues mehr entsteht.

ATRÉJU  
Und wie soll der Retter euch helfen?

QUÉRQUOBAD  
Er hat der Kindlichen Kaiserin ihren neuen Namen gegeben. Sodann hoffen wir, wird er uns neue Geschichten geben können. Wir suchen derzeit die tapfersten Heldinnen und Helden, um sich auf die Suche nach ihm zu machen. Es soll ein großes Turnier stattfinden, indem sich die Besten mit den Besten messen sollen.

Die Unendliche Geschichte / Szene 4

Und ebendiese sollen ausgesandt werden, mit dir und deinem Glücksdrachen, die ihr ihn schon einmal gefunden und nach Phantasien gebracht habt, um ihn zu uns zu bringen.

BORKIN

Ihr müsst uns helfen, die richtigen herauszusuchen.

ATRÉJU

Wir wollen euch gerne behilflich sein, kann aber nichts versprechen.

SILINDRAH

Nicht so Bescheiden, euer Ruf hat sich in ganz Phantasien rumgesprochen.

QUÉRQUOBAD

Kommt mit zum Turnierplatz!

*Quérquobad, Silindrah und Borkin ab.*

ATRÉJU

*(zu Fuchur)*

Warum sind wir hier?

ZISCHFYR

Indem sich alles wandelt wie ein ewiger Traum, können wir sein und bleiben.

FUCHUR

Der Hurtling gefällt mir.

ZISCHFYR

Oh entschuldigt, ich muss wieder los.

ATRÉJU

Nein, bitte bleib. Woher hast du das?

ZISCHFYR

Was?

ATRÉJU

Das, was du eben gesagt hast?

ZISCHFYR

Habe ich was gesagt, was euch misfällt? Ich bin nur der Bote, nicht die Botschaft.

ATRÉJU

Aber von wem kommt die Botschaft?

ZISCHFYR

Welche?

ATRÉJU

Die du eben gesagt hast?

ZISCHFYR

Ich habe nichts gesagt. Ich muss jetzt gehen.

*Zischfyr weg.*

ATRÉJU

Hast du so einen Hurtling schon mal gesehen, Fuchur?

FUCHUR

Er scheint ein besonderer zu sein. Ein Glücks-Hurtling.

*(nach einer Pause)*

Willst du ihn wiedersehen?

ATRÉJU

Er war witzig und einen Hurling kann immer von Nutzen sein.

FUCHUR

Nicht den Hurling, ihn.

ATRÉJU

Wen?

FUCHUR

Bastian.

ATRÉJU

Ich weiß nicht.

**DAS TURNIER VON ARMAGANTH**

5

*Wettkämpfe der kuriosesten Art finden statt. Es wirkt alles ein Stück weit naiv und mechanisch. Es zeichnet sich ein Sieger ab. Bastian kommt dazu und fordert diesen heraus.*

HELD HYNRECK

Wer bist du?

BASTIAN BALTHASAR BUX

Meinen Namen kann ich noch nicht sagen.

HELD HYNRECK

Na dann ,du Namenloser, zeig, was du drauf hast.

*Atréju ist beim Auftritt von Bastian aufgestanden. Ein Wettkampf beginnt, in dem Bastian es sehr leicht hat, Held Hynreck zu besiegen.*

QUÉRQUOBAD

Wer ist das, dass er unseren besten Kämpfer besiegt?

ATRÉJU

Ich weiß es nicht, kann es sein ...

*(er blickt zu Fuchur)*

FUCHUR

Ich glaube, er ist es.

QUÉRQUOBAD

Ihr kennt den Namenlosen?

ATRÉJU

Ich bin mir nicht sicher.

*Held Hynreck ist besiegt, die Menge tobt.*

QUÉRQUOBAD

Du bist der Sieger des Kampfes, Unbekannter. Dürfen wir jetzt deinen Namen erfahren?

BASTIAN BALTHASAR BUX

Ich bin Bastian Balthasar Bux!