

DIE UNENDLICHE GESCHICHTEN

MICHAEL ENDE

Variante 1

Alles Getier im Haulewald duckte sich in seine Höhlen, Nester und Schlupflöcher. Es war Mitternacht, und in den Wipfeln der uralten riesigen Bäume brauste der Sturmwind. Die turmdicken Stämme knarrten und ächzten.

Plötzlich huschte ein schwacher Lichtschein in Zickzacklinien durchs Gehölz, blieb da und dort zitternd stehen, flog empor, setzte sich auf einen Ast und eilte gleich darauf wieder weiter. Es war eine leuchtende Kugel etwa von der Größe eines Kinderballs, es hüpfte in weiten Sprüngen dahin, berührte ab und zu den Boden und schwebte wieder aufwärts. Aber es war kein Ball.

Es war ein Irrlicht. Und es hatte den Weg verloren. Es war also ein verirrtes Irrlicht, und das gibt es selbst in Phantasien ziemlich selten. Normalerweise sind es gerade die Irrlichter, die andere Leute dazu bringen, sich zu verirren. Im Inneren des runden Lichtscheins war eine kleine, äußerst bewegliche Gestalt zu sehen, die aus Leibeskräften sprang und rannte. Es war weder ein Männchen noch ein Weibchen, denn derlei Unterschiede gibt es bei Irrlichtern nicht. In der rechten Hand trug es eine winzige weiße Fahne, die hinter ihm herflatterte. Es handelte sich also um einen Boten oder einen Unterhändler. Gefahr, bei seinen weiten Schwebesprüngen in der Finsternis gegen einen Baumstamm zu prallen, bestand nicht, denn Irrlichter sind ganz unglaublich geschickt und flink und vermögen mitten im Sprung ihre Richtung zu ändern. Daher kam der Zickzackweg, den es nahm, doch im großen und ganzen genommen bewegte es sich immer in einer bestimmten Richtung fort. Bis zu dem Augenblick, da es um einen Felsvorsprung kam und erschrocken zurückfuhr.

Hechelnd wie ein kleiner Hund saß es in einem Baumloch und überlegte eine Weile, ehe es sich wieder hervorwagte und vorsichtig um die Ecke des Felsens lugte. Vor ihm lag eine Waldlichtung, und dort saßen beim Schein eines Lagerfeuers drei Gestalten sehr unterschiedlicher Art und Größe. Ein Riese, der aussah, als bestünde alles an ihm aus grauem Stein, lag ausgestreckt auf dem Bauch und war fast zehn Fuß lang. Er stützte den Oberkörper auf die Ellbogen und blickte ins Feuer. In seinem verwitterten Steingesicht, das seltsam klein über den gewaltigen Schultern stand, ragte das Gebiß hervor wie eine Reihe von stählernen Meißeln. Das Irrlicht erkannte, daß er zu der Gattung der Felsenbeißer gehörte. Das waren Wesen die unvorstellbar weit vom Haulewald in einem Gebirge lebten, - aber sie lebten nicht nur in diesem Gebirge, sie lebten auch von ihm, denn sie aßen es nach und nach auf. Sie ernährten sich von Felsen. Glücklicherweise waren sie sehr genügsam und kamen mit einem einzigen Bissen der für sie äußerst gehaltvollen Kost wochen- und monatelang aus. Es gab auch nicht viele Felsenbeißer, und außerdem war das Gebirge sehr groß. Aber da diese Wesen schon sehr lang dort lebten - sie wurden viel älter als die meisten anderen Geschöpfe in Phantasien -, hatte das Gebirge im Laufe der Zeit doch ein recht sonderbares Aussehen angenommen. Es glich einem riesenhaften Emmentaler Käse voller Löcher und Höhlen.

Deshalb hieß es wohl auch der Gänge-Berg.

Aber die Felsenbeißer ernährten sich nicht nur vom Gestein, sie machten alles daraus, was sie benötigten: Möbel, Hüte, Schuhe, Werkzeuge, ja sogar Kuckucksuhren. Und so war es nicht weiter verwunderlich, daß dieser Felsenbeißer hier eine Art Fahrrad hinter sich stehen hatte, das ganz und gar aus besagtem Material bestand und zwei Räder hatte, die wie gewaltige Mühlsteine aussahen. Im ganzen glich es eher einer Dampfwalze mit Pedalen.

Die zweite Gestalt, die rechts vom Feuer saß, war ein kleiner Nachtalb. Er war höchstens doppelt so groß wie das Irrlicht und glich einer pechschwarzen, fellbedeckten Raupe, die sich aufgesetzt hat. Er gestikuliert heftig beim Sprechen mit zwei winzigen rosa Händchen, und dort, wo unter den schwarzen Wuschelhaaren vermutlich das Gesicht war, glühten zwei große kreisrunde Augen wie Monde.

Nachtalben der verschiedensten Form und Größe gab es überall in Phantasien, und so konnte man zunächst nicht erraten, ob dieser hier von nah oder weit gekommen war. Allerdings schien auch er auf Reisen zu sein, denn das bei Nachtalben gebräuchliche Reittier, eine große Fledermaus, hing kopfunter in ihre Flügel gewickelt wie ein zugeklappter Regenschirm hinter ihm an einem Ast.

Die dritte Gestalt auf der linken Seite des Feuers entdeckte das Irrlicht erst nach einer Weile, denn sie war so klein, daß man sie aus dieser Entfernung nur schwer ausmachen konnte. Sie gehörte der Gattung der Winzlinge an, war ein überaus feingliedriges Kerlchen in einem bunten Anzüglein und mit einem roten Zylinder auf dem Kopf.

Variante 2

Aber Atréju ahnte nichts von seinem Verfolger und suchte sich seinen Weg vorsichtig und langsam. Als er gerade in einer engen Höhle steckte, die wie eine gewundene Röhre durch ein Felsenmassiv führte, hörte er plötzlich ein Getöse, das er sich nicht erklären konnte, denn es hatte keine Ähnlichkeit mit irgendeinem anderen Lärm, den er je vernommen hatte. Es war ein Brausen und Brüllen und Klirren, und zugleich fühlte Atréju, wie der ganze Felsen, in dem er steckte, bebte, und er vernahm das Krachen von Steinblöcken, die draußen polternd von den Bergwänden stürzten. Eine Weile wartete er, ob das Erdbeben - oder was immer es sein mochte - nachlassen würde, als es jedoch anhielt, kroch er weiter, erreichte schließlich den Ausgang und streckte vorsichtig den Kopf hinaus.

Und nun sah er: Über der Finsternis des Tiefen Abgrundes, von einem Rand zum anderen gespannt, hing ein ungeheures Spinnennetz. Und in den klebrigen Fäden dieses Netzes, die dick wie Seile waren, wand sich ein großer weißer Glücksdrache, schlug mit Schwanz und Klauen um sich und verstrickte sich doch nur immer rettungsloser. Glücksdrachen gehören zu den seltensten Tieren in Phantasien. Sie haben keine Ähnlichkeit mit gewöhnlichen Drachen oder Lindwürmern, die wie riesige, ekelhafte Schlangen in tiefen Erdhöhlen hausen, Gestank verbreiten und irgendwelche wirklichen oder vermeintlichen Schätze hüten. Solche Ausgeburten des Chaos sind meist von boshafem oder grämlichem Charakter, haben fledermausartige Hautflügel, mit welchen sie sich lärmend und plump in die Luft erheben können, und speien Feuer und Qualm. Glücksdrachen dagegen sind Geschöpfe der Luft und der Wärme, Geschöpfe unbändiger Freude, und trotz ihrer gewaltigen Körpergröße so leicht wie eine Sommerwolke. Darum brauchen sie kein e Flügel zum Fliegen.

Sie schwimmen in den Lüften des Himmels wie Fische im Wasser. Von der Erde aus gesehen gleichen sie langsamen Blitzen. Das Wunderbarste an ihnen ist ihr Gesang. Ihre Stimme klingt wie das goldene Dröhnen einer großen Glocke, und wenn sie leise sprechen, so ist es, als ob man diesen Glockenklang von fern hört. Wer je solchen Gesang vernehmen durfte, vergißt es sein Lebtag nicht mehr und erzählt noch seinen Enkelkindern davon. Aber dieser Glücksdrache, den Atréju jetzt sah, befand sich wahrhaftig

nicht in einer Lage, in der ihm nach Singen zumut sein konnte. Der lange, geschmeidige Leib, dessen perlmutterfarbene Schuppen rosig und weiß glitzerten, hing verkrümmt und gefesselt in dem riesigen Spinnennetz. Die langen Barten am Maul des Tieres, die üppige Mähne und die Fransen am Schweif und an den Gliedmaßen waren in die klebrigen Seile verstrickt, so daß es sich kaum noch regen konnte. Nur die Augenbälle in seinem löwenartigen Haupt funkelten rubinrot und zeigten, daß er noch lebendig war. Das herrliche Tier blutete aus vielen Wunden, denn da war noch etwas anderes, etwas Riesiges, das sich immer von neuem blitzschnell über den weißen Drachenleib stürzte wie eine dunkle Wolke, die ununterbrochen ihre Gestalt änderte. Bald glich sie einer Riesenspinne mit langen Beinen, vielen glühenden Augen und einem dicken Körper, der mit einem schwarzen, verfilzten Haargestrüpp bedeckt war, dann wurde sie zu einer einzigen großen Hand mit langen Klauen, die den Glücksdrachen zu zerquetschen suchte, und im nächsten Augenblick verwandelte sie sich in einen schwarzen Riesenskorpion, der mit seinem Giftstachel nach seinem unglücklichen Opfer schlug. Der Kampf zwischen den beiden gewaltigen Wesen war fürchterlich. Der Glücksdrache verteidigte sich noch, indem er blaues Feuer spie, das die Borsten des wolkenartigen Geschöpfes versengte. Rauch quoll auf und wirbelte in Schwaden durch die Felsenspalte. Der Gestank machte Atréju das Atmen fast unmöglich. Einmal gelang es dem Glücksdrachen sogar, seinem Gegner eines seiner langen Beine abzubeißen. Doch das abgetrennte Glied fiel nicht etwa in die Tiefe des Abgrunds, sondern bewegte sich einen Augenblick allein in der Luft und kehrte dann an seinen vorigen Platz zurück und vereinigte sich wieder mit dem dunklen Wolkenkörper. Und so geschah es immer wieder, der Drache schien ins Leere zu beißen, sobald er eines der Glieder mit seinen Zähnen fassen konnte. Nun erst bemerkte Atréju, was ihm bisher entgangen war: Dieses ganze grausige Geschöpf bestand gar nicht aus einem einzigen, festen Körper, sondern aus unzähligen kleinen stahlblauen Insekten, die wie zornige Hornissen summten und im dichten Schwärm immer neue Gestalten bildeten. Es war Ygramul, und nun wußte Atréju auch, warum sie »die Viele« genannt wurde.

Ende, Michael: Die Unendliche Geschichte, Thienemann Verlag,