

ATRÉJU

Das Zeichen gibt dir große Macht, es erfüllt dir all deine Wünsche, aber zugleich nimmt es dir eine Erinnerung an deine Welt.

XAYÍDE

(von außerhalb)

Was fehlt dir denn?

BASTIAN BALTHASAR BUX

Graógramán hat mir gesagt, ich muss den Weg der Wünsche gehen, wenn ich meinen Wahren Willen finden soll. Und das heißt die Inschrift von AURYN. Aber dazu muss ich von einem Wunsch zum nächsten gehen. Ich kann keinen überspringen. Anders kann ich in Phantasien überhaupt nicht weiterkommen, hat er gesagt. Dazu brauche ich das Kleinod.

ATRÉJU

Ja. Es gibt dir den Weg und nimmt dir gleichzeitig das Ziel.

XAYÍDE

(von außerhalb)

Die Kindliche Kaiserin wird schon gewusst haben, was sie tat, als sie dir das Zeichen gab.

BASTIAN BALTHASAR BUX

Du machst dir unnötige Gedanken, Atréju. Ganz bestimmt ist AURYN keine Falle.

ATRÉJU

Nein, das glaube ich auch nicht.

FUCHUR

Jedenfalls ist es gut, dass wir schon auf der Suche nach dem Weg in deine Welt sind.

ATRÉJU

Das sind wir doch, nicht wahr?

BASTIAN BALTHASAR BUX

Jaja.

DIE SCHLAMUFFEN

11

Es wird Tag. Überall krabbeln und purzeln und flattern komischste Gestalten. Sie turnen und hopsen und versuchen den Turm aus Silberfiligran kaputtzumachen.

HYSBALD

Was beim Namen der Kindlichen Kaiserin ist das?

BASTIAN BALTHASAR BUX

He, ihr da! Hört sofort auf damit! Das könnt ihr doch nicht machen?

SCHLAMUFFE 1 (DIE NEUGIERIGE)

Was hat er gesagt?

SCHLAMUFFE 2 (DIE WIEDERHOLERIN)

(dreht sich im Kreis)

Der Dingsda sagt, wir können das nicht machen.

SCHLAMUFFE 3 (DIE SKEPTIKERIN)

(Wirft einen Stein über die Schulter)

Warum sagt er, wir können das nicht machen?

Die Unendliche Geschichte / Szene 11

BASTIAN BALTHASAR BUX
Weil ihr das eben nicht dürft! Ihr könnt doch nicht einfach alles kaputtmachen!

SCHLAMUFFE 4 (DIE PRAKTISCHE)
(*wühlt in einem Haufen*)
Der Dingsda sagt, wir können nicht alles kaputtmachen.

SCHLAMUFFE 5 (DIE STOLZE)
(*schmeißt etwas in die Luft*)
Doch das können wir. Sieh doch!

SCHLAMUFFE 6 (DIE VERSPIELTE)
(*schlägt ein Rad, macht dabei etwas durcheinander*)
Doch, ich kann's auch!

SCHLAMUFFE 7 (DIE KLETTERERIN)
(*klettert hoch, bricht dabei etwas ab*)
Und ich! Schau hier!

BASTIAN BALTHASAR BUX
Hört auf! Was macht ihr denn da?

SCHLAMUFFE 8 (DIE WORTSPIELERIN)
Der Singsda fragt, da was wir machen!

SCHLAMUFFE 9 (DIE NACHDENKLICHE)
Was machen wir denn eigentlich?

SCHLAMUFFE 10 (DIE LAUTSTARKE)
Wir machen Spaß!

Alle lachen laut, hopsen, werfen Dinge durch die Gegend.

SCHLAMUFFEN (CHOR)
Wir machen Spass
Ja spass die spass
Und Spaß ist pas!
Und nass ist Spaß!
Wir schlammen, schluffen, platschen fein
Wir tanzen Krach und hoch das Bein!
Wir machen Spass
Ja spass die spass
Und Spaß ist pas!
Und nass ist Spaß!
Wir maffen, moffen, flutschen fein
Wir drehen Furz und mach dich klein!

BASTIAN BALTHASAR BUX
(*über den Reigen sprechend*)
Aber der Turm wird zusammenbrechen, wenn ihr nicht aufhört!

SCHLAMUFFE 11 (DIE VORSICHTIGE)
Der Dingsda meint, der Turm wird zusammenbrechen.

SCHLAMUFFE 12 (DIE GLEICHGÜLTIGE)
Na und?

SCHLAMUFFE 13 (DIE KOPFSTAND-KÜNSTLERIN)
(*im Kopfstand*)
Und na?

BASTIAN BALTHASAR BUX
Aber ihr dürft das nicht! Es ist das Werk der Acharai!

Alle halten inne. Stille.

Die Unendliche Geschichte / Szene 11

SCHALMUFFE 10 (DIE LAUTSTARKE)
Der Dingsda sagt, wir dürfen das nicht!

SCHLAMUFFE 15 (DIE SÄNGERIN)
(*singend*)
Wir dürfen alles!

SCHLAMUFFE 16 (DIE FRECHE)
Alles, was uns nicht verboten ist.

SCHLAMUFFE 17 (DIE ÜBERTREIBERIN)
Wer wagt es, uns irgendwas zu verbittern?

SCHLAMUFFE 16 (DIE FRECHE)
Wer uns was verblödet, hat verloren!

SCHLAMUFFE 10 (DIE LAUTSTARKE)
Würdest du das bitte noch einmal ganz langsam und ausführlich sagen?

BASTIAN BALTHASAR BUX
Ich bin euer Wohltäter!

SCHLAMUFFE 1 (DIE NEUGIERIGE)
Habt ihr das gehört?

SCHLAMUFFE 8 (DIE WORTSPIELERIN)
Nastiban Baltebux ist unser Tolwäter!

SCHALMUFFE 16 (DIE FRECHE)
Quatsch, er heißt Saratät Buxiwohl.

SCHLAMUFFE 9 (DIE NACHDENKLICHE)
Nein, er heißt Baxian Wähltoter.

SCHLAMUFFE 15 (DIE SÄNGERIN)
(*wie eine Arie singend*)
Babeltran Wähltoter!

SCHLAMUFFE 2 (DIE WIEDERHOLERIN)
Babeltran Wähltoter!

SCHLAMUFFE 4 (DIE PRAKTISCHE)
Nein, Baldrian Hix!

SCHLAMUFFE 10 (DIE LAUTSTARKE)
Schlux!

SCHLAMUFFE 5 (DIE STOLZE)
Hoch lebe unser Buxtäter!

SCHLAMUFFE (CHOR)
Hoch lebe unser Buxtäter Sansibar Bastelwohl!

Immerfort schreiend und lachend bewegt sich der Schwarm und wirbelt fort. Der Lärm verhallte in der Ferne. Bastian blickt Atréju an, der zur Seite abgeht.

HYKRION
Und, Herr Baxian?

BASTIAN BALTHASAR BUX
Bastian!

HYKRION
Bastian, entschuldigt. Das war verwirrend. Wo soll es lang gehen?

BASTIAN BALTHASAR BUX
Da lang.

XAYÍDE I

12

*Xayíde wird von Panzerritter 01A und
01B hereingetragen.*

PANZERRITTER 01A
Warten auf Befehl, Herrin.

XAYÍDE
Es ist soweit. Unsere Zeit ist gekommen. Er wird sich ein Abenteuer
wünschen, das er bekommen soll.

PANZERRITTER 01B
Subjekt läuft im Kreis. Dreimal. Kann nichts.

XAYÍDE
Überlass das Schlußfolgern mir, 01B. Sein Wunsch wird ihn direkt zu mir
führen. Wenn es soweit ist, werden wir ihm eine Falle stellen.

PANZERRITTER 01A
Armeen sind bereit, Gebieterin.

XAYÍDE
Wir werden ihn nicht angreifen, 01A!

PANZERRITTER 01B
Nicht?

XAYÍDE
Schnappt die drei Einfaltspinsel, die ihn begleiten. Mit ihnen werden
wir ihn ködern.

PANZERRITTER 01B
Subjekte zerstören: Mensch, Grünhaut, Drache.

XAYÍDE
Hohlkopf! Natürlich nicht. Was wäre dann gewonnen? Wenn ich die
wahrhaft Mächtigste in Phantasien werden soll, dann nur indem wir uns
ihm unterwerfen.

PANZERRITTER 01B
Was?

XAYÍDE
01B. Bitte! Wenn du nicht so außerordentlich effizient wärst, würdest
du schon längst auf dem Schrottplatz liegen. Macht, was ich euch sage.

PANZERRITTER 01B
Befehl erhalten, Herrin!

PANZERRITTER 01A
Befehl wird ausgeführt, Herrin!

ORCHIDEENWALD

13

HYDORN
Hier waren wir schon einmal.

HYSBALD
(zu Hykrion)
Wer ist wie immer ohne Sinn und Verstand vorgelaufen?