

Rycerska Rewolucja czyli Bojkot W Warsztacie

AKT I

Scena 1

Na scenę wchodzi NARRATOR. Zaraz za nim idzie ELF 1 celujący do niego z łuku. NARRATOR staje na środku sceny. ELF 1 wręcza mu zawiniętą kartkę. NARRATOR rozwija ją, wyciąga z kieszeni okulary, chwilę się przygląda i czyta.

NARRATOR

W związku z żądaniami Elfickiego Towarzystwa Kulturalno-Oświatowego, jesteśmy zmuszeni zrezygnować z planowanej sztuki i przedstawić inscenizację pod tajemniczym tytułem "Rycerska rewolucja, czyli Bojkot w Warsztacie"

Podpisano

Zdesperowane Elfickie Towarzystwo Kulturalno-Oświatowe

ELF 1 ruchem łuku wskazuje mu miejsce w rogu sceny. NARRATOR idzie tam. ELF 1 podobnym gestem wskazuje miejsce dla CHÓRU. Wychodzi CHÓR w towarzystwie ELFA 2. Po chwili ELF 1 i 2 schodzą ze sceny.

NARRATOR

Więc jak sobie te elfy życzyły,
Sztukę zmienić trzeba,
Co by nam nic nie zrobiły
I dały forsę na kawałek chleba.
To będzie opowieść o pewnej drużynie,
Która wędruje przez świat.
Ostatnio była w Księżstwa Mieckiego Krainie
I zarobiła wyrok więzienia na sto lat.
A las ten jest straszny i zielony,
Są tu *(pokazuje)* drzewa, gobliny, ptaki i glony.

Jakaś marszowa muzyka. Wchodzi FALKEIX, za nim KTULOSŁAW i MURMELTIERAVIN (i ECHO). Robią kilka kótek wokół sceny i zatrzymują się na środku. Muzyka cichnie..

FALKEIX

Kto mnie wołał,
Czego chciał?
Goni nas Miecka Policja Drogowa,
Bo żeśmy myśleli, że tu święta jest krowa.
Więc my je łukiem szerokim mijaliśmy,

Lecz smoka - pod ochroną, spotkaliśmy.
Walkę się stoczyło, bestię sprzątnęliśmy,
Lecz zaraz ekologów na głowie mieliśmy.

MURMELTIERAVIN

Tak, tak właśnie było.
Listów gończych trochę przybyło.
Więc przez las uciekamy, aż do granicy,
Bo nie chcemy skończyć w więziennej piwnicy.
(Pokazuje kierunek skąd przyszli)
Za nami już wioska Celtycka i orkowy step
Została tylko wioska elfów co kochają śpiew.

KTUŁOSŁAW

Jak wy to robicie, że ciągle rymujecie?
Wy nie jesteście poetami przecie.
O nie, ja też wierszuję.
Zgubne wpływy Narratora tu czuje.
Więc trzeba iść w atmosferze liryki,
Zanim nas dopadnie policja uzbrojona w piki.

NARRATOR

Dlatego właśnie ta wędrówka przez las.
A teraz przedstawić się czas.

MURMELTIERAVIN

Racja. Imię me muszę podać,
Jakby ktoś chciał na mnie głosować.
Jestem Murmeltieravin, mag znakomity,
Przepotęźny i ... nie upity
W dzieciństwie klątwę na mnie rzucono,
I magiczne echo do mnie przyczepiono

FALKEIX

Aleś zrymował brachu,
Dostaniesz po ciachu.

KTUŁOSŁAW

Co? Po ciachu? Czemu on?
On rymuje jak siekiery trzon.
Ja tu jestem rymu król
... no i cool!
A zwę się Ktułosław, wojownik
Co chodzi po lesie, choć nie kłusownik.

FALKEIX

A teraz czas bym przedstawił się ja.
Choć nie muszę, bo mnie każdy zna.
Jam Falkeix, paladyn z Zakonu Smoka Posrebrzanego
Nie ma od niego zakonu wspanialszego.
Uczył mnie sam Mistrz Wielki,
Co się Ravenix zwie
Codziennie na obiad dawali brukselki,
A po nich było mi źle.
I szkoliłem się przez wiele lat,
By móc zwiedzić cały wielki świat.

GOBLINY z chóru w tym momencie podchodzą do FALKEIXA, wykręcają mu ręce do tyłu i wyprowadzają ze sceny. Ten po chwili wraca, a za nim GOBLINY z bandażami, jeden z nich kuśtyka.

FALKIEX

Te gobliny przerwały me opowiadanie.
W którym miejscu skończyłem? Oto jest pytanie.
Pamiętacie o czym mowa była?

KTUŁOSŁAW

O brukselce która ci zaszkodziła...

MURMELTIERAVIN

(Przerywa KTUŁOSŁAWOWI)

Nie słuchaj go. On bredzi.
Całą historię opowiedziałeś.
Nie zapomniałeś nawet tych niedźwiedzi,
Co je w górach pokonałeś.

KTUŁOSŁAW

Czas nas goni i ruszać pora
Bo na nas naślą terminatora.

Wychodzą. Zostaje NARRATOR i CHÓR.

Scena 2

Muzyka. Wchodzi DRUŻYNA. Muzyka po chwili cichnie.

NARRATOR

Bohaterowie szli przez las,
I minął długi czas.
Zaszło słońce, ciemno się zrobiło,
Lecz to drużyny nie przestraszyło.
Ale zatrzymali się by przenocować.

Odpocząć i siły zregenerować.

KTUŁOSŁAW

Nie będę iść przez las po słońca zachodzie,
Potknę się i wyląduję w błocie lub wodzie.
Tu się zatrzymamy.
Noc przeczekamy.

MURMELTIERAVIN

Ognisko zapalić muszę.
Idźcie po patyki.

FALKEIX

Ja się stąd nie ruszę,
Słyszę zwierząt ryki.
Tam jest ciemno, nie widać nic.
Napadnie mnie wilk albo rydz.

KTUŁOSŁAW

Rydz to grzyb, on nie atakuje.

FALKEIX

Nie mówi tak ten, kto jego kły poczuje.

KTUŁOSŁAW

To ja pójdę po kawałki drewna,
Ja się nie boję, to rzecz pewna.

Wychodzi ze sceny. Po chwili wraca z IMITACJA OGNISKA CREATION KIT.

KTUŁOSŁAW

Patrzcie na to przyjaciele,
Ognia dzisiaj będzie wiele.

Rozkładają IMITACJĘ OGNISKA. Siadają dookoła. Mroczna muzyka. MURMELTIERAVIN bierze mapę.

MURMELTIERAVIN

Towarzysze broni,
Czas na goni,
Ale wędrówki kres,
Już blisko jest.

KTUŁOSŁAW

Kiedy do granicy dojdziemy,
I policji uciekniemy?

MURMELTIERAVIN

Jutro, kiedy zajdzie słońce
I do nor schowają się zające.

FALKEIX zaczyna polerować miecz. Nagle na scenę kartka. MURMELTIERAVIN podnosi ją i czyta.

MURMELTIERAVIN

Jutro święto mamy,
Inne elfy zapraszamy.
Będą tańce oraz śpiew.
A nie będzie mew.
To najlepsza uroczystość na świecie.
Przyjdźcie jeśli chcecie,
Ten tekst napisali,
Elfy co pióro trzymały.

KTUŁOSŁAW

Elfy jutro imprezę mają,
Okoliczności nam sprzyjają.

MURMELTIERAVIN

Tak, jutro cicho się przekradniemy,
W tym zamieszaniu niezauważeni przejdziemy.

FALKEIX

Z jakiej przyczyny to przekradanie.
Jak elfa spotkamy, to nic się nie stanie.

KTUŁOSŁAW

Nie mamy pozwolenia na wędrówkę po lesie,
A nasz rysopis mają pewnie w każdym notesie.

FALKEIX

Rozumiem, ciemno już i spać pora.
Ja popilnuje i odgonię każdego potwora.
A muzykę mroczną słyszę ja.
Pewnie się skrada tu jaka bestyja.

CHÓR

Ciemno wszędzie,
Głucho wszędzie,
Co to będzie?

Światła gasną. Po krótkiej chwili się zapalają. Muzyka cichnie.

NARRATOR

Po długiej nocy dzień wstaje,
Nowe perspektywy nam daje.

FALKEIX

Co? Przecież przed chwilą zaczęła się noc.
Czy ty masz zmieniania pory dnia moc?

MURMELTIERAVIN

Tak czy inaczej iść już pora.
Bo nas napadnie jakaś elficka zmora.

Składają IMITACJE OGNISKA. Wychodzą ze sceny.

Scena 3

Na środek wychodzi ELF 1 ze znakiem "Wioska elfów - 3 km". Po chwili wchodzi DRUŻYNA. Tak jak poprzednio robią kilka kótek wokół sceny nie zwracając uwagi na elfa.

NARRATOR

I na wędrówkę swój czas marnowali.
Aż tu nagle elfa spotkali,
(DRUŻYNA zatrzymuje się nagle przed elfem)
I wcale się nie uradowali.

KTUŁOSŁAW

Kim ty jesteś o nieznajomy?

ELF 1

Strażnik drogi wyszkolony.

FALKEIX

Stop! Przerwać akcję! Mam tego dość.
Te rymy wszystkim dają w kość.
(Do NARRATORA)
Słuchaj, to jak mówimy zależy od ciebie.
I jeśli nie chcesz wylądować w glebie,
Przestań ciągle mówić rymami
Przeplataj je normalnymi tekstami.

NARRATOR

I radość zagościła na twarzy paladyna,
Gdyż poczuł, że Narrator się zgodził,
Odpuści rymów kilka.
Drużynę z kłopotu oswobodzi.

FALKEIX

Może być.

MURMELTIERAVIN

Wróćmy do opowieści.

NARRATOR

Drużyna w lesie stała.

A przed nimi elf.

Czy ma on coś do przekazania?

I kim on jest?

ELF 1

Pilnuję drogi do mojej wioski,

A was nie przepuszczę.

Trzy zadania wypełnić musicie.

Wtedy może zmienię zdanie.

KTUŁOSŁAW

Przyjmujemy wyzwanie

ELF 1

Pierwsze zadanie,

To pokonanie strażnika drogi.

Walka się odbędzie

Jeden na jednego.

MURMELTIERAVIN

Ha! Ja zaczynam walkę.

Jedno Spopalenie i po tobie.

(Rysuję ręką w powietrzu pentagram)

Spopalenie!

(Chwila przerwy)

Spopalenie mówię.

DRZEWO Z KARTKĄ wychodzi z chóru i podchodzi do MURMELTIERAVINA. Ten zrywa kartkę i czyta.

MURMELTIERAVIN

Miecki Instytut Do Spraw Herezji ogłasza,
że żadnych magów do siebie nie sprasza.

Więc zakaz czarowania obowiązuje,

Kto nie posłucha nasz gniew poczuje.

Więc okryliśmy las anti-magiczną osłoną.

Bardzo potężną i przez nas sprawdzoną

(Przestaje czytać i mówi do DRUŻYNY)

Przepraszam chłopaki ja nie walczę,
Z pojedynku rezygnuje.

ELF 1

Moja potęga króluje.

KTUŁOSŁAW

Teraz ja. Moja kolej.

Narrator staje na środku sceny. Wchodzi ELF 2.

NARRATOR

A teraz warto wytłumaczyć,
Jak walka będzie się odbywać.
Aby było uczciwie,
O trafieniu zadecyduje los.
Ta trójka *(pokazuje na MURMELTIERAVINA, FALKIXA i ELFA 2)*
Kostkami rzuci.
Wynik wysoki trafienie oznacza,
Jeśli trafi ktoś, kolejny rzut
Powie nam, ile cios zadał ran.

ELF 1 podaje MURMELTIERAVINOWI drogowskaz do utrzymania. W głębi sceny kucają FALKEIX, MURMELTIERAVIN i ELF 2. Muzyka do walki. ELF 1 i KTUŁOSŁAW przyglądają się sobie. Po chwili KTUŁOSŁAW wyciąga miecz i robi kilka zamachów. Potem trochę się cofa. ELF 1 bierze kij. Też robi kilka zamachów i też się oddala. Wchodzi GOBLIN z tabliczką „RUNDA 1” i po chwili schodzi. KTUŁOSŁAW i ELF 1 jeszcze chwilę się sobie przyglądają. KTUŁOSŁAW podchodzi i robi zamach mieczem, ale zatrzymuje miecz przed ELFEM 1. Muzyka nagle urywa się. FALKEIX wyciąga kostki do gry i rzuca

FALKEIX

6 i 4 daje 10,
Plus odpowiednie modyfikatory.
Ha! Celny cios.

Znów gra muzyka. KTUŁOSŁAW kończy atak. Elf 1 przechyla się na bok, i traci równowagę. Muzyka cichnie.

FALKEIX

A teraz obrażenia...

ELF 2

Stój. Poczekaj. A unik?

FALKEIX

Dobra. Rzucaj.

Elf 2 rzuca kostkami. Chwilę się przygląda.

ELF 2

Unik udany

Elf 1 staje prosto. KTUŁOŚŁAW ustawia miecz jak przed trafieniem. Ponownie gra muzyka. Tym razem KTUŁOŚŁAW kończy zamach, ale ELF 1 unika (odskok w bok, schyla się, MATRIX). Następnie wyprowadza pchnięcie kijem, ale zatrzymuje go przed KTUŁOŚŁAWEM. Muzyka nagle cichnie. ELF 2 rzuca kośćmi.

ELF 2

Niestety, niecelny cios,
Ale o mały włos.

Muzyka. ELF 2 nagle skręca kijem gdzieś na bok i nie trafia. Odchodzi teraz trochę do tyłu. KTUŁOŚŁAW też się cofa. Wchodzi GOBLIN z tabliczką RUNDA 2. KTUŁOŚŁAW ponownie podchodzi i robi zamach. Muzyka i cichnie. FALKEIX rzuca kostkami.

FALKEIX

Przykro mi, nie trafiłeś.
Sam się też uszkodziłeś.

ELF 2

(Zagląda Falkeixowi przez ramię)
Trafienie krytyczne pechowe.

FALKEIX

(Ponownie rzuca)
Wypada ci broń.
Ląduje 2 metry od ciebie.

MURMELTIERAVIN bierze linijkę i odmierza 2 metry od KTUŁOŚŁAWA. Muzyka. MURMELTIERAVIN bierze od KTUŁOŚŁAWA miecz i daje go w wyznaczone miejsce. Koniec muzyki.

KTUŁOŚŁAW

O nie. Przegrałem

ELF 2

Żegnam was

Schodzi ze sceny.

FALKEIX

Teraz moja kolej.
Ja, Falkeix, dzielny i waleczny
Paladyn z Zakonu Posrebrzanego Smoka
Wyzywam cię na pojedynek.
Lecz nie będzie to zwykła potyczka.
To walka o honor mój oraz...

Wchodzi GOBLIN z tabliczką "2 godziny później". Po chwili schodzi. ELF 1 śpi na stojąco.

FALKEIX

Więc walcz!
(Stoi chwilę z mieczem skierowanym na ELFA 1)
Milczenie uznaję za twą klęskę.

DRUŻYNA schodzi ze sceny. GOBLINY z CHÓRU wypychają ELFA 1 ze sceny.

NARRATOR

I poszli w dalszą drogę,
Elfów strażników szukali.
Czy ich odnaleźli i zadanie wypełnili?
To wszystko w następnym akcie

AKT II, Zaginiony

Scena 1

Na scenę wchodzi ELF 2. W rękach trzyma zawój. Rozwija go i czyta.

ELF 2

Z rozkazu naszej wspaniałej Królowej,
Jesteśmy zmuszeni...

NARRATOR podchodzi do niego i wrywa mu zwój.

NARRATOR

Daj mi to!
Kto jest Narratorem.
No kto? No ja!
Więc ja czytam.
(Czyta)
rozkaz królowej...bla,bla,bla...
...elfickie święto...bla,bla...

Rezygnacja z 2 i 3 próby!
Co? To musimy dać coś w zastępstwie.

Jeden z GOBLINÓW podchodzi do NARRATORA i coś do niego szepcze.

NARRATOR

Taa? Naprawdę?
To na co czekacie?

Cały CHÓR schodzi.

NARRATOR

Gobliński Zespół Wolnych Artystów
Ma zaszczyt zaprezentować krótką inscenizację
„Harold Patter czyli Banda Kolczyka”

Wchodzi HAROLD i staje na środku sceny. Po chwili wchodzi GUN-DAF.

GUN-DAF

Haroldzie. Władca Ciemności zbiera siły.
Jego kolczyk musi zostać zniszczony.

HAROLD

Ale Gun-dafie Be-żowy,
Czy podołam temu zadaniu.

GUN-DAF

Od ciebie zależy los świata.
Zbierz kompanów z którymi
Wyruszysz ocalić świat

HAROLD

Tak mistrzu.

Wychodzą.

Scena 2

Przy dźwiękach jakiejś tryumfalnej muzyki wchodzi HAROLD, WIEŚMIN i NEON.

HAROLD

Tworzymy Bandę Kolczyka.

Jam jest Harold Patter,
A to moja miotła, MOPPUS 2000

WIEŚMIN

Jam jest Wieśmin,
Pogromca potworów.

NEON

Jestem Neon, agent Neon.

NARRATOR

A jam jest Narrator,
I mam pytanie.
Będę teraz potrzebny?

NEON

Odpowiedz negatywna.

NARRATOR

To spadam stąd

Wychodzi NARRATOR. Mija się z GUN-DAFEM.

GUN-DAF

Ruszajcie, bo czasu niewiele.
I uważajcie na sługusów Władcy Ciemności.
A oto kolczyk.

Wręcza HAROLDOWI kolczyk. Ten wrzuca go do jakiegoś małego pojemnika. Wychodzą. Zostaje tylko GUN-DAF.

GUN-DAF

Los milionów istnień zależy od was.

Wychodzi.

Scena 3

Wchodzi BANDA KOLCZYKA.

HAROLD

Przed nami jeszcze długa droga.

Wbiega NASZ KECZAP.

NASZ KECZAP

Buahahaha.

Dopałem was, bando kolczyka.

Jam jest sługa Władcy Ciemności.

Jestem Trenerem Pikomonów.

Teraz was pokonam.

NASZ KECZAP wyciąga z plecaka słoik. Z niego wyciąga PISKACZU. Rzuca nim o ziemię.

NASZ KECZAP

Piskaczu, wybieram cię.

Walcz!

Ucieka.

WIEŚMIN

Nie!!!

To Piskaczu.

Cofnijcie się.

Ja go pokonam

WIEŚMIN próbuje wyciągnąć miecz umieszczony w pochwie na plecach. Miecz jest za długi i nie daje rady. W końcu odpina pochwę i wyjmuję miecz.

WIEŚMIN

Teraz to mnie zdenerwowałaś.

Muzyka do walki. WIEŚMIN Robi zamach mieczem, ale uderza obok PISKACZU. Robi tak kilka razy. Próbuje nadepnąć PISKACZU. Ten piszczy. WIEŚMIN odskakuje do tyłu.

WIEŚMIN

Nie!! To piskliwy atak.

WIEŚMIN ponownie atakuje. Raz trafia. Potem wykopuje PISKACZU ze sceny. Pada na kolano, upuszcza miecz.

WIEŚMIN

Już po mnie.

Idźcie beze mnie.

HAROLD

Nie zostawimy cię.

WIEŚMIN

Idźcie!

HAROLD

Nie zostawiam przyjaciół

WIEŚMIN

Nie martwcie się o mnie!

NEON

Idziemy.

HAROLD

Dobra.

Wychodzą.

WIEŚMIN

Czekajcie. Ja tylko żartowałem.

Łapie miecz i wybiega.

Scena 4

Na scenę wchodzi MRO CZNY YETI DAREK MOL (MYDM). Po chwili wchodzi BANDA KOLCZYKA.

MYDM

Więc przybyliście, Bando kolczyka.

Ja Mroczny Yeti, Darek Mol

Pokonam was.

Muzyka do walki, najlepiej "Duel of the fates". MYDM wyciąga parasol. Po chwili odrzuca go i wyciąga miecz świetlny. HAROLD wstępuje krok naprzód i bierze MOPPUS 2000. NEON I WIEŚMIN wycofują się w tył sceny. MYDM i HAROLD chwilę walczą. Gdy MYDM jest blisko zejścia ze sceny, MOPPUS 2000 wypada HAROLDOWI.

MYDM

Haroldzie, przejdź na ciemną stronę.

Wypełnij swoje przeznaczenie.

HAROLD

Nie!!!

MYDM

Haroldzie. Gun-daf nie powiedział ci całej prawdy.
Jestem kuzynem znajomego z wojska
sąsiada twojego ojca.

HAROLD

Nie. To nie może być prawda.
A kim jesteś dla mnie?

MYDM

Nikim. Ale skoro nie chcesz się
do mnie przyłączyć, musisz zginąć.

NEON

Zatrzymaj się.

Wyciąga łyżkę. Pokazuje ją MYDM-owi. Po chwili wygina ją.

MYDM

No i co?

NEON

Nie słyszałeś nigdy o Wattriksie.
To nie łyżka się wygina, tylko ty.

MYDM

Nie!

NEON bardziej wygina łyżkę. MYDM pada na kolana.

MYDM

Przestań.

NEON

A poza tym istnieje tylko Wattriks
I ty jesteś tylko iluzją.

MYDM

Jeśli tak, to co ja tu robię.

Wychodzi.

Scena 5

Mroczna muzyka. Wchodzi WŁADCA CIEMNOŚCI.

WIEŚMIN

Nie!!! To Władca Ciemności.

Ucieka.

NEON

Zapomniałem wyłączyć żelazko.

Ucieka.

WŁADCA CIEMNOŚCI

Buahahahaha.

Towarzysze cię opuścili Haroldzie Patterze.

Oddaj mi kolczyk, to daruje ci życie.

HAROLD wyciąga pojemnik z kolczykiem.

HAROLD

Nigdy.

WŁADCA CIEMNOŚCI

Patrz! Motylek!

Coś pokazuje na suficie.

HAROLD

Gdzie?

Patrzy w górę. WŁADCA CIEMNOŚCI odbiera mu pojemnik. Wyciąga kolczyk.

WŁADCA CIEMNOŚCI

Buahahaha.

Kolczyk spada na ziemię. Władca Ciemności podnosi go. Przygląda się mu.

WŁADCA CIEMNOŚCI

Zarysował się przez ciebie.

Wchodzi GUN-DAF.

GUN-DAF

Przez tą rysę stracił
całą swoją moc.
Przegrałeś Władco Ciemności.

WŁADCA CIEMNOŚCI wychodzi.

GUN-DAF

Świetna robota Haroldzie.
Ale Lord Zniszczenia zbiera siły.
Jego Amulet musi zostać zniszczony.
Jak już to zrobisz, to zniszcz przy okazji
Okulary Pana Mroku.

Wchodzi NARRATOR.

NARRATOR

Dobra, koniec.
żegnam was.
Nie umiecie dobrze tekstu,
I jeszcze naciągane zakończenie.
Nie ma was.

Wychodzi HAROLD i GUN-DAF.

AKT III

Scena 1

Wchodzi ELFIA KRÓLOWA, SŁUŻĄCA 1 i 2, MĘDRZEC.

MĘDRZEC

Pani, oni są już prawie w wiosce. Co mamy uczynić?

KRÓLOWA

Nic. Przeszli próbę

SŁUŻĄCA 1

Jak zwykle masz rację królowo.

SŁUŻĄCA 2

Absolutnie się zgadzamy.

Wchodzi POLICJANT.

POLICJANT

Nie radzę, pani. To niebezpieczni kryminaliści. Zaatakowali smoka.

MĘDRZEC

Więc policja ich szuka...

KRÓLOWA

...i pewnie chce pomocy od nas.

POLICJANT

Pomoc? Nie, chodzi nam o taką drobną przysługę. Wiecie, nasze oddziały nie są w stanie szybko się przemieszczać po lesie. Zatrzymajcie kryminalistów na trochę, a my ich dopadniemy.

KRÓLOWA

To będzie sprzeczne z naszymi zasadami. Przeszli Test.

ELFI MĘDRZEC

Co widzi ten, kto jest ślepy,
Gdy spojrzy tam, gdzie nic nie ma.

POLICJANT

Ach tak, zapomniałbym... wasz kodeks. Ale spójrzcie na to z tej strony. Wasz las utrudnia nam poruszanie się. Bez lasu, bez przeszkód, jeżeli rozumiecie o co mi chodzi. *(Po chwili)* Szkoda by było, gdyby ktoś musiał wyciąć te drzewa. Więc może jednak wyświadczyćcie nam małą przysługę w zamian za ... ochronę.

POLICJANT niszczy jakiś element dekoracji.

KRÓLOWA

Możemy spróbować.

POLICJANT

Wiedziałem, że się dogadamy. *(Wychodzi, ale po chwili wraca)* Jeszcze jedno. Może tu się kręcić taki jeden Agent Instytutu Do Spraw Herezji. Też ściga tamtych kryminalistów, ale on chce ich wyrzucić z kraju. Nie wolno wam mu pomagać.

Znów wychodzi ale nagle odwraca się i zauważa NARRATORA. Podchodzi do niego, chwilę się mu przygląda, a potem wyciąga notes.

POLICJANT

Imię?

NARRATOR

Siegfried.

POLICJANT

Zawód?

NARRATOR

Narrator.

POLICJANT

(Kartkując notes) Masz szczęście. Nie ma na ciebie żadnych skarg. Ale jak wygadasz tamtej trójce to, co usłyszałeś to taki wyrok dostaniesz, że popamiętasz.

NARRATOR

Nie, nie bijcie, nic nie powiem.

POLICJANT

Tak myślę.

POLICJANT Wychodzi.

KRÓLOWA

Pomóc Policji czy nie pomóc?

MĘDRZEC

Być albo nie być, oto jest pytanie.

KRÓLOWA

To terroryści, ale przeszli test. Gdybym nie zrezygnowała z dwóch prób, to nie było by problemu.

MĘDRZEC

"Oczy wiście" powiedział elf i powiesił je na drzewie

KRÓLOWA

Szanujemy twoją mądrość, ale tym razem mądrości ludowe nie pomogą. Możesz odejść.

MĘDRZEC

(Wychodząc)

Pierwszego dnia jesteś mędrce,

Drugiego kłopotem,

A trzeciego zarazą

KRÓLOWA

Ale problem pozostał.

SŁUŻĄCA 1

A gdyby tak...

SŁUŻĄCA 2

... z okazji święta...

SŁUŻĄCA 1

... jeszcze jeden test...

SŁUŻĄCA 2

... taki specjalny...

SŁUŻĄCA 1

... coś w czym nas nie pokonają...

SŁUŻĄCA 2

... na przykład śpiew...

SŁUŻĄCA 1

... im się nie uda...

SŁUŻĄCA 2

... a i tak czasu trochę minie...

SŁUŻĄCA 1

... Policja przybędzie...

SŁUŻĄCA 2

... i ich aresztuje...

SŁUŻĄCA 1

... a żeby w teście wystartowali...

SŁUŻĄCA 2

... zagrozimy im więzieniem...

KRÓLOWA

Hmm, a gdyby tak grożąc im więzieniem, zmusić ich do udziału w jeszcze jednym teście, na przykład naszym konkursie pieśni? Nie wygrają, a czasu i tak dużo upłynie, policja się zjawi w naszej krainie, tamtą trójkę aresztuje.

SŁUŻĄCA 1

Cóż za błyskotliwy plan.

SŁUŻĄCA 2

Królowa jak zwykle ma rację.

Wychodzą.

Scena 2

Wraca CHÓR Wchodzi GOBLIN z tablicą "Przerwa Techniczna" i stoi na środku sceny. Za nim reszta GOBLINÓW gestami przemieszcza CHÓR. Po chwili wnoszą stół i 3 krzesła. Po tym wszystkim ustawiają się razem z CHÓREM. Wchodzi DRUŻYNA przy marszowej muzyce.

FALKEIX

Wyłączcie to.

Muzyka milknie.

NARRATOR

Po długiej wędrówce,
Przez ciemny, mroczny las
Trafili do wioski elfów.
(Patrzy na zegarek)
I najwyższy już czas.

MURMELTIERAVIN

Toż to skandal.
Odpuścili nam dwie próby,
Bo niby święto mają.
(Ironicznie)
Może nas jeszcze tańcem przywitają.

Na scenę wchodzi wszystkie ELFY. Układ taneczny. Po tańcu ELF 1 i ELF 2 wyciągają łuki i celują w DRUŻYNĘ.

ELF 1 i ELF 2

My, Elfia Taneczna Policja,
Aresztujemy was.

ELFIA KRÓLOWA

Lecz znajcie naszą łaskę.
Ponieważ święto mamy,
Szansę wam damy.

ELFI MĘDRZEC

Elfem jestem i nic co elfie,
nie jest mi ludzkie.

ELFIA KRÓLOWA

Mamy dziś turniej pieśni.
Jeśli go wygracie,
Wolność zyskacie.

ELFI MĘDRZEC

Wyjątek potwierdza regułę
I rujnuje każdy plan.

KTUŁOSŁAW

Co? Śpiewać mamy?
Mowy nie ma.

ELFIA KRÓLOWA

To pójdziecie do więzienia.

ELFI MĘDRZEC

Nie las zdobi elfa,
Ale elf las.

KTUŁOSŁAW

Niech wam będzie.
Zaśpiewamy... i wygramy.

ELFIA KRÓLOWA

Dobrze, skoro podejmujecie wyzwanie,
Wytłumaczę wam zadanie.

ELFI MĘDRZEC

Jeżeli coś jest nielogiczne, a działa,
To jest logiczne.

ELFIA KRÓLOWA

Pieśń ma być o lesie,
3-osobowe jury ją oceni
i punkty w zakresie 1-10 przydzieli.

ELFI MĘDRZEC

Nikt nie jest ślepy jak ten,
Kto nie chce widzieć.

ELFIA KRÓLOWA

I proszę bez przeklinania.

NARRATOR

I zaczął się Wielki Turniej Pieśni

Schodzą ELFY i DRUŻYNA.

Scena 3

Wchodzi ELFI PREZENTER, ELFI CHÓR, KOMISJA i GOBLIN z tablicą „Runda 1”. KOMISJA siada przy stole, a GOBLIN po chwili schodzi.

ELFI PREZENTER

A teraz przed państwem wystąpi
Elficki Chór Narodowy!

Pieśń "Magiczny las" z warsztatów artystycznych Rycerka 2000 (nie będę jej przytaczać, bo jest głupia). KOMISJA podnosi tabliczki 8, 7, 7. ELFI CHÓR schodzi. Wchodzi DRUŻYNA i GOBLIN z tablicą „Runda 2”.

ELFI PREZENTER

(Ze znudzeniem)
A teraz Drużyna.

NARRATOR

Nasi dzielni bohaterowie,
Co nigdy nie śpiewali.
Długo siedzieli i myśleli
Kto śpiewać będzie.
W końcu wylosowali...

DRUŻYNA chwilę stoi na środku. Po chwili kucają i wszyscy trzej jednocześnie rzucają kostki. MURMELTIERAVIN i KTULOSŁAW patrzą na najpierw na kostki a potem na FALKEIXA.

FALKEIX

Ja?

Zostaje na środku. Reszta się cofa.

FALKEIX

No...eee...ten tego.

(Do jakiegokolwiek melodii. Może (a nawet powinnien) nawet fałszować)

To jest las elfowy
Tra la la
Zakwitły tu drzewa
I kwiatki
Mieszkają tu elfy
W wioskach swych
...koniec

KOMISJA podnosi tabliczki 9;9;9. DRUŻYNA i GOBLINY skaczą z radości. Po chwili ELFI PREZENTER chrząka i palcem rysuje kółko w powietrzu. KOMISJA obraca Tablice o 180°. Wynik jest 6, 6, 6.

ELFI PREZENTER

Zwycięzcą zostaje...
Elficki Chór Narodowy.

FALKEIX

Tak nie można, to oszustwo.
A klęska to plama na mym honorze.

ELFIA KRÓLOWA

(Jeśli jej nie ma to teraz wchodzi)
Na naszych zasadach turniej był.
Jak przegrywać nie umiecie,
To do więzienia pójdziecie.

FALKEIX

Zatem walczmy.

ELFIA KRÓLOWA

Wyzwałeś naród mój.
Niech rozpocznie się bój.

ELFI MĘDRZEC

Zadarliście z potęgą naszą.
To będzie klęską waszą.

ELFI PREZENTER

A oto bitwa!

Muzyka do bitwy. Wszyscy wyciągają broń. ELFIA KRÓLOWA z mieczem wychodzi krok do przodu. ELFY biorą jakieś kije, miecze lub włócznie. ELF 1 i ELF 2 łuki. FALKEIX i KTULOSŁAW sięgają po miecze, a MURMELTIERAVIN bierze kij. Stają naprzeciw elfów. Nagle na środek DRZEWO Z KARTKĄ.

DRZEWO Z KARTKĄ

Halten Sie! Nie ruszać się.

Zrzuca korę. Teraz to AGENT INKWIZYCJI (AI). Pokazuje wszystkim legitymację.

AI

Wiedziałem, że coś się tu szykuje.

A Instytut Do Spraw Herezji

Nigdy się nie myli.

Wy tu jakąś bijatykę urządzacie.

Das podchodzi pod Herezję.

Miał tu być taniec und śpiew,

A nie mordobicie.

Mianuję was Heretykami.

ELFIA KRÓLOWA

Ale my mamy zezwolenie.

(Wyciąga zezwolenie)

Jasno jest tu napisane,

że bronić na imprezie się możemy.

ELFI MĘDRZEC

Gdzie dwóch się bije,

Tam korzysta dentysta.

AI

Sehr gut.

(Do DRUŻYNY)

Und ihr?

KTULOSŁAW

No...ten tego...my

AI

Z łaski danej mi przez

Instytut Do Spraw Herezji,

Mianuję was Heretykami.

Zostaniecie wyrzuceni z Mieckiego Księstwa.

I przez rok zakaz wstępu macie.

MURMELTIERAVIN

Przecież o to nam chodziło,

By za granicą być.

AI

Po roku możecie odnowić tytuł Heretyka.

A teraz alle raus!

Wbiega POLICJANT.

POLICJANT

Stój! Nie możesz tego zrobić.
Oni muszą iść do więzienia.

AI

Są zbyt niebezpieczni by ich trzymać w kraju,
Za granicą staną się nieszkodliwi.

POLICJANT

Ty im po prostu pomagasz w ucieczce.

AI

Może.

Wszyscy oprócz NARRATORA schodzą.

NARRATOR

I tak się ta historia skończyła.
Drużyna do domu wróciła.

AI

(Wraca na scenę.)

Ty też!

Wyprowadza NARRATORA. Muzyka końcowa. Wchodzi GOBLIN z tablicą "W rolach głównych wystąpili:". Zaraz za nim wbiega AI i ściąga go ze sceny.

der KONIEC