

Денис Фёдоров

**Рыцарь Юсупп,
лучник Литвин, маг
Спрыгат и гном
Пушкар**

Денис Фёдоров
Рыцарь Юсупп, лучник Литвин,
маг Спрыгат и гном Пушкар

*http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=70585633
ISBN 9785006279179*

Аннотация

Сценарий пьесы, по сюжету которой Дракон похищает Принцессу, и только необычная команда героев может спасти её. Рыцарь Юсупп, Лучник Литвин, Маг Спрыгат и Гном Пушкар вновь объединяют свои силы в смешных ситуациях и неожиданных поворотах событий, чтобы вернуть Принцессу и победить злого Дракона. Зрители ждут яркого юмора, неожиданных шуток и море веселья в этой захватывающей приключенческой комедии!

Содержание

Действующие лица	5
Характеры и Костюмы	6
Локации	9
Пролог	10
ДЕЙСТВИЕ ПЕРВОЕ	12
Явление I	12
Явление II	15
Конец ознакомительного фрагмента.	17

Рыцарь Юсупп, лучник Литвин, маг Спрыгат и гном Пушкар

Денис Фёдоров

© Денис Фёдоров, 2024

ISBN 978-5-0062-7917-9

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Дружба не услуга, за неё не благодарят.

Г.Р.Державин

Действующие лица

Рыцарь Юсупп, главный герой, человек.

Лучник Литвин, главный герой, эльф.

Маг Спрыгат, главный герой.

Гном Пушкар, главный герой.

Принцесса Реджольда, главная героиня, дочь короля.

Дракон Осятур, главный злодей.

Бешеная горилла Кертар, второстепенный злодей.

Старый отшельник Вшивон, второстепенный злодей.

Рыжая Олимая ↘

Высокая Аксюна → три ведьмы

Худая Стрюна ↗

Король Шевчер, отец принцессы

Гонец Петрюк, помощник короля

Рассказчик Феодорс, бард

Характеры и Костюмы для актеров

Рыцарь Юсупп: самодовольный, самовлюблённый, легкомысленный; всегда на лице ухмылка; имеет завышенную самооценку. Одет в тёмно-синюю броню, того же цвета прямоугольный шлем с тремя узкими пластинами: одна на верхней части шлема, а другие – по бокам; плащ с рисунком единорога; щит с рисунком жёлтой уточкой; меч.

Лучник Литвин: Забавен; любит развлекаться; опирается на мнение своего кольца. Одет в зелёный акетон, того же цвета шляпа охотника, на которой находится красное перо и накладные уши эльфа, за спиной колчан со стрелами, но одна стрела больше других по размеру, на пальце левой руки кольцо с очень большим изумрудом.

Маг Спрыгат: высокий мужчина; всегда спокоен; умный и мудрый; в сложных ситуациях говорит цитату, которая подсказывает путь к решению проблемы. На лице борода до груди, собранная в хвостик. На нём фиолетовый колпак с падающей с звездой; халат мага того же цвета; посох, который чуть выше него самого и у которого стеклянный шар на конце; на лице, по мимо бороды, очки в круглой оправе.

Гном Пушкар: всегда недовольный, злой гном; невоспитанный хам (матерщинник), любит свой боевой топор даже

больше, чем себя. Никогда не растает не только с топором, но и своей одеждой: рогатым шлемом и меховой броне.

Принцесса Реджольда: гордая, избалованная девушка, которая с подросткового возраста ждёт своего принца. Всегда надевает розовое платье с блёстками, на голову колпак с фатой, а на руки белые перчатки длиной до локтей.

Дракон Осятур: истинный любитель золота и женщин; перед каждый своим действием поёт отрывок из песни, который характеризует его отношение к чему-либо. Весь покрыт тёмно-зелёной чешуёй; имеет порез на правом глазу.

Бешеная горилла Кертар: жадная, тощая горилла; чтобы пройти через джунгли, нужно заплатить дань, иначе он будет громко кричать и нападать. По всему телу находится тёмно-коричневая шерсть, а на ногах более яркого цвета штаны; на голове кудряшки.

Старый отшельник Шиферо: обезумевший старик, у которого длинные тонкие усы над верхней губой и на подбородке. Носит бамбуковую шляпу (или нонлу), тёмно-синее кимоно, а на поясе висит маленький мешочек, полный разных трав. Никогда не отпускает из рук свою длинную курительную трубку (или кисэру).

Три ведьмы: коварные, при выполнении своих злобных планов или пакостей громко смеются. У них у всех одинаковая одежда: черные платья и чёрные шляпы. Все имеют волшебные палочки, на концах которых звездочки.

– **Рыжая Олимая**: рыжая, маленькая, толстая.

– **Высокая Аксюна**: светловолосая, высокая, худая, с большим носом, полным морщин.

– **Худая Стрюна**: среднего роста брюнетка.

Король Шевчер: спокойный пожилой мужчина; вечно уставший вид; на лице толстая седая борода. Как и подобает королю, он носит мантию короля, корону, имеющую огромное количество драгоценных камней, а на руках у него находятся перстни (на левой – 3, на правой – 4), на шеи висит амулет с рубином внутри.

Посол Петрюк: низкий юноша. Одет в тёмно-зелёную рубашку, на ней черная жилетка. Бархатная шляпа того же цвета, что и рубашка, идеально сидит на его голове.

Рассказчик Феодорс: жизнерадостный, широкоплеченый молодой человек. Часто в одеянии зелёного цвета с накидкой, сделанной из меха. Через плечо висит лютня, которую он придерживает свободной рукой.

Локации

Башня принцессы: слева от сцены. Высотой практически на всю сцену. На верхушке находится окошко.

Тронный зал: трон находится слева от зрительного зала, от дрона до кулис постелен красный бархатный палас.

Конюшня: стандартное оформление: постройки, разделённые на индивидуальные для каждой лошади секции. Можно даже просто на заднем плане включить фото конюшни (если есть такая возможность)

Ярмарка: три стоящих рядом ларька по всей ширине сцены, а на правом краю табличка с надписью «Ярмарка».

Штаб-квартира Непобедимой Четвёрки: каменные стены, квадратный каменный стол по середине.

Деревья: меняются при путешествии героев.

Джунгли Кертара: тропические деревья (также можно включить фото джунглей по возможности).

Гора Отшельника: гора, вершина которой скрыта в облаках. На горе находится разваливающаяся халупа.

Старая избушка среди мёртвого леса: по центру стоит избушка, в окне которой горит свет, а вокруг избушки находятся старые деревья.

Логово дракона: тёмная пещера, освещают которую золотые монеты и драгоценности.

Пролог

Башня принцессы

Принцесса Реджольда, дракон Осятур

После тридцати секундного звучания природы в окошко выглядывает принцесса

Принцесса. Где же, где же ты, мой принц? Без тебя мне не живётся хорошо, без тебя я не слышу птиц. Где же ты, мой принц?

Звучит тревожная музыка и выходит дракон.

Дракон. Я твой принц и был им всегда. Хочешь ты этого ли нет. Теперь будешь готовить и радовать всегда. Меня не интересует твой ответ, а только да.

Принцесса. Это же дракон Осятур: любитель красивых девушек и золотых монет. Раз ты ко мне пришёл, значит я в твоём списке. Я польщена.

Дракон. Ты в мой список с самого своего рождения. Отныне ты – моя жена.

Принцесса. О нет!

Занавес

ДЕЙСТВИЕ ПЕРВОЕ

Явление I

Тронный зал

Рассказчик Феодорс, король Шевчер, рыцарь Юсупп.

Выходит Рассказчик Феодорс

Рассказчик. Весть о похищении принцессы недолго оставалось в тайне от короля. Как только он узнал об этом, так сразу же отправил лучших воинов на спасение своей дочери, но они так и не вернулись. Тогда же в город вернулся рыцарь, которого король не хотел просить о помощи, но другого выбора не было. Итак, тронный зал.

Рассказчик уходит. Звучат музыкальные трубы и выходит рыцарь Юсупп.

Рыцарь. *(движется до половины сцены и опускается на одно колено. На протяжении всего явления стоит на колене).* Вы хотели меня видеть, Ваше Богатство? Неужто за мои добрые дела во имя королевства вы хотите наградить меня орденом «Старший бог»?

Король. Ох, Юсупп. Мою дочь похитили. У меня не осталось дельных воинов, способных спасти её.

Рыцарь. И кто же совершил такое гнусное преступление? Кто набивается во враги и санкции Его Сиятельства?

Король. Моя дочь... у дракона. Она у... Осятура! *(хныкает)*

Рыцарь. Чешуйчатый извращенец опять взялся за старое! Ну, мой верный меч быстренько отправит его в вечный сон!!!

Король. Юсупп, боюсь, я неуверен в твоих силах. Я отправил практически весь свой гарнизон, но никто даже не вернулся с вестью, в порядке ли моя дочь. Прошу, собери команду воинов, достойных отправится вместе с тобой на этот квест.

Рыцарь. Не нужно сомневаться, Ваше Великолепие. *(большим пальцем указывает на себя, а вторую руку поднимает)* Я – победитель в пятидесяти турнирах, ветеран в пяти войнах, доверенное лицо многих лордов. Мне нет равных, ведь имя мне – ЮСУПП!!!

Король. Перестань! *(бьёт кулаком по подлокотнику)* Время на исходе, а ты вздумал хвастовством разбрасываться! Не было никаких воин! Турниры в моём королевстве проходят раз в три года. За всё время служение мне у тебя не набралось бы такого количества. *(делает глубокий выдох)* Мой посол даст тебе карту и снарядит всем необходимым. Он ждёт тебя у конюшни.

Юсупп встаёт и уходит за кулисы.

Король. (*кричит вслед уходящему Рыцарю*) И поторопись! (*кладёт руку на лицо, как только Рыцарь зашёл за кулисы*) Какой же он хвастливый...

Явление II

Конюшня

Рыцарь Юсупп, Посол Петрюк

На левом краю сцены стоит Петрюк и пересчитывает количество снаряжения в мешке

Посол. Так-с... меч – 3 штуки, щит – 3 штуки, кираса, шлем в количестве четырех штук. Ещё...

Выходит Рыцарь.

Рыцарь. Посольству, привет! (*Протягивает руку Послу*)

Посол. (*грубо*) Ага. Я тут торчу с того момента, как принцессу похитили. Каждому остолопу выдаю снаряжение, карту и скакуна. Чем быстрее ты отправишься в путь, тем лучше (*из мешка достаёт свернутую карту и разворачивает её*). Сперва тебе предстоит пройти сквозь Джунгли Кертара. Дальше ты поднимешься по горе Отшельника, а уже потом ты попадёшь в логово дракона (*сворачивает карту и отдаёт её Рыцарю. Пододвигает мешок*). Там всё необ... (*осматривает Рыцаря с головы до ног и с ног до головы*). А ты одно-то справишься с драконом?

Рыцарь. Эх, посольюшка! (*закидывает руку на плечу По-*

слу). Такому великому рыцарю, как я, не страшен простой дракон.

Посол. А ты же в курсе, что тебе биться именно с Осятуром?

Рыцарь. (*широко раскрывает глаза*). Если Осятур, то тогда мне придётся собрать старых друзей. Время «Непобедимой четвёрки» снова пришло! А знаешь, как мы впервые собрались?..

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.