

Pionek

knab

WNEȚRZE. BUNKIER - NOC

Środek wojny. Przelatujące samoloty i wybuchy bomb.
Słychać strzały i jęki żołnierzy. Gigantyczne kłębowisko kurzu.

Zagracony bunkier. Pojękiwanie żołnierzy. Porozwalane butelki.

KUMATY

To tak kiedyś wyglądała wojna. Oj
Stary przeżyłeś swoje, przeżyłeś.

STARY

(off)

Walczyłem, przeżyłem.

KUMATY

Kręcioł nie śpij. Pijemy!

Wybuchy bomb. Kręcioł, chudy, krótko ścięty z głupim uśmiechem, przewrócił się na drugi bok.

STARY

(off)

Chodźmy spać, rano trzeba wstać.

PLENER. PLAC DEFILADOWY - PORANEK

W szeregu stoją Kręcioł, Kumaty i Ostatni.

DOWÓDCA

Baczność! Kręcioł szukaj dalej.
Kumaty bronisz obozu. Ostatni,
musisz przekazać generałowi nowe
współrzędne, B6. Spocznij!
Rozejść się.

WNEȚRZE. BUNKIER - PORANEK

Kumaty patrzy przez lornetkę.

KUMATY

Stary, zastanawiałeś się po co to
wszystko? My tu tylko pijemy.

Wybuchy bomb.

STARY

(off)

Idź, idź stąd.

KUMATY

Nie mogę.

(KONTYNUACJA)

STARY

(off)

Daj mi swój nieśmiertelnik i idź.

Kumaty oddaje nieśmiertelnik i ucieka z obozu.

PLENER. ŁĄKA - PORANEK

Kręcioł wędruje przez las i łąkę. Nagle zatrzymuje się i skrada się do krzaków wabiony zapachem. W krzakach widzi dwójkę wrogów.

KRĘCIOŁ

(off)

Przecież to ci źli. I oni by
niby...

Cięcie do:

Kręcioł znajduje się pośrodku wrogów i pali z nimi skręta.
Śmieją się.

KRĘCIOŁ

I mówicie, że to jest to pole?

Wrogowie kiwają głową.

Kręcioł wyciąga telefon.

KRĘCIOŁ

Panie prezydencie misja wykonana.

Ponownie wybuchają śmiechem.

PLENER. POLE BITWY - PORANEK

Strzały, przelatujące samoloty, wybuchy.

Ostatni przedziera się przez okopy, chroniąc się przed
kulami wrogów. Widząc bunkier, w którym znajduje się
dowódca, zrywa się do ataku.

OSTATNI

Bohun! Naprzód!

Biegnie z szablą, zabijając po drodze wrogów.

PLENER. OBÓZ - PORANEK

W bunkrze następuje wybuch.

Włączają się syreny alarmowe.

PLENER. ŁĄKA - PORANEK

Znajduje martwe ciało Kręcioła. Odrywa z jego rzemyka, na nadgarstku, plastikowego żołnierzyka.

KUMATY

I po co?

Odchodzi na tle zachodzącego słońca.

WNĘTRZE. BUNKIER - NOC

Ostatni wbiega do bunkru. Widzi dowódcę dobrych i złych siedzących naprzeciw siebie, grających w szachy przez internet.

OSTATNI

Dowódco pionek na B6.

Zaciemnienie.