

Huffie'nin

Gizemli Macerası

1. Bölüm
"Zindelia"

Yazan
Onur Demirsoy

13.11.2024

Animative Prodüksiyon / ANKARA
Email: cizgifilm@gmail.com
GSM: +90 (544) 427 02 66
TEL: +90 (312) 427 02 66

© 2024

01. DIŞ. ZİNDELİA ŞATONUN YANINDAKİ ORMAN - GÜN

Alnında boynuzu olan mor-pembe bir hamster ağzında bir havuç ile son sürat koşmaktadır. Hızlıca bir çalının arkasına saklanır ve arkasını kontrol eder. Sağa sola bakınır ama kimseyi görmez. Rahatlamış bir şekilde yürürken bir el onu yakalar. Hamsterı orta çağ kostümlü iri bir muhafız yakalamıştır. Hamsterı gözünün önüne getirir ve ona sinirle bakar. Hamster tir tir titriyordur. Muhafız hamsterın ağzındaki havucu alır ve hamsterı uzağa doğru fırlatır. Yumuşak bir yere düşen hamster arkasına bakmadan kaçır. Muhafız sinirli bir şekilde elinde havuçla döner ve içi havuç dolu çuvala havucu atar. Genel planda görürüz ki yüzlerce çuval dolusu havuç vardır. Bir sürü muhafız ve iş makinesi çalışmaktadır.

02. DIŞ. DÜNYA, HUFFIE'NİN EVİNİN ÖNÜ, ARABA - GÜN

Arabanın içinde Huffie'nin anne ve babası vardır. Babası sinirli bir şekilde kornaya basmaktadır.

BABA

(sinirli bir sesle)

Hadi ama, geç kalıyoruz!

ANNE

(sakinleştirici bir sesle)

Sakin ol canım, az sonra gelecek. O daha bir çocuk, gecikmesi gayet normal.

BABA

(derin bir nefes alarak)

Evet, bir çocuk ama her zaman son dakikada bir aksilik çıkarmayı da başarıyor. Bu geziyi günler öncesinden planlamıştık, ama o her zaman son dakikada bir aksilik çıkarmayı başarıyor.

ANNE

(babayı sakinleştirmeye
çalışarak)
Önemli olan eğlenmemiz değil
mi? Hem o da bu geziyi dört
gözle bekliyor.

Huffie evden koşarak çıkmaktadır bir yandan da
pantolonunu giymeye çalışmaktadır. Bir anda düşer, kalkar
ve yeniden koşar ve arabaya geri gelir.

HUFFIE

(nefes nefese)
Geliyorum, geliyorum! Hadi
gidelim!
(aniden durur)
Ah, durun, bir şey unuttum!

Huffie tekrar eve girer ve birkaç saniye sonra kucağında
tavşanı ile geri döner.

HUFFIE

(mutlu bir şekilde)
Tamam, artık gerçekten
hazırız!

Baba arabayı çalıştırır ve aile yola çıkar.

03. DIŞ. YOL - GÜN

Araba lunaparka doğru ilerlerken anne Huffie'ye döner.

ANNE

(endişeli)
Keşke tavşanını evde
bıraksaydın yavrum.
Hatırlasana geçen sefer
lunaparkta korkup kaçınca onu
her yerde aramak zorunda
kalmıştık.

HUFFIE

(kendinden emin)
Merak etme anne, bu sefer onu
sıkı sıkı tutacağım. Hiçbir
yere kaçmasına izin
vermeyeceğim.

BABA

(gülümseyerek)
Bir tavşan neden korkunca
patlamış mısır arabasındaki
mısırların içine saklanır ki?

ANNE

Evet, biraz tuhaf bir durumdu
ama neyse ki bulmuştuk
kendisini.

Hepsi gülüşmeye başlar. Huffie, tavşanına daha da sıkı
sarılır ve pencereden dışarıyı izlemeye koyulur.

04. DIŞ. LUNAPARKIN OTOPARKI - GÜN

Aile arabadan iner ve lunaparkın girişine doğru yürür.

BABA

(heyecanlı bir şekilde)
Vay canına! Şuraya bak,
lunapark ne kadar da güzel
görünüyor. Hangi oyuncaklara
binmek istersin bakalım?

HUFFIE

(sıkılmış bir ifadeyle)
Bilmiyorum baba, hepsine
bineceğim işte.

Biraz yürüdükten sonra Huffie söylenir:

HUFFIE

(mırıldanarak)
Senin zamanın geçti artık.
İnternette oyun oynamak
varken kim lunaparka gider
ki?

05. DIŞ. LUNAPARK - GÜN

Ailecek Lunaparkta dolaşırken babası dönerek

BABA

Hadi bakalım ilk hangi
oyuncağa binmek istersin
söyle.

Huffie bir anda döner ve Korku Tüneli'ni görür. Gözleri
kocaman açılır ve şaşkınlık içinde kalır.

HUFFIE

Korku Tüneli mi? Böyle bir
bölüm olduğunu daha önce
görmemiştım.

ANNE

Evet, galiba önceki
gelişimizde yoktu. Yeni mi
yapmışlar acaba?

Babası Huffie'ye takılarak

BABA

(alaycı bir şekilde)
Tabii şu an buna binmek
istemezsin değil mi? Biraz
korkutucu gelebilir sana.

Huffie, babasının alaycı sözlerine aldırmadan kararlı bir
şekilde korku tüneline doğru yürür ve kucağında tavşanı
ile vagonlara biner. Trendeki tek yolcu o'dur.

BABA

(şaşkınlık ve endişe ile
karışık bir ses tonuyla)
Gerçekten tek başına korku
tüneline girme konusunda emin
misin?

HUFFIE

(kendinden emin bir
şekilde)

Evet baba, ne olabilir ki? En
fazla saçma sapan oyuncaklar
vardır, biraz korkutucu
ışıklar ve sesler. En geç 2
dakika içinde çıkmış olurum.

Bir anda bir rüzgâr eser, Huffie ve onu izleyen annesi
babası ürperir. Tavşan ise korkudan Huffie'nin kazağının
içine kaçmıştır. Korku Tüneli'nin tekinsiz işletmecisi
kolu indirir. Bir anda tren korku tünelinin içine doğru
yol alır.

06. İÇ. KORKU TÜNELİ - GÜN

Korku Tüneli'nde değişik yaratıkların maketleri vardır.
Huffie eğlenir ama tavşan korkudan kulaklarıyla kendi
gözlerini kapatmış titremektedir. Huffie karşısına gelen
vampir, iskelet gibi maketlerin sahteliği karşısında çok
eğlenir.

HUFFIE

Hah hah hah bunlar aşırı
sahte görünüyor vuhuuu.

Tren virajlardan dönmektedir. Tren git gide hızlanmaya
başlar. Neredeyse ışık hızına çıkmıştır ve farklı bir
yere geçiş yaparlar.

07. DIŞ. ZİNDELİA - GÜN

Huffie dışarı çıktığında artık bambaşka bir paralel
evrendedir. Her şey rengarenk, lezzetli, melodik ve
çocukların tüm duyularına hitap edecek şekildedir. Huffie
şaşıırır ve ne olduğunu anlamaya çalışır. Korku Tüneli
binası ve vagonlar sanki vakumlanmış gibi yer tarafından
çekilir. Huffie olan biteni şaşkınlıkla izler.

HUFFIE

Bu da neydi?

Ne olduğunu anlamaya çalışırken tavşanı sesler çıkarır. Huffie bu sesle birlikte tavşanın dikkat ettiği yöne döner. İnanılmaz cennetimsi bir yerdir burası. Huffie'nin ağzı açık kalmıştır.

HUFFIE

(şaşkınlık ve endişe ile
karışık bir ses tonuyla)
O da ne. Nasıl bir yere
geldik? Vay canına.

Havada duran dev adacıklardan aşağı sular akmaktadır. Mitolojik gibi duran rengarenk dev kuşlar uçmaktadır. Gökyüzü suyu olmayan bir okyanus altı gibidir. Dev balıklar havada uçmaktadır. Bir balina ağır ağır süzülerek gök yüzünde uçarken ardından onlarca küçük balık yüzerek takip etmektedir. O sırada bir su kaplumbağası yüzerek bizimkilerin önünden geçer. Ağzından sabun baloncuğu gibi baloncuklar çıkararak yüzmenin ve uçmanın keyfini çıkarıyordur. Huffie şaşkınca izleyerek yürümeye devam eder.

HUFFIE

İşte bu gerçekten tuhaf.

08. DIŞ. ZİNDELİA ORMANI, İÇ KORİDOR - GÜN

Ormandaki tüm bitkiler fosforlu gibidir. Etrafa ışık saçan ateş böcekleri uçuşur ama ışıkları renkli ledler gibi rengarenktir. Bir nehrin önüne geldiklerinde gördüklerine inanamaz. Nehirden resmen dondurma akıyordur. Eğilip parmağını daldırır ve tadına bakar. Bu gerçekten de dondurmadır. Yürümeye devam ederler. Ormanda yerde duran taşların her biri ayrı bir notada ses çıkarmaktadır. Seksek oynar gibi zıplaya zıplaya giderken oluşan melodi onları mest eder. Huffie zıplayarak melodiler çıkarırken biri mor, diğeri pembe iki tane sincap çıkıp dans etmeye başlarlar. Biri dişi, diğeri erkektir. Huffie tavşanı ile birlikte yürümeye devam eder. Karşılarına iki tane şarkı söyleyen mantar çıkar. Yere bağlıdırlar ama keyifle bir sağa bir sola sallanarak dans etmektedirler. Huffie pamuk şekerden yapılma çimlerin üzerine kendini bırakır. Marshmallow ağacın altında biraz

kestirmek ister. Gözlerini kapatır. Uykuya dalar. Tavşanı da uyumuştur.

09. DIŞ. ZİNDELİA ORMANI - GÜN/GECE

Hava yavaş yavaş kararmaya başlar. Bu dünyada gündüzler ne kadar cennet gibiyse, geceler de cehennem gibidir. Açıkta bulunan her şey değişir. İçinden dondurma akan nehir yavaş yavaş çürür ve yeşil pis bir sıvıya dönüşür. Havada keyifle yüzen balina, yunuslar gitmiş köpek balıkları dönmeye başlamıştır. Üstelik köpek balıklarının dev yarasa kanatları vardır. Şarkı söyleyen sevimli mantarlar, korkunç sesler çıkaran zehirli mantarlara dönüşür.

10. DIŞ. ZİNDELİA ORMANI, İÇ KORİDOR - GECE

Tavşan gerine gerine uyanır. Tek gözünü açıp etrafa bakar ama burası uyudukları yer değildir. Aşırı tekinsiz bir yere dönmüştür. Hemen gidip çekiştire çekiştire Huffie'yi uyandırmaya çalışır ama Huffie'nin uykusu ağırdır. Tavşan yana döndüğünde ileride bulunan mağaranın içindeki bir canlının gölgesinin mağara duvarında git gide büyüdüğünü görür. Artık stresten titremektedir. Gidip Huffie'nin burnunu ısıtır. Huffie uyanır ve tavşana kızar ama o anda bulunduğu ortamın değişimini fark eder. Nereye baksa tekinsiz bir şeyler vardır. Bu dünya gerçek dünyadan çok daha korkunçtur. Buradan gitmeleri gerektiğini söyler. Tavşanı kucağında tedirgin adımlarla oradan uzaklaşırlar. Yol boyu her yerden ya bir tedirgin edici ses ya bir uyarıcı çıkmaktadır. Ne yapacaklarını bilmez bir halde yürürlerken yerde bulunan bir dala basarlar. Ses duyulunca bir anda karanlığın içinde bir sürü kırmızı ışık saçan göz açılır. Huffie ve tavşanı geri geri yürürken 2,5 metrelik bir yaratığın karnına çarpar. Yaratık çirkin ve eski moda giyinmiş bir yaratıktır. Elinde eski tip bir lamba vardır. Kalın bir sesle

HORHOBAN

Hava daha da kararmadan içeri girin bence.

Huffie ne olduğunu anlamaz ama bu yaratığa güvenmekten başka çaresi yoktur. Yaratıkla birlikte çiftlik evinin kapısına yönelirler.

11. İÇ. PINCHERNOSE MALİKANESİ, SALON - GECE

Huffie ve tavşanı eve girdiklerinde çok şaşırırlar. Evde şöminenin önündeki koltukta oturan yaşlı bilgin biri vardır. Yaşlı adam kendini tanıtır.

LANTOR

Evime hoş geldiniz, kendimi
tanıtayım. Ben Lantor
Pinchernose. Az önce sizi
karşılayan ise yardımcım
Horhoban'dı. Buyurun içeri
geçin.

Ayakta komik tipli bir bilim adamı ve kanepede Huffie ile yaşıt 2 çocuk vardır. Ortalıkta bir robot uçarak dolaşmaktadır.

LANTOR

Lütfen buyurun size çorba
ikram edeyim. Kabul ederseniz
arkadaşlarım ve beni
onurlandırırırsınız.
Tavşanınızla da Mitelia
ilgilenecektir.

Mitelia elinde marulla ve tepsideki bir kâse çorbayla içeri girer. Çorbayı Huffie'nin önündeki sehpa koyar, sonra marulu tavşana uzatır.

MITELIA

(sevecen bir sesle)
Gel bakalım tatlı şey.
Acıkmışa benziyorsun.

Huffie çorbasını içerken Lantor anlatmaya başlar.

LANTOR

İzin verirseniz size ekibin
geri kalanını tanıtayım.

Zeezek çok başarılı bir bilim adamıdır. Az önce gördüğünüz robot Tanaka'yı o geliştirdi.

Zeezek başıyla selam verir.

LANTOR

Palina ve Pinn'in hikayesi ise biraz daha karmaşık. O kısma gelmeden önce her şeyin nasıl geliştiğini anlatsam daha iyi olacak.

HUFFIE

Çok özür dilerim ama biz neredeyiz? Buraya nasıl geçtik? Acilen dönmemiz lazım ailemiz bekler.

Lantor anlattıkça biz olayları bir bir görürüz. Lantor, Zindelia'nın cennet varlığını gördüğümüz görüntünün üzerine konuşmaya devam eder. Rengarenk ormanlarda yaratıkların bazıları uçmakta, bazıları ağaçtaki meyveleri yemekte ve yedikleri meyveler anında yeniden oluşmaktadır.

LANTOR

Hepsini anlatacağım. Burası Zindelia. Hayal edilen her şeyin gerçekleştiği dünya. Ya da dünyaydı desem daha doğru olacak. Eskiden bu dünyada sadece iyilik vardı. Herkes özgürdü ve hayal edilen her şey gerçek olurdu. Ülkeye tam bir barış hakimdi.

Havuçların olduğu bir tarlaya odaklanırsınız. Havuçlar ışıldamaktadır. En başta gördüğümüz boynuzlu hamster gelip bir ısırık alır ve bir anda kanatlanıp uçmaya başlar sonra geri iner ve daha iştahlı bir ısırık alır.

LANTOR

Bu dünyada özel olarak yetişen bir havuç türü var.

Bu havu hayal gcn o kadar
geliřtiriyor ki bu durum
hayal edilen řeyin anında
gereėe dnřmesini saėlıyor.

Odaya geri dneriz. Lantor konuřmaktadır.

LANTOR

Hayallerin gereėe dnřmesi
iin gereken tek řey bu
havular deėil tabii ki ama
havular olmadan hayallere
ulařmak ok kısıtlı ve biz
artık bu havulara ulařmakta
zorlanıyoruz.

HUFFIE

(merakla)

Nasıl yani? Ne oldu
havulara?

HORHOBAN

Vorzak neredeyse hepsini
topladı, hala da topluyor.

HUFFIE

Vorzak da kim?

HORHOBAN

(tiksinerek)

Grebileceėin en irkin, en
iėren yaratık.

HUFFIE

Yani o da mı senin gibi, yani
nasıl desem ııı. O da senin
gibi bir yaratık mı yani?

HORHOBAN

Ben ne irkinim ne de bir
yaratıėım. Benim hoř biri
olduėumu sylerler.

HORHOBAN

Ama Vorzak'ı görsen kusmamak
için kendini zor tutarsın.
Gözleri pörtlek, ağzı yamuk,
burnu ise dev bir patlıcan.

HUFFIE

(sabırsızlanarak)
Bakın anlıyorum, keşke vaktim
olsa da bunları dinlesem ama
annem ve babam meraktan
ölmüşlerdir. Benim acilen
dönmem lazım.

LANTOR

Anlamıyorsun. Oraya
dönebilmene yardımcı
olabilmek için bunları
anlatıyorum.

HUFFIE

Nasıl yani?

LANTOR

Öncelikle bana ismini söyle.

HUFFIE

Şeyy ee ismim mi ne? İsmim.
Neydi gerçekten?

LANTOR

Tavşanının adı ne? Hangi
ülkeden geldin? Anne babanın
adı ne?

Huffie kelimeleri hatırlamadığını fark eder ve bir an
irkilir.

HUFFIE

(şaşkınca)
Hiçbirini hatırlamıyorum.
Nasıl yani? Neden?

LANTOR

Sakin ol bu çok normal bir durum. Senin yaşadığın dünya ile bizimki farklı paralel evrenlerdeler. O evrendeki özel isimler orada kaldı. Sana burada uygun yeni bir isim bulacağız.

ZEEZEK

(hafif kekeleyerek)
Tabii tavşanına da.

TANAKA

Merak etme bu dünyada vicdanlı hiçbir çocuk yaşlanmaz. Geri döndüğünde kendi dünyanda sadece 2 dakika geçmiş olacak.

Lantor dönerek Pinn ve Palina'yı gösterir.

LANTOR

Palina senin dünyandan 1970'lerden, Pinn ise 1800'lerin sonundan geldi buraya. Ve üçünüzün de gelmesini biz sağladık.

Huffie sinirlenir.

HUFFIE

Neler diyorsunuz? Benim ne işim var burada?

LANTOR

Bu son çaremiz olmasa emin ol yapmazdır. Vorzak bu ülkenin kralı. Kendisi Salgana ile gücü eline geçirdikçe kötülük daha da yayılıyor ve bu yayılma öyle bir noktaya gelecek ki senin dünyanı da yok edecek. Tabii eğer bir araya gelip bunu önlemezsek.

ZEEZEK

Hani Lantor havuçlardan
bahsetti ya, Vorzak bu
havuçları da kullanarak hayal
gücünü kötüye kullanmayı
keşfetti yıllar önce.

Tekrar anlatılanları izlemeye başlarız. Vorzak'ı siyah
bir siluet olarak görürüz. Sembolik bir anlatım vardır.

ZEEZEK

(hafif kekeleyerek)
O güne kadar kimse hayal
gücünü kötüye kullanmayı
düşünmemişti.

Vorzak havuç yedikçe yanındaki sevimli canlılar bir bir
muhafızlara dönüşmektedir. Sonra bir şatonun yavaş yavaş
yükseldiğini görürüz.

ZEEZEK

Vorzak önce kendine bir ordu,
sonra da dev bir şato kurdu.

Dev makineler havuçları toplamaktadır.

ZEEZEK

(hafif kekeleyerek)
Salgana ile bu ülkenin
insanlarına ait olan
kaynakları kullanıp gücünü
her yere yaymaya çalışıyor.

HUFFIE

Bakın sizin adınıza üzüldüm
ama lütfen beni geri
gönderin. Benim burada
yapabileceğim hiçbir şey yok.
Ayrıca muhtemelen bunların
hepsi kötü bir rüya.

LANTOR

Bak genç adam bunların hepsi
gerçeğin ta kendisi. Eğer

dönmek istersen seni geri
gönderebiliriz ama bu kadar
herkesin hayatını bir seferde
göz ardı edebilecek misin
buna sen karar ver?

ZEEZEK

(hafif kekeleyerek)
Üstelik buradan sonra bu
kötülük senin dünyanı da ele
geçirecek. Senin sevdiklerin
de risk altında.

HORHOBAN

Hem de çok büyük bir risk.

Huffie diğer çocuklarla göz göze gelir. Cevap vermesini
bekler gibi bakıyorlardır.

HUFFIE

Biraz yalnız kalıp düşünmek
istiyorum.

LANTOR

Tabii ki, istersen içeri
odaya geçebilirsin buradan.

12. İÇ. PINCHERNOSE MALİKANESİ, ŞÖMİNENİN ÖNÜ - GECE

Huffie tavşanı kucağındayken şöminenin önüne oturur.

HUFFIE

Off kafam çok karışık. Ne
yapmam gerektiğiyle ilgili en
ufak fikrim yok.

Tavşanı elleriyle tutar ve yüzünün önüne getirir.

HUFFIE

Sence ne yapmalıyım? Keşke
konuşabilseydin.

GUMLIT

Bence kalalım ve yardım
edelim.

Tavşan konuşmaya başlayınca Huffie bir anda sıçrar.

HUFFIE

(şaşkınca)
Nasıl? Nasıl yani? Sen az
önce konuştun mu?

GUMLIT

Evet bana sormadın mı?
Söylemem gereken bir şey mi
söyledim?

HUFFIE

Bu bir rüya olmalı. Çok
saçma.

O sırada odaya Lantor girer.

LANTOR

Onun konuşmasını sen
sağladın. Sana söylemiştim bu
dünyada gönülden istenen her
şey olur. Sen ve diğer
arkadaşlarınızı bu yüzden
getirdik. Siz çocukların
hayal dünyası bizim ülkemizde
çok güçlü. Eğer el ele verip
kötülüğü yenersek bu tüm
dünyaya yayılacak ve her
yerde barış hâkim olacak.

HUFFIE

Anlaşılan bu ekibe
katılmaktan başka çarem yok.
Tamam o zaman ben de
sizinleyim.

LANTOR

Harika bir karar genç adam.
İnan bu karar ile her şeyin
kökten değişmesini sağladın.

Lantor sevinle ieri yrr.

13. İ. PINCHERNOSE MALİKANESİ, SALON - GECE

Lantor herkese mjdeyi verir.

LANTOR

(heyecanla)

Ekibimizin yeni yesine
merhaba deyin ocuklar.

Sevin ılıkları atarlar. Palina, Huffie'nin yanına
gelir

PALİNA

Ancak cesur bir kahraman bu
kararı verebilirdi.
Teekkrler.

PINN

Ben zaten emindim en baından
beri.

Zeezek'in aklına bir ey gelir.

ZEEZEK

(hafif kekeleyerek)

Aa kendisine isim bulmadık
daha. Hadi bakalım Tanaka bu
i sende.

Tanaka, Huffie'yi gzyle batan uca tarar.

TANAKA

En uygun ismi sylyorum.
Huffie.

LANTOR

Bu harika bir isim. Yeni
isminle baarılar dilerim
Huffie.

ZEEZEK

Tanaka, Huffie'nin tavşanını
unutmadın değil mi?

TANAKA

Gumlit'i mi? Hayır tabii ki.
Gumlit'i unuttur muyum?

Huffie tavşanına yaklaşıp gülümseyerek.

HUFFIE

Senin de ismin hayırlı olsun
Gumlit. Sen de sevdin mi yeni
ismini?

LANTOR

Madem artık bir ekip olduk,
zaman kaybetmeden çalışmaya
başlayalım.

Hep birlikte bodruma inerler

14. İÇ. PINCHERNOSE MALİKANESİ, BODRUM - GECE

Zeezek bir tahta önünde durmaktadır. Tahtada ise bir
harita vardır. Zeezek konuştuğu ara ara görüntüler
görürüz.

ZEEZEK

(hafif kekeleyerek)
İşimiz hiç kolay değil
arkadaşlar. Vorzak'ın
şatosunun etrafı dev etobur
bitkilerle çevrili. Onları
aştıktan sonra ancak içeri
girebiliriz ama o bölgede de
şatonun kameralarından
kaçınmamız gerekiyor
Sonrasında ise kalabalık
muhafızların arasından içeri
sızmalıyız.

Zeezek bunları anlatırken bir anda ayakta uykuya dalar ve
horlamaya başlar.

LANTOR

Kendisi çok zeki biri ama
tuhaf huyları var. Zamanla
alışacaksın.

Lantor, Zeezek'i dürterek uyandırır.

ZEEZEK

(uykudan aniden uyanarak)
Arkadaşlar, bu şatonun içinde
gizlenmiş bir odada Vorzak'ın
hayal makinesi var. Tüm
engelleri aşarak oraya
ulaşmalıyız. Bunun için
birçok farklı malzemeye
ihtiyacımız olacak. Bunları
tek tek toplamak zorundayız.
Tabii ki bunu ancak
gündüzleri yapabiliriz. Gece
olmadan geri dönmemiz
gerekiyor.

LANTOR

El ele verdikten sonra
çözemeyeceğimiz problem yok.
Bence artık güzel bir uyku
çekmenin zamanı geldi. Yarın
erkenden kalkıp işe
koyuluruz. Hem yarın
Zihiri'yle de tanışacaksınız.
Merak etmeyin Vorzak değil,
biz kazanacağız.

HORHOBAN

(tiksinerek)
Vorzak dedin yine midem
bulandı. En iyisi gidip
yatayım.

LANTOR

Hadi Huffie, sana odanı
göstereyim.

15. İÇ. PINCHERNOSE MALİKANESİ, HUFFIE’NİN YATAK ODASI - GECE

Mitelia, Huffie ve tavşanına çok güzel bir yatak odası yapmıştır. Huffie Gumlit’le beraber yatar. Lantor kapıya gelir.

LANTOR

İyi geceler Huffie, iyi
geceler Gumlit.

HUFFIE

Sence evime dönebilecek miyim
Lantor?

LANTOR

Merak etme Huffie, hayal
etmekten ve inanmaktan daha
büyük bir güç yok. Şans her
zaman iyilerden yana olur.
Şimdi güzel bir uyku çek
çünkü uzun bir macera bizleri
bekliyor.

HUFFIE

Tamam Lantor iyi geceler.

LANTOR

Tekrar iyi geceler.

Işığı ve kapıyı kapatır. Huffie huzurla uyur. Tavşan da uyumaya çalışır. Uyuyamaz ve gözlerini açıp perdeye bakar. Ağacın gölgesi korkunç bir el gibi perdeye vurur. Tavşan korkarak yatağın içine kaçar.

16. İÇ. PINCHERNOSE MALİKANESİ, ŞÖMİNENİN ÖNÜ - GECE

Lantor yatak odalarını çocuklara verdiğiinden kendisi koltuğunun önüne bir sehpa çekip ayaklarını uzatmıştır. Üzerinde battaniye vardır. Düşünceli bir halde babasının tablosuna bakar. Yavaş yavaş pencereye döneriz ve bölüm sonu.