Сценарий

Конец: мир взрывается(планета).Черный занавес. Выходит чувак (рядом стоит ширма) похожий на Дамблдора (постаревший главный герой) и говорит:

Так могло бы все закончиться, если бы не эти носки и моя не храбрость. (Достает рваные носки и нехрабрость) Все началось 777 лет назад. (выходит из за ширмы переодетый в молодого себя)

Главный герой оказывается по середине пустыни, укушенный ядовитой змеей (он владел прикладной историей и искал разные штучки). Он был на грани от смерти, когда нашёл пирамиду Пупса, в которой было древнее не изученное сокровище древних агромутифрутоконроультраперемемамикромакро эйяфьятлаёкудльцев . Он его открыл и обнаружил носки, вместе с которыми вылезает злодей, он повествует о легенде сокровищ: (легенда гласит, что животворящее сокровище всемогуще и зловеще).

Злодей ставит героя перед выбором:

 -если ты меня победишь в гирю, кроксы, стекловату, то уходишь вместе с носками прочь от сюда, но если ты проигрываешь, то я заберу твою душу.

Злодей - святая императрица.

Они встречаются лицом к лицу, главный герой проигрывает злодею в булыжник, шпалы, стекловат, но он ее обманывает и забирает носки себе и полностью исцеляется от укуса змеи. Злодей надвигает на героя песчаную бурю , он спасаясь от нее, с помощью носков телепортируется в неизвестную точку мира(джунгли). Носок переносок

Главный герой телепортируется в джунгли, перед ним стоит Лимер (юмористический персонаж).Он замечает на главном герое носки и хватает его за ноги, после чего тащит его в племя в котором он живёт к вожаку, тыча пальцем на носки и бормоча, что-то на непонятном языке. Вожак похлопывает главного героя по лицу, пытаясь разбудить его, он приходит в сознание. Вожак замечает на главном герое носки и у них начинается диалог.

Вожак-откуда они у тебя (показывает на носки)

Главный герой-я обманул темного духа темницы, и он разгневался на меня, теперь он хочет уничтожить весь мир.

“пока главный герой разговаривает с вожаком, Лимер взял фотоаппарат, который свисал на веревки с шея главного героя. И начал в него тыкать с любопытством. Он случайно делает со вспышкой и все пугаются, испуганный китаец начинает что-то испуганно бубнить на своём языке.

Залетает почтовая птица (игрушка) с письмом. Вожак, прочитав письмо, роняет его от удивления (прочитал про себя). Главный герой поднимает письмо с пола и читает его в слух: злодей уже захватил пол мира и не отступит пока не получит носки.

-Вожак: есть только один способ как победить злодея, надо выиграть его его в танцевальном батле.

-Главный герой: но я же не умею танцевать.

-Вожак (посмеиваясь): ты еще не знаешь истину носков.

-Главный герой: какую истинну?

-Вожак: истинная сила носков-это танцы, но чтобы в тебе проснулась сила, тебе надо испить из святого источника.

Главный герой подходит к священному источнику и начинает пить из него. В этот момент появляется злодейка. Она вызывает его на танцевальный батл.

Начинается батл: злодейка гипнотизирует всех, кроме главного героя. Они начинают танцевать со злодейкой. Заканчивается раунд. Главный герой начинает танцевать и этим разгипнотизирует всех. Они затанцовывают злодейку. Она падает без сознания. Пока все радуются, она очнулась. Злодей оказывается миленькой старушкой, в которую вселился злой дух (Мармадюк).

-Вожак: пойдемте ловить крокодилов в честь этого радостного события.

Все уходят, кроме Лимера и старушки. Лимер опять начинает что-то непонятно бормотать, удивленно-испуганным видом. Старушка с умилительным взглядом суёт ему соску в рот и поднимает на руки, уносит его.

 Конец!