

★★★★★★

"Sjovt! Men vi var også stive..."

- DirtBusters

★★★★

"En guddommelig komedie!"

- Fyns Stiftstidende

★★★★★

"Blændende. Men der var for lidt bacon..."

- Jonas Harild

Andreas
LIEBEROTH



Rasmus
BOLDT



Som sendt fra
HIMLEN



FASTAVAL 2010 FILM PRÆSENTERER EN KAOSPOSEN PRODUKTION HOVEDPERSONEN JOPPE, EKS(?)KÆRSTEN JULIE "SOM SENDT FRA HIMLEN" GABRIEL EN BEBUDER,
JUSTIEL EN DØMMENDE ENGEL, HEIMIEL HJEMMETS ENGEL, AMIREL EN ROMANTISK ENGEL, GØJE OG BODEGA HIMMELHUNDEN, IDE, MANUSKRIFT OG PRODUKTION AF ANDREAS LIEBEROTH, RASMUS BOLDT
EFTER ORIGINAL SPILTESTERE
HIMMELSK INSPIRATION MORTEN PILEGAARD, JULIE STREIT, CARSTEN ANDREASEN., ANDERS HØJSTED, SIGURD RUBECH, JONAS LEISNER,
STEFFEN LARSEN, MONICA HJORTH TRAXL, MIKE DITLEVSEN OG MIKKEL BÆKGAARD, SIGURD RUBECH 

Englen blinkede i den støvede belysning.

- "Jeg synes at huske at vi aftalte at mødes på et... egnet sted?"

- "Jada – "Himmelhunden!" Kan du komme i tanke om noget mere passende?" smilede den anden tilbage. Han/hun (engle hænger sig ikke så meget i køn og den slags) tog et lykkeligt drag af sin guldtriborg, og kiggede rundt på sine fæller. Ingen af dem gengældte smilet.

- "Jeg havde mere forestillet mig en kirke eller noget lignende... måske noget med rene borde, røgelse i stedet for tobaksos, og eventuelt lidt korsang" Stemte en anden i. "...og desuden er – hvad kaldte du det? – biksemaden tør og halvkold."

- "Jamen "Bodega Himmelhunden" for pokker... det er da ikke til at stå for!... Du skal også have noget af det dér på..." svarede den stadig grinende engel - entusiastisk pegende på HP-saucen, - men valgte så at opgive kampen. De andre var tydeligvis ikke lige så begejstrede for det. 21. århundredes København. "Desuden sidder han lige derovre!" tilføjede den.

Blikkene vendte sig samlet imod et andet bord, der var hjemsted for en flok unge fyre, der åbenlyst havde arbejdet målrettet på at reducere deres samlede IQ det meste af eftermiddagen. Stamgæsterne – og nu også de fire engle – stirrede på en fedladet gut, der stående på bordet baksede med at få bukserne af, mens han forsøgte at holde balancen og et porse-og-ambitter sæt - mirakuløst uden at spilde.

- "Måske har vi fanget ham på det forkerte tidspunkt?" spurgte en af englene forsigtigt.

- "Niks – sådan har han været de sidste mange dage. Jeg har lavet en del... benarbejde."

- "Menneskene har virkelig brug for vores hjælp."

- "Det var det jeg sagde."

...

Et forlist kærlighedsforhold der måske kan reddes, fire engle og alle jordelivets små problemer. En dansk komedie om tilværelsen, kærligheden og alt det dér.

System: Mirakler, besjæling og ambitter

Genre: Dansk romantisk komedie

Antal: 5 spillere + 1 spilleder

Forventet spiltid: 4 timer

indhold

Ud over scenarios 23 sider, består pakken af 4 dobbeltsidede engleark*, et dobbeltsidet Joppe-ark* plus en invitation*, et oversigtshæfte med bipersonerne og 36 dobbeltsidede bipersonsark, der også kan fungere som navneskilte på bordet.

Sammen med papirerne får du tre slags klistermærker, "glorie-perler" (ja, vi ved hvordan det lyder!) i fire farver, shot-glas og en klokke.

Arkene markeret med * bør printes i farver, og gerne på kraftigt karton. Hvis du ikke har farveprinter, kan vi sørge for dem til dig. Skriv til Andreas på lieberoth@gmail.com.

Bipersonerne er scenariets hjerteblod. Læs dem og karaktererne, før du læser scenerne.

Fold derefter bipersons-arkene, så siden med "fri vilje" og den største mængde tekst er skjult indeni, og luk dem til med et klistermærke. Brug forskellige mærker for hver agt.

Om scenariet	3
Historien	4
At spille komedie	5
Englenes værktøjer	7
1 akt	9
På bunden af et glas	10
Virkeligheden truer	11
Trusler, fristelser og fernet branca	12
2. akt	13
Ugler i mosen	14
Go' morgen Joppe	15
I stikken	16
3. akt	17
Velkommen Joppe	18
Joppes store chance	19
Endelig alene	20
Epilog	21
Hvad nu hvis...	22



om scenariet

Som sendt fra Himlen er Joppes rejse ud af sumpen, efter at hans kæreste vistnok har droppet ham. Hvad fanden betyder "pause" overhovedet?

Samtidigt er det også en fortælling om tre bureaukratiske engles forvirrende møde med Danmark og danskerne anno 2010, og ærkeenglen Gabriel der frygteligt gerne vil have en grund til at blive i København.

Hver engel står for et abstrakt princip, og har sin egen mening om hvad der er bedst for Joppe. Skal han satse på kærligheden eller sine egne drømme, og skal det være Gabriels København eller den hjemlige provins? Englene skubbe ham til Langeland, hvor han skal snakke et alvorsord med (eks?)kæresten.

En spiller påtager sig rollen som Joppe, mens de andre er englene. Undervejs møder vi romantiske alternativer, hjælpere, og prøvelser, som englene kan bruge til at farve Joppes verdenssyn.

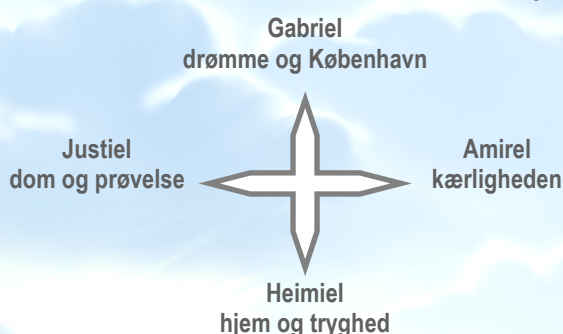
Spillederen introducerer scenerne, og bringer bipersoner i spil, som englene så kan overtage (og spille) igennem "besjæling. Humoren bæres først og fremmest af bipersons-galleriet.

Historien er opbygget efter en helt klassisk drama-model med eksposition, rejse, og forløsning, og skulle gerne bringe Joppe fra passiv og forsumpet kærestesorg, til kontrol over sin tilværelse.

Englene kan blande sig i historien ved at besjæle bipersoner i Joppes nærhed og lave småmirakler. De er på begrænset budget, for det himmelske bureaukrati har bestemt ikke prioriteret opgaven, og kan overbyde hinandens påvirkning af virkeligheden. Hver besjæling kan ende med at være en lille auktion.

Ud over spørgsmålet om hvorvidt Joppe skal prøve at vinde Julie tilbage (og hvordan), er han på røven efter knas i deres fællesøkonomi, ved at droppe ud af studiet, bange for fremtiden og hænger på hendes flabede papegøje. Julie er på mange måder bare et symptom på Joppes identitetskrisen som provinsdrenge i København.

Joppes situation er banal, men i hans 22årige verden er den altoverskyggende, og skulle være genkendelig for de fleste. Historien er altså ikke stor eller episk, men handler om de små ting der kan få tilværelsen til at virke voldsom og uoverskuelig - tilsat fire meget insisterende engle.



historien



I en komedie er **timingen** afgørende, og scenerne må ikke dø af snak.

Kort er godt.

Hellere lukke på en god one-liner, end vente på at alt giver mening.

Start fortællingen med ro, men kørs sidste akt hurtigt og stramt, så klimakset har momentum.

1. akt 1-1½ time

2. akt 1 time

3. akt ½ time

Joppe kommer fra Langeland. Han flyttede til København fordi gymnasiekæresten Julie ville, og købte en lille lejlighed til dem ovenpå Bodega Himmelhunden. Men nu er hun skredet, og Joppe er i færd med den traditionelle omgang "sidde alene i sit undertøj og lugte dårligt".

Fra værtshusets fjerneste hjørne har en falleret Gabriel set en mulighed i drengen ovenpå: Joppes lille skæbne skal vise kollegerne oppe i Himlen at menneskene er værd at kæmpe for, og at det guddommelige findes i hverdagen hvor Gabriel bør være. Gabriels opgave i København er nemlig snart forbi, og skrivebordet i himlen lokker bestemt ikke.

Joppe kæmper med den ubetalte husleje, et uoverskueligt studie, papegøjens attitudeproblemer, drankernes velmenende råd, og andelsforeningens onde formand, mens han vakler imellem at ville have Julie tilbage, og ønske hende af Pommern til.

I første akt møder vi Joppe på Himmelhunden. Scenen bliver sat for englens lille projekt, og den modstræbende Joppe sparkes i gang med en rejse, der skal gøre en ende på "pausen".

I anden akt tager barndomsvennen Sune Joppe (og måske nogle af vores nye venner fra Himmelhunden) med på road-trip til Fyn, hvor han må gå grueligt meget igennem for at nå frem til sin svigermors fødselsdag på Langeland. Nævneværdigt viser Sune sig som en utjekket forræder der er varm på Julie, og Gøje bliver stjålet.

I tredje og sidste akt dukker Joppe op på Langeland for at konfrontere Julie om "pausen", men må først udstå lidt fynsk familiefest, hvor selvtilliden får et løft ved at holde tale, og tilbageerobre den stjalne Gøje fra en ond forbryder.

I epilogen viser det sig at hunde *kan* komme ind i himlen. Efter en brand ender Bodega Himmelhunden på en sky, hvor englens render på Joppe. Hvad er der sket siden, og hvordan gik det egentligt med papegøjen...?

at spille komedie

Som sendt fra himlen ligger op af den danske komedietradition fra 90'erne og de tidlige nuller.

Det komiske findes ikke i kulørte bananskræl-setups, men i skarpe kontraster, pinlig adfærd og absurde billeder på danskhed, der tipper på kanten af det realistiske. Det sjove ligger typisk imellem linjerne, og er altid sært gendeligt.

Tænk "De grønne slagtere", "Adams æbler" og "Kærlighed ved første hik".

Overvej hvilken dansk skuespiller man kunne se i rollerne, mens du spiller dem til et soundtrack af Love Shop, Magtens Korridorer, Balstyrko og diverse slagerhits.

I "Som sendt fra Himlen" bærer englenes møde med det jordiske meget af komik-læsset, mens Joppe er en sympatisk antihelt, der tumler fra et klichefyldt København til en endnu mere karikeret provins.

Frem for alt er historien en dannelsesrejse. Oplevelserne og møderne undervejs skal være sjove, men også give Joppe styrke til at konfrontere sin drage og vinde prinsessen. Tolk metaforen som du vil.

Turen har mange bump for stakkels Joppe, men prøv at holde en god

stemning, og giv spilleren små solstråler, når han behøver det. F.eks. kan papegøjen være både en irritation og en trofast ven.

Timing og klipning

Gør det sjovt, men lad ikke spillet kamme over i lagkagekomik. Klip scenerne skarpt, så de enkelte situationer ender, mens de stadig har charme.

Brug englenes pause-scener til at skabe luft og give Joppes rejse mening.

Den første akt må gerne gå lidt sløvt: Spillerne skal nå at få en fornemmelse for Joppes situation, og føle kærlighed til Gabriels København i form af Bodega Himmelhunden.

Anden akt er en rejse i bedste road-movie stil, så det er vigtigt at holde Joppe på tæerne. Spilleren skal føle at historien hele tiden er på vej et sted hen, med eller uden ham.

Tredje akt skal køres meget stramt, og bør ikke tage mere end 30 minutter. Den sidste scene med Julie må ikke drukne i snak. Til gengæld skal epilogen være varm og hyggelig, og binde knude på historien ved at vende tilbage til himmelhunden og Gabriels København.

Bipersonerne driver historien

Bipersonerne er scenariets hjerteblod. Læs dem sammen med karaktererne, før du læser scenerne.

Rejsen lægger op til spil, og skaber kontrast imellem København og provinsen, men det er bipersonerne, der driver historien og komikken i "Som sendt fra Himlen". De er sjove at byde om, læse og spille, og udsætter Joppe for en konstant strøm af klichéer.

Englene er altså en slags hjælpespilledere, selvom deres påvirkning blot er en blød inspiration eller forunderlig sindsstemning i personens liv.

Hver gang englene må spille en biperson, lægger du den frem på bordet foran dem. Derfor skal colaflasker, chips, terninger og de fedtede nørders andre remedier også ned på gulvet, så der er plads.

Mens nogle bipersoner er perifere og valgfri, har hver scene sine **centrale modstandere og hjælpere**, som har dele af historien beskrevet under deres "**fri vilje**" - nogle gange helt ned til scriptede handlinger.

Bipersonernes motiver kan også **ændre sig undervejs**. Joppes bedste ven Sune og den fynske forbryder Theis er gode eksempler.

Derfor er det meget vigtigt, at englene altid tjekker bipersonernes **fri vilje**.

Når du læser scenariet, kan det måske virke lidt løst, fordi meget af historien står skrevet imellem bipersonernes linjer, så lær dem godt at kende.

Vær ikke bange for at læne dig tilbage, og nyde showet. Bare kig på uret, hold øje med om engle-spillerne gør deres arbejde, og luk scenerne efterhånden som de bliver udspillede.

En sidste ting. De mange bipersoner og læsepauser kan blive forvirrende. Sørg for at englenes bud foregår i ro og orden, og at alle har forstået, når en spiller slår over i en ny biperson. Her klokken og navneskiltene på bipersonerne en stor hjælp. Hvis du har travlt, kan du også bare spille nogle af rollerne selv.

englenes værktøjer (spilmekanik)



Fri vilje

Alle bipersoner har en fri vilje, som dikterer adfærd, de ikke kan styres væk fra. Typisk deres rolle i Joppes historie, hvad enten englen på bagsædet kan lide det eller ej.

Det er meget vigtigt at englespilleren orienterer sig om dette, så snart de tager bipersoner.

Englene kan **ikke besjæle Joppe eller Julie**, fordi deres videre skæbne handler om frie valg.



Glorie

15 gloriepoints pr. engel skulle være rigeligt til at starte på.

Hvis du allerede fornemmer at nogle spillere er stærkere end andre, kan du udligne lidt ved at give dine udsatte engle lidt mere glorie.

Englene har hver deres kæpheste. Giv dem et point glorie eller to, hver gang opfinder et specielt **underholdende** mirakel, eller bidrager særligt til **historien** ved at sprede deres begreb omkring sig.

Engle går lønligt ibland os, og kan påvirke verden i det små, men der er to himmelske regler: De skal overholde **budgettet**, og respektere menneskenes **fri vilje**.

Englene må godt smage lidt af "Dogma", "It's a wonderful life" og "Himlen over Berlin". Himlen skal forstås som et kolossalt bureaukrati med konstante omstruktureringer (sidst ved reformati-onen) uforstående mellemledere, hæmmende budgetter, forestående MUS-samtaler og hvirken i krogene.

Fordi opgaven handler om Joppes frie valg, kan englene ikke besjæle ham eller lave andre former for Jedi mind-tricks. Når de vil påvirke vor antihelt, skal det ske igennem hans omverden. I stedet for at sige "du tænker på din mormor", kan en engel f.eks. mirakuløst få en kop kaffe til at smage ligesom eftermiddagene i hendes stue, eller lade Joppe finde et krøllet fotografi på bunden af sin taske.

Mirakler

Bibelen er fyldt med eksempler på, hvad himlen i tidens løb har gjort for at blande sig i de dødeliges affærer, og selvom mange engle stadig har hang til klassikerne, kan de undertiden være ret opfindsomme.

Hver af vores engle har nogle favoritter kædet sammen med deres motiv, men derudover er det fantasien (og komediegenren) der sætter grænser. De kan fremtrylle ting, transsubstantiere (forvandle), forsinke bussen, fifle med vejret, eller bare vælge hvilken sang der spiller i radioen.

Besjæling

Englenes vigtigste redskab i arbejdet på jorden, er at besjæle mennesker.

Modsat besættelser, som er konkurrenten billige alternativ, er en besjælet person helt sig selv, men pudsigt motiveret i den retning, som den besjælende engel repræsenterer.

Hver biperson optræder forseglet, indtil en engel vælger at besjæle (og dermed spille) ham eller hende. Forsiden og spillederens brug af bipersonen indeholder nogle hints til hans/hendes rolle i Joppes historie. Når seglet brydes kan englespilleren læse mere om hvem personen er, og hvad de er ude på. Nogen gange bliver de overraskede.

Auktions-mekanikken

Både besjæling og mirakler kræver lidt af den glorie, himlen har afsat til eng-



Casting

Ingen melder sig frivilligt til at være Joppe.

Udvælg den mest sympatiske og hyggelige person til rollen, men måske ikke én der er for sløv.

Gabriel skal også spilles af en energisk spiller – gerne Københavner.

Resten er lid hip som hap.

lens opgave på jorden, repræsenteret ved en lille stak **perler i et shotglas**. Som udgangspunkt koster en besjæling eller et lille mirakel 1 glorie.

Hver gang en engel vil bruge af sin glorie, lægger spilleren perlen fra sit glas, og erklærer sin intention i korte træk - f.eks. idéen til et mirakel.

Andre engle kan derefter byde deres egne perler, for at stjæle, afværge eller ændre effekten. Der bydes, indtil alle undtagen en er stået af.

Vinderen af 'auktionen' betaler, og historien fortsætter med englen ved rettet. Engle kan også støtte hinanden i auktioner, hvilket især bliver relevant sidst i historien.

På begrænset budget

Engle **starter med 15 glorie**, og kan vinde mere i historiens løb, ved at gøre gode gerninger for de mennesker de besjæler, eller sprede deres nøgleord på en sjov eller eftertrykkelig måde.

Der er hints om bipersonernes behov i paragraffen **"Synder, dyder og drømme"** på arkene.

Der holdes endvidere benchmarking i slutningen af hver akt, hvor Joppe er med til at vurdere, om englene hver

især har gjort sig fortjent til mere glorie for at ændre hans syn på verden.

Hver engel bør have **mindst 5** glorie at gøre godt med pr. scene.

Engle-klokken

Englene går uset imellem menneskene, og kan hele tiden **"stoppe filmen"** for at drøfte de dødeliges affærer.

Tiden standses og startes, ved at ringe med den til scenariet hørende **klokke**.

I sådan pausen er Joppe lidt udenfor, mens englene frit kan spille indbyrdes, og drøfte hans prøvelser.

Du bør lægge op til mindst en sådan diskussion i hver scene.

Klokken kan også være et nyttigt pædagogisk værktøj, hvis der opstår disciplinproblemer ved bordet eller kaos med mange bipersoner.

Instruktion før start

Før I begynder at uddele roller, er det vigtigt at spillerne forstår disse rimeligt simple værktøjer.

Forklar reglerne, ved at vise en vilkårlig stamgæst frem, og henvise til englenes ark.

De skulle ikke volde store hovedbrud.

1. AKT

I hvilken vi møder Joppe, hans venner, stamgæsterne på bodega Himmelhunden og de fire engle.

Julie er på Langeland, og Joppe skal til hendes mors fødselsdag, men hvad med papegøjen, eksamen og huslejen, og hvad betyder "pause" egentligt?

Venerne og englener lærer lidt mere om Joppes problemer, og får ham sparket i gang med hjælp lidt fra stamgæsterne, studievejlederen Gry, Dixies søde niece Sandy, den onde andelsformand Lennart, og rå mængder ambitter.



Den første akt sætter **kød på** Joppe: Kæresten er skredet, han har ingen penge, og studiet går det i øvrigt heller ikke fantastisk med.

Ingen af delene bliver bedre af, at sidde isoleret i sin lejlighed ovenpå Bodega Himmelhunden. Spillerne skal få lyst til, at tage sig af ham.

Akten skal præsentere Joppes tilværelse i **København på godt og ondt**, og **Himmelhunden**, der efterhånden udgør en stor del af hans dagligdag.

Scenen ender med, at barndomsvennen Sune slæber Joppe med på roadtrip til Fyn, så han kan komme til sin svigermors fødselsdag, og få afsluttet "pausen" med Julie dernede.

Spillerne kender måske nok stemningen i københavner-akten fra foromtalen. Levér varen. Den skal være sjov, og skal skabe en kærlig kontrast til rejsen ud i provinsen.



Opvarmning

Bodega Himmelhunden skal fyldes med kulør og kærlighed. Der er tale om et hyggeligt værtshus med brune gardiner, tunge møbler og jukeboks. Udenfor står en rollator lænket, og indenfor lugter der af årtiers cigaretrøg, øl og anekdoter.

Tag en lille runde, hvor i sammen beskriver interiøret, og nogle af stedets traditioner, **eller** fortæller en sjov røverhistorie fra enten et lokalt værtshus eller den sorteste provins, hvor mange af jer jo nok er vokset op.

Indledning: hvem er Joppe?

Det er vigtigt, at spillerne holder af Joppe, og har lyst til at hjælpe ham. Som en lille indledning, kigger englener på korte bidder af hans liv, mens de observerer ham og vennerne drikke sig i hegnet på Himmelhunden.

Bed hver spiller om at finde på en episode, der gør at deres engel kan lide Joppe. De kan finde på, eller fortælle om hvordan en af deres egne nære venner har vist sig sjov, sårbar, trofast, hjælpsom eller på anden måde som et godt menneske, der er værd at samle på.

1. AKT scene 1 PÅ BUNDEN AF ET GLAS



vigtige bipersoner

Sune - Barndomsven fra Langeland. Gemmer på en hemmelighed. Tilbyder et lift.

Jesper – fornuftig og lidt kedelig. Bringer pengene og studiet på banen.

Jan the Man – life of the party - lokker med fest i Ørestaden

Felix - Selvdestruktiv drukmås

Dixie – Himmelhundens indehaver og hjerte. Hvem betaler næste omgang?

Joppes venner er i gang med at drikke ham igennem kærestesorgerne på Himmelhunden. Joppe bor ovenpå, hvor han har siddet ensom og lugtet dårligt i sit undertøj, indtil den moderlige Dixie påtog sig at hanke op i ham med biksemad og håndbajere.

Nabobordet er underligt tomt. Der sidder ubemærket fire engle og betragter det fordrukne selskab.

Lad englene byde gutterne når scenen er sat i gang med en kort præsentation, hvor du spiller dem.

Joppe og hans fire venner, Felix, Jesper, Jan, og barndomsvennen Sune, er i fokus. Det er Sune, der har bragt de fem sammen i København.

Ved at besjæle gutterne, får englene lidt indsigt i Joppe og hans knuste forhold. Gutterne har hver deres mening, og drukscenen skal sætte kød på Julie, "pausen" og fremtiden, som ikke er videre veldefinerede i Joppes karakteren. Gutterne skal have Joppe til at forholde sig til fremtiden.

Ud over "pausen" er emnerne **penge** (Julie skylder Joppe for indskud og husleje), **invitationen** (Joppe er inviteret til sin svigermors fødselsdag på Langeland) og eskimologi-studiet (se

næste scene, hvor Joppe har en aftale med studievejlederen).

Sørg for at hovedemnerne kommer i spil – f.eks. ved at spørge "men hvad med penge, Joppe?"

Snakken kan også falde på Julies efterladte papegøje (som hun elsker højt, og som vistnok er penge værd), og Sune bør tilbyde kørelejlighed til Fyn i overmorgen, hvor han alligevel skal møde sin fætter Kranberg til 3.g'ernes sidste skoledag i Odense.

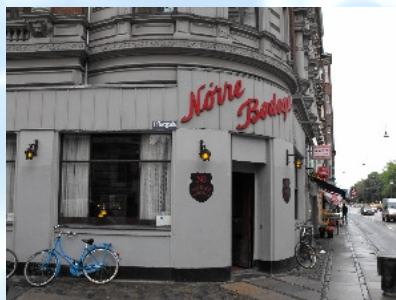
Himmelhundens sædvanlige stamklientel er også til stede, hvis der er brug for lidt kulør. Vælg en eller to.

Scenen slutter...

Joppes venner trækker i forskellige retninger. Afhængigt af deres overtalessevner kan aftenen ende i dyb druk, eller at Joppe gå tidligt op til sig selv.

Hvis det passer ind, kan I spille en lille montage, hvor I skiftes til at beskrive stemningsbilleder, hvor gutterne slæber Joppe igennem den københavnske nat.

Klip derefter scenen hårdt.



1. AKT

scene 2

VIRKELIGHEDEN TRUER

Det er **morgen**. Afhængigt af hvordan aftenen sluttede, har Joppe det mere eller mindre dårligt. Det kan være at han er drattet om på trappen, eller at han ikke er alene. Få et smil frem på spillernes læber

Bed Joppe om at beskrive hvor(dan) han vågner, hvor skidt han har det, og hvordan han får hul på dagen.

Joppe skal være på Uni på Amager kl. **11.00** for at melde sin **eksamen** fra og/eller finde sit **pensum**, så han kan læse bare lidt op. Han læser **eskimo-logi**, men synes at det er lidt svært, og kan ikke helt beslutte sig for om han vil droppe ud... og så er der jo **SU**'en.

Himmelhunden ligger i Sydhavnen. Det tager en times tid at komme derfra til KUA, når man er tømmer-sløv og ikke har flere klip til bussen. Joppe har lidt travlt.

På universitetet mødes Joppe med **studievejlederen Gry**, som nok ender med at hjælpe ham efter en god snak. Beskriv bøger, papirer og grønlænder-dimser.

Lad englene byde om, hvem der skal besjæle Gry. Bipersonen beskriver hendes arbejde og forslag til samtalen.

De andre må gerne lave mirakler, eller stoppe tiden for at kommentere på samtalen og komme med forslag til den besjælende engel.

Scenens formål er, at lade Englene gå Joppe på klingen med personlige spørgsmål, lodde hans sjælelige dybde og puffe ham lidt i gang.

Gry er tosset med engle, men det betyder ikke det store for scenen. Hun har set engle siden hun var helt lille, og er hvad psykiatrien nok ville blive betegnet som skizotyp - og hvad resten af os bare ville kalde lidt smågak. Derudover er hun flink og rar.

Scenen slutter...

Det er uden betydning hvad Joppe bestemmer sig for. Det vigtigste er, at scenen giver en pause fra druk og sel-vynk, og lader ham tage de første par skridt på sin personlige forandringsrejse.



Vigtige bipersoner

Gry - studievejlederen.

1. AKT scene 3

TRUSLER, FRISTELSER OG FERNET BRANCA

Aktens sidste scene er en sandkasse, hvor du og englenerne kan skabe sjove episoder, og give Joppe incitament eller modspil efter behov.

Der er mange bipersoner, og hver af dem er en lille historie i sig selv. Især bør du give plads til et møde med Dixies søde niece Sandy, der kommer for at låne badet, og den onde andelsformand Lennart, der sætter økonomien og Gøje-problemet på spidsen.

Rækkefølgen er valgfri, men undgå at stresser spillerne. Præsenter bipersoner via sjovt rollespil, og lad englenerne overtage, når de er klar.

Læg dine udvalgte stamkunder frem, så englenerne kan aktivere dem, som de lyster. Læg først Lennart og Sandy på bordet, når du begynder at spille dem.

Sandys mini-scene

Joppe er formentlig udkørt af forsinkede tømmermænd, men på badeværelset, der også er Himmelhundens toilet, møder han Dixies lækre niece Sandy, som låner bruseren mens hendes lejlighed bliver byfornyset.

Sandy er et Københavnsk alternativ til Julie. De to piger kan ikke fordrage hinanden, og Sandy er faktisk lidt smålun på Joppe, selvom hun allerede har

en (ret kedelig) kæreste. Hun er et godt kort for alle englenerne.

Episoden kan udspille sig kort og kikset eller med mere Københavnerromantik, og ender måske med at Sandy tager Joppe med til fest.

Lennarts mini-scene

Døren til lejligheden står på klem, og man kan høre papegøjen udspy en lind strøm af grovheder.

Den onde andelsformand Lennart har låst sig ind på grund af mistænkelige lyde fra gøjen, som skaber sig, hvis radioen ikke kører. Han knuger en bullelen bidt finger, og han er gal...

Lennart er grund til at Joppe må tage Gøje med sig til Fyn. Ingen andre vil passe det ondsindede kræ.

Lennart er sikker på at kødædende fugle er forbudt i vedtægterne... og i øvrigt skal de lige snakke om huslejen!

Scenen slutter...

Når der ikke er mere sjov i den.

Akten ender med at Joppe bliver puffet eller trukket af sted til Fyn i Sunes mors Obel.

Se bipersonsauktionen på næste side.



Vigtige bipersoner

Lennart – en gemen skurk, der vil have Joppes lille andel

Dixie – moderlig kromutter, Lennarts nemesis.

Sandy – Dixies søde niece

Gøje – comic relief og nem kanal for englenerne

Hammond-Ole – bør præsenteres, da han dukker op igen på Langeland, og måske i 2. akt.

Sune – skal have Joppe med til Fyn formiddagen efter.

Sejler-Erik? – verdenskløgt alkoholiker

Flotte Lotte? – over sidste salgsdag, men stadig frisk på diller

Manfred? – trist tøffelhel

Vamle Birger? – klam stodder

Gutterne? – efter behov

2. AKT

I hvilken Joppe og Sune kører til Odense, ankommer til Munke Mose, fester med 3.g'erne, og Joppe bliver forrådt og efterladt i Odense.

Dagen efter får Joppe et lift til Langeland. Den venlige chauffør viser sig dog at være en nedrig papegøjetv, og Joppe bliver igen efterladt - denne gang i en udefineret Sydfynsk grøftekant.

Englene træder i Karakter og skaffer Joppe transport det sidste stykke Langeland - hvilket også introducerer nye allierede.



Den anden akt er **Joppes rejse**. Der skal være klassisk road-movie flavour, hvor møderne er vigtigere ned målet.

Det er utroligt vanskeligt at komme til Emmerbølle med offentlig transport, og Joppe er flad, så han er afhængig af venlige folk med biler (som Satan i øvrigt har fundet på fordi han hader mennesker og planeten helt generelt. Elsker du dit benzinstinkende mordvåben, og kører du, uden at det er nødvendigt? Så kommer du i helvede!).

Følelsen af at være strandet først i Odense og dernæst på en pløjemark et sted på Sydfyn kan være enten toppen af nederen eller lidt hyggeromantik med bølgede strå, sommerfugle og solskin.



Bipersonsauktion

Bipersonerne fra Himmelhunden kan komme med videre i historien! F.eks. kan de vælge at tage med, eller dukke op af andre årsager.

Før afgang fra København, skal englene byde på, om nogen skal med videre. Andre engle kan selvfølgelig byde imod, for at holde en person væk.

Englene må selv komme i tanke om en god (omen mirakuløs) grund til, at personen pludselig dukker op. Sig nej med henvisning til fri vilje, hvis det er forstyrrende.

Benchmarking

Englene skal evalueres efter hver agt.

For del glorie i løbet af scenerne, men spørg Joppe om nogen af dem fortjener ekstra for at sprede hhv. kærlighed, dom, drømme og hjemlig hygge i 1. akt. Beløn med 1-5 glorie-perlier (eller flere, hvis de allerede er ved at løbe tør)

2. AKT

scene 1

UGLER I MOSEN



Vigtige bipersoner

Sune er verdensmester i Odense. Han vil skaffe Joppe noget på den dumme, så "pausen" kan afsluttes med et... nåja, et knald.

Kranberg – Sunes glade fætter. Hedder egentligt Erik.

Cecilie – frisk og fræk 19årig fynsk fristelse fra Kranbergs klasse. Har rygte for at være nem, men vil gerne respekteres af de ældre fyre.

Tykke-Trine – Joppes første knald fra gymnasiet. Sød men uambitiøs og ikke for skarp. Kan nemt genfinde sine følelser for Joppe.

Theis – lokal pusher og småkriminell. Vil gerne købe Gøje billigt. Er klar til at Give Joppe et lift til Langeland dagen efter.

+ **Gøje** – comic relief og nem kanal for englene

+ **Arrangementet** – taler og musik fra en scene i Munke Mose. God indgang for små-mirakler



Odense

Odense er Danmarks største provinsby. Trust us. Den har en af alt, men alt er et år eller to bagefter. For eksempel er brunch og live-rollespil stadig store hits.

Munke Mose er et grønt anlæg midt i byen, ned til Odense å. Folk sidder her hele sommeren.

3g'ernes sidste skoledag involverer druk og sjov udklædning. Der er opstillet en scene, hvorfra der spilles musik og holdes et par taler.

Værtshuse: Havhesten, Tinneren

Diskoteker: Boogies, Arkaden, A-Bar

Forstæder: Bellinge, Korup, Dalum.

Joppe, Sune, Gøje og måske flere sidder i bilen på vej til Odense.

De kan kort snakke som gen-opvarmning, og Sune kan fortælle hvad planen er i Odense.

Sune vælger en handicapplads på et plejecenter lige ved Munke Mose.

De finder hurtigt fætter Kranberg. 3g'erne er klædt festligt ud, og er allerede overrislede. Foruden dem er mosen fuld af pushere, Vollsmosedrenge, strissere, bumser, studerende, flaskesamlere og kombinationer heraf.

Sune er drivkraft i denne scene. Drys bipersoner ind på hans initiativ, eller for at føre scenen videre.

Sune har arrangeret at Joppes første knald Tykke-Trine dukker op, og at Kranberg medbringer gymnasiesild.

Pusheren Theis skal introduceres, så han kan give Sune et lift i scenens 2. akt.

Scenen er en sandkasse, hvor Sune prøver at kaste Joppe i grams. Englene kan arbejde for eller imod Joppes dyd, og kolorere provinsen.

Sunes plan

Scenen rummer et vendepunkt. Sune er forelsket i Julie, og håber at "pausen" snart er overstået.

Han har en lidt halvfærdig plan: Joppe skal have noget på den dumme, og det skal gerne dokumenteres med billeder. På den måde kommer Joppe videre med sit liv, og Julie kan se det. Alle vinder. Især Sune.

Afsløring

I aftenens løb kommer Sune til at afsløre sig. Derefter stikker han flov af. Det står tydeligt i Sunes fri vilje, at han skal gøre det på komisk og pinlig vis.

Derefter flygter han til Langeland, for at gøre kur til Julie.

Hjælp eventuelt med afsløringsens timing. Giv i nødstilfælde spilleren en lodret ordre om at "det er nu".

Scenen slutter...

Scenen slutter formentligt kort efter afsløringen. Giv englene tid til at samle den befippede Joppe op med diverse bipersoner, men lad ham bestemme hvordan aftenen går:

Druk, hor, hjem til Kranberg for at sove den ud, eller et sted midt imellem?

2. AKT

scene 2

GO' MORGEN JOPPE



BIPERSONER

Kranberg? – Sunes glade fætter. Nu med tømmermænd.

Cecilie? – frisk og fræk 19årig. Vil måske forsøge at kæreste. Nu med tømmermænd.

Far Jørn? – Kranberg eller Cecilies fædrende ophav. Pinlighed, far-humor og forståelse.

Mor Lise? – Kranberg eller Cecilies mødrende ophav. Pinlighed og velmenende morgenkaffe.

Tykke-Trine? – Joppes første knald fra gymnasiet. Sød og lidt klæbende. Nu med tømmermænd.

Theis – lokal pusher og småkriminel. Joppes billet til næste scene. Pludselig ikke så interesseret i fuglen mere.

+ Gøje – comic relief og nem kanal for englens

Det er atter morgen, hvilket nok betyder tømmermænd og ulden hukommelse. Dette lille mellem spil kan overstås rimeligt hurtigt, men det har et hæderligt komisk potentiale.

Hvis Joppe er taget med en af pigerne vågner han hos hende - ellers i ske med Kranberg, der stadig har grise-dragten på.

Få Joppe til at gætte på, hvad der er sket. Var der knald under opsejling, er han bare dejset om, eller endte det med akavet ven-skabeligt soveputten uden at pille?

Odenseansk Villahelvede

Både Kranberg og Cecilie bor hjemme hos deres forældre, og scenerne udspiller sig ens.

Joppe vågner på et teenage-værelse ved siden af dets sovende beboer. På gulvet står Gøje i sit bur og brokker sig. Ud af vinduet ses etplanshuse så langt øjet rækker.

Klokken er formiddag i Danmark, og forældrene har opdaget, at der ligger en ung mand i sengen. Far har taget opstilling udenfor vinduet, hvor han nu har vandet hækken i ca. en time, og mor sidder klar med morgenbrød i køkkenet. Med andre ord kan huset ikke forlades, uden et pinligt møde.

Far og Mor er bare nysgerrige. Der er basis for morgenkaffe snasket fynsk brunsviger, røde ører, sympati, og måske penge til bussen.

Hos Tykke-Trine

Tykke-Trine har en lille rækkehuslejlighed i Odense-forstaden Bellinge. Hun har fodret Gøje, og vækker nu Joppe med kaffe, ost og lune boller.

Trine vil gerne morgensnakke, og foreslår evt. at Joppe kan køre til Langeland med Theis.

Scenen slutter...

På plejecenterets parkeringsplads er der ingen Opel og ingen Sune.

Til gengæld står småforbryderen Theis der iført et brækjern og skuffet udtryk, der hurtigt lyser op når Joppe ankommer med Gøje.

Joppe skal køre med Theis. Skru scenen sammen, så de mødes. Om ikke andet ringer Theis bare, efter at have fået nummeret af Trine eller stive-Joppe.

Theis er straks klar til at tilbyde et lift til Langeland. Han skal jo alligevel selv derned. Der kan være flere i bilen, hvis det er meget nødvendigt.

2. AKT

scene 3

I STIKKEN



BIPERSONER

Theis 2. akt 3. scene – lokal pusher og småkriminell. Joppes billet til næste scene. Pludselig ikke så interesseret i fuglen mere.

Gøje – comic relief og nem kanal for englener

Lille-Kim – Dum som en sydfynsk plovfuge. Det er hans fødselsdag.

Store-Kim – Lille-Kims onkel. Turens chauffør.

Nokki – hjælpsom fyr, der efterlod hjernen i hæren. Har en machete med.

Metal-Lars – sovende søndags-satanist

eller

Hammond-Ole 2. akt - "musik og stemning til dit party – hvorsomhelst i Danmark indenfor 4 timer". Hyggelig stamgæst fra Himmelhunden.

Theis kører fra motorvejen "fordi han skal hente noget til sin kunde".

Når bilen når et tilpas naturskønt (dvs. øde) sted, standser han under påskud af at baghjulet lyder sært.

Han beder Joppe om at hoppe ud og kigge, men drøner derefter af sted med Gøje. Om nødvendigt, truer han med sin gaspistol og sma'er (fynsk for tæsk).

Røveriet står beskrevet i Theis' fri vilje.

Hvis Joppe nægter at køre med Theis, bliver han smidt af enhver form for offentlig transport, fordi Gøje fornærmer personalet. Kort efter kommer Theis trillende forbi.

Lad Joppe stege lidt. Englener kan evt. bidrage til stemningen. Er der dejlig sol og blomster i grøfteskanten, eller røvsyge brakmarker så langt øjet rækker?

Reddet

Heldigvis kunne to forskellige biler, der lige nu triller af sted igennem det fynske landskab, vælge Joppes landevej, og hjælpe ham det sidste stykke.

I den ene bil sidder Lille-Kim, Store-Kim, Nokki og Metal-Lars, som er på snuldretur. Den anden er Hammond-Oles Berlingo

Hvilken af de to biler drejer?

Læg bipersonerne frem, så englener kan tage et kig, og lad dem så byde på bilerne.

Snuldreturen er et hæderkronet begreb i det fynske. Man fylder en bil med øl, og kører de små veje tynde. Det handler om turen, så målet er uvigtigt. En god pointe i vores historie. Snuldreturen er også englernes mulighed for at hive et par stærke bonderøve ind for at assistere Joppe i 3. akt.

Hammond-Oles Berlingo er proppet med grej og paillet-jakkesæt. Orgel-Allan blev syg, så Ole er hyret til svi-germors fest - "indenfor 4 timer hvor som helst i landet". Ole er et trygt pust fra København, og kan være en god støtte til festen... Eller hvis englener trænger til at høre Richard Ragnvald.

Begge biler er uventede allierede til historiens sidste akt, og giver Joppe tid til at opsummere sin situation:

Han kan formulere en plan, tænke over talen, overveje om Sune egentligt er ven eller fjende, og beslutte sig for hvad han i sidste ende vil Julie.

Scenen slutter...

Når bilen bremser op ved Emmerbølle Strand og Camping.

3. AKT

I hvilken Joppe må udstå lidt fynsk familiehygge, besejre papegøjetyen og holde en tale, før han endelig kan konfrontere dragen.

Sune ankom aftenen før, med god tid til at lave sin ouverture. Vor helt har nu gået grueligt meget igennem, og skulle gerne have dannet lidt hår på brystet til mødet.

Til sidst er Joppe og Julie endelig alene. Skal de være sammen eller ej, i givet fald hvor, og hvad med pengene, Himmelhunden og gøjen?



Den tredje akt er rejsens forløsning. Joppe skal konfrontere sin drage, og vinde sin skat. Julie kan være begge dele.

Akten skal køres meget hurtigt og stramt, selvom det nok er sent. Alt leder op til det endelige møde med Julie.

Under hele scenen er der bipersoner til at forhindre, at konflikten kulminerer før alle puslespillets brikker er blevet lagt.

Joppe ankommer muligvis med forstærkninger, men englenerne behøver ikke at byde på at overføre bipersoner denne gang. Til gengæld skal de afgøre to vigtige roller før akten starter: Sune og Julie (se boksen).

Historien ender med, at Joppe endelig får Julie på tomandshånd, så han kan afslutte "pausen" på sine egne præmisser.

Derefter er der dømt bittersød epilog.



Julie venter... men hvem er hun?

Englene kan ikke besjæle Julie. Valget skal være de unge menneskers. Sådan er reglerne.

Julies sindelag samt grunden til at hun skred afgøres af **en sidste stor auktion**. Her må spillerne gerne tænke på hvordan historien skal ende, og om de vil have glorie i reserve til den sidste akt.

Der bydes først på **Sune**, og derefter på **hvilken Julie Joppe skal møde** på Langeland: Drømmen, Dommen, Kærligheden eller den Hjemlige. Forklar det til spillerne, og læg Sune samt de fire Julie-muligheder frem, **foldet** så kun overskriften og "bemærk"-teksten er synlig. Hold derefter **benchmarking** for 2. akt.

Engle-spillerne byder på Sune og så Julie. Vinderne (de er nok nødt til at holde sammen to eller tre) af Julie vælger hvem af de fire engle-spillere, der skal spille rollen.

Hvis Joppe har savnet medbestemmelse over historien, eller bare har brug for lidt momentum til at gå ind i 3. akt, kan du vælge at give ham nogle perler (5, eller hvor mange der nu behøves) til at deltage i auktionerne.

Du kan også holde auktionerne om Sune og Julie hemmelige for Joppe.

3. AKT

scene 1

VELKOMMEN, JOPPE



BIPERSONER

Svigmor Gitte – Det glade midtpunkt. Styrer festen.

Bedstemor Jytte – sur og senil. Vil have Julie hjem.

Per – svigerfar. Lykkelig mand.

Lukas – lillebror på sukker.

Ida – lillesøster. Sur på Joppe, fordi han er papegøjetv.

Grandfætter Ejlf – gæst, bonderøv, politibetjent.

Hammond-Ole – "musik og stemning til dit party". Stamgæst.

Snuldeturen? Efter behov. Udfas dem, hvis de bliver forstyrrende.

Derudover assorterede unavngivne gæster fra landsbyen og hele den pukkelryggede familie.

Joppe ankommer med sin køreløjlighed ved Emmerbølle Strand & Camping.

Svigmor Gitte er i færd med at tage imod med velkomstdrinks ved et massivt opstablet gavebord. Hun bliver glad for at se Joppe, og glæder sig meget til at høre hans tale. Alle andre har nemlig skrevet sange eller planlagt lege.

Svigmor Gitte dikterer slagets gang. Planen for står beskrevet i bipersonen:

- 1.) lambrusco og gaveåbning
- 2.) Bordleg: alle trækker et glansbillede med nummer, for at finde ud af hvor de skal sidde
- 3.) Tarteletter, pattegris og hjemmelavet is. Undervejs skal alle bidrage til selskabelighederne. Joppe skal holde tale.
- 4.) kaff' og en lille bailey - folk skal blandes
- 5.) Dans til Hammond-Ole
- 6.) Skrup'a suppe

Julie er ingen steder at finde, så Joppe kan nå at stege i den fynske familiehygge.

Brug scenens bipersoner til at undgå konflikt indtil Theis har været forbi for at sælge papegøjen, og Joppe har holdt sin tale

Mormor Jytte afslører med stor taktløshed, at man ikke havde regnet med at se ham, nu hvor han er blevet Køvenhavner, og i øvrigt har stjålet papegøjen. Der er også forvirring blandt de andre gæster, da Julies kæreste fra København jo er dukket op én gang.

Ankomsten skal sætte scenen for den endelige konfrontation, men også udstråle lidt simpel landlig hygge. Joppe skal helst ikke få lyst til at sabotere Gittes fødselsdag - i hvert fald ikke før han har talen og alles opmærksomhed.

Festen foregår i et villatelt, og mange gæster har medbragt campingvogn. Resten forventes at overnatte i feriecenterets hytter.

Scenen slutter ...

Enten når svigmor Gitte genner gæsterne til bords, eller når papegøjetven Theis dukker op

Se scene 2.

3. AKT

scene 2

JOPPES STORE CHANCE



BIPERSONER

Theis 3. akt. – Det glade midtpunkt. Styrer festen.

Lukas – har sin sparegris med, for at betale papegøjemanden 1500 kroner

Ida – har sat annoncen "stor rød brugt papgøj købes" i avisen, og overtalt Lukas til at slagte sparegrisen.

Grandfætter Ejlf – har uniformen og patruljevognen klar.

Sune? Dukker op efter englens smag. Kommer måske til undsætning, hvis Joppe ender i håndgemæng med Thies. Den vindende engel bestemmer.

Snuldeturen? Efter behov. Kan give Theis bondesma'er.

Derudover de samme gæster, som i scene 1.

Humør og selvtillid er måske ikke i top, men heldigvis rummer 3. akt. et par chancer for at tage skeen i den anden hånd, og konfrontere dæmonerne.

Stop tyven!

Forbryderne Theis papegøje-køber på Langeland: er Julies små halvsøsken-de, der vil forære hende en ny fugl, og har haft en annonce i Gul & Gratis.

Theis dukker uventet op på camping-pladsen, for at sælge Gøje til børnene.

Hæleriet, flugten og overgivelsen står beskrevet i Theis' fri vilje for 3. akt.

Han for lidt vild på vejen, og har ikke regnet med at se Joppe - eller en landbetjent.

Gøje råber sikkert obsceniteter af Tyven. Lad Joppe genkende stemmen og konfrontere Theis.

Theis tager nok benene på nakken med sparegrisen, men overgiver sig hvis overmagten bliver for stor. Det kan f.eks. være, at han løber lige ind i armene på Hammond-Ole eller Snuldreturen.

Håndtering af forbrydere står beskrevet i Grandfætter Ejlf's fri vilje.

Joppes tale

Gitte gæsterne ind i villateltet, hvor der venter en stor hat af papmaché, indeholdende nummererede glansbilleder. De skal afgøre bordplanen.

Englene kan byde på hvor Joppe, Julie og Sune ender med at sidde.

Hvis englene ikke fifler med bordplanen havner Joppe imellem fætter Ejlf og den småsenile Mormor Jytte.

Julie ankommer først når folk er sat til bords, for at undgå konflikt.

Prøv at motivere Joppe til at forberede en lille tale op til festen.

Joppe skal holde sin tale under forretten. Der kan snakkes stilfærdigt ved bordet inden, men Julie og bipersonerne afværger konflikt for Gittes skyld. Talen er Joppes store chance for at tale frit fra leveren - mere eller mindre direkte henvendt til Julie og Langeland.

Scenen slutter...

Scenens slutning afhænger meget af, hvordan de to miniscener spænder af. Find en god meningsfuld overgang til scenariets sidste scene - mødet med Julie.

3. AKT

scene 3

ENDELIG ALENE



BIPERSONER

Julie – Der er fire Julier, og englenerne har budt på hvilken det skulle være.

Hun er nu mere eller mindre klar til at tale med Joppe, få Sune ud af systemet, og måske give Joppe et par svar.

Sune? – i bipersonen står der, at Sune skal lade sig udfase. Den vindende Julie-rolle afgør, hvad der er sket imellem dem.

Gøje? – Gøje har været med hele historien igennem, og skal måske have lov til at afslutte med en kæbmærkning fra dig eller englenerne.

Fødselsdagsfesten udvikler sig hurtigt, og Joppes tale sætter nok tingene på spidsen.

Dette er scenariets slutning. Joppe skal se sin tilværelse med Julie i øjnene, og afgøre hvad der skal ske. Englernes lille konkurrence afgøres. Måske skal Sune også konfronteres.

Nøglen til denne scene er, at Joppe skal have Julie alene. Der er ikke flere bipersoner at besjæle, ingen budget til store mirakler, og ingen til at kalde Joppe en stiv stodder.

Scenen skal være erindringsværdig, og foregå et ikonisk sted, der afspejler den valgte Julie. Det kan f.eks. være ved stranden, eller på bagsædet af en patruljevogn.

Snakken skal ikke trække ud. Få spillerne til at rollespille i højst 5 minutter. Så er alt det vigtige vist sagt.

Et par muligheder...

Hvis Joppe holder en grov tale, går Julie sur, rystet eller tudende fra bordet. Hvis Joppe ikke følger efter, dukker hun op når han er alene, for at snakke om hvad han sagde.

Hvis Joppe kommer til skade under klammeri med Sune eller Theis, kommer Julie for tilse hans skrammer.

Hvis Joppe gør noget voldsomt eller bare ender med at være fuld, slæber Grandfætter Ejilf ham ud i patruljevognen for at køle af. Julie kommer ud på parkeringspladsen, og de taler igen gennem vinduet.

...men det er bedst, hvis spillerne selv sætter en øm scene.

Scenen slutter ...

Klip på et godt sidste ord.

Hvis Joppe ikke selv afslutter snakken med eftertryk,, må du gå til epilogen.

Det kan også være at Gøje får det sidste ord.



EPILOG

Rulleteksterne begynder at glide over skærmen til Magtens Korridorers "Engle".

Bagved kører en mini-scene, hvor Joppe fortæller, hvad der skete med ham i årene efter. Lad englene efter tur vælge hvad der skete med...

Gabriel

To bipersoner der fremtrådte prominent i jeres spil

Gøjen - hvor er den nu?

Den komiske

Joppe møder de fire engle i himlen, hvor det viser sig at ja, hunde må godt komme ind.

Himmelhunden brændte nemlig ned, men da stedet havde så meget sjæl er det genopstået i himlen, og de fleste af gamle stamgæster har lige så stille fundet tilbage – herunder englene og Joppe.

Hvad er der sket siden?

Den dramatiske

Joppes begravelse. Hvem er dukket op, hvad snakker de om, og er englene til stede?



Giv fuglen plads til en sidste kæk bemærkning, og spørg spillerne hvem der giver den første øl i baren. Find os, og giv os en med.

- Andreas & Rasmus

hvad nu hvis...?

Hvis Joppe gør uforudsete ting, eller nægter at følge historien, må vi håbe at englene puffer ham tilbage på rette spor.

Du kan altid ringe med klokken, og lade dem byde på en løsning. (*"Sker der mon ikke et eller andet mirakuløst, hér?"*). Ellers er her en række løsninger på forudsigelige problemer

Joppes forældre er på tre ugers second honeymoon på La Santa Sport. Deres hus i Rudkøbing står tomt, men Joppe kan måske ikke huske koden til alarmen.

Julie er på Langeland, og Joppe skal ikke tale med hende før sidste akt. Hendes telefon er enten uden for rækkevidde, eller ligger på Køkkenbordet hvor nogle af familiemedlemmerne tager den. Lad englene byde på hvem (brug bipersoner fra 3. akt. - men kun forsiderne).

Hvis Joppe (eller andre) sender en **SMS** eller lægger en besked til Julie, som hun ikke kan ignorere, må Englene byde på ordlyden af hendes svar-SMS. Hvis Joppe prøver at slå op på telefon, er svaret, at der er noget hun gerne vil tale med ham om.

Lad ikke Joppe **ringe** "ud af historien". Man kan hurtigt løbe mirakuløst tør for

taletid, nogen har hældt arnbitter i hans telefon, eller der er ikke mere strøm.

Joppe er flad, og afhængig af historiens rejsekammerater. Englene bør ikke bare tanke hans konto eller pengepung op. Hvis problemet opstår, kan du sige at **penge** og kredit er noget Satan har fundet på.

Joppe er ikke udstyret med en udførlig liste over bipersonerne, selv om de kender ham. Det er dit Job som spilleder, at præsentere dem inkl. deres forhold. F.eks. står der ikke noget i Joppe-karakteren om at Tykke-Trine var hans første knald.

Mange fakta er bevidst lidt udefinerede overfor Joppe, så nogle spillere vil nok klynke at **"Der står ikke noget om..."** Forklar dem at de er fantasiløse sinker, og skal acceptere at nogle ting er ret åbne eller udenfor historien. Find på svar hvis det haster, men giv hellere medejerskab ved at spørge "hvad tror du?".

Hvis englene går **amok i mirakler**, ringer deres controller (en slags super-anal himmelbureaukratisk revisor) på den himmelske mobilos for at få en forklaring på budgetoverskridelsen, og kalder evt. miraklet tilbage.



Fastaval 2010 Film præsenterer en
Kaosposen produktion

Joppe
Julie

"Som sendt fra Himlen"

Gabriel
Justiel
Heimiel
Amirel
Gøje

Idé, Manuskript og Produktion af
Andreas Lieberoth & Rasmus Boldt
telefonnumre
25 80 88 59 / 26 45 92 45

spiltestere Morten Pilegaard, Julie Streit, Carsten Andreasen,
Anders Højsted, Sigurd Rubech, Jonas Leisner,
Steffen Larsen, Monica Hjorth Traxl, Mike Ditlevsen
og Mikkel Bækgaard
Layout Andreas Lieberoth Grafik Sigurd Rubech

Tusind tak til
sparringspartnere
spiltestere
stamkunder
spilledere
tålmodige dommere

© 2010