

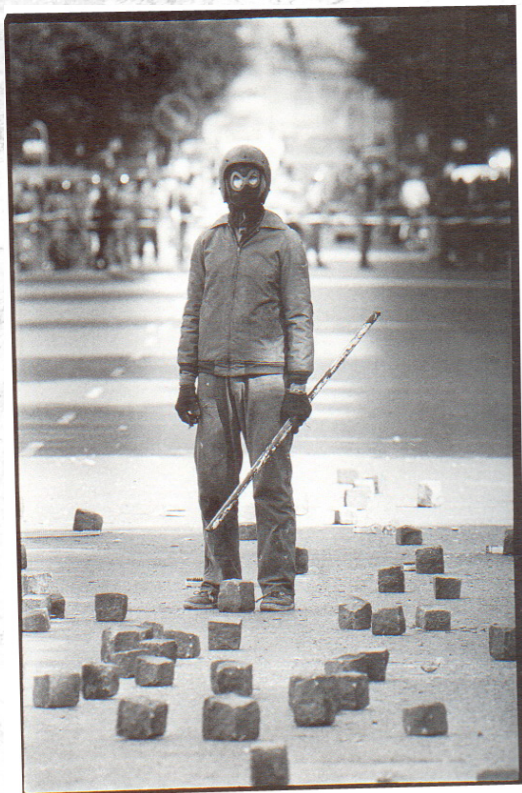
# BZ'ATI



af Frikard Ellemand

Fastaval 2011





**Tekst og ide:** Frikard Ellemann

**Layout:** Magnus Udbjerg

**Tak til:**

**Spiltesterne:**

Johan Cassias, Ida Nilsson, Kristoffer Thurøe, Peter Schønneman Andresen

Peter Søderberg, Caroline Kasten Koren, Jannick Raunow, Mikkel Brunberg

Aarni Korpela, Anna Westering, Nathan Hook, Asbjørn Olsen

**Sparring:**

De scenarieansvarlige på Fastaval; Klaus Meier Olsen og Kristoffer Rudkjær

Alle der deltog i forfatterarrangementerne

**Gennemlæsning og kritik:**

Jakob Schmidt Madsen

Ida Nilsson

**Forsidefoto:**

Sara Dahlman

**Dedikeret til:**

den smukke pige med det korte hår - knæk og bræk

Monsterrotten (y naturalmente l@s ratas tambien) - ocupa y resiste

den primære inspiration - *Previous Occupants*

# Indhold

Overblik over scenariet	2
En frygtelig forelskelse	2
Det fysiske spil	2
Historien	2
Rammefortællingen	2
Kærlighedsfortællingen	3
Miljøet	3
Når det virker	4
Rollerne	4
Det centrale greb: Kontoltabet	5
At dominere rummet	6
At tro på scenariet	7
Dit ansvar og dine virkemidler som spilleleder	7
Kronologisk gennemgang af spilforløbet	8
Pitch	8
Casting	8
Briefing	9
Karakterdefinerende scener	9
De 3 scener	9
Første del	10
Anden del	10
Tredje del: Klimaks	11
Sceneforslag	12
Første del: Den dejlige forelskelse	12
Anden del: Den frygtelige forelskelse	14
Del tre: Klimaks	17

# Overblik over scenariet

## En frygtelig forelskelse

BZ'at er et frygteligt forelskelsesdrama. En forelskelse går galt og udvikler sig til syg besættelse. Der er én hovedperson og denne skal opleve at miste kontrollen, både som karakter og spiller. Kontroltabet er det kontroltab en forelskelse også er. Dette er kernen af scenariet. De resterende spillere, dvs. de spillere der ikke spiller hovedpersonen, og spilleleder fratager ved fælles hjælp gradvist hovedpersonens kontrol ved hjælp af en række virkemidler.

At være frygteligt forelsket er det værste. Alt handler om den du er forelsket i, men det er dømt til at gå galt. Du er klar over at du burde vide bedre, men kan ikke gøre hverken fra eller til. Kan du sige nej eller overgiver du dig til dine følelser?

## Det fysiske spil

Scenariet skal spilles på gulvet med hele kroppen. Spillet fungerer bedst hvis nemt at skelne mellem når man står foran og bagved hovedperson, altså hvis man har god plads.

## Historien

Der er to fortællinger i BZ'at. Rammefortællingen om en gruppe unge der besætter et hus og kærlighedsfortællingen om en af de unge besætteres frygtelige forelskelse.

Rammefortællingen ligger lige så fast som en punker i benlås. Den starter med at huset besættes og ender med politivold.

Kærlighedsfortællingen starter med en forelskelse og ender med et afgørende valg. Historierne følges ad og skal spejle hinanden.

## Rammefortællingen

En gruppe frustrerede unge besætter et hus for at erobre kontrollen over deres liv. Begyndelsen er fantastisk og fortryllende, men efter en tid trænger hverdagen sig på. Problemerne fortrænger optimismen.

Det bliver alvor. Autoriteterne blander sig og varsler rydning.

Under truslen om rydning breder belejringsstemningen sig. Stridighederne bryder ud og stemningen når bunden. Drømmen dør. Politiet rydder med vold og magt huset.

### **Kærlighedsfortællingen**

Hovedpersonen, forelsker sig i en af de andre, den elskede. Det går frygteligt galt og hovedpersonen ender med at måtte vælge mellem kærligheden eller kontrollen over sit eget liv.

### **Miljøet**

Fortællingen foregår i Københavns BZ-miljø engang i 80'erne. Besætterne er en broget flok, de fleste er praktisk uddannede uden arbejde eller udsigt til et. Det der forener dem er at de har taget chancen og besluttet sig for at forsøge gøre det selv uden om systemet, et system de har tabt alt tiltro til kan eller vil hjælpe dem. Både kapitalismen og kommunismen har spillet fallit. De store fortællingers har mistet taget. I stedet ser de unge en mulighed for helt konkret at tage skæbnen i egne hænder, at organisere deres egne liv, fra opvask til elektricitet, fra husmøder til politiske aktioner, fra fælleskasse til barrikader. Loven er blot et bureaukratisk monster der står i vejen for retfærdigheden. De tager de tomme huse i brug og insisterer på deres ret til at være der og til at bestemme selv. En ret de er villige til at slås for.

Gengivelsen af miljøet er dog ikke det vigtige så du skal ikke bekymre dig at gøre det historisk korrekt. Miljøet har to funktioner i scenariet.

For det første garanterer det tragedien. Politiet kommer til sidst og tæver alle uanset.



For det andet fungerer rammefortællingen som et spejl af kærlighedsfortællingen.

At bruge BZ-miljøet giver gode muligheder for at eskalere kærlighedsfortællingen ved at spejle den i rammen. Indsatsen stiger fra bøde til liv og lemmer og den eskalering afspejler sig i alle konflikter. Det er nemt nok at være med når det eneste man risikerer er en bøde. Når indsatsen i yderste fald er livet manifesterer det sig i alle konflikter, selvsagt også i den centrale kærlighedskonflikt der udspiller sig inde i rammen.

Samtidigt er BZ-miljøet i sin selvforståelse anti-borgerligt og derfor også (potentielt) anti-parforhold, og det danner en god bund for dysfunktionelt kærlighedsdrama.

### **Når det virker**

Spillet fungerer når hovedpersonen føler sig forelsket og fortabt. Når det ikke kun er karakteren, men også spilleren der er frustreret i situationen. I den første spiltest var der et langt tavst øjeblik lige efter scenariet sluttede. Alles øjne hvilede på hovedpersonen og ventede på hans reaktion. Det var tydeligt at han sad tilbage med en masse af de følelser og tanker hans karakter lige havde gennemlevet og ikke lige vidste hvilket ben han skulle stå på. Det er dér scenariet skal hen.

### **Rollerne**

Scenariet er konstrueret omkring hovedpersonen. Alle andre deltagere (dig som spilleleder inklusive) er funktioner afledt af målsætningen om at give hovedpersonen en oplevelse af frygtelig forelskelse. I skal sammen foretage et overgreb.

Et overgreb fungerer bedst hvis man ikke ved det kommer. Derfor er der stor forskel på hvad hovedpersonen skal have at vide og hvad de resterende spillere skal sættes ind i. Hovedpersonen ved at der kommer til at ske noget og skal instrueres i at der kommer til at forekomme instruktion fra de andre spillere og spilleleder på forskellige måder, men ikke hvordan det kommer til at foregå.

Spilleren der spiller hovedpersonen skal investere sig selv i spillet ved at bringe episoder og sider af sit eget liv i spil gennem tre karakterdefinerende scener.

Direkte overfor hovedpersonen er den elskede. Den elskede skal spille den karakter hovedpersonen forelsker sig i. Den elskede skal først spille med på forelskelsen for så sidenhen, når hovedpersonen er fanget i nettet, ændre karakter og gøre forholdet til et sygt magtspil.

Rundt om de to er der to funktioner eller kræfter, den behagesyge kærlighed og den besidderiske kærlighed. De er sider af hovedpersonens forelskelse og skal trække i og skubbe til hovedpersonen i hver sin retning. De to funktioner kan manifestere sig som bipersoner, indre stemmer og de kan i stigende grad direkte overtage hovedpersonens udtryk. Deres indflydelse stiger i takt med forelskelsens styrke og rammefortællingens fremdrift.

Som spilleleder har du ansvaret og du skal have det store overblik, hjælpe til hvor det er nødvendigt og få det hele til at hænge sammen. Du skal sørge for at de to historier sammen og følges ad.

### **Det centrale greb: Kontoltabet**

Det grundlæggende virkemiddel I (spilleleder, den elskede og de to kræfter) er kontoltabet. Står en af jer bag hovedpersonen kan I overtage dele af vedkommendes udtryk. Overtagelsen af hovedpersonens udtryk skal ske i overensstemmelse med den funktion den pågældende spiller har i scenariet.

Kon-





troltabet kan overtage både det indre og det ydre udtryk. Står hovedpersonen i en hjerteskrærende situation kan et tungt klem om brystet understrege og overtage udtrykket. Den besidderiske kærlighed kan lægge en hånd over hovedpersonens mund og tale for hovedpersonen ("hvis ikke du kommer her nu tager jeg dig"). Med de to eksempler vil jeg ikke kun vise forskellen på indre og ydre, men også det forhold at man kan overtage både verbalt og fysisk.

Selvfølgelig kan man også verbalt udtrykke indre spil ("hvis ikke jeg har hende har jeg intet") og fysisk udtrykke ydre spil (en hånd bliver fysisk ført op til et bryst).

## **At spillede BZ'at**

### **At dominere rummet**

Scenariets grundtone og -tanke er alvorlig. Det er derfor vigtig at du får fastslået den alvor fra første færd. Derfor er det vigtigt at du som spilleleder sætter dig hårdt på processen. Der skal kun være plads til scenariet. Der skal ikke være plads til distancerende humor, hverken i eller udenfor fortællingen. Der skal ikke være plads til mobiltelefoner, uvarslede afbrydelser, snak om hvad der skete i weekenden eller diskussion af spillet mellem scenerne. Scenariet skal køres stramt fra det øjeblik du starter til i er færdige.

De to eneste undtagelser er spørgsmål der er nødvendige for at i kan komme videre og hvis nogen af spillerne ikke vil fortsætte.



## **At tro på scenariet**

Din fornemmeste opgave er at tro på scenariets ide og kerne og på din egen evne til at spillede det. Du behøver ikke sympatisere med BZ eller have oplevet en frygtelig forelskelse selv. Hovedpersonen er helten i historien og I skal være på hovedpersonen side. Du er nøglen til at skabe den empati. Skjul ikke din empati overfor hovedpersonen, men udtryk det ikke direkte med ord.

Du skal tro på at scenariet ikke kun er fedt på papiret, men også bliver FANTASTISK at spille og kommer til at give dine spillere en fantastisk oplevelse. Du kan sagtens gøre det og lad det skinne igennem i den måde du kører scenariet på. Vær ovenpå.

Er du usikker er det kun naturligt, men lad ikke dine spillere mærke det. Fake it till you make it.

Bær scenariet hjem.

Jeg lover dig du ikke kommer til at fortryde det.

## **Dit ansvar og dine virkemidler som spilleleder**

Du skal som spilleleder lede an i et mildt overgreb på hovedpersonen. Det er meningen du, sammen med de resterende spillere, skal skubbe hovedpersonen ud i en intens og på sin vis ubehagelig position. Hovedpersonen skal ideelt set forelskelse sig og føle den hele vejen fra frisk nyforelskelse over ubehagelig fascination til frygtelig besættelse.

Du skal få spillerne til at eksponere kærlighedsfortællingen ved hjælp af monologer over forskellige temaer. Spillerne skal give monologerne som hovedpersonen, en af kræfterne eller den elskede afhængigt af hvilken spiller det er. Monologerne handler altid om kærlighedsfortællingen, men det må meget gerne være sagt mellem linjerne. Iblandt sceneforslagene senere i teksten vil du finde en række temaer du skal bruge. Du skal ikke bruge dem alle, men bruge monologerne til at binde historierne sammen og få eksponeret alle sider af forelskelsen.

Du skal have overblikket over sammenhængen i scenariet og skride ind hvor der er brug for det. Instruer dine spillere og brug de virkemidler du har til at gribe scenariet hvis det skrider af sporet.

Du skal starte og stoppe scener. Giv plads til dine spillere hvis de kan og vil. Hvordan man klipper en scene godt er en kunstart i sig selv, men generelt kan siges at en kortere mere fokuseret scene er bedre end en lang og udvandet. Vent til der kommer et svar på scenens spørgsmål, cut.

Du har ansvaret for eskaleringen af historierne, især rammefortællingen, men også i nogen grad kærlighedsfortællingen. Hvis spillet mangler intensitet skru da op for tempoet i rammefortællingen. Din (over)magt over scenesætningen gør at det er dit ansvar at de to historier følges ad og mødes i klimakset.

## **Kronologisk gennemgang af spilforløbet**

### **Pitch**

Giv kort alle spillerne en beskrivelse af scenariet og temaerne (undlad at gå i detaljer med virkemidlerne).

### **Casting**

Da BZ'at har en hovedperson er castingen, på godt og ondt, utrolig vigtig. Der er tre principper at læne sig op af i forhold til castingen.

For det første skal den største punker ikke spille hovedpersonen. Den anden spiltest viste at hvis en spiller med en forkærlighed for BZ-miljøet kommer til at spille hovedpersonen bliver vedkommende lynhurtigt en autoritet ift. settingen. Det er et problem at hovedpersonen får magt når det er centralt for spillet at det modsatte sker.

Det andet princip er at du skal udnytte tiltrækning uden for spillet til at caste hovedpersonen og den elskede. Kan du fange en eller anden form for tiltrækning mellem to af dine spillere så lad dem spille overfor hinanden som hovedperson og den elskede.

Det tredje princip er et princip du skal ty til hvis du har en gruppe



du ikke er sikker på. Hvis du er i tvivl om gruppen skal du give den mest usikre spiller hovedpersonen. Hovedpersonen vil hele scenariet igennem blive revet i fra tre sider og et ikke-valg er i dette scenarie også et valg så selv en usikker spiller vil kunne udfylde hovedpersonen.

## **Briefing**

Efter du har castet dine spillere og skal du briefe hovedpersonen under fire øjne, mens de resterende spillere læser det materiale du udleverer til dem.

Hovedpersonen skal vide der ikke skal ske en nøjagtig miljøskildring, men at BZ danner ramme om den egentlige historie, kærlighedshistorien.

Vurder om din gruppe har brug for et stopord. Hvis I har det er det et godt tidspunkt at introducere det for hovedpersonen på.

## **Karakterdefinerende scener**

Før I starter med at spille scener fra de to fortællinger skal hovedpersonen defineres som karakter. Spilleren skal sætte sig selv på spil i tre scener der definerer hovedpersonen som karakter ud fra egne oplevelser. Du skal sætte og klippe scenerne så de bliver dramatisk interessante.

## **De 3 scener**

Den første scene handler om en situation hvor hovedpersonen har været for sød i en kærlighedskonflikt (altså et billede på den behagesyge kærlighed).

Den næste scene handler om en situation hvor hovedpersonen har været for meget, for besidderisk, for dominerende.

Den sidste scene handler om en situation hvor en elsket gik helt over stregen.

Når hovedpersonen sætter sig selv på spil i de tre karakterdefinerende scener fortæller spilleren dig hvad der er vigtigt og hvilke knapper man kan trykke på. Vær opmærksom og træk spillet i en retning der vil gøre det svært for præcis den pågældende spiller. Sæt scener der tager fat i det hovedpersonen viser med de tre karakterdefinerende scener.

## **Fortællingerne og eskaleringen**

De to fortællinger skal følges ad. Begge fortællinger er inddelt i tre dele. Optrappes der i den ene fortælling skal der følges med i den anden.

### **Første del**

#### **-om den gode forelskelse**

Det handler om at skabe følelsen af forelskelse mellem hovedpersonen og den elskede. Her er det vigtigt at alle hjælper til. Den elskede spiller på de behov hovedpersonen har bragt i spil i de tre karakterdefinerende scener for at skabe tiltrækningen. De to kræfter hjælper med at pege på ting ved den elskede der fylder deres behov og bekræfter hovedpersonen når behovene bliver opfyldt.

Du kan med bipersoner vise interesse for den elskede der så kan bekræfte hovedpersonen ved at vælge bipersonerne fra.

Du skal forsøge at antyde begivenhedernes dystre gang med scenesætningen og gennem at spille bipersoner.

Første del slutter med at hovedpersonen og den elskede er sammen. Er spillerne sløve til at lade det ske sæt da en scene hvor det er slutbetingelsen ("scenen slutter når hovedpersonen og den elskede kysser" eller lign.).

### **Anden del**

#### **-den frygtelige forelskelse**

Anden del starter med en scene hvor ejeren af huset eller politiet dukker op og gør krav på bygningen.

Hovedpersonen skal i denne del behandles frygteligt. Den elskede leder an i angrebet ved konstant at tale til hovedpersonens usikkerhed og ved at teste hovedpersonens dedikation. Tænk igen på hovedpersonens karakterdefinerende scener. Her har kræfterne to opgaver. For det første skal de puste til usikkerhed samt tvinge konflikter frem der kan være anledninger til udfordringer. For det andet skal kræfterne hele tiden presse hovedpersonen tilbage i armene på den elskede ved at fokusere på den elskedes uundværlighed. Her skal der startes blødt ud for så at eskalere så meget som muligt.

Du kan med bipersoner true hovedpersonens position. Hvis spillet går i stå bring da en højstatus biperson

i spil og vis interesse for den elskede. Hovedpersonen vil da føle sig truet og de to kræfter vil reagere på det.

Anden del slutter omkring afslutningen af ramme-fortællingen, dvs. rydningen af huset. Jo tættere på rydningen kommer, jo værre skal det blive. Fra antydninger om andre til åbenlys utroskab til seksuelle udfordringer, der involverer den elskedes elskere.

### **Tredje del: Klimaks**

Klimakset har to muligheder udfald som hver især kan variere meget.

Udgangspunktet er at den elskede stiller krav om total ensidig underkastelse hvis forholdet skal fortsætte.

De to kræfter vil trække i hver sin retning og forsøge at påvirke hovedpersonen. De vil begge forsøge at bevare forholdet, men på hver sin forfærdelige måde.

Enten tager hovedpersonen et aktivt eller et passivt valg.

Hovedpersonen har tre aktive valgmuligheder: At opføre sig som den behagesyge kærlighed, den besidderiske kærlighed eller aktivt fravælge dem begge.

Vælger hovedpersonen at opføre sig som en af de to kræfter skal du eskalere scenen så langt ud du kan (fx trusler om selvmord eller voldtægt). Politiet storme og tæve alle når det passer.

Fravælger hovedpersonen aktivt de to kræfter, fortæller du hvordan politiet stormer huset og tæver alle.

Tøver hovedpersonen er det et passivt valg. Det resulterer i at hovedpersonen besættes af den af de to kræfter der passer bedst i situationen. Hovedpersonens spiller hives fysisk ud af scenen og overværer at en af de to kræfter tager over og spiller scenen færdig som hovedpersonen. Når det passer stormer politiet huset og tæver alle (en undtagelse kunne være hvis den behagesyge besætter hovedpersonen og forlader huset lige før rydningen på den elskedes initiativ).

Hvis kræfterne har haft svært ved at finde hinanden og give hinanden plads kan du vælge kun at inkludere den ene af de to i klimakset. Vælg den af kræfterne der har haft bedste spil eller har været den hovedpersonen har lyttet mest til op indtil klimaksscenen. Det kan give en skarpere og mindre kompliceret scene.

## Sceneforslag

Det følgende er en række sceneforslag du kan bruge. Find selv på flere som behovet opstår undervejs.

### Første del: Den dejlige forel-skelse

Fælles for scenerne i denne del er at de ikke kan gå galt for hovedpersonen. Det betyder ikke at hovedpersonen ikke må føle de dystre fremtidsperspektiver, men på overfladen vinder vedkommende altid.

**Monologer: Nyforelsket, eventyr, en ny start, håb**

### Dagdrømmerier

Hovedpersonen og den elskede drømmer om den fremtiden. De snakker om at besætte et hus og hvad de skal lave der. Der bliver flirtet. Den elskede udfordrer hovedpersonen ("hvordan skal reglerne så være for når vi har nogen med hjem?").

### I baghaven

Gruppen står i baghaven bag huset og er klar til at besætte det. En politibil med tændt blinklys men uden sirene kører forbi ude på gaden.

### Udforskning af huset

Den første eventyrlige udforskning af det tomme hus. Lad dem bevæge sig rundt og definere. Hvis scenen går i stå kan du lade et uheld ske der næsten får frygtelige konsekvenser (en er ved at falde gennem et hul pga manglende lys, en er tæt på at røre uisolerede ledninger). Scenen slutter da de finder maskerne i en kasse.

### Det første husmøde.

Alt er godt og der kommer masser af ideer på bordet. Ingen siger nej. Én insisterer på at sikkerhed også er vigtigt. Scenen slutter med at de får at vide at



et andet hus i byen er blevet ryddet (spilleleder som biperson).

### **Drømme gjort til virkelighed**

Scene der følger op på den første scene mellem parret. En af de

ting de drømte om er de i gang med at udfolde sammen i huset.

### **Rødvinsbranderten**

Sent om aftenen sidder alle i kollektivet med blå tænder og taler politik og drømmer om fremtiden.

### **En snak om livet og kærligheden**

På sofaen i stearinlysets skær falder snakken på kærester og kærlighed og der deles erfaringer. Den elskede snakker om hvor forfærdelig kæreste h/n er ("altså, ikke sådan med vilje").

### **Slutscene: Endelig sammen**

Hovedpersonen og den elskede finder endelig sammen. Sæt en slutbetingelse der udfordrer spilleren bag hovedpersonen (fx kys, sex, "jeg elsker dig", etc.).



## **Anden del: Den frygtelige forelskelse**

**Monologer:** Kærlighed, frygt, jalousi, usikkerhed, magt, alene

### **Første scene: Politiet/ejeren kommer**

Politiet eller ejeren kommer forbi og fortæller besættterne at de skal skride.

### **Hvad gør vi?**

Diskussionsscene. Handler om gruppens reaktion på truslen om rydning.

### **Uønsket**

Den elskede tilslutter sig en aktionsgruppe. Hovedpersonen er ikke inviteret men regner sig selv med i gruppen. Scenens kerne er øjeblikket hvor går op for hovedpersonen.

### **Hvor er h/n?**

Hovedpersonen er alene i huset og undrer sig over hvor den elskede er. Har samtaler med den behagesyge og besidderiske kærlighed.

### **Stoffer**

Der findes hårde stoffer i huset. Oplagt at følge op på som situationen eskalerer.

### **Opvasken**

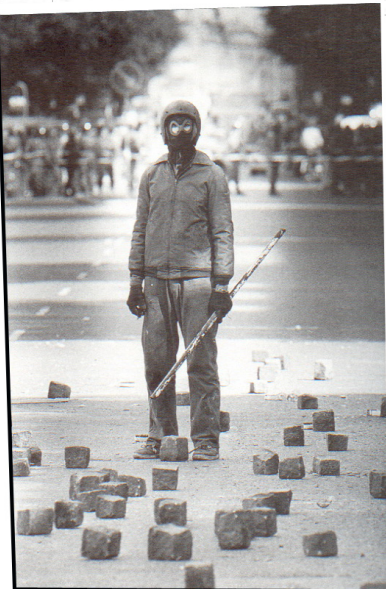
Hovedpersonen og den elskede tager en opvask sammen.

### **Tyveri**

Der er blevet stjålet penge fra fælleskassen.

### **Oplæg**

Et lille arrangement i huset udvikler sig til fest. Hovedpersonen har ansvar, men vil også gerne holde øje med den elskede.





## **Det store strategimøde**

Krydsklip mellem det strategimødet og uformelle møder umiddelbart før mellem hovedpersonen og folk fra yderfløjene i huset. Strategimødet handler om hvad der skal ske når panserne kommer. De uformelle møder handler om at vinde hovedpersonens støtte på forhånd før mødet.

## **På restaurant**

Den elskede skal på restaurant med vigtigt aktivist fra aktionsgruppen. Hovedpersonen finder ud af det.

## **Udflytning**

Nogen flytter ud.

## **Konkurrence**

Enhver scene der åbent sætter en konkurrent. Der burde være masser på dette tidspunkt.

## **Dissidenter**

Nogen er ikke klar på at følge linjen. Scenen handler om hovedpersonens forhold til det. Det kan være der bliver fundet molotovcocktails eller måske bliver de smidt ud.

## **Aktion mod ejeren**

Det diskuteres at gøre noget ved ejeren.

## **Tæsk**

Nogen har tævet en af besætterne. Det er nødvendigt med en tur på skadestuen. Er det panserne? Ejeren? Andre selvtægttere? Og hvordan forholder kollektivet sig til den nye trussel?

## **På besøg hos elskeren**

Den elskede lader hovedpersonen vide at h/n altså lige tager over til sin elsker.

## **En løsning udenom samfundet**

Ejeren har sender tre rockere med en trussel. Rockerne er bevæbnede og finder sig ikke i pis. De forlader huset når de har givet beskeden.

### **Del tre: Klimaks**

Klimakset kan bestå af en eller flere scener. Hvordan det bedst tager sig ud afhænger af hvordan jeres fortælling er forløbet. Det væsentlige i klimakset er at det er hovedpersonens valg (eller passive ikke-valg) der kommer til at afgøre spillet og det skal du være opmærksom på hvis du sætter en scene med bipersoner.

Klimakset har grundlæggende to typer udfald: Det aktive valg og det passive valg.

Den elskede stiller krav om total ensidig underkastelse for forholdet fortsættelse. De to kræfter vil på hver sin måde forsøge at bevare forholdet.

Vælger hovedpersonen at tage aktivt stilling eller passivt at give efter for situationen?

Hovedpersonen kan aktivt vælge mellem at give efter for en af kræfterne eller at afvise dem begge.

Vælger hovedpersonen aktivt skal du eskalere scenen til du tror den ikke kan mere, klippe den og fortælle hvordan politiet efterfølgende stormer huset og tæver alle.

Tøver hovedpersonen skal du tolke det som et passivt valg. Da besætter en af de to kræfter hovedpersonen. Hovedpersonens spiller flyttes fysisk ud af scenen og den af kræfterne der besætter overtager karakteren hovedpersonen og spiller scenen færdig. Fortæl hvordan politiet efterfølgende stormer huset og tæver alle.

## Dine sceneforslag

