

# Kommissær

*Et studie i en mand og hans ofre.*

## **Introduktion til afvikler**

Tak fordi du har lyst til at køre Kommissær. Det er ikke et spil der kræver mere af dig som afvikler end af dine medspillere. Faktisk er denne side det eneste der adskiller dig fra dem.

Med andre ord har Kommissær ingen spilleleder, i stedet læser I undervejs scenariets materiale, og hjælper hinanden.

Dine ekstra funktioner er:

- at trykke scenariet (der er 31 sider, 6 til hver spiller og den side du læser nu),
- fordele rollerne (du er spiller 1, personen til venstre for dig spiller 2, etc.),
- og at medbringe et blankt stykke papir til fælles noter og skriveredskaber til alle.

Hvis du derudover vil forberede dig, så læs gerne første side til spiller 1, orienter dig eventuelt i de næste tre sider for spiller 1. Læs ikke i de andre spilleres hæfter eller de sidste par sider i dit eget.

*Frem for alt skal du nyde spillet, ligesom de andre.*

*Uffe Thorsen*

# Kommissær

*Peace? There cannot be peace in these times.*

## Spiller 1: Indledning

Velkommen til Kommissær, et novellescenarie om en af de mest ikoniske figurer i Warhammer 40.000 universet: Imperial Army kommissæren. Mænd bevæbnet med pistoler, kodeks og ideologi, hvis primære formål er at holde moralen oppe ved at henrette kujoner og desertører på slagmarken. I Kommissær skal I spille historien om en af disse ideologiens krigere.

Spillet varer 1½-2 timer og der er ingen spilleder.

Denne side er en generel introduktion til spillet. De næste fem sider er vejledninger til hver af scenariets fem scener. Gå først til næste side når I skal til at starte en ny scene.

## Spilleets form

Der er kun én kommissær. I spiller ham på skift. I løbet af fem scener og fem henrettelser vil I nærme jer hovedpersonen i scenariet og nå ind bag hans panser af uniform og ideologi.

I spillet er der tre funktioner der går på skift mellem jer. Én spiller Kommissæren, én spiller Krigen, og de sidste tre spiller Ofre.

Krigen indleder hver scene med en beskrivelse af krigens gang samt hvilket militært problem kommissæren står over for – Krigen beskriver de ydre rammer.

Derefter beskriver de tre Ofre på skift en kandidat til henrettelse hver. Hver af disse beskrives kort, og alle tre er mulige ofre for kommissærens behov for at statuere et eksempel – Ofrene introducerer potentielle ofre.

Kommissæren vælger et af de tre potentielle ofre og henretter dette – Kommissæren vælger. Hvis han ikke kan beslutte sig, vælger Krigen noget langt værre.

Derefter udspilles et flashback om det valgte offer og kommissæren. Kommissæren spiller sig selv, og Ofret sin kandidat. De andre spiller bipersoner efter behov.

Alle kan afslutte en scene, men først når den føles færdig. Tag jer god tid før I går i gang med en scene, snak sammen kort, sæt scenen og tag jer tid til at spille den.

Derefter skifter rollerne.

*På de næste sider vil begrebet "sæt en scene" blive brugt flere gange. At sætte en scene betyder at man forklarer hvor scenen foregår, hvem der er til stede og hvad scenen handler om. Andre spillere kan hjælpe med indspark før og under scenen.*

## Kommissæren

Begynd nu spillet med at definere kommissæren.

- Tal sammen om ting I forbinder med kommissærer. Hvad ved I, og hvad forestiller I jer?
- Giv kommissæren et navn. Skriv det ned på et fælles ark papir midt på bordet.
- Find på ting kommissæren har kær og kæmper for, det kan være konkrete ting og personer eller abstrakte begreber og tilstande. Begynd med at skrive "Rang" og "Kejseren" på jeres fælles papir, og skriv derefter hver en ting han har kær.

Når kommissæren er skabt, gå til næste side og start første scene.

*On the charges of Cowardice, you are hereby sentenced to death!*

### **Spiller 1: Første scene – Kommissæren**

Når Krigen har introduceret scenen, og de tre ofre er præsenteret er det din pligt at henrette et af dem.

- Beskriv hvordan du hæver dit våben og placerer en kugle i hovedet af det valgte offer.
- Inkluder så mange detaljer som muligt, og dvæl ved øjeblikket hvor du skyder.
- Hold gerne din hånd frem i luften i retning af det offer du vælger.

Hvis du ikke kan vælge, eller nægter at vælge, skal du være klar over at så tager Krigen over.

I flashbacks spiller du kommissæren hvis han er til stede. Afvis at spille bipersoner, men kom gerne med beskrivelser og forslag til scenen.

- Du er ikke til stede i scenen. Hjælp med beskrivelser og forslag.

*Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.*

*There is no such thing as innocence. Only degrees of guilt*

### **Spiller 1: Anden scene – andet Offer**

Når Krigen har introduceret scenen skal du foreslå den anden kandidat til offer.

- Beskriv personen kort, men hængt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.
- Beskriv en god soldat. En soldat kommissæren værdsætter, enten fordi han er dygtig eller på grund af hans moralfremmende personlighed.
- Offeret må ikke være nedskrevet på listen over ting kommissæren har kært.

Hvis din kandidat henrettes skal du sætte et flashback der handler om offeret.

- Kommissæren er i scenen, men er en bifigur. Scenens centrale person er offeret.
- I flashbacket spiller du offeret.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

*Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.*

*Pain is temporary, Honour is forever.*

### **Spiller 1: Tredje scene – Krigen**

Din funktion er at indlede scenen med en beskrivelse af de begivenheder der tvinger kommissærens hånd. Start scenen med en stemningsfuld beskrivelse af hvordan krigen raser, og hvordan moralen falder. Læg fokus på sanseindtryk og ydre ting, ikke personer.

- Beskriv den store træfning. Det afgørende tidspunkt i slaget hvor vinderen afgøres.

Hvis Kommissæren ikke kan beslutte sig for et af de tre ofre, eller nægter at henrette nogen af dem, skal du beskrive hvad han mister som følge af sin svaghed.

- Vælg en ting fra listen I skrev i starten.
- Sæt en scene hvor det etableres hvordan kommissæren mister denne ting han kæmper for. Vær så barsk som mulig.

I flashbacks spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag.

*Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.*

*For a warrior the only crime is cowardice.*

### **Spiller 1: Fjerde scene – første Offer**

Når Krigen har introduceret scenen skal du foreslå den første kandidat til offer.

- Beskriv personen kort, men hængt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.
- Beskriv en gammel ven, en elskerinde eller et familiemedlem.
- Offeret må ikke være nedskrevet på listen over ting kommissæren har købt.

Hvis din kandidat henrettes skal du sætte et flashback der handler om offeret.

- Scenen handler om kommissæren. Han er i scenen og klart i fokus.
- Offeret spiller en mindre rolle.
- I flashbacket spiller du offeret.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

*Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.*

*There is no right or wrong in our profession.  
The present changes the past from moment to moment.  
Only pray for the future to vindicate your actions.*

### **Spiller 1: Femte scene – tredje Offer**

Når Krigen har introduceret scenen skal du foreslå den tredje kandidat til offer.

- Beskriv personen kort, men hængt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.
- Beskriv et offer der er nedskrevet som noget kommissæren har kært i starten.
- Prøv at beskrive et offer der er umuligt for kommissæren at vælge. Gå så langt som muligt.

Hvis din kandidat henrettes skal du sætte en scene der handler om offeret.

- Scenen handler om kommissæren og hans forhold til sine egne gerninger.
- Det er ikke et flashback, men foregår efter krigen.
- Bipersoner forekommer kun som minder eller lignende og er ikke til stede.
- I scenen kommer du med beskrivelser eller spiller minder.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

*Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.*

# Kommissær

*Peace? There cannot be peace in these times.*

## **Spiller 2: Indledning**

Velkommen til Kommissær, et novellescenarie om en af de mest ikoniske figurer i Warhammer 40.000 universet: Imperial Army kommissæren. Mænd bevæbnet med pistoler, kodeks og ideologi, hvis primære formål er at holde moralen oppe ved at henrette kujoner og desertører på slagmarken. I Kommissær skal I spille historien om en af disse ideologiens krigere.

Spillet varer 1½-2 timer og der er ingen spilleder.

Denne side er en generel introduktion til spillet. De næste fem sider er vejledninger til hver af scenariets fem scener. Gå først til næste side når I skal til at starte en ny scene.

## **Spillets form**

Der er kun én kommissær. I spiller ham på skift. I løbet af fem scener og fem henrettelser vil I nærme jer hovedpersonen i scenariet og nå ind bag hans panser af uniform og ideologi.

I spillet er der tre funktioner der går på skift mellem jer. Én spiller Kommissæren, én spiller Krigen, og de sidste tre spiller Ofre.

Krigen indleder hver scene med en beskrivelse af krigens gang samt hvilket militært problem kommissæren står over for – Krigen beskriver de ydre rammer.

Derefter beskriver de tre Ofre på skift en kandidat til henrettelse hver. Hver af disse beskrives kort, og alle tre er mulige ofre for kommissærens behov for at statuere et eksempel – Ofrene introducerer potentielle ofre.

Kommissæren vælger et af de tre potentielle ofre og henretter dette – Kommissæren vælger. Hvis han ikke kan beslutte sig, vælger Krigen noget langt værre.

Derefter udspilles et flashback om det valgte offer og kommissæren. Kommissæren spiller sig selv, og Ofret sin kandidat. De andre spiller bipersoner efter behov.

Alle kan afslutte en scene, men først når den føles færdig. Tag jer god tid før I går i gang med en scene, snak sammen kort, sæt scenen og tag jer tid til at spille den.

Derefter skifter rollerne.

*På de næste sider vil begrebet "sæt en scene" blive brugt flere gange. At sætte en scene betyder at man forklarer hvor scenen foregår, hvem der er til stede og hvad scenen handler om. Andre spillere kan hjælpe med indspark før og under scenen.*

## **Kommissæren**

Begynd nu spillet med at definere kommissæren.

- Tal sammen om ting I forbinder med kommissærer. Hvad ved I, og hvad forestiller I jer?
- Giv kommissæren et navn. Skriv det ned på et fælles ark papir midt på bordet.
- Find på ting kommissæren har kær og kæmper for, det kan være konkrete ting og personer eller abstrakte begreber og tilstande. Begynd med at skrive "Rang" og "Kejseren" på jeres fælles papir, og skriv derefter hver en ting han har kær.

Når kommissæren er skabt, gå til næste side og start første scene.

*On the charges of Cowardice, you are hereby sentenced to death!*

## **Spiller 2: Første scene – første Offer**

Når Krigen har introduceret scenen skal du foreslå den første kandidat til offer.

- Beskriv personen kort, men hængt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.
- Beskriv en almindelig soldat eller civilist. Du behøver ikke gøre ham/hende sympatisk.
- Offeret må ikke være nedskrevet på listen over ting kommissæren har kært.

Hvis din kandidat henrettes skal du sætte et flashback der handler om offeret.

- Kommissæren må ikke være i scenen, og scenen skal primært handle om offeret.
- Lad gerne scenen handle om noget der gør det ulykkeligt at offeret døde.
- I flashbacket spiller du offeret.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

*Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.*

*There is no such thing as innocence. Only degrees of guilt*

## **Spiller 2: Anden scene – tredje Offer**

Når Krigen har introduceret scenen skal du foreslå den tredje kandidat til offer.

- Beskriv personen kort, men hængt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.
- Beskriv en god soldat. En soldat kommissæren værdsætter, enten fordi han er dygtig eller på grund af hans moralfremmende personlighed.
- Offeret må ikke være nedskrevet på listen over ting kommissæren har kært.

Hvis din kandidat henrettes skal du sætte et flashback der handler om offeret.

- Kommissæren er i scenen, men er en bifigur. Scenens centrale person er offeret.
- I flashbacket spiller du offeret.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

*Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.*

*Pain is temporary, Honour is forever.*

## **Spiller 2: Tredje scene – Kommissæren**

Når Krigen har introduceret scenen, og de tre ofre er præsenteret er det din pligt at henrette et af dem.

- Beskriv hvordan du hæver dit våben og placerer en kugle i hovedet af det valgte offer.
- Inkluder så mange detaljer som muligt, og dvæl ved øjeblikket hvor du skyder.
- Hold gerne din hånd frem i luften i retning af det offer du vælger.

Hvis du ikke kan vælge, eller nægter at vælge, skal du være klar over at så tager Krigen over.

I flashbacks spiller du kommissæren hvis han er til stede. Afvis at spille bipersoner, men kom gerne med beskrivelser og forslag til scenen.

- Du er til stede i scenen.

*Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.*

*For a warrior the only crime is cowardice.*

## **Spiller 2: Fjerde scene – andet Offer**

Når Krigen har introduceret scenen skal du foreslå den anden kandidat til offer.

- Beskriv personen kort, men hængt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.
- Beskriv en gammel ven, en elskerinde eller et familiemedlem.
- Offeret må ikke være nedskrevet på listen over ting kommissæren har købt.

Hvis din kandidat henrettes skal du sætte et flashback der handler om offeret.

- Scenen handler om kommissæren. Han er i scenen og klart i fokus.
- Offeret spiller en mindre rolle.
- I flashbacket spiller du offeret.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

*Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.*

*There is no right or wrong in our profession.  
The present changes the past from moment to moment.  
Only pray for the future to vindicate your actions.*

## **Spiller 2: Femte scene – Krigen**

Din funktion er at indlede scenen med en beskrivelse af kommissærens hjemplanet. Læg fokus på sanseindtryk og ydre ting, ikke personer.

- Krigen er slut. Kommissæren er kommet hjem på orlov.
- Beskriv hvordan hjemplanet føles for kommissæren.

Hvis Kommissæren ikke kan beslutte sig for et af de tre ofre, eller nægter at henrette nogen af dem, skal du beskrive hvad han mister som følge af sin svaghed.

- Sæt en scene hvor kommissæren dræber sig selv.

I flashbacks spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag.

*Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.*

# Kommissær

*Peace? There cannot be peace in these times.*

## **Spiller 3: Indledning**

Velkommen til Kommissær, et novellescenarie om en af de mest ikoniske figurer i Warhammer 40.000 universet: Imperial Army kommissæren. Mænd bevæbnet med pistoler, kodeks og ideologi, hvis primære formål er at holde moralen oppe ved at henrette kujoner og desertører på slagmarken. I Kommissær skal I spille historien om en af disse ideologiens krigere.

Spillet varer 1½-2 timer og der er ingen spilleder.

Denne side er en generel introduktion til spillet. De næste fem sider er vejledninger til hver af scenariets fem scener. Gå først til næste side når I skal til at starte en ny scene.

## **Spilleets form**

Der er kun én kommissær. I spiller ham på skift. I løbet af fem scener og fem henrettelser vil I nærme jer hovedpersonen i scenariet og nå ind bag hans panser af uniform og ideologi.

I spillet er der tre funktioner der går på skift mellem jer. Én spiller Kommissæren, én spiller Krigen, og de sidste tre spiller Ofre.

Krigen indleder hver scene med en beskrivelse af krigens gang samt hvilket militært problem kommissæren står over for – Krigen beskriver de ydre rammer.

Derefter beskriver de tre Ofre på skift en kandidat til henrettelse hver. Hver af disse beskrives kort, og alle tre er mulige ofre for kommissærens behov for at statuere et eksempel – Ofrene introducerer potentielle ofre.

Kommissæren vælger et af de tre potentielle ofre og henretter dette – Kommissæren vælger. Hvis han ikke kan beslutte sig, vælger Krigen noget langt værre.

Derefter udspilles et flashback om det valgte offer og kommissæren. Kommissæren spiller sig selv, og Ofret sin kandidat. De andre spiller bipersoner efter behov.

Alle kan afslutte en scene, men først når den føles færdig. Tag jer god tid før I går i gang med en scene, snak sammen kort, sæt scenen og tag jer tid til at spille den.

Derefter skifter rollerne.

*På de næste sider vil begrebet "sæt en scene" blive brugt flere gange. At sætte en scene betyder at man forklarer hvor scenen foregår, hvem der er til stede og hvad scenen handler om. Andre spillere kan hjælpe med indspark før og under scenen.*

## **Kommissæren**

Begynd nu spillet med at definere kommissæren.

- Tal sammen om ting I forbinder med kommissærer. Hvad ved I, og hvad forestiller I jer?
- Giv kommissæren et navn. Skriv det ned på et fælles ark papir midt på bordet.
- Find på ting kommissæren har kær og kæmper for, det kan være konkrete ting og personer eller abstrakte begreber og tilstande. Begynd med at skrive "Rang" og "Kejseren" på jeres fælles papir, og skriv derefter hver en ting han har kær.

Når kommissæren er skabt, gå til næste side og start første scene.

*On the charges of Cowardice, you are hereby sentenced to death!*

### **Spiller 3: Første scene – andet Offer**

Når Krigen har introduceret scenen skal du foreslå den anden kandidat til offer.

- Beskriv personen kort, men hængt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.
- Beskriv en almindelig soldat eller civilist. Du behøver ikke gøre ham/hende sympatisk.
- Offeret må ikke være nedskrevet på listen over ting kommissæren har købt.

Hvis din kandidat henrettes skal du sætte et flashback der handler om offeret.

- Kommissæren må ikke være i scenen, og scenen skal primært handle om offeret.
- Lad gerne scenen handle om noget der gør det ulykkeligt at offeret døde.
- I flashbacket spiller du offeret.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

*Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.*

*There is no such thing as innocence. Only degrees of guilt*

### **Spiller 3: Anden scene – Krigen**

Din funktion er at indlede scenen med en beskrivelse af de begivenheder der tvinger kommissærens hånd. Start scenen med en stemningsfuld beskrivelse af hvordan krigen raser, og hvordan moralen falder. Læg fokus på sanseindtryk og ydre ting, ikke personer.

- Beskriv i glimt hvordan de to hære har deres første større træfning.
- Beskriv fjenden.

Hvis Kommissæren ikke kan beslutte sig for et af de tre ofre, eller nægter at henrette nogen af dem, skal du beskrive hvad han mister som følge af sin svaghed.

- Vælg en ting fra listen I skrev i starten.
- Sæt en scene hvor det etableres hvordan kommissæren mister denne ting han kæmper for. Vær så barsk som mulig.

I flashbacks spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag.

*Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.*

*Pain is temporary, Honour is forever.*

### **Spiller 3: Tredje scene – første Offer**

Når Krigen har introduceret scenen skal du foreslå den første kandidat til offer.

- Beskriv personen kort, men hængt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.
- Beskriv en soldat eller civilist kommissæren holder af. Gerne folk han har et særligt ansvar for.
- Offeret må ikke være nedskrevet på listen over ting kommissæren har kært.

Hvis din kandidat henrettes skal du sætte et flashback der handler om offeret.

- Både offer og kommissæren er med i scenen.
- Scenen skal handle om kommissærens og offerets forhold.
- I flashbacket spiller du offeret.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

*Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.*

*For a warrior the only crime is cowardice.*

### **Spiller 3: Fjerde scene – tredje Offer**

Når Krigen har introduceret scenen skal du foreslå den tredje kandidat til offer.

- Beskriv personen kort, men hængt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.
- Beskriv en gammel ven, en elskerinde eller et familiemedlem.
- Offeret må ikke være nedskrevet på listen over ting kommissæren har købt.

Hvis din kandidat henrettes skal du sætte et flashback der handler om offeret.

- Scenen handler om kommissæren. Han er i scenen og klart i fokus.
- Offeret spiller en mindre rolle.
- I flashbacket spiller du offeret.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

*Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.*

*There is no right or wrong in our profession.  
The present changes the past from moment to moment.  
Only pray for the future to vindicate your actions.*

### **Spiller 3: Femte scene – Kommissæren**

Når Krigen har introduceret scenen, og de tre ofre er præsenteret er det din pligt at henrette et af dem.

- Beskriv hvordan du hæver dit våben og placerer en kugle i hovedet af det valgte offer.
- Inkluder så mange detaljer som muligt, og dvæl ved øjeblikket hvor du skyder.
- Hold gerne din hånd frem i luften i retning af det offer du vælger.

Hvis du ikke kan vælge, eller nægter at vælge, skal du være klar over at så tager Krigen over.

I flashbacks spiller du kommissæren hvis han er til stede. Afvis at spille bipersoner, men kom gerne med beskrivelser og forslag til scenen.

- Du er til stede i scenen. Scenen fokuserer udelukkende på dig.

*Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.*

# Kommissær

*Peace? There cannot be peace in these times.*

## Spiller 4: Indledning

Velkommen til Kommissær, et novellescenarie om en af de mest ikoniske figurer i Warhammer 40.000 universet: Imperial Army kommissæren. Mænd bevæbnet med pistoler, kodeks og ideologi, hvis primære formål er at holde moralen oppe ved at henrette kujoner og desertører på slagmarken. I Kommissær skal I spille historien om en af disse ideologiens krigere.

Spillet varer 1½-2 timer og der er ingen spilleder.

Denne side er en generel introduktion til spillet. De næste fem sider er vejledninger til hver af scenariets fem scener. Gå først til næste side når I skal til at starte en ny scene.

## Spilleets form

Der er kun én kommissær. I spiller ham på skift. I løbet af fem scener og fem henrettelser vil I nærme jer hovedpersonen i scenariet og nå ind bag hans panser af uniform og ideologi.

I spillet er der tre funktioner der går på skift mellem jer. Én spiller Kommissæren, én spiller Krigen, og de sidste tre spiller Ofre.

Krigen indleder hver scene med en beskrivelse af krigens gang samt hvilket militært problem kommissæren står over for – Krigen beskriver de ydre rammer.

Derefter beskriver de tre Ofre på skift en kandidat til henrettelse hver. Hver af disse beskrives kort, og alle tre er mulige ofre for kommissærens behov for at statuere et eksempel – Ofrene introducerer potentielle ofre.

Kommissæren vælger et af de tre potentielle ofre og henretter dette – Kommissæren vælger. Hvis han ikke kan beslutte sig, vælger Krigen noget langt værre.

Derefter udspilles et flashback om det valgte offer og kommissæren. Kommissæren spiller sig selv, og Ofret sin kandidat. De andre spiller bipersoner efter behov.

Alle kan afslutte en scene, men først når den føles færdig. Tag jer god tid før I går i gang med en scene, snak sammen kort, sæt scenen og tag jer tid til at spille den.

Derefter skifter rollerne.

*På de næste sider vil begrebet "sæt en scene" blive brugt flere gange. At sætte en scene betyder at man forklarer hvor scenen foregår, hvem der er til stede og hvad scenen handler om. Andre spillere kan hjælpe med indspark før og under scenen.*

## Kommissæren

Begynd nu spillet med at definere kommissæren.

- Tal sammen om ting I forbinder med kommissærer. Hvad ved I, og hvad forestiller I jer?
- Giv kommissæren et navn. Skriv det ned på et fælles ark papir midt på bordet.
- Find på ting kommissæren har kær og kæmper for, det kan være konkrete ting og personer eller abstrakte begreber og tilstande. Begynd med at skrive "Rang" og "Kejseren" på jeres fælles papir, og skriv derefter hver en ting han har kær.

Når kommissæren er skabt, gå til næste side og start første scene.

*On the charges of Cowardice, you are hereby sentenced to death!*

#### **Spiller 4: Første scene – tredje Offer**

Når Krigen har introduceret scenen skal du foreslå den tredje kandidat til offer.

- Beskriv personen kort, men hængt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.
- Beskriv en almindelig soldat eller civilist. Du behøver ikke gøre ham/hende sympatisk.
- Offeret må ikke være nedskrevet på listen over ting kommissæren har købt.

Hvis din kandidat henrettes skal du sætte et flashback der handler om offeret.

- Kommissæren må ikke være i scenen, og scenen skal primært handle om offeret.
- Lad gerne scenen handle om noget der gør det ulykkeligt at offeret døde.
- I flashbacket spiller du offeret.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

*Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.*

*There is no such thing as innocence. Only degrees of guilt*

#### **Spiller 4: Anden scene – Kommissæren**

Når Krigen har introduceret scenen, og de tre ofre er præsenteret er det din pligt at henrette et af dem.

- Beskriv hvordan du hæver dit våben og placerer en kugle i hovedet af det valgte offer.
- Inkluder så mange detaljer som muligt, og dvæl ved øjeblikket hvor du skyder.
- Hold gerne din hånd frem i luften i retning af det offer du vælger.

Hvis du ikke kan vælge, eller nægter at vælge, skal du være klar over at så tager Krigen over.

I flashbacks spiller du kommissæren hvis han er til stede. Afvis at spille bipersoner, men kom gerne med beskrivelser og forslag til scenen.

- Du er til stede i scenen, men kun som en bifigur. Fokus er på offeret.

*Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.*

*Pain is temporary, Honour is forever.*

#### **Spiller 4: Tredje scene – andet Offer**

Når Krigen har introduceret scenen skal du foreslå den anden kandidat til offer.

- Beskriv personen kort, men hængt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.
- Beskriv en soldat eller civilist kommissæren holder af. Gerne folk han har et særligt ansvar for.
- Offeret må ikke være nedskrevet på listen over ting kommissæren har kært.

Hvis din kandidat henrettes skal du sætte et flashback der handler om offeret.

- Både offer og kommissæren er med i scenen.
- Scenen skal handle om kommissærens og offerets forhold.
- I flashbacket spiller du offeret.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

*Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.*

*For a warrior the only crime is cowardice.*

### **Spiller 4: Fjerde scene – Krigen**

Din funktion er at indlede scenen med en beskrivelse af de begivenheder der tvinger kommissærens hånd. Start scenen med en stemningsfuld beskrivelse af hvordan krigen raser, og hvordan moralen falder. Læg fokus på sanseindtryk og ydre ting, ikke personer.

- Beskriv jagten på de midlertidigt overvundne fjender.
- Beskriv udrensningen blandt de civilister der ikke støttede kampen.

Hvis Kommissæren ikke kan beslutte sig for et af de tre ofre, eller nægter at henrette nogen af dem, skal du beskrive hvad han mister som følge af sin svaghed.

- Vælg en ting fra listen I skrev i starten.
- Sæt en scene hvor det etableres hvordan kommissæren mister denne ting han kæmper for. Vær så barsk som mulig.

I flashbacks spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag.

*Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.*

*There is no right or wrong in our profession.  
The present changes the past from moment to moment.  
Only pray for the future to vindicate your actions.*

#### **Spiller 4: Femte scene – første Offer**

Når Krigen har introduceret scenen skal du foreslå den første kandidat til offer.

- Beskriv personen kort, men hæng en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.
- Beskriv et offer der er nedskrevet som noget kommissæren har kært i starten.
- Prøv at beskrive et offer der er umuligt for kommissæren at vælge. Gå så langt som muligt.

Hvis din kandidat henrettes skal du sætte en scene der handler om offeret.

- Scenen handler om kommissæren og hans forhold til sine egne gerninger.
- Det er ikke et flashback, men foregår efter krigen.
- Bipersoner forekommer kun som minder eller lignende og er ikke til stede.
- I scenen kommer du med beskrivelser eller spiller minder.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

*Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.*

# Kommissær

*Peace? There cannot be peace in these times.*

## **Spiller 5: Indledning**

Velkommen til Kommissær, et novellescenarie om en af de mest ikoniske figurer i Warhammer 40.000 universet: Imperial Army kommissæren. Mænd bevæbnet med pistoler, kodeks og ideologi, hvis primære formål er at holde moralen oppe ved at henrette kujoner og desertører på slagmarken. I Kommissær skal I spille historien om en af disse ideologiens krigere.

Spillet varer 1½-2 timer og der er ingen spilleder.

Denne side er en generel introduktion til spillet. De næste fem sider er vejledninger til hver af scenariets fem scener. Gå først til næste side når I skal til at starte en ny scene.

## **Spillets form**

Der er kun én kommissær. I spiller ham på skift. I løbet af fem scener og fem henrettelser vil I nærme jer hovedpersonen i scenariet og nå ind bag hans panser af uniform og ideologi.

I spillet er der tre funktioner der går på skift mellem jer. Én spiller Kommissæren, én spiller Krigen, og de sidste tre spiller Ofre.

Krigen indleder hver scene med en beskrivelse af krigens gang samt hvilket militært problem kommissæren står over for – Krigen beskriver de ydre rammer.

Derefter beskriver de tre Ofre på skift en kandidat til henrettelse hver. Hver af disse beskrives kort, og alle tre er mulige ofre for kommissærens behov for at statuere et eksempel – Ofrene introducerer potentielle ofre.

Kommissæren vælger et af de tre potentielle ofre og henretter dette – Kommissæren vælger. Hvis han ikke kan beslutte sig, vælger Krigen noget langt værre.

Derefter udspilles et flashback om det valgte offer og kommissæren. Kommissæren spiller sig selv, og Ofret sin kandidat. De andre spiller bipersoner efter behov.

Alle kan afslutte en scene, men først når den føles færdig. Tag jer god tid før I går i gang med en scene, snak sammen kort, sæt scenen og tag jer tid til at spille den.

Derefter skifter rollerne.

*På de næste sider vil begrebet "sæt en scene" blive brugt flere gange. At sætte en scene betyder at man forklarer hvor scenen foregår, hvem der er til stede og hvad scenen handler om. Andre spillere kan hjælpe med indspark før og under scenen.*

## **Kommissæren**

Begynd nu spillet med at definere kommissæren.

- Tal sammen om ting I forbinder med kommissærer. Hvad ved I, og hvad forestiller I jer?
- Giv kommissæren et navn. Skriv det ned på et fælles ark papir midt på bordet.
- Find på ting kommissæren har kær og kæmper for, det kan være konkrete ting og personer eller abstrakte begreber og tilstande. Begynd med at skrive "Rang" og "Kejseren" på jeres fælles papir, og skriv derefter hver en ting han har kær.

Når kommissæren er skabt, gå til næste side og start første scene.

*On the charges of Cowardice, you are hereby sentenced to death!*

### **Spiller 5: Første scene – Krigen**

Din funktion er at indlede scenen med en beskrivelse af de begivenheder der tvinger kommissærens hånd. Start scenen med en stemningsfuld beskrivelse af hvordan krigen raser, og hvordan moralen falder. Læg fokus på sanseindtryk og ydre ting, ikke personer.

- Beskriv indledningen til et større slag, hvordan soldaterne samles og alle er nervøse.
- Undlad at beskrive fjenden direkte, men beskriv gerne moral- og andre problemer i den imperiale garde.

Hvis Kommissæren ikke kan beslutte sig for et af de tre ofre, eller nægter at henrette nogen af dem, skal du beskrive hvad han mister som følge af sin svaghed.

- Vælg en ting fra listen I skrev i starten.
- Sæt en scene hvor det etableres hvordan kommissæren mister denne ting han kæmper for. Vær så barsk som mulig.

I flashbacks spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag.

*Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.*

*There is no such thing as innocence. Only degrees of guilt*

### **Spiller 5: Anden scene – første Offer**

Når Krigen har introduceret scenen skal du foreslå den første kandidat til offer.

- Beskriv personen kort, men hængt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.
- Beskriv en god soldat. En soldat kommissæren værdsætter, enten fordi han er dygtig eller på grund af hans moralfremmende personlighed.
- Offeret må ikke være nedskrevet på listen over ting kommissæren har kært.

Hvis din kandidat henrettes skal du sætte et flashback der handler om offeret.

- Kommissæren er i scenen, men er en bifigur. Scenens centrale person er offeret.
- I flashbacket spiller du offeret.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

*Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.*

*Pain is temporary, Honour is forever.*

### **Spiller 5: Tredje scene – tredje Offer**

Når Krigen har introduceret scenen skal du foreslå den tredje kandidat til offer.

- Beskriv personen kort, men hængt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.
- Beskriv en soldat eller civilist kommissæren holder af. Gerne folk han har et særligt ansvar for.
- Offeret må ikke være nedskrevet på listen over ting kommissæren har kært.

Hvis din kandidat henrettes skal du sætte et flashback der handler om offeret.

- Både offer og kommissæren er med i scenen.
- Scenen skal handle om kommissærens og offerets forhold.
- I flashbacket spiller du offeret.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

*Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.*

*For a warrior the only crime is cowardice.*

### **Spiller 5: Fjerde scene – Kommissæren**

Når Krigen har introduceret scenen, og de tre ofre er præsenteret er det din pligt at henrette et af dem.

- Beskriv hvordan du hæver dit våben og placerer en kugle i hovedet af det valgte offer.
- Inkluder så mange detaljer som muligt, og dvæl ved øjeblikket hvor du skyder.
- Hold gerne din hånd frem i luften i retning af det offer du vælger.

Hvis du ikke kan vælge, eller nægter at vælge, skal du være klar over at så tager Krigen over.

I flashbacks spiller du kommissæren hvis han er til stede. Afvis at spille bipersoner, men kom gerne med beskrivelser og forslag til scenen.

- Du er til stede i scenen. Scenen fokuserer altovervejende på dig.

*Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.*

*There is no right or wrong in our profession.  
The present changes the past from moment to moment.  
Only pray for the future to vindicate your actions.*

### **Spiller 5: Femte scene – andet Offer**

Når Krigen har introduceret scenen skal du foreslå den anden kandidat til offer.

- Beskriv personen kort, men hæng en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.
- Beskriv et offer der er nedskrevet som noget kommissæren har kært i starten.
- Prøv at beskrive et offer der er umuligt for kommissæren at vælge. Gå så langt som muligt.

Hvis din kandidat henrettes skal du sætte en scene der handler om offeret.

- Scenen handler om kommissæren og hans forhold til sine egne gerninger.
- Det er ikke et flashback, men foregår efter krigen.
- Bipersoner forekommer kun som minder eller lignende og er ikke til stede.
- I scenen kommer du med beskrivelser eller spiller minder.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

*Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.*