



*Kommissær Redux*

*Uffe Thorsen*

*Omslag til sammenflikket PDF*

*Viking-Con 33*

Først kommer materiale til spilstarter (5 sider A5 stående).

Dernæst spillermateriale (35 sider A5 liggende).

*Spilstarter skal ikke læse hele spillermateriale.*

Til Viking-Con 33 printer og medbringer jeg spillermateriale til alle hold.

De uddeles ved spilstart.

*Jeg kan kontaktes på [ivanho@ivanho.dk](mailto:ivanho@ivanho.dk)*



# KOMMISSÆR

Uffe Thorsen

*en omskrivning til Viking-Con 33*

# Kommissær

*Et studie i en mand og hans ofre.*

## **Introduktion til spilstarter**

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 dette hæfte 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 forklare hvordan spillet kommer til at forløbe.
- Stå for en kort opvarmning.
- At fordele rollerne (du er spiller 1, personen til venstre for dig spiller 2, etc.).
- At sørge for noget at skrive med.

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.*

## **Setting og Kommissærer**

Spillet er inspireret af Warhammer 40.000 settingen, og særligt af kommissærer fra Imperial Army. Hvis du absolut intet ved om Warhammer 40.000, så brug 15 minutter på Google, her følger det vigtigste.

Imperial Army er den mest ordinære hær i settingen, forestil dig en fascistoid version af den Røde Armé under anden verdenskrig. Kampvogne, artilleri og først og fremmest masser af soldater.

Kommissærer er moralofficerer, der ud over at være veltrænede fodsoldater primært er ansvarlig for at holde moralen høj. I Imperial Army foregår det oftest ved at nedskyde egne tropper når de ikke følger ordrer eller de forsøger at flygte.

*Det er ikke vigtigt I holder jer til kanon, digt selv med udgangspunkt i oplægget.*

## ***Selve Spillet***

Spillet handler om en af disse kommissærer. Han er en mand med pistol, kodeks og ideologi – det eneste bolværk mod dårlig moral og opløsning. Men han er også et menneske.

Spillet er ment til at vare ca. 1½ time plus lidt opvarmning og snak.

Som allerede nævnt er der ingen spilleleder, I skiftes alle til at spille de fem funktioner der er i spillet, funktioner der tilsammen opfylder hvad en spilleleder normalt gør. Samtidig er der også kun en hovedperson – kommissæren – som I skiftes til at spille.

Undervejs vil I dykke ned i fem glimt fra krigen og kommissærens liv. Det gøres gennem fem runder med samme struktur, men hvor I skifter funktion i hver runde. Inden de fem runder er en indledende runde hvor I sammen definerer lidt om kommissæren.

Herunder vil jeg i den rækkefølge det bruges i spillokalet forklare proceduren. Desuden er eget af nedenstående også skrevet på spiller materialet. Det er ikke nødvendigt at referere til denne tekst under spil.

## ***Snak Sammen***

Før I går i gang med spillet er det en god idé, hvis I sætter jer ned og snakker lidt om hvad I hver især ved om Warhammer 40.000 settingen, hvad I synes er fedt ved den, osv.

Del lidt info mellem hinanden, du behøver ikke være specielt styrende her, men I behøver ikke dvæle ved hvad kommissærer er, det kommer senere.

## ***Forklar Spillets Struktur***

Forklar spillets struktur (se nedenfor).

## ***Opvarmning***

Tag en hurtig associationsleg hvor I skiftes til hurtigt at associere til et ord den til højre for jer lige har sagt. Bed spillerne om bare at spytte ord ud, de behøver ikke passe ind og det er lige meget om de gættes.

Start legen med ordet ”Desertør” og hvis ordene kommer langt væk fra spillets tema så snyd lidt og svar med ord der handler om krig.

Kør et par gange rundt om bordet, formålet er ikke at gøre jer trætte, men varme jer op og øve jer i at lytte.

## **Indledningen**

Før de fem hovedrunder starter skal I sammen 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 I er færdige skulle I gerne have et ark papir med et navn og 7 ting han har kært. I er nu klar til at starte spillet for alvor.

*Det er min erfaring at nogle spillere tilføjer små ord, tegner eller på lignende måde modificerer arket under spil. Det er helt fint, du behøver ikke stoppe dette.*

## **De Fem Runder**

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. 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.

## **Råd og Tips**

I spillermaterialet står meget af ovenstående anført. Der er en side til hver spiller til hver runde. Det er ikke centralt at man nærlæser det hele ved hver scene, men du bør opfordre spillerne til at holde ekstra øje med de bullet points der er i teksten.

*Bemærk at to sider der ser næsten ens ud ikke nødvendigvis er det.*

I spillermaterialet 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.

Husk du ikke er spilleleder, prøv at give lige så god plads som alle andre. Husk eventuelt de andre om der ingen spilleleder er og de har lov til at udfylde hele den rolle de i denne runde besidder.

*Hvis en scene virkede lovende, men på en eller anden måde blev tam, er det ingen skam at spille den en gang til. Det er ikke meningen, men bedre end at gå glip af en fed scene.*

## **Hyg Jer**

Jeg håber I får noget ud af spillet og kommer lidt ind bag Kommissærens panser af codex og ideologi.

*Jeg kan kontaktes på [ivanho@ivanho.dk](mailto:ivanho@ivanho.dk) hvis der er spørgsmål.*



# Kommissær

*Spiller 1*



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

## **Spiller 1: Indledning**

Velkommen til Kommissær, før i går i gang vil spilstarter kort forklare jer hvordan spillet spilles. Efter dette spiller spilstarter med på lige fod med jer andre. Der er ingen spillede, så hjælp med til at få det til at flyde.

## **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.

*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.*





*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 hægt 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 hægt 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 kært.

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 hægt 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.



# Kommissær

*Spiller 2*



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

## **Spiller 2: Indledning**

Velkommen til Kommissær, før i går i gang vil spilstarter kort forklare jer hvordan spillet spilles. Efter dette spiller spilstarter med på lige fod med jer andre. Der er ingen spillede, så hjælp med til at få det til at flyde.

### **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.

*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.*



*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 hægt 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 2: Anden scene – tredje Offer**

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

- Beskriv personen kort, men hægt 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 hægt 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.



# Kommissær

*Spiller 3*



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

## **Spiller 3: Indledning**

Velkommen til Kommissær, før i går i gang vil spilstarter kort forklare jer hvordan spillet spilles. Efter dette spiller spilstarter med på lige fod med jer andre. Der er ingen spillede, så hjælp med til at få det til at flyde.

### **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.

*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.*



*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 hægt 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 hægt 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 hægt 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 kært.

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.



# Kommissær

*Spiller 4*



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

## **Spiller 4: Indledning**

Velkommen til Kommissær, før i går i gang vil spilstarter kort forklare jer hvordan spillet spilles. Efter dette spiller spilstarter med på lige fod med jer andre. Der er ingen spillede, så hjælp med til at få det til at flyde.

### **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.

*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.*



*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 hægt 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 hægt 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 hægt 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.



# Kommissær

*Spiller 5*



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

## **Spiller 1: Indledning**

Velkommen til Kommissær, før i går i gang vil spilstarter kort forklare jer hvordan spillet spilles. Efter dette spiller spilstarter med på lige fod med jer andre. Der er ingen spillede, så hjælp med til at få det til at flyde.

## **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.

*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.*



*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 hægt 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 hægt 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 hægt 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.

