

Sønner & døtre

Et scenarie af Jonas Arboe Harild

En natural born holmers
produktion

Forord

[Пролог]

Velkommen til Sønner og Døtre, et scenarie om gidseltagning og frihedskamp i nutidens Rusland.

Det, jeg anser som rollespilsmidiet helt store styrke er indlevelse, og derfor har jeg taget et af verdens aktuelle problemer og søgt at levendegøre konflikten gennem rollespil. Forhåbentlig vil scenariet underholde, men mere vigtigt give stof til eftertanke til dem, der spiller det.

Jeg blev, som så mange andre, rystet, da tjetjenske frihedskæmpere indtog et teater i Moskva i oktober 2002. Jeg blev rystet over den desperation, den tjetjenske gidseltagning var udtryk for. Gidseltagerne satte sig op mod mægtige Rusland, meget vel vidende, at de ikke ville slippe væk med livet i behold. Deres krav var simpelt: Stop krigen i vores hjemland. Et desperat råb i en tilsyneladende uløselig konflikt.

Alle tjetjenere blev dræbt. Russerne var nådesløse – en hel del gidsler måtte lade livet i den storm, som udgjorde redningsaktionen. Det, som efterfølgende gør mig frustreret er, at jeg ikke kan tage parti for hverken tjetjenerne eller russerne. Tjetjenernes gidseltagning var en forfærdelig handling over for uskyldige mennesker, og kan ikke retfærdiggøres. Russernes brutale krig i Tjetjenien kan jeg selvfølgelig heller ikke kalde retfærdig. Jeg forstår godt tjetjenernes frihedskamp, men på den anden side er der over 100 minoriteter i Rusland, og Rusland bør ikke tolerere voldelige separatistbevægelser. Der er i tusindvis af døde på hver side, og derfor handler en stor del af konflikten om stolthed, om national stolthed, og det gør den endnu mere umulig at løse.

Selve handlingen, gidseltagningen, er tankevækkende på en grufuld måde. Gidslerne, ofrene, var usandsynligt uheldige at være i teatret lige præcis den aften tjetjenerne slog til. Tanken om denne grufulde tilfældighed præger alle mennesker, især i et land som Rusland, og bliver til en frygt, som er en del af hverdagen. Denne usik-

kerhed og frygt er svær for en dansker at sætte sig ind i og forstå.

På en måde ser jeg tjetjenernes frihedskamp, som en del af en større global problematik, som vokser i disse år. Med demokratisering og globalisering kommer et forstærket krav om ethvert folkeslags suverænitet og eget uafhængige hjemland, og spørgsmålet er, om det er muligt i alle tilfælde. Vi kan se problemet i Nordirland, i Baskerlandet i Spanien, i Israel-Palæstina osv. Når seperatisterne bruger voldelige metoder bliver det endnu sværere for hovedlandet at gå på kompromis. Drab og vold kan ikke tolereres og afføder frygt og had. Ligesom andre folkeslags voldelige løsrivelseskamp, vil jeg kalde krigen i Tjetjenien en af den moderne verdens skyggesider

Var kommunismen ikke faldet i 1990, så var det langt færre af os, der ville have hørt om det tjetjenske folkeslag, da de ikke kunne have startet en frihedskamp under det totalitære sovjetregime. Kimen til tjetjenernes frihedskamp lå i Sovjetunionens kollaps. Tjetjenerne troede, de kunne erklære sig selvstændige ligesom andre tidligere sovjetrepublikker, men Moskva ville det anderledes. Jeg kender ikke nogen løsning på konflikten. Det er som at vinde i lotteriet, at bo i lille trygge Danmark...

Problematikken er kompliceret og man skal passe på med at være partisk. Med dette scenarie vil jeg gerne vise konflikten fra tre vinkler gennem en ny gidseltagning. Spillerne skal føle de civile ofres meningsløse død, russernes had mod de tjetjenske "terrorister" og tjetjenernes vilje til at dø for deres sag.

1

Indhold

[Содержание]

Forord, indhold & credits	1
Synops, form & stemning	2
Novelle 1: De tilfældige ofre	3-7
Novelle 2:	8-11
Novelle 3:	12-16
Ord og tanker til sidst	17
Herefter appendices, handouts og karakterark	

Credits

[Кредиты]

Ide & forfatter	Jonas A. Harild
Layout	Frederik B. Olsen

Derudover tak til resten af Natural Born Holmers, især Lars Vensild og Frederik for gennemlæsning og kommentarer. Tak.

Synops

[Рассказ]

En eksklusiv natklub i Moskva bliver rammen om en ny tjetjensk gidseltagning. En gruppe tjetjenske frihedskæmpere vælger at slå til igen, som en del af deres frihedskamp mod Rusland – De føler, at de bør følge op på gidseltagning i teatret i 2002. Russerne skal for alvor vide, at tjetjenerne aldrig giver op og kan føre fædrelandskrigen over alt.

Aktionen ender ulykkeligt. De russiske specialstyrker, Spetsnaz, stormer stedet, som de gør i alle gidseltagninger, men det lykkes en af frihedskæmperne at detonere det sprængstof han har spændt om livet.

Formen

[Форма]

Spillet er inddelt i tre noveller. I første novelle er spillerne en gruppe gæster på natklubben, og de bliver ofre for gidseltagningen. Derefter er spillerne i anden novelle lederne af den russiske antiterrorindsats, for til sidst at spille de tjetjenske gidseltagere i tredje novelle.

De tre noveller muliggør at begivenheden ses (føles) fra tre vinkler. På denne måde øges indlevelsen forhåbentlig og konflikten gøres mere tankevækkende for spillerne. Denne idé med tre noveller, med et meget sammenhængende overordnet tema er en del af den oprindelige idé vi i Natural Born Holmers fik, da vi udtænkte novellekonceptet. Som det ligger nu, ses novellesceneriet mere som en selvstændig enhed, men så fastlåst skal det slet ikke forstås efter min mening. Flere noveller kan med held bruges som forskellige synsvinkler i én historie.

Der er 15 spilpersoner i scenariet, og for at hjælpe med at bevare overblikket, har jeg lavet diverse hjælpemidler. Til spilleleder findes der et oversigtsark over spilpersoner og stikord til dem (appendiks 3) og desuden navnesedler til at ligge på bordet eller hæfte på spillernes tøj (appendiks 2).

Stemningsfortællinger

[Говорить настроение]

Store mægtige Rusland er fjernt fra vores lille andedam, og man skal ikke regne med, at spillerne har de store forkundskaber. Det er heller ikke nødvendigt at have forkundskaber for at spille scenariet – de fleste rollespillere vil kunne leve sig ind i et gidseldrama uanset, hvor det foregår. Men jeg mener, at spiloplevelsen bliver mere spændende og en kilde til større eftertænkning, hvis øjnene åbnes for den kultur og mentalitet som Rusland indeholder. Derfor har jeg inkluderet små fortællinger, som skal videregives mellem hver af de tre dele.

Det er stemningsskabere, som du skal formidle, og derfor skal du gøre brug af dine evner som historiefortæller. Du skal endelig ikke læse fortællingerne ordret op, men fortæl på dit eget tempo og din egen måde. Improviser gerne og tilføj din egen viden om det store land.

Et fælles tema for de små fortællinger er ”tilfældigheder”, og dette tema refererer til de stakkels mennesker i novelle 1, som blot er på det forkerte sted på det forkerte tidspunkt, og bliver ofre for gidseltagningen. Der er 5 fortællinger i alt og start med 2 fortællinger før hver af de to første noveller og 1 fortælling før den sidste novelle. De skal bruges i kronologisk rækkefølge.

En god bog, som har inspireret til flere af fortællingerne, er Leif Davidsens ”Dostojevskijs sidste rejse” (Lindhardt og Ringhof, 2002). Fortællingerne befinder sig i appendiks 1. Læs dem eventuelt nu, før du går videre, for at få lidt forkundskaber til selve scenariet.

Husk de to første stemningsfortællinger før du deler spilpersoner ud og går i gang.

Tips til at køre scenariet

Jeg kan og vil ikke bestemme, hvordan du kører scenariet, men jeg kommer alligevel med nogle pointer og gode råd. Det er et alvorligt scenarie, så jeg ser gerne, at du er alvorlig og seriøs. Spillerne morer sig sikkert over de besværlige russiske og tjetjenske navne, men lad være med at køre med på disse og andre småjokes. Evindelige småjokes er en af de værste stemningsdræbere.

Du skal selvfølgelig ikke røbe, at det er en gidseltagning, der er scenariets omdrejningspunkt. Her gælder det om at være snedig. Som introduktion skal du blot fortælle spillerne, at de skal rollespille tre sider af nutidens Rusland. Fortæl dem, at første novelle handler om de mere succesrige russere – dem, som er kommet godt ud af de sidste års mange omvæltninger – uden at fortælle, hvad de to sidste noveller handler om. Hvis en spiller gætter plottet, er der ikke så meget at gøre, men fortsæt og giv ikke slip på alvoren.

Det er vigtigt at få introduceret de mange spilpersoner. Brug en rum tid til at gennemgå spilpersonerne før hver novelle. Brug især tid for at afklare lederroller i novelle 2 og 3. Husk at uddele navnesedler.

Du kan sagtens springe fra scene til scene. For eksempel så kan du godt cutte fra en diskussion mellem alle spillerne, til en scene, hvor kun to af spillerne er med. Det gælder selvfølgelig om at have fornemmelse og timing, og hurtigt kunne instruere de medvirkende, hvad der sker i scenen (fx ”I er ved at tage en bane coke, da i får øje på...”).

Datoen, hvor scenariet udspilles er datoen, hvor scenariet spilles.

Sønner & døtre

novelle 1

- De tilfældige ofre -

De tilfældige ofre

[Жертвы шанса]

Første novelledel handler om de tilfældige ofre for kampen mellem de russiske myndigheder og de tjetjenske oprørere. Fem venner og arbejdskolleger mødes på en natklub for at få en uformel snak om et stort arbejdsprojekt, de er involveret i, og derefter have en festlig aften. Det hele bliver afbrudt af tjetjenske oprørere, der tager dem som gidsler. Først må de gennemleve frygtelige lidelser som gidsler, for derefter at være fanget midt i en eksplosion, som en gidseltager forårsager, da de russiske myndigheder stormer natklubben.

Hvor omfattende denne eksplosion er - hvem der overlever, hvem der dør - får spillerne ikke fuldt kendskab til i novelle 1 – det klarlægges først til allersidst i novelle 3. I slutningen af novelle 1 får vi at vide, hvad der sker med to novelle 1's spilpersoner, i slutningen af novelle 2 får vi at vide, hvad der sker med to mere af de tilfældige ofre fra novelle 1, og den sidste af novelle 1's personers skæbne bliver afklaret til sidst i novelle 3.

Projektet: Kulturfestivalen

Projektet, de er involveret i, er arrangementen af en kulturfestival i Moskva, og de skal diskutere festivalens indhold, og hvordan de skal gribe det an. Projektet er i startfasen, så alle ideer kan komme på bordet. Nogle af personerne er ikke involveret i projektet endnu, og aftenen kan også betragtes som starten på en udvælgelse og sammensætning af en idégruppe til projektet.

Det er ikke så meget den historiske viden om Rusland, der skal diskuteres. Det er mere, hvad der er vigtigt at have med – skal man ligge vægt på de kulturpersonligheder Rusland har fostret, skal man gå langt tilbage i tiden og vise den historiske udvikling, eller kan man mere holde sig til nuet og se på fremtidsperspektiver for Rusland? Spilpersonerne har vidt forskellige holdninger, og det skulle gerne skabe debat.

Debatten omkring projektet er væsentlig, og må gerne blive højtrøstet og passioneret, men husk dem på, at de jo også er samlet for at drikke drinks og være sociale. Kærlighedsintrigen er med for at udtrykke nogle af de stærkeste følelser vi mennesker indeholder og derved komme tættere på den totale meningsløshed og sorg, der er forbundet med at være tilfældige ofre for en blodig konflikt.

Club Romanov

Natklubben er smart og eksklusiv. Der er masser af glas og stål, designerborde- og stole. Klubbens stil kan betegnes som ”London-stil”. Det første man møder, er en stor entre med 4 dørmænd/udsmidere. Derefter en garderobe med garderobepiger i Guccitøj. Gennem en åbning kommer man til det første lokale, som egentlig er en platform, oven over halvdel af det enorme dansegulv, som ligger et niveau lavere. I denne første del af klubben er der mange stole og borde og båse langs væggene. Man kan få alverdens drikkevarer i baren, og få mad indtil klokken 11. Ved den ene væg er der en dør til køkkenet og små lagerum samt bagudgang. De mest eftertragtede borde er dem, hvor lokalet ender og man kan betragte dansegulvet fra oven.

I hver sin side af første rum fører to trapper ned til det store dansegulv, som er inddelt i flere dele og hvor der er endnu et par barer. I den ene side af dansegulvet findes dj-pulten. På danseniveauet er der en sidegang med tilstødende toiletter. For enden af gangen er der en låst dør, som fører ned til et backstage-lokale med sofaer og køleskab med drikkevarer. Derfra går en snæver trappe ned til et par fugtige kælderrum med depot og fyrrum.

Kig på handout 1 og 2 for at se grundplaner over natklubben (appendix 4). Undlad at beskrive natklubben detaljeret i novelle 1. Det vil virke for mistænkeligt. Sig blot, at de mødes på Mikhails natklub, som er en smart klub med Londonklubber som forbillede.

OLEG MARKOVITJ er leder på projektet, og er ham, der har taget initiativ til aftenen. Han mener, det er vigtigt at dykke ned i historien og vise de mest forfærdelige sider af den russiske historie, men også de bedste. Der udover har han kæresteproblemer med arbejdskollegaen Tatiana, og deres samlivsproblemer er del af scenariet.

TATIANA BUJNOVSKA er også ansat på projektet. Hun er kæreste med Oleg, og de har, som nævnt, kæresteproblemer, der skal udspilles. Tatiana elsker den russiske kultur, især de klassiske komponister, og mener, at festivalen bør være en festival for landets kulturpersonligheder, fordi det har Rusland brug for i denne svære tid.

MIKHAIL SJUHOV er ejer af natklubben og personlig ven af Oleg. Han er interesseret i projektet og ønsker, at festivalen skal omhandle den russiske mentalitet. For eksempel mener han, at fodbold og den måde det spilles på i Rusland, fortæller meget om den russiske sjæl. Han er ikke så meget til den russiske historie, men mere at man holder sig til nuet. Desuden skylder han penge til den russiske mafia.

LYUDMILA SURIKOVA er Mikhails yngre kæreste. Hun er topstuderende ved universitetet, og vil meget gerne være med i projektet. Hun hader historisk nostalgi, holder sig stærkt til nuet og så gerne, at festivalen kom til at handle om visioner for fremtidens Rusland og landets placering i verden.

ALEXANDR TJURIN er professionel provokatør. Til dagligt arbejder han som kritisk klummeskribent på et dagblad. Han mener festivalen skal være en kritisk happening, som viser hvor pilrådne de russiske myndigheder er. Han dyrker de ekstreme sider i livet fuldt bevidst, og regner ikke med at blive involveret i projektet. Han vil

1. Club Romanov

Personer

Alle (i flg. rækkefølge)

1. Oleg & Mikhail
2. Tatiana
3. Lyudmila
4. Alexandr

Spilleleder

Sæt dem igang – bed den ene fortælle om de lange køer foran forretningerne under kommunismen (Oleg). Lad den anden fortælle om det første møde med Vesten, da han rejste til Vesteuropa lige efter Sovjets sammenbrud (Mikhail).

Træk de tre sidste personer ind i samtalen om tiden under kommunismen

De to gamle venner, Oleg og Mikhail, sidder på klubben, får sig et par drinks, mens de taler om gamle dage.

Et stykke tid efter ankommer Olegs kæreste, Tatiana. De har deres problemer – fx har Tatiana ikke svaret på Olegs opkald hele dagen i går.

Kort efter kommer Lyudmila, Mikhails kæreste. Hun kender ikke de to andre.

Til sidst kommer Alexandr – Han er jo noget for sig selv, og bed gerne spilleren om at lave en arrogant entre, der bemærkes – lad ham beskrive sit tøj. Hvorfor bærer han et slips med dollarmærker på?

3. Skænderi

Oleg og Tatiana står i gangen ud til toiletterne og diskuterer deres forhold. Tatiana er såret over, at Oleg ikke vil flytte sammen med hende endnu. Oleg er vred over, at hun ikke har besvaret hans opkald i går.

Personer

Oleg og Tatiana

Spilleleder

Lad dem blot spille følelserne ud, men husk dem på, at de i bund og grund elsker hinanden.

2. Kulturfestivalen

Vi springer til den konkrete snak om festivalen. Nu skal der tales om perspektiver og kommes med idéer.

Midt i diskussionen kommer nogle mænd i pæne bukser og læderjakker på. De sætter sig ved et andet bord. Mikhail ved godt det er mafiaen.

Personer

Alle

Spilleleder

Spørg til, hvordan Mikhail reagerer på mafiafolkene i hans klub.

4. Beskyttelsespenge

Mikhail er nødt til at hilse på mafiafolkene. De skal snart have beskyttelsespenge. Mikhail har gæld til dem, men kan godt betale afdrag. Mafiafolkene er håndlangere for større kanoner, men de spiller gerne store i slaget.

Personer

Mikhail

Spilleleder

Mafiafolkene er ved at være godt fulde og spørger til, hvorfor Mikhail ikke laver klubben om til en striptklub. De kan godt skaffe piger.

5. Flirten

Personer

Alexandr og Lyudmila

Spilleleder

Spørg Alexandr, hvad han bedst kan lide ved at leve nu. Spørg Lyudmila om hun tænker på Alexandr, og hvis hun gør, så spørg hvorfor.

Alexandr og Lyudmila deler et par baner coke nede i et hjørne af danseniveauet. De er i forvejen fulde og Alexandr er ved at snuble med sit champagneglas og er lige ved at spille på narkotikaen.

7. Fanget

Personer

Alle

Spilleleder

Fortæl dem, de kan hviske til hinanden. Siger de noget til hinanden?

Alle klubbens gæster og personale (ca. 150 stk.) er fanget og stuvet sammen i den ene hjørne af dansegulvet.

Spillerne må under ingen omstændigheder forlade hjørnet, heller ikke for at gå på toilettet – gidseltagerne er ikke til at tale med. Dette kan du lade spillerne gennemspille – sig til en af dem, at han/hun ikke kan holde sig længere – eller du kan beskrive, hvordan andre gæster ikke kan holde sig. Det kan danne rammen om en meget ydmygende scene. Prøver de at flygte eller angribe tjetjenerne bliver de skudt. Nakkeskudt.

6. Gidseltagningen

De er igen samlet ved bordet. Nu handler det ikke om projektet, men om at nyde aftenen. Klubben er ved at være fuld, og der er gang i dansegulvet.

Pludselig bliver en dørmænd, som står i åbningen ud til området med borde, gennemhullet af et automatvåben. Først overdøver musikken geværløden, men efter få sekunder bliver der aflyret så voldsomt, at det går op for gæsterne, hvad der sker, og kort efter stopper musikken.

En kampklædt kriger træder ind i lokalet. Han har det tjetjenske flag syet på sin camuflageuniform, og bærer en kalaschnikov med rygende løb. Han har et stort sort skæg og en gasmaske hængende nede under hagen. Flere tjetjenerer løber ind, skyder i loftet eller på dørmændene og personalet.

8. Lægen skydes

Oppe på de første niveau, bliver der pludselig løstnet skud, og liget af en ældre herre triller ned af trappen. Dette er en læge, som er blevet sendt ind, og som tjetjenerne kommer til at skyde ved en fejltagelse.

Personer

Alle

Spilleleder

Lad dem blot spille og lad de tjetjenske gidseltagere storme ind efter et stykke tid. Bed dem fortælle om det første chok? Om de føler en ubehagelig gentagelse.

Personer

Alle

Spilleleder

Denne scene refererer til scene 6 i novelle 2 og scene 7 i novelle 3. Spillerne er blot vidner til dette handlingselement. Hvordan reagerer spillerne på episoden?

Personer

Først alle, derefter Oleg og Tatiana

Spilleleder

Dette er klimaks, men husk, at spillerne ikke skal få kendskab til eksplosionens omfang og om, hvad der sker med alle. Efter eksplosionen er det kun Oleg og Tatiana, som spiller.

9. Eksplosionen

Der er gået flere timer. Hvor lang tid ved de ikke, da deres ure er taget fra dem. Pludselig høres der larm og skyderier og der opstår panik. Gidslerne går i panik, lad spillerne spille med, og løber til alle sider i klubben. Russiske specialstyrker stormer frem, og midt i forvirringen omslutter en eksplosion det hele.

Derefter: Røg, knust inventar, døde og sårede.

10. Aftermath

Oleg står midt i det hele – han er tilsyneladende uskadt. Det er mørkt med enkelte lys. Alt, hvad Tatiana kan se er mørke, hun kan heller ikke bevæge sig – det hun kan er tale/råbe om hjælp. De to elskende kan kun høre hinanden

Finder Oleg Tatianas fastklemte legeme?

Personer

Oleg og Tatiana

Spilleleder

Det er en nøglepisode og brug tid på den. Lad Oleg søge efter sin elskede, som han kan høre ligger fastklemt og som råber på ham. Her topper grumsomheden, og det skal spillerne gerne få en fornemmelse af.

Sønner & døtre

novelle 2

- Reaktionen -

Reaktionen

[Реакция]

I anden del er spillerne ledere af den russiske anti-terror indsats. De skal træffe afgørelser om, hvordan situationen tackles - Skal de storme hurtigt, skal de forhandle osv.

Det er en hektisk episode, hvor spillerne ikke skal have tid til at tænke alle ting igennem. Episoden vil ende med, at de russiske Spetsnaz stormer stedet – Spillerne afgør, hvornår og hvordan. Selve stormen er uundgåelig, både for det logiske handlingsforløb, men også fordi, at det gør russerne altid. Alle andre tjetjenske gidseltagninger er endt med russisk stormløb. Der er ingen grund til, at russerne vil handle anderledes denne gang. Det vigtige er, hvordan stormen bliver forberedt og afholdes.

Spilpersonerne

Spilpersonerne til denne del (og tredie) er korte. De er opbygget med navn, titel og en stream of conciousnes – et blik ind i spilpersonens tanker i netop det øjeblik spilleren bliver ”kastet” ind i vedkommende. De er opbygget således af flere grunde. De er korte fordi episoden er kort og skal spilles intenst. En lang beskrivelse af personen er unødvendig.

På spilpersonarket er der også en faktaboks med oplysninger til eftertanke, som er med til at afklare den russiske side af konflikten med Tjetjenien. Det er almene fakta, de som russere alle kender og forholder sig til.

Du skal bruge tid på at introducere spilpersonerne – brug de vedlagte navnesedler. Brug god tid på at forklare det indbyrdes magthierarki. Der er én leder, mens de andre er rådgivere med forskellige syn på situationen

De fysiske omstændigheder

Myndighederne har omringet natklubben. Helikoptere sværmer over området og deres projektører sender lyskegler ned på jorden. Ambulancer kommer til stedet, russiske specialstyrker – Spetsnaz – har lagt ring om stedet, mediefolk holdes borte fra området af politifolk.

Scener

Ud over scene 1, behøver scenerne ikke at blive spillet kronologisk, men kan fungere som hændelser spillerne skal forholde sig til mens de diskuterer situationen. Dog kan scene 7 ses som et point of no return og bør først spilles i slutningen, lige før Spetsnaz-styrkerne stormer. Scenen er udslagsgivende element.

Mediefolk

Dette er et element, som du med fordel kan bruge, hvis du har lyst. Midt i scenerne her i novelle 2, kan du lade spillerne være to mediehold. Det ene hold er udenlandsk, og er kritisk over for de russiske myndigheder, den anden er et nationalistisk russisk tv-hold, som hader tjetjenerne.

De har overhørt hinanden og er kommet op at skændes om konflikten mellem Rusland og Tjetjenien. Samtidig kæmper de om at få plads til at filme

Handout

I appendiks 4 findes en grundplan over natklubben (handout 1). Den kan du udlevere til spillerne, men eventuelt kun, hvis de spørger efter én.

SERGEY ANTONOV er øverstkommanderende og det er ham alene, der tager beslutningerne. De eneste som er over ham, er den russiske regering, som er i telefonkontakt og ikke fysisk til stede. Som spilleleder skal du køre hårdt på ham, gøre ham usikker på sine beslutninger, gøre det svært for ham at vælge råd fra de andre spillere. Mind ham om, at 150 menneskers liv er i hans hænder...

Alle andre er magtmæssigt ligeværdige indbyrdes, selvfølgelig med hver deres ansvarsområde. En af personerne står for forhandling med gidseltagerne, en anden er øverstbefalende for de russiske Spetsnaz-specialstyrker osv.

Konflikterne og rollespillet i delen udspilles af spilpersonernes forskellige syn på situationen. Som spilleleder skal du behandle dem ligesom lederen Antonov. Vær led ved dem, spil på deres usikkerhed og samvittighed. Stres dem.

Elementer som spillerne kan bruge

Spetsnaz-styrker – veludrustede, hævngherrige over for tjetjenerne, men veldisciplinerede
Biler med bedøvelsesgas – hvis de vil gennemføre et gasangreb.

Teknikere med fiberoptiske kameraer – små kameraer og mikrofoner i kabler, der kan føres ind i bygningen.

Rambuk-køretøjer – til at smadre ind i vægge.
Sprængstofekspertter – til at afdetonere eventuelle bomber eller placere sprængladninger til at sprænge hul i bygningen i forbindelse med en storm af stedet.

Desuden

Irriterende mediefolk – der prøver at komme igennem afspærringen.

Almindelige politifolk.

Ambulancer.

Mange nysgerrige moskovitter.

Personer

I dene og de følgende scener optræder alle spilpesoner.

1. Ankomst

Antonov ankommer som den sidste til stedet, og skal orienteres og rådgives af de andre.

De har endnu ikke fået kontakt med gidseltagerne, så de kender ikke kravene.

2. Kontakt

De bliver nødt til at få kontakt med gidseltagerne og få kendskab til deres krav. De kan ringe til klubben eller sende en forhandler ind. Det nemmeste vil være at ringe. Husk, at det de beslutter gerne skal genspilles i novelle 3, blot fra tjetjernes side.

Gidseltagernes krav

Tjetjenerne kræver, at en gruppe nyligt tilfangetagne frihedskæmpere i Tjetjenien bliver frigivet. Desuden kræver de frit lejde og en bus stillet til rådighed. Til sidst kræver de, at et tv-hold skal komme ind. Tv-holdet skal filme og interviewe frihedskæmperne og optagelsen skal vises på tv.

Spilleleder

Som spilleleder, skal du spille den desperate pårørende – *”Min datter er der inde, jeg har mistet min søn i Tjetjenien. Dræb de svin”*

3. Pårørende

En pårørende til en af gidslerne er trængt igennem afspærringen og angriber en af spillerne. Vedkommende råber og skriger og beskylder dem for ikke at gøre noget. Det kan føre til håndgemæng.

4. Skud

En Spetsnaz-soldat, som ligger på et tag åbner pludselig ild mod natklubben. Det skaber panik blandt alle – især de mange tilskuere. Soldaten var nervøs og det var et uheld, at han kom til at trykke på aftrækkeren.

Spilleleder

Skal de sende nogle folk hen og hente ham væk? – hvem sender de? (mest logisk vil være ambulancefolk).

5. Ung mand dør

Gennem ruden ved siden af indgangen – hvor man kan se ind til garderoben – kommer en ung mand løbende. Han når hen til ruden, men bliver så gennemhullet af en maskinpistol, og salven knuser samtidig ruden. Efterfølgende ligger manden og stønner hårdt såret.

6. Lægen sendes ind

En læge skal sendes ind til gidslerne, og det skal tjetjenerne informeres om. Lægen siger, at han vil ind i 45 minutter og så gå ud igen.

Efter et stykke tid høres skyderi inde fra natklubben. Derefter går tiden, de 45 minutter overskrides. Lægen kommer ikke ud. Tjetjenerne svarer ikke på opkald.

7. Stormen

Stormen. Hvor, hvornår og hvordan er op til spillerne.

Hvis de kommer på den idé at gå gennem kloakerne, så er de oversvømmede (vigtig pointe i del 3).

Hvis spillerne ikke vil storme stedet, så får de ordre til det direkte fra regeringen. Det sammen sker, hvis de ikke har besluttet sig før morgenen gryer.

Spilleleder

Spillerne er ikke selv med i stormen. Beskriv, hvordan de ser indrykket udefra – et billede kunne være Spetsnaz-styrker, der rykker ind i det tidlige morgengry. Der høres voldsomme skyderier inde i bygningen og efter minutter en eksplosion. Eksplosionen slutter delen – Igen når spillerne ikke at få omfanget af den at vide.

8. Mikhail & Alexandr

To af spillerne er tilbage i Mikhail og Alexandr fra den første novelle.

- Mikhail blev ikke direkte ramt af eksplosionen, men et stykke jern har boret sig ind i hans ben. Han ramler sammen med en tjetjensk frihedskæmper, som også er blevet såret. Hvad gør Mikhail? – går han løs på tjetjeneren?

- Alexandr ligger helt ubevægelig og er ved at miste bevidstheden. Hans liver passerer forbi hans øjne – Hvilke billeder har han i hovedet lige før alting bliver sort?

Personer

Mikhail og Alexandr fra novelle 1

Sønner & døtre

novelle 3

- **Aktionen** -

Aktionen

[Реакция]

I tredje del af scenariet bliver spillerne kastet ind i kroppen på de desperate tjetjenske frihedskæmpere. Aktionen er resultatet af en hurtig beslutning, og mangler klare linjer og organisering. Det afspejles i de tjetjenske spilpersoner, da de er splittet mellem at ville dø for deres sag eller prøve at slippe bort i live.

De spilpersoner, der har en forventning om at slippe bort i live, må dog se deres håb slukket, da kloakerne, som er deres flugtvej, er oversvømmede. De er dog alle klar over, at det vigtigste er at få omverdenens opmærksomhed.

Spilning af novelle 3

Som novelle 2, skal denne novelle køres hektisk. Stres spillerne og spil på deres ophedede følelser – de skal gerne opleve spilpersonernes desperation, men også den vilje, der driver dem til at ville give deres liv for en større sag. Læg mærke til tjetjenernes unge alder, og mind spillerne om det.

Der kan være flere ting fra novelle 2, der går igen i novelle 3. Det kommer helt an på spillernes beslutninger i novelle 2, men du behøver ikke gennemspille alt igen i novelle 3.

Forudsætninger for gidseltagningen

På trods af den lidt for hurtige gennemførelse af aktionen, så har tjetjenerne taget visse forholdsregler. De har gasmasker med for at overleve et eventuelt gasangreb fra de russiske Spetsnaz-styrker – Under sidste tjetjenske gidseltagning i et teater i Moskva, brugte de russiske myndigheder netop gas til at bedøve alle. Derudover tætsiddende uniformer

og huer for at undgå enhver kropskontakt med gas. Desuden har de en elektronisk gasmåler, som efter sigende skulle være meget fintfølelse. Det er vigtigt, at spillerne er klar over disse detaljer.

Tjetjenernes krav er løsladelse af nyligt tilfangetagne landsfæller i Tjetjenien. De har diverse bippere med, så de kan få besked fra kampfæller i Tjetjenien om de russiske myndigheder holder, hvad de lover og frigiver fangerne.

Gennem kloakken

Før aktionen har tjetjenerne været på natklubben gentagne gange for at lære stedet at kende. Én af tjetjenerne fandt ud af, at i et af de nederste fyrrum, har der været en nedgang til kloaknettet. Hvad den har været brugt til, er ikke til at vide, men den er nu kun dårligt muret op, og kan let brydes. Der er ikke gjort så meget ud af denne plan, da de ikke ved, om de overhovedet vil benytte den.

Denne beskrivelse af flugtplanen gennem kloakerne, skal du videregive til spillerne, da den kun er nævnt og ikke forklaret i deres karakterark. Desuden skal du udlevere det kort, de har tegnet over natklubben (handout 2 – appendiks 4).

ASLAN er gruppens leder og initiativtageren til aktionen. Personligt er han splittet mellem at ende aktionen som en selvmordsaktion eller undslippe gennem kloakerne. De andre skal gøres opmærksom på, at man i de fleste tilfælde lader Aslan tage beslutningerne, men at lederskabet af gruppen er baseret på personlig tillid og ikke fast. Og, som nævnt, så er Aslan en leder splittet mellem to afgørelser.

En anden spilperson, som kan udforde Aslans lederskab er **JOKHAR**. Han er den ældste og har erfaringer med andre gidseltagninger, og skulle gerne sige sin mening højt.

Gruppen er delt mellem ønsket om en selvmordsaktion og ønsket om forsøg på at undslippe. Her er opdelingen af de to fraktioner:

Vil undersøge muligheden for flugt: **JOKHAR** og **BESLAN**

Vil kæmpe og dø: **ZELIMKHA** og **ILYAS**

Splittet: Lederen **ASLAN**

Dog skal der ikke herske tvivl om, at de alle er parate til at dø for deres sag.

1. Præludium

Personer

Alle

Spilleleder

Mind dem om, at dette måske er det sidste rolige øjeblik i deres liv. Lad dem beskrive deres nationalfølelse, deres kamp. Det kunne udvikle sig til noget nær en brandtale.

De kører i en varevogn på vej til natklubben. Kører ind på de mange indfaldsveje til den enorme by, som Moskva er. I byen er dagen blevet til nat, og de passerer andre steder, hvor de også kunne have slået til.

Slut af med at gennemgå de krav som de stiller til de russiske myndigheder: De kræver, at en gruppe nyligt tilfangetagne krigsfanger i Tjetjenien bliver frigivet. Der ud over kræver de frit lejde og en bus stillet til rådighed til flugten – hvis dette bliver en mulighed, skal de have gidsler med. Til sidst kræver de, at et tv-hold skal komme ind. Tv-holdet skal filme og interviewe dem, og optagelsen skal vises på tv. De ved godt, at disse krav højst er en skindmanøvre. Enten dør de eller også flygter de gennem kloaken. Men de vil få mediernes opmærksomhed.

3. Umulig flugt

Personer

Dem, der undersøger flugtruten

De finder ud af, at kloaken er oversvømmet og deres muligheder for flugt den vej er udelukket. I kælderrummet, hvor der er en nedgang til kloaken lugter der fælt og råddent, og der er vådt på gulvet. – Det er fordi kloaken er oversvømmet. Hvis de bryder den opmurede nedgang til kloaken, vil der ikke være mere end et par centimeter ned til vandet.

2. Indtagelsen

Vi springer til angrebet på dørvagten. Lad dem fortælle, hvordan de indtager stedet. De skal have skudt alle udsmidere, da de kan være bevæbnede.

Personer

Alle

Spilleleder

Du kan eventuelt lade mafiafolkene fra novelle 3 være bevæbnede, og lade dem trække deres pistoler. Du kan også lade en af spillerne blive let såret.

4. Kravene stilles

I denne scene skal de have kontakt med myndighederne udenfor. Hvordan denne scene udspiller sig er afhængig af, hvad der skete i novelle 2 (scene 2) – du kan eventuelt blot fortælle denne scene, den kan jo ikke ændres.

Personer

Alle

Spilleleder

Hvis et tv-hold blev sendt ind, kan du spille de nervøse mediefolk (journalist og kameramand).

5. Skyderier

Personer

Alle

Spilleleder

Hvordan reagerer de – nu ved de, at de forhadte Spetsnaz har omringet bygningen, og at en storm kan komme når som helst.

De hører en skudsalve ude fra. – Den kommer fra den nervøse Spetsnaz soldat (novelle 2, scene 4)

6. Gidslerne

Personer

Variierende

Spilleleder

Spørg, hvad de føler for disse civile ofre for gidselaktionen. Til spilleren, der skyder den unge mand ned, kan de spørge, hvad vedkommende føler bagefter.

Denne scene dækker over diverse episoder med gidslerne. Først skal spillerne beskrive, hvordan de samler folk i en gruppe. Dernæst hvordan de behandler hysteriske gidsler, aggressive gidsler, gidsler, der vil på toilettet, gidsler der hvisker til hinanden.

En ung mand prøver at flygte. Lad en af spillerne skyde vedkommende ned (refererer til scene 5 i novelle 2) – du styrer spilpersonen under nedskydningen.

Brug endelig god tid på episoderne mellem gidsler og gidseltagere.

7. Misforståelsen

Personer

Spiller som spilleleder bestemmer

Spilleleder

Hvad gør de nu? – de kan godt regne ud, at en storm højst sandsynligt vil komme snart efter denne fejltagelse.

Spillerne er gået med til, at en læge bliver lukket ind for at se til gidslerne. De har givet lægen 45 minutter. Desværre går det helt galt – en af spillerne (som du bestemmer) tror at lægen griber efter en pistol, da han rækker ned efter et stetoskop i lommen, og kommer til at skyde ham. Den handling styrer du som spilleleder.

8. Stormen

Personer

Alle

Spilleleder

Lad dem kæmpe mod Spetsnaz (undtagen Ilyas – se niende scene), lad dem blive væltet omkuld af panikslagene gidsler.

Dette er stormen. Beskriv hvordan Spetsnaz-styrker stormer stedet. Stormen foregår selvfølgelig alt efter, hvordan det blev besluttet i del 2.

Personer

Ilyas

Spilleleder

Scenen kan gøres dramatisk med, at Ilyas først skal kæmpe sig igennem panikslagne gidsler. Scenen stopper lige så snart Ilyas trykker detonatoren i bund. Derefter ser vi den brændende natklub ude fra.

9. Ilyas

Under stormen har Ilyas søgt tilflugt. Han har sprængstofs bæltet om livet og detonatoren i hånden.

Lad blot spilleren beskrive, hvad han gør før han trykker detonatoren. Lad ham fortælle, hvad han tænker før han trykker...

10. Lyudmila

Lyudmilla sidder uden for natklubben med et tæppe omkring sig. Hun ser, hvordan bære efter bære med døde blive bragt ud. Det er Spetsnaz-soldater, gidsler og gidseltagere.

Personer

Lyudmila fra novelle 1.

Spilleleder

Spørg, hvad hun tænker på.

Her kan du forklare omfanget af eksplosionen. Det er op til dig hvor kraftig den har været.

SLUT

Ord og tanker til sidst

[Окончательные слова и мысли]

Det er nærliggende at kalde tjetjenerne terrorister og sammenligne deres gidseltagninger med 11. september, Osama Bin Laden og Al Qaeda-netværket. Men Bin Laden og hans netværks aktioner ser jeg mere som en ideologisk kamp/terroisme, en konflikt mellem Vesten og ekstreme afgreninger af islam. Godt nok er tjetjenerne et muslimsk folkefærd, men som jeg ser det, så handler dette ikke om religion, men først og fremmest om frihed og national identitet. Russerne kalder tjetjenerne terrorister, men jeg vælger at kalde dem frihedskæmpere, uden dog at tage parti for tjetjenerne af den grund.

Om tjetjenerne kan nøjes med selvstyre under Rusland eller om de vil få fuld selvstændighed er spørgsmål, der ligger ude i den fremtid ingen kan spå om. Jeg har efterhånden en holdning, men jeg synes ikke, at det passer sig at gøre rede for den her.

Tak fordi du gad læse og spille ”Sønner og Døtre”. Det har været en udfordring at skrive, og en endnu større udfordring at forholde sig til, men hvor er jeg glad for at have skrevet det, og hvor er jeg glad for at kunne tage på rollespilskongres i lille fredelige Danmark.

Jonas Harild

København, januar 2003

Sønner & døtre

- appendiks -

Appendiks 1: Stemingsfortællinger til novelle 1

Forestil jer det kommunistiske Moskva en gang i starten af firserne. Lad det bare være gråtoner, fordi sådan var det. Mens Vesten eksploderer i nye farver og elektronisk musik, så er alting i Moskva kedeligt, gråt og afdæmpet. Gennem den smogfyldte luft som indhylder byen, følger vi en mand gå målbevidst ned af en gade. Han er på jagt efter en tandbørste, og har allerede været i utallige forretninger uden held. Det lyder måske banalt, men det er det ikke for millioner af moskovitter i firserne – de må leve med tomme forretninger og mangel på alt. Måske med undtagelse af vodka.

At finde en ordentlig fabrikslavet tandbørste kræver tålmodighed. Manden har heldet med sig – I et lille apotek finder han én af slagsen. En god østtysk tandbørste. Det pudsige ved denne historie er, at denne jagt på en tandbørste afføder en tilfældighed, som kommer til at præge mandens videre liv. Kvinden, der sælger tandbørsten, vækker manden interesse, og han bliver forelsket med det samme. Han inviterer hende ud og senere bliver de gift. Og for manden er der tilmed den ekstra fordel, at kvindens far er højt placeret i det kommunistiske parti.

Gennem svigerfaderen får ægteparret adgang til partitoppens specialforretninger. De såkaldte ”dollarforretninger”. Her kan man få alle varer, tilmed Marlboro cigaretter. Men dollarforretningerne er kun for de udvalgte, og de udvalgtes venner.

Sådan var det den gang for længe siden i firserne under kommunismen... Ikke underligt, at da Sovjet først begyndte at vakle, så gik sammenbruddet meget hurtigt.

Tilbage til gråtonerne i firserne. De grå farver gælder også tøjstilen. Den er ensartet, anonym og lader ikke til at følge en modeudvikling over hovedet, og fremhævede overhovedet ikke kroppen, især ikke hos kvinderne. Selvom stof er en mangelvare, så tænker en udenforstående måske, at man i det mindste kan sy tøjet i nogle smartere snit. Men nej, ikke noget smart tøj her – det bliver anset for at være vestligt og udtryk for kapitalismens egoistiske menneske. ”Ligheden” blandt folket bliver udtrykt gennem en næsten uniformeret beklædning.

Møder man en russer i dag, så er vedkommende gerne så smart klædt på som muligt. Er vedkommende endda én af de få med penge på lommen, så er det, det samme mærketøj, som vi kender til. Selvfølgelig vil befolkningen i Rusland have de samme luksusprodukter, som vi også efterstræber og dyrker i Vesten – Og med kommunismens fald kom de allesammen: Gucci, Armani, Ralph Lauren, Levis, Mercedes, Audi, Ikea, Nokia – og folk kan ikke få nok. Nu må man vise sig, og det gør man – så godt man nu har råd. Det har de fleste ikke.

En mors mange sønner og deres venner har taget Den Transsibiriske Jernbane til Vladivostok, byen i den anden ende af Rusland. I denne fjerne by vil de købe kopier af japanske mærkevarer, som de vil sælge til en højere pris på gaden i Moskva. De er mange, der er taget afsted. Der er alligevel ikke nogen jobs hjemme i Moskva.

Den lange togrejse gennem verdens største land bliver brugt til kortspil og druk. Der fortælles røverhistorier og ellers går snakken om tøser. Disse unge mænd er godt eksempel på russernes selskabelighed. Russere bruger hele følelsesregistret, når de er samlet. Deres sociale mentalitet minder mere om sydeuropæernes end om de afdæmpede nordeuropæere. Griner man, så griner man så tårene triller ned af kinderne, mens man klasker sig på låret. Skændes man, så skændes man så vredt og bidsk, at slåskampen ligger lige under overfladen. Man bruger hele kroppen - griber fat i hinanden, giver hinanden knus og klap på ryggen. De unge russere på togrejsen til Vladivostok er et rigtig godt eksempel. Under den uge lange tur har de været tæt på at blive smidt af toget indtil flere gange på grund af larm og slåskamp.

Mens de er væk bliver deres mor pludselig meget syg. Hun stod ved graven af den søn hun mistede i Afghanistan i 1988, og fik et hjerteanfald. En anden mor på kirkegården stod heldigvis i nærheden, og hjalp hende på hospitalet. Hun overlevede. Det er ikke en lille kirkegård hendes søn er begravet på, den strækker sig over flere tønder land, og mødrene, der besøger den har et fællesskab skabt af den værst tænkelige begivenhed: At miste et barn. Der er tusindvis af sådanne mødre i Rusland.

Den anden mor, som hjalp den første mor på hospitalet bliver hyldet for sin indsats i en lokal avis. En stor russisk tv-station opsnapper historien og laver et indslag om denne heroiske mor. Hendes søn døde, mens han reddede flere andre soldater, og nu har den efterladte mor også reddet menneskeliv. Hun bliver hyldet som en af nationens helte, og pludselig er hun et kendt ansigt. Hun bliver leder af organisationen for mødre, der har mistet sønner i krig, og fra et liv i yderste fattigdom, får hun et godt liv, med en god indkomst. Men selvfølgelig ville hun hellere have haft sin søn i live.

Appendiks 1: Stemingsfortællinger til novelle 2

Vi er i nutidens Rusland. En mindre provinsby, langt fra Moskva. Den ligger ved en flod, som er grøn og gul af forurening. I udkanten ligger en ruin, og denne ruin var engang en fabrik, der producerede støvler til Den Røde Hær. Millioner af støvler. Samme slags, forskellige størrelser. Den nu lukkede fabrik blev ikke bygget her fordi der lå en by i forvejen. Byen blev bygget fordi styret i Moskva besluttede at lægge den vigtige produktion af støvler til hæren her, og så blev fabrikken og byen opført samtidig, og alle arbejderne flyttet hertil på en gang.

De gamle fra byen siger ofte, at det var disse støvler, fra den nu lukkede fabrik, der holdt soldaterne varme under Den Store Krig, og tilmed var en afgørende faktor i sejren over nazisterne. Støvlerne var soldaternes bedste beklædningsgenstand, for alle russere ved, at varmt fodtøj er det vigtigste i den russiske vinter. Mens nazisterne frøs ihjel, holdt de tapre russiske styrker varmen. Det siger de gamle i byen i hvert fald ofte - næsten dagligt bliver det gentaget.

Det er næsten kun gamle, der er tilbage i byen. Efter vestlig levealder er de ikke gamle, men her er de ældgamle. Ældgamle af druk og dårlig kost.

Et enkelt hus står pænt malet nede i bymidten. Den gamle kone, der har huset er så heldig at have en velhavende søn. Han besøger hende engang i mellem, og kommer altid kørende i sin nye Audi. Han bliver dog ikke længe, fordi her ude på landet er der intet signal til hans mobiltelefon. En ung og lovende forretningsmand må have tråd igennem til omverdenen. Det lyder næsten urimeligt, men den unge mand har tjent en formue på at importere fodtøj fra vesten.

En gammel russisk bonde vogter over sin køkkenhave ved sit lille hus. Det har altid været denne køkkenhave, der har skaffet hans familie ordentlig kost på bordet. Det kollektivlandbrug han arbejdede på gav ikke en skid! Om det er Stalin eller Putin, der styrer landet, så er det køkkenhaven, der holder ham og hans familie ernæret! Den er også en vigtig indtægtskilde, da han kan sælge grøntsager på markedet. Den gamle mand har spændt snore op med gamle bliklåg omkring haven. Så rasler det, hvis kartoffeltyven kommer. Når tyven kommer, så skal han få bly med den kalaschnikov, som den gamle mand lige har købt på markedet. Den var dyr og kostede hele opsparringen, men den er det hele værd. Konen ville have været stolt.

Så en aften rasler det ude ved køkkenhaven. Straks farer den gamle mand op, tager geværet og råber advarende ud i mørket. Der kommer ikke noget svar og den gamle mand skyder beslutsomt et skud. Noget underligt, der lyder som en klynken, høres bagefter. Manden går forsigtigt ud mod klynkelydene, og ser til sin forfærdelse, hvem tyven er. Det er hans barnebarn, og den gamle mand har skudt ham i benet. Barnebarnet kunne ikke svare igen, fordi han er blevet stum efter en krigsskade han pådrog sig som soldat i Tjetjenien.

Barnebarnet overlever, men den gamle mand må tage til storbyen for at få ordentlig medicin til sin sønnesøn. Han tager toget til den nærmeste storby, som er Volgograd. Da den gamle mand ankommer, tænker han på, at det er lang tid siden han har været her i Volgograd. Han bliver ved med at gruble over dette, mens han finder et apotek, der har den rette medicin. Godt nok er han bonde, gammel med en svigtende hukommelse og har sjældent været i større byer, men der er et eller andet bekendt ved denne by. Han kan ikke genkende nogle bygninger, men hvad er det så? Den gamle mand sidder på en bænk, da han begynder at huske. Han bliver fjern i øjnene, da det går op for ham, hvornår han var her sidst. Den gang hed byen Stalingrad og det var vinter, og han var selv soldat.

Appendiks 1: Stemingsfortællinger til novelle 3

Vi er i 1994. Rusland har lige begyndt invasionen af den lille rebelske region Tjetjenien. Eller Ichkeria som tjetjenerne kalder deres hjemland. En ung mand har sluttet sig til de tjetjenske oprørere. De skal mødes i en landsby i bjergene, men den unge mand har et ærinde først. Han skal en omvej hen til sin øjensten, og aflevere blomster. Han afleverer gaven, siger et par charmerende og kække bemærkninger, og skynder sig så for at slutte sig til resten af frihedskæmperne. Mens han skynder sig op af de snoede jordveje, regner han ud, at han vil komme et par timer for sent. Da han nærmer sig landsbyen ser han tunge sorte røgskyer, og da han kommer der til, kan han se, at hans forsinkelse har reddet hans liv. Alle de andre frihedskæmpere ligger nedskudte i den sønderbombede landsby. Der er kratere, hvor ligene af frihedskæmpere, kvinder og børn ligger spredt omkring. En del af ligene er blevet kørt over af de tunge russiske tanks, hvis bæltespor præger jordvejene.

Først priser manden sig lykkelig over at have overlevet. Men hurtigt kommer skyldfølelsen. Han svigtede sine kammerater, han svigtede Ichkeria. Den unge mand dropper sin øjensten, og bliver guerillakriger med hele sit hjerte. I dag er han veteran og leder en gruppe berygtede frihedskæmpere. Nogle dage køber hans mænd våben fra russiske oberster, og andre dage slås de mod de selvsamme russere. Obersterne tjener penge, som de ikke kan få fra deres regering, og krigen kan vare ved.

Efter en af kampene mellem disse tjetjenerne og russisk deling soldater, bliver en russisk soldat hårdt såret og bliver sendt hjem. Hans krigsskade er alvorlig – Han kan ikke tale, da hans strubehoved er skudt af. På vejen hjem sælger han sit gevær på det sorte marked, og får lidt penge til den første tid. Geværet bliver senere købt af en gammel russisk bonde.

Appendiks 2

Navnesedler (klippes ud)

Oleg Markovitj

34 år, projektleder i det
russiske kulturministerium

Sergey Antonov

47 år, øverstkommanderende ved aktionen

Aslan Akhmadov

28 år, veteransoldat og leder af gidselaktionen

Lyudmila Surikova

25 år, topstuderende i jura og økonomi

Aleksey Iliyichev

36 år, rådgiver og sikkerhedsanalytiker

Ilyas Elchibey

23 år, sprængladninger om livet.
Detonator i hånden

Alexandr Tjurin

36 år, provokatør

Dmitriy Isakov

40, øverstbefalende for Spetsnaz-styrken

Zelimkha Jandarbijev

22 år, i familie m. tilfangetagne Tjetjenere

Tatiana Bujnovska

34 år, ansat i Moskva kommune, pr-afdelingen.

Vladimir Deineko

38 år, teknisk vejleder v. Spetsnaz-styrkerne

Beslan Yandarbiyev

24 år, veteran fra krigen

Mikhail Sjuhov

37 år, ejer af natklubben "Club Romanov".

Anatolij Ryabkov

47 år, ansvarlig for kommunikation m. gidseltagerne

Jokhar Atgriev

33 år, veteran fra krigen.
Har før undsluppet gidseltagning

Appendiks 3 Personoversigt

Novelle 1 - De tilfældige ofre

OLEG MARKOVITJ, 34 år, projektleder i det russiske kulturministerium. Kæreste med Tatiana, ven med Mikhail, ønsker historisk festival.

LYUDMILA SURIKOVA, 25 år, topstuderende i jura og økonomi. Kæreste med Mikhail, vil gerne ansættes af Oleg, ønsker en festival om fremtidens Rusland.

ALEXANDR TJURIN, 36 år, kommentator ved nystartet dagblad. Provokatør, udlever de ekstreme sider af livet.

TATIANA BUJNOVSKA, 34 år, ansat i Moskva Kommune, pr-afdelingen. Kæreste med Oleg, vil gerne hylde russiske kulturpersonligheder.

MIKHAIL SJUHOV, 37 år, ejer af natklubben "Club Romanov". Skylder penge til mafiaen, interesseret i russisk mentalitet, kæreste med Lyudmila.

Noter til novelle 1: Lad være med at beskrive natklubben indgående. Lad spillerne diskutere, men også feste. Røb ikke omfanget af eksplosionen til sidst. Oleg og Tatanas døds scene til sidst.

Novelle 2 - Reaktionen

SERGEY ANTONOV, 47 år, øverstkommanderende ved aktionen. Skal træffe beslutningerne, og holde styr på de andre spillere. Har altid det sidste ord.

ALEKSEY ILIYICHEV, 36 år, rådgiver og sikkerhedsanalytiker. Hævngherrig over for tjetjenerne, splittet mellem lang belejring eller hurtig storm.

DMITRIY ISAKOV, 40 år, øverstbefalende for Spetsnaz-styrken. Meget hævngherrig over for tjetjenerne, vil have hurtig storm.

VLADIMIR DEINEKO, 38 år, teknisk vejleder ved Spetsnaz-styrkerne. Splittet mellem hurtig aktion eller langvarig belejring, har viden om for brug af udstyr.

ANATOLIY RYABKOV, 47 år, ansvarlig for kommunikation med gidseltagerne. Skal sætte forhandling i gang, vil ikke lade det blive en æressag.

Noter til novelle 2: Køres intenst og stressende, mind dem om deres ansvar. Antonov tager beslutningerne – de andre er rådgivere. De skal storme (hvis de ikke selv beslutter, så får de ordre fra regeringen). Til sidst gennemspilles Mikhail og Alexandr's døds scene.

Novelle 3 - Aktionen

ASLAN AKHMADOV, 28 år, veteransoldat og leder af gidselaktionen. Er naturlig leder, splittet mellem at dø eller undslippe.

ILYAS ELCHIBEY, 23 år, bælte med sprængladninger om livet, detonator i hånden. Vil begå selvmord for sagen, helst dræbe Spetsnaz-styrker samtidig. Har sprængstoffet.

ZELIMKHA JANDARBIJEV, 22 år, i familie med tilfangetagne Tjetjenerne. Vil kæmpe og dø, vil ikke undslippe gennem kloaken.

BESLAN YANDARBIYEV, 24 år, veteran fra krigen. Vil forsøge at undslippe, vil have kravene opfyldt (frigivelse af krigsfanger).

JOKHAR ATGRIEV, 33 år, veteran fra krigen, har før undsluppet gidseltagning. Den ældste (kan udfordre Aslans lederskab), vil undslippe gennem kloaken.

Noter til novelle 3: Køres intenst og stressende. Husk interaktionen med gidslerne – hvordan ser de gidslerne. Husk overlaps fra novelle 2. Kloaken er oversvømmet – flugt er umulig. Ilyas er årsag til eksplosionen. Slutter af med scene med Lyudmila fra novelle 1.



Oleg Markovitj

34 år, projektleder i det russiske kulturministerium

Oleg er en ambitiøs mand. Han er født under fattige kår ved et kollektivlandbrug, men har kæmpet sig bort fra landet og ind på universitetet og læst statskundskab.

Oleg er blevet hyret som projektleder på et kulturarrangement i Moskva. Det er en kulturfestival, hvor indholdet ikke er blevet videre bestemt endnu, og Olegs arbejde lige nu består i at samle en gruppe kompetente folk, der kan give festivalen indhold og retning.

At være russer er Oleg stolt af. Han vil gerne gøre festivalen til en historisk festival, fordi i et land med så blodig en fortid er historien vigtig. De unge mennesker, der knap kan huske kommunismen og ikke gider følge med i historietimerne, skal mindes om historien gennem en storslået festival. I sidste ende skal festivalen være en hyldest til det russiske folk, som har været så grueligt meget igennem. De fleste russere er fattige og forarmede i dag, og de har brug for en festival for at se lysere på Ruslands fremtid. Minde dem om, at det værste ligger bag dem, og at fremtiden kun kan tegne lysere.

Oleg vil gerne vise de katastrofer det russiske folk har gennemlevet – Stalins udrensninger, fangelejrene, de blodige verdenskrige, hvor Rusland begge gange mistede flere mennesker end noget andet land. På den anden side skal Rusland også hylde deres helte og andre bidrag til verdenssamfundet - Russeren Yuri Gagarin var det første menneske i rummet i 1961, Rusland har mange store forfattere; Dostojevski, Tolstoj mfl. Der er meget at være stolt af.

Både privat og offentligt er Oleg et ledermenneske. Indtil for et års tid siden var han til det hurtige liv i Moskvas kulturelite – fester, sprut og mange kvinder. Men så mødte han ved en tilfældighed Tatiana og så kom kærligheden med alt den smerte, der hører med til den. Hun arbejder for Moskvas kommune og er også ansat i kulturprojektet. I forgårs havde de et skænderi og hun har ikke svaret på hans opkald hele dagen i går. Skænderiet skyldtes, at hun vil flytte sammen, men det mener Oleg ikke han er parat til. Sandheden er dog, at Oleg er bange for, at forholdet går i stykker, hvis de flytter sammen for tidligt. Han elsker hende som ingen anden, og er derfor skræmt ved tanken om, at det kan gå galt.

I aften skal Oleg ned på en natklub, som en af hans venner ejer, til en uformel snak med mulige kandidater til jobsene som festivalarrangører. Tatiana kommer også – Oleg håber, at hun ikke har lagt ham helt på is. Det skal være en hyggelig aften, hvor Oleg ser folk an, og vurderer om de har noget at tilbyde. Oleg ligger vægt på gode ideer og folk må gerne være ambitiøse. Han må lige trække Tatiana til siden og få løst deres problemer.

Det er kun uformel snak i aften, men lidt drinks og en hyggelig aften er ofte det, der skal til få at få ideerne på bordet. Den egentlige udtagelse foregår først i næste uge.

Lyudmila Surikova

25 år, topstuderende i jura og økonomi

Lyudmila er kæreste med natklubejeren Mikhail – hun kan lide hans ambitioner, og hans kosmopolitiske livsstil. Mikhail har en ven, der hedder Oleg og gennem ham kan Lyudmila måske blive involveret i en projektgruppe, der skal arrangere en kulturfestival i Moskva. Jobs hænger ikke på træerne i Moskva, så Lyudmila vil hellere end gerne ansættes som festivalarrangør. Hun ser sig selv som en værdifuld bidragsyder, fordi hun er kritisk, ambitiøs, har overblik og samtidig er en fornem repræsentant for den nye generation af russere.

Lyudmila var 12 år da kommunismen faldt, og er derfor for ung til at kunne forholde sig til sovjettiden. Bevares, hun kan da huske køerne foran forretningerne og Mikhail Gorbatsjovs modersmærker i ansigtet. Lyudmila er træt af at mange folk nu nærmest længes efter de ufrie, men ordnede forhold under kommunismen. De er nogle romantiske fjolser, der ikke tør se udviklingen i øjnene. Liberalismen har sejret, og det gælder om at se fremad. Vi skal være stolte over det Rusland vi har nu og vi skal vise, hvad det duer til.

Festivallen skal ikke bare være endnu en hyldest til de gamle støvede forfattere eller klassiske komponister. De er blevet hyldet tusindvis af gange, og deres historie er fortalt til ende. Efter Sovjetunionens fald trådte Rusland for alvor ud af isolationen. Derfor skal festivallen være en blanding af russisk kultur og den internationale kultur.

Det russiske folk er en grå masse, og nu er tiden inde til selvstændighed. Lad festivalen være en festival, der skuer fremad og endelig ikke tilbage. Festivallen skal handle om visioner for fremtidens Rusland og sætte ungdommen i fokus.

Lyudmila er flirtende og spiller gerne på sin kvindelighed. Hun kan skifte fra at være morsom og fjollet til at være dødsens alvorlig på et milisekund.

Alexandr Tjurin

36 år, kommentator ved nystartet dagblad. Provokatør

Alexandr er blevet kontaktet af Oleg Markovitj, som er projektleder ved det russiske kulturministerium. Oleg skal arrangere en kulturfestival, og vil gerne høre om Alexandr har nogle ideer til festivallens udformning og tema. I aften skal de mødes sammen med andre idéfolk til en uformel snak.

Mødet foregår på en natklub, og skal nok blive festligt. Alexandr synes projektet lyder spændende, men ved godt, at han selv er for provokerende til at regne med ansættelse. Der kan da komme en god artikel ud af mødet...

I bund og grund mener Alexandr, at det altid er de mest dekadente mennesker, der sejrer i sidste ende. Under sovjettiden var partiets ledere nogle værre pampere, som udsultede befolkningen. I dag er der nogle få forretningsmænd og såkaldt demokratiske politikere som har alle pengene og som udsulter befolkning. Oven i købet, er der også en voldelig mafia, som politikerne lader styre mere og mere af Rusland.

Man skal erkende, at de egoistiske og dekadente sider i mennesket aldrig kan overvindes. Lige meget, hvilket politisk system vi lever under, så er det altid nogle magtfulde egoister, der styrer landet. Rusland er måske det bedste eksempel i hele verden.

Det er kun gennem at provokere, at man kan få opmærksomhed. Til en kulturfestival burde man lave en parade med Ruslands atomraketter eller attrapper, der forestiller raketterne. Man skulle lade den ene vogn efter den anden køre forbi med raketterne, men lade den sidste være tom. Den skal være tom for at vise, hvor lidt styr myndighederne egentlig har på det kaotiske land. Der findes en myte, der fortæller, at enkelte atomvåben "blev væk" efter kommunismens fald, og den myte er ikke opstået uden grund. Rusland er stadig et pilråddent, korrupt og uansvarligt land og det burde vises gennem en festival.

Under sovjettiden spillede Alexandr i et punktorkester med det hemmelige politi KGB i hælene (mener han selv). I dag får han et sus ud af selv at leve så dekadent som muligt og derefter udlevere sig selv og sin generation i provokerende artikler. Han forsøger at skære til benet og ramme sin tid og generation direkte i, hvad han kalder, "de blødende sår på samvittigheden".

Tatiana Bujnovska

34 år, ansat i Moskva kommune, pr-afdelingen

Tatiana er fra landet. Hun voksede op i en stor søskendeflok i et stort landbrugskollektiv, som udgjorde en lille landsby. Det var fattige kår, men, når hun tænker tilbage, så var der et stærkt sammenhold. Kollektivet blev for kedeligt for denne unge pige, og derfor flyttede Tatiana ind til en onkel og tante i Moskva. Hun fik en god uddannelse, gik til klaverundervisning og blev en udemærket pianist. Tatiana elsker klassisk musik – især de hjemlige russiske komponister. I dem synes hun Ruslands historie udtrykkes bedst. Det er musik, der udtrykker en stor skønhed svøbt i dramatik og melankoli. Tatianas yndlingskomponister er Tjaikovskij og Shostakovich.

Tatiana er blevet ansat i en projektgruppe, som skal arrangere en kulturfestival i Moskva. Indholdet er ikke videre bestemt endnu, og arbejdet går i øjeblikket med at gennemgå idéer og forslag. I aften skal Tatiana mødes med andre involverede til en uformel snak omkring festivalen. En del af dem har hun ikke mødt før, og hun skal vurdere om de skal ansættes. Det uformelle møde foregår på en natklub og er ligeså meget en social sammenkomst.

En kulturfestival burde hylde de kunstnere, som har gjort den russiske kultur til noget særligt. Hylde komponister med store koncerter, hylde de store forfattere med oplæsninger og rundture i deres kvartere, og prøve at låne store russiske kunstværker – for eksempel maleren Kandinsky – hjem til særudstillinger.

Rusland har det svært i dag – social uro, fattigdom, kriminalitet, men Tatiana er alligevel glad for kommunismens fald. Bevares, følelsen af fælleskab er måske ikke så stor som tidligere, men man skal for alt i verden ikke gå i stå, som det skete under det kommunistiske styre. Det gælder om at følge med tiden og være positiv over for de mange nye forandringer, men endelig ikke glemme fortiden. Især ikke den russiske kulturarv, som er så rig. Vær bevidst om fortiden, og så tegner fremtiden mere lys, selv for et kaotisk land som Rusland.

Efter et længere forhold til en noget ældre mand, har hun mødt Oleg, som er på hendes egen alder. Hun husker stadigvæk, da de mødtes ved en tilfældighed nede ved floden. Han arbejder i det russiske kulturministerium, og i øjeblikket arbejder de sammen omkring kulturfestivalen. Oleg kommer også i aften - Han er leder på projektet.

Hun elsker Oleg, fordi han er ambitiøs, morsom, har stil og mange andre ting. Desværre er han på mange punkter også en drengerøv, der ikke kan blive voksen. I forgårs foreslog Tatiana, at de skulle flytte sammen, men det ville Oleg ikke - kom med dårlige undskyldninger om, at det ville være dumt at opgive sin lejlighed osv. Tatiana blev stiktosset og har lagt Oleg på is. Han ringede utallige gange i går, men Tatiana svarede ikke. Når de mødes i aften i natklubben, og så må hun lige trække ham til siden og få talt det igennem. Nu har han bare at gøre som hun siger og lade være med at være en drengerøv og en slapsvans.

Tatiana er meget passioneret. Når hun først går ind for en sag, så gør hun det med hele hjertet. Hun er klassisk smuk med dybe blå øjne. Hun er høj med stort krøllet hår, der er farvet mørkerødt.

Mikhail Sjuhov

37 år, ejer af natklubben "Club Romanov"

Før kommunismens fald var Mikhail i Den Røde Hær og stod over for at blive sendt til Afghanistan som Rusland havde besat, men Mikhail var en dygtig fodboldspiller, og en træner fra en Moskva-klub bestak en officer for at få ham fritaget. Efter sin fodboldkarriere og kommunismens fald er Mikhail kommet til penge og ejer natklubben Club Romanov. En del af pengene har han lånt af mafiafolk, som også kræver, at han betaler beskyttelsespenge. Hans forhold til mafiafolkene er rimeligt, omend han er irriteret over, at de ofte besøger hans klub og fører sig frem som om, de ejer det hele.

En af Mikhails venner, Oleg, er ansat i det russiske kulturministerium. Oleg skal arrangere en kulturfestival, og vil gerne høre om Mikhail har idéer til indhold. Mikhail går ikke efter at blive ansat i projektet, penge har han nok af, men han synes det lyder rigtig spændende. De har aftalt at mødes på natklubben i aften, og der kommer også nogle andre, som er involveret.

Mikhail ser gerne, at kulturfestivalen kommer til at handle om det russiske folks mentalitet.

En god måde at afspejle Ruslands mentalitet er gennem fodbold og den måde fodbold spilles på i Rusland. I sin tid var Mikhail kommet på førsteholdet i sin klub Lokomotiv Moskva, dog kun på reservebænken, og han kom med til Italien og for at spille Euro-cup-kamp. Normalt var den russiske liga præget af dårlig organisering, korrupsion og kedelige kampe, hvor spillerne så ud som om de ikke havde lyst til at spille. I denne kamp i Italien var det anderledes – russerne spillede guddommeligt og opfindsomt fodbold og var lige ved at overrumple det italienske storhold. Hvorfor spillede de så godt? – På grund af de italienske talentspejdere, der sad på tribunen. Nu skulle spillerne vise, hvad de duede til, så de kunne blive købt af en vestlig klub, og komme til Vesten.

Efter kommunismens fald har Mikhail rejst meget i Vesten. Vestens kultur er dekadent, men den sejrer fordi den giver frihed. Og det skal man ikke underkende. Det var netop denne frihed, de russiske fodboldspillerne ville have. Længslen efter frihed er en meget stor del af den russiske mentalitet. Spørgsmålet er bare, om det russiske folk ved, hvad frihed er, da de aldrig for alvor har oplevet den.

Han elsker sin natklub og sin vestlige livsstil. Selvfølgelig skal man tænke over sin fortid, men vigtigere er det at kigge fremad og tænke på sig selv. Sådan er tiden.

Han er kæreste med Lyudmila, som er en nydelig ung tøs. Hun er en ambitiøs akademiker og vil rigtig gerne ansættes af Oleg til kulturprojektet, og derfor har Mikhail sørget for, at hun også kommer i aften.

Sergey Antonov

47 år, øverstkommanderende ved aktionen.

”... Hold hovedet koldt – denne gang er det en lille gruppe terroister, men klubben er også lille og gidslerne er stuvet tæt sammen... Der må vindes tid... høre, hvad deres krav er... Rusland stormer altid... Vi må høre til gidslernes tilstand... Sende mad og en læge ind...”

”... Jeg er øverstkommanderende på stedet... De andre skal fandme adlyde... Latterlige pressefolk... Rusland stormer altid, pokkers, er det klogt denne gang?... *150 gidslers liv er i mine hænder...* tusinder af mennesker kan miste et familiemedlem på grund af mig...”

I krigene med Tjetjenien er over 10.000 russiske soldater døde.

I Rusland er der over 100 forskellige folkeslag.

I tidligere gidseldramaer har Russiske myndigheder altid stormet gidseltagerne.

I krigene med Tjetjenien er over 10.000 russiske soldater døde.

I Rusland er der over 100 forskellige folkeslag.

I tidligere gidseldramaer har Russiske myndigheder altid stormet gidseltagerne.

Aleksey Iliyichev

36 år, rådgiver og sikkerhedsanalytiker.

”... De sindsyge fanatikere... Der er to valg, enten stormer vi hurtigt eller også lader vi det trække i langdrag. Klubben er lille og en hurtig storm vil betyde store tab... Jeg mistede min nevø i Tjetjenien... Satans parasitter af et latterligt barbarisk steppefolk... De må have taget forholdsregler efter gasangrebet i teatret... Evt. har de gasmasker... Vi må have mikrokameraer ind...”

”... Rusland stormer altid... Den russiske ære... Men stedet er bare så lille...”

Dmitriy Isakov

40 år, øverstbefalende for Spetznatz-styrken

”... Snigskytterne er på plads... De følger mine ordrer... Jeg skal adlyde den øverstkommanderende, men jeg skal også kunne handle hurtigt... Ingen af de satans terroister kommer til at overleve... Bare giv mig ordren, så skal jeg selv gå forrest i stormen... Stedet er lille, og en storm skal foregår så hurtigt som muligt... Der er ikke mere end en håndfuld terroister... Hurtigt klaret”

”... Jeg har kæmpet i Tjetjenien... De hunde skal man ikke forhandle med... Man fodrer ikke en skabet køter, man afliver den...”

I krigene med Tjetjenien er over 10.000 russiske soldater døde.

I Rusland er der over 100 forskellige folkeslag.

I tidligere gidseldramaer har Russiske myndigheder altid stormet gidseltagerne.

I krigene med Tjetjenien er over 10.000 russiske soldater døde.

I Rusland er der over 100 forskellige folkeslag.

I tidligere gidseldramaer har Russiske myndigheder altid stormet gidseltagerne.

Vladimir Deineko

38 år, teknisk vejleder ved Spetznatz-styrkerne

”... Natklubbygningen ligger op af to andre bygninger... Hvad er den bedste vej ind? – gennem muren, gulvet eller loftet... Bilerne med gas er ankommet, men forventer de et gasangreb?... Skal vi tage det roligt eller handle med det samme?... er min nevø inde i den klub? - han er dj - kan jeg få fat i ham?...”

”... Stedet skal stormes... Ruslands ære... Man skal ikke prikke til den russiske bjørn...”

Anatoliy Ryabkov

47 år, ansvarlig for kommunikation med gidseltagerne

”... Hvad er deres officielle krav?... Hvad er deres uofficielle mål?... Er de desperate eller har de en flugtplan?... Vi må tænke på gidslerne. Hvad er deres tilstand?... Har de brug for lægehjælp?... Skal vi sende en læge ind?... Skal finde en forhandler, jeg kan sende ind...”

”...De er farlige, fordi det er en desperat handling... Hold hovedet koldt... Lad det ikke blive en æressag...”

I krigene med Tjetjenien er over 10.000 russiske soldater døde.

I Rusland er der over 100 forskellige folkeslag.

I tidligere gidseldramaer har Russiske myndigheder altid stormet gidseltagerne.

Tjetjenerne kalder deres land ICHKERIA.

Tjetjenernes historie er en lang frihedskamp mod Rusland.

Ca. en femtedel af alle tjetjenere er døde i konflikten med Rusland.

Aslan Akhmadov

28 år, veteransoldat og leder af gidselaktionen

”... Jeg er parat til at dø for Ichkeria, men er dette en selvmordsaktion?... Jokhar siger, vi kan flygte gennem kloakken, og blot lade en sprængladning blive tilbage... Min far blev dræbt af Rusland...Tænk hvis vi

kunne undslippe, evt. med et par gidsler, det ville være en kniv i siden på Rusland – Det ville være en provokation... Min bror blev dræbt af Rusland...”

”...Havde jeg flere liv, så ville jeg ofre dem alle for Ichkeria... De skal høre vores krav... Vi skal tage det roligt i starten... Lad det trække ud, så alverdens medier får tid til os...”

Tjetjenerne kalder deres land ICHKERIA.
Tjetjenernes historie er en lang frihedskamp mod Rusland.
Ca. en femtedel af alle tjetjenere er døde i konflikten med Rusland.

Ilyas Elchibey

23 år, bælte med sprængladninger om livet, detonator i hånden

”... Min familie er blevet udslettet... Rusland – Blod skal betale blod!... At kæmpe og dø for familie og fædreland er det største et menneske kan... De andre taler om mulig flugt... Jeg bliver her og trykker på knappen ligeså snart, jeg ser de første Spetznatz-svin... FOR ICHKERIA!...

For min far... For min mor... For mine søskende... For min Gud...”

Tjetjenerne kalder deres land ICHKERIA.
Tjetjenernes historie er en lang frihedskamp mod Rusland.
Ca. en femtedel af alle tjetjenere er døde i konflikten med Rusland.

Zelimkha Jandarbijev

22 år, i familie med tilfangetagne Tjetjenere.

”... I fængslerne rådner min familie op... Men frigivelse af min familie er ikke målet... Målet er endnu et angreb på Rusland... Jeg skal dø og tage Russersvin med i døden... Hvis bare jeg kan skyde en Spetznatz før jeg

dør... Igen skal verden lære at vores frihedskamp aldrig opgives... Lad os bare stille nogle krav, men jeg bliver og kæmper... Jeg har aldrig slået ihjel før... Sikke en ilddåb... For Ichkeria!...”

Tjetjenerne kalder deres land ICHKERIA.
Tjetjenernes historie er en lang frihedskamp mod Rusland.
Ca. en femtedel af alle tjetjenere er døde i konflikten med Rusland.

Beslan Yandarbiyev

24 år, veteran fra krigen

”... Jeg vil dø for denne sag, men vi skal ikke dø meningsløst... Vi skal forhandle og mindst have de tilfangetagne i Ichkeria løsladt... Mange af de andre vil bare kæmpe... De skal forholde sig i ro... Hvis det er muligt at slippe væk gennem kloakken, så skal muligheden undersøges... Men

skal vi undslippe den vej, og blot plante en sprængladning... Det vigtigste er mediernes opmærksomhed... Vi har gjort det igen... Nu kæmper vi i Rusland... Slagmarken er over alt... Kampen for frihed er vores drivkraft og vil altid være det...”

Tjetjenerne kalder deres land ICHKERIA.
Tjetjenernes historie er en lang frihedskamp mod Rusland.
Ca. en femtedel af alle tjetjenere er døde i konflikten med Rusland.

Jokhar Atgriev

33 år, veteran fra krigen, har før undsluppet gidseltagning

”... Vi forhandler i et kort stykke tid... Klubben er let at storme, så vi har ikke meget tid... Vi planter nogle sprængladninger... Forsvinder gennem kloakken med et par gidsler og finder et skjulested.... Større provokation

kan vi ikke udføre... Vi leger med dem i deres eget hjerte... I Moskva, den tarvelige og blodrøde by... Vi undslipper og rammer dem på en ny måde næste gang... Jeg har kortet gennem kloaken... Bare nogle Spetnatz dør... For Gud og for min afdøde bror...”