



Werwolf

Et novellescenarie af René Toft - Særimner 2015

Idé: René Toft og Simon Steen Hansen

Skrevet af: René Toft

Særimner, 2015

INDLEDNING

Den 20. marts bragte Information en artikel under overskriften *"Himmlers Varulve var klar til at terrorisere Danmark"* <http://www.information.dk/527831>. En fantastisk artikel om Varulvene, et underjordisk terrornetværk skabt med det ene formål at fortsætte den tyske modstandskamp, skulle Tyskland blive besat. De skulle brede død og ødelæggelse i Europa. I Danmark skulle der have været 100 mand fordelt på adskillige celler. Artiklen slutter med ordene *"Det er kun topterroristerne, vi fangede – mange andre må være gået fri (...) Historien om Varulvene er historien om hvor hypotetisk blodigt, det hele kunne være endt, hvis Himmler havde trykket på knappen."* Himmler gav aldrig ordren om at aktivere cellerne, da han selv døde kort efter Hitlers selvmord.

En glemt historisk begivenhed, der får én til at tænke – hvad nu hvis de stadig var derude? Hvordan har deres liv været, ventende på noget der aldrig kom, frygtende at blive opdaget, gemt i mængden? Dette er mit ydmyge bud på den historie.

God spillelyst

René Toft

HISTORIEN

Scenariet handler om fire af disse varulve, gemt af vejen i en lille provinsflække, håbefuldt ventende på ordren, der aldrig kommer. Det er et nedslag i deres liv over mange lange år, evigt ventende og altid på udkig efter faresignalerne. For selv disse mange år efter, kan man stadig blive opdaget.

Scenariet består af fire scener, fire nedslag i deres liv over en 50 årig periode. Vi starter i 1945 og slutter i 1995, på 50 års dagen for krigens slutning. Første scene er en likvidering under krigen, men resten handler mere om deres frygt for at blive afsløret og uenigheden om de skal fuldføre deres oprindelige plan, på trods af at ordren aldrig blev givet. Scenariet slutter 1995 på 50 års dagen for Danmarks befrielse, hvor de kan vælge at gøre noget drastisk eller lade dagen passere i al stilhed.

Hvad spillerne gør i situationerne, er op til dem. De kan på hvilket som helst tidspunkt blive anholdt af politiet som konsekvens af deres handlinger og komme i fængsel, stikke de andre etc. Det er okay. Den næste scene foregår 10 til 15 år senere og så er de ude af fængslet igen.

FORTÆLLESCENER

Mellem hver scene skal spillerne fortælle hvad der er sket i alle de mellemliggende år, typisk et sted mellem 10 og 15 år. De skal fortæller om deres almindelige liv. Er de blevet gift, skilt, uddannet, fået børn, hvad hedder børnene/børnebørnene, blev de ramt af nedskæringer på arbejdet, hvor arbejder de, har de siddet i fængsel og hvordan var det etc.

Rent praktisk foregår det ved at man siger én sætning og lader den gå videre. Ikke en lang snørklet sætning, men kort og præcis; ”Niels er startet i lære som bilmekaniker”, ”Gerda er begyndt at date bagerens søn, Henning”. Livet skal udfolde sig i de små beretninger. Man fortsætter indtil man synes man er færdig. I princippet kan Gerda kan godt nå at date Henning, blive gift og blive skilt i samme fortællesekvens inden næste scene begynder.

Der er tre regler man skal overholde, når man har fortællesekvenser.

1. Man må ikke nævne Det Andet Liv – så intet snak om varulve.
2. Fortæl i korte sætninger.
3. De må gerne flytte, rejse, blive smidt i fængsel, men de skal altid være endt tilbage i deres lille sikre provinshul ved starten af næste scene.

Det er vigtigt at spillerne skriver noter ned, så de kan huske deres egen historie. Det gør det nemmere for dem at digte videre.

KARAKTERER

Giv spillerne hver et stykke hvidt papir og noget at skrive med. De skal nu vælge navn, køn og alder til deres karakter. Alder skal være fra 17 til 23 år.

Inspiration til navne: Henning, Alfred, Poul, Frederik, Wilhelm, Knud, Christian, Jens, Peter, Mads, Holger, Anton, Ove, Richard, Jørgen, Erik, Gerda, Olga, Lydia, Liva, Sonja, Ingrid, Magrethe, Karin, Jensine, Bolette, Agnes, Agnete, Elsebeth, Iben.

Nu vælger de hver to karaktertræk fra følgende liste, men fortæl dem at de skal spille på de to valgte karaktertræk i første scene: Angst, depressiv, impulsiv, sårbar, irriteret, intellektuel, introvert, venlig, ligefrem, altruistisk, beskeden, blødsøden, omhyggelig, disciplineret, pligttopfyldende, besindig, vred, varm, naiv, dum, dominerende, samvittighedsfuld, udadvendt, selskabsløve, nøjeregnende, voldsom, mistroisk, jaloux, afhængig, hævngherrig, håbeful, lærd, vis, snæversynet, loyal, aggressiv.

Dernæst skal spillerne svare på tre spørgsmål:

1. Hvad laver du, når du ikke er varulv?
2. Hvorfor er du varulv?
3. Hvad er din største drøm?

Efter hver scene, skal spillerne desuden vælge endnu ét karaktertræk fra listen, som de kan spille på i den kommende scene. Dette giver en udvikling i karakterne over årene. De skal ikke spille på alle karaktertræk i hver scene, kun dem spillerne mener giver mening for deres karakter.

Som afslutning læser du følgende op:

I er Varulve. Toptrænede nazister, der er del af et underjordisk terrornetværk i Danmark. Én terrorcelle af mange. I ved at der er mange ligesindede derude, der som jer lever et dobbeltliv. I operer i skyggerne. Aldrig åbenlys hengivelse til Der Führer. I er plan B. Skulle Tyskland og Tusindårsriget tabe krigen, er det jeres job at sprede død og rædsel så snart I får ordren. I er klar. Himmler, jeres øverste chef, er klar. Nu er det bare at vente.

Så er karakteren færdig og I er klar til at spille første scene.

1945

Krigen løber på sidste vers. Det har længe været åbenlyst at Tyskland er på den tabende side, men det skal ikke afholde Tysklands stolte sønner og døtre at fortsætte kampen. Himmler har en plan.

I står i en opgang. Afventende. Det er sen aften. I skal likvidere en modstandskvinde ved navn Spurven. Hendes rigtige navn er Agnes Holberg og hun bor bag døren med hendes familie. Hendes mand Herman Holberg er så vidt i ved ikke modstandsmand. I har hver en pistol, en Luger med et fyldt magasin. I må ikke opdages. I må ikke blive set. Ingen vidner.

Agnes er hjemme med sin søn Christian på 8 år. Herman er også hjemme. Agnes er i køkkenet. Christian iført nattøj leger på sit værelse med tinsoldater og Herman læser avis i sin lænestol i stuen. Lejligheden er en standard tre værelses med lille gang, stue, lille køkken, soveværelse og værelse til Christian. Toilet er i gården.

Hvis de banker på er det Herman, der lukker op.

Smadrer de døren, er de hurtigt i stuen. Herman vil forsøge at advare sin kone. Christian vil gemme sig under sengen.

Spurven vil tigge for at spare hendes familie. Hvis de allerede er døde, så vil hun kæmpe for sit liv. Køkkenknive, stegepander, gryden med kartofler i kogende vand. Men hun er ikke kamptrænet. Kun desperat.

Der skal ikke slås terninger. Der skal fortælles. Hvad gør de? Hvad tænker de mens de gør det?

I er i en kælder. Hitler har begået selvmord og det tyske rige har kapituleret. Danmark er befriet og alle er lykkelige. Undtagen jer. I har lige fået en endnu værre besked. Himmler er blevet fanger af englænderne og har begået selvmord ved at bide i en cyanid pille. Manden der skulle sætte varulvene i gang er død. Det er på tide at gå under jorden.

Fortællescene

Sammen skal I nu fortælle om årene fra 1945 til 1956. I er unge og har hele verden foran jer. Husk at hver karakter skal vælge et nyt karaktertræk, der skal bruges i den følgende scene.

1956

1956 er præget af den kolde krig, og hjemme smelter Frank Sinatra og danske Four Jacks pigehejter i radioen men derude lurer Elvis Presley. I biografen har Morten Korch filmene kronede dage, og på Christiansborg sidder statsminister H.C. Hansen i spidsen af en social demokratisk regering.

I har alle læst dagens avis. Efter 14 år i fængsel bliver Anna Lund Lorenzen løsladt. Hun er den sidste af de seks overlevende medlemmer af den paramilitære HIPO gruppe Lorenzen gruppen til at blive løsladt. Lorenzen gruppen bekæmpede modstandsgrupper og anholdte i det halve år den var aktiv 6-800 mistænkte modstandsfolk. De benyttede sig ofte af tortur og henrettelser. De blev efter krigens slutning fanget efter en voldsom ildkamp ved det sommerhus de havde forskanset sig. I kender dem. Og I kender Anna Lund Lorenzen. Og hvad værre er, hun er i byen og har kontaktet jer og bedt om et møde.

I sidder hjemme hos en af jer. Det er kun jer fire. Der er kolde pilsner på bordet. Gæstecigaretterne og kortene er fremme. I tænker bedst når I spiller kort.

Scenen er simpel. Få spillerne til at komme frem til hvad de vil gøre. Risikere at blive set sammen med en offentlig kendt nazist. Ovenikøbet en dømt morder. Eller pænt afslå, med den evige frygt om at hun vil sladre? Eller tage mødet og oparbejde et nyt netværk. En fremtid for Himmlers drøm om væbnet kamp. Eller møder de hende for at få hende til at tie for evigt? Få dem til at debattere disse muligheder.

Når de har fundet frem til en plan, så lav en kort scene hvor de får lov til at eksekverer den.

Møder de hende, møder de en træt kvinde i midten af fyrrerne. Hun er mærket af de mange år i fængsel. Anna har kun en arm. Anna Lorenzen fortæller, at det hun har brug for, er penge til at starte et nyt liv i Tyskland. Anna tænker at de som frænder har viljen til at hjælpe hende. Hun taler på intet tidspunkt om at afpresse dem med hendes viden om

deres identitet (men det må spillerne gerne lægge mellem linjerne, hvis de vil). Foreslår de samarbejde vil hun helst ikke. Hun vil lave hjælpearbejde for krigsskadede børn.

Hvordan mødet går er op til spillerne. Hjælper de hende er hun taknemmelig. Afslår de, er hun skuffet, men forstående. Og gør ikke andet end at drage afsted, hvis de giver hende lov. Stopper de hende, er hun ikke meget modstandsdygtig.

Vælger spillerne helt at undlade en hver kontakt med Anna Lund Lorenzen, så ringer telefonen nogle gange de kommende dage, men så holder den op. Hun drager videre og de hører aldrig fra hende igen.

Fortællescene

Det er nu tid til at fortælle om årene fra 1956 til 1977. I er midaldrende og familielivet fylder måske hele jeres verden. Husk at vælge et nyt karaktertræk.

1977

Det er jul og Anker Jørgensen sidder for anden gang som statsminister i et land, hvor der både er langt hår, trompetbukser og knæhøj karse, men også en politisk vind der blæste Fremskridtspartiet ind i folketinget med en jordskredssejr fire år forinden med 28 mandater. De unge lytter til Abba, Rod Stewart og Led Zeppelin, men det alle snakker om er Bombemanden.

I fem måneder har København og omegn været terroriseret af en række plantede bomber i telefonbokse, biler, snubletråde og en enkelt i en sandkasser i en skolegård. Den sidste gik dog ikke af. Det er typisk rørbomber, som de lavede dem i modstandsbevægelsen. Flere mennesker er blevet såret. Danmark er i konstant panik. Myndighederne har taget dørene af alle telefonbokse i Storkøbenhavn og hæren har indkøbt en bomberobot. Hver bombe har en besked og er underskrevet med et omvendt syvtal, "Det Usynlige X" eller som ved den seneste "Gammabomben". Politiet holder kortene ind til kroppen, men det er kommet ud at der i flere beskeder er skrevet "LEVE FASCISMEN".

Er det et tegn? Er det en afjeres, der er blevet træt af at vente? Og hvad med jeres gamle depoter? Er de der stadig? I sidder samlet til en stille julemiddag, kun jer fire. Det er den 20. december. Dagen har været præget af nyheden om at bombe nummer syv er sprunget i en HT bus på linje 5 og en 77 årig dame blev hårdt såret.

Det er meningen at spillerne i denne scene skal forholde sig til det der sker i København. Hvordan forholder karaktererne sig til det? Er det tid? Vil de gøre noget? Hvor langt er de villige til at gå? Er det for sent? Skal de udnytte at der allerede er nogen, der har gjort benarbejdet? Du kan fortælle at gruppen jo har adskillige depoter af udstyr gravet ned forskellige steder. Pistoler, maskinpistoler, ammunition, materialer til bomber, håndgranater. Har de gjort noget ved det i alle disse år? Er det på tide at grave det op? Kan de huske hvor det er?

Det er ikke sikkert det bliver en fælles beslutning, hvad end de når frem til. Der må gerne være splid i gruppen og to der bestemmer sig for at hoppe med på bølgen. Beskriv scenen hvor de graver deres gamle depot op. Alt efter om de i årenes løb har taget vare på depoterne er de i en forfatning derefter. Enten rustne våben, eller fine og velfungerende. Materialer og sprængstoffer. Hvad vil de ramme? Hvorfor?

Spørg spillerne om det lykkedes. Hvad sker der? Bliver de set? Af hvem? Bliver de fanget?

Hvis de er enige om ikke at gøre noget, så spiser de videre i al stilhed og holder jul hver for sig.

1. maj 1978 bliver Bombemanden fra Gladsaxe, som han er døbt, fanget. En bombe i en pose til 1.maj demonstrationen i Fælledparken eksplodere mellem hænderne på bombemanden. Han mister tre fingre på højrehånd og bliver anholdt. Det er en 19 årig gymnasie elev fra Gentofte.

Fortællescene

Nu er det årene fra 1978 til 1995 det gælder. Hvis en eller flere er kommet i fængsel, så bliver de løsladt før næste scene begynder. Vælg karaktertræk igen.

1995

Vi nærmer os den 5. maj 1995, 50 års dagen for krigens afslutning. For at fejre denne storslåede begivenhed vil kunstneren Elle-Mie Ejdrup lave en kunstinstallation Fredsskulpturen Linien – lyset. Hun vil dagen før, altså den 4. maj fra klokken 22.00 til 24.00, kaste et turkis laserlys langs hele vestkysten af Danmark, fra bunker til bunker, fra Skagen til den tyske ø Sild, suppleret med 22 internationale kunstneres værker på de gamle bunkere og opførsel af musik komponeret til begivenheden.

Det har været fem år undervejs, koster 11 millioner kroner og har mødt massiv modstand siden dag et. Specielt de gamle modstandsfolk har været hårde i mælet og mener det er en forherligelse af de gamle tyske bunkere, samt at pengene kunne være brugt bedre. De holder sig ikke tilbage for at kalde hende en tyskertøs og nazist, og mener man enten skal sabotere eller boykotte projektet.

I har længe fulgt med i den offentlige debat og har under dække af at være gamle modstandsmænd fået kontakt med levn fra en gammel lokal modstandsgruppe, de har tænkt sig at gøre alvor af deres sabotage. I ved hvornår og hvor de slår til.

I sidder til en stille middag. Det er kun jer fire. Hvad vil I gøre? Vil I stoppe dem eller hjælpe dem? Vil I sørge for at der bliver mere at se til? Noget der måske der kan kaste skyld på modstandsfolkene? Eller vil I hellere bare glemme det hele og spise i al stilhed?

Det er op til spillerne hvad de vil gøre. De ved at 3 modstandsfolk vil tage til den ene bunker der kaster lys ved Esbjerg omkring klokken 20.00 og sabotere lyskasteren. Det skal kun være materiel skade. De har værktøj med til opgaven. Ingen våben.

Hvis spillerene vil det, så er scenen sat. Strand, bunker, kunstnere, pensionister med store planer og et gammelt had der måske kommer til fuld flor.

Hvordan vil 50 året for befrielsen blive husket?

Fortællescene – afslutning

Slut af med en sidste fortællescene, hvor i sammen fortæller om de sidste år af jeres liv.

SÆRIMNEIR



bifrost