

Fucking Mental!



Fucking Mental! er skrevet til Fastaval 2010.

Idé og tekst: Kristoffer Rudkjær og
Kristoffer Apollo.

Grafik og layout: Magnus Udbjerg.

Spiltestere: Anders Frost Bertelsen,
Mikkel Bækgaard, Simon Steen Hansen, Morten
Hougaard og Jacob Jensen

Tak til spiltesterne, Fastaval-forfatterne og alle
andre, som har givet input og hjulpet os med at slå
de særeste tanker ihjel. Og en særlig tak til Magnus
for endnu en gang at træde til med grafisk hjælp og
gode ideer.

Kontakt til forfatterne:

Kristoffer Apollo
Apollo@surfmail.dk
Tlf. 2790 3102

Kristoffer Rudkjær
Kristofferkj@hotmail.com
Tlf. 2639 8773

Indholdsfortegnelse

Foromtale	4
Introduktion: Let's go fucking mental!	5
Hooliganisme	7
Historie: Fra Mobs til Firms	7
Hooligans i 1998	8
Chelsea FC	10
Sådan kører du scenariet	11
Scener	13
Scene 1: Shed Bar	14
Scene 2: I'm Leaving Kev (Again)	15
Scene 3: The Lunch from Hell	16
Intermezzo 1: Work	17
Scene 4: Dinner and Debt	18
Scene 5: A Shitty Morning	19
Scene 6: Thieving Pakis!	20
Intermezzo 2: Gearing Up	21
Scene 7: Friday Night Out	22
Scene 8: Match Day	24
Scene 9: Congratulations, you've just met the ICF!	26
Epilog	27
Bilag	
Biroller	
Chelsea-sangbogen	
Fortællekort	
Roller	
Bootneck Bill	
Fatboy Tim	
Jack Rabbit	
Kev the Nutter	
Looney	

Foromtale

Pubbens tv skratter statisk, da jeg skruer helt op for lyden. Der sidder et par tæt på skærmen, kvinden er synligt irriteret, men hendes bloke skal ikke nyde noget. Can't blame him.

På skærmen trækker to officials fra fodboldforbundet lodtrækningen ud med en stor præsentation af den nye fairplay-kampagne, mens de sorte plastikbolde skinner i bowlen. Kom nu til sagen, slipsedyr.

"Og nu til lodtrækningen til FA-cuppen 1998."

Hjertet banker løs, kom nu, kom nu, lad os trække noget ordentligt. Lad os få en stor kamp, på og uden for banen.

"Og ... Chelsea" ... så er det nu ... "møder West Ham."

Kuldegysninger. Hårene rejser sig på armene. "Fucking beau-ti-ful!" skriger jeg ud i pubben.

Tre dage står imellem fem venner og den ultimative fodboldoplevelse: Lokaldæbyet mellem to af Londons største arvefjender og ikke mindst to af verdens mest berygtede hooligan-grupper. Dage med urimelige chefer, tøsefornærmede kærester, uudholdelige familiemiddage, pubaftener med rigelige mængder lager og cider samt natmad på curryhouse. Irritationen stiger stødt, og frustrationen bobler i blodet. LET'S GO FUCKING MENTAL!

Fucking Mental! er moderne britisk realisme sat på rollespil, tilsat ekstra testosteron, druk og ravekultur. Scenariet har fem hovedpersoner, hvis liv, frustrationer og håb bliver gennemspillet via bipersonsrollespil og traditionelt gruppespil.

Fakta:

Antal spillere: 5 + 1 spilleder.

Forventet spilletid: 4 timer.

Genre: Moderne britisk realisme med både drama og vold. Tænk film som *The Football Factory*, *Trainspotting* og *This Is England*.

Spillertype: Scenariet henvender sig til spillere med hang til indlevelse, som har lyst til at fordybe sig i en ubehagelig, men fascinerende subkultur. Vær forberedt på at skifte mellem én hovedrolle og flere biroller samt udspille frustrationer, aggressioner og skråle fodboldsange.

Spilledertype: Relativt traditionel. Spillederen er instruktøren, der sætter rammerne for scener og bipersonsspil, og dirigenten, som holder overblikket og har ansvar for at time spilletiden præcist.



Let's go fucking mental!

Du kender dem. Billederne af de kronragede, tatoverede mænd, som står på fodboldtribuner og hopper, skriger og kaster håndtegn mod andre tilskuere i utilslørret aggression. De kaotiske tv-billeder uden for stadion, når fangrupperne brager sammen i moderne stammekrig, mens politiet forsøger at kaste sig imellem. Hvis du har været til bare en middelstor dansk superligakamp, har du set dem tættere på, med bannere, kanonslag og hånende slagsange.

Hooligans. Utilpassede yngre mænd, der udøver vold og hærværk med et fodboldhold som undskyldning, og som tilmed ofte er både racistiske og sexistiske oveni. Det er dem, *Fucking Mental!* handler om.

Det er ikke svært at blive enige om, at hooligans er uacceptable, uden for pædagogisk rækkevidde og så videre. Men det er ikke formålet med dette scenarie. *Fucking Mental!* er først og fremmest en skildring af det miljø og de sociale mekanismer, som nærer hooligan-subkulturen. Uden at bifalde eller undskylde deres handlinger, men set gennem hooligansenes egne øjne, som det kun kan lade sig gøre via rollespil.

Det handler om loyalitet, om at kæmpe for en sag og bakke sine venner op *no matter what*, men også om et klasseopdelt samfund fyldt med fremmedgørelse og frustrationer, der skaber behovet for at søge mening og status gennem tilfældige slagsmål.

Fem mates og den store kamp

Scenariet udspiller sig i det land og den by, som har døbt de voldelige tilskuere 'hooligans'. London har årtiers tradition for fodboldvold, forbundet til en række forskellige hold fra byen, og vores hovedpersoner kommer fra én af de største og mest berygtede hooligan-grupper (bedre kendt som *firms*). De er fans af Chelsea FC og derfor med i Headhunters, som pressen engang i 70'erne døbte deres firm.

Vi er i 1998, hvor hooligansene forener den traditionelle britiske pubkultur med raves, ecstasy og designertøj. Siden begyndelsen af 80'erne har myndighederne slået hårdt ned på fodboldvolden, der som konsekvens er flyttet væk fra stadionerne og ud i gaderne, hvor klubbernes firms har en chance for at sætte hinanden stævne, uden at politiet blander sig. Op gennem 90'erne er de klassiske machodyder vendt stærkt tilbage i England i form af den såkaldte *lad culture* – hvor man som en slags reaktion på de foregående års blødere mandeideal dyrker vilde fester, drukture og one-night stands. Og fodbold, naturligvis.

Inde på Shed Bar, ét af Chelsea-fansenes traditionelle tilholdssteder, summer der af forventning. For på lørdag skal Chelsea spille én af de helt store

kampe. Ude i FA Cup mod West Ham. Det er stort, fordi det er Cuppen, den ældste og mest prestigefyldte turnering i verden. Fordi det er på udebane, hvor man som hooligan kan vinde meget mere ære, når man viser sig frem på fjendens territorium. Og fordi det er et lokalt London-opgør mod West Ham, som er én af de få klubber, hvis hooligans kan måle sig med Chelseas. Deres InterCity Firm (ICF) er legendarisk på niveau med Headhunters.

Hovedrollerne

Blandt fansene på Shed Bar finder vi i åbnings-scenen det slæng af venner, som er lig med scenariets fem hovedroller:

- *Bootneck Bill*. Slængets uformelle leder og taktiske geni, der nyder stor respekt på grund af sin fortid som commandosoldat i Royal Marines. Hans dagligdag er dog knap så glamourøs med et ligegyldigt job i supermarkedet og skænderier med kæresten.
- *Fatboy Tim*. Respekteret for sin store loyalitet, og ikke mindst fordi hans onkel Graham ledede Headhunters, indtil han blev invalid efter en kamp mod netop West Ham. Tim er dog også en småfed, kikset gaffeltruck-chauffør, der ofte fungerer som slængets prügelnabe.
- *Jack Rabbit*. Slængets scorekarl er sort og dermed et relativt sjældent syn blandt hooligans. Han er daytrader i en stor bank – en lækker, succesfuld fyr, der ikke matcher hooligan-stereotypen, men bruger Headhunters til at få afløb for sit indre raseri.
- *Kev the Nutter*. Et stort brød af en tømrrersvend, der skræmmer selv de andre hooligans. Fordi han er principfast og kontrolleret, men pludselig kan tænde af i en grad, der nærmer sig ren galskab. Kev har kone, barn og fast arbejde og burde nok være for voksen til hooligan-livet.
- *Looney*. Slængets vovehals, der altid provokerer modstanderne med sine vanvittige stunts. Og en festabe, der tager lidt for mange piller, når han danser natten lang. Egentlig kommer Looney fra en pæn, velhavende familie fra den øvre middelklasse, men han kan ikke finde ud af at leve op til deres forventninger og har rodet sig længere og længere ud i det med stofferne.

Tre slags roller

Der er tre slags roller i dette scenarie. Spillernes hovedroller, som er gennemgået ovenfor. Biroller med stramme formål og instrukser, som knytter sig til scenerne og uddeles til spillerne ved scenens start. Det står i parentes ved scenen, hvem vi forestiller os skal spille birollerne, men du kan bytte om, hvis det passer bedre. Og endelig er der spillederrollerne, som er klassiske NPC'er, du spiller for at give spillerne noget at spille op ad.

Fire dage med frustrationer og forventninger

Tonen i *Fucking Mental!* skal være realistisk og rå. Hovedrollerne er godt nok en slags helte i deres egne hoveder, og man kan se deres ubrydelige loyalitet over for klubben og hinanden som et positivt træk. Men de går langt over normale grænser, især i brugen af vold, og det skal skinne igennem i spillet: Her er volden ikke for sjov, men alvorlig og risikabel. Her brækker man knogler, mister tænder og risikerer alvorlige men.

Scenariet strækker sig fra onsdag til lørdag, hvor West Ham og Chelsea tørner sammen. I de fire dage kommer de fem venner alle under pres fra omgivelserne, som direkte eller indirekte udfordrer deres loyalitet over for firmet og fodbolden. Deres tilværelse synes at eksplodere mellem hænderne på dem, og alle hovedrollerne får deres indre konflikter sat på spidsen. Formålet er at skabe en intens, medrivende stemning på en bund af hverdagsrealisme, så spillerne i løbet af tre-fire timers spilletid kan leve sig ind i de frustrationer og forventninger, som fører til, at to firms går løs på hinanden på en parkeringsplads.

Handlingen udspiller sig igennem fire typer scener/sekvenser:

- Et mindre antal **fællesscener**, hvor hele slænget er til stede, og spillerne spiller deres respektive hovedroller. Startscenen på Shed Bar er en fællesscene, og det samme er byturen fredag aften. Fællesscenerne skal illustrere slængets omgangstone og hakkeorden, men også det fællesskab, de har omkring firmet.
- Et større antal **personscener**, som fokuserer på én enkelt hovedrolles liv ved siden af firmet. Her spiller den pågældende spiller selvagt sin hovedrolle, mens flere af de øvrige spillere også deltager i scenen, enten som bipersoner eller deres gennemgående hovedroller. Personscenerne stiller skarpt på hovedrollernes indre konflikter og tjener dermed to formål: At illustrere, hvordan hovedrollernes hooligan-livsstil påvirker resten af deres liv, samtidig med at de giver grobund for den frustration, der kommer ud i det afsluttende slagsmål.
- To korte **intermezzoer** og en **epilog** med fortællesekvenser, hvor spillerne opsummerer deres personers dag og videre liv. Fortællesekvenserne binder på den måde scenariets handling sammen og runder til sidst fortællingen om hver enkelt hovedrolle af.
- En afsluttende **fælles fortællescene**, hjulpet af fortællekort, hvor spillerne detaljeret beskriver det brutale slagsmål mod ICF.

Handlingen ultrakort

Fortællingen starter **onsdag** aften, hvor de fem venner mødes på stampubben Shed Bar. Her taler de med andre Headhunters og ser frem mod lørdagens kamp. Senere inviterer Kev Tim med hjem på en øl, men hjemme venter en overraskelse, for Kevs kone er ved at skride fra ham.

Torsdag er Jack og Looney ude og spise frokost, og tjeneren fortæller Jack, at hun venter hans barn. Om aftenen er Looney til middag hos sine forældre, da hans dealer ringer om de penge, Looney skylder ham. I gangen hænger bedstemors taske med en fyldt pung.

Tim bliver vækket tidligt **fredag** morgen. Hans barndomshelt, onkel Graham, ligger for døden. Årsagen er det kraniebrud, West Hams hooligans efterlod Graham med. Omkring middagstid tager Bill to pakistanske teenagere i at stjæle, men hans chef i supermarkedet bakker ham ikke op. Fredag aften tager gutterne i byen.

Lørdag morgen gør alle sig klar til kamp, men flere af hovedrollerne har stadig presserende problemer hængende over hovedet. Ved middagstid går turen til Østlondon og mødet med West Hams firm. Politiet har dog styr på sagerne, og først efter fodboldkampen får de mulighed for at slippe ud af jerngrebet og finde fjenden. På en parkeringsplads mødes de to firms i et bittert opgør i jagten på hævn og ære, med lemmer og forlighed som indsats.

Hooliganisme

*“My old man said be a Chelsea fan
And don’t dilly-dally on the way
We’ll take the North Stand in half a minute
We’ll take the South End and all that’s in it
With hatchets and hammers
Carving knives and spanners
We’ll show those West Ham bastards what to do
You’ll be dead in a minute, if your heart’s not in it
And you’re not wearing the blue”*

- Chelsea-slagsang

I *Fucking Mental!* er settingen mere end et baggrundstæppe. Oplevelsen af settingen og miljøet er i høj grad scenariet. I dette afsnit beskriver vi derfor kort de særtræk ved hooligan-kulturen, som du bør kende for at kunne spillede scenariet. Det er værd at bemærke, at hooliganisme er et kompliceret emne, så dette er vores fortolkning af britisk hooliganisme og ikke et forsøg på at gengive en endegyldig sandhed.

Briefing på Fastaval

På Fastaval samler vi alle spillerne til en fælles briefing, hvor vi giver en kort introduktion til hooligan-kulturen og varmer op med at synge Chelsea-sange. Det er dog stadig vigtigt, at du læser dette baggrundsafsnit grundigt igennem – for at kunne ramme den rigtige tone som spilleleder.

Historie: Fra Mobs til Firms

Lige så længe der har været fodbold, har tilskuerne begået vold og hærværk. I 1885, hvor Preston North End slog Aston Villa 5-0 i en venskabskamp, blev begge hold angrebet med sten, spyt, køller, slag og spark. Én af spillerne fik så mange bank, at han mistede bevidstheden. Hooliganisme som subkultur fik dog først sin prominente plads i det engelske mediebillede efter 2. Verdenskrig, særligt i 60’erne og fremefter. Ordet *hooligan* blev knyttet til tilskuervolden i 60’erne.

Hooligan-kulturen har haft forskellige trends undervejs. 50’ernes hooliganisme var på de fleste punkter forskellig fra 90’ernes. Men moderne hooliganisme trækker på begreber og fortællinger fra fortiden, som hænger ved i fælles myter.

I dag kan beretningerne om **50’ernes** tilskuervold synes uvirkelige. Masseslagsmål med tusindvis af deltagere og fans, som jagtede fjenden rundt på banen, mens politiet så hjælpeløst til. 50’erne var de uregerlige *mobs*’ tid. De store hold kunne efter sigende mønstre et par tusinde fans, som var interesseret i slagsmål. Grupperne havde uformelle ledere, som gik forrest og lagde planer for, hvornår og hvordan man skulle slå til. Dette var særligt vigtigt på udebane, hvor der skulle arrangeres transport, og man var færre. Hooligansene var dog langt mindre organiserede dengang.

I 50’erne havde alle stadions tribuner med ståpladser. De mest hardcore hjemmefans stod i én af de to *goal ends*, som derfor var kendt som hjemmeholdets *end*. Den ultimative sejr var at drive hjemmeholdets fans fra deres egen end, altså erobre deres territorium.

60’erne bød ikke på de store ændringer i hooligansenes adfærd, men var til gengæld årtiet, hvor hooliganismen ændrede sig fra tilskuervold til en egentlig subkultur. De foretrukne ends var nu fyldt med korthårede unge mænd i stramme T-shirts, pilotjakker og Dr. Martens-støvler. Inderkernen tog skinhead-looket til sig sammen med ska-musik, og selv om stilen senere er skiftet, endda til flower power i en kort overgang, så har en særlig tøjstil og musiksmag siden været en del af at være hooligan.

Når de gamle drenge fra London-mobs mindes **70’erne**, dukker en enslydende historie op. Fortællingen om dengang, de drog nordpå i forventning om en sejr mod Liverpool FC’s noget sekundære mob. Som også er fortællingen om dengang, de blev totalt outclassed i deres gamle pilotjakker. Der stod aberne fra havnebyen i nord i spritnyt designertøj fra kontinentet, og Chelsea, West Ham og de andre vidste, at de havde tabt på stil. Liverpool kom langt i de europæiske turneringer, hvilket betød udebanetur fra Berlin til Rom. Her ’underviste’ Liverpool-tilhængerne resten af Europa i engelsk fankultur, men tog også noget med hjem: fransk og italiensk designertøj. Stilen blev kaldt casual og har siden været identificeret med den hårdeste inderkerne af voldelige fans, *casuals*, som ikke kun konkurrerer i slagsmål, men også på at være bedst klædt.

70’erne indebar en radikaliserings af hooliganismen. Medierne blev mere og mere interesserede i de voldelige fans, og politi og politikere følte behov for at handle. Første skridt var anholdelser af prominente hooligans, efterfulgt af oprettelse af særlige politienheder, som fulgte hooligansene tæt. Mobsene svandt kraftigt i størrelse i de sene 70’ere og tidlige 80’ere, og man talte nu om *firms*, som adskilte sig markant fra mobs ved at være mindre, velorganiserede og endnu mere voldelige.

80’ernes mentale billede af hooliganisme er blod på krakeleret beton, sårede og døde Juventus-fans på græsset. Scenen var Heysel Stadion i Bruxelles i 1985. Finalen i Europacuppen for Mesterhold mellem Liverpool og Juventus, hvor Liverpool-tilhængerne forcerede hegnet til Juventus-tilhængerens tribune. De italienske fans tog flugten, mange blev trampet ihjel, og til sidst kollapsede dele af tribunen. 39 italienere døde. De engelske klubber blev udelukket fra europæiske turneringer i fem år.

Tidligere samme år havde premierminister Margaret Thatcher nedsat et ’krigskabinet’ mod hooliganismen efter en FA Cup-kamp mellem

Millwall og Luton Town, hvor særligt Millwalls firm indledte, hvad medierne kaldte ”storstiledede optøjer”. Mod slutningen af 80’erne så hooligan-kulturen for første gang ud til at være døende som følge af den massive opmærksomhed fra politiet.

I realiteten var der dog blot tale om en tilpasningsperiode, for i **90’erne** blussede tilskuervolden op igen. Nu med mobiltelefoner, aftalte slagsmål kilometer fra stadion og endnu bedre organiserede firms. Myndighederne svarede igen med endnu flere politifolk, overvågningskameraer og forbud mod ståpladser på stadions. Men lige lidt hjalp det. For der var stadig unge mænd, der ville slås for deres klub, by eller bydel – og for at blive en legende i en kultur, der hædrer sine helte for evigt.

Hooligans i 1998

*I’m forever blowing bubbles
Pretty bubbles in the air
They fly so high, they reach the sky
But like West Ham they fade and die
Tottenham’s always running
Arsenal running too
We are the Chelsea boot boys
And we’re running after you*
– Chelsea-fansenes hånversion af *I’m Forever Blowing Bubbles*, West Hams store slagsang

I 1998 er hooliganismen, som den altid har været, en slags stammekrig eller blodfejde. Det handler om ære og konkurrence, om territorier, myter og ritualer. Det handler om at snyde politiet, planlægge slagsmålet, banke modstanderen til ukendelighed og derved forsvare dit eget område eller – endnu bedre – ydmyge modstanderen på hans hjemmebane. Alt sammen mens du er bedre klædt, har bedre slagsange, og helst mens dit hold vinder stort på banen.

Men det handler også om loyalitet, om at kunne stole på fyren ved siden af dig og vide, at han ikke løber, når det bliver hedt. Det er ikke blot

spillertrøje-kopien med navnet på én af holdets nuværende lejesvende, der adskiller almindelige fans fra de velklædte casuals. Det er også sammenhold, mod og vedholdenhed.

Er de overhovedet interesseret i fodbold?

Når hooligan-kulturen handler om vold og konkurrence mellem firms, samtidig med at mange af aktiviteterne foregår før og efter selve fodboldkampen, melder spørgsmålet sig: Er de overhovedet interesseret i fodbold? Svaret er et stort, rungende JA. En hooligan ser så vidt muligt alle sit holds kampe live. De er lige så velbevandrede i holdets historie som i den lokale pubs øludvalg. Udgangspunktet for stort set alle opgør mellem fans er, at deres to hold mødes. Hooligans bidrager i egne øjne til kampen ved at slås for holdets ære uden for stadion. De er godt nok uønskede af klubbens bestyrelse og formentlig flertallet i spillertruppen, men de støtter holdet med liv og færdighed som indsats.

Volden

Bag alle de fine ord om loyalitet, stil og ære handler hooligan-kulturen mest af alt om vold. Hardcore-spark-i-ansigtet-til-munden-er-fuld-af-blod-vold. Hooligans dyrker volden og det kick, den giver. Det handler om at banke modstanderen sønder og sammen, til han kryber sammen i fosterstilling for at beskytte sin krop – og så fortsætte.

Kampene er dog ikke uden uskrevne regler. Man er ikke ude på at slå modstanderen ihjel, om end grænsen ikke går langt derfra. Alle tænkelige former for nærkamp er tilladt. Der gøres brug af bat, knøjern, cykelkæder, brosten, flasker, og hvad der ellers er ved hånden. Knive forekommer, men er ikke velansete og vil tiltrække stor opmærksomhed fra modstanderne. Skydevåben er et utænkeligt brud på hooligan-kodekset.

Slagsmålet stopper, når den ene side flygter, eller politiet dukker op. De fleste hooligans har skavanker og ar, som bliver anset som beviser på

Hooliganismens tidslinje

Periode	Særtræk	Dominerende gruppe	Tøjstil	Musik
50’erne	Store mobs og kamp om ends	Arbejderklasse	Ingen fælles stil, dog domineret af mod-looket (jakkesæt og high fashion) i slut-50’erne	Ingen fælles musik
60’erne	Mere og mere organisation	Skinheads og senere hippier	Skinheadstilen: Dr. Martens og pilotjakker. Senere hippiestil	Ska
70’erne	Liverpool i Europa, anholdelser og casuals	Spirende casual-bevægelse	Fransk og italiensk designertøj	Ska og reggae
80’erne	Mere politi, større offentlig bevågenhed, stadionkatastrofer	Casuals	Dyrt sportstøj – Adidas, Kappa, Lacoste og Benetton	Pop og senere elektronisk
90’erne	Små, hårde firms, kameraovervågning, mobiltelefoner og ’aftalte’ slagsmål	Casuals	Afslappet designertøj – Stone Island, Polo Ralph Lauren, Paul Smith, Prada, Burberry, C.P. Company, Paul & Shark	Elektronisk og britpop

deres værd. Alle får tæsk før eller siden, og historien om en dårlig ankel eller manglende tand er en del af firmets legender.

Tøjet som kendemærke

Midt i havet af fans i blå spillertøjer, som strømmer mod indgangen til stadion, skiller en gruppe sig ud. Mænd med grå, mørkeblå eller lilla-terne-de caps godt trukket ned i ansigtet. Hænderne i lommerne på jakker i mærker som Stone Island, C.P. Company og Burberry. Designerjeans og dyre sneaks fra Paul Smith eller Adidas. Det eneste, der afslører dem som Chelsea-fans, er en lille pin med klubbens logo ved brystlommen.

Hooligans kan kendes på deres tøj. De moderne casuals er navngivet efter tøjstilen: det afslappede, men moderigtige outfit. Tøjet er en del af konkurrencen mod modstanderne – den, der er mest cool klædt, vinder over de andre i stil. Tøjets sekundære funktion er at identificere hooligansene for hinanden og modstanderne. En fyr i casual-tøj forventes at kunne klare et slagsmål.

Derudover gør det mere neutrale tøj det nemmere for hooligansene at blande sig med almindelige mennesker, når de vil gemme sig for politiet – i modsætning til en klubtrøje.

Combat 18 og højreekstremisme

Tilskuervold og særligt Chelsea Headhunters bliver ofte kædet sammen med højreekstremisme og racisme. I Headhunters' tilfælde er der dokumenteret forbindelser til den nynazistiske organisation Combat 18. Firms som Headhunters er dog som udgangspunkt langt fra politiske organisationer og ønsker næppe heller at være det. Sandheden er nok nærmere, at der er en række prominente personsammenfald mellem nynazister og hooligans, og at racisme, chauvinisme og homofobi er overrepræsenteret i hooligan-kredse, der i forvejen langt fra er politisk korrekte. Dermed ikke sagt, at der ikke er hooligans af andre hudfarver end hvid. Faktisk har sorte hooligans eksempelvis ry for at være ekstra hårde, fordi de vil altid være yndlingsofre for modstanderne.

De ydre fjender: medier og politi

På den ene side hader hooligans medierne. I årtier er hooligansene blevet skildret som en stor fare for samfundet, hvilket strider mod deres selvopfattelse. Logikken blandt hooligans er, at man jo (næsten) kun slår på andre hooligans. Formiddagsbladenes hysteriske dækning er i deres øjne en ondsindet spiral, som politiet hopper med på, og det i en sådan grad, at de fodrer pressen med usandsynlige beviser, som offentligheden æder råt. På den anden side soler hooligans sig i forsidernes berømmelse af deres firm. Et hårdt ry i pressen er stadig et hårdt ry.

Holdningen til politiet er derimod entydig. De er magtliderlige, små svin, der gemmer sig bag skilte og stave. Enhver hooligans yndlingsfantasi er

betjenten, der bliver væk fra flokken og kan få som fortjent. Livet som hooligan er et liv i tæt kontakt med politiet. De står klar, når toget ruller ind på stationen, og genner folk direkte til stadion. Undervejs spiller de op, og det gælder om at holde hovedet koldt. Inde på stadion står de klar under tribunerne, og når kampen er færdig, prøver de at lede udeholdets fans tilbage til stationen, mens hooligansene forsøger at smutte væk og finde hjemmeholdets firm.

Pubben og lad culture

Når man ser bort fra den organiserede vold, har hooligan-kulturen anno 1998 stærke træk til fælles med det, englænderne kalder *lad culture*.

Lad culture blomstrede op i løbet af 90'erne som en moderne machokultur. Den er centreret om pubben og om små vennegrupper, der er en del af et større netværk på pubben. Man lever for at se sine mates og hygge sig på pubben (og eventuelt stadion). Det handler om at drikke pints, eventuelt poppe ecstasy i weekenden, tale om fodbold og piger – og ikke mindst feste igennem. Her er en mate en mate; en fyr, du er vokset op sammen med. I holder sammen, fordi det har I altid gjort.

For lads er alt en konkurrence. Hvem er hurtigst i replikken, bedst med pigerne, kan tåle mest at drikke? Status i gruppen betyder alt.

Til forskel fra danske bodegaer har pubben gæster i alle aldre, men den domineres af folk i tyverne til fyrrerne. En anden markant forskel er, at mange one-night stands, endda også forhold, starter på pubben frem for i natklubberne. Både mænd og kvinder søger aktivt scoringer på pubben. Det er normalt at drikke på hverdagsaftener, men særligt fredag og lørdag er der gang i pubberne. Her starter festen ofte på pubben, fortsætter på klubber – gerne rave-klubber i 90'erne – og slutter på curryhouse. Curryhouses er i sig selv en engelsk tradition, drevet af landets mange indiske og pakistanske indvandrere. Restauranterne er billige og har længe åbent.

De legendariske firms

I *Fucking Mental!* mødes to af de allermest berygtede firms. Hovedpersonerne tilhører Chelsea Headhunters, og fjenden er West Hams InterCity Firm. Begge er traditionsrige London-klubber med stor støtte i byens betonkvarterer. Andre hold med førsteklases firms er Manchester United (Red Army), Leeds United (Service Crew) og Cardiff City (Soul Crew). Ét firm har dog en særlig kultstatus: Millwall Bushwhackers. Millwall er en lille London-klub, som aldrig har været en magtfaktor på banen, men deres fans er legendariske – et ry, som bygger på, at de i 70'erne var tæt på at indtage et par af de helt store holds ends, da storklubberne var nede og rode i 2. division.

Chelsea FC

Chelsea Football Club er én af de store, traditionelle London-klubber. Klubben blev stiftet i 1905 og har lige siden – med periodiske udfald – været én af Englands mest fremtrædende fodboldklubber.

Chelseas hjemmebane har altid været Stamford Bridge, som i ståtribunernes tid kunne rumme op mod 100.000 tilskuere. Særligt kendt var ståtribunen Shed End eller slet og ret The Shed, opkaldt efter det store metaltag over tribunen. Her stod Chelseas hooligans og førte an i tilråb, sange og ballade. Klubben gik i gang med en omfattende renovering af stadion i 60'erne, men grundet katastrofal økonomi blev arbejdet først færdigt i midten af 90'erne. Med renoveringen kom der sæder overalt, og tilskuerkapaciteten røg ned på 41.841.

Stamford Bridge ligger faktisk ikke i velhaverkvarteret Chelsea, men derimod i nabokvarteret Fulham, som dog også har sit eget hold, Fulham FC. Chelseas traditionelle fanbase er arbejderklassen i Vestlondon fra kvarterer som Hammer-smith og Battersea, men klubben tiltrækker også supportere fra mere mondæne områder som Chelsea og Kensington. Klubben har det femte-højeste tilskuertal i Premier League.

Chelsea har flere gange været i store økonomiske problemer og blev i 1982 solgt til forretningsmanden Ken Bates for sølle 1 pund. Sportsligt var London-rivalerne Arsenal og Tottenham længe Chelsea klart overlegne, og klubben vandt først sin første titel med en Ligacup-sejr i 1965, som blev fulgt op af en god periode med FA Cup-sejr i 1970 og Europa Cup-sejr i 1971. Derefter røg Chelsea ind i én af sine klassiske nedture og blev igen et yoyo-hold, som ind imellem rykkede ned i den næstbedste række.

Fra midten af 90'erne vejrede Chelseas fans dog morgenluft. Den hollandske superstjerne Ruud Gullit stod i spidsen for holdet som spillende manager i årene 1996-98, og med ham vandt holdet for anden gang FA Cup i 1997. Gullit blev afløst af italieneren Gianluca Vialli. I 1998, hvor *Fucking Mental!* foregår, er den nye manager ved at opbygge et rigtig stærkt hold med stjerner som den franske forsvarsklippe Marcel Desailly, den engelske midtbaneterrier Dennis Wise og den lille italienske boldkunstner Gianfranco Zola. Et hold, som i de kommende år vinder både nationale og internationale turneringer og dermed flytter Chelsea fra at være underdog i London til ét af Europas bedste hold.

FA Cup

Scenen for mødet mellem Chelsea og West Ham i *Fucking Mental!* er den traditionsrige Football Association Challenge Cup, i daglig tale FA Cup. Det er verdens ældste fodboldturnering, første gang afholdt i 1871, og klart den mest prestigefyldte af de engelske pokalturneringer.

Pokalturneringer er noget særligt i forhold til den almindelige liga, fordi hold fra alle fodboldrækker deltager i en vind-eller-forsvind-struktur. Igennem årene har hold fra lavere divisioner skabt store sensationer i FA Cup, og det er konventionel fodboldvisdom, at alt kan ske i cuppen.



Sådan kører du scenariet

*Carefree, wherever you may be
We are the famous CFC
And we don't give a fuck whoever you may be
'Cause we are the famous CFC*
- klassisk Chelsea-sang

Fucking Mental! er forhåbentlig ikke noget svært scenarie at køre, men kræver dog et godt overblik fra din side. Scenariet er reelt en række punkt-nedslag i fem hooligans' liv, som peger frem mod et klimaks i form af det brutale slagsmål mod West Ham-hooligansene fra ICF.

Som spilleder skal du sætte scenerne, spille enkelte bipersoner, holde trådene samlet – og ikke mindst fokusere på at få stemningen af frustrerende, brutalt forstads-London frem.

Afviklingen af scenariet

Strukturen i *Fucking Mental!* er simpel. Der er et antal scener, som du sætter og afvikler i en fast rækkefølge. Mod slutningen, i scene 8, skal du og spillerne i fællesskab vælge, hvilke af de fem hovedrollers historier I vil gå i dybden med, og hvilke I behandler mere overfladisk. Men ellers ligger scenestrukturen helt fast.

Scenerne er som nævnt punktnedslag, optrin fra hovedrollernes liv, som illustrerer, hvem de er, og hvad de får ud af at være hooligans. Som spilleder er din udfordring at holde en gennemgående stemning i scenariet og få bundet scenerne sammen til en sammenhængende fortælling. Det sidste kan du i høj grad gøre ved hjælp af de korte fortælle-intermezzoer.

Som tidligere beskrevet er der fire typer scener i scenariet, og din rolle som spilleder er forskellig fra type til type:

- I **fællesscenerne** handler det i høj grad om hovedrollernes interne dynamik, både den negative (hakkeorden) og den positive (drikkevenner og loyalitet). Lad spillerne få plads til at etablere rollerne og spille med hinanden, men hjælp dem også på vej med dine spillederroller, når det er nødvendigt.
- I **personscenerne** handler det om at sætte hver enkelts hovedrolles personlige konflikt på spidsen. I denne type scener skal du generelt sørge for at sætte scenen skarpt – og så lade spillerne klare resten via bipersonsspil. Men vær ikke bange for at bryde ind og coache birollespillerne, hvis konflikten trænger til at få en tand mere.
- I **intermezzoerne** skal du være manden med det forkromede overblik, som sørger for, at alle hovedroller bliver ført videre i fortællesekvenserne, så I hele tiden har en følelse af udvikling

i deres respektive historier. Spørg ind til, hvad de gør ved deres problemer, og få samlet de løse tråde op.

- I **den afsluttende fortælle-scene**, den store konfrontation med ICF, skal du som udgangspunkt træde tilbage og lade spillerne fortælle løs i brutale detaljer. Gå kun ind og spørg uddybende, hvis deres beskrivelser ikke er barske nok.

Loyalitet, frustration, miljø

Rent tematisk er især tre ting, du bør fokusere på som spilleder af *Fucking Mental!*.

For det første er der hovedrollernes **loyalitet** over for hinanden og Chelsea FC. Scenariet skal illustrere den fuldstændig kompromisløse loyalitet, hvor fodboldklubben er det største i livet, og en mate er én, man altid vil hjælpe. Og selv kan stole på. Det hænger i høj grad sammen med pubkulturen, med at identificere sig med ligesindede i lokalmiljøet og et ønske om at høre til. Temaet ligger som en understrøm i hele scenariet, ikke mindst i fællesscenerne – men også i flere personscener, hvor hovedrollernes loyalitet bliver udfordret af omverdenen.

For det andet er der den **frustration**, som bobler under overfladen og er den mest oplagte forklaring på, at hooligansene udøver rå vold mod hinanden. Den hænger igen sammen med loyaliteten og det at slås for en sag. Men den hænger også sammen med et klasseopdelt samfund, hvor man drukner i mængden, og det er svært at komme til orde. Så volden bliver en måde at markere sig på og ikke mindst en slags symbolsk fuckfinger til autoriteterne. I scenariet bygges frustrationen op igennem en række scener, hvor hovedrollerne skal finde sig i lidt af hvert, og den skal blive mere og mere intens, jo tættere I kommer på lørdag og kampen.

Og endelig er der det **miljø**, som nærer hooligansene. Pubkulturen, hvor man drikker hjernen ud sammen med sine mates, fester og dyrker one-night stands. Selve hooligan-miljøet, hvor man genfortæller de legendariske historier, både om fodboldholdet og heltene på banen, men også om de store helte blandt hooligansene. Dem, som er gået forrest og har lavet de vildeste ting. Alt sammen en slags eskapisme, som dog ikke når op på siden af det kick, det giver at kaste sig i kamp med de andre firms. Det miljø skal leve igennem hele *Fucking Mental!*.

Aviserne

Mellem scenerne finder du tre bokse, som beskriver, hvad formiddagsaviserne hver morgen skriver om det forestående opgør mellem Chelsea og West Ham – og ikke mindst deres fans. Fortæl det videre til spillerne, så du understreger følelsen af at være med i en isoleret hooligan-klub.

Rollernes ømme punkter

Fucking Mental! er et scenarie med stærkt fokus på hovedrollerne. Spillernes biroller har derfor den vigtige funktion, at de skal ind og prikke, hvor det gør ondt, hvilket vi specifikt beskriver i præsentationen af bipersonerne. Hovedrollerne har forskellige dilemmaer og ømme punkter, som skal rammes.

Bootneck Bill er en tidligere commandosoldat, som nu stabler varer i et supermarked. Han er racist, så da chefen tager to pakistanske teenagepiger mere alvorligt end Bill, må han forsøge at tøjle sit temperament. Hvis han mister jobbet, kan det udfordre hans forhold til kæresten Karen. I *Headhunters* har Bill større status som en respekteret leder. Men blandt andre mennesker er han bare en fyr med et dårligt job uden fremtid. Sæt fokus på hans ømme punkt ved at tale ned til ham.

Fatboy Tim bliver klemmt på flere fronter. Han har endelig taget sig sammen til at invitere Claire fra arbejdet ud, men deres date kolliderer med kampen mod West Ham. Som om det ikke var nok, bliver hans onkel Graham kørt døende på hospitalet fredag morgen. Det får hans mor til at kritisere hooligan-livet, men giver også Tim noget at hævne. Tims ømme punkt er hans lavstatus. Han er vant til, at han hverken er lige så sej, tynd eller god til piger som de andre. Sæt fokus på hans manglende succes.

Jack Rabbit lever som en overfladisk scorekarl, men ved inderst inde godt, at det ikke er holdbart i længden. Nu bliver han konfronteret med en gravid pige, som vil have ham med til lægen. Hvordan tackler Jack hende, og hvad siger vennerne, som har andre familieværdier end ham? Under den smarte overflade er Jacks ømme punkt, at lige meget hvor meget han scorer og tjener kassen, tror han, at folk altid bare vil se ham som en neger. Han er sårbar overfor racistiske bemærkninger og situationer, hvor hudfarven får ham til at stikke ud.

Kev the Nutter har knas på hjemmefronten. Hustruen Katy vil gerne have et barn til og er jaloux anlagt. Så nu truer hun med at gå, hvis ikke Kev giver hende og hjemmet mere opmærksomhed. Kevs ømme punkt er andres opfattelse af ham. Han har en stærk sans for rigtigt og forkert, men gang på gang bliver han forsmået. Få ham til at føle sig som en fattig, dum håndværker, og giv hans heftige temperament mulighed for at eksplodere.

Looney hører ikke hjemme nogen steder. Hans familie befinder sig godt i den øvre middelklasses faste rammer, hans mates kommer fra arbejdskår, og på raveklubben er han en hooligan blandt de riges børn. Nu skylder han sin dealer penge, og hvordan vil han håndtere det midt i familiemiddagen? Looney bliver altid tvunget til at opføre sig, som andre vil have det. Lad omverdenen tage

hans opførsel som søn, medarbejder, dealer, klovn eller vovehals som noget givet – og konfronter ham hårdt, når han afviger.

Tre teknikker

Du med fordel kan gøre brug af disse tre spilleder-teknikker:

Sæt scenen skarpt. Langt de fleste scener er fast defineret. Derfor er det vigtigt, at I starter dem ordenligt op. Spillerne skal have den viden, der ligger i scenebeskrivelsen og boksen om stedet, samt overordnet have præsenteret relevante biroller og spillederroller. Du bestemmer selvfølgelig selv, i hvor høj grad du vil holde dig til vores tekst, og om der er andet, du vil fortælle spillerne. Husk dog at gøre det kort.

Cut hårdt. Scenariet skal have et pænt tempo. Lad være med at dvæle for meget ved den enkelte scene. Cut den hellere af på den første gode konkluderende eller afrundende replik – frem for at vente på, at spillerne får alt med.

Spørg åbent. Hvis spillerne ikke får spillet frustrationerne frem, mangler at få illustreret dele af rollerne eller ikke kan ramme alle relevante nuancer i scenerne, så spørg direkte, hvad deres rolle tænker og har lyst til at gøre.

Scener



Scene 1: Shed Bar

På trods af, at det er en hverdagsaften, er der stuvende fuldt på Shed Bar. Fyldt med Headhunters og hang-arounds. Smil og glæde hele vejen rundt – fucking West Ham, det er genialt. I har indtaget jeres faste hjørnebord og underholder de unge knægte med historier om jeres battle scars.

Tid: Onsdag aften.

Scenetype: Fællesscene.

Spilpersoner: Alle fem hovedroller.

Biroller: Ingen.

Længde: Middel.

Shed Bar

Vennernes stampub er opkaldt efter den berømte ståtribune på Stamford Bridge, hvor Chelseas mest fanatiske fans stod. Ståtribunen blev for fire år siden udskiftet med en mere sjælløs siddetribune, men på Shed Bars brune trævægge lever The Shed videre på hundredevis af fotos. Ellers er Shed Bar en klassisk lille London-pub med en mørk bar i træ, matchende stole og borde, et slidt blåt gulvtæppe, et ussel toilet med "Gents" på døren og et lige så slidt toilet til "Ladies".

Handling

De fem venner fortæller historier om deres oplevelser som hooligans for Noel, et ungt, håbefuldt medlem af firmet.

Efter lidt tid ringer Bills mobil. Det er Curb – ICFs leder og manden, der smadrede Tims onkel. Han vil bare sige, at han glæder sig til at prygle Headhunters, hvis de altså tør dukke op og kan finde ud af at ryste panserne af. Curb afrunder med at sige, at parkeringspladsen på Southern Road er særligt dejlig sådan en lørdag aften.

Efter Curbs opringning går gruppen i gang med planlægningen af kampen, og Martin, en garvet Headhunter, kommer forbi for at snakke billetter og hævn.

Formål

Denne scene handler om at få spillerne i gang med deres roller. Lad dem spille sig varme ved at fortælle historier om gamle dage.

Spillederroller

Noel

En ung aspirerende Headhunter på 17, som labber alle de gamles historier i sig. Han har hørt så meget om hovedrollerne, at han tror, han kender dem. Lidt for mange spørgsmål og fjogede teenagegrin.

Martin

Martin er i midtfyrreerne og har været i firmet, siden han var en stor knægt. I gamle dage var han Grahams højre hånd, men efter Grahams ulykke er han gledet mere i baggrunden. Det er dog stadig Martin, der står for at arrangere billetter og transport. Martin er glad for at tale om de gamle dage, hvor man kunne have slagsmål på stadion, og hvor der var færre råbehoveder i klubtrøjer.

Jen

Den storbarmede barkeep i Shed Bar. Hun kender alt og alle og har kneppet de fleste, men det var, før hun fik fast fyr på. Småflirtende, men finder sig ikke i pis.

Curb

Curb er en legende i casual-kredse. Han er et taktisk geni med sans for at køre sine modstandere op, så de gør noget dumt. I kamp er han mindst lige så cool og uden nåde. Curb har sit tilnavn fra dengang, han bankede Tims onkel Grahams hoved mod en kantsten.

Spilledertips

Hvis spillerne ikke selv får gruppedynamikken i gang, kan du bruge Noel til at prikke til Tims lavstatus, til Jacks scorehistorier osv. Efter Curbs opringning bør gruppen gå i gang med planlægningen. Hvis de ikke selv tager initiativ til det, kan Martin hjælpe dem på vej. Cut scenen, når de begynder at gå i detaljer.

Scene 2:

I'm Leaving Kev (Again)

Adskillige pints senere har Kev inviteret Tim med hjem til et sidste par øl. Men da han åbner døren til sit hus, er lyset stadig tændt. I køkkenet sidder Kevs svigerinde, Jenna, som i en periode var Tims kæreste, med en sur mine og et glas hvidvin. Kevs kone, Katy, står og ryger nervøst med ryggen til. Køkkenbordet er fyldt med tøj, og på gulvet står to store, halvpakkede kufferter.

Tid: Sent onsdag aften.

Scenetype: Personscene.

Spilpersoner: Kev the Nutter, Fatboy Tim.

Biroller: Katy (spiller: Bill) og Jenna (spiller: Looney).

Længde: Kort.

Kevs hus

Kev og Katy bor i et lille, brunt rækkehus. Den lille entré fører ud til køkkenet, der er i lyst træ med skakternet linoleumsgulv. Køkkenet er godt slidt, bortset fra et nyt vindue, som Kev skiftede i sommers.

Handling

Katy har flere gange truet med at forlade Kev, men denne gang er hun kommet så langt, at hun er ved at pakke to kufferter. Hun har hidkaldt Jenna som forstærkning. Katy fører an i skænderiet med Kev, men Jenna bakker hende op. Medmindre Kev er meget modbydelig, kan han dog overtale Katy til at blive.

Katy og Kev

Katy og Kev har været kærestes, siden de som 20-årige mødtes på en pub. De blev gift to år senere, men der gik nogle år, før det lykkedes Katy at blive gravid. Efter hun kom tilbage fra barsel, har Katy arbejdet på halvtid som sekretær. De vil gerne have flere børn, men lægen siger, at Kevs sæd er for dårlig. De senere år er de begyndt at skændes mere og mere. Katy er træt af deres pressede økonomi, og hun beskylder Kev for at være hende utro på sine fodboldture og pubbesøg. Sandheden er, at Kev har aldrig været i seng med andre.

Jenna og Tim

Efter Kev og Katy fandt sammen, begyndte Jenna og Tim også at date. De var kærestes i et års tid, men forholdet var ikke sundt, for Jenna hakkede altid på Tim. Hun endte da også med at forlade ham til fordel for Brian, som i dag er hendes mand.

Formål

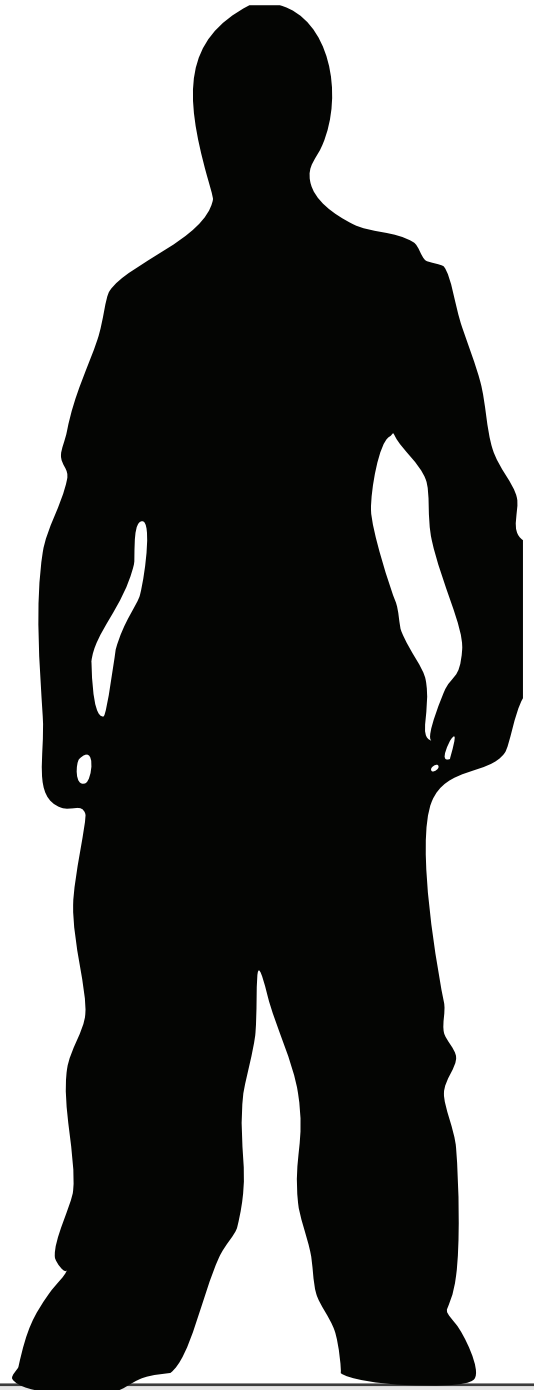
Scenens formål er at vise Kevs problemer på hjemmefronten. Det er meningen, at Kev skal ende med at være frustreret – og måske have lovet sin lørdag eftermiddag væk til Katy.

Spillederroller

Spillederen har ingen roller i denne scene.

Spilledertips

Du har ikke det store at lave i denne scene ud over at time afslutningen. Cut scenen, når de har været godt rundt i skænderiet. Du behøver ikke vente på, at Katy indvilliger i at blive eller stormer ud ad døren. Når du har cuttet scenen, kan du passende afslutte med at spørge Katy, om hun bliver, og hvor Kev i givet fald sover i nat.

**Torsdagens medier: Grudge Match**

Torsdag morgen præger gårsdagens lodtrækning aviserne. The Sun har West Ham-Chelsea på forsiden af sportssektionen. Under overskriften "Grudge Match" er der billeder af to aggressivt udseende grupper fans. Inde i avisen er der en side om kampen på banen og tre sider om tidligere tilfælde af tilskuerballade ved cupkampe mellem de to hold. Journalisten mener, der er "overhængende fare" for en gentagelse.

Scene 3:

The Lunch from Hell

Det asiatiske marked har været superhektisk her til morgen, men nu er det endelig blevet tid til en velfortjent frokost. Jack er taget på frokostrestaurant med Looney, som arbejder i nærheden. Stemningen er høj, mens de taler om gamle byture og scoringer. Noget har dog generet Jack, siden de satte sig. Tjeneren Nicola, som han var sammen med for en måneds tid siden, kigger så underligt på ham ...

Tid: Torsdag ved frokosttid.

Scenetype: Personscene.

Spilpersoner: Jack Rabbit og Looney.

Biroller: Nicola (spiller: Tim).

Spillelængde: Kort.

The Old Steakhouse

The Old Steakhouse er en smart restaurant, der serverer gode, store bøffer. Indretningen minder om en herreløge fra forrige århundrede med grønt tapet, tykke gulvtæpper og læderstole i fake kalveskind. Der er få kunder til frokost, og Jack og Looney sidder ved deres stambord midt i lokalet. To borde længere nede sidder der en overklassefamilie i fint tøj. Sønnen har lige været til optagelsesprøve på et fornemt universitet.

Handling

Jack og Looney spiser, men ud ad øjenkrogen kan Jack se, at Nicola begynder at gå ned mod dem, blot for at vende om igen. De er næsten færdige, da hun tager sig sammen og kommer hen til dem. Nicola lader, som om Looney ikke er der, og fremstammer, at hun er gået over tiden og har taget en positiv graviditetstest. Hun vil have, at Jack tager med til hendes læge fredag. Hvad der herefter sker, afhænger af Jacks reaktion.

Et one-night stand

Jack havde igennem længere tid flirtet med Nicola, indtil han en dag ventede uden for restauranten ved lukketid, og de endte i seng sammen. Jack lovede at ringe, men gjorde det selvfølgelig aldrig.

Formål

Scenens formål er at udfordre Jack Rabbits status som en fandens karl. Det er dog også en mulighed for at vise en mere sympatisk side af ham – hvis den altså findes.

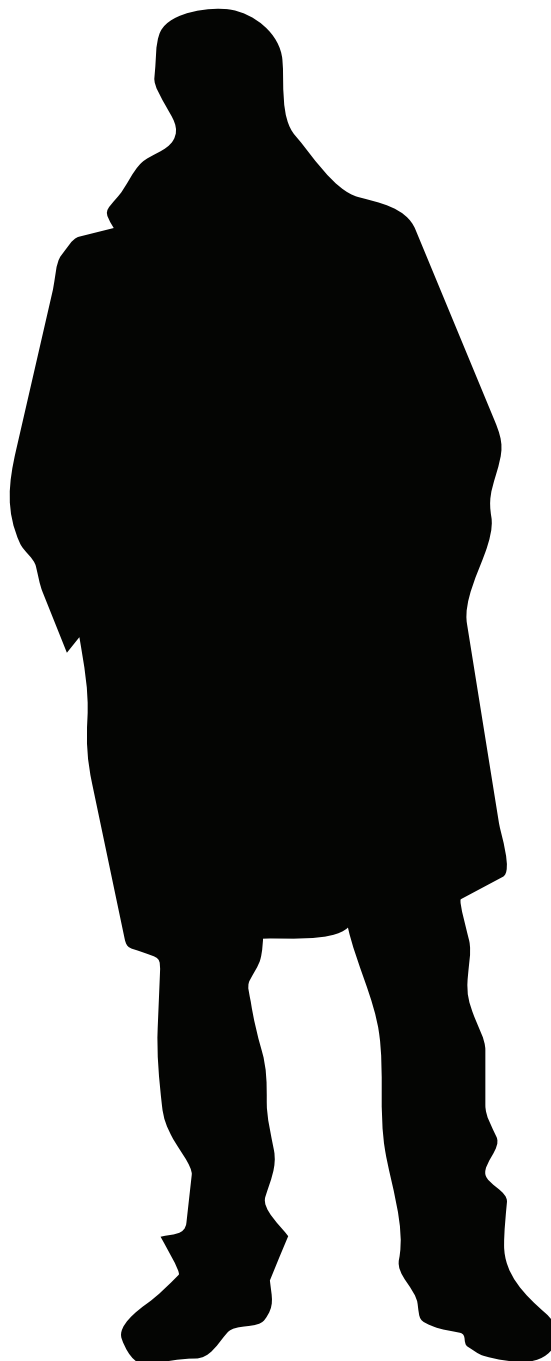
Spillederroller

Familien Henderson

Familien Henderson består af Mr. og Mrs. Henderson samt sønnen Jordy. Jordy har lige været til optagelsesprøve på et fint universitet, og det gik godt. Mr. Henderson er meget optaget af at evaluere prøven, men da Nicola smider bomben ved det andet bord, bliver han og den øvrige familie distraheret. Hvis Jack eller Looney optræder skidt overfor Nicola, vil Mr. Henderson spille rollen som overklasse-gentleman. Han går dog på tilbagetog, hvis Jack møder ham med for stor aggressivitet.

Spilledertips

Scenen er relativt åben, og den må ende, som Jacks spiller ønsker det. Det er vigtigt, at han bliver presset, hvilket du eventuelt kan bruge Mr. Henderson til. Såfremt spillerne selv formår at presse Jack, er det dog en bedre idé at lade familien være statister i baggrunden.



Intermezzo 1: Work

Tid: Torsdag eftermiddag.

Scenetype: Fortællesekvens.

Spilpersoner: Alle fem hovedroller.

Spillelængde: Ultrakort.

Handling

Work er en fortællesekvens, hvor du beder spillerne om at beskrive deres eftermiddag på arbejdet. Fortæl dem, at de har ½-1 minut hver. Det kan være en god idé at slutte af med Jack, som lige har været på.

Du kan bruge følgende spørgsmål, hvis spillerne har brug for inspiration:

- *Tim:* Der er ikke meget arbejde på lageret i dag. Hvad får du tiden til at gå med?
- *Looney:* Du var til kammeratlig samtale hos chefen for et par dage siden. Hvordan går det med at leve op til jeres aftale?
- *Kev:* Hvordan påvirker skænderiet med Katy din arbejdsdag?
- *Bill:* Mens du stabler dåser, planlægger du lørdagens opgør. Hvad bruger du særligt tid på at overveje?
- *Jack:* Hvad gør du for at komme dig oven på den ubehagelige frokost?

Formål

Fortællesekvensens formål er at illustrere hovedrollernes forhold til deres arbejde, binde handlingen sammen mellem scenerne og holde alle spilpersoner i gang i fortællingen.



Scene 4: Dinner and Debt

Det er torsdag aften, og hjemme hos Looneys forældre er desserten lige blevet serveret. Torsdagsmiddagen er en fast tradition, ligesom søndagssteen. Og det er en næsten lige så fast tradition, at Looneys far, Douglas, ikke deltager om torsdagen, fordi han arbejder over. Desuden mangler yndlingssønnen Tommy, som er udstationeret i Bosnien. Mor Susan er i vanlig stil i gang med at udspørge Looney, som hun selvsagt kalder ved dåbsnavnet Liam, om hans karriere, mens Granny stirrer tomt ud i luften.

Tid: Torsdag aften.

Scenetype: Personscene.

Spilpersoner: Looney.

Biroller: Granny (spiller: Jack), Susan (spiller: Kev), Jason (spiller: Bill).

Spillelængde: Kort.

Looneys barndomshjem

Looneys forældre bor i et stort rækkehus i ét af Fulhams få pænere kvarterer. Huset ligner en reportage i et boligmagasin om den romantiske stil - med tunge møbler, cremefarvede puder og lyst tapet.

Handling

Susan serverer desserten og fortsætter sit krydsforhør af Looney, mens Granny klager over sine manglende penge. Samtalen går sin træge gang, da Looneys mobil ringer. Det er hans dealer, Jason. Efter deres samtale får Looney øje på farmorens taske i gangen. Det er op til dig og spillerne, hvor svært det bliver for Looney, hvis han beslutter sig for at stjæle (du kan lade Susan komme ud til ham eller sætte andre forhindringer i vejen).

Grannys manglende penge

Granny er en gammel, distræt dame, der helst vil have sine penge ved hånden. Hun går rundt med en fed pung, og det har Looney af og til benyttet sig af, når ingen kiggede. Ikke at han har taget store beløb ... endnu.

Formål

Scenens formål er at udstille, hvor lidt Looney hører til i sine forældres verden. Samtidig handler det om at presse ham og eventuelt få ham til at stjæle fra sin gamle farmor.

Spillederroller

Spillederen har ingen roller i denne scene.

Spilledertips

Du står for timing af scenen ved at styre, hvornår Jason kommer på banen, og om Looney bliver afbrudt, hvis han vil stjæle. Du kan med fordel være stemmerne i Looneys hoved. Den ene med budskabet, at Granny jo ikke bruger pengene til noget. Den anden med modsvaret, at han er en ussel narkoman, hvis han stjæler fra sin egen farmor.



Scene 5: A Shitty Morning

Tim blev vækket kl. 4.30 af telefonen, hvori hans mor grædende fortalte, at onkel Graham var blevet indlagt og opereret for en hjerneblødning. Tim har hentet mor Liz i hendes lille bil, og i stilhed er de kørt ad de tomme gader til Royal Brompton Hospital. Tims stemme er ru, da han spørger efter sin onkels stue.

Tid: Fredag morgen.

Scenetype: Personscene.

Spilpersoner: Fatboy Tim og senere Bootneck Bill.

Biroller: Tims mor Liz (spiller: Looney), Dr. Smith (spiller: Jack), onkel Graham (spiller: Kev).

Spillelængde: Kort.

Royal Brompton Hospital

Et mindre hospital i Fulham/Chelsea-området. Sterile hvide vægge med en gennemgående gulvfarve for hver etage. Graham ligger på en tremandsstue. Han har en bandage om hovedet. Der går en slange ud fra hans næse og én fra hans mund. De andre patienter sover, og stuens eneste lyd er maskinen, der hjælper med at puste luft ind og ud af Grahams lunger.

Handling

Tim og Liz får vist vej til Grahams stue. Ved synet af sin bror bryder Liz sammen og bebrejder ham hans tilstand. Det er alt sammen på grund af det der Headhunters-pjat. Sygeplejersken kommer ind og siger, at lægen senere vil orientere dem om Grahams tilstand. Ved 7-tiden ankommer Bill for at bakke op om Tim og den gamle helt, Graham. Han har dagens The Sun og kaffe med til mor og søn. Lægen ankommer kort efter. Dr. Smith forklarer om Grahams situation og antyder kraftigt, at de håber på komplikationer, så det er lovligt at slukke for respiratoren. Hvad der sker herefter, afhænger af Tims reaktion.

Fredagens medier: ICF vs. Headhunters

The Sun har tre sider om morgendagens opgør. Artiklen handler om de to firms' relative styrke i kategorier som størrelse, værste ry, blodigste historie og største trussel mod det engelske samfund. Artiklen konkluderer, at de to firms står lige. En lille rubrik på tredje side opremser de to holds mulige startopstillinger.

Formål

Scenens formål er at vise faren ved hooligan-livet og udfordre Tim på hans livsvalg. Samtidig skal scenen styrke hadet til West Ham og særligt Curb - Tim har hævn til gode. Endelig viser scenen det engelske klassesamfund i mødet mellem lægen og en patient fra arbejderklassen.

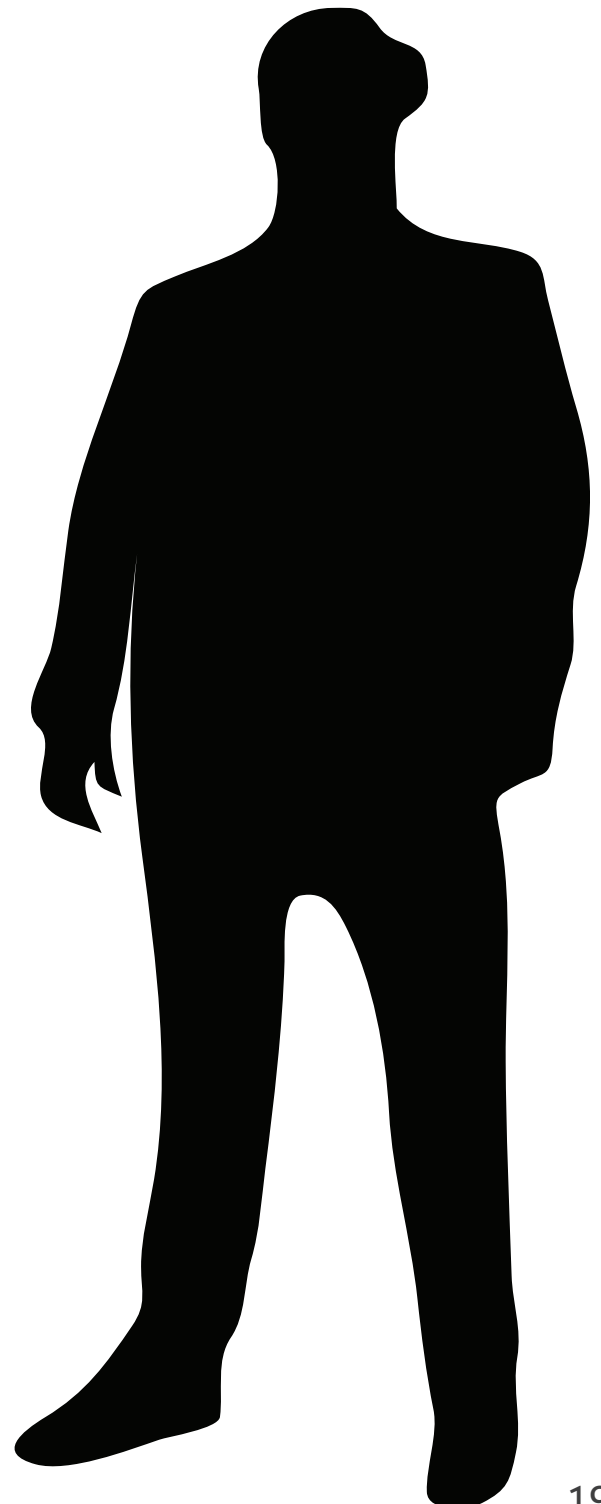
Spillederroller

Nurse Taylor

Nurse Taylor er i midten af 40'erne og har set lidt af hvert i sin tid på neurologisk afdeling. Hun ved godt, at det bedste for Graham ville være, at han fik lov til at sove ind på hospitalet. Omvendt ved hun også, at de pårørende lige skal sluge beskeden først. Hun forsøger derfor at bløde lægens småarrogante udlægning op. Hvis Tim eller Bill bliver aggressiv, beskytter hun lægen ved at genne ham ud ad døren og tilkalder om nødvendigt vagterne.

Spilledertips

I denne scene er det vigtigt, at du får sat ord på spillernes indre billeder. Dvæl ved Grahams tilstand, og spørg til Tims minder om den raske Graham.



Scene 6: Thieving Pakis!

Bootneck Bill arbejder i det lokale mini-supermarked, Tesco Express. Butikken er ikke stor, men godt pakket, særligt med madvarer. Fredag ved frokosttid er kunderne primært ældre mennesker, der langsomt skubber indkøbsvogne rundt og nærstuderer prisskilte. Bill konstaterer med et suk, at der er over syv timer til fyraften, men får så øje på to unge paki'er, som lusker rundt ved sprutten.

Tid: Fredag middag.

Scenetype: Personscene.

Spilpersoner: Bootneck Bill og senere Kev the Nutter.

Biroller: Mr. Hall (spiller: Jack), Jawad (spiller: Tim) og Nadeem (spiller: Looney).

Spillelængde: Kort.

Handling

Bill har spottet to potentielle tyve – og ganske rigtigt: Den ene sniger en flaske ind i jakkens inderlomme. Da Bill konfronterer dem, benægter de pure. De begynder at råbe op om racisme og justitsmord. Efter lidt tid dukker Bills chef op. Han insisterer på at høre begge sider og kigger mistænksomt på Bill. Netop som Bill reagerer på presset, kommer Kev the Nutter ind i butikken. Han ville købe en ramme dåseøl og sludre med sin mate, men vandrer lige ind i en absurd situation, hvor to små paki'er har hans krigshelt-ven på krogen. Hvad der sker derefter, afhænger af Bill og Kevs reaktioner.

Formål

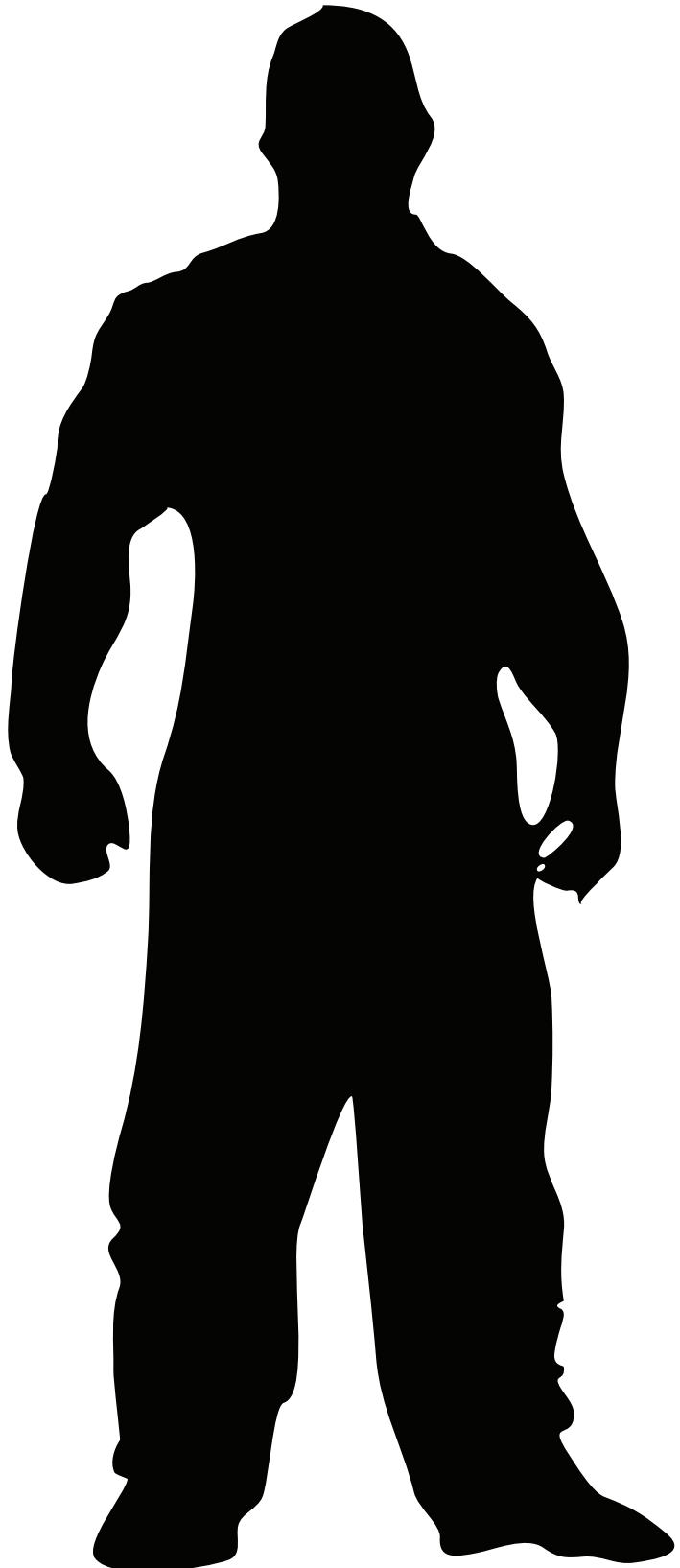
Formålet med scenen er at illustrere Bootneck Bills problemer i den 'virkelige' verden. Meningen er, at han skal blive frustreret over chefen og *paki-pakket* og blive presset til enten at æde sin stolthed eller sætte sit job på spil. Situationen kan blive endnu værre, hvis Kev beslutter sig for at 'hjælpe' sin ven.

Spillederroller

Ingen

Spilledertips

Det er dig, der styrer, hvornår Mr. Hall og Kev kommer ind – lad konflikterne blive kørt godt op først. Du kan også bruge de øvrige kunders reaktioner til at lægge pres på Bill eller forsøge at dæmpe ham med forundrede øjne, høje gisp og lignende.



Intermezzo 2: Gearing Up

Tid: Fredag aften.

Scenetype: Fortællesekvens.

Spilpersoner: Alle fem hovedroller.

Spillelængde: Ultrakort.

Handling

Gearing Up er scenariets anden fortællesekvens og handler om hovedrollernes forberedelse til en aften i byen. Fortæl dem, at de har ½-1 minut hver. Spørg gerne om, hvordan de forholder sig til de to sidste dages hændelser, eller find inspiration nedenfor. Det kan være en god idé at slutte af med Bill, som lige har været på.

Du kan bruge følgende spørgsmål, hvis spillerne har brug for inspiration:

- Hører du noget særligt musik?
- Hvad går igennem dit hoved, mens du står i badet?
- Hvad for noget tøj tager du på?
- Hvad er din forventning til aftenen?
- Tænk tilbage på jeres sidste bytur, hvad lavede I dér?

Formål

Fortællesekvensens formål er at illustrere forventningens glæde til en bytur med gutterne og ud-
dybe, hvad hovedrollerne tænker, når de er alene.

Scene 7: Friday Night Out

Endelig er arbejdsugen overstået, og I er samlet på Shed Bar. Det er tid til at fordøje ugens begivenheder, få nogle pints inden for vesten og lade op til den store kamp i morgen.

Tid: Fredag aften og nat.

Scenetype: Fællesscene.

Spilpersoner: Alle fem hovedroller.

Biroller: Ingen.

Spillelængde: Lang.

Handling

Dette er en mere åben scene med tre snapshots fra en bytur, hvor hovedrollerne enten kan vende ugens udfordringer indbyrdes eller interagere med de biroller, du styrer som spilleleder. De tre steder er Shed Bar først på aftenen, raveklubben Club Kinetic timer senere og curryhouseet Restaurant Bangalore, hvor natten sluttes af.

Havde vi ikke en date i morgen?

Hvis Tim ikke selv har talt med Claire, ringer hun tidligt på aftenen for at høre, hvad planerne er for i morgen? Claire er fleksibel med hensyn til sted og tidspunkt, men bliver slemt skuffet, hvis Tim aflyser. Du spiller Claire, og samtalen skal være hurtigt overstået.

Shed Bar er fyldt med kendte ansigter. Veteranen Martin er i et trist lune efter at have besøgt Graham på hospitalet. Grønskollingen Noel er nervøs før mødet med West Ham. Endelig er bartenderen Jen ekstra flirtende – kæresten er på forretningsrejse, og hun er liderlig.

Club Kinetic

Legendarisk raveklub i en to-etagers kælder. Øverste niveau er domineret af en stor bar i blankt stål. Der er lilla sofagrupper og afslappende house. Niveauet under har et kæmpestort dansegulv. På en forhøjning står en dj og spiller bastung techno.

Fire timer senere er gutterne taget på **Club Kinetic**. Looney er på hjemmebane og kender store dele af klientellet. I én af sofagrupperne sidder Melissa og hendes sædvanlige slæng. Melissa værdiger ikke Tim et blik, og Jack eller andre interesserede kan få bekræftet, at Tim løj om at have scoret Melissa, hvis de spørger hende. I løbet af natten kommer flere til Looney for at købe ecstasy. Tre overklassefyre har fået lidt for meget af det ene og det andet og kommer måske til at skubbe til én af hovedrollerne.

Restaurant Bangalore

Restaurant Bangalore er et slidt indisk curryhouse på Fulham Road. Væggene er rødbrune og dekoreret med krimskrams fra Indien. Maden er fed, men billig, og stedet har længe åbent. Der er næsten halvt fyldt, selv om det er midt om natten. Tjenerne er ikke begejstrede for de mange stive gæster.

Sidst på natten er vennerne endt på **Restaurant Bangalore**. Det tager en evighed at få maden, alle er trætte, og flere ret fulde. Ved nabobordet sidder to birds, der gerne spiller op til nogle friske fyre. Ved ét af de andre borde sidder fire unge Fulham-fans. Én af dem bliver ved med at genere en fyr, der sidder og spiser sammen med sin kæreste. Er ham fyren ikke en lillebror til Bills gamle skolekammerat?

Formål

Formålet med scenen er at samle rollerne igen, så de har mulighed for at tale om de sidste dages begivenheder og morgendagens store kamp. Spillerne får mulighed for at spille lidt mere på gruppedynamikken og vise nye sider af rollerne i Londons natteliv.

Spillederroller

Martin (Shed Bar)

Martin er ekstra vemodig i aften. Han vil gerne tale om taktik og hævn (med Bill), og om hvilken god ven og stor Headhunter Graham var (med Tim).

Noel (Shed Bar)

Den unge Headhunter prøver at skjule det, men han er begyndt at blive ængstelig for mødet med West Ham. Hvis nogen taler med ham, spørger han ekstra meget til, hvor slemt det kan gå, og om ham Curb virkelig er så farlig, som folk påstår.

Jen (Shed Bar)

Jen er godt træt af sin kæreste, så hun er med på den værste, nu hvor han er udenbys. Hun flirter særligt med Jack, som hun før har været sammen med, og Looney, som hun altid har syntes var cute. Hvis der er én, som viser særlig interesse, vil hun gerne med i byen, når hun har fri. Hun kan f.eks. dukke op på Club Kinetic.

Melissa (Club Kinetic)

Melissa er i midten af tyverne, studerer kunsthistorie og er fast inventar på Londons raveklubber. Hun ved godt selv, at hun er lækker, og er godt træt af slatne fyres platte tilnærmelser. Hun synes, Looneys venner ser lidt for hooligan-agtige ud, og ham der Tim gider hun slet ikke snakke med. Hun kan dog tøs op, hvis nogen giver sig tid til at tale med hende og ikke kun stirre på hendes bryster.

Overklasseidioterne (Club Kinetic)

De tre 20-årige er ude og fyre deres forældres penge af. De havde hørt, at Club Kinetic var det store in-sted, men her er alt for mange tabere. De har lige været ude på toilettet og sniffe kokain og skubber til folk på vej op mod baren. De er arrogante og vil ikke undskyldte. Måske skubber de til Kev og kalder ham en dum arbejder, hvis han siger noget til dem?

Linda og Wendy - to stive birds (Restaurant Bangalore)

De to kollegaer i starten af trediverne har givet den gas siden fredagsbaren. Nu er de begge godt fulde, men er endnu ikke lykkedes med aftenens mission: at hive nogle søde fyre med hjem. De tilbyder ellers lidt for enhver smag, men ingen af dem er særlig kønne. De tager gerne initiativet.

Fulham-supporterne (Restaurant Bangalore)

De fire Fulham-fans har siddet på restauranten i nogen tid og er sådan set færdige med at spise, men hygger sig med at 'eje' stedet. De fyrer racistiske bemærkninger efter tjenerne, og én af dem er begyndt at køre en fyr (Mick) ved nabobordet op. De har det dog mest i munden, og hovedrollerne kan uden problemer give dem klø, hvis det kommer dertil.

Mick og Victoria (Restaurant Bangalore)

Mick er lillebror til en tidligere klassekammerat til Bill. Han har været kæreste med Victoria i et par måneder, de har haft en god aften i byen og ville slutte af med en afslappet gang curry. Desværre sidder de ved siden af de provokerende Fulham-fans og gider snart ikke høre på mere pis. Hvis ikke hovedrollerne blander sig, ender det med, at Victoria smider sin mango lassie i hovedet på én af Fulham-fyrene.

Spilledertips

Denne scene er meget op til spillerne. Din rolle er at give dem noget at spille op ad, men lad dem tage føringen, og afstem brugen af spillederroller derefter. Pas på med at have gang i flere spillederroller samtidig - det er altid svært at gøre overbevisende. Det er desuden vigtigt, at de får plads til at tale om begivenhederne fra de foregående scener, hvis de vil. Lad være med at dvæle for længe ved nogen af aftenens tre steder, og vær ikke bange for at klippe scenen hårdt. Hvis én af hovedrollerne tager hjem - alene eller med en pige - er det helt o.k. Så er han bare ikke med resten af aftenen.

Scene 8: Match Day

Man siger, forventningens glæde er den største, men for jer kan lørdag formiddag ikke gå hurtigt nok. Det er i dag, slaget skal stå. Det er højdepunktet, I har ventet på hele ugen. I gennemgår jeres forskellige forberedelsesritualer og forsøger at holde fokus. Men de seneste dages begivenheder presser sig på. Der er ting, der skal ordnes, før I mødes hos Bill for at tage af sted til Østlondon i samlet flok.

Tid: Lørdag formiddag.

Scenetype: Fællesscene.

Spilpersoner: Alle fem hovedroller.

Biroller: Varierer – Claire, Douglas, Karen og evt. biroller fra tidligere scener.

Spillelængde: Lang.

Lørdagens medier: Lockdown

Mediebilledet lørdag morgen er totalt domineret af FA Cup, og ingen kamp får mere omtale end West Ham-Chelsea. På forsiden af The Sun er der et billede af en betjent til hest under overskriften "Lockdown". I artiklen i sportssektionen udtaler politiet, at de "vil have fuld kontrol over Østlondon før og efter kampen". I en kommentar stiller The Suns sportsredaktør dog spørgsmålstegn ved, om politiet kan formå at holde de to "ondskabsfulde bander" i ave.

Handling

Hovedparten af denne scene udspiller sig, før gruppen tager af sted til kamp. Handlingen i disse timer afhænger af udfaldet af de tidligere scener, og hvilke konflikter du og spillerne synes er mest interessante at runde af. Foreslå en række mulige scener for spillerne, og bed dem vælge – eller vælg selv to-tre scener i alt.

Det handler om at få sat hovedrollernes personlige konflikter yderligere på spidsen. I det følgende kan du finde inspiration for hver af de fem.

Fatboy Tim

- Tim har potentielt stadig en date med Claire fra arbejdet. Hvis han vælger at gennemføre den som f.eks. en frokost, bliver det et forhastet romantisk møde. Eventuelt kommer én af de andre tilfældigvis forbi og spørger, om han ikke skal af sted? Kan det lykkes ham at balancere fodbold og kærlighed?
- Onkel Graham svæver mellem liv og død. Måske ringer Tims mor, om at det er blevet tid til at slukke for respiratoren. Kan Tim kapere det inden kampen, og hvem bør ellers sige farvel til onklen? Og hvad vil egentlig være i Grahams ånd?

Jack Rabbit

- Måske har Jack indvilget i at tage med til lægen. Alternativt kan Nicola dukke op og forsøge at overtale ham igen. Måske har Jacks mor hørt et rygte? Og hvad sker der,

hvis Nicola begynder at snakke om sine forventninger til ham som weekendfar? Hvordan udvikler det sig, hvis Kev eller Tim også er til stede?

- Måske har Jack for en gangs skyld været skodesløs og er faldet i søvn hos en scoring. Nu kommer hendes fyr hjem. I stedet for at gå amok bliver han dog ked af det.

Kev the Nutter

- Er Katy og Kev blevet venner igen? Måske vil Jenna mægle og har inviteret Tim med, så hun kan sparke ham til at få sin ven til at opføre sig ordentligt? Parterapeuter, familieweekender og lignende kan dog være dyre.
- Jon ved godt, at far skal til fodbold, men hvorfor må han aldrig komme med? Han er jo en stor dreng. Hvor stiller Katy sig i den konflikt?

Looney

- Looney skylder dealeren Jason penge, og Jason har hørt, at Looney solgte flere stoffer i byen i aftes. Har Looney skaffet pengene, eller er det tid til panikhandlinger? Hvis Looney ikke kan betale og indordne sig, bliver Jason rigtig ubehagelig og trækker en kniv. Hvordan kommer Looney ud af klemmen – måske bliver han reddet af en mate?
- Mor Susan er bekymret for sin søns opførsel og har sendt Looneys far, Douglas, over for at tjekke, om alt er o.k. Det kan blive en pinlig situation med piller på bordet og måske en pige i sengen. Og endnu værre, når Jason dukker op lidt senere.

Bootneck Bill

- Karen har fundet en romantisk tur til Tenerife, som hun gerne vil af sted på. Men hvordan fortæller Bill hende, at de ikke har råd, hvis han er blevet fyret?
- Hvis Bill var hård ved Jawad og Nadeem, har de taget hævn. Når de første gutter ankommer til Bills hus, ser de, at der er sprayet "White Pig" på hoveddøren. Hvordan forklarer Bill sig, og hvordan reagerer Karen foran hans mates?

Når I har været igennem et passende antal scener, samles gruppen hos Bill. Turen med undergrundsbanen går med sang og snak med andre Headhunters som Noel og Martin. De har planlagt at køre et stop for langt til stationen East Ham, men også dér er politiet mødt talstærkt op, og de bliver ledt direkte til stadion, uden mulighed for at slippe væk. Politiet provokerer undervejs og prøver på at få hovedrollerne til at miste fatningen, så de kan anholde dem.

West Hams stadion, Boleyn Ground, er godt fyldt op, og slagsange fylder luften. Chelsea presser på,

men West Ham kommer foran 1-0 på en alt for let frispilning til en angriber, der scorer sikkert. I pausen er humøret lavt på Chelsea-tribunen. Anden halvleg bølger frem og tilbage, men fem minutter før tid tager Dennis Wise chancen langt udefra, og bolden sejler lige op i krogen. Kampen ender uafgjort 1-1, og der venter en omkamp hjemme på Stamford Bridge om et par uger.

Efter kampen har politiet svært ved at styre masserne, og Headhunters slipper forbi eskorten. De er frie i fjendeland.

Formål

Formålet med denne sekvens er at få afrundet de mest interessante konflikter og komme det sidste kul på frustrationerne inden det store opgør mod West Hams hooligans.

Spillederroller

Du kan selvsagt gøre brug af alle roller, som er introduceret tidligere, og derudover tilføje yderligere roller efter behov.

Spilledertips

Inddrag gerne spillerne i scenevalget, men pas på, at det ikke kommer til at tage for lang tid. Skær igennem, og udvælg scener. Pas på med at gøre scenerne for komiske – det skal være drama, ikke sitcom.

I kan frit gøre brug af biroller fra tidligere scener. Lad dig ikke binde af, hvem der før har spillet birollerne – giv dem bare til en anden, hvis det går bedre op. Du kan naturligvis også tilføje helt nye biroller og instruere spillerne i dem, hvis de passer bedre ind.

Derudover kan det ofte skærpe scenerne, hvis du lader flere hovedroller deltage. På den måde bliver rollernes konflikter eksponeret for deres mates, og valget mellem Headhunters og andre forpligtelser bliver tydeligere. Hvis der er udestående for nogen af de roller, som ikke får en scene her, kan du samle dem op via en mini-fortællesekvens.



Scene 9: Congratulations, you've just met the ICF!

Endelig lykkedes det at slippe af med panserne. Efter timers irriterende overvågning og en neglebidende uafgjort match er Headhunters i den grad klar til selv at gå i kamp. De smuttede ned ad Credon Road, drejede ind på Southern Road og småløber nu forbi endeløse rækker af engelske småhuse, mod parkeringspladsen, som ligger cirka halvvejs nede ad vejen. Der venter fjenden. ICF og deres forhadte leder, Curb.

Tid: Lørdag aften.

Scenetype: Afsluttende fortællescene.

Spilpersoner: Alle fem hovedroller.

Biroller: Ingen.

Spillelængde: Middel.

P-pladsen på Southern Road

De to firms mødes på en ganske almindelig parkeringsplads i Upton Park-kvarteret, omkring en halv kilometer i fugleflugtslinje fra West Hams stadion, Boleyn Ground. Upton Park er fyldt med typiske engelske rækkehuse og er derudover kendt som et område med mange indkøbsmuligheder, især for Østlondons mange beboere af indisk og pakistansk baggrund.

Når alle har haft ordet tre gange, er scenen slut (der kan eventuelt være behov for, at du laver en kort afrunding).

Formål

Dette er scenariets voldelige forløsning, hvor hovedrollerens opsøgte frustrationer får frit løb og bliver til rå vold. Scenen skal illustrere, hvordan hooligansene går amok, og den skal være frastødende brutal.

Spillederoller

ICF og Curb

Start scenen med at etablere, at ICF og Curb som ventet er ved parkeringspladsen. Fyr eventuelt et par trusler af. Derefter har spillerne ordet.

Spilledertips

Husk, at det er spillerne, som bestemmer her. Hvis spillerne ikke går helt til biddet, er du velkommen til at bryde ind med uddybende spørgsmål, og du skal sørge for at knytte fortællingerne sammen og holde tempoet oppe. Slagsmål går hurtigt, og actionscener lever af korte, præcise detaljer. Men det er spillerne, som skal lade deres rollers frustrationer få frit løb og sætte ord på historiens voldelige forløsning.

Handling

Headhunters og ICF ramler sammen i masse-slagsmål. Hvad der sker, er op til spillerne.

Scenen er scenariets længste fortællesekvens, hvor spillerne beskriver volden, hjulpet af fortællekort. Tonen i scenen skal være realistisk og brutalt detaljeret. Brief spillerne om dette – og om, at de her har ansvaret for at fortælle om hele sceneriet, ikke kun hvad deres egen rolle gør. De må gerne fortælle om noget, der sker med de andre hovedroller, Noel og Martin eller nogle fra ICF, ligesom de kan vælge at fortælle, hvordan deres egne roller kommer til skade.

Bland fortællekortene, og giv hver spiller tre kort. Resten skal ikke bruges. Hver spiller har tre fortællesekvenser på hver ½-1 minut, og de skiftes til at fortælle. Hver gang en spiller har ordet, skal han bruge ét af sine tre kort som inspiration til noget i sin fortælling. Kortene er med, fordi de giver spillerne udfordringer at fortælle op ad – og måske et par overraskende perspektivskift undervejs.

Visitkortet

Det var Leeds' firm, som først fandt på at efterlade visitkort på deres ofre, men ICF blev særligt berømte for deres. "Congratulations, you've just met the ICF". Bagsiden af fortællekortene viser Headhunters' version af traditionen. Totenkopf-symbolet på kortet blev oprindeligt brugt af en panserdivision fra Waffen-SS under 2. Verdenskrig.



You Have Been
Nominated and
Dealt With By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**

Epilog

Tid: Lørdag aften og senere.

Scenetype: Fortællesekvens.

Spilpersoner: Alle fem hovedroller.

Spillelængde: Ultrakort.

Handling

Efter mødet med ICF er det dit ansvar at få rundet scenariet af i samarbejde med spillerne. Hvem går derfra som sejrherre, hvem er kommet til skade, hvem har politiet fået fat på, går Tims forhold til Claire helt i vasken, bliver Jack far, klarer Looney sig ud af klemmen hos sin dealer ... Og så videre.

Stil uddybende spørgsmål, og lad spillerne fortælle en passende mini-epilog for hver rolle.

Formål

Fortællesekvensen afslutter fortællingen om de fem hovedroller og runder dermed scenariet af.



Fucking Mental!

Biroller





Katy

Katy elsker Kev, men er ulykkelig. Katy føler sig mindre værd end sin søster, som er gift med Brian, der tjener gode penge. Hvorfor kan Kev ikke tage sig lige så godt af hende og deres søn, Jon? Og hvorfor kan de ikke få et barn til?

Rolle i scenen

- Som Katy er din opgave at belyse de sider af Kevs liv, han er mindre stolt af, og få ham gjort godt og grundigt frustreret.
- Du er ked af det, jaloux og urimelig. Du siger, at du vil forlade Kev, men i virkeligheden ønsker du bare at såre ham.
- I skænderiet vil du slå på, at han ikke er nok hjemme hos familien, at han sikkert har en affære, at I aldrig har nogen penge, at hans ture i retten for vold er et dårligt eksempel for Jon, og at hans dårlige sæd-kvalitet skyldes de tæv, han har fået som hooligan.
- Medmindre Kev slet ikke viser anger og medfølelse, vil du i sidste ende blive. Prøv som modydelse at få ham til at love at lave noget med dig og Jon på lørdag.

Scene 2 : I'm Leaving Kev (Again)





Fucking Mental!

Biroller





Jenna

Jenna er Katys småsnobbede søster. Hun går meget op i materielle ting og er stolt af sin mand Brians gode indtjening. Engang var Jenna kæreste med Tim, men han havde for få ambitioner, så hun droppede ham.

Rolle i scenen

- Som Jenna er din opgave at at pirke til Kevs mindreværds kompleks.
- Du blander dig i skænderiet, men er også en smule bange for Kev.
- Du tror ikke rigtig på, at Katy vil forlade Kev, så dine argumenter går på, at Kev skal tage sig sammen og blive mere ambitiøs. Han kan starte sit eget firma, ligesom Brian startede sit reklamebureau. Og hvis de vil have et barn til, må Kev skære ned på øllene.
- Du gider ikke høre på Tim, vatpikken skal bare blande sig uden om.

Scene 2 : I'm Leaving Kev (Again)



Fucking Mental!

Biroller





Nicola

Nicola er en køn brunette på 25 år. Natten med Jack var ikke noget særligt, men han var charmerende, og Nicola var skuffet over, at han aldrig ringede. Nu er hendes menstruation udeblevet, og hun har taget en positiv graviditetstest. Nicola har ikke råd til et barn og frygter desuden omgivelsernes reaktion på et farvet barn uden far. Omvendt har hun ikke lyst til at få en abort. Hun er nervøs ved at konfrontere Jack, men vurderer, at hun har bedre chancer for at få ham i tale med vidner til stede.

Rolle i scenen

- Som Nicola er din opgave at udstille Jack som en selvglad scorekarl.
- Du lægger ud med at foreslå, at han tager med til lægen lørdag formiddag. Hvis han prøver at undgå, forsøger du først med fornuft. I er to om det, du har ikke været sammen med andre, du er ikke ved at hive ham ned ad altergulvet, men vil bare gerne have ham med.
- Hvis det ikke virker, bliver du ked af det. Hvordan kan han være så ligeglad? Det er altså heller ikke belejligt for dig, men tænk på barnet!
- Hvis Jack håndterer sagen som et svin, bliver du rasende. Han er bare en skide gadedreng, ikke noget særlig godt knald, og du kan da bare få en abort, for du gider ikke være mor til en fejlfarve!
- Føl dig ikke for fin til at pointere, at Jack har en lille pik, hvis han har fortjent det.

Scene 3: The Lunch from Hell





Fucking Mental!

Biroller





Susan

Susan kom fra en arbejderfamilie, men giftede sig til bedre kår med Douglas, hvis forældre ejede et møbelfirma. Susan har aldrig følt sig helt god nok til Douglas' familie og overkompenserer ved at gå meget op i status og sine sønners bedrifter. Favoritten er hendes yngste, Tommy, som er i hæren, mens Liam (Looney) er en skuffelse, som bekymrer hende.

Rolle i scenen

- Som Susan er din opgave at prikke til Looneys problemer med at leve op til den øvre middelklasses idealer om flid, punktlighed og stræbsomhed.
- Susan er oprigtigt bekymret for Liam, og hun har ikke forstået, at de har grundlæggende forskellige værdier.
- Spørg til Liams job i familiefirmaet og hans chefs vurdering af indsatsen. Fortæl om Douglas' seneste sag som skilsmiseseadvokat, og at Tommy snart kommer hjem fra Bosnien. Prøv at inkludere din svigermor i samtalen.

Scene 4: Dinner and Debt



Fucking Mental!

Biroller





Granny

Granny er gammel og lidt træt af det hele. Ofte glider tankerne væk til hendes lykkelige ungdom. Hun har tendens til at blive konfus, på det sidste har hun f.eks. ikke kunnet forstå, hvorfor der forsvinder penge fra hendes tykke pung. Grannys mand døde for mange år siden, og alle hendes venner er ligeledes gået bort. Men en pige af gode kår brokker sig aldrig. Heller ikke når svigerdatteren spørger alt for meget, og barnebarnet hellere vil være på pubben.

Rolle i scenen

- Som Granny er din opgave at udfordre Looneys moral. Din pung i tasken i gangen er fuld af sedler, og Liam (Looney) har brug for dem.
- Stir ud i luften. Spørg til, hvornår din søn, Douglas, kommer hjem. Bliv bekymret over Susans spørgsmål, og kald Liam for Douglas.
- Tal om dine forsvundne penge, som du ikke kan forstå, hvor bliver af.

Scene 4: Dinner and Debt



Fucking Mental!

Biroller





Jason

Jason er Looneys dealer, som Looney skylder 1.000 pund. Jason har desuden hørt, at Looney er begyndt at deale selv, og hvis det er rigtigt, vil Jason have en andel. Jason er venlig, når man køber og betaler, men skrupelløs, hvis man ikke betaler.

Rolle i scenen

- Som Jason er din opgave at presse Looney. Du vil have dine penge inden lørdag morgen, og han må da kunne skaffe dem, eksempelvis fra sin rige familie. Ellers vanker der konsekvenser.
- Looney er en festlig fyr, som alle kan lide, men du giver ikke sjov-fyr-rabat.
- Hvorfor er hans forbrug så stort? Hvis han dealer, skal det være med din tilladelse.

Scene 4: Dinner and Debt





Fucking Mental!

Biroller





Graham

Graham var engang én af Londons mest frygtede hooligans. Før Curb smadrede hans kranium mod kantstenen. De sidste mange år har han været en skygge af sig selv, en savlende, forvirret retarderet. Nu er Graham ved at dø af en hjerneblødning.

Rolle i scenen

- Som Graham er din opgave at vise farerne ved hooliganismen.
- Du er helt væk. Du ligger bare og trækker vejret tungt. Af og til mumler du sagte, men ordene giver ingen mening.
- Som Graham er du en statist, de andre kan spille op ad. Hold masken, og lad være med at stjæle billedet.

Scene 5: A Shitty Morning



Fucking Mental!

Biroller





Liz

Liz er 50 år og arbejder i en tøjforretning. Tims far skred for mere end 20 år siden, og hun har aldrig fundet en ny mand. Hun er en overlever, som prøver at se lyst på livet. Men siden hendes storebror, Graham, kom ud for sit 'uheld', har det været rigtig hårdt. Han var hendes beskytter og bedste ven. Desuden er det dyrt at have ham boende på hjemmet.

Rolle i scenen

- Som Liz er din opgave at vise hooliganismens omkostninger for familien.
- Du kan ikke holde ud at se Graham sådan her. For første gang lader du din vrede slippe ud. Skæld den livløse Graham ud. Hvorfor skulle han også rende rundt med Headhunters og smadre sit liv? Og hvorfor skulle han indvie din eneste søn i dén dødsfarlige verden?
- Efter udbruddet falder du lidt til ro. Når lægen kommer, er du ydmyg og opgivende.
- Gå endelig til Tim, hvis det passer ind. Bed ham om at stoppe som hooligan og lade hævnen ligge.

Scene 5: A Shitty Morning





Fucking Mental!

Biroller





Dr. Smith

Dr. Smith er en velbetalt, dygtig og temmelig arrogant neurokirurg. Hvorfor kan de pårørende ikke slappe af og høre efter? Det er ham, der er eksperten. Denne patient er endda selv ude om det. Hooligans er arbejderklasse-trash, som ødelægger det engelske samfund.

Rolle i scenen

- Som Dr. Smith er din opgave at vise det engelske klassesamfunds skyggeside og provokere Tim.
- Levér din diagnose koldt og kontant. I har opereret, og patienten er stabil. Han vil dog aldrig blive lige så 'velfungerende' som før, så familien bør overveje at lade ham sove ind. Loven kræver dog, at han ikke kan trække vejret selv, så de kan først slukke endeligt for respiratoren, hvis der indtræder komplikationer.
- Hvis nogen bliver hårde i tonen, svarer du arrogant igen.
- Hvis de bliver aggressive, forlader du lokalet og lader sygeplejersken klare resten.

Scene 5: A Shitty Morning





Fucking Mental!

Biroller





Mr. Hall

Mr. Hall er Bootneck Bills pertentlige chef. Han kan godt lige orden, og han hyrede Bill i forventning om, at en tidligere militærmand havde samme indstilling. Han er noget skuffet over Bill og kan derfor ikke lade være med at blande sig i alle mulige detaljer.

Rolle i scenen

- Som Mr. Hall er din opgave at vise Bills lavstatus i den 'virkelige' verden.
- Du ankommer, da bataljen mellem Bill og de to pakistanske knægte er godt i gang. Du vil have en forklaring på postyret og insisterer på at høre begge sider - og er nedladende overfor alle, men særligt Bill.
- Hvis Bill er grov, irettesætter du ham. Hvis han har været eller bliver voldelig, fyrer du ham.

Scene 6: Thieving Pakis!





Fucking Mental!

Biroller





Jawad

Du er en pakistansk knægt på 16 år. Du og din lillebror Nadeem er i supermarkedet for at stjæle en flaske vodka. Du synes selv, at du er en cool thug, og regner ikke med, at I bliver snuppet.

Rolle i scenen

- Som Jawad er din opgave at udfordre Bootneck Bills temperament og fremmedhad.
- Når han opdager jer, lader du først som ingenting og kender ikke noget til noget.
- Når han bliver ved, råber du op om, at han er racist og psykopat. Når butiksbestyreren kommer, slår du endnu mere på, at Bill er racist.
- Hvis Bill bliver voldelig, krakelerer din tough guy-attitude, og du afslører dig selv som en bange, lille dreng.

Scene 6: Thieving Pakis!





Fucking Mental!

Biroller





Nadeem

Du er en pakistansk knægt på 14 år. Du er med din storebror Jawad i supermarkedet, hvor han vil stjæle en flaske vodka. Du er lidt nervøs, men ser op til din storebror og vil bevise, at du også er sej.

Rolle i scenen

- Som Nadeem er din opgave at udfordre Bootneck Bills temperament og fremmedhad.
- Du følger din brors eksempel og bakker hans historie op.
- Når Bill bliver mere hård i tonen, bliver du skræmt og prøver at mægle.

Scene 6: Thieving Pakis!



Fucking Mental!

Biroller





Claire

Claire er en genert pige uden verdens største selvtillid. Hun har altid godt kunnet lide Tim. Han virker rar og ser også meget sød ud, på trods af hans størrelse. Hun ved godt, han er nervøs, det er hun også selv. Det er længe tid siden, hun har været på date, og hun har virkelig glædet sig.

Rolle i scenen

- Som Claire er din opgave at tvinge Tim til at skuffe dig
- I starten opfører du dig som enhver anden genert pige på første date. Spørg ind til Tims fritid og venner.
- Når det går op for dig, at Tim har travlt, spørger du forsigtigt, hvad der sker, og bliver bekymret for, om han alligevel ikke kan lide dig.
- Hvis du finder ud af, at det handler om fodbold, bliver du ked af det og fornærmet. Du kan dog fortsat godt lide ham. Det er op til dig, om hans undskyldning/forklaring er god nok, til at du vil lade ham gå uden sure miner.

Scene 8: Match Day



Fucking Mental!

Biroller





Douglas

Douglas er en travl skilsmisseadvokat, som har været fraværende det meste af sine sønners opvækst. Han tror egentlig, det går o.k. for Liam (Looney), men hans kone, Susan, har tvunget ham til at tage hen til Liam og tjekke. Han er irriteret over at skulle bruge sin lørdag morgen på den slags pjat.

Rolle i scenen

- Som Douglas er din opgave at vise konflikten mellem Looneys livsstil og forældrenes forventninger.
- Først er du overrasket og spørgende. Hvad er det her for noget?
- Senere bliver du vred. Hvordan kan Liam dog byde jer dette?
- Sluttelig er du bekymret - særligt hvis dealeren Jason dukker op. Hvad kan vi gøre for at hjælpe? Skal knægten på afvæning? Måske bør du tage ham med hjem?

Scene 8: Match Day



Fucking Mental!

Biroller





Karen

De fleste ville kalde Karen en pige med ben i næsen, men hun er ikke særlig tilfreds med sig selv. Hendes arbejde som socialrådgiver er trist og opslidende, og forholdet til Bill er frustrerende. De har boet sammen i fire år, og hun elsker Bill, men han vil ikke åbne sig op og forpligte sig helt. Og nu har han igen lavet noget pis.

Rolle i scenen

- Som Karen er din opgave at vise konflikten mellem Bills livsstil og hans ønske om at blive anerkendt og respekteret.
- Først undrer du dig med en opgivende undertone: Hvad har han nu lavet?
- Senere bliver du tvær og bebrejdende. Vil Bill virkelig have et anstændigt liv sammen med dig? Hvad tænker naboerne ikke? Og hvorfor må I aldrig tale om følelser, og hvorfor vil han ikke være med i dit liv og f.eks. få et ordentligt forhold til din familie?
- Fra dit arbejde på socialkontoret ved du godt, at indvandrerne er en belastning for samfundet, og det er vigtigt at kræve, at de indpasser sig bedre. Men Bill må altså lære at styre sig.
- Hvis Bill er blevet fyret, bliver du småhysterisk bekymret. Hvordan skal I betale huslejen, og hvad med den romantiske tur til Tenerife du lige havde fundet?

Scene 8: Match Day

Chelsea-sangbogen

Chelseas fans har et utal af sange, chants og kampråb, som bruges omkring og under kampene. Her er et udvalg, som enhver Chelsea-hooligan kan skråle med på.

Blue Is the Colour

(Klubbens officielle slagsang blev udgivet i 1972 - her omkvædet)

Blue is the colour, football is the game
We're all together, and winning is our aim
So cheer us on through the sun and rain
'Cause Chelsea, Chelsea is our name

Carefree

(Klassisk chant, som især bruges på udebane)

Caaarefree, wherever you may be
We are the famous CFC
And we don't give a fuck whoever you may be
'Cause we're the famous CFC

Zigger Zagger

(Klassisk chant – i første del råber lederen ”zigger zagger”, alle svarer ”oi”, og til sidst går det over i fællessang)

Zigger Zagger! Zigger Zagger! Oi! Oi! Oi!
Zigger Zagger! Zigger Zagger! Oi! Oi! Oi!
Ziiigger! Oiii!
Zaaagger! Oiii!
Zigger Zagger! Zigger Zagger! Oi! Oi! Oi!

Oh when the Blues
Go steaming in
Oh when the Blues go steaming in
I wanna be in their number
When the Blues go steaming in

Celery

(Akkompagnerer en mangeårig tradition med at smide selleristænger – fx efter modstandernes spillere og trænere. I dag er det forbudt at medbringe selleri på Stamford Bridge)

Celery! Celery!
If she don't cum
I'll tickle her bum
With a lump of celery

Bubbles (mod West Ham)

(Chelsea-fansenes hånversion af ”I'm Forever Blowing Bubbles”, som normalt er West Hams store slagsang)

I'm forever blowing bubbles
Pretty bubbles in the air
They fly so high
They reach the sky
But like West Ham they fade and die
Tottenham's always running
Arsenal running too
We're the Chelsea boot boys
And we're running after you

Kampråb

(Tre eksempler på rene kampråb)

Chelsea sing, Chelsea fight
Chelsea set the train alight

Chelsea hooligans!
Chelsea hooligans!
Chelsea hooligans!

Let's go fucking mental
Let's go fucking mental
Na na na na na
Na na na na na



En støvle i ansigtet

En cykelkæde

En skalle!

**Du går ned
eller
Du får overtaget**

**Personen ved siden af
dig går ned**

**Én af de andre spillere
går ned**

ICF's hemmelige våben

**En gammel dame
overværer kampen fra
sit vindue. Beskriv det,
der chokerer hende
mest**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**

**En teenageknægt er for
første gang med ICF.
Beskriv hans oplevelse
af at stå over for jer**

Politisirener i det fjerne

**Brosten
eller
Panserne er her!**

**Ramt i skridtet!
eller
Tre om én**

**Den største, mest
tatoverede ICF-fyr**

Varige men?

**Knojern
eller
Dem, der ligger ned, må
man hoppe på**

**En ølflaske
eller
Det var tæt på!**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**

**Blodigt grin, smadrede
tænder**

**En stor hudafskrabning
eller
Brækket finger**

**Hey, han kan karate!
eller
Du snubler**

**Det skulle han aldrig
have gjort**

Forsvarsløs

Fuck, det her går galt!

**Flygt!
eller
Den ubehagelige lyd af
en knogle, der knækker**

Det mest sårbare punkt



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**

Gisper efter vejret eller Knockoutet



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**



You Have Been
Nominated and
Dealt with By
The

**CHELSEA
HEADHUNTERS**

Fucking Mental!
Bootneck Bill



Bootneck Bill - Fucking Mental!

Bootneck Bill

Fulhams firm løber, da de ser jer. Kujoner. Ned i fodgængertunnellen, over mod den anden side af vejen, hvor de tror, de kan komme væk. Hvilket er grunden til, at du har sat Kev the Nutter og syv andre Headhunters til at holde vagt på den anden side. Nu er kujonerne fanget i knibtangsmanøvren, og det gælder om at udnytte øjeblikket, I er næsten dobbelt så mange, da I stormer ind i tunnellen og tromler dem ned. Fulham-blodet sprøjter på betonen, og du sørger for at holde bagtroppen på plads, fanger en panisk teenageknægt og fortæller ham med næver, knæ og albuer, at han ikke behøver vise sig her igen. Ingen slipper ud uden at mærke, hvad Chelsea kan.

Du hader butikschefen. Mere end du hadede officererne i korpset. Det er så tydeligt, at Mr. Hall nyder at gå butikken igennem og pege på de hylder, I ikke har nået at få fyldt op. I dag er det afsnittet for rengøringsmidler og personlig pleje. Der mangler en slags shampoo, som han ved står ude på lageret. Skiltet med tilbuddet på det billige toiletpapir er ikke tydeligt nok. Og så videre, og så videre. Og nu kommer den ... Den sædvanlige kommentar om, at han forventede, at en gammel commando fra marinekorpset ville have bedre styr på detaljerne. Du hader ham.

Køen har stået stille i flere minutter nu. Det er ikke den blonde birds skyld. Hun kæmper bare for sin sag og vil ikke snydes af det fedtede svin bag disken. Nu må det snart være nok. Nu kan du se, hvordan idioten undertrykker et hånligt grin. Du træder de tre skridt frem, fanger hans opmærksomhed med et "Oi!" og chopper ham på tværs af kyssetøjet, ser overlæben flække, hører en tand ramme gulvet, og så ligger han ned, og du står over ham og råber, at sådan en skide paki ikke skal komme herop og tro, han kan fuppe rigtige englændere, og han bare kan rejse hjem til sit lorteland. Og du tager dine cigaretter, giver den forfjamskede blondine hendes varer, og nogle klapper, da du går ud af kiosken. Du har været dernede, i Golfkrigen, og du ved, at det eneste, den slags forstår, er hårdt mod hårdt.

Karen er på nakken af dig igen. Hvorfor viser du ikke, at du elsker hende? Hvorfor har du altid en undskyldning for at lade være med at tage med ud og besøge hendes familie? Hvorfor finder I ikke et rigtigt hus i stedet for den her lejlighed? Selvfølgelig elsker du hende, ellers sad du ikke her, men hun fatter ikke, at du ikke kan holde ud at snakke om det hele tiden, og at alt det familiepladder får dit hoved til at koge. Om lidt tuder hun og går sin vej, og du vil hamre hånden i væggen i arrigskab.

Shed Bar syder af forventning. Jen langer pint efter pint ud bag baren, og gutterne er godt oppe og køre. I morgen skal I til Tottenham og dele kærlighed ud til deres jødefans. De har ingen ryggrad, kan aldrig matche Chelsea, så planlægningen handler om at undgå at blive stoppet på vejen. Det er et skakspil om at stå af ved den rigtige undergrundsstation og gå ad ruter, panserne ikke forventer, andre ruter end sidst, og så samles inden det store angreb. Men som sædvanlig forstår de andre ikke, hvor vigtigt det er at have alle detaljer på plads. Jack kigger på damer, Kev prikker til Looneys narkoner, kun Fatboy Tim følger opmærksomt med, men hvor meget siver ind dér?

Du får en klump i halsen, da du ser de ældste veteraner ankomme til det årlige arrangement i Royal Marines-barakkerne ved Plymouth. Vejrbidte, gamle mænd i tweed-jakkesæt og kasketter. Deres ordener viser, at de var med til at forsvare Imperiet mod japserne, og du kan kun gøre ærbødigt honnør. Og dér er generationen før din; dem, der i bidende frost sneg sig gennem et minefelt og kæmpede sig hele vejen op ad Mount Harriet i ét af Falklandskrigens afgørende slag. Til sammenligning var jeres udstationering hos kurderne i Nordirak efter Golfkrigen ingenting. Der er ikke meget ære i at beskytte én slags wogs mod en anden slags wogs.

Karen forsøger at fange din opmærksomhed, snakker løs om én eller anden invitation, men du signalerer, at du ikke har tid nu. Hun burde også vide, at du vil koncentrere dig fuldt ud om tv'et under en så vigtig FA Cup-lodtrækning. Nu kører plastikboldene rundt i bowlen. Og der kom vi, Chelsea. Yes, udebane! Oh yes! Mod West Ham og deres ICF, ét af de få firms, som næsten kan måle sig med Chelsea ... Det bliver smukt, og du griber mobilen og sender sms'erne af sted. Shed Bar, onsdag, planlægning af slaget.

Bootneck Bill - **Fucking Mental!**

Dit nick

"Bill har ikke noget øgenavn. Han er en 'bootneck', en commandosoldat fra Royal Marines, så det er mere en ærestitel. Vi må aldrig glemme, hvordan drengene gik i krig mod Saddam for vores skyld." – *Kev the Nutter*

Dine battle scars

- En lejlighedsvis smertende venstre skulder, som gik af led, da en Arsenal-fan sneg sig til at slå dig ned bagfra.
- Et rødt, cirkulært ar i højre tinding fra dengang, en eks-kæreste smed en tallerken i hovedet på dig. Der har spredt sig en myte om, at du fik arret i Golfen, og du ser ingen grund til at afkræfte den.

Din stil

Det skal være pænt og praktisk. Jakken er det vigtigste, en mørkegrøn, vindtæt Fjällräven. Skoene er det næste. Du foretrækker støvler frem for sneaks og er den eneste i firmaet, som stadig går i Dr. Martens. Du går ofte i mørke sweatere fra Paul & Shark, de er pæne og i god kvalitet. Jeans er jeans, og du har ikke noget foretrukket mærke.

Din rolle i scenariet

Du er en hooligan, medlem af ét af verdens mest berygtede firms, Chelsea Headhunters. "Fucking Mental!" handler om, hvorfor det er fedt. Hvad der får unge, tilsyneladende velfungerende mænd til at gå ind i et fællesskab, der dyrker vold og hader autoriteter. I scenariet bliver du stillet over for nogle valg mellem det normale, kedelige samfundsliv og troskabet mod Headhunters. Du får den bedste oplevelse, hvis du spiller med på dem, og især hvorfor du vælger dit firm.

Din frustration handler om at være glemt. Du har gjort din del, fulgt reglerne, tjent Hendes Majestæt – og alligevel kan du ikke bruges til andet end at kommandere rundt med et par flaskedrenge.

Dit kick kommer af at lede drengene i kamp. Bruge din træning og erfaring og vise, hvordan et køligt taktisk overblik kan gøre en forskel.

De andre

Kev the Nutter er en stor, stærk tømrersvend og firmets bedste i kamp mand-mod-mand. Kendt for de skaller, der har givet ham hans øgenavn. Altid til at stole på, selv om han nogle gange har svært ved at bevare fatningen. Panserne vil vist meget gerne finde en undskyldning for at smide ham i fængsel.

Jack Rabbit er snu og hurtig på både næver og fødder. Lidt en smart-ass med sit fine børsmæglerjob, men han kunne måske have lederpotentiale, hvis han ikke altid havde så travlt med at opsnuse fiske. Typisk for en sort fyr at tænke så meget med pikken.

Fatboy Tim er andengenerations Headhunter. Dengang du kom med i firmaet, var hans onkel Graham én af de legendariske ledere. I dag er Graham en grøntsag efter at have mødt en kantsten i kamp mod West Ham. Sørgeligt. Tim slægter ham desværre ikke ret meget på. Han vil gerne, men er blød.

Looney er en gal narkoman, der tror, han kan te sig, som han har lyst til, fordi hans familie har penge, og han ikke behøver lave en skid i sit familiefirma-job. Nogle gange er det ikke til at greje, om han er høj på ecstasy eller bare i crazy-humor. Men hans fandenivoldskhed gør ham til den perfekte provokatør, når I skal lokke de andre firms ud af busken.



Fucking Mental!
Fatboy Tim

Fatboy Tim - Fucking Mental!

Fatboy Tim

Din krop kører den gule truck rundt på lageret, men dine tanker er langt væk og ordner langt vigtigere ting. Du har lige vundet den helt store lotto-præmie og har investeret millionerne i Chelsea FC. Ved et velgørenhedsarrangement spiller førsteholdet og sponsorerne småspil til ære for den fremmødte presse, og du imponerer med magiske afslutninger og tunneller på midtbanegeniet Dennis Wise. Bagefter tilbyder manageren dig en stor kontrakt, men du insisterer på at spille gratis, for du elsker Chelsea alt for meget til at tage imod deres penge. Ugen efter scorer du hattrick på udebane, og til efterfesten er Kylie Minogue meget kærlig, så I ender ... Klokkeren afbryder din dagdrøm. Frokost. Du var egentlig også blevet sulten.

Du skal til det vildeste rave. Ude foran den rå betonbygning hiver du igen Hugo Boss-skjorten en anelse op af bukserne. Bare den ikke får dig til at se fed ud. Indenfor er lyden øredøvende, røgen tæt og lyset flimrende, og her er simpelthen så mange lækre birds. Hvor er det fedt, at Looney ville have dig med. Alle kender Looney, og han præsenterer dig som sin mate. Ved siden af dig sidder en superlækker tøs, Melissa, og du prøver at lade være med at stirre på hendes bryster i den stramme top. Du drikker shots for at slappe af, bassen brager af sted, og Looney hopper op på bordet og byder alle på piller. Du har aldrig prøvet E før, men vil ikke virke kedelig, og så kommer modet, og du danser med Melissa, men da du vil kysse, stikker hun dig en lussing. Du siger til dig selv, at du er ligeglad, og at du egentlig også er vild med Claire fra arbejdet. Inden du sniger dig væk uden at sige farvel.

Du er 10 år, da Onkel Graham for første gang tager dig med på Shed Bar. Han har lovet at tage dig med ind og se Chelsea, fordi din far er en taber, som er skredet fra hans søster og har ladet dig i stikken. Sådan siger Onkel Graham i hvert fald. Du har aldrig før set så mange voksne mænd. Nogle af dem er skræmmende, store, skaldede og med ar i ansigterne. Men alle gør plads for Onkel Graham. Han løfter dig op på baren, råber "Oi!", og alle bliver stille. Og så siger han, at du hedder Tim og er hans nevø. Og alle hæver deres glas og råber dit navn og hopper, så gulvet bevæger sig, og du synger med på "Let's go fucking mental", og Onkel Graham løfter dig op i sine stærke arme og giver dig et kys på kinden. Det er først år senere, at du virkelig forstår, hvor stor en mand din onkel var i Headhunters. Før ulykken.

Shed Bar har forvandlet sig til et forhørslokale. Der er ingen vej tilbage, og du holder fast i, at Melissa kastede sig over dig, da I kom hjem til hende. Du skæver til Looney, som ved, du lyver, men intet siger. Jack Rabbit siger, at han ikke

tror på dig. Hvorfor skulle du lige score, den aften han ikke var med? Dine mates griner, og Kev siger, at du får mindre fisse, end det engelske landshold vinder pokaler. Jack kører videre og spørger til stillinger og alt muligt. Kev siger, at du da i hvert fald ikke har brugt missionæren, for så havde der været historier om en fladmast kælling i nyhederne. Alle griner, og du griner lidt med og tager en dyb tår øl. Det her bliver en lang aften.

Scouserne fra Liverpool er tre gange så mange som jer, og med banelegemet i ryggen er der ingen steder at løbe hen. Scouser-fjolserne kommer nærmere, og det begynder at regne med brosten. Kev undgår akkurat en sten med retning mod hans hoved og griner grumt til dig. Og så bryder stormen løs. Til højre ser du Jack få en knytneve lige på kinden, og en skinny fyr med strithår svinger ud efter dig, og du undgår slaget og giver ham et knæ i nyrene, så han knækker sammen. Foran dig er Kev gået ned, en pumpet fyr sparker ham igen og igen i ansigtet, og du kan mærke vreden vælte op i dig, da du tager tillob. Svinet tager flyvesparket med dine 120 kilo lige i brystet, han rammer jorden med et brag, og du hjælper Kev op, og han smiler og gurgler "tak, mate" bag sine blodige tænder.

I dag er dagen. Claire plejer at gå sent om onsdagen, så du venter, til de fleste er gået. Du har købt en blomst og er i dit nye Fred Perry-outfit inklusive cap. Man kan godt se maven, men ikke så meget som i dit andet tøj. Claire har den hvide skjorte på og de røde briller, som får hende til at se ældre ud. Hun smiler, da du kommer ind på kontoret. "De her er til dig," får du fremstammet. Stupidt, hun synes helt sikkert, du er en klovn! Men hun smiler endnu mere og takker dig. Så du fortsætter, om hun måske vil gå ud med dig på næste lørdag? Claire rødmer, og du ved, hvad der kommer nu: Jeg-kan-kun-lide-dig-som-en-ven ... Men nej, hun siger bare ja tak.

Din mor kommer ud til døren og giver Onkel Graham et knus, og han stavrer ind i stuen. Hun kysser dig på kinden og vil vide, om de sagde noget nytovre på hjemmet, men der har jo ikke været noget nyt siden ulykken. Siden et fucking ICF-West-Ham-svin slog Onkel Grahams hoved ned i kantstenen for syv år siden. I spiser hjemmebagt kage, og din mor tørrer savl af Grahams kind. Der har været lodtrækning til FA-cuppen, du tjekker tekst-tv og læser højt med dirrende stemme. "Chelsea skal til ... West Ham". Du kigger på Onkel Graham, og i et øjeblik er du sikker på, at der er kontakt, før hans blik igen bliver tomt. West Ham ... Du skal sørge for at hævne Onkel Graham. Det er bare noget pis, at kampen spilles samme dag som din date.

Fatboy Tim - **Fucking Mental!**

Dit nick

”Hvorfor vi kalder ham Fatboy Tim? Jamen, kig lige på den dunk, han slæber rundt på. Alt for mange fritter og onion bhajis. Han er sgu da bare den fede dreng.” – *Jack Rabbit*

Battle scars

- Et langt ar efter et knivstik på højre underarm. Fra dengang du var sidste mand på benene mod Liverpool.
- En skæv højre lillefinger, som voksede forkert sammen, efter en Millwall-psykopat gik efter dit hoved med en cykelkæde.
- Et grimt ar i hovedbunden, mellem tinding og øre på venstre side. Fra metalsnuden på en Arsenal-fans støvle.

Din stil

Du hader tætsiddende tøj, så du køber baggy jeans fra Fila. Fred Perry-poloer sidder også o.k., og du kan lide kombinationen af farve og sort kant på kraven. Alternativet er Hugo Boss-skjorter. Når det kommer til sko, sværger du til Adidas. Din Stone Island-jakke er i sort med lidt glans. Og så er der cap'en – koksternet fra Fred Perry.

Din rolle i scenariet

Du er en hooligan, medlem af ét af verdens mest berygtede firms, Chelsea Headhunters. ”Fucking Mental!” handler om, hvorfor det er fedt. Hvad der får unge, tilsyneladende velfungerende mænd til at gå ind i et fællesskab, der dyrker vold og hader autoriteter. I scenariet bliver du stillet over for nogle valg mellem det normale, kedelige samfundsliv og troskabet mod Headhunters. Du får den bedste oplevelse, hvis du spiller med på dem, og især hvorfor du vælger dit firm.

Din frustration handler om usikkerhed. Du er tyk og kikset, og selv om alle i firmet kender dig, respekterer de dig primært på grund af din onkel. Det er bare noget ved dig, som gør, at du altid vil være et tykt mobbeoffer.

Dit kick kommer af at være med i fællesskabet. Det kan godt være, at de andre er efter dig, men når I står skulder mod skulder over for fjenden, bliver der regnet med dig.

De andre

Bootneck Bill er firmets erfarne leder, manden med det kølige overblik. Det er ikke tilfældigt, han er jo tidligere commandsoldat og veteran fra Golfkrigen, og du holder aldrig op med at blive imponeret af, hvor hurtigt og præcist han kan lægge en taktik og kommandere alle tropperne på plads. Han bøvler vist med en sur kæreste derhjemme, men på Shed Bar er Bill kongen.

Looney får dig altid til at grine. Han er den vildeste festabe, som tør give den gas med piller, sprut og alt andet, der gør én høj. Alle elsker Looney, som også er frygtløs, når han udfordrer de største drenge fra de andre firms. Du ville ønske, du selv havde mere af Looneys stil. Med knap så mange stoffer, dog.

Jack Rabbit er den vildeste scorekarl, en smart sort fyr med lækkert modetøj og penge fra børsen. Du burde egentlig beundre ham, men du har lidt for mange gange set ham være svinsk over for pigerne, og han prikker hele tiden til, at du ikke selv får noget. Der er nu ikke noget pis med ham, når I står skulder ved skulder.

Kev the Nutter er lidt af en psyko. Virkelig nuts, når han kaster sig over de andre firms. Du er glad for, at den store tømrer er din ven, for det ville dæleme være skræmmende at stå over for det store, gale brød. Uden for firmet er Kev en forbilledlig trofast familiefar, som vil gøre alt for sin kone, Katy, og især sin søn, lille Jon. Du var en kort overgang kæreste med Katys søster, Jenna, men blev træt af, at hun altid hakkede på dig. Så det var egentlig o.k., at hun skred.

Fucking Mental!
Jack Rabbit



Jack Rabbit - Fucking Mental!

Jack Rabbit

Der glider pints ned, og Shed Bars indre bliver småsløret for dit blik. Bag disken smiler og flirter Jen, mens hun langer lager og cider ud. Fuckable, det kan du skrive under på. Hun er testkørt og har vist fast fyr på nu. Længere nede sidder tre veninder ved et bord, draget herind for at møde en rigtig mand. En blondine, business-tøj, gode nødder. Fuckable. Hendes sorte veninde med et frigidt drag om munden. Not fuckable. Og den tredje, blond og rødmosset og med flere kilo på. Man siger, at tykke piger er nemme, fordi de godt ved, at de ikke har samme værdi som deres lækre veninder. Men du ved bedre. Sandheden er, at tykke piger er det bedste valg til en vild nat, fordi de går med til mere i håbet om at imponere fyrene. Kinky-fuckable.

Spejlet viser dig en cool fyr i Paul Smith-skjorte, og du ved, at du kan få, hvem du vil have, for du er Jack Rabbit. Sexmaskinen, der danser hele natten og knepper hele morgenen, tændt op af lyst til alle jordens piger og kærlighed til Chelsea. Men igen kommer en tanke snigende: Hvornår stopper det? Hvornår er der én af dem, som fortæller alle de andre medlemmer af den internationale kvindesammensværgelse, at du bare er en kold skid, og at der, trods rygterne, findes sorte mænd med små pikke? Hvornår får din pisseirriterende mor ret i, at du bare lige skal have løbet hornene af dig?

De lytter, dine fire mates. Looney griner med, og Fatboy savler næsten, mens Kev og Bill forsøger at se ligeglade ud. De har jo damer på, men kan heller ikke lade være med følge imponeret med i dine historier, selv om de har hørt det meste før. Om Skrigende Sue, om den lægestuderende med gummilagerne og om den ultrastive indiske pige, som du knaldede i en port, et minut efter I stødte ind i hinanden på gaden, og mens du stadig havde din curry i hånden. For fanden, du scorer mere end de fire andre tilsammen. Du er en kunstner.

Du vågner først, som du næsten altid gør. Rutineret. Så du kan nå at hoppe i tøjet og snøre skoene, inden hun åbner øjnene. Hun var vist sød nok. Brunette. Godt knald. Var det Nicola, hun hed? Du kan faktisk ikke huske det, og hun ligner også bare alle de andre, som hun ligger der med post-blowjob-læbestift. Er det værd at blive liggende? Nej, om lidt klikker rutinen ind igen. "Sorry, love, jeg må smutte. Det var sjovt," og hun vil lade, som om hun ikke bliver ked af det, og du vil lade, som om du er ligeglad, inden du går ned og fylder tomheden op med æg, bacon og baked beans.

Regnen smådrypper ned over parkeringspladsen, men I bemærker det ikke, for nu er de her. West Ham. Fucking ICF. Wankers, men seje wankers. I spreder jer ud i kampformation, det samme gør de, og det er slut med at synge og håne. En flaske ryger gennem luften, du ser ikke hvorfra, og I springer frem mod fjenden som én organisme, ét tyvehovedet brølende Chelsea-kampmonster, og en smart-ass i brun læderjakke slår først, noget karate-pis, men du tager slaget på skulderen og smækker forarmen gennem hans fjæs, og han sprøjter blod og går ned, og du vil trampe hælen i hans ansigt, men han ruller, og du må nøjes med et par spark, mærker hans ribben give efter, inden Looney river fat i dig og skriger, at panserne er på vej, og så spæner I, og du kan mærke blodsmagen i munden. Og du er i live.

Du hører næsten ikke efter, mens han taler, din chef. Blablabla. Her i Barclays Bank møder vi til tiden og binder slipset ordentligt, hvis vi vil have den succes, vores talent berettiger til. Blablabla. Som om du ikke er mindst lige så dygtig som de andre daytraders. Som om du ikke har fortjent at koble lidt af. Som om ham spaden nogensinde har prøvet at rave igennem en hel nat på drum'n'bass, sex og en enkelt pille. Du har styr på det; det er ham, der trænger til at slappe af.

Maskinkaffen smager beskt, men opkvikkende. Du skimmer business-sektionen i kaffebarens gratis avis, men fanger den rødhåredes blik ud af øjenkrogen. Eftermiddag i City. Du ved, du udstråler selvsikkerhed og finansiel power, og du skal netop til at skalere op til fuld øjenkontakt, da sms'en fra Bill bipper ind på din mobil. Nå ja, for fanden, cup-lodtrækningen ... Det blev West Ham. West Ham ude i FA-cuppen, det er fucking legendarisk!, og du pumper næven i vejret, skriger glæden ud og ignorerer den rødhårede, som ruller med øjnene og mumler "Fodboldtosse" til sin veninde. Det bliver årtiets kamp, og du kan ikke vente med at møde de wankers igen.

Jack Rabbit - Fucking Mental!

Dit nick

En aften på Shed Bar. Looney i sit sædvanlige standup-humor. "Jack, han er som en kanin. Et, to, tre smæk med den sorte svaber, og så videre til den næste bird!" Det blev hængende. Jack Rabbit.

Battle scars

- Et kort ar på siden af højre næseryg. Fra en skalle, men du kan ved gud ikke huske, hvem der gav dig den. Det er mere sexet end grimt.
- Et 2 cm langt ar mellem venstre hånds tommel- og pegefinger, fra en italiensk kniv i Europacuppen. Fandens til spaghettier og deres knive. Han hylede som en lille, brun gris, da I fik fat i ham.

Din stil

Du tjener gode penge, har en pæn krop og kan lide at vise begge dele. Dine sneaks er altid hvide og dyre - helst Paul Smith. Du går kun i tætsiddende designerjeans. På arbejdet har du slips på, men i byen er det Paul Smith-skjorter eller poloer i stærke farver fra Lacoste og Polo Ralph Lauren. Din Burberry-jakke er lang og lapset med høj krave.

Din rolle i scenariet

Du er en hooligan, medlem af ét af verdens mest berygtede firms, Chelsea Headhunters. "Fucking Mental!" handler om, hvorfor det er fedt. Hvad der får unge, tilsyneladende velfungerende mænd til at gå ind i et fællesskab, der dyrker vold og hader autoriteter. I scenariet bliver du stillet over for nogle valg mellem det normale, kedelige samfundsliv og troskabet mod Headhunters. Du får den bedste oplevelse, hvis du spiller med på dem, og især hvorfor du vælger dit firm.

Din frustration handler om status. Det er lige meget, hvor cool eller rå du er. Du vil altid være den sorte fyr fra forstæderne.

Dit kick kommer af at være ovenpå. Hvad enten du ligger over en pige, der skriger af fryd, eller står over en wanker og giver ham støvlen i fjæset

De andre

Looney er sgu fed. Du kan kun have respekt for, at han så kompromisløst fyrer den af hver eneste weekend i stedet for at knokle i sin farfars kedelige møbelfirma. I er to beslægtede sjæle – du går efter tøserne, han er til piller og dans hele natten, men det er cool. Og du har set ham lave de vildeste practical jokes over for andre firms.

Kev the Nutter er en kampmaskine. En stor håndværker, der brøler ind blandt modstanderne og nikker skaller til højre og venstre. Og han lader aldrig en ven i stikken. Respekt. Men det er altså absurd, at sådan en mand lader konen trække ham rundt ved næsen. Hun har alt for travlt med at omsætte Kevs penge til sko og nipsting.

Fatboy Tim ville måske være en cool fyr, hvis han ikke var så fuld af varm luft. Han tror vist, at han kan imponere jer med historier om piger og præstationer, som alle kan høre er løgn. Det spiller ikke. Hvis ikke hans onkel Graham engang havde været én af de hårdeste Headhunters, ville han nok ikke være med i firmet. Du kan dog ikke sætte en finger på hans loyalitet.

Bootneck Bill er én af de der militærfyre, som tror, at Imperiet stadig findes. Fint nok, at han har været i marinekorpset og kæmpet i Golfkrigen, men du kan ikke se nogen sergentstriber, der giver ham lov til at koste rundt med jer andre. Men ret skal være ret, han er dygtig til at lægge baghold og skaffe jer taktiske fordele mod de andre firms.

Fucking Mental!
Kev the Nutter



Kev the Nutter - Fucking Mental!

Kev the Nutter

Der bliver helt, helt stille, og verden går i slowmotion. Det er, som om to gigantiske projektører oplyser jer to på en scene. Du griber fat i Arsenal-fyrens røde trøje, trækker ham fremad og knalder panden ned over hans næseryg, mærker bruset kvase og benet splintre, hører ham grynte, da han bukker sammen. Du jager knoerne i hans nyre, og én gang til, og et slag i nakken sender ham i jorden med næsen forrest. En hånd hiver i dig, du træder bagud og kigger på de to andre Gooners, indsnuser deres frygt og mærker dit smil brede sig, da de slår øjnene ned og accepterer, at det er Kevs Lov, som gælder her.

Det er et lækkert tv, din svoger Brian viser frem. Sort Panasonic, stilfuldt, en fjernbetjening med funktioner, du aldrig har hørt om. Brian gennemgår begejstret hver en detalje, og du føler dig fanget i en genudsendelse. Hver gang I er på besøg hos svigerfamilien, har Succes-Brian købt noget nyt. Hver gang kigger du over på Katy og ser, hvordan hun smiler stift og flytter nervøst på benene. Og hver gang ved du, at lille Jon vil spørge, om I ikke også kan få sådan én dims, som onkel har, så Katy må forklare, at I ikke har helt så mange penge som onkel Brian. Fordi du ikke har et smart job i reklamebranchen og tjener kassen på at sprede løgnehistorier.

Luften er tyk af røg, sved og øldunst. Fredag aften på Shed Bar. Lige meget hvor du kigger hen, ser du mates – dér er Jack i færd med at tale trusserne af en pige, dér har Tim og Looney gang i en kompliceret drikkeleg. Du læner dig tilbage i stolen, lader fingrene glide rundt om det kølige pintglas, og du føler dig hjemme. Fri for jakkesættens pis på arbejdet, fri for de dumme skænderier med Katy. Her er alt perfekt ... eller næsten, for den der olme idiot tror vist, at Tim kigger på hans pige. For fanden da. Du ranker ryggen, brøler et "Oi!" gennem lokalet og fanger idiotens blik, og så skal han ikke nyde noget ... Og Tim ser faren drive over, kigger over på dig med et fjoget smil, og du hæver glasset og skåler uden ord. It's cool, mate.

Du bliver hurtigt færdig med dit vinduesfag og træder tilbage for at betragte lærlingens arbejde med det næste. Han sjusker, er upræcis. Det vidste du, han ville være, da du så ham gå tøvende i gang. Du venter, til han tror, han er færdig, peger så på fejlene og spørger med myndig stemme, om det er korrekt? Gennemgår arbejdet for ham, så han forstår, at der er én og kun én korrekt måde at gøre det på. Get it? Og lærlingen misser med øjnene og skutter sig, som om du skulle til at snitte ham med den kniv, du har i hånden. Er fjolset helt ude af kontakt med virkeligheden? Man starter da ikke slagsmål på arbejdet.

Panseren er kommet væk fra sin flok, da I tre konfronterer ham i smøgen. Sweet. Han er åbenlyst nervøs, vant til at være ovenpå og nu pludselig underdog. Du cirkler venstre om og går ind først med et spark, han forsøger at parere, men du tramper igennem på siden af knæet, han ryger ned, og så er I over ham, og han har tabt sin stav, du får raget den til dig, og så får han takken for alt det pis, ham og hans uniformerede venner har udsat jer for gennem årene. Dit hjerte pumper i en rød tåge, du trækker slagene helt oppe fra skulderen og hamrer igennem med begge hænder knuget om skaftet, forsøger at banke ham ned under asfalten, indtil Jack slår armene om dit bryst og trækker dig væk. "For fanden, Kev, det er nok!"

Lørdag nat på curryhouse med dine mates. Som I plejer. Fatboy Tim plaprer løs om én eller anden dame, han har scoret. Paki-maden er fed og snasket, som den plejer, og du bliver nødt til at bryde ensformigheden. Prikker til Looney og kører ham op, beder ham om at levere varen i Looney-stil, og han rejser sig med et fjoget grin, lyner op og overpisser bordet. I skraldgriner, da I skrider uden at betale, men din latter dør ud, da du forestiller dig, hvordan du ville have det, hvis nogen pissede på bordet hjemme hos dig og Katy.

Pubbens tv skratter statisk, da du skruer helt op. Der sidder et par tæt på skærmen, kvinden er synligt irriteret, men hendes bloke skal ikke nyde noget. Can't blame him. "Og nu til FA Cup-lodtrækningen." Kom nu, træk noget ordentligt til os. Lad os få en stor kamp, på og uden for banen. "Og ... Chelsea" ... så er det nu ... "møder West Ham". Kuldegysninger. Hårene rejser sig på armene. "Fucking beau-ti-ful!" skriger du ud i pubben og griber mobilen for at sprede den store nyhed. West Ham og deres ICF. Det bliver Londons Første Borgerkrig.

Kev the Nutter - Fucking Mental!

Dit nick

”Kev? Han kunne ikke være andet end The Nutter, vel? For det første er han en rigtig ’nutter’, en psykogalning, når han først tænder af. For det andet elsker han at ’nutte’ folk, altså nikke skaller.” – *Bootneck Bill*

Dine battle scars

- Let halten på venstre ankel, som for år tilbage brækkede, da en Leeds-fan trampede på den.
- Arvæv omkring næseryggen og nedre del af panden – fra at have nikket mange skaller.

Din stil

Det skal ikke være for flashy, og så må det heller ikke være for dyrt, men heller ikke billigt. En pæn ternet skjorte og jeans fra Ben Sherman. En grå høj jakke fra C.P. Company. Sneaks fra Adidas. Så er Kev klar.

Din rolle i scenariet

Du er en hooligan, medlem af ét af verdens mest berygtede firms, Chelsea Headhunters. ”Fucking Mental!” handler om, hvorfor det er fedt. Hvad der får unge, tilsyneladende velfungerende mænd til at gå ind i et fællesskab, der dyrker vold og hader autoriteter. I scenariet bliver du stillet over for nogle valg mellem det normale, kedelige samfundsliv og troskabet mod Headhunters. Du får den bedste oplevelse, hvis du spiller med på dem, og især hvorfor du vælger dit firm.

Din frustration handler om mindreværd. Den tilbagevendende følelse af, at folk ser dig som en dum, usofistikeret håndværker.

Dit kick kommer af at lade næverne tale. At stå derude, mand mod mand, hvor det er Kev, der bestemmer – ikke ét eller andet fancy eksamensbevis.

De andre

Bootneck Bill er firmets mesterstrateg. Han er gammel bootneck, commandsoldat fra marinekorpset, og én af de drenge, som gik i krig mod Saddam for os. Og nu er han hjernen bag Headhunters’ operationer. Der er vist noget med en sur kæreste på hjemmefronten, men på Shed Bar lytter I, når Bill taler.

Fatboy Tim er født med Chelsea i blodet. Hans onkel Graham var engang én af firmets ledere, og Tim fører helhjertet familietraditionen videre. Godt nok er han ikke helt på onklens niveau – der er en grund til, at I kalder ham Fatboy – men kun få er så ægte Chelsea-fans som Tim. Han er en rigtig mate, altid klar til at bakke op. I var tæt på at komme i familie sammen, men Tims forhold til Katys søster holdt ikke, og hun blev i stedet gift med Succes-Brian.

Jack Rabbit er hurtig og effektiv i kamp. Når I står ved skulder ved skulder, pisser de andre firms i bukserne. Men han er også lidt af en blærerøv, som tror, at det er noget særligt at have succes som børsmægler, bare fordi han er sort. Og så knepper han som en kanin, og I skal altid høre om de piger, han slæber med hjem.

Looney er en gal narkoman. Altid speedet og på vej til rave og fyldt med skøre indfald. Han tror vist, han skal bevise noget, fordi hans forældre har penge. Rige menneskers dårlige samvittighed, det er lidt ynkeligt. Men hans skøre indfald er tit brugbare, og han er imponerende fandenivoldsk, når han udfører sine stunts.

Fucking Mental!
Looney



Looney

Bassen rammer som knytnæver mod din brystkasse. Røgen svier i dine øjne, og på antallet af dansende skikkelser kan du se, at det er en god aften. Home sweet fucking home. Fatboy Tim er i hælene på dig, mens du begiver dig tværs over dansegulvet med kindkys og high-fives til kendte ansigter. De elsker dig. Du ejer den her fest. I når frem til dit faste bord, og du bænker din mate ved siden af mørkhårede Melissa. Dj'en fyrer op under Faithless. "This is my church. This is where I heal my hurts". Damn straight. Du træder op på bordet, graver dybt i lommerne og dingler plasticposer med E og speed foran flokken, der jublende tager imod.

"Endnu en kop, Liam dear?" spørger din mor uden at vente på svaret. Søndagste i den fine stue. En hyggelig familietradition. Dig, mor, far og Tommy. Men Tommy er ikke hjemme, han er udstationeret i Bosnien. Og så selvfølgelig Granny, din rige, småsenile farmor. Din mor kværner løs, som hun plejer. Du fester vist for meget. Passer du overhovedet jobbet? Det var ikke sket i din farfars tid, det var trods alt ham, der bankede firmaet op, og det er kun Tommy, som slægter ham på. Hvorfor hakker den gamle også på dig, når hendes yndlingsoffer er her? "Pas nu på, du ikke spilder på det ægte tæppe, Granny!" Det var bedre. Pinlig tavshed. "Er der nogen, som vil have mere te?" fortsætter din mor ufortrødent. Søndagste, hvor vi dog hygger os.

Pubben er proppet med Middlesbrough-fans. Du udser dig den største skaldede fucker oppe ved baren. Adrenalin pumper, det her er vildere end alle de stoffer, du har prøvet. Du klapper fyren på skulderen. "Hey mate." Kæmpen vender sig om, kigger uforstående. Og så læner du dig frem og kysser ham på læberne. Hans øjne er døde, mens hele pubben forsøger at fatte, hvad der sker. Han rækker ud efter dig, men du spurter allerede mod døren, en fed wanker forsøger at bremse dig, men du knalder ham ned med en lige højre og springer ud på gaden. De vrimler efter dig, og du vender dig igen og hæver begge arme. "Velkommen til Chelsea, cunts!" råber du, mens dit firm smadrer ind i taberne fra begge sider.

Tjenerens stemme ryster nervøst, da han tager imod jeres ordrer. Fem geasers, sent lørdag nat, det lugter af ballade, men du er skideligeglad med inderens følelser, for du er bare sulten, stiv og træt. Fatboy Tim går igen i gang med sin historie om at have scoret til raven. En fed løgn, for du ved, at Melissa afviste ham, men du lader scoreeksperten Rabbit gå til ham i stedet, for du er bare sulten, stiv og vil hjem. Din masala er fed og spicy, og nanbrøddet drypper af smør. Suverænt. Kev puffer til dig og siger, at du skal høre efter, din skide nakoman, og han vil

have dig til at lave en scene, så I kan løbe fra regningen. Du orker ikke, men han siger, at Looney må levere varen. Så du rejser dig, lader bukserne falde og pisser på bordet. Priceless, Looney, du er genial. Personalet kigger bare på med frygt og afsky. Og mens I spæner mod udgangen, tænker du, at det havde de ikke fortjent, og at Looney er en fucking nar.

Pubben er proppet med lokale, og du føler dig på toppen i dit nyeste kluns. Chelsea har lige vundet en pragtkamp mod Liverpool, og alle er helt oppe og køre. Bootneck Bill er i gang med at genfortælle en gammel klassiker om dengang, Fatboy fik sit tøj stjålet af en kælling i Manchester, da en flok Liverpool-trøjer skubber sig forbi. Den sidste jokker på din højre fod. "Din wanker!" råber du med tyk London-accent, og pubben griner hånligt ad dig. "Du trampede på mine nye sko!" Svinet er på hjemmebane og smiler bredt. "Og hvad så, cockney bastard?" Men hans smil bliver til et nervøst grin, da du inviterer ham udenfor. "Hør nu her, mate ... det var ikke sådan ment." Og du peger på drengene og siger: "Fair nok, mate, men kan du se de fire cockney bastards her? I aften drikker vi på din regning, mate." Han nikker.

Din chef starter samtalen venligt. Tak for sidst, det var en god fest. Mandy fik da vist lidt for meget, var hun for øvrigt ikke sammen med din bror, da han arbejdede i firmaet? Dygtig sælger, Tommy, hvordan har han det i Bosnien? Så læner han sig tilbage og kigger alvorligt på dig. Nu kommer det ... Du er langt efter dine salgsmål. Her i kontormøbelbranchen kommer man ikke sovende til noget. Jo, din farfar startede firmaet, men nu er der aktionærer, der skal have afkast. Nogle kunder har endda klaget over, at du opfører dig mærkeligt. Er du på stoffer? Ikke? Nå, han vil naturligvis give dig en chance, men så skal du også stramme dig an! På vej mod døren tænker du, at han bare skal sige én ting til, og så vil du præsentere ham for Looney fra Headhunters, som vil smadre hans småborgerlige forestillinger om verden. Men du ved, at det kun bliver ved fantasien.

På vej til kundemødet er din bilradio skruet kraftigt op. Ufokuseret opdager du en kvindelig cyklist i sidste øjeblik, for du svinger til højre. "Sorry!" råber du, selv om hun ikke kan høre det. Radioen sender direkte fra fodboldforbundet, hvor lodtrækningen til næste runde i FA-cuppen er i gang. "Og ... Chelsea" ... here we go, kom så, kom så ... "møder West Ham." Dine hænder slipper rattet og knyttes til triumferende næver over hovedet. "Yes!" West Ham er ét af de få firms, som kan måle sig med jer. Det bliver en legendarisk tur.

Looney - Fucking Mental!

Dit nick

"Hvorfor vi kalder Liam for Looney? Har du mødt fyren? Han er ustoppelig. Sprut, piller, fest og firmets vildeste selvmordsaktioner. Crazy as a loon!" – *Fatboy Tim*

Battle scars

- Et udstikkende venstre kraveben, som groede forkert sammen. En hilsen fra de fem Millwall-fans, der sparkede dig i smadder efter en Ligacup-kamp.
- Et 3 cm langt ar på højre kindben. En flaske på en pub i Manchester, fucking nordboer.

Din stil

En for fastlåst stil keder dig. Du prøver hele tiden nye mærker af, og når andre hopper med på vognen, er du videre til det næste nye. For tiden kører du et 70'er-retrotrip med Sergio Tacchini-tennisshirts – i McEnroe-stil! – hvide Armani-lærredsbukser og en stor brun C.P. Company-jakke med hætte og for. Og skoene er selvfølgelig Borg Elite-sneaks fra Diadora. Klasse.

Din rolle i scenariet

Du er en hooligan, medlem af ét af verdens mest berygtede firms, Chelsea Headhunters. "Fucking Mental!" handler om, hvorfor det er fedt. Hvad der får unge, tilsyneladende velfungerende mænd til at gå ind i et fællesskab, der dyrker vold og hader autoriteter. I scenariet bliver du stillet over for nogle valg mellem det normale, kedelige samfundsliv og troskabet mod Headhunters. Du får den bedste oplevelse, hvis du spiller med på dem, og især hvorfor du vælger dit firm.

Din frustration handler om altid at skulle være klovnen. Du har altid måttet være mere crazy end alle andre for at blive accepteret. Men inderst inde føler du dig ikke helt hjemme nogen steder.

Dit kick kommer af at udfordre skæbnen, se faren lige i øjnene. Eksperimenter med stoffer, vold og vanvittige vovestykker får dig til at føle dig mere i live end noget andet.

De andre

Jack Rabbit er en mand, der kan feste. Han er i byen næsten lige så tit som dig, på jagt efter tøser, der vil have hans sorte svaber. Selv er du mere til at danse igennem på E, men det er cool nok. Rabbit har også god stil, så det er ikke underligt, at han scorer så meget. Og der er heller ikke noget pis med ham, når I står over for de andre firms.

Bootneck Bill er sgu imponerende. Gammel commandosoldat og Golfkrigsveteran, er det ikke vildt? Han er også lidt gammeldags og sippet og tror, at alt, der er stærkere end hash, er farligt. Men hans overblik og militærtræning giver jer virkelig en fordel, og han er altid med på at give dig de sjove specialopgaver, der får adrenalinen til at suse.

Fatboy Tim er ret elskelig, men også ret kikset. Den tykke fyr, som aldrig har fået fyldt noget selvtillid på, og som klynger sig til, at hans onkel Graham for hundrede år siden var en berygtet Headhunter. Men han er sgu en god mate, og det er synd, at de andre ikke anerkender, hvor mange tæsk han er villig til at tage for firmet.

Kev the Nutter er bare pisseirriterende. En stor, dum bølge, der altid vapper dig på skuldrene og vil have Looney til at lave abekattestreger. Og han ved godt, at du ikke tør sige ham alt for meget imod, fordi han er to meter høj og tre meter bred og kan nikke skaller med en hangorilla. Heldigvis har han de andre firms at afreagere på.