

# De arbetslösa

Ett äventyr av Mårten Forsmark

De arbetslösa är ett äventyr som ursprungligen användes som ett väldigt enkelt introduktionsscenario till en Bureau 13-kampanj som utspelade sig i Sverige. Tanken var då att experimentera lite med att skapa karaktärer under spel istället för innan. Det har sedan använts i olika varianter när jag hållit one-shots som demo för ungdomar. Passade på att renskriva detta och försöka göra det mer generiskt eftersom det fanns några som var intresserade av att kika på det i skriftlig form och eventuellt göra en adaption till Neotech Edge.

## Bakgrund

Arbetsförmedlaren **Nina Link** är egentligen en hemlig agent och rekryterare för den oerhört hemliga svenska och statliga organisation KPA (Kontoret för Paranormala Angelägenheter). Hennes uppdrag är att försöka finna lämpliga kandidater som kan tänkas jobba för KPA bland långtidsarbetslösa eftersom det visat sig att många med övernaturliga förmågor har svårt att hitta en lämplig fast anställning. Hon har tagit in en handfull kandidater, sent på kvällen till arbetsförmedlingen för att utvärdera deras mentala och fysiska lämplighet. Planen är att hon i fikapausen, låser ytterdörrarna/brandutgångar och frammanar en relativt ofarlig och osynlig tjänare som ska skapa en skrämmande och stressfylld stämning. Nina tänker sedan sitta i ett hemligt rum och övervaka rollpersonerna via övervakningskameror.

Det Nina inte vet är att den magi hon använde för att frammana varelsen har väckt en farligare varelses uppmärksamhet. Denna varelse som är också är anledningen till att ett dussin personer försvunnit spårlost i trakten tar sig in på arbetsförmedlingen och Ninas lilla test blir plötsligt på fullaste allvar.

## Scen 1 - En kväll på arbetsförmedlingen

Det är sent på hösten och det är riktigt mörkt utomhus när rollpersonerna kommer fram till arbetsförmedlingens kvällskurs för att hjälpa långtidsarbetslösa att hitta jobb. Arbetsförmedlingen ligger i stadens centrum och det är rätt så ödsligt på gatorna så här på en tisdagskväll när åskan och regnet hänger i luften. Spelarkaraktärerna blir snabbt insläppta på arbetsförmedlingen av den nästan överdrivet vänliga Nina Link, som presenterar sig som arbetsförmedlare och legitimerad psykolog. När alla dykt upp och hängt av sig jackorna tar hon karaktärerna till ett konferensrum med en gammal projektor i taket som visar en powerpoint-presentation med titeln *“Vägen till ett jobb”* på en vit duk. I hörnet finns ett litet fikabord med en termos med lite blaskigt kaffe och några engångsmuggar i plast. När alla rollpersonerna satt sig ned så tar Nina Link till orda.

*“Hej och välkomna till arbetsförmedlingens kurs, vägen till ett jobb. En kurs för långtidsarbetslösa som behöver hjälp och stöd för att hitta sin plats i samhället och ett jobb. Mitt namn är Nina Link och jag är arbetsförmedlare och legitimerad psykolog och kommer att hålla den här kursen. Det första vi kommer att göra under kursen ikväll är att fylla i de här blanketterna som ett stöd vad vi ska prata om under kvällen.”*

Nina delar ut blanketterna som borde finnas som ifyllbar pdf på samma ställe där du fick tag i detta scenario. Dessa blanketter kommer också att fungera som karaktärsblad när karaktärerna behöver slå eventuella färdigheter. Låt karaktärerna få fylla i första sidan och som Nina går du runt och hjälper dem ifall det är något som inte är helt tydligt.

## Scen 2 - Var tog fikat vägen?

När rollpersonerna har fyllt i första sidan och åtminstone skapat ett grundkoncept kring vilka de spelar, så säger Nina med en glad och uppmuntrande röst:

*“Nu har ni alla varit jätteduktiga. Jag smiter iväg till personalrummet och ordnar lite fika så vi kan fira. Jag har köpt en butterkaka på konditoriet här bredvid och så sätter jag på lite nytt kaffe. Sitt kvar ni här så länge och fortsätt fylla i blanketten så länge.”*

Sedan smiter Nina ut ur rummet. När hon har gått så be spelarna att var och en presentera hur deras rollpersoner ser ut för varandra. När de har gjort det så är det dags att ge rollpersonerna lite extra bakgrund för att krydda scenario lite. Detta är tänkt som exempel och vilka roller man har fått har varierat stort mellan olika versioner av scenariot. Be dem slå en T6 vardera och om de slår en siffra som någon annan redan slagit så be dem att slå igen. Baserat på resultatet så ger du dem motsvarande korta bakgrund som du hittar längst bak i scenariot.

1	Vampyr
2	Polis
3	Professionell bidragssökare
4	Granne
5	Klärvoajant
6	Otursförföljd

Låt karaktärerna få smälta sina nya bakgrunder och förmågor. Låt dem få fortsätta fylla i sina formulär, och låt tiden gå en stund. Efter en stund stängs projektorn i rummet av automatiskt pga inaktivitet. Det borde gå upp för karaktärerna att något inte står rätt till för Nina borde vara tillbaka med fikat.

Nina har gått till lunchrummet, tagit fram fikat, tagit lite butterkaka åt sig själv och sedan låst in sig i serverrummet. Serverrummet är egentligen också ett säkerhetsrum där Nina kan fjärrstyra i stort sett hela kontoret som belysning, dörrar, Störsändare (stör ut mobiltelefoner, WiFi, etc.) och larm samt övervaka karaktärerna med hjälp av dolda videokameror. När Nina tycker att karaktärerna har letat tillräckligt och kanske upptäckt att de är inlåsta på arbetsförmedlingen går hon till nästa steg i planen.

Nina utnyttjar då sina magiska krafter för att frammana en bjära som ska ställa till det för karaktärerna och sprida skräck. Tanken är sedan att hon via videokameror ska undersöka hur karaktärerna hanterar det okända och stressiga situation och utvärdera dem. Tanken är att de som gör ett bra jobb kommer att bli erbjudna ett jobb inom KPA, de som inte hanterar situationen bra eller tackar nej till erbjudandet kommer att få sitt minne förändrat och tro att de bara varit på en kvällskurs för arbetslösa på arbetsförmedlingen.

#### **Bjära**

En bjära är ett andeväsen som kan utföra små uppgifter åt sin mästare. Bjäran är oerhört snabb, svår att upptäcka, busig, gillar hyss och är en duktig tjuv. Om bjäran trots sin oerhörda snabbhet riskerar att bli upptäckt tar bjäran form som ett litet föremål eller djur. Historiskt sett verkar rullande garnnystan eller djur som en hare, en fågel eller en katt föredras av bjäran. Bjäran är inte särskilt stark och gillar inte att slåss och om den fångas utan chans att fly kommer den att lämna denna värld och bege sig tillbaka till andevärlden.

#### **Scen 3 - Ondskan visar sitt ansikte**

Det Nina Link inte vet är att hennes frammanande av Bjäran har lockat till sig uppmärksamheten av en Stalo. Vad som har drivit en Stalo till staden är inte känt, kanske är det ungdomlig wanderlust eller orsakat av klimatförändringen men den är rätt långt från sin naturliga miljö. Stalon har funnits i staden i en månad och har byggt sig en med magi maskerad lya i ett friluftsområde i närheten av arbetsförmedlingen. För att få föda har Stalon anfallit ett dussin människor under de mörka höstkvällarna, dragit deras kroppar till lyan och ätit upp dem. Stalon på jakt efter ett nytt offer när den märker den magiska energin från arbetsförmedlingen och dess nyfikenhet gör att den styr kosan ditåt. Stalon tar sig in genom en högt takfönster på arbetsförmedlingen och hoppar ned för att undersöka den magiska energin från den Bjära som Nina frammanat. Nina Link ser vad hon tror är en inbrottstjuv hoppa ned från takfönstret och beger sig ut från säkerhetsrummet för att stoppa hen. För sent inser hon att det är en övernaturlig varelse och de utkämpar en

kort strid där Stalon sårar Nina med sina klor och Nina skjuter stalon med sin pistol. Detta gör inte så mycket skada på stalon men orsakar att han flyr längre in i arbetsförmedlingens lokaler.

Karaktärerna hör med stor sannolikhet skottlossningen och om de undersöker så hittar de Nina Link medvetlös med rivsår på buken och en pistol golvet bredvid henne. Alla karaktärer kan avgöra att hon är vid liv, men om någon har djupare sjukvårdskunskaper kan de avgöra att hon inte är i livsfara men såret borde förbindas. En person med kunskaper om vapen eller brottsplatsundersökning kan se att pistolen på golvet nyligen har avfyrats.

Om karaktärerna tar hand om Nina Link så borde hon återfå medvetandet inom kort. Hon har inte svimmat av blodförlust utan av att hon slog huvudet när stalon slog omkull henne. Hon har hjärnskakning och inte i ett skick där hon kan jaga efter stalon. Karaktärerna får nu en chans att fråga ut Nina och hon svarar sanningsenligt på mycket men inget kring KPA eller att rollpersonerna testas för att se om de är lämpliga kandidater. Nina hävdar att hon hörde ett läskigt ljud när hon skulle hämta fika och begav sig till sitt arbetsrum hämtade sin pistol. Om någon frågar kan hon uppvisa en vapenlicens eftersom hon tävlingsskjuter med pistolen. När hon sedan undersökte ljudet så anfölls hon av vad hon närmast skulle kalla för ett troll. En lång övernaturlig varelse med mycket hår och omänsklig styrka och med vassa klor. Nina ljuger och säger att varelsen tog hennes nyckelkort och att det inte går att ta sig ut utan det. Telefoner, internet och brandlarm funkade inte av någon anledning och nödutgångarna verkar låsta. Hon ber karaktärerna om hjälp att övermanna varelsen och återfå nyckelkortet, för hon tror inte att de kan hålla sig säkra fram tills när hennes kollegor anländer till jobbet följande dag.

Nina Link tänker inte släppa ut karaktärerna eller stalon innan morgonen så grovt sett kan man se det som att karaktärerna har två val, försöka konfrontera stalon eller försöka hålla sig undan fram tills gryningen. När det väl närmar sig gryningen kommer stalon att bryta upp bakdörren till arbetsförmedlingen och bege sig tillbaka till sin lya.

Exakt hur karaktärerna väljer att försöka återfå (det egentligen inte försvunna) nyckelkortet eller besegra Stalon lämnar vi till spelkaraktärerna. Kom ihåg att en Stalo är lättlurad, tävlingsinriktad, stor, stark och stryktålig, så list kommer att vara en bättre lösning än direkt våld. Att lura en stalo att skada eller döda sig själv med sin övernaturliga styrka är ett inte ovanligt tema i historier om stalos.

Om stalon blir svårt skadad eller att den känner sig hotad eller underlägsen karaktärerna så kommer den att bryta upp bakdörren till arbetsförmedlingen och springa tillbaka mot sin lya. För att inte ha en lottlös kväll kommer den om möjligt att försöka rycka med sig någon (spelarkaraktär eller Nina) som ska bli kvällsmat.

En springande stalo är inte särskilt diskret och karaktärerna borde relativt enkelt kunna spåra den till sin lya och ha en möjlighet att rädda den som kidnappats. I lyan finns också en större samling av metalliska föremål, både värdefulla och skrot samt skeletten av de försvunna personerna stalon ätit upp.

### **Stalo**

En stalo är en människoätande demon som oftast återfinns i de skandinaviska fjällen. En Stalo kan till utseende lätt misstas för en väldigt lång och stark människa med vildvuxet hår som pratar flytande samiska och svenska samt norska med dialekt. En Stalo är dock långt från mänsklig och närmare besläktad med troll än människor. Stalon har sylvassa klor som den kan fälla ut, en övernaturlig förmåga att gömma sig samt att den besitter en otrolig fysisk styrka. Det brukar dock sägas att en Stalo är lika lättlurad som den är stark och det finns många historier om hur den blivit överlistad. Dess primära drivkraft är dess hunger att äta rätt kött och dess begär att äga silverblänkande föremål. En stalo är väldigt tålig och svår att besegra men den är sårbar för vapen gjorda av rostfritt stål. Stalos är oftast nattaktiva, eftersom de har större kraft när solen är nere, och sover oftast på dagtid i sin lya under dagtid.

#### Scen 4 - Efterdyningarna

Om rollpersonerna lyckas besegra Stalon eller överleva fram till morgondagen eller imponera Nina på något annat sätt kommer hon att ge dem ett jobberbjudande. Hon säger något i stil med...

*“Bra jobbat. Jag är verkligen imponerad av er insats, det är inte lätt att överleva en Stalo. Om ni verkligen är intresserade av att hitta ett jobb så ska jag ge er ett erbjudande. Jag jobbar för en hemlig statlig organisation som heter KPA. Vårt uppdrag är att övervaka och vid behov bekämpa det övernaturliga som sker inom Sveriges gränser. Om ni vill så erbjuder vi er att genomgå vår grundutbildning och sedan hitta er en tjänst som passar er inom KPA.”*

De personer som väljer att inte acceptera hennes erbjudande ges ett blått piller av henne uppmanade att ta det. Om de frågar vad det är så säger hon att det är en drog som gör det möjligt att förändra deras minnen. De kommer att glömma bort vad som har skett här under kvällen och istället bara komma ihåg en tråkig kvällskurs om hur man söker jobb och de psykologiska effekterna av att vara långtidsarbetslös.

Som en kort epilög kan man ge en kort scen där karaktärerna tränar hårt till att bli hemliga statliga agenter eller en scen där de vaknar upp och fortsätter sitt vanliga tråkiga liv som arbetslös.



## Vampyr

Den egentliga anledningen till att du har svårt att hitta ett passande jobb är det faktum att du är en vampyr. Du får allvarliga brännskador av solljus och det enda som din mage klarar av att äta eller dricka är blod. Det är dyrt att skaffa sig blod på den svarta marknaden och för att överleva behöver du ett jobb som ger rätt bra betalt. Det finns dock inte bara nackdelar med att vara vampyr, du åldras inte, kan läka de flesta typer av skador på sekunder och är övernaturligt stark.



## Polis

Den egentliga anledningen till att du är här ikväll är inte för att du är arbetslös. Du är en polis som jobbar med att utreda de tolv personer som spårlöst försvunnit i detta område den senaste månaden. Egentligen är du ledig så här på kvällen, men du kan inte släppa detta obehagliga fall och har denna kväll beslutat att på din fritid gå på denna kurs för att se om du kan hitta några spår. Som polis är du utbildad som utredare, tränad att hantera vapen och har med dig ett par handklovar.



## Bidragssökare

Den egentliga anledningen till att du är här ikväll är inte för att du är intresserad att skaffa dig ett jobb. Tvärtom du trivs rätt bra med att vara arbetslös och göra som du själv vill hela tiden. Det är dock rätt jobbigt att mjölka staten på bidrag men du har gjort det till en konstform. Anledningen till att du är här är för att hålla uppe skenet av att vara arbetsvillig och kanske hamna i en lönsam arbetsmarknadsåtgärd eller åtminstone få en gratis fika. Som professionell bidragssökare är du duktig på att gömma dig, slippa undan att göra arbete och på att handskas med myndigheter.



## Granne

Du är inte enbart här ikväll för att få hjälp med att söka jobb. Du tror att om du verkligen letar skulle du kunna få ett nytt jobb ganska lätt. Nej du har faktiskt dragit ut på arbetslösheten lite längre för att få en möjlighet att umgås lite mer med Nina Link. Du har i flera år bott granne med Nina, spanat på henne i hemlighet och varit hemlig kär i henne. Du tog den här arbetslösheten som en chans att lära känna henne. Hon är alltid så upptagen och du tvivlar på att hon ens känner igen dig. Du brukar ofta ha den egenheten, att försvinna i mängden och glömmas bort.



## Klärvoajant

Den egentliga anledningen till att du har svårt att hitta ett passande jobb är det faktum att du är vad man brukar kalla för ett torsdagsbarn, ett medium, någon som är klärvoajant. De flesta arbetsgivare tror att du har svårt att skilja på fantasi och verklighet eller att du är spritt språngande galen och ger dig sparken. Du vet dock att det inte är fallet. Du har den sällsynta förmågan att se det andra inte ser och har blivit rätt hårdad av dina syner. Du har vigd din fritid till att studera det övernaturliga, men för att överleva behöver du ett jobb.



## Otursförföljd

Det är en helt vanlig Svensson i samhället, men av någon anledning har du haft otur hela ditt liv. Det är inget som går att sätta fingret på, men det känns som att alltid när något bra är på väg att hända dig så händer något oförutsett och det blir inte så. Du har t.ex. nästan fått ett halvdussin arbeten, men i sista stund har företaget råkat ut för ekonomisk problem, flyttat sin verksamhet till indien eller så har personen du skulle ersätta beslutat sig för att stanna kvar. Det handlar inte bara om jobb utan om nästan allt annat i livet också. På vägen hit till kursen så såg du både en fallande stjärna och en fyrklöver så kanske är din otur på väg att vän

**VID BRAND ELLER ANNAN FARA**

**RÄDDA (Save)**  
först de som är i uppenbar fara  
**LARMA (Call 112)**  
brandförsvaret via tel: 112  
Svara på larmoperatörens frågor  
**VARNA (Warn others)**  
övriga som hotas av branden  
**SLÄCK (Put out fire)**  
branden om det bedöms möjligt  
**UTRYM (Evacuate)**  
via närmaste utrymningsväg. Bege  
er till återsamlingsplatsen som är:

**PARKERINGEN**

**TECKENFÖRKLARING**

- Här är du You are here
- Utrymningsväg Escape route
- Brandsläckare Fire extinguisher
- Brandfilt Fire Blanket
- Första Hjälpen First Aid Kit
- Återsamlingsplats Assembly point

**SITUATIONSPLAN**

