

SOCIALT ARBETE

Ett ettbladsscenario till Svenska kulturen - rollspelet
av Sebastian Lindeberg. Bearbetning av Tomas Arfert.

INLEDNING

Det här scenariot kan antingen spelas med standard-ingångsvinkeln eller med tidigare spelade rollpersoner. Standard är att man spelar med nya karaktärer som skapas för scenariot och som då är socialarbetare på Tystkullens HVB-hem men samtidigt medlemmar av en Cthugha-kult.

Scenariot kan dock även spelas med sedan tidigare spelade karaktärer som är vänligt inställda till Tystkullen-kulten. I så fall har vinterkräksjukan som spritt sig på boendet lämnat flera medlemmar av kulten böjda över porslinsaltare och resten av kulten har varit tvungna att vända sig till yttre hjälp, nämligen spelarkaraktärerna, för att kunna slutföra det sista offret. Spelarkaraktärerna kommer ju att få ta del av Cthugha välsignelser efter bara ett offer och ett par dagars arbete så vad finns att inte gilla? Det är i alla fall vad personen spelarkaraktärerna känner i Tystkullen kulten säger till dem...

BAKGRUND

Spelarkaraktärerna tillhör en kult dedikerad till den mäktiga och underbara guden Cthugha, den formlösa mästaren. De är också socialarbetare och personalen på ett stängt utredningshem för ungdomar mellan 13-17 år omhändertagna enligt LVU (Lagen om vård av unga) som heter Tystkullen. Och livet för en kult som utför sina ritualer på en grupp som ingen tror på och som ingen skyddar har varit ganska soft. Alla kultens offer är missbrukande ungdomar med mentala problem som omhändertagits ifrån i bästa fall usla föräldrar som för det mesta missbrukar och har mentala problem de också. Utöver detta granskas gruppen bara av varandra och eftersom all personal på det lilla privata boendet är kultmedlemmar så är det inga problem.

Som en ren sidoeffekt har personalen på boendet fått ett rykte om sig att vara erfarna när det kommer till ungdomar med suicidala tendenser vilket lett till att de värsta fallen av dessa har skickats till dem av kommuner i hela Sverige. Kulten har utfört en ritual på det lilla boendet i snart sju år

med ett offer på altaret i källaren precis innan midsommar och ett precis innan jul (av en slump de tider på året då självmord är vanligast bland ungdomar och alltså lättast att bortförklaras) på Cthughas heliga dagar. Det sista offret måste mördas om tre dagar, torsdagen den 18 december, för att slutföra den sju år långa ritualen. Som kommer framman en av Cthughas avatarer som ska belöna kulten för deras trogna tjänst. Men det är precis nu går allting piprätt åt helvetet för kulten...

Det första som gick fel var att den femtonåriga brukaren Maja Gallick lyckades ta sig ut ifrån sitt rum den 7 december. Upp på taket för att sedan kasta sig mot sin död. Det här var helt orelaterat till kultens aktiviteter men det ledde till en stor mängd mediauppmärksamhet som frammanade alla socialarbeters ärkefiende, den undersökande reportern Josef Jansson, känd från sitt program på TV2.

Josef blev behandlad ganska dåligt av socialtjänsten som barn och har sedan dess ägnat en stor del av sin karriär åt att utreda, svartmåla och avslöja socialarbetare för olika brister. Han har rapporterat om alla självmorden och är fast besluten om att avslöja Tystkullen som ett dåligt HVB-hem. Han och hans kameraman, Jan Knutvik, har därför terroriserat kultmedlemmarna med jobbiga frågor, försökt få till intervjuer med ungdomarna på boendet och snokat omkring i allmänhet.

Den andra saken som gick fel var att en särskilt aggressiv form av vinterkräksjuka började sprida sig på boendet och en av de drabbade ungdomarna blev så sjuk att hon för säkerhetsskull flyttades till det lokala sjukhuset. Detta i kombination med att en av ungdomarna fått permission över julen har lett till att det nu bara finns tre ungdomar/potentiella offer kvar på boendet: Muhammed Khallil som är 16 år gammal kriminell cannabisrökare, Azra Hansson som är 15 år gammal med självskadebeteende och som dessutom är socialt utagerande samt Carl Wikstöm som är 14 år gammal multimissbrukare med ADHD och en rad andra odiagnostiserade mentala problem.

Den sista saken som gick fel var att Carl råkade höra två av rollpersonerna diskutera vem av ungdomarna ni skulle "ta med ner i källaren". De andra två ungdomarna tror att han hittar på men Carl själv blir allt mer uppjagad och paranoid och han har inga spärrar för att prata med någon om vad han hört och vad han tror.

Det ska också nämnas att om de lyckas döda en av ungdomarna, eller någon annan, på altaret i källaren under den 18 december så kommer belöningen de utlovats visa sig vara att absorberas av den formlösa fasan av kött och förvriden rymd tid. Som kommer kläckas ur bröstet på offret. Men det är smällar man får ta som en del av kultist-giget.

HUR SER TYSTKULLEN UT?

Tystkullen är rektangulär byggnad med två våningar och en källare.

Första våningen av byggnaden har en hall, en reception med kontor, ett personalrum och två samtalsrum.

Andra våningen innehåller fem rum för ungdomar, ett gemensamt tv- och umgängesutrymme, gemensamt kök och matsal samt en balkong med flera krukväxter på.

Källaren har ett förråd, en stor städskrubb med en vask i samt ett låst och fönsterlöst rum med jordgolv som innehåller ett stenaltare täckt i ockulta symboler samt gravar grävda för de tidigare offren. Det här rummet innehåller dock inga spadar, knivar eller säckar eftersom dessa förvaras i förrådet när de inte används.

HEMLIGA PAPPER

I en mapp som ligger inlåst ett kassaskåp i personalrummet finns kultens skatt; ett antal sidor från Nameless Cults, den engelska versionen av Unaussprechlichen Kulten av Friedrich Wilhelm von Juntz. Det är från den texten kulten lärt sig ritualen. Det behöver knappast nämnas att flera andra kulturer skulle gå över lik för att lägga vantarna på mappens innehåll.

VAD HAR SPELLEDARPERSONERNA FÖR VÄRDEN?

En spelledarperson kan ha vilka värden som helst, det finns egentligen inga begränsningar. Värdena ska passa den aktuella scenen. Se sidan 86 i regelboken.

TIPS FÖR ATT SPELLEDA SCENARIOT:

⊕ Har ni för få rollpersoner för att låta dem vara all personal på boendet så skapa några spelledarpersoner som arbetar på boendet. Vill du göra det lätt för spelarna gör du resten av personalen till medlemmar i kulten och vill du göra det svårare för dem är resten av personalen vikarier nyexaminerade ifrån socialhögskolan. Vikarierna är ganska lätta att manipulera eftersom de är nya och oerfarna men det räcker inte hur långt som helst.

⊕ Dela upp spelarna mycket. De jobbar inte dygnet runt och om de stannar på boendet hela tiden fast de inte är i tjänst är det misstänkt och någonting som Josef Jansson eller andra kan ifrågasätta.

⊕ Pressa spelarna hårt socialt. Deras karaktärer kommer vara utbildade och erfarna socionomer och de ska ha sociala färdigheter nog att hantera det här. Gör Josef Jansson till den sociala motsvarigheten till ett bossmonster och kör hårt.

⊕ Vägled spelarna och ställ frågor om varför deras rollpersoner blev socialarbetare, ett jobb som inte precis gör att man rullar i pengar eller får något erkännande, och varför de blev kultmedlemmar. Tror de de kommer kunna hjälpa världen med Cthugas gåvor? Eller är de en av de sadister som yrken som socialarbetare och lärare drar till sig och kultmorden är bara ett steg längre?

⊕ Backa inte från att få dina spelare att känna att deras karaktärer är de värsta tänkbara människorna. Ni spelar barnmördare som utnyttjar de svagaste och mest utsatta människorna i samhället, människor som litar på er och som ni borde hjälpa. Men samtidigt spelar ni normala och vardagliga människor som hjälper resten av sina brukare. Kanske kan några få offer uppvägas av ett "greater good" med de gåvor man förväntas få av Cthuga?

⊕ Spelas scenariot med tidigare spelade rollpersoner är det en aning svårare eftersom spelarkaraktärerna kommer agera under falska identiteter och inte egentligen vara utbildade socionomer vilket Josef Jansson kan upptäcka. Detta bör dock uppvägas av mer erfarna spelare.

