

Gustav måste dö

Sammanväringningen

Introduktion

Gustav måste **dö**.

Välkommen vördade spelledare!

Ikväll lotsar du en grupp konspiratörer genom mordet på en kung. Men först behöver du veta hur det går till.

Informationen som står här är oftast hemlig för spelarna, men här finns även regelinstruktioner som utvecklar reglerna i *Börja här*-häftet och besvarar vanliga frågor.

Gustav måste dö

Titeln på scenariot är ett faktum. I fjärde akten blir Gustav III skjuten på maskeradbalen på Operan. Det går inte att förhindra mordet.

Vad som däremot händer efter mordet beror helt på spelarna och hur de väljer att spela sina roller. Du bör dock inte berätta detta för spelarna, eftersom ett par av dem kan ha kungens bästa i åtanke.

Spelets gång

Scenariot spelas i fem akter. Varje akt är i sin tur indelad i två faser: regifasen och intrigfasen.

Under regifasen berättar du läget och lägger fram kort. Vissa kort läggs i mitten av bordet, andra delas ut till spelare. De kommer läggas ut i samma

ordning som de är numrerade, och numren stämmer mellan detta häfte och det som står på korten.

Sedan kommer intrigfasen. Alla spelare tillåts spela sina roller fritt. Det är helt OK att gå ut ur rummet och konferera privat med SL eller andra spelare. Kontrollerade kort och även inflytande kan byta händer när som helst.

Varje spelare får i turordning försöka Påverka till dess alla spelare har slut på inflytande. När alla har slut på inflytande tar akten slut och SL inleder regifasen för nästa akt.

Detta fortsätter till dess femte akten är slut och epilogen tar vid. Epilogen blir då ett eftersnack, där de olika rollpersonernas vinstmål ställs mot varandra.

Egenskaper

Rollpersoner, organisationer, och andra karaktärer i spelet har fyra egenskaper som vardera representeras av två värden.

Egenskaperna är Övertala, Muta, Hota, och Utreda.

Det första värdet av de två värdena är hur effektiv en karaktär är när den försöker Påverka med egenskapen.

Det andra värdet är hur bra den är på att Motstå när någon annan försöker påverka den karaktären.

Övertala

Du övertalar någon genom att få denne att se saker på ditt sätt medelst övertygande eller karismatisk argumentation.

Muta

Du mutar någon genom att erbjuda det personen önskar i utbyte mot vad du önskar. Du kan erbjuda pengar, makt, rättslig immunitet, eller vadhelst du har att komma med.

Hota

Du hotar någon genom att insinuera eller utagera hot mot person, mot heder eller ära, mot familj, närstående, eller egendom.

Lyckas du övertala, muta, eller hota kan du:

- * Tvinga målet att tappa kontroll över ett kort, om målet är en rollperson. Kortet läggs i mitten av bordet.
- * Ta kontroll över målet, om det är ett kort. Kortet får inte vara dolt.

Utreda

Du utreder någon genom att studera en kombination av rykten, fakta, vittnesmål och indicier kring personen och dess umgängeskrets.

Lyckas du utreda kan du:

- * Tvinga ditt mål (eller SL) att delge information.
- * Tvinga målet att vända upp ett dolt kort, om målet är en rollperson. Läs upp kortet för alla spelare. Det förblir uppvänt resten av spelet.

Inflytande

Alla rollpersoner har ett värde i inflytande. Varje akt förses alla spelare med lika många tärningar som de har inflytande. Dessa tärningar förvaras dolt i rollpersonens vikta ark eller på något annat lämpligt sätt.

Inflytandet används för att Påverka och Försvara genom att använda Egenskaper antingen skrivna på en speles rollperson eller på ett kort som kontrolleras av denna rollperson.

När du försöker Påverka tar du en eller flera tärningar, rullar dem, och lägger till resultatet till det värde i Påverka som du använder. Sedan meddelar du resultatet till målet.

Om någon Påverkar kan du välja att Försvara. Berätta vem som försvarar (exempelvis din rollperson, eller ett kort under din kontroll), rulla en tärning, och berätta vad det nya värdet i Motstånd blir.

Påverka

När någon försöker påverka ett mål med hjälp av en av de fyra egenskaperna, ta Påverka minus Motstånd. Se till att räkna med resultatet från det inflytande som använts.

Målet kan vara en rollperson, stödkaraktär, organisation, eller krok. Om en krok är målet så använder den samma värden i Motstånd som den som kontrollerar kroken.

Om Påverka är lika med eller högre än Motstånd så lyckas påverkandet.

Om Påverka är lägre än Motstånd misslyckas påverkandet.

Hertiginnan Charlottas spelare vill ta kontroll över Kungliga Livgardet. Hon använder Hertiginnans 'Muta', rullar en tärning från sitt Inflytande och adderar Hertiginnans värde i att Påverka med Muta (19). Hon slår en femma. Eftersom 24 (19+5) är högre än 18 har hon lyckats muta Kungliga Livgardet och får ta kortet och lägga det framför sig på bordet.

Försvara

När någon försöker Påverka någon kan vem som helst välja att Försvara. Först väljer försvararen vilken rollperson, organisation, eller stödkaraktär som försvarar. Sedan måste minst en tärning inflytande rullas och läggas till försvararens värde i Motstå.

Slutligen ersätts målets värde i att Motstå med försvararens totala värde. I övrigt fungerar påverkandet det som vanligt.

Hertiginnan Charlotta har kortet Kungliga Livgardet framför sig. Greve Munck försöker Hota Hertiginnan. Då kan Charlottas spelare använda Kungliga Livgardet (som Charlotta också kontrollerar) och deras värde i att motstå Hota, istället för sitt egna, men måste då även använda minst ett poäng inflytande.

Turordning

Varje akt har en specifik turordning som är kopplad till rollpersonernas varierade status under den givna akten.

Spelare kan bara välja att Påverka när det är just deras rollpersons tur i turordningen och får bara en sådan tur varje akt. De kan dock välja att Påverka fler än ett mål, men kan även vilja spara inflytande till senare under akten för att kunna försvara sig eller intrigera.

Alla rollpersoner kommer vid något tillfälle ha varje position i turordningen.

Språktips

Som SL kan du med fördel använda dig av franska uttryck emellanåt när du porträtterar adeln. Om du kan franska, släng in några uttryck då och då.

Om du inte kan franska, använd följande lista för lite (fördomsfull) inspiration:

Supé - middag

Plaisanteria - roa sig, skämta

Mon dieu - "herre gud!"; för att uttrycka shock eller bestörtning

Très bien - "mycket bra"

Merde - "skit"; som ett kraftuttryck

Tais-toi - "håll käften"

Sacrebleu - "herre gud!"; ungefär som 'mon dieu'

Zut alors - "attans"

Kontroll

Att kontrollera ett kort innebär att lägga det tydligt framför sig. Detta betyder att det är under en rollpersons kontroll i syfte att uppfylla deras mål i slutet av spelet. Det innebär också att kortet kan användas för att Försvara.

Kort som ingen kontrollerar läggs i mitten av spelbordet, där alla kan se och påverka dem.

Hemliga kort

Nedvända kort måste vändas upp (med Utreda) innan de går att ta kontroll över.

Färre än fem spelare

Om gruppen inte är fulltalig så läggs de rollpersoner som inte används framför SL och deras kort läggs fram i anslutning till rollpersonernas ark enligt samma instruktioner som SL skulle följt ändå.

När någon försöker påverka en av dessa rollpersoner så används rollpersonens siffror, som vanligt, men de har inget eget inflytande och ignoreras i turordningen.

Kort utan siffror

Det finns kort som saknar siffror för vissa Påverka eller Motstå-värden. Om det saknas siffror så går det inte att utföra den motsvarande handlingen mot eller med kortet överhuvudtaget.

Att ta kontroll över ett nedvänt kort kräver att du Påverkar den som kontrollerar kortet. Om ingen kontrollerar kortet tar du kontroll över det automatiskt.

Akt I

“Avlägsna eder!”

Våren 1789.

Gustav III har regerat Svea Rike i 18 år. Men det är fortfarande riksdagen som beslutar om krig och fred, och efter oprovocerade angrepp från Ryssland vill kungen ändra på det för att kunna gå på offensiven innan det är försent.

Kungen har kallat till riksdag och alla vet att han kommer lägga fram sitt förslag till reform: den så kallade Förenings- och säkerhetsakten.

Än är det ingen utanför hovets innersta kretsar som vet exakt vad den innehåller, utöver att ett historiskt ögonblick stundar.

Det pratas i vissa kretsar om att sista spiken i frihetstidens kista snart är slagen. Att en despot snart besitter rikets tron.

Runt hela slottsområdet står soldater. Förstärkningar har skickats från hela landet. En särskild ordningsvakt har instiftats, som patrullerar stadens gator med påkar i händerna och brännvin i ådrorna.

Från adeln kommer 949 personer. Fler än de andra tre ständerna tillsammans. Inför riksdagens öppnande är stämningen mycket hätsk.

Här börjar vi. Influgna i slottets riksdagssal, med den silverglänsande tronen ännu gapandes tom och med tissel och tassel kretsande kring vad som komma skall.

Kort på bordet

I början av denna akt och de flesta av all kommande akter så läggs först kort fram, enligt instruktioner.

Läs beskrivningarna högt på alla kort som inte ska vara dolda. De dolda korten lägger du med framsidan nedåt och skjuter helt enkelt över till de spelare som kontrollerar dem. Det gör det uppenbart vilka spelare som har hemligheter, men inte vad hemligheterna är.

Lägg följande kort i mitten av bordet:

1. Greve Axel von Fersen d.y. Den karismatiske oppositionsledaren som för adelns talan i riksdagen, ofta till stående ovationer.
2. Kungliga Livgardet. Soldater ur Livgardet posteras odiskret utanför den adliga oppositionens bostäder.

Ge följande kort till Hertig Karl:

3. Gustaf Adolf Reuterholm. Hertig Karls närstående mystiker och kabbalist står också upp för adelns sak.
4. Svenska Frimurare Orden. Orden där Hertig Karl är stormästare och som räknar rikets mest inflytelserika individer som medlemmar.
5. (Dold) Kungens testamente. Det testamente kungen skrev när han var som mest rädd för att mista sitt liv och som ger regentsskapet till Hertig Karl istället för kungens egna son.

Ge följande kort till Hertiginnan Charlotta:

6. Drottning Sofia Magdalena. Drottningen lämnar Stockholm för att undvika det väntade tumultet.
7. Camille du Bois de la Motte. Franska ambassadörens dotter och en viktig kontaktperson inför stundande allianser.
8. (Dold) Frankrikekorrespondens. Hertiginnan Charlottas utbyte av hemligheter med Frankrike.

Ge följande kort till General Pechlin:

9. Borgarmilisen. Upprörda borgare med vapen under rockarna, som är redo att stå upp för friheten om det blir upplopp kring slottet.
10. Smålands regemente. Infanteriregementet i de Pechlintrogna förläningarna kring hans gods.

Ge följande kort till Greve Munck:

11. (Dold) Sanningen om myteriet. Det ryska anfallet är ett påhitt av kungen, utfört av Greve Munck. Detta innebär att konflikten med Ryssland och därför hela upptakten till kriget är olaglig.
12. (Dold) Drottningens kärleksbrev. Brev från Sofia Magdalena till Munck, där det lämnas bortom all tvivel att han är hennes älskare.

Ge följande kort till Lagman Liljensparre:

13. Pöbeln. Folket hopar sig utanför riksdagen och längs alla Stockholms gator för att beskåda riksdagsspektaklet.
14. Ordningsvakten. Påkårsedda busar, utspridda i folkmassorna för att uppvigla oppositionen och spionera.

Händelseförlopp

När nu korten ligger på bordet så är regifasen slut och det dags att konspirera. Intrigfasen börjar.

Under intrigfasen får varje spelare en tur på sig att använda inflytande för att Påverka, enligt följande turordning, som även beskriver när du som SL ska putta vidare handlingen:

- 1) Hertig Karls tur.
- 2) Hertiginnan Charlottas tur.
- 3) Kungen läser upp Förenings- och säkerhetsakten
- 4) Greve Muncks tur.
- 5) Våldsam censur.
- 6) General Pechlins tur.
- 7) Arrestering av oppositionen.
- 8) Lagman Liljensparres tur.
- 9) Slutet.

Situationen i riket kommer även eskalera enligt händelserna i turordningen. Läs dem högt ur det här häftet när de händer.

Det går att Påverka fler än ett mål under sin tur. Varje spelare *måste* dock använda minst ett inflytande när det blir den spelarens tur. Det är däremot fritt fram att spara inflytande till senare under akten, för att kunna försvara sig eller intrigera.

Turordningen fortsätter till dess alla har agerat en gång. Då är akten slut. Om någon har inflytande kvar vid det laget så går det förlorat.

Spelarna är även helt fria att rollspela, gå ut i enrum och dryfta saker, skicka lappar, eller interagera i övrigt. Som SL blir det din uppgift att se till att de spelar sin turordning. Om du vill kan du använda en timer, så att första akten inte drar ut allt för mycket på tiden. Varje akt får ta upp till 45 minuter, ungefär, för att hela scenariot ska hinnas med på angiven tid.

Kungen läser upp Förenings- och säkerhetsakten

Kungen anländer slottet till jubel och stående ovationer, uppviglat av ordningsvakten. Han slår sig ned i silvertronen och börjar förklara vad Förenings- och säkerhetsakten är tänkt att göra.

Men adeln, med von Fersen i spetsen, protesterar ljudligt. Det är burop och stamp som ofta överröstar kungen och tvingar honom avvakta mitt under läsandet. Han blir märkbart irriterad över oppositionen, och faktumet att adeln tycks kontrollera konversationen mer än honom.

Läs upp punkterna en och en och låt påskina hur adeln förlorar allt mer av sin makt genom kungens reformer, samt hur von Fersen protesterar mer och mer:

- * För att undvika den *korruption* och det kaos som uppstått skall riksrådets makt upphöra och Hans Majestät kunna tillsätta lämpligt antal för rikets allmänna ärendens beredning.
- * Vi skall instifta en Riksgäld, med syfte att hantera krigets statsskuld.
- * Rikets ämbeten skall i framtiden kunna befästas av individer ur de ofrälse stånden.
- * En högsta domstol skall inrättas. Hälften av ledamöterna skall vara från de ofrälse stånden.
- * Ett fritt folk bör äga lika rätt att besitta och förvärva jord. Bönder skall därför få rätten att köpa kronojord, samt föräras rätten att jaga på egen mark.
- * Hans Majestät skall fortsättningsvis kunna starta krig och sluta fred utan samråd med Riksdagen.

Den sista punkten gör det uppenbart vad kungen har i åtanke. Han gör sig själv enväldig och han gör det med ofrälse hjälp. Adeln blir överkörd, och flertalet individer - bland dem era vänner - blir av med sina ämbeten.

Rollpersonerna språkar genast med gelikar i ölstugor eller över supé i de maktens korridorer där de hör hemma. Alla är upprörda över kungens planer.

De kan också få reda på att stora belopp riksdaler har betalats i mutor till prästerskapet, till borgare, och till bönder. Bland annat genom Munck.

Våldsam censur

Adelns stamhak förses med samlingsförbud. Lås och kedjor stoppar inträde. Ibland soldater. Samtidigt kan rollpersoner få reda på att det i valv och källare runt Stockholm gjuts improviserade fängelsehålor.

Flera av rollpersonerna börjar frukta för sitt liv, där soldater nu öppet bevakar Stockholms gator.

Arrestering av oppositionen

När det är dags att rösta i frågan om Förenings- och säkerhetsaktens genomförande blir det snabbt uppenbart att kungens akt inte kommer kunna röstas igenom, med nästan 1 000 personer ur adeln som vid det här laget överröstar alla hans försök att höras med burop, anförda av von Fersen.

Till slut får han nog. Buoparna ombeds "avlägsna eder!"

När detta inte sker går Kungliga Livgardet in och arresterar oppositionens adelsmän med våld. Vissa av dem hämtas från sina hem under tidig morgon. De trycks burdust in i de nygjutna cellerna eller sätts i husarrest. Allt på kungens order.

General Pechlin är en av dem som arresteras, förutsatt att han inte själv kontrollerar Kungliga Livgardet. Detta har ingen effekt på spelet i sig - Pechlins spelare får fortsätta spela som vanligt.

Hertig Karl arresteras aldrig, men beväpnar sig och fruktar ständigt för sitt liv.

Slutet

Med den mest högljudda oppositionen tystad klubbas Förenings- och säkerhetsakten igenom. Trots att fler nej- än ja-rop hörs i omröstningen så dokumenteras att det är ett ensidigt "ja".

Delar av oppositionen landsförvisas eller lämnar diskret landet. Däribland von Fersen, som drar till Frankrike.

Kungen har gjort sig själv enväldig.

Akt II

“Den störste av **konungar**.”

Sommaren 1790.

Adeln kommer aldrig glömma riksdagen 1789. En despot har besatt sin tron och redan försatt riket i svårare skuld. Statsskulden har ökat med nästan 1 000 procent. Den nystartade Riksgälden trycker pappersmynt som ska täcka krigets kostnader, men banken vägrar snart lösa in dem.

Kungen har själv gått ut i fält och lämnat Stockholm att förvaltas av Munck och Liljensparre.

De roten som adeln betalar för att hålla soldater mätta och utrustade stiger ordentligt och tillsammans med flera års dåliga skördar gör det att mycket adel skuldsätts djupt eller tvingas sälja sina gods och överge landsbygden.

Halva landet börjar viska om uppror, trots att den statliga censuren av Frankrikes revolutionära strömningar är fullständig. Bara faktumet att pöbeln står bakom sin kung stävjar revolten. Det strategiska i att släppa in ofrälse i riksdag och regering blir uppenbart.

Alla väntar med spänning på vad som ska ske med de Finska myteristerna, och oron för kriget mot Ryssland är stor.

Adeln förfasar sig redan över vad som kommer hända när Riksgäldens papperspengar måste lösas in.

Lägg följande kort i mitten av bordet:

15. Gustaf Mauritz Armfelt. Kungens nya gunstling, retligt kallad vicekungen, som bland annat ges rollen som överståthållare.
16. Mammels Arfvidsson. Den omåttligt populära spåkvinnan som synar hovets framtid i sin kaffesump.
17. Carl Christoffer Gjörwell. Monarkins propagandaskrivare, som är gränslöst lojal till kronan och ansvarar för att hålla folket troget sin majestät.
18. Kronprins Gustav Adolf. Tronarvingen som av många hävdas vara oäkting, men som ändå är kungens stolthet.

Ge följande kort till Greve Munck:

19. (Dold) Förfalskade fahnehelmar. Pappersmynt som förfalskats av Munck på kungens order, för att dra in lite lätta pengar till krigets skenande kostnader.

Händelseförlopp

Alla spelare får fylla på sitt inflytande till maxnivå, denna gången inklusive inflytande de får från kort de kontrollerar. Sedan spelar denna akt i turordningen nedan, enligt samma regler som i Akt I:

- 1) Greve Muncks tur.
- 2) *Avrättningen av Överste Hästesko.*
- 3) Lagman Liljensparres tur.
- 4) *Två år av förluster.*
- 5) Hertiginnan Charlottas tur.
- 6) *Den störste av kungar.*
- 7) Hertig Karls tur.
- 8) General Pechlins tur.
- 9) *Pechlinska palatset.*

Avrättningen av Överste Hästesko

Överste Hästesko avrättas medelst halshuggning. Han mister "liv, ära och gods". Alla andra myterister från Finland frias från anklagelserna om landsförräderi. Hästesko avrättas trots att hans familj bönat på sina bara knän, in i det sista, att han skall frias som de övriga.

Bland delar av adeln ses det som en symbolisk handling från en

genomkorrupt majestät. Hästeskö mister bara livet för att det annars skulle bli uppenbart att kriget är ett påhitt.

Två år av förluster

Kriget går fruktansvärt dåligt. Tusentals soldater når aldrig fronten, för att de dör i blodssjukdomar på vägen dit. Väl där, och även på Östersjön, förlorar den svenska krigsmakten nästan varje slag mot Ryssland till ljudet av svåra förluster i materiel och människoliv.

Många befarar att Finland kommer förloras till Ryssland och försvåra det finansiella läget ännu mer.

Den störste av kungar

När den svenska flottan är på väg att försöka fly från stridigheterna och ta sig ut ur Finska viken händer något märkvärdigt.

Som av en ödets nyck vänder vinden, och omständigheterna leder till en avgörande svensk seger.

Andra slaget vid Svensksund

Sverige

Ryssland

Styrka

275 fartyg

200-274 fartyg

450 kanoner

850-1 000 kanoner

14 000 man

18 500 man

Förluster

6 fartyg

50-80 fartyg

171 döda

4 000 döda och sårade

500 sårade

6 000 tillfångatagna

Efter den här segern avslutas kriget mot Ryssland, dock utan några landvinningar eller egentliga förändringar av läget. Det enda som sker är att Ryssland måste fransäga sig ett symboliskt inflytande över Svea Rike som i praktike inte varit aktivt på länge.

Kungen återkommer sedan till Stockholm som segrare i Slaget vid Svensksund och blir snabbt föremål för hela Europas respekt.

Han tycks oövervinnerlig.

När han återvänder beställer han en staty som ska föreviga hans seger,

Liljensparre sparkas som ansvarig för kungens säkerhet och Gustaf Mauritz Armfelt tar över i kraft av överståthållare. "Vicekungen" som Armfelt kallas, eftersom han håller hov som om han själv vore majestät.

Han blir det nya centrumet i hovet och en ärad gäst både för supé och nekromanti, samtidigt som han är mot oppositionen.

Pechlinska palatset

Under den här tiden inleds en lång serie hemliga sammankomster i det såkallade Pechlinska palatset, General Pechlins hem i Stockholm, inte alls långt från slottet.

Berätta för alla spelare att sammankomsterna börjar nu, men ta med General Pechlins spelare i enrum för att symbolisera den faktiska sammankomsten och berätta för den spelaren vad som faktiskt diskuteras i generalens herrgård.

Förklara för Pechlins spelare att han givetvis kan förhandla fritt om att andra ska få följa med på sammankomsterna. Dessa är då konkret inblandade i sammansvärjningen.

På dessa sammankomster diskuteras hur kungen ska undanröjas, samt av vem. Det står bortom all tvivel för General Pechlin att Gustav måste **dö**.

Akt III

“Glöd under askan.”

Vintern 1791.

Efter Slaget vid Svensksund talas det i Europas hov om hur Gustav III tycks oövervinnerlig. Stödet för Hans Majestät är större än någonsin.

Han tycks kunna lyckas med vad han än vill.

Men tiotusentals män har dött och de som inte dött återvänder oavlönade från fronten. Det redan i praktiken fler tiggare på städernas gator än hemvändande soldater och många soldater får lov att sälla sig till dem.

Med kort varsel kallas så ständerna till ny riksdag i Gävle. Syftet befaras vara att tvinga banken att köpa Riksgäldens värdelösa pappersmynt.

Bondeståndet bjuds sprit och spis, andra tvingas söka pass för inresa till Gävle och adeln får den här gången bara skicka en representant per familj för att inte kungen ska behöva upprepa det som hände 1789.

I Stockholm sägs farväl till flera av dem som beger sig till riksdagen, eftersom kitteln förväntas koka över. Många reser beväpnade. Adeln tror att inbördeskriget redan står vid dörren.

I Gävle byggs en teater för kungens skull och soldater bevakar hela samhället. Pass samt bevis för uppehåll krävs för inresa.

Det är en snöig och kall vinter där det krävs släde för att ta sig norrut.

Lägg följande kort i mitten av bordet:

- 20. (Dold) Kapten J. J. Anckarström. Han har förlorat sina ägor, blivit lurad på arv, hans fru är otrogen, och nästan allt är Hans Majestäts fel. Indirekt eller direkt. Vid det här laget har Anckarström bestämt sig för att mörda Gustav III och utför sina första misslyckade mordförsök under och inför riksdagen i Gävle.
- 21. Överstelöjtnant Lilliehorn. Lilliehorn hörs yppa att kungens krig "ryckt sjuttiotusen människor från plogarna och nedsänkt rikets finanser i ett hav av oredor". Han ogillar hovets missbruk av riket, men är även en respekterat officer.

Ge följande kort till General Pechlin:

- 22. Greve Adolph Ribbing. Alla vet att Ribbing ogillar kungen efter att denne gifte bort hans älskade Charlotta Eleonora de Geer. Ribbing segrade i envig mot hennes älskare, Hans Henrik von Essen, men eftersom dueller är olagliga har det främst gjort honom ogillad.
- 23. Greve Clas Fredrik Horn. Horns egna far arresterades av Kungliga Livgardet under riksdagstumultet 1789. Något som spätt på Horns ogillan och starka öppna opposition mot Hans Majestät.

Ge följande kort till Lagman Liljensparre:

- 24. (Dold) Kartläggning av "Ligan". Pechlin och hans anhang träffas när kungen är upptagen med annat, som för att antingen vara en vagel i Hans Majestäts öga eller för att undvika misstanke. Svårt att veta med Pechlin.
- 25. (Dold) af Stenhoffs rapporter. Christian af Stenhoffs rapporter är detaljerade dokument om Kapten J.J. Anckarströms gradvisa nedstigande i avgrunden. Om en var rädd om kungens livhank skulle dessa dokument rapporteras till hovet. Men det görs ej.

Händelseförlopp

Alla spelare får än en gång fylla på sitt inflytande, inklusive inflytande från kort de kontrollerar. Sedan är det denna akts turordning som gäller.

- 1) General Pechlins tur.
- 2) *Sammanvärvningen sammanstrålar.*
- 2) Greve Muncks tur.

- 3) Kungen går på maskerad.
- 4) Lagman Liljensparres tur.
- 5) Armfelts lek med oppositionen.
- 6) Hertiginnan Charlottas tur.
- 7) Hertig Karls tur.
- 8) En dålig affär.

Sammansvärjningen sammanstrålar

Stämningen är mer tryckande än hätsk i vintermörkret 1791. Alla förväntar sig att krutdurken ska explodera, men den gör aldrig riktigt det.

I Pechlinska palatset fortsätter sammankomsterna. De som är inbjudna att delta får gå ut i enrum tillsammans med General Pechlins spelare.

Delge alla deltagarna att det är *nu* dådet ska ske - kungen ska mördas. Kungen kommer gå på bal innan riksdagen i Gävle och det är ett gyllene tillfälle att avsluta hans välde.

Kungen går på maskerad

Kungen går på maskeradbäl i Stockholm innan han beger sig mot Gävle. Alla spelare kan välja att också gå. De som är del av Pechlins sammansvärjning vet vad som väntar.

På balen händer absolut ingenting. Det är inte många där, eftersom de flesta prominenta individerna runt hovet är på väg till Gävle.

Armfelts lek med oppositionen

I Gävle frotteras det friskt hos Greve Armfelt på kvällarna. Om det är ett taktlöst försök att hålla sig väl med sina potentiella framtida herrar eller helt enkelt grundligt oförstående är osäkert, men Armfelt bjuder in många av oppositionens mest ökända herrar.

Han verkar oförstående om den olustiga stämningen och ägnar sig mest åt hasardspel om pengar och rusdrycker. Här bjuds konjak och roulette.

Samtidigt blir kungen förnärmat av att Armfelt får förnäma gäster som därför inte dyker upp på hans egna supé.

En dålig affär

Vid Riksdagen i Gävle beslutas till adelns uppgivna protester att Riksgäldens värdelösa papperspengar skall ha laga kraft som valuta. Trots upprördhet kring stora mängder förfalskade pengar.

Nästan över en natt ruineras mången affärsman.

Akt IV

“En corps görs **intet**.”

Våren 1792.

Kungens popularitet bland adeln är skjuten fullständigt i sank, likt största delen av svenska flottan.

I vissa led regerar nu en stark övertygelse om att väpnad revolution står för dörren och att kungens död inte bara är oundviklig utan nödvändig. Men Gjørwells propaganda och kungens egna oövervinnerlighet gör att folket fortfarande är troget sin majestät.

Besluten från Gävle har lett till att flera adelsfamiljer mer eller mindre gått bankrutt. Finansminister Eric Ruuth själv har fått pantsätta största delen av sina tillgångar för att finansiera skenande kostnader.

Något som han givetvis fått ta ansvar för själv, eftersom kungen knappast felat.

Vid hovet läggs tysta planer fram för ett nytt krig. Denna gång mot de antiroyalistiska strömningarna i Frankrike. Alliansländer har enats om hur Frankrike ska fördelas efter seger i ett sådant krig och Gustav III har planer på hur kriget ska finansieras, som är tänkta att tas upp på ännu en riksdag.

Men än har inte riksdagen utlysts och det är snart dags för fastan. Kungen går till operan för en improviserad bal en *masque*.

Händelseförlopp

Inga fler kort introduceras i den här akten. Alla försök att Påverka kommer vara mot rollpersoner eller kort som redan finns i spel.

Alla spelare får fylla på inflytande och förbereda sig för en fjärde akt där turordningen är som följer:

- 1) Hertiginnan Charlottas tur.
- 2) *En bal på operan.*
- 3) Hertig Karls tur.
- 4) *En corps görs intet.*
- 5) General Pechlins tur.
- 6) *Elden är lös!*
- 7) Lagman Liljensparres tur.
- 8) Greve Muncks tur.
- 9) *Dådets efterdyningar.*

En bal på operan

Kungen går på maskeradbal än en gång. Biljetter kan köpas lite här och var i Stockholm. Alla spelare kan välja om deras rollpersoner också går på balen.

En kul diskussion kan vara vilken sorts mask de ska ha. Det vanligaste är en enkel vit mask, men mer utförliga venetianska masker finns givetvis att tillgå för den med medel.

Det är viktigt att medaljer, ordnar och ämbeten hålls väl synliga.

En corps görs intet

Det är ikväll det ska ske. Dådet. Delge återigen General Pechlins spelare och övriga som deltar i hans konspiration att det är nu kungen ska mördas. Gör detta i enrum, som tidigare.

Det är den mycket handlingskraftige Kapten Jacob Johan Anckarström som ska utföra dådet, tillsammans med de övriga bundsförvanter som knutits till konspirationen i General Pechlins hem.

Elden är lös!

Innan han lämnat sin loge på operan får Hans Majestät ett varningsbrev. (Detta kan spelarna få reda på, om du vill.) Kungen ställer sig sedan fullt synlig mot det stora fönstret i lokalen och står där en lång stund innan han sällar sig till operans övriga besökare. Som om han på ett teatraliskt sätt gav en potentiell mördare chansen att skjuta och känner sig tryggare när

inget sker.

Den som utreder kan få reda på att det är Lilliehorn - en av dem som sällat sig till sammansvärjningen - som skrivit varningsbrevet till kungen. Han tycks ha fått kalla fötter.

Kungen blir snabbt omringad i stora salen av en grupp män med likadana kappor och masker. Ett skott avlossas i ryggen på honom. Efteråt utropas "elden är lös!"

Vakterna spärrar av hela operan innan någon hinner fly. Alla på maskeraden arresteras. Förutom några av de inblandade militärerna, som använder sina grader för att rymma genom vaktposterna.

Dådets efterdyningar

Det är en ganska snöplig stämning efter maskeraden. Kungen är sårad, men verkar inte vara döende. Det som var tänkt att vara startskottet för ett storslaget inbördeskrig har inte tjänat till mycket mer än osämja och besvikelse i sammansvärjningens led.

När det sent om sider visar sig att det var Lilliehorn som skrev varningsbrevet till kungen och att både Horn och Ribbing går att koppla till Anckarström tar sig Liljensparres undersökningar en vändning mot det Pechlinska palatset.

Akt V

“Min baneman.”

Efter skottet, 1792.

Kungens livmedikus gör sitt bästa för att få ned febern och få ordning på kungens fyra vätskor. Blykulor och tapetnubb plockas ut ur det otäcka såret, men allt går inte att hitta.

Under tiden gör skottets kvarvarande skrot så kungens kropp ruttnar inifrån, samtidigt som skytten ännu ej är arresterad.

Belöningar blir utlysta för att hitta gärningsmannen. Kungen själv är snart helt övertygad om att hans egen bror bär ansvaret. Han stänger in sig med endast enstaka betrodda till att börja med, och till slut får bara Armfelt vistas i kungens sovrum utöver läkarna.

Massarresteringar genomförs. Vissa adelsmän flyr landet. Andra tar gift. Att ställas inför rätta för försök till kungamord skulle vara slutet inte bara på personens liv utan även, som en gång för Överste Hästesko, slutet på ära och gods.

Ta följande kort och flytta dem till i mitten av bordet, oavsett vem som kontrollerar dem:

- Axel von Fersen d.y. (kort #1)

Exiloppositionen återvänder raskt till Sverige för att involvera sig i makten, efter att nära nog ha strukit med i Frankrike.

- Gustaf Adolf Reuterholm. (kort #3)

Hertigens ockulte bundsförvant återvänder även han till Svea Rike för att ledsaga den potentiella regenten, Hertig Karl.

- Gustaf Mauritz Armfelt. (kort #15)

Armfelt kan inte förstå hur någon varit så grym mot en så vacker person som Gustav III. Men han förstår även att hans status bottnar i kungens gunst.

Händelseförlopp

För sista gången får alla spelare fylla på inflytande och förbereda sig för en avslutande akt:

- 1) Lagman Liljensparres tur.
- 2) Anckarström arresteras.
- 3) General Pechlins tur.
- 4) Kungens död.
- 5) Hertig Karls tur.
- 6) Sammansvärjningen.
- 7) Greve Muncks tur.
- 8) Bevismaterial.
- 9) Hertiginnan Charlottas tur.

Denna akt är lite annorlunda.

Med jämna mellanrum kommer nya arresteringar göras och fler rollpersoner riskerar att sättas bakom lås och bom för inblandning i konspirationen.

Berätta följande för alla spelare.

Om du blir arresterad och har en hållhake på någon så kan du använda den hållhaken för att dra med dig den personen i fallet. Detta förbrukar hållhaken, vilket gör att du inte längre kommer kunna räkna den för att uppnå en vinst efter den här akten, men det innebär också att den andra rollpersonen arresteras.

Ett specialfall är att använda sig av en hållhake mot Lagman Liljensparre. En sådan hållhake rentvår dig genast från alla misstankar, istället för att arresteras lagmannen själv. Han är ju uppenbarligen *inte* delaktig.

Att bli arresterad har ingen inverkan på turordningen eller hur reglerna fungerar i övrigt, men innebär att spelaren kan berövas möjligheten att vinna för att deras rollpersoner spärras in.

Anckarström arresteras

Mördaren visar sig vara Kapten Jacob Johan Anckarström, som arresteras i sitt hem inom ett dygn från dådet. Han är en man med ett förflutet som hovpage, vars arv en gång förvaltats (och förskingrats) av publicisten Gjörwell, och som redan är känd för kungen personligen efter ett ouppklarat majestätsbrott där Anckarström ansågs oskyldig.

Kungen känner sig nästan förnärad när han får reda på att "vackre Anckarström" är den som avfyrat pistolen.

Anckarström vägrar nämna några namn och håller sig till linjen att han är ensam gärningsman. Trots att vittnen, bland annat medlemmar ur operaorkestern, såg att det var flera män som omringade kungen.

Om någon rollperson kontrollerar Anckarström i detta nu så kommer den personen genast arresteras.

Kungens död

Den 29:e mars 1792, tretton dagar efter maskeradbalen, avlider kungen i sviterna efter skottet. Kungamordet har genomförts.

Det värsta tänkbara dådet.

På sin dödsbädd är kungen helt övertygad om att hans bror, Hertig Karl, är den som konspirerat om hans död. Med sina sista krafter skriver han ett dekret som häver hans egna testamente.

Han vägrar se Hertig Karl som regent.

Folket är helt rasande. Det uppstår upplopp, ofta uppviglat av mutor och sprit, men även spontant.

Det kastas sten på adelsmän och -kvinnor som anklagats för inblandning. Många arresteras för delaktighet till mordet eller till för samröre med konspirationen. Ännu fler förhörs i jakten på medskyldiga.

Sammansvärjningen

Alla som varit inblandade i General Pechlins sammankomster blir arresterade. Helt enkelt de rollpersoner vars spelare varit på Pechlins möten vid minst ett tillfälle och därför känt till mordplanerna.

Här kan rollpersoner givetvis blåneka, men Lagman Liljensparre vet hur det ligger till - Pechlinska palatset har hållits under övervakning.

Bevismaterial

I den slutliga vändan arresteringar kan spelare förbruka hållhakar mot andra rollpersoner för att få dem arresterade.

Att bli arresterad ska vid det här laget vara något uppenbart jättedåligt, men det kan även vara kostsamt att förbruka hållhakar eftersom de då inte längre kan tillgodoräknas för vinst.

Epilog

Slutet **gott?**

Kungen är död.

Men utöver det är framtiden mer oviss. Den här sektionen innehåller lite förslag för hur slutet kan tolkas baserat på olika kontroll.

Kanske vinner ingen spelare. Kanske vinner nästan alla.

Beroende på hur scenariot gått och gruppens egna tolkningar så behöver inte något av det som står här faktiskt stämma. Se det mer som lösa förslag än som en mall.

Gustav III lämnar efter sig en maktkamp. Hans son är för ung för att bestiga tronen. Adeln är vredgad. Riket är utarmat. När som helst kan Ryssland angripa eller kaoset i Frankrike sprida sig.

Många frågor kvarstår. När Liljensparre börjar nysta i mordet så rivs spår upp som pekar i alla möjliga riktningar. Men frågan är vilka spår som bör följas och vilka som kan läggas åt sidan.

Vad som helst kan hända. Det är ni som avgör inte bara er egna framtid utan framtiden för hela Svea Rike.

Kanske kommer riket gå samma öde till mötes som Frankrike, eller samma som Amerika. Kanske kommer förövarna avrättas på öppen gata. Eller slitas ut ur sina droskor och klubbas till döds av pöbeln.

Eller så händer just ingenting, och livet fortsätter med en ny kung.

Inbördeskrig

Alla kort med korsad pistol och sabel (X) representerar militär. Antingen i form av väpnade grupperingar eller inflytelserika officerare.

Om Pechlin vid slutet av femte akten kontrollerar alla kort som han måste kontrollera så kommer det innebära inbördeskrig. Jämför då antalet kort med korsad sabel och pistol mellan Pechlin och Hertig Karl.

Det står andra spelare med såna kort helt fritt att välja sida eller hålla sig utanför.

Den som har flest kort med symbolen avgör kriget till sin fördel. Läs mer under respektive rollpersons epilog.

Hertig Karl vinner

På sin dödsbädd häver Gustav III sitt testamente. Men Karl hinner bli regent, och hävandet avfärdas som otillräckligt. Kungens sista önskan faller på döva öron.

Snart har Hertig Karl landsförvisat Munck, begränsat Liljensparres befogenheter, avslutat det polisiära grävandet i mordkomplotten, och installerat Reuterholm som förvaltare över nationen.

Inom bara ett par år landsförvisas kronprinsen och Hertig Karl tar makten som kung Karl XIII.

Hans regeringstid blir slutet på släkten Holstein-Gottorp i Sverige, eftersom han saknar tronarvinge. Istället är det släkten Bonaparte, från Frankrike, som tar över successionsordningen.

Detta är det närmaste det här scenariot kan representera verkligheten.

Hertiginnan Charlotta vinner

Efter att ha manipulerat rikets maktskifte så är det Hertig Karl som tillsätts som regent, med Axel von Fersen som riksdagens centrala företrädare.

Tyvärr kan inte Frankrike spela den önskade rollen, eftersom revolutionen berövat hela den franska adeln sitt inflytande. Att återigen stärka Sveriges adel och återgå till hur det fungerade före 1789 och den ödesdigra riksdagen visar sig dessutom svårt. Särskilt utan en egen arvinge.

Resultatet av Hertiginnan Charlottas och Hertig Karls segrar är egentligen väldigt lika varandra, med skillnaden att Hertiginnan sätter sin tilltro till en utländsk allians som aldrig bär frukt.

Det är snarare Hertiginnan Charlotta som får försöka beskydda sina goda franska vänner i Sverige.

Under hela sitt vuxna liv skriver Charlotta brev som förevigar hovintrigerna och vardagen under den Gustavianska tiden för eftervärlden. Idag är hennes dagböcker, brev och biljetter bland de bästa inblickar historiker har i hela den här epoken i svensk historia.

General Pechlin vinner

Om bara Pechlin vinner så bryter ett nästan helt oblodigt svenskt inbördeskrig ut. Folket avsätter monarken och monarkins slut står vid dörren. Det är inte ett blodbad, utan en fredlig och saklig uppgörelse även om den sker med påskruvade bajonetter och soldater runt slottet.

Pechlin själv blir först utsedd till Republiken Sveriges president, men avlider bara ett par år efter inbördeskrigets slut och lämnar över skutan till en ny maktordning med Axel von Fersen och Gustaf Adolf Reuterholm vid rodret.

Det blir en maktkamp mellan nytt och gammalt, med fraktioner av gustavianer och republikaner som till en början blir de nya Hattarna och Mössorna i 1800-talets Sverige.

Om både Hertig Karl och General Pechlin vinner så blir inbördeskriget desto blodigare. Landets redan sargade militär sätts att höja musköterna mot sina kamrater, vilket öppnar upp för ytterligare slitningar i Finland, och i landområden på andra håll.

Oavsett vilken sida som vinner så är det ett helt annat Svea Rike när krutröken väl lagt sig.

Greve Munck vinner

“Muncken” återtar sin position vid hovet, efter att ha vädrat stormen. Viskningarna om skandaler avtar med tiden och han lyckas till och med undvika att ställas inför rätta för något av det som gjorts. Visst, det blir några symboliska rättegångar, men när det blir lättare att beskylla en död monark än att driva spektaklet vidare så avtar sakta skandalerna.

Greve Munck blir aldrig den hovgunstling han en gång var och den nya glansperioden blir aldrig mer än en blek kopia av de tidigare årtiondena.

Men han slutar sina dagar i Sverige, om än som en mer eller mindre obskyr kvarleva av de Gustavianska dagarna.

Lagman Liljensparre vinner

Efter ett grundligt arbete har Liljensparre bevis som implicerar samtliga konspiratörer i mordet. Hertig Karl, Hertiginnan Charlotta, General Pechlin, och även Greve Munck. De sätts alla bakom galler i väntan på rättegång.

Sofia Magdalena tillåts förvalta regentsskapet till Axel von Fersens toner inför kronprinsens övertagande.

Liljensparre själv får slutligen sin titel som Överståthållare och blir på många sätt makten bakom tronen.

Det viskas ibland om att hälften av allt han påstått varit uppdiktat, men ingen vågar säga det högt, med rädsla för att försvinna i natten på samma sätt som många ur monarkioppositionen gjort genom åren.

Kombinerade vinster

Flera kombinationer av vinster kan ha ödesdigra konsekvenser.

Om både Pechlin och Hertig Karl har militära kontakter utbryter ett blodigt inbördeskrig som kan skada Svea Rike svårt även på lång sikt. Kanske väljer Ryssland att invadera när riket är som svagast.

Om Greve Munck och Hertiginnan Charlotta vinner samtidigt så hamnar hovet djupt i förtalets och intrigernas fördärv, med tal om landsförräderi, majestätsbrott, och ett otal andra svåra brott. Skandaler som hovet sannolikt aldrig kommer återhämta sig från helt och hållet.

Här finns egentligen oändligt tolkningsutrymme, och det är inte jättenoga att det vare sig hamnar nära verkligheten eller ens blir logiskt sett ur de olika aktörernas perspektiv.

Antagligen kommer ni själva ha en bättre bild av hur Svea Rike ser ut efter att just er Gustav har dött.

Stort tack för att ni spelade!

Gustav måste dö

En sammansvärjning i fem akter, av Martin **Annander**.

Stort tack till Fredrik Ernstson och till speltestare och testläsare!
Ingen nämnd, ingen glömd.

Feedback mottages tacksamt på annander@gmail.com.