

**Gustav  
måste  
dö**

*Börja här!*

# Prolog

## Landet **lagom**.

Läget i Svea Rike är spänt. Fattigdomen är utspridd, armén i spillror och flottan förfallen.

Riksdagens strider mellan Hattpartiet och Mösspartiet sår split i rikets led och åstadkommer inget annat än att berika korrupta politiker. Missnöjet mot adeln och kungamakten är stort.

Något måste hända!

Något händer.

Året är 1772. Med arméns stöd utför den nykrönte konungen Gustav III en oblodig statskupp. Han kallar den för sin revolution.

Regeringen upplöses. Partierna sparkas ut med fötterna först. Armé och flotta rustas upp. Kultur och politik blomstrar snart i Sverige.

Hans Majestät hyllas av många borgare, av bönder och pöbel. Men adeln ser frihetstidens ordning och reda rasa samman. De ser en maktfullkomlig regent med siktet inställt på envælde.

### **Gustav III**

Till en början är Gustav III hela Svea Rikes kung. Men han är en kontroversiell kung. Han vill regera som sina historiska föregångare, med krig och landvinningar.

Som person är han mycket kulturell. Skriver scenpjäser och ägnar sig åt allt från tornerspel till prosa. Han citerar friskt från skönlitteratur och teatermanus och pratar gärna franska istället för svenska. Efter flertalet resor till det franska hovet klär han sig moderiktigt och för sig på ett sätt som gör hans hov vida känt som upplyst och modernt.

Privat är han väldigt närgången - på gränsen till oanständighet - särskilt med sina 14 manliga kammarpager som hjälper honom tvätta och klä sig varje dag. Ännu som vuxen kan han inte klä på eller av sig själv.

När det tar nio år innan han "fullbordar sitt äktenskap" är det många som bestämt hävdar att han är *bougre* och tycker om män som andra män tycker om kvinnor. Hans egen mor, Lovisa Ulrika, tvivlar starkt på att han är far till sitt eget barn och tar ett iskallt avstånd från hovet efter kronprinsens födelse.

Som kung är han frihetlig. Han förbjuder tortyr, tillåter judisk invandring, tillåter katoliker och andra ickelutheraner att utöva sin religion. De flesta dödsstraffen avskaffas i praktiken när han sätter sig själv som yttersta auktoritet och förespråkar humanare hantering av brottslingar.

Men han är också blåblodig in i själen. Känslökall och avlägsen, med en syn på folket som anstår en despot. Han vill hålla dem okunniga om omvärlden och fylla dem med sprit och spis, sedan skicka in dem i anfallskrig som kan återställa Svea Rikes storhet runt Östersjön.

## Oppositionen

Kungen gör sig sakta men säkert till ovän med adeln. När det redan 1774 görs till majestätsbrott att tala kritiskt om kungen, med dödsstraff som konsekvens, så förpassas dock den mesta oppositionen till viskningar och diskreta samtal runt roulettéborden.

Vem som helst, från pigor till bundsförvanter, kan vara angivare.

Men oppositionen finns där och växer sig allt starkare i takt med kungens tilltagande despotism, samt hans politiska och diplomatiska nyckfullhet.

Den ena oppositionen är den aktiva och högljudda - den som representeras av General Pechlin och hans lierade, som är i ständigt blåsväder för deras balansgång mellan politisk kritik och majestätsbrott. Under största delen av kungens regeringstid ligger den här oppositionen i dvala, för att tillta ordentligt under den senare hälften av 1780-talet.

Den andra oppositionen är den tysta och diskreta, med ibland öppen men välformulerad kritik från Hertiginnan Charlotta och hovets andra populära och färgstarka kvinnor. Läget blir ibland så spänt att Hertiginnan och hennes vänner förbjuds från att uppträda offentligt.

## Riksdagspolitiken

Gång på gång blockerar riksdagen Gustav III:s förslag om kostsamma upprustningar av militären. Illa dolda försök till krigsförberedelser.

Förslag om att inrätta beredskapsförråd för armén är ett av dem, vars blockering i riksdagen gör att kungen i rent vredesmod avslutar 1786 års riksdag och rasande lämnar rummet.

Ett ryskt anfall två år senare leder till krig mot Ryssland. Men snart efter krigets början begår ett hundratal officerare landsförräderi genom att inleda fredsförhandlingar bakom kungens rygg. De hävdar att kriget saknar anledning och därför är olagligt.

Samtliga arresteras och sätts på den långa resan mot rättegång och dödsstraff i Stockholm.

Året är nu 1789, och kungen kallar ständerna till slottet för riksdag.

## Vilka är ni?

Alla rollpersoner är viktiga individer kring Hans Majestäts hov. Här följer korta beskrivningar av de fem rollpersonerna:

**Hertig Karl:** Kungens bror. Frimurare, ockultist, mången teaterskådespelerskas älskare, och i huvudsak frånvarande från makten. Trots att han av vissa kallas för "Lille Regenten".

**Hertiginnan Charlotta:** Hertig Karls fru, kungens kusin, och hovets frispråkiga centrum. Hon för mycket av Svea Rikes talan gentemot Frankrike, genom sin nära vän Camille du Bois de la Motte.

**General Pechlin:** Ökänd politisk ränksmidare med kontakter i utlandet. Har alltid kämpat för frihet, är öppet kritisk till kungens tilltagande despotism, och sägs redan tidigare ha varit inblandad i konspirationer mot kronan. Inklusive kidnappningsförsök.

**Polismästare Liljensparre:** Kungens trogna polismästare och spionmästare. Han håller hovet underrättat om oppositionens utveckling och organiserar den hemliga polisen som förstör smädesskrifter och censurerar trycksaker.

**Greve Munck:** Skandalomsusad men omtyckt greve som alltid stått hovet nära och hållit så varierade titlar som hovstallmästare och kammarpage.

## Det Gustavianska hovet

Vilka ni träffar och vilka bjudningar ni går på har stor betydelse för ert rykte och därför er framgång.

Tjänare och vakter agerar kurirer för *biljetter*, som är korta meddelanden där det stäms träffar, avgörs tvister, och späs på konflikter i ett konstant flöde av intriger.

Diskreta möten sker, till synes av rena händelser, när ni råkas i parker, på ridturer, och i andra sammanhang för att dryfta viktiga spörsmål.

Ibland rör ni er inkognito, som vanligt folk, för att undgå all pompa och ståt. Kanske för att träffa siare som spår er framtid i kaffesump, eller för att besöka släkt inåt landet som tvingas sälja dyra ägodelar för att ha råd med era besök.

Bland källarvalv och vindsvåningar samlar flera av er gravaska och alkemiska salter för att tala med de döda i nekromantiska ritualer.

Och självklart äter och dricker ni gott, spelar hasardspel och går på teater och opera, där samtalet och intrigen aldrig lämnar er ens i er loge.

Ni är alla del av ett frikostigt liv som ger det Gustavianska hovet ett gyllene skimmer, trots att det bara är en guldpläterad fasad för ett kostsamt nöjesliv och ett politiskt maktspel som blivit ett och samma.

## För Spelare

Varje rollperson är presenterad som ett vikt ark. På utsidan av arket finns rollpersonens namn och porträtt. På insidan av arket finns hemlig information som bara spelaren bör känna till.

En stor del av scenariot handlar om oberäknelighet och informationsasymmetri, så det är väldigt viktigt att spelare inte talar högt om sina mål eller vad de vet om de övriga rollpersonerna.

Under spelets gång är det självklart fritt fram att påstå vad som helst, men var noga med att inte avslöja för mycket.

Dela ut varsin rollperson till alla spelare, så kan spelarna läsa igenom sitt material samtidigt som SL läser vidare i häftet *Sammansvärjningen*.

## För Spelledaren

Ta häftet *Sammansvärjningen*. Förse dig med kortleken och se till att korten ligger i rätt ordning (varje kort är numrerat i underkant).

Läs sedan igenom sektionen *Introduktion* i häftet under tiden spelarna läser sina rollpersoner. När alla är redo börjar spelet från Akt I, där du som SL helt enkelt följer instruktionerna.

Lycka till!

## Regelreferens

### Scenariots Akter

Scenariot har fem akter. Varje akt är indelad i två faser:

**Regifasen:** SL berättar läget och lägger fram kort.

**Intrigfasen:** Varje spelare får Påverka i tur och ordning.

### Inflytande

En pott med tärningar som fylls på inför varje akt. Används för att Påverka, Försvara, och Intrigera.

När alla har slut på inflytande är den nuvarande akten slut.

### Påverka

När du försöker Påverka, ta minst en tärning från ditt inflytande, rulla den, lägg den till det använda värdet i Påverka och meddela resultatet.

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

Om Påverka är lägre än Motstå misslyckas påverkandet.

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.

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.

### Försvara

När någon försöker Påverka någon kan du välja att försvara. Du ersätter då målets värde i att Motstå i den relevanta egenskapen med värdet från den som försvarar.

### Intrigera

När som helst, när vem som helst försöker Påverka eller Försvara, kan tärningar rullas från Inflytande för att öka ett värde i Påverka eller Motstå.

Ett försök att Påverka genomförs när alla slutat intrigera.