

Förord

Hjärtligt välkommen till Operation, ett genomarbetat rollspelsscenario för Borås Spelkonvent 2001. Av våra tidigare misstag att alltid ligga ett steg efter i den skapande processen har vi lärt oss att disponera tiden bättre. Vi har i skrivandes stund hunnit speltesta Operation sex gånger med fem olika spelledare. Vi vill passa på att tacka våra speltestare och framförallt våra spelledare. Vi vill även tacka alla (svenska) artister som ovetandes har bidragit med musik till Operations soundtrack. Tack även till Sofia för korrekturläsning och Mallan för reproduktion av fotografier.

Operation är en svensk roadmovie och nyckelorden för dess spelledande är "folkligt" samt "bisarrt". Karaktärerna är autentiska och finns på riktigt trots att deras beskrivningar är vår fria överdrivna tolkning av dem. Vi vill med Operation inte bara lura karaktärerna utan även spelarna. Hur detta skall gå till och varför kommer att framgå allteftersom du bekantar dig med scenariot.

Mycket nöje med Operation, ett synnerligen lyckat rollspelsscenario!

Karl Alfredson och Stefan Karlsson

Tänkvärt

Dialog

Operation är till mångt och mycket en bilresa genom Sverige som görs av fyra goda vänner. Därför är det mycket möjligt att stora delar av scenariot kommer att bestå av att en Saab 99 rullar fram på vägen och dess passagerare konverserar. Så länge dialogen på något sätt är intressant finns det ingen anledning att bryta den med actionscener. Man får helt enkelt som spelledare förlita sig på sitt goda sinne för balans och lägga in scenerna innan rollpersonernas dialog dör ut men ändå aldrig avbryta dem när de vill fortsätta. Svår balansgång? I teorin: kanske, i praktiken: faktiskt inte, det brukar lösa sig.

Scenerna

Efter detta kapitel följer scenbeskrivningar som är till för att guida dig som spelledare genom Operations händelseförlopp. Dessa är skrivna i en ordning som mycket väl kan tänkas följas men som i vissa speltester har kastats om, allt för att göra historien bättre. Om du känner att Bonden Andersson borde dyka upp före bensenmacken av någon anledning så är det klart att han skall göra det. Tanken är att scenariots bisarra stämning skall stegras allt eftersom resan mot Göteborg fortgår. Det går aldrig att förutsäga hur det skall göras på bästa sätt, vår mall är en riktlinje som du gör vad du vill med.

Samhällsbeskrivningar

Det är viktigt att spelarna (och rollpersonerna) inte vet om att scenariot utspelar sig i framtiden och att de inte vet hur samhället ser ut. De tror att de lever i dagens Sverige och det skall de få tro till dess att de upptäcker sina egna tvivel. För att ge dem lite vinkar funkar det bra att lägga in små underliga detaljer så som att allt de köper är svensktillverkat och att den lilla mörkhyade pojken i lanthandeln/bensenmacken beskrivs som exotisk. Man får å andra sidan absolut inte vara övertydlig och förvränga samhället för mycket redan i ett tidigt skede av Operation. Det tar musten ur känslan vi hoppas ge våra spelare med det här scenariot, känslan av att känna sig lurade men inte riktigt förstå hur.

Regler och färdigheter

Vid lämpliga tillfällen efter besöket hos Bonden Andersson börjar man förändra rollpersonernas rollformulär. Det finns en outnyttjad rubrik på rollformuläret som vi valt att kalla "mod", under den skriver man till nya färdigheter som rollpersonerna kan tänkas få. Det är här som med scenariot i övrigt: man bör gå försiktigt fram i början men accelerera rollpersonernas övermänskliga förmågor allt eftersom handlingen i sig blir mer bisarr. De nya färdigheterna är till för att visa hur rollpersonerna "vaknar" ur sina sovande liv som parkförvaltare och återigen blir de hemliga superagenter de en gång varit. Dela ut en ny färdighet när en rollperson påstår sig veta någonting eller när denne utför en handling som motsvarar en färdighet rollpersonen inte har från början. Om någon till exempel börjar dra paralleller till andra världskriget angående Borås arbetsläger kan färdigheten "1900-tals historia" vara befogad. Om någon medlar mycket i gruppen, färdigheten "konfliktlösning" och så vidare. Om någon betar sig våldsamt ligger färdigheter som "slagsmål", "karate" och "orientalisk kampsport" nära till hands medan den som kör bil som en galning kan få "rallybil" eller liknande. Det är helt upp till dig att bedöma vad rollpersonerna skall få för färdigheter och vilka värden de skall få. Det kan vara bra att börja med små värden för att senare stegra utvecklingen. Den enda riktlinjen är egentligen att det i slutet av Operation

tydligt skall märkas att rollpersonerna har förändrats. OBS: Gör ändringarna på rollformulären och inte på de personliga filerna de får av Andersson.

Dödsfall eller hemvändande

Om det går så långt att någon av rollpersonerna blir mördad av någon av de andra kommer motståndsrörelsen att straffa de överlevande. Varje agent i Operation har sin uppgift att fylla och Operation kan inte fullföljas om alla inte är vid liv. Rollpersonerna kommer i så fall att sökas upp av motståndsmän och få förklarat för sig hur de har stjälat Operation. De blir sedan kallt och enkelt avrättade på lämpligt sätt. Om rollpersonerna bestämmer sig för att åka tillbaka till Västervik kommer scenariot att avslutas med att de vaknar upp på måndag morgon, går till jobbet och förstår att de sabbat sin enda chans att göra någonting åt fasciststaten Sverige.

Fotografier och skyltar

Med scenariot följer ett antal fotografier. Det finns två foton på varje rollperson, en i helfigur och ett porträtt. Dessa fotografier är autentiskt tagna på Harrys Bar i Västervik. Det kan vara lämpligt att låta spelarna välja rollperson inför inledningsscenen med helfigursbilderna som urvalsgrund och inför själva scenariot med porträtten. De övriga fotografierna är sådant du som spelare kan slänga fram på spelbordet om dialogen börjar tappa fart under bilresan för att ge en liten provokation till samtalsämne. Du kan även använda dem praktiskt om du vill leda rollpersonerna i någon viss riktning. Detsamma gäller för avbildningarna av skyltarna, då undantaget den märkt "Borås Arbetsläger" som skall vara första tecknet på att allt inte står rätt till i Borås när rollpersonerna närmar sig staden.

Det finns ingen karta över färdvägen med i scenariot. Detta är högst medvetet då vi funnit att det snarare ställt till problem för spelaren att motivera varför vissa saker inte finns kvar samt att det tar bort en stor del av känslan för spelarna att veta exakt var de är. Däremot finns det inget hinder för att det ligger en gammal vägkarta i Saabens handskfack.

Rollpersonernas bakgrund

Karaktärerna var för ett antal år sedan medlemmar i Operation. Den mest organiserade av alla de motståndsrörelser som finns 2040-talets Sverige. Operations självklara mål är att krossa fascismen och återinföra en frihet för individen i Skandinavien. I princip kan man säga att man vill återgå till den typen av samhälle som rådde under 1990-talet. Trots alla dess nackdelar menar man att det fanns en möjlighet för individen att utveckla sig själv, om inte annat i samklang med samhället.

Målet är alltså att störta den Skandinaviska regimen och återgå till det som varit. Detta mål arbetar man mot på många olika sätt, allt från terroristaktioner till propagandaspridning. Man är otroligt välorganiserade inom Operation, och man har tillgång till mycket sofistikerad materiel. Då gäller det inte bara militär materiel utan även forsknings- och sjukvårds utrustning.

I Sverige finns som sagt många olika motståndsgupper, de jobbar alla med olika medel men man kan säga att det som förenar dem är att de har som mål att föra Sverige ur förtrycket och åter till det som varit. Nästan alla strävar efter 1900-talets sätt att leva, och efter det Sverige som fanns då.

Karaktärerna är uppväxta inom Operation, de har i praktiken värvats redan från bamsben och blivit lärda att de skall ingå i den stora planen för befrielse. De har liksom ett antal andra tränat och förberett sig för just detta uppdrag, för just Operation! Teamen inom gruppen har olika uppgifter och det är av yttersta vikt att varje grupp lyckas med just sin del av Operation. Inom gruppen finns det experter av olika slag. Dessa experter har sina egna specialområden och allt eftersom scenariot fortlöper kommer dessa förmågor att utkristalliseras allt tydligare.

Då Operation ursprungligen skulle genomföras för ett antal år sedan gick allt i stöpet. Myndigheterna kom planen på spåren och just då Operationen gick in i sitt avgörande skede slog den skandinaviska staten till. Man organiserade ett av de största anti-terroristtillslagen någonsin och mer än 200 människor arresterades runt om i Skandinavien (det är detta som händer i flashback scenen). Operation gick i stöpet men som reservplan hade man ett serum som var speciellt framforskat för denna situation. Då man injicerade serumet tvingades ens riktiga personlighet undan och man tog rollen av en mönstermedborgare i Skandinavien år 2040. Serumet var tillverkat så att det skulle verka i exakt fem år, och sedan skulle personernas verkliga personligheter komma tillbaka och Operation skulle rulla igång på nytt.

Detta är just vad som händer i scenariots början. Då den ursprungliga personligheten börjar komma fram börjar det som ligger personen varmast om hjärtat att tränga igenom först, och eftersom rollpersonernas idealsamhälle är 1990-talets Sverige förefaller sig världen inte särskilt konstig för spelarna. Spelledaren beskriver ju saker som helt naturliga. Karaktärerna är vana att se 2040-talets Sverige medan spelarna ser världen som tidigt 2000-tal. Man kan på sätt och vis säga att spelarna är karaktärernas nya personligheter som bara väntar på att komma fram. Tänk på att låta de mest extrema egenskaperna komma fram då personlighetsförändringarna sker. Karaktärerna är specialagenter med mycket väl utvecklade egenskaper, låt spelarna känna av denna förändring.

STORYLINE

Introduktion

Översikt

Spelarna får möjlighet att välja varsin karaktär, inte nödvändigtvis den de senare skall spela, och med denna spela en introduktionsscen.

Miljö

Scenen äger rum kvällen före den dag då scenariot utspelar sig. Karaktärerna har samlats på den lokala puben Harrys och sitter och diskuterar. Puben ser ut som pubar gör mest. Gör ingen skillnad på denna och dagens pubar. Det är onödigt att ge sig in i för detaljerade beskrivningar då man kanske får spelarna misstänksamma om det bara finns svenskt öl, svenska spritsorter och svenska fotbollströjor på väggarna.

Händelse

Martina är den enda som har ett bestämt mål med kvällen; att få de övriga att följa med på en resa till Göteborg. De övriga har egentligen inga problem med att detta och kommer efter ett tag att tacka ja. Martinas problem är dock att inte kan säga varför hon måste till Göteborg, spelaren kanske måste ljuga eller hitta på något men Martina kommer inte under några som helst omständigheter ihåg varför hon måste åka. Om Martina kommer med en bra lögn kan det visa sig vettigt att spela vidare på denna under scenariots gång. Speciellt i början av händelseförloppet då hon kanske kan behöva motivera de andra spelarna.

Tips till SL

Den beskrivning som finns på de handouts spelarna får är all information de får om sin roll. Det har hänt vid speltester att spelarna bestämmer sig för att åka till Göteborg direkt. Det är då viktigt att du som spelledare känner av stämningen, sätt inga käppar i hjulen för spelarna i onödan. Man kanske skall påpeka lite försiktigt att ingen, med andra ord Martina, är i form att köra bil. Om de trots allt ger sig iväg så är det en småsak att justera resten av scenariot till att utspela sig på natten. En grupp övernattade hos bonden Andersson, för att på morgonen tro att de hamnat hos någon konstig sekt. Var flexibel.

Förföljda?

Översikt

Scenariot tar sin egentliga början då rollpersonerna faktiskt är på väg mot Göteborg. De sitter i bilen och samtalar. Några av dem känner sviter från den sena gårdagen och Martina är koncentrerad på vägen. Efter en stund kommer en polisbil ikapp dem. Då polisen signalerar åt dem att stanna beskjuts polisbilen från skogen och polismännen kastar sig ut med dragna tjänstevapen.

Miljö

Ganska snart övergår den omgivande terrängen till att mest bestå av blandskog. Den strålande solen tvingar Rollpersonerna i framsätet att både dra ner solskyddet och öppna fönstren ordentligt. På radion skrålar den senaste hitlåten och allt verkar vara perfekt. Om spelarna byter kanal, låt dem göra det, men eftersom det bara är staten som får sända radio är alla kanalerna ganska lika varandra. Inne i bilen är luften varm och fuktig och runt omkring dem ligger vägen öde. De omges av växlande skog och åkermark. Precis som de svängt runt ett krön och ser hur vägen breder ut sig framför dem ett antal kilometer händer något obehagligt. Då skotten har avlossats är bilen på väg över ett krön och kommer inom några sekunder tappa ögonkontakt med den beskjutna polisbilen (detta sätter lite tidspress på spelarnas reaktioner).

Händelse

Efter några mils färd observerar någon av Rollpersonerna att en bil i ganska god fart kommer ikapp dem. Den förföljande bilen verkar dock sakta in något och köra efter dem på exakt behörigt avstånd under några minuter. Om man tittar efter riktigt noga kan man se att det är en polisbil. Efter någon minut sätter den på sirenerna och närmar sig den röda Saaben. Lamporna i fronten på polisbilen blinkar och signalerar att Rollpersonerna skall stanna. Ge spelarna lite tid att diskutera vad de skall göra, dock inte för mycket tid, ett visst stressmoment bör infinna sig. Då de bestämt sig hörs plötsligt ett antal skott ifrån skogen. Polisbilen kränger till och kör nästan i diket, dock sladdar bilen upp på vägen och stannar ca femtio meter bakom Rollpersonernas bil. Ut kastar sig två polismän med dragna pistoler. De tar skydd i diket och spanar in mot skogen.

Om spelarna inte stannar så kommer de att rulla bort från händelsen, kanske höra något skott på avstånd men inget mer.

Om de däremot stannar kommer de att se hur poliserna springer in i skogen och ljudet från skottlossning bryter lugnet. Följer de vidare med in i skogen kommer poliserna att försvinna spårlöst. Kanske stöter de på någon av bonden Anderssons drängar och kanske visar han dem till Anderssons gård.

Tips till SL

Scenen skall skapa en gnutta förvirring hos spelarna. Försök att få dem att känna sig som vittnen och inte huvudpersoner, detta är något som händer bortom deras kontroll. Låt dem gärna vara osäkra på om polisen verkligen menade att det var de som skulle stanna eller om de signalerade till någon eller något i skogen. Om spelarna ger sig efter polisen så är det ett utmärkt sätt att föra handlingen vidare. Låt dem gå vilse och hittas av Anderssons drängar eller rent av hitta ut ur skogen just vid Anderssons gård. Då de kommer till gården så kan de också finna sin bil där.

I alla speltester har exakt samma fenomen uppstått i den här scenen, oavsett om gruppen har återvänt för att ta reda på vad som hänt poliserna eller om de bara har åkt vidare har de alltid viljat få tag på en telefon för att ringa polisen. Den naturliga reaktionen har varit att de letat efter sina mobiltelefoner, glöm inte att de knappt finns några sådana kvar i privatbruk. Däremot har det varit ett utmärkt sätt att få dem vidare till bonden Andersson då lokalbefolkningen påpekar att det endast är han som har en telefon. Ett annat alternativ har varit att använda caféet (se foto) och därigenom låtit dem ringa polisen. Polisen har varit tacksam för hjälpen och påpekat att karaktärerna gjort landet en stor tjänst. Efter att de fått ringa har de lugnat sig, fram till nästa händelse det vill säga.

Bensinstop

Översikt

Bensinen börjar ta slut och de måste tanka. På bensinmacken träffar de på Alex och får en mystisk väska av bensinmacksföreståndaren.

Miljö

Då rollpersonerna svänger in på macken ser de att själva stationsbyggnaden är förlagd till ett vanligt hus (se foto), vars övervåning verkar rymma minst en lägenhet. Av de tre bensinpumparna är en upptagen av en ganska så stor svart terränggående bil, bakom de tonade rutorna kan man vid förarsätet urskilja en man. Huset ser ganska gammalt men välvårdat ut och de något slitna bensinpumparna verkar fungera utmärkt. Inne i butiken är det trångt och hyllorna står tätt intill varandra. Längs den ena väggen finns det en ganska så lång kassadisk och bakom kassautrymmet kan man skymta en dörr som leder in till ett kontor. Luften är lite unken och det ligger en doft av gammalt över lokalen.

Händelse

Då spelarna tankat och går in i butiken för att betala får de syn på en kort man som står och bläddrar igenom tidningarna. Han bär en oklanderlig krittstrecksrändig kostym med matchande hatt. Detta är Alex (se SLP). Strax efter att någon av spelarna kommit in i butiken går Alex ut. Nämn honom bara i förbifarten som butikens enda kund. Lägg ingen vikt vid honom i det här stadiet.

Då rollpersonerna vill betala kommer bensinmacksägaren Bernt (se SLP) att mottaga dem med ett leende. Han tar emot deras pengar och ber dem vänta ett ögonblick så skall han hämta växel.

Bredvid disken står ett litet barn och tittar nyfiket på spelarna, den lilla pojken är färgad och har stort krulligt hår, beskriv honom gärna som exotisk. Om Rollpersonerna försöker tilltala honom försvinner han snabbt bakom disken och vidare in i det bakre rummet. Föreståndaren går in i det kontorsliknande rummet och återkommer med en väska i ena handen och med en

allvarlig blick säger han till den karaktär som tar emot den: "länge leve Operation." Om spelarna protesterar eller undrar vad det är för något tittar han oroligt på dem, skakar på huvudet och pekar på dörren. Om de pressar honom eller frågar varifrån väskan kommer säger han bara: "enligt Bonde Anderssons direktiv". Mackföreståndaren kan informera om att Bonden Anderssons gård är belägen några kilometer ner längs vägen till Göteborg. Sedan ber han dem vänligt men bestämt att gå och börjar själv syssla med andra saker.

Väskan innehåller en blanksvart metallkub som trots utseendet känns varm och som om något pulserar inuti den. Kuben är 15centimeter på varje sida, och ligger i en urfasning i cellplasten som i övrigt upptar väskans innandöme. Varken spelarna eller rollpersonerna har en aning om vad detta är.

När rollpersonerna kommer ut ur butiken har den stora svarta Jeepen lämnat området, man kan tydligt se spåren efter en rivstart i gruset där den stod.

Om spelarna väljer att söka efter bonden Andersson kommer Bernt att berätta var hans gård ligger. Om de ger sig av ändå så kommer de att finna gården bara några kilometer från macken.

Tips till SL

Stämningen är lite beroende på om rollpersonerna varit hos bonden Andersson eller inte. Om de har det är detta ett utmärkt tillfälle att bygga på deras redan konfunderade sinnestillstånd. Om de inte varit hos Andersson så är detta ett bra ställe där man kan få spelarna nyfikna på att åka dit. Detta gör de antingen med hjälp av Bernt eller med hjälp av vägskyltar. Spelarna vill antagligen ha reda på vad saken i väskan är eller varför de skall ha den och deras enda ledtråd leder rakt till Anderssons.

Om de försöker tala med Alex så muttrar han bara till svar och försvinner ut till sin bil.

Den svarta kuben är mycket mystisk. dess material påminner om en blanksvart metall som i inte går att skrapa, man samtidigt känns mjuk... Hitta gärna på egna egenskaper för kubens. Den finns enbart med i scenariot för att spelarna skall bli ytterligare förvirrade. Ge den konstiga, motsägelsesfulla egenskaper och om någon av spelarna gör uttalande om den låt dem ha rätt. Detta är ett bra tillfälle att dela ut lite extra egenskaper och färdigheter. Om de anser att den är av sten; ge spelaren färdigheten geologi. I något speltest fick spelaren för sig att det var en sfärisk triangel, detta slutade med att spelaren senare fick färdigheten avancerad matematik. Det visar sig ofta att spelgrupperna tror att kubens är avgörande för hela scenariots utgång, vilket den i och för sig kanske är? Flera grupper har haft stora inbördes konflikter om huruvida de skall behålla den eller inte. En utmärkt katalysator med andra ord. Om de gör sig av med den så är det inte hela världen. Att den sedan spelar en avgörande roll för Operations utgång råder det inget tvivel om, eller gör det det?

Den färgade pojken är en av få färgade som lever fritt i Sverige. För att göra detta gömmer de sig på landsbygden där de oftast lämnas ifred.

Bonden Andersson

Översikt

Spelarna kommer till en gigantisk bondgård där de får träffa storbonden Andersson. Han visar dem till ett hemligt källarutrymme där han har förbjuden kommunikationsutrustning. Bonden ger dem statens papper över karaktärerna och all övrig utrustning de behöver.

Miljö

Bara några kilometer ifrån bensinmacken ligger den Anderssonska gården. Det är en riktig jättegård. Där finns fyra stora ladugårdar ett antal stora garage, förråd och ett stort vitt boningshus. Bakom ladugårdarna breder fälten ut sig men där finns även tre stora jordkällare. I den ena jordkällaren kan man bakom en hylla med marmeladburkar finna en hemlig gång som leder ner till en underjordisk kammare. Rollpersonerna inser genast att det inte går att sköta en gård av den här storleken själv och mycket riktigt så har Andersson ett tjugotal anställda, alla otroligt lojala mot sin arbetsgivare. Alla anställda på Anderssons gård bär blå overaller med tillhörande liten keps. Nämn deras uniformitet men låt spelarna själva dra eventuella slutsatser.

Händelse

Rollpersonernas mottagande beror lite på under vilka omständigheter de anländer till Anderssons gård. Om de kommer direkt från bensinmacken möter någon av Anderssons drängar dem och visar dem omedelbart till Andersson som för närvarande befinner sig i en av de stora ladorna. Andersson skiner upp då han ser dem, nöjd över att de är vid liv, men lite fundersam över vad de har hos honom att göra. Han kan inte svara på spelarnas frågor och då de nämner Operation ser han sig oroligt omkring och ber dem följa med. Han visar dem ned i en jordkällare full med burkar och lagrad mat. Bakom en hylla full med marmelad visar det sig finnas en öppning och väl där bakom ett ganska så stort rum. I rummet är det staplat lådor på varandra och i dess bortre del står det ett improviserat skrivbord, byggt av några bockar och en överliggande spånskiva. På skivan står det en dataskärm och framför den ett tangentbord. Man kan skymta en lång remsa med papper som ligger i en hög vid en låda på golvet och i lådan står det en matriskrivare av märket Cannon. Bonden Andersson lyser av stolthet då han visar sin sambandscentral. Datorn av modell Dell har en Pentium 90Mhz processor och ett 56k modem, "så jodå vi kan kommunicera över alla gränser" berättar han. För att visa sätter han sig på träpallen framför datorn och trycker lugnt och säkert på några knappar, plötsligt hostar skrivaren till och några minuter senare håller han fram varsitt pappersark till spelarna och förklarar: "Jodå vi har vilselett dem ett tag nu, detta är allt de har på er, inte illa va?" Han småskrattar för sig själv och säger att Rollpersonerna kan behålla filerna om de vill. "kul att ha kanske?" menar han.

Om de kommer till gården utan att ha varit på macken hoppas Andersson att allt skall gå bra. Han visar dem källaren och lyser av stolthet då han visar sin sambandscentral. Han manar dem att skynda sig och visar dem till bilen och uppmanar dem att vara försiktiga. Innan de åker lutar han sig in genom fönstret och säger: "Länge leve Operation!"

Om de kommer med någon av hans drängar i skogen är han orolig och hoppas att de kommer klara sig bättre framöver. Han har antagligen tagit vara på deras bil, om inte så erbjuder han dem annat transportmedel. Kanske en blå Volvo?(se foto)

I övrigt är Bonden Andersson en fåordig man, han vet å andra sidan inte mer än att hans uppdrag är att underlätta så mycket han kan för sällskapet på deras farofyllda men ack så viktiga mission.

Då spelarna lämnar platsen får någon av dem en glimt av fyra män med kamouflagekläder, bondekepsar och automatkarbiner. Om spelaren vill ta en närmare titt är de försvunna.

Tips till SL

Spela Andersson som om han vet saker som han inte vill säga, försök att samtidigt få spelarna att förstå att han inte kommer att avslöja dessa hemligheter. Andersson kommer även att förse spelarna med all den materiel de behöver. Han manar på karaktärerna att de måste fortsätta och hinna i tid. Erfarenheten visar att många grupper blir rädda för Andersson. Han är smått märklig och då han vill att de skall gå ned i hans jordkällare blir de flesta lite nervösa. Spela på det men försök samtidigt få spelarna att förstå att han inte vill dem något ont. Andersson har blivit beskylld för det mesta under speltesterna allt från att driva en egen sekt, till någon form av bondekollektiv. Vad spelarna än hittar på så låt dem dra egna slutsatser och försöka finna argument för sina åsikter.

Nämn de tre männen i kamouflagekläder i förbifarten, se till att bara en av karaktärerna uppfattar dem. Detta är självklart de som rensade vägen för karaktärerna i inledningsscenen.

Änglavakt

Översikt

Återigen stoppar polisen karaktärerna men den här gången får det dödlig utgång.

Miljö

Allt eftersom de åker vidare kommer de ut i mer obekant terräng. Skogen börjar omsluta dem och den ganska dåligt skötta, smala asfaltvägen ringlar fram mellan en allt mer tätande granskog. De är ganska ensamma ute på vägen, och de möter få eller inga bilar. Vädret har börjat förändras och stora moln hopar sig vid horisonten.

Händelse

Efter ca en timmes färd ser Martina hur en bil närmar sig bakifrån. Den följer efter dem på ett ganska långt avstånd under några minuter. Om man anstränger sig kan man uppfatta att den förföljande bilen hela tiden anpassar sin hastighet efter Saabens, och om man ytterligare koncentrerar sig ser man att det är en polisbil. I samma ögonblick som spelarna inser att det är en polisbil, eller innan om de inte bryr sig, ljuder sirenen en gång och polisbilens lampor blinkar till tecken att rollpersonerna skall stanna.

Då polis bilen stannat på behörigt avstånd bakom rollpersonerna kliver en ensam polis ut ur den. Han är lång och välbyggd och hans uniform sitter perfekt. I samma ögonblick som han kliver ur bilen och rättar till sitt bälte hörs ett ensamt skott ifrån skogen och ögonblicket senare kastas polismannens huvud bakåt och han blir hängandes över bildörren med blodet ymnigt forsande ur ett stort hål mellan ögonen.

Vad spelarna tar sig till nu är avgörande. Flyr de, i så fall hur, till fots eller med bil? Försöker de hjälpa polismannen så visar det sig att han är stendöd. Skottet har träffat mitt mellan ögonen och han dog omedelbart.

Om spelarna bestämmer sig för att söka igenom skogen kommer de inte att finna något av intresse, den mystiska skytten har inte lämnat några spår efter sig.

Den troliga utvecklingen är att spelarna blir rädda och antagligen försöker att komma ifrån platsen så fort som möjligt. De kommer att fortsätta sin färd längs vägen mot Göteborg. Det som hänt kommer antagligen att genomsyra debatten under de närmaste milen.

Tips till SL

Polismannen kommer från Västervik och är ute på ett rutinuppdrag för att kontrollera och bokföra trafiken då han bestämmer sig för att kontrollera rollpersonernas bil eftersom han känner sig rastlös och behöver aktivera sig. Skytten kommer från Anderssons farm denna och ett antal liknande män och kvinnor har fått i uppdrag av Bonden Andersson att kontrollera vägarna, på jakt efter Operations personal. De har i uppdrag att säkerställa att bilen kommer fram till varje pris. Ge gärna små antydningar till scenariots rätta natur vid det här stadiet. Beskriv polisbilen som helsvart, polisuniformen som svart läder. Om spelarna undersöker polisen så finner de en Boforspistol modell 22. Det kanske är för tidigt med så tydliga antydningar men känn av stämningen och agera därefter.

Här är också ett utmärkt tillfälle att ge spelarna deras första nya färdigheter. Stressen och paniken får deras rätta jag att tränga fram och beroende på hur de agerar börjar de skapa sina "rätta" karaktärer.

Här uppstår självklart debatt om vad man skall göra. I de allra flesta testspel har man åter viljat vända sig till polisen och därmed börjar man leta efter en telefon. Om detta händer så upprepa det första samtalet. Låt polisen vara kylig och medveten om situationen, lägg kanske till att spelarna har gjort Skandinavien en stor tjänst. Detta driver antagligen spelarna till ytterligare frustration, inte ens polisen verkar bry sig, de bara säger att allt är under kontroll. I själva verket är nu säkerhetspolisen karaktärerna hack i häl, och de kommer snart att slå till.

Borås Arbetsläger

Översikt

En vägskylt skvallrar om att de snart kommer att närma sig Borås arbetsläger. Det kommer det att vara en omtumlande syn att passera en inhägnad stad med svepande strålkastare och beväpnade vakter.

Miljö

Borås är numera ett enda stort arbetsläger. Då man närmar sig staden, i en lång nedförsbacke, kan man efter ett tag tydligt se hur den nedgångna staden höjer sig mot diset. Det är ett utmärkt drag att låta det regna. Dels för att det alltid regnar i Borås och dels för att höja stämningen av skräcksynen av arbetslägret. Från fjärran kan man se hur skorstenar spy ut rök och hur slitna neonskyltar darrande blinkar och förmedlar sitt budskap; Ellos, Hallens, Hobbex och Borås TYG lyser mot betraktaren. I bakgrunden ligger gigantiska nedslitna fabrikskomplex och bortanför dessa ligger rader av baracker i grå sten. Då man kommer närmare upptäcker man att man kommer rakt mot huvudporten. Porten är en gigantisk konstruktion där den stora dubbeldörren reser sig mot skyn. Vid sidan av porten reser sig två

stora vaktornslänkande posteringar. I dessa patrullerar vakter med svarta uniformer och automatgevär i händerna. Innanför porten kan man se hur strålkastare spelar över en stor gårdsplan. På gårdsplanen föses ett antal skäggiga män med kedjor runt fötterna från ett lastbilsflak mot en stor öppen dörr. Vägen delar sig och man åker i en halvcirkel runt staden. Den väg som en gång ledde in i staden Borås slutar vid de stora portarna. De delar av staden man åker förbi är inhägnad med meterhöga stängsel men el-försedd taggtråd på toppen, och det känns som om de fortsätter i evighet. Vägen går i en halvcirkel runt Borås och då man åkt runt hela är man åter på samma väg som man kom. Efter att man åkt förbi Borås leder en ganska brant backe upp och bort från den bisarra upplevelse man precis har varit med om.

Händelse

Egentligen händer det inte så mycket här. Vägen delar sig vid porten och spelarna väljer håll, antagligen vidare mot Göteborg eller åt det andra hållet som också leder till Göteborg men som saknar skylt. Om spelarna vill kan de mycket väl stanna och undersöka Borås arbetsläger. Om man gör det så kan det ta väldigt lång tid och spelledaren måste improvisera vad som händer. Dock kan man konstatera att denna handling antagligen leder till att resten av scenariot inte hinns med.

Tips till SL

Att åka förbi Borås skall vara en riktig väckarklocka för vad som komma skall. Det skall vara bisarrt och otrevligt. Lägg gärna in egna små händelser som spelarna kan se utspelas. Den huvudsakliga känslan skall vara omtumlande, överklig och skräckinjagande. Om spelarna stannar i närheten av porten eller något stängsel kommer ganska snart en grupp vakter fram och ber dem fortsätta sin färd

Här är färdigheter som 1990-tals historia och kunskap om olika saker på sin plats. Om spelarna börjar spekulera i var de är, dra paralleller till förintelsen eller har andra intelligenta diskussioner så var inte rädd för att belöna dem med olika kunskapsfärdigheter.

Vägspärr

Översikt

Spelarna stoppas av en större styrka poliser, anförda av Alex. Dock får de oväntad hjälp.

Miljö

En enslig del av vägen är blockerad. Skogen ligger tät kring vägen och det finns inga som helst möjligheter att komma runt vägspärren. Vid sidan av vägen ligger det djupa diken som är vatten efter allt regnande.

Händelse

På en enslig bit av vägen stöter spelarna på patrull. Vägen spärras av två polisbilar. Bakom dessa kan man skimta en stor täckt svart Jeep och en liten man i kritstrecksrändig kostym. Bakom polisbilarna står ett tiotal poliser med dragna tjänstevapen.

Vägspärren är där i syfte att stoppa rollpersonerna och ta in dem för förhör. Poliserna är aningen nervösa då de blivit tillsagda att de som skall omhändertas är farliga personer. När polisen fått stopp på rollpersonerna och de är på väg att omhänderta dem, eller då strid utbryter kommer hjälp från ett oväntat håll. Ut ur skogen kommer ett motorcykelgäng på cirka tio personer. De bär alla olika västar med tryck på ryggen, allt från Bandidos och folköl MC

till Hells Angels och Dirty Dreggels. Motorcyklisterna bär alla vapen i händerna, allt från yxor till machetes och revolverar. De hugger omedelbart och skoningslöst in på poliserna.

Bikersgänget är överlägset den nervösa polisgruppen. Vägen röjs fri genom att det hakas fast kedjor i polisbilarnas kofångare och sedan dras de bort med hjälp av motorcyklarna. Innan spelarna åker ifrån platsen kommer en av de största motorcyklisterna fram till bilen, höjer ena näven i luften och säger: "länge leve Operation!".

Spelarna är nu fria att ge sig av och samtidigt försvinner bikersgänget som i ett trollslag åt alla håll.

Tips till SL

Här är det hög tid att börja dela ut färdigheter. Låt det mesta som spelarna hittar på rendera i någon form av färdighet. Om de vill kan de kasta sig in i striden och visa prov på mycket god förmåga. Vissa grupper har försökt att ramma polisbilarna, vilket kanske inte är en dum ide då Martina antagligen har fått någon bra bilförarfärdighet vid det här laget.

Fångar

Översikt

Spelarna blir tillfångatagna av skandinaviska specialstyrkor. De blir övermannade och bortförda. De vaknar åter till sans och finner sig själva bundna från händer till fötter, upphängda i ett träd. Runtomkring dem är ett militärt läger uppsatt. Dock kommer hjälp från flinka små händer.

Miljö

Scenen är egentligen uppdelad i två olika miljöer. Först den plats där de blir tillfångatagna, och sedan den plats där de blir förhörda. Den första är en vägsträcka, egentligen vilken som helst. Den andra är en glänta belägen i skogen ganska nära vägen. Specialtrupperna har satt upp ett provisoriskt tältläger och de håller noggrant vakt över sitt byte.

Händelse

Plötsligt hörs ljudet av rotorblad, och ganska snart kan man se en helikopter som förföljer den röda Saaben. På avstånd kan man skymta ett antal terränggående svarta bilar som spärrar vägen en bit längre fram. En högtalarförstärkt röst uppmanar: "Detta är den Skandinaviska säkerhetspolisen, stanna omedelbart fordonet annars tvingas vi vidta åtgärder". Vägspärren omges av svartklädda specialsoldater med stridsselar, rånarhuvor och de absolut senaste i vapenväg. Lasersikten spelar över bilen och låt gärna någon karaktär se en röd prick mellan ögonen på en kamrat.

På något sätt får specialtrupperna stopp på bilen och lyckas sedan övermanna karaktärerna. Här kan det mycket väl bli tal om en stor fight men antagligen kommer specialstyrkorna att vinna. Tänk på att det finns ammunition som bara bedövar en människa och nödvändigtvis inte dödar dem.

Låt gärna karaktärerna se Alex någonstans i bakgrunden. Om saker går åt skogen kommer han givetvis att fly. Väl fångade kommer de att komma tillsammans och finna sig upphängda eller på annat sätt fjättrade i specialstyrkornas läger. Möjligtvis förhörs de av Alex eller så kommer de inte hinna gå så långt.

Någon gång under kvällen hör de en viskande röst som manar dem att vara stilla, följt av att någon befriar dem från deras bojar. Efter några sekunder ser de en liten smutsig flicka, hon har blå uniform med en massa märken på och en gul scarf runt halsen. Hon pekar och viskar: "er bil med alla grejer är där borta, vi håller dem upptagna". Om spelarna sticker mot bilen hör de på avstånd hur ett våldsamt tumult bryter ut i lägret. Om de stannar kvar kommer de att märka hur lägret blir infiltrerat och överfallet av ett trettiotal barn. Alla barnen bär blå scoutuniformer med matchande gula näsdukar runt halsen. Barnen slåss ursinnigt och brutalt med olika närstridsvapen och kommer efter några minuter att ha segrat. Om de vill kan spelarna här låta sina karaktärer löpa linan ut och delta i striden. Självklart kommer rollpersonerna vid det här laget att vara fullfjädrade specialagenter och med stil och elegans lyckas med det som de företar sig

Då karaktärerna på det ena eller andra sättet kommer till bilen står det en scout där. Han ger dem väskan med kuben, ställer sig i givakt, gör scouthonör och säger: "alltid redo, länge leve Operation!". Rollpersonerna kan sedan obehindrat ge sig av mot Göteborg.

Tips till SL

Om spelarna skulle vinna den första striden eller ta sig därifrån så är det bara att fortsätta scenariot och hoppa över delen med scouterna. Om man som spelledare vill ge spelarna äran för sin flykt så kan man stället för att scouterna hjälper dem låta dem befria sig själva. När de lyckats med detta är det bara att låta dem träffa scouterna vid bilen eller som sagt stryka dem helt. Vid en del speltester har inte alla spelare fattat sina karaktärers rätta natur då de anländer som fångar till lägret. Detta är i princip sista chansen att kunna få in dem på rätt tråd och då kan det vara en god idé att lägga ner lite extra tid på de karaktärer som ännu inte vaknat upp ur sitt slummer. Låt dem lyckas med de mest fantastiska saker och uppmuntra dem till att gå vidare i sitt utforskande av karaktären. I den här scenen har det visat sig vara ett bra knep att stryka karaktärernas förnamn på rollformuläret. De förvandlas därmed slutgiltigt från exempelvis Anna Fransson till specialagent Fransson.

Göteborg

Översikt

En mystisk färd i en tunnel avslutar detta scenario.

Miljö

På en skylt då man närmar sig Göteborg står det: "Göteborgs stad, Lisebergs kommun". Då man åker förbi skylten kommer man ner i en tunnel. Detta är den enda bilvägen till Göteborg. Tunneln är fyrfilig och i taket lyser det orangefärgade lampor. Lamporna kastar ett nästan spöklikt sken i tunneln och allt eftersom man åker börjar man skymta ett ljus i slutet på tunneln. Efter ytterligare en stunds färd ser man tydligt en stor bom som ligger över vägen och hur tungt beväpnade och rustade uniformerade vakter patrullerar tunnelns slut.

Händelse

Spelarna åker in i tunneln och allt eftersom de närmar sig slutet tydliggör sig deras mål, de vet vad de skall göra, varför hur och när. Slutet på färden är nära och Operation kan börja på allvar. Det spöklika ljuset kastar ett stämningsfullt ljus över deras ansikten och sammanbitna närmar de sig slutet, eller början...

Tips till SL

Här slutar scenariot med en stämmningsfylld ödesmättad tystnad. Bestäm hur du vill sluta, mitt i tunneln, då de ser den sista posteringen eller rent av då de ser tunneln för första gången, det är upp till dig. Känslan skall dock vara ödesmättad, som slutet men ändå början på något nytt.

Spellearpersoner

Spellearpersonerna i Operation är just spellearpersoner. Med detta menar vi att spelleararen får göra vad denne vill med dem. Beskrivningarna är därför korta och försöker lämna så mycket som möjligt öppet för dig. Gör vad du vill med dem, ändra gärna deras sätt eller utseende, det du känner kommer vara det bästa att följa i Operation.

Poliser

Poliserna i Operation är egentligen ganska personlighetslösa men två arketyper kan med fördel användas. Den ena arketyper är den klassiske Länsman som är kort, tjock och trevlig. Han pratar på dialekt och känns som hämtad från en gammal film. Den andra arketyper är den stenhårda snuten som betar sig illa mot såväl misstänkta som vanligt folk. Denna typ är mer användbar i slutskedet av scenariot medan Länsman passar bra in i början. Det är inte alls säkert att det kommer ske speciellt mycket dialog mellan rollpersonerna och polisen och det är absolut inte något som behöver tvingas fram. Den här beskrivningen finns här utifall så att säga. Polisens bilar är svart-vita och de bär svarta läderuniformer. Detta skall inte nämnas till en början då spelarna med stor sannolikhet kommer börja ana oråd i ett för tidigt skede.

Bensinmacksföreståndaren Bernt

Bernt är en oansenlig man som driver sin lilla bensinmack/lanthandel. Han är en slags kurir åt motståndsrörelsen och är van att försöka undvika för mycket konversation. Han vill inte svara på några frågor och hänvisar till att han inte vet någonting. Han försöker bli av med rollpersonerna så fort han överlämnat kuberna.

Alex

Alex är hemlig agent och han kan dyka upp som en bifigur på många ställen i Operation. Han är kort, skallig och bär krittstreckrandig kostym. Är han utomhus röker han cigarr. Han har två biffiga personlighetslösa livvakter vid sin sida större delen av tiden och undviker direktkontakt med rollpersonerna i största möjliga mån, han vill observera sina misstänkta, inget annat. När rollpersonerna är fångade intar han förhørsledarrollen och är iskall och klipsk.

Bonden Andersson

Operations mest färgstarka biroll Bonden Andersson betar sig som ett riktigt original. Särskilt då i spelarnas ögon då de har en annan uppfattning om verkligheten än Andersson. Ironiskt nog vet den tokiga gubben mycket mer än både spelare och rollpersoner vid det här laget. Han kan undvika att svara på frågor med en axelryckning eller genom att säga något som inte alls har med saken att göra. Han betar sig som om allting han gör och säger är självklart och skrattar gott åt rollpersonerna när de blir förbryllade över hans agerande. Det är effektivt när spelarna senare i scenariot förstår att Andersson inte alls var så dum som han verkade.

Bikers

Traditionella motorcykelhårdingar som inte säger mer än nödvändigt. De gillar inte det nya samhället och trots att de inte har mycket gemensamt med övriga motståndsmän samarbetar de med dem. Oftast dock på sitt eget sätt.

Scouter

Den naturälskande scoutrörelsen med sina kristna värderingar har också slutit sig till motståndsrörelsen. De scouter rollpersonerna träffar på under Operation har alla bott i skogen under flera år och är överlevandets och smygandets mästare. De lever fortfarande efter mottot "Var redo, alltid redo" och redo är precis vad de är. Ett litet tillägg till mottot finns dock och det är "Leve Operation!".

Specialstyrkor

Under framförallt den senare delen av scenariot kommer spelarna kanske att stöta på lite tuffare motstånd. Dessa specialstyrkor är antingen poliser eller militärer, det spelar ingen roll vilket. De är i alla fall helt stereotypa och känslökalla, de lyder order blint och är utrustade med den absolut senaste utrustningen från Bofors och Ericsson Militär. Spela dessa som superproffs vilket borde ge spelarna en ganska så skön känsla då de lyckas att spöa eller överlista dessa stridsmaskiner.

Flashback

Någon gång under scenariot kommer rollpersonerna få en "flashback" från tillfället då staten var Operation på spåren. Det var då de injicerade kemikalien som aktiverade den tidigare hypnosen och terapin och fick dem att tillfälligt glömma sitt förflutna, sina ideal och vad de kämpade för.

Lämpligtvis placerar man den här scenen någonstans strax efter konfrontationen med Borås arbetsläger. Det får gärna vara vid ett tillfälle då spelarna är lite tillbakadraga, eftertänksamma och tysta. Speltester visar att Borås arbetsläger tenderar att ha just den effekten på spelarna så det borde inte vara några problem. Det hela börjar med att det börjar regna i allt mer intensivt manér och de slitna torkarbladens taktfasta skrapande har en smått hypnotisk effekt på rollpersonerna. Den hypnotiska effekten är ett utmärkt grepp att använda som spelledare för att lugna gruppen inför scenen om det skulle behövas.

Följande kursiva text är ett förslag på hur scenen skall berättas och behöver inte alls följas. Det enda som är viktigt är den innehållsmässiga biten. Berätta gärna scenen med egna ord men det går också bra att läsa rakt av.

"Torkarbladen skrapar mot rutan som snabbt vattenfylls igen och igen. Martina får svårt att fokusera blicken på vägen och börjar känna sig dåsig, ja nästan sömnig. Ni andra stirrar i tystnad framåt och lyssnar på torkarbladens taktfasta gnisslande och på det smattrande regnet. Det är så mörkt att det nästan skulle kunna vara kväll mitt på dan och ni tittar ut genom framrutan och ser bara regn som en hinna som aldrig lyckas svepas bort helt av torkarbladen och hinnan växer sig starkare som något kladdigt som sveper in er och avskärmar er från den hemska sanningen att ni nu måste göra det ni fruktat, det som varit centralt i alla arton deltagares mardrömmar, att ni måste ta injektionen för att överleva och utanför hörs hundskall och rop, de har brutit upp ytterdörren och har snart hittat till stora kammaren och er ledare reser sig och sticker sin kanyl till armvecket och skanderar, kanske för sista gången, 'Leve Operation' innan han pressar in,

det svagt grönaktiga, innehållet i sitt blodomlopp. Det är inte utan tvekan ni följer hans exempel för att sedan springa mot varsin av de femtio- ja kanske hundratals hemliga utgångar som leder från komplexet och på vägen ut känner ni kemikalierna pumpa i ert blodomlopp och det känns som att vara innesluten i en kladdig hinna och ni vet inte längre vart ni är på väg och ni hör ännu en smäll och högre hundskall och röster och det enda som håller er kvar vid verkligheten är torkarbladens taktfasta gnisslande och det smattrande regnet. Det är som om Martina somnat vid ratten då det plötsligt smäller till, bilen börjar kränga och torkarbladen torkar en blandning av vatten och blod..."

Martina (eller vem det nu är som kör) har på grund av sina koncentrationssvårigheter inte sett det lilla rådjurskidet som hoppat upp på vägen framför bilen och kört på det. Bilen har klarat sig bra förutom eventuellt någon liten buckla och sprickor i framrutan. Om rollpersonerna lämnar bilen för att se vad de kört på märker de att kidet är svårt skadat men vid liv. Hur de handlar är upp till dem och scenariots händelseförlopp så långt. Detta kan vara ett lämpligt tillfälle att dela ut lite färdigheter beroende på rollpersonernas agerande.

Historisk bakgrund

Allt eftersom vänstervinden och globaliseringsmotståndet växer sig starkare under mitten av 2000-talets första årtionde reser sig en protest mot protesterna. Ursprungligen kommer protesterna ur extremhögerens led, men då vänsterdemonstrationerna allt oftare urartar i våldsamheter, får de extremtänkande högerpartierna en bredare folklig bas. Den växande klyftan mellan den muslimska och kristna världen blir ytterligare en sak som gör att de främlingsfientliga partierna får stöd från "vanliga" människor.

I början slås krav om ett EU-fritt Sverige och Sverige åt svenskarna bort som nonsens och rasistiskt dravel. med då våldsamheterna i Europa och Sverige växer i styrka och antal, och allt eftersom den svenska stadsskulden blir allt högre börjar kraven få en allt bredare folklig bas. Man menar att den enda vägen ur den neråtgående spiralen är att lämna EU och stänga de svenska gränserna för dyr invandring. De svenska partierna blir allt mer misskrediterade av den rådande politiska scenen. Man vågar inte lyssna på människorna som skriker efter rättvisa.. Politikernas oförmåga banar väg för ett antal mindre och högerextrema partier att på allvar äntra den politiska scenen. I motsats till vad man kan tro så är det just de som är motståndare till de mest ivriga demonstranterna som får det breda folkliga stödet.

För att skydda folket från våldsverkarna får polisen utökade befogenheter, i allt fler av kravallerna kallas militär in, ofta med ett ödesdigert resultat. Upptrappningen från myndigheternas sida leder till att demonstrationerna blir allt mer militärt organiserade. Allt oftare är det endast våldsvverkare i de främsta demonstrationsleden. Utrustade med mer avancerad vapen- och kommunikationsutrustning blir de ett allvarligt hot mot sin omgivning. Mot slutet av 2000-talets första årtionde sker ett antal blodiga sammandrabbningar runt om i Europa. Värst blir det i Rom där paramilitära styrkor skjuter för att döda rakt in i demonstrationstågen.

Allt eftersom våldet tar över minskar stödet för globaliseringsmotståndet bland den breda svenska medelklassen. Från början tyckte många att våldet kanske var en väg, ett sista demokratiskt sätt att nå förståelse för den så kallade breda folkliga åsikten. Men detta var under den tid som våldet var sansat och tillfälligt. Efter ett tag kan inte demonstranterna rättfärdiga sina angrepp och media tar allt oftare polisens sida i konflikten. Poliserna

framställs i media som defensiva och som den försvarande kraften, medan de rasande demonstranterna ofta porträtteras som galna hundar som skövlar, slåss och förstör.

Sverige får sin beskärda del av problem. I januari 2008 står Göteborg åter som värd för ett möte mellan de ledande inom EU. Denna gång är mötet förlagt till det gamla regementet KA4. På något sätt lyckas demonstranterna infiltrera området och öppna portarna för sina kamrater. EU-delegaterna lyckas fly till sjöss i sista stund och bakom sig lämnar de en våldsamt batalj. Då röken har lagt sig visar det sig att antalet döda är ödesdigert stora. Över femtio poliser och drygt hundra demonstranter omkommer i en av de mest våldsamma striderna hittills.

Förtroendet sviktar mer än någonsin för de etablerade politikerna och i valet 2010 vinner ett nybildat parti mandat i Sveriges riksdag. Skandinaviska UnionsPartiet har lyckats ena alla de små högerpartier som bildats under de senaste åren. Tillsammans, under en fana lyckas de engagera väljarna genom att kräva ett utträde ur EU och hårdare tag mot de våldsamma demonstrationerna. Som partinamnet anger är en union med de övriga skandinaviska länderna det enda alternativet till ett överstatligt och byråkratiskt EU.

Som opinionsparti är S.U.P ett högljutt och krävande parti. De bedriver en aggressiv kamp mot invandring och u-landsbistånd. Man menar att så länge Sverige inte kan ta hand om sig självt kan man inte ta på sig ansvaret för andra länder. Man säger därmed att Sverige måste vara ett självförsörjande land innan man kan börja försörja andra, då menar man främst att det svenska jordbruket måste utvecklas först, innan man kan tänka sig att sponsra andra länders försörjning.

2014 års val innebär ytterligare framgångar för S.U.P och de är mycket nära att bilda en koalitionsregering med Moderaterna, men moderatledningen drar sig i sista stund ur det kontroversiella samarbetet, främst med tanke på de stora motsättningarna som finns partierna emellan vad gäller utrikespolitiken.

Valet 2018 går till den svenska historien som valet med den största majoritetssegern på mycket länge. S.U.P går till val med parollen "För ett svenskare och friskare Sverige". Några av huvudkraven är; återinför moral och disciplin i skola och militärutbildning, ompröva U-hjälpen, arbete åt alla svenskar, slå vakt om familjen och genomför landsbygdens återbefolkning och återuppodling. I tider med en neråtgående ekonomi och den oro inför framtiden som råder är detta precis vad det svenska folket vill höra. 2018 års riksdagsval blir en stor succé för det Skandinaviska UnionsPartiet. Man tar över femtio procent av mandaten i den svenska riksdagen och Sverige får en helt ny politisk färg.

I Europa har oroligheterna kulminerat och militären har i de flesta Europeiska länder stående order att behandla demonstranter med ovarsamma händer. Samma order finns i Sverige men i och med regimskiftet får polis och militär utökade befogenheter och resurser.

Förändringarna som de styrande i Sverige genomför går väldigt, väldigt fort. På tio år förändrar man fördelningen av resurser så till den milda grad att skola, omsorg, militär och polis får utökade resurser. Detta ger ett strålande resultat och många människor hyllar den nya politiken, man menar att Sverige är på väg in i en ny storhetsperiod.

Som ytterligare ett led i denna önskan och tro på ett framgångsrikt Sverige sluter Sverige och Norge åter en union. Likatänkande i Norge och Sverige har fått makten under samma tid och båda ländernas regeringar är mycket positiva till samarbetet

Man vägrar att betala avgifterna till EU, och visar därmed för det svenska folket hur mycket pengar som man istället skulle kunnat satsa på det egna landet. I rapport efter rapport visar man på hur Sveriges medlemskap i EU har varit en ren förlustaffär. EU svarar med att ställa ett ultimatum till Sverige; betala eller lämna EU. Valet är enkelt och efter en fint vinklad folkomröstning är en förkrossande majoritet av det svenska folket för ett utträde ur EU. 2023 är utträdet officiellt. Då har Sverige i själva verket inte betalat EU-avgift på flera år och istället pumpat in miljarderna i det egna landet. Miljarder som gett tydliga resultat i försöken att bygga upp ett nytt Sverige.

Fler förändringar genomförs gradvis, man minskar den mänskliga friheten på flera sätt. Man inför restriktioner på arbetsmarknaden som innebär att företagen måste anställa svenska arbetare i första hand. Man får även folk att inse att det inte är värt att protestera mot den rådande förändringsvinden. Om man trots allt försöker protestera eller vägrar att inordna sig i nymodigheterna, så får man snabbt ett besök av SÄPO eller den nyinrättade myndigheten för inrikesfrågor.

Efter ett antal år av unionsskap bestämmer man sig för att ta ytterligare ett stort steg i utvecklingen, och 2033 utropas unionen Skandinavien som officiell stat, framförallt vad gäller utrikesfrågor. De båda länderna bevarar sin kulturella särart men underbygger det gemensamma arvet, och påpekar hela tiden vikten av det skandinaviska och dess intressen. Allt eftersom tiden går suddas gränsen mellan det svenska och Norska ut och runt år 2040 talar man mer om Skandinavien än om Sverige och Norge.

Många så kallade fritänkare fångas och skickas till arbetsläger eller försvinner under mystiska omständigheter. Under 2020 till 2030 sker massor av förändringar som leder fram till att Skandinavien blir ett utmärkt fungerande land. Om man bortser från helt stängda gränser, mycket liten frihet för individen att själv forma sitt liv och sin framtid samt ett totalitärt samt fascistiskt samhälle, så är Sverige rena idyllen.

Skandinavien 2040

Som den nya regimen har lovat så är Sverige mycket riktigt helt självförsörjande. Landet har återgått till en bondekultur liknande den som rådde under början av 1900-talet, och en återflytt till landsbygden har varit pågående de senaste 20 åren. I 2040-talets Sverige är fortfarande städerna de befolkningsmässiga centrumerna. Även om utflyttningen har varit effektiv behövs det fortfarande en stor mängd arbetskraft i de stora städerna. Där råder ett effektivt fördelningssystem, alla har någon form av jobb. De som varit arbetslösa en tid sätts in i statliga arbetsmarknadsåtgärder där man snabbt blir "anställd" och uppehåller lön istället för arbetslöshetsbidrag. Polisen har stora resurser och de ses ofta patrullera i alla delar av städerna. Brottligheten är relativt låg då de mycket hårda straffsätserna och det stora antalet poliser faktiskt fungerar i avskräckande syfte. Lägg till detta att många har det relativt bra. I stort sett alla har jobb, och de som inte har detta har i de allra flesta fall på ett eller annat sätt förflyttats till något arbetsläger.

Utanför städerna ligger det arbetsläger för de mest "missanpassade". Här sätts knarkare, handikappade och andra människor som inte passar in. Under början av 2030-talet skedde en stor förflyttning av så kallade icke-svenskar, människor som levde på socialbidrag eller hade egna firmor som inte hade officiella tillstånd omhändertogs och förflyttades till olika arbetsläger. Under 2032-2034 rensades praktiskt taget Sverige från invandrare och mörkhyade. De sågs inte längre till och staten menade att man genomfört ett mycket lyckat återlokaliseringsprogram, där människor fått chans att återvända till sina hemländer, för att därmed slippa snylta på ett annat land och därmed åter få tillbaka sin värdighet. Bra för dem och bra för Sverige menade man. Sanningen var dock helt annorlunda, man hade befolkat de nybyggda stora lägren med dessa människor, och även om viskningar hördes bland de vanliga svenskarna tog ingen ryktena på allvar.

Kommunikationerna är starkt reglerade eller förbjudna. Vanlig hemtelefon är tillåten men den har blivit allt mer ovanlig sedan staten började spela in varje samtal som gjordes, vilket motiverades med att terrorister använde tele-kommunikationer för att störa den skandinaviska ordningen. Även mobiltelefoner är tillåtna men väldigt få människor har råd med dem, och alla vet att det är ett utmärkt sätt för staten att kontrollera personers position. Detta eftersom varje mobiltelefon har en inbyggd sändare som är lätt att pejla in, och därmed vet staten alltid var människorna finns. Samma teknik har börjat användas på försök hos nyfödda barn. Man opererar helt enkelt in ett litet chip som skickar ut signaler till spårarstationer runt om i landet.

Internet och fax är förbjudna för privatpersoner. Internet har stängts eftersom det blev en bas för brottslighet och korruption, och ett eget system, Scandinet är under uppbyggnad men används hittills bara av myndigheterna. Fax innebär att det är alldeles för lätt att förflytta information för att det skall vara tillåtet för privatpersoner. Man har helt enkelt minimerat möjligheten att kommunicera över långa avstånd samt möjligheten att kommunicera snabbt med varandra. Att äga informationen är nödvändigt för att kontrollera samhället.

Den Svenska importen är i stort sett obefintlig, man menar att alla varor som behövs kan tillverkas av svensk industri. De varor som måste importeras ligger under hård statlig kontroll och alla gränser är hårt bevakade. Den enda hamnen som används är den i Göteborg och i stort sett hela Göteborg har förvandlats till ett stort hamnområde. Alla varor som under nittonhundratalet fanns har nu sina svenska motsvarigheter. Coca Cola har utgått men Apotekarens Kola är mycket populär, Snabbmatskedjor från utlandet har ersatts med lokala Sibyllagrillar. Amerikanska jeans existerar inte längre utan det är olika Svenska märken (framförallt från Borås) som svenskarna bär. Sveriges tekniska nivå har tagit flera steg tillbaka, inte minst vad gäller vardagstekniken. Datorer är inte särskilt vanliga och där de finns är man tvungen att ha tillstånd för att få använda dem.

Svenskarna är istället ett ganska så socialt folk, man umgås via föreningar och klubbar. Det finns intresseföreningar för nästan allt och idrotten är omåttligt populär. Alla barn har efter-skolan aktiviteter som oftast bedrivs just på skolan. Man har speciella pojke och flickgrupper där man lär sig sina respektive roller i samhället. Grupperna är indelade i olika årsklasser och varje årsklass har sin speciella inriktning.

I stort är det Svenska samhället något av en trevlig idyll. Man lever i kärnfamiljer och det finns väldigt få problem. De flesta är nöjda med sin situation. Om man mot förmodan inte skulle vara detta så försvinner man. De officiella orsakerna är att man flyttat eller bytt jobb. I själva verket är något långt mer fasansfullt som skett.

Soundtrack

På Soundtracket till Operation medverkar endast svenska artister och varje låt är tänkt att användas till en speciell scen i scenariot. I övrigt kan man låta det vara tyst eller spela annan musik, allt efter eget tycke och smak. Nedan följer en lista över de olika låtarna och deras användningsområden.

1. Pugh Rogefeldt – Här kommer natten

Detta är scenariots början och slut. Den är tänkt att användas i inledningsscenen (på Harrys Bar) samt när Saaben glider in i tunneln till Göteborg alternativt Västervik.

2. Reperbahn – En helt vanlig dag

En låt som skall spelas vid scenen ”Förföljda?”. Den får gärna börja så snart spelarna märker att de har en polisbil i hämlarna.

3. Robot – Gross

Rollpersonerna tenderar att vara lite ”igång” när de kommer till scenen ”Bensinstopp” oavsett om ”Bonden Anderson” kommer för eller efter. Denna låt passar därför utmärkt in i sammanhanget.

4. Jimbob Convoy – Beans n’ Beer

När rollpersonerna svänger in på Anderssons gård är denna låt en stämningshöjare. Låt den gå till sitt slut eller bryt så fort Andersson öppnar den hemliga dörren bakom marmeladhyllan. Byt då raskt till...

5. Fleshquartet – Play me

Denna lugna låt ökar hela tiden i intensitet och är perfekt som stämningsbeskrivare i Anderssons jordkällemiljö.

6. Sanctum – Envy

Denna låt används till scenen ”Änglavakt”. Ett tips kan vara att lyssna in sig på introt så du som spelare kan låta polisen bli skjuten precis när låten drar igång. Det finns ett ljud likt en smäll eller ett skott ögonblicket innan.

7. Ordo Equilibrio – Cleansing the Tainted Face of Reason

När rollpersonerna når krönet och ser Borås Arbetsläger är det dags att sätta på denna låt. Om du vill kan du låta den vara på även när de kör förbi det eller bara låta det vara tyst men om du tror att lite oväsen höjer stämningen när Saaben kör runt Borås ogästvänliga siluett är det bara att byta till...

8. Klan – Flammable

Oväsen att störa koncentrationen till på väg från Borås.

9. Krom – Connection

Denna suggestiva musik med sina underliga bakgrundsljud passar utmärkt för stämningen under rollpersonernas flashback.

10. Kent – En timme en minut

För att understryka hopplösheten i mötet med polisens första vägspärr passar lite hederlig Kent utmärkt. Låt låten vara på tills motorcykelgänget gör sin entré. Byt då till...

11. Jimbob Convoy – Bride Oblivia

Lite glad country från Göteborg är en perfekt kontrast till föregående stycke när motorcykelgänget gör sin spektakulära entré.

12. The Knife – I Take Time

Denna låt spelas upp under bägge actiondelarna av scenen, det vill säga under militärpolisens vägspärr och eventuella våldsaktiviteter som har med den att göra. Den spelas också upp när rollpersonerna, med eller utan scouternas hjälp, gör sig fria.

13. Blue for Two – Eye of a Storm

När rollpersonerna vaknar upp hängandes i polisens provisoriska läger är denna suggestiva komposition ett lagom sätt att säga ”god morgon” på.

14. Ola and the Janglers – Alex

Denna låt finns med för att man skall kunna ge Alex, mannen i den kritstrecksrändiga kostymen du vet, ett litet ledmotiv. Spela den när han dyker upp och spelarna kommer snart att ana oråd varje gång de hör dess upptakt.