

# EN MÖRK KVÄLL MED ALKEMISTER, MAFFIA OCH BRÖLLOP



TEXT JONAS LARSSON

BILD MAGNUS FALLGREN  
& MARIA ZELMERLÖW

*Skall man kortfattat beskriva En mörk kväll med alkemister, maffia och bröllop så handlar äventyret om att spelarna tar rollen som fem hitmen som jobbar för en maffioso i Chicago. De får i uppdrag att ha ihjäl en journalist på ett blodigt och skrämmande sätt, men av misstag råkar de samtidigt ha ihjäl maffiosons dotter. Situationen blir mer komplicerad av att en av torpederna skall ha ett stort bröllop nästa dag och det är maffioson som står som huvudfinansiär.*

*Äventyret är uppdelat i en rad löst sammanhängande scener med en naturlig följd. Dessa är dock inte satta i sten och spelledaren skall alltid vara öppen för spelarnas improvisation och idéer.*

*Denna text börjar med en bakgrundsbeskrivning som ger spelledaren ett ramverk att falla tillbaka på. Sedan följer de nyss nämnda scenerna som fungerar som en stomme att följa. Sist följer olika idéer och verktyg att använda efter behov och efter det handouts med spelarnas färdigskapade karaktärer.*

## BAKGRUND

Äventyret är tänkt att utspela sig under det sena 1930-talet i Chicago, det vill säga den klassiska maffiatiden. Äventyret är dock inte beroende av denna plats och tidsepok, så vill man köra det i nutid någon annanstans så ändras inte äventyret i stort.

Spelarna är fem hitmen som arbetar för en maffiaboss vid namn Don Nitti. Don Nitits kriminella imperium är det för tillfället största i Chicago och han har utöver spelarna många män under sig – mutade poliser, fega politiker och beväpnade busar. Spelarnas rollpersoner är dock Don Nitits egen utvalda "elit" som han skickar på de viktigaste och farligaste uppdragen. Utöver sin gemensamma arbetsgivare knyts spelarna och deras rollpersoner samman av ett stundande bröllop som de alla är mer eller mindre än inblandade i.

Elitgruppen kallas skämtsamt för *Alkemisterna* och de fem spelarnas karaktärer har var sitt tema baserat på detta

### Adamo 'Oro' Cavallaro

Alkemisternas ledare. Arbetade tidigare för en konkurrent till Don Nitti. Hans tema är guld. Han skall vara toastmaster på bröllopet.

### Carl 'Terra' Sitrosso

En före detta bonnpojke som längtar tillbaka till sin familj. Hans tema är jord och han skall vara bestman på bröllopet.

### Emilio 'Acqua' Agrusa

En monstruös utbölning. Han är, på sätt och vis, barndomsvän till bruden. Hans tema är vatten.

### Gian-Luca 'Aria' Bendissi

En frihetssökare som hatar regler och instängdhet. Det är han som skall gifta sig och hans tema är luft.

### Remo 'Fuoco' Zangini

En passionerad själ som vill uppleva allt. Hans dotter skall vara brudnåb och hans tema är eld.

Under rubriken *Spelledarpersoner* får du en lista med övriga personer som förekommer i äventyret. De kommer även presenteras allt eftersom under deras relevanta scener.

## SCENER

### Första scenen

#### Don Nitits uppdrag

Äventyret börjar på Don Nitits stora gods i utkanten av Chicago. Det är en stor inhägnad villa med många rum, fyllda med den smaklösa lyx som bara kriminella kan unna sig. Huset är fullt av olika underhuggare och släktingar till familjen Nitti, men denna gång är det mer liv och rörelse än vanligt eftersom det är i familjens privata närliggande kapell som Gian-Lucas bröllop skall hållas nästa dag.

Spelarna har med kort varsel blivit ombedda att möta Don Nitti på hans privata kontor. Han är en liten, blek och intetsägande man i dyr kostym som efter många och blodiga stridigheter är en av de mest fruktade männen i Chicago. Orsaken till detta är att han

använder tortyr på ett sätt som även andra maffiabossar tycker är att gå lite för långt. Han är utstuderat ondskefull och hämndlysten och lägger mycket tid på att tänka ut hemska personliga öden åt sina fiender. Till Alkemisterna har han en mycket god relation eftersom de är handplockade av honom själv och alltid har utträttat sina uppdrag över förväntan.

Väl vid kontoret ser spelarna att deras chef är i full färd att tortera en optiker. Optikern hänger upp och ner från taket i kedjor och blöder från ena ögat. Don Nitti förklarar för den frågvis spelaren att optikern var skyldig honom pengar och förklarat sin pengabrist med att det var "svårt att vara optiker". Don Nitti ville testa ifall detta verkligen stämde.

Poängen med denna scen, utöver att presentera spelarnas med deras uppdrag, är att bygga upp vilken hemska och farlig människa Don Nitti är. Spelarna skall förstå att om de gör sin chef missnöjd på något sätt så ligger de väldigt illa till.

Don Nitti har som vanligt med sig sin privata livvakt, Benigno "Metallo" Azzarelli. Spelarna känner till att han egentligen ville vara med i Alkemisterna men inte ansågs tillräckligt klipsk och initiativrik. Han är bitter över detta och betar sig därför hotfullt och otrevligt mot spelarna om tillfälle ges. Hans tema är metall, så han brukar ha med sig en tung kedja som vapen. Vad spelarna inte känner till är att han även går runt med en skottsäker väst under sin kostym (detta får komma som en rolig överraskning om de kommer i strid senare).

Don Nitti ber om ursäkt över att han begärt spelarnas tjänster med så kort varsel, särskilt kvällen innan Gian-Lucas bröllop, men ibland har man inget val. Det finns en journalist vid namn Edgar Carter som skrivit besvärliga artiklar om Don Nitti och hans verksamheter och nu är det dags att statuera ett avskräckande exempel. Denna kväll har Edgar bjudit alla sina vänner på en storslagen fest och Don Nitti anser att det är en chans man inte får missa.

Uppdraget Don Nitti ger rollpersonerna är att omedelbart åka hem till Edgar Carter och ha ihjäl honom på ett sätt som skickar ett tydligt meddelande till alla andra frågvisa problemmakare. De får gärna ha ihjäl så många gäster de vill – ju grymmare desto bättre.

Innan de går påminner Don Nitti spelarna om att hans son, Rufus Nitti, ordnat en svensexa åt Gian-Luca som de kan gå på efter att de avslutat sitt uppdrag. Han är fullt medveten om att den antagligen är ganska dålig och att det egentligen var Carl (Gian-Lucas bestman) som skulle ha ansvarat för den, men eftersom Rufus är Don Nitits son skulle de värma hans hjärta ifall de gick på den och försökte ha roligt.



### För att sammanfatta

- Spelarna kallas till ett möte med Don Nitti i familjevillan.
- Gian-Lucas bröllop skall hållas nästa dag.
- Don Nitti håller på att tortera en optiker som hänger upp och ner i kedjor.
- Don Nittis livvakt, Benigno 'Metallo' Azzarelli, är där och otrevlig mot spelarna.
- Spelarna får i uppdrag att ha ihjäl en besvärlig journalist vid namn Edgar Carter, gärna så grymt som möjligt.
- Efter uppdraget skall de ta sig till svenssexan som arrangeras av Rufus Nitti.

## Andra scenen

### Festen med Edgar Carter

Edgar Carter bor i ett konstnärligt och bohemiskt hus i en mindre förort till Chicago. Festen är i full gång och gästerna är av det mer artistiska slaget – en del har sminkat sig i blackface, andra har roliga fjädrar och det visas upp små hundar som kan göra konst. Folk är starkt berusade och kommer inte på en gång bry sig om fem beväpnade hitmen som kommer på besök.

Edgar befinner sig i ett av sovrummen på husets övervåning och håller på att intimt bekanta sig med en passionerad kvinna. Vad spelarna inte vet (och vad rollpersonerna inte skall se på en gång) är att kvinnan är Don Nittis dotter Antonia Nitti. Poängen med denna scen är att de skall råka ha ihjäl henne.

Edgar Carter är en tuff och vältränad journalist av den gamla skolan. Om han

av någon orsak skulle överleva mötet med Alkemisterna kommer han säkerligen ställa till bekymmer för dem, till exempel under bröllopet. Antonia är en hetlevrad kvinna som gör revolt mot sin far på alla tänkbara sätt. Mycket av det Edgar skrivit om Don Nitti kommer från hennes utsagor. Hon vill egentligen inte sin far illa, utan älskar honom innerligt. Hade det bara kommit fram att det var hon som hjälpt Edgar, utan att spelarna haft ihjäl henne, hade Don Nitti inte haft några problem att förlåta henne och glömma allt.

Har du som spelledare tur så har rollpersonerna ihjäl folk till höger och vänster och kommer skjuta ihjäl Antonia Nitti det första de gör. Om så inte är fallet så kan hon anfalla dem för att försvara Edgar varpå de råkar ha ihjäl henne i självförsvar. Ett exempel är att hon rusar mot en av rollpersonerna med en höjd bordslampa och att de då skjuter henne. En nödlösning är att hon blir så förkrossad när de dödat Edgar att hon tar sitt eget liv genom att slänga sig ut genom fönstret, men det är mycket bättre om rollpersonerna faktiskt är skyldiga till hennes död och inte bara kan misstas för att vara det.

Det är viktigt att rollpersonerna inte känner igen Antonia på en gång. Detta är inget konstigt eftersom ingen av dem har sett chefens dotter rufsigt halvnaken och de har inga orsaker att förvänta sig att se henne hemma hos Edgar. Eftersom det är sent på kvällen kan det också vara dålig belysning. De måste dock känna igen henne efter att hon dött, så att de förstår vilken knipa de hamnat i. Om ingen av spelarna visar kroppen någon

uppmärksamhet så låt helt enkelt bara en av rollpersonerna få en insikt – ”En hemsk tanke slog dig. Du vet den där kvinnan som ni sköt mellan ögonen? Du tänkte inte på det då, men du kände nog igen henne. Det var Antonia Nitti, Don Nittis älsklingsdotter.”

Ju mer lemlästad Antonias kropp blir, desto bättre. Det är en sak att behöva gå till Don Nitti och förklara att man råkat skjuta hans dotter en gång av misstag. Det är en annan sak att behöva förklara att hon först trillade ut genom ett fönster, fick glassplitter i ögonen, bröt ena benet och sedan blev skjuten i magen av Alkemisterna.

Mot slutet av scenen skall Rufus Nitti anlända till platsen. Han vill gratulera dem till ett väl utfört uppdrag och vill eskortera rollpersonerna till Gian-Lucas svenssexan som han har ordnat. Rufus klär sig rikt och smaklöst och försöker leva upp till sin fars rykte, men lyckas inte. Han är slarvig, inkompetent och en respektlös översittare.

### För att sammanfatta

- Edgar Carter har fest hemma hos sig och har bjudit hem gott om konstnärligt flumfolk som är starkt berusade.
- Edgar befinner sig på övervåningen i en säng tillsammans med Antonia Nitti.
- Rollpersonerna skall råka ha ihjäl eller vara ansvariga för Antonias död.
- Först efter att Antonia dött skall de inse vem hon är.
- Mot slutet av scenen skall rollpersonerna bli hämtade av Rufus Nitti som vill eskortera dem till svenssexan.



### Tredje scenen – Svensexan

Svenssexan är inte den viktigaste av scener och det är ingen skada skedd om spelarna väljer att inte gå på den. För dig som spelledare är scenen en möjlighet att plantera kommande saker i äventyret (till exempel Rufus svinighet) samt ge spelarna en lugn scen att hämta andan och spela sina roller i.

Ledorden för allt Rufus arrangerar är smaklöshet och ignorans. Svenssexan hålls i en hyrd lägenhet (eller något annat passande) och det är skrikigt, rökigt och inte särskilt trevligt. Rufus har bjudit mer sina egna kompisar än folk som har kontakt med Gian-Luca.

Svenssexan är ett perfekt tillfälle att låta spelarna känna lite extra på sina rollpersoner, så här kommer exempel på varsin miniscen man kan utsätta dem för.

#### Adamo Cavallaro

Rufus tar och föser ut de kvinnliga stripporna som finns på festen och säger att han ordnat något extra åt just Adamo. Efter detta för han in några porriga manliga strippor, för av någon orsak har han fått för sig att Adamo är bög.

#### Carl Sitrosso

Rufus går och pratar med Carl och försöker på sitt eget sätt be om ursäkt över att han tog över svenssexan från honom. För att kompensera detta har han tagit sig tid och bjudit in hela Carls familj (som är från landet och som han enligt sin rollpersonsbeskrivning saknar mycket) till bröllopet.

#### Emilio Agrusa

Under kvällen får Emilio ett kärleksbrev levererat till sig där det står "Du vet var du kan finna mig imorgon. Jag behöver dig." Brevet är signerat med en läppstiftskys. Det står i Emilios rollpersonsbeskrivning att han tidigare haft en relation till bruden Maria, så han kan mycket väl misstänka att brevet är från henne, men egentligen är det från donna Raquell (don Nittis otrogna hustru).

#### Gian-Luca Bendissi

Under svenssexan eller på morgonen nästa dag får Gian-Luca en morgongåva leverad till sig från Maria Dragotta. I ett fint inslaget paket ligger det en förgylld pistol med stilerade örningar längs sidorna. Pistolen är inte bara dyr utan också ett praktiskt hantverk. Med morgongåvan finns även ett meddelande. "Du vet att jag inte alltid gillar det du gör, men jag vet att du skulle känna dig naken utan ett vapen på vår stora dag."

#### Remo Zangini

Rufus berättar för Remo att Frances (Remos dotter) lämnat ett meddelande och bett att

Remo inte skall stanna uppe för sent. Rufus kommer ta tillfället i akt att försöka göra narr av Remo på sitt smaklösa sätt - "Hon vill också att du inte skall få för många avsugningar ikväll, du måste vara pigg när hon är brudnabb imorgon."

#### För att sammanfatta

- Använd svenssexan för att låta spelarna spela sina rollpersoner och oro sig över Antonia Nittis öde.
- **Adamo** - Rufus tror han är bög och fixar manliga strippor.
- **Carl** - Rufus ber om ursäkt för han har tagit över svenssexan. Han berättar att han bjudit in Carls familj till bröllopet som en överraskning.
- **Emilio** - Får ett hemligt kärleksbrev från Donna Raquell Nitti.
- **Gian-Luca** - Får morgongåva leveerrad från Maria Dragotta; en förgylld pistol.
- **Remo** - Rufus gör narr av att Remos dotter inte vill att han stannar uppe sent.

### Fjärde scenen – Krismöte

Det är samma dag som bröllopet (dagen efter mordet på Edgar Carter och svenssexan), men trots det kallar Don Nitti alla viktiga individer till ett krismöte tidigt på morgonen (detta inkluderar Alkemisterna, Rufus, Benigno och diverse beväpnade typer i donnens tjänst). Han är skakad och upprörd eftersom ingen vet var hans dotter Antonia är. Hon skulle ha kommit för att prova klänningar tillsammans med Raquelle, men hon kom aldrig hem under gårdagen och nu har ingen hört av henne på två dagar.

Även donna Raquelle Nitti, donnens fru, deltar. Hon är en äldre kvinna som kämpar mot åldern genom att klä sig, för sin tid, utmanande och vackert. Hon har en klass och grace som varken hennes son eller man har. Hon dras till hemska män och det var Don Nittis utstuderade grymhet som för länge sedan attraherade henne. Hon har nu siktet inställt på Emilio Agrusa, vilket hon förklarar med; "Don Nitti må vara ett monster på insidan, men Emilio är det även till det yttre". Om tillfälle ges kan hon dock ge någon av de andra Alkemisterna en chans.

Det är inte ett alternativ att ställa in bröllopet. Att göra det skulle betyda att Don Nitti skulle visa sig svag, vilket är otänkbart. Som han själv uttrycker det till Gian-Luca: "Bröllopet handlar inte om dig, det handlar om makt."

Don Nitti kommer att föreslå två olika spår man kan följa, men han kommer även att be om Alkemisternas råd om vad de anser att man bör göra. Det som är poängen med scenen är att spelarna mycket väl vet vad som hänt med Antonia och antagligen inte vill

att sanningen skall komma fram. Spelarnas rollpersoner är dock de mav sina män som donnen litar mest på. Därför kommer de att få spela ett konstigt spel där de leder undersökningen men inte vill att den skall lyckas.

Om det någon spelare som vill erkänna för donnen att det var Alkemisterna som hade ihjäl Antonia så kommer lite förslag på vad du som spelledare kan göra i stycket **Vad gör man om sanningen kommer fram tidigt?**

De två spåren man kan undersöka är Antonias väninna Emme Stacy, som Antonia skulle gå ut med, och Chicagos Universitet, där Antonia brukade läsa Litteraturvetenskap. Emme är en väninna utan kriminell bakgrund som Antonia lärt känna på ett bibliotek. Hon bor i en liten lägenhet och kan berätta att Antonia skulle på fest och träffa journalisten Edgar Carter. Går man till Universitetet kan man få reda på att en lärare, rektor eller annan personal att Antonia gått i samma klass som Edgar Carter och att de ofta brukade studera ihop. Bägge spåren leder alltså mot journalisten vilket kommer sätta Alkemisterna i en besvärlig sits.

Om spelarna inte själva väljer att följa spåren så kommer antagligen Rufus eller Benigno göra det. Någon av dem kan även tänka sig följa med på Alkemisternas undersökningar för att försvåra situationen än mer för spelarna. Rufus kommer att vara besvärlig och inkompetent ("Tala ni med eleverna. Jag går och skjuter ihjäl en vaktmästare för att visa vem som är boss.") medan Benigno kommer vara hotfull och ifrågasättande ("Varför ställde ni inte mer frågor till Emme? Döljer ni något?").

Oavsett vilket beslut alkemisterna tar så informerar Don Nitti dem om att vigseln börjar 16.00 och att de bör vara tillbaka senast 14.00. Hittar man ingen information om Antonia så kör man ändå bröllopet som planerat, det finns inget annat alternativ

#### För att sammanfatta

- Don Nitti kallar till krismöte tidigt på morgonen.
- Raquelle, Rufus och Benigno deltar (tillsammans med diverse hantlangare).
- Ingen har hört av Antonia på två dagar.
- Ett spår är att besöka Antonias väninna Emme Stacy. Hon berättar att Antonia skulle på fest hemma hos Edgar Carter.
- Ett annat spår är att fråga folk på Chicagos Universitet där Antonia läste litteraturvetenskap. Där får man veta att hon ofta pluggade ihop med Edgar Carter.
- Rufus och/eller Benigno följer med Alkemisterna. Om rollpersonerna motsätter sig detta så starkt att det inte går letar de efter ledtrådar på egen hand.
- Alkemisterna måste vara tillbaka senast 14.00 eftersom vigseln börjar 16.00.



## Sista scenen – Vigseln

Vigseln hålls 16.00 i ett privat kapell i anslutning till Don Nittis stora herrgård. Detta är tänkt som äventyrets stora final – allt som kan tänkas gå fel för rollpersonerna kommer att göra det under denna scen. Har de valt att försöka dölja sanningen om Antonia är det nu den bubblar upp (till exempel tack vare Rufus och Metallos egna undersökningar), har de berättat för Don Nitti vad som hänt så är det nu han kommer kräva ut sin hämnd.

### Själva vigseln går till så här

- Allt ställs i ordning (musik, mat, stolar).
- Gäster börjar komma och sätta sig.
- Brudtärnor och bestmän går upp till altaret (eller står där och väntar från start).
- Bruden går upp för altaret (med brudnabben Frances Watson, Remos dotter, framför sig).
- Prästen håller ett långt katolskt tal.
- Prästen frågar ifall någon har något att invända mot att vigseln äger rum.
- Brudgummen får kyssa bruden.
- Middag hålls i det stora paviljongtältet i trädgården.
- Långa tal hålls.
- Dans och mingel.
- Brudparet ger sig av till sin bröllopsvit på dyrt hotell.

Vill man spetsa till scenen ytterligare kan spelledaren krångla till vigselakten:

- Prästen visar sig vara full.
- Man har råkat få en judisk rabbi som självklart inte kan viga katoliker.
- Någon (till exempel Rufus) blir full och parkerar bilen mitt i paviljongtältet.
- Det blir slagsmål mellan gäster.
- Det finns inte tillräckligt med sittplatser.
- Orgeln är sönder så ingen musik kan spelas.
- Maten har inte levererats. Istället har det kommit tvåhundra kilo ananas.
- Polis kommer och vill tala med olika alkemister angående vad som hände hos Edgar Carter.

## INFORMATION

### Hur slutar äventyret?

Äventyret är slut efter vigseln och då skall man ha svar på vad som hänt med hemligheten om Antonia och hur det är med Alkemisternas plats i donnens imperium. En variant kan vara att de lyckas hålla hemligheten dold men behöver döda Rufus eller Benigno i en dramatisk slutstrid för att bevara den. En annan är att de har ihjäl donnen och blir nya kriminella kungar över Chicago. Ännu en variant är att Alkemisterna, efter donnens order, har ihjäl varandra..

## Vad gör man om sanningen kommer fram tidigt?

Tanken med äventyret är att spelarna skall vara så oroliga för Don Nittis hämnd att de försöker dölja vad de gjort med Antonia. Det är dock inte omöjligt att de av olika skäl väljer att berätta sanningen ändå, eller i alla fall en modifierad bild av den. De kanske försöker hitta på en snygg lögn – ”Det var Edgar Carter som gjorde det”. Eller också kanske de skyller på varandra – ”Jag skyndade mig tillbaka för att rapportera till er så fort jag såg vad Emilio och Carl gjorde mot henne.”

Om något i stil med detta händer så brister något inom Don Nitti. Antonia var det viktiga i hans liv och allt annat har förvandlats till aska. Låt honom därför ge order till några av rollpersonerna att ha ihjäl de andra rollpersonerna under vigseln. Don Nitti trodde att hans fasansfulla rykte skulle skydda honom från allt ont, men det var inte tillräckligt. Nu tänker han visa att han är så farlig och galen så att han tänker ha ihjäl sina egna män och dränka det bröllopet, som han själv lagt en förmögenhet på, i blod.

Fundera på om du vill ta ut de spelare som vars rollpersoner får order att döda de andra rollpersonerna i enrum eller ej. Vissa tycker om hemlighetsmakeriet och spänningen medan andra föredrar att tillsammans bidra till metaspelet. Välj det som passar din spelgrupp och din spelledarstil bäst.

Om rollpersonerna väljer att följa Don Nittis order eller inte är upp till dem. Det blir säkert ett spännande slut oavsett vad de gör.

### För att sammanfatta:

- Var beredd på att spelarna kanske väljer att inte dölja sanningen om Antonia.
- När Don Nitti får reda på att Antonia dött så vill han dränka bröllopet i blod för att visa alla hur farlig han är.
- Låt Don Nitti ge order till några av rollpersonerna att ha ihjäl några av de andra rollpersonerna under vigseln.

## Om spelarna flyr

Trots att rollpersonerna inte borde det så finns alltid risken att spelarna direkt säger att de flyr landet och struntar i förpliktelser, bröllop och allt. Det kan hända i vilket äventyr som helst och den enda lösning som finns då är att improvisera. Det kan ändå vara värt att förbereda lite, flykt faktiskt inte är ett så dumt alternativ i rollpersonernas situation.

Don Nitti, bruden och alla släktingar (som Carls mor och Remos dotter) kommer självklart att undra vad som hänt och börja leta efter rollpersonerna. Att brudgummen lämnar bröllopet kvällen innan vigseln väcker

alltid uppståndelse, men när det händer inom en av Chicagos främsta maffiafamiljer så kommer tidningsvärlden att fatta eld. Låt rollpersonerna försöka gömma sig från sina förföljare, men samtidigt läsa i tidningar och höra på radio om vilket rabalder de har orsakat. När de sedan blir upphittade kommer de att ha mycket att stå till svars för.

## FÖRSLAG PÅ PROLOG

Rollpersonerna för detta äventyr är färdigskapade och det är första gången spelarna bekantar sig med dem. Alkemisterna är dock en väl sammansvetsad elittrupp med många uppdrag bakom sig och det kan vara kul att använda detta för att låta spelarna känna på sina rollpersoner innan spelet börjar.

När spelarna fått och läst sina rollpersoner, så låt två och två beskriva en händelse från deras karriär, till exempel efter denna modell:

- Spelare A och spelare B får berätta om hur den ena räddade livet på den andra.
- Spelare B och spelare C berättar om ett uppdrag som lyckades över förväntan.
- Spelare C och spelare D berättar om ett uppdrag som slutade katastrofalt.
- Spelare D och spelare E berättar om en pokerkväll de deltog i med andra hantlangare i Don Nittis imperium.
- Spelare E och spelare A berättar om hur de hittade på något på fritiden.

## SPELLEDARPERSONER

### Don Silvano Nitti – Alkemisternas chef

Det som skiljer Don Nitti från andra maffiabossar är hans utstuderade grymhet och kreativa känsla för tortyr. Han är en liten och blek man vars namn håller folk vakna om nätterna. De vet att om man blir hans fiende så kommer Don Nitti att finna ett fruktansvärt och uppfinningsrikt sätt göra slut på dig.

### Antonia Nitti – donnens dotter

Don Nittis ögonsten. Äventyret börjar med att rollpersonerna får i uppdrag att ha ihjäl journalisten Edgar Carter, men ingen vet om att han och Antonia i hemlighet är ett par. Spelarna kommer ha ihjäl henne av misstag (eller åtminstone få skulden för det). Antonia och Edgar träffades på Chicagos Universitet där båda studerade litteraturvetenskap.

### Rufus Nitti – donnens son

Han är lika utstuderat ondskefull som sin pappa, men istället för att ha auran av en fruktad ledare så framstår han som ett inkompetent kräk som inte förstår varför han inte får den respekt han anser sig förtjäna. Tanken bakom honom är att försvåra situationen för rollpersonerna och skruva till den. Rufus klär sig rikt och smaklöst.

### Donna Raquell Nitti – donnens fru

En äldre sexig kvinna som är mer intresserad av lyx än av sin makes affärer. Hon har haft flera älskare och kommer att ställa till bekymmer för rollpersonerna (bland annat genom att skicka en sensuell inbjudan till Emilio Agrusa).

### Benigno 'Metallo' Azzarelli donnens privata livvakt

En apliknande buse beväpnad med en tung blykedja. Han är stor och farlig och skulle mycket väl kunna besegra rollpersonerna i handgemäng, men saknar ambition och blev därför inte utvald att vara med i Alkemisterna. Han känner stor bitterhet för detta och känner ingen lojalitet mot rollpersonerna, snarare tvärtom.

### Edgar Carter – journalist

Journalisten som spelarna ombeds mörda i början av äventyret. Han har skrivit obeqväma reportage om maffians aktiviteter och har, utan någons kännedom, en relation med Antonia Nitti. De träffades på Chicagos Universitet där båda studerade litteraturvetenskap.

### Maria Dragotta – Gian-Lucas trolovade

Kusinbarn till Don Nitti. Hon är alldaglig och enkel och inte särskilt intresserad av det kriminella livet.

### Frances Watson – Remos dotter

Remos sexåriga dotter bor i egen lägenhet med guvernanter och träffas bara sin pappa ibland, men hon älskar honom. Frances skall vara brudnäbb på bröllopet, då skall hon gå före brudparet när de går upp till altaret, kasta blommor omkring sig och se söt ut.

### Clare Watson – Frances mor

Lärarinna som avled i cancer. Nämnt i Remos bakgrundsbeskrivning.

### Carls familj

Rufus har bjudit in Carls stora familj från landet till bröllopet; en ljuvlig mor, flera småsyskon och allt för många småkusiner. De är snälla, bonniga och gudfruktiga människor.

### Don Dannunzio Tidigare konkurrent till Don Nitti

Adamos förra chef. Nämnt i hans bakgrundsbeskrivning.

## OM FÖRFATTAREN

Jag som skrivit detta äventyr  
– *En mörk kväll med alkemister,  
maffia och bröllop* –

heter Jonas Larsson och arbetar  
som bibliotekarie och författare.

Tycker du om äventyret och vill

ha mer så surfa in på

[www.trevligascenarion.se](http://www.trevligascenarion.se)

där du kan finna fler av mina  
projekt. Har du några frågor,

förslag på förbättringar

eller en rolig anekdot om

hur just ditt äventyr gick

är du varmt välkommen

att kontakta mig

personligen via

[jonas@trevligascenarion.se](mailto:jonas@trevligascenarion.se)

Speltest och assistans av

Maria-José Correa Miranda,

Martin Gustafsson, Nina Joelsson,

Elin Lago, Maria Larsson och

Kristoffer Winved

## Adamo 'Oro' Cavallaro



### Speltips

Adamo är ledaren för alkemisterna  
och hans tema är guld. Han är  
kalkylerande, skärpt och ser världen i  
summor och resurser. Klä dig snyggt, tänk  
ekonomiskt och ta kontroll över situationen.

För Adamo har det varit en lång väg för att ta sig dit han är idag. Uppväxt i ett skjul i den fattigaste delen av Chicago spenderade han sina första år med att tiggas pengar och bråka med andra rännstensungar. Riktiga jobb fanns inte att få, så när han blev äldre började han som springpojke för olika kriminella gäng.

Utöver att vara bra springpojke var Adamo även en god lyssnare och hörde under ett av sina uppdrag hur några av Don Dannunzios livvakter planerade att lönnmörda sin chef. Han räddade donnens liv och fick som tack bli hans närmaste man.

Med Cavallaro vid sin sida steg Don Dannunzio från att vara en enkel maffiaboss till att bli en av de största i Chicago. Det hela tog dock slut när hans vägar korsades med Don Nittis.

Några nerbrända fastigheter, välkoordinerade attacker och blodiga mord senare fanns inte Don Dannunzios unga imperium längre. Dannunzio själv fick både ben och armar avhuggna men tilläts inte dö av blodförlust. Istället väntade Don Nitti tills Don Dannunzios tillstånd stabiliserat sig innan han lämnade krymplingen ute i vildmarken för att svälta ihjäl.

Dannunzios familj och undersåtar gick lika grymma öden till mötes, med ett un-

dantag. Don Nitti ansåg att det skulle vara slöseri att låta en så kompetent hantlangare som Cavallaro gå till spillo, så han gav honom chansen att jobba för Don Nitti istället. Adamo tackade ja.

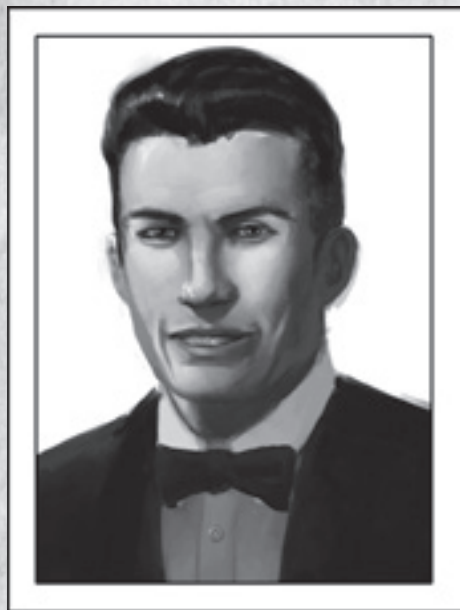
Sedan dess har allt gått lysande och Adamo har gått från vara en av många underhuggare till en av de främsta. Han är nu ledaren för Don Nittis toppmän, skämtsamt kallade Alkemisterna.

Utöver sin snabbt stigande karriär under Don Nitti har Adamo haft egna projekt vid sidan om. Med en medfödd talang för affärer har han investerat de mesta av sina tillgångar i olika mer eller mindre lagliga projekt. Han har lekt med tanken att lämna torpedlivet bakom sig och vet att han då skulle kunna leva gott som dubiös affärspamp. Det enda hindret för det är att polisen blivit lite väl nyfiken gällande vissa förehavanden, så det är bäst att ligga lågt.

I den närmaste framtiden finns det dock gladare tilldragelser än mord och pengatvätt som närmar sig. En av Alkemisterna, Gian-Luca Bendissi, skall snart gifta sig och Adamo har fått hedersuppdraget att sköta talen och vara toastmaster. Trots ett tidskrävande jobb har Adamo hunnit ordna det mesta inför middagen, dock inte sitt eget tal.



## Gian-Luca 'Aria' Bendissi



### Speltips

*Gian-Lucas tema är luft.*

*Han är lika fri som vinden och låter inget stå i hans väg. Om du får möjlighet, knuffa gärna ut någon genom ett fönster så att de åtminstone för en kort stund får känna luft under vingarna*

Gian-Luca har alltid gått sin egen väg och haft svårt för regler och rutiner. Det började redan som barn då han skolkade från tråkiga klassrum för att spendera tid ute i naturen. Att klättra i träd ger en dock ingen utbildning och utan utbildning får man inga jobb.

För att klara livhanken var han Luca tvungen att ta sig an mer eller mindre lagliga småjobb. En dag fann han sig på en lastbil med stora mängder smuggelgods på väg över statsgränsen. Där kunde Gian-Lucas karriär fått ett olyckligt slut, för lastbilen blev stoppad av en stor grupp väpnade poliser.

Innan han hunnit tänka, påeldad av hotet om sitt kommande farväl till frihet, ryckte Gian-Luca tag i en kumpans revolver och anföll poliserna. Till sin stora förvåning vann han - poliserna föll för varsitt perfekt riktat skott mot pannan innan någon hann reagera.

Gian-Luca fick snabbt rykte om sig som prickskytt och blev ständigt ombedd att följa med på smuggeluppdrag som extra säkerhet. Det betalade bra, men där andra kriminella lade sina pengar på kvinnor och sprit spenderade Gian-Luca dem istället på fallskärms-hoppning, ballonflygning och bergsklättring.

Många av smuggeluppdragen var under maffiabossens Don Nittis flagg och en dag kom Don Nitti till Gian-Luca med ett erbjudande. Han ville skapa en elittrupp av hitmen

för att sprida skräck och ville ha med den fruktade och beryktade prickskytten Gian-Luca Bendissi. Gian-Luca var först skeptisk - han tyckte om att resa mellan olika stater - men han var aldrig emot att testa något nytt och tackade ja.

Elittruppen fick skämtsamt namnet Alkemisterna och trots att Gian-Luca fortfarande var den bästa skytten var de andra minst lika farliga. Han trivs bra i deras sällskap och de inskränkte inte allt för mycket på hans frihetskrävande livsstil. I alla fall fram tills nu.

För några månader sedan introducerades Gian-Luca för Don Nittis kusinbarn Maria Dragotta. En enkel, intetsägande och tyst kvinna som inte borde vara Gian-Lucas typ, men ändå var det något som gjorde honom nyfiken. Kanske var det hans vana att alltid testa nya saker som fick paret att börja en lugn och tillbakadragen affär, och nu, några månader senare, har Gian-Luca impulsivt och oplanerat friat till Maria Dragotta. Ett stort bröllop skall hållas om några dagar.

Gian-Luca är inte helt säker på hur han hamnade här och hur det skall sluta. Kanske är Maria Dragotta lika kravlös som anspråklös och kommer inte vara ivägen i hans strävan till frihet, eller så kanske hon kommer bli en seg och trött kedja som håller honom vid marken. Just nu kan det sluta hursomhelst.

Kärt barn har många namn. Sharkface. Monstret från Fiskarbyn. Krokmördaren. Med ett ansikte som till och med en mor hade svårt att älska levde Emilio ett hårt liv och lärde sig fort att det bästa sättet att undvika slag och glåpord var att snabbt cementera vem som bestämde och vem man skulle frukta. Han mördade sin första mobbare när han var fem år.

Att passa in i samhället var det aldrig tal om för Emilio, istället slog han tidigt in på en kriminell bana. Hans blodtörst och monstrositet gjorde att Emilio snabbt fick rykte om sig att inte vara någon att leka med. Detta medförde andra fördelar för hans del. Var man kriminell och lyckad tycktes kvinnor inte riktigt längre bry sig om hur man såg ut och Emilio fann en ny passion i livet. Han har nu förlorat räkningen på hur många kvinnor han varit med, varav många utan att han behöva tvinga sig på dem.

Efter en lång och lyckad karriär blev Emilio erbjuden en fast anställning av Don Nitti, Chicagos största maffiaboss. Tidigare hade han inte riktigt brytt sig om vem han jobbade för, men Don Nitti var, trots sitt vårdade yttre, på sätt och vis ett lika stort och fruktat monster som Emilio själv. Detta var något Emilio kunde respektera och därför tackade han ja.

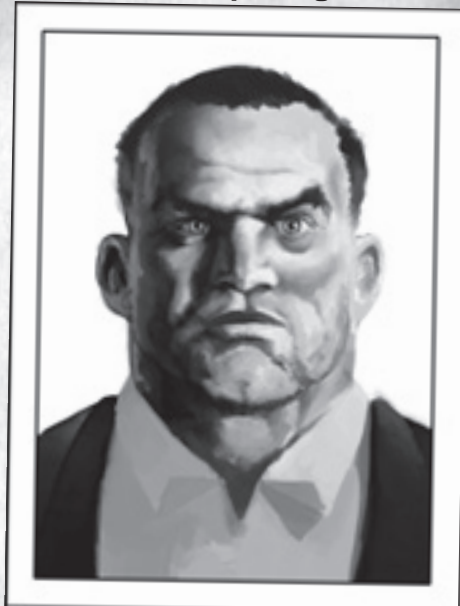
Emilio blev del av Don Nittis elit av hitmen, skämtsamt kallade Alkemisterna. De andra i gruppen är inte lika hänsynslösa som Emilio, men de är alla lika dödliga. Emilio är dock den överlägset bästa närstridskombatanten av dem. I Alkemisternas sällskap trivs han så gott som det är möjligt att trivas med andra män.

Banden mellan de andra Alkemisterna kommer dock att bli ännu starkare inom den närmaste framtiden. En av de andra, Gian-Luca Bendissi, kommer inom bara några dagar att gifta sig och det skall bli stora familjära festligheter för att fira. Emilio brydde sig inte nämnvärt om det kommande tramset när han först hörde talas om det. Inte förrän han fick reda på vem bruden var.

Under sina första levnadsår, när han fortfarande var en ful liten pojke och man ännu inte hade bankat ut all hans rädsla ur kroppen, hade Emilio en enda vän - den jämnåriga flickan Maria Dragotta. Trots att han sällan tänkt på henne sedan han växt upp så var det något som stack till i hjärtat när det förklarades för honom att det var hon som var den trolovade.

Är det sann kärlek Emilio känner, eller bara svartsjuka och missnöje över den väg han valt att gå?

## Emilio 'Acqua' Agrusa



### Speltips

*Emilios tema är vatten, spela därför lika farlig och skrämmande som något som kravlat sig upp ur havets djup. Drink mycket vätska. Om möjligt, dränk någon eller stycka den som en fisk.*



### Carl 'Terra' Sitrosso

För att vara en kallblodig mördare i maffians tjänst så har Carl alltid haft hjärtat på rätta stället. Han växte upp fattig på landet och gjorde allt för att hjälpa sin gamla mor, även ifall det innebar att ha ihjäl rika barn och ta deras pengar.

Carl var stor för sin ålder och hade inget emot tunga arbeten om det var det som krävdes. För att bättre kunna försörja sin mor och alla sina syskon flyttade han in till staden för att arbeta på olika fabriker, trots att han helst hade velat stanna hemma.

Lönen som fabriksarbetare var väl okej, men det som verkligen betalade sig för honom var att hjälpa kriminella familjer att röja upp bland besvärliga strejkare. Carls uppvisade effektivitet som strejkbrytare ledde till att han rekryterades av maffiabossen Don Nitti.

Kombinationen av att aldrig rygga från några uppdrag, hur blodiga och hemska de än

var, och ändå ha en sorts underlig godhet och empati fick Carl att snabbt stiga i graderna och han tillhör nu Don Nittis elit av hitmen; Alkemisterna.

De andra Alkemisterna har blivit som en familj för Sitrosso, men han glömmer ändå aldrig sin mamma och sina småsyskon ute på landet. Han skickar alla pengar han tjänar till mor och lever ett ganska enkelt liv jämfört med sina maffiabröder. Han hinner dock sällan skriva så många och långa brev som han önskat - Carl har aldrig riktigt varit det skrivna ordets man.

Inom den närmaste framtiden kommer dock Alkemisterna ännu mer likna en familj. En av torpederna, Gian-Luca Bendissi, skall snart gifta sig och det skall slås på stort. På grund av det lugn Carl utstrålar så har Gian-Luca bett honom att vara bestman under bröllopet, ett uppdrag Carl tackat ja till med stolthet och allvar, han ser det som en stor ära.



#### Speltips

*Carl är enkel och godhjärtad och anser att bara för att man är en kallblodig mördare så behöver man inte vara en dålig person. Hans tema är jord, så om du får möjlighet använd spadar, skördetröskor och andra verktyg för att ha ihjäl folk*

### Remo 'Fuoco' Zangini



#### Speltips

*Remos tema är eld, spela honom därför passionerad och vild. Testa och förtär allt. Använd gärna eldkastare och molotov-cocktails mot dina fiender. Glöm inte bort Frances och var världens bästa pappa, fast på ditt eget sätt.*

När man vill testa allt är det svårt att inte hamna på fel sida om lagen. Det är där de villigaste kvinnorna, den dyraste alkoholen och de farligaste sporterna finns.

Remos brinnande passion för allt nytt, som ofta försatt honom i trubbel, gav honom ett försprång mot hans mycket tråkigare medmänniskor. Han försökte hårdare och ville mera och antog de mest våghalsiga och utmanande uppdragen.

Detta ledde till att Remo blev handplockad av självaste Don Nitti, en av Chicagos mest fruktade maffiabossar. Han ville skapa en elittrupp för de mest krävande uppdragen. Gruppen döptes skämtsamt till Alkemisterna och Remo erbjöds en plats.

Livet med Alkemisterna var farligt men betalade bra, och precis i rättan tid. En ny variabel hade nyligen tillkommit i Remos liv och han behövde alla pengar han kunde få.

Remo har varit med fler kvinnor än han kan räkna. Han trodde att han skulle ha problem med oäktingar och efterhängsna kvinnor, men så blev inte fallet. Remo började fundera på om han var steril och fick bekräftat av en läkare att han så gott som var det i alla fall. Chansen var mycket liten att han någonsin skulle få barn.

Men ändå fick han det till slut.

Remo fick inte träffa Frances Watson förrän hon var tre år. Modern, lärarinnan Clare

Watson, hade hållit faderskapet hemligt men när hon började insjukna i cancer berättade hon för myndigheterna vem fadern var. Efter hennes bortgång tog de kontakt med Remo eftersom Clare inte hade några släktingar kvar i livet.

Först hade Remo tänkt bestrida påståendet, men efter att han hade mött den tempramentsfulla Frances var det ingen tvekan om att de fallit från samma fruktträd. Far och dotter fann varandra ögonblickligen och det var uppenbart att Remo var den som skulle ta hand om henne.

Men trots att han älskade Frances med hela sitt hjärta visste Remo att han inte kunde vara en ansvarsfull fader. Istället för att flytta ihop med sin dotter hyrde han en fin lägenhet och betalade en guvernant för att ta hand om henne. Trots att Remos faderskap mest består av att komma på roliga besök och ge henne stora mängder av presenter är hon hans ögonsten och han hennes hjälte.

Remo försöker alltid hitta sätt att göra Frances lycklig, och han är stolt över sin senaste idé. En av de andra torpederna skall de kommande dagarna gifta sig. Frances har alltid drömt om att få ordna bröllop, så Remo såg till att hon fick äran att vara brudnabb och gå framför brudparet med eldröda blommor när de går mot altaret - en gåva Frances blev överlycklig över.