GUDFADERN IV

- ett scenario skrivet av Per Sylvan

0.0 Innehållsföreteckning

1.0 Inledning
- **1.1 Sammanfattning**
- **1.2 Regler**
- **1.3 Tips till Spelledaren**
- **1.4 Italien år 2009**
- **1.5 Sicilien år 2009**
- **1.6 Familjen Corleones dilemma**
- **1.7 Några kommenterer om Den Svarte Mannen**

2.0 Massakern i Verdia
- **2.1 Beskrivning av Verdia**
- **2.2 Il Retiro**
- **2.3 En helt vanlig dag i Verdia**
  - 2.3.1 Två vilsna svenska turister
  - 2.3.2 The Libyan Connection
  - 2.3.3 Den Svarte Mannens ankomst
- **2.4 SLP, kapitel två**
  - 2.4.1 De svenska turisterna
  - 2.4.2 Abdul och Achmed
  - 2.4.3 Den Svarte Mannen

3.0 Bring in the reinforcements!
- **3.1 Playa del Palermo**
- **3.2 Vägen till Silencio**
- **3.3 Silencio. Franco Batutas begravning.**
- **3.4 Uppdrag: Skaffa mig Den Svarte Mannens huvud på ett fat!**
- **3.5 Extra utrustning**
- **3.6 SLP, kapitel tre**
  - 3.6.1 Gianfranco Corleone, Gudfadern
  - 3.6.2 Pepe

4.0 Detektivarbete i Verdia och Palermo
- **4.1 Detektivarbete i Verdia**
  - 4.1.1 Vittnet
- **4.2 Detektivarbete i Palermo**
  - 4.2.1 Diverse rykten
- **4.3 SLP, kapitel fyra**
  - 4.3.1 Carabineris i Verdia
  - 4.3.2 Ungdomsgänget i Verdia

5.0 Ett explosivt mellanspel - festen på 'Pink Rose'
- **5.1 Den bortglömda festen**
- **5.2 En explosiv avslutning på festen**
  - 5.2.1 Båtsmans telefon
- **5.3 Om rollpersonerna inte vill gå på festen**
- **5.4 Resultatet av rollpersonernas detektivarbete**
- **5.5 SLP, kapitel fem**
  - 5.5.1 Partyminglare och matroser på 'Pink Rose'
  - 5.5.2 Den Svarte Mannen

6.0 Uppgörelsen med Den Svarte Mannens uppdragsgivare
- **6.1 Silvia del Pinto**

6.1.1 Silvia del Pintos information om David Lambretta
6.1.2 Torpedernas information
6.1.3 Fakta om Lord Moynes
6.1.4 Kontakt med Pepe
6.2 Lord Moynes villa
6.3 SLP, kapitel sex
6.3.1 Jorge Alvaro
6.3.2 Silvia del Pinto
6.3.3 Torpeder i Silvia del Pintos lägenhet
6.3.4 Lord Moynes
6.3.5 Franco Brega
6.3.6 Livvakter i Lord Moynes villa
6.3.7 Gangsterbrudarna
7.0 Uppgörelsen på Kärlekskullen
7.1 Resan till Kärlekskullen
7.2 Situationen uppe på kullen
7.3 Rollpersonerna dyker upp på Kärlekskullen
7.4 Slutstriden
7.5 Wrap-up efter slutstriden/Den Svarte Mannens identitet
7.5.1 Tano Pirelli är bara statsåklagare
7.5.2 Tano Pirelli har en hemlig identitet
7.6 Fade to Black
7.7 SLP, kapitel sju
7.7.1 Blandade torpeder och mafiosos
7.7.2 Anti-terrorsoldater och carabineris
7.7.3 Den Svarte Mannen
7.7.4 Tano Pirelli
Bilagor
Kartor

1.0 Inledning

Inspiration till Gudfadern IV har jag fått från olika maffiafilmer och böcker. Några av de viktigaste har väl varit Gudfadern-trilogin, Pulp Fiction, Reservoir Dogs och Desperado. Rollpersonerna är inga hjältar, utan knarkande och misslyckade småskurkar som får sitt livs chans: att göra ett jobb för Gudfadern själv. Tyvärr kommer de antagligen klanta till det och göra en soppa av alltihop.

Scenariot är tänkt att ha ett ständigt växlande tempo. Fartfyllda delar följs upp av lugnare, byggs upp gradvis för att sedan kulminera på nytt. Det är helt avsiktligt och tanken med det är att spelarna hela tiden ska ha tid att pusta ut och få lite tid till eftertanke och utveckla rollspelandet mellan karaktärerna, innan händelserna sedan sätter fart på nytt. Scenariot är strukturerat kring ett antal kapitel. Varje kapitel är ganska nedskalat och innehåller endast de delar som krävs för att driva handlingen fram till nästa kapital, och det är fritt fram att lägga in fler händelser och ge tid för mer omfattande rollspelande mellan dessa fasta punkter i äventyret.

Scenariot är avsett för fyra till fem spelare. Om endast fyra spelare deltar kan karaktären Salvatore Torrega rationaliseras bort. Scenariot kan även spelas på endast tre karaktärer. I detta fall kan även karaktären Luigi Falconetti rationaliseras bort.

Om man är tre eller fyra spelare och en karaktär dör under äventyret kan rollpersonerna kontaktas av en av Corleone-familjens högsta capos, Pepe, som säger till dem att Gudfadern vill att de ska ta med en ytterligare hjälpreda. Den spelare vars rollperson dött kan då spela Salvatore Torrega eller Luigi Falconetti.

1.1 Sammanfattning

Gudfadern IV är ett äventyr som utspelar sig på Sicilien år 2009. Spelarna kommer spela två omgångar rollpersoner som arbetar för maffiafamiljen Corleone. En mystisk mördare saboterar Corleones verksamhet och massakrerar den första omgången rollpersoner. Den andra omgången rollpersoner, ytterligare en grupp nerdekade, knarkande underhuggare till Corleones, får osannolikt nog i uppdrag av Gudfadern själv att spåra upp den galne mördaren. Det finns flera hakar. En av dem är att de har mindre än 24 timmar på sig att hitta mördaren. Samtidigt är en anti-terroriststyrka från Rom på Sicilien under ledning av statsåklagare Tano Pirelli. Denne väntar bara på en chans att få göra upp med de laglösa maffiafamiljerna en gång för alla.

Rollpersonerna beger sig till byn där den senaste massakern på Corleones ägt rum (d v s massakern på spelarnas första omgång rollpersoner) och finner där en ung flicka som varit vittne till händelsen. Flickans uppgifter gör att rollpersonerna försöker spåra den motorcykel som mördaren använt. Kontakter i Palermo informerar om att de kan finna den information som efterfrågas, men att det tar ett antal timmar. Under tiden beger sig gruppen till en fest ute på en rollpersons yacht. Mitt under festen får de ett samtal. Det är mördaren som meddelar att han snart tänker spränga en bomb på yachten. Knappt avslutas samtalet förrän bomben briserar...

Rasande tar sig rollpersonerna upp ur vattnet, bara för att få höra av sin kontaktman, som meddelar att han spårat mördarens motorcykel. Spåret leder till en kvinnlig tullare. Tullaren hittas i sin lägenhet, överfallen av ett antal torpeder. Torpederna expedieras och tullaren pumpas full med knark för att hon inte ska falla medvetslös. Rollpersonerna

lyckas få reda på namnet på mördarens finansiär. Hals över huvud beger man sig till den villa där mördarens finansiär bor. Man stormar villan och finner alla ansvariga...utom mördaren själv. Denne har begett sig till en plats strax utanför Palermo där ett nattligt toppmöte planeras mellan de tre ledande maffiafamiljerna, Corleone, Lamini och Genovese, för att man ska diskutera den senaste tidens attacker på familjerna. Mördaren planerar att sabotera toppmötet.

I syfte att gäcka mördarens planer beger sig rollpersonerna till mötesplatsen, men deras plötsligt uppdykande tolkas som ett bakhåll av de mycket nervösa gangstrarna på platsen och en förvirrad eldstrid utbryter. Mördaren finns i närheten och rollpersonerna har nu chansen att hämnas på denne.

Mitt i eldstriden stormar anti-terroriststyrkan in med full kraft. Överlevande mafiosos skjuts ned. Kanske klarar sig någon rollperson undan med livet i behåll, kanske inte. Slutet blir att de tre maffiafamiljernas ledare alla är döda och att anti-terrorstyrkans chef blir hjälte. Överlevande rollpersoner gör bäst i att dölja sin inblandning i uppgörelsen...

1.2 Regler

De regler jag använt för färdigheter och vapen är ett enkelt T20-system. Varje gång en RP ska använda en färdighet får spelaren slå T20. Slaget modifieras negativt (eller eventuellt positivt) efter hur svår handlingen är (din, d v s SL:s, bedömning). Om man slår lika med eller under sitt Färdighetsvärde (FV) träffar man.

Sedan slår anfallaren en T20 och tittar vart angreppet träffade (se träffområdestabellen, **Bilaga 1**). Träffområdets syfte är främst för att se om det finns något skydd för den träffade kroppsdelen och för dramatisk effekt (t ex kan en allvarlig skada i huvudet beskrivas i mer levande ordalag än en allvarlig skada i benet).

Om du vill göra det hela mer realistiskt kan du öka skadeeffekten för träffar mot huvudet med till exempel +5 eller dubblera tärningsslag för skada som riktas mot huvudet. Perfekta attack-slag modifierar skadeslaget med +10. Ett dödligt sår som träffar en arm eller ett ben omvandlas från ett dödligt sår till ett allvarligt sår istället. Allvarliga sår ger avdrag på FV för den skadade (SL avgör hur stora minus det blir fråga om).

Sedan slår angriparen en T20 till och tittar under rätt vapenkolumn (för SLP finns dessa i **Bilaga 2**, RP:s vapenkolumner finns på rollformuläret) för att avgöra vilket slags sår som den träffade tillfogas. I närstrid ökas skadan med anfallarens skadebonus (SB). När en person får ett dödligt sår eller tillräckligt många allvarliga sår för att det ska kvalificeras för ett dödligt sår så dör den träffade. Enkelt.

Exakta värden för alla SLP finns inte med. Jag tycker inte det är nödvändigt utan du kan improvisera det efter eget behov. Om du vill ha några riktvärden så finns de i bilagorna.

Vapen och skyddsvästars effekter finns bland bilagorna. Där finns även träfftabeller.

1.3 Tips till Spelledaren

Några tips som jag funnit användbara under de gånger jag SL:at detta scenario:

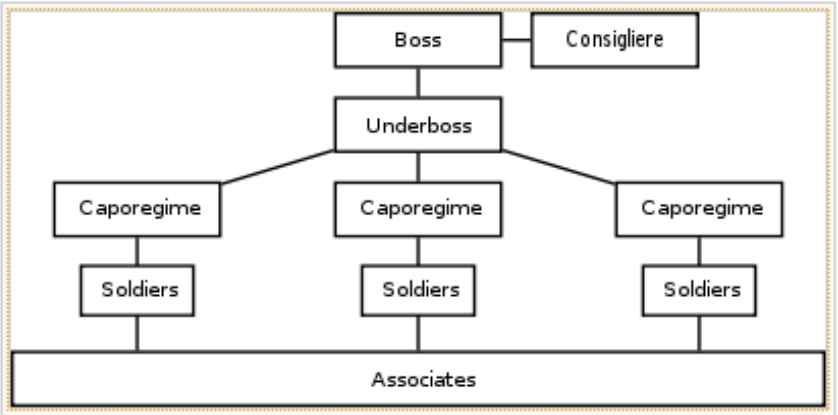
A: Låt alla SLP tala med usel italiensk brytning. Lite grann som kocken i Lady och Lufsen på julafton. Uppmana spelarna att göra detsamma.

B: Jag har inkluderat en del som heter ”Regler”. SL får bryta och ignorera dem hur mycket han vill. Låt aldrig ett tärningsslag eller en regel komma ivägen för din känsla för dramatisk effekt.

C: Tvinga spelarna att reagera snabbt i strider. En eldstrid med moderna höghastighetsvapen är inte något man överlever genom att klia sig på hakan när SL frågar vad man gör. Spelarna ska få fatta snabba beslut vad de gör i strider. Det är ett billigt knep att öka dramatiken och håller spelarna på alterten. Slå även alla tärningsslag snabbt och få spelarna att göra detsamma. Bestäm effekten snabbt. Istället för att slå länge i en tabell kan du själv bestämma effekten av till exempel ett vapens skada.

D: Håll hårt på rangordningen inom Corleonefamiljen! Maffian har stor makt på Sicilien och den är en mycket auktoritär organisation. Slicka uppåt och sparka nedåt är parollen. Rollpersonerna är egentligen värdelösa sluskar till wannabe-gangsters (utom möjligtvis Vasilij Gruborov). Men de gånger som rollpersonerna avslöjar att de är Corleones visas den inneboende respekt alla har för Corleones och de flesta ”vanliga” sicilianare mer eller mindre slickar deras skosulor (de vet inte om hur obetydliga rollpersonerna egentligen är). Å andra sidan har personer ovanför rollpersonerna mycket stor auktoritet över rollpersonerna. Gudfadern samt Pepe och andra capos tar rollpersonerna helt för givna och ignorerar eller viftar ofta bort dem genom insinuerande kommentarer. Att ifrågasätta en person högre upp i rangordningen är ett stort vågspel och möts med klentrogenhet eller fientlighet.

E: Under spelets gång kommer du ofta behöva improvisera fram italienska för- och efternamn. En lista på sådana namn finns därför bland bilagorna, längst bak i äventyret.



Hierarchy of a Cosa Nostra clan.

1.4 Italien år 2009

Efter ett årtionde av ständiga och växande budgetunderskott och flagranta brott mot EMUs stabilititetspakt så gick det inte längre…Italien fick lämna valutasamarbetet EMU år 2008. Euron byttes ut mot Euroliran, och växelkursen sattes till 1:1. Inom ett år var växelkursen 1:10, till följd av dramatiska valutaspekulationer och euroliran fortsätter falla...Italien har försökt lansera Euroliran som en ”sydeuropeisk euro” och försökt knyta andra länder till Euroliran. Albanien har också inför euroliran och Italien-Albanien ingår nu i ett gemensamt ekonomiskt samarbetsområde.

De rika norra delarna av landet är missnöjda över den ständiga ekonomiska misskötseln av de nationella finanserna och under ledning av partiet partiledaren för Lega Nord, Umberto Rossi, kräver man att få bryta sig ut ur Italien.

På Sicilien fanns det hopp om att bryta maffians makt under mitten av 2000-talet, men den kraftigt försämrade ekonomin har ökat maffians möjligheter. Det stora broprojekt som inleddes 2008, och som skulle knyta samman Sicilien och fastlandet, resulterade till att maffiaanknutna byggbolag kunde kapa åt sig stora ekonomiska värden. Nu är broprojektet avstannat och i Messina-sundet står bara två enorma bropyloner och vittnar om ett projekt som riskerar att haverera.

I det senaste parlamentsvalet har ett sicilianskt parti, Novo Italia, kapat åt sig 15 % av rösterna. Detta mycket märkliga valresultat har givit upphov till hätska anklagelser om valfusk och mutkampanjer, men inget har kunnat bevisas.

1.5 Sicilien år 2009

Sicilien har, som alltid, drabbats extra hårt av Italiens ekonomiska kräftgång. När statsbidragen sinat har arbetslösheten drabbat landsändan hårt. Broprojektet, som skulle har avstannat och ytterligare spätt på bitterheten mot centralmakten i Rom, som man anser ha förrått Sicilien på nytt. När familjefäderna blir arbetslösa och socialbidragen inte på långt när räcker för att försörja en hel familj drivs fler och fler in i maffians öppna armar. Sicilien är år 2009 Europas största inkörsport för afrikansk narkotika.

Det senaste halvåret på Sicilien har varit hektiskt. Tidigare har tre stora, traditionstyngda familjer dominerat maffiaverksamheten på Sicilien; Corleones, Genovese och Lamini. Plötsligt dök dock en nykomling upp på ”marknaden”. En organisation ledd av uppkomlingen Franco Brega. Först fick Franco vissa framgångar, men sedan tog Siciliens tre familjer det drastiska beslutet att inleda ett temprärt samarbete. Man gick ihop och slog ut Bregas organisation i det första riktiga maffiakriget på över 20 år. Bregas organisation krossades, men huvudmännen kom undan.

Med bilder av skjutna mafiosos och oskyldiga förbipasserande i TV-nyheterna på bästa sändningstid tvingades regeringen i Rom att visa beslutsamhet. Man skickade ut statsåklagaren Tano Pirelli, tillsammans med en fullt utrustad anti-terrorstyrka för att ta itu med situationen. De kom dock till Sicilien när kriget redan var över. Tano Pirelli är dock kvar på Sicilien för att göra utredningar om vad det egentligen var som hände.

I efterdyningarna av kriget blev utsattes plötsligt Corleonen-familjens Gudfader Tuttu Corleone för en razzia i sitt eget hem efter att skottlossning utbrutit i hans villa. I samband med detta hittades nog med bevis för att binda Tuttu till två mord. Inom loppet av en vecka och inom ramen för de italienska terrorlagarna både arresterades och dömdes Gudfadern efter detta till ett fängelsestraff på 88 år att avtjänas i säkerhetsfängelset i Rom. Efter detta har Gianfranco Corleone, tidigare andreman i den Palermobaserade Corleonefamiljen, stigit fram i rampljuset som den nye Gudfadern.

1.6 Familjen Corleones dilemma

Gianfranco (‘Gini’ för vännerna) Corleone brottas med ett problem som har börjat bli akut...

En person som kallar sig för ‘Den Svarte Mannen’ har gått in på ett flertal barer som Corleone ‘äger’ och kort och gott massakrerat alla som varit på dem. Morden har skett i avlägsna byar eller mindre städer och har inte tilldragit medias intresse. Ingen italiensk journalist skulle helt enkelt drömma om att riskera livet genom att gräva i sicilianska maffiauppgörelser.

1.7 Några kommentarer om Den Svarte Mannen.

Det är denne, ”Den Svarte Mannen”, ibland kallad ”SMILEY-mannen” som äventyret kommer kretsa kring. Den som ligger bakom Den Svarte Mannens aktioner är Franco Brega, uppkomlingen som gjort detta för att starta ett krig mellan Corleone, Genovese och Lamini i avsikt att försvaga dem. Bregas organisation är nämligen inte alls krossad och han förfogar över ett stort lager kokain som finns i Algers hamn. När kriget startar kommer han erbjuda säkra leveranser till de av kriget oroliga köparna. Franco Brega har därför hyrt in Den Svarte Mannen, som är en okänd torped vid namn David Lambretta. Lambretta är egentligen verksam i USA, men har rötter i Sicilien och har nu kommit när folk från fäderneslandet kallat.

Under de senaste veckorna har Den Svarte Mannen inte bara angripit Corleones utan har samtidigt ödelagt stora Genovese och Lamini-knarkraffinaderier och lämnat döda Corleone-män kring dessa för att skylla skulden på dem. Men detta är ingenting som spelarna initialt kommer veta någonting om.

Eventuellt kan du som SL lägga in en ”twist” vad gäller Den Svarte Mannens identitet. Läs mer om det i avsnitt **7.5 Wrap-Up efter slutstriden/Den Svarte Mannens identitet**. Men denna twist kommer inte påverka äventyret annat än under ovanstående rubrik.

2.0 Prolog - Massakern i Verdia

(Läs del 1.4 & 1.5 för spelarna. Dela ut den första omgången rollpersoner. Tala *inte* om för spelarna att de kommer få en till omgång rollpersoner senare!)

Denna inledande del av äventyret är till för att spelarna ska bli ”presenterade” för ”Den Svarte Mannen”. *Lägg märke till att RP inte hört någonting om Den Svarte Mannens härjningar när kapitel två börjar!* .Spelarna ikläder sig i detta kapitel rollerna som några lokala Corleone-busar i den av Corleone helt dominerade lilla byn Verdia. Byn är en smutsig och obetydlig bergsby i mitten av Sicilien (5 mil söder om Palermo). Byn fungerar dock som en omlastningsstation för Corleones smuggling av libyskt heroin till nordligare EU-länder och baren El Retiro som Franco Batuta (en av RP) äger och driver, fungerar som lager och sammanträdeslokal för RP. Förutom att arbeta med omlastningsarbetet har RP också en bisyssla - att råna turister.

Denna del av scenariot är tänkt att förflyta på följande sätt:

1. Två vilsna, svenska turister kommer till byn. Förmodligen rånas de, eventuellt mördas de, av RP, som sedan återvänder till baren för att räkna bytet.

2. Två libyska knarkkurirer kommer med en last narkotika till Verdia. De parkerar sin åbäkiga långtradare mitt på huvudgatan. De tar med sig en eller två RP till ett bakre rum för att testa den levererade narkotikan.

3. Den Svarte Mannen kliver in på baren. Först låtsas han söka efter RP i något slags ärende, men snabbt plockar han upp vapen och massakrerar RP innan de hinner säga ”Mamma Mia”. Meningen med detta är att RP ska få en bild av Den Svarte Mannen, som de kommer ägna resten av äventyret och sin nästa uppsättning rollpersoner att jaga. Förhoppningsvis blir de extra motiverade att få tag på honom efter den behandling deras första omgång rollpersoner blir utsatta för i detta kapitel.

2.1 Beskrivning av Verdia

Cirka 1 000 personer bor i byn som består av en mängd vindpinade ruckel till trähus som står hopklamrade runt en huvudgata och ett torg. Byn ligger inklämd mellan två höga berg i mitten av Sicilien. Du når den genom att vika av från motorvägen, som löper mellan Palermo i norr och södra Sicilien, och sedan fortsätta 5 km längs en slingrande och dåligt underhållen grusväg. Krogen, ett litet carabinieri-kontor, en Supermercado (dvs ett snabbköp) och en traktormeck är de enda icke-bostadshus som ligger i denna gudförgätna avkrok av Sicilien. Den är fruktansvärt fattig och ingen äger andra fordon än vespor och traktorer. Alla livnär sig på de fattiga jordbruksprodukter som kan klämmas ur jorden (utom RP, som utgör byns maffiaadel).

2.2 Il Ritiro

Det är teoretiskt möjligt att det finns en smutsigare krog, en otrevligare bartender och ett mer utspätt öl någonstans i världen, men det är inte troligt. Franco Batutas hak Il Ritiro påminner mer om en knarkarkvart, än en bar. RP gör allt för att så få gäster som möjligt ska dyka upp. På så vis kan omlastningsverksamheten skötas ostört.

2.3 En helt vanlig dag i Verdia

Det är en onsdagseftermiddag den 11:e juni 2009. RP är samlade på den sjaskiga baren El Retiro för att skryta om sina affärer. En svartvit TV knastrar fram matchen mellan Palermo och Juventus. Juventus leder med 4-0 en bit in på andra halvlek till alla närvarandes förtret...

Låt RP bekanta sig med sina rollpersoner ett tag och dricka billig öl, lyssna på sprakig, dålig calypso från en urgammal radio och se Palermo få stryk på TV:n osv. Men så plötsligt...

2.3.1 Två vilsna svenska turister

En motor hörs spinna tyst längre nedåt gatan. Det låter inte som en traktor och absolut inte som en vespa. När ljudet ökar i styrka inser RP att det är en bil (som dessutom inte hackar och hostar). Det kan bara betyda en sak...turister!

En vit, sprillans ny Volvo XC100-stadsjeep kommer rullande i sakta mak längs huvudgatan. En medelålders kvinna sitter på passagerarsätet och stirrar undrande omkring sig medan hon kastar blickar på en karta i knät. Hon ser inte ut att vara sydeuropé...

Kvinnan och föraren - en man i samma ålder iklädd hawaiiskjorta - kliver ur bilen. De är båda blonda och blåögda. På deras magar hänger dyra kameror och mannen bär en guldklocka av något slag (Rolex - naturligtvis). De berättar på fruktansvärt dålig italienska att de kommer från Sverige och har kört vilse. Nu skulle de vilja veta hur de hittar vägen till Palermo…

RP lär inte lämna turisterna ifred. Medan svenskarna (antagligen) blir brutalt rånade kommer två carabinieris (d v s italienska poliser) strövande nerför huvudgatan (och in på baren på om rånet håller på där). De snurrar lite på batongerna, nickar vänligt mot RP och förebrår dem lite vänligt för att de är så indiskreta, sedan strövar de vidare medan turisterna ropar på hjälp…

Om spelarna verkar vilja bli våldsamma mot poliserna kan du berätta att det trots allt är spelarna som betalar carabinieris löner så de lär knappast ingripa...

RP brukar inte döda de som de rånar, eftersom de flesta turister inte vågar anmäla brott och ändå snart lämnar Italien, men det har hänt. Om spelarna undrar kan du berätta att de brukar dumpa sina rånoffer i ett grustag som ligger några kilometer utanför byn.

Efter mellanspelet...

2.3.2 The Libyan Connection

Upp längs bygatan kommer en rostig 24-meterslångtradare. Helt i strid med EU-regler om att långtradare maximalt får mäta 18 meter. Men detta är ju trots allt Italien och det är inte direkt känt för att slaviskt följa EU:s uppsatta regler. Ut hoppar Abdul och Achmed med huvuddukar och solkiga t-shirts. De är libyska knarkkurirer som RP träffat ett antal gånger. De är mycket glada och beställer sprit (de håller *inte* särskilt hårt på Koranen) innan de ber någon/några att följa med till det bakre rummet i baren och testa lite knark/varuprover.

Abdul och Achmed bjuder på:
Kokain - två strängar upp på silverbricka
Speed - två åttakantingar
Heroin - böj tesked, häll upp knark, sätt tändare under skeden och häll i mixturen i kanyl (om det är Betroni som gör detta har han svårt att hitta en lämplig ven. Alla stora vener är så gott som döda...Ljumsken, halsen eller ögat kanske...)
Opium - stora pipan...

Medan några rollpersoner är i det bakre rummet och tänder/röker på händer något annat i baren, som de påtända RP inte hör...

2.3.3 Den svarte mannens ankomst

Ljudet av en motorcykel hörs ute på gatan. En svart HD bromsar in utanför baren och dess förare kliver in på El Retiro. Det är en ung man med nordeuropeiskt utseende. Han har ljus hy och blågrå skäggstubb och är klädd i en lös skinnjacka på vilken dussintals gula SMILE-märken sitter fastnitade. I ena handen har han en attachéväska.

Han går leende fram till disken och beställer en öl. Sedan tittar han sig runt och börjar skratta. Frågar barägaren om han verkligen är Franco Batuta. Francos svar får mannen att skratta ännu mer (även om Franco nekar) och han slänger upp svartvita foton på Batuta och alla de andra.
- Så-jäävla-skönt! 1 miljon vandrande eurolira på ett och samma ställe! Så-jäävla-skönt!

När RP tittar upp mot mannen ser de att han har armen uppsträckt. I jackärmen syns mynningen till ett hagelgevär. Det brinner av i ansiktet på en RP...

Personerna som är inne och testar knark märker bråket när två äggformade föremål studsar in i rummet (handgranater). Om de tar sig ur rummet med livet i behåll har de färdighetsfärden kraftigt reducerade p g a knarket i deras blodomlopp och chockvågen från de exploderande granaterna.

Tips till spelledaren hur striden ska regisseras:

Tips 1: Det viktigaste av allt: Låt allting hända mycket snabbt! På det sättet blir det mer realistiskt. En RP ska bara ha en sekund eller två att börja säga vad han gör när du frågar. Annars är han handlingsförlamad. Att vara handlingsförlamad i Den Svarte Mannens närvaro kan vara mycket skadligt för hälsan...
Tips 2: Låt gärna striden dra ut lite på tiden. Den Svarte Mannen behöver inte döda alla RP på de första två stridsrundorna, det är tråkigt för både spelarna och dig som SL.
Tips 3: Det gör inget om rollpersonerna får in ett par skott på Den Svarte Mannen. Även perfekta slag från RP kan hanteras. Strunta bara i att låta rollpersonerna slå vilken kroppsdel de träffar, utan bestäm att han träffas i kroppen där han bär skottsäker väst. Om han blir träffad eller t o m lätt sårad kommer spelarna tro att de har en chans och det blir lite roligare för dem.
Tips 4: Rollpersonerna har inga färdighetsvärden utskrivna. Utnyttja det. Låt dem slå för att träffa, men tala inte om vad de behöver slå. Låt dem bara få träffa när det passar in i dramatiken.
Tips 5: Utnyttja Achmed och Abdul. De bär k-pistar och kan, om du vill, överleva handgranaterna (kanske de, som inte är knarkpåverkade, lyckas ta sig ut ur rummet innan granaterna exploderar, kanske inte) och börjat spraya baren med kulor och kanske, om du känner för det, av misstag peppra ner en eller flera RP.

Till slut vinner i alla fall Den Svarte Mannen...Läs upp följande för spelarna:

”Efter att ha utplånat hela barens befolkning står Den Svarte Mannen mitt i förödelsen med ett belåtet litet leende på läpparna. Rök strömmar ut från hans automatpistoler. Det sprakar torrt från TV:n som fattat eld under uppgörelsens gång. Sedan stoppar han ner pistolerna i hölstren, går över baren bort till Franco Batutas slappa, genomskjutna lik som ligger nedsölat på golvet. Han griper tag i servett på bardisken och skriver ett kort meddelande innan han nonchalant kastar ner det över Franco Batutas döda kropp. Sedan tittar hans sig omkring, fortfarande leende innan han säger:
”Så-jäävla-skönt”
Efter att ha strukit bort håret ur ögonen strosar han ut ur baren. Snart hörs dånet från en motorcykel som sladdar iväg längs bygatan, men det tonar snabbt bort i fjärran.”

2.4 SLP, kapitel två

2.4.1 <u>De svenska turisterna:</u> De heter Arne och Elsa Eriksson och ser ut som typiska medelålders nordbor. Talar dålig engelska och italienska. De bär inga vapen och har inga stridsfärdigheter. De blir rånade av RP utan att ställa till besvär eller försöka slåss, även om de klagar högljutt.

2.4.2 Abdul och Achmed: Libyer. Kan tala hjälplig italienska. Luktar sprit redan vid ankomsten och börjar genast inmundiga mer. Abdul och Achmed är beväpnade med varsin k-pist. Abdul och Achmed dör effektfullt för Den Svarte Mannens hand.

2.4.3 Den Svarte Mannen: Den Svarte Mannen är fullpackad med vapen (tänk dig Den Svarte Mannen som Antonio Banderas i baren i ”Desperado”). Pistolhölster kring midjan, knivar i stövelskaften, granater i axelremmarna, avsågat hagelgevär i jackärmen, k-pistar och ytterligare handeldvapen i attachéväskan osv. Naturligtvis har han mycket höga färdighetsvärden i alla vapen. Under kläderna bär Den Svarte Mannen en skottsäker dräkt som täcker ben, armar, bröstkorg och mage, vilket gör att RP gärna kan få träffa honom utan att han går ner för räkning.

Och nej - det är inte realistiskt att Den Svarte Mannen bär minst 20 kilo vapen på sig och ändå rör sig ändå lätt och ledigt - men vad gör det?

3.0 Bring in the reinforcements!

(Läs del 1.6 för spelarna. Dela ut den andra uppsättningen rollpersoner till spelarna. Låt dem i lugn och ro gå igenom sina karaktärer.)

Nu är det dags att ge spelarna deras andra uppsättning rollpersoner. Spelarna är antagligen uppstressade efter striden. Detta är därför en lämplig tidpunkt att lugna ner saker och ting. Gå igenom rollpersonerna med spelarna. Prata med dem en och en om de mörka hemligheter en del av dem bär med sig (t ex att Antonio bär skuld för att den förre Gudfadern arresterats av Roms anti-terrorstyrka). Understryk att de alla är narkotikaberoende missbrukare och halvalkoholister för vilka det inte går en dag utan blandmissbruk.

Flödesschema för kapitel 3:

1. Den andra omgången RP sitter och lapar sol på Playa del Palermo då de får ett samtal där de uppmanas indirekt av Gudfadern att ta sig till Silencio, pronto.
2. RP åker till Silencio, kommer förmodligen försent och får sina fiskar varma av familjens högsta capo, Pepe.
3. RP får möta Gudfadern, Gianfranco Corleone. Han ber dem finna Den Svarte Mannen, avslöja hans uppdragsgivare och ta med Den Svarte Mannes huvud tillbaka till honom. Allt innan morgondagens gryning...

3.1 Playa del Palermo

Det är torsdag den 12:e juni 2009 och alltså dagen efter massakerna i Verdia. De nya rollpersonerna vet dock ingenting om gårdagens händelser i Verdia.

Klockan är tio på morgonen och RP ligger på playan i Palermo och lapar sol i solstolar. En blonderad italienska kommer precis fram och frågar vad de vill ha att dricka och återvänder sedan till strandbaren. Två unga kvinnor ska spela beach-volleyboll. De pratar missnöjt om att deras två vänner inte dykt upp för att spela. Hur ska de nu kunna spela?

Två RP erbjuder sig nog. Låt dem spela ett tag, stöta på tjejerna som genast förstått att det är mafiosos det är fråga om och börjar indiskret flörta tillbaka. De övriga RP dricker eller badar eller tar sig en morgonsil. Påpeka gärna att de alla känner en viss abstinens...

Plötsligt ringer Bertos mobiltelefon.
- Vara Pepe! Gini vill att ni komma till Silencio, pronto! Ni vara här om fyrtio minoter! Capisci?

Med de orden lägger Pepe på luren utan att vänta på svar. Pepe är högsta capo i Corleone-familjen och inte känd för att gå fram med silkesvantar när han är upprörd. Nu låter han rasande. Silencio ligger fem mil söder om Palermo, så det blir bråttom att ta sig till Silencio. Och rollpersonerna vet inte ens vad det handlar om...

Tjejerna som spelar volleyboll blir ledsna när RP vill gå. De kan inte lämna ut telefonnumme. De hävdar att deras fäder är väldigt beskyddande, men de har inget emot att mötas ikväll - kanske på en fest ute på Pink Rose...

3.2 Vägen till Silencio

Att det gäller ett möte med Gudfadern är mycket stort för rollpersonerna. De har aldrig tidigare blivit kallade av någon Gudfader, så de bör bli ivriga att skynda sig. RP har fyrtio minuter på sig. När Pepe säger fyrtio minuter så menar han fyrtio minuter. Tyvärr är det sex mil till Silencio. Berto har en Ferrari Testarossa. Den kör 200km/h, men tar bara två personer. De övriga har bara sina vespor som gör 50km/h...Låt RP lösa det hur de vill. Förmodligen kommer Berto dra i förväg i Ferrarin.

Om man ringer till Pepe (ingen har numret till Gudfadern direkt) och säger att man blir försenade blir han mycket upprörd:
”Ah, ni komma försent? Gini vilja ha er här inom fyrtio minuter och ni säga ‘tyvärr, vi inte kunna. Vi har viktigare saker än Gini att tänka på’. Är det vad ni vill att jag säga till Gini? Är det? Är det?”
Pepe snäser av alla argument och lägger på luren i örat på RP efter att ha inskärpt hur viktigt det är att alla RP kommer i tid.

Händelser på vägen till Silencio:
* Två stycken svenskor som cykelturistar på Sicilien står vid vägkanten. Det verkar som den ena har fått punka. De uppskattar MYCKET ifall några stiliga italienare skulle vilja stanna och hjälpa dem. De frågar vad RP gör ikväll. Fest på Pink Rose kanske?
* En grå, anonym minibuss står vid vägkanten. När RP åker förbi ser de en man med beige trenchcoat och vid, bredbrätttad hatt stå och röka en filterlös Camel och stirra kallt efter dem. De känner allt för väl igen Tano Pirelli, Roms statsåklagare...(om RP får för sig att vilja fixa Pirelli, så öppnas dörren till minibussen och ett sexpack anti-terrorsoldater klättrar ur bussen, iklädda kroppspansar och bärandes på automatvapen).

3.3 Silencio. Franco Batutas begravning.

Silencio ligger högt belägen på en kulle. En- och tvåvånings vitmålade hus ligger längst hela sluttningen och hela byn omges av ändlösa olivträdsodlingar. Mycket idylliskt. En kyrkklocka ringer högt och ljudligt. Byn är inte stor, kanske något tusental invånare, men ingen av dem syns när spelarna anländer. Byn verkar nästan öde, men utanför kyrkan står tio stycken svarta Audi och BMW-limousiner, helt malplacerade i den lantliga byn, och kring bilarna står dubbelt så många svartklädda män med solglasögon.

När RP kommer fram dyker Pepe upp (är RP inte fulltaliga eller försenade så är han MYCKET förbannad). ”Tycker ni inte att Ginis uttryckliga order skulle vara viktiga nog för er för att lyda, kanske??”.

Pepe ignorerar kallt RP tills ALLA har anlänt till kyrkan. De får ilskna kommentarer för eventuella förseningar. När alla RP HAR anlänt så informerar bara Pepe avmätt om att Gini inte är färdig ännu, och att RP får vänta på att han är redo att tala med dem.

En kvart efter att alla RP anlänt så verkar ceremonin i kyrkan gå mot sitt slut och ut kommer en stor mängd sorgeklädda personer (Berto känner igen sin familj och Ginis familj och många andra), men RP hålls utanför kyrkogården av de svartklädda livvakterna. Prästen kommer också ut och talar lugnande till de sörjande.

Efter ytterligare en halvtimme säger Pepe åt RP att gå in i kyrkan och att Gini nu vill träffa dem.

3.4 Uppdrag: Skaffa mig Den Svarte Mannens huvud på ett fat!

I kyrkan är det dödstyst och helt folktomt. En stor, vit kista står längst fram nedanför altaret. Ovanpå kistan ligger hundratals rosor och oräkneliga kransar. Stora foton på en fyllig, leende man med runda kinder och välfriserat, vattenkammat hår. Nedanför kistan sitter Gini på knä, klädd i en klanderfri, kolsvart Armani-kostym.

Gini gråter tyst och gör inget som antyder att han skulle vara medveten om RP:s närvaro. Samtidigt är det hett som i helvetet i kyrkan. Om RP skulle försöka göra något för att påkalla Ginis uppmärksamhet så får de ingen reaktion.

Efter några minuter reser sig dock Gianfranco och vänder sig mot spelarna:

”- Ave Maria full av nåd (Gini kysser sitt krucifix).
- Franco inte bara vara vän för mig. Han vara en bror, un amico. Mördaren döda i min hemby och hava mage att förolämpa mig.”

Gini ger RP den blodfläckiga servett som Den Svarte Mannen skrev på baren i Verdia. Där står: ”Det tar inte slut förrän jag har fått dig, Gini. ☺ ☺ ☺ ”, undertecknad med tre SMILEYs.

Lätt snyftande börjar Gini gå genom kyrkan mot utgången medan han knycklar ihop ett foto på Franco som han tar upp ur sin Armanikostym. Han kommer ut i solgasset på kyrktrappen och fäller vant ner sina Lacoste Blazemasters-solbrillor. Ute på kyrktrappen tar han åter till orda:

”- I vanliga fall skulle Silvio Franzetti taga hand om detta här. Men Silvio vara på fastlandet och förhandla med Milanos Papa Grande. Detta hära ni får ta hand om...(konstpaus). Detta inte vara någon vanlig tjänst jag ber om. Detta vara personligt. Jag vilja att ni hitta denna SMILEY-mannen. Och när ni hitta honom...Ni döda honom. Men innan ni döda honom...Ni plåga honom. Ni få honom att lida. Ni få honom att känna samma smärta som jag känna. Och ni ta reda på vem som lejt denna SMILEY-man, eller hyr?”

Tja, det är knappast troligt att spelarna skulle säga nej, eller hur? Gini mal på efter att spelarna konfirmerat detta:

- Inte för att jag vill göra det här jobbet obekvämt för er. Jag göra detta jobbet skönt för er. Jag vill ni tar Maria. Hon vara min älskade, min ögonsten. Lika stor del av familjen som min mor eller mina bröder. Ta henne samtidigt. Allihop. Gör vad ni vill med henne...Men en sak...jag vill ha tillbaka henne i ett stycke, utan en skråma på en hennes vackra hud.

Med de orden fiskar han upp en bilnyckel och håller upp dem och gör en gest mot en svart, bepansrad och förlängd Audi AX8 2020 Edition, med tonade rutor.

- Och en sak till. Den minsta av detaljen. Jag vill ha SMILEY-mannens huvud på ett fat innan solen går upp imorgon...

Ifall spelarna börjar ansätta Gudfadern med några som helst frågor så hänvisar han bara till Pepe. Huruvida Gini bokstavligen menar det han säger om SMILEY-mannens huvud är upp till RP att tolka. Gini går sedan ner och förenas med de sörjande familjerna. Han tar ingen vidare notis om RP utan förväntar att de ska göra vad de blivit ombedda om utan att bekymra honom mera.

Pepe kan fylla in lite detaljer om 'Den svarte mannens' räder. Han kan bland annat berätta att Franco sköts ihjäl i Verdia på sin egen krog, två mil väster om Silencio. Om RP absolut inte vill åka dit så kan Pepe tala om att Gini vill att RP undersöker där först.

3.5 Extra utrustning

När spelarna får höra talas om uppdraget kommer de antagligen snabbt börja försöka skaffa extra vapen och skottsäkra västar. Pepe tänker inte hjälpa till: *"Ni tycka ni behöva mera saker, ja? Gini inte gett några extra vapen, eh? Ni tro ni veta bättre än Gini vad ni behöva? Ni vilja lära honom saker hur hans jobb ska skötas? Inga problem - ni gå säga det till honom på en enda gången, va. Jag tro han bli jätteglad av att höra er säga det, ja?"*

Om rollpersonerna försöker få tag på skyddsväster eller vapen via sina Kontaktnät, så säger kontakterna att de kan fixa fram det begärda...men inte förrän imorgon eftermiddag. Och då är det försent för äventyret...

3.6 SLP, kapitel tre

3.6.1 <u>Gianfranco Corleone, Gudfadern:</u> Gianfranco (Gini för vännerna) är en stor man. I sin ungdom var han också rask och muskulös. Nu är han bara stor. Hans gråa hår är välkammat och ansiktet djupt fårat av ett mycket krävande yrke. Gini talar långsamt och eftertänksamt. När en Gudfader talar avbryter man inte. Aldrig. Gini gör aldrig några snabba rörelser eller åthävor, hela hans uppträdande är mycket behärskat.

RP träffar Gini i samband med begravningen av en av hans barndomsvänner, Franco Batuta. Här brister behärskningen och sorg stör hans annars så lugna uppträdande. Någon gång skymtar också vrede fram (när han pratar om Den Svarte Mannen), men denna vrede tillåts endast få kortvariga utbrott.

Gini jobbar mycket med monologer snarare än dialoger, och tar alla andra människor för givna.

3.6.2 Pepe: Pepe är Gianfrancos högra hand och en hög capo i Corleone-familjen. Pepe är motsatsen mot Gianfrancos behärskade lugn. Förutom att han alltid talar mycket snabbt och korthugget, vilket ger ett intryck av att han är konstant stressad, så är han massivt föraktfull mot spelarna. Han betraktar rollpersonerna som ”scum of the earth”, och absolut inte värda att få den här chansen.

4.0 Detektivarbete i Verdia och Palermo

I detta kapitel kommer rollpersonerna första åka till Verdia och få information om vad som hände vid massakern igår. Sedan följer de upp ledtrådar i Palermo.

Flödesschema för kapitel 4:

1. RP åker till Verdia. Rätt snabbt finner de att mördaren åkte in på en HD till byn och massakrerade alla. Polisen i byn kan inte hjälpa till, trots att de är mutade av Corleone, men en flicka i byn har skrivit upp numret på HD:n.
2. RP lämnar Verdia för att åka till Palermo och låta sina kontakter spåra HD:n. När de gör det hör de också diverse rykten om vad som är på gång på Sicilien. Kontakterna talar om att arbetet kommer ett antal timmar, men de lovar återkomma så fort som möjligt.

4.1 Detektivarbete i Verdia

Det går lätt och snabbt för RP att komma till Verdia. Verdia är, som tidigare understrykits, en deppig by. Det finns bara en gata som Maria kan köra obehindrat på. ”El Retiro” ligger på den gatan och är ”avspärrat” med plastremsor där det står ‘Carabinieri’. Inne på baren finns två polismän som först är ovänliga, men när de inser vilka RP är blir de hjälpsamma. De har dock inte särskilt väl i sitt polisarbete. De har inte funnit några vittnen eller säkrat några bevis. Alla carabinieris i Verdia (fyra stycken, men de övriga två är på polisstationen och dricker sangria) står på Corleones avlöningslista och håller sig gärna undan från fortsatt utredning när RP dyker upp.

4.1.1 Vittnet

När RP letar runt på baren ser man ett ansikte stå och kika på dem från ett fönster. När man tittar närmre försvinner det. En gammal kvinna bor i huset. Hon inser att rollpersonerna kommer från Corleone så hon är villig att prata. Hon säger att hon inget sett, men att hennes ‘vackra och underbara’ dotter Lisette har gjort det (ett kort på dottern visar dock att hon är fet, finnig och har flottigt hår). Kvinnan kan berätta att Lisette just nu är på torget.

Om RP inte undersöker huset utan frågar runt i staden så säger alla att de inget sett, men kanske att någon av ungdomarna sett något. De brukar ”vara ute och ränna”. Rollpersonerna hänvisas till torget där byns ungdomar fördriver tiden för närvarande. När rollpersonerna frågar ut ungdomsgänget berättar Lisette vad hon vet...

På torget, där också byns enda livsmedelsaffär och traktormeck ligger, är några unga grabbar som glider runt på moped och försöker imponera på byns fåtaliga jämnåriga tjejer. När RP dyker upp ser de konkurrenter och börjar bete sig lite hotfullt och drar kniv och dylikt. RP har dock knappast några problem med att imponera på dem, antingen verbalt eller genom att visa upp vapen, vilket få dem att backa undan.

Alla tjejer kråmar sig när RP dyker upp. När de frågar efter Lisette blir de dock helt slagna av häpnad. Till slut dyker Lisette upp i alla fall. Högröd i ansiktet av spänd förväntan. Hon berättar att hon sett en MC med blixtar på sidorna…och SMILEY-mannen. Hon kan till och med beskriva hur han såg ut och hur han var klädd. Lisette berättar att det blev skottlossning inne på krogen. Och sedan...hon ler finurligt...att hon lyckades skriva upp nummerplåten...

4.2 Detektivarbete i Palermo

Rollpersonerna kan spåra nummerplåten, som är italiensk. Men deras kontakter finns i Palermo och alla går inte att få tag på telefon. Väl i Palermo kan några slag för Kontaktnät (rollspela även dessa möten) göra att den information som står i avsnitt **5.4 Resultatet av Rollpersonernas detektivarbete** bli tillgänglig för spelarna. Men spelarnas informationskällor behöver tid - minst till klockan 01.00 inatt, säger de. Detta ger tid för nästa del ”Ett explosivt mellanspel på Pink Rose”.

4.2.1 Diverse rykten

Denna information kan RP få fram genom lyckades slag för diverse KONTAKTNÄT. Du kan antingen rollspela hur de får fram informationen eller be om slaget och läsa upp någon nedanstående passus.

När rollpersonerna rör sig i Palermos undre värld märker det att många är oroliga. Det är ”något på gång”. De senaste veckorna massakrer på Corleone-folk gör att många historier går om SMILEY-mannen (ingen vet dock något) och många tror att det är ett nytt maffiakrig under uppsegling mellan de tre familjerna. Det ryktas om att Genovese och Lamini förbereder sig för trubbel. De har kallat hem alla sina torpeder utanför Sicilien. De sista tros komma hem någon gång inatt...Detsamma gör Corleones. Silvio Franzetti (Corleones främst hitman och ”troubleshooter”) har lämnat Neapel och ska enligt uppgifter sitta i en motorbåt på väg mot Sicilien i detta nu...

Flera av Genoveses och Laminis knarkraffinaderier och flyktingsmugglingsläger har utsatts för räder och förstörts. Familjerna har rapporterat om flera döda. Stupade angripare har identifierats som Corleone-män...(allt detta är dock iscensatt av Den Svarte Mannen, som placerat ut liken för att det ska se ut som Corleone är skyldiga.).

4.3 SLP, kapitel fyra

4.3.1 Carabineris i Verdia: Detta är ett förkastligt gäng slöfockar om fyra stycken tjänstemän som hellre sitter och dricker sangria än gör något verkligt arbete. Om de får frågor om vart de var någonstans under massakern så ger de svävande frågor. Sanningen är att de aldrig brukar blanda sig i skottlossning i byn förrän det lugnat ner sig och då det är mer riskfritt att blanda sig i. De kan inte hjälpa rollpersonerna med något eftersom de är totalt inkompenta för sina roller.

4.3.2 Ungdomsgänget i Verdia: Av grabbarna är en del beväpnade med stiletter. De är mest hormonstinna mafiosos-wannabes, utan vilja eller mod att använda dem.

5.0 Ett explosivt mellanspel - festen på ‘Pink Rose’

Denna del av äventyret utspelas efter det att rollpersonerna varit i kontakt med sina informatörer som ska hjälpa dem att spåra den svarta HD:n, men innan dessa informatörer har lämnat någon vital information som leder rollpersonerna vidare.

Flödesschema för kapitel 5:

1. Berto får ett samtal av båtsmannen på 'Pink Rose'. Berto får veta att ett antal gäster just anländer till yachten för den vanliga torsdagsfesten...Rollpersonerna åker antagligen ut till båten i väntan på att deras kontakt hör av sig.
2. Rollpersonerna dricker och knarkar på 'Pink Rose'.
3. Rollpersonerna får ett samtal av Den Svarte Mannen. Han berättar att han placerat en bomb på yachten och att han alldeles strax ska trycka på knappen som utlöser den...
4. Bomben utlöses och rollpersonerna hamnar i spat. Knappt har de kommit iland förrän deras kontakt ringer. Han har spårat motorcykelns ägare och dennes adress finns hemma hos en tullare...

5.1 Den bortglömda festen

Efter det att rollpersonerna har utnyttjat sina kontaktnät och fått beskedet att informationen kommer att kunna letas fram, men att det tar några timmar så ringer Bertos telefon.

Det är hans båtsman på 'Pink Rose'. Han frågar Berto om han ska öppna den första lådan champagne åt de första gästerna som nyss anlänt...

Berto har glömt det, men det är fest ombord på 'Pink Rose' ikväll.

Medan RP:s kontakter arbetar på att få fram information har kvällen kommit. Som varje torsdag till söndag kväll är det naturligtvis fest ombord på 'Pink Rose'. Med tanke på rollpersonernas personlighet är det troligt att de beger sig till yachten och väntar på att kontakten ska ringa och berätta vad rollpersonerna vill veta.

När RP anländer till yachten, som ligger för ankar hundra meter ut i Palermos hamn (båtsman kommer i en motorbåt och hämtar rollpersonerna från kajen), hörs musik dunka från akterdäck. Några långbord står uppdukade med en överdådig buffet och det mesta som kan tänkas i alkoholväg.

På festen är diverse knarkhandlare som Berto känner, andra rikemanssöner och playboys och deras flickvänner. Sammanlagt 50-60 personer. Kanske också svenskorna med punktering och beachvolleytjejerna. Om de är där alla fyra blir det genast 'catfight' om RP. Låt rollpersonerna glida runt och glassa, äta och dricka och hångla av hjärtans lust. När rollpersonerna roar sig som allra kungligast ringer en av Bertos mobiltelefoner.

"- *Tjena Berto! Så-jäävla-skön fest du har ordnat!*"

Det är Den Svarte Mannen, även kallad SMILEY-mannen av Gudfadern...Det kanske tar ett tag innan Berto inser detta. Den Svarte Mannen snackar på under tiden och berättar sådant som gör det uppenbart att han har befunnit sig ombord på båten nyligen eller kanske fortfarande...

Den Svarte Mannen avslutar med:

"Ledsen att jag var tvungen att dra, muchaco, men festen började bli lite tråkig, va. Men oroa dig inte, jag har fixat en explosiv avslutning på hela den här tillställningen. Din fest torde kulminera när som helst nu. Ciao amico!"

Om RP tänker på det kan den inbyggda nummerpresentatören i mobiltelefonen avslöja att det var båtsmans mobiltelefon som användes för samtalet. Båtsman ligger för övrigt uppe på kommandobryggan med avskuren hals. Om man spanar ut över vattnet hör man ljudet av en motorbåt som avlägsnar sig samt ser att 'Pink Rose's' motorbåt saknas...

5.2 En explosiv avslutning på festen

Knappt har man uppmärksammat att motorbåten saknas förrän tre explosioner skakar båten. 'Pink Rose' bryts av på mitten och gäster och rollpersoner hamnar i vattnet. RP har inte blivit skadade, men flera av de övriga gästerna är skadade eller döda. Bland annat flera av deras bekanta och vänner.

Hamnvakten rycker kvickt ut för att rädda offren. RP blir uppfiskade eller så kan de simma till land för egen maskin. Om man plockas upp av hamnvakten förstår dessa att RP är mafiosos och man kan avvika utan att behöva utsättas för förhör. Hamnvakten kan också varna RP för att anti-terrorstyrkan under ledning av Tano Pirelli är på väg och det är säkrast för RP att bege sig av om de inte vill sitta i isoleringscell och utsättas för ingående förhör de närmaste 48 timmarna.

Efter att RP kommit undan med blotta förskräckelsen ringer deras kontakt. Denne meddelar informationen under **5.4 Resultatet av rollpersonernas detektivarbete**. Nu torde rollpersonerna vilja kontakta Silvia del Pinto.

5.2.1 Båtsmans telefon: Ifall man ringer upp mobiltelefonen som SMILEY-mannen använde så svarar en rädd kvinnoröst 'Hallå' (När Smiley tog motorbåten var det en kvinna i den. Han dumpade henne hög och naken på en strand någon mil väster om Palermo för att hon skulle få svårt att ta sig tillbaka till staden, men hon fick med sig telefonen). Kvinnan är mycket rädd och förvirrad. Om RP säger att de ska hjälpa henne och erbjuder sig att plocka upp henne så är hon mycket tacksam. Hennes namn är Maria.

5.3 Om rollpersonerna inte vill gå på festen

Om spelarna känner för stark lojalitet inför sitt uppdrag eller om de känner att de har någon annan anledning att inte gå på festen så går det också bra. Festen går av stapeln i alla fall. Gästerna har redan kommit då båtsman kommer och de låter sig inte avhysas av Bertos betjänter.

Rollpersonernas kontakter behöver ändå lika mycket tid på sig för att ta fram den efterfrågade infomationen. RP får ett samtal från Den Svarte Mannen, precis som ovan, där han berättar att han är på festen och har skitkul, men att han ska dra snart och ska fixa en explosiv avslutning på det hela...Rollpersonerna hinner ner till kajen i Palermos hamn för att se 'Pink Rose' explodera i luften.

5.4 Resultatet av rollpersonernas detektivarbete

Följande kan rollpersonernas kontakt meddela efter det att 'Pink Rose' gått i luften:

A: Ägaren av MC:n är en viss David Lambretta. En riktigt ful fisk som är bördig från Sicilien. Han har flyttat till USA och fått medborgarskap där och dessutom blivit professionell hitman. Han har figurerat i ett otal mordutredningar, men hans brottsregister begränsas till en fällning för snatteri, år 2000.

B: David Lambretta anlände till Sicilien för lite mer än en månad sedan. Han kom till Palermo via färjan från Alger och hade med sig sammanlagt 500 kilo packning. En tullare vid namn Silvia del Pinto noterade hans adress, men de papprena saknas på tullen och hon är sjukskriven sedan den dagen.

Av en underlig händelse så började Den Svarte Mannens härjningar för ganska precis en månad sedan...

5.5 SLP, kapitel fem

5.5.1 Partyminglare och matroser på 'Pink Rose': En skön samling av hälare, knarkhandlare, hallickar, horor och mördare. De flesta mer eller mindre beväpnade och ungefär hälften vänner till rollpersonerna (främst Berto).
5.5.2 Den Svarte Mannen: I detta kapitel får RP inte ens syn på Den Svarte Mannen. Hans funktion i det här kapitlet är att placera ut sprängladdningarna på 'Pink Rose', döda båtsman och fly i yachtens lilla motorbåt för att sedan ringa och skryta inför och reta rollpersonerna. Detta lyckas han med utan att RP upptäcker något. Eventuellt kan du låta RP upptäcka en eller två sprängladdningar och desarmera dem. Sedan briserar de andra...

6.0 Uppgörelsen med Den Svarte Mannens uppdragsgivare
Under detektivarbetet för att finna Den Svarte Mannen och under festen på Pink Rose har förmodligen tempot skruvats ner. Nu är det dags att skruva upp takten igen. Betydligt. Nu ska saker hända slag i slag. Rollpersonerna kastar sig från den ena platsen till den andra. Och hur ligger det till med tiden? Innan gryningen ska de ha levererat Den Svarte Mannens huvud till Gudfadern. När rollpersonerna beger sig ut på jakt efter Silvia Del Pinto är klockan cirka ett på natten. Solen går upp kring sex på morgonen...

Flödesschema för kapitel 6:
1. Rollpersonerna letar rätt på Silvias adress
2. Väl framme vid Silvias lägenhet hittar man tre torpeder som misshandlat Silvia svårt. RP expedierar torpederna och får av Silvia reda på att David Lambretta är inackorderad hos Lord Moynes, en företagssvindlare som bor väster om Sicilien. Dessutom berättar hon att Lambretta vid ankomsten till Sicilien blev eskorterad till Lord Moynes av ingen mindre än Franco Brega, den misslyckade mafioso-uppstickaren.
3. Rollpersonerna åker ut till Lord Moynes villa och bryter sig in med vapen i hand. Nedgör lordens livvakter, Franco Brega och lorden själv. Om någon tas levande avslöjas att Den Svarte Mannen har skickats till Kärlekskullen i Palermo för att sabotera ett hemligt möte som planerats mellan överhuvudena för familjerna Corleone, Genovese och Lamini. Och mötet har redan börjat...

6.1 Silvia del Pinto
Rollpersonerna får inte någon adress till Silvia av deras kontakt. Det är dock en smal sak att ta reda på genom att ringa nummerupplysningen (det finns bara två Silvia del Pinto i Palermo) eller genom att kontakta tullen i Palermo som har öppet hela natten. Silvias chef heter Jorge Alvaro. Ifall RP kontaktar honom blir han irriterad och ropar: *"Era nötter – ni passa bättre som pizzabagare! Jag hava givit er adressen för 15 minoter sedan! Har knarket frätt sönder hjärnan på er?"*. Det borde få rollpersonerna att inse att det är bråttom....Om rollpersonerna försöker ringa till Silvia del Pinto hörs bara en underligt tutande signal i luren.

Siliva bor i ett höghus i centrala Palermo. Det finns en portkod, men rollpersonerna ser direkt att dörren till huset är insparkad och glas ligger överallt. I väntan på hissen står en bastant man med hårt ansikte. Han går in i hissen samtidigt som RP, men när han ser att RP trycker på våning 8 rycker det till i hans ansikte (slå UPP-slag för rollpersonerna för att upptäcka detta) och han böjer sig hastigt framåt och trycker på vån 7. På våning 7 tränger sig mannen förbi RP och hastar mot trapporna (om inte RP hindrar honom).

Våning 8: Dörren till hissen öppnas och rollpersonerna ser ut i en korridor med sammanlagt tolv dörrar. Dörren längst bort till vänster står lite på glänt. Om torpeden från bottenvåningen tilläts springa ut ur hissen på våning 7, så står han och väntar på att hissdörrarna ska öppnas med dragen revolver. Han skriker åt RP att hålla sig lugna. Förmodligen urartar det till skottlossning.

Om torpeden redan är omhändertagen hör man gråt och hur glas krossas från den öppna dörren. Mycket riktigt står det ”Del Pinto” på dörren.

Inne i lägenheten finns ytterligare två torpeder som har ‘arbetat’ på Silvia rätt bra. De är beväpnade med revolvrar, men är inte beredda på strid, ifall inte skottlossning tidigare utbrutit på våningen. Silivia är svårt skadad och kan mycket väl dö. Hon är mycket orolig och vill bli tagen till sjukhus. Om hon lugnas (kanske med knark?) kan hon fås att berätta vad hon vet:

6.1.1 Silvia Del Pintos information om David Lambretta: Lambretta kom till Sicilien för ungefär en månad sedan. Hon undersökte hans packning och fann bl a åtskilliga lårar där det stod ‘Varning: högexplosivt gods’. Plötsligt dök fyra män upp, ledda av hennes chef. Tre tuffa typer och en lång, smal man med bakåtslickat hår, små runda glasögon och en tatuering av en svart ros på handleden. Dessa män mötte mr Lambretta mycket hjärtligt. Silvia del Pinto ville stoppa Lambretta från att komma in på Sicilien, men hennes chef Jorge Alvaros stoppade henne och sa åt henne att glömma allting. Men Silvia såg att Alvaros noterade att Lambrettas packning skulle skickas till Lord Moynes villa väster om Palermo.

Jorge Alvaro står på Franco Bregas avlöningslista. Han hade fått order om att David Lambretta inte skulle få några problem i tullen. Problemet var bara att Silvia inte var informerad om att Mr Lambretta skulle få passera genom tullen ostörd...

Signalementet på mannen som mötte Lambretta i Silvias beskrivning stämmer väl in på Franco Brega, den f d maffiakuriren som försökte starta upp en egen organisation, men misslyckades. Upplys gärna rollpersonerna om att det är en man som bär ett pris på 2 miljarder eurolira på sitt huvud (1 miljon SEK), satt av ‘Gini’ själv.

6.1.2 Torpedernas information: Om någon av de tre torpederna som ‘arbetade’ på Silvia överlever erkänner de att de var utsända av Franco Brega. Franco finns just nu i Lord Moynes klipphylleville på västra Sicilien. De vet inte exakt varför de skickades ut att ta kål på Silvia, bara något vagt som Franco sade att ”hon visste för mycket”.

Om torpederna är döda kan man hitta ett SMS-medelande på en av deras mobiltelefoner där det står: ”Åk till Silvia del Pintos lägenhet. Misshandla henne först och döda henne sedan. Lord Moynes”. Silvias adress följer sedan efter meddelandet.

6.1.3 Fakta om Lord Moynes: Ett slag för lämpligt Kontaktnät ger vid handen att Lord Moynes är en synnerligen kallhamrad skurk på 80+. Han är en brittisk medborgare som lever på pengar som han fått i samband med tvivelaktiga företagsaffärer och svindlerier i Storbritannien och Sverige under mitten av 1990-talet. Titeln har han köpt för sina stora tillgångar.

6.1.4 Kontakt med Pepe: Om RP ringer Pepe för att uppdatera situationen är han extra kortfattad och arrogant. Han undrar om RP inte vet att de bara har några timmar på sig att fullföra sitt uppdrag för Gudfadern. Och nej - han kan inte bistå med några extra resurser. Dessutom är Gini och han mycket upptagna resten av kvällen och har inte tid att leka barnvakt åt rollpersonerna.

6.2 Lord Moynes villa

Det har varit en lång dag. Rollpersonerna är trötta, drogade, berusade och stressade. Om bara ett fåtal timmar ska de ha fullgjort sina åtaganden för Gudfadern, annars...De lär inte lägga fingrarna emellan när de kommer fram till villan. ”Maria” kan, med tillräckligt hög fart, lätt ramma ner järngrinden till villan...Se Bilagor för en karta över Lord Moynes villa.

Bevakning: Lord Moynes och Franco Brega har åtta livvakter/underhuggare i villan. När RP anländer är fem av dem i tjänst och tre sover. De är särskilt på spänn i och med att detta är kvällen då Franco Bregas grandiosa plan att låta de tre familjernas överhuvuden utplåna varandra ska gå i lås. En vakt sitter i vaktkuren vid grindarna. Två andra står och röker på yttertrappan när rollpersonerna stormar in. De sista två befinner sig i vardagsrummmet med Franco Brega och Lord Moynes.

Övriga personer i villan: Lord Moynes fru och Franco Bregas älskarinna finns i villan plus två stycken kockar/betjänter. De två kvinnorna har lågkalibriga pistoler, men ingen vana att använda dem. Betjänterna bär stiletter, men försöker i första hand fly.

Efter det att stridslarmet ebbat ut i villan finns två möjliga slut:

1. Lord Moynes och Franco Brega är båda döda: Lord Moynes mobiltelefon får ett SMS skickat till sig. Det är Den Svarte Mannen som skriver: ”Jag är uppe vid Kärlekskullen nu. Laminis och Genoveses familjer är här och Gini är på väg. Alla är jäävligt nervösa, så det blir inga problem att utlösa en urladdning. ☺ ☺ ☺”

2. Lord Moynes och/eller Franco Brega är i liv: RP vill förmodligen veta var den Svarte Mannen är. Efter lite påtryckningar från RP erkänner de hela plotten, ungefär som den beskrivs i **1.7**. De avslöjar också att de tre stora sicilianska familjernas överhuvuden ska träffas på Kärlekskullen inatt för att försöka avvärja det krig som håller på att blossa upp emellan dem efter Den Svarte Mannens många massakrer. Till detta möte har man skickat Den Svarte Mannen, just i avsikt att provocera fram stridigheter. Familjernas möte ska för övrigt börja precis när som helst.

6.3 SLP, kapitel sex

6.3.1 Jorge Alvaro: Korrumperad kedjerökare, med egenintresset som största hobby. 46 år. Tror att RP är utsända av Brega när de kontaktar honom. Om han avslöjas och ställs mot väggen kommer han skylla allt på att han blev tvingad att samarbeta.

6.3.2 Silvia Del Pinto: En laglydig, siciliansk, arbetande kvinna. 33 år. Svårt skadad när RP anländer. Om hon dör hinner hon dock ändå berätta vad hon vet om Lambretta.

6.3.3 Torpeder i Silvia Del Pintos lägenhet: Vältränade män i trettioårsåldern, beväpnade med revolvrar. Gör vad som begärs av dem utan att ställa frågor. Vet att de lever farligt i Franco Bregas organisation, som inte är lika stark och kan ta vara på sina egna lika väl som en ”traditionell” maffiafamilj. Därför är de också villigare att prata om de blir tillfångatagna.

6.3.4 Lord Moynes: En hänsynslös skurk på närmare 90 år. Efter att ha tjänat storkovan på bedrägerier i Skandinavien och England har Lord Moynes byggt upp tillräckligt kapital för att satsa på de *riktigt* stora stålarna: Pengar från den afrikanska narkotikasmugglingen...Lord Moynes kan uppträda mycket karismatiskt och socialt, men rollpersonerna träffar honom inte under sådana omständigheter.

Om han tillfångatas spelar han på att han är gammal som gatan och ofarlig. Han berättar allt han vet och låtsas uppgiven...sedan sliter han fram en Glock och gör såll av alla dem som lyssnat på honom utan att vara på sin vakt.

6.3.5 Franco Brega: En smågangster i 35-årsåldern som kommit upp sig. Det är egentligen Lord Moynes som är hjärnan bakom Franco Bregas försök att etablera en egen maffiaorganisation på Sicilien. Franco har bara varit en frontfigur som dolt Lord Moynes inblandning. Franco är inte snabbtänkt, men kommer hålla sig i närheten av och försvara sin välgörare, lorden, när rollpersonerna anfaller villan.

6.3.6 Livvakter i Lord Moynes villa: Se under **6.3.3**. Beväpning: K-pist, revolver, avsågat hagelgevär eller jaktgevär.

6.3.7 Gangsterbrudarna: Lord Moynes fru och Francos älskarinna är två välvårdade damer i trettioårsåldern. De vet att deras väl och ve beror på deras män. De drar sig därför inte att använda sina vapen mot inkräktare om de måste.

7.0 Uppgörelsen på Kärlekskullen:

Nu är det dags för ”el grande finale”. Rollpersonerna störtar iväg för att hejda sin Gudfader att gå i en fasansfull fälla. Men när de anländer får de själva fällan att utlösas. Kanske helt utan att Den Svarte Mannen, som betraktar allt på tryggt avstånd, behöver ingripa för att få fällan att slå igen.

Flödesschema för kapitel 7:

1. RP har fått reda på att deras Gudfader är på väg in i en fälla som organiserats av Franco Brega, Lord Moynes och Den Svarte Mannen. Man försöker kontakta Pepe eller Gianfranco, men dessa har slagit av mobiltelefonerna. Man bestämmer sig därför för att i högsta fart åka till Kärlekskullen där fällan har gillrats.
2. RP anländer till Kärlekskullen. Deras plötsliga uppdykande gör dock att nerverna brister hos de församlade och mycket nervösa gangstrarna. En förödande eldstrid utbryter mellan familjerna.

Den Svarte Mannen har klättrat upp i ett träd i närheten och siktar och prickar av mafiosos med sitt prickskyttegevär utrustat med mörker- och lasersikte. Kanske lyckas RP ta honom av daga. Kanske inte.

3. Anti-terrorstyrkan från Rom anländer till platsen. Statsåklagaren Tano Pirelli leder en styrka med helikoptrar, SWAT-teams och bepansrade fordon. De överlevande maffiamedlemmarna mejas ned eller arresteras. Eventuellt överlever och undkommer någon eller några RP. Eventuellt så gör de det inte.
4. De tre maffiafamiljerna på Sicilien har drabbats av ett svårt avbräck. RP är inte helt utan skuld till att det hände. Tano Pirelli, statsåklagaren från Rom, upphöjs till hjälte. Eventuellt får han ta emot utmärkelsen postumt...End of story.

Nu har RP har fått reda på Den Svarte Mannens planer och de kommer att ha bråttom. Den Svarte Mannen kan när som helst slå till mot de tre familjernas toppmöte. Förmodligen försöker de ringa Pepe eller Gudfaderns mobil, men de ha stängt av sina telefoner för att inte bli störda under mötet. Återstår för RP att sätta foten på gaspedalen och försöka ta sig till Kärlekskullen utanför Palermo fortast möjligt. Under tiden har natten börjat närma sig morgon. Tala om för spelarna att det bara är en eller två timmar till gryningen. Den gryning till vilken Gudfadern ville ha Den Svarte Mannens huvud på ett fat...

Det är också tidigt på morgonen och rollpersonerna har supit, knarkat och stridit under en hel dag och natt utan att sova. De är mycket trötta och bakfulla. Om de inte tar speed eller dylikt kommer de ha kraftiga minus på alla sina färdigheter. Och tar de speed kommer de bli hyperaktiva, orationella och impulsiva...Fast det behöver du inte berätta för dem i förväg...

7.1 Resan till Kärlekskullen

Det är tidig morgon fredagen den 13:e juni 2003 när RP accelererar fram över Siciliens tomma vägar. Fortfarande är det beckmörkt ute. För att komma till Kärlekskullen måste man passera genom Palermo. Låt RP slå några Köra: Bil-slag för att undvika att meja ner sena nattsuddare som går genom Palermos gator.

Kärlekskullen ligger på en höjd söder om Palermo. Från kullen kan man överblicka hela staden. Inga bilar syns till på vägen som leder upp för kullen. Själva utsiktsplatsen ligger på en höjd och skymd bakom några träddungar. Hur situationen nu utvecklar sig beror lite på RP.

7.2 Situationen uppe på Kullen

De tre familjeöverhuvudena har nyligen börjat överläggningar. Varje familj har en grupp på tjugo utvalda män med sig. Alla beväpnade och på helspänn. Stämningen bland de församlade är maximalt nervös. Inkluderade i Corleones eskort är deras främsta torpedgäng med Silvio Franzetti i spetsen. Silvio kom hem från Neapel ikväll och följde med Gini till mötet. Alla familjer misstänker varandra för att ligga bakom dåden som Den Svarte Mannen gjort sig skyldig till och flera av livvakterna förväntar sig halvt om halvt ett bakhåll och står mer eller mindre konstant med fingret på avtryckaren. Det är mörkt ute så det är svårt att se vad de andra familjerna sysslar med, vilket ytterligare ökar nervositeten hos de församlade. När spänningen är som högst; just när de tre familjeöverhuvudena möts mitt på kullen - då kommer RP in i bilden...

7.3 Rollpersonerna dyker upp på Kärlekskullen

Tanken är att situationen uppe på kullen ska resultera i en eldstrid mellan de församlade maffiafamiljerna när RP agerar för att varna. Roligast är förstås om RP stormar upp på kullen och hamnar mitt i den.

Den massiva eldgivningen gör att anti-terrorstyrkan från Rom larmas och snabbt rycker ut till platsen...

RP kan välja olika sätt att närma sig:

alt 1 Väntar utom synhåll. Ringer Pepe eller Gudfadern. Gudfadern har kopplat om telefonen till Pepes, så det är Pepe som svarar korthugget. RP informerar om bakhållet som Den Svarte Mannen satt upp. När Pepe får reda på det hör RP hur Pepe ropar till de församlade att det hela är en fälla. En överspänd Corleonelivvakt avlossar en eldskur mot en grupp Laminis. En uppgörelse tar sin början.

alt 2 Stormar upp på kullen i sin bil: De församlade gangstrarna tror att den instormande bilen är full av inhyrda mördare från någon av de konkurrerande familjerna. Vrålandes ”förräderi!” drar de upp sina vapen och skottlossning blir följden. RP får tvärbromsa för att inte köra över utsiktsplatsen och ut över stupet.

alt 3 smyger sig närmre: Den Svarte Mannen ringer till deras telefon. Tackar dem för samarbetet. Börjar plocka av rollpersonerna med sitt gevär utrustat med natt- och lasersikte. Maffiamedlemmarna hör att skottlossning börjar någonstans och misstänker bakhåll. Eldstrid utbryter på kullen.

alt 4 RP är tråkiga och bestämmer sig att vänta på att något ska hända. Den Svarte Mannen ringer till en RP:s mobil: *”Tjeeena grabben! Ni har varit så-jäävla-sköna. Gör mig en sista tjänst bara (RP:ns namn). Vänd dig helt om...”.* Om inte RP:n omedelbart duckar avlossas ett skott in i RP:ns hjärna och resulterar i dennes omedelbara död. När gangstrarna på kullen hör skottet brister lugnet hos en av livvakterna, som öppnar eld. Skottlossning blir följden.

alt 5 Något annat sätt som jag inte tänkt på. Den Svarte Mannen ringer deras telefon och talar om att han just nu har Gianfranco Corleone i sikte. *”Kan ni räkna ned från tio?”* skrattar han glatt och börjar nedräkningen. På ”noll” avlossar han ett dödande skott mot Gudfadern. Detta utlöser omedelbart eldstrid på kullen. Eventuellt kan rollpersonerna se mynningsflamman från Den Svarte Mannen, trots mynningens flamdämpare, och genast försöka störta fram och ta ut honom.

7.4 Slutstriden

Eldstriden är mycket kaotisk och omöjlig att överblicka. Skott flyger, män träffas och skriker ut sin smärta. Bilar skjuts i bitar, fattar eld och exploderar. Om RP är mitt i smeten får de försöka bryta sig ut eller försvara sig bäst de kan. Utgången av striden kommer bli oavgjord. De församlade slaktar varandra under en intensiv period, sedan kommer anti-terrorstyrkan in och sveper upp resterna.

Någon gång under striden ser RP genom krutröken hur en laserstråle flackar över skådeplatsen för eldstriden. Om de försöker följa vart laserstrålen kommer ifrån så ser de att den kommer från skogsdungen vid utkiksplatsen. Den Svarte Mannen sitter i ett träd med ett lasersikteutrustat prickskyttegevär och skottsäker väst. Det är Den Svarte Mannen som sitter och plockar av oförsiktiga mafiosos. Med hjälp av denna ”ledtråd” kan RP försöka komma åt och döda Den Svarte Mannen. Den Svarte Mannen säljer sig dyrt och ger aldrig upp, men låt RP ta kål på honom om de är skickliga (och du inte vill använda dig av slutet **7.5.2 Tano Pirelli har en hemlig identitet**).

När du som SL önskar kan du släppa in anti-terrorstyrkan på scenen. Lämplig tid kan vara efter cirka tio minuter. Tolv vanliga polisbilar med tjugofyra carabinieris, fyra minibussar med lika många SWAT-teams om sex man och två strålkasteutrustade

polishelikoptrar sänds till platsen. De har varit på alerten ända sedan bomben på Pink Rose exploderade. De lägger inte fingrarna emellan utan pepprar allt och alla som står upp. Flyende RP som de får syn på skjuts i ryggen.

Eventuellt kan någon/några RP överleva. Låt dem göra det om de klarar sig undan anti-terrorstyrkan. Se dock gärna till att en av de RP som skjuts ned inte dör, utan bara skadas. Annars missar du avsnitt **7.5**.

7.5 Wrap-Up efter slutstriden/Den Svarte Mannes identitet

Den Svarte Mannen kan ha två identiteter. Antingen är han verkligen David Lambretta - USA-baserad torped med rötter i Sicilien. Eller så är det statsåklagare Tano Pirelli som har upptäckt och arresterat David Lambretta precis innan Lambretta hann iland från färjan. Pirelli tog sedan över Lambrettas identitet. Pirelli drivs av ett obändigt hat mot Siciliens mafiosos som han anklagar för att ha mördat hans familj. Genom att ta över Lambrettas identitet har han provocerat fram ett maffiakrig som kan förstöra hela Cosa Nostran, samtidigt som han personligen fått nöjet att döda en hög med det maffia-pack som han föraktar. Lite långsökt, jag vet, men det kan vara en rolig ”twist” för spelarna att upptäcka detta i slutet av äventyret.

Hur som helst: När anti-terrorstyrkan inte längre möter något väpnat motstånd, scannar de sakta av området i par. Skadade mafiosos skjuts eller arresteras (nej, de spelar inte enligt reglerna, och de bryr sig inte...). Till slut upptäcker två anti-terrorsoldater en skadad RP som ligger på marken. Du som SL väljer själv bland de två möjliga sluten:

7.5.1 Tano Pirelli är bara statsåklagare

”Signor Pirelli! Här vara en som lever. Det vara en Corleone!”

Tano kommer släntrande över med en rykande .357:a i handen och en brinnande, filterlös Camel i mungipan.

”Ska jag kalla på sjukvårdare?”

Pirelli skakar på huvudet och viftar bort anti-terroristsoldaterna. Sedan fimpar han cigaretten mot RP:ns hals.

”Gör det ont?” (han ler) *”Bra”*. *”Medans du lider jag kunna berätta en saga. Det var en gång en pojke som bodde på Sicilien för 31 år sedan. En dag dog hans mamma och pappa. De bliva skjutna av mafiosos från familjen Corleone. Sedan den dagen har den pojken hatat allt vad Corleones heter och drömt om hämnd. Och ikväll, din jävel, jag komma få den hämnden. Jag kommer minnas det här* (han höjer revolvern mot RP:ns ansikte) *så länge jag lever* (trycker av)...

7.5.2 Tano Pirelli har en hemlig identitet...

Om spelarna inte lyckats döda Den Svarte Mannen än och om du som SL så önskar:

”Signor Pirelli! Här vara en som lever. Det vara en Corleone!”

Tano kommer släntrande över med en rykande .357:a i handen och en brinnande, filterlös Camel i mungipan.

”Ska jag kalla på sjukvårdare?”

Pirelli skakar på huvudet och viftar bort anti-terroristsoldaterna. Sedan tittar han ner mot RP:n med ett flin:

”Så-jäävla-skönt” Sedan fimpar han cigaretten mot RP:ns hals. *”Medans du lider jag kunna berätta en saga. Det var en gång en pojke som bodde på Sicilien för 31 år sedan. En dag dog hans mamma och pappa. De bliva skjutna av mafiosos från familjen*

Corleone. Sedan den dagen har den pojken hatat allt vad Corleones heter och drömt om hämnd. Och ikväll, din jävel, jag komma få den hämnden. Jag kommer minnas det här (han höjer revolvern mot RP:ns ansikte) *så länge jag lever* (trycker av)...

Om RP inte fattar att Tano Pirelli, enligt detta slut, är SMILEY-mannen, kan ett SMILE-märke ramla ut ur trenchcoaten, lagom tills han höjer revolvern.

Under trenchcoaten bär han naturligtvis SMILEY-jackan.

Tano kan även komma att gloata lite om hur smart han var när han arresterade David Lambretta, innan denne hann komma till Sicilien, och att han stal Lambrettas identitet. Sedan skjuter han RP:n i ansiktet.

7.6 Fade to black

Som sagt: RP kan mycket väl överleva. Kanske inte alla, men någon/några. I sådana fall är de bara att gratulera...Nästan hela Corleone-familjen är utplånad, men organisationen finns kvar, om än mycket skakad och med alla toppmän med insyn borta. Rätt man kan dock göra underverk...(det är dock klart att det kommer ske många upprensningsaktioner efter katastrofen på Kärlekskullen och extra resurser kommer skickas ned från Rom). Frågan är i och för sig om någon av RP är rätt man för något sådant…

7.7 SLP, kapitel sju

7.7.1 Blandade torpeder och mafiosos: 20 Corleones (inklusive Gudfadern, Pepe och Silvio Franzetti), 20 Lamini, 20 Genovese. Alla är beväpnade. Familjeöverhuvudena och höga capos har pistoler eller revolvrar, livvakter har hagelgevär, k-pistar eller revolvrar. Några få har skyddsvästar, de allra flesta har det inte.

7.7.2 Anti-terrorsoldater och carabineris: Vanliga carabinieris har skottsäkra västar och revolvrar. Anti-terrorsoldater har fullt kroppspansar, nattgoggles, lasersikten, automatkarbiner och kommunikationsutrustning i form av hörsnäckor. De är väl koordinerade då deras handlingar följs från de två helikoptrarna som svävar över platsen för eldstriden och rapporterar vart försvarande mafiosos håller till någonstans. De ser upp till Tano Pirelli som leder insatsen, eftersom han delar deras filosofi att man ska ta i med hårdhanskarna mot samvetslösa brottslingar. Därför följer de lojalt Tano Pirellis minsta vink.

7.7.3 Den Svarte Mannen: Är utrustad med nattgoggles och prickskyttegevär med lasersikte. Vid sidan om har han en automatkarbin, två automatpistoler i axelhölster. Skottsäker väst och kniv i stövelskaften. Ev också några handgranater.

7.7.4 Tano Pirelli: Tano hatar Cosa Nostran. Han skyller sina föräldrars död på Corleones och därför ser han det som sitt mål i livet att en gång för alla utplåna de ledande familjerna. Eldstriden på Kärlekskullen är hans drömchans. Hans order till sina trupper är att skjuta först som sist och strunta i frågorna. Han är beredd att ta ansvaret för de frågor som en eventuell utredning kan komma att ställa, väl medveten om att det vore politiskt omöjligt att ställa till svars en man som av medierna skulle upphöjas till hjälte för att ‘en gång för alla’ rensat upp på Sicilien.