



黒き聖座の  
ラヴエンデッタ

CALL OF DUTY  
HELL  
806



# 目次

---

## 第1章・はじめに

## 第2章・キーパー向け情報

### 2.1 シナリオの流れと概要

### 2.2 シナリオ背景

### 2.3 シナリオ中の記号の説明

## 第3章・プレイヤー向け情報

### 3.1 共通 HO

### 3.2 プレイヤー向け事前知識

## 第4章・NPC、組織、アーティファクト

### 4.1 フラテッリ

### 4.2 教皇庁

### 4.3 フォルトゥーナ

### 4.4 ヴィッカーリア

### 4.5 「黒き聖座の委員会」


## 第5章・本編

### 5.0 前日譚

### 5.1 導入

#### 5.1.1 探索：ストリート

#### 5.1.2 イベント：襲撃



### 5.1.3 ヴィッカーリアのアジト

## 5.2 自由探索

### 5.2.1 キーパーの選択ギミック：探索時の指名手配ロール

### 5.2.2 クアトロ・カンティ

### 5.2.3 ポッツィロ村

### 5.2.4 パラッツォ・コンテ・フェデリコ

### 5.2.5 フォルトウーナの北部アジト

### 5.2.6 フォルトウーナの本部アジト

### 5.2.7 パレルモ大聖堂

### 5.2.8 孤児院

### 5.2.9 ペツレグリーノ山

### 5.2.10 グラッツィアーノの農園

### 5.2.11 カプチン派のカタコンベ

### 5.2.12 ウスティカ島

### 5.2.13 港

### 5.2.14 「ロート・ネロ」服用時の描写


## 5.3 終幕

### 5.3.1 “黒き司祭”との対決

### 5.3.2 ミサ当日

### 5.3.3 特殊イベント：皇帝ネロの助力

### 5.3.4 ロート・ネロ密輸の阻止



## 第6章・エンディング

6.1 特殊処理：探索者が「イーデ・エタドの放逐」以外で”黒き司祭”を退散させた場合

## 第7章・報酬

## 第8章・テストプレイ協力者の皆様

## 第9章・参考文献

## 第10章・著作権



## 1.はじめに

『黒き聖座<sup>みくら</sup>のラ・ヴェンデッタ』は、「クトゥルフ神話 TRPG」に対応した TRPG シナリオである。3~4 人の探索者で、8~10 時間のプレイを想定している。貴方のプレイグループがキャラクターのロールプレイを重視しているのであれば、更に 1~2 時間ほどのプレイ時間を見込んでおくと良いだろう。

舞台は、イタリア統一から 5 年後、1866 年 9 月のシチリア島である。当時のシチリアは、大土地所有によって半独立的な権力を構築してきた地主貴族が伝統な権威を保っており、中央政府に対して強く反発していた。また、そうした大土地所有者と、街や村の顔役や農地管理人が結びつき、政府の権力から半ば独立した権威を構築する「マフィア」が形成されつつあった時代でもあった。探索者は、こうしたマフィアの一員となり、物語に関与していくこととなる。

## 2.キーパー向け情報

### 2.1 シナリオの流れと概要

舞台は、1866 年秋のイタリア、シチリア島。イタリアの”統一”から 5 年、面従腹背の南イタリアを象徴するこの島で、探索者はパレルモを拠点とする新興マフィア「フラテッリ」の一員として、神話的事象の絡む冒険に足を踏み入れることとなる。

導入部に於いて、探索者は、「フラテッリ」の首領（ドン）から、昨今パレルモに蔓延っている薬物「ロート・ネロ」に関する調査を命じられる。指示通りにストリートの調査を終えてアジトに帰った探索者は、パレルモを牛耳る巨大マフィア「フォルトゥーナ」の襲撃によって壊滅したアジトと、朋輩たちの骸を見ることになるだろう。ファミリーを襲撃された探索者は、フォルトゥーナへの報復とロート・ネロの根絶の為に動き出すこととなる。

同盟関係にあるマフィア「ヴィッカーリア」や、フォルトゥーナ内部の協力者を頼りに調査を進めるうちに、探索者は、フォルトゥーナが意図的にロート・ネロをシチリア全土に蔓延させようとしていること、その計画の裏には、教皇庁枢機卿にしてパレルモ大司教、ダヴィド・ミリオーニの支援があることに気付く。また、ダヴィドは、イタリア王国による教皇領の接收を阻止する為、北イタリア主導の経済的統一を厭うシチリアの有力者を抱き込んだ反乱を計画しており、ロート・ネロは、その資金源として世界中に輸出されようとしていることを知るようになるだろう。更に、探索者がより一層深く物語に挑んでいくなれば、ダヴィドが人間ではなく、超常なる力を持った存在であり、シチリアの反乱計画そのものを隠れ蓑として、ロート・ネロを服用した人間の魂を、自身の崇拜する父なる神に捧げるといふ、恐るべき計画を進めていることを知るだろう（2.2 シナリオ背景 参照）。

フォルトゥーナの勢力は強大であり、裏社会は言うに及ばず、表社会の権力の殆ども既にその傘下に収められてしまっている。また、ダヴィドも、人智を超えた力を行使して探索者の暗躍を打ち砕こうとするだろう。探索者はあらゆる手段を用い、ロート・ネロの生産と輸出を食い止め、ダヴィドの陰謀を打ち砕かねばならない。

改めて言う事でもないが、キーパーは、セッション中、本シナリオを理に適った範囲で自由に改変することが認められており、またそうする必要に迫られるであろう。本シナリオは、探索者の選択の自由を保障する為に、キーパーに多くの裁量の余地を残し、柔軟な改変とアドリブを前提として書かれている為である。勿論、こうした裁定に必要な情報は十分にシナリオから推測できるように作成されており、柔軟なキーパーリングに資する為の情報も随所に書き込まれている。しかし、最終的にセッションに於けるすべてを決定するのは、キーパーたる貴方である。シナリオは全体の地図であり、探索者の旅路がいかなる景色となるかは、プレイヤーと調整しながらも、最終的には導き手である貴方が決定することである。

極論、本シナリオを選択式ノベルゲームのように展開しても、手を加えて秘匿H0制としても、オーソドックスなクラシックシティシナリオとして遊んでも、それらはキーパーの自由である。

## 2.2.シナリオ背景

世界最大の宗教的権威、ローマ・カトリック教会。その起源は、外なる神アザトースを創造神として崇拝するカルトである。組織の巨大化と複雑化、長い時代の流れに加え、宗教改革と啓蒙主義、そして科学主義を経験した現代に於いて、その原初の教義は殆ど失われてしまっているが、外界の変革を拒絶するその門の奥に、未だ神話的真理が息づいていることは揺らがぬ事実である。

しかし、1860年代、カトリック教会に未曾有の危機が迫る。サルデーニャ王国による「イタリア統一運動（リソルジメント）」である<sup>1</sup>。サルデーニャ国王ヴィットーリオ・エマヌエーレ2世は、教皇領をも含む全イタリアの統一を模索しており、万が一にもそれが実現すれば、カトリック教会の最大の秘密が世界中に知れ渡ってしまうことになる。これを何としてでも回避する為、教皇庁首脳部は、イタリア統一に対して徹底的な抵抗を貫くこととなった。

さて、アザトースの無貌の代理人、混沌の化身ニャルラトテップは、カトリック教会に於いて、創造主の御使い、即ち地球の守護天使ガブリエルとして崇拝を受ける存在である。彼は、自らの眷属たる「百万の恵まれたるもの」を、天使として信徒たちに接触させる他、人間に擬態させて教会中枢に送り込むことで、自身の手駒としてカトリック教会を操り、人類を混沌に陥れていたのである。中世から近世にかけての宗教戦争や異端審問、魔女狩りといった蛮行の多くは、人類の愚かさがそれらを拡大させ

<sup>1</sup> イタリア統一運動に関しては、  
(<https://bushoojapan.com/world/italia/2019/03/14/16018>) の解説が平易である為、この時代に不案内なキーパーは一見しておくとうまい。

たことは事実であるものの、ニャルラトテップが地球に混沌を齎す為にその火種を仕込んだものである。しかし、宗教改革や啓蒙主義を経て、多くの人間が宗教に対する絶対的な信頼を揺るがしつつあった19世紀、ニャルラトテップの興味は、既にナショナリズムやイデオロギー、科学主義といった、新たな火種へと移りつつあった（或いは、こうした啓蒙主義や科学主義でさえ、宗教の絶対性によって一定程度の安定をみた中近世社会を再崩壊させることを目的とし、敢えてニャルラトテップが宗教的権威を貶める為に仕掛けたものなのかもしれない。こうした考察は非常に興味深いものであるが、本シナリオには直接的には関係しない為、後続の作品群に委ねることとする）。いずれにせよ、1860年代、ニャルラトテップはカトリック教会に対する興味を殆ど失っており、彼の導きを失った教皇庁は、イタリア統一運動に対する有効的な対策を打てず、いつ解消されるかもわからないフランスの庇護下で戦々恐々としていた。

そうした中で、ヴァチカンに潜入していた「百万の恵まれたるもの」の一柱、「黒き司祭」と呼称される存在が、野心を顕わにする。即ち、ニャルラトテップの放棄したカトリック教会を凋落から再び立て直すと共に、多数の人間の魂を供物としてアザトースへ捧げることで、自らがニャルラトテップに成り代わり、地球に於けるアザトースの代理人の地位を得ようと画策したのである。白痴の創造主が彼の想定通りに動くか否かはともかく、「黒き司祭」は現在の地上の状況を好機と捉えたのである。


さて、「黒き司祭」は、シチリアン・マフィアの顔役であるドン・グラツィアーノを懺悔に乗じて殺害、彼に成り代わり、「ステイギアの黒き粉」より精製したドラッグ「ロート・ネロ」をシチリア中に流通させた。ロート・ネロを常用した人間は、次第にそ

の精神を蝕まれ、「黒き司祭」の命令に対して非常に脆弱になる。彼は、この薬物がシチリア各地の有力者にまで行き渡ったところで、ヴァチカンの枢機卿ダヴィド・ミリオーニとして、彼らに接触したのである。当時の南イタリアは、中近世的な大土地所有制が強く残っており、イタリア統一後、資本主義化・工業化の進みつつある北イタリアに対して経済的に従属することは火を見るより明らかであった。また、イタリア王国の進める中央政府への中央集権化も、地方領主による分権的統治に慣れたシチリアにとっては脅威に映るなど、政治文化に於ける対立も次第に明確になりつつあった。ロート・ネロの効果に加え、こうした背景によって、シチリア各地の有力者は、「黒き司祭」に協力し、イタリア政府に対する蜂起を計画するに至ったのである。当時のイタリアは、「未回収のイタリア」を巡ってオーストリアとの戦争状態にあった直後で、シチリアには殆ど目が向けられていない、絶好のタイミングであった<sup>2</sup>。この機に乗じてシチリアが独立すれば、イタリアの力を大きく削ぎ、教皇庁の存命に繋がるであろう、と「黒き司祭」は考えたのである。彼に賛同するシチリアの有力者は「黒き聖座の委員会」と名乗り、一斉蜂起を9月末と定めている。

“黒き司祭”は、フォルトゥーナの首領グラツィアーノに成り代わり、聖ロザリア記念日の夜に大量にロート・ネロを新大陸へと密輸しようとしている。ロート・ネロが世界中に拡大すれば、シチリアに於ける蜂起の際の資金となるだけでなく、やがて、全世界が“黒き司祭”の魔術的な影響の下に置かれることとなるだろう。

また、彼は、この密輸計画と同時に、教皇

<sup>2</sup> 1866年8月23日まで、イタリア王国は「未回収のイタリア」の奪還を目指し、普墺戦争に介入していた。



特使ダヴィドとしてミサに擬態した儀式を行い、ロート・ネロを摂取したシチリア人のうち、蜂起に必要な人物を除く数万人の精神をアザトースに捧げることで、アザトースに自らの有能性を示し、神々の代理人としての権能を「先払い」して貰おうと考えている。

探索者が彼の計画を阻むことが出来なければ、即時的には数万人の犠牲が生まれ、将来的には全世界に恐るべき薬物が拡散することとなるだろう。

## 2.3 シナリオ中の記号の説明

・：一つの情報の単位を示します。

【】：情報を入手する為に使用可能な技能や行動を示します。必ずしも情報の開示はシナリオの記述に縛られる必要はなく、タイミングや必要な技能はキーパーの裁量に委ねられます。また、正気度ルールもこの記号で示されます。

(※)：シナリオ背景やキーパー情報を示します。基本的にプレイヤーには非公開です。これらは指示ではなく、参考程度の情報であることを忘れないで下さい。

「」：NPCによる会話部分や描写例です。読み上げるなどしてお役立て下さい。



## 3.プレイヤー向け情報

本作品は、1866年9月のシチリアを舞台としたTRPGシナリオである。プレイヤー人数は3~4名で、8~10時間程度のプレイ時間を見込んでいる。プレイグループがキャラクターのロールプレイを重視しているのであれば、更に1~2時間ほどのプレイ時間を見込んでおくと良いだろう。

本シナリオは、シティ探索やNPCを相手取った情報収集、神話的存在との対決を楽しむことの出来る自由度の高いシナリオであり、プレイヤーの閃きに依存する謎解きは存在しない。

本シナリオでは、【交渉技能】や【目星】、【追跡】、【隠れる】と言った、NPCとの交渉や、隠密裏に情報を取得する為の技能が有用である。

また、【射撃】を始めとする【戦闘技能】や、【薬学】や【医学】、【経理】、【ラテン語】を取得しておくことで、探索者の選択肢を更に広げることが可能である。

更に、2人以上の探索者が、【重機械操作】を最低でも50%は取得しておくことが望ましい。

探索者は、シチリアの首府パレルモを拠点とする新興マフィア「フラテッリ」の一員となり、昨今パレルモで蔓延しつつあるドラッグについて調査するよう、首領（ドン）に呼び出される所からシナリオが始まる。

以下のハンドアウトを参照し、探索者を作成すること。基本ルールブックより「新しい職業の創造」を行うか、サプリメントより適切な職業ベースを用いて構わない。

また、本シナリオでは、探索者と「フラテッリ」との関りが重要になってくる。「フラテッリ」加入の経緯や、内に秘めた野心、マフィアとして為し遂げたいことなど、探索者を深く掘り下げておくことで、物語が一層楽しめるかもしれない。

### 3.1 共通HO

「貴方は、シチリアン・マフィアの構成員である」

貴方は、シチリアの首府パレルモを拠点とする成り上がり物のマフィア、「フラテッリ」の構成員（Soldato）である。年齢は10代後半から20代。嘗てはストリートで生活する孤児であったが、ドンによって拾い上げられ、ファミリーの一員として育てられてきた。

#### 3.1.1 フラテッリ

探索者の所属するマフィア組織。イタリア語で「兄弟たち」を意味する。構成員は、探索者を含めて十数名程度と小規模なファミリーで、メンバーの年齢も比較的若年である。設立されて今年で10年と歴史は浅いが、既存のマフィアたちと抗争を繰り返しながら手段を選ばず成りあがってきた為、仲間内での結束は極めて強い。ドンの方針によって、売春や賭博、ドラッグには手を出さず、用心棒や仲介を生業としている。その為、他マフィアとの軋轢は大きく、特にパレルモ最大のマフィア「フォルトゥーナ」には強く警戒されている。

ドン

30代後半のシチリア人の男性。パレルモの北西10kmにあるポッツィロ村の出身。本名は不詳で、メンバーはドン（Don, 首領の意味）と呼ぶ。「フラテッリ」の創始者であり、パレルモの闇社会では、手段を問わない冷酷な人物として恐れられている。敵味方を厳しく峻別する人物であり、身内を非常に重んじる。自身も孤児から成り上がった身であり、探索者を含め、孤児たちには特別な感情を抱いているようだ。

ゼブラ

30代後半から40代に見える、アフリカ系の男性。スキンヘッドと鍛え抜かれた身体によって、フラテッリの中でも一段抜けて厳つい印象を与える。寡黙だが有能な人物で、ドンへの信頼も厚く、経理や事務処理、他組織との交渉といった、組織の中核の仕事を担当している。新人の教育も任されており、探索者に交渉術や最低限の知識を叩き込んだ人物でもある。

ジャッカル

20代後半のイタリア人の女性。背が高く整った容姿で、編み込んだブロンドを後ろに流した、気の強い女性である。女性ながら銃火器の扱いに長けており、普段はスーツに身を包んでアジト1階の酒場でパーティーをしながら、事務所の警備を担当している。初期のメンバーの一人で、探索者たちに銃器の扱いを教え込んだのも彼女である。

### 3.1.2 フォルトゥーナ

パレルモ最大のマフィア。イタリア語で「幸運」を意味する。シチリアの裏社会（ミリュウ）に於いて最大の組織力を誇り、警察や司法、経済界といった表の世界での有力者に対しても隠然たる影響力を有する。長い歴史と伝統を持つマフィアであり、厳格なオメルタ（掟）によって知られていたが、ここ半年で構成員を大々的に募集するようになって以降、統制が緩み、売春の斡旋や見境のないドラッグの販売といった、真つ当なマフィアであれば不名誉と考える仕事にも手を染めていると噂されている。また、対立する他のマフィアに対しても積極的に抗争を仕掛けるようになっており、銃撃戦や放火は、ここ半年のパレルモでは珍しいことではない。

グラツィアーノ・マニーフィコ

マニーフィコ（偉大な男）の二つ名を有するフォルトゥーナの首領であり、シチリア裏社会の顔役。代々パレルモ郊外に大規模な農園を所有する地主の家柄の出身であり、先代から受け継いだ「フォルトゥーナ」を更に拡大させた。聡明な合理主義者として知られており、表と裏の顔を使い分けて公権力とも良好な関係を築いていたが、ここ半年ほどの組織運営には拙速さが目立つようになりつつある。

### 3.1.3 ヴィッカーリア

フラテッリと同盟関係にあるマフィア。パレルモの南東部を拠点とする。ヴィッカーリアの首領であるレオネは、薬物取引を好ましく思わない昔気質のマフィアであり、ドンとは個人的な友好関係にもある。

## 3.2 プレイヤー向け事前知識

### 3.2.1 シチリアン・マフィアの構成

1866年当時のシチリアン・マフィアは、地主階級が「地元の顔役」化することで成立するようになった経緯から、都市部に於ける犯罪組織というよりも、農村部に於ける互助組織としての役割の方が大きかった。従って、史実に忠実に解釈するのであれば、この時期のシチリアン・マフィアの殆どは、街の明確な領域的支配やファミリーの厳格な統制を可能にする程には組織化が進んでいないものと考えられる。しかし、本シナリオに於いては、エンタテインメント性や分かり易さ、没入感を重視し、以下の組織図のように、幾許か現代的なマフィア像の下で物語を描いていることを理解頂きたい。

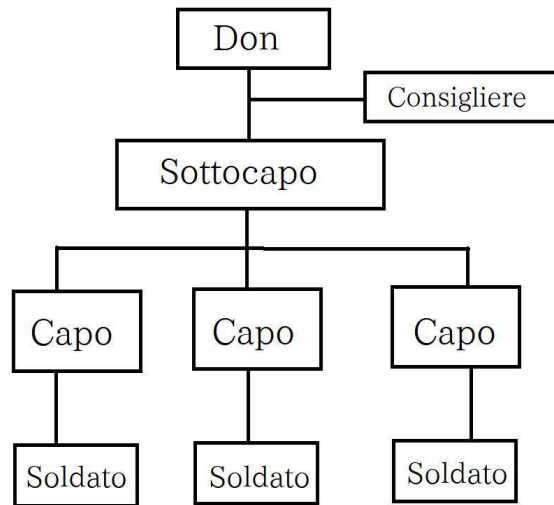
首領/Don：ファミリーの顔役であり、最終的な決定権を握る。

相談役/Consigliere：構成員の多い大ファミリーに設けられ、構成員の管理を行う。

補佐役/Sottocapo：ファミリーの実務的な指揮を行う。

幹部/Capo：構成員を束ね、実働を担う。大ファミリーでは、それぞれの幹部が半独立的に地域を統括することもある。

構成員/Soldato：実働を担う末端の構成員である。



図：シチリアン・マフィアの組織図

### 3.2.2 オメルタ（血の掟）

シチリアン・マフィアの多くは、「オメルタ（血の掟）」と呼ばれる掟を持つ。オメルタはファミリー内に於ける絶対の法であり、破れば、多くは違反者の死に帰結するような強烈な制裁が加えられる。

オメルタの内容はそれぞれのファミリーによって異なるが、その目的は組織の情報漏洩対策や団結の維持であり、概ね共通性が見受けられる。

探索者の所属するマフィア「フラテッリ」のオメルタは、以下の通りである。

- ・常にファミリーの為に尽くし、兄弟たちを裏切ってはならない
- ・他ファミリーの構成員や警察関係者と、個人的な関係を築いてはならない
- ・男として模範となる行動をし、信義を守らねばならない
- ・売春の斡旋と薬物、賭博は不名誉な商売であるから、手を出してはならない
- ・ファミリー内での私闘、金銭問題、不倫は起こしてはならない

### 3.2.3 Vendetta/ヴェンデッタ（血の復讐）

シチリアやコルシカなどのイタリア島嶼部には、因習とも呼ぶべき強力な報復律の文化が存在する。ヴェンデッタ（血の復讐）と呼ばれるそれは、危害を受けた者の血族や親友が、被害者に代わって相応の復讐を果たすことを称揚する文化である。

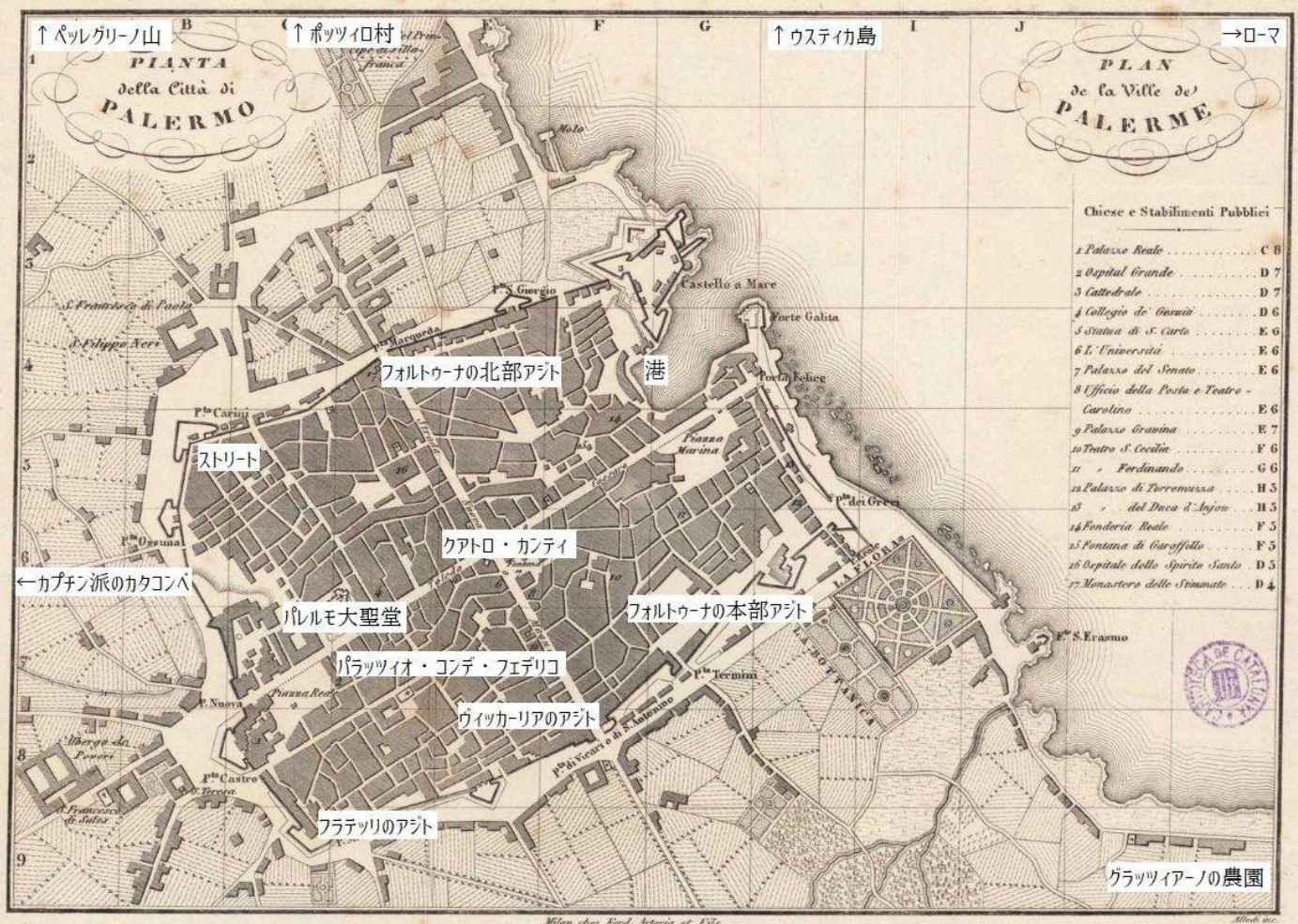
復讐が更なる復讐を呼ぶことも珍しくないが、被害者の、そしてその身内である自分の誇りを守る為の行為であり、特に男性の場合、ヴェンデッタを果たさないことは、「男ではない」として社会的な死を意味した。

### 3.2.4 パレルモ近郊の地図

速やかな導入の為に、キーパーは、事前に、下記のパレルモ近郊の地図とロケーション概要を、プレイヤーに共有しておくとうまいだろう。

パレルモのマフィアである探索者は、この地図に記された情報を事前に知っていて問題ない。





資料：パレルモ近郊の地図

ペッレグリーノ山：標高 600m。パレルモの守護聖人、聖ロザリアの聖地。パレルモ市民の信仰を集める地であり、山頂には聖ロザリアの洞窟教会を有する。

ポッツィロ村：パレルモ郊外の漁村で、ドン故郷。彼の所有する小さな別荘が存在する。

ウスティカ島：パレルモ北部の島。政治犯の流刑地として知られている。

カプチン派のカタコンベ：カトリック教会の一派、カプチン修道会の管理するカタコンベ。

ストリート：孤児や浮浪者の集住する、半ばスラム化した地域。

パレルモ大聖堂：パレルモの司教座教会。孤児院が併設されている。

パラッツォ・コンテ・フェデリコ：パレルモの政府派貴族、コンテ・フェデリコ伯爵家の屋敷。

ヴィッカーリアのアジト：フラテッリと同盟関係にあるファミリー、「ヴィッカーリア」のアジト。

フラテッリのアジト：探索者の所属するファミリー、「フラテッリ」のアジト。

フォルトゥーナの北部アジト：パレルモ最大のファミリー、「フォルトゥーナ」の北部拠点。

クアトロ・カンティ：パレルモの4つの大通りが交差する繁華街。

港：多くの商船や漁船が集まる、パレルモの港。

フォルトゥーナの本部アジト：パレルモ最大のファミリー、「フォルトゥーナ」の本部拠点。

グラッツィアーノの農園：ドン・グラッツィアーノの所有する農園。表の世界では、彼は大農場主として知られている。



## キーパー資料：「イタリア統一」とシチリアン・マフィア

※プレイヤーがこの時代に不案内である場合、キーパーは、この資料をプレイヤーに配布しても構わない。

### ■イタリア統一

国家としての「イタリア」の歴史は浅く、1866年当時、イタリアは「統一」されてから僅か5年である。

統一以前のイタリアは、王国・公国や自治都市、そして教皇領に分裂しており、統一権力の不在に慣れ切っていた。また、イタリア内部に於いて統一運動（リソルジメント）が発生する度に、フランスやオーストリアといった周辺の強国が介入し、それを阻んでもいた。そのようなイタリアを統一したのは、現在のサルデーニャ島に位置する小王国、サルデーニャ王国である。サルデーニャ王国は、国土の一部を割譲する代わりにフランスの中立を取り付け、中部イタリアの小公国群や、南イタリアの両シチリア王国を併合、1861年にイタリアの統一を宣言した。

しかし、イタリア国内には多くの問題が残されていた。

北東部は未だ、列強の一つオーストリアに占領されたままであり、教皇庁との間でのローマ市の帰属問題も、大きな懸念材料となっていた。教皇庁に唯一残された領土である聖都ローマは、同時にイタリアの象徴でもあり、イタリア王国は是が非でもこの都市を併合しようとしていたのだ。


また、統一後、急速な工業化によって、商工業の発展した北イタリアと第一次産業を中心とする南イタリアの格差は拡大し、「イタリア統一は"イタリアのサルデーニャ化である"」との評価も見られるようになっていた。特に、長期に渡って王政が敷かれていたシチリアでは、伝統的な大土地所有制（ラティフォンド）が強く残っており、大地主でもある地方貴族たちの中には、統一イタリア政府に対して反発を覚える者も少なくはなかったのだ。

### ■シチリアン・マフィア

地中海の要衝に当たるシチリアは、侵略と支配者の交代を数え切れぬ程目の当たりにした過去を持ち、余所者への警戒心と仲間への忠誠心が極めて強い気風を持つ。

征服者たちはいずれも非シチリア人であり、シチリア人地主を通じた間接的な支配を行うことが殆どであった為、シチリア人に対して政治的関心を向けることは少なかった。また、頻繁な統治者の交代は治安の悪化を招き、山がちなシチリアの地形も相まって、農地を捨てて権力者に反抗する無法者も少なくはなかった。こうした政治状況は、シチリアの民衆に公権力への不信を募らせ、自助努力や相互扶助こそが名誉ある生き方であると考えられるようになっていった。

このような状況の中で、シチリアの農民や民衆の拠り所となったのが、支配者と民衆の間に位置するシチリア人地主である。彼らは農地管理人（ガベロット）と呼ばれ、支配者である外国人貴族に代わり、私兵を組織して治安維持と徴税活動を行った。農民たちは彼らを自らの代表として承認し、彼らは農民たちを武力によって庇護する関係が成立したのである。



こうしたガベロットは、次第に、支配者である貴族たちの無関心を利用して自らの権力を確立・拡大させていく。収穫の不正申告や農民への強制貸付、家畜泥棒などによって経済力を蓄え、土地を所有する貴族の権利を実力行使で奪ったり、取り締まりの対象である盗賊たちを吸収して統括したりするようになったのである。

19世紀には、彼らは実質的な大土地所有者となり、教会や政治家、警察、司法なども取り込み、自身の勢力圏に於いては、公権力にすら優越する影響力を有するようになっていた。彼らが農村を出て、都市部にまで影響力を伸ばすようになるのは、1861年のイタリア統一が契機である。統一国家として中央集権を目指す政府の政策は、従来公権力を厭い、自助努力と相互扶助を美德としてきたシチリア民衆から強い反発を招いた。奇しくも、イタリア政府への反発心を抱いたのは、大土地所有者である教会や貴族も同じであり、また、法よりも自身の秩序を優先させるマフィアも同様であった。このような流れの中で、ある種の社会要請として、彼らマフィアが、社会の表舞台へと姿を現し始めるようになる。

以上の通り、シチリアン・マフィアは、都市部ではなく、自らの地盤であり、影響の及ぶ農村部に於ける活動が主流であったと考えられる。本シナリオの舞台となる1866年は、マフィアが農村部から都市部への進出を始め、政治の表舞台へと現れる黎明期であり、1920年代アメリカのように、大都市内部での抗争にまで発展する事件を引き起こすことは考えにくい。しかし、正業としての農園経営や故郷の別荘、密貿易といった、この時代/地域ならではの探索要素も担保していることを理由に、エンタテインメント性を重視し、都市マフィアの抗争として、この物語を描くこととする。



## 4.NPC、組織、アーティ ファクト

### 4.1 フラテッリ

探索者の所属するマフィア組織。イタリア語で「兄弟たち」を意味する。構成員は、探索者を含めて10名程度と小規模なファミリーで、メンバーの年齢も比較的若年である。既存のマフィアたちと抗争を繰り返しながら手段を選ばず成りあがってきた為、仲間内での結束は極めて強い。ドンの方針によって、売春や賭博、ドラッグには手を出さず、用心棒や仲介を生業としている。その為、他マフィアとの軋轢は大きく、特にパレルモ最大のマフィア「フォルトゥーナ」には強く警戒されている。

#### ドン (36)、フラテッリの首領

30代後半のシチリア人の男性。鍛え抜かれた瘦躯と峻厳な顔付きは、彼が幾度も人生の艱難を乗り越えてきたことを示している。パレルモの北西10kmにある小村、ポッツィロ村の孤児から、パレルモの一区画を支配するマフィアの首領に成り上がった。本名は不詳で、メンバーは彼をドン (Don, 首領の意味) と呼ぶ。「フラテッリ」の創設者であり、パレルモの闇社会では、手段を問わない冷酷な人物として恐れられている。敵味方を厳しく峻別する人物であり、身内を非常に重んじる。自身も孤児から成り上がった身であり、探索者を含め、孤児たちには特別な感情を抱いているようだ。

STR15 SIZ14 APP12 その他ステータスはキーパーが自由に決定して良い

#### ゼブラ (39)、フラテッリの幹部

30代後半から40代に見える、アフリカ系の男性。スキンヘッドと鍛え抜かれた身体によって、フラテッリの中でも一段抜けて厳つい印象を与える。寡黙だが有能な人物で、ドンの信頼も厚く、経理や事務処理、他組織との交渉といった、組織の中核の仕事を担当している。新人の教育も任されており、探索者に交渉術やマフィアとしての最低限の知識を叩き込んだ人物でもある。

STR17 SIZ16 APP10 その他ステータスはキーパーが自由に決定して良い

#### ジャッカル (27)、フラテッリの幹部

20代後半のイタリア人の女性。身長が高く、整った容姿。編み込んだブロンドを後ろに流した、気の強そうな女性である。銃火器の扱いに長けており、普段はスーツに身を包んでアジト1階の酒場でバーテンダーをしながら、警備を担当している。ゼブラ同様に初期のメンバーの一人であり、探索者たちに銃器の扱いを教え込んだのも彼女である。

STR13 SIZ12 APP15 その他ステータスはキーパーが自由に決定して良い

## 4.2 教皇庁

ローマ・カトリック教会の総本山、ヴァチカンに座す、教皇直属の教会組織または政治組織。中世から近世にかけてはイタリア中部を支配する世俗勢力としても振舞い、1866年現在でも、ローマとその周辺を実効的に支配している。ローマの併合を目指すイタリア王国とは、一触即発の関係にある。その真の姿は、外なる神アザトースのカルトであり、神々の代理人ニャラトテップを「天使」として、西洋社会に大きな影響を与え続けてきた。ニャラトテップの指導を失った現在では、教皇や枢機卿の姿を取って教皇庁内に存在する、数体の「百万の恵まれたるもの」の合議によって、その方針が定められるようになっている。

### アンジェロ (53)、パレルモ大聖堂の司祭

恰幅の良い、善良そうな中年の神父。白くなった頭は後退し、腹には中年特有の贅肉が蓄えられている。パレルモ市民には人当たりの良い神父として知られており、探索者がパレルモ大聖堂を尋ねて行けば、鷹揚な態度で接してくれるだろう。彼は、不在の多い大司教ダヴィドに代わって、教会の実務を担っている。

彼は4年前、ダヴィドによって魔術的に墮落させられており、孤児院の少年達にロート・ネロを服用させるなど、彼の計画遂行の為に動いている。彼自身には特筆すべき戦闘能力・魔術能力は存在しない為、探索者が大聖堂内部を探ろうとすれば、あくまでも神父としての立場から極力妨害しようと努めるほか、ダヴィドへ情報を流すことだろう。

STR12 SIZ15 APP8 その他ステータスはキーパーが自由に決定して良い

### ダヴィド・ミリオーニ (32)、パレルモ大司教

整った若々しい容貌が目を引き、イタリア人の男性。物腰は柔らかで、挙措や言葉選びからは、洗練され知的な人物像が伺える。容姿だけであれば、20代前半に見えてもおかしくはない。

若くして教皇庁の枢機卿を務める俊才であり、温厚かつ篤実な聖職者として世間に知られている。4年前にパレルモ大司教に就任したが、同時に教皇庁枢機卿も兼務している為、パレルモには不在であることも多い。

その正体は、ニャラトホテップの眷属「百万の恵まれたるもの」の一柱、“黒き司祭”である。

探索者が彼に危害を加えた瞬間、彼は本来の神話生物としての姿を明らかにするだろう。

人間としての名前である David Millioni は、“Beloved Millions” 即ち“the Million Favoured Ones”を意味している。

STR12 SIZ13 APP19 その他ステータスはキーパーが自由に決定して良い

### 黒き司祭、野心多き「百万の恵まれたるもの」にして黒き天使

光背と2枚の光翼を持ち、黒い司祭服に身を包んだ男性の実体を持つ神話生物。ニャラトテップの眷属「百万の恵まれたるもの」のうち、力ある一柱。ニャラトテップの命を受け、アザトースのカルトであるカトリック教会を内部から統御する為、千数百年間来、人間の实体を取って教皇庁の内部に潜入している。歴史上の教皇や枢機卿、聖人のうち幾人かは、彼の成り代わった姿である。

非常に野心的な性格であり、教皇庁内部で独自の権力基盤を形成していた。ニャラトテップが宗教を通じて人類に混沌を与え

ることに興味を失うと、ニャラトテップの命で教皇庁に潜入している、他の「百万の恵まれたるもの」には無断で、自らが地球に於けるアザトースの代理人となろうと画策を始め、本シナリオにて語られる事件を引き起こす。具体的な計画の内容は、2「キーパー向け情報」に記載した通りである。

権力欲や野心によって動くなど、極めて人間的な振る舞いが見られるのは、彼自身の本来の性向によるものであるのか、或いは、長く人間としての形を取り続けていたが為の影響であるのか、彼自身ももはや覚えていない。

唯一つ明確に言えることは、物語時点での彼は極めて人間的な存在であり、外なる神々の代行者に成り代わろうとする動機の中核にあるものは、「忠実であったにも関わらず、ニャラトテップはキリスト教会を見捨てた」という感情によって導かれる、

強い<sup>ヴェンデッタ</sup>報復の意志である。このシナリオは、

探索者によるフォルトゥーナへの<sup>ヴェンデッタ</sup>復讐の物語であると共に、“黒き司祭”によるニャラトテップへの<sup>ヴェンデッタ</sup>報復の物語でもあるのだ。

STR24 CON24 SIZ14

DEX24 APP24 INT24 POW24

耐久力 144 MP144 DBなし

1 ラウンドの攻撃回数:3回。以下の4つの攻撃方法から、ランダムで3種類を一回ずつ選択する。3回の攻撃が終われば、彼は光に包まれたまま宙に浮かび、その場で漂い続ける。

彼の攻撃に対して【回避】を行う事は出来ないが、【POWの対抗ロール】に成功すれば、受けるダメージを半減させることが出来る。

攻撃方法：探索者を一人指さし、黙示録に記された神の権能の一端を口遊んで行使する。

①"鉢を地に傾ける" 99% 探索者の身体に刻印を刻み、その体をゆっくりと腐食させる。探索者は、3d3の耐久力と1d6の正気度を喪失する。

「第一の者が現れ、鉢を地に傾けた。すると、獣の刻印を持つ人々と、その像を拝む人々とのからだに、酷い悪性の腫瘍が生まれた」

②"鉢を水の源に傾ける" 99% 酸の霧を探索者の顔面に吹き付ける。探索者は目や鼻から血を流し、1d8+1の耐久力と1d4の正気度を喪失する。

「第三の者が、鉢を川と水の源とに傾けた。すると、それらはみな血となった」

③"鉢を太陽に傾ける" 99% 幻影の炎で探索者を包み込む。探索者は、2d6の正気度を喪失する。

「第四の者が、鉢を太陽に傾けた。すると、太陽は火で人々を焼くことを許された」

④"鉢を獣の座に傾ける" 99% 探索者の五感を奪い、激しい苦痛を与える。探索者は1d8の正気度を喪失し、次のラウンドまで、あらゆるダイスロールの成功率が半減する。

「第五の者が、鉢を獣の座に傾けた。獣の国は暗くなり、人々は苦痛のあまり舌を噛み、天の神を呪った」

装甲：3点以下の攻撃をすべて消滅させる光のオーラを纏う<sup>3</sup>。また、毎ラウンドの開始時、12点のMPを消費することによって、12d12点の耐久力を回復する。この行動は攻撃回数には含まれない。

正気度喪失：“黒き司祭”の姿を見たことによる正気度喪失は、1/1d10。この正気度喪失は、彼の纏う、思わず頭を垂れてしまう程の神聖さによるものである。

<sup>3</sup> 6版のフル連射は強力である為、彼には装甲が与えられている。

## ビッシオーネ、恐るべき蛇

“黒き司祭”の手先として活動する、翼ある蛇の怪物。神話生物としては「忌まわしき狩人」(6版ルールブック p.169)に相当する。ニャルラトテップが使役する神話生物の一種であり、彼の眷属である「黒き司祭」も、そのうち一匹を自由に使役できる権能を有している。

「ビッシオーネ」は本シナリオで登場する「忌まわしき狩人」の個体名であり、その名は、嘗て中世イタリアに於いて教皇庁の同盟者であった、ミラノのヴィスコンティ家の紋章「サラセン人を飲み込む蛇」に由来する。

この種族は日光を嫌う為、ビッシオーネは普段、グラッツィアーノの農園内部に在る広大な森の中に潜んでいる。ビッシオーネが街中に現れることは通常あり得ないが、探索者がパレルモ郊外で探索を行った帰り道では、ビッシオーネによる襲撃が有り得るかもしれない。また、キーパーリング上の必要に応じ、探索者の行動を制限・統御する必要が生じた場合にも、キーパーはこの存在を自由に活用して物語に介入して構わない。

STR30 CON10 SIZ40

DEX13 INT15 POW20

耐久力 20 MP20 DB 2d6

1 ラウンドの攻撃回数 :2 回(尾で掴んだ後、更に噛み付こうとする)

攻撃方法 :

①尾で掴む 65% 1d6+DB 犠牲者の体を尾で掴み、地面に叩きつける。

②噛み付く 65% 1d6+DB 鋭い牙で相手を噛み千切る。

装甲 : 4 ポイントの皮膚。

既知の呪文 : 天候を変える (6版ルールブック p.273)、その他キーパーが望む限りの呪文。「忌まわしき狩人」は日光を嫌う為、日中は自身の活動範囲に「天候を変える」を用い、雲や霧に紛れて襲来する。キーパーが日中、この存在に探索者を襲撃さ

せる場合、天候変化の描写を忘れないようにすること。

正気度喪失 : 目撃による正気度喪失は、0/1d10。

ヘルヴェティアガード、教皇庁の衛兵 教皇庁の警護を担うスイス傭兵たち。最終局面となる聖ロザリア記念日の夜ミサにおいて、大司教ダヴィドの警護を担う。彼らはダヴィドによって、神話的事象に対する認識を阻害する魔術を施されており、如何に恐るべき事態が発生したとしても、それらに反応しない。スイス傭兵は概して忠誠心が高く勇猛であり、自身の職責に対して忠実である為、彼らを交渉によって切り崩すのは困難である。

STR16 CON14 SIZ13 DEX10 耐久力 13 DB 1d4

1 ラウンドの攻撃回数 : 1 回

攻撃方法 :

①ミニエー銃(60口径前装式ライフル)70%  
ダメージ 1d10+4,射程 100m,攻撃回数 1/2,  
装弾数 1,故障ナンバー 95

②ハルバード 60% 1d8+1+DB

装甲 : 2 点の式典用甲冑。

正気度喪失 : なし。彼らは人間である。



### 4.3 フォルトゥーナ

パレルモ最大のマフィア。イタリア語で「幸運」を意味する。シチリアの裏社会（ミリュウ）に於いて最大の組織力を誇り、警察や司法、経済界といった表の世界での有力者に対しても隠然たる影響力を有する。長い歴史と伝統を持つマフィアであり、厳格なオメルタ（掟）によって知られていたが、ここ半年で構成員を大々的に募集するようになって以降、統制が緩み、売春の斡旋や見境のないドラッグの販売といった、真つ当なマフィアであれば不名誉と考える仕事にも手を染めていると噂されている。また、対立する他のマフィアに対しても積極的に抗争を仕掛けるようになっており、銃撃戦や放火は、ここ半年のパレルモでは珍しいことではない。

#### グラツィアーノ・マニーフィコ (59)、シチリア裏社会の顔役

深い皺の刻まれた、白髪の人。老いてなお頑強な肉体を有しており、見る者に風格と威厳を感じさせる。

マニーフィコ（偉大な男）の二つ名を有するフォルトゥーナの首領であり、シチリア裏社会の顔役。代々パレルモ郊外に大規模な農園を所有する家柄の出身であり、先代から受け継いだ「フォルトゥーナ」を更に拡大させた。聡明な合理主義者として知られており、表と裏の顔を使い分けて公権力との良好な関係を築いていたが、ここ半年ほどの組織運営には拙速さが目立つようになりつつある。

彼は半年前、パレルモ大司教ダヴィドへの告解中、亡き者とされ、成り代わられてしまっている。現在グラツィアーノとして活動しているのは、魔術によって彼の姿を模倣したダヴィドである。

#### STR13 CON13 APP9

見かけ上のもの。故人の為、その他ステータスはキーパーが自由に決定して良い

#### マルチャーノ・ミニエッティ (43)、フォルトゥーナの幹部

イタリア人の中年男性。表情豊かであり、自身の感情を表に発露しやすい。

フォルトゥーナの幹部であり、嘗てはグラツィアーノの側近でもあった。昨今のグラツィアーノの挙動に不信を抱き、フラテリヤやヴィッカーリアといった対立組織にも情報を流して調査を進めている。その行動からも分かる通り、フォルトゥーナではなくグラツィアーノ個人に忠誠を向けており、理性よりも感情を優先する類の人間である。しかし、探索者への協力が”黒き司祭”によって感知され、シナリオ途中で死亡する運命にある。

STR12 CON11 APP12 その他ステータスはキーパーが自由に決定して良い

#### 4.4 ヴィッカーリア

フラテッリと同盟関係にあるマフィア。パレルモの南東部を拠点とする。ヴィッカーリアの首領であるレオネは、薬物取引を好ましく思わない昔気質のマフィアであり、ドンとは個人的な友好関係にもある。

レオネ (30)、フラテッリの同盟者ヴィッカーリアの若き首領。マルチャーノに接触し、「ロート・ネロ」に関する調査を進めており、導入後の探索者の保護や、情報提供を行う役割を有する。

キーパーが探索者を誘導したり情報を与えたりしたい場合、本キャラクターを用いると良いだろう。

後にイギリスの銀行家ジョン・フォスター・ローズを誘拐する実在のマフィアをモデルとしている為、理由がなければ死亡させないようすることを推奨する。

STR13 CON12 SIZ11 DEX12  
APP12 EDU12 INT13 POW11

耐久力 11 DB : なし

1 ラウンドの攻撃回数 : 1 回

攻撃方法 : S&W Model2 "アーミー" (32 口径  
リボルバー) 65%

技能 : 威圧 70% 言いくるめ 45% 信用 40%  
変装 70% 心理学 50% 男気ある振舞い 70%

#### 4.5 「黒き聖座の委員会」

“黒き司祭”の提唱するパレルモ反乱に賛同し、統一イタリア王国からの離反を目論むシチリア貴族たち。彼らはいずれも「ロート・ネロ」を常用しており、“黒き司祭”の精神的支配を受け入れた状態となっている。史実に於いてパレルモの7日半反乱<sup>4</sup>に参加した貴族たちをモデルとしており、シナリオの前景に登場することはないが、キーパーが望むのであれば、彼らをセッション中に活用しても構わない。

リングアグロッサ公爵

ピニャッテリ男爵

コロブリア男爵

ラマッカ公爵

ガラーティ・マメルティエーノ公爵

ステラ男爵

ニシェーミ公爵

サン=ヴィンチェンツォ公爵

モンレアーレ大司教

いずれのステータスもキーパーが自由に決定して良い

4

[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Seven\\_and\\_a\\_Half\\_Days\\_Revolt](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Seven_and_a_Half_Days_Revolt)

## 4.6 ロート・ネロ

約半年前からシチリアで流行しているドラッグ。少量が包装された黒い粉末状の粉として流通しており、水溶液の血液中への注射や焦がした煙の吸引など、直接体内に取り入れることで効果を発揮する。極めて強力な高揚感、酩酊、鎮痛作用、幻覚を引き起こすドラッグとして、凄まじい速度でシチリア全土に広まった。緩やかであるが強い依存性と極めて強力な多幸感により、一度でも服用した者はほぼ例外なく常用するようになる。

この薬物を規定量使用した者は、2d6 分の間、強烈な多幸感を伴う酩酊状態に陥り、理性能力や意思決定能力は極めて脆弱になる。この酩酊中、服用者の精神はアザトースの王宮へと送られ、1d6/1d20 の正気度を消失する。この薬物を使用中の者に対する

【交渉技能】の目標値は、常に+30%される。2d6 分の経過後、使用者の身体は激しい痙攣と共に倒れ、1d3 時間の間意識を失う。

この薬物は、投与量を上昇させることにより、更に強力な効果を引き起こす。最大で規定量の 3 倍までの投与が可能であり、効果時間や精神への影響、後遺症も比例して増加していく。規定量の 4 倍以上の使用は、人間の精神に対する過剰な負荷となり、使用者の精神の死を意味する。

この薬物の正体は、「黒き司祭」によって改良され、現代に蘇った古代スティギア人の薬品、「黒い蓮の粉末」である。グラッツィアーノに化けた「黒き司祭」は、ペッレグリーノ山の洞窟教会を製薬工場に改装し、極めて安価でこの薬をばらまいているのである。

## キーパー資料：1866年のマフィアの武器

本項は、1866年のマフィアたちが使用している可能性のある、主な火器のリストである。近接武器に関しては、基本ルールブックの「1920年代」から自由に選出して構わない。NPCの武装の参考にする他、必要であれば、プレイヤーに共有しても構わない。

### ・拳銃

S&W Model2“アーミー” (32口径リボルバー) ※ルールブックの対応武器を参照

コルト M1851“ネイビー” (36口径リボルバー) ※ルールブックの対応武器を参照

コルト M1851“アーミー” (41口径リボルバー) ※ルールブックの対応武器を参照

いずれもアメリカ合衆国で生産されたりボルバー拳銃。南北戦争の終結によって大量に民間に流出しており、マフィアたちが所持している可能性は高い。

この時代には、オートマチック拳銃やマグナム弾は存在しない為、注意すること。

### ・ライフル

ドライゼ銃 (60口径ボルトアクション・ライフル) ダメージ 1d10, 射程 200m, 攻撃回数 1, 装弾数 1, 故障ナンバー 99

ミニエー銃 (60口径パーカッションロック・ライフル) ダメージ 1d10+4, 射程 270m, 攻撃回数 1/2, 装弾数 1, 故障ナンバー 95

1853年式エンフィールド銃 (.577口径パーカッションロック・ライフル) ダメージ 1d10+4, 射程 270m, 攻撃回数 1/2, 装弾数 1, 故障ナンバー 95

スペンサー銃 (.56-56口径レバーアクション・ライフル) ダメージ 2d6, 射程 180m, 攻撃回数 1, 装弾数 7, 故障ナンバー 98

19世紀半ば、フランスやドイツ、イギリスなどのヨーロッパ各国では、ライフル銃の研究競争が盛んであり、10年もしないうちに新式銃の開発が行われることも珍しくはなかった。従って、十分に資金力のあるマフィアであれば、旧式となったライフルを調達することも困難ではないだろう。

### ・ショットガン

20ゲージ・ショットガン ※ルールブックの対応武器を参照

16ゲージ・ショットガン ※ルールブックの対応武器を参照

19世紀、散弾銃は狩猟用・植民地の暴徒鎮圧用に広く用いられており、マフィアたちが所持しても違和感があるとは思われない。12ゲージ以上のショットシェルは、まだ実用化されていないので注意すること。



## 5. 本編

### 5.0 前日譚

本シナリオは、導入に於いて探索者の所属する所属組織が襲撃され、探索者がシチリア的な「血の復讐（ヴェンデッタ）」を原動力として探索を行う、という構造を取っている。従って、探索者がファミリー内のマフィア NPC に対して、一定以上の愛着や好意的な感情を抱いておくことは、物語への没入感を高めるという意味で、通常のシティ探索型のシナリオに比べて、非常に重要な要素と成り得る。しかし、NPC たちは導入終了時のイベントで死亡してしまう為、物語の展開と共に探索者との関係性を深める、という十分な時間は存在しない。

これを踏まえ、キーパーには、シナリオの導入に入る前に軽い前日譚を行い、探索者と NPC との関係性を構築しておくことをお勧めする。本シナリオが長時間を要することも考えれば、プレイヤー及び探索者間のアイスブレイクも兼ね、こうしたロールプレイをメインとするシーンを挟んでおくことは、セッション全体にも有益である。また、「3.プレイヤー向け情報」にも記されているが、キャラクターシート提出の時点で、探索者の解像度を高めておくことも重要である。探索者には、加入の時期や経緯などをある程度固めておいて貰い、前日譚を行いながら相互の関係性を構築していくと良いだろう。

前日譚は、シナリオ開始の前日、1886年8月31日に行うのが良いだろう。この日、フラテッリでは、結成10年を記念して、ファミリー内でささやかなパーティーが開かれている。ドンの奢りということで、皆、普段よりも少し良い料理やワインを楽しみながら、半ば無礼講で交流を深めているのだ。皆に程良く酒が回ってきた頃、ドンが立ち

上がり、軽いスピーチを行う。

「皆、今日は10周年を祝う記念パーティに参加してくれたこと、感謝を述べたいと思う。旗揚げ当時から一緒の者も、最近ファミリーの一員になった者も、こうして俺を支えてくれていることを、とても嬉しく思っている。今日、フラテッリは結成10周年を迎えた。俺たちは確かに歴史が浅く、規模もそう大きくないファミリーだ。だからこそ、マフィアとしてのけじめはしっかりと守り、誇りを汚さないようにやってきた。ここにいる皆は、そんな俺の古臭い遣り方に付いてきてくれる、大事な家族だ。この10年を一つの節目として、また次の10年、その次の10年も、お前たちとやっていきたいと思っている。これからも世話になるが、宜しく頼む。さあ、今日は無礼講だ！ 存分に楽しんでくれ！」

ゼブラやジャッカルを始め、古参の構成員たちは、皆昔を懐かしむように頷きながら、この話を聞いている。一方でまだファミリーに加わって間もないメンバーは、期待半分不安半分といった様子で、ドンの話を聞いていることだろう。

探索者がスピーチに対して反応を行うようであれば、一通り終わった所で、以下のようなイベントを発生させると良い。

- ・ドンが探索者たちのテーブルにやってきて、フラテッリ参加の経緯と今後の抱負を語らせる。
- ・酒に酔ったジャッカルが探索者に絡み、フラテッリのオメルタを復唱させる。
- ・ゼブラとの酒の飲み比べ。CONルールで判定を行う。
- ・その他、キーパーが「いかにもマフィア的」であると思うもの。

こうしたロールプレイを通じ、プレイヤー及び探索者が十分に没入感を得ることが出来た段階で、前日譚を終了し、導入に入ると良いだろう<sup>5</sup>。

## 5.1 導入

※KP情報：「5.1 導入」は、誘導の強い単線型のプロットとなっており、イベントの連続によって、プレイヤーをシナリオの世界観に引き込むことを目的としている。その為、この章に於いては、ロールプレイや探索者同士の掛け合いを重視すると良いだろう。一方、導入が間延びすることは、プレイヤーにセッションを実際以上に長く感じさせるデメリットもある。キーパリングの際、十分に留意して欲しい。

物語の始まりは、1866年9月1日、土曜の夕方である。

探索者が拠点としているフラテッリのアジトは、パレルモ市街の南の外れに在る大きめの二階建ての屋敷で、一階が溜まり場を兼ねたバーラウンジ、二階がドンや幹部の執務室、物置となっている。

ドンからの呼び出しを受けた探索者が、いつものようにバーラウンジに入って行けば、カウンターにいるジャッカルが、手を動かしながら声を掛けてくる。

「あら、ちゃんと時間通りに来たのね。昨日はすっかり盛り上がったから、少し心配してたけど。でも、その様子じゃ問題なさそうね。ドンは二階で待ってるわよ」そう話す彼女の手元には、普段とは異なり、グラスではなく拳銃が並べられている。探索者がその理由を尋ねれば、彼女は、フォルトゥーナとの抗争に備えて銃の手入れを行っているのだと答える。

「これ？ ドンの指示よ。最近、フォルトゥーナがあちこちで対立するマフィアに抗争を仕掛けているからね。万が一に備えて、いつでも使えるようにしておいて言われたの。あんたたちも銃は持ってるでしょうけど、必要があれば、遠慮はしないでね」

<sup>5</sup> 極めて遺憾ながら、著者は、所謂「エモい」設定や描写を作り出す能力に欠けている。従って、本項に於いても、キーパー各位の方がより「エモい」設定や展開を含む前日譚を展開できる場合があるだろう。その際、必要であると感じたならば、キーパーは、本シナリオのNPCの設定などを自由に改変して構わない。

探索者が一通りジャッカルと話し終えれば、二階へと続く階段から、ゼブラがドンの部屋に向かうように声を掛けてくる。

「おう、全員揃ってるみたいだな。ドンがお待ちだぞ、早く上がってこい。お前たちに大仕事だ」

彼はいつも通りの仏頂面だが、手には幾つもの書類の束を握っており、普段以上に忙しそう。それに関して尋ねるならば、彼は、フォルトゥーナとの抗争が本格化する前に、同盟関係にあるマフィア「ヴィッカーリア」との情報共有や、政治家とのパイプの構築を行っているのだと答える。

「これか？ ちょっとした地盤固めの為のあれこれだ。ドンは、ここ最近のフォルトゥーナの動静に随分と注意を払っているようだな。関係悪化に備え、ヴィッカーリアの連中との情報共有やら、政治家連中とのパイプ構築やら、今のうちに進めておく必要があるだろうからな。まあ、まだまだお前たちには任せられない仕事ってやつだ」

執務室を開ければ、オーク製の重厚な執務机に向かって、ドンが幾つかの資料を精査している。探索者が部屋に入ってきたのを見ると、彼は啞えていた葉巻を潰し、探索者を手招きするだろう。ドンは、普段通りの鋭い眼光と落ち着いた声で、淡々と仕事の説明をする。

「おう、全員揃っているな。何よりだ。昨日も少し話をした通り、実は、お前たちに任せたい仕事があつてな。俺たちの今後を左右しかねない、かなり大きなヤマなんだが……お前たちにもこの辺りで一つ、大きな仕事を任せて、一人前になって欲しいと思つてのことだ」

「それで、仕事の内容だが……「ロート・ネロ」というクスリに関して、幾つか調査を進めて欲しい。お前たちも耳にしたことがあるだろうが、ここ半年、パレルモで大流行しているヤツだ」

ドンは、手元にあつた資料を纏めて探索者

に手渡し、その内容に関して説明を行う。

「ゼブラの奴が纏めてきた情報だが、お前たちも見ておけ。

クスリの名前は、『ロート・ネロ』。流行り出したのはここ半年のことだ。このパレルモを中心に、シチリア各地の主要都市でも取引が確認されているらしい。形は黒い粉で、紙袋に包装してある。水に溶かして注射するか、火で炙って煙を吸い込んで使う……この辺は、普通のクスリと同じだな。

クスリの効果だが、これが相当な代物だ。取り込んですぐに、極めて強力な高揚感、酩酊、鎮痛作用、幻覚が現れ、信じられない程の多幸福感が押し寄せる、とあるな。使つた奴の中には、天使に会つた、なんて言う奴も居る程らしい。で、依存性も相当なものだ。初めの頃こそ軽い禁断症状で済むが、次第に中毒性が強くなっていき、見る見るうちにクスリが手放せなくなる。一度でも服用すれば、ほぼ例外なくクスリの虜になってしまうそう。正確には分からないが、恐らく何万人もの中毒者が出ているに違いない。

で、問題はここからだ。このクスリ、ここパレルモを中心に、シチリア全土に広がつてしまつているんだが……どうも、マフィアの中にも相当な数の中毒者がいるらしい。お前らも知っているだろうが、うち同様、クスリに関わることをオメルタで縛つているファミリーも少なくはない筈なんだがな。相当に事態は深刻だと思つた方がよい。また、このクスリはストリート街のガキどもの中にも入り込んでいたみたいでな。あそこで売人を見たつて話もある。正直、クスリを扱うつてだけでも見下げた話だが、ガキども相手に売り捌くに至つては、腐り切つているとしか言えん。確か、お前たちの中にもあそこの出身が居た筈だが……何と言うか、ロクでもないことになつてやがる」

そこまで述べ終わると、ドンは眼を閉じて

溜息を吐いた後、一呼吸置いて探索者に向き直る。

「まあ、クスリについての話はこんな所にしておこう。お前たちに任せたいのは、このクスリの出所を探す仕事だ。方法は任せるが、ストリートで売人を見たって話があるから、その辺りから探ってみるのが良いだろうな。お前たちの中には、まだあそこに伝手の有る奴も居るだろう？」

「一応釘を刺しておくが、“まだ”揉め事は起こすなよ。ストリートは誰のシマでもない、マフィアの緩衝地帯だ。最近ではフォルトナーの奴らが元気過ぎるからな、余計なトラブルは起こすんじゃないぞ。やるなら、俺が許可を出してからだ。お前のことだぞ、〇〇（血の気の多そうな探索者の名前）」

「一応、俺の方でも引き続き情報を集めておく。レオネの奴が何か掴んでみたいでな。今夜、秘かに会って話を聞けることになっている。あいつは情報通だから、恐らく重要な情報に違いない。何か分かったらお前たちにも教えるから、明日の昼、またアジトに集合するようにしてくれ」

そう述べると、ドンは探索者に退出するよう促し、再び葉巻に火を付けて椅子に身を沈める。

「お前たちは、俺の大事な家族だ。くれぐれも、焦って下手を打つんじゃないぞ」

孤児であった探索者にとって、ストリートは思い入れのある重要な場所である。探索者はドンの指示に従い、探索を開始することになるだろう。

シナリオでは、この後探索者がストリートでの調査を行うことを想定しているが、探索者によっては、街での聞き込みを来なったり、ドンや幹部たちと話を試みたりする者もいるだろう。キーパーが柔軟な対応に慣れているのであれば、それらを認めてストリート以外の探索を行わせても良い（「5.2 自由探索」を参照）。但し、イベ

ント「5.1.2 襲撃」は、探索者に物語に関わっていく強い動機を与えるものである為、必ず発生させ、探索者も居合わせるようにすべきである。シナリオではストリートを探索している想定で記述している為、ストリート以外の探索を認める場合、柔軟に対応すること（※テストプレイの際には、**フラテッリの拠点に残り、襲撃に巻き込まれた探索者さえ発生した**）。フレキシブルな対応に不慣れのキーパーは、探索者がストリアートの探索を行うよう、強い誘導を掛けてしまっても構わないだろう。

また、探索者とゼブラ・ジャッカルとの会話が不十分であるとキーパーが判断する場合、彼らとの間に十分な会話シーンを設けておくと良い。彼らとの関係性を探索者に印象付ける為の最後のシーンであるから、短くとも構わないが十分に濃密なロールプレイを行うこと。ドンの指令を聞いてバーラウンジに降りてきた探索者を、二人が激励したり、武器を渡したり、オメルタを復唱させたりすることをお薦めする。探索者一人一人の設定を踏まえて話しかけると、更に良いだろう。



### 5.1.1 探索：ストリート

シチリアの首府パレルモもまた、この時代の大都市の例に漏れず、産業発展の陰の部分、スラム街を有している。ここパレルモのストリート地区は、不良少年や半グレ、孤児、浮浪者たちが集まる裏路地街である。表通りを照らすガス灯の明かりは届かず、薄い月明かりだけがここに差し込む唯一の光だ。当然、真っ当な人間の寄り付くような場所ではない。裏通りを少し入れば、目に見えて治安は悪化する。路地の奥では、少年たちが一人を複数で囲んで金銭を巻き上げていたり、少女が中年の男性に腕を絡ませて暗がりへと消えていったりする様子が窺える。日が沈めば、次第にマフィアの姿もちらつき始めるだろう。ストリートは各マフィアの縄張りの緩衝地帯に当たり、特に夜の間は、様々なマフィアが様々な目的で訪れている為、探索者を含むどのようなマフィアがいてもおかしくはない。

探索者がストリートの出身である場合、こうした行為は半ば無法地帯のストリートでは日常のものであるが、それにしても、自身が居た頃に比べて明らかに多く、度を越しているように感じるだろう。

探索者が【目星】に成功すれば、路地の暗がり、ドラッグを堪能している少年たちを見かけることが出来る。近付いてみるならば、彼らは金属の皿の上に黒い粉末を乗せ、火であぶってその煙を吸引していることが分かる。煙を吸引した彼らは、次第に目の焦点が合わなくなり、体はぐったりと弛緩しはじめる。ぽっかりと空いた口から涎を垂らしたり、失禁したりと、無我の境地に至っているようだ。

探索者が少年たちを観察し続けるならば、彼らは10分前後の間そうした酩酊状態を楽しんでいるが、突如として激しく痙攣し始め、その場にばたきと倒れて昏睡状態に

陥ってしまう。声を掛けたり体を揺さぶったりしても、彼らが起きることはない。彼らは生きているが、数時間の間、深い昏睡状態に陥っており、目を覚ますことはない。こうした少年たちの様子から、探索者は、彼らが使用しているドラッグが「ロート・ネロ」であることが理解できるだろう。少年達が昏睡状態に陥る前に話しかけるならば、ドラッグの出所に関して聞き出すことが出来る。彼らは少々反抗的な態度をとるが、軽く痛めつけるか、【交渉技能】に成功すれば、探索者が本職のマフィアであることを理解し、手のひらを反すように素直に話しに応じるだろう。

少年達は、以下の内容を知っている。

- ・「ロート・ネロ」は、ある特定のマフィアたちだけが販売している。
- ・彼らは2人組のマフィアで、毎晩ストリートに現れる。
- ・「ロート・ネロ」は、非常な安値（探索者の一日の食費程度。現代日本の価値基準では2-3000円程度。）で売られており、ストリートの住民の殆どはその中毒者になってしまっている。

この少年達に話しかけそびれたとしても、ストリート出身の探索者が、【目星】か【幸運】のロールに成功すれば、知り合いの不良少年が歩いている所を見付けることが出来るかもしれない（この知り合いの少年が「ロート・ネロ」に手を染めているか否かは、キーパーが決定して良い）。

探索者が少年達への聞き込みなどを終え、暫く周囲を窺っているならば、陽がすっかり沈んだ頃、不良少年たちが述べた通りの格好の二人組のマフィアが、ストリートに姿を現す。パレルモの街は今夜も変わらず、遠方では散発的な銃声が鳴り響いている（※キーパー情報：この銃声は単なる描写ではなく、フラテッリのアジトが襲撃を受

けていることの伏線である。探索者に深く追及されない程度に、さらりと描写に混ぜ込むと良いだろう）。

二人組が街角に立って暫くすると、路地にたむろしていた少年少女が、三々五々と彼らの方に寄っていく。マフィアの一人は足元にトランクケースを広げ、相方が少年達から紙幣を受け取ると、その中から紙の包みを取り出して、少年達に受け渡していく。

【知識】か【アイデア】に成功した探索者は、2人組のマフィアが、幸運の女神の横顔を模したバッジを襟元に付けていることに気付くことが出来る。マフィアである探索者は、そのバッジが単なる装飾品ではなく、「フォルトーナ」の構成員たちが、大々的に勢力を拡大するようになった半年前から、身に付けるようになったものであることを知っているだろう。

周囲では、他の組織のマフィアも同じように薬物を売っている様子だが、客として並んでいる人数は殆どいない。【薬学】に成功すれば、他のマフィアが売っている薬物は、乾燥大麻やアヘンであり、ロート・ネロではないことが分かる。

探索者が、マフィアであることが分かるような格好で2人組に話しかければ、非常に冷淡な反応を得ることとなる。彼らは多くのことを語ろうとはせず、「緩衝地帯であるストリートでは不干渉が原則だから見逃してやるが、商売の邪魔をするな。大きな問題に発展させたいのか」と威圧し、会話を打ち切るだろう。探索者が如何なる交渉を行おうと、マフィアとして立場が明かされた状態では、彼らから話を聞き出すことは不可能である。

彼らから直接話を聞き出そうとするのであれば、【変装】によって、客、即ちストリートの少年少女や浮浪者に扮装して薬物を買う際に話しかけるのがベターであろう。但し当然ながら、探索者がこの方法で話を

聞こうとした場合、二人組のマフィアは、不良が裏社会に首を突っ込もうとしている、程度の認識で反応し、薬の効果や使い方など、必要最小限のことしか教えようとしなない。入手元やルートなどに触れようとすれば、凄みを効かせて追い払おうとするだろう。

フォルトーナの2人組以外のマフィアは、フォルトーナと友好的な組織、或いはその傘下の組織が殆どであるが、彼らと緊張関係にある組織も少数ながら活動しているだろう。彼らに話を聞くことも可能である。「ロート・ネロ」について彼らの知っている情報は、以下の通りである。

①ここ半年でストリートに出回るようになった。フォルトーナが急激に拡大するようになった時期と同一であり、恐らく彼らの重要な資金源になっている可能性がある。

②フォルトーナと対立する、とあるファミリーが、3ヶ月ほど前からあのドラッグについて嗅ぎまわっていたが、ここ暫くは姿を見ない。彼らがアジトにしていた酒場が先日不審火によって全焼しており、根絶やしにされたのではないか。フォルトーナと敵対的なマフィアたちも、その一件で警戒心を強め、ドラッグについて嗅ぎまわるのを控えているようだ。

③フォルトーナの友好組織、或いはその下部組織の中にも、ドラッグが行き渡っている。少人数の組織の中には、首領や幹部が慢性的に使用していることで指揮系統が機能していないようなものも出てきているらしい。

「オメルタ」の項で述べた通り、この時代のマフィアたちは、ドラッグを売りさばくことはあっても、自ら使用することは不名誉な行為であると考えていた。そのような文化的背景があるにも関わらず、少なくとも身分あるマフィアたちが薬物に手を染めていることは、改めて異常な事態であることを認識させるだろう。

2人組のマフィアは、1,2時間でストリーートの客たちにロート・ネロを売り捌き、街の外へと向かっていく。【追跡】か【隠れる】または【忍び歩き】に成功すれば、彼らに警戒されることなく、その後を追うことが出来るだろう。

彼らはストリートを出た後、南東の方角へと向かい、富裕階級の邸宅や別荘の位置する、歴史ある通りへと進んでいく。彼らの後を最後まで追いかければ、彼らは「フォルトゥーナの本部アジト」へと入っていくことが分かる。

この時、【目星】に成功した探索者は、二人組の売人は、門衛のマフィアに対して襟元のバッジを見せ、アジトの内部へと入っていったことに気付くことが出来る。

「5.1.1 探索：ストリート」に於いて、バッジへの【知識】か【アイデア】に成功している探索者は、フォルトゥーナはここ半年で急速に構成員を増やしており、メンバー同士の知己を十分に得られていない為、バッジの有無で所属を確認しているのではないかと察することが出来るだろう。

### 5.1.2 イベント：襲撃

ストリーートの調査を終えた探索者は、アジトに戻って行く途中、南の方角の空がぼんやりと明るいことに気付く。また、市民たちが建物の3階や4階から身を乗り出し、アジトの方向を不安そうに見ている様子もうかがえる。彼らに声を掛ければ、「火が見えるんだ！ 遠くの方で火事みたいだよ！」と教えてくれるだろう。

探索者がその方角に辿り着けば、果たして、フラテッリのアジトがごうごうと燃え盛る炎に包まれており、その周囲には野次馬で人だかりが出来ている。野次馬たちに尋ねれば、つい30分ほど前まで、建物の周囲を2,30名のマフィアたちが取り囲み、内と外で激しい銃撃戦が行われていたというのだ。やがて、そのマフィアたちは建物内に突入し、火を放って逃げ去って行ったという。

火の手は次第に建物に回りつつあるが、レンガ造りの構造が幸いして、幾つかの個所から侵入することができる。建物の中に入って周囲を探れば、一階の壁のあちこちには弾痕が残り、床には血だまりや体を引き摺った血痕、肉片などが散乱しており、激しい銃撃戦の跡がうかがえる。ソファや机に隠れながら抗戦していたであろうフラテッリの構成員と、襲撃者と思われる黒服の男たちが、合せて10名近く斃れている。また、椅子と机で簡易的なバリケードの築かれたバーカウンターの中では、ショットガンを握りしめたジャッカルが、ガラスの破片に塗れて仰向けに倒れている。彼女はまだ息があり、探索者の誰かが背負って運び出すことが出来る。

階段を二階に駆け上がれば、侵入者たちを阻止しようと戦ったのであろう、そこかしこに箆筒や机で簡易的なバリケードが築かれている。ここにも構成員と侵入者を合わせて10名近い死体が残されており、激しく抵抗したことが分かるだろう。ドンの執務



室の前では、二丁拳銃を握りしめたゼブラが、血に塗れて横たわっている。こうした凄惨な状況と古くからの同胞の死に、探索者は【1/1d6】の正気度を喪失する。

扉を開けてドンの執務室に入れば、惨憺たる状況が伺える。何名もの襲撃者が脳天を撃ち抜かれて床に倒れており、ドンの机を中心にしっかりと組まれた即席のバリケードは、あちこちが激しく燃え上がっている。バリケードの裏には、椅子に深く身体を持たれかけさせ、腹部を朱に染めて浅い呼吸を繰り返すドンの姿がある。彼は、全身に幾つもの銃弾を受けており、夥しい血を流したことによって、顔色は蒼白になっている。探索者が近付けば、ドンはゆっくりと目を開けて声を掛けようとするが、言葉は紡がれず、ゼーゼーという荒い息が聞こえるだけである。彼は力を振り絞り、「フォルトゥーナ、やつらが……襲ってきた。ヴィッカーリアの……レオネの所に、逃げろ」と呟くと、程なく意識を失い、頭を垂れる。2人の幹部同様、彼はまだ息がある。探索者が助け出そうとするのであれば、火の手が回るまでに、なんとかやり遂げることが出来るだろう。

探索者がドンと二人の幹部を運び出し、無事に脱出すると同時に、火の手は一段と激しくなり、建物全体が崩れ落ちてしまう。ここで、アジトの中に、ドンと二人の幹部以外に生存者が居たかどうか、【幸運】による判定を行う。成功すれば、生き残りの同胞は存在せず、探索者は、生きながら焼かれる仲間とうめき声を聞かずに済む。失敗であれば、1d6人の仲間がまだ生きており、建物の中からは彼らの絶望的な悲鳴と絶叫が聞こえてくる。探索者は、助けられなかった仲間一人につき、1点の正気度を喪失する。探索者が望むのであれば、探索者は崩れ落ちる建物の中に飛び込み、1人の探索者につき1人の仲間を助け出すこと

も出来る。但し、【DEX×3】のロールに失敗した探索者は、崩れ落ちる建材に巻き込まれて火傷を負ってしまったこととなり、1d6+1の耐久力を失う。

**KP 情報**：この場で救出した仲間たちは、探索者がシナリオ途中でロストした場合、気絶から回復し、新しいキャラクターとして使用することが可能である。その際、最大耐久力から1d6+1点を差し引くこと。

燃え盛るアジトからドンと二人の幹部を運び出した探索者は、彼らに対して、【応急手当】や【医学】を試みることが出来る。彼らはいずれも、生きていだけでも奇跡に近い程の重症を負っており、探索者が適切な処置に成功しなければ、命を落としてしまうだろう。

探索者が【応急手当】や【医学】のロールに成功した場合、適切な処置によって彼らの容態は一時的に安定するが、意識は回復しない。

探索者が仲間の救助や応急処置を一通り終えたならば、周囲の野次馬たちがざわざわと騒ぎ出すのが聞こえるだろう。彼らのうちの数人が、探索者に駆け寄り、焦った顔で次のように教えてくれる。

「あんたら、ここのマフィアのメンバーだろ？ 悪いことは言わないから、お仲間を連れて早く逃げた方が良いで。警察がこっちの方に向かってきてるんだ。あいつら、『フラテッリのメンバーを、放火と騒擾の容疑で逮捕する』って言ってやがる！」見れば実際、野次馬たちを掻き分けて、こちらに向かってくる警官隊の姿が遠くに見える。探索者は急ぎその場を離れ、ドンの言葉に従ってヴィッカーリアのアジトへと向かうこととなるだろう。



※キーパー情報：フォルトゥーナの首領、グラッツィアーノに成り代わった”黒き司祭”は、自らの計画を邪魔されぬよう、フラテッリを含む敵対マフィアの動静を魔術によって監視していた。彼は、フラテッリとヴィッカーリアが「ロート・ネロ」の調査の為に協力体制を構築することを懸念し、ドンとレオネの会談の前に、より脅威度の高いフラテッリを攻撃したのである。パレルモの公安権力にも、予めフォルトゥーナの手が回っており、一連の抗争の責任はすべてフラテッリに被せられる手筈が整っているのだ。

### 5.1.3 ヴィッカーリアのアジト

フラテッリの同盟ファミリーであるヴィッカーリアのアジトは、パレルモ市街の南東部に位置しており、フラテッリのアジトよりやや手狭な、1階建てのレンガ造りの酒場である。

探索者が近付いてみれば、ヴィッカーリアのアジトの周辺には、割れたガラスや血痕など、戦闘の痕跡が見て取れる。アジトの周辺では、ヴィッカーリアの構成員たちが、周囲を警戒しながらも、野次馬を散らしたり、瓦礫を片付けたりしている様子が伺えるだろう。その中には、ヴィッカーリアの首領であるレオネの姿も見受けられる。

探索者がレオネに声を掛ければ、彼は驚いた様子で探索者を出迎え、アジトの中へと通してくれるだろう。ヴィッカーリアのアジトの中も、弾痕や血痕がそこかしこに見られ、戦闘のあった様子が見て取れる。レオネは、ドンをはじめ重症を負ったフラテッリのメンバーを、アジト内の簡易なベッドに運び込み、部下に最良の闇医者と呼びに行かせる。またその間、酒場の一部を片付け、探索者たちが腰を下ろすスペースを作ってくれるだろう。

彼は、探索者に対し、何が起こったのか、分かる範囲で話すように促す。探索者が、「ロート・ネロ」の調査を行っている間にフラテッリのアジトが襲撃を受けた、と話すと、彼は顔を顰め、ヴィッカーリアのアジトにも十名ほどのマフィアたちが襲撃を掛けて来て、なんとか撃退した所だった、と話す。

彼は探索者に対し、ドンたち負傷者が回復するまでの間、アジトで匿っても構わないと提案する。また、もし探索者がドンからの命令を遂行し、フォルトゥーナに対して”血の報復”を行うのであれば、アジトを活動拠点として利用することも許すだろう。但し、探索者が、フォルトゥーナと戦う為に構成員や金銭を貸して欲しい、などと頼ん

だとしても、彼らも自身の防備を整えるだけで精一杯である為、申し訳なさそうに断られてしまうだろう。

こうした現状把握などのやり取りが一通り終われば、レオネは探索者に対し、体を休める為に、一旦休養するように告げるだろう。彼は引き続き、酒場の一角を自由に使って良いと申し出た上で、次のように述べる。

「まあ、今日の所は一旦休め。明日からはお前たちも忙しくなるだろうしな。 そうだな……折角だから、明日起きたら、ドンに共有する予定だった情報をお前たちに教えてやるよ。 どうせフォルトゥーナ絡みの情報だし、お前たちの役に立つかもしれない。今から話すとき長くなってしまふから、明日、頭が冷えたら教えてやろう」

翌朝、探索者が身支度を終えると、付近の店から取り寄せたピッツァを手に、レオネが声を掛けてくる。彼は探索者に対し、昨夜ドンとの会合に於いて共有するつもりであった情報として、以下の内容を教えてくれる。

①「ロート・ネロ」の出所は、間違いなく「フォルトゥーナ」である。彼らは独占的に「ロート・ネロ」を流通させており、自分はそのルートを洗っていた。少なくない犠牲を払ったが、「ロート・ネロ」の生産拠点が、パレルモを望むペツレグリーノ山の中に在る可能性が高いことを突き止めた。彼らは原材料をそこに運び込み、加工したものを各地の拠点に送り出しているようだ。②フォルトゥーナの内部では、古くからの幹部を中心に、ここ半年の強硬な方針転換に対して反発する派閥が存在している。彼らの殆どは粛清されてしまったようだが、パレルモの北部地区を管轄する幹部、マルチャーノ・ミニエッティは秘かにフォルト

ゥーナの現状を憂い、ヴィッカーリアと秘かに協力関係を結んでいる。彼は、「ロート・ネロ」の情報を少しずつ流してくれていたが、ここ数週間、内部での監視が厳しくなりつつあるようで、満足に連絡が取れていない。彼と接触することが出来れば、より最新の情報を得られるかもしれない。マルチャーノと面会するには、身分を偽装する必要がある。自分が連絡役を送り込む際には、マルチャーノが最真にしているワイナリー、「タスカ・ダルメリータ」の業者を装い、ワインの試供品を届けるふりをして、直接彼と面会を行っていた。本物の業者との区別として、「蔵主のレオネから試供品の提供に来た」と述べれば、ヴィッカーリアの人間であることが伝わるだろう。③「ロート・ネロ」は、パレルモ以外のシチリア各地にも出回っており、政財界の有力者の中にも密かに浸透しているようだ。今やフォルトゥーナは単なる裏社会最大の勢力ではなく、シチリア各地の公権力に対しても大きな影響力を有していると考えて良いだろう。事実、公然とした薬物の頒布や市街地での頻繁な銃撃戦など、ここ最近の彼らの活動はあまりにも過激になってきているが、州政府が彼らを積極的に取り締まろうとする様子は、全く見受けられない。更に、マルチャーノによれば、「口が裂けても言えない」ほどの大物も、フォルトゥーナの後援者に付いているとのことである。**※KP 情報：大司教ダヴィドのこと。マルチャーノは、教皇庁がフォルトゥーナを秘かに支援していることを知っているが、カトリックの総本山である教皇庁の関与を漏らすことは、彼のような古いマフィアにとって、非常に恐ろしいことなのである。**

**※KP 情報：探索者がドンの応急処置に失敗している場合、以下のイベントは発生しないので留意すること。**

探索者がレオネとの会話を終え、探索への準備を整え終わった頃、レオネの部下の一人が、焦った様子で探索者に声を掛けてくる。ドンが意識を取り戻し、探索者を呼んでいるというのだ。

探索者が、急ぎ彼が横になっている部屋に向かえば、ドンはうっすらと意識を織戻しており、探索者を見て微笑む。彼は、探索者が無事でいたことを喜び、労いの言葉を掛けようとするが、痛みに顔を顰めて咳き込んでしまう。

少しして、冷静さを取り戻した彼は、昨夜の出来事に関して、以下の内容を探索者に伝えるだろう。導入の最終シーンであり、探索者の動機を形成する情緒的なシーンの一つである為、キーパーは可能な限り情熱的にロールプレイを行うこと。

①襲撃者の正体は、「フォルトゥーナ」である。彼らは30名近い構成員を投入して襲撃してきたため、防衛に努めたが、多勢に無勢で押し切られてしまった。ゼブラやジャッカル、そして他の構成員たちは、どれくらい生き残ったのだろうか。

②探索者たちが襲撃に居合わせなかったのは、不幸中の幸いだった。そのお陰で、フラテッリは全滅せずに済み、自分も一命を取り留めた。フォルトゥーナは恐らく、フラテッリの指揮系統を壊滅させたものと思ひ込み、警戒心を緩めるだろう。我々はフォルトゥーナの油断を衝くことが出来る。

③動けない自分に代わり、フォルトゥーナを止めて、パレルモの街を「ロート・ネロ」から救って欲しい。これは自分一人の頼みではなく、命を落としたファミリー全員の”<sup>ヴェンデッタ</sup>血の復讐”だ。

④フォルトゥーナとの抗争に備えて、故郷であるポッツィロ村の別荘の金庫に、切り札を保管してある。別荘と金庫の鍵をそれぞれ渡すので、フォルトゥーナを止める為に活用して欲しい。〇〇（【経理】や【交

渉技能】の高い探索者の名前）なら、きっと使い方が分かるはずだ。

以上の内容を伝えると、ドンは胸元から金属製の鍵を大小二つ取り出し、探索者に託す。これだけの会話でも、重傷を負った彼の身体には大きな負担であり、言い終わると同時に彼は再び意識を失ってしまう。

※KP情報：シナリオ側としては、これ以降のシナリオ中、ドンや他のNPCが意識を取り戻すことは想定していない。彼らは探索者が物語を終え、エンディングを迎えるまで、基本的には意識を失って眠っている。しかし、キーパーが妥当・必要であると思うのであれば、彼らが意識を取り戻すように改変し、補助役のNPCなど、何らかの役割を担わせても構わない。

## 5.2 自由探索

9月2日、探索者がヴィッカーリアのアジトを出て行動を開始してからは、自由探索のパートとなる。「5.1 導入」では、イベントの連続により目まぐるしい展開が続く為、このパートに移った際、キーパーは、プレイヤーが情報を消化できているか確認し、探索者の行動方針をしっかりと確認しておくことが望ましい。

探索者の最終的な目標は、「ドンの遺志を継ぎ、ロート・ネロの拡散を防ぐ」事となっているだろう。本シナリオは自由度が高く、最終目標の達成の為に探索者が利用可能なアプローチが、複数存在する。本シナリオのキーパーには、プレイヤーの意向を適宜確認しつつ、本章に記された情報をもとに、臨機応変かつ適切な処理を行う事が求められる。

### 5.2.1 キーパーの選択ギミック：

#### 探索時の指名手配ロール

探索者は、少なくともパレルモにいる間、公安とマフィアの双方からお尋ね者となっている。公安にもフォルトゥーナの息はかかっており、探索者は、フォルトゥーナによる襲撃の濡れ衣を着せられ、放火や殺人、治安素乱の犯人として追われているのだ。従って、探索者が対人交渉を行う場合、常に発覚を判定する”指名手配ロール”を行う必要がある。NPCに対して交渉を試みる際、最も低い探索者の【幸運】に成功しなければ、彼/彼女は探索者が指名手配を受けているということに気づき、公安かフォルトゥーナに対して通報を試みることとなるだろう。探索者は暫くの間、そのロケーションに寄り付くことが出来なくなる。

この判定は、探索者があちこちで追われる身となっており、孤立無援の状況にあることを実感させることができる一方、探索のペースを遅滞させる可能性がある。従って、スムーズな進行を望むキーパーは、この判定をオミットするか、一日一回の【変装】技能で欺けることにするか、フォルトゥーナの関係者に接触する際に限定して判定することにしても構わない。