

扶桑英奇譚改



STANDARD
SR.P.G
SYSTEM

用語集

■世界観関連用語

●秋津

扶桑帝国の帝都。帝の居る皇宮と、その周囲に配置された9つの街区で成り立っている。このゲームの主な舞台。

●あやかし

この世界に生きる、神秘の住人たち。かつては当たり前のように存在が語られていたが、今では様々な要因により「迷信」として追いやられている。

●階差機関

チャールズ・バベッジ博士が開発した、蒸気機関を動力とする自動計算機。パンチカードを記録装置として利用し、無限に等しい複雑な計算を可能とする。

●神秘

あやかしや魔法、呪術といった”非科学的なもの”の総称。一般には迷信として扱われているが、いまだ確かにに実在しているもの。

●隨身省

扶桑における治安維持組織。凶悪犯罪に対抗するため、ちょっとした軍隊なみの装備を有している。

●スチムイエガア

蒸気機関によって駆動する強化服。2m前後の「着込む」タイプのものから、5mほどの「乗る」タイプのものまで様々。

●スチムドオル

蒸気機関によって駆動し、階差機関で思考する自律式の機械人形。いかにも気取ったものから人間そっくりなものまで様々。

●超力

扶桑蒸奇譚・改の世界における超能力の呼び名。この世界において超力は最新の科学であり、人為的に超力に目覚めさせる技術の研究も進んでいる。

●土蜘蛛

肉体の変形・変質を伴う突然変異を発現してしまった人や動物のこと。一般には一種の害獣として認知されている。

●パンチカード

厚手の紙や紙テープなどに穴を開けた、記録媒体の一種。穴の位置や有無によって情報を記録する。扶桑蒸奇譚の世界においては、階差機関に挿入することで情報の読み込みや特定の処理を走らせたり、逆に階差機関から情報を書き出したりする際に使う。

●扶桑帝国

東洋随一の大蒸奇帝国。小さな島国でありながら驚異的な速度で発展を続けているが、その一方で世界の列強国からは狙われる立場にある。

●法師

神秘の秘術を操る者たち。技術の発達によって、彼らの秘術は今ではすっかり「迷信」や「イカサマ」扱いを受けている。

●明正

「めいしょう」と読む。扶桑の現行の年号。このゲームにおける”現在”は、明正10年である。

■ルール関連用語

●GM

ゲームマスターの略。このゲームにおけるホストプレイヤー。ゲーム中の演出やさまざまなデータ処理、ルールの裁定などを行なう。

●NPC

ノンプレイヤーキャラクターの略。GMが管理する、PC “ではない” キャラクターの総称。

●PC

プレイヤーキャラクターの略。プレイヤーの扱うキャラクターのこと。基本的にひとりのプレイヤーはひとりのキャラクターを扱う。

●活劇効果

活劇シーンで神業を使用した場合に発生する効果。または一部の特技が持つ、活劇シーンで使用した場合に発生する効果。活劇効果がないからといって、活劇シーンに使用できないわけではない。

●神業

火事場の底力、超人的な技術、とっておきの秘密道具など、キャラクターの切り札ともいえる究極の力。生き様を貫き、世界を変えることができる。

●キーワード能力

特定の効果などを短いキーワードとしてまとめたもの。キーワード能力は、その文章単体でルール上の意味を持つ。

●クラス

キャラクターの戦闘時の戦い方や、社会的立場・職業・種族などを表すデータ。

●攻撃

武器や特技などを使用して、対象にダメージなどを与える行動のこと。使用する武器や手段によって複数設定できる。

●シーン

ひとつながりの行動を処理するための時間単位。基本的にこのゲームは、シーンとシーンが連続することで構成される。このゲームにおいては、戦闘を行う「戦闘シーン」とそれ以外の「活劇シーン」の二つに大別される。

●シナリオ

『扶桑蒸奇譚・改』をプレイするために、事前に設定するプレイ進行の指針。

●スクウェア

戦闘シーンにおいて、移動距離や射程距離を管理するためのマス目。

●セッション

このゲームの1回のゲームプレイのこと。

●戦闘効果

戦闘シーンで神業を使用した場合に発生する効果。またはほぼすべての特技が持つ基本的な効果。

●特技

キャラクターの持つ、特殊な技術や魔法などのこと。コンピュータRPGにおける魔法やスキルのようなもの。

●特技装備

特定のクラスや特技を持っているキャラクターしか所持・装備できないアイテムのこと。

●特殊攻撃

神秘の力や超力を利用した攻撃、または蒸気そのものをぶついたりして行う攻撃のこと。

●能力値

キャラクターの力の強さや頭のよさなどを表わす数値。

●扶桑蒸奇譚、扶桑蒸奇譚・改

このゲームのこと。「ふそうじょうきたん」「ふそうじょうきたん・あらため」と読む。

●プレイヤー

このゲームの参加者のこと。プレイヤーごとに個別にキャラクター（PC）をひとり担当して、セッションに参加する。

●マイナーアクション

メインプロセス中に1回だけ行える、判定の必要のない簡単な動作。装備の持ち替えや、攻撃の準備などがこれにあたる。

●ムーブアクション

メインプロセス中に1回だけ行える、移動などの行動のこと。

●メインプロセス

ラウンド進行中に発生する、キャラクターの行動手番のこと。

●メジャーアクション

メインプロセス中に1回だけ行える、攻撃や全力での移動などの大掛かりな行動のこと。

●ラウンド進行

1ラウンド、という時間単位で管理されるゲームの進行のこと。主に戦闘で使用される。

基本的にシーンよりも短い。

●羅刹

主にシナリオのボスとなる、強力な敵キャラクターのこと。

●レベル

強さの段階を表わす数字。高い方がより強いといえる。

ルールの処理

『扶桑蒸奇譚・改』の中で使用するルール処理の原則について、必要な情報をここにまとめて解説しておく。

●端数の処理

計算の結果として端数が発生した場合、基本的に切り捨てとする。

●ダイスの読み方

『扶桑蒸奇譚・改』では、キャラクターの行為がうまくいったかどうかや乱数を表現するためにダイス（6面体のサイコロ）を使用する。『扶桑蒸奇譚・改』では、ダイスには次のふたつの振り方が存在する。

・nD

n個（nは1以上の整数）のサイコロ（DはDiceの略）を振って出た目を合計すること。2Dとあった場合、2～12の結果を得られる。

・D66

サイコロをふたつ振り、一方を10の位、もう一方を1の位として読む振り方。11～66までの結果を得られる。

D66を行なう際は、あらかじめどちらが10の位（もしくは1の位）であるかを決めてから、ダイスを振ること。

●ROC

ROCとは Roll Or Choice（ロール・オア・チョイス）の略で、表の項目についてダイスを振って決定しても、任意に選択してもよいことを表わす。もちろん、振った後に改めて選択しても構わない。

チャートなどで、ROCするとあった場合、前記のようにして項目をひとつ決定することを意味している。また、表に0のようにダイスでは出ない数値に項

目が存在する場合、その項目は任意に選択しなければならないことを意味している。

●表記形式

『扶桑蒸奇譚・改』では、本文中で次の記号を使ってゲーム用語を表わしている。これらの用語が計算式などに使用されている場合は、その数値を代入して式とすること。

・クラス名、能力値、戦闘値名は【 】

例：【蒸気騎士】【体力基本値】

・ダメージ属性は〈 〉

例：〈斬〉

・計算式として使用する言葉は[]

例：[1+レベル]分

・特技、神業名は《 》

例：《バベッジ》

ゴールデンルール

『扶桑蒸奇譚・改』では、以下のゴールデンルールを規定する。ゴールデンルールとは、本書に記載の他のあらゆるルールに優先される、もっとも重要なルールである。

◆GMの権限

このゲームをプレイする際、GMに次の権限を与える。

ただし、これらの権限を行使するにあたって、GMはできるだけ正しいルールで遊ぶこと。

また、どの参加者に対しても公平なルールの運用を心がけること。^(*)

●ルールの決定

本書では可能な限り、ゲーム中に起こりうる事象とそれを処理するためのルールを用意したが、それでもルールに記述されていないという自体は発生する。

そこで、結果を決定するためのルールがない、あるいはルールの適用を迷う場合、結果を裁定する方法、ルールを決定する最終的な権利をGMに与える。

それにともない、GMは存在するルールの変更、修正、および適用あるいは適用の除外を決定できるものとする。

▼「できない」という記述がないこと

「本書にできないという記述がないこと」と「可能である」ことはイコールではない。

本書が想定していない状況や行動であったり、その他にも様々な理由で記述がないということは起こりうる。

だから、「できないという記述がない」ということは、「できる」ということを必ずしも意味しない。記述がなくても「できない」と判断したら、GMはそれをきちんと伝えてよいし、プレイヤーは記述がないことを理由に「できるはずだ」とGMに迫ったりしてはならない。

これは逆に、「できるという記述がない」場合でも、GMが「できてよい」と判断したなら

「できる」ということでもある。

●結果の破却

GMは自らが確認していない、または許可していない行為判定やダイスロールの結果を破却し、やり直させることができる。

●結果の決定

GMはみずから行う（たとえばNPCの）行為判定やダイスロールの結果を、ダイスを振らずに自由に決定できる。

これはシナリオやその他の都合により、そうする必要性がある場合のみ適用できる。

◆ルールを間違えたら

ルールの適用を間違った場合は速やかに訂正し、以降は正しいルールにしたがって処理すること。この時、すでに適用の終わった結果については、時間を巻き戻して適用し直したりはしないこと。いちど時間を巻きもどしてしまうと、際限がなくなってしまうためだ。

なお、他の参加者のルールやデータの処理の間違いを指摘することは問題ない。正しいデータやルールを適用できるなら、それに越したことはないからだ。

ただし、指摘はあくまでも穏やかに行おう。誰だって間違ふことはあるのだ。

◆このゲームの目的

『扶桑蒸奇譚・改』の目的は「GMとプレイヤー、すべての参加者が楽しく充実した時間を過ごすこと」である。

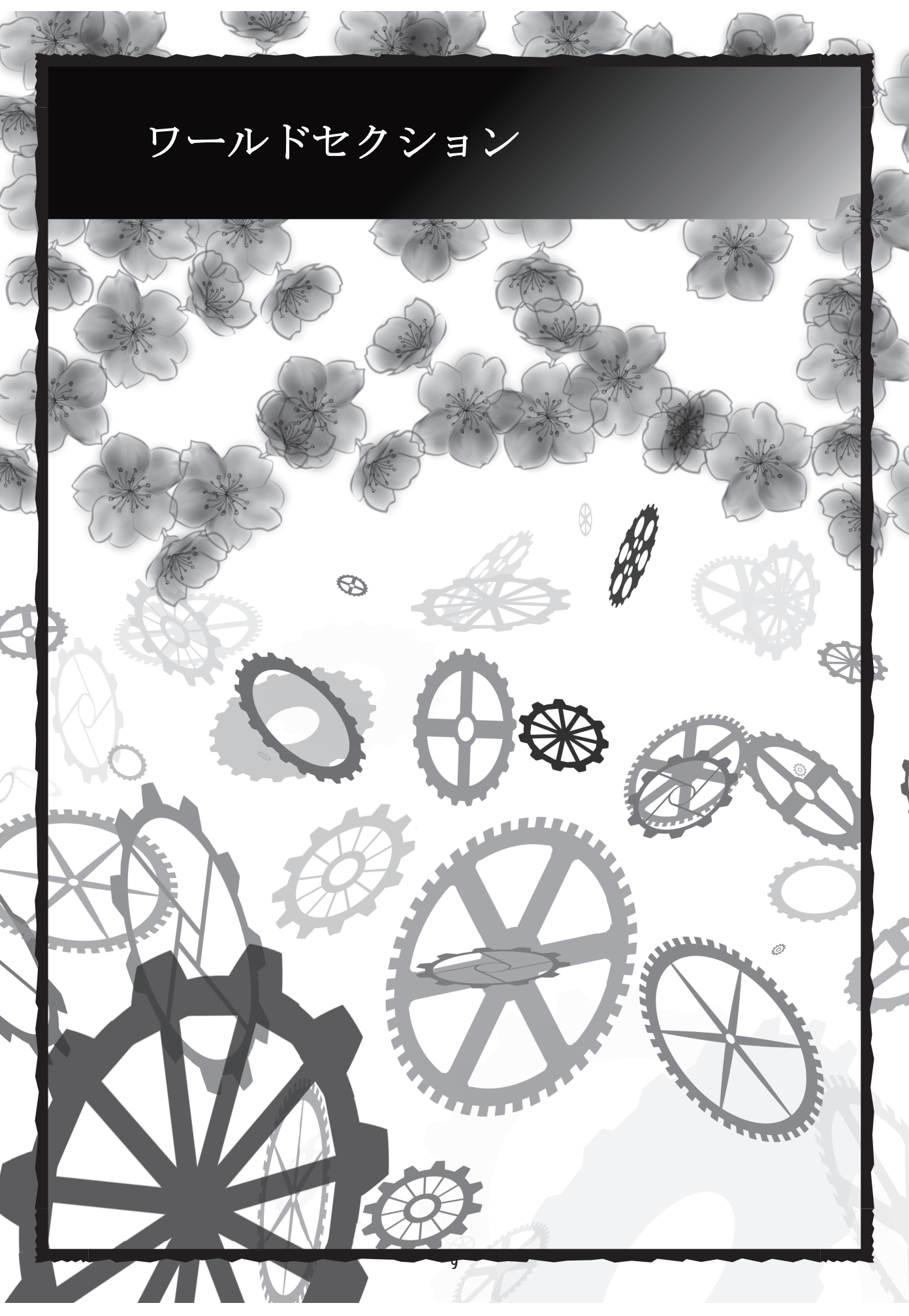
ゴールデンルールはこの目的を果たすためにあるもので、GMが好き勝手に振る舞うためのルールではない。

GMやプレイヤーが迷った時、困った時にゲームを円滑に、そして楽しく進めるためにゴールデンルールは存在するのだ。

(*) 公平なルールの運用を心がけること。

後述にもあるが、ゴールデンルールは、GMが好き勝手に振る舞うための免罪符ではない。このことを決して忘れないでほしい。

ワールドセクション



蒸奇世界へようこそ

「授業を始めるぞ。今日は、”階差機関の発明”についてだ」
——中等学校、西洋史の授業にて。



舞台となる世界

◆時に、明正 10/1923 年

ブリタニアが誇る天才、チャールズ・パベツジ博士が階差機関、そして解析機関を開発。

これをきっかけとして、蒸気技術が異常発達した大蒸気世界。

それが、『扶桑蒸奇譚』の舞台だ。

●世界を変えた二つの機関

パベツジ博士が1823年に開発した演算機械、それが階差機関だ。必要なのは、事前情報の入力だけ。あとは計算からその結果の印刷までを全自動で行う、当時としては極めて画期的な発明品である。これにより、それまでは何人もの計算手を必要としていた計算作業は劇的な効率化を果たした。人的な計算・印刷ミスに起因する海難事故はその件数を一気に減らし、世界の海運事情は大きく好転した。

さらに1831年、博士はより高度な演算機械を発明した。パンチカードを記録媒体兼プログラミング装置として利用したその演算機は、演算手順を自律判断し、組み替え、無限に等しい計算を可能とするものだった。

解析機関と名付けられたその演算機^(*)は、階差機関以上の勢いで世界の文明を先へ進めた。演算機と蒸気機関の小型化をもたらし、それらを搭載した蒸気機械を、一般市民でも手が届くものとなるほどに普及させたのだ。

かくして、世界は蒸気に覆われた。

●そして、世界の今

現在、人々の暮らしには蒸気が溢れている。

街中であれば、蒸気自動車や蒸気二輪が行き交う姿が、しょっちゅう目に映ることだろう。二つの機関がもたらした技術革新により、部品の規格化や互換性確保、機関の小型化、整備コストの低下などが果たされて生産性が向上。これまでよりも安価な大衆向けモデルの開発が進み、そしてそれが爆発的な普及へとつながった。車や二輪を所有していない市民の場合でも、通勤通学に蒸気バスや蒸気鉄道を利用するのは当たり前のことになっている。

そして家庭内においても、蒸気機械^(*)は多数確認することができる。例えば蒸気式の加熱調理器や洗濯機、アイロン、掃除機、ミシンなどは、既に欠かすことのできない生活用品として定着している。ちなみに、これらの家庭用蒸気機械は、各家庭へと張り巡らされた蒸気供給管とケーブルで接続、もしくは蒸気封印器^(*)をセットすることで駆動させることができる。

他にも工事現場では蒸気式重機”スチムムロダ”が活躍し、商店や富豪の屋敷では人に混じって（あるいは代わって）自律式の機械人形である”スチムムドール”が働いている。

もちろん地域差はあるが、これらは決して珍しい光景ではない。二つの機関と蒸気もたらした文明の豊かさを、人々は当たり前のものとして無邪気に享受しているのだ。

(*) 家庭内の蒸気機械

これら家庭向けの蒸気機械は一般的に家蒸（かじょう）と呼ばれる。

(*) 蒸気封印器

圧縮蒸気を保存したカートリッジ。蒸気世界における電池のようなもの。

(*) 解析機関

市井のレベルにおいては、解析機関と階差機関は一緒くたにされることが多い。素人相手の場合、専門家もわかりやすさを優先して覚えて呼ばれないこともある。

扶桑、そして秋津について

「煤けた街並みにくすんだ空。嫌な街だな、ここは」
——新任隨身省捜査官、事件を終えて。



扶桑帝國と帝都秋津

◆扶桑帝國

東洋唯一の蒸気國家、それが扶桑帝國だ。

数十年前に起きた政変にともなう全面的な開国以降、凄まじい勢いで発展を続けてきた。長きにわたる鎖国政策によって生じた世界への遅れを取り戻すべく、貪欲なまでに蒸気文明を受け入れ、学び、そして自分たちのものとして取り込んできたのだ。

明正の今、扶桑はかつて坂の上の雲だった列強の諸外国に追いつき、追い抜こうとしている。あるいは国民感情としては、もうとっくに追いついていて、追い抜くのも時間の問題とさえ思われているかもしれない。少なくとも、それだけの発展を遂げ、繁栄を手にしてきたことは間違いない。

しかし一方で、扶桑は様々な脅威にさらされてもいる。不凍港を求めるロマノフ帝國をはじめとした、さらなる拡大を欲する列強諸国。文明への報復をもくろむ神秘の存在たちに、急速な発展の裏で打ち捨てられてきた者たちの怒り。日々凶悪化の一途をたどる犯罪や、秩序を揺るがす陰謀——大小様々な脅威が、秋津に牙をむいているのだ。

そう。この国は今、激動の真っ只中にある。

◆秋津

俗に帝都と呼ばれる、扶桑の政治、経済、文化、軍事の中心地。高くそびえた皇宮を中心として、円を描くように構築された扶桑最大の都市。『扶桑蒸奇譚』において、PCたちの主な活躍の舞台となる街。

それが秋津だ。

●武陽から”帝都”秋津へ

政変前、秋津は「武陽」の名で呼ばれ、既に当時の武家政権にとっての中心地となっていた。一方、帝＝國家の象徴が置かれた「都」は、別の地にあるままとなっていた。

そして政変に伴い、「政治の中心と國家の象徴の在り処は同じとするべき」との観点から、正式な遷都が決定。新たな皇宮の建設にあわせて町並みが改造され、街の名も改称された。

こうして武陽はその立ち位置を帝都へ、そして名前を秋津へと改めることになったのだ。

●秋津の交通

秋津内での主要な交通機関^(*)は自転車、自動二輪、自動車、乗り合いバス、路面と空中の両鉄道である。

まず、自転車はローコストで手軽な移動手段として、まだまだ健在だ。勤労少年や学生たちが銀輪でかけまわる姿は、そこら中で見かけることができる。

自動二輪は個人所有としても、社用車の一部

(*) 主要な交通機関

自転車以外はすべて蒸気機関を動力としたものとなる。

としても広く普及している。自動車に比べれば購入も維持もコストがかかりにくい、というのがその大きな理由だろう。

対して自動車は、個人所有としては富裕層が中心となる。中流階級においては、主流を自動二輪に奪われている格好だ。コストの差や、秋津という土地の狭さも理由の一つだろう。

乗り合いバスや路面鉄道は、公共交通機関として大活躍している。かつての馬車鉄道^(*)に代わり、すっかり市民の足として定着した。

そして空中鉄道も、秋津の交通を支える公共の足のひとつだ。プロイセンより購入したオイゲン・ランゲン式単軌懸垂鉄道機構^(*)を基盤として造られたこの鉄道は、秋津の街を空からぐるりと繋ぐ環状線である。空から街を眺められることもあり、観光名所としても有名だ。

これらの他に、個人向けの飛行艇などもごく少数ながら存在している。

●街区と皇宮

秋津という都市は、帝のおわす皇宮を中心とした円を描くように構成されている。

これから記すのは皇宮、そして秋津という円を構成する九つの街区^(*)についての情報だ。

・皇宮

扶桑の象徴たる”帝”が暮らす場所。天を衝くばかりに巨大な威容を誇り、いかなるものも決して上空を通過してはならない、とされている。

水路と森によって秋津の他区域とは切り離されており、一、二、三の街区から一本ずつ伸びる跳ね橋でのみ行き来することが可能。

・一番街区

扶桑の国政の中心となる街区。帝国議会議事堂をはじめとした、帝国政府の関係施設が並ぶ。

・二番街区

陸軍省と海軍省の置かれた、扶桑の軍事を司る街区。造兵廠や軍学校などもここにある。

・三番街区

秋津駅を擁し、帝都内外をつなぐ交通の要所となる街区。旅客向けの施設が充実している。

・四番街区

百貨店や通信社、新聞社、その他多くの企業や銀行が並ぶオフィス街。多くのサラリーマンや職業婦人たちが、毎朝この街区へと通う。

・五番街区

上流階級や芸術家たちが多く暮らす閑静な住宅街。西欧嗜好の強い人々が暮らしており、洋風建築の邸宅が目立つ。

・六番街区

秋津が誇る一大繁華街。高層化・複雑化した街区の内部には、飲食店、料亭、見世物小屋、商店、劇場や盛り場などが詰めこまれている。

また、一見さんお断りの高級店や色街など、高層部には一部ロープウェイでなければ行けない区画が存在する。

・七番街区

多くの庶民が暮らす、秋津最大の街区。住宅街に下町に、少し歩けばガラリと風景が変わる、どこか混沌とした町並みを有する。

また、老舗店や古本屋なども多く見られる。

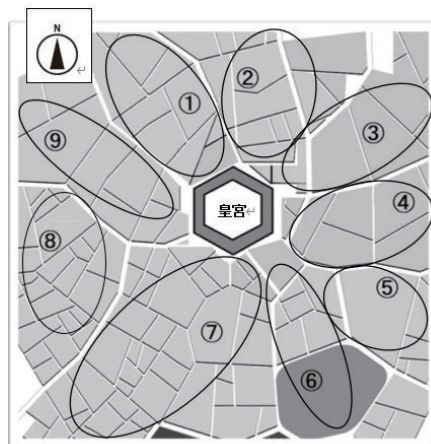
・八番街区

多数の町工場によって構成された職人の街。製品の直売所や、大衆酒場などもちらほら。

・九番街区

学府が多く集まる学生街。学生向けの安価な集合住宅も多い。

●秋津略地図



※数字と線は各街区の大まかな範囲を表す。

(*)馬車鉄道

線路の上を走る車を馬に引かせる鉄道のこと。

(*)単軌懸垂鉄道機構

要はモノレールのこと。

(*)九つの街区

ここに記した情報は、あくまでそれぞれの街区の傾向に過ぎない。

例えば六番街区以外にも飲食店はあるし、四番街区以外にも企業は籍を置いている。

◆秋津案内

秋津の著名な建物や施設、店舗、その一部(*)
をここに紹介する。

・帝国議会 議事堂

所在：一番街区

扶桑の政治の中核で、議員たちが日々喧々諤々の議論を交わす場所。議員の紹介さえあれば、一般公衆でも傍聴は可能となっている。

・秋津 招魂社

所在：二番街区

先の帝の思し召しで建立された、国難に際して亡くなった人々の慰霊のための社。二番街区では数少ない、一般人にも常時開放されている施設の一つ。

・秋津 駅

所在：三番街区

赤レンガ造りの外観が美しい秋津の玄関口にして、扶桑国内でも最大規模の駅。飲食店や土産物屋など利用客向けの施設も充実しており、駅構内は常に活気に満ちている。

また最近では、国内を繋ぐ定期飛行船の駅としても利用できるよう、改築が進んでいる。

・秋津帝国 ホテル

所在：三番街区

秋津駅に隣接した、国内最高級の大型ホテル。海外からの賓客を迎えるための場として、時の外相による提案で建設された。

開業以来、海外の著名人や芸術家が数多く訪れている他、国内からも長期逗留する者がしばしば居る。

・松尾屋

所在：四番街区

呉服屋から事業転換した、扶桑最初の百貨店のひとつ。モダンでロマンチックと称される品揃え、華やかで近代的な店内装飾が、買い物客を別世界へと誘う。さらに六階には大食堂、屋上には空中庭園を有し、休日には家族連れやデートを楽しむ男女によるにぎわいを見せる。

また、早くから洋服を制服として取り入れたことでも知られており、特に女子店員は秋津乙女のあこがれの職業の一つとしても名高い。

・ぱうりすた

所在：四番街区

サラリーマンや職業婦人向けの純喫茶。落ち着いた内装と蒸気蓄音機から流れる洋楽、そしてなにより香り高い珈琲で人気。

ブリタニアのメイド風の制服も魅力の一つ。

・扶桑 劇場

所在：五番街区

扶桑初の本格的な西洋式劇場。通称は「桑劇」。多数の専属俳優を抱え、歌舞伎や海外の古典演劇などを上演している。

シャンデリアや赤絨毯が彩るモダンでハイカラな雰囲気により、最近では社交界のサロンとしても人気を博している。

・澄川 高等女 学院

所在：五番街区

住宅街の外れに建つ、華族子女向けの寄宿制高等女学校。特に優秀で、特に裕福な家庭の娘のみが入ることのできる男子禁制の花園。

(*)その一部

つまり、ここにはない名所や、名称だけ記載のある名所について GM やプレイヤーが好みに設定してよい、ということだ。

・ **榎 荘**

所在：六番街区

高層部のなかでも、ロープウェイでしか行けない高級料亭のうちのひとつ。政府要人や有名芸能人の打ち合わせ、密談の場として利用されることも多い。

・ **無何 有**

所在：六番街区

高層部の色街が抱える郭の一つ。鎖国が始まった頃にまで遡る、老舗中の老舗の郭。

遊女の質も量も他の郭より頭一つ抜きん出ており、客の入り絶えることはない。

・ **秋津 名店街**

所在：六番街区

六番街区の中央に位置する、一大アーケード街。八百屋、精肉店、鮮魚店をはじめとした多種多様な食料品がひしめく、“秋津の食料庫”。

買い食いできる漬物屋や串揚げ屋、甘味喫茶などもあり、その気になれば一日食べ歩きで過ごすこともできる。特に有名なのは、“錦屋”の串揚げや、“かやづ亭”のきゅうり漬けなど。

隨身省捜査官たちが、警ら中にこっそり買い食いしている姿もしばしば見られる。

・ **浪漫 劇場**

所在：六番街区

名店街を抜けた先にある劇場。桑劇よりも大衆向けの性質が強く、エログロナンセンスも含めたより手広いジャンルのものを上演する。

最近では活動写真のためのシアタアが増築され、注目を集めている。

・ **恩賜 公園**

所在：六番街区

六番街区南部にある、扶桑最初の都市公園。長らく官営地となっていたが、近年秋津へと下賜された。恩賜の名称はこれに由来する。

桜の名所として知られる他、帝国博物館や櫻

ノ杜美術館、第六動物公園などの文化施設が多数置かれていることでも有名。

・ **秋津 文庫**

所在：七番街区

七番街区最大の書店。大衆向けから専門書まで手広く扱っており、貸本や古書の販売も行っている。

学生や書生たちが、長々入り浸っては立ち読みしている姿がよく見られる。

・ **フルウリンク**

所在：七番街区

七番街区の喫茶店。「ぱうりすた」に比べて雑然とした印象を受ける店だが、そのぶん庶民受けはよい。

こちらの制服は矢絣袴の着物であり、和洋折衷入り混じった空気もまた人気の要因の一つだ。

焼き立てパンは絶品と評判。

・ **八幡 大社**

所在：七番街区

鎖国時代から庶民に親しまれてきた神社。厄除けのご利益があると評判で、新年や例大祭はもちろんのこと、普段から参拝客の入りが多い名所である。

敷地内には宝物殿があり、重要文化財が多数納められている。

・ **蒸気 の 歩み 記念館**

所在：八番街区

数年前に開設された、国内の蒸気機械全般に関する資料を収集・展示する博物館。ただし、展示の一般開放は今のところ不定期に行われるのみとなっている。

初の国産蒸気自動車「寅山式バス」や、零式流星の試作モデルなど、貴重な実物資料を多数収蔵。

・大蒸気市

所在：八番街区

蒸気連合が運営する、工房街製蒸気製品の直売所。受注生産の受付なども行われており、商談の場としても活用されている。

・第一高等学校

所在：九番街区

扶桑で最初に設立された高等学校。国内最難関としてもよく知られる。ここに入学できたものは、大半がそのまま秋津大学への進学を目指すことになる。

通称は「一学」。

・早見実科高等女学校

所在：九番街区

九番街区のはずれに位置する、実科高等女学校の一つ。やはり寄宿制で男子禁制。

良妻賢母教育に重きをおいた、中流階級向けの女学校と言える。

・端向

所在：七番街区

秋津最大の貧民窟。名所ではないがここに記す。七番街区の路地裏奥深くに存在する長屋とあばら家の集合体で、日陰者たちの巣窟。

秋津の貧困の全てがあるといっても過言ではない。

その他の都市・地域

◆秋津の外にある扶桑

ここに紹介するのは、秋津以外の扶桑の都市や地域の一部である。

・住吉

扶桑の西部の大都市。住吉湾を抱える海運都市であり、貨物船の往来が絶えることはない。

この発展を支えたのは、独自の食文化による外食産業だ。このことから、“天下の台所”とも称される。

・“旧都”山城

住吉の北に位置する、かつての扶桑の首都。遷都からしばらくは衰退の一途をたどっていたが、現在では歴史的建造物を利用した観光施策によって賑わいを取り戻している。

なかでも、碁盤の目状に整備された水路が広がる山城市街や、深草の稲荷大社が非常に有名。

・夜之原

秋津の北東に位置する炭鉱都市。秋津に供給される石炭の五割は、この夜之原から産出されたものだ。

・神威

ウタリと呼ばれる民族が暮らす、扶桑北部の巨大な島。以前からウタリとの交易が行われていたが^(*)、二十年ほど前に正式に扶桑領として組み入れられた。

現在は陸軍駐屯兵団による、大規模な開拓が進められている。しかし抵抗するウタリとの衝突も頻発しており、順調とは言いがたいようだ。

ちなみに、開国に伴う政争の末に逃亡した、政府旧臣の隠し財産が眠っているという噂もある。これを信じ、一攫千金を求めて神威へ渡る者も多い。

・磯来県

扶桑本土から南西に離れた海域に位置する、多数の小さな島々から構成された県。

長らく扶桑による間接支配を受けていたが、新政府樹立に伴って強制的に併合。扶桑領土として組み入れられるに至る。

こういった経緯のため、本土に対して反感を抱く民も決して少なくはないようだ。

(*) 交易が行われていた

扶桑領土に組み入れられる二百年ほど前の時点で、ほとんどのウタリは漁場で商人に使われる立場になってしまっていたようだ。

(*) 秋津の人々の生活

先の項目でも紹介した住吉や山城など、秋津に準ずる大都市はもちろんのこと、ある程度以上の都市や街ならだいたい似たような生活水準にある。

◆秋津での生活

ここでは秋津の人々の生活^(*)や、それに関する物事について解説する。

●住居

土地は狭い一方で、住民の数は非常に多い。そんな秋津における住居は、狭い空間をいかに活用するかを軸において考えられてきた。これは秋津が武陽だったころから変わらない。

結果として、秋津の一般的な中流階級の住宅は、町屋造りが中心となっている。つまり、間口が狭く奥行きが深い形式の建築だ。

しかし最近では、より空間的に余裕のある住宅を見る機会も増えてきた。代表的なのは、文化住宅と呼ばれる和洋折衷の住宅だろうか。

その他一人暮らし向けの住居として、アパートなどの近代的な集合住宅も普及しつつある。

●食事

食生活の中心は、まだまだ和食である。

だが、一部の西洋料理はアレンジされ、家庭料理や大衆食堂のメニューに取り入れられてきている。代表的なものは、カレーにカツレツ、オムライスにコロツケあたりだろうか。

西洋ニンジンやアスパラガスといった洋野菜も普及してきたし、和洋と別のところでは化学調味料もよく使われるようになってきた。

何より大きな変化は、「柔らかく、あたたかな料理」を重視する傾向が非常に根強いものとなってきたことだろう。これは蒸気調理器の普及により、「煮る・焼く・蒸す」といった調理が、ぐっと簡単になった影響だろう。

その他の大きな変化といえば、家族そろっての食事が一般化してきたことがあげられる。膳を使った個々の食事ではなく、ちゃぶ台やテーブルを囲んで一緒に食事をとる、家族団らんの光景が見られるようになってきたのだ。

●菓子

普段食べるお菓子としては、まだまだ安価な駄菓子類が主流にある。

その一方で、ご褒美やプレゼントといった場合には、洋菓子のほうがよく見られるようになってきた。例えばチョコレートにキャラメル、ビスケット、ドロップスなんかをプレゼントされて喜ばない子供はまず居ない。

●飲料

珈琲はすっかり親しみ深い飲み物となった。カフイーで嗜むのはもちろん、自宅で淹れることもそう珍しいことではなくなったのだ。

特にその普及に一役買ったのが、喫茶サンパウロだ。ワッフルス付き、そして何より気軽に楽しめる値段で提供するそのスタイルは、一般大衆に珈琲が広まる大きなきっかけとなった。

親しまれる飲み物といえば、清涼飲料も外せない。開国期に持ち込まれたレモネードを始まりとして、今ではラムネや天然炭酸水、サイダーなどが広く流通するようになった。また最近では国産初となる乳酸菌飲料が発売され、注目を集めている。

一方、あまり広まっていないのが紅茶だ。緑茶に代わる輸出品^(*)として国内での生産も早くからはじめていたものの、国内では高価な贅沢品という扱いが長く続いていた。喫茶店での提供こそ見られるものの、珈琲における「サンパウロ」のような存在が現れないこともあってか、「ハイカラで優雅で、お高い」という印象がいまだについてまわっているようだ。

●酒類

近年需要の急増してきた酒類といえば、何よりもまずビールだろう。ダイコク社をはじめとしたビール各社直営のビアホールはその数を増やし、仕事帰りのサラリーマンたちが一杯ひ

(*) 緑茶に代わる輸出品

当初は輸出品として重要品目となっていた緑茶だが、利益優先で粗悪品を混ぜる外商の横行により、価格が安定しなくなってしまった。

っかける光景はそう珍しくなくなってきた。洋食店で食事と一緒に飲まれることも多くなってきたし、活動写真館などで飲まれることも増えてきた。新聞記事やポスターなど広告でビールを目にする機会も多く、大衆の酒として確固たる立場を築いていると言えるだろう。

その他には、ワインも庶民の間で好まれるようになってきている。かつては薬酒扱いであったワインだが、鳥居社が販売したスイートワインがこの流れを変えた。扶桑人好みに甘く色鮮やかに造られたスイートワインは、大胆な新聞広告やポスターによってその名を知らしめ、たちまち大ヒット商品となった。これ以降、甘味ワインを主軸に据えた国産ワインの醸造が進み、ワイン好きの庶民を着々と増やしつつある。

●娯楽

秋津に暮らす人々の娯楽を語る上で、まず外せないのは演劇だろう。

特に扶桑劇場の人気たるや凄まじいものがある。新作の封切りとなれば満員御礼は当たり前、専属役者のプロマイドは熱心なコレクターも居るほどだ。特に女優の人気は目をみはるものがあり、桑劇女優はこれすなわちトップスターの代名詞と言えるだろう。

そんな演劇に並んで人気なのが活動写真だ。スターの主演作は毎月複数本製作・上映されるのが当たり前で、3日に1本というとてもないペースになることもあるという。つまり、それだけ人々から求められているということだ。

また近年では活弁士を用いることなく、パンチカードによって「声と音」を映像に付与する技術^(*)も海外から入ってきた。この技術を用いた映画の(特に音の)体験というのは凄まじいものらしく、国内でも一部の映画会社が目をつけはじめているようだ。

パンチカードと音と言えば、最近では「音盤」と呼ばれるものが販売されている。これは円盤状のパンチカードに音楽を刻印したもので、専用の再生装置に挿入することで、音楽をいつで

も楽しむことができるというものだ。再生装置はやや高価だが音盤はそうでもないため、一つの再生装置を近所で共有し、みんなで楽しむといった風景もよく見られる。

娯楽といえば、大衆文学も外せない。

流行の嚆矢となったのは、1887年の「秋津文芸」だ。これが大売れしてからというもの、出版各社はこぞって文芸誌の発行をはじめた。それによって発表された多数の大衆文学は庶民の間にブームを巻き起こし、掲載作品をまとめた文庫本も飛ぶように売れ続けている。

さらに『雷鳥』のような婦人向け雑誌、『銀の船』などの児童誌も出版されるようになったこともあり、人々の読書率は大きく上昇中だ。

子ども向けの娯楽に目を向けてみると、街中での紙芝居に劇場での奇術ショーなどがある。数年前から普及し始めた、ピンボールマシンやテーブルホッケーなどの遊戯機械も大人気だ。

●通信

1918年に秋津・山城・住吉の三都市に放送局が設置され、ラジオ放送が開始された。それ以来ラジオの普及はかなりの速度で進み、中流以上の家庭なら一家に一台蒸気ラジオがあるのが当たり前となった。高価な既成品から安価な組み立て式まで、様々なラジオが販売されているあたりからも、その普及のほどが伺える。

通信といえば、電話も大きく進歩した。解析機関の導入により、ダイヤルするだけで自動的に相手のもとへ繋がるようになったのだ。こうした利便性の向上もあり、公衆電話の設置率、一般家庭における加入率も格段に上昇。結果として料金が値下がりし、より安価に利用できるようになった。

そして何より、通信関連で最も発展したのは郵便だ。蒸気機械の積極的な導入により、一度に配達できる量と速度は劇的に向上した。三日で一〇〇件がやっとだったのが、一日で二〇〇件配達できるようになったといえれば、その程がよくわかるだろう。

(*)「声と音」を映像に付与する技術

これを利用した活動写真のことを「トーキー」と呼ぶ。

◆学校制度

生活に関連する情報として、ここでは扶桑における学制について解説する。

●初等教育

扶桑の初等教育は、六年制の尋常小学校で行われる。ここで学ぶのは、道徳・国語・算数・扶桑史・地理・理科・図画などだ。

都市部の中流階級以上の場合、卒業後はそのまま中等教育へ進むことがほとんど。一方で地方の場合、女工や丁稚奉公など、働きに出る者が大半を占める。

制度上、義務教育はここまでとなる。

●中等教育(三年制)

・中学校(男子のみ)

歴史の授業に欧米史が追加されるなど、授業で扱う内容が広がりを見せる。初等教育との最大の違いは、ブリタニア語の読み書きの授業が加わることだ。

なお女子は女子中学校へと通うことになるが、家政を学ぶこと以外の違いはない。

●高等教育(全て三年制)

・高等学校(男子のみ)

大学進学が前提となるエリートコース。

・実業学校(男女共学)

商業・工業・農業をはじめとした専門分野を学ぶ。近年では蒸気技師を志す入学者が増加傾向にある。

男女共学だが、男子の方が圧倒的に多い。

・高等女学校(女子のみ)

富裕層・旧華族層のご息女向けの学校で、高等学校に劣らぬ教育を受けることができる。

中流階級の子女であっても、試験において優秀な成績をおさめることで、奨学生として入学を許可されるケースもしばしばあるようだ。

なお、寄宿制の学校が大半である。

・実科高等女学校(女子のみ)

こちらは主に中流階級の子女向けとなり、良妻賢母主義に基づいた女子教育が行われる。

卒業後は結婚して家庭に入るか、就職して職業婦人となるかがほとんど。

高等女学校同様、こちらにも寄宿制が多い。

●大学

・大学校(四年、男子のみ)

官僚をはじめとする、扶桑の未来を担うエリートを養成するための最高教育機関。男子にのみ門戸が開かれており、秋津や住吉、山城などの一部大都市にしか存在しない。

・女子専門学校(三年、女子のみ)

女子が受けられる最高の教育機関。大体の場合、ここを出た女性が女学校の教諭となる。

受験には、高等女学校の卒業資格が必要。

●その他

・隨身学校(六年、男女共学)

隨身省捜査官の育成を目的とした学校。六年制で中等・高等の一貫教育相当。寄宿制。

学費は中・高等教育機関にくらべて割安であるばかりか、時に免除すら認められる。^(*)これは幅広く人材を確保するため、入り口をできるだけ広くする、という方針からだ。

その代わり、入学後のふるい落としは極めて厳しい。素行不良や成績不振で退学^(*)となるものも多く、入学者のうち半数が卒業できればその年は優秀、と言われるほどだ。

・幼年学校(三年生、男女別)

士官学校の前段階となる学校。中学一、二年で受験することになる。寄宿制。

未来の将校候補者を教育するための場であるため、入学試験は相応に厳しい。

なお、戦没者の遺児の場合は入学金が免除される。

(*)免除すら認められる。

成績優秀な場合や、家庭環境のために支払いが難しい場合など、免除が認められる場合は多岐にわたる。

落第しても返済の必要が生じることはない。

(*)退学

働き口の幹旋、場合によっては他教育機関への転校といった処理も併せて行っている。脱落者が犯罪に手を染めないように、との配慮だろう。

◆モデルケース

ここでは、一般的な秋津の人々の生活を紹介する。

その1: 一般的サラリーマンA氏の場合

・ 7時

蒸気時計のけたたましいアラームにより起床。既に奥方は朝食の支度中である。

・ 7時15分頃

身支度を整え、朝食を摂る。献立は、米・いわしの塩焼き・人参といもと菜っ葉の味噌汁。

食事がてら扶桑日報に目を通す。本日の見出しは、先日の議会における海軍の予算案に関するもの。広告欄には、明日より浪漫劇場で封切りとなる新作活動写真の宣伝が。

・ 8時

朝食を済ませ、出立。まずは最寄りの乗り合いバスに乗車。サラリーマンたちとの間で押し合いへし合いになりながら、空中鉄道の七番街区第一駅へ。

・ 8時15分

七番街区第一駅から空中鉄道へ乗り換え、会社のある四番街区へ。

・ 8時50分過ぎ

四番街区第三駅で降車。その後徒歩数分で、勤め先のビルヂングへ。

・ 9時

始業。蒸気スピーカーから流れる社長の訓戒をほどほどに聞き流しつつ、本日の業務に取りかかる。

・ 11時頃

書類仕事に一区切り付け、外回りへ。

・ 14時過ぎ

外回りを二件片付け、三件目まで時間があるため腹ごしらえ。「あきつ屋」でうどんを食す。その後「ぱうりすた」で珈琲を一杯……といきたかったが、時間がなく断念。

・ 16時

帰社。

・ 17時

外回りに関する書類を纏め、退社。

なお、本日は花の金曜日である。同僚のD氏、E氏と連れ立って、ビアホールへ。

・ 18時過ぎ

ビール一杯と軽いつまみでビアホールから退散。D氏とE氏はまだ飲むようだが、これ以上は奥方が怖いのだ。

・ 19時前

帰宅。奥方のなにやらじっとりした視線に冷や汗をかきつつも、おとがめはなかったので良しとする。

すぐに夕食。今夜のおかずはコロッケである。夕食の共は、はやりのラジオドラマ。つい聞き入って食事の手が止まることしばし。

・ 20時過ぎ

夕食の片付けを済ませた奥方と、最寄りの銭湯へ。

・ 21時

帰り道、奥方に明日は浪漫劇場で活動を見ないかと提案。簡単に予定を立てる。

帰宅後、明日の準備や読書などを済ませて22時過ぎには就寝。

その2: 一般的高等学校生B君の場合

- ・ 7時
寮の自室にて起床。布団を片付ける。
- ・ 7時15分
身支度を整え、寮の食堂へ。今朝の献立はいもと大根の煮付け。
- ・ 8時過ぎ
余裕を持って学校へ出発。途中、古書店に立ち寄り文庫を一冊購入。
- ・ 8時50分
始業。
- ・ 13時10分
昼休み始まる。昼食のため七番街区へ足を伸ばし、「ふるうりんく」へ。
看板娘に声をかけるも轟沈した学友F君と出くわし、慰めに珈琲を一杯奢ってやる。
- ・ 14時40分
午後の講義始まる。
- ・ 18時
講義終わる。学内の図書館へ向かい、講義の課題に挑む。
途中、学友G君とH君と遭遇。先に起きた大逆事件について白熱した議論を重ねたあまり、司書によって退去を命じられる。いやあ失敗。
- ・ 20時半過ぎ
大学近くの定食屋にかけこみ、アジフライ定食を頂く。その後、銭湯へ。
- ・ 22時
銭湯から帰り、朝購入した文庫を読みふける。
- ・ 0時
日付が変わったことを告げる時計の音に我に返り、就寝。

その3: 一般的女学生C嬢の場合

- ・ 6時
自宅にて起床。手早く身支度を整え、朝食の準備をする母を手伝う。良妻賢母主義はあまり好きではないC嬢だが、家事ができて困ることはないので手伝いには積極的である。
- ・ 7時15分
朝食を済ますも、未だ眠りこけた弟を箒で叩き起こす。その後、母から窘められる。不服。
- ・ 7時30分
自転車を転がし、女学校へ。途中でご学友たちと合流。縁談にて退学した友人の話になり、ややしんみり。
- ・ 8時5分
始業。
- ・ 12時35分
昼休み始まる。お弁当をつつきながら、会話を花を咲かせる。話題は流行りの少女雑誌。
昼食後、I嬢からブリタニア語の恋文の添削を依頼される。C嬢は成績優秀なため、お願いしたいとのこと。あまりに必死な様子に、気が引けつつも承諾。
- ・ 13時20分
午後の講義始まる。裁縫の授業にて、教諭に小言を言われる。
- ・ 15時10分
授業終わる。校門を出たところで純朴そうな青年に声をかけられ、文を渡される。瞳を輝かせた学友たちからの逃走に失敗したC嬢、みつ豆ホールへと連行される。
- ・ 16時過ぎ
帰宅。裁縫の課題を進めた後、家事を手伝う。
- ・ 18時
夕食。本日はニシンのライスカレー。
- ・ 20時
入浴を済ませた後、恋文の添削に取りかかる。綴られた想いに、しばしば筆止まる。
- ・ 22時
添削を終え、就寝。

◆少し物騒な話

ここでは秋津にまつわる少し物騒な事柄について解説する。

●武器の携帯・所持について

秋津で刀剣・銃器を所持・携帯するためには、役所から発行された「銃刀所持許可証」が必要となる。

この許可証だが、自衛・護衛など理屈をつけることさえできれば、発行してもらうことはそう難しくはない。しかも理屈といっても、「書生が家主の護衛をするため」、「記者として取材活動で危険な場所へ赴くため」といった程度で充分なのだ。

とはいえ、何の変哲もないサラリーマンやそのご婦人などの場合は少し難しいだろう。いくら犯罪が凶悪化しているとはいっても、ただの中流階級が自衛のための武器を必要とするほど末期的な状態には陥っていないのだ。

さらに前科者——特に傷害・殺人事件の犯人の場合、そもそも発行の許可が降りないことが大半だ。

また許可証によって認められるのは、あくまで「所持・携帯・正当防衛と認められる場合の使用」だけだ。然るべき理由もなく武器を使用すれば許可証は剥奪されるし、二度と再発行を受けられなくなる可能性も高い。

さらに許可証があったとしても、即座に使用できない状態^(*)にしておかなければ携帯は許されない。例外となるのは、軍人や隨身省の捜査官くらいだ。

もっとも、法の目のおよびづらい路地裏では、許可証なしで武器を所持・携帯する者は数え切れないほど居る。^(*)

●路地裏——秋津の魔窟

秋津の路地裏^(*)は、主に七番街区の「裏側」を中心として自然形成されたスラム街である。

その主な住人は、前科者や身寄りのない子ども、満足に働くことのできなくなった老人や病人などだ。職に就いている者はほとんど居らず、盗みをはたらく、表通りで物乞いする、廃棄された蒸気機械を修繕・改造して売りさばくなど、食いつなぎ方は彼らなりに様々だ。独自の犯罪網を築き上げ、より弱い立場の住人や、表通りの人々を貪ろうとする者も珍しくはない。

また、彼らの住居もまっとうなものではない。廃棄された建物に住み着いているならまだマシなほうで、あばら家をツギハギした違法建築を築き上げていることすらある。そのような違法建築は、ただでさえ暗く狭い路地裏を、より複雑で混沌としたものへと成長させてしまう。

こうなってくると、路地裏はもはや迷宮というべき様相を呈しはじめる。下手に足を踏み入れようものなら、数え切れないほどの犯罪がその身に降りかかり、二度と外へは出られなくなってしまうことだろう。

●路地裏の庇護者と対策

そんな路地裏を庇護するものも存在する。

鴨池組をはじめとする、渡世人たちがソレだ。彼らは路地裏の住人たちを庇護下に置くことで、自分たちの勢力を伸ばしている。

路地裏の整備がいまだ遅々として進まないのは、このあたりの事情もあるのだろう。

もちろん扶桑政府も、黙って彼らの好きにさせているわけではない。多少強引にでも路地裏の整備を進めると同時に、作業員として住人たちを雇い入れるなどの試みも行っている。

ただ組の傘下にある住人たちによって妨害されることも多く、うまくいかないことも多い。

(*)路地裏

現在の秋津（というか扶桑）において、路地裏と貧民窟やスラムとほぼ同義語である。

(*)即座に使用できない状態

例えば刀剣類なら「鞘におさめた上から、布で包む・ケースに入れる」、銃器類なら「弾を抜いておく」といった具合だ。

(*)数え切れないほど居る

もちろん、あなたのPCがその中の一人であつてもよい。

スチキムイエガア

「ヒトフタマルマルより、
演習場にて新式イエガアの試験運転を行う」
——扶桑陸軍、とある日。



新時代の鎧、あるいは騎兵

◆蒸奇世界の一般的兵器

スチキムイエガア、扶桑名を蒸奇猟兵。
新型階差機関と蒸気機械を搭載した、蒸奇世界における一般的な装着・搭乗型兵器である。

●その始まり

スチキムイエガアの原型となったのは、スチキムロダと呼ばれる蒸気機械だ。スチキムロダは蒸気機関のパワーと、過酷な作業にも耐える堅牢性を兼ね備えた作業用重機である。

そしてそのパワーと堅牢性に目をつけた、ブリタニアのヴィッカーズ社、プロイセンのベルガー社が共同で開発したのが、世界最初のスチキムイエガア「マークアイン」だ。新型階差機関を搭載したマークアインは、武器を搭載しただけのロダとは一線を画する運動性や火器管制能力を有していた。

ロールアウト早々、マークアインは南北戦争へと投入され、戦況をひっくり返すほどの活躍をおさめた。数にして10倍以上の合衆国軍の武装ロダ部隊を壊滅せしめ、北軍有利だった流れを南軍側へ傾けてみせたのだ。

これがスチキムイエガアの歴史、その始まりだった。

●現在のイエガア

現在のスチキムイエガアには、大きく分けて2種類のタイプがある。

1つは「スチキムロダ」の血を色濃く受け継ぐ、「搭乗」型。概して5メートルほどのサイ

ズであり、パワーと拡張性に優れている。その反面、運用コストはかさみがちであり、また小まわりに劣る部分がある。

もう1つは2～3メートルほどの、より小型化の進んだ「装着」型だ。搭乗型にくらべて運用コストや小まわりの面では優れるが、兵装の拡張性やパワーでは劣る。

どちらも一長一短なため、運用される場合は両方そろって用いられることが多い。

余談だが、扶桑の法律上はどちらのタイプも「特殊車両」として扱われる。

●代表的なイエガア

・マークアイン

ヴィッカーズ・ベルガー両社が共同開発した世界最初のイエガア。搭乗型。

リベット止めの鎧といった印象の無骨な姿で、マニピレーターとサーベル以外の固定兵装を持たないが、現在のイエガアに通じる基本設計はこの時点で完成している。

当時の新型階差機関は小型化の途上にあっただため、バックパックのように背負っているのも特徴。

・零式流星

三菱重工が1900年に開発した、扶桑初の国産装着型イエガア。高い運動性と格闘性能を有し、以降の扶桑製イエガアの基本型となった傑作機。

スチキムドオル

「このドオル、1日で修理しろだとき。
まったく、人使いが荒いぜ」
——あるスチキムメエジ、徒弟に対して。



蒸気じかけの人の似姿

◆考える道具たち

階差機関によって思考し、蒸気と歯車によって動く機械人形。

それがスチキムドオルだ。

蒸奇世界では既に一般的な道具^(*)であり、作業用、愛玩用、芸能用、要人警護といった、様々な分野において導入がなされている。

●最初のドオル

最初のスチキムドオルは、1886年にオルレアンで製造された「ハダリー」とされている。

ある種の芸術品として製造されたハダリーには、最低限の演算機構しか組み込まれていなかった。そのため簡単な受け答えや、あらかじめ登録された楽曲の演奏など、ごく限られた動作しか行えなかったと記録には残されている。

しかし、その機械的な美しさに魅せられた人々の中から、後の歴史に名を連ねるドオル職人が幾人も生まれたという。

その一方で、スチキムドオルの起源を、ハダリーよりもさらに以前に求める説もある。

1830年代半ば、プロイセンで開発されたとされる「マリア」がソレだ。

ただしマリアに関する資料はほとんどが現存せず、またマリアの機体そのものも所在不明となっている。そのため、マリアについてはそもそもその実在を疑う声も少なくない。

実際のところ、マリアについては近代における神話の類と言うべきだろう。

●ドオルの機能と思考

一般的なスチキムドオルは、それぞれに求められた機能に特化する形で設計される。重作業用であればそれに適した頑健さ・安全管理が行えるように設計されるし、愛玩用であれば精巧な人工皮膚を利用した可憐な姿や、人が望む受け答えができるように設計される。

そのため通常のドオルは、それぞれの機能に関連した範囲でしか^(*)行動できないし、思考することもできない。例えば作業用のドオルなら、作業中の事故やトラブルに対する判断はできるが、全く関係ない事象——「買い物」や「掃除」といったことに関してはまるで判断ができない。要人警護用であれば、護衛対象はどんな手段を使ってでも護るが、それ以外の人間が目の前でどうなろうと見向きもしない。

これは単純に、技術面の制約によるものだ。多くのことを自律判断させようとする、階差機関の処理が追いつかなくなってしまうのだ。

なお、一つの機能に囚われない自律思考を実現したドオルも、一応ながら存在している。複数の階差機関を用いて並列演算を行うのだ。

ただし開発と調整には、多大なコストと極めて高い技術力を要求される。開発側が把握できていない思考の穴が存在するパターンもあるため、まだまだ実用レベルとは言い難い。

(*)一般的な道具

どれだけ精巧であろうと、道具であるドオルに権利は存在しない。

ただし道具である以上は所有者が居るし、他人のドオルを窃盗や損壊すれば当然ながら罪に問われる。

(*)関連した範囲でしか

あなたが扱うドオルのPCやNPCが、この記述に従う必要はない。例外は常に存在するのだ。

蒸奇世界の神秘について

「神秘犯罪課？」

ありや窓際だ、関わらんほうがいいぞ」

——ある隨身省捜査官、新人に



文明が忘れようとするモノたち

◆それでもまだ、この世界に在るモノ

蒸気機関の発達と普及は、世界から神秘を追いやった。妖怪だの呪術だのなんてものは、拡大していく文明に振り落とされ^(*)、ただの迷信へと成り下がっていった。

少なくとも、かつてのように真剣にその存在を信じるものは、もうほとんどいない。話のタネや読み物として好む者、騙されて靈感商法に引かかる者は居るだろうが、その程度だ。

しかし、神秘は決して消えてなくなったわけではない。

ここで解説するのは、未だ密かに在り続ける蒸奇世界の神秘の存在たちだ。

◆法師——神秘の業を操る者

法師とは、呪術や妖術などと呼ばれる神秘の業を操る人々の総称だ。ウィザードやソーサラーなど、呼び方は異なるが西洋にも同様の人々^(*)は存在する。

●その凋落

かつて扶桑における法師は、占者であり、学者であり、医師であり、暗殺者であり、戦士だった。彼らの術の効果は多岐にわたり、それ故に貴族から重用されることも多かった。時の権力者がお抱えの法師を持つことも珍しくはなかったほどだ。

そんな彼らの立場を一変させたのは、蒸気文明の流入だった。

それまでも、「術でなくとも出来ること」

はいくつもあった。しかし術にしかできないこと、術を用いた方がより効率よくできることもまた数多くあった。

しかし蒸気文明がもたらした技術は、概ね術よりも効率がよいうえに、術にしかできなかったことを術なしでも可能にさえしてみせた。

例えば最新式の医療機械と西洋医学は、診断のト占よりも遥かに確実に病の原因を突き止めた。蒸気機械を用いた捜査は、呪術的なものよりもよほど正確に真実を探り当てた。最新の蒸気義肢は、術による補助よりも遥かによく四肢の機能を代替した。

そして、法師の失墜を決定的なものとする出来事が起こる。

二代前の帝の病である。

非常に重い病に苦しんでいた帝に対し、当時まだ辛うじて立場を保っていた“高名な”法師たちは、協力して治療にあたった。診断のト占にも治癒の呪術にも全力を尽くし、なんとしても帝を癒そうとした。

しかし、無駄だった。彼らの治療は何の効果ももたらさなかった。快癒させるどころか、苦しみを和らげることもすらできなかったのだ。

そして実際に帝の病を癒したのは、最新式の西洋医術だった。よりもよって、診断のト占で「西洋医術は適さない」と出ていたにも関わらず、だ。

かくして法師は、蒸奇世界での居場所を失うこととなった。

(*) 文明に振り落とされ

あまりにも急激な神秘の淘汰について、「階差機関の発明が、世界の法則を変えてしまったせいだ」などと主張する法師も居る。

(*) 同様の人々

西洋における彼らの立場は、概ね法師のソレと一致している。つまり、文明に追いやられているのだ。

●明正を生きる法師たち

そして明正の世となった今、多くの法師たちはその素性を隠しながら生きている。そのうえで、奇術師や占い師、探偵、はたまた渡世人の用心棒などといった、何かしら術を活かせるような職に就いていることがほとんどだ。

一方で神秘を忘却しようとする扶桑、ひいては世界に対して牙を剥く法師も居る。そのやり口は様々で、個人で術を利用したテロルを仕掛けるもの、同志と共に結社を作り上げ陰謀を巡らすもの、路地裏の日陰者たちを利用するもの、表向き当世風の生き方をしながら機を伺うもの、他の神秘存在たちを己の傘下に置いてけしかけるものなど、挙げていけばキリがない。

こういった犯罪に手を染める法師たち^(*)への対策として、隨身省は「神秘犯罪課」を設けている。表向きは靈感商法などの「神秘犯罪」を取り締まる部署とされており、窓際扱いされている。しかしその実態は、協力的な法師たちを集めた、「本物の神秘犯罪」に対処するための専門部署なのだ。

◆あやかし——神秘なる隣人

人間が神秘の業を習得したものである法師と異なり、あやかしは「そういう風」に生まれたもの、変化したものだ。

その出自・形態は千差万別であり、「あやかしとはこういうものだ」という定義すら難しい。あえて言うなら、「定義できないもの」であることこそが、あやかしの定義かもしれない。

●その在り方、蒸気以前

蒸気文明が、まだ扶桑にまで到達していなかった頃。あやかしたちは、人々にとって身近な存在だった。日常で出くわす不思議なできごと、よくわからないものは、たいていあやかしによるものだった。

彼らは人を化かし、人を脅かし、時には人に寄り添うかたちで共に在った。戯れに人をだまして遊ぶものもいれば、人を捕らえて食い散ら

かすものもいた。捧げものと引き換えに人に恩恵をもたらし、時には人と恋に落ちることもあったという。

彼らは人とは異なる存在ながら、たしかに人の近くに生きる隣人だったのだ。

●その在り方、蒸気以後

蒸気文明が扶桑を覆い尽くした後、あやかしは「迷信」へと貶められた。文明に存在を否定された彼らは、娯楽や芸術、民俗学の中においてのみ語られる存在となった。もちろんそういったモチーフとしてのあやかしを好む人々は居るが、神秘の隣人としてのあやかしの存在を認める人間などほとんど居ない。

その一方で、あやかしそのものの在り方は、あまり変わってはいない。人に紛れるものも居れば、人里を離れ山野に暮らすものも居る。スラムや路地裏などに根付いたものだけではない。

文明がその存在をいくら否定しようが、彼らは今もそこに居るのだ。

●人と契約したあやかし、封魔

封魔とは法師たちが契約し、使役する特殊なあやかしの通称だ。

彼らは普段、召喚器^(*)と呼ばれる器具に封印されており、必要に応じて呼び出され使役される。従えられる封魔の数は法師の力量次第だが、強大な法師であれば数十体を従えることも可能だという。

なお、契約の内容は封魔によって様々だが、概ね法師の精神力や生命力を喰らうという形で成される。そこに忠誠や友情の類があるかどうかは、それぞれの封魔と法師次第となる。

(*) 犯罪に手を染める法師たち

法師に限らず、こうした神秘の業を用いた犯罪者を「神秘犯罪者」、その犯罪を「神秘犯罪」と呼ぶ。

(*) 召喚器

召喚器の形状は法師によりけりで、管や拳銃型など様々なものが存在している。

超力について

「そう、我々はずいに解き明かしたのです！」
——福村教授 1903年、秋津大学講堂にて。



最新科学の申し子

◆超力とは

超力とは、念動力や千里眼、読心術など、人が持つ特殊な力の総称だ。

蒸奇世界においては、最先端の科学の一つとして扱われる。

●超力研究の始まり

1890年代初頭、御船貞子と高村千鶴子という2人の女性が、体内透視による民間療法を行ったとして罪に問われた。ほぼ同時期にほぼ同様の活動を行って逮捕されたことで、2人は世間の注目を浴びた。

なかでも秋津大学心理学教授を務めていた福村博士は特に興味を示し、2人に対する「透視実験」を企画した。実験は心理学・精神医学の研究者たちによるさらなる興味を呼び、ついには扶桑中が注目する一大実験となった。

そして驚くべきことに、2人はほぼすべての透視実験に成功した。実験を行う場所や対象物は実験ごとに変更されていたし、実験に関する情報はパンチカードでのみやり取りされていた。2人が福村博士や他の人間と会話する際の内容はすべて録音され、漏洩がないか確認もなされていた。それにも関わらず、彼女らは成功してみせたのだ。わずかな例外は、体調の思わしくない日に行われた1件だけであった。

福村博士らはこの結果に驚愕し、そして興奮した。実験は当初の予定よりも延長され、2人の体調や精神状態などにも注目しながら繰り返された。

そして実験結果の分析から、透視能力は感覚機能の拡張によるものだと明らかになった。

これが、超力研究の第一歩であった。

●研究の発展

以来、福村博士のもとには特殊な能力をもった人物^(*)についての情報が、数多く寄せられるようになった。

なかでも「物を浮かせられる少年」は、透視とは別種の能力の存在を証明し、博士の研究の進展に大きく寄与することとなった。この物体干渉能力を、博士は「念力」と命名。また、透視や念力などの能力の総称として、「超力」という言葉を作り出した。

透視実験から30年が過ぎた現在、扶桑は世界の超力研究の最先端を走り続けている。

●術と超力

法師たちによれば、術と超力は根本的に異なる力であるらしい。

術とは世界の霊的な理を学び、それを利用し、あるいは書き換えることで効果を発揮する、「世界」に対し干渉するものだと彼らは言う。

対して「超力」とは、ヒトが元来持っている感覚機能の拡大、細胞の活動や運動機能の増大といった「身体の延長、自己の拡張」であるとされている。

術は世界に干渉するもので、超力は自らを拡張し拡大するもの。よく似たように思える2つの力の、それが決定的な違いである。

(*)特殊な能力をもった人物

復権をもくろむ法師たちも実験に参加したようだが、どういうわけか博士を前にすると全ての術が失敗し、「ベテン師」の烙印を押される羽目になったという。

土蜘蛛について

「バケモノが人様の役に立つよう、薬にしてやったんだ！
その何が悪い!？」

——ある研究者、土蜘蛛の頭をチャンパーへと投げ込みながら。



突然変異のバケモノ

◆突然変異体

土蜘蛛とは、扶桑において近年確認されるようになった突然変異体である。

彼らは肉体を変化させる力を持つ。たとえば皮膚を外骨格のように硬質化させたり、軟体動物のように身体を変化させたり、手足を獣や虫のように変化させたり、といった具合だ。

その原因は何らかの寄生生物によるものではないかとされているが、未だ推測の域を出てはいない。

●変異とそれに伴う影響

土蜘蛛の「変異」の程度は、個体によって大きく異なる。異形の獣としか言いようのない変異を果たすものも居れば、人とそう変わらない姿を保てる程度にしか生じないものも居る。

変異の制御の可否についても同様だ。

特に変異の度合いが重い場合、自らの肉体の変化に精神の方が耐えきれず、狂乱してしまうことも少なくはない。

●土蜘蛛の扱い

変異が露見してしまった土蜘蛛の扱いは、過酷を極めると言っている。

大抵の場合は家族からも社会からも見捨てられ、居場所を失うことになる。座敷牢にでも入れられるならまだ幸運な方で、放逐とともに死亡届が出されるようなことすら珍しくない。

そうして全てを失った彼らを待ち受ける未来は、やはり悲惨である。野垂れ死にや使い捨

ての鉄砲玉、人身売買の商品、違法な生体実験の材料、狂乱の末の駆除など、ロクな最期は迎えられないと言っている。

それ故、変異を制御可能な土蜘蛛が人前で変異を晒すことは、基本的にない。

●古き変異の戦士

『雷打(らいだ)』と呼ばれる、変異によく似た業を受け継ぐものたちが居る。

『雷』の如く出で、国の敵を『打』ち倒すとされるこの業の使い手は、内なる闘気を丹田から全身に巡らせる事で、その身に土蜘蛛と酷似した変異(と、ここでは記述する)を発現させることができるという。

彼らの操る変異は土蜘蛛のソレと確かによく似ており、そのため彼ら土蜘蛛の根源に関わる(*)ものではないか、と考える者も居る。

現在の『雷打』の継承者たちは、隨身省へ秘密裏に協力を行うかたわら、居場所を失った土蜘蛛たちの受け皿となるべく活動を進めているようだ。

なお『雷打』の変異にはいくつかの段階があり、身体が部分的に人の境地を離れる『忘我』、全身を変異させる『無我』、周囲の武器まで変異させる『大我』の3つがあるという。さらに『空我』なる極地もあったとされているが、現在ではその名を除いて失伝してしまっている。

また強さに溺れ、さらなる強さへの飢えから、『鬼我(きが)』なる存在へと堕ちてしまった者が居たとも伝わっている。

(*)土蜘蛛の根源に関わる

「雷打の戦士を再現するため、人為的に作り出された生物兵器が土蜘蛛の根源である」といった陰謀論じみた説すら存在する。

ヘグヒビトについて

「この身体は、とっくのとうに死んでいる。
魂だって、そのうち腐って崩れ落ちるさ」
——あるヘグヒビト、自嘲気味に。



黄泉路の迷い子

◆歩き回る死者

ヘグヒビトとは、死亡したにも関わらず活動を続ける、生ける屍や黄泉がえりのことである。

黄泉がえりの理由は個体ごとに様々だ。科学的な改造によるもの、神秘によるもの、一切の説明がつかないものもある。

いずれにしても共通しているのは、肉体的には間違いなく死んでいるということだ。

その存在を一般人が知ることは基本的になく、それ故にしばしば悲劇を引き起こすことになる。

●その肉体

ヘグヒビトの肉体は痛みを感じず、代謝を行わず、柔軟性にとぼしく、血も流れない。うっかり怪我をしたとしても気づきにくく、しかも一度ついた傷が自然にふさがることはない。

一方で脳の安全装置が壊れているため、生前では考えられなかったほどの身体能力を発揮することができる。ただしほとんどの場合、それは自らの耐久性を考慮に入れないものとなる。例えば全力で殴りかかった場合、相手と一緒に殴った腕までふっとんだり折れたりしてしまうのだ。

また瞳孔は基本的に開いたままになるし、身体は冷たく、肌は例外なく血色が悪い。個体によっては、血色が悪いどころか死斑が浮かび、ひどい場合には腐敗が進行していることすらある。

●その精神

怪我や食事に関して、生前に比べて無頓着になる者が多い。これは彼らが痛みを感じず、また食事を必要としないことによるものだろう。

それ以外の部分では、意外なほどに生者と変わりがないことがほとんどだ。生前と同様の趣味を楽しむこともできるし、生前と変わらぬ人付き合いを続けることだってできるのだ。

●その死

ヘグヒビトは永遠の存在ではない。一度死んだ身体がそれ以上死ぬことはないが、バラバラになったり、頭と首を切り離されて何時間も経過したりすれば、流石に動かなくなる。

さらにヘグヒビトとなって長い期間を経た個体は、次第に人肉や人血に対する飢餓感を覚えるようになることが確認されている。そして一度この飢餓感を覚えてしまったヘグヒビトは、遠からず飢えに魂を支配されるようになる。

この状態になったヘグヒビトは、今度こそ人としては死んだと言えるだろう。

余談だが、飢餓に陥ったヘグヒビトは恋人や家族、友人などの「生前親しかった人物」の血肉を好む傾向にあるという。

国家について

「扶桑を取り巻く国家について知ること必要だ」
——ある教師、隨身学校の座学にて。



蒸気文明を謳歌するものたち

◆蒸気世界の国家たち

当然のことながら、蒸気世界に存在する国家は扶桑だけではない。いくつもの国家がそれぞれの理念を掲げ、そして対戦を見据えて牙を研ぎ澄ましている。

ここで紹介するのは、蒸気世界の国家の中でも代表的なものだ。

もちろん、ここに書かれていない国家を設定し、PCたちの活劇にかかわらせるのはあなたの自由だ。

■ブリタニア

●指導者：ヴィクトリア2世

エウロパ地方北西に位置する島々、そして数多の植民地を領土とする“世界の女王”。元々の国土面積で言えば扶桑と同じ程度の島国でありながら、世界の盟主として君臨する大国。

階差機関の生みの親、チャールズ・バベッジ卿の出身地でもある。

●歴史

かつてのブリタニアは、国力にとぼしい小さな島国に過ぎなかった。

その歴史の転換点となったのは、300年ほど前の海戦での大勝利と、その後にアナトリア方面への交易路を開拓したことだ。これによって国力を増大させたブリタニアは、一挙に世界の一等国へと躍進を果たした。

さらにブリタニアは、蒸気世界を創りだすきっかけとなった二度の出来事の舞台でもあった。一度目はジェームズ・ワット博士による、

蒸気機関の改良が導いた産業革命。二度目は言うまでもなく、チャールズ・バベッジ卿による階差機関の発明である。

ブリタニアはこれまでそうしてきたように、これからも世界の先頭を歩き続けていくことだろう。

●扶桑との関係性

鎖国していた扶桑が開国するきっかけとなったのは、アナトリア周辺の交易路をさらに拡大しようとしたブリタニアの商船団だった。

それ以来、ブリタニアと扶桑の間では技術者の相互派遣や留学生の受け入れなど、交流・支援が惜しみなく行われている。

それがロマノフや連邦への牽制を多分に含んだものというのは、言うまでもないことだ。

■ロマノフ帝國

●指導者：ピョートル6世

アナトリア大陸を北西から北東まで横断する、広大な面積を支配する一大帝国。

近代化という点では欧州にやや遅れをとっていたものの、農奴解放令の発布後に急速に発展。現在では、大陸を横断するツングースカ鉄道を開通するに至っている。

●歴史

冬季は港という港が凍結によって入出港不能になってしまうロマノフは、長い間不凍港を求めての南下をはかっていた。

その最たるものが、1853年にオルハン帝

国との間で発生したクリム戦争だ。当初はロマノフの圧勝が予想されていたものの、ブリタニアとオルレアン¹の介入により敗戦。不凍港を得ることには失敗してしまう。

このクリム戦争での敗戦がきっかけとなり、ロマノフは国家改造のための改革を開始した。農奴解放令にはじまったこれらの改革は無事成功し、国内の企業数の増加や重工業の発展などの恩恵をもたらすこととなった。

そして今度こそ南下を果たし、不凍港を獲得するための準備を進めている。

●扶桑との関係性

新たな南下政策の矛先として、ロマノフは九龍²民国を選んだ。すなわち、九龍民国の植民地化だ。

もし実現しようものなら、ロマノフはさらに南へと手を伸ばすことだろう。1年前にも九龍民国とロマノフの国境地帯において、扶桑・ロマノフ両陸軍による小競り合いが演じられたばかりである。

扶桑にとってロマノフは、目下最大の脅威なのだ。

■九龍^{くーろん}民国

●指導者：蔣^{しやう}月^{げつ}笙^{しやう} 総裁

アナトリア大陸東部の大部分を占める巨大な多民族国家。かつては“眠れる虎”と呼ばれ、エウロパの列強諸国からも一目置かれていた。

●歴史

九龍民国は、革命を経てこれまでの王朝を倒すことで成立した。

以降、着実に国力を蓄えていたが、ブリタニアの策にはまったことで状況が一変してしまう。国内に輸入品のアヘンが蔓延し、これに対してアヘン取締令の発布したことをきっかけに戦争へ突入。その結果、大敗を喫することになる。

さらに数年後、属国を巡って発生した扶桑との戦争でも敗戦。これによって“張子の虎”で

あったことが発覚し、列強はもちろん扶桑からも狙われる立場となってしまった。

その後発生した大規模な内乱を経て、現在では扶桑、プロイセン、ブリタニア、ロマノフ他いくつかの国の陸軍によって、分割統治的な形で治安維持がなされている。

●扶桑との関係性

かつて九龍民国と同じ領土に栄えたいくつもの王朝と、扶桑は朝貢関係にあった。しかし現在では、その関係は名残すら残っていない。

今の扶桑にとっての九龍民国は、「列強、特にロマノフに対する防衛線」でしかない。

■ディキシ連邦

●指導者：フィニス・デイヴィス大統領

扶桑からは大海を挟んだ遥か遠くに位置する、“新大陸”の国家。もともとはブリタニアの植民地だった、移民たちの国である。

●歴史

苛烈な課税への反発から勃発した、“茶会事件”と呼ばれるブリタニア商船襲撃事件をきっかけに、独立戦争へと事態は発展した。

当初は苦戦していた独立軍だったが、ロマノフやプロイセンの援助を取り付けたことで、なんとか本国に独立を認めさせることに成功した。これが1783年のことだ。

そして時は巡って1860年、奴隷や併合した先住民族たちに関する扱いを巡って、“南北戦争”が勃発した。これは奴隷を認める“連邦”と、奴隷を認めない“合衆国”に別れての、極めて大規模な内戦であった。

内戦は最終的に連邦の勝利によって集結し、現在に至るまで白人至上主義を貫いている。

●扶桑との関係性

連邦は扶桑を“色禍”であるとし、国家レベルで強硬な態度を取り続けている。しかも厄介なことにロマノフをはじめ、色禍論に同調する国家がいくつか存在しているのが現状だ。

扶桑にとってはロマノフに次ぐ仮想敵国であり、いずれの脅威の象徴でもある。

■オルレアン共和国

●指導者：フレデリック・ミラン大統領

エウロパ地方、ひいては世界でもっとも早く共和制に移行した”世界初の民主国家”。奴隷の解放を世界で最初に宣言した国家でもある。

世界最初のスチムドールであるハダリーの製造国でもあり、現在も著名なドルブランドを数多く抱えている。

●歴史

世界最初の市民革命を果たした国家である。その革命の影響力は、エウロパ各国が結託して、王朝復古をよしとする体制を作りだしたほどだ。そして良し悪しはともかく、革命後ほどなくして王政復古は果たされた。最初の市民革命は、あえなく露と消えたのだ。

オルレアンの人々はその後、さらに二度の革命を起こした。その二度目の革命である“三月革命”により、オルレアンは共和制国家へと移行するに至ったのだ。

その後もクーデターによる政体の変化があったものの、現在のオルレアンは共和制を取り戻している。

●扶桑との関係性

連邦への牽制の意味を含めて、扶桑とは比較的友好的な関係を構築中である。

またドル業界においては、両国の企業の間で技術提携がなされるなどの交流も見られる。

■プロイセン王国

●指導者：フリードリヒ3世

エウロパ地方中西部に位置する王国。

銃器メーカー“ウォールサー”をはじめとした軍需産業によって発展を続ける、この蒸気世界における目下最大の死の商人だ。

●歴史

かつてエウロパに存在した巨大帝国アウエンティヌスの中心的領土を、30年におよぶ長い戦争を経てまとめ上げる形で成立したのが、現在のプロイセンの大元である。

関税同盟による経済的統一、二度の革命によ

る議会の成立。そして国内での主義の対立——これらを経て、プロイセンは諸侯の国家を合併する形で旧アウエンティヌス中枢の統一を果たし、プロイセン王国として成立した。

●扶桑との関係性

扶桑は一時期かなりの銃器類をプロイセンから購入していた。特に初期の扶桑陸軍の装備などは、プロイセンからの輸入品がほとんどだ。

しかしここ最近では、輸出入の量は以前よりも減ってきている。これは三国干渉などの影響により、扶桑国内におけるプロイセンへの感情が悪化してきたことが影響している。

■パラティーノ王国

●指導者：ジュゼッペ・アルベルト2世およびアンドレーア・プレダッピオ首相

エウロパ地方南部のパラティーノ半島に位置する王政国家。

かつてエウロパ地方の大部分を支配していた巨大帝国と首都を同じくしており、その街並みは歴史的建築物によって彩られている。しかしそれ故、少し地面を掘るとすぐに遺跡とぶつかってしまうらしく、地下の開発がなかなか進まないらしい。

また、銃器メーカーのバルトロメオ社が有名。

●歴史

パラティーノ半島は長らく分裂状態が続いており、統一を果たしたのは扶桑の新政府樹立と同じ頃とかなり最近である。

統一の試み自体はそのさらに数十年ほど前から始まっており、その過程で幾度もの革命や独立戦争が起こっている。

この過程でウァティカヌス教会との対立なども生じており、現在アンドレーア首相によって和解交渉が進められている。

●扶桑との関係性

プロイセンと同盟を結んでいたこともあり、可もなく不可もなくといったところ。

秋津に生きる人々

ここに紹介するのは、秋津における著名人や街のちょっとした人気者たちだ。PCたちとはライフパスの邂逅先や、シナリオにおけるコネクションなどとして関わることになるだろう。GMはシナリオにおけるPCの支援者や依頼者、敵対者として彼らを起用してよいし、プレイヤーも自分のPCの知己や因縁の相手として、ライフパスとは別に彼らを設定してもよい。なお、シナリオのセッティングなどに応じて、ここに記されている情報が実は偽りであったり、過去のものであったりと設定してもよい。場合によっては、ここに記載されたNPCが既に故人となっていることも在り得るだろう。また、ここに記載されたNPCたちの生き様レベルなどのデータが必要な場合、GMは自由に設定してしまってもかまわない。同様に、データを持たないエキストラであるとしてもよい。例えば、あなたのシナリオにおける大黒寺辰也は超高レベルの【隨身省捜査官】であってもよいし、悪漢にナイフの一突きで殺害されてしまうエキストラの隨身省捜査官であってもよいわけだ。もちろんGMが違えば扱いは違ふし、同じGMでもシナリオによって扱いが違ってかまわない。

ずいじんしょうそうかん だいくじ たつ や ”隨身省総監”大黒寺辰也

「我々が真に守るべきは何だと思うかね、君」

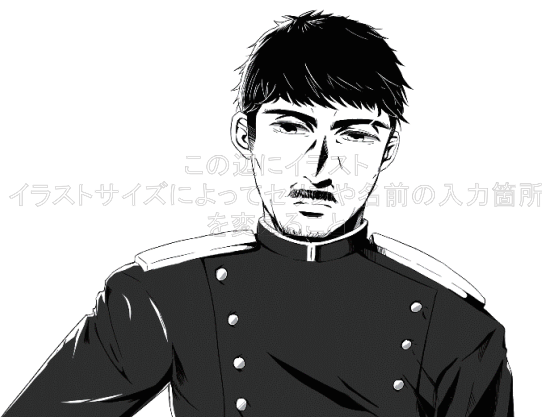
クラス: 隨身省捜査官

性別: 男性 年齢: 51

解説: 秋津の秩序を守護する大役をその双肩に背負う隨身省の現総監。執務室よりも現場の似合う屈強かつ大柄な体つきが目を引くが、それも当然。彼は捜査官からの叩き上げという、歴代でも異例中の異例の経歴の持ち主だ。これには極めて複雑な経緯があったようだが、詳細を知る者は少ない。

経緯はどうあれ、彼は秩序の守護者のトップとしてあるべき姿を貫き続けている。

彼の存在は、隨身省の正義を支える柱といっても過言ではない。それ故に、テロルの標的となることもある。



まおう さもんじ いってつ ”魔王”左文字 壹鉄

「よし！ これで今から、お前のオヤジはこの俺だ」

クラス: 日陰者

性別: 男性 年齢: 60

解説: 秋津でも最大規模の組のひとつ、鴨池組の第22代組長。先代の急死にともなうゴタゴタの際、並み居る他の幹部を押しつけて今の座に収まった。

一度縁を結んだ”家族”には情け深く、その家族に害なす者には容赦ないという、日陰者の在り方を体現したような男であり、それ故に彼の周囲には血よりも濃い絆と血混じりの蒸気が溢れている。

組内の敵対勢力一掃を果たした彼は、他の組との抗争に向けて舵を切りはじめている。路地裏に血と蒸気が吹き荒れる日は、そう遠くはない。



きょうけん かわしま かおるこ
”狂犬”川島 薫子

「ヤツらは悪だ。実力行使をためらうな」

クラス: 隨身省捜査官/黒子

性別: 女性 年齢: 31

解説: 隨身省の上級捜査官の1人。冷静沈着かつ勇猛、ついでに眉目秀丽で女性臣民からのウケも悪くないと、一見すると非の打ち所のない人物だ。

しかし彼女には、隨身省の掲げる”正義”を過剰なまでに信奉し絶対視しているという、ある種の修羅としての側面がある。

彼女は悪と断じた者を決して許さない。正義の名のもとに違法捜査や私刑の類を行うことはないが、殺害を含めた実力行使に対する躊躇が一切ない。撃つべき時、撃つべき者の判断を決して誤らないのが幸いと言える。少なくとも、今はまだ。



こわ や さい の かぶと
”壊し屋”齊野 兜

「俺が来たからにはもう大丈夫！ ……え、壁？」

クラス: 隨身省捜査官/スチキムイエガア

性別: 男性 年齢: 34

解説: 隨身省が誇る”スチキムイエガア隊”の一員。最新鋭の災害救助用イエガア”氷川丸”を駆り、人の生命を守るためなら迷いなく鉄火場へと飛び込む勇敢なお人好し。

その姿は市井の人々からも支持されており、概ね頼りになるお巡りさんとして慕われている。

しかし、そんな彼には大きすぎる欠点がひとつ。人命を重んじるあまり、周囲の物品や建物を損壊させてしまう癖があるのだ。最短ルートで駆けつけた結果、道中の壁という壁に穴を空けてしまうというのも日常茶飯事だ。



め からすま くるう
”カラスの眼”烏丸 九郎

「ようやく見つけたぜ。さ、お家に帰んな。ミケちゃん」

クラス: 探偵

性別: 男性 年齢: 26

解説: 七番街区の寂れた通りに事務所を構える、若手の私立探偵。

主に失せ物探しを得意としており、子供の落とし物から猫や人まで、自分に見つけられないものはないと豪語してはばからない。

ご近所さんからの雑用もしばしば引き受けており、時たま子守をしながら失せ物探しをするという器用なことまでやってのけている。どうやら、根本的に人の頼みを断りにくい性分らしい。

結果として交友関係やそれに伴う情報網には恵まれており、情報屋としても非常に有能。



”^{とお}通りすがりの”ヤコ

「うちみたいなただの通りすがりに、何のご用なん？」

クラス:あやかし/日陰者

性別:女性 年齢:?(見た目は十代ほど)

解説:秋津の街で、人々に紛れて生きるあやかしのうちの1人。言葉遣いなどからもとは山城や住吉の出身のようだが、詳しいことは誰も知らない。

秋津の様々な場所に姿を見せる神出鬼没な通りすがりであり、それ故に秋津に暮らす他のあやかしや、神秘の担い手たちとの広い交友関係を有している。神秘絡みで情報がほしい時は、彼女をあたってみるのもよいだろう。

ちなみにヤコとは野狐のことであり、すなわち彼女は妖狐の類である。しかし好物は油揚げよりも流行りの甘味なため、お礼の品には気をつけよう。



”^{えび}海老で^{たい}鯛を^つ釣る”^{きし}岸野 ^{つぐ}次子

「その話、引き受けるわ。それで、報酬は？」

クラス:記者

性別:女性 年齢:24

解説:元隨身省捜査官の女性記者。前職が前職だけに正義感は強く、また性格もなかなか強い。

巨悪に対して小さなネタから少しずつ迫っていき、ここぞというところで一気に吊り上げるという手をよく用いる。”海老で鯛を釣る”とは、そんな彼女のやり方からついた渾名である。

若くして隨身省を辞めた理由は定かではないが、捜査官たちに対して特に敵対的だったり非協力的だったりしていないことから、現場レベルよりもっと深い部分の”闇”について知ってしまったからではないか……と噂されている。



”^{みかん}未完の^{かいき}戒器”^{あべ}安倍 ^{あきら}明

「手出ししないで。これは僕の仕事なんだ」

クラス:法師/剣撃士/銃撃士

性別:男性 年齢:17

解説:かつての陰陽寮の筆頭、安倍家の当代当主を務める少年。

没落してしまった安倍家の未来を一身に背負っており、その重責に押し固められてしまったかのように、表情はいつも固く陰しい。

そんな彼は隨身学校に通う捜査官候補生でありながら、既に神秘犯罪課に対する協力者としても秘密裏に活動している。

神秘の守護者としての腕は確かだが、ひとり突っ走り気味だったり、まんまと罠にかけられたりしがちである。若さにくわえ、心に余裕がないせいだろう。



あきつ おとめ さくらだ ちとせ
”秋津乙女”桜田 千歳

「もう男が女が、などと言う時代ではないのです！」

クラス: 剣撃士/カリスマ

性別: 女性 年齢: 16

解説: 秋津でも有数の元武家、桜田家の一人娘。モダンで可憐な装いの内に、凜とした振る舞いを宿した新時代の乙女である。

しかも幼少から仕込まれた剣術の冴えは、女子供と侮ってかかる悪漢を軽やかに打ち倒すほどの。そのうえ蒸気二輪の運転まで嗜むというのだから、大したものだ。

当然と言うべきか女学校では学友たちから慕われており、時には文を受け取ることもあるのだとか。

一方でその凜とした強さや正しさが、目障りに映るのだろう。彼女をやっかむものは決して少なくない。



たちばな くろえ
”ひまわり”橘 黒絵

「はいはい、ミルクもう一杯ね。パンのおかわりは？」

クラス: マドンナ

性別: 女性 年齢: 16

解説: 七番街区の人気カフェ、フルウリンクの看板女給。

町娘としては十分すぎるほどの器量にくわえ、明るく活発で人好きのする性格もあって、街区の野郎どもからの人気も上々。

時たま告白だの恋文だのを受け取ることもあるが、今のところ全とお断りしている。

仕事柄か街区の噂話の類には非常に詳しく、客の人間関係にも敏感だ。七番街区で知りたいことがあるのなら、彼女に聞いてみるのもよいだらう。もちろん、チップはお忘れなく。



かざはや たつひと
”テクノフリーク”風早 達人

「ちょうどよかった！ こいつを試してみてください！」

クラス: スチキムメエジ

性別: 男性 年齢: 28

解説: 隨身省技術班の若き俊英。現在運用されているギアシリーズをはじめ、様々な隨身省装備の基礎設計に関わっている。

メエジとしては既に十分成功しているといってもよい彼だが、手を止めることなく日々新たな蒸気機械の研究開発に勤しんでいる。

特に最近はいエガアの強行突入用装置の開発と蒸気放成型装備の改良に注力しており、個人工房にこもりっぱなしとなっている。

ちなみにこれでも美人の嫁さん持ちであり、家庭では頭が上がらないんだとか。



”妖盗”アロウ

「”輝かしき篡奪の像”、確かに頂戴した！」

クラス: 怪人

性別: 男性 年齢: ? (三十代程度と推測される)

解説: 外套と仮面に予告状と、大衆向けの活劇に登場する怪盗そのものな出で立ちと振る舞いで、帝都の夜を賑わす怪人。アロウの名は、得物にして秘密道具の機械弓からつけられた渾名を、本人が気に入って自ら名乗るようになったものだ。

彼の盗みのターゲットはもっぱら、法の目をかいくぐる悪党たちであり、頂戴するものは汚れた金や不当に得た宝の類である。

そうした義賊ととれなくもない活動や、いちいち大げさで派手な振る舞いもあってか、大衆からの人気はそれなりにある。



”無何有の華”松風

「一夜の夢を、どうか——」

クラス: マドンナ

性別: 女性 年齢: 20

解説: 六番街区は色街の大見世、無何有の遊女の一人。もとは家族の令嬢だったなどの噂もあるが、真偽のほどは定かではないし、確かめようもない。

夢幻のような儚さを常に漂わせており、その雰囲気に惹かれる者も多いようだ。



”一輪花”白浜 みすず

「はい、ではお試し入居ということですか」

クラス: マドンナ

性別: 女性 年齢: 28

解説: 七番街区のアパートメント「白浜荘」の大家。またお昼時には、小さな定食屋も営んでいる。

おっとりとした柔らかな物腰が特徴だが、こう見えて肝がすわっていることでも評判だ。なにせ行き倒れを拾ってきたかと思うとそのまま入居させて面倒をみたり、白浜荘の立ち退きを狙う日陰者と真っ向から張り合ったりするというのだから驚きだ。

そういった、鉄の女然とした芯の強さのためだろうか。彼女の周囲にはその人柄を慕う者たちが集まっており、一種独特な雰囲気の集団を形成している。



ダブルクロスフォー

”XX4”イアン・ランカスター

「私はイアン。イアン・ランカスターです。よろしく」

クラス:XX機関

性別:男性 年齢:38

解説:ブリタニアのさる企業から三菱重工へ、技術協力プロジェクトのために派遣されてきたスチキムメエジ。

物腰柔らかで紳士的、話題も豊富で扶桑語にも堪能。もちろん技師としての腕も一流とあって、三菱の社員たちからあるいは尊敬され、あるいは対抗心を燃やされている。

そんな彼の正体は、ブリタニアの抱える諜報機関、『XX機関』のトップエージェントの1人である。彼がいったい何を目的に扶桑に送り込まれたのかは、彼と機関の司令部の他には知る由もない。



イラストサイズに合わせて名前を入力箇所

まじん そう もくれん
”魔人僧”木蓮

「煤は晴れ、天には星。齒車は止まり、文明は墮つ」

クラス:法師/黒塚

性別:男性 年齢:?

解説:隨身省神秘課をはじめとした、帝都の神秘の守護者たちの間でその存在が語られ始めた謎多き法師。

無数の封魔を従えており、文明を——蒸気機械や超力使いを殺すことに長けた、独自の奇怪な呪法を操るという。

その目的は「文明の破壊」と目されているが……。



イラストサイズに合わせて名前を入力箇所

かいぶつ はくはつき
”怪物”白髪鬼

「————ツ!!!」

クラス:土蜘蛛?

性別:? 年齢:?

解説:引きずるような長さの白髪を振り乱す、正体不明の異形の怪物。

わずかに伝わる特徴から土蜘蛛ではないかと目されているが、詳細は不明である。



蒸気世界の組織たち

ここに紹介するのは、秋津や扶桑をはじめとする、蒸気世界における組織の一部である。

PCの所属先として、あるいはシナリオで立ち回る障害として利用してほしい。

なお、「所在」は本拠地(本社や本部など)がおかれている場所を表すもので、支社や支部の所在についてはシナリオやPCの設定に合わせて自由に決めてよい。

ずいじんしょう 隨身省

勢力:扶桑全土 所在:秋津四番街区

指導者:大黒寺 辰也

内務省直下の治安維持組織。あやめ色の蘭服に身を包んだ捜査官たちは、市民にも馴染み深い存在である。

政変の際にかつての奉行所を統合・再編したものがそもそもの始まりで、当時奉行所勤めだった家系の者も未だに多い。

登用試験自体は身分や男女の別なく受けられることもあり、現在の捜査官には非常に多種多様な身分・出自の人間が入り乱れている。

スチキムイエガア隊や専用装備の数々など、治安維持組織としては過剰とも思える装備の数々も有名。

ふそうりくぐんしょう 扶桑陸軍省

勢力:扶桑全土 所在:秋津二番街区

指導者:寺内 勇作陸軍大臣

扶桑の国防を担う軍の片割れ、陸軍に関する軍政を取り仕切る機関である。

軍務、人事、兵器、整備、兵務、法務、経理、医務の8つの局に別れており、主な軍政を発するのは軍務局となる。

数年前の九龍民国事変をきっかけに危機感を強めているが、島国という地理的条件のためか海軍に比べるとやや軽視されがちであり、省内では不満が募りつつある。

なお、隨身省とは組織レベルで非常に仲が悪い。

うつく あおぞら かい 美しき青空の会

勢力:小規模 所在:秋津七番街区

指導者:不明

蒸気機関の排斥を訴える自然主義団体。

排煙による健康被害について会誌で通級を行いながら、スラムから日陰者の児童を引き取る慈善活動なども行っている。

慈善活動はともかく、蒸気機関の排斥運動については支持を受けているとはいえず、人道家気取りの道楽のような扱いを受けている。

構成員たちが怪しげなオカルトに傾倒しているとの噂もあるが、そちらについては定かではない。

ふそうにっぽう 扶桑日報

勢力:大規模 所在:秋津四番街区

指導者:速水 耕一

扶桑全国に支社を持つ有名新聞社。論調は中道保守。

「めざまし新聞」「扶桑経済新聞」と並ぶ扶桑の三大新聞社の一つであり、発行部数はその中でも1位を誇る。

大衆小説の発表の場としても有名であり、特に毎日掲載される連載小説は、読者数確保に一役買っているともっぱらの評判である。

支社と本社の間での情報のやり取りも極めて迅速であり、号外の発行頻度の高さがソレを示している。

つくよみしゃ 月詠社

勢力:小規模 所在:秋津四番街区

指導者:印旛 驢馬人(筆名)

怪しげな噂話をメインにした日刊紙「レムリア」や、心霊話や怪奇小説を扱う月刊誌「秋津幻想」を刊行している小さな出版社。

一番の主力である「秋津幻想」がエロ・グロ・ナンセンスを売りにしていることや、「レムリア」で扱う噂話のくだらなさなどから、低俗として識者からは嫌われている様子。

ちなみに印場は、出来さえよければ記事の内容にはとやかく言わない主義であり、駆け出しの記者にとっては意外とありがたい会社でもある

なお、印旛の筆名は「ろぼーと」と読む。

じょうきれんごう
蒸気連合

勢力: 中規模 **所在:** 秋津八番街区
指導者: 葉山 孝蔵

蒸気技師たちの互助組合。新技術の共有・改良の場であると同時に、蒸気技師たちの権利を守る存在でもある。

主に工房街の蒸気技師たちが参加しており、逆に企業所属の蒸気技師はほとんど参加していない。そのため、正確には「個人工房を抱える技師たちの組織」といったほうが近いだろう。

かもいけぐみ
鴨池組

勢力: 中規模 **所在:** 七番街区/路地裏
指導者: 左文字 吉鉄

秋津有数のヤクザの1つ。その勢力は秋津の様々な部分に及んでおり、色街の郭や路地裏のゴロツキはもちろん、企業などにも及んでいるとされる。

先代組長の急死に伴うゴタゴタで傾きかけたが、吉鉄のもとかつての強大さを取り戻すことに成功した。現在の鴨池組は他の組、とりわけ最大の敵対勢力である寺田組との大規模な抗争に備えているようだ。

とくなないちさんりょだん
特七一三旅団

勢力: ? **所在:** ?
指導者: ?

扶桑陸軍の秘密実験部隊。来たるべき大戦に備え、秘密兵器の開発と研究を行っていると言われる。

しかし実際にそのような部隊について見聞きした者はほとんど居ない。にも関わらず、その名前だけが時たま噂になるという、まるで怪談噺のような組織といえる。

ひとつ確実なことと言えば、彼らは確かに存在しているということだけだ。

きょうかい
ウァティカヌス教会

勢力: 世界各地 **所在:** エウロパ・教皇領
指導者: 教皇ヨハネス20世

エウロパで生まれた、世界三大宗教の1つ。十字架をシンボルとすることから、扶桑ではしばしば「十字教」とも呼ばれる。

戦国の世だった頃の扶桑にも宣教師が訪れていたようだが、その時は種々の理由があって根付くことはなかった。しかし文明開化を経た現在の扶桑では、宗教の1つとして一定の立場を築きつつある。

とくべつたいさくしつ
特別対策室

勢力: 小規模 **所在:** 秋津七番街区
指導者: 空彩 凧

通称「特対」。隨身省神秘犯罪課が有する一部署であり、中でも特に実働部隊としての色が濃い。

法師やあやかしは当たり前として、ヘグヒビトや土蜘蛛までもが所属しており、その特殊性は神秘課の中でも群を抜いている。

室長の意向によって普段は七番街区の喫茶店として活動しているが、これは人々の間に「噂」という形で現れる神秘事件の兆候や手がかりを逃さないようにするため、ということらしい。

分室として、表向き探偵事務所として活動している「懷宝剣尺」が存在する。

だぶるくろすきかん
XX機関

勢力: 世界中 **所在:** ブリタニア
指導者: アレクサンダー・フォーセツト

ブリタニアが擁する諜報機関で、正式名は「機密諜報部」となる。

XX——ダブルクロスとは、機関の中でも特に優秀と認められたトップエージェントにのみ名乗ることを許された、特別なコードネームの総称である。

直属の兵器開発部門を有しており、エージェントたちは専用の特殊な装備を駆使して任務に挑むという。

カシオペアの会^{かい}

勢力:小規模 所在:?
指導者:?

大衆紙の紙面を賑わせる犯罪結社。
大規模な窃盗行為から上流階級の誘拐や脅迫、
企業の不祥事の暴露まで、様々な犯罪行為を愉快
犯的に行う怪人たちの集まりだ。
犯罪行為の規模感やその情報網などから、世の中
に飽いた高等遊民どもが道楽で始めた、とびきりろく
でもない遊びの類だと見る者もいるが、真偽のほど
は定かではない。

教会奉仕隊十一課^{きょうかいほうしだいじゅういちか}

勢力:小規模 所在:教皇領
指導者:アドリアーノ・コロヴァティ

ウァティカヌス教の下部組織のひとつ。その通称を
“ヤコブの手”と言う。
表向きはごく一般的な教会奉仕隊だが、その実態
は彼らの言うところの“神の加護”の力を振るう狩人
たち——つまり、悪魔祓いを集めた組織である。
一部の構成員が秋津に入り込んでいるようだが、
その目的は不明である。

寺田組^{てらだぐみ}

勢力:中規模 所在:七番街区/路地裏
指導者:寺田 康人

鴨池組に次ぐ勢力を持つと目されるヤクザ。
鴨池のゴタゴタがあと少しだけ長く続いていれば、
彼らを取り込んで秋津史上最大の日陰者勢力と
化していただろう、と言われている。
鴨池組がそうであるように、こちらも大規模な抗争
に向けて準備を整えているようだ。
現組長の康人は、一見そうとは思えないほどの
優男として有名。

ノウゼン工業^{こうぎょう}

勢力:中規模 所在:秋津四番街区
指導者:桑染 真琴

扶桑の新鋭ドルメーカー。作業用から愛玩用、
戦闘用に至るまで、様々なドルの製造・開発を
行っている。
現社長である桑染氏はオルレアン老舗ドル
メーカーとコネを持っており、それを活かした積極
的な技術交流がその開発力の秘密だという。
ちなみにノウゼンの社名は、社のロゴのモチーフ
となっているノウゼンカズラに由来する。

八重菊隊^{やえぎくたい}

勢力:小規模 所在:皇宮
指導者:舞園 圭人

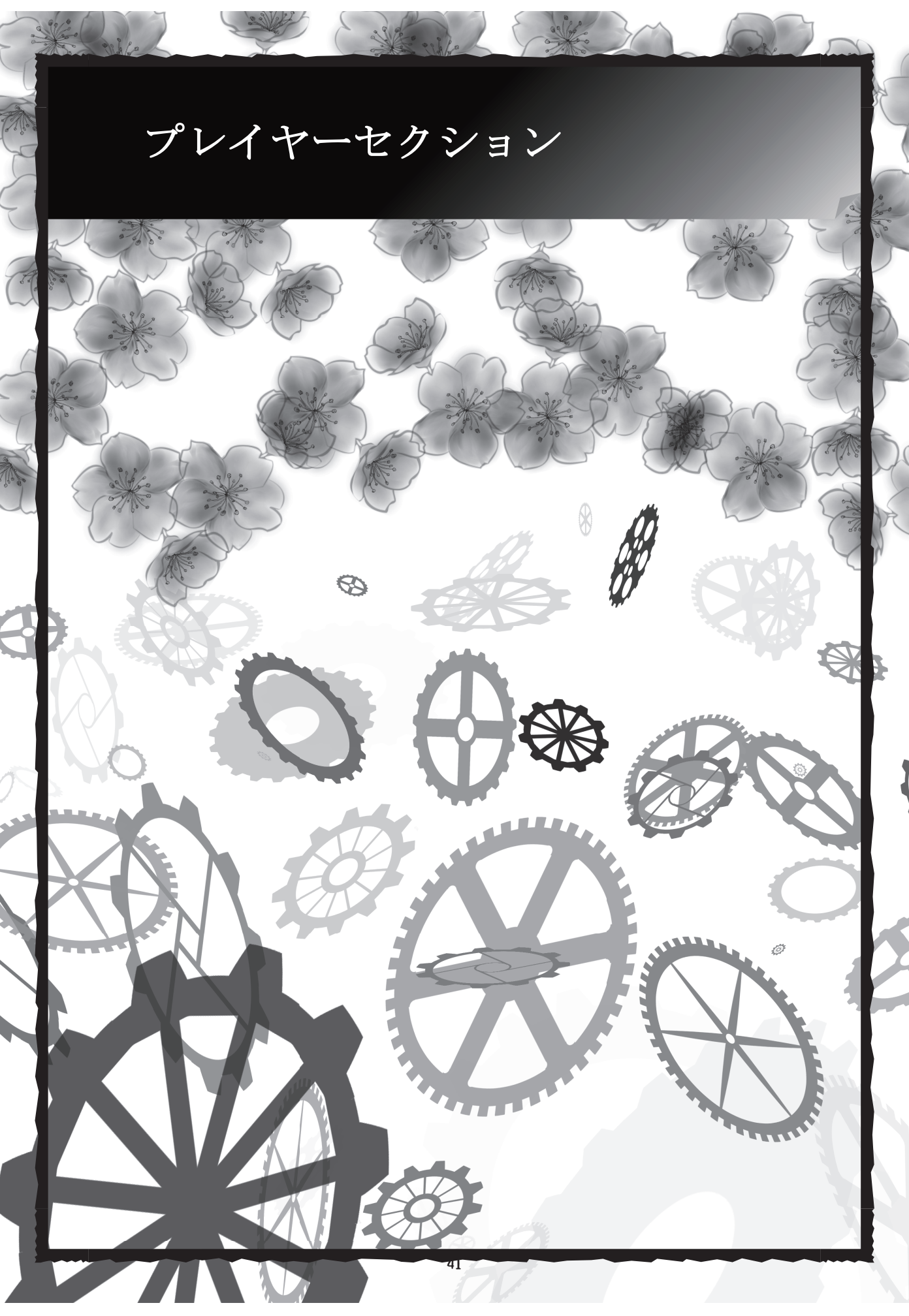
皇宮の警護を担当する、一種の親衛隊。
能力や個人の経歴はもちろんのこと、家系や交友
関係まですべて調べあげられたうえ、「問題なし」と
されたものだけが就ける名誉職。
基本的には隨身省と扶桑陸軍、この二つの組織
から推薦を経て選出されることになっている。

螢火の会^{けいかかい}

勢力:小規模 所在:秋津五番街区
指導者:指導者は置かれていない

秋津にいくつか存在する、暇を持て余した高等遊民
たちのサロンのひとつ。この手のサロンのご多分にも
れず、仲間に加わるには金はもちろんのこと教養も
必要となる。
螢火の会にはビブリオマニアが数多く籍を置いて
おり、西洋の稀覯本が持ち込まれることがしばしば
あるようだ。

プレイヤーセクション



キャラクター作成

「パンチカードを挿れてやれば、ほら。
待ってるだけで戸籍が出てくるって寸法さ」
——役所にて



蒸奇世界の住人を作るために

『扶桑蒸奇譚・改』におけるキャラクターには、PCとNPCの二種類がある。ここでは、プレイヤーが受け持つPCの作成ルールについて説明をしている。

主なキャラクターの作成方法には“クイックスタート”と“コンストラクション”の二種類がある。各プレイヤーはGMの指示に従い、どちらかの方法でキャラクターを作成すること。

◆クイックスタート

クイックスタートとはあらかじめ用意されたサンプルキャラクターの中からひとつを選択し、性別や年齢、そして名前などのパーソナルデータを肉づけしてPCを完成させる方法である。

クイックスタートの最大の利点は、キャラクター作成にかかる時間の短さである。プレイヤーがキャラクターに使用されるデータをルールの中から検索し、選択する必要がないため、短時間でキャラクターを作成できる。

よって、GMやプレイヤーが初めてこのゲームを遊ぶ場合や、プレイ時間に余裕のない場合に採用することをお勧めする。

◆クイックスタートの手順

クイックスタートでは、次の手順でキャラクターを作成していく。

●サンプルキャラクターの指定と選択

GMはシナリオで使用するサンプルキャラ

クターを指定し、プレイヤーはその中からひとつを選択すること。

●データを書き写す

使用するサンプルキャラクターが決定したら、キャラクターシートにデータを書き写すこと。奥付記載のURLには、サンプルキャラクターのデータを記入したキャラクターシートがアップロードされている。そちらを用いるとよいだろう。

●パーソナルデータの決定

パーソナルデータとは、キャラクターの性別や年齢、過去や名前などの設定を表すデータである。キャラクターの設定や性格付けの手がかりになるだろう。

◆コンストラクション

コンストラクションでは、クラスの選択や特技など、ゲームで使用するデータをプレイヤーが決定する。そのため、PCがどんな外見をしていて、どのような能力を持っているのか分かる程度には、ルールや『扶桑蒸奇譚・改』の背景世界を知っている必要がある。

GMやプレイヤーがある程度このゲームに慣れている場合や、じっくりとキャラクターを作成する時間をとれる場合に採用することをお勧めする。

パーソナルデータについて

パーソナルデータとは、キャラクターの性別や年齢、過去や特徴、縁のあった人物、個人的な信条、そして名前などの情報で構成される設定である。

クイックスタートやコンストラクションでキャラクターのクラス、特技、神業、アイテムなどのデータを決めた後、このパーソナルデータを作成することになる。

◆ライフパスの決定

ライフパスとは、キャラクターのこれまでの経歴を表すものだ。

次ページからの出自・境遇・邂逅の3つの表をROCすることで決定する。

なお、ライフパスの結果によるデータのな有利不利は原則として発生しない。^(*)

●出自の決定

[出自]はPCの生まれ育った環境などを表すデータである。

【あやかし】や【玉鋼】などの神秘存在のキャラクターの場合[[出自](神秘)を、【ステキムドール】の場合は[出自](ドール)を参照すること。

●経験と個人使命

[経験]はPCがどんな過去を持ち、どんな出来事を経験してきたかを表すデータだ。これにより、PCには個人的な目的である個人使命が与えられる。

経験表を参照してROCで決定し、[経験]と[使命]をキャラクターシートの[経験]および[使命]欄へ記入すること。

●邂逅とコネクション

[邂逅]はPCが過去にどんな出会いをしたかを表すデータだ。これによって、そのキャラクターが関わってきた人々との因縁が決定される。

邂逅表を参照してROCで決定し、[関係]と同じ欄に書かれた[対象]として示されたキャラクターからひとり選ぶか、あるいは適切なNPCを設定すること。

そしてその名前、およびPCとの関係をキャラクターシートの[コネクション]欄NPCの名前を、[関係]欄にそのキャラクターとの関係を記入すること。

●その他のパーソナルデータ

髪や瞳、肌の色、身長・体重など、外見についてはプレイヤーが自由に決定してよい。性別や年齢・名前、職業なども基本的にはプレイヤーが自由に決定できるが、シナリオの内容によってはGMの想定している年齢層や性別、職業などがあるかもしれない。その場合、あらかじめプリプレイで打ち合わせをしておくといいたいだろう。

内容を決定したら、キャラクターシートの[キャラクター設定]欄に記入していくこと。

ライフパスと同様、これらのパーソナルデータによってゲーム的な有利不利は原則として発生しない。

(*) データ的な有利不利は発生しない。

これはデータを求めるあまり、特定の出自や経験だけが選ばれたり、奇怪な設定のキャラクターが誕生しないようにするためである。

●ライフパス表

出自表 D66 ROC

ダイス目	設定	解説	
1	1～2	異類婚	あなたは人間と神秘存在の間に生まれた。その在り方は、人の側にある。
	3～4	泥生まれ	あなたはスラムという汚泥の中に生まれた。
	5～6	有名人	あなたの両親や祖先は、名声または悪名で人々に知られた存在だ。
2	1～2	天涯孤独	孤児、家族と離別したなど、天涯孤独である。理由は自由に決定すること。
	3～4	法師	あなたは神秘を受け継ぐ家系に生まれた。故それらの力は身近なものだった。
	5～6	成金	あなたの生家はいわゆる成金であり、非常に裕福だ。
3	1～2	神の恩恵	あなたは神が与えたとしか思えないほどに美しい容姿をしている。
	3～4	教育者	あなたの両親は教師や教官など、人を教え導く立場である。
	5～6	軍人	あなたは軍人の家系に生まれた。厳格な教育が、あなたを鍛え上げた。
4	1～2	指導者	あなたの親は指導者としての才があり、あなたもそれを受け継いで生きてきた。
	3～4	超病弱	あなたは病弱な身体に生まれついた。
	5～6	華族	あなたは由緒正しき華族の家に生まれた。財産と権力が、あなたの両親だ。
5	1～2	兄弟姉妹	あなたにはたくさんの兄弟姉妹が居る。
	3～4	蒸気技師	あなたは蒸気技師の家系に生まれた。蒸気機械があなたのおもちゃだった。
	5～6	組織の子	あなたは組織や秘密結社の一員として、その力になるべく育てられてきた。
6	1～2	古き血族	あなたの家系は古くからの不思議な力を受け継ぐ、特殊な家系である。
	3～4	格闘家	あなたの親は格闘家であり、あなたも幼少の頃から修練を受けてきた。
	5～6	中流階級	あなたもあなたの両親も、ごく一般的な扶桑臣民だ。

出自表 (神秘) D66 ROC			
ダイス目		設定	解説
1	1~2	異類婚	あなたは人間と神秘存在の間に生まれた。その在り方は、神秘の側にある。
	3~4	唯一無二	あなたは同類・同族のいない、唯一無二の神秘存在だ。
	5~6	付喪神	あなたは長い時を経たり、大事にされてきた物品が変化した存在だ。
2	1~2	化身	あなたは何らかの概念や強大な存在、自然などの化身として生まれた。
	3~4	封魔	あなたは封魔など、使い魔の類に由来する存在だ。
	5~6	動物変化	あなたは長い時を生きた動物が変化した存在だ。
3	1~2	語られし者	あなたは人々が語る伝承や、噂をもとにして生まれた存在だ。
	3~4	伝承存在	あなたは扶桑に伝わる伝承の存在そのものだ。
	5~6	血族	あなたは神秘存在の一族に生まれた。
4	1~2	空虚	あなたはいつのまにか神秘存在としての生を受けていた。
	3~4	写し身	あなたは人や物の写し身として生まれた存在だ。
	5~6	古族	あなたはるか古から存在し続けている神秘存在だ。
5	1~2	異邦人	あなたは海の向こうから扶桑へとやってきた存在だ。
	3~4	神格	あなたはかつて、神として崇められる存在だった。
	5~6	捕食者	あなたはかつて、人を喰らう存在だった。今も、かもしれないが。
6	1~2	隠れ里	あなたは文明と無縁の世界に生きてきた神秘存在だ。
	3~4	稀人	あなたは儀式などによって呼び寄せられた神秘存在だ。
	5~6	人でなし	あなたは呪いなどにより、人から神秘へと変化した存在だ。
出自表 (ドール) D66 ROC			
ダイス目		設定	解説
1	1~3	模造品	あなたは特定の人や動物を模して造られた。
	4~6	オーダーメイド	あなたは現在の、またはかつての所有者のために作られた。
2	1~3	戦闘用	あなたは軍や隨身省、あるいは私人の警護用などの戦闘用として作られた。
	4~6	ハイエンド	あなたは同じ系列のドールの中でも、最高の機体として作られたドールだ。
3	1~3	ワンオフ	あなたは特殊な目的をもって作られた、唯一無二の型式である。
	4~6	芸術	あなたは一種の芸術作品として作成されたドールだ。
4	1~3	試作機	あなたは新技術の検証などのため、試験的に開発されたドールだ。
	4~6	量産型	あなたはごく一般的な、量産品のドールとして作られた。
5	1~3	趣味	あなたは開発者の個人的な趣味や手慰みとして作られた。
	4~6	不明	あなたは由来不明のドールだ。記憶もなければ、記録もない。
6	1~3	兄弟姉妹	単なる量産品やシリーズとは異なる、同じ系列の機体が複数存在している。
	4~6	改造	あなたは人形などの、ドールでないものから改造されることで作り出された。

経験表 D66 ROC				
ダイス目	設定	解説	使命	
1	1~2	略奪	あなたは大事なもの、人、思い出などを奪われた。	復讐を果たす
	3~4	趣味	あなたは趣味で生きているようなものだ。	退屈をまぎらわす
	5~6	犯罪者	あなたはかつて罪を犯した。内容はGMと相談せよ。	罪を数える
2	1~2	継承	受け継いだ力や技術を伝え遺すことが、あなたの使命だ。	力の伝承
	3~4	憤怒	あなたの中には、この世界の不条理への怒りが燃えている。	不条理を打ち砕く
	5~6	守護者	あなたは人を護りたいと思っている。何の見返りが無いとしても。	誰かの自由を守る
3	1~2	専門家	その筋では有名な専門家であり、そのことを誇りに思っている。	プロの誇り
	3~4	呪い	文字通りか、それとも精神的か。とにかくあなたは呪いを受けた。	呪いを解く
	5~6	真実	あなたはこの世界の真実を追い求めている。	真実の追求
4	1~2	努力	技術、武術、学業など、あなたは努力を重ね続けている。	歩みを止めない
	3~4	探求	あなたはこの蒸気世界で、自分の理想を追い求めている。	理想の追求
	5~6	弾圧	かつて、謂れ無き非難を浴びせられたことがある。	対話を求める
5	1~2	貧困	あなたは貧困から脱することを望んでいる。	一攫千金
	3~4	虚無	心に抱えた虚無を満たすもの。それがあなたの求めるものだ。	空虚を満たす
	5~6	忠誠	あなたは組織や秘密結社の一員として育てられてきた。	組織の利益を守る
6	1~2	遺志	託された志を受け継ぐことが、あなたの生きる目的だ。	遺志を継ぐ
	3~4	記憶喪失	あなたには過去の記憶がない。	記憶を取り戻す
	5~6	渴望	強烈までに、渴きを、あるいは欲望を満たす何かを求めている。	渴望を満たす

邂逅表 D66 ROC				
ダイス目	関係	解説	対象	
1	1~2	忘却	キミは彼と出会ったことがある。だがそれは、何時何処でだったか……。	木蓮 イアン・ランカスター
	3~4	秘密	キミと彼との間には、明らかになるべきではない秘密がある。	イアン・ランカスター ヤコ
	5~6	保護者	キミは彼のことを、兄や姉、父や母のように慕っている。	白浜 みすず 烏丸 九朗
2	1~2	忠誠	恩義によってか、自分の意志か。とにかくキミは彼に忠誠を誓っている。	大黒寺 辰也 左文字 壱鉄
	3~4	憎悪	キミは彼を憎んでいる。彼のことを思うだけで、胸に黒いものがこみ上げる。	木蓮 大黒寺 辰也
	5~6	あこがれ	キミは彼に尊敬の念を抱いている。彼はキミの目標だ。	アロウ イアン・ランカスター
3	1~2	殺意	彼を殺さねばならない。そんな使命感にも似た焦燥が、キミの胸を焼く。	木蓮 左文字 壱鉄
	3~4	同志	キミと彼は、同じ目的を抱き、同じ志を胸に抱く仲間だ。	斉野 兜、岸野 次子
	5~6	幼子	キミは彼を弟や妹、息子や娘のように感じている。	桜田 千歳、安倍 明
4	1~2	興味	キミは彼に興味をいだいている。とにかく、彼についてよく知りたいと思う。	アロウ、 安倍 明
	3~4	恩人	キミは彼に恩義がある。その恩を返さねばならないと、いつも思っている。	桜田 千歳 大国寺 辰也
	5~6	脅威	キミは彼に対し、ある種の警戒心を抱いている。彼は、危険だ。	川島 薫子 風早 達人
5	1~2	友情	彼はキミの友人だ。困ったことがあれば、互いに相談できる。	ヤコ、風早 達人
	3~4	家族	彼はキミにとって、家族同然の間柄だ。実際に血縁関係があってもよい。	白浜みすず 橘 黒絵
	5~6	ビジネス	キミは彼と仕事上のつきあいがある。信頼できる取引先というやつだ。	左文字 壱鉄 岸野 次子
6	1~2	慕情	キミは彼を心から慕っている。	橘 黒絵、松風
	3~4	好敵手	キミと彼は、いずれ決着を着けなければならない関係にある。	アロウ、川島 薫子
	5~6	くされ縁	キミと彼は、何の因果か長い付き合いだ。	ヤコ、斉野 兜

●特技

特技名	レベル	種別	タイミング	対象	射程	代償	効果
蒸気大活劇	1	自、蒸	判定直前	自身	なし	3SV	【体カB】または【反射B】による判定の直前に使用し、その判定値に+2して判定行う。
血闘の理合	1	自	常時	自身	なし	なし	「種別：羅刹」に対する攻撃のダメージに+3Dする。
蒸奇の駆り手	1	自、蒸	戦闘開始時	自身	なし	なし	零式流星二三型を装備する。
女神の声援	1	自	判定直後	単体×	視界	2MP	対象が行った判定の達成値に+2する。1ラウンド1回使用可能、自身不可。
人に愛を	1	自	いつでも	自身	なし	なし	対象に、あなたに対するコネクションを取得させる。あなたに接する態度が柔らかくなる。
軍隊仕込み	1	-	常時	自身	なし	なし	【命中値】と【耐久値】、ダメージに修正（計算済み）
スチキムバースト	1	蒸、増	ダメージロール直前	自身	なし	3SV	攻撃のダメージに+2Dする。
スチキムクライ	1	蒸、増	ライナーアクション	自身	なし	3SV	攻撃のダメージに+2Dする。
スチキムジャンプ	1	蒸	ムーブアクション	自身	なし	4SV	飛行状態で全力移動を行う。
イエガアコンバット	1	武、蒸	ダメージアクション	単体	武器	3SV	一九式大型軍刀で物理攻撃を行い、ダメージに+2D
慈母の御手	1	防	ダメージロール直後	単体×	視界	2MP	対象が受けるダメージを[3D+1]点軽減する。1ラウンド1回使用可能、自身不可。
おねがい	1	-	ダメージアクション	単体	視界	2MP	対象と【意志B】による対決を行う。対象があなたに対するコネクションを持っているなら、あなたの判定値に+2。勝利した場合、対象にお願いをひとつ聞いてもらえる。
アイテム							
アイテム名	種別	常備化P	タイミング	効果			
携帯式蒸気封印器	回、使い捨て	8	ライナーアクション	【SV】を4D点回復。2個所持。			
ピロポノス錠	回、使い捨て	8	ライナーアクション	【MP】を4D点回復。			

● サンプルキャラクター: ^{ジョウキ ションエイ} 蒸気の俊英															
クラス / レベル		神業													
蒸気獵士 / 1レベル		エジソン													
スチキムメエジ / 1レベル		へロン													
カリスマ / 1レベル		エイブラハム													
能力基本値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運									
	10	12	13	16	12	10									
能力値ボーナス	3	4	4	5(7)	4	3									
戦闘値	戦闘値ベース	クラス					未装備小計	武器右	武器左	防具	乗り物	装飾品	その他	特技修正	戦闘値合計
		蒸気獵士	スチキムメエジ	カリスマ	/	/		殺獣蒸気砲		布製ボディーアーマー +防蒸マント		蒸気脳		スチキムボオイ等	
命中値	4	2	0	0		6	1						2	9	
回避値	3	0	0	1		4								4	
術操値	4	2	1	1		8	-1				1		2	10	
抵抗値	4	0	1	1		6								6	
行動値	9	3	1	1		14				-2				12	
耐久値	10	7	6	8		31								31	
精神力	12	6	6	12		36								36	
蒸気圧縮率		13	17	10		40							8	48	
攻撃力		1	1	1		3	蒸+8						2	蒸+13	
		1	1	1		3		+						+3	
アイテム		ライフスタイル					戦闘修正	斬		5				斬+5	
携帯式蒸気封印器 × 2		組織の構成員						刺		2				刺+2	
ピロポノス錠 × 2		住宅						殴		5				殴+5	
		工房						術		3				術+3	
		財産ポイント 2						蒸		4				蒸+4	
		戦闘移動						射程	2~4					0	
		2+([肉体B]÷3)						代償							
		全力移動 3 マス													
		戦闘移動 × 2													
		6 マス													

●特技

特技名	レベル	種別	タイミング	対象	射程	代償	効果
スチムエンハンサア	1	自、 蒸、 達	判定直後	単体	視界	3SV	対象が行った判定の達成値に+2する。1ラウンド1回使用可能。
蒸気の守護者	1	自	攻撃命中 直後	単体	0~2	1SV	①対象にカバアツツを行う。行っても行動済みにならず、行動済みでも行える。 ②【耐久力】に+30する。(計算済み)
名推理	1	自	判定直前	自身	なし	なし	①あなたが行うあらゆる判定の直前に使用できる。その判定値に+2して判定を行う。 ③または、GM質問を行う。拒否された場合、回数を消費しない。③1シナリオ3回使用可能。
ひとつ走り付き合えよ	1	自	いつでも	自身	なし	なし	①丁型疾風を即座に装備する。②ゾーンの間、行動値に+4する(計算済み)
牽制攻撃	1	武、 増	メジャージャク シヨウ	単体	武器	2MP	二〇式蒸気拳銃で物理攻撃。1点でもダメージを与えたら、その攻撃の対象が攻撃によって受けるダメージをラウンド間+〔3D+4〕する。
緊急警笛	1	蒸、 防	ダメージロー ル直後	単体	視界	2SV	対象が受けるダメージを〔3D+1〕点軽減する。1ラウンド1回使用可能。
リトライ	1	振	判定直後	単体	視界	2MP	対象が行った判定を振り直させる。1ラウンド1回使用可能。 同意したキャラクターのみ対象に選べる。
へらざ口	1	防	ダメージ ロール直後	自身	なし	2MP	あなたが受けるダメージを〔3D+1〕点軽減する。1ラウンド1回使用可能。
ミスリード	1	達	判定直後	単体	視界	3MP	対象が行った判定の達成値を-2する。1ラウンド1回使用可能。
スチムナイト	1	-	常時	自身	なし	なし	①あなたが行う攻撃の命中判定値に+1する。(計算済み) ②あなたが行う攻撃のダメージに+1Dする。
軽量化改造	1	-	常時	自身	なし	なし	【回避値】と【抵抗値】、防御修正に修正(計算済み)
アイテム							
アイテム名	種別	常備化P	タイミング	効果			
ピロポノス錠	回、使い捨て	8	ナイナージャクシヨウ	【MP】を4D点回復。			
龍血丸	回、使い捨て	8	ナイナージャクシヨウ	【HP】を4D点回復。			

●特技

特技名	レベル	種別	タイミング	対象	射程	代償	効果
スチムエンハンサア	1	自、達、蒸	判定直後	単体	視界	3SV	対象が行った判定の達成値に+2する。1ラウンド1回使用可能。
蒸気の守護者	1	自	攻撃命中直後	単体	0~2	1SV	①対象にカバーアクトを行う。行っても行動済みにならず、行動済みでも行える。 ②【耐久力】に+30する。(計算済み)
イカサマ	1	自	判定直後	自身	なし	2MP	あなたが行った判定の達成値に+2する。1ラウンド1回使用可能。
神秘の継承者	1	自	常時	自身	なし	なし	①封魔装備を装備可能。②【精神力】に修正(計算済み) ③《緋牡丹灯籠》を取得。
奮励努力	1	回	ライナーアクトシヨク	単体	視界	5MP	対象の【HP】か【MP】か【SV】のうち、どれか一つを[3D+3]点回復する。
範囲防御	1	防、蒸	ダメージロール直後	範囲1(選)	0	4SV	対象が受けるダメージを[2D+1]点軽減する。1ラウンド1回使用可能。
我と共に	1	-	ライナーアクトシヨク	自身	なし	4MP	《お針子仕事》と《奮励努力》を同時に使用する。
抜け道	1	-	ムーブアクトシヨク	自身	なし	1MP	ライナーアクトシヨクを消費せずに離脱移動を行う。
追い打ち	1	増	ダメージロール直前	単体×	視界	2MP	対象が行った攻撃のダメージロールに+1Dする。 その攻撃の対象が単体なら、代わりに+2Dする。1ラウンド1回使用可能。
式打ち	1	術	マジヤーアクトシヨク	自身	なし	2MP	判定値に+2して情報収集を行う。または、GMに質問を行う。GMはこれを拒否してもよく、拒否された場合は代償と使用回数を消費しない。1シナリオ3回使用可能。
持禁の護り	1	防、術	ダメージロール直後	範囲1(選)	視界	6MP	対象が受けるダメージを[2D+1]点軽減する。1ラウンド1回使用可能。
緋牡丹灯籠	1	術、特、ダ、特	マジヤーアクトシヨク	単体	2~5	5MP	対象に「攻撃力:<術>+14の特殊攻撃を行い、そのダメージに+1Dする。
アイテム							
アイテム名	種別	常備化P	タイミング	効果			
ピロポノス錠	回、使い捨て	8	ライナーアクトシヨク	【MP】を4D点回復。			
携帯式蒸気封印器	回、使い捨て	8	ライナーアクトシヨク	【SV】を4D点回復。			
送り犬	その他(封魔)	8	バッドスネーターズを受けた直後	あなたがバッドスネーターズを受けた直後に使用する。あなたが受けたバッドスネーターズから1つを選択して解除する。1ラウンド1回使用可能。「代償:2MP」			

●特技

特技名	レベル	種別	タイミング	対象	射程	代償	効果
蒸気大活劇	1	自、蒸	判定直前	自身	なし	3SV	【体カB】または【反射B】による判定の直前に使用し、その判定値に+2して判定行う。
血闘の理合	1	自	常時	自身	なし	なし	「種別：羅刹」に対する攻撃のダメージに+3Dする。
秩序の守護者	1	自、蒸	イニシアチブ	自身	なし	1SV	隨身省装備を常備化可能。装甲服をイニシアチブで着脱可能。
戦闘勘	1	-	常時	自身	なし	なし	攻撃の命中判定のクリティカル値を-1する。
スチキムバースト	1	蒸、増	ダメージロー ル直前	自身	なし	3SV	攻撃のダメージに+2Dする。
リバーヌラスト	1	蒸、振	判定直後	自身	なし	1SV	あなたが行った攻撃の命中判定を振り直す。1ラウンド1回。
秘されし守護者	1	蒸	常時	自身	なし	なし	①【戦闘値】に修正。(計算済み)②《ダキニの真言》を取得。
ダキニの真言	1	術、増	リネアーク シジョン	自身	なし	4MP	術攻撃のダメージに+3Dする。その攻撃の対象は「単体☆」に変更される。
貫き通す意志	1	増	ムーブアク シジョン	自身	なし	4MP	攻撃のダメージに+1[D+3]する。
付喪神	1	振	判定直後	単体×	視界	2MP	①対象が行った判定を振り直させる。自身不可、1ラウンド1回。 ②【幸運基本値】に修正。(計算済み)
動物変化	1	-	いつでも	自身	視界	2MP	①このシーンの間、あなたが行う【戦闘値】以外による判定値に+2し、 【戦闘値】による判定値に-5する。②【幸運基本値】に修正(計算済み)
鬼呪	1	術、特 ダ、特	マジヤーアク シジョン	単体	2~4	5MP	対象に「攻撃力：<術>+12の特殊攻撃を行い、そのダメージに+1Dする。

アイテム

アイテム名	種別	常備化P	タイミング	効果
三連封印器	回	15	リネアークシジョン	①【HP】を4D点回復。②【MP】を4D点回復。③【SV】を4D点回復。 ①~③の効果は、それぞれ1シナリオに1回ずつ使用できる。
スパイダーギア	その他 (蒸気機械)	10	移動直前	飛行状態でその移動を行う。代償：4SV
バットギア	その他 (蒸気機械)	10	常時	①あなたが行う情報収集判定の判定値に+1する。 ②任意のシーンを写真として記録できる。

コンストラクション

ここでは、コンストラクションによるキャラクター作成の手順について解説する。

◆クラスの決定

クラスは、キャラクターの才能や職業、社会的立場、戦い方などを表わすものだ。

クラスには次の二種類が存在し、全てのPCは必ず1つずつは取得しなければならない。

▼蒸気クラス

蒸気騎士、蒸気衛士、蒸気猟士の三つのクラスのこと。

キャラクターの戦闘における役割を示すものであり、戦闘能力の方向性を決定する。

▼スタイルクラス

キャラクターの職業や社会的な立場、種族、才能などを表すクラスのこと。

●クラスの選択方法

クラスの選択には次の4種類がある。種類ごとにクラスのレベルが違う点に注意すること。

▼①蒸気クラス1レベル+スタイルクラス2レベル

→蒸気クラスのクラスレベルは1、スタイルクラスのクラスレベルは2となる。

▼②蒸気クラス2レベル+スタイルクラス1レベル。

→蒸気クラスのクラスレベルは2、スタイルクラスのクラスレベルは1となる。

▼③蒸気クラスA1レベル+蒸気クラスB1レベル+スタイルクラス1レベル。

蒸気クラスを2種類選択する。すべてのクラスレベルは1となる。

▼④蒸気クラス1レベル+スタイルクラスA1レベル+スタイルクラスB1レベル。

スタイルクラスを2種類選択する。すべてのクラスレベルは1となる。

●トウルークラス

選択方法の①と②のように、スタイルクラスと蒸気クラスを1つずつのみ持っているキャラクターを、「トウルークラス」と呼ぶ。

●レベル

レベルとは、キャラクターの持つクラスの熟練の度合いや力量を数値で表わしたものだ。

▼生き様レベル

PCの総合的な力量を表している。キャラクター作成時には3となる

▼クラスレベル

選択したクラスそれぞれのレベルを表している。クラスレベルの合計は、必ず生き様レベルと等しくなる。

●レベルの記入

生き様レベル欄には3と記入する。各クラスのレベル欄には、選択方法で選んだ種類に応じたレベルを記入する。

◆神業の決定

神業とは、クラスごとに設定された一種の必殺技のようなものだ。すべてのPCは、3つの神業を取得する。取得したクラスのコンストラクションデータの「▼神業」の欄を参照し、そこで指定された神業を取得すること。

▼トウルークラスの神業

トウルークラスの場合、蒸気クラスとスタイルクラスから1つずつ取得するのにくわえ、「第三の神業」として任意の神業を1つ選んで取得することになる。

神業によっては第三の神業に選ばないものもあるため、それぞれの神業の説明をよく確認すること。

◆能力値の決定

能力値とは、そのキャラクターの持つ身体能力、知的能力を数値で表わしたものだ。キャラクターが選択したクラスによって決定される。

これを3分の1（端数切り捨て）したものを能力値ボーナスと呼ぶ。判定やルールで使用するの、主にこちらの方だ。文中で【理知B】などのように「●●（能力値名）B」と記載がある場合、能力値ボーナスを意味している。

能力基本値と能力値ボーナスは、次の手順で計算を行う。

●能力基本値

①：取得したクラスのコンストラクションデータから能力基本値を抽出する。

クラスを重複して選択している場合は、重複させたクラスのを2倍すること。

②：任意の能力基本値に追加の1点を加える

③：①と②を合計する

●能力値ボーナス

能力基本値の3分の1（端数切り捨て）が、能力値ボーナスとなる。

●能力値の記入

キャラクターシートの「能力値」の欄に能力基本値と能力ボーナスを書き写す。

◆戦闘値の決定

戦闘値とは、主に戦闘シーンの際に使用する値のことである。

キャラクターがどのくらい攻撃を命中させられるのか、攻撃をよけられるのか、どれくらいの攻撃力を持っているかなどを表すものだ。

●戦闘値ベースの算出

次の計算式にしたがって、各戦闘値のベースを算出する。算出した数値は、キャラクターシートの「戦闘値ベース」欄に記入すること。端数は全て切り捨てとなる。

【命中値】＝（【反射B】＋【知覚B】）÷2

【回避値】＝（【反射B】＋【幸運B】）÷2

【術操値】＝（【知覚B】＋【理知B】）÷2

【抵抗値】＝（【理知B】＋【幸運B】）÷2

【行動値】＝【反射B】＋【理知B】

【耐久力】＝【体力基本値】

【精神力】＝【意志基本値】

【蒸気圧縮率】＝0

●クラス修正

各戦闘値は、クラスレベルによる修正を受ける。取得したクラスのクラス修正表を参照し、レベルによるクラス修正を確認すること。

クラス修正はキャラクターシートの「クラス/レベル」欄にクラスごとにそれぞれ記入すること。続いて、戦闘値ごとにベースとクラス修正を合計し、キャラクターシートの「未装備（小計）」欄に記入すること。

◆特技の取得

特技とは、キャラクターの持つさまざまな特殊能力や技術などを表わすデータである。

キャラクターは作成時に特技をいくつか取得する。選択したクラスのコンストラクションデータを参照すること。そこに「特技取得」と書かれた文章が掲載されているので、その指示に従って特技を取得せよ。

取得した特技は、キャラクターシートの特技欄に書き写すこと。

◆アイテムの取得

●所持品と装備品

『扶桑蒸奇譚・改』では、キャラクターの所持する武器や防具などのアイテムを所持品と装備品に区別している。所持品は、キャラクターが持っているアイテム全般を意味する（つまり、装備品を含むことになる）。装備品はキャラクターシートの戦闘値欄に記入されるものを意味している。

●常備化ポイント

すべてのキャラクターは、そのクラスにかかわらず常備化ポイントを50点得る。このポイントを消費して、武器や他所持品などのアイテムを取得すること。キャラクター作成時に使われず余った常備化ポイントは自動的に失われる。取っておいたり、他のPCに譲渡・貸与したりすることはできない。

●装備品データの記入

所持品のうち、武器などの戦闘値に対して修正を与えるものを戦闘値欄に記入すること。この時、使用するもの（即座に使える状態になっているもの）だけを記入すればよい。

ここで記入したものが、装備品となる。

▼武器

武器は右手と左手のいずれか（または両方）で所持するもの、および手を使うことなく所持できる「その他武器」の、合計3つまで記入できる。両手持ちの武器の場合は右手の欄にだけ記入し、左手やその他には記入しない。

なお、両手持ちの武器を装備していても、「その他武器」を装備することは可能だ。

複数の武器を同時に装備している場合、戦闘値への修正は合計することになる。たとえば、未装備の【命中値】が8のキャラクターが命中修正-1の武器をふたつ装備した場合、命中値の現在地は6となる。

▼防具

防具は基本的に1つだけ装備できる。

「種別：防具（外套）」の防具のみ、外套以外の防具と同時に1つだけ装備することができる。（つまり、外套以外と外套の組み合わせのみ、2つ同時に装備できる）

▼乗り物

乗り物は基本的に1つだけ装備できる。

▼装飾品

「種別：装飾品（蒸気義肢）」を1つと、さらに装飾品を1つ（つまり合計で2つ）装備できる。特技などの効果により、装備可能な数が増

える場合もある。

なお、「装飾品（蒸気義肢）」を2つ装備してもよい。

▼特技等

特技等には「タイミング：常時」などの特技による修正や、特殊なアイテムによる修正などを記入すること。

▼注意事項

いかなる場合でも、いずれかの【戦闘値】が0以下になるようにアイテムを装備したり、特技の効果を適用することはできない。

◆移動距離の決定

移動距離とは、戦闘シーンにおけるPCの移動力を表す。それぞれ算出した値を、「戦闘移動」「全力移動」欄に記入すること。

なお、端数は切り捨てとなる。

▼戦闘移動

戦闘移動＝ $[2 + (\text{【体力B】} \div 3)] + \text{特技やアイテムによる修正}$ 。

▼全力移動

全力移動＝戦闘移動×2

◆ライフスタイルと住宅

PCがどのような家に住み、どのような生活を送っているかを決定する。すべてのキャラクターは、必ず住宅とライフスタイルをひとつずつ取得すること。住宅とライフスタイルの取得には、常備化ポイントを用いる。

▼財産ポイント

キャラクターの経済的余裕を表すのが財産ポイントだ。入手できるポイントは、ライフスタイルによって自動的に決定される。

◆コンストラクションの終了

これでコンストラクションによるキャラクターの作成は終了だ。

あとはパーソナルデータを決定すれば完成である。

クラスデータの見方

ここでは、クラスデータの見方について解説する。クラスデータは、次の項目からなる、

じょうき きし
蒸気騎士

クラス解説
蒸気機械を駆使し、大ダメージを与えることに特化した蒸気クラス。それが蒸気騎士だ。
蒸気騎士の特技はダメージを上昇させるものが大半だ。その攻撃手段に関わらず、安定した火力を確保することができる。
また、ダメージを上昇させる以外にも、自身の攻撃を補助するための特技がいくつかある。
これらをフルに活用し、大ダメージをお見舞いしてやろう。

コンストラクションデータ

▼神業
(バベツジ)

▼能力基本値
体力：5 理智：4
反射：5 意志：2
知覚：5 幸運：3

●クラス修正

レベル	1	2	3	4	5
命中	+1	+2	+2	+3	+4
回避	+1	+1	+2	+2	+3
術速	+1	+2	+2	+3	+4
抵抗	+1	+1	+2	+2	+3
行動	+0	+1	+2	+2	+3
耐久	+8	+16	+24	+32	+40
精神	+6	+11	+16	+22	+28
認知症	+14	+20	+26	+32	+38
攻撃	+3	+4	+5	+6	+7

●神業：バベツジ

解説：蒸気機械の支援により、正確かつ無慈悲な一撃を叩き込む神業。
戦闘効果/タイミング：ダメージロール直前
対象：単体
効果：対象への攻撃のダメージロール直前に使用する。対象が受けるダメージに+10し、神業以外の手段によるダメージ軽減およびダメージの移し替えの効果を受けられなくなる。この時、防衛修正や事前に適用されていた効果も受けられなくなることに注意すること。

活劇効果/タイミング：いつでも
装備中の武器や、取得している攻撃を行う特技の射程内の対象に対して、死傷・戦闘不能を含んだ任意の肉体的・物理的なダメージを与える。

条件：対象にダメージを与えたり、そのダメージを防ぐために神業を消費させることができたなら経験値を得てよい。

●特技取得

▼初期取得
《蒸気大活劇》、《血闘の理合》を取得し、さらに「レベル：1」の特技を蒸気騎士のものとして蒸気特技から合計で3つ取得する。(つまり、合計で5個取得する)

▼レベルアップ
4レベルまでは、上昇後のクラスレベル以下の特技を蒸気騎士のものとして蒸気特技のものから合計で2つ取得することができる。
5レベルでは《血闘の理合・深》を自動的に取得し、さらに「レベル：5」以下の特技を1つ取得する。
6レベル以降は、上昇後のクラスレベル以下の特技を1つ取得する。

▼名称

クラスの名称である。本文中にクラス名が記述される場合、【クラス名】のように記述する。

▼クラス解説

クラスについてのデータの、世界観的な解説である。

▼コンストラクションデータ

コンストラクションでキャラクター作成を行なった場合に使用するデータが書かれている。これらの項目はキャラクター作成時にしか使用しない。

▼クラス修正

クラスのレベルごとの戦闘値への修正を書いたチャートである。横軸にレベルを縦軸に戦闘値への修正を取っている。この表はレベルごとの差分ではなく、そのレベルでの修正値である。書き出す時には、前の修正に加えるのではなく、新しいレベルのものに書きかえること。

▼神業

キャラクター作成時にそのクラスを選択することによって得られる、神業の名前とその効果が書かれている。

神業データの見方については後述する。

▼特技取得

そのクラスを最初に取得した(レベル1の場合)とレベルアップ時の取得可能な特技について書かれている。

神業データの見方

ここでは、神業データの見方について解説する。神業のデータに「本文」とある場合、神業の効果を参照すること。

神業データは次の項目からなる。

● 神業：バベッジ	
<p>解説：蒸気機械の支援により、正確かつ無慈悲な一撃を叩き込む神業。</p> <p>戦闘効果/タイミング：ダメージロール直前</p> <p>対象：単体</p> <p>効果：対象への攻撃のダメージロール直前に使用する。対象が受けるダメージに+10Dし、神業以外の手段によるダメージ軽減およびダメージの移し替えの効果を受けられなくする。この時、防御修正や事前に適用されていた効果も受けられなくなることに注意すること。</p>	<p>活劇効果/タイミング：いつでも装備中の武器や、取得している攻撃を行う特技の射程内の対象に対して、死亡・戦闘不能を含んだ任意の肉体的・物理的なダメージを与える。</p> <p>条件：対象にダメージを与えたり、そのダメージを防ぐために神業を消費させることができたなら経験点を得てよい。</p>

▼名称

神業の名称である。本文中に神業名が記述される場合、《神業名》のように記述する

▼解説

神業のイメージ的な解説である。

▼戦闘効果

その神業を戦闘シーンで使用した場合に発生する効果である。本文中で使われている用語などは、特技を参照すること。

▼タイミング（戦闘効果）

戦闘効果で神業を使用するタイミングが記述されている。基本的には特技と同じである。

▼対象

神業を使用する対象が記述されている。基本的には特技と同じである。

▼活劇効果

その神業を活劇シーンで使用した場合に発生する、ドラマ的な効果である。活劇シーンについては、ルールセクションを参照のこと。

なお、GMが認めた場合に限り、戦闘シーンであっても活劇効果で 사용할ことができる。

▼タイミング（活劇効果）

活劇効果で神業を使用するタイミングが記述されている。基本的には特技と同じである。

▼条件

その神業を「うまく使った」として扱われる条件。あくまでひとつの目安である。

◆神業の射程について

「対象：自身」以外の神業は、同じシーンに登場しているキャラクターなら誰でも対象に選択することができる。

特技データの見方

特技データは次の項目からなる。

じょうきだいかつげき	
蒸気大活劇	
レベル:1	種別:自、蒸
タイミング:判定直前	
対象:自身	射程:なし 代償:3SV
基本効果:達成値操作を行う。あなたが行う【体力B】または【反射B】による判定の直前に使用し、その判定の判定値に+2する。	
活劇効果:なし	
蒸気機械によって拡張された身体機能を駆使し、大立ち回りを演じる特技。	

▼名称

特技の名称である。本文中に特技名が記述される場合、《特技名》のように記述する

▼レベル

特技の取得に必要なクラスレベル。

▼種別

特技にはいくつかの種別が存在する。

・自動取得（略号：自）

特技のレベルまでクラスレベルが上昇したら、自動的に取得することになる特技。

・選択取得（略号：選）

特技のレベルまでクラスレベルが上昇したら、「種別：選」から1つ選択し取得する特技。

・蒸気（略号：蒸）

蒸気機械、蒸気機関を利用した特技。

・ツール専用（略号：真）

ツールクラス専用特技。

・命中（略号：命）

【命中値】を用いた物理攻撃を行う特技。

・特殊（略号：特）

【術操値】を用いた特殊攻撃を行う特技。

・武器攻撃（略号：武）

武器を使用して攻撃を行う特技。

・術式（略号：術）

神秘の力である「術」を用いた特技。

・超力（略号：超）

「超力」を用いた特技。

・ダメージ特技（略号：ダ）

武器に関係なくダメージを与える特技。

・防御（略号：防）

ダメージを軽減する特技。

・回復（略号：回）

ダメージやリソースを回復する特技。

・ダメージ増加（略号：増）

ダメージを増加させる特技。

・振りなおし（略号：振）

判定を振りなおす特技。

・達成値操作（略号：達）

判定の達成値を上げ下げする特技。

・二刀流（略号：双）

同時に2つの武器を使用する特技。

▼タイミング

特技を使用するタイミング。

・アクション

マイナーアクション、メジャーアクションなどと書かれている場合、それぞれのアクションとして特技を使用できる。

・プロセス

セットアッププロセス、イニシアチブプロセスなどと書かれていた場合、それぞれのプロセスに特技を使用できる。

・常時

常に効果を発揮している特技。このタイミングの特技は、すべて同時に効果を発揮している。

・《特技名》

書かれている特技と同時に使用する。

・本文

タイミングについて、効果の本文中に記述がされていることを表す。

この記述が同じである特技は、同じタイミングで使用できる特技とみなされる。

・ **いつでも**

いつでも使用できる特技。

・ **その他**

書かれているタイミングで使用できる。

▼ **対象**

特技の効果を受ける対象のこと。

・ **自身**

使用者自身が効果を受ける。

・ **単体**

キャラクターひとりが効果を受ける。自分も対象にできる。

・ **範囲N**

半径Nマスのスクウェア内に存在するキャラクター全員が効果を受ける。

・ **直線N**

自分のいるスクウェア+Nマスの直線方向のスクウェア内に存在するキャラクター全員が効果を受ける。

・ **突破N**

対象：直線Nと同様の対象を指す。

ただし突破Nの場合、宣言時に自分の居たスクウェアから、対象とするスクウェアの終点まで移動を行う。

・ **場面**

シーン内に存在するキャラクターすべてが効果を受ける。

・ **〇〇(選)**

対象の末尾に「(選)」とある場合、その対象となるスクウェアに居るキャラクターのうち、使用者が任意に選んだ全員が効果を受ける。

・ **〇〇×**

対象の末尾に「×」がある場合、自分を対象にすることはできない。

・ **〇〇☆**

対象の末尾に「☆」がある場合、神業を含む

あらゆる手段で対象を拡大、追加することができない。

▼ **射程**

特技の効果がおよぶ射程を意味する。

・ **〇**

使用者と同じスクウェア内まで届く。

・ **〇～X**

使用者と同じスクウェア内からXマスまで届く。

・ **N～X**

使用者のいるスクウェアからNマス離れた場所から、Xマス離れたところまで届く。

・ **武器**

使用する武器の射程に等しい。

・ **視界**

使用者から見える距離まで届く。

・ **〇〇☆**

射程の末尾に「☆」がある場合、神業を含むあらゆる手段で射程を変更、延長することができない。

▼ **代償**

特技の使用時に代償として支払うもののこと。【MP】や【SV】の場合、書かれている数字だけ消費される。

▼ **効果**

その特技の効果について書かれている。効果の文中で使用される用語について解説する。

・ **あなた**

特技の使用者のこと。

・ **対象**

効果が適用されるキャラクター。

・ **クラスレベル**

特技の使用者のクラスレベル。

・ **【能力B】【能力基本値】**

特技の使用者の能力Bや、能力基本値。

・ **物理攻撃**

物理攻撃として処理される。

・特殊攻撃

特殊攻撃として処理される。

・「攻撃力：●●」

その特技によるダメージの修正値。

▼基本効果と活劇効果

特技には基本効果と活劇効果が存在する。

特技の活劇効果は、神業の活劇効果とはルー的な意味合いが異なる。詳細は以下の解説を参照のこと。

また、活劇効果が存在しない特技だからといって、活劇シーンで使用できないわけではない。

・基本効果

戦闘シーン・活劇シーンを問わず、その特技を使用した際に発生する基本的な効果。特に宣言を行わない場合、特技の使用宣言＝基本効果の使用となる。

・活劇効果

原則として活劇シーンでのみ有効な効果。これらの効果を使用する場合、「活劇効果を使用する」ことをあらかじめ宣言したうえで、特技を使用しなければならない。

なおGMはシナリオの内容や展開、ギミックに応じて、「戦闘シーンで活劇効果を使用してもよい」としても構わない。

◆ターム

タームとは、特定の意味を持つゲーム内用語のことである。その意味を以下に解説する。

▼単体攻撃

「対象：単体または単体☆」の攻撃のことを差す

▼開花クラス

【スチキムメエジ】【スチキムイエガア】

【スチキムドオル】【超力使い】のスタイルクラスのこと。

▼神秘クラス

【あやかし】【法師】【玉鋼】【土蜘蛛】【ヘグヒビト】のスタイルクラスのこと。

◆キーワード能力

キーワード能力とは、特技やアイテムの特定の効果処理を短いキーワードとしてまとめたものである。

特技やアイテムの効果文中に登場するキーワード能力について、その意味を解説する。

▼単体攻撃時強化：＋N

その特技を単体攻撃に対して使用した時、ダメージロールの増加量に＋Nする。

例えば「単体攻撃時強化：＋1D」を持つ《チェイススチキム》なら、単体攻撃以外にはダメージロール＋1D、単体攻撃に対してはダメージロールを＋2Dする効果となる。

また他の特技の効果などにより、ひとつの特技が「単体攻撃時強化」を複数持った場合、それらは重複する。

▼対象拡大(N)

特技や攻撃の対象をN段階拡大し、選択可能にする。

▼パッドステータス付与/パッドステータス名

ダメージを与えた際、ダメージにくわえて指定したパッドステータスを対象に与える。ダメージを与えられなかった場合、パッドステータスは与えられない。

▼強化/CL(N)or 生き様L(N)：～～

「CL」の場合はクラスレベルがN以上、生き様Lの場合は生き様レベルがN以上になったら、「：」以下の内容が適用される。

▼対象収束(N)

「対象：範囲N、直線N、突破N」以下の特技や攻撃の対象を、あなた1人に変更する。この時、攻撃の対象が単体となっても「単体攻撃時強化」の効果は無効となる。

アイテムデータの見方

アイテムデータは次の項目からなる。

でんじん	
電刃	
種別:白兵(刀剣/超力)	
部位:両手/片手	必要体力:11/14
命中:0	攻撃力:<斬>+[[知覚B]+2]
射程:0	購入:-/13
備考:①ダメージ増加を行う。この武器を使用して行った攻撃のダメージロールの直後に使用し、そのダメージに+1Dする。 この効果は「代償:3MP」	
②「購入:」以外の「/」の左側は「部位:両手」、右側は「部位:片手」として装備した際のデータ。 「/」のない項目は両手・片手共通。 超力によって電磁を纏わせた刀剣。	

●共通項目

これらの項目はすべてのアイテムに共通して存在している。

▼名称

アイテムの名称である。名称の頭に「●」がついている場合、そのアイテムが「範囲1(選)」を対象とするものであることを表す。

▼種別

アイテムのカテゴリーを表す。大まかに、白兵、射撃、特殊、防具、装飾品、使い捨て、乗り物、その他にわかれている。よりこまかいアイテムの種類は、種別の後ろに(刀剣)といったかたちで記述されている。

・白兵

アイテムが白兵武器であることを表す。

・射撃

アイテムが射撃武器であることを表す。

・特殊

アイテムが特殊武器であることを表す。

・防具

アイテムが防具であることを表す。

・装飾品

アイテムが装飾品であることを表す。

・乗り物

アイテムが乗り物であることを表す。

・使い捨て

種別に”使い捨て”とあるアイテムは使用すると消費され、失われる。

▼購入(購入難易度)

スラッシュの左側が購入難易度、スラッシュの右側が常備化に必要な常備化ポイントである。”—”の場合は設定されていないことを意味する。設定されていない場合、購入または常備化は行えない。

「+生き様レベルN」と記載がある場合、キャラクターの生き様レベルがN以上でなければ、購入/常備化ができないことを意味する。

▼備考

アイテムについての解説などが書かれている。特殊な効果を持つアイテムであれば、その効果についても書かれている。

●武器

武器の場合、以下の項目が存在する。

▼部位

武器をどこに装備するかが記されている。

・片手

その武器は片手で利用できる。「武器右」または「武器左」に記入すること。同じ「部位:片手」の武器であれば、同時に左右合計ふたつまで装備できる。

・両手

その武器は両手でのみ利用できる。「武器右」に記入すること。

・その他

その武器は「その他武器」欄にのみ装備できる。

▼必要体力、必要意志

その武器の装備に必要な【体力基本値】また

は【意志基本値】。どちらを指定しているかは、武器によって異なる。ここに記された以上の【体力基本値】または【意志基本値】がなければ、その武器は装備できない。

▼命中

その武器の【命中値】への修正値。

▼術操

その武器の【術操値】への修正値。

▼攻撃力

武器の持つ攻撃力。ダメージ属性が複数設定されている場合、攻撃を行う時に適用する属性を選択すること。

▼射程

武器の射程をスクウェア表記で表している。記号などの意味は特技側のものと同じである。

●防具

防具の場合、以下の項目が存在する。

▼回避

【回避値】への修正値。

▼抵抗

【抵抗値】への修正値。

▼行動

【行動値】への修正値。

▼防御修正

防具の装甲としての性能を表す。基本的に「斬/刺/殴/術/蒸」の順番で記述されている。記述されていない属性がある場合、その属性に対する防御修正は0とすること。

●乗り物

乗り物の場合、以下の項目が存在する。

▼回避

【回避値】への修正値。

▼抵抗

【抵抗値】への修正値。

▼行動

【行動値】への修正値。

▼同乗者

その乗り物に同乗させられる人数。同乗状態

(ルールセクション参照)において参照する。

▼防御修正

その乗り物の装甲としての性能を表す。詳細は防具のものと動揺となる。

●その他のアイテム

▼タイミング

そのアイテムを使用できるタイミングを表す。

●特技装備、クラス装備

特定のクラスを取得することで、購入や常備化が可能になるアイテムのことを特技装備、またはクラス装備と呼ぶ。

これらのアイテムの入手と常備化に関しては、各クラス装備解説の指定に従うこと。これらのアイテムは備考欄に特記がないかぎり、他のキャラクターに譲渡や貸与はできず、元の持ち主以外は使用できないものとする。

じょうき きし 蒸気騎士

クラス解説

蒸気機械を駆使し、大ダメージを与えることに特化した蒸気クラス。

それが蒸気騎士だ。

蒸気騎士の特技はダメージを上昇させるものが大半だ。その攻撃手段に関わらず、安定した火力を確保することができるだろう。

また、ダメージを上昇させる以外にも、自身の攻撃を補助するための特技がいくつかある。

これらをフルに活用し、大ダメージをお見舞いしてやろう。

コンストラクションデータ

▼神業

《バベッジ》

▼能力基本値

体力：5 理知：4

反射：5 意志：2

知覚：5 幸運：3

●クラス修正

レベル	1	2	3	4	5
命中	+1	+2	+2	+3	+4
回避	+1	+1	+2	+2	+3
術操	+1	+2	+2	+3	+4
抵抗	+1	+1	+2	+2	+3
行動	+0	+1	+2	+2	+3
耐久	+8	+16	+24	+32	+40
精神	+6	+11	+16	+22	+28
蒸気圧	+14	+20	+26	+32	+38
攻撃	+3	+4	+5	+6	+7

●神業：バベッジ

解説：蒸気機械の支援により、正確かつ無慈悲な一撃を叩き込む神業。

戦闘効果/タイミング：ダメージロール直前

対象：単体

効果：対象への攻撃のダメージロール直前に使用する。対象が受けるダメージに+10Dし、神業以外の手段によるダメージ軽減およびダメージの移し替えの効果を受けられなくする。

この時、防御修正や事前に適用されていた効果も受けられなくなることに注意すること。

活劇効果/タイミング：いつでも

装備中の武器や、取得している攻撃を行う特技の射程内の対象に対して、死亡・戦闘不能を含んだ任意の肉体的・物理的なダメージを与える。

条件：対象にダメージを与えたり、そのダメージを防ぐために神業を消費させることができたなら経験点を得てよい。

●特技取得

▼初期取得

《蒸気大活劇》、《血闘の理合》を取得し、さらに「レベル：1」の特技を蒸気騎士のものとして蒸気特技から合計で3つ取得する。（つまり、合計で5個取得する）

▼レベルアップ

4レベルまでは、上昇後のクラスレベル以下の特技を蒸気騎士のものとして蒸気特技のものから合計で2つ取得することができる。

5レベルでは《血闘の理合・深》を自動的に取得し、さらに「レベル：5」以下の特技を1つ取得する。

6レベル以降は、上昇後のクラスレベル以下の特技を1つ取得する。

じょうきだい かつげき

蒸気大活劇

レベル:1 種別:自、蒸
 タイミング:判定直前
 対象:自身 射程:なし 代償:3SV
 基本効果:達成値操作を行う。あなたが行う【体力B】または【反射B】による判定の直前に使用し、その判定の判定値に+2する。
 活劇効果:なし

蒸気機械によって拡張された身体機能を駆使し、大立ち回りを演じる特技。

けつとう りあい

血闘の理合

レベル:1 種別:自
 タイミング:常時
 対象:自身 射程:なし 代償:なし
 基本効果:①あなたが行う「種別:羅刹」のキャラクターを対象とした攻撃のダメージロールに+1Dする。(「種別:羅刹」を含む複数の対象を攻撃した場合、「種別:羅刹」に対してのみ適用される)
 この効果は、「単体攻撃時強化:+2D」を持つ。
 ②強化/生き様L6:①の効果の「単体攻撃時強化」の効果量に+3Dする。(つまり、「単体攻撃時強化:+5D」になる)
 活劇効果:なし
 大敵を討つ理合を修めていることを表す特技。

いちど

位置取り

レベル:1 種別:-
 タイミング:常時
 対象:自身 射程:なし 代償:なし
 基本効果:①あなたが2マス以上の移動を行ったラウンドの間、あなたが行う攻撃のダメージロールに+1Dする。
 この効果は、「単体攻撃時強化:+1D」を持つ。
 ②強化/生き様L6:①の効果によるダメージロールの増加量に+1Dする。

活劇効果:なし
 もっとも有効な攻撃位置を見つけ出す特技。

えんざんだけき

演算打撃

レベル:1 種別:蒸
 タイミング:マイナーアクション
 対象:自身 射程:なし 代償:3SV
 基本効果:そのメインプロセスにあなたが行う「対象:単体」「対象:単体☆」の攻撃のダメージは、カバーアップなどの神業以外の効果によって移し替えることはできず、神業以外の効果によって攻撃の対象を変更することもできなくなる。
 活劇効果:なし

蒸気機関の演算によって、目指す相手を正確に打ちぬく特技。

カウンタースタブ

レベル:1 種別:ダ
 タイミング:リアクション直後
 対象:自身 射程:なし 代償:3MP
 基本効果:攻撃へのリアクションが成功した直後に使用する。
 その攻撃を行ったキャラクターに対し、装備している武器、または取得している「種別:ダ」の特技による攻撃が命中したものとしてダメージを与える。
 この時、武器や特技の射程は無視してよい。ただし武器や特技の元々の対象に関わらず、ダメージは「その攻撃を行ったキャラクター」にのみ与えられる。
 1シナリオ1回使用可能。
 活劇効果:なし

こぶし れっか ごと

この拳は烈火の如く

レベル:1 種別:-
 タイミング:常時
 対象:自身 射程:なし 代償:なし
 基本効果:あなたが攻撃の命中判定にクリティカルした時、その攻撃のダメージロールに+3Dする。つまり、クリティカル時のダメージロール増加が通常と合わせて合計+5Dになる。
 活劇効果:なし

研ぎ澄まされた烈火の如き攻撃で、敵を討つ特技。

クラスデータ:蒸気騎士

じゅうしん はあく

重心把握

レベル:1 種別:-

タイミング:常時

対象:自身 射程:なし 代償:なし

基本効果:取得時、あなたが装備している《素手》以外の武器1つを指定する。その武器の「命中」を+[クラスレベル÷2(端数切り上げ)](最大1)し、さらにその武器を使用して行う攻撃のダメージに+4する。

活劇効果:なし

自分の得物の重心とその移動について、神がかり的な才覚で把握していることを表す特技。

じょうき さいだいじゅうてん

蒸気最大充填

レベル:1 種別:増、蒸

タイミング:セットアッププロセス

対象:自身 射程:なし 代償:4SV

基本効果:①このラウンドの間、あなたが行う攻撃のダメージに+[2D+クラスレベル]する。
②あなたが①の効果を受けている間、あなたの【行動値】を0に変更する。この効果は、他の特技などによる【行動値】を変化させる効果に優先する。

活劇効果:なし

機関の限界寸前にまで蒸気をみなぎらせ、渾身の一撃を放つ準備を整える特技。

じょうき しっく

蒸気疾駆

レベル:1 種別:蒸

タイミング:ムーブアクション

対象:自身 射程:なし 代償:4SV

基本効果:全力移動を行う。あなたはこの全力移動によって行動済みにはならず、通常通りマイナーアクションとメジャーアクションを行える。

活劇効果:なし

蒸気機械から噴出される蒸気を利用し、高速で移動する特技。

スチキムクライ

レベル:1 種別:増、蒸

タイミング:マイナーアクション

対象:自身 射程:なし 代償:3SV

基本効果:①ダメージ増加を行う。このメインプロセスの間、あなたが行う攻撃のダメージに+1Dする。この効果は、「単体攻撃時強化:+1D」を持つ。

活劇効果:なし

さながら雄叫びの如くに蒸気を噴き上げ、自らを鼓舞する特技。

スチキムストライク

レベル:1 種別:武、蒸

タイミング:メジャーアクション

対象:単体 射程:武器 代償:3SV

基本効果:対象に装備している武器による攻撃を行い、そのダメージに+2Dする。

活劇効果:なし

蒸気機関を最大限に駆動させ、重く鋭い一撃を叩きつける特技。

スチキムバースト

レベル:1 種別:増、蒸

タイミング:ダメージロール直前

対象:自身 射程:なし 代償:3SV

基本効果:①ダメージ増加を行う。あなたが行った攻撃のダメージロール直前に使用し、そのダメージに+1Dする。

この効果は、「単体攻撃時強化:+1D」を持つ。

活劇効果:なし

攻撃にあわせて蒸気を叩きつける特技。

せんとうかん
戦闘勘

レベル:1 種別:-
 タイミング:常時
 対象:自身 射程:なし 代償:なし
基本効果:①あなたが行う攻撃の命中判定のクリティカル値を-1(下限値10)する。
 ②取得時、あなたの【反射B】を2高いものとして扱う。これはあなたの【能力基本値】と【戦闘値】には影響しない。
活劇効果:なし

並外れた反射神経、神がかり的な重心移動の把握力など、優れた戦闘センスを表す特技。

デュアルスティーム

レベル:1 種別:蒸
 タイミング:ダメージロール直前
 対象:自身 射程:なし 代償:3SV
基本効果:あなたが行った攻撃のダメージロールの直前に使用する。あなたは「対象:自身」かつ「タイミング:ダメージロール直前」の特技を2つ使用できる。この時、ダメージロールを複数回行う効果は使用できない。
 1シーン1回使用可能。
活劇効果:なし

一度に大量の蒸気を解き放ち、連続で攻撃をねじこむ特技。

ふどう せい
不動の勢

レベル:1 種別:-
 タイミング:常時
 対象:自身 射程:なし 代償:なし
基本効果:①あなたが行う攻撃の命中判定のクリティカル値を-1(下限値9)し、さらにあなたが行う攻撃のダメージ+[1D+クラスレベル]する。
 この効果は、「単体攻撃時強化: +1D」を持つ。
 ②あなたが1マス以上の移動を行った場合、①の効果はそのラウンドの終了時まで無効となる。
 ③強化/生き様L6:①の効果によるダメージロールの増加量に+1Dする。
活劇効果:なし
 巖のように構え、敵を討つ特技。

めいきょうすい ころ
明鏡止水の心

レベル:1 種別:-
 タイミング:常時
 対象:自身 射程:なし 代償:なし
基本効果:あなたはバッドステータスの重圧と憎悪を受けない。
活劇効果:なし

あなたの心が、静止した水面のように澄み渡っていることを表す特技。

リバーススラスト

レベル:1 種別:振
 タイミング:判定直後
 対象:自身 射程:なし 代償:1SV
基本効果:あなたが攻撃の命中判定を行った直後に使用し、その判定を振り直す。
 1ラウンド1回使用可能。
活劇効果:なし

相手が攻撃をかわしたと思った直後に蒸気を逆噴射し、軌道を変えてもう一度攻撃を見舞う特技。

りょうても
両手持ち

レベル:1 種別:-
 タイミング:常時
 対象:自身 射程:なし 代償:なし
基本効果:装備している武器による攻撃のダメージに+【体力B】する。
 あなたが「部位:片手」の武器をひとつだけ装備している場合にのみ、この効果は有効となる。
活劇効果:なし

両手で一本の武器をにぎり締め、威力を増す特技。

じょうきえいし 蒸気衛士

クラス解説

蒸気機械を「人を護り支えること」のために操るクラス。
それが蒸気衛士だ。
高い【耐久力】を活かして人を護り、回復させ、ダメージを軽減し、行動を支援する。
サポート役に必要なものが、このクラスには詰まっている。
支援と防御・回復をバランスよく行う場合でも、どれか1つに特化する場合でも、衛士というクラスは輝くことだろう。

コンストラクションデータ

▼神業

《ナイチンゲール》

▼能力基本値

体力：4 理知：5
反射：4 意志：4
知覚：3 幸運：4

●クラス修正

レベル	1	2	3	4	5
命中	+1	+1	+2	+2	+3
回避	+1	+2	+2	+3	+4
術操	+1	+1	+2	+2	+3
抵抗	+1	+2	+2	+3	+4
行動	+1	+1	+2	+2	+3
耐久	+10	+16	+26	+35	+45
精神	+7	+13	+19	+25	+31
蒸気圧	+12	+18	+24	+30	+36
攻撃	+1	+2	+2	+3	+3

●神業：ナイチンゲール

解説：鋼鉄の覚悟を以って蒸気機械を操り、消えゆく命を繋ぎ止める神業。

戦闘効果/タイミング：いつでも

対象：単体

効果：対象の【HP】【MP】【SV】を最大まで回復し、対象が受けているバッドステータスを全て解除する。

対象が死亡・戦闘不能状態であるのなら、それも回復する。ただし、この効果で死亡を回復できるのは、そのシーンの中に死亡したキャラクターのみとなる。

活劇効果/タイミング：いつでも
戦闘効果に同じ。

条件：回復させることで誰かの命を救った（救おうとした）のであれば、「うまく使った」として経験点を得てよい。

●特技取得

▼初期取得

《スチキムエンハンサア》、《蒸気の守護者》を取得し、さらに「レベル：1」の特技を蒸気衛士のもとの蒸気特技から合計で3つ取得する。

（つまり、合計で5個取得する）

▼レベルアップ

4レベルまでは、上昇後のクラスレベル以下の特技を蒸気衛士のもとの蒸気特技のものから合計で2つ取得することができる。

5レベルでは《深なる守護者》を自動的に取得し、さらに「レベル：5」以下の特技を1つ取得する。

6レベル以降は、上昇後のクラスレベル以下の特技を1つ取得する。

スチキムエンハンサア

レベル:1 種別:自、蒸、達
 タイミング:判定直後
 対象:単体 射程:視界 代償:3SV
 基本効果:達成値操作を行う。対象が判定を行った直後に使用し、その判定の達成値に+2する。
 1ラウンド1回使用可能。
 活劇効果:なし

蒸気機械を使って他者をサポートするのが得意としていることを表す特技。

じょうき しゅごしゃ
蒸気の守護者

レベル:1 種別:自
 タイミング:攻撃命中直後
 対象:単体☆ 射程:0~2 代償:1SV
 基本効果:①対象に攻撃が命中した直後に使用し、対象にカバーアップを行う。
 このカバーアップは行動済みでも行え、行っても行動済みにならない。1メインプロセス1回使用可能。
 ②強化/生き様L6:この特技の射程に+2する。(つまり、「射程:0~4」になる)
 ③取得時、あなたの【耐久力】に+30する。
 活劇効果:なし

蒸気機械を駆使し、誰かを庇い護る特技。

いぶことば
慰撫の言葉

レベル:1 種別:-
 タイミング:バッドステータスを受けた直後
 対象:単体× 射程:視界 代償:2MP
 基本効果:対象がバッドステータスを受けた直後に使用し、バッドステータス解除を行う。
 対象が受けているバッドステータスを1つ選択し、解除する。
 1ラウンドに[クラスレベル÷3(端数切り上げ)]回使用可能。
 活劇効果:なし

優しさに満ちた言葉により、仲間の心を落ち着かせる特技。

きんきゅうけいてき
緊急警笛

レベル:1 種別:防
 タイミング:ダメージロール直後
 対象:単体 射程:視界 代償:2SV
 基本効果:ダメージ軽減を行う。対象が受ける(予定)の実ダメージを[3D+クラスレベル]点軽減する。
 1ラウンド1回使用可能。
 活劇効果:なし

蒸気機械によって警笛を鳴らし、仲間への確な受け身を取らせる特技。

けんせいこうげき
牽制攻撃

レベル:1 種別:武、増
 タイミング:メジャーアクション
 対象:単体 射程:武器 代償:2MP
 基本効果:①対象に装備している武器による攻撃を行う。
 ②その攻撃によって対象に1点でも実ダメージを与えた場合、さらにダメージ増加を行う。
 このラウンドの間、対象が攻撃によって受けるダメージに+[3D+【意志B】]する。
 活劇効果:なし

あなたの一撃で敵を牽制し、仲間の本命の攻撃へ繋ぐ特技。

こうどうしえん
行動支援

レベル:1 種別:-
 タイミング:メジャーアクション
 対象:単体☆× 射程:0☆ 代償:10MP
 基本効果:この特技は行動済みのキャラクターのみを対象にすることができ、1ラウンド1回使用可能。
 ①対象は未行動状態となり、待機を宣言したものと扱われる。またこのラウンドの間、対象はムーブアクションとマイナーアクションを行えない。
 ②強化/CL5:対象は通常通りムーブアクションとマイナーアクションを行えるようになり、この特技の代償に+10MPする。
 活劇効果:なし
 期を伺い、仲間を再び行動させる特技。

こぶ いちげき
鼓舞の一撃

レベル:1 種別:武、回
 タイミング:メジャーアクション
 対象:単体 射程:武器 代償:6MP
基本効果:①対象に装備している武器による攻撃を行う。
 ②その攻撃によって対象に1点でも実ダメージを与えた場合、さらに回復を行う。
 シーン内の任意のキャラクターすべての【HP】を[[意志基本値]+[クラスレベル+3]D]点回復する。
活劇効果:なし

最前線で活躍することで、仲間を鼓舞する特技。

しった げきれい
叱咤激励

レベル:1 種別:-
 タイミング:いつでも
 対象:単体× 射程:視界 代償:6MP
基本効果:対象が取得している「1ラウンド●回使用可能」と書かれている特技を1つ選択する。その使用回数を1回回復する。
 1シーン1回使用可能。
活劇効果:なし

仲間を激励し、その持てる力を最大まで発揮させるように心を奮い立たせる特技。

そくせき しき
即席指揮

レベル:1 種別:増
 タイミング:セットアッププロセス
 対象:範囲2(選)× 射程:0 代償:5MP
基本効果:①判定値操作を行う。対象がこのラウンドに行くあらゆる判定の判定値に+1する。
 ②ダメージ増加を行う。対象がこのラウンドに行く攻撃のダメージに+1Dする。
 ③強化/CL5:この特技の対象を「範囲3(選)×」に変更し、②の効果に「単体攻撃時強化:+1D」を追加し、さらに代償に+4MPする。
活劇効果:なし

チームでもない寄せ集めの連中を、即座の指揮によってまとめ上げる特技。

チェイススチキム

レベル:1 種別:蒸、増
 タイミング:ダメージロール直前
 対象:単体× 射程:0~6 代償:2SV
基本効果:ダメージ増加を行う。対象が行った攻撃のダメージロール直前に使用し、そのダメージに+1Dする。
 この効果は、「単体攻撃時強化:+1D」を持つ。
 1ラウンド1回使用可能。

活劇効果:なし
 仲間の攻撃にあわせ、追撃をしかける特技。

におうだ
仁王立ち

レベル:1 種別:-
 タイミング:対象決定直後
 対象:単体 射程:視界 代償:3MP
基本効果:①対象が攻撃の対象を決定した直後に使用し、対象収束(1)を行う。
 この時、あなたはその攻撃の射程内に存在していなければならない。
 1ラウンド1回使用可能。
 ②強化/CL5:あなたが他の「対象収束(N)を行う」特技を取得していない場合、この特技の「対象収束(1)」を「対象収束(2)」に変更し、代償に+5MPする。
活劇効果:なし
 攻撃の前に立ちただかる特技。

はんい ぼうぎょ
範囲防御

レベル:1 種別:防、蒸
 タイミング:ダメージロール直後
 対象:範囲1(選) 射程:0 代償:4SV
基本効果:ダメージ軽減を行う。対象が受ける(予定)の実ダメージを[2D+クラスレベル]点軽減する。
 1ラウンド1回使用可能。
活劇効果:なし

蒸気機械を駆使し、より広範囲の仲間を守る特技。

ふんれい どりよく
奮励努力

レベル:1 種別:回
 タイミング:マイナーアクション
 対象:単体 射程:視界 代償:5MP
基本効果:回復を行う。使用時に【HP】【MP】【SV】のいずれかひとつを選択する。対象の【選択した値】を[3D+クラスレベル×3]点回復する。
活劇効果:なし。この特技の効果によって、応急処置が必要なキャラクターを治療することはできない。

味方を奮い立たせる特技。

ボディガード

レベル:1 種別:-
 タイミング:セットアッププロセス
 対象:単体☆× 射程:視界 代償:4MP
基本効果:①ダメージ軽減を行う。このラウンドの間、対象が受ける(予定の)実ダメージを[1D6+クラスレベル÷2(端数切り上げ)]点軽減する。
 この効果によるダメージ軽減量は、特技使用時に決定すること。
 ②また、あなたが《深なる守護者》の取得時に「種別:防」を選択した場合、この特技のダメージ軽減効果に+1Dする。
活劇効果:なし
 これと決めた相手を守り抜く特技。

メンタルリセット

レベル:1 種別:-
 タイミング:マイナーアクション
 対象:自身 射程:なし 代償:5MP
基本効果:重圧を受けていても使用できる。
 バッドステータス解除を行う。あなたが受けているバッドステータスをすべて解除する。
活劇効果:なし

ちょっとした動作などで、窮地にあっても心を立て直す特技。

リトライ

レベル:1 種別:振
 タイミング:判定直後
 対象:単体 射程:視界 代償:2MP
基本効果:この特技は同意したキャラクターのみを対象にすることができる。
 対象が判定を行った直後に使用し、その判定を振り直させる。1ラウンド1回使用可能。
活劇効果:なし

もう一度挑戦させる特技。

われ とも
我と共に

レベル:1 種別:-
 タイミング:マイナーアクション
 対象:自身 射程:なし 代償:4MP
基本効果:「タイミング:マイナーアクション」の特技を即座に2つ使用する。
 この時、使用する特技のどちらか1つはあなたを対象としたもの、もう1つはあなた以外を対象としたものでなければならず、マイナーアクションや特技の使用を複数回行う効果は使用できない。
活劇効果:なし

仲間と自分の態勢を同時に整える特技。

われ ひと
我より人

レベル:1 種別:-
 タイミング:常時
 対象:自身 射程:なし 代償:-
基本効果:①取得時に「種別:防、回、増」から種別を1つ選択する。あなたが使用する、選択した種別かつ「対象:自身」以外の特技の効果に+1Dする。
 (「種別:防」なら「ダメージ軽減を行う」効果に、「種別:回」なら「回復を行う」効果に、「種別:増」なら「ダメージ増加を行う」効果に+1Dされる)
 ②強化/生き様L6:追加でもう1つの種別を選択し、この特技の効果を活用してよい。
 ①と②の効果は、あなたの最も高い防御修正が[キャラクターレベル+6]以下の場合のみ有効。

じょうきりょうし 蒸気猟士

クラス解説

蒸気機械を駆使して多数の敵を倒し、時に妨害することに長けたクラスが蒸気猟士だ。

攻撃範囲の拡大特技を持ち、判定の振り直しやペナルティを与える特技が数多くそろっている。

特にトループが多数登場する場合、猟士の存在は不可欠となるだろう。

また、高い【命中値】【術操値】を持つのも特徴だ。回避能力の高い敵に対して確実に攻撃を命中させ、ダメージを与えることも猟士の役目となる。

コンストラクションデータ

▼神業
《エンジン》

▼能力基本値

体力：4 理知：5

反射：5 意志：2

知覚：5 幸運：3

●クラス修正

レベル	1	2	3	4	5
命中	+2	+2	+3	+4	+5
回避	+0	+1	+1	+2	+2
術操	+2	+2	+3	+4	+5
抵抗	+0	+1	+1	+2	+2
行動	+3	+4	+5	+6	+7
耐久	+7	+14	+21	+28	+35
精神	+6	+12	+18	+24	+30
蒸気圧	+13	+19	+25	+31	+37
攻撃	+1	+2	+2	+3	+3

●神業：エンジン

解説：相手の秘密を解き明かし、つまびらかに語ることでその力を無為とする神業。

戦闘効果/タイミング：神業または特技使用時

対象：単体

効果：対象の使用した神業、または判定を必要としない特技の効果打ち消し、無効にする。その神業または特技は使用されたものとして扱われ、使用回数は減少し、またその代償も支払われる。

活劇効果/タイミング：神業または特技使用時戦闘効果に同じ。

条件：神業や特技を打ち消したり、それを防ぐために敵に神業を使用させたのであれば、「うまく使った」として経験点を得てよい。

●特技取得

▼初期取得

《蒸気演算機》、《多重演算機動》を取得し、さらに「レベル：1」の特技を蒸気猟士のものとして蒸気特技から合計で3つ取得する。（つまり、合計で5個取得する）

▼レベルアップ

4レベルまでは、上昇後のクラスレベル以下の特技を蒸気衛士のものとして蒸気特技のものから合計で2つ取得することができる。

5レベルでは《深なる殲滅者》を自動的に取得し、さらに「レベル：5」以下の特技を1つ取得する。

6レベル以降は、上昇後のクラスレベル以下の特技を1つ取得する。

じょうき えんざん き
蒸気演算機

レベル:1 種別:自、蒸
タイミング:判定直前
対象:自身 射程:なし 代償:3SV
基本効果:①判定値操作を行う。あなたが行う【理知B】による判定の直前に使用し、その判定値に+2する。
 ②取得時、あなたが行う攻撃の命中判定値に+2する。
 ②強化/生き様L6:この特技の②の効果にさらに+2する。(つまり合計で命中判定値が+4される)
活劇効果:なし
 蒸気機械の演算機能を使い、効率よく情報を集める特技。

たじゅう えんざん きどう
多重演算機動

レベル:1 種別:自
タイミング:対象決定直前
対象:自身 射程:なし 代償:4SV
基本効果:①あなたが行う攻撃の対象決定直前に使用し、対象拡大(1)を行う。
 その攻撃の拡大前の対象が「範囲2」以上だった場合、対象拡大は行えない。
 ②取得時、あなたが行う攻撃に対して「種別:トループ」のキャラクターは、カバーアップを行うことも受けることもできなくなる。
 ③取得時、あなたが「種別:トループ」のキャラクターに対して行う攻撃のダメージロールに+3Dする。
 演算を多重処理により、有象無象をまとめて討つ。

あし ど
足止め

レベル:1 種別:-
タイミング:セットアッププロセス
対象:単体 射程:視界 代償:4MP
基本効果:①このラウンドの間、対象の【行動値】を-2D(最低1)する。
 ②強化/CL5:この特技の対象を「範囲2(選)」に変更し、【行動値】の減少量に+クラスレベルし、さらに代償に+4MPする。
活劇効果:なし

獲物の足を止める特技。

えんざん かりゅうど
演算する狩人

レベル:1 種別:蒸
タイミング:マイナーアクション
対象:自身 射程:なし 代償:2SV
基本効果:①達成値操作を行う。このメインプロセスの間、あなたが行う攻撃の命中判定値に+2する。
 ②強化/CL5:①の効果を受けてる間に行う、攻撃の命中判定のクリティカル値を-1(下限値10)する。
活劇効果:なし

より確実な攻撃経路を演算する特技。

かりゅうど れんけい
狩人の連携

レベル:1 種別:増
タイミング:ダメージロール直後
対象:単体 射程:視界 代償:5SV
基本効果:あなたが対象に1点でも実ダメージを与えたダメージロールの直後に使用し、ダメージ増加を行う。
 このシーンの間、対象が攻撃によって与えるダメージに+2Dする。
活劇効果:なし

仲間と連携する特技。

きり まぎ きば
霧に紛れる牙

レベル:1 種別:蒸
タイミング:セットアッププロセス
対象:自身 射程:なし 代償:4SV
基本効果:①あなたは即座に隠密状態となる。この隠密状態はあなたのメインプロセスが開始するまで解除されず、あなたがメインプロセスに何らかの宣言を行うと自動的に解除される。
 ②あなたが次に行う攻撃の命中判定値に+2し、そのダメージに+1Dする。
 ③「①」の効果によって隠密状態となっている間、あなたは待機を宣言できない。
活劇効果:なし
 蒸気の中に紛れ、攻撃の機会をうかがう特技。

くちはちょうてはちちょう
口八丁手八丁

レベル:1 種別:振
 タイミング:判定直後
 対象:単体 射程:視界 代償:3MP
 基本効果:対象が判定を行った直後に使用し、その判定を振り直させる。
 1ラウンド1回使用可能。
 活劇効果:なし

けなしたくなるほど達者な言葉と動作によって獲物の心理を揺さぶり、状況を誘導する特技。

こうち かりゆうど
巧遅なる狩人

レベル:1 種別:-
 タイミング:常時
 対象:自身 射程:なし 代償:なし
 基本効果:①セットアッププロセスでは、あなたは本来の【行動値】に関係なく、一番最後に特技やアイテムの使用宣言を行う。
 ②あなたはバッドステータスの狼狽を受けない。
 活劇効果:なし

状況を見定めるため、あえて動きを遅らせる特技。

さきまわ
先回り

レベル:1 種別:-
 タイミング:移動直後
 対象:単体× 射程:視界 代償:4MP
 基本効果:対象が移動を行った直後に使用する。あなたは即座に戦闘移動を1回行う。
 1ラウンド1回使用可能。
 活劇効果:なし

獲物の動きを先読みする特技。

しせん ゆうどう
視線誘導

レベル:1 種別:-
 タイミング:ムーブアクション直前
 対象:単体× 射程:視界 代償:3MP
 基本効果:対象がムーブアクションを行う直前に使用する。対象はそのムーブアクションで離脱移動を行える。対象はこれによってマイナーアクションを消費せず、通常通りにマイナーアクションを行うことができる。
 1ラウンド[クラスレベル÷5(端数切り上げ)]回使用可能。
 活劇効果:なし

敵の視線を逸し、味方の離脱を助ける特技。

じょうき えんまくだん
蒸気煙幕弾

レベル:1 種別:蒸
 タイミング:ムーブアクション
 対象:自身 射程:なし 代償:1SV
 基本効果:離脱移動を行う。あなたはこの離脱移動によってマイナーアクションを消費せず、通常通りマイナーアクションを行える。
 活劇効果:なし

敵の目をくらまして距離を取る特技。

じょうき わな
蒸気じかけの罠

レベル:1 種別:蒸、達
 タイミング:判定直後
 対象:単体 射程:視界 代償:3SV
 基本効果:達成値操作を行う。対象が判定を行った直後に使用し、その判定の達成値に-2する。
 1ラウンド1回使用可能。
 活劇効果:なし

獲物の行動に合わせて罠などを作動させる特技。

しょうもうせんじゅつ

消耗戦術

レベル:1 種別:-
タイミング: 常時
対象: 自身 **射程:** なし **代償:** なし
基本効果: あなたが与えるバッドステータスは、解除に2倍のコストが必要となる。例えば回復にムーブアクションの消費が必要なら追加でマイナーアクションの消費が必要となり、マイナーアクションが必要ならメジャーアクションが、メジャーアクションが必要ならマイナーアクションが追加で必要となる。特技などの効果で回復する場合はその特技の代償を2倍にして支払い、アイテムの場合は同時に2個消費しなければならなくなる。
活劇効果: なし

て うえ

手のひらの上

レベル:1 種別:-
タイミング: 判定直後
対象: 単体 **射程:** 視界 **代償:** 5MP
基本効果: 対象が判定を行った直後に使用し、その判定のダイス目を-1する。これによりファンブル値を下回った場合は通常通りファンブルが発生し、クリティカル値を下回った場合はクリティカルが発生しなくなる。
 1ラウンド1回使用可能。
活劇効果: なし
 既に知っていたがごとく、相手の動きを無に帰す特技。

どくつか

毒使い

レベル:1 種別:-
タイミング: ダメージロール直後
対象: 自身 **射程:** なし **代償:** 3MP
基本効果: 取得時に狼狽、放心、マヒのいずれか1つを選択する。
 あなたが行った攻撃のダメージロールに使用する。「バッドステータス付与/選択したバッドステータス」を行う。
活劇効果: なし
 攻撃に合わせて毒を浴びせることで、獲物を追いこむ特技。

ねら す まなざ

狙い澄ます眼差し

レベル:1 種別:-
タイミング: 常時
対象: 自身 **射程:** なし **代償:** なし
基本効果: ①あなたはバッドステータスの翻弄と憎悪を受けない。
 ②あなたが攻撃の命中判定にクリティカルした時、防御キャラクターはその攻撃に対して「種別:防」の特技やアイテムを使用できない。
 (攻撃の対象となっていないキャラクターから、特技やアイテムを使用してもらうことはできる)
活劇効果: なし
 敵味方入り乱れる中においても、狙った獲物を逃がさない眼差しを表す特技。

はかい こうさく

破壊工作

レベル:1 種別:-
タイミング: ダメージロール直後
対象: 単体 **射程:** 視界 **代償:** 2SV
基本効果: ①対象が行うダメージロールの直前に使用する。対象がそのダメージロールで振るダイスの数を-2Dする(最低2個)。
 ②強化/CL5:ダメージロールの減少量を4Dに変更する(最低2個)。
 この効果はダメージ軽減ではない。
 1ラウンド1回使用可能。
活劇効果: なし
 獲物の武器や道具に瞬間的な細工を施し故障させることで、攻撃をままたらなくさせる特技。

も か

持ち替え

レベル:1 種別:-
タイミング: マイナーアクション直前
対象: 自身 **射程:** なし **代償:** 1MP
基本効果: ①装備中の武器1つと、所持している未装備の武器1つを選択する。その前者を所持品に戻し、その後者を即座に装備する。
 ②このメインプロセス中にあなたが行う攻撃の命中判定に対し、防御キャラクターは「タイミング:判定直後」の特技を使用できない。
 ③取得時、あなたの【反射B】を2高いものとして扱う。これは【戦闘値】には影響しない。
活劇効果: なし
 素早く得物を切り替える特技。