

音樂家

能力値			
知恵	4	身体	2
魅力	6	敏捷	2
		地位	4
		運氣	5

取得条件： 欧州人推獎

装備: 好きな楽器一つ、楽譜、羽ペン

装束: 主に洋装。音楽家としての正装。

解説：租界住民の娯楽生活に潤いを齎す存在。それが音楽家だ。彼等はその卓越した才能一つで魔都・上海を渡り歩く。音楽家には作曲家、演奏家をはじめ、指揮者や歌手も含まれる。

対応明星：ヴォルフガング・アマデウス・モーツァルト

關鍵字：

音樂

優雅

藝術

知名度

伴星修正：魅力+1

属性

水

明星效果

名称	運氣コスト	社会点コスト	種別	使用機会	判定	対抗
□1. フルオーケストラ	0	0	明星効果	通常	自動	なし
	世界最高峰の音楽により戦闘意欲を失わせる。次の時間帯まで一切の戦闘を停止させる。CBにおけるすべての効果を打ち消す。					
□2. 上海パブリックバンド	0	0	明星効果	通常	自動	なし
	NPCひとりを演奏会に招き、交渉の場を持つ。 条件：非活劇場面限定。 居場所のわかっているNPCを選ぶ。幕を閉じ、次の幕の開始時に対象のNPCを演奏会に招待する。					
□3. 助言	0	0	明星効果	即時	自動	なし
	モーツァルトからの助言をひとつ思い出す。使用者はゲームマスターからシナリオのヒントをひとつ得る。ターン終了時に幕を閉じる。					

基本特技

名称	運気コスト	社会点コスト	種別	使用機会	判定	対抗
■演奏・歌唱	0	0	演奏・歌唱(回復)	通常×2		
使用者は心を込めた歌や演奏を聴かせる。これを聴いた他者は生命点を1点回復する。また、演奏・歌唱に判定が必要な場合は、基本的に魅力で判定する。						

追加特技

名称	運気コスト	社会点コスト	種別	使用機会	判定	対抗
■美声	0	0	常時効果	常時		
	使用者は交渉判定に+1を得る。また、種別：歌唱の特技の達成値を+2する。					
■スコットランドの踊	1	0	白兵・射撃	防御	魅力	
	4分の2拍子の速い活発な舞曲に合わせて白兵攻撃、射撃攻撃を防御する。					
■ラベリング	0	0	常時効果	常時	知恵+2	敏捷
	周波数・ピッチごとに厳密に聞き分けた音に12音の音名を付けることができる感覚。周波数・ピッチで見分けるので、音楽以外でもあらゆる音がラベリングされる。以前に聞いたことのある音ならば、完全に聞き分けることができる。また、聴覚を使った判定に+2の修正を得る。					
■悪魔の指	3	0	一般	判定前		
	超絶技による楽器演奏は、時に悪魔の業と謳われる。敏捷を用いる判定に+1dする。					
□ブレーメンの音楽隊	4	0	歌唱(召喚)	通常	魅力	知恵
	驢馬、犬、猫、雄鶏の混声合唱が間を払う。隣接する3マスまでの範囲を指定する。キャストレベル3以下の閥属性のNPCを退場させる。[2d]の社会点ダメージを与える。					
□ハーメルンの笛吹き	7	0	演奏(魅了)/CB	通常×2		
	条件：周囲に十分な聴衆が居る。 不思議な音楽で人々を魅了する。次の幕間までキャスト・レベル1以下のNPC(魅力×10)名を魅了する。魅了した聴衆は「戦力値(魅了した人数)」を持つ。					

名称	運氣コスト	社会点コスト	種別	使用機会	判定	対抗
■ビブラート	3	0	演奏・歌唱	通常	魅力	知恵
	音の高さを僅かに揺らしながら演奏する技法。対象に－1状態を与える。大成功した場合、代わりに－2状態を与える。					
□演奏会	0	☆☆☆☆	演奏(回復)／手札操作	打点鍾		
	心安らぐ演奏会を開き、心身を癒す。これに参加したPCは、生命点を[1d]点回復する。次の時間帯の開始時にカードを1枚引く。					
■白鳥の歌	0	0	常時効果	常時		
	条件:生命点が0以下。 詩人が死の前に最後に残す傑作の例え。生命点がマイナスになる毎にステータスバーをリセットし、+1状態を得る。					
□悪魔のトリル	3	☆☆	演奏	通常	魅力[15]	
	堕天使アムドゥシアスが創造した曲を完璧に弾き熟す事によって、アムドゥシアスが望みを一つ叶えてくれる。アムドゥシアスは以下のいずれかが出来る。使用者は墮落を1点得る。 〈魔法攻撃:判定値8、防御:知恵、対象のマスに居る全てのキャラクターに魔法ダメージ[4d]を与える。〉 〈一般(情報):特定の事柄についての情報を得る。使用者はゲームマスターからヒントをひとつ得る。〉					
□オラトリオ	4	☆	演奏・歌唱	通常	魅力	知恵
	宗教的・道徳的内容の歌詞による叙事的な音楽は、清浄が故に闇の者を灼く。場面に登場しているすべての闇属性のキャラクターに[2d+魅力]の魔法ダメージを与え、再生不能にする。					
□ダンテ交響曲	10	0	演奏(特殊)	効果参照		
	使用機会:打点鍾/通常×2 ピアノの鬼神が、「神曲」を元に自らの信仰をかけて完成させた交響曲の力を開放する。使用者は以下のいずれかの効果を選ぶ。 〈地獄:呻吟する罪ある魂達の叫びが道連れを求める。墮落点を持った対象に、判定値8で魔法攻撃を行う。この攻撃は[8d+20]の魔法ダメージを与える。但し、使用者が墮落点を持っていた場合、対象は自動的に使用者となる。〉 〈煉獄:浄罪の光が満ちる。全ての罪を償う道が示される。任意の数の対象の墮落点を2点打ち消す。但し、現在の運氣状態を許容できる墮落レベルまでしか回復しない。〉 〈讃歌:天国は描けずとも、その歓びを伝う至福の光は魂を満たす。対象の生命点を全快する。但し、死亡したキャラクターは回復できない。〉					
□ワルキューレの騎行	2	☆	演奏	行動順位		
	勇壮なる戦いの前奏曲は士気を昂らせる。任意の数の対象はこのターン、行動値を+5する。					
□名器	0	☆☆☆☆☆☆	アイテム	打点鍾		
	使用者は指定した楽器を代表する稀代の名器を得る。この楽器を使用した演奏(種別:演奏の特技)の判定に[+3]する。この楽器はゲーム終了と共に消える。					

■音楽家を運用する際の注意事項

- 音楽家を運用する際、ダンサーの特技《アーティスト》では演奏や歌唱を選択できないものとして下さい。
- 種別:演奏・歌唱は、演奏か歌唱のどちらかは自由に選択して使用します。《美声》と《名器》の効果は重なりません。(種別で「・」で区切ってあるものは「or」、「/」で区切ってあるものは「and」と判断します)

名称	運氣コスト	社会点コスト	種別	使用機会	判定	対抗
■洞察力	1	0	感知	通常	知恵+2	
	注意深くなければギャンブラーはつとまらない。使用者は何かに気付く判定に+2のボーナスを得る。					
■手札操作	1	0	手札操作	即時	運氣[12]	
	使用者はカードを一枚引く。					
□カモ	2	0	一般(社会)	打点鍾		
	ギャンブラーは喰いっぱぐれることのないよう、金払いのいい“カモ”をキープしておくものだ。使用者は次の時間帯を使って、カモからギャンブルで金を巻き上げる。社会点を20点得る。					
■運命のコイン	1	0	特殊	判定前		
	使用者のこの判定の出目が偶数だったら達成値に+2、奇数だったら-2する。					
□バックレる	0	☆	移動(脱出)	即時		
	ギャンブラーにとって、引き際を見極める事は極めて重要だ。何故なら、それが己の生死を分かつ事になるのだから。使用者は脱出の機会を得る。					

名称	運氣コスト	社会点コスト	種別	使用機会	判定	対抗
□手業	0	0	振り直し	振り直し		
	使用者はこの敏捷判定を+1dで振り直す。					
□ギャンブル・タイム	2	0	一般(社会)	通常		
	条件:カードを一枚捨てる。 使用者は社会点を3d点得る。					
□スネークアイズ	0	0	振り直し	振り直し		
	使用者のこの判定は大失敗となる。使用者は運気を[1d]点得る。					
□裸一貫	0	0	一般(社会)	即時		
	条件:社会点10点以上。 使用者は社会点を0にして、運気を5点得る。					
□女神の前髪	4	0	特殊(運試し)	判定前		
	一瞬の好機を逃さない者だけが運命の女神を捕まえられる。使用者はこの運試しに必ず成功(「幸運」を引き出す)する。					
■一か八か	0	☆	状態変更	通常	運試し	
	使用者は運試しをする。「幸運」が出たらステータスを+1、「不運」が出たら-1する。					
□ロシアンルーレット	2	☆	一般	通常		
	条件:非活劇場面限定。相手がロシアンルーレットに同意している。 使用者と対象は交互に運試しをする。使用者からカードを引いていき、[闇]が出るまで繰り返す。先に[闇]を引いた者は即座に死亡し、いかなる特技や効果によっても復活できない。					
□マーベラス	5	0	振り直し／一般(社会)	振り直し		
	使用者はこのギャンブルに勝つ。対抗判定においては相手よりも一段高い成功率・役になる。					
□最後の賭け	0	0	振り直し	振り直し		
	条件:生命点0以下。 使用者は生命点を[1d]支払い、この判定を大成功にする。対抗判定であった場合、対象はこの対抗判定に対し失敗する。					

妖精 エルフ

能力値					
知恵	3	身体	2	地位	1
魅力	6	敏捷	5	運氣	6

取得条件: 非人間推奨。人間の場合は
取替え仔であるとする。

装備: 弓(2d)、矢(20本)、木の実
や虫の抜け殻

装束：草木で編んだ衣裳。

解説: 草木や森、異世界に住まう超自然の存在、それが妖精だ。歌や踊り、悪戯を好み、様々な魔法に長けた彼等は、上海でも様々な騒動を巻き起こすだろう。何故なら、それが彼等の本能だから。

対応明星：ピーター・パン

關鍵字：	好奇心	純粹
------	-----	----

自然主義	冒險
------	----

伴星修正：魅力+1

属性

木

明星效果

名称	運気コスト	社会点コスト	種別	使用機会	判定	対抗
□1. ネバーランドの秘密基地	0	0	明星効果	通常	自動	なし
条件: 対象は閥属性以外であること。非活劇場面限定。 1日の間、1名のNPCをネバーランドの秘密基地に保護し、キャスト・レベル3以下のNPCから守りきる。幕を閉じる。						
□2. ワイルドハント	0	0	明星効果	通常	自動	なし
幻の馬や猟犬を従えた猟団が雷鳴と共に現われる。ターン終了時に幕を閉じる。次のターン開始時にワイルドハント[戦力値70]を召喚する。						
□3. 助言	0	0	明星効果	即時	自動	なし
ピーター・パンからの助言をひとつ思い出す。使用者はゲームマスターからシナリオのヒントをひとつ得る。ターン終了時に幕を閉じる。						

基本特技

名称	運気コスト	社会点コスト	種別	使用機会	判定	対抗
■妖精の輪	0	0	状態変更	通常×2	魅力[10]	
カエルの奏でる音楽に合わせて円を描きながら躍る。使用者は+1状態を得る。						

追加特技

名称	運氣コスト	社会点コスト	種別	使用機会	判定	対抗
■人魚の口づけ	1	0	魔法／継続(時間帯)	通常		
	使用者は一時間帯の間、水中で呼吸できるようになる。また、水中でも地上と同じようにペナルティなしに行動できる。					
□ウィル・オ・ウィスプ	3	0	魔法(召喚)／移動	特殊(効果参照)	魅力	知恵
	使用機会: 対象の移動宣言後。 使用者が指定する方向に対象を移動させる。対象の移動宣言の内容に関わらず、移動をしない事を選んだ場合でも使用できる。					
□グレムリン・エフェクト	3	0	魔法	通常	魅力+2	知恵
	機械類に潜り込んだグレムリンが暴れると、その機械は正常な作動をしなくなる。次の幕間まで、機械を1つ使用不能にする。					
■巨人族	0	0	常時効果	常時		
	条件: キャラクター作成時のみ取得可能。魅力が3以上あること。 習得者は妖精の中でも巨大な体躯を誇る種族の出身である。習得者の身長は最低でも3メートル以上となる。習得者は生命点の原点に+10点を加え、魅力の原点を2点下げる。					
■妖精の羽根	0	0	常時効果	常時		
	妖精は昆虫のような透けた羽根で自由に空を飛ぶ。習得者は飛行能力を得る。					
■動物変身	3	0	移動(退場)	即時		
	使用者は小動物に変身し、人間の入り込めない狭い穴などから逃げる。場面から退場する。					

名称	運氣コスト	社会点コスト	種別	使用機会	判定	対抗
■妖精の粉	0	☆☆	魔法／継続(一幕)	通常		
	対象は飛行能力を得る。					
■ピクシーの蜂蜜入りミルク	0	☆	魔法(回復)	通常		
	対象の生命点を[2d]点回復する。					
□血みどろレッド・キャップ	6	0	状態変更／継続(一幕)	補助		
	条件: 生命点を1d点支払う。 使用者は+1状態と墮落を1点得る。次の幕間まで使用者の白兵攻撃のダメージに+1dする。白兵攻撃でダメージを与えた場合、攻撃の対象を再生不能にする。 使用者は殺人の衝動に駆られる。この特技を使用した際、即座に運氣[15]の判定を行う。失敗すると、次の幕間までNPC化し、赤く目を血走らせた殺人鬼となり人を襲う。					
□アセイミイ・ナイフ	0	0	アイテム	補助		
	条件: 月明かりの下にいる事。 使用者は月光を束ねてアセイミイ・ナイフを呼び出す。このナイフのデータは、ルールブックP.283を参照。使用者はこのナイフを使用している間、魔法防護点3点を得る。このナイフはゲーム終了と共に消える。					
□妖精騎士	4	0	継続(一幕)	通常		
	輝ける白銀の鎧を纏い長剣を下げた騎士に変身する。使用者は防護点を6点得る。白光の長剣はダメージ[3d]の白兵武器として扱う。					
■エルフ・ロック	1	0	魔法／状態変更	攻撃	魅力	知恵
	髪の毛を絡めてもつれさせる妖精の悪戯。対象に-1状態を与える。					
□コボルトのノック	0	0	感知	通常		
	条件: 墮落が0点であること。 コボルトは善人に石を叩いて金鉱を教え、忠告をする。使用者は隠れた相手を発見し、隠されている何かを見つけ出す。					
■エルフ・ダート	0	☆	射撃／状態変更	攻撃	射撃	敏捷
	妖精が放つ報復の毒矢。使用者のこの射撃攻撃のダメージを+[1d]する。この攻撃でダメージを受けた者は、即座に身体[15]の判定を行う。失敗すると、-1状態を受ける。					
□ピクシー・レッド	2	0	移動	特殊(効果参照)		
	使用機会: 対象の移動宣言後。 人を道に迷わす妖精の悪戯。対象の移動判定を失敗させる。					
■家事妖精の糸車	1	0	一般(社会)	打点鍾		
	使用者は社会点を[1d]点得る。					
□真夏の夜の夢	0	☆	一般(社会)	補助		
	条件: 非活劇場面限定。 その場にいる任意の数の対象に恋の媚薬を振りまく。これらの対象は+1状態を経て、ゲーム終了まで關鍵字「恋愛」を得る。					
■ブラック・ドッグの咆哮	4	0	魔法(召喚・電撃)／状態変更	攻撃	魅力	知恵
	条件: 10歳以下の子供には効果が無い。 子牛ほどもある爛々と輝く目を持った黒妖犬が獰猛な力を解き放つ。任意の1マスに電撃を放つ。そのマスにいる全ての者に、[4d+10]の魔法(電撃)ダメージを与え、再生不能にする。					
■カー・シー	0	0	常時効果	常時		
	習得者は、妖精に対し非常に忠実な、2歳の雄牛ほどの大きさの、長い暗緑色の毛並みの妖精犬を得る。この妖精犬は習得者以外には懐かない。この特技で得た妖精犬は常に習得者のそばに居るが、攻撃などの行動は行わない。					
■妖精の丘の番犬	0	☆	感知	通常	知恵+5	敏捷
	条件: 「カー・シー」を習得している。 閻属性の存在を感知する。カー・シーは3度激しく吠え立てて、使用者に隠れている閻属性の者の数と方角を教える。					
■カー・シー・ライダー	4	0	特殊(効果参照)	行動順位		
	種別: 継続(一幕)／状態変更／移動 条件: 「カー・シー」を習得している。カー・シーに跨っている。 雑踏の中でも、音も立てずに疾走できる。使用者は+1状態を得る。次の幕間まで、使用者は障害物レベルを1低いものとして扱う事ができ、移動速度が2倍となり、活劇場面では2マスまで移動してから行動でき、通常行動を消費する事で更に2マスまで移動できる。					

名称	運氣コスト	社会点コスト	種別	使用機会	判定	対抗
■忍犬	0	☆☆	一般／継続(ゲーム中)	打点鍾	知恵+3	
	使用者はゲーム終了まで、忍犬を1匹使役する。忍犬は匂いを辿って追跡したり、仲間に伝令を伝えることができる。					
□怒車の術	0	0	状態変更／継続(一幕)	通所	知恵	知恵
	対象をわざと怒らせ冷静さを失わせる術。対象に-1状態を与える。対象は一幕の間、使用者を攻撃目標に選ぶ。					
□神風の術	7	0	魔法(風)	通所	知恵	知恵
	隣接する2マスまでの範囲を指定する。範囲内の任意の数の対象に[3d]の魔法(風)ダメージと-1状態を与える。					
■水蜘蛛の術	1	0	移動／継続(一幕)	行動順位		
	使用者は次の幕間まで水上を移動できるようになる。					
■飢渴丸	0	☆☆	状態変更	通常		
	忍者が用いた携帯口糧で、一日に三粒服すれば心身ともに疲れを知らずという。対象のマイナス状態を1段階解消する。					
■捕火方	3	☆	射撃／状態変更	攻撃	敏捷	敏捷
	特殊な短筒。火の粉と毒煙で対象に[2d+3]の射撃ダメージと-1状態を与える。					
□巻き菱	2	0	移動(障害物)	通常		
	使用者は自分がいるマスのいずれかの端を選び、そこに巻き菱を撒く。撒き菱は2レベルのマス間障害物として扱う。飛行状態でないキャラクターがこの障害物を通り抜けた場合、そのキャラクターに-1状態を与える。					
□山彦の術	4	0	一般(情報・社会)	打点鍾		
	1種類の会盟を指定する。次の時間帯で使用者はその会盟に潜入する。使用者は以下のいずれかの効果を選ぶ。 〈潜入した会盟の動向か、その会盟に関わるNPCの情報を1つ得る。〉 〈潜入した会盟に関する場所への侵入の手引きをする。使用者と同行者は特定の場所への侵入に成功する。〉					
■乱定剣	1	0	射撃	攻撃	敏捷	敏捷
	周囲にある物を即席の武器として手裏剣のように投擲する術。武器を所持していなくても使用できる。射撃攻撃として扱い、対象に[1d+1]の射撃ダメージを与える。					
■槍停めの法	3	0	白兵	防御	敏捷	
	条件: 忍者刀を所持している。両手が空いていること。 下げ緒七法の一つ。対象の白兵武器を絡め取る術。白兵武器を用いた白兵攻撃の防御として使用する。この防御に成功した場合、対象はこの攻撃に使用した白兵武器を落とす。その武器は対象を同じマスに落ちる。通常の行動を消費すれば、拾って準備する事ができる。					
■座探りの術	2	0	感知	防御		
	条件: 忍者刀を所持している。 下げ緒七法の一つ。暗闇の中で敵や障害物を探る術。下げ緒の端を口に咥え鞘を吊るし、鞘先で周囲を探る。使用者は闇や霧などの視覚を塞ぐ障害物の影響を受けない。(障害物レベルを無視する) 使用者は行動を消費せずに、忍者刀を抜いて準備する事ができる。					
□蝦蟇の術	10	0	魔法(召喚)／CB／状態変更	通常	知恵	知恵
	巨大蝦蟇を呼び寄せる術。シネマティック・バトルにおいて[戦力値60]として扱う。攻撃として扱う場合、巨大蝦蟇は相手を舌で捕らえ飲み込む。魔法攻撃として扱い、命中した場合、対象を使用者のいるマスに移動し動きを封じ、対象に-1状態を与える。対象は身体[15]の判定に成功しない限り、一切の行動ができない。動きを封じられている間、ターン終了時に更に-1状態が加わる。					

知恵	2	身体	2	地位	2
魅力	5	敏捷	4	運氣	8

取得条件: 女性推奨。男性の場合は執事となる。

解説： 上流階級に仕える使用人。使用人税と産業革命の影響から雇用が増大し、ステータス・シンボルとして見なされたある種特異な存在である。彼女達の立場は、この魔都・上海でも変わる事はないが、大英帝国より苛酷な環境で生き抜く術を得た、しなやかな強さがある。

装備: 質素だが清潔で極力肌の露出を抑えた衣裳

装束: モブキャップに黒のワンピースと白いエプロンのエプロンドレス。男性はタキシードかスーツ。

対応明星：メーヴィス・オルコット

關鍵字：主從關係

清潔

規律

禮儀

伴星修正：運氣+1

属性

土

明星效果

名称	運氣コスト	社会点コスト	種別	使用機会	判定	対抗
□1. 従業員証	0	0	明星効果	通常	自動	なし
	条件: 非活劇場面限定。 使用者は1日の間、英米租界内のセキュリティ: ☆☆☆☆以上の任意の施設1つに下働きとして潜入できる。幕を閉じる。					
□2. 紹介状	0	0	明星効果	通常	自動	なし
	地位6以上の任意の明星に対する紹介状を得る。 条件: 非活劇場面限定。 使用者は任意の地位6以上の明星に対する紹介状を得る。					
□3. 助言	0	0	明星効果	即時	自動	なし
	メーヴィス・オルコットからの助言をひとつ思い出す。使用者はゲームマスターからシナリオのヒントをひとつ得る。ターン終了時に幕を閉じる。					

基本特技

名称	運氣コスト	社会点コスト	種別	使用機会	判定	対抗
■家事のエキスパート	0	0	常時効果／一般(社会)	常時		
掃除、洗濯、給仕に子守、あらゆる雑務に精通しており、どの部署でも重宝されるだろう。習得者は家事に関する判定に+2する。						

追加特技

名称	運氣コスト	社会点コスト	種別	使用機会	判定	対抗
☐ 使用人の心得	0	0	一般(情報)	通常		
上流階級に流れる噂を1つ得る。使用者はこの特技で得た情報を他者に漏らしてはならない。						
☒ 家庭教師	1	0	一般(社会)	通常	知恵+2	
主人の子女を教育するには相応の知性が必要とされる。習得者は知識に関する知恵判定に+2する。						
☐ 掃除婦の仕事	0	0	一般(社会)／(情報)	通常×2	敏捷[15]	
部屋を隅々まで磨き上げ、完璧なまでに整頓する事こそがハウスメイドの誇りなのだ。使用者は完璧な仕事で部屋を掃除する。何らかの痕跡や遺留物を発見する。						
☐ 家政婦は見た	4	0	一般(情報)	打点鐘		
条件:この特技の使用にはゲームマスターの許可を必要とする。 使用者は偶然に事件を目撃する。使用者は次の時間帯に、たまたま何らかの事件現場に居合わせる。この際、使用者に危険が及ぶ事はないが、使用者も目の前の事件に行動を起こす事は出来ない。						

名称	運氣コスト	社会点コスト	種別	使用機会	判定	対抗
■Aラインの淑女	3	0	白兵・射撃・魔法	防御	魅力	
	条件: 防具を使用していない。 メイドは、自らが仕える家の品位を決して落とさない。名家に仕えるに相応しい仕草で攻撃に対する防御を行う。					
□主人の信頼	0	0	ダメージ軽減	ダメージ決定		
	使用者に対する社会点ダメージを打ち消す。					
■買い付け	2	0	一般(社会)	通常		
	使用者は購入コストを支払う時、☆分減らして購入できる。					
■侍従の立ち居振る舞い	2	0	一般(社会)	補助		
	決して目立たぬよう、侍従としての分を弁えた立ち居振る舞いで、無用のトラブルを避ける。使用者は次の幕間まで、關鍵字を1個無効にできる。					
■礼儀作法	2	0	一般(社会)／継続(一幕)	補助		
	名家に仕える者は、それに相応しいだけの礼儀作法を心得ている。使用者は交渉判定に+2する。					
■メイド長	0	0	常時効果	常時		
	条件: 女性限定。メイドが主星である事。「休暇願い」を習得してはいけない。 経験を積んだメイド長は、重労働からはある程度開放されるが、下の者の管理や、下位の者に任せられない繊細な仕事に従事する。だが、それだけに責任も大きくなるのだ。習得者は地位判定に+1する。					
□午後のティータイム	0	0	回復／一般	通常		
	主人の為に淹れたお茶は、安らぎの一時を演出する。使用者の淹れたお茶を飲んだものは生命点と墮落を1点回復する。					
□休暇願い	0	0	一般(社会)	打点鍾		
	休暇を得るのはメイドの正当な権利である。使用者は続く時間帯に2回行動できる。					
■執事	0	0	常時効果	常時		
	条件: 男性限定。主星が執事である事。「主人の信頼」「使用人の心得」「侍従の立ち居振る舞い」「礼儀作法」を習得している。「休暇願い」を習得してはいけない。 威厳と風格を以って部下を統治する、使用人の頂点。他の使用人とは仕事の内容も待遇も全てが違う。習得者の地位の原点に2点を加える。					

名称	運氣コスト	社会点コスト	種別	使用機会	判定	対抗
□背約者の祝福	4	0	継続(一幕)	通常		
	次の幕間まで、使用者は[この特技が宣言された時点での墮落]点の防護点を得る。					
□禁断の果実	0	0	回復／継続(ゲーム中)	通常		
	対象の生命点を全快する。このゲーム中、対象は知恵の原点を+3する。対象は墮落を1d点得る。					
■エンジェル・ダスト	2	0	白兵・射撃・魔法・爆発	判定前		
	使用者は次の攻撃のダメージに+ [この特技を宣言した時点での墮落]を得る。ただし、このターン中に攻撃が行われなかった場合、この特技の効果は失われる。					
■背徳の掟	2	0	状態変更	攻撃	知恵	知恵
	対象に-1状態を与える。大成功した場合、-2状態を与える。					
□悪魔の契約	0	☆☆☆☆	一般(社会)	打点鍾		
	悪魔は契約者に富と名声を約束し、その対価として契約者の魂を得る。使用者は運氣を5点得る。					
□終末の騎士	6	0	特殊(効果参照)	通常		
	種別: 継続(一幕)／状態変更／移動／追加行動 条件: 生命点を1d点支払う。 青褪めた馬に跨った死神のような姿の騎士に変身する。使用者は+1状態と墮落を1点得る。次の幕間まで、使用者は障害物レベルを1低いものとして扱う事ができ、移動速度が2倍となり、活劇場面では2マスまで移動してから行動でき、通常行動を消費する事で更に2マスまで移動できる。毎ターン追加行動を1回得る。					
□死神の鎌	8	0	特殊(効果参照)	特殊(効果参照)		
	種別: アイテム／継続(「終末の騎士」使用中)／状態変更 使用機会: 「終末の騎士」の使用宣言時 条件: 「終末の騎士」を使用している。 白兵戦武器「死神の鎌」が現われ、「終末の騎士」の効果中使用できる。この武器は[4d+10]の魔法ダメージを与える。この武器の攻撃が命中した場合、攻撃の対象に-1状態を与える。さらにダメージを与えた場合、対象を再生不能にする。					
□炎のつらら	7	0	魔法(火炎)	通常(×2)	知恵	知恵
	猛将マルコシアスの必殺兵器で敵を焼き尽くす。隣接する3マスを選ぶ。選択されたマスにいる全ての者に[5d+6]点の魔法(火炎)ダメージを与える。					
□炎の戦車	3	0	移動(登場)	行動順位		
	使用者と同行者は炎の戦車に乗って登場する。					
□七つの大罪	0	0	魔法(呪い)	攻撃	知恵+3	知恵
	対象に七つの大罪の關鍵字を与える。対象は永久に關鍵字[傲慢][強欲][肉欲][憤怒][大食][嫉妬][怠惰]の内の1個を得る。大罪の關鍵字を得た者は墮落の原点に1点を加える。					
□失樂園	0	☆☆☆	魔法(呪い)／継続(ゲーム中)	打点鍾		
	条件: 1時間帯を対象と共に過ごす。 対象に[失樂園]の關鍵字を与える。このゲーム中、使用者に与えられる社会点ダメージは打ち消され、使用者に与えられるはずだった社会点ダメージは対象に与えられる。このダメージによって対象が上海から消え去った場合、使用者は即座に死亡し、地獄へと落ちる。いかなる特技や効果によっても復活できない。					
□黒山羊の刻印	2	☆	魔法(呪い)／継続(ゲーム中)	通常	知恵	知恵
	使用者は対象に刻印を刻む。ゲーム終了まで、使用者は刻印を刻んだ者の居場所を常に感知できる。					
■スケープ・ゴート	3	0	魔法(呪い)／ダメージ軽減	ダメージ決定		
	条件: 特技「黒山羊の刻印」を使用している。 使用者へのダメージを打ち消す。使用者に与えられるはずだったダメージは、[刻印を刻まれた対象]に与えられる。このダメージで対象が死亡した場合、対象が死亡したダメージの超過分は使用者に与えられ、この特技の効果は失われる。					