



ホラー

ガンフリーク

悪意	7	最大行動値	12
【熊撃銃】	《アクション/3/0~2》	射撃攻撃3	
【銃神】	《オート/なし/自身》	射撃攻撃判定の出目+1	
【スコープ】	《ジャッジ/0/自身》	支援2、射撃・砲撃攻撃にのみ使用可	
【ほね】	《アクション/3/自身》	移動1	
【殺戮本能】	《オート/なし/自身》	最大行動値+2 （【よぶんなあたま】相当）	
【のうみそ】	《オート/なし/自身》	最大行動値+2	
【めだま】	《オート/なし/自身》	最大行動値+1	
【アドレナリン】	《オート/なし/自身》	最大行動値+1	
【はらわた】	《オート/なし/自身》	なし	
【はらわた】	《オート/なし/自身》	なし	

銃撃戦に特化したアンデッド。後方支援の他、ソルジャーを率いる隊長格として現れることも多い。



ホラー

サクリファイス

悪意	4	最大行動値	6
【庇う】	《ダメージ/0/0~1》	対象が受けたダメージを自身が受ける、1ターン何度でも使用可	
【心崩し】	《アクション/2/0~1》	「発狂中の未練」を持たないドールのみ対象に選べる、精神攻撃1	
【あご】	《アクション/2/0》	肉弾攻撃1	
【こぶし】	《アクション/2/0》	肉弾攻撃1	
【あるびの】	《ジャッジ/1/0~1》	支援1	
【ちみどろ】	《ジャッジ/1/0~1》	妨害1	
【ほね】	《アクション/3/自身》	移動1	
【はらわた】	《オート/なし/自身》	なし	
【はらわた】	《オート/なし/自身》	なし	

母性本能を利用し、主を守る壁として造られた奇怪なアンデッド。うわことを呟きながら、主を攻撃する者の前に立ちはだかる。



ホラー

イルミネイター

悪意	2	最大行動値	9
【ただよう】	《アクション/2/0~1》	増援（グール×1）、対象エリアの任意のレギオンを1体減らす	
【節足】	《アクション/3/自身》	移動1（【ほね】相当）	
【中枢神経】	《オート/なし/自身》	最大行動値+2（【のうみそ】相当）	
【触覚】	《オート/なし/自身》	最大行動値+1（【めだま】相当）	

“啓蒙者”を意味する名を持つ、人の腕程度の変異昆虫兵器。アンデッドに特殊な電気信号を与え、短時間の暴走を引き起こす。



ホラー

ドギーボム

悪意	5	最大行動値	9
【ソニビボム】	《ダメージ/0/0》	このパーツが損傷した際のみ可、判定値8の「砲撃攻撃2+爆発+全体攻撃」を与える	
【あご】	《アクション/2/0》	肉弾攻撃1	
【けもあし】	《アクション/2/自身》	移動1~2	
【のうみそ】	《オート/なし/自身》	最大行動値+2	
【しっぽ】	《オート/なし/自身》	最大行動値+1	
【トラクマスイッチ】	《オート/なし/自身》	このパーツが損傷した際、損傷させた者は狂気点1点を得る	

爆弾を取り付けられた犬型アンデッド。刷り込まれた習性により、敵に無謀な突進を行う。



ホラー

コープスフレーム

悪意	6	最大行動値	9
【レーザービーム】	《アクション/3/0~3》	射撃攻撃1+切断	
【かぎづめ】	《アクション/2/0》	肉弾攻撃1	
【金属脚】	《アクション/3/自身》	移動1（【ほね】相当）	
【ボルトヘッド】	《ジャッジ/1/自身》	支援2	
【強化装甲】	《ダメージ/1/自身》	防御2（【うるこ】相当）	
【凶化器官】	《オート/なし/自身》	攻撃マニユープのダメージを+1してよい、「切断」「爆発」「連撃」「全体攻撃」は失われる	
【増設用脳】	《オート/なし/自身》	最大行動値+2（【よぶんなあたま】相当）	
【生体駆動】	《オート/なし/自身》	最大行動値+1（【しんぞう】相当）	
【装甲板】	《オート/なし/自身》	なし	

内部を粘菌コンピューターで満たされた歩行機械。様々な外装を付け替え可能であり、時にはサヴァントやドールの一部ともなる。



ホラー

顔のない男

悪意	16	最大行動値	11
【狂気の造形】	《オート/なし/咄》	ターン終了時、このパーツが損傷していなければ、舞台上の全ドールは任意の末練に狂気点1を加える	
【やせぎす】	《オート/なし/自身》	1判定につき1回、「妨害」を無効化してよい	
【痕 抉り】	《アクション/ 3 /0~1》	対象は「記憶のカケラ」と同じ数だけ、パーツを損傷する	
【存在のゆらぎ】 【ベクトル偏向膜】	《オート/なし/自身》	「爆発」を無効化してよい、攻撃判定で大失敗なら手駒に与えるダメージは2倍（【ベクトル偏向膜】相当）	
【絶えざる恐怖】	《オート/なし/自身》	「切断」を無効化（【オートセパレート】相当）	
【心 崩し】	《アクション/ 2 /0~1》	「発狂中の末練」を持たないドールのみ対象に選べる、精神攻撃1	
【不 動 力】	《オート/なし/自身》	「転倒」「移動」を無効化してよい	
【はりつき】	《アクション/ 3 /自身》	移動1、「移動妨害」不可	
【反射行動】	《オート/なし/自身》	最大行動値+2（【のうみそ】相当）	
【心の捕食者】	《オート/なし/自身》	最大行動値+2（【よぶんなあたま】相当）	
【自我感知】	《オート/なし/自身》	最大行動値+1（【めだま】相当）	
【悪夢の断片】	《オート/なし/自身》	なし（【よぶんなにく】相当）	
【悪夢の断片】	《オート/なし/自身》	なし（【よぶんなにく】相当）	
【悪夢の断片】	《オート/なし/自身》	なし（【よぶんなにく】相当）	
【悪夢の断片】	《オート/なし/自身》	なし（【よぶんなにく】相当）	
【悪夢の断片】	《オート/なし/自身》	なし（【よぶんなにく】相当）	
【悪夢の断片】	《オート/なし/自身》	なし（【よぶんなにく】相当）	
【悪夢の断片】	《オート/なし/自身》	なし（【よぶんなにく】相当）	
【悪夢の断片】	《オート/なし/自身》	なし（【よぶんなにく】相当）	
【のうしょう】	《オート/なし/自身》	このパーツが損傷した時、損傷させた者は狂気点1点を得る（【トラウマスイッチ】相当）	

アンデッドとも変異生物ともつかない、正体不明の存在。しかし、ドール達の「何か」を貪る捕食者なのは間違いない……。



サヴァント

ドッグテイマー

悪意 13

最大行動値 11

ハウンドとドギーボムを操る冷酷非道なサヴァント。



【銃 神】	《オート/なし/自身》	射撃攻撃判定の出目+1
【死人指揮】	《ジャッジ/ 0 /0~1》	支援2、自身には使用不可
【アドレナリン】	《オート/なし/自身》	最大行動値+1
【のうみそ】	《オート/なし/自身》	最大行動値+2
【めだま】	《オート/なし/自身》	最大行動値+1
【あご】	《アクション/ 2 /0》	肉弾攻撃1



【起爆スイッチ】 【組撃ライフル】	《アクション/ 2 /2~3》	射撃攻撃1、攻撃判定+1
【二丁拳銃】	《アクション/ 3 /0~1》	射撃攻撃2+連撃1
【サバイバルナイフ】 【肉切り包丁】	《アクション/ 2 /0》	白兵攻撃2
【こぶし】	《アクション/ 2 /0》	肉弾攻撃1
【かた】	《アクション/ 4 /自身》	移動1
【うで】	《ジャッジ/ 1 /0》	支援1



【対策装備】	《オート/なし/自身》	自身・味方の全体攻撃によるダメージ無効
【しんぞう】	《オート/なし/自身》	最大行動値+1
【せぼね】	《アクション/ 1 /自身》	次カウントのアクションマニニューパはコスト-1
【はらわた】	《オート/なし/自身》	なし
【はらわた】	《オート/なし/自身》	なし



【発 勁】	《ラピッド/ 0 /0》	移動1、自身以外に使用可
【ほね】	《アクション/ 3 /自身》	移動1
【あし】	《ジャッジ/ 1 /0》	妨害1
【あし】	《ジャッジ/ 1 /0》	妨害1



サヴァント

サロメ

悪意 12

最大行動値 12

自兵戦能力に特化したサヴァント。わずかながらESPも使い、浮遊しながら巨大な刃物を振り回して獲物を解体する。



【死 神】	《オート/なし/自身》	自兵攻撃判定の出目+1
【狂気の舞踏】	《オート/なし/自身》	各ターン開始時、最大行動値が「ドール全員の発狂状態の末練の数」だけ上昇
【のうみそ】	《オート/なし/自身》	最大行動値+2
【めだま】	《オート/なし/自身》	最大行動値+1
【リフレックス】	《オート/なし/自身》	最大行動値+1
【アドレナリン】	《オート/なし/自身》	最大行動値+1



【ジョギリ】	《アクション/ 3 /0》	自兵攻撃4、判定出目+1
【断 罪】	《ジャッジ/ 0 /自身》	自身の白兵攻撃判定のサイコロ出目を「6」にする（振り直し不可）
【死の舞踏】	《ジャッジ/ 0 /自身》	判定を1回振りなおす
【うで】	《ジャッジ/ 1 /0》	支援1



【フローター】	《オート/なし/自身》	自身を対象とする全ての自兵・肉弾攻撃判定-1
【しんぞう】	《オート/なし/自身》	最大行動値+1
【はらわた】	《オート/なし/自身》	なし
【はらわた】	《オート/なし/自身》	なし



【円舞曲】	《ラピッド/ 1 /自身》	ターン終了まで、自身を対象とする全ての攻撃判定の出目-1
【あし】	《ジャッジ/ 1 /0》	妨害1
【ほね】	《アクション/ 3 /自身》	移動1

ヒドラ

異形のサヴァント。無数の蛇をまとわせよう
なその体は、食肉植物との融合によっておぞま
しい再生能力を得ている。



サヴァント

悪意 12 最大行動値 12

【アドレナリン】	《オート/なし/自身》最大行動値+1
【のうみそ】	《オート/なし/自身》最大行動値+2
【めだま】	《オート/なし/自身》最大行動値+1
【あご】	《アクション/2/0》肉弾攻撃1
【にくへび】	《アクション/3/0》肉弾攻撃2+連撃2、1回振りなおし可
【肉の宴】	《アクション/1/自身》基本パーツ1つを修復
【長い腕】	《オート/なし/自身》白兵・肉弾攻撃の射程+1してよい
【伸縮触手】	《ジャッジ/0/0》支援1か妨害1(【ほとけかずら】相当)
【うで】	《ジャッジ/1/0》支援1
【かた】	《アクション/4/自身》移動1
【だるま】	《オート/なし/自身》対象が受けたダメージを自身が受ける、1ターンに何度でも使用可
【狂鬼】	《オート/なし/自身》肉弾攻撃判定の出目+1
【しんぞう】	《オート/なし/自身》最大行動値+1
【はらわた】	《オート/なし/自身》なし
【はらわた】	《オート/なし/自身》なし
【不動】	《オート/なし/自身》「転倒」「移動」を無効化してよい。
【しっぽ】	《オート/なし/自身》最大行動値+1
【蛇尾】	《アクション/2/0》肉弾攻撃1(【こぶし】相当)
【あし】	《ジャッジ/1/0》妨害1