

スキル 【 招請の儀 】				
T	アクション	C	3	R
効果		1ターンに1度使用してよい。以降バトルパート終了まで、あなたがマニューバによって与えるダメージを常時+1する。この効果で増加するダメージは各マニューバに最初に表記されているものだけであり、2回まで重複する。		
なにかに憑依される感覚。それは単なる思い込みか、それとも…				

特化スキル

武装	0	超自然のドール。 未知なるもの。
変異	1	神秘の権化。 怪現象の見本市。
改造	1	その特長は超常現象。理論に背く力を手繕る、狂った信仰心。 何人をも嘲笑うかのようその現象を御しきれるかは誰にもわからない。 唯一理解できるのは、常に危険が付き纏うということだけ。

パラノーマル

スキル 【 幻視 】							
T	オート	C	なし	R			
効果		攻撃マニューバを使用した時、その命中判定をあなたではなく対象に振らせてよい。その際、判定の補正値は対象となった者が持つマニューバを属性に関係なく参照する。狂気点を使用した振り直しは通常通りあなたの狂気点を上昇させることで行わせることができる。					
当てに行くのではない。白昼夢を見た敵が自分から当たりに来るのだ。							
スキル 【 友引 】							
T	オート	C	なし	R			
効果		舞台上のホラーかサヴァント、またはドールが完全解体状態になった時、あなたは発狂していない任意の未練の狂気点を1点増加させてよい。その場合、宣言時に完全解体状態になったキャラクターと同じエリアにいるキャラクター1体の「現在行動値を-3」するか「移動1~2」する。					
東洋のある国では、こう呼ばれる日に弔いを行うのは不吉とされていたらしい。							
スキル 【 背信 】							
T	ラピッド	C	1	R			
効果		直前のマニューバの効果が「支援」なら「妨害」に、「妨害」なら「支援」に変更する。					
一度疑いが芽生えてしまえば、それは際限なく肥大化し内からの崩壊を招く。							
スキル 【 第六感 】							
T	ラピッド	C	0	R			
効果		あなたが使用したラピッドタイミングのマニューバに対して、誰かがラピッドタイミングのマニューバを重ねて使用した時、あなたは自分が1つ前に宣言したラピッドタイミングのマニューバを使用していかなかったことにしてよい。その場合、ターン中の使用回数には数えない。					
常人には読むことのできない、更に一步先を読む。それは未来予知に限りなく近い。							
スキル 【 念動 】							
T	ラピッド	C	0	R			
効果		このマニューバは自身には使用できない。対象は任意のパーティを1つ破損する。移動1。この移動に対して「移動妨害」はすべて無効。					
方向性の定まらないエネルギーの奔流が、突如として周囲の物を軋ませながら突き動かす。							

●クラス/パラノーマル



スキル 【 占星術 】							
T	オート	C	なし	R			
効果		1ターンに3回まで、攻撃、切断判定に失敗した時、発狂していない任意の未練の狂気点を1点増加させてよい。その場合、前回の補正値に+1した状態で判定を振り直してよい。					
夜空に伺いを立てることで成否を知り、都合の悪い結末を回避する。							
スキル 【 不知火の呪い 】							
T	オート	C	なし	R			
効果		あなたと同じエリアにいる、あなた以外のキャラクターの攻撃判定の出目-1。効果適用中、あなたはアクションタイミングのマニューバのコストが+1される。					
場を鎮静化させるまじない。それは指向性を持たず、自身や姉妹にも影響を及ぼす。							

追加クラススキル

■ステーシー

スキル 【 鮮血の味 】					
T	オート	C	なし	R	自身
効果	あなたが同時に2つ以上のパーツを損傷した時、狂気点を1点減少させてよい				
口の中に体液が流れ込む度、それが鉄臭い血の味を思い出させる。鮮烈な記憶は、あなたが狂気に染まることを許さない。					

■タナトス

スキル 【 薦歎 】					
T	ダメージ	C	1	R	自身
効果	次にその攻撃を行った手駒を対象として、あなたが攻撃マニューバを使用する際、ダメージに+1。1ターンに何度も使用可能。この効果は重複する				
相対するものには然るべき報いを。煮え滾る怒りを一撃に込めて放つ。					

■ゴシック

スキル 【 咀嚼 】					
T	オート	C	なし	R	自身
効果	あなたが白兵、肉弾攻撃の攻撃判定で大成功した時、任意の基本パーツを1つ修復してよい				
攻撃に使った武器や肢体に付着した臓物を貪り血を舐め取る。それがあなたに与えられた肉体にとって、生き残るための最善手なのだ。					

■レクイエム

スキル 【 静寂の楽園 】					
T	オート	C	なし	R	自身
効果	あなたが楽園にいる時、2つ以上離れたエリアに存在する手駒に攻撃するなら、その判定の出目(+1)してよい				
なにも聴こえない。なにも気にならない。研ぎ澄まされた意識をただ真っ直ぐ、標的へと注ぐ。					

■バロック

スキル 【 破獄 】					
T	ラピッド	C	1	R	自身
効果	あなたは任意のパーツを一つ損傷する。移動1。この移動に対して「移動妨害」は全て無効				
あなたが持つ異形の身体は、普通では思いもよらないような無茶を可能とする。多少の痛みなど安い駄賃だ。					

■ロマネスク

スキル 【 回る長針 】					
T	オート	C	なし	R	効果参照
効果	あなたがいるエリアで、いずれかの手駒が大失敗した際、その結果によって発生するダメージの対象はあなたが決定する				
舞い踊るあなたのその脚は、道行を指し示す長い針。大いなる導きの果て、敵の末路は何処か。					

■サイケデリック

スキル 【 】					
T		C		R	
効果					

■パラノーマル

スキル 【 呪詛返し 】					
T	オート	C	なし	R	効果参照
効果	同じカウントに存在する手駒からダメージを受けることが確定した時、このカウント中に次に使うマニューバのコストを-1してよい。(最低0)				
押し寄せる力を利用し、相手にそれ以上の力をぶつける術式。その根幹は、齋された苦痛に苦痛をもって返礼する、最も原始的で醜い本能。					