

キャラクター名 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">チョコ松</div>	プレイヤー名 <div style="border: 1px solid black; height: 20px; width: 100%;"></div>
---	---

ポジション	ソロリティ	享年	12
メインクラス	タナトス	暗示	人形
サブクラス	ゴシック	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	10

記憶のカケラ	内容
六つ子	自分は6人兄弟だ。彼らは自分であり、自分は彼らである。最強の6人……と言えば聞こえないもの、実際は5人の敵がいるってことだからそれ。でも今は、2人足りない。
大人	歯を飲んでタバコを吸ってパチンコや競馬の結果に一喜一憂。そりゃ動いてなかった子供のまま大人になっただけのことだ。どう考えても今の姿は成人男性じゃないぞおい。
日常	寝て、食べ、歩く、遊ぶ。繰り返す。死ぬのを覚悟して生きていく。死ぬのを覚悟して生きていく。死ぬのを覚悟して生きていく。死ぬのを覚悟して生きていく。死ぬのを覚悟して生きていく。死ぬのを覚悟して生きていく。
人口冬眠	死ぬのを覚悟して生きていく。死ぬのを覚悟して生きていく。死ぬのを覚悟して生きていく。死ぬのを覚悟して生きていく。死ぬのを覚悟して生きていく。死ぬのを覚悟して生きていく。死ぬのを覚悟して生きていく。死ぬのを覚悟して生きていく。

能力値	クラス	修正	合計
武装	1	0	1
変異	1	0	1
改造	2	1	3

未練				
対象	種類	狂気点	発狂時ペナルティ	
たからもの	依存	2	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
おそ松	独占	2	①②③④⑤	
カラ松	執着	3	①②③④⑤	
一松	独占	3	①②③④⑤	
十四松	対抗	3	①②③④⑤	
トド松	信頼	3	①②③④⑤	

マニューバ							
タイプ	損傷	名前	使用	タイミング	コスト	射程	効果
ポジション		姉妹のくちづけ		ラピッド	1	0	サヴァントに対してのみ使用可。対象サヴァントの行動値を4減少。ただし自分のカウントが5以上で1ターン1回のみ。
メインクラス		断罪		ジャッジ	0	自身	自身の白兵攻撃判定においてのみ使用可。攻撃判定のサイコロ目は「6」となり、いかなる効果でも振り直しはできない。
メインクラス		必中		オート	なし	自身	戦闘で攻撃判定値が「6」の際、任意の箇所ダメージを与えてもよい
メインクラス		災禍		ダメージ	2	自身	自身が与えた白兵攻撃のみ使用可。「全体攻撃」の効果を得る。自身にダメージはない。
サブクラス		悪食		オート	なし	効果	自身の攻撃によって発生させた切断判定は、出目が-2される
メインクラス		刹那		オート	0	自身	戦闘で攻撃マニューバを使用した際、自分以外は「ラピッド」「ジャッジ」のマニューバを使用できない90
				オート			
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃1
頭		ボイスエフェクト		ラピッド	2	0~2	対象の味方1体と互いに対話判定を行う
頭		瓶に入っためだま		オート			戦闘終了時、任意の未練1つ選び狂気点-1する。損傷時パーツから取り除く
				オート			
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃1
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援1
腕		かた		アクション	4	自身	移動1
腕		日本刀		アクション	2	0	白兵攻撃1 + 切断
				オート			
胴		せぼね		アクション	1	自身	次カウントで使うアクション1つのコスト-1
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1
胴		ロケットパック		アクション	0	自身	移動1~2。1パートに1回のみ。
胴		本		オート	なし	なし	戦闘終了時、任意の未練1つ選び狂気点-1する。損傷時パーツから取り除く
				オート			
脚		ほね		アクション	3	自身	移動1
脚		ほね		アクション	3	自身	移動1