R土 単二郎(おにつじ たんじろう)														_										
カラマンボー	「キャラクター名								╗┞				コスト					制限	メモ					
クンドローム サラマンダー ハヌマーン ウークス ISNI エジェント A 70 プー 目の体	鬼辻 単二郎(おにつじ たんじろう)									ワーディング	*	-				1	-							
### 15 性別 男子 15 世別									<u> </u>	加果:			1.140		ヴァード			1.400	Т					
### 15 性別 男	シンドロー	-ム―				ワーク	フス ()(UGNエージェント		トΑカヴ	アー	· 用心棒		í	リサレクト	0	1010		-			↓ 100		
関係 情報 横動 信果 初期保護率 43 % 出自 整数の兄弟姉妹が用名 経験 安失 選集 印作 日本館 ワクス ポーナス 成長 他様正 東方倫 原体 3 1 0 0 1 1 日本 原本 3 1 0 0 0 1 1 日本 原本 3 1 0 0 0 1 1 日本 原本 3 1 0 0 0 1 1 日本 原本 3 1 0 0 0 1 1 日本 原本 3 1 0 0 0 1 1 日本 原本 3 1 0 0 0 1 日本 原本 3 1 0 0 0 1 1 日本 原本 3 1 0 0 0 1 日本 原本 3 日本 日本 原本 3 日本 日本 日本 1 日本 日本 日本 1 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本				X Y	- シ		午龄	2	15		M±	:EII	里		効果:	4 イン型		T		コスト分の	HPで復活 ⊤	1		
### 200		ענ־		多			- FBI		憎悪						·	<u> </u>	5	_		/±1 +7	甘土/月齡。	4		
遊園 対数の元素が終わらる 経験 実失 選載 原原 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本	覚醒		懫			衝動)	忄			初期侵1	食率	4 43 9		7)朱 ·	*************************************	1	1		J但LV"5	基本惊慨+	-4 		
接着値	出自	複数	複数の兄弟		ぼる	経験	ì	Ŧ			邂逅	i	師匠		h EB·	小切凹脚	'	'		闘秘制を	 行う 55離	 :⊥[∨*2]r	<u> </u>	<u> </u>
P																カ・サラフンダー	7	2		岡が多到で		:+[LV 2]i	<u>''</u>	
内体 3 1 0 4 17 17 18 13 13 13 13 13 13 13		基Z	本値	ワーク	スポー	ナス	ス 成	長	他修:	Œ i	能力値	HP		- 1 ⊢		C. J J R J J			\\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\		 i_1			
機構 2 0 0 0 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1	肉体		3	1							4	行動値		IJĔ	, W	 炎袖の怒り	3	3	X=1, 4-		<u> </u>			
機関移動 18			-									<u> </u>		\ _\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\	加果:	シーロマンパ フ				<u> </u> イス+「しぃ	⊥ ⁄+1] HP-3	<u> </u>		1
大田 1					_									ДĔ			3	3			1, 3		リミット	
内体 原皮 技能 大	社会		2	0		U					2	全力移	動 36		加果:	SINDHAMO I.I.				Ľ 撃Lv*3 ∣	ュ HP減少なし	,	/7/1	
技能 SL 修正 交渉	F			感覚		ŧ			 精神			社	社会				5	2	オート	視界	単体			
回避	技能	SL	修正	技			修正	拐	能	SL	修正	技能	SL 修ī	E 🌣	加果:				判定前		1	v個		
重報: 京湖: 内閣: 内閣		1														炎の理	*							
理称: 芸術: 知識: 情報: 別瀬 (情報: 別祖 (清報: 別祖		1		知	覚			意	志				1	效	加果:		-			心を燃	がせ			
理転: 芸術: 知識: 情報: 如源: 「如源: 「大田	運転:			芸術:				知識:			情	報: FH	1		高	濃度酸素バブル	*							
#報: 芸術: 知識: 情報: 知識: 情報: 知識: 情報: 如果:	運転:			芸術:				知識:			情	報:		交	加果:		•		تع	こでも全	集中できる			
正成器・コンポ 能力 命中値 C値 攻撃力 射程	運転:			芸術:				知識:			情	報:												
数果 :	運転:			芸術:				知識:			情	報:		效	加果:									
放展・コンボ 能力 部中値 C値 攻撃力 射程	運転:			芸術:				知識:			情	報:		╝										
放果: 効果: 効果: 効果: 効果: 効果: 効果: 効果: 対象: 対象	- 異缶	コンオ	"	能力	命山値	G	值 功事	學力 自	射程			ν =		一 🔯	加果:									
効果: 効果: 効果:	- T-V111		•	75/J		G	E %-	-/J 2	272					\dashv $lacksquare$										
防臭 価格 装甲 回避 行動 メモ 次モ 次モ 次モ 次モ 次モ 次田 次田 次														→ 🔯	加果:					Г				Г
防臭 価格 装甲 回避 行動 メモ 次モ 次モ 次モ 次モ 次モ 次田 次田 次														⊣⊦										
たい出の一品														<u> </u>	加果:						1			Г
たい出の一品														二										
プァードとして覚醒した単二郎は、同じく覚醒した妹を連れて兄から逃れる。 合計装甲: O 合計回避: O 合計回避: O を持つしていた見を約変させ妹を変わっていた妹をコールドスリープ状態にして匿って貰う事となる。兄への復讐、そして尊敬していた兄を約変させ妹を変わっていたがある。	防	i 具		価格	装甲		避行	動			×	ŧ		\ <u>\$</u>	加果:									
たい出の一品																					兄が暴走し、	単二郎と妹	を除く家族全	_ è員を惨殺してしまう。死の間際にオー
Bい出の一品									\ = L\+ II	.				 ₹	の後FF	Hに引き取られ、ジャーム化	しかかっ	ていた妹を	コールドスリーグ	状態にして				
ウェポンケース 対象 感情(pos) 感情(neg) タイ ラス 消費 携帯している刀は剣術を教えてくれた師匠から譲り受けたもの。とても大切に手入れしており、肌身離さず持ち歩いている。 兄 P 執着 N 憎悪 妹 P 庇護 N 嫌悪 セメテリーホテルP好奇心 N 敵愾心 かなめ I 遊んだシナリオ] ・「諸行無常アウトロー」: 生還 ・「金亀子は夜に輝く」: 友情出演 ・「不会亀子は夜に輝く」: 友情出演 ・「Rolling Over Frowing」: 生還 てんごくとファイブP好奇心 N 恥辱 N 恥辱	所持品												おうと	している「ジャーム」とい	う存在の	根絶に向ける	て、裏社会の情報	が集まりや	すいFHのエ~	ージェントと	こして行動する	ることとなる。		
対象 感情(pos) 感情(neg) まっぱ 対象																		- 1 = 40. da → Xn. →	+					
図性	ウェポ	シケー	-ス					対象 感情(pos) 感情(neg) タイ 消費				消費	間にン	ヤームか店る場合はのちゃ	くらや我	慢し (接りる	るか、とつしても:	找慢 か出米	ない時は仕が	めとさくさ	に紛れて殺り	10		
兄 P 執着 N 憎悪 妹 P 庇護 N 嫌悪 セメテリーホテルP 好奇心 N 敵愾心 かなめ P 幸福感 N 不安 てんごくとファイブP 好奇心 N 恥辱								遺産絲	継承者:鬼	切りの小	太刀P	N										1.身離さず持	ち歩いている	5.
																ころに火	C/152-12 G /C9	NAME OF THE PROPERTY OF THE PR	/ TW C 17 15	_ , 00				
セメテリーホテルP 好奇心 N 敵愾心 かなめ P 幸福感 N 不安 てんごくとファイブP 好奇心 N 恥辱 - 「金亀子は夜に輝く」: 友情出演 - 「Rolling Over Frowing」: 生還														[]										
かなめ P 幸福感 N 不安								セン	メテリ	ーホテ					「金亀	子は夜に輝く」:友情出演	-							
															· NOIII	ing Over Frownings . Its								
														\Box										
								<u> </u>	羽墨と	百目角	P	享敬 N ₹	脅威											

6

最大財産P:

3

残り財産P: