

キャラクター名 プレイヤー名

シンドローム	キュマイラ オルクス	ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	高校生
オプション		年齢		性別	女性
覚醒	犠牲	衝動	破壊	初期侵食率	36%
出自	兄弟	経験	力の暴走	邂逅	腐れ縁

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	29
肉体	3	1	0			4	行動値	3
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	3
精神	1	0	0			1	戦闘移動	8
社会	3	0	0			3	全力移動	16

肉体			感覚			精神			社会		
技能	SL	修正	技能	SL	修正	技能	SL	修正	技能	SL	修正
白兵	4		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達		
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	2	
運転:			芸術:			知識:			情報:		
運転:			芸術:			知識:			情報:		
運転:			芸術:			知識:			情報:		
運転:			芸術:			知識:			情報:		

武器・コンボ	能力	命中値	G値	攻撃力	射程	メモ
素手	白兵	4r+4	0	-5		
日本刀	白兵	4r+3	3	5		

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品		合計装甲:	0	合計回避:	0
思い出の一品: ネックレス					
コネ: UGN幹部					

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイムス	消費
Dロイス: 戦闘用人格P		N		
戦闘用人格: リョウ	P 信頼	N 脅威		
お兄ちゃん	P 遺志	N 忘却		
"ライトニングボルト" 桐生嚙矢	P 友情	N 不安		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P:	6	残り財産P:	0
--------	---	--------	---

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ワーディング	★	-	オート	視界	シーン	自動	-	
効果:	非オーヴァードのエキストラ化							
リザレクト	0	1d10	気絶時	-	自身	自動	↓100	
効果:	コスト分のHPで復活							
縮地	5	2	オート	至近	自身	自動	-	
効果:	戦移/全移の直前 任意の場所に移動 離脱可 1シナLv回							
一バックスタブ	5	-	常時	至近	自身	自動	リミット	
効果:	MP間白兵攻撃 攻+Lv*5 基優+4							
ターゲットロック	3	3	セットアップ°	視界	単体	自動	-	
効果:	シナ中、対象への攻+Lv*3(単体に限り)							
一攻性変色	3	3	セットアップ°	視界	単体	自動	リミット	
効果:	↑組み合わせ 攻+Lv*5 BS暴走							
CR:キュマイラ	2	2	Mジャー	-	-	-	-	
効果:	C値-Lv							
獣の力	5	2	Mジャー	武器	-	対決	-	
効果:	白兵攻撃 攻+Lv*2							
鋭敏感覚	1							
効果:								
仕組まれた幸運	1							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

ボーイッシュ系女子。さっぱりした性格で、色んなことにおおざっぱ。手先は不器用、勉強は普通くらい。一人称は僕。ごく稀に、あたし。
「僕は、涼。川澄 涼。よろしくな。」

任務に対するスタンスは、とりあえずこなしていれば、生きていけるかな、という感じ。チルドレンあがりの彼女からすれば、任務はライフワークである。ジャームは、仕方ないから、基本的に倒す。

彼女は戦闘時、かつ、昂っていると、"リョウ"という別人格が出てくる。一人称はオシ。かなり好戦的であり、相手と闘うこと、特にギリギリの闘いを楽しむことを目的に動く。相手の生死はわりとどうでもよい。

第一人格と戦闘人格は別人として記憶を保持しており、互いに共有をしないと、相手が何をしていたかはわからない。基本的には共有をしているため、問題は無い。対話することは一応で出来るが、お互いに興味がないため、あまりしない。

第一人格は男っぽい根幹は女性らしい行動をする。一方、戦闘人格は男性そのもの。
実は、戦闘人格の元は、彼女の兄である。兄が目の前で死んだことによるショックから、幼い彼女が無意識的に、自分の心を守るために生んだものである。擬似的な兄。それゆえ、"男性そのもの"なのである。

ちなみに、この擬似的な兄は、兄として、彼女を守ろうという自立した意志がある。だから、暴走時の衝動、破壊という衝動に彼女が吞まれないように、自分がその衝動を引き受けている。また、戦闘時にでてくるのも、彼女をそういつたことから守るため。そして、相手の闘いを楽しむだけに留めているのも、殺してしまうと、関係のない、表の人格の彼女が責任を背負うことになるからである。だから、戦闘人格は"絶対に止めを刺さない。"止めをさすかどうかは、表の彼女が決定する。

(チルドレンになるまでの経歴)