キャラクター名: 川澄 涼(かわすみ りょう)

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
オプショナル		年齢	18	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
肉体	3	1	0			4
感覚	1	0	0			1
精神	1	0	0			1
社会	3	0	0			3

HP	29
行動値	3
(非装備時)	3
戦闘移動	8
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

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品	
思い出の一品:ネックレス	
コネ：UGN幹部	
ウェポンケース	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	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 猜疑心		
"ライトニングボルト"	P 遺志	N 悔悟		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P:	6	残り財産P：	1

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							
―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　基侵+4							
ターゲットロック	3	3	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	視界	単体	自動	-	
効果：	ｼｰﾝ中、対象への攻+Lv*3(単体に限り)							
―攻性変色	3	3	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	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	,ﾒｼﾞｬｰ	-	-	-	-	
効果：	C値-Lv							
間隙の魔術師	1	5	ｵｰﾄ	視界	単体	自動	-	
効果：	戦移/全移の直前　任意の場所に移動　離脱可　ﾊﾞｸｽﾀ効果受ける　1ｼﾅLv回							
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：								

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。一人称はオレ。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。

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、問題はない。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が根幹は女性らしい行動をする。一方、戦闘用人格は男性そのもの。
実は、戦闘用人格の元は、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呑まれないように、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、彼女をそういっ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、戦闘用人格は"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。

ただ、【ｼﾅﾘｵ/WEJ】を経て、戦闘用人格が変化しつつある。それは誰かに似ているようで。