キャラクター名
四葉 黒羽(よつば くろは)

プレイヤー名

シンドローム	オルクス オルクス	ワークス	小学生	カヴァー	小学生
オプショナル		年齢		性別	
覚醒	無知	衝動	加虐	初期侵食率	30 %
出自	安定した家庭	経験	幸運	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	0	0	1			1
感覚	2	1	0			3
精神	2	0	0			2
社会	4	0	0			4

HP	24
行動値	8
(非装備時)	8
戦闘移動	13
全力移動	26

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			射撃			ＲＣ	1		交渉	10	
回避			知覚	4		意志	5		調達		
運転：			芸術：			知識：			情報：噂話	5	
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
		0				

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

ロイス

対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
特異点	P	N		
南小防衛隊	P 友情	N 不安		
両親	P 尊敬	N 無関心		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 8	残り財産P：

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								
リフレックス：オルクス	2	2	リアクション			シンドローム		
効果： c値-Lv								
アニマルテイマー	5	3	メジャー/リアクション			シンドローム		
効果： 判定ダイス+[Lv+1]個								
領域調整	5	2	メジャー/リアクション			〈交渉〉		
効果： 判定ダイス+Lv個 回避を行える								
運命の切り替え	5	3	オート	視界	単体	自動		
効果： 対象がドッジに失敗したとき、代わりにドッジを行い成功すれば対象がドッジに成功したとして扱う シナリオLv回								
反転する運命	1	4	オート	至近	自身	自動	リミット	
効果： 《運命の切り替え》の判定に成功した場合、本来の効果に加えてその攻撃を行ったキャラクターに命中させる シナリオ1回								
妖精の手	3	4	オート			自動		
効果： ダイス目一つを10に変更 １シナリオＬｖ回								
束縛の領域	1	5	オート	視界	自身	〈交渉〉	80%	
効果：「射程：視界」に存在するキャラクターが攻撃判定を行った直後、その達成値を難易度として判定を行う。成功した場合、その攻撃は失敗となる シーン1回								
隠された世界	1	1d10	オート	視界	単体	自動	100%	
効果： 「対象：単体」以外の攻撃の対象を単体に変更 対象は選び直し シナリオ1回								
仕組まれた幸運	1							
効果：								
猫の道	1							
効果： ラッキー！近道じゃん！								
不可視の領域	2							
効果： ラッキー！ここに隠しといて正解だったよ								
地獄耳	1							
効果：								
効果：								

超がつくほどの豪運の持ち主
世界から愛された小五ショタ
動物によく懐かれる
家がお金持ち。大企業クローバーコーポレーションの御曹司
じゃんけん無敗や席替えで絶対好きな所に座れる、1箱で金のエンゼルが当たる等の運にまつわる伝説がある
傍から見ればただ運が良いだけなのだが、その能力の本質は自身の領域内の「可能性」に干渉するというもの。
その能力の特性上他のオルクスのシンドロームを持つオーヴァードのように大地を隆起させたりは出来ない。(彼曰く「1は100に出来るけど0はどうやっても0にしかならない」)