

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	オルクス		ワークス	何でも屋	カヴァー	運命屋
	オルクス					
オプション			年齢	48	性別	男
覚醒	渴望	衝動	飢餓	初期侵食率		31 %
出自	貧乏	経験	無限回朗	邂逅	七村 紫帆	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	24
肉体	0	1	0			1	行動値	6
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	6
精神	2	0	0			2	戦闘移動	11
社会	4	0	0			4	全力移動	22

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	1		射撃			RC			交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達	1	
運転:			芸術:			知識:			情報: 噂話	1	
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

所持品	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
[02] 起源種/オリジナル/ネグイド	P	N		
”丁”	P 傾倒	N 憤懣		
”半”	P 傾倒	N 憤懣		
鸞鳳	P 執着	N 嫌気		
レン・シャオヤオ	P 感服	N 無関心		
財前頭	P 連帯感	N 無関心		
哀れな女の子	P 同情	N 憐憫		

最大財産P: 10 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								
妖精の手	5	4	オート	視界	単体	自動	-	
効果: 判定の目をひとつ1に、Lv回/1S								
妖精の輪	3	4	オート	至近	自身	自動	リミット	
効果: ひとつの判定に再度《妖精の手》使用可能、Lv回/1S								
支配の領域	5	6	オート	視界	単体	自動	-	
効果: 判定の目をひとつ1に、Lv回/1S								
絶対支配	5	4	オート	至近	自身	自動	リミット	
効果: 《支配の領域》の選択数を(Lv+1)にする								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

競馬新聞片手に運命屋を自称するおっさん。進学や労働するための金も頭も気力も持ち合わせず、ずるずると自堕落に生きた彼の唯一の生きがいは「賭け事」であった。貧しい家庭に生まれ、そこからどうなるうともしなかった彼が続ける娯楽は、ギャンブルただ一つであった。中学時代に始めたスロットを皮切りに日本に存在するありとあらゆる賭け事を嗜んでいる。普段は庄殺されてしまいそうな無気力感に包まれて、死んだように鼓動と呼吸を繰り返すだけの彼は、一度賭け事が絡むと極度の興奮状態に陥り、感情のジェットコースターに身を任せ、そこら中を踊り狂う。遊ぶ金欲しさにイリーガルの仕事を請け負い、調査においても何もせず突っ立ってるだけの彼は、律義に仕事をこなすUGNや他のイリーガルたちにしてみれば感情の起伏が希薄ならしめないおっさんにしか見えないうら。

オーヴァードに目覚めた切っ掛けなんてのも情けないもので、帰りの電車賃すら突っこんだ競艇での奇跡を願ったためであり、その日から彼は運命とやりに干渉できるようになった。最初のうちは調子に乗って能力を酷使していたものの、身体に反動が返ってくることや完全に運を味方につけることはできないこと、そしてこの二つが解決されたとて、もし思いのままに世界が進んでしまうこととしたら、自分の唯一のいきがいである「ギャンブル」にすら飽きてしまうだろうという恐怖からやがて能力すらも手放すようになった。そのため最近までは自分の最低限必要な金銭を賄うこと以外では、この能力を封印していたのだ。

しかし現在、そんな彼はオーヴァードに力を貸すイリーガルの仕事を含めた「運命屋」を自称するようになった。彼が「賭け事」にしか興味を持たないのは事実であるが、彼の「賭け事」と見なすレンジが広がったようで、コイントスの結果によって依頼を請け負ったり、仲間たちが任務を達成できるかどうかを自分自身にbetしたりと様々な理由付けによって仕事を請け負うことが多い。その一方でコインすら弾かずに依頼を断ることも多く、依頼料や依頼の不確定さを釣り上げてみても決意が変わることがなかった。腕利きのネゴシエーターたちは見抜いている。彼の依頼を受けるのは、「勝たせてやりたい」と思えるような人物が任務に携わる時のみであることを。弾いたコインが表になるのは必然で、彼が賭けのテーブルに座った時点で依頼に関わる腹積もりは決まっているのであろう。賭け狂いの彼がなぜ他人にも惹かれるようになったのか。その理由は不明であるが、因果操作の能力が彼にそんな変化をもたらしたのは確かであろう。