キャラクター名
秘滝　水世(ひたき　みせ)

プレイヤー名

シンドローム	ハヌマーン ハヌマーン	ワークス	UGNエージェントD	カヴァー	高校生
オプショナル		年齢	17	性別	女性
覚醒	憤怒	衝動	飢餓	初期侵食率	35 %
出自	義理の両親	経験	大成功	邂逅	恩人

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	2	0	0			2
感覚	2	0	0			2
精神	2	0	0			2
社会	2	1	0			3

HP	26
行動値	15
(非装備時)	15
戦闘移動	20
全力移動	40

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	2	
回避			知覚	1		意志			調達	3	
運転：			芸術：			知識：			情報：UGN	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
「黄鶸の鳴援」コンボ0%～	交渉	3r+2	-	0		侵蝕6/対象のC値-1(下限6)、判定ダイスを+5個、攻撃力を+14/エンジェルヴォイスLv5＋ハードビートLv7
「黄鶸の鳴援」コンボ100%～	交渉	3r+2	-	0		侵蝕6/対象のC値-1(下限6)、判定ダイスを+6個、攻撃力を+16/エンジェルヴォイスLv6＋ハードビートLv8

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	
コネ：UGN幹部	
コネ：噂好きの友人	
サーチレーダー	
情報収集チーム	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
義理の両親	P 幸福感	N 恐怖		
ライバル？	P 友情	N 敵愾心		
恩人(綿振鶴希)	P 尊敬	N 疎外感		
ダーティ・ラック(シナリオロイス)	P 感服	N 食傷		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P:	12	残り財産P：	6

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								
ハードビート	7	2	メジャー	視界	-	自動	-	
効果： 対象が次に行う攻撃の攻撃力を＋[LV×2]								
エンジェルヴォイス	5	4	メジャー	視界	単体	自動	-	
効果： 対象が次に行うメジャーアクションのC値を-1(下限6)、判定ダイスを＋LV個。								
波紋の方陣	7	3	オート	視界	単体	自動	80%	
効果： 対象のHPダメージ適用直前に使用。対象が受けるダメージを-[LV+1]D点。自分を対象にはできない。1ラウンド1回。								
先手必勝	3	ー	常時	至近	自身	自動	ー	
効果： 行動値を[LV×3]。侵蝕率でレベルアップしない。侵蝕率基本値が+4。								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

【キャラクター簡易説明】
明るい女子高生で汐倉市部のエージェント。
甘いものに目がなく、旅行先で美味しいスイーツを探すのが趣味になっている。
支援特化のオーヴァードで、気合いが入るからという理由で支援する時は拡声器を持っている。

◆ハンドアウト
共通ハンドアウト
『あなた達はオーヴァード専用カジノに潜入する運びとなった』
ワークス／カヴァー：UGN関係者／自由
あなた達2人は同じ支部の同僚とか上司部下とかなんかそんな感じである。
現在追っているFHエージェント【ダーティ・ラック】がとあるカジノに逃げ込んだのを追うために、潜入することとなった。

■PC②「カジノに客として潜入する方」
シナリオロイス：ダーティ・ラック　推奨感情：感服／食傷
ミドル戦闘はない。
ただし、カジノ攻略の為にエフェクトを使うことになる。
カジノの客として潜入するので、金持ちっぽい雰囲気のある格好（正装）をすること。
無法地帯なので未成年でも大丈夫。
このシナリオ間、OP以降お着替えタイミングはない。
格好よくカジノで大勝ちするのが似合う方のPC向け。