

キャラクター名

ビショップ

プレイヤー名

シンドローム	ノイマン		ワークス	FHエージェントB	カヴァー	FHセルリーダー
	ノイマン					
オブショナル			年齢	20	性別	男
覚醒	探求	衝動	解放		初期侵食率	32%
出自	不明	経験	夢		邂逅	欲望：世界を築く

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	28
肉体	0		0	1		1	行動値	8
感覚	0	1	0			1	(非装備時)	8
精神	6		0			6	戦闘移動	13
社会	2		0			2	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	1		RC	1		交渉		
回避			知覚	1		意志			調達	1	
運転：			芸術：			知識：			情報：	FH	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
コネ:情報屋		ロイス			
コネ:要人への貸し					
コネ:手配師		対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス消費
インクリボン		触媒	P	N	
		PC3	P 信頼	N 疎外感	
		アルフレッド・J・コードウェル	P 誠意	N 偏愛	
		ヨハン・C・コードウェル	P 好奇心	N 脅威	
			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								
常勝の天才	1	6	セットアップ	視界	シーン(選)	自動	ピリッ	
効果：攻+Lv*4 ラウンド間(自分除)								
軍神の一手	1	5	インシアブ	至近	自身	自動	80%	
効果：イニシア行動(攻撃不可) 未行動								
ブリッツクリーク	1	4d10	インシアブ	視界	単体	自動	120%	
効果：再行動								
アドヴァイス	7	4	Xジャー	視界	単体	自動		
効果：次のメジャー+LvD、C-1(限6)								
弱点看破	6	3	Xジャー	視界	単体	自動		
効果：攻+Lv*3 ラウンド間								
神機妙算	1	3	Xジャー	-	範囲(選)	自動	80%	
効果：範囲化								
チェックメイト	5	5	オート	視界	単体	自動	100%	
効果：+Lv*2Dダメージ (自分以外)								
天性のひらめき	3	4	Xジャー	-	-	-		
効果：C値-Lv(下限7) 戦闘以外のみ								
写真記憶	1							
効果：記憶力抜群 〈知覚〉判定								
遊戲の神	1							
効果：ゲームの達人 【精神】判定								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

ゲームが大好き。

子供の頃、チェスの世界大会の最中に極度の集中状態に陥りレネゲイドに覚醒。その瞬間に相手との差が付きすぎてしまい、世界大会で優勝しても虚しさしか残らなかった。チートを使ったせいで世界から隔離されてしまったように感じ、生きる気力を失った。しかし、日常の裏で様々なオーヴァードに出会い、レネゲイドの奥深さを知り、現在はこれほど面白い世界(ゲーム)は無いと確信している。

■表向きは“GM(グランドマスター)”というコードネームを名乗り、FHセル “幻想遊技場(ファンタスティック・チャレンジ)”のセルリーダーをしている。レネゲイドを用いた様々なゲームを楽しむサークルのようなもので、チェスに限らず様々なゲームは勿論のこと、エフェクトを使ったバトルもゲームのように楽しんでいる。UGNにも監視されており、危険なゲームを行なう際にはよく邪魔をされる。ただし、彼らにはあまり脅威だと思われていない。もっと凶悪なFHエージェントに比べれば脅威度は低く、チンピラ程度の扱いを受けている。しかし、ゲーム会の常連にはUGN関係者がいるとかいないとか……。

■本当の顔は、アルフレッド・J・コードウェルに協力する“マスターレイス”と呼ばれるエージェント。世界中の人間をこのゲームに参加させたい、すなわち全世界の人間をオーヴァードにしたいという強い欲望がある。そして誰よりもその世界(ゲーム)の完成を楽しみにしている。一方で他のマスターレイスに比べると侵蝕率は低く、衝動に左右されない現実的な目線を持ち合わせており、自分の目的の達成を急いでいない。任務の際は他のマスターレイスやエージェントと行動を共にし、支援や任務全体のマネジメントを担当している。