キャラクター名: セバスチャン・エッカート/Sebastian Eckert

プレイヤー名:

シンドローム	バロール バロール	ワークス	レネゲイドビーイングA	カヴァー	ｵｰｳﾞｧｰﾄﾞ向けｴｯｾｲｽﾄ
オプショナル		年齢	?	性別	普段の外見は男
覚醒	探求	衝動	加虐	初期侵食率	34 %
出自	人類への興味	経験	人類の調査	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	1	0			1
感覚	2	0	0			2
精神	4	0	0			4
社会	2	0	0			2

HP	26
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	1		射撃	1		ＲＣ	5		交渉		
回避	1		知覚			意志	1	1	調達		
運転：			芸術：			知識：			情報：UGN	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
判定ダイス	ＲＣ	4r+13				

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:要人	
思い出の一品	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
古代種	P	N		
邂逅/タイガーアイ	P 尊敬	N 憐憫		
人間の“性”	P 好奇心	N 嫉妬		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 4	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							
ヒューマンズネイバー	1						RB	
効果：	衝動判定ダイス+LV　侵食率+5							
オリジン：レジェンド	4	2	minor				RB	
効果：	シーン中【精神】判定の達成値+[LV*2]							
C：バロール	2	2					ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ	
効果：	C値-LV							
灰色の庭	2	2	set-up	視界	単体	自動		
効果：	行動値-[LV*3]							
停滞空間	1	5	major	〃	〃	対決	ｼﾝﾄﾞﾛｰﾑ	
効果：	行動値を0にする シナリオ中LV回							
死神の瞳	7	3	major	〃	〃	〃		
効果：	対象が次に受けるダメ+[LV+2]D							
時の棺	1	10	auto	視界	単体	自動	100%	
効果：	判定自動失敗 シナリオ1回							
コズミックインフレーション	2	2	set-up	範囲(選)			ピュア	
効果：	対象を範囲(選択)に シナリオLv回							
イモータルライフ	1	2d10	auto	至近	自身	自動	Dロイス	
効果：	2d10で復活　シナリオ1回							
ディメンションゲート	★	3						
効果：								
帝王の時間	★							
効果：	時間の流れを遅くできる							
効果：								
効果：								

「お初にお目にかかるね、私はセバスチャン・エッカート。
誰かに危害を加えるのは苦手だが、『制圧』して『懐柔』するだけなら得意だと自負しているよ」

どこぞの堕天司や快楽天、あるいは長髪でディ・モールトが口癖の気色悪い暗殺チームの一員や、争いを嫌う手フェチの殺人鬼サラリーマンを思わせる性格――四字熟語にしてしまえば、変態紳士のレネゲイドビーイング。
人間にとっての“性”の概念、すなわちある意味人間全般をルーツとするオリジン：レジェンド。
自分とは何かを知るために、あるいはオタクが何かに熱心にハマるように、人間の“性”(セックスだけでなく、ジェンダー/セクシュアリティ、恋愛など)に興味を持った。
UGNの発行している雑誌でエッセイを連載している。主に執筆のネタを求めにUGNの依頼を受けている。
自分の姿を任意にいじれる器用なヤツで、普段は金髪褐色イケメンの格好をしている。
しかし時々女性や両性具有、あるいは性器を取り除いた体になることもある。身長、体重も変わる。
というか人が興奮するものなら何にでもなれる。
服は自分のレネゲイドで構成することがもっぱらだが、気に入れば普通に買って着る。

変態とはいえ紳士の心を持ち合わせており、敵だとしても必要以上に痛めつけないように気遣う程の親切心がある。
そのため相手を傷つけるよりかは無力化する手段として、バロールの力を扱う。
エフェクトで詳しく言うならば、灰色の庭と停滞空間で相手の動きを抑えて“押し倒し”、死神の瞳で相手にかかる力を増幅することで相対的に相手を“敏感”にする。