キャラクター名	プレイヤー名
イド	

ベースシークエンス	グラディウス	**レベル**	2
アザーシークエンス	オデッセイア	**性別**	女性
出生タイプ		**年齢**	14

出自	ヤウズ	**運命**	予言	**瑕疵**	

	初期	**成長**	**他修正**	**能力値**	**一般判定成功率**
体	14	0	0	14	44 %
知	5	0	0	5	35 %
敏	7	0	0	7	37 %
運	7	0	0	7	37 %

HP	52
MP	34
移動時ウィル	7
戦闘時ウィル	24

装備品		**命中**	**威力**	**回避**	**命中**	**威力**	**回避**	**行動**	**防護**
武器１	スラッシャー	1	5						
武器２									
防具	防護ベスト								3
インナー	サポート		1						
アクセサリ									
アクセサリ									
能力値＋ボーナス		37	3	10	19	0	3	7	0
アーツ		2							
その他									
総計(１)		40 %	9	10 %	19 %	0	3 %	7	3
総計(２)		39 %	4	10 %	19 %	0	3 %	7	3
総計(両)		40 %	9	10 %	19 %	0	3 %	7	3

所持品			
活動基本装備			

所持金： 0	預金・借金： 0

アーツ名	**AL**	**コスト**	**タイミング**	**射程**	**対象**	**判定**	**メモ**
ソード・エンハンス	1/5	0	パーマネント	自身	自身	1	
効果：ソードによる武器攻撃の命中に+[2xAL]%							
アサルト	1/5	3	アクション	近距離	敵単体	1	
効果：装備している近接武器で攻撃を行う。その際、ダメージに+[3xAL]							
クィックシフト	1/1	が命中したとき、それが与えるダメージに+100	パーマネント	自身	自身	0	
効果：戦闘ごとに初めてあなたが行った攻撃							
ホップヘッド	1/1	0	インスタント	自身	自身	0	
効果：戦闘不能でも死亡してもいない時、MPを0にすることでウィル10点を得る。1シナリオ1回まで							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							

[瑕疵] 頑固
[出身] 商業都市ウェスレード

[性格]
　清い建前の裏に血なまぐさい現実があることを知っているが、むしろ自分は『現実』に所属する存在だと考えている。その現実が表社会の平和には必要なのだ。好きで裏に所属しているため、表に対しての屈折や葛藤はないし不必要に裏を持ち込もうともしないが、必要なら一切ためらわずに刀を抜くタイプ。むしろ「人々を殺傷するなかれ」のハイランダー憲章が、平和を守るために邪魔になることが多いのではないかと考えているが、一応ルールなので従っている（つもり）。
　清濁併せのむタイプなので一見融通が利きそうだが、実は頑固に『現実』の存在に固執しているため、本当に裏のない話はなかなか理解できなかったりする。
　現在は抑止力としての武力という概念を学習中……

[設定]
　ウェスレードの中流商人の生まれ。貧困にあえぐこともないかわりに刺激的なこともない日常を送っていたが、９歳の時に偶然見かけた暗殺の現場に衝撃を受ける。薄暗い路地に漂う血の臭いと、目撃者を消そうと襲い来る暗殺者。だが、恐怖よりも勝ったのは、一見平和に見える街の裏にある『紛れもない現実』への渇望だった。
　――気がついたとき、自分は相手から奪った剣で暗殺者にトドメを刺していた。
　そのときは、なぜそんなことが可能だったのか自分でも分からなかったが、後から考えるとそれがハイランダーとしての目覚めだった。イドは二つの死体を前に強く失望する。なぜなら、求める『現実』を知る相手は既に何も答えてくれないからだ。
　それからは、現実を求めて街の裏をコッソリと彷徨うことが日課になった。
　裏の世界は刺激的である以上に、とても納得できる理論で動くものらしい。イドが、そんなことをボンヤリ理解し始める頃になっても、両親は娘が裏社会で名をあげ始めていることなど何も知らなかった。それが表の世界なのだ。
　平和なぬるま湯のような世界――イドはそれもまた愛している。