

キャラクター名
アルメナ

プレイヤー名

シンドローム	エンジェルハイロウ	ワークス	レネゲイドビーイングD	カヴァー	女神
	エンジェルハイロウ				
オプション		年齢	該当しない	性別	女型
覚醒	生誕	衝動	自傷	初期侵食率	38 %
出自	使命	経験	旅	邂逅	キュリオス

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	24
肉体	0	0	0	1		1	行動値	14
感覚	6	0	0			6	(非装備時)	14
精神	2	0	0			2	戦闘移動	19
社会	0	1	0			1	全力移動	38

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	1	
回避	1		知覚			意志	1		調達		
運転:			芸術: 説話	4		知識: 歴史	4		情報: 噂話	4	
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	
デモンズシード	

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
[24] 超血統/フルブラッドP		N		
「勝利」という概念P	尽力	N 無関心		
シロン・ルビックP	有為	N 無関心		
		N		
		N		
		N		
		N		

最大財産P: 2 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							
痛みの極光	10	5	オート	視界	単体	自動	120%、自傷	
効果:	対象の与ダメージ+Lv×2D、自身HP0に、1回/1S							
ショータイム	7	4	セットアップ	視界	単体	自動	-	
効果:	ラウンド間自身を含まない攻撃の判定- (Lv+1) D							
イルミネイト	3	2	メジャー	視界	-	自動	-	
効果:	対象の判定+LvD							
ヒューマンズネイバー	1	-	常時	至近	自身	自動	RB	
効果:	衝動判定+LvD							
オリジン:レジェンド	1	2	マイナー	至近	自身	自動	RB	
効果:	シーン間精神判定+Lv×2							
ファークンタクト	1	1	オート	至近	自身	自動	RB	
効果:	シーンにエキストラとして登場							
フラッシュゲイズ	5	3	オート	視界	単体	自動	80%	
効果:	判定-Lv×2D、1回/1S							
スポットライト	★	-	メジャー	視界	効果参照	自動	-	
効果:	光源を任意に設置							
ウサギの耳	★	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果:	聴覚強化							
探知する光	★	-	メジャー	至近	自身	自動	-	
効果:	地形や人間探知							
効果:								
効果:								
効果:								

「こうしてわたくしを徴せしめたということは……あなたはその身を焦がすほど「勝利」を欲してらっしゃる……そうでしょうか？」
「わたくしはアルメナ……百戦に駆けつけ、万人に仕えてきた勝利の女神でございます。剣を振るうも能わず、知略を巡らすことも得手とせぬ一柱の女神に過ぎません。ですが……闘争にそのすべてを賭すあなたの、良き理解者やこころの「縁」となることは叶いましょう……」
「だからどうか……あなたがその手で「勝利」を掴むその日まで……わたくしをあなたの御側に置いてはくださいませんか？」

「勝利の女神」という概念を起源とするレネゲイドビーイング。世界各地の「勝利」を望むニンゲンの前に現れては、彼・彼女らを主と崇め、願った「勝利」を勝ち取るまで主に仕えることを使命としている。主に仕えるといっても、主が吐露した不安を受け止める聞き役や進むべき道を説く宣教師など主の話し相手なるとくらいしか行えず、主やその敵がその身を賭す闘争のものには基本的に干渉というスタンスを貫いているのだが、何故か彼女を待らす勇者たちには彼らが望んだ「勝利」を勝ち取る者が多いと聞く。しかしながら、彼女はそのような評価や「勝者」となった主たちの行く末にはさして興味がないらしく、勝敗が決して後にはいつの間にか姿を消し、次なる主のもとにその御姿を晒していることだろう。

戦闘能力は皆無に等しい。起源概念が抽象的なためか、それともただ単に「ヒューマンズネイバー」のエフェクトの扱いが未熟なためか、彼女は質量を持った一単位としてこの世界に存在することができない。そのため敵に攻撃されようとも身体が光の蝶となって霧散するだけであり、そのため彼女の存在が仕える主の手を煩わせる結果となることはほとんどないのだが、逆に彼女の側から勝敗に関与すること自体も難しい。できることといったら実存が希薄な特性を生かすことで敵の目を引き、光の化身としての異能を行使して味方の手元を照らすなど張子の虎としても機能しない見做ばかり。たとえ彼女が勝敗に直接関与しようと臨もうともそれは不可能に近く、本人も主とその仲間の戦闘を傍観する半歩下がった在り方を好んでいるのである。しかしながら、彼女が仕える主たちには、一度だけ覆しようのない劣勢から見事逆転せしめたという逸話が数多あり、この奇妙な幸運をもたらしたのが彼女の存在によるものだと考えるのであれば、この能力こそ彼女の真髄といえるのかもしれない。

上述したとおり、彼女はひとつの個体として存在することができない。デフォルトフォームとしては古代ローマ時代に描かれた神話に登場する女神のように、純白の布で身体を覆った丁重で気品に満ちた淑女の姿で主の前に現れる。しかしながら創り出した肉体は周辺的光子を掻き集めて象られた"偶像"であり、彼女の