

名前	
出自	
絶望	
願望	
グレイス 《剣痕》の位置	

能力値	
肉体	4
思考	4
感覚	6
社交	3
関係性	

名前	☐	内容	
名前	☐	内容	
名前	☐	内容	
名前	☐	内容	
名前	☐	内容	

キャラクターのイラストなど

年齢:

瞳の色:

髪の色:

消費経験値／累計獲得経験値

最大HP(基礎40)	現在HP
59	
行動値 (基礎5)	5
スレイズ・メモリー 《心核》	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
メモリー・ピース 《心核片》	

スキル					
スキル名／使用効果	タイミング	対象	射程	コスト	習得効果
D心輝(メンタル・ブレイズ)	いつでも	自身	0	なし	なし
あなたは変身し、＜心輝＞状態になる。					
D通常攻撃	アクション	単体	0	1枚	なし
対象に[使用カード]ダメージを与える。					
Dガード	リアクション	自身	0	1枚	なし
ターン終了時まで、あなたの受けるダメージに－[使用カード]する。					
D連携	いつでも	単体	0～4	RP	なし
対象とロールプレイを行う。互いに最大1枚まで手札を交換する(拒否可能)。戦闘中は1ラウンドに1回のみ使用可能。					
Dオーバーライド	戦闘不能時	自身	0	心核1	なし
あなたの戦闘不能・死亡を無効にし、HPを1に戻して戦闘を続行する。手札が5枚未満なら5枚になるまで引く。					
1カバーリング	スキル使用時	単体	0～2	1枚	最大HP＋5
スキルの対象に必ずあなたを含むように対象を選び直す。					
2バリアチャージ	アクション	単体	0	10以上1枚	最大HP＋3、受ダメージ－1
対象に[使用カード＋あなたの受けるダメージの減少量の合計]ダメージを与える。					
3フォースバリア	ダメージ時	単体	0～4	♥1枚	最大HP＋3、受ダメージ－1
そのダメージで対象が受ける量に－5する。					
4シールドクラフト	ラウンド開始時	単体	0～1	♦1枚	最大HP＋3、受ダメージ－1
ラウンド終了時まで対象がスキルによって受けるダメージに－3する。					
5イデアルライト	いつでも	自身	0	気魄7	与ダメージ＋3、受ダメージ－1、HP＋5
手札を全て捨てた後、カードを5枚引く。1戦闘に1回のみ使用出来る。					
6コールミラクル	ターン開始時	自身	0	気魄1	与ダメージと回復量＋2、受ダメージ－2
カードを3枚引いた後、3枚捨てる。1ラウンドに1回のみ使用出来る。					
7					
8					
9					
10					
11					
12					

習得効果一覧	スキルダメージ強化	スキルダメージ軽減
最大HP＋19／スキルによって与えるHP回復量＋2	＋5	－6