ギルド名
銀色の風

ギルドマスター
ユウナ・ラフティーナ

レベル	21	成長点	7410	次レベル	0/390

ギルドメンバー	CL	種族	メイン	サポート	参考
アーネス・クライド	43				https://charasheet.vampire-blood.net/m2fca20a25588a1c7eb57f0c1041ca972
ゴルバセフ・エル・マル・チェバーフ	43				https://charasheet.vampire-blood.net/m25781638a284ff3a7642f520571a333d
ユウリ・イチノセ	42				https://charasheet.vampire-blood.net/4407398
ユウナ・ラフティーナ	43				https://charasheet.vampire-blood.net/m16d86bc3a7c870aaf5d96fc03ada0220

スキル名	Lv	タイミング	効果
限界突破		セットアップ	シナリオ1　ギルドメンバー全員のあらゆる判定に+1Dしあらゆるダメージに+2Dする
蘇生		効果参照	シナリオ1　任意のタイミングで使用できる　ギルドメンバーのHPを最大HPまでHPを回復する
祝福		効果参照	シナリオ1　任意のタイミングで使用できる　ギルドメンバーのMPを最大HPまでMPを回復する
陣形		セットアップ	シナリオ3　ギルドメンバーは戦闘移動を行う
連携攻撃Ｉ		連携攻撃	
限界突破Ⅱ		限界突破	限界突破　ダメージ４Ｄ
限界突破Ⅲ		限界突破	限界突破　命中が＋２Ｄ
限界突破Ⅳ		限界突破	限界突破　命中が＋3D
耐性　スタン		パッシブ	ギルドメンバー全員選択したバットステータスは受けない　選択スタン
耐性　毒		パッシブ	ギルドメンバー全員選択したバットステータスは受けない　選択毒
再行動		効果参照	シナリオ1回　シーンに登場しているキャラクター全員が行動済みになったとき使用できる　ギルドメンバー全員は未行動になる
高軌道部隊		パッシブ	行動値+5
高軌道部隊		パッシブ	行動値+5
最後の力		セットアッププロセス	ギルドメンバー全員のフェイトをGL÷5+1点回復する
高軌道部隊		パッシブ	行動値+5
力の泉		パッシブ	各ギルドメンバーは選択したスキルから1つ選択する選択したスキルのコストが半分になる(端数切り上げ)
力の泉Ⅱ		パッシブ	各ギルドメンバーは選択したスキルから1つ選択する選択したスキルのコストが半分になる(端数切り上げ)
連携攻撃Ⅱ		連携攻撃	
修練　知力		パッシブ	選択した際各ギルドメンバー全員が行う能力値判定に+1D
値引き		パッシブ	ギルドメンバー全員は10%引き(端数切り上げ)で買えるようになる
復活		効果参照	任意のタイミングでギルドメンバー全員のフェイトを最大値まで回復する
目利き		パッシブ	ギルドメンバー全員はエネミードロップ決定ロールを振るとき+1Dする
手探り		パッシブ	ギルドメンバーがドロップロールを行う際ドロップ内容を聞いた後上下にずらすことができる
結束		パッシブ	ギルドメンバーがフェイトを使用する際、他のギルドメンバーのフェイトを使用してダイスを増加できる。しかし、他のギルドメンバーが使用できるフェイトは1つしか使用できない。
蘇生Ⅱ		効果参照	シナリオ1　任意のタイミングで使用できる　ギルドメンバーのHPを最大HPまでHPを回復する
祝福Ⅱ		効果参照	シナリオ1　任意のタイミングで使用できる　ギルドメンバーのMPを最大HPまでMPを回復する
復活		効果参照	シナリオ1　任意のタイミングで使用できる。　ギルドメンバーのフェイトを最大まで回復する。
防衛部隊		パッシブ	物理防御力と魔法防御力に＋4する。
防衛部隊		パッシブ	物理防御力と魔法防御力に＋4する。
連携攻撃Ⅲ:		連携攻撃	

所持品

軍資金：

高機動部隊　行動値＋15
防衛部隊　防御魔防＋8
知力＋1d
器用＋1d
敏捷＋1d
連携攻撃Ⅱ:ウォータースフィア　魔法攻撃。前提属性：地、光　発生属性：水　使用宣言したキャラクターが行う魔法攻撃のダメージに＋2Dする。さらにその魔法ダメージを1点でも与えた場合、対象を遊泳状態にする。この効果はラウンド終了まで持続する。

ギルド名

銀色の風

ギルドマスター

ユウナ・ラフティーナ

レベル	21	成長点	7410	次レベル	0/390

ギルドメンバー	CL	種族	メイン	サポート	参考

スキル名	Lv	タイミング	効果
耐性:威圧		パッシブ	ギルドメンバーは選択したバッドステータスを受けない
修練：器用		パッシブ	選択した際各ギルドメンバー全員が行う能力値判定に+1D
潜在能力		クリンナップ	最後の力の使用回数を1回増やす。
命の泉		効果参照	任意のタイミングで使用が可能。ギルドメンバーのHPとMPをGL＋5D点回復する。ダイスはギルドマスターが振ること。
修練　敏捷			
ギルドシンボル		パッシブ	ギルドシンボルを所持しているキャラクターがシーンに登場しているとき、ギルドメンバーが行うダメージに＋2dする。アイテムを持っている人物がいない場合はダメージに－1dする。
GH:テンプル		パッシブ	ギルドメンバー全員が使用するHP,MP回復を行うスキル、パワー、アイテム、ギルドサポートの効果に＋GL＋3する。
強化		パッシブ	強化を選択する際、各ギルドメンバーは武器もしくは防具を一つ選択。武器なら攻撃＋3、防具なら防御＋3か魔法防御＋3。
魂の再臨		セットアップ	そのシーン中に戦闘不能、あるいは死亡したギルドメンバーをよみがえらせ、HPを最大HPまで回復させ、全てのバッドステータスが回復する。使用したとき、ギルドメンバー全ては行動済みとなる。

所持品			

軍資金：