ギルド名

ナイトドロップ（仮）

ギルドマスター

レベル	6	成長点	150	次レベル	0/60

ギルドメンバー	CL	種族	メイン	サポート	参考
アヤ・ウェイバー	16	ドラゴネット	ウォーロード	サムライ	
サイモン・ノーリッシュ	16	ヒューリン	プリースト	セージ	
	16	フェイ	エクスプローラー	ニンジャ	

スキル名	Lv	タイミング	効果
◆蘇生（1）		効果参照	任意のタイミングで使用可能。ギルドメンバー全員の【HP】を【最大HP】まで回復する。1回/シナリオ
◆祝福（1）		効果参照	任意のタイミングで使用可能。ギルドメンバー全員の【MP】を【最大MP】まで回復する。1回/シナリオ
命の滴（1）		セットアップ	任意のタイミングで使用可能。ギルドメンバー全員の【HP】【MP】を[(GL+2)D]点回復。ダイスはギルマスが振る。1回/シナリオ
◆陣形（1）		セットアップ	ギルドメンバー全員が戦闘移動を行うことができる。戦闘移動を行えないキャラクターには効果がない。3回/シナリオ
◆最後の力（1）		セットアップ	ギルドメンバー全員のフェイトを[GL/5+1]点回復する。1回/シナリオ
緊急招集（1）		メジャー	ギルドメンバーの誰かがメジャーとして使用。登場していない任意のギルドメンバーを末尾側でシーンに登場させる。登場する場所は、すでに登場しているギルドメンバーがいるかいずれかのエンゲージ化なる。登場するキャラクターごとに、エンゲージが異なってもよい。1回/シナリオ
蹂躙作戦（1）		メジャー	ギルドメンバーの誰かがメジャーとして使用。そのシーンに登場しているPC全員のエネミーラック全員を戦闘不能、あるいは死亡させる。GMは《鋼鉄神経》の使用を認めなくてもよい。使用回数に制限はない場合は、使用回数に制限がない。また《鋼鉄神経》を使用されて直後に《鋼鉄神経》を使用することで、その《鋼鉄神経》を打ち消す。1回/シナリオ
◆偽装情報（1）		メジャー	ギルドメンバーの誰かがメジャーとして使用。情報一つを偽装。あるいは隠蔽することができる。どこまでの情報を偽装するかはGMと相談して決定すること。偽装した情報を裏につじつまを合わせる場合、難易度[GL+12]の情報収集に成功する必要がある。1回/シナリオ、重複の場合、使用回数が増加。
突撃部隊（2）		パッシブ	ギルドメンバー全員が行う武器攻撃、魔法攻撃ダメ＋３。重複により増加可能。
◆◆◆防衛部隊（2）		パッシブ	ギルドメンバー全員の【物理防御力】【魔法防御力】＋４。重複により増加可能。
高機動部隊（3）		パッシブ	ギルドメンバー全員の【行動値】＋５。重複可能
俊足部隊（3）		パッシブ	ギルドメンバー全員の【移動力】＋５．重複により増加可能。
ギルドシンボル（3）		パッシブ	ギルドのシンボルとなるアイテム（重量：0）を一つ取得する。そのアイテムを所持しているキャラクターがシーンに登場している間、ギルドメンバー全員が行う攻撃のDR+2D、所持しているキャラクターがシーンに登場していない、戦闘不能の場合、攻撃のDR−1D（最低1D）
ギルドシンボルⅡ（5）		パッシブ	《ギルドシンボル》の効果を受けている間、ギルドメンバー全員の【物理防御力】【魔法防御力】＋５
御免状（5）		パッシブ	ギルドが効果や能力によって自動的に倒されることはない。（例外あり）ただし、どうやってもとどめを刺されるので、詳細はGMが決定すること。GMが特定の脳筋PCを想定しているが、この効果は発動できないとしてもよい。また《例外あり》はギルドメンバーを戦闘不能にできるのではない。ギルドメンバーがなんらかの理由で重傷化したとして、それを助くものではないことに注意。
守護の光（5）		メジャー	ギルドメンバーの誰かがメジャーとして使用。シーンに登場している任意のキャラクター全員が受けるHPダメージ−２０。効果はシーン終了まで持続。1回/シナリオ
力の泉（5）		パッシブ	《力の泉》を選択した際、各ギルドメンバーは自分が取得しているスキルから一つ選択。選択したスキルのコストが1/2（端数切り上げ）になる。
士気高揚（5）		パッシブ	ギルドマスターがシーンに登場している場合、ギルドメンバー全員（ギルドマスター含む）が行うあらゆる判定＋1D。ただし、ギルドマスターが戦闘不能（or死亡）の場合、ギルドメンバー全員が行うあらゆる判定−1D
◆再行動（5）		効果参照	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に使用する。ギルドメンバー全員は未行動になる。1回/シナリオ
ギルドサポート名（レベル）			

所持品			

軍資金：