ギルド名
華もち

ギルドマスター
ねーこ

レベル	28	成長点	3780	次レベル	0/280

ギルドメンバー	CL	種族	メイン	サポート	参考
ねーこ	3	レムレス	シーフ	プリーチャー	
れっちん	3	ヒューリン	メイジ	サモナー	
みぃたむ	3	ヴァーナ	ウォーリアー	バーサーカー	
タクヤ					

スキル名	Lv	タイミング	効果
加護		パッシブ	ＬＶ１／ＨＰダメージ－２。
蘇生		効果参照	ＬＶ１／任意のタイミングで使用。ＨＰを最大値まで回復。シナリオ１回。
防衛部隊		パッシブ	Ｌｖ２／物理・魔法防御に＋４。
高機動部隊		パッシブ	ＬＶ３／重複〇、ギルメンの行動値＋５。
ＧＨ：ライブラリー		パッシブ	Ｌｖ１／情報収集判定+１Ｄ。
容量拡大		パッシブ	Ｌｖ１／所持品の重量制限＋５。
ＧＨ：ガーデン		パッシブ	Ｌｖ３／最大ＭＰ＋２０増加。
ギルドシンボル		パッシブ	Lv3/ギルドシンボルとなるアイテム（重量0）をひとつ所持。アイテムを携帯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の行う攻撃ダメージに+2D。ただし、アイテムを携帯しているキャラクターが未登場、あるいは戦闘不能の場合、攻撃ダメージ-1D（最低1D）する。
ギルドシンボルⅡ		パッシブ	Ｌｖ５／《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】と【魔法防御力】に＋５。
限界突破Ⅱ		パッシブ	LV2／重複〇。《限界突破》の効果中、ギルメン全員が行う攻撃ダメージにさらに+2D。つまり、《限界突破》と合わせてダメージに+4Dされる。重複した場合、ダメージ増加。
士気高揚		パッシブ	Lv5／ギルドマスターがシーンに登場している場合、ギルメン全員が行うあらゆる判定に+1D。ただしギルマスが戦闘不能（あるいは死亡）の場合、ギルメン全員のあらゆる判定に-1D。
修練：器用		パッシブ	Ｌｖ５／ギルドメンバー全員が行う器用の能力値判定に＋１Ｄ。
ＧＨ：ギルドカテドラル		パッシブ	Ｌｖ５／ギルドメンバー全員の【魔法防御力】+20。
ＧＨ：ギルドフォートレス		パッシブ	ＬＶ５／重複×、ギルドメンバー全員の【物理防御力】に＋２０。
ＧＨ：ギルドキャッスル		パッシブ	LV5／重複×、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ＳＬを＋１。スキル上限を超えても良い。
ＧＨ：テンプル		パッシブ	LV3／ギルドメンバー全員が使用するＨＰ回復・ＭＰ回復するスキル、アイテム、パワー、ギルドサポートの効果に＋〔ＧＬ＋３〕。ダイスロールの有無にかかわらず効果がある。
力の泉		パッシブ	Lv5／重複□ 《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ひとつ選択せよ。選択したスキルの「コスト」が1/2（端数切り上げ）になる。
最後の力		セットアップ	Ｌｖ１／ギルメン全員のフェイトを［ＧＬ÷５＋１］点回復。シナリオ１回。
陣形		セットアップ	Ｌｖ１／戦闘移動を行う。シナリオ３回。
限界突破		セットアップ	LV1／ギルメン全員が行うあらゆる判定に＋１Ｄ、あらゆるダメージに＋２Ｄする。ラウンド終了まで持続。
救出		メジャー	LV1／ギルメンの誰かがメジャーアクションとして使用。シーンに登場している任意のＮＰＣを退場させる。GMはこのスキルの使用を見止めなくてもよいし、特定のＮＰＣには効果を適用しないなどしてもよい。その場合、回数には数えない。
神々の戒め		メジャー	Lv2／使用する際、ＢＳの中からひとつ選択。シーンに登場している任意のキャラクター全員に選択したＢＳを与える。効果強度が必要な場合、［ＧＬ÷5+1］とする。
蹂躙作戦		メジャー	LV1／ギルメンの誰かがメジャーアクションとして使用。そのシーンに登場しているGM以外のエキストラ全員を戦闘不能、あるいは死亡させる。GMは使用を見止めなくてもよい。その場合は、回数に数えない。また、《蹂躙作戦》を使用された直後に《蹂躙作戦》を使用することで、その《蹂躙作戦》を打ち消す。シナリオ1回。
守護の光		メジャー	LV5／ギルメンの誰かがメジャーアクションとして使用。シーンに登場している任意のキャラ全員が受けるＨＰダメージに－２０。シーン終了まで持続。シナリオ１回。
天啓		メジャー	Ｌｖ１／重複□ ギルドメンバーの誰かがメジャーアクションとして使用する。GMに対して疑問点を直接訪ねることができる。
命の泉		効果参照	Ｌｖ３／ギルドメンバー全員のHPとMPが[（GL+5）D]点回復
祝福		効果参照	Ｌｖ１／任意のタイミングで使用可能。ギルメン全員の【ＭＰ】を【最大ＭＰ】まで回復する。シナリオ１回。
ギルドハウス		効果参照	Ｌｖ１／装備・所持している任意のアイテムを全て売却できる。シナリオ３回。
再行動		効果参照	LV5／重複×、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時に使用。ギルドメンバー全員は未行動になる。
復活		効果参照	ＬＶ２０／重複×、任意のタイミングで使用。ギルドメンバー全員のフェイトを最大値まで回復。

所持品