ギルド名
ティンダロス

ギルドマスター
リンゼル

レベル	17	成長点	1361	次レベル	1/170

ギルドメンバー	CL	種族	メイン	サポート	参考
リンゼル	33	ヴァーナ	デッドアイ	レンジャー	ギルドマスター
ルア＝キヴァリ	32	ﾌｪｲ：ヴァルｷﾘｰ	エレメンタリスト	シャーマン	サブマスター
クウェルティ	32	とてもﾌｪｱﾘｰ	ビショップ	プリーチャー	
グラン	33	ﾌｪｲ：ｽﾌﾟﾘｶﾞﾝ	ドレッドノート	モンク	
上柚木八千代	32	アーシアン	バナレット	フォーキャスター	
ロサ	33	ディーバ	クルセイダー	ガーデナー	

スキル名	Lv	タイミング	効果
蘇生	1	効果参照	シナリオ1回。任意のタイミングでギルドメンバー全員のHPを最大HPまで回復する。
祝福	1	効果参照	シナリオ1回。任意のタイミングでギルドメンバー全員のMPを最大MPまで回復する。
ギルドハウス	1	効果参照	シナリオ3回。任意のタイミングでアイテム売却
GH：クアハウス	1	パッシブ	ギルドメンバーの最大HP+10
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)が行なうあらゆる判定に+1Dする。ただし、ギルドマスターが戦闘不能(あるいは死亡)の場合、ギルドメンバー全員が行なうあらゆる判定に-1Dする。
GH：サルーン	1	パッシブ	ギルドメンバーの最大MP+10
目利き	1	パッシブ	ドロップ決定品ロールに+1D
精鋭部隊	2	パッシブ	ギルドメンバー全員の最大HPと最大MPに+5する。
限界突破	1	セットアップ	シナリオ1回。ギルドメンバー全員が行なうあらゆる判定に+1D、あらゆるダメージに+2Dする。この効果はラウンド終了まで持続する。
最後の力	1	セットアップ	シナリオ1回。ギルドメンバー全員のフェイトを[GL*5＋1]点回復する。
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1つ入手する。その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が行なう攻撃のダメージに+2Dする。ただし、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ない、あるいは戦闘不能の場合、攻撃のダメージに-1D(最低1D)する。
GH：ギルドキャッスル	5	パッシブ	《GH：ギルドキャッスル》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（「SL上限：1」のスキルは選択できない）。選択したスキルのSLを+1する。《GH：ギルドキャッスル》の効果でスキル上限を超えてもよい。
結束	2	パッシブ	ギルドメンバーの誰かがフェイトを使用してダイスを増加させる際、他のギルドメンバーも自身のフェイトを使用して、ダイスを増加できる。ただし、他のギルドメンバーが使用できるフェイトは1体までである。
再行動	5	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時に使用する。ギルドメンバー全員は未行動になる。
GH：アリーナ	3	パッシブ	ギルドメンバー全員が行なう攻撃のダメージに+2Dする。
陣形	1	セットアップ	シナリオ３回。ギルドメンバー全員は戦闘移動を行なう。戦闘移動を行なわなくてもよい。ただし、戦闘移動を行なうことができないキャラクターには効果がない。
運命の手	1	効果参照	シナリオ1回。《運命の手》は任意のタイミングで使用できる。ギルドメンバー全員はフェイトによるダイスの増加に、【幸運】の値を超えてフェイトを使用できる。ただし、フェイトが0未満になるような使用はできない。この効果はラウンド終了まで持続する。
命の滴	1	効果参照	シナリオ1回。《命の滴》は任意のタイミングで使用できる。HP回復とMP回復を行なう。ギルドメンバー全員の【HP】と【MP】を[[GL+2]D]点回復する。《命の滴》の効果によるダイスはギルドマスターが振ること。

所持品			
ギルド資金			

軍資金：