ギルド名

メガトンコイン（未定）

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登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いずれかのエンゲージ化する。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
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。
蘇生Ⅱ（10）		効果参照	
祝福Ⅱ（10）		効果参照	
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の行う攻撃の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	ギルドは原則、何によっても妨害を受けない。（例外）でどのような方法によっても防ぐことができるGMが、許諾GMが決定すること。GMが判定の目標値や難易度が+5Dされ、この効果が有効でないとしてもよい。また（例外）はギルドメンバーを攻撃するためのではない。ギルドメンバーからの5D増加で振ってもよいこととする。それ以外（-5Dでもよいこととする。
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
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。
命の泉（3）		効果参照	《命の泉》を取得するためにはGLが１０以上。《命の泉》は任意のタイミングで使用できる。ギルドメンバー全員の【HP】【MP】を[(GL+5)D]点回復。《命の泉》の効果によるダイスはギルドマスターが振る。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全員にエネミー全員を戦闘不能、あるいは死亡させる。GMは《蹂躙作戦》の使用を宣言されてもよい。使用を宣言されない場合は、使用回数に数えない。また《蹂躙作戦》を使用された直後に《蹂躙作戦》を使用することはできず、その《蹂躙作戦》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。冒険一つ分報告、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ことができるかは、GMと相談してお任せすること。偽装した情報を聞こうとする場合、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。重要の場合、使用回数が増加。
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すきるから一つ選択。選択したスキルのコストが1/2（端数切り上げ）になる。
守護の光（5）		メジャー	ギルドメンバーの護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
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
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

所持品			

軍資金：