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	
ダンテ・オーガス	16	エルダナーン	ソーサラー	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未行動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となる。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任意のエキストラ全員を戦闘不能、あるいは死亡させる。GMは《蹂躙作戦》の使用を認めなくてもよい。使用を認めない場合は、使用回数には数えない。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。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ことができるかは、GMと相談して決定すること。偽装した情報を暴こうとする場合、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。
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降る。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
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	ギルドは犯罪行為によって法的な裁きを受けない。《御免状》でどのようなことまで許されるのかな、詳細はGMが決定すること。GMは特定の国家や勢力の中でしか、この効果が有効でないとしてもよい。また《御免状》はギルドメンバーを保護するものではない。ギルドメンバーがなんらかの理由で襲われたとしても、それを防ぐ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
蘇生Ⅱ（10）		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。《蘇生Ⅱ》は《蘇生》と同時に選択できる。
祝福Ⅱ（10）		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。《祝福Ⅱ》は《祝福》と同時に選択できる。

所持品

軍資金：