ギルド名	ギルドマスター
ニュマフォ	フブキ

レベル	13	成長点	803	次レベル	23/130

ギルドメンバー	CL	種族	メイン	サポート	参考
チヨ・クォン	18	ヒューリン	プリースト	ガーデナー	テイマー
ミコト・ルティナス	18	ドゥアン	ウォーロード	バーサーカー	ハイランダー
アングレーズ・サントノレ	18	ドゥアン	シーフ	ウォーリア	ドラグーン
フブキ・C・ブロッサム	18	フェイ：ナイトメア	ソーサラー	セージ	ジェネラル
シルフィ　グライス	18	ヒューリン	ウィザード	ニンジャ	ロード
マリア・リッパー	18	レムレス	エクスプローラー	ニンジャ	チェイサー
チャンピオンゆかりさん	18	アーシアン	ナイト	グラディエーター	コンカラー
穏ゆかり	18	ヒューリン	プリースト	メイジ	チヨいない場合の保険

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使用できる。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使用できる。ギルドメンバー全員の【MP】を【最大MP】まで回復する。
目利き	1	パッシブ	ギルドメンバー全員が行なう、エネミーのドロップ品決定ロールに+1Dする。重複して選択した場合、ドロップ品決定ロールのダイスロールのダイス数が増加する。
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。
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。
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。
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)をひとつ取得する。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。
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。
限界突破 II	2	パッシブ	《限界突破》の効果中、ギルドメンバー全員が行なう攻撃のダメージにさらに+2Dする。
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点までである。
ギルドハウス	1	効果参照	シナリオ3回。ラウンド進行中でなければ、任意のタイミングで使用できる。ギルドメンバー全員が所持している任意のアイテムをすべて売却することができる。
力の泉	5	パッシブ	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する。選択したスキルの「コスト」が1/2(端数切り上げ)になる。
強化	2	パッシブ	各ギルドメンバーは自分が装備、あるいは携帯している武器、防具の中からひとつ選択せよ。武器なら「攻撃力」に+3、防具なら「物理防御力」か「魔法防御力」に+3する。《強化》ごとに別のアイテムを選択してもよい。同じアイテムを重複して選択した場合、選択した「攻撃力」「物理防御力」「魔法防御力」が増加する。

所持品

軍資金：