ギルド名
ひつじのこしかけ　キャロル隊

ギルドマスター
キャロルくんでいいよね？

レベル	13	成長点	824	次レベル	44/130

ギルドメンバー	CL	種族	メイン	サポート	参考
キャロル・エイブラハム	11	フィルボル	アコライト	モンク	かわいい
キャス・リィリー	11	ヴァーナ：アウリク	シーフ	サムライ	かわいい
ルトゥチ・スクレ	11	ネヴァーフ	ウォーリア	ダンサー	かわいい
クロ	9	ヴァーナ(兎族)	シーフ	レンジャー	かわいい
チエル	11	妖精（元精霊）	アコライト	メイジ	かわいい

スキル名	Lv	タイミング	効果
蘇生	1	任意のタイミング	ギルドメンバー全員の【HP】を【最大HP】まで回復する。シナリオ１回
高機動部隊	3	パッシブ	ギルドメンバー全員の【行動値】に+5する。
最後の力[Ex]	0	セットアップ	ギルドメンバー全員のフェイトをGL/5+2点回復する。シナリオ1回
ギルドシンボル[Ex]	1	パッシブ	ギルドのシンボルとなるアイテムを１つ取得する。(重量：0)そのキャラクターが登場しているシーンに登場している間、攻撃のダメージに+3Dする。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。
ギルドハウス	1	任意のタイミング	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。シナリオ３回
GH：クアハウス	1	パッシブ	ギルドメンバー全員の【最大HP】に+10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が行うあらゆる判定に+1Dする。但し、ギルドマスターが戦闘不能、あるいは死亡している場合、ギルドメンバー全員が行うあらゆる判定に-1Dする。
陣形	1	セットアップ	戦闘移動を行う。ただし、離脱を行うことはできない。
GH：工房	2	パッシブ	ギルドメンバーが使用する、[種別：ポーション]のアイテムの効果に+2Dする

所持品

軍資金：

雑感（ま。）
〇若干生存重視の子供中心ギルド。過去やった中でも前衛後衛が両立できてるので好き勝手に動きやすい。魔法使いはないがしろにされた。なくてもいける。
〇子供なのに若干大人びてるようなと思ったけれど、公式も最初は似たような年齢だったなとか。
●全体的に能力値が偏ってるので得意分野と苦手分野で差がやばい。知力とか特にやばい。
〇でもかわいいから許される。
・キャロル：遠近両用アコライト。パラディン前でこんな火力出るんだっけって素で思った。個人的にはかわいいよりかっこいいに入る。
・キャス：遠近両用投擲シーフ。グレネードは強くなりました。その証明。かわいい。ぺぺぺぺぺぺ。
・ルトゥチ：近接壁ウォーリア。斧は強いのは知ってる。でもダンサーでその性能はしらない。かわいい。
・クロ：遠隔射撃シーフ。なんでお前こんな運に左右されるビルドにしたの。
・チエル：支援アコライト。アドバイス極もエンチャントも頭おかしい。汎用戦闘向け。好き。