ギルド名
北の国から～遥かなる大地より～

ギルドマスター
菊池

| レベル | 1 | 成長点 | | 次レベル | 0/10 |
|---|---|---|---|---|---|

| ギルドメンバー | CL | 種族 | メイン | サポート | 参考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 菊池 | 12 | ヴァーナ | ナイト | ダンサー | 無口。 |
| 天田　元綱 | 12 | ドゥアン | ウィザード | サムライ | 前頭。 |
| シアー＝カルセオラリア | 11 | ネヴァーフ | エクスプローラー | レンジャー | 盗賊。 |
| リエン・ラン | 6 | フィルボル | シーフ | モンク | 嫉妬。 |
| オル・ネイファン | 12 | ヴァーナ | プリースト | ダンサー | 天使。 |
| ソウウ・ゲン | 10 | フィルボル | ソーサラー | シャーマン | 呪詛。 |
| ラブンディ | 5 | エルダナーン | メイジ | セージ | 貴族。 |
| ノエル | 7 | ヒューリン | シーフ | サモナー | 蕩尽。 |
| 植芝 | 11 | ドゥアン | ナイト | サモナー | |

| スキル名 | Lv | タイミング | 効果 |
|---|---|---|---|
| 目利き | 1 | パッシブ | ドロップ品ロール+1ｄ |
| 目利き | 1 | パッシブ | ドロップ品ロール+1ｄ |
| 祝福 | 1 | 効果参照 | 任意のタイミングに宣言。MP全回復。1シナリオ1回。 |
| 命の雫 | 1 | 効果参照 | 任意のタイミングに宣言。HPとMPをGL+2ｄ回復。1シナリオ1回。 |
| ギルドシンボル | 3 | パッシブ | ギルドシンボルというアイテム（重量0）を取得。このアイテムを所持しているPCがシーンに登場している間、ダメージ+2ｄ。（登場していないor戦闘不能の場合、ダメージ-1ｄ） |
| 最後の力 | 1 | セットアップ | フェイトをGL/5+1点回復。1シナリオ1回。 |
| ギルドハウス | 1 | 効果参照 | 所持しているアイテムを売却可能。1シナリオ3回。 |
| 陣形 | 1 | セットアップ | 戦闘移動する。離脱は不可。1シナリオ3回。 |
| 蘇生 | 1 | 効果参照 | 任意のタイミングに宣言。HP全回復。1シナリオ1回。 |
| GH：テンプル | 3 | パッシブ。 | HP・MPを回復する際、効果に+GL+3 |
| 目利き | 1 | パッシブ | ドロップ品ロール+1ｄ |

| 所持品 | | | |
|---|---|---|---|
| ネクロマナキア | | | |
| 血染めのスカーフ | | | |
| キキーモラの裁縫道具 | | | |
| 地を翔ける黒竜の擾乱　ver2.1 | | | |
| 暗黒竜の嘆き | | | |
| 冥府の杯 | | | |
| ステルスローブ | | | |
| 日光の小太刀 | | | |
| ヘル・クッカー | | | |
| 雷光の槍 | | | |

軍資金：

共有財産：30000G +182800
ギルド所在地：ラーフ大洞窟

〇地を翔ける黒竜の擾乱　ver2.1
種別：刀　レベル：9　重量：17　命中補正：-1　攻撃力：+25　行動補正：-1
射程：至近　装備部位：両　価格：購入不可
効果1：パッシブ。武器攻撃のダメージが闇属性になる。
効果2：フリーアクション。武器攻撃のダメージを闇属性・地属性・火属性の3種類から選択する。シーン終了まで効果を継続。
効果3：命中判定でクリティカルした場合、対象に［スリップ］［威圧］を与える。
効果4：人間・聖獣・竜に対しては、ダメージに+20する。

〇暗黒竜の轟き
種別：刀　レベル：12　重量：25　命中補正：-2　攻撃力：+15　行動修正：-3
射程：至近　装備部位：片　価格：購入不可
カース：精神基本値-10、幸運基本値-10
効果1：パッシブ。武器攻撃のダメージを〈闇〉属性の魔法ダメージとする。
効果2：効果参照。攻撃と同時に使用する。スキルの効果の「魔法攻撃」という言葉を「攻撃」に変更する。この効果を使用した場合、【MP】を4点消費する。
効果3：パッシブ。人間・聖獣・竜に対しては、【魔法防御力】を0として計算する。
効果4：パッシブ。メインプロセスで行なう攻撃で対象に1点でもダメージを与えた場合、HPロス・MPロス15点を与える。
効果5：パッシブ。一度装備すると、外すことができない。《トゥーハンドアタック》の「武器を「装備部位：両」に変更し、」という文言を消す。
解説：刀のツバの部分に闇の妖力を集めた核がはめこまれている。闇の妖力に汚染されているためか、もはや刀の鋭さはなくなっているが、対象の精神を脅かすほどのダメージを与えることができる。たまに刀が血を吸ったり、脈打っているように感じるが、すべて気のせいである。