ギルド名
新生ティアヘム王国

ギルドマスター
セルティノ

レベル	60	成長点	18032	次レベル	332/600

ギルドメンバー	CL	種族	メイン	サポート	参考
セルティノ・スティロ・ラネシア(2話)	45	ヒューリン	ビショップ	フォーキャスター	とーり
レノス戦闘データ(リビルド後)	45	ヒューリン	ランペイジ	ディガー	こすも
エウレティカ	41	ヒューリン	ドレッドノート	エクセレント	上村
リージゼッラ・アルマース	39	エルダナーン	エレメンタリスト	セージ	みねさん
セルティノ・スティロ・ラネシア(2話)	45	ヒューリン	ビショップ	ガンスリンガー	とーり
レノス	44	ヒューリン	ランペイジ	モンク	こすも

所持品			
【取得済みエクストラドロップ】	[石]巨大烏賊C/クラーケンウィップ	【その他アイテム】	
超不死鳥の尾羽	[石]屍山血河C/屍山血河の白羽扇	運命の懐中時計	
殺戮斧ブラッドバス	[石]天狗法C/大天狗の葉団扇		
妖精王の冠	[石]狸知恵C/隠神刑部の数珠		
名馬ホワイトホース	[石]抜剣令C/剣の王女の証		
魔杖ジルドレイ			
神棍メイズロック	【共有デザイアプレート】		
インティコリマスクS1	パトロナイズ		
貪欲のチェス盤	アデンダム		
ミスクレアントの仮面	アフターイメージ		
[石]黒嵐機C/サイクロンアーム	タイムマジック		
[石]呪縛者C/呪刻のナイフ	インターフィアレンス		
[石]迦楼羅王C/ガルダの翼		軍資金：	

スキル名	Lv	タイミング	効果
蘇生	1	任意	ギルドメンバー全員のHPを最大HPまで回復。
祝福	1	任意	ギルドメンバー全員のMPを最大MPまで回復。
命の滴	1	任意	シナリオ1回。ギルドメンバー全員のHPとMPを(GL+2)D点回復する。
命の泉	3	任意	シナリオ1回。ギルドメンバー全員のHPとMPを(GL+5)D点回復する。
連携攻撃Ⅰ	1	パッシブ	連携攻撃使用可能
連携攻撃Ⅱ	1	パッシブ	連携攻撃使用可能
連携攻撃Ⅲ	1	パッシブ	連携攻撃使用可能
士気高揚	5	パッシブ	ギルドメンバー全員が行う判定+1D
手探り	5	パッシブ	ドロップ品±1段階
結束	2	パッシブ	他人のフェイトでのダイス増加に1点協力可能
修練：知力	5	パッシブ	【知力】判定+1D
耐性：スリップ	3	パッシブ	スリップを受けない
耐性：縛鎖	3	パッシブ	縛鎖を受けない
陣形	1	セットアップ	ギルドメンバー全員移動可。３回まで。
限界突破	1	セットアップ	全判定+1D、ダメージ+2D。ラウンド終了時まで。
限界突破Ⅲ	3	セットアップ	限界突破中、全判定さらに＋1D
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
潜在能力	10	クリンナップ	最後の力の使用回数復活
精霊王の導き	5	セットアップ	ラウンド中、全員の攻撃を選択属性に変更、ダメージ+[GL×2]
再行動	5	効果参照	全員行動済みになったときに使用可。ギルドメンバー全員未行動
ギルドハウス	1	効果参照	任意のアイテムすべて売却。3回まで。
GHテンプル	3	パッシブ	HP、MP回復を+[GL+3]
GHギルドキャッスル	5	パッシブ	ギルドメンバー全員はスキル一つのSL+1
GHサルーン	1	パッシブ	ギルドメンバー全員の最大MPに+10
GHライブラリー	1	パッシブ	ギルドメンバー全員が行う情報収集判定に+1D
GH遊技場	1	効果参照	シナリオ1回。カジノかカジノⅡを使用した際のプレイヤーによるダイスロール直後に使用する。そのダイスロールを振りなおす。
GH作戦会議室	1	パッシブ	ギルドメンバー全員が行う【知力】判定の達成値に+1する
GHモデルルーム	1	セットアップ	シナリオ3回。シーンに登場しているエネミー一人を選択し、選択したエネミーにエネミー識別を行う。
GH緊急脱出	1	メジャー	ギルドメンバーの誰かがメジャーアクションとして使用。ギルドメンバー全員はシーンから退場する。
GH命の湧き水	3	パッシブ	ギルドメンバーが使用する命の滴と命の泉の効果に+3D

ギルド名

新生ティアヘム王国

ギルドマスター

セルティノ

レベル	60	成長点	18032	次レベル	332/600

ギルドメンバー	CL	種族	メイン	サポート	参考

スキル名	Lv	タイミング	効果
GHアリーナ	3	パッシブ	ギルドメンバー全員が行う攻撃のダメージに+2D
GHバイヤー	2	パッシブ	ドロップ品の売却価格+10%
情報網	1	メジャー	シナリオ3回。情報収集を任意の能力値の判定で行う。情報収集判定の直前に30G消費するごとに判定の達成値に+1する。（最大150G）
カジノ	1	メジャー	シナリオ3回。ギルドメンバーは[GL×1000]G以下の金額を消費して、GMとプレイヤーの代表は2Dを振る。ダイス目がGMより高い場合、[消費した金額×2]Gを得る
カジノII	3	メジャー	シナリオ1回。ギルドメンバーは[GL×10000]G以下の金額を消費して、GMとプレイヤーの代表は2Dを振る。ダイス目がGMより高い場合、[消費した金額×3]Gを得る
値引き	2	メジャー	買い物１割引き
目利き	1	パッシブ	ドロップ品決定ロール+1D
目利き	1	パッシブ	ドロップ品決定ロール+1D
目利き	1	パッシブ	ドロップ品決定ロール+1D
目利き	1	パッシブ	ドロップ品決定ロール+1D
目利き	1	パッシブ	ドロップ品決定ロール+1D
目利き	1	パッシブ	ドロップ品決定ロール+1D
目利き	1	パッシブ	ドロップ品決定ロール+1D

所持品			

軍資金：