ギルド名
空の柱

ギルドマスター
リーゼロッテ・ユーヴェンス

レベル	41	成長点	8430	次レベル	230/410

ギルドメンバー	CL	種族	メイン	サポート	参考
リーゼロッテ・ユーヴェンス	41	ヒューリン	クルセイダー	モンク	
ライ・ゴードン	41	ヒューリン	ドレッドノート	モンク	
ソフィア・イェルヴィ	41	エルダナーン	エレメンタリスト	サモナー	
カケル・カゼハヤ	41	アーシアン	ランペイジ	ウォーリア	

スキル名	Lv	タイミング	効果
限界突破	1	セットアッププロセス	シナリオ1回。ギルドメンバー全員が行うあらゆる判定に+1D、ダメージに+2D。ラウンド終了まで持続する。
蘇生	1	効果参照	シナリオ1回。任意のタイミングで使用。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。ギルドメンバー全員のMPを最大MPまで回復する。
陣形	3	セットアッププロセス	シナリオ3回。ギルドメンバー全員は戦闘移動を行う。移動は行わなくてもよい。ただし、移動が行うことができないキャラクターには効果がない。
高機動部隊	-	パッシブ	ギルドメンバー全員の行動値を+5する。重複可。
限界突破Ⅱ	-	パッシブ	限界突破の効果中、更にダメージに+2Dする。
再行動	1	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が全員行動済みになった時使用する。メンバー全員は未行動になる。
精鋭部隊	-	パッシブ	最大HPと最大MPを+5する。重複可。
最後の力	1	セットアッププロセス	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。
連携攻撃Ⅲ	-	パッシブ	連携Ⅲ:〜を全て使用可能。連携攻撃ⅠorⅡを選択した場合命中+1、両方を選択した場合命中+2。
連携攻撃Ⅱ	-	パッシブ	連携Ⅱ:〜を全て使用可能。連携攻撃ⅠorⅢを選択した場合命中+1、両方を選択した場合命中+2。
連携攻撃Ⅰ	-	パッシブ	連携Ⅰ:〜を全て使用可能。連携攻撃ⅠorⅢを選択した場合命中+1、両方を選択した場合命中+2。
高機動部隊	-	パッシブ	ギルドメンバー全員の行動値を+5する。重複可。
限界突破Ⅲ	-	パッシブ	限界突破の効果中、更にメンバーが行う判定に+1Dする。
精鋭部隊	-	パッシブ	最大HPと最大MPを+5する。重複可。
限界突破Ⅳ	-	パッシブ	限界突破の効果中、更に行為判定に+1Dする。
高機動部隊	-	パッシブ	ギルドメンバー全員の行動値を+5する。重複可。
祝福Ⅱ	-	効果参照	シナリオ1回。任意のタイミングで使用。ギルドメンバー全員のMPを【最大MP】まで回復する。<<祝福>>と同時に選択できる。
蘇生Ⅱ	-	効果参照	シナリオ1回。任意のタイミングで使用。ギルドメンバー全員のHPを【最大HP】まで回復する。<<蘇生>>と同時に選択できる。
精鋭部隊	-	パッシブ	最大HPと最大MPを+5する。重複可。
復活	1	効果参照	シナリオ1回。<<復活>>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フェイトを最大値まで回復する。
力の泉	-	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せよ。選択したスキルの「コスト」が1/2(端数切り上げ)にある。
力の泉Ⅱ	-	パッシブ	<<力の泉Ⅱ>>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せよ。選択したスキルの「コスト」が1/2(端数切り上げ)にある。ただし、<<力の泉>>で選択したスキルには効果はない。
ギルドシンボル	-	パッシブ	ギルドのシンボルとなるアイテム(重量0/化)ひとつ所持する。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の行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 課せ1D する。
ギルドシンボルⅡ	-	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】と【魔法防御力】に+5する。
士気高揚	-	パッシブ	ギルドマスターがシーンに登場している場合、ギルドマスター全員(ギルドマスター含む)が行うあらゆる判定に+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うあらゆる判定に-1Dする。
瞬足部隊	-	パッシブ	ギルドメンバー全員の【移動力】を+5する。重複可。
修練:感知	-	パッシブ	選択した能力値の判定に+1Dする。能力値ごとに別のギルドサポートとして扱う。
精鋭部隊	-	パッシブ	最大HPと最大MPを+5する。重複可。
精鋭部隊	-	パッシブ	最大HPと最大MPを+5する。重複可。

所持品

ファストブランド			

ギルド名

空の柱

ギルドマスター

リーゼロッテ・ユーヴェンス

レベル	41	成長点	8430	次レベル	230/410

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
命の滴	1	効果参照	命の滴は任意のタイミングで使用できる。HP回復とMP回復を行う。ギルドメンバー全員のHPとMPを[(GL+2)D]点回復する。命の滴の効果によるダイスはギルドマスターが振ること。
命の泉	1	効果参照	命の泉を取得するためにはGLが10レベル以上でなければならない。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とMPを[(GL+5)D]点回復する。命の泉の効果によるダイスはギルドマスターが振ること。
耐性:威圧	-	パッシブ	選択したバッドステータスごとに別のギルドサポートとして扱う。ギルドメンバー全員は選択したバッドステータスを受けない。
結束	-	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。
精鋭部隊	-	パッシブ	最大HPと最大MPを+5する。重複可。
潜在能力	1	クリンナッププロセス	シナリオ1回。取得には<<最後の力>>が必要。<<最後の力>>の使用回数を1回増やす。
魂の再臨	1	セットアッププロセス	シナリオ1回。そのシーン中に戦闘不能、あるいは死亡したギルドメンバー全員を蘇らせ、[HP]を[最大HP]まで回復し、全てのバッドステータスが回復する。<<魂の再臨>>を使用した場合、戦闘不能、死亡にかかわらずギルドメンバー全員が行動済みになる。
運命の手	1	効果参照	シナリオ1回。<<運命の手>>は任意のタイミングで使用できる。ギルドメンバー全員はフェイトによるダイス増加に、[幸運]の値を超えてフェイトを使用できる。ただし、フェイト10(未満になるような使用はできない。この効果はラウンド終了まで持続する。
耐性:毒	-	パッシブ	<<耐性>>を取得する際、バッドステータスからひとつ選択せよ。<<耐性:威圧>>のように記述し、選択したバッドステータスごとに別のギルドサポートとして扱う。ギルドメンバー全員は選択したバッドステータスを受けない。
修練:敏捷	-	パッシブ	選択した能力値の判定に+1Dする。能力値ごとに別のギルドサポートとして扱う。
修練:精神	-	パッシブ	選択した能力値の判定に+1Dする。能力値ごとに別のギルドサポートとして扱う。
修練:筋力	-	パッシブ	選択した能力値の判定に+1Dする。能力値ごとに別のギルドサポートとして扱う。

所持品			

軍資金：