ギルド名

ギルドマスター

レベル	20	成長点	1900	次レベル	0/200

ギルドメンバー	CL	種族	メイン	サポート	参考
アウニャ・メンディス	23	フィルボル	ドレッドノート	バーサーカー	PL:モモンガ団
セレーナ・ブランヴァニア	23	ヒューリン	ビショップ	セージ	PL:アストラ
雑なタンク	23	ベスティア（ビートル）	クルセイダー	フォーキャスター	PL:ごん太ん
仮組み	23	ヴァーナ	バナレット	シーフ	PL:ふむたん

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ギルドメンバー全員の【MP】を【最大MP】まで回復する。
ギルドハウス	1	効果参照	シナリオ3回。ラウンド進行中以外の任意のタイミングで使用可能。ギルドメンバー全員の所持している任意のアイテムをすべて売却可能。
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。
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う。戦闘移動を行わなくても良い。ただし、戦闘移動を行うことができないキャラクターには効果がない。
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。
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する。
GH:複合施設	1	パッシブ	選択時に、ギルドが取得しているギルドサポートから「レベル：1」の《GH：～》を二つ選択する。そのギルドサポートすべてを選択していなくとも効果を適用できる。
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、ギルドメンバーが行うあらゆる判定に-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。
守護の光	5	メジャー	シナリオ1回。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する。シーンに登場している任意のキャラクター全員が受けるHPダメージに-20する。シーン持続。
GH:ギルドキャッスル	5	パッシブ	《GH:ギルドキャッスル》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ひとつ選択せよ(「SL上限：1」のスキルは選択できない)。選択したスキルのSLを+1する。《GH:ギルドキャッスル》の効果でスキル上限を超えてもよい。
蘇生 II	10	効果参照	シナリオ1回。任意のタイミングでギルドメンバー全員の【HP】を【最大HP】まで回復する。《蘇生 II》は《蘇生》と同時に選択できる。
祝福 II	10	効果参照	シナリオ1回。任意のタイミングでギルドメンバー全員の【MP】を【最大MP】まで回復する。《祝福 II》は《祝福》と同時に選択できる。
潜在能力	10	クリンナップ	シナリオ1回。《最後の力》の使用回数を1回増やす。
魂の再臨	15	セットアップ	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、すべ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となる。
復活	20	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	5	パッシブ	《力の泉》を取得した際、各ギルドメンバーは自分が取得しているスキルからひとつ選択せよ。選択したスキルの「コスト」が1/2(端数切り上げ)になる。
力の泉 II	10	パッシブ	《力の泉 II》を取得した際、各ギルドメンバーは自分が取得しているスキルからひとつ選択せよ。選択したスキルの「コスト」が1/2(端数切り上げ)になる。ただし、《力の泉》で選択したスキルには効果はない。
目利き	1	パッシブ	ギルドメンバー全員が行う、エネミードロップ品決定ロールに+1Dする。
命の滴	1	効果参照	シナリオ1回。任意のタイミングで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。

所持品

軍資金：