ギルド名

ギルドマスター

レベル	9	成長点	360	次レベル	0/90

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
蘇生	1	効果参照	シナリオ一回　任意のタイミングでギルドメンバーのHPを最大HPまで回復する。
祝福	1	効果参照	シナリオ一回　任意のタイミングでギルドメンバーのMPを最大MPまで回復する。
陣形	1	セットアップ	シナリオ三回　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よい。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
限界突破	1	セットアップ	シナリオ一回　ギルドメンバーが行うあらゆる判定に＋１ｄ、あらゆるダメージに＋２ｄする。ラウンド終了まで持続する。
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マスターを除くギルドメンバー全員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。
ギルドハウス	1	効果参照	シナリオ三回　ギルドハウスは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。ギルドメンバー全員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。
GH：テンプル	3	パッシブ	ギルドメンバー全員が使用する、HP回復、MP回復を行うスキル、パワー、アイテム、ギルドサポートの効果に「GL＋3」する。ダイスロールの有無にかかわらず効果がある。
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する。
ギルドシンボル	3	パッシブ	ギルドのシンボルとなるアイテム（重量０）を一つ所持する。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が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（最低1ｄ）する。
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]点回復する

所持品			

軍資金：