ギルド名

ギルドマスター

| レベル | 5 | 成長点 | 100 | 次レベル | 0/50 |
|---|---|---|---|---|---|

| ギルドメンバー | CL | 種族 | メイン | サポート | 参考 |
|---|---|---|---|---|---|
| シーフ(遠 | 5 | ﾌｪｲ：ﾌｪｱﾘｰ | シーフ | レンジャー | 行動値14　属性：風 |
| シーフ(物 | 5 | ﾌｪｲ：ﾉｯｶｰ | シーフ | サムライ | 行動値11　属性：地 |
| アコライト(サポート | 5 | ﾌｪｲ:ﾚﾌﾞﾗｺｰﾝ | アコライト | セージ | 行動値7　属性：地 |
| メイジ(獣 | 5 | ﾌｪｲ:ﾅｲﾄﾒｱ | メイジ | サモナー | 行動値6　属性：闇 |
| ウォーリア(攻 | 5 | ﾌｪｲ：ﾔﾙｷﾘｰ | ウォーリア | バイキング | 行動値4　属性：光 |
| ウォーリア(防 | 5 | ﾌｪｲ：ﾃﾞｨﾅｼｰ | ウォーリア | ファランクス | 行動値1　属性：- |

| スキル名 | Lv | タイミング | 効果 |
|---|---|---|---|
| 陣形　Lv1　重複：× | ｼﾅﾘｵ3回 | セットアップ | ギルドメンバー全員は戦闘移動を行う。行わなくてもいいし、戦闘移動を行えない場合(エンゲージが封鎖されているなど)は効果がない。 |
| 祝福　Lv1　重複：× | ｼﾅﾘｵ1回 | 効果参照 | 任意のタイミングで使用可能。ギルドメンバー全員の【MP】を【最大MP】まで回復する |
| 蘇生　Lv1　重複：× | ｼﾅﾘｵ1回 | 効果参照 | 任意のタイミングで使用可能。ギルドメンバー全員の【HP】を【最大HP】まで回復する |
| 目利き　Lv1　重複：○ | - | パッシヴ | ギルドメンバー全員の行うエネミーのドロップ品決定ロールに+1Dする。重複した場合はその分だけダイスが増加する。 |
| 最後の力　Lv1　重複：× | ｼﾅﾘｵ1回 | 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。 |
| 士気高揚　Lv5　重複：× | - | パッシヴ | ギルドマス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あらゆる判定に+1D。ギルドマスターが戦闘不能(又は死亡)した場合、あらゆる判定に-1Dする |

| アイテム名 | 個数 | タイミング | 効果 |
|---|---|---|---|
| ハイHPポーション | 12 | ﾏｲﾅｰ、ﾒｼﾞｬｰ | 【HP】を[4D]点回復 |
| ハイMPポーション | 24 | ﾏｲﾅｰ、ﾒｼﾞｬｰ | 【MP】を[4D]点回復 |
| 毒消し | 12 | ﾏｲﾅｰ、ﾒｼﾞｬｰ | 使用者の受けている[毒]を回復 |
| 万能薬 | 6 | ﾏｲﾅｰ、ﾒｼﾞｬｰ | 使用者の受けているすべてのバッドステータスを回復 |

**所持品**

軍資金：

＜初期費用＞
全員12500G　合計75000G
＜残金＞
3505G　：シーフ(遠
7505G　：シーフ(物
3205G　：アコライト(サポート
10055G　：メイジ(獣
95G　　：ウォーリア(攻
1605G　：ウォーリア(防
25970G　：総合
10G:毒消し×12＝120G
300G:万能薬×6＝1800G
200G:ハイHPポーション×12＝2400G
300G:ハイMPポーション×24＝7200G
合計:11520G
ギルド残金:14450G
ポーション系は全員に均等に分配(毒消し2,万能薬1,ハイHPポーション2,ハイMPポーション4)
毒消し,万能薬：マイナー、メジャー：それぞれ使用者の受けている[毒],すべてのバッドステータスを回復
ハイMPポーション,ハイHPポーション：マイナー、メジャー：それぞれ使用者の【MP】,【HP】を[4D]点回復