ギルド名
宵闇の狂刃

ギルドマスター
ジュリー

レベル	5	成長点	112	次レベル	12/50

ギルドメンバー	CL	種族	メイン	サポート	参考
ジュリー	16	ヒューリン	スカウト	ニンジャ	PL：アストラ
コネット	7	ネヴァーフ	アコライト	ヒーラー	PL：ごん太ん
シーピュ	6	エルダナーン	アコライト	ハッカー	PL：唐揚げBOY
ジョン	11	ヒューリン	ウィザード	ルイネーター	PL：神無月
イゾルデ	17	ヒューリン	ウォーロード	サムライ	PL：ふむたん

スキル名	Lv	タイミング	効果
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)の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。
偽装情報	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する。機器ひとつを偽装、あるいは隠蔽することができる。どこまでの情報を偽装することができるかは、GMと相談してお決めください。偽装した情報を偽ることする場合、難易度(L+12)の情報収集に成功する必要がある。重複して選択した場合、使用回数が増加する。
御免状	5	パッシブ	ギルドの活動内容によって認知が変化する。(戦闘時)でのみ示しにくい限定されるのみ。ただし、評価はGMが決定すること。GMは特定の国家や集団のみでいい。この効果が有効であるかは、また、(戦闘時)はギルドメンバー全員達すなわちPCは、ギルドメンバーのみ(NPC除く)で選択されたとしても、それぞれ(そのPCなど)にとこと注意すること。
再行動	5	効果参照	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。
限界突破	1	セットアップ	シナリオ1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。ラウンド持続。
鍛冶屋	3	効果参照	シーン終了時に使用する。ギルドメンバー全員のスキルやアイテム、トラップ、パワーの効果で破壊されたアイテム1D、再び使用できるようになる。ただし、使用不可のアイテムや失われたアイテム、使用した「消耗品」などには効果はない。

所持品			
共有資金			
◇ラインギルド倉庫			
◇カナンギルド倉庫			

軍資金：

■ギルド名
「宵闇の狂刃」

■設定
厄介な大物妖魔を人知れず打ち滅ぼすことを目的としたギルド。
しかし、王侯貴族に成り代わっていた妖魔を討伐したことをきっかけとして、あらぬ嫌疑をかけられた末に暗殺者ギルドとしての地位を確立してしまう。ギルドメンバーの一部は暗殺に特化した部隊として活動しており、今では暗殺対象が妖魔かどうかを確認しているかは定かではない。
ギルドマスターのジュリーは要人の中に紛れ込んだ妖魔を殺しているだけだと主張するが、周辺諸国の貴族からは敵に回すと危険な集団と認知されていると同時に利用価値があると思われている。
表向きの依頼を受ける時は「討滅の矢」と名乗り、普通の冒険者として活動している。ギルドメンバーの中には「宵闇の狂刃」の名前を知らず、暗殺者ギルドに所属しているとは夢にも思っていない者も多い。
副マスターのコネットはギルド「討滅の矢」のギルドマスターとして活動しており、周囲からもこのギルドのマスターと認識されている。本来のトップであるジュリーは「討滅の矢」としてはただのギルドメンバーとして認知されており、事情を知っているメンバーは新しく入って来たメンバーが、ジュリーに粗相をしないか目を光らせている。過去に手を出そうとした新入りが神殿送りになったのは記憶に新しい出来事である。
ギルドマスターの意向により、ホブゴブリン及びその血が混じっている者の加入は認められない。

■解放エリア予定
GL5時：マジェラニカ
GL10時：エリンディル東方
GL15時：アルディオン東方
GL20時：アースラン