



## フェイルーンの勢力ガイド

フォーゴトン・レルムでは、5つの勢力が台頭してきています。フェイルーンの民衆を脅かす破壊的な軍団に対抗する一方で、各勢力はそれぞれ独自の動機、目標、そして哲学を持って、それぞれの使命を達成しようとしています。他の勢力よりも英雄的なものもありますが、大きな脅威を阻止しなければならない問題が発生した場合は、全ての勢力が団結して共に事に当たります。

〔訳注：フォーゴトン・レルムの世界ではヒューマン、エルフ、ドワーフなどの知的種族たちは、“領主同盟”、“エメラルド団”、“ハーバー”といった【勢力】を形成しています。ALでは、PCはこれら主要な勢力に加入することが可能であり、加入することで様々な恩恵が得られます。本ドキュメントは組織の説明と、“恩恵”の説明をしています。PCは組織に加入することで何らかの事件に巻き込まれる可能性があります、DMにとっては良いアドベンチャーのフックとなり、またプレイヤーにとってもワクワクする冒険に誘ってくれる切っ掛けになるのです。〕

〔訳注：未訳サプリメントの『Volo's Guide to Monster』で作成可能なゴブリン等のモンスター種族をプレイする場合は、人間社会での後ろ盾となる勢力に必ず加入しなければならないことがALのレギュレーションで定められています。ALとは公認のプレイング組織化団体 Adventurers League のことです。〕

**Organized Play:** Chris Lindsay

**D&D Adventurers League Wizards Team:** Adam Lee, Chris Lindsay, Mike Mearls, Matt Sernett

**D&D Adventurers League Administrators:** Alan Patrick, Bill Benham, Travis Woodall, Claire

Hoffman, Greg Marks, Lysa Chen

翻訳2019/03

## 勢力ガイド

D&D Adventurers League として D&D をプレイするのであれば、勢力は重要な要素です。勢力に所属することは時々責任を持つことを意味しますが、同時に支持と奉仕に対する報酬をもたらします。あなたが勢力を切り替えたり勢力を去ったりした場合、あなたは古い勢力で得たすべての階級と名声点を失い、新しい勢力では名声点をゼロにして最低ランク〔訳注：新参者のこと〕から始めなければなりません。

重要なことは、『Volo's Guide to Monster (未訳)』の種族で作られたキャラクターは派閥を持つことが要求されるということです〔\*〕。あなたが勢力を去ると、もちろんその人はその種族で承認された他の派閥に移動していない限り、そのキャラクターはプレイできなくなります。

特定の勢力に関する追加情報は D&D Adventurers League Player's Guide にあります。

\* VGM 収録のゴブリン等のモンスター種族は勢力に属することで、主要種族の文明における居場所を担保するのである。

## 勢力の昇級と恩恵

いずれかの派閥に勢力しているキャラクターが冒険を完了すると、そのキャラクターは勢力の目標を達成することで名声を得ます。これは与えられた冒険の終わりに名声点を与えられるように表現されます（『DMG』P21）。

### 勢力の昇級

キャラクターが名声を上げて秘密のミッションを完了すると、彼らは彼らの勢力の階級が上がり、彼らにより大きい権威とさらなる恩恵を与えます。

### 勢力の階級

階級	名声点	前提条件
1	0	—
2	3	—
3	10	5 レベル、秘密の依頼を 1 つ達成
4	25	11 レベル、秘密の依頼を 3 つ達成
5	50	17 レベル、秘密の依頼を 10 達成

## 勢力の恩恵

### 第 1 階級：新参者

これは、最初に派閥に参加したときにキャラクターが獲得する階級です。キャラクターの作成時またはキャラクターが参加したいときにいつでも利用可能です。

**勢力の活動に参加する。** あなたはあなたの勢力に特有と考えられるあらゆる活動に参加することができます。

**名声を得る。** あなたはあなたの勢力で名声点を獲得し、昇級することができます。

**仕事の割り当て** 新参者として、あなたは冒険の間に勢力によって割り当てられる仕事を引き受ける資格を得ます。これらは多くの D&D Adventurers League の冒険に見られるマイナーなサイドクエストです。

**勢力の記章。** あなたはあなたの派閥の記章を受け取り、身につけたり携帯したりすることになります。

## 勢力の記章

勢力	アイテム
ハーバー	ピン
ガントレット騎士団	ペンダント
エメラルド団	葉を象った留め金
領主同盟	印章指輪（掌を表す）
ゼンタリム	金貨（刻印）

〔訳注：各勢力の説明は p.5 から。〕

### 名声点

“この冒険者は特定の勢力または組織の中で、どれほどの地位にあるか”を記録するために使えるオプション・ルール。1 人のキャラクターが複数組織の構成員となっている場合、プレイヤーはそのキャラクターの名声点を組織ごとに独立して記録する。

### 名声点の獲得

組織の利益にかなう、あるいは組織とじかに関わる任務や使命を達成することで名声点を得る（DM は上昇値を任意に設定できる）。名声点は通常、経験点を与えるのと同じタイミングで与えられる。

- 組織の利益になることをする（1 点上昇）
- 組織から特に割り振られた任務や組織の直接の利益になる任務を達成する（2 点上昇）

『DMG』P21, 22

第2階級：エージェント（党員）

エージェントは、彼らが勢力の目標と一致しており、より責任を負うことができることを示しました。

**秘密の依頼** 特定の冒険の間、あなたはあなたの派閥を代表して秘密の任務を受ける機会を与えられるかもしれませんが。これらの任務の完了はあなたに追加の利益を得るか、あなたがあなたの派閥内でより高いランクに進むことを可能にするかもしれません。

**冒険者の弟子。** あなたのキャラクターはあなたの勢力内からより高いランクの冒険者への弟子として働くことができます。詳細については、下記の「師弟の特典」のセクションを参照してください。

**勢力の訓練。** あなたのキャラクターは、あなたの勢力で最もよく使われる道具等のための効率のよい訓練課程を利用することができます。この訓練は通常の訓練（『PHB』P187）と比べて半分の時間（125 日）で済みます。また訓練費用も低コストで 125 gp を支払うだけでよくなります。

勢力の訓練

勢力	利用可能な訓練
ハーパー	楽器、書道用品、変装用具
ガントレット騎士団	鍛冶道具、革細工道具、大工道具、石工道具、乗物
エメラルド団	薬草師道具、木彫道具、地図作成道具
領主同盟	宝石細工道具、石工道具、航海道具、画材、ゲーム道具、主要な言語
ゼンタリム	変装用具、偽造用具、調毒道具、盗賊道具

第3階級：ストルワート（愛党者）

ストルワートは信頼できる勢力メンバーであり、多くの秘密を託されており、さらなる支援を受けるに値する。

**冒険の合間の党員活動。** あなたは冒険の合間の活動をするとき、あなたに追加の利益を与える勢力特有の冒険の合間の活動を選択することができます。あなたの勢力が現在のストーリーのシーズン中に特定の冒険の合間の活動をしている場合は、D&D アドベンチャラーズリー

グのダンジョンマスターズガイドに記載されています。

**アイテム調達** リソースの消費で、あなたはあなたの勢力から魔法のアイテムを獲得することができます。アイテムを調達するには、勢力のためにマイナーな冒険をし（冒険の合間の日数で表される）、あなたの勢力に奉仕するために賄賂や慈善行為を（gp 等の支出で表される）規定の額だけ提供しなければなりません。

これと引き換えに受け取られたアイテムによってあなたの魔法のアイテム所持可能数を増加させますが、このアイテムは取引できません。アイテム調達オプションの表に示されているように、一部のアイテムは特定の勢力に対してのみ利用可能です。キャラクターは、それぞれのアイテムに関連する冒険の合間の日数と貨幣のコストを支払う限り、アイテムをいくつでも購入できます。さらに、レアアイテムを獲得するには最低 5 レベルでなければなりません。

アイテム調達コスト

レアリティ	冒険の合間の日数	金額
アンコモン	50	500gp
レア	100	5,000gp

アイテム調達オプション

勢力	アンコモン	レア
全て	+1 武器 +1 盾	+1 鎧
ハーパー	クローク・オヴ・エルヴンカインド(162)	リング・オヴ・スベル・ストアリング(205)
ガントレット騎士団	クローク・オヴ・プロテクション(163)	リング・オヴ・レジスタンス(206)
エメラルド団	クローク・オヴ・ザ・マンタ・レイ(162)	リング・オヴ・アニマル・インフルエンス(202)
領主同盟	リング・オヴ・マインド・シーリング(206)	ケープ・オヴ・ザ・マウンティバンク(163)
ゼンタリム	スリッパーズ・オヴ・スパイダー・クライミング(172)	リング・オヴ・イヴェイジョン(202)

## 第4階級：指導者

指導者の言葉は勢力内で信頼されます。彼らは、より低い階級の構成員から、勢力の信義の頂に立つ者として尊敬されます。

**師匠になる** 弟子としてエージェントまたはストルワートを指定できます。師弟の特典のセクションを参照してください。

**勢力の慈善家。** あなたの勢力の指導者として、冒険が完了した後で、あなたは一緒に冒険していなくても、あなたは勢力の一員にレイズ・デッド、リザレクション、またはトゥルー・リザレクションの呪文を支払うかキャストすることを選択できます。その際、自分自身で呪文を唱えるのではないと仮定すると、あなたは呪文詠唱サービスの全費用に加えて 25 の冒険の合間の日数を支払わなければなりません（身体を運んで、クレリックを見つけるために）。

## 第5階級：代表者

代表者は彼らの勢力の指導者の中に深く根付いており、勢力の決定を導く大きな影響力を持っています。

**代表者になる。** あなたが他の勢力メンバーと一緒にこのキャラクターをプレイするとき、あなたは勢力の中でランクの低いメンバー（少なくともエージェント）を一人選んで、ゲーム開始時にインスピレーションを与えることができます。これはゲームセッションの終わりまでに使用されなければ、失われます。

## 師弟関係

同じ勢力内の 2 人のキャラクター（異なるプレイヤーによってプレイされる）は、師弟関係になることを選ぶことができます。師匠は少なくとも指導者〔訳注：第4階級〕でなければならない、弟子はより低いランクでなければならない、少なくともエージェント〔訳注：第2階級〕です。

師匠は、一度に 1 人の弟子しか持つことができません。同様に、弟子は師匠を 1 人しか持つことができません。

この関係は、弟子または師匠が死ぬまでか、弟子が師匠と同じランクに達するまでか、または（一方のプレイヤーの参加状況が非アクティブになったり、連絡が取れなくなったりするなど）やむを得ない事情があるまで継続する。

## 師匠と弟子の活動

関係の中の各キャラクターは、ストーリー賞、「勢力の師匠（弟子の名前）」または「勢力の弟子（師匠の名前）」を獲得し、特定の活動に参加する資格があります。

**冒険の詳細** 師弟の絆があるとき、彼らはお互いに参加してきた魔法アイテムと勢力の秘密の依頼の場所を明らかにします。この活動に関連する追加費用はありません。

**アイテム取引** 師弟の間で魔法のアイテムを交換するとき、冒険の合間の活動として費やす日数は、通常の 15 日の代わりにわずか 10 日です。

**パートナーとの修行** 冒険の前に一緒に戦闘の練習することによって、師匠と弟子は無料の戦闘能力を得ることができます。師匠と弟子の両方が同じ冒険グループに参加しているとき（彼らは単に同じキャンペーンに参加しているというだけではダメで、同じテーブルと一緒にいる必要があります）、師匠と弟子は冒険の開始前に冒険の合間の活動として 5 日を費やすことがあります。そうした場合、彼らは以下の利点を得る。

- 一方の参加者が他方の参加者にもたらされた効果に対して行われたセーヴィング・スローに有利を得る。
- 小休憩ごとに参加者はボーナスアクションとして、もう一方を支援するための支援アクションを行うことができる。
- どちらの参加者も、もう一方の参加者が遠隔攻撃を行う際に遮蔽にならない。

## 弟子の活動

**言語と道具の訓練** 弟子は、125 日の冒険の合間の活動中に彼らの師匠が習熟しているいずれかの言語または道具の習熟度も学ぶことができます（gp 費用なし）。

**助言の言葉。** 師匠は冒険やチャプター〔訳注：単発シナリオ1本か、長編ならば1つの章〕の間に1回の能力値判定、セーブ、または攻撃ロールで弟子に有利を与える。この効果を得るには弟子は冒険の合間に5日かける必要があり、冒険の開始前にDMに宣言しておく必要があります。

## 師匠の活動

**良き指導者の名声。** 師匠が新しい弟子を引き受けると、昇級のための前提条件である「秘密の依頼の達成」1回分としてカウントします。これは1キャラクターにつき1回しか実行できません。

**教えることによって学ぶ。** 師匠は、単発シナリオ1本やハードカバー本のシナリオ1章の間に1回のチェック、セーブ、または攻撃ロールで有利になります。この効果を得るには師匠は冒険の合間に5日かける必要があり、冒険の開始前にDMに宣言しておく必要があります。

**勢力内の教育者。** 弟子をとることによって、あなたはあなたにアドバイスを求める勢力内の他のメンバーと近づくようになります。あなたがこのアドバイスを施すことで、あなたはあなたの勢力でより多くの者に知られるようになります。あなたは名声点1点と引き換えに30日の冒険の合間の活動を過ごすことができます。これは1キャラクターにつき1回しか実行できません。

**師匠の誇り** あなたの弟子が力を増すにつれ、彼らの行為はあなたに影響を及ぼします。あなたの弟子がより高いレベル（レベル5、11、または17）に到達するたびに、あなたは名声点1を得ます。

## ハーバー

ハーバーは平等を主張し、ひそかに権力の乱用に反対している世界に散らばる呪文使いとスパイのネットワークです。この組織は慈悲深く、知識が豊富で、秘密を守ります。善属性のバードやウィザードは、一般的にハーバーに引き寄せられます。



### 目標

- フェイルーン全土の情報を集める。
- 内密な手段で公平性と平等を促進する。
- 勢力が大きくなりすぎる暴君やリーダー、政府、そして組織を阻止する。
- 弱者、貧乏人、抑圧されている人々を助ける。

### 信念

- 情報や秘術知識はいくらあっても多すぎるということはない。
- あまりに大きな力は腐敗につながる。魔法の濫用は特に危険であり、きびしい監視が必要だ。
- いかなる者も無力であってはならない。

### 構成員の特徴

ハーバーの党員は、一人で行動するように訓練され、そして彼ら自身のリソースに頼る。彼らが擦り傷を負ったとき、彼らは彼らを救うために彼らの仲間のハーバーに頼りません。それにもかかわらず、ハーバーは必要に応じて互いに助け合うことに専念しており、ハーバー間の友情はほとんど解読不可能です。熟練したスパイや侵入者は、さまざまな装いや秘密の身元を使って関係を形成し、情報ネットワークを開拓し、他の人を操作して必要なことをさせます。ほとんどのハーバーは秘密裏に作業することを好みますが、例外があります。

### 階級

- ウォッチャー（第1階級）
- ハープシャドウ（第2階級）
- ブライトキャンドル（第3階級）
- ワイズ・アウル（第4階級）
- ハイ・ハーバー（第5階級）

## ガントレット騎士団

ガントレット騎士団は、他人を邪悪な者の憂鬱から守る、忠実で警戒心のある正義の探求者で構成されています。その組織は名誉を重んじ、用心深くそして熱心です。クレリック、モンク、そしてパラディン（しばしば秩序にして善である）は一般的にガントレット騎士団に引き寄せられます。



### 目標

- 武装し、悪に対して警戒する。
- 秘密のパワーグループや本質的に邪悪な生物などの邪悪な脅威を特定する。
- 正義を実行する。
- 悪を成した者を討伐する（先に攻撃を仕掛けない）。

### 信念

- 信仰は悪に対する最大の武器です - 自分の神、自分の友達、そして自分自身への信仰。
- 悪との戦いは、並外れた強さと勇気を必要とする並外れた使命です。
- 邪悪な行為を罰することは公正です。悪い考えを罰することとはそうではありません。

### 構成員の特徴

ガントレット騎士団は、宗教的な熱意またはきちんと研がれた正義と名誉の感覚によって動かされる、志を同じくする献身的な個人の集まりです。友情と仲間意識は騎士団のメンバーにとって重要です。そして、彼らは同胞への信頼と絆を共有し常に保ち続けます。やる気のある兵士のように、ガントレット騎士団のメンバーは彼らがしていることで最高になることを目指しており、彼らの精巧さを試すことを楽しみにしています。この組織の中には一匹狼のような人物はいるかも知れませんが、ほとんどいません。

### 階級

- シェヴァル（第1階級）
- マーシャン（第2階級）
- ホワイトホーク（第3階級）
- ヴィンディケイター（第4階級）
- ライチャス・ハンド（第5階級）

## エメラルド団

エメラルド団は不自然な脅威を根絶しながら自然の秩序を維持する荒野の野外生活者の広範なグループです。組織は分権化され、丈夫で、思いやりがあります。

善または中立属性のバーバリアン、ドルイド、そしてレンジャーは、一般的にエメラルド団に引き寄せられています。



### 目標

- 自然な秩序を回復し、維持する。
- 不自然なものはすべて破壊する。
- 世界の元素の力を抑えます。
- 文明と自然が互いを破壊するのを防ぎます。

### 信念

- 自然の秩序は尊重され保存されなければならない。
- 自然の秩序を乱す力は破壊されなければなりません。
- 文明と自然は平和的に共存することを学ばなければなりません。

### 構成員の特徴

エメラルド団のメンバーは広範囲に分布しており、通常は独立して運営されています。彼らは他人よりも自分自身に頼ることを学びます。過酷な世界で生き残るためには、ある種の戦闘と生き残りのスキルを最大限に発揮することと熟練することも必要です。他の人が荒野の危険から生き残るのを助けることに専念しているエンクレープのメンバーは、神聖な空き地を守り、自然のバランスを保つことを責められている他のメンバーよりも社会的です。

### 階級

- スプリングウォーデン（第1階級）
- サマー스트ライダー（第2階級）
- オータムリーヴァー（第3階級）
- ウィンターストーカー（第4階級）
- マスター・オヴ・ザ・ワイルド（第5階級）



## 領主同盟

領主同盟は、相互の安全と繁栄に係る確立された政治的権力の緩い連合です。この組織は攻撃的、軍事的、そして政治的です。秩序または中立属性のファイターやソーサラーは、一般的に領主同盟に引き寄せられます。



### 目標

- 都市の安全性と繁栄、その他のフェイルーンの集落を確保する。
- 秩序を乱す勢力に対する強力な連合を維持する。
- 確立された権限に対する脅威を予防的に排除します。
- 己の主君や故郷に名誉と栄光をもたらす。

### 信念

- 生き残るために、全員が団結して、文明を脅かす暗黒部隊と立ち向かわなければなりません。
- 国のためにあなたが立ち上がらねばなりません。あなただけがあなたの主と故郷に名誉、栄光、そして繁栄をもたらすことができます。
- 敵がやって来るのを待ってはいけません。最善の防御は強い攻撃です。

### 構成員の特徴

彼らの故郷への脅威を探し出しそして破壊するために、領主同盟のエージェントは彼らは何をするかについて高度に訓練されなければなりません。その分野でのスキルに匹敵するものはほとんどありません。彼らは守るべき人々の栄光と安全のために、そして彼らを支配する領主のために戦い、そして彼らは誇りを持ってそうします。しかし、領主同盟は、そのメンバーがお互いに「うまくプレイする」場合にのみ生き残ることができ、それにはある程度の外交が必要です。領主同盟内の不正なエージェントはまれですが、脱退が起こることが知られています。

### 階級

- クローク（第1階級）
- レッドナイフ（第2階級）
- スティングブレード（第3階級）
- ウォーデューク（第4階級）
- ライオンクラウン（第5階級）

## ゼンタリム

ゼンタリムは、その影響力と力をフェイルーン全体に広げようとしている、背徳的なシャドウネットワークです。この組織は、野心的で、日和見主義的で、そして実力主義的です。中立または悪のログおよびウォーロックは、一般的にゼンタリムに引き寄せられています。



### 目標

- すばらしい富。
- 権力を掌握する機会を探す。
- 重要な人々と組織に影響を与える。
- フェイルーンを支配する。

### 信念

- ゼンタリムが君の家族だ。君はゼンタリムに気を配り、ゼンタリムは君に気を配る。
- 君の運命を決めるのは君自身だ。君が手に入れるに値するものを手に入れるがいい。
- どんな物にも人にも値段がある。

### 構成員の特徴

ゼンタリムのメンバーは、自分自身を大家族の一員として考え、リソースとセキュリティを“<sup>ブラックネットワーク</sup>黒の組織”に依存しています。ただし、メンバーには、自分の利益を追求し、ある程度の個人的な力や影響力を得るための十分な自治権が与えられています。“<sup>ブラックネットワーク</sup>黒の組織”は実力主義です。実際には、組織としては個々のメンバーの改善に投資するよりも、プロパガンダと影響力を広めることに関心がありますが、ゼンタリムは、「最高の最高」をお約束します。

### 階級

- ファング（第1階級）
- ウルフ（第2階級）
- ヴァイパー（第3階級）
- アードラゴン（第4階級）
- ドレッド・ロード（第5階級）

## 訳者注記

勢力のルールは、「背景」を拡張するような、キャラクターの内面を描くための色彩が強い。背景を選ぶことでフェイルーン社会の一員としてワクワクするような体験を味わうことができるのが最大のメリットなのである。

勢力への参加によって PC の行動が制限されてしまうことを警戒するプレイヤーがいるかも知れないが、そのような心配は要らない。冒険者が勢力に参入することで、通常の冒険に支障を来すようにはデザインされていない。いずれの勢力も、個々の冒険者に行動を強制するような制度は存在せず、組織というよりはネットワーク（同志の繋がり）に近いものだと考えるといい。