

<https://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/draconic-options>  
<https://media.wizards.com/2021/downloads/Unearthed-Arcana-2021-Draconic-Options.pdf>

## UNEARTHED ARCANA 2021

### Draconic Options

By Ben Petrisor, Taymoor Rehman, Dan Dillon, James Wyatt, and Jeremy Crawford

This playtest document presents race, feat, and spell options related to dragons in DUNGEONS & DRAGONS. First is a trio of draconic race options presented as an alternative to the dragonborn race in the Player's Handbook, as well as a fresh look at the kobold race. Then comes a handful of feat options that reflect a connection to draconic power. Finally, an assortment of spells—many of them bearing the names of famous or infamous dragons—offer a variety of approaches to manifesting dragon magic. This Is Playtest Material The D&D material in this article is presented for playtesting and to spark your imagination. These game mechanics are in draft form, usable in your D&D campaign but not refined by full game design and editing. They aren't officially part of the game and aren't permitted in D&D Adventurers League events. Feedback. The best way for you to give us feedback on this material is in the survey we'll release on the D&D website soon. If we decide to make this material official, it will be refined based on your feedback, and then it will appear in a D&D book. Power Level. The character options you read here might be more or less powerful than options in the Player's Handbook. If a design survives playtesting, we adjust its power to the desirable level before official publication. This means an option could be more or less powerful in its final form.

### Draconic Races

The dragonborn race in the Player's Handbook is one way to reflect a character with dragons somewhere far back in their ancestry. This document offers three variant dragonborn races you can choose instead, if you want a character with clearer connections to a specific draconic ancestry, as well as a new version of the kobold race. When you're making a new character using one of these races, use the rules under "Creating Your Character" to fill out the details of your character.

## アンアースド・アルカナ 2021

### ドラコニック・オプション

ベン・ペトリサー、ティム・ア・リーマン、ダン・ディロン、ジェームズ・ワイアット、ジェレミー・クロフォード著

このプレイテスト・ドキュメントでは、『ダンジョンズ & ドラゴンズ』に登場するドラゴンに関する種族、特技、呪文のオプションを紹介する。まず、『プレイヤーズ・ハンドブック』に掲載されているドラゴンボーンに代わるドラコニックの種族オプション3種と、コボルドの種族を新たに紹介している。次に、ドラコニックの力を反映したいいくつかの特技オプションがあります。最後に、有名なドラゴンや悪名高いドラゴンの名前を冠した呪文の数々が、ドラゴンの魔法を発現させるための様々なアプローチを提供しています。この記事はプレイテスト用の資料です。この記事に掲載されているD&Dの資料は、プレイテストやあなたの想像力を刺激するために提供されています。これらのゲーム・メカニクスはD&Dキャンペーンで使用可能だが、ドラフト形式であり、完全なゲーム・デザインと編集によって洗練されたものではない。これらは公式にはゲームの一部ではなく、D&D Adventurers Leagueのイベントでは許可されていません。

### フィードバック

この素材についてのフィードバックを行うには、近日中にD&Dウェブサイトで公開されるアンケートへの回答が一番です。この素材を正式に発行することになった場合、皆さんのフィードバックを元に改良され、D&Dの書籍に掲載されることとなります。

## パワーレベルについて

ここで読むことができるキャラクターの選択肢は、『プレイヤーズ・ハンドブック』に掲載されている選択肢よりもパワーが高いかもしれませんし、低いかもしれません。あるデザインがプレイテストに合格した場合、公式出版の前にそのパワーを望ましいレベルに調整します。つまり、最終的にはその選択肢のパワーが高くなったり低くなったりする可能性があるのです。

## ドラコニック種族

『プレイヤーズ・ハンドブック』に掲載されているドラゴンボーンは、ドラゴンを祖先に持つキャラクターを表現する方法です。このドキュメントでは、特定のドラコニックの祖先とのつながりを明確にしたキャラクターを作りたい場合に、代わりに選択できる3種類のドラゴンボーン種族と、新しいバージョンのコボルド種族を紹介しています。これらの種族を使って新しいキャラクターを作る際には、「キャラクターの作成」にあるルールを使って、キャラクターの詳細を記入してください。

## Creating Your Character

When you create your D&D character, you decide whether your character is a member of the human race or one of the game's fantastical races. Alternatively, you can choose one of the following draconic races. If you create a character using a race option presented here, follow these additional rules during character creation.

### Ability Score Increases

When determining your character's ability scores, you increase one of those scores by 2 and increase a different score by 1, or you increase three different scores by 1. Follow this rule regardless of the method you use to determine the scores, such as rolling or point buy.

The "Quick Build" section for your character's class offers suggestions on which scores to increase. You're free to follow those suggestions or to ignore them. Whichever scores you decide to increase, none of the scores can be raised above 20.

### Languages

Your character can speak, read, and write Common and one other language that you and your DM agree is appropriate for the character. The Player's Handbook offers a list of widespread languages to choose from. The DM is free to add or remove languages from that list for a particular campaign.

### Creature Type

Every creature in D&D, including every player character, has a special tag in the rules that identifies the type of creature they are. Most player characters are of the Humanoid type. A race option presented here tells you what your character's creature type is.

Here's a list of the game's creature types in alphabetical order: Aberration, Beast, Celestial,

Construct, Dragon, Elemental, Fey, Fiend, Giant, Humanoid, Monstrosity, Ooze, Plant, Undead.

These types don't have rules themselves, but some rules in the game affect creatures of certain types in different ways. For example, the text of the cure wounds spell specifies that the spell doesn't work on a creature that has the Construct type.

## キャラクターの作成

D&Dのキャラクターを作成する際には、そのキャラクターが人類の一員であるか、ゲーム内の幻想的な種族であるかを決定します。その際に、以下のドラコニック種族のうちの1つを選択することもできます。ここで紹介されている種族を選択してキャラクターを作成する場合、キャラクター作成時に以下の追加ルールに従ってください。

## 能力値の上昇

キャラクターの能力値を決定する際に、1つの能力値を2増加させ、別の能力値を1増加させるか、3つの能力値を1増加させるかのいずれかを行います。

キャラクターのクラスの「簡易作成法」セクションでは、どの能力値を増やすべきかの提案があります。それらの提案に従うのも、無視するのも自由です。どの能力値を上げるにしても、どの能力値も20以上にはできません。

#### 言語

あなたのキャラクターは、共通語と、あなたとあなたのDMがそのキャラクターに適していると同意した他の1つの言語を話し、読み、書くことができます。『プレイヤーズ・ハンドブック』には、広く普及している言語のリストが掲載されているので、そこから選ぶことができます。DMは特定のキャンペーンのために、このリストから言語を追加したり削除したりすることができます。

#### クリーチャー種別

プレイヤー・キャラクターを含め、D&Dに登場するすべてのクリーチャーには、その種別を特定する特別なタグがルールに記されています。ほとんどのプレイヤー・キャラクターは人型生物です。ここで紹介されている種族オプションは、あなたのキャラクターのクリーチャー・タイプを教えてください。

このゲームのクリーチャー・タイプをあいいうえお順に並べてみました。アンデッド・異形・エレメンタル・怪物・巨人・植物・人造・セレスチャル・ドラゴン・粘体・人型生物・フィンド・フェイ・野獣。これらの種別それぞれにルールはありませんが、ゲーム中のルールの中には、特定の種別のクリーチャーに異なる影響を与えるものがあります。例えば、キュア・ウーンズの説明文には、人造のクリーチャーにはその呪文が効かないことが明記されています。

#### Chromatic Dragonborn

Dragonborn with chromatic ancestry claim the raw elemental power of the chromatic dragons. The vibrant colors of the chromatics—black, blue, green, red, and white—gleam in their scaled skin and in the deadly energy of their breath weapons. Theirs is the raw elemental fury of the volcano, of biting arctic winds, of raging lightning storms; theirs also is the subtle whisper of swamp and forest, corrosive and toxic.

#### Chromatic Dragonborn Traits

You have the following racial traits.

**Creature Type.** You are a Humanoid.

**Size.** You are Medium.

**Speed.** Your walking speed is 30 feet.

**Chromatic Ancestry.** You trace your ancestry to a chromatic dragon, granting you a special magical affinity. Choose one type of dragon from the Chromatic Ancestry table. This determines the damage type for your other traits as shown in the table.

#### Chromatic Ancestry

##### Dragon Damage Type

Black Acid

Blue Lightning

Green Poison

Red Fire

White Cold

**Breath Weapon.** When you take the Attack action, you can replace one of your attacks with an exhalation of a magical energy in a 30-foot line that is 5 feet wide. Each creature in the area must make a Dexterity saving throw against a DC equal to 8 + your Constitution modifier + your proficiency bonus. A creature takes 2d8 damage of the type associated with your Chromatic Ancestry on a failed save, and half as much damage on a successful one. This damage increases by 1d8 when you reach 5th level (3d8), 11th level (4d8), and 17th level (5d8).

You can use this trait a number of times equal to your proficiency bonus, and you regain all expended uses when you finish a long rest.

#### クロマティック・ドラゴンボーン

クロマティック・ドラゴンの祖先を持つドラゴンボーンは、クロマティック・ドラゴンの原初のエレメンタル・パワーを持っています。黒、青、緑、赤、白といった鮮やかな色彩が、その鱗状の皮膚やプレス攻撃の致命的なエネルギーに輝いています。彼らは火山の生々しい元素の怒り、北極の風、荒れ狂う稲妻の嵐を表現していますが、沼地や森の繊細な囁き、腐食性や毒性も表現しています。

クロマティック・ドラゴンボーンの特徴

君は以下の種族特徴を持っています。

種別: 人型生物

サイズ分類: 中型

移動速度: 歩行移動速度30フィート

色彩的祖先。君の祖先はクロマティック・ドラゴンであり、君は特別な魔法の親和性が与えられている。色竜祖先表からドラゴンの種類を1つ選ぶ。表に示されているように、これによってあなたの他の特性のダメージタイプが決まる。

色竜祖先表

ドラゴン ダメージタイプ

ブラック [酸]

ブルー [電撃]

グリーン [毒]

レッド [火]

ホワイト [冷気]

プレス攻撃。君が攻撃アクションを取るとき、君は自分の攻撃の1つを、幅5フィートの30フィート内の魔法エネルギーのプレスに置き換えることができる。その範囲内の各クリーチャーは、「8+君の【耐久力】修正値+君の習熟ボーナス」に等しいDCに対して、【敏捷力】セービング・スローを行わなければならない。失敗した場合は2d8のダメージを受け、成功した場合は半分のダメージを受ける。このダメージは、5レベル(3d8)、11レベル(4d8)、17レベル(5d8)になると1d8ずつ増加する。

この特徴は習熟ボーナスに等しい回数使用することができ、大休憩を終えると使用した回数を回復する。

Draconic Resistance. You have resistance to the damage type associated with your Chromatic Ancestry.

Chromatic Warding. Starting at 3rd level, as an action, you can channel your draconic energies to protect yourself. For 10 minutes, you become immune to the damage type associated with your Chromatic Ancestry. Once you use this trait, you can't do so again until you finish a long rest.

ドラゴンの抵抗力: 色竜祖先に関連したダメージタイプへの抵抗を持つ。

色竜結界:

3レベルから、アクションとして、ドラコニック・エネルギーを使って自分を守ることができます。10分間、自分の色竜祖先に関連したタイプのダメージに対して完全耐性を持つようになる。一度この特徴を使用すると、大休憩を終えるまで再び使用することはできません。

Metallic Dragonborn

Dragonborn with metallic ancestry lay claim to the unflinching tenacity of the metallic dragons—brass, bronze, copper, gold, and silver—whose hues glint in their scales. Theirs is the fire of hearth and forge, the cold of high mountain air, the spark of inspiration, and the scouring touch of acid that cleanses and purifies.

Metallic Dragonborn Traits

You have the following racial traits.

Creature Type. You are a Humanoid.

Size. You are Medium.

Speed. Your walking speed is 30 feet.

Metallic Ancestry. You trace your ancestry to a metallic dragon, granting you a special magical affinity. Choose one type of dragon from the Metallic Ancestry table. This determines the damage type for your other traits as shown in the table.

Metallic Ancestry

Dragon Damage Type

Brass Fire

Bronze Lightning

Copper Acid

Gold Fire

Silver Cold

Breath Weapon. When you take the Attack action, you can replace one of your attacks with an exhalation of a magical energy in a 15-foot cone. Each creature in the area must make a Dexterity saving throw against a DC equal to 8 + your Constitution modifier + your proficiency bonus. A creature takes 2d8 damage of the type associated with your Metallic Ancestry on a failed save, and half as much damage on a successful one. This damage increases by 1d8 when you reach 5th level (3d8), 11th level (4d8), and 17th level (5d8).

You can use this trait a number of times equal to your proficiency bonus, and you regain all expended uses when you finish a long rest.

Draconic Resistance. You have resistance to the damage type associated with your Metallic Ancestry.

### メタリック・ドラゴンボーン

金属竜を祖先に持つドラゴンボーンは、メタリック・ドラゴン(真鍮、青銅、銅、金、銀)の揺るぎない粘り強さを受け継いでおり、その鱗はそれら金属色に輝いている。鱗には、炉と金床の炎、高山の空気の冷たさ、靈感の閃き、そして酸により磨かれた清浄さがある。

### メタリック・ドラゴンボーンの特徴

君は以下のような種族特徴を持っています。

クリーチャー種別: 人型生物

サイズ分類: 中型

移動速度: 歩行移動速度30フィート

金属竜の祖先

君の祖先はメタリック・ドラゴンであり、君には特別な魔法の親和性がある。金属竜祖先表からドラゴンの種類を1つ選ぶ。表にあるように、これによってあなたの他の特性のダメージ種別が決まる。

### 金属竜祖先表

ドラゴン ダメージタイプ

ブラス [火]

ブロンズ [電撃]

コッパー [酸]

ゴールド [火]

シルバー [冷気]

ブレス攻撃

君が攻撃アクションを取るとき、君は自分の攻撃の1つを15フィートの円錐形の中の魔法エネルギーのブレスに置き換えることができる。エリア内の各クリーチャーは、8+君の【耐久力】修正値+君の習熟ボーナスに等しいDCに対する【敏捷力】セービング・スローを行わなければならない。

失敗した場合は君の金属竜祖先表に関連した2d8のダメージを受け、成功した場合は半分のダメージを受ける。このダメージは、5レベル(3d8)、11レベル(4d8)、17レベル(5d8)になると1d8ずつ増加する。この特徴は習熟ボーナスに等しい回数使用することができ、大休憩を終えると使用した分を回復する。

ドラゴンの抵抗力: 金属竜祖先表に関連したダメージ種別への抵抗を持つ。

Metallic Breath Weapon. At 3rd level you gain a second breath weapon. When you take the Attack action, you can replace one of your attacks with an exhalation of a magical gas in a 15-foot cone. The

save DC for this breath is 8 + your Constitution modifier + your proficiency bonus. When you use this ability, choose one:

- Each creature in the area must succeed on a Strength saving throw or be pushed 20 feet away from you and be knocked prone.
- Each creature in the area must succeed on a Constitution saving throw or become incapacitated until the start of your next turn.

Once you use your Metallic Breath Weapon, you can't do so again until you finish a long rest.

#### メタリック・ブレス・ウェポン

3レベルで2つ目のブレス攻撃を獲得します。攻撃アクションを取るとき、自分の攻撃の1つを15フィートの円錐形の魔法ガス発散のブレスに置き換えることができる。このブレスのセーブ難易度は8+君の【耐久力】修正値+君の習熟ボーナスである。この能力を使うとき、下記より1つ選ぶ。

- エリア内の各クリーチャーは、【耐久力】セーブに成功しなければ、君から20フィート離れた場所に押し出され、伏せ状態になる。

- エリア内の各クリーチャーは、【耐久力】セーブに成功しなければ、次のターンの開始時まで無力状態になる。一度メタリック・ブレス・ウェポンを使用すると、大休憩を終えるまで再び使用することはできない。

#### Gem Dragonborn

Dragonborn with gem ancestry partake of the heritage of all gem dragons, who claim to be heirs of the ruby dragon, Sardior—the firstborn of all creation, made by Bahamut and Tiamat in the first days of the First World. The colors and mysterious powers of the gem dragons—amethyst, crystal, emerald, sapphire, and topaz—gleam in their scaled skin and course through their veins. Theirs are the wonders of the mind, the force of will, the brilliant light of insight, the resounding echo of discovery, and the desiccation of despair.

#### ジェム・ドラゴンボーン

宝石竜を祖先に持つドラゴンボーンはすべてのジェム・ドラゴンの遺産を受け継いでいます。また、ルビー・ドラゴン「サディア」—最初の世界の最初の日にバハムートとティアマトによって創られた、すべての被造物の初子—の後継者であると主張している。アメジスト・クリスタル・エメラルド・サファイア・トパーズといった宝石竜の色と神秘的な力がその鱗の肌に輝き、血に通っています。精神の驚異、意思の力、洞察力の輝き、発見の響鳴、絶望の枯渇が、そこに。

#### Gem Dragonborn Traits

You have the following racial traits.

Creature Type. You are a Humanoid.

Size. You are Medium.

Speed. Your walking speed is 30 feet.

Gem Ancestry. You trace your ancestry to a gem dragon, granting you a special magical affinity.

Choose one type of dragon from the Gem Ancestry table. This determines the damage type for your other traits as shown in the table.

Gem Ancestry

Dragon Damage Type

Amethyst Force

Crystal Radiant

Emerald Psychic

Sapphire Thunder

Topaz Necrotic

#### ジェム・ドラゴンボーンの特徴

君は以下のような種族特徴を持つ。

クリーチャー種別: 人型生物

サイズ分類: 中型

移動速度: 歩行移動速度30フィート

#### 宝石竜の祖先

君の祖先はジェム・ドラゴンであり、君には特別な魔法の親和性がある。宝石竜祖先表からドラゴンの種類を1つ選ぶ。表に示されているように、これが君の他の特性のダメージ種別を決定する。

#### 宝石竜祖先表

ドラゴン ダメージ種別

アメジスト [力場]

クリスタル [光輝]

エメラルド [精神]

サファイア [電撃]

トパーズ [死霊]

Breath Weapon. When you take the Attack action, you can replace one of your attacks with an exhalation of a magical energy in a 15-foot cone. Each creature in the area must make a Dexterity saving throw against a DC equal to 8 + your Constitution modifier + your proficiency bonus. A creature takes 2d8 damage of the type associated with your Gem Ancestry on a failed save, and half as much damage on a successful one. This damage increases by 1d8 when you reach 5th level (3d8), 11th level (4d8), and 17th level (5d8).

You can use this trait a number of times equal to your proficiency bonus, and you regain all expended uses when you finish a long rest.

#### プレス攻撃

君が攻撃アクションを取るとき、君は自分の攻撃の1つを、幅5フィートの30フィート内の魔法エネルギーのプレスに置き換えることができる。その範囲内の各クリーチャーは、「8 + 君の【耐久力】修正値 + 君の習熟ボーナス」に等しいDCに対して、【敏捷力】セービング・スローを行わなければならない。失敗した場合は2d8のダメージを受け、成功した場合は半分のダメージを受ける。このダメージは、5レベル(3d8)、11レベル(4d8)、17レベル(5d8)になると1d8ずつ増加する。

この特徴は習熟ボーナスに等しい回数使用することができ、大休憩を終えると使用した分を回復する。

Draconic Resistance. You have resistance to the damage type associated with your Gem Ancestry.  
竜の抵抗力 宝石竜祖先表に応じたダメージ種別への抵抗を持つ。

Psionic Mind. You can telepathically speak to any creature you can see within 30 feet of you. You don't need to share a language with the creature, but the creature must be able to understand at least one language. Your communication doesn't give the creature the ability to respond to you telepathically.

#### 精神感応

君は30フィート以内にいる目視できるクリーチャーにテレパシーで話かけることができる。そのクリーチャーと言語を共有する必要はないが、少なくとも1つは言語を理解している必要がある。君とのコミュニケーションで、相手のクリーチャーは君に応答することはできない。

Gem Flight. Starting at 3rd level, you can use your bonus action to temporarily summon an array of spectral gems that match your Gem Ancestry in the shape of wings that last for 1 minute. For the duration, you gain a flying speed equal to your walking speed and can hover. Once you use this trait, you can't do so again until you finish a long rest.

#### 宝石飛行

3レベルになると、ボーナス・アクションを使用し、一時的に宝石竜の祖先のものと同じく霊的な宝石の配列による翼を召喚することができる。その効果は1分間持続する。その間、歩行速度に等しい飛行速度を得て、ホバリングすることもできる。一度この特徴を使用すると、大休憩を終えるまで再び使用することはできない。

## Kobold

Some of the smallest draconic creatures to walk the planes, kobolds display their draconic ancestry in the glint of their scales and in their roars. Legends tell of the first kobolds emerging from the Underdark near the lairs of the earliest dragons. In some lands, kobolds serve chromatic or metallic dragons—even worshiping them as divine beings. In other places, kobolds know too well how dangerous those dragons can be and help others defend against draconic destruction.

Whatever their relationship to dragons, kobold scales tend to be rust colored, although the occasional kobold sports scale color more akin to that of a chromatic or a metallic dragon. The roar of a kobold can express a range of emotion: anger, resolve, elation, fear, and more. Regardless of the emotion the kobold expresses, the roar resonates with draconic power.

## コボルド

地面を歩く最も小さなドラゴニック・クリーチャーの1つであるコボルドは、その鱗の輝きと咆哮にその祖が竜であることが示されている。伝説によれば、最初のコボルドは最初期のドラゴンの棲み処の近くのアンダーダークから出現したという。ある土地では、コボルドはクロマティック・ドラゴンやメタリック・ドラゴンに仕え、それらを神格化し崇拝している。別の場所では、コボルドはそれらのドラゴンがいかに危険であるかを熟知しており、ドラゴンの破壊から他の者の身を守るのを助けている。ドラゴンとの関係がどうであれ、コボルドの鱗は錆びた色をしていることが多いが、たまにクロマティック・ドラゴンやメタリック・ドラゴンに近い色の鱗を持つコボルドもいる。コボルドの咆哮は、怒り、決意、高揚、恐怖など、様々な感情を表現することができる。どのような感情を表していても、その咆哮には竜の力が宿っている。

## Kobold Traits

You have the following racial traits.

**Creature Type.** You are a Humanoid.

**Size.** You are Small.

**Speed.** Your walking speed is 30 feet

**Darkvision.** You can see in dim light within 60 feet of you as if it were bright light and in darkness as if it were dim light. You discern colors in that darkness only as shades of gray.

**Draconic Legacy.** The kobold connection to dragons can manifest in unpredictable ways in an individual kobold. Choose one of the following legacy options when you select this race:

- You have advantage on saving throws to avoid or end the frightened condition on yourself.
- You know one cantrip of your choice from the sorcerer spell list. Intelligence, Wisdom, or Charisma is your spellcasting ability for that cantrip (choose when you select this race).
- You can make unarmed strikes with your tail. When you hit with it, the strike deals 1d6 + your Strength modifier bludgeoning damage, instead of the bludgeoning damage normal for an unarmed strike.

**Draconic Roar.** As a bonus action, you let out a draconic roar at your enemies within 10 feet of you. Until the end of your next turn, you and your allies have advantage on attack rolls against any of those enemies who could hear the roar. You can use this trait a number of times equal to your proficiency bonus, and you regain all expended uses when you finish a long rest.

## コボルトの特徴

君は以下のような種族特徴を持っている。

クリーチャー種別: 人型生物

サイズ分類: 小型

移動速度: 歩行移動速度30フィート

暗視: 60フィート以内の範囲で、薄暗い場所では明るい光のもとでのように、暗闇では薄暗い光があるかのように見ることができる。暗闇の中では、色は灰色の濃淡としてしか認識できない。

竜の遺産:コボルドのドラゴンとのつながりは、個々のコボルド本人ですら予測できない形で現れることがある。種族を選択する際に、以下の遺産の中から1つを選ぶ。

- 怯え状態を回避・解除するためのセービング・スローが有利になる。
- ソーサラーの呪文リストの中から好きな初級呪文を1つ習得している。【知力】【判断力】【魅力】がその初級呪文のための呪文能力となる(この種族を選択する際に選択する)。
- 尻尾を使って素手打撃で攻撃することができる。当たった場合、その攻撃は通常の素手打撃の[殴打]ダメージではなく、1d6 + 君の【筋力】修正値の[殴打]ダメージを与える。
- 竜の咆哮。ボーナス・アクションとして、君は10フィート以内の敵に向かってドラコニック・ロアーを放つ。次のターンの終わりまで、君と君の味方は、ドラコニック・ロアーを聞くことができた敵に対する攻撃ロールが有利になる。この特徴は習熟ボーナスに等しい回数使用することができ、大休憩を終えたときにその使用数を回復する。

## Feats

A feat represents a character achieving mastery in one of their capabilities or discovering the ability to do something completely new. When this mastery arises from a draconic source—whether it's the gift of a true dragon, the manifestation of some draconic heritage, the blessing of a draconic god, or as a consequence of slaying a true dragon—it can have dramatic supernatural effects.

## 特技

特技とはキャラクターが達成した特定分野の腕前や、まったく新しく発見した固有の能力を表すものである。各特技が竜に関わるものがあった場合、それが真竜の贈り物であれ、竜の遺産の顕現であれ、竜の神の祝福であれ、真竜を滅ぼした結果であれ、劇的で超自然的な効果をもたらす。

## Gift of the Chromatic Dragon

You've manifested some of the power of chromatic dragons, granting you the following benefits:

- As a bonus action, you can touch a simple or martial weapon and infuse it with one of the following damage types: acid, cold, fire, lightning, or poison. For the next minute, the weapon deals an extra 1d4 damage of the chosen type when it hits. After you use this ability, you can't do so again until you finish a long rest.
- When you take acid, cold, fire, lightning, or poison damage, you can use your reaction to give yourself resistance to that instance of damage. You can use this reaction a number of times equal to your proficiency bonus, and you regain all expended uses when you finish a long rest.

## クロマティック・ドラゴンの贈り物

君は、クロマティック・ドラゴンの力の一部を顕在化させ、以下のような利益を得る。

- ボーナス・アクションとして、単純武器または軍用武器に触れ、[酸]、[冷気]、[火]、[電撃]、[毒]のいずれかのダメージ・タイプを吹き込むことができる。次の1分間、その武器はヒットしたときに選ばれたタイプの追加の1d4ダメージを与える。この能力を使用した後は、大休憩を終えるまで再び使用することはできない。

-[酸]、[冷気]、[火]、[電撃]、[毒]のいずれかのダメージを受けた場合、リアクションを使ってそのダメージに対する耐性を得ることができます。このリアクションは自分の習熟ボーナスに等しい回数だけ使用でき、大休憩を終えることで使用回数を回復する。

## Gift of the Metallic Dragon

You've manifested some of the power of metallic dragons, granting you the following benefits:

- You learn the cure wounds spell. You can cast this spell without expending a spell slot. Once you cast this spell in this way, you can't do so again until you finish a long rest. You can also cast this spell

using spell slots you have. The spell's spellcasting ability is Intelligence, Wisdom, or Charisma when you cast it with this feat (choose when you gain the feat).

- You can manifest protective wings that can shield you or others from attacks. When you or another creature you can see within 5 feet of you is hit by an attack roll, you can use your reaction to manifest spectral wings from your back for a moment. Roll a d4 and grant a bonus to the target's AC equal to the number rolled against that attack roll, potentially causing it to miss. You can use this reaction a number of times equal to your proficiency bonus, and you regain all expended uses when you finish a long rest.

#### メタリック・ドラゴンの贈り物

君にメタリック・ドラゴンの力の一部が現れ、以下のような利益を得る。

- キュア・ウーンズの呪文を習得する。呪文スロットを消費せずにこの呪文を唱えることができる。一度この呪文を唱えると、大休憩を終えるまで再び唱えることはできない。また、この呪文は自分の持っている呪文スロットを使って唱えることもできる。あなたがこの特技を使ってこの呪文の唱えたときの呪文発動能力値は、【知力】【判断力】または【魅力】である。

- 君は、君や他の人を攻撃から守ることができる保護翼を発現させることができる。君または君の5フィート以内の見える他のクリーチャーが攻撃ロールを受けたとき、あなたはリアクションを使用して、一瞬だけ背中から霊的な翼を発現させることができる。D4を振って、出目に等しいボーナスをその攻撃ロールに対する目標のACに与える。このリアクションは習熟ボーナスに等しい回数使用することができ、大休憩を終えたときに使用した分を回復する。

#### Gift of the Gem Dragon

You've manifested some of the power of gem dragons, granting you the following benefits:

- Increase your Intelligence, Wisdom, or Charisma score by 1, to a maximum of 20.
- When you take damage from a creature that is within 10 feet of you, you can use your reaction to emanate telekinetic energy. The creature that dealt damage to you must succeed on a Strength saving throw (DC equals 8 + your proficiency bonus + the ability modifier of the score increased by this feat) or take 2d8 force damage and be pushed 10 feet away from you. You can use this reaction a number of times equal to your proficiency bonus, and you regain all expended uses when you finish a long rest.

#### ジェムドラゴンの贈り物

君はジェムドラゴンの力の一部を顕在化させ、以下のような利益を得る。

- 【知力】【判断力】【魅力】のいずれかの能力値を1増やし、最大で20まで増やすことができる。
- 君が10フィート以内にいるクリーチャーからダメージを受けたとき、君はリアクションを使って念動力を発することができる。君にダメージを与えたクリーチャーは、【筋力】・セービング・スロー(DC=8+君の習熟ボーナス+この特技によって増加した能力値の能力修正値)に成功しなければ、2d8の[力場]ダメージを受け、君から10フィート離れた場所に押しやられる。このリアクションは習熟ボーナスに等しい回数だけ使用でき、大休憩を終えると使用した回数が回復する。

#### Spells

This section contains new spells that the DM may add to a campaign, making them available to player characters and monster spellcasters alike. The Spells table lists the new spells, ordering them by level. The table also notes the school of magic of a spell, whether it requires concentration, whether it bears the ritual tag, and which classes have access to it.

#### 呪文

このセクションには、DMがキャンペーンに追加できる新しい呪文が含まれており、プレイヤー・キャラクターやモンスターの呪文使いが利用できるようになっている。呪文の表には、新しい呪文がレベル順に並んでいます。

この表には、呪文の魔法の流派、集中を必要とするかどうか、儀式のタグが付いているかどうか、どのクラスがその呪文を使用できるかなども記されています。

## Spells

Level Spell School Conc. Ritual Class

2nd Icingdeath's Frost Evocation No No Sorcerer, Wizard

2nd Nathair's Mischief Illusion Yes No Bard, Sorcerer, Wizard

3rd Flame Stride Transmutation Yes No Artificer, Ranger, Sorcerer, Wizard

4th Raulothim's Psychic Lance Enchantment No No Bard, Sorcerer, Warlock, Wizard

5th Summon Draconic Spirit Conjunction Yes No Druid, Sorcerer, Wizard

6th Fizban's Platinum Shield Abjuration Yes No Sorcerer, Wizard

7th Draconic Transformation Transmutation Yes No Druid, Sorcerer, Wizard

レベル	呪文	学派	集中	儀式	クラス
2レベル	アイシングデスズ・フロスト	力術	なし	不可	ソーサラー、ウィザード
2レベル	ナサイズ・ミスチーフ	幻術	必要	不可	バード、ソーサラー、ウィザード
3レベル	フレイム・ストライド	変成術	必要	不可	アーティフィサー、レンジャー、ソーサラー、ウィザード
4レベル	ロロシムズ・サイキック・ランス	心術	なし	不可	バード、レンジャー、ソーサラー、ウィザード
5レベル	サモン・ドラコニック・スピリット	召喚術	必要	不可	ドルイド、ソーサラー、ウィザード
6レベル	フィズバンズ・プラチナム・シールド	防御術	必要	不可	ソーサラー、ウィザード
7レベル	ドラコニック・トランスフォーメーション	変成術	必要	不可	ドルイド、ソーサラー、ウィザード

## Draconic Transformation

7th-level transmutation

Casting Time: 1 bonus action

Range: Self

Components: V, S, M (a statuette of a dragon, worth at least 500 gp)

Duration: Concentration, up to 1 minute

With a roar, you draw on the magic of dragons to transform yourself, taking on various draconic features. You gain the following benefits until the spell ends:

- You have blindsight with a range of 30 feet. Within that range, you can effectively see anything that isn't behind total cover, even if you're blinded or in darkness. Moreover, you can see an invisible creature, unless the creature successfully hides from you.
- Incorporeal wings sprout from your back, giving you a flying speed of 40 feet.
- When you cast this spell, and as a bonus action on subsequent turns for the duration, you can exhale a breath of shimmering energy in a 30-foot cone. Each creature in the area must make a Dexterity saving throw, taking 3d8 force damage on a failed save or half as much damage on a successful one.

## ドラコニック・トランスフォーメーション

7レベル 変成術

詠唱時間: 1ボーナスアクション

範囲: 自身

構成要素: V, S, M (500gp以上の価値のあるドラゴンの彫像)

持続時間: 集中、最大1分

咆哮と共にドラゴンの魔法を使い、様々な竜の特徴を持った姿に変身する。呪文が終了するまで、以下の効果を得ることができる。

- 射程距離30フィートの疑似視覚を得る。

その範囲内であれば、盲目であったり暗闇の中にも、完全に隠れていないものを効果的に見ることができます。さらに、見えないクリーチャーを見ることができますが、そのクリーチャーがあなたから隠れることに成功した場合は別です。

- 背中から霊体の翼が生え、40フィートの飛行速度を得ることができます。

- この呪文を唱えたとき、そしてその後のターンのボーナス・アクションとして、持続時間中、30フィートの円錐形にきらめくエネルギーのブレスを吐くことができます。この範囲内の各クリーチャーは【敏捷力】セービング・スローを行わなければならない、セーブに失敗した場合は3d8の[カ場]ダメージを受け、成功した場合はその半分のダメージを受ける。

Fizban's Platinum Shield

6th-level abjuration

Casting Time: 1 action

Range: 60 feet

Components: V, S, M (a platinum-plated dragon scale, worth at least 500 gp)

Duration: Concentration, up to 1 minute

You create a field of silvery light that surrounds a creature of your choice within range (you can choose yourself). The field sheds dim light out to 5 feet.

As a bonus action on subsequent turns, you can move the field to another creature within 60 feet of the field.

The creature protected by the field gains the following benefits:

- The creature has half cover.
- The creature has resistance to acid, cold, fire, lightning, and poison damage.
- If the creature is subjected to an effect that allows it to make a Dexterity saving throw to take only half damage, the creature instead takes no damage if it succeeds on the saving throw, and only half damage if it fails.

フィズバンのプラチナムシールド

6レベル 防御術

詠唱時間: 1アクション

範囲: 60フィート

構成要素: V, S, M (プラチナコーティングされたドラゴンの鱗、500gp以上の価値)

持続時間: 集中、最大1分

銀色の光のフィールドを作り、範囲内の任意のクリーチャー1体(自分を選んでよい)を取り囲む。このフィールドは5フィートの範囲に薄暗い光を放つ。

その後のターンのボーナス・アクションとして、この呪文の効果範囲を60フィート以内の別のクリーチャーに移動させることができる。

この呪文によって守られているクリーチャーは以下の効果を得ます。

- そのクリーチャーは1/2遮蔽を持つ。

- このクリーチャーは[酸][冷気][火][電撃][毒]の各ダメージに対する抵抗を持ちます。

- そのクリーチャーが、半分のダメージしか受けられないように【敏捷力】セービング・スローを行うことができる効果を受けた場合、そのクリーチャーは代わりにセービング・スローに成功した場合はダメージを受けず、失敗した場合でも半分のダメージしか受けません。

## Summon Draconic Spirit

5th-level conjuration

Casting Time: 1 action

Range: 60 feet

Components: V, S, M (an art object from a dragon's hoard, worth at least 500 gp)

Duration: Concentration, up to 1 hour

You call forth a draconic spirit. It manifests in an unoccupied space that you can see within range. This corporeal form uses the Draconic Spirit stat block. When you cast this spell, choose a family of dragon: Chromatic, Gem, or Metallic. The creature resembles a dragon of the chosen family, which determines certain traits in its stat block. The creature disappears when it drops to 0 hit points or when the spell ends.

The creature is an ally to you and your companions. In combat, the creature shares your initiative count, but it takes its turn immediately after yours. It obeys your verbal commands (no action required by you). If you don't issue any, it takes the Dodge action and uses its move to avoid danger.

At Higher Levels. When you cast this spell using a spell slot of 6th level or higher, use the higher level wherever the spell's level appears in the stat block.

## サモン・ドラコニック・スピリット

5レベル 召喚術

詠唱時間: 1アクション

射程: 60フィート

構成要素: V, S, M (ドラゴンの財宝の中から500gp以上の価値のある美術品を選ぶ)

持続時間: 集中、最大1時間

ドラコニック・スピリットを呼び出す。それは、あなたが範囲内で見ることのできる何者にも占有されていないの空間に現れる。

この霊体は、ドラコニック・スピリットのステータスブロックを使用する。この呪文を唱える際、ドラゴンの種類を1つ選ぶ。クロマティック、ジェム、メタリックのいずれかから選ぶ。このクリーチャーは選ばれた種類のドラゴンに似ており、それによってそのステータス・ブロックの特定の特徴が決まる。そのクリーチャーは、ヒットポイントが0になるか、呪文が終了すると消滅する。

そのクリーチャーは、君と君の仲間の味方だ。戦闘では、そのクリーチャーは君のイニシアチブを共有し、君のターンの直後にターンを取り行動する。そのクリーチャーは君の言葉による命令に従う(キミのアクションは消費しない)。キミが何も命令しない場合、クリーチャーは危険を回避するために回避アクションと移動を行う。

高レベルの場合。この呪文を6レベル以上の呪文スロットを用いて唱える場合、その呪文レベルがステータス・ブロックのどこに表示されていようと、高い方のレベルを適用する。

## Draconic Spirit

Large Dragon

Armor Class 14 + the level of the spell (natural armor)

Hit Points 50 + 10 for each spell level above 5th

Speed 30 ft., fly 80 ft., swim 30 ft.

STR DEX CON INT WIS CHA

19 (+4) 14 (+2) 17 (+3) 10 (+0) 14 (+2) 14 (+2)

Damage Resistances (Chromatic and Metallic only)

acid, cold, fire, lightning, poison

Damage Resistances (Gem only) force, necrotic, psychic, radiant, thunder

Condition Immunities charmed, frightened, poisoned

Senses blindsight 30 ft., darkvision 60 ft., passive

Perception 12

Languages Draconic, understands the languages you speak

Challenge — Proficiency Bonus equals your bonus

Shared Resistances. When you summon the dragon, choose one of its damage resistances. You have resistance to the chosen damage type until the spell ends.

## Actions

**Multiattack.** The dragon uses its Breath Weapon, and it makes a number of Bite and Claw attacks equal to half the spell's level (rounded down).

**Bite and Claw.** Melee Weapon Attack: your spell attack modifier to hit, reach 10 ft., one target. Hit: 1d6 + 4 + the spell's level piercing damage.

**Breath Weapon.** The dragon exhales a stream of multicolored energy in a 30-foot cone. Each creature in that area must make a Dexterity saving throw, taking 2d6 damage of your choice of a damage type this dragon has resistance to on a failed save, or half as much damage on a successful one.

## ドラコニック・スピリット

### 大型・ドラゴン

アーマークラス 14 + 呪文レベル (外皮)

ヒット・ポイント 50 + 5レベル以上の呪文のレベルごとに10

移動速度: 地上30フィート、飛行80フィート、水泳30フィート

【筋力】【敏捷力】【耐久力】【知力】【判断力】【魅力】

19 (+4) 14 (+2) 17 (+3) 10 (+0) 14 (+2) 14 (+2)

ダメージ抵抗(クロマティックとメタリックのみ): [酸][冷気][火][電撃][毒]

ダメージ抵抗(ジェムのみ) [カ場][死霊][精神][光輝][雷鳴]

状態完全耐性: 魅了、怯え、毒

感覚: 疑似視覚30フィート、暗視60フィート、受動<知覚>12

言語: 竜語、術者が話す言語を理解する

脅威度- 習熟ボーナスは術者のボーナスに等しい

抵抗力の共有: ドラゴンを召喚する際、ドラゴンのダメージ耐性を1つ選択する。呪文が終わるまで、選択したダメージタイプに対する耐性を持つ。

## アクション

**複数回攻撃:** ドラゴンはまずブレス攻撃を行い、さらに呪文レベルの半分(切り捨て)に等しい数の噛みつきと爪で攻撃を行います。

**噛みつきと爪:** 近接武器攻撃 攻撃ボーナスは呪文レベル、間合い10フィート、目標1つ

ヒット: 1d6+4+呪文レベル[刺突]ダメージ

**ブレス攻撃:** ドラゴンは30フィートの円錐形の中に多色のエネルギーの流れを吐き出す。その範囲内の各クリーチャーは【敏捷力】セービング・スローを行わなければならない、セービングに失敗した場合は、このドラゴンが耐性を持っているダメージ・タイプの中から術者が選んだタイプの2d6のダメージを受け、成功した場合はその半分のダメージを受ける。

## Raulothim's Psychic Lance

4th-level enchantment

Casting Time: 1 action

Range: 120 feet

Components: V

Duration: Instantaneous

You unleash a shimmering lance of psychic power from your forehead at a creature that you can see within range. Alternatively, you can utter the creature's name. If the named target is within range, it gains no benefit from cover or invisibility as the lance homes in on it. If the named target isn't within range, the lance dissipates, and the spell slot is not expended.

The target must succeed on an Intelligence saving throw or take 10d6 psychic damage and be incapacitated until the start of your next turn.

**At Higher Levels.** When you cast this spell using a spell slot of 5th level or higher, the damage increases by 1d6 for each slot level above 4th.

### ロロシムズ・サイキック・ランス

4レベル 心術

詠唱時間: 1アクション

射程: 120フィート

構成要素: V

持続時間: 瞬間

範囲内にいるクリーチャーに向けて、額から光り輝く精神の槍を放つ。あるいは、効果の表現として、そのクリーチャーの名前を唱えることでもよい。指定された対象が範囲内にいる場合、精神の槍が穿つ際、遮蔽や透明化の恩恵を対象は受けません。指定した対象が範囲内にいない場合、精神の槍は消滅し、呪文スロットは消費されない。

呪文対象は【知力】セービングスローに成功しなければ、10d6の[精神]ダメージを受け、次のターンの開始時まで無力化される。

高レベルの場合。この呪文を5レベル以上の呪文スロットを使って唱えると、4レベル以上のスロットごとにダメージが1d6ずつ増加する。

### Flame Stride

3rd-level transmutation

Casting Time: 1 bonus action

Range: Self

Components: V, S

Duration: Concentration, up to 1 minute

The billowing flames of a dragon cover your feet, granting you explosive speed. For the duration, your speed increases by 20 feet and moving doesn't provoke opportunity attacks.

When you move within 5 feet of a creature or object that isn't being worn or carried, it takes 1d6 fire damage from your trail of heat. A creature or object can take this damage only once during a turn.

At Higher Levels. When you cast this spell using a spell slot of 4th level or higher, increase your speed by 5 feet for each spell slot level above 3rd. Additionally, the spell deals an additional 1d6 fire damage for each slot level above 3rd.

### フレイム・ストライド

3レベル 変成術

発動時間: 1ボーナスアクション

射程: 自身

構成要素: V, S

持続時間: 集中、最大1分

ドラゴンの炎が君の足元を覆い、君に爆発的なスピードを与える。持続時間中、君の速度は20フィート上昇し、移動しても機会攻撃を誘発しない。

身につけていない、または運んでいないクリーチャーやオブジェクトの5フィート以内に移動すると、そのクリーチャーやオブジェクトはあなたの熱の軌跡から1d6の火ダメージを受けます。このダメージは1ターン中に1回だけ受ける。

高レベルの場合。この呪文を4レベル以上の呪文スロットを用いて唱えた場合、3レベル以上の呪文スロット1つにつき、速度を5フィート増加させる。さらに、この呪文は3レベル以上の呪文スロット1つにつき、さらに1d6の火炎ダメージを与える。

### Icingdeath's Frost

2nd-level evocation

Casting Time: 1 action

Range: Self (15-foot cone)

Components: S, M (a vial of meltwater)

Duration: Instantaneous

A burst of icy cold energy emanates from you in a 30-foot cone. Each creature in that area must make a Constitution saving throw. On a failed save, a creature takes 3d8 cold damage and is covered in ice for 1 minute or until a creature uses its action to break the ice off itself or another creature. A creature covered in ice has

its speed reduced to 0. On a successful save, a creature takes half as much damage with no additional effects.

At Higher Levels. When you cast this spell using a spell slot of 3rd level or higher, increase the cold damage by 1d8 for each slot level above 2nd.

アイシングデス・フロスト

2レベル 力術

発動時間: 1アクション

範囲 自身(15フィートの円錐)

構成要素 S, M (雪解け水入りの小瓶)

持続時間: 瞬時

氷のように冷たいエネルギーの奔流が30フィートの円錐形で君から発せられる。その範囲内の各クリーチャーは【耐久力】セービングスローを行わなければならない。失敗した場合、3d8の[冷気]ダメージを受け、1分間、もしくはクリーチャーがアクションを使って自分自身や他のクリーチャーから氷を取り除くまで、氷に覆われる。氷に覆われたクリーチャーは移動速度が0になる。セーブに成功すると、ダメージは半分になり、追加効果はない。

高レベルの場合。3レベル以上の呪文スロットを用いてこの呪文を唱える場合、2レベル以上の呪文スロットごとに冷気によるダメージを1d8増加させる。

Nathair's Mischief

2nd-level illusion

Casting Time: 1 action

Range: 60 feet

Components: S, M (a piece of crust from an apple pie)

Duration: Concentration, up to 1 minute

You fill a 20-foot cube centered on a point you choose within range with fey and draconic magic. Roll on the Mischievous Surge table to determine the magical effect produced. At the start of each of your turns, you can move the cube up to 10 feet and reroll on the table.

Mischievous Surge

d4 Effect

1 The smell of apple pie fills the air, and each creature in the cube must succeed on a Wisdom saving throw or become charmed by you until the start of your next turn.

2 Bouquets of flowers appear all around, and each creature in the cube must succeed on a Dexterity saving throw or be blinded until the start of your next turn as the flowers spray water in their faces.

3 Each creature in the cube must succeed on a Wisdom saving throw or begin giggling until the start of your next turn. A giggling creature is incapacitated and uses all its movement to move in a random direction.

4 Drops of molasses appear and hover in the cube, turning it into difficult terrain until the start of your next turn.

ナサイズ・ミスチーフ

2レベル 幻術

発動時間: 1アクション

範囲:1アクション 60フィート

構成要素S, M (アップルパイの皮1枚)

持続時間 集中、最大1分

範囲内の選択した地点を中心とした20フィートの立方体を、フェイと竜の魔法で満たす。魔法の効果を決定するために、いたずらの奔流表でロールする。各ターンの開始時に、立方体を最大10フィートまで移動させ、表の内容で再ロールすることができる。

いたずらの奔流

d4 効果

- 1 アップルパイの香りが漂い、呪文効果立方体内の各クリーチャーは次のターンの開始時まで、【判断力】セービングスローに成功しなければ、あなたに魅了される。
- 2 周囲に花束が出現し、呪文効果立方体内の各クリーチャーは、花が顔に水を吹きかけるので、次のターンの開始まで、【敏捷力】セービング・スローに成功しなければ、盲目になる。
- 3 呪文効果立方体内の各クリーチャーは、次のターンの開始時まで、【判断力】を使ったセービング・スローに成功しなければ、くすくす笑い始める。くすくす笑っているクリーチャーは無力化され、すべての移動力を使ってランダムな方向に移動する。
- 4 黒蜜のしずくが呪文効果立方体の中に現れて浮遊し、次のターンの開始時まで移動困難地形に変える。