

Unearthed Arcana: Eberron

[http://media.wizards.com/2015/downloads/dnd/UA\\_Eberron\\_v1.pdf](http://media.wizards.com/2015/downloads/dnd/UA_Eberron_v1.pdf)

20151027 by kagesita

Welcome to the first installment of Unearthed Arcana, a monthly workshop where D&D R&D shows off a variety of new and interesting pieces of RPG design for use at your gaming table. You can think of the material presented in this series as similar to the first wave of the fifth edition playtest. These game mechanics are in draft form, usable in your campaign but not fully tempered by playtests and design iterations. They are highly volatile and might be unstable; if you use them, be ready to rule on any issues that come up. They're written in pencil, not ink.

Unearthed Arcanaの最初の記事へようこそ。D&DのR&Dはあなたのテーブルゲームで使用するためのRPGのデザインの新たな興味深い作品の多様性を披露する月一のワークショップである。

あなたは第5版のテストプレイの第1陣と同様にこのシリーズで提供する材料を考えることができる。これらのゲームの仕組みは、ドラフト形式で、あなた方のキャンペーンでは使用できるが、テストプレイや設計の繰り返しによる完全なものではない。これらは、不安定であり、不完全であるかもしれない。あなたがこれらを使うなら、出てくる諸問題を裁定する準備がいる。インクではなく鉛筆で書こう。

The material presented in Unearthed Arcana will range from mechanics that we expect one day to publish in a supplement to house rules from our home campaigns that we want to share, from core system options such as mass combat to setting-specific material such as the Eberron update included in this article. Once it's out there, you can expect us to check in with you to see how it's working out and what we can do to improve it.

Unearthed Arcanaで提供した資料は、仕組みを変化させる。我々がいつの日かサプリメントとして公開したい我々のキャンペーンでのハウスルールがあり、この資料を含むエベロンのアップデートなどの固有の設定やマスコンバットのようなコアシステムのオプションなど共有したい。それがうまくいったら、我々がどのように作り出し、何を改良できるのかを見ることを期待できる。

Eberron Update. This month's installment is relatively straightforward. We're rolling out some rules to help you convert your Eberron campaign to fifth edition. The Eberron campaign setting was created by Keith Baker and first published for D&D in 2004. It combines pulp adventure and intrigue in a world where magic-driven technology has produced airships, trains, and similar advancements comparable to early 20th-century Europe. The continent of Khorvaire, the center of Eberron's focus, has recently emerged from the Last War, a terrible conflict that saw the kingdom of Cyre transformed into a lifeless gray wasteland called the Mournland. That catastrophe shocked the remaining kingdoms into an uneasy peace that has held so far.

エベロンのアップデート。今月の記事は、比較的簡単である。我々はあなた方の5版でエベロンのキャンペーンを遊ぶためのコンバートを手助けするルールを展開する。エベロンキャンペーンセッティングは、Keith Bakerによって作成され、2004年に初めてD&Dの舞台として出版された。魔法技術により飛行船、列車、及び20世紀初頭のヨーロッパに似たような

進歩をしている世界で、パルプアドベンチャーと陰謀を兼ね備えている。コーヴェア、エベロンの中核と成る大陸は、近年最終戦争が起こり、サイアリがモーンランドと呼ばれる死した灰色の荒れ地に変わってしまったような恐ろしい対立があった。この大惨事はこれまで残りの国が保っていた不安定な平和に衝撃を与えた。

Full details on the Eberron setting are available in several PDF products available through [dndclassics.com](https://dndclassics.com). This article focuses on mechanical conversions for several of the key elements unique to Eberron.

エベロンに関する詳細な設定は[dndclassics.com](https://dndclassics.com)を通じてPDFで利用可能である。この記事では、エベロン固有の重要な要素をコンバートすることに焦点を当てている。

## New Races

### 新しい種族

Several unique races are featured in the Eberron setting, and each helps shape the campaign's flavor. The warforged are a living reminder of the Last War's legacy and the uncertain future that faces Khorvaire. Changelings are masters of intrigue and deception, the perfect choice for a campaign that runs in the shadows. Shifters embody the tension between Khorvaire's natural world and its future, as growing cities and magical technology push against the wild.

エベロンでは特異な種族が紹介されており、それぞれにキャンペーンのフレーバーを付け加えることができる。ウォーフォージドは最終戦争の遺産で生きている記憶であり、コーヴェアに直面している不確実な未来である。チェンジリングは陰謀と欺瞞に精通したものであり、影で行われるキャンペーンの完璧な選択である。シフターは成長する都市と魔法技術が野生に押し当てているものとしてコーヴェアの自然とその未来の緊張を具現化している。

You'll notice that the kalashtar are not included in this update. The kalashtar are a psionic race, but the fifth edition of D&D doesn't yet have rules for psionics. Once such rules become available—perhaps in a future edition of *Unearthed Arcana*—we can take a pass at them.

このアップデートにはカラシュターは含まれていない。カラシュターはサイオニックな種族であるが、D&D5版にはまだサイオニックのルールがない。このルールは今後の展開で利用でき、そうになったらUnearthed Arcanaで使えるようになるだろう。

### チェンジリング Changeling

Changelings are subtle shapeshifters capable of disguising their appearance. Their ability to adopt other creatures' guises makes them consummate spies and criminals.

チェンジリングは、その外観を偽装することができるシェイプシフターです。他の生き物への装いを採用する能力は、それら完璧なスパイや犯罪者になります。

As a changeling, you have the following racial traits.

君のチェンジリングは通常、以下の種族特徴を持つ。

Ability Score Increase. Your Dexterity and Charisma scores increase by 1.

能力値の上昇：君の【敏】と【魅】は1上昇する。

Size. Changelings are built much like humans, but a little leaner. Your size is Medium.

サイズ：チェンジリングは人間のようにであるが、少しスリムである。サイズは中型となる。

Speed. Your base walking speed is 30 feet.

速度：君の基本移動速度は30ftである。

Duplicity. You gain proficiency in the Deception skill.

二枚舌 Duplicity：君ははったりを習熟する。

Shapechanger. As an action, you can polymorph into any humanoid of your size that you have seen, or back into your true form. However, your equipment does not change with you. If you die, you revert to your natural appearance.

Shapechanger：アクションとして、あなたが見たことのあるヒューマノイドのサイズの任意の姿に変身もしくは、自分の本来の姿に戻ることができる。しかしながら、君の装備は依然として変わらない。君が死んだ場合、君の本来の姿に戻る。

Languages. You can speak, read, and write Common and two other languages of your choice.

言語：共通語と選択した2つの言語を話し、読み書きできる。

### シフターの特徴 Shifter Traits

Shifters are descended from humans and lycanthropes. Although they cannot fully change to animal form, they can take on animalistic features by a process they call shifting.

シフターは人間とライカンスロープの子孫である。彼らは完全に動物の形態に成ることはできないが、シフティングを呼ぶことで、動物の機能を得ることができる。

As a shifter, you have the following racial traits.

君のシフターは通常、以下の特徴を持つ。

Ability Score Increase. Your Dexterity score increases by 1.

能力値の上昇：君の【敏】は1上昇する。

Size. Shifters are about the same size as humans. Your size is Medium.

サイズ：シフターは人間とほぼ同じサイズである。サイズは中型となる。

Speed. Your base walking speed is 30 feet.

速度：君の基本移動速度は30ftである。

Darkvision. Your lycanthropic heritage grants you the ability to see in dark conditions. 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 can't discern color in darkness, only shades of gray.

暗視 Darkvision：君のライカンスロープとしての特徴が暗い状態でも視認する能力を得る。60ft以内であれば、薄明かりの中なら明るい、暗闇であれば薄明かりであるかのように視ることができる。その際、色を見分けることはできず、白黒として見える。

Shifting. On your turn, you can shift as a bonus action. Shifting lasts for 1 minute or until you end it on your turn as a bonus action.

While shifting, you gain temporary hit points equal to your level + your Constitution bonus (minimum of 1). You also gain a feature that depends on your shifter subrace, described below.

You must finish a short or long rest before you can shift again.

Shifting.君のターンで、ボーナスアクションとしてシフトを行える。1分かもしくは君のターンにボーナスアクションとしてシフトを終了させるまで持続する。シフトを行っている間、君は自分のレベル+耐久力ボーナスに等しい（最小1）一時的ヒットポイントを得る。また、次に記す、シフターの副種族の特徴を得る。君が再びシフトをするには、小休憩もしくは大休憩を終了させなければならない。

Languages. You can speak, read, and write Common and Sylvan.

言語：共通語と森語を話し、読み書きできる。

Subrace. Several subraces of shifter exist, each with its own animalistic features. Choose one of the options below.

副種族 Subrace：シフターにはいくつかの副種族が存在し、それらは各々の動物的特徴を持つ。以下のオプションから一つを選択する。

### Beasthide

As a beasthide shifter, you are especially tough and persistent in battle.

Beasthideのシフターとして、君は戦闘の中で特に頑固で無頼のものである。

Ability Score Increase. Your Constitution score increases by 1.

能力値の上昇：君の【耐】は1上昇する。

Shifting Feature. While shifting, you gain a +1 bonus to AC.

シフト特徴：シフトしている間、君はACに+1のボーナスを得る。

### Cliffwalk

Your cliffwalk heritage grants you the agility of a mountain goat.

君のCliffwalkの遺伝はイワヤギの俊敏性を与える。

Ability Score Increase. Your Dexterity score increases by 1.

能力値の上昇：君の【敏】は1上昇する。

Shifting Feature. While shifting, you gain a climb speed of 30 feet.

シフト特徴：シフトしている間、君は30フィートの登坂速度を得る。

### Longstride

Longstride shifters are fleet and elusive.

Longstrideのシフターは俊敏で捕まえどころがない。

Ability Score Increase. Your Dexterity score increases by 1.

能力値の上昇：君の【敏】は1上昇する。

Shifting Feature. While shifting, you can use the Dash action as a bonus action.

シフト特徴：シフトしている間、君はボーナスアクションとして疾走アクションを行える。

### Longtooth

As a longtooth shifter, you are a ferocious combatant.

Longtoothのシフターとして、君は獰猛な戦闘要員である。

Ability Score Increase. Your Strength score increases by 1.

能力値の上昇：君の【筋】は1上昇する。

Shifting Feature. While shifting, you can make a bite attack as an action. This is a melee weapon attack that uses Strength for its attack roll and damage bonus and deals 1d6 piercing damage. If this attack hits a target that is your size or smaller, the target is also grappled.

シフト特徴：シフトしている間、君はアクションとして噛みつき攻撃を行える。これは近接武器攻撃で、筋力を攻撃ロールとダメージボーナスに使用し、1d6の刺突ダメージとして扱う。この攻撃が自分のサイズもしくはより小さい目標にヒットした場合、目標は組み付き状態となる。

### Razorclaw

As a razorclaw shifter, you make swift, slashing strikes in battle.

Razorclawシフターとして、君は戦闘の中で素早く鋭い攻撃をする。

Ability Score Increase. Your Dexterity score increases by 1.

能力値の上昇：君の【敏】は1上昇する。

Shifting Feature. While shifting, you can make an unarmed strike as a bonus action. You can use your Dexterity for its attack roll and damage bonus, and this attack deals slashing damage.

シフト特徴：シフトしている間、君はボーナスアクションとして素手攻撃を行える。敏捷力を攻撃ロールとダメージボーナスに使用し、1d6の斬撃ダメージとして扱う。

### Wildhunt

Your wildhunt heritage makes you a consummate tracker and survivor.

君のWildhuntとしての遺伝は君を完璧な追跡者と生存者にする。

Ability Score Increase. Your Wisdom score increases by 1.

能力値の上昇：君の【判】は1上昇する。

Shifting Feature. While shifting, you gain advantage on all Wisdom-based checks and saving throws.

シフト特徴：シフトしている間、君は全ての判断力基準のチェックとセーヴィング・スローに有利さを得る。

### ウォーフォージド Warforged

The warforged were made as the ideal soldiers to serve in the devastating Last War.

Although they are constructs, they have much in common with living creatures, including emotions and social bonds, and perhaps even souls.

ウォーフォージドは壊滅的な最終戦争に奉仕する理想的な兵士として作られた。彼らは作られたものではあるが、感情や、社会的なつながり、おそらく魂すら、生きているものと多くの共通点がある。

### 特徴 Traits

As a warforged, you have the following racial traits

ウォーフォージドとして、君は以下の種族特徴を持つ。

Ability Score Increase. Your Strength and Constitution scores increase by 1.

能力値の上昇：君の【筋】と【耐】は1上昇する。

Size. Warforged are generally broader and heavier than humans. Your size is Medium.

サイズ：ウォーフォージドは、人間よりも一般的に幅が広くと重い。サイズは中型となる。

Speed. Your base walking speed is 30 feet.

速度：君の基本移動速度は30ftである。

Composite Plating. Your construction incorporates wood and metal, granting you a +1 bonus to Armor Class.

Composite Plating:君の構成物は木材や金属でできており、アーマークラスに+1のボーナスを得る。

Living Construct. Even though you were constructed, you are a living creature. You are immune to disease. You do not need to eat or breathe, but you can ingest food and drink if you wish.

Instead of sleeping, you enter an inactive state for 4 hours each day. You do not dream in this state; you are fully aware of your surroundings and notice approaching enemies and other events as normal.

Living Construct : 君が構成物であったとしても、君は生きているクリーチャーである。君は病気に耐性を持つ。君は食事や呼吸の必要はないが、望むのなら食べ物や飲み物を摂取できる。

睡眠をとる代わりに、君は1日に4時間非起動状態になる。この状態では夢を見ることはない。君は周囲を十分認識しており、敵が近づいたりその他のイベントは通常通り気がつく。

Languages. You can speak, read, and write Common and one other language of your choice.

言語 : 共通語と選択した1つの言語を話し、読み書きできる。

## New Wizard Tradition: Artificer

### 新しいウィザードの流儀 : アーティフィサー

Artificers are a key part of the world of Eberron. They illustrate the evolution of magic from a wild, unpredictable force to one that is becoming available to the masses. Magic items are part of everyday life in the Five Nations of Khorvaire; with an artificer in your party, they become part of every adventuring expedition.

アーティフィサーはエベロンという世界では重要な部分である。彼らは自然からの魔法の進化、予測不可能な力の一つとして大衆に利用可能としているものを示している。マジックアイテムはコーヴェアの五つ国の毎日の生活の一部となっている。君のパーティーによってアーティフィサーは全ての冒険の遠征の一端を担う。

The artificer was a separate class in prior editions of the Eberron setting, a melee combatant who specialized in mystically enhanced arms and armor. The fifth edition rules treat the artificer as a new wizard tradition that focuses on mystical invention, which you can choose starting at 2nd level.

アーティフィサーは前の版のエベロンでは別のクラスで、神秘的に武器や防具を強化することに特化した近接戦闘を行うクラスであった。5版ではレベル2から選択することのできる。神秘的な発明をすることに焦点を当てたウィザードの新しい伝統としてアーティフィサーを扱う。

## Artificer Summary

Wizard Level	Arcane Tradition Feature
2nd	Infuse potions, infuse scrolls
6th	Infuse weapons and armor
10th	Superior artificer
14th	Master artificer

## アーティフィサーサマリー

ウィザードレベル	秘術の伝統特徴
2	Infuse potions, infuse scrolls
6	Infuse weapons and armor
10	Superior artificer



### Infuse Potions

Starting at 2nd level, you can produce magic potions. You spend 10 minutes focusing your magic on a vial of mundane water and expend a spell slot to transform it into a potion. Once you have expended a spell slot to create a potion, you cannot regain that slot until the potion is consumed or after 1 week, at which time the potion loses its effectiveness. You can create up to three potions at a time; creating a fourth potion causes the oldest currently active one to immediately lose its potency. If that potion has been consumed, its effects immediately end.

2レベル以降、君はマジックポーションを生成することができる。君は10分間君の魔法を普通の水が入ったガラス瓶に集中し、ポーションに変換するために呪文スロットを消費する。ポーションを生成するために呪文スロットを消費した後、ポーションを消費するか一週間経過するまでその呪文スロットは使用できず、1週間経過するとポーションの効果は失われる。一度に3つまでポーションを作成することができる。4つ目のポーションを作成すると、最も古い効果のあるポーションの効果が失われる。ポーションが消費された場合、その効果はすぐさま消える。

The spell slot you expend determines the type of potion you can create. See chapter 7 of the *Dungeon Master's Guide* for complete rules on potions.

君が消費する呪文スロットは作成できるポーションの種類を決定する。ポーションに関するルールはDMGの第7章を参照してください。

Spell Slot	Potion Created
1st	Climbing, growth, or healing
2nd	Mind reading or greater healing
3rd	Invisibility, superior healing, or water breathing
4th	Resistance

### Infuse Scrolls

At 2nd level, you can also tap into your reserves of magical energy to create spell scrolls. You can use your Arcane Recovery ability to create a scroll instead of regaining expended spell slots.

You must finish a short rest, then spend 10 minutes with parchment, quill, and ink to create a spell scroll containing one spell chosen from those you know. Subtract the spell's level from the total levels worth of slots you regain using Arcane Recovery. This reduction to your Arcane Recovery applies until you use the scroll and then finish a long rest.

2レベルで、君は呪文書を作るために自分の魔法のエネルギーの蓄えを送ることができる。自分の消費した呪文スロットを回復する代わりにスクロールを作るために君の秘術回復の能力を使うことができる。

君が知っている呪文を1つ選択肢その呪文のスクロールを作成するために、羊皮紙、羽ペン、インクと10分を費やし小休憩を終了させなければならない。君が秘術回復のために使用し取り戻すスロットのレベルの合計レベルからその呪文レベルを引く。君はスクロールを使用し、大休憩が終了するまでこの秘術回復の減少は適応される。

### Infuse Weapons and Armor

Beginning at 6th level, you can produce magic weapons and armor. You spend 10 minutes focusing your magic on a mundane weapon, suit of armor, shield, or bundle of twenty pieces of ammunition, and expend a spell slot to infuse it with magical energy. The magic item retains its enhancement for 8 hours or until used (in the case of magic ammunition). You can infuse only one item at a time; if you infuse a second one, the first immediately loses its potency. Once you have expended a spell slot to create such an item, you cannot regain that slot until the item becomes nonmagical.

The spell slot you expend determines the type of weapon, armor, or shield you can create.

6レベルになると、君は魔法的な武器や防具を作り出すことができる。君は一般的な武器や鎧、縦、20発の弾薬の束に10分間君の魔法を消費し、魔法の力を注入するために呪文スロットを消費する。魔法のアイテムは8時間または使用する（魔法の弾薬の場合）までその強化は保持される。君が一度に1つのアイテムに注入することができる。君が第2のアイテムに注入する場合、最初のはすぐさま効果を失う。君がそのようなアイテムを生成するために呪文スロットを消費したならば、アイテムが非魔法的になるまで呪文スロットは消費したままである。

君が消費する呪文スロットは、君が作成できる武器、鎧、盾を決定する

Spell Slot	Item Created
2nd	+1 ammunition (20 pieces)
3rd	+1 weapon or +1 shield
4th	+1 armor
5th	+2 weapon or +2 ammunition (20 pieces)
6th	+2 armor

### Superior Artificer

Starting at 10th level, you can create a second magic weapon, suit of armor, shield, or bundle of ammunition using your Infuse Weapons and Armor ability. Attempting to infuse a third item causes the oldest one to immediately lose its potency.

You can also create one additional potion or scroll using Infuse Potions or Infuse Scrolls.

10レベルになると、君はInfuse Weapons and Armorの能力を使った第2の魔法の武器、鎧、盾、弾薬を作成できる。第3のアイテムに注入すると最も古いものの効果は失われる。また、Infuse PotionsまたはInfuse Scrollsの能力を使用し、追加の1つのポーションまたはスクロールを作成することができる。

### Master Artificer

On reaching 14th level, your mastery of arcane magic allows you to produce a variety of magic items. You can create a single item chosen from Magic Item Tables A and B in chapter 7 of the Dungeon Master's Guide. It takes you 1 week to produce such an item, and you must rest for 1 month before using this ability to craft another item.

14レベルになると、秘術魔法の習得によって、君は様々な魔法のアイテムを生成することができる。君はダンジョンマスターズガイドの第7章にある、魔法のアイテムの表Aと表Bから選択した一つのアイテムを作成することができる。そのアイテムを作るには1週間かかり、この能力を使用して違うアイテムを作るには1ヶ月休まなくてはならない。

### Action Points



## アクションポイント

The Eberron campaign setting introduced this concept to reflect characters who are larger-than-life heroes destined for great things. Action points allow a player to add a bonus on any d20 roll so that characters can dodge or at least mitigate the effects of bad luck. This rule inspired the “Hero Points” optional rule presented in chapter 9 of the Dungeon Master’s Guide.

エベロンキャンペーンセッティングでは、キャラクターがより偉大な英雄であることを反映するためにこの概念を導入した。アクションポイントは、キャラクターが回避するもしくは不運な影響を軽減できるように、プレイヤーは任意のd20ロールにボーナスを得ることができる。このルールはダンジョンマスターズガイド第9章の「ヒーローポイント」のオプションルールに影響を与えた。

You start with 5 action points at 1st level. Each time you gain a level, you lose any unspent action points and gain a new total equal to 5 + half your level.

You can spend an action point whenever you roll a d20 to make an attack roll, an ability check, or a saving throw. You don’t have to decide until after you make the roll and learn if it succeeded or failed. If you spend an action point, roll a d6 and add it to your d20 result, possibly changing a failure into a success.

You can spend only 1 action point per roll. In addition, whenever you fail a death saving throw, you can spend an action point to make it a success.

君は1レベルで5アクションポイントを有して開始する。君のレベルが上がるたび、任意の未使用のアクションポイントは失われ、新たに5 + あなたのレベルの半分に等しいアクションポイントを得る。

君は攻撃ロール、能力値チェック、もしくはセーヴィング・スローを行うためのD20ロールをする度にアクションポイントを使用することができる。君がロールを行い、成功か失敗かがわかった後に使用を決定してはならない。アクションポイントを使用したならば、d6をロールし君のd20ロールの結果に加え、失敗が成功に変わる可能性がある。

君は1回のロールに1つのアクションポイントを消費することができる。加えて、君が死亡セーブに失敗した時はいつでも、成功とするためにアクションポイントを消費することができる。

## ドラゴンマーク Dragonmarks

Dragonmarks are elaborate skin patterns, similar to tattoos, that grant their bearers innate spellcasting abilities. Each type of mark is tied to large, extended families that each control a different industry or trade in Eberron. Not every member of a given family possesses a dragonmark; conversely, merely possessing a dragonmark does not grant special status within the house.

ドラゴンマークは使者によって生来の呪文発動能力を与えられた、刺青に似た精巧な皮膚の模様である。マークのパターンはそれぞれエベロンで異なる業界や貿易を制御している大規模な氏族に連なっている。家系の全てのメンバーが必ずしもドラゴンマークを持っているとは限らないが、逆に単にドラゴンマークを有する家系の中で特別な地位を与えられるものではない。

You must use a feat to gain a dragonmark. You are a member of its corresponding dragonmarked house (or houses, in the case of the Mark of Shadow) and must belong to its listed race or races.

ドラゴンマークを得るためには特技を使用しなければならない。君は対応するドラゴンマーク氏族のメンバーであり（影のマークの場合支族たち）、リストに記載されている種族に属している必要がある。

#### Dragonmarks

Mark	House	Race	Influence
Detection	Medani	Half-elf	Warning Guild
Finding	Tharashk	Half-orc, human	Finders Guild
Handling	Vadalis	Human	Handlers Guild
Healing	Jorasco	Halfling	Healers Guild
Hospitality	Ghallanda	Halfling	Hostelers Guild
Making	Cannith	Human	Tinkers Guild, Fabricators Guild
Passage	Orien	Human	Couriers Guild, Transportation Guild
Scribing	Sivis	Gnome	Notaries Guild, Speakers Guild
Sentinel	Deneith	Human	Blademarks Guild, Defenders Guild
Shadow	Phiarlan	Elf	Entertainers and Artisans Guild
Shadow	Thuranni	Elf	Shadow Network
Storm	Lyrander	Half-elf	Windwrights Guild, Raincallers Guild
Warding	Kundarak	Dwarf	Banking Guild, Warding Guild

#### ドラゴンマーク

マーク	氏族	種族	勢力
探知	メダーニ	ハーフエルフ	警戒ギルド
発見	タラシュク	ハーフオーク、人間	発見者ギルド
調教	ヴァダリス	人間	調教人ギルド
治癒	ジョラスコ	ハーフリング	治癒ギルド
歓待	ガランダ	ハーフリング	Hostelers Guild
創造	カニス	人間	鋳掛け屋ギルド、製作者ギルド
移動	オリエン	人間	急使ギルド、運送ギルド
刻印	シヴィス	ノーム	公証人ギルド、弁士ギルド
歩哨	デニス	人間	剣術ギルド、守護兵ギルド
影	フィアラン	エルフ	芸人ギルド、職人ギルド
影	チュラーニ	エルフ	影のネットワーク
嵐	リランダー	ハーフエルフ	飛空挺ギルド、雨乞いギルド
監視	クンダラク	ドワーフ	監視ギルド、銀行ギルド

Aberrant dragonmarks occasionally appear, which are not tied to the dragonmarked houses and have a variety of effects. To represent an aberrant dragonmark for your character, choose the Magic Initiate feat from the Player's Handbook.

特異型ドラゴンマークはときおり現れる。それはドラゴンマーク氏族とは結びついておらず、様々な影響を持つ。君のキャラクターの特異型ドラゴンマークを表すためには、プレイヤーズハンドブックのマジック・イニシエイトの特技を選択する。

## New Feat: Dragonmark

### 新特技：ドラゴンマーク

You have a magical mark that indicates you are a member of one of the dragonmarked houses. Select one of the options from the Dragonmarks table.

君はドラゴンマーク氏族のメンバーの一員であることを示し、魔法のマークを持っている。ドラゴンマーク表からいずれかのオプションを選択する。

You gain the ability to innately cast spells and cantrips, as summarized in the Dragonmark Benefits table, using the spellcasting ability listed under the Ability column. You cast each spell at its lowest level. Once you cast a given spell this way, you must finish a long rest before you can cast it innately again. You must still expend any material components. Your dragonmark confers the following benefits:

君は生来の呪文とキャントリップを発動する能力を得る。能力値列に記す能力値を使用してドラゴンマークによる利益テーブルにまとめた呪文発動能力を使用する。最も低いレベルでは各呪文を唱えることができる。君が与えられた呪文を発動したら、再び生来の呪文を発動する前に大休憩をとらなければならない。また、君は呪文構成要素を消費しなければならない。君のドラゴンマークは次のような利益を与える。

- When you first take this feat, you gain the least dragonmark. You learn the spells listed under the Least column.  
• 君が最初にこの特技を取得するとき、リースト・ドラゴンマーク（least dragonmark）を得る。君はリーストの列にある呪文リストを学ぶ。
- At 5th level and higher, your mark becomes more potent, improving to lesser dragonmark. You also learn the spell listed under the Lesser column.  
• 5レベル以降で、君のマークはより強力となり、レッサー・ドラゴンマークに強化される。君はレッサーの列にある呪文リストを学ぶ。
- At 9th level and higher, your mark's power increases again, becoming a greater dragonmark. You also learn the spell listed under the Greater column.  
• 9レベル以降で、君のマークのちからは再び強化され、グレーター・ドラゴンマークとなる。君はグレーターの列にある呪文リストを学ぶ。

#### Dragonmark Benefits

Mark	Ability	Least	Lesser	Greater
Detection	Wisdom	Detect magic, mage hand	Detect thoughts	Clairvoyance
Finding	Wisdom	Identify, mage hand	Locate object	Clairvoyance
Handling	Wisdom	Druidcraft, speak with animals	Beast sense	Conjure animals
Healing	Wisdom	Cure wounds, spare the dying	Lesser restoration	Revivify
Hospitality	Charisma	Friends, unseen servant	Rope trick	Leomund's tiny hut
Making	Intelligence	Identify, mending	Magic weapon	Fabricate
Passage	Intelligence	Expeditious retreat, light	Misty step	Teleportation circle
Scribing	Intelligence	Comprehend languages, message	Sending Tongues	
Sentinel	Wisdom	Blade ward, compelled duel	Blur	Protection from energy
Shadow	Charisma	Dancing lights, disguise self	Darkness	Nondetection
Storm	Intelligence	Fog cloud, shocking grasp	Gust of wind	Sleet storm
Warding	Intelligence	Alarm, resistance	Arcane lock	Magic circle

#### ドラゴンマークによる利益

マーク レーター	能力値	リスト	レッサー	グ
探知 アヴォイアンス	判断力	ディテクト・マジック,メイジ・ハンド	ディテクト・ソウツ	クレ
発見 アンス	判断力	アイデンティファイ,メイジ・ハンド	ロケート・オブジェクト	クレアヴォイ
調教 ジュア・アニマルズ	判断力	ドルイドクラフト,スピーク・ウィズ・アニマルズ	ビースト・センス	コン
治癒 ファイ	判断力	キュア・ウーンズ,スペア・ザ・ダイイング	レッサー・レストレーション	リヴィヴィ
歓待 タイニー・ハット	魅力	フレンズ,アンシーン・サーヴァント	ロープ・トリック	レオムズ・
創造 ト	知力	アイデンティファイ,メンディング	マジック・ウェポン	ファブリケイ
移動 ション・サークル	知力	エクスペディシャス・リトリート,ライト	ミスティ・ステップ	テレポーテ
刻印 歩哨 ジー	知力	コンプリヘンド・ランゲージズ,メッセージ	センディング	タンズ
影 嵐 トーム	判断力	ブレード・ウォード,コンペルド・デュエル	ブラー	プロテクション・フロム・エナ
監視 サークル	魅力	ダンシング・ライツ,ディスガイス・セルフ	ダークネス	ノンディテクション
	知力	フォッグ・クラウド,ショッキング・グラスプ	ガスト・オヴ・ウィンド	スリート・ス
	知力	アラーム,レジスタンス	アーケイン・ロック	マジック・

**Mike Mearls** is the senior manager for the D&D research and design team. He was one of the lead designers for the fifth edition of D&D. His other credits include the Castle Ravenloft board game, Monster Manual 3 for fourth edition, and Player's Handbook 2 for third edition.

**Mike Mearls**はD&Dと調査とデザインチームのシニアマネージャーだ。彼はD&D5版のリードデザイナーの一人である。彼の他の作品にはCastle Ravenloftボードゲーム、第4版のモンスターマニュアル3、第3版のプレイヤーズハンドブック2がある。