

# 神聖能力と特技 (Divine Abilities and Feats)

この文書は、オープン・ゲーム・コンテンツであり、オープン・ゲーム・ライセンス1.0aの元で広く利用される目的で公開されています。

## 超越した神聖能力

超越した神聖能力は、特技のようなものだ。それは神格に新しい能力を与え、神格が既に持っている能力を向上する。

神格は、神格が持っている神聖ランクごとにひとつの超越した神聖能力を持ち、加えて追加の突出した神聖能力がその地位によって付加される。

半神は、ひとつのボーナス能力を、下級神はふたつのボーナス能力を、中級神は3つを、上級神は5つを受け取る。

超越した神聖能力の一部は、前提条件がある。

ふつうは、神格はその能力を得る為に上げられた前提条件を持っていると考えられる。

神聖ランク1は、全ての超越した神聖能力の前提条件である。

最も一般的な超越した神聖能力は、ここで説明されている。

わずかな神格は、神格の説明に書かれている独自の超越した神聖能力を持っている。

**超越した神聖能力の使用:** 超越した神聖能力の使用、能力の説明で特に注記が無い限り、標準アクションである。超越した神聖能力の使用は、機会攻撃を引き起こさない。

**超越した神聖能力とアンチマジック:** 超越した神聖能力は、アンチマジック・フィールドの中でも機能し、対象の呪文抵抗も効果の影響を受けない。

## 超越した神聖能力の説明

超越した神聖能力の説明の書式は、ここで説明される。

### 能力の名称

**前提条件:** 最低神聖ランク、最低能力値、他の超越した神聖能力、最低基本攻撃ボーナス、特技、技能、神格がこの超越した神聖能力を得る為に持っていると考えられる他の一部の状態。

超越した神聖能力が全く前提条件を持っていないなら、この記述はない。

能力は複数の前提条件を持っていることがある。

全ての超越した神聖能力は、神格ランク1が最低の前提条件となる。

亜神(ランク0)は、全く超越した神聖能力を持っていない。

**利益:**

能力は神格に何の能力が与えられたかを示す。

神格が同じ能力を持っているのなら、説明に書かれていない限り、その利益は累積しない。

通常は、ふたつ超越した神聖能力を持つことは、既にその能力を持っているのと同じことになる。

**注記:** プレイ中にその能力を使うことによって、その能力が有益となる追加の側面についての説明である。

**休息:** 一部の能力は後で神格が休息を取る必要がある。全く休息が必要ないなら、この記述は無い。

休息している神格は、話すことのような軽い行動や半分の速度でなら歩くことができる。

それより激しい行動を行うのなら、神格は部分アクションだけを行なうことができ、攻撃ロール、セーブ、判定に-6ペナルティを受ける。

神格は、現在の休息が満たされるまでは、休息を必要とする他の能力を使うことはできない。

神格が活発な活動を行なった時間がわずかであっても、必要とされる休息としての時間として換算されない。

**示唆されるポートフォリオ要素:** この項目は、該当する超越した神聖能力に関連するひとつ以上のポートフォリオの要素を示している。

この情報はガイダンスとして示されており、ルールとしての要素ではない。

## ALTER FORM (形態変化)

これは、変則能力である。

**前提条件:** Alter Size (超越した神聖能力)

**利益:** 移動相当アクションで、神格は、着衣と装備を含む形態を変更することができる。その見せ掛けの形態は、実体が無ければならない。神格の肉体は、1本から2本の四肢を含む限られた肉体の変化を起こすことができる。選ばれた形態が翼を持っているなら、神格は飛行することができる。同様に、その形態がひれを持っているなら、神格は泳ぐことができる。えらを持つ形態ならば、水中で呼吸することができる。神格はいつまでも変更した形態でいることができるが、殺された時には、元の姿へと再び戻る。

**注記:** 神格の攻撃ボーナス、アーマー・クラス、セーブは変更されない。神格は見せかけの形態から特殊能力、攻撃形態、防御、能力値、独特の癖を何も得ることはない。神格は、(髪の色、髪の質、肌の色、性別といった)肉体的な特性を変更できる。神格は変装するときこの能力を使うことができ、変装

判定に+10ボーナスを得る。神格は、より背が高くなったり、低くなったり、よりやせたり、太ったりする為に、同時にAlter Sizeの能力を使うことができる。

示唆されるポートフォリオ要素: 自然、秘密、盗賊

## ALTER REALITY (現実の改編)

前提条件: [魅] 29

利益: この能力は、ウィッシュ呪文に類似している。神格は単に何かについて考え、それがそうなるだけである。行なうには、少なくとも標準アクションが必要である。

注記: 神格は、9レベル以下の呪文を標準アクションで複製することができる。複製された呪文は、何の構成要素も、経験点も必要ではなく、そのセービング・スロー・難易度(もしあれば)は、20+神聖ランク+神格の[魅力]修正となる。神格は更にどのような呪文修正と釘(呪文修正特技が20レベル以下のキャラクターで利用できるものなら)でも、呪文と共に複製することができる。この能力の使用には、特技を通常の呪文に加えた各レベルにつき、1ラウンドの休息が神格に必要な。この能力の使用には、標準アクションが必要な為、(呪文高速化)特技を複製しても何の利点もない。神格は魔法的か超常効果を永久化することができる。休息が必要とされる時間は効果によって異なる。効果時間のレベルにつき10分に影響を与える対象をかけるか、影響を受けるクリーチャーの合計ヒット・ダイスにつき10分か、10フィートの立方体につき10分となる。この中で最も高い休息時間が適用される。

神格は、一時的な、魔法のアイテムではない物品を作り出すことができる。アイテムがランクにつき1日持続することを除いては、これはCreate Object能力のように働く(休息期間も含めて)。まるでCreate Object能力を使うかのように、全ての休息に必要な条件が2倍になり、下方次元界や神の国での休息時間の短縮が全くないことを除き、神格は更に永続する魔法のアイテムではない物品を作り出すことができる。

神格は一時的な魔法のアイテムやクリーチャーを作り出すこともできる。これはDivine Creation能力のように働き(休息期間も含めて)、アイテムやクリーチャーはランクにつき1時間持続する。この能力では永続する魔法のアイテムやクリーチャーを作成することはできない。

神格は、自身が想像することができるどんな地形や環境も再構築することができる。構成要素の各10フィートの立方体を再構築するには、1ラウンドの労力が必要であり、神格は再構築が終わった各10フィートの立方体につき1日の休息が必要となる。

示唆されるポートフォリオ要素: なんでも

## ALTER SIZE (サイズ変化)

利益: フリー・アクションで、神格は微小から超巨大までのどんなサイズにでも変化することができる。神格は、更に自身が触れた対象に対して100ポンドまでのサイズを変更することができる。神格が、使い魔、個人の乗騎、個人の知性ある武器を持っているのなら、神格が触れれば、そのクリーチャーのサイズを変更できるが、その重量は神格の荷重制限に加えられる。

これは、超常能力である。

注記: この能力は、神格をほんの小さな砂粒から、高さ1600フィートまで、どんなサイズにでも変化させる。急激なサイズの変更は、神格の戦闘能力に多大な衝撃を及ぼす。神格の[筋力]、アーマークラス、攻撃ボーナス、武器が与えるダメージは、神格の仮のサイズによって変化する。神格の[筋力]値は、この能力によって1未満になることはない。

また、この神聖能力の使用によって、全ての神格の特性に影響を及ぼす訳ではないことに注意すること。

示唆されるポートフォリオ要素: なんでも

## ANNIHILATING STRIKE

(絶滅攻撃)

前提条件: 神聖ランク 11、基本攻撃ボーナス +20、[筋力] 25

利益: 神格が武器や生来武器で攻撃するとき、攻撃された敵を消滅させられるかもしれない。

クリーチャー、手に持っている物品、魔法のアイテムは、頑健セーブ(難易度 20+神聖ランク+与えられたダメージ)を行なわなければならない、失敗すれば即座に-10ヒット・ポイントとなり即死する。手に持っていない、魔法のアイテムではない物品は、消滅させられる。神格は、ランクにつき非生物の最大1000立方フィート(10フィートの立方体)を破壊ことができ、更にこの能力は非常に大きな建築物の一部や目標とする構造だけを破壊することができる。

注記: 神格が自身以上のランクを持つ神格を攻撃する際には、この能力は機能しない。この能力は肉体的攻撃に使われる対象となる物体や効果には影響がない(訳注: 恐らく腕や爪は物品として扱わないということだと思われる)。

示唆されるポートフォリオ要素: 死、正義、復讐、戦争

## ARCANE MASTERY (秘術体得)

前提条件:術者レベル 1、【知力】 29、(呪文体得)

**利益:**神格は、呪文書を使うことなく全てのウィザード呪文を発動することができる。

**注記:**この能力は、神格が呪文を発動するのに十分な【知力】値とウィザード・レベルを持っているのなら、神格はソーサラー/ウィザード呪文リストにあるあらゆる呪文を選べるようになる。

神格は更に、研究することなく、新しいソーサラー/ウィザード呪文を作り出すことができる。

示唆されるポートフォリオ要素:知識、魔法

## AREA DIVINE SHIELD

(広域ディバイン・シールド)

前提条件:神聖ランク 6、【魅力】 29、Divine Shield(超越した神聖能力)

**利益:**ここで注記されている項目を除き、この能力はDivine Shieldのように働く。神格はランクにつき10フィートのスクエアが、ランクにつき、1フィートの球である透明な障壁を作り出す。障壁は、神格の視界内ならどこにでも設置することができる。それが誰も所有者のない物品や意思のあるクリーチャーが移動できるかのように、神格は障壁を設置することができる。障壁は、Divine Shieldがそうできるように、特定の種類のダメージを無視するように調整することができる。神格が意思のあるクリーチャーに対して、シールドを移動させると、神格は更にそのクリーチャーとその仲間に対して、一方向の障壁を作り出すことができ、攻撃に対して、その守護を彼らに与えることができる。

**注記:**神格は体に密着しているように、自身や意思のあるクリーチャーの周囲にシールドを形成ことができ、それによって対象が接触されることを防ぐことができる。

示唆されるポートフォリオ要素:慈悲、保護

## AUTOMATIC METAMAGIC

(自動擬似呪文)

前提条件:術者レベル 1

**利益:**神格は、ひとつの呪文修正特技を選択する。フリー・アクションで、神格が選択した特技が、神格が持つどれかひとつの術者クラスの呪文や、擬似呪文能力に適用される。この能力を使うことによって変更される呪文は、より高レベルの呪文スロットを必要としない。

**注記:**神格は通常どおり呪文修正特技に関する全ての制限を受けなくてはならない。選択されるどの呪文修正特技も、21レベル以上のレベルが前提条

件であってはならない。(呪文レベル上昇)のような、より高い呪文レベルにするような特技は、この能力が機能しない。神格は、複数回この能力を洗濯することができ、その度に呪文修正特技を選択し、その能力が常時機能する術者クラスや擬似呪文能力を選択する。

示唆されるポートフォリオ要素:知識、魔法

## AVATAR(化身)

前提条件:神聖ランク 6、【魅力】 29

**利益:**神格は分身を持っており、実質的に2箇所以上の場所に神格を存在させることができる。化身は神格の拡張である。神格は化身が感じ、知ったことを双方とも感じ、知ることができる。各化身は、遠隔地として数えられ、神格は感知とコミュニケーションをとることができる。下級神は一度に5体までの化身を、中級神は10まで、上級神は一度に20体までの化身を持つことができる。神格は、化身の作成や破壊された化身を作り直すのに1年かかる。このプロセスには、神格は一切の特別な労力は必要とされない。化身は神の王国で作成されなければならない。神格がDivine Creationの超越した神聖能力を持っているなら、その神格は化身をどこにでも作成することができる。しかしその場合、神格はDivine Creationの能力の説明にあるとおり、休息を必要とする。化身は、神格のより力に劣る存在であり、以下の特性について、神格の特性を修正することによって作成される。

**神聖ランク:**化身の神聖ランクは、その神格の半分(端数切捨て)となる。神格ランクの減少は、攻撃ロール、ダメージ、セーブ、判定、アーマークラス、ダメージ減少、抵抗、超越した神聖能力の数へのボーナスと、超越した神聖能力へのボーナス、領域特典の1日の使用数、擬似呪文能力に対するセーヴィング・スロー難易度、感知の範囲、自動的アクション、魔法のアイテムの作成、ディバイン・オーラの範囲を含む化身の特性と能力に影響を及ぼす。神格の能力値、速度、クラス・レベル、ヒット・ゲイスは変化しない。

**神聖能力:**化身は、自身の神聖ランクによって、超越した神聖能力を持っている。神格は、化身を作成する際、化身がどの能力を持っているかを選択する。化身は、神格が持っていない超越した神聖能力を持つことはできず、前提条件に見合わないのなら、その超越した神聖能力を使うことができない。化身は、AvatarやPossess Mortalの超越した神聖能力を持つことができない。化身は、いかなる遠隔感知も遠隔コミュニケーションのパワーも持っていない。

示唆されるポートフォリオ要素:なんでも

## BANESTRIKE (破滅の一撃)

前提条件:基本攻撃ボーナス+20

利益:神格が持つどんな武器でも、特定の敵に対して+4攻撃ボーナスと、追加の+4d6ポイントのダメージを与える。ボーナスとダメージは他のどんな目的で武器が持っているものとも累積する。

注記:神格は、以下の表から敵の種別を選択する。

異形	ウーズ
動物	混沌の来訪者
獣	悪の来訪者
人造	善の来訪者
ドラゴン	秩序の来訪者
エレメンタル	植物
フェイ	アンデッド
巨人	昆虫
怪物のような人型生物	人型生物(副種別を選択)

この能力は、神格が個人的に近接武器や遠隔武器を使って攻撃することにだけ働く。神格はBanestrike能力をどんな武器や生来武器にでも使うことができるが、呪文、擬似呪文能力、超常能力、神聖能力に使うことはできない。

神格はこの能力を複数回選択することができ、その度に異なる種類の敵を選択する。

神格は、一度にひとつだけ、破滅の特殊能力を与えることができ、フリー・アクションで、1ラウンドに一度、対象となる種別を変更することができる。

示唆されるポートフォリオ要素:死、正義、復讐、戦争

## BATTLESENSE (戦闘感覚)

利益:神格は、神格より高いランクの神格を除き、驚くことも挟撃されることもない。たとえ足すくみ状態や不可視の敵からの攻撃であっても、神格はアーマークラスへの[敏捷力]ボーナスを維持し続け、自身より高いランクの神格を除く、急所攻撃を受けない。

注記:神格がクラス特徴として、直感回避や直感回避向上を持っているなら、この能力に置き換えることができる。

示唆されるポートフォリオ要素:戦争

## CALL CREATURES

(クリーチャーの召喚)

利益:神格が召喚できるクリーチャーの種類は、神格の説明に記載されている。召喚される各クリーチャーは、神格の神聖ランクより多くのヒット・ダイスを持つことはなく、神格は自身の神聖ランクの回数よりも多くの数を仕えさせることはできない。

クリーチャーは、物質界に開かれるものを除き、ゲート呪文に似た次元界との接続を通じて、神格の元へと送り出される。クリーチャーは、自身の能力の及ぶ限り、喜んで仕える。召喚の効果は、ゲート呪文によって召喚されたものに類似している。

注記:神格は、複数回この能力を持つことができ、その度に異なる種類のクリーチャーを選択する。

示唆されるポートフォリオ要素:なんでも

## CLEAR SIGHT (見通す眼力)

前提条件:神聖ランク 6、【判断力】29

利益:神格は、神聖ランクにつき10フィート以内なら、幻影、姿を変えたクリーチャーや物品、変装しているクリーチャーや物品の真実の姿を見通すことができる。この能力は、トゥルー・シーイング呪文に類似しているが、クリーチャーの属性を明らかにしたり、魔法によらない、被り物による変装を見破ることはできない。

示唆されるポートフォリオ要素:知識、真実

## COMMAND PLANTS

(植物への命令)

利益:神格は、1日に一度、最大で半径、神聖ランクまでのマイルにある植物を成長させることができる。神格はたとえ植物が成長せず、1日後にはその植物が枯れてしまうような場所でもこの能力を使うことができる。

この呪文は、プラント・グロース呪文のように働くが、自身より高いランクの神格によって対抗されることを除き、対抗されることは無い。

更に、1日に一度、神格は植物クリーチャーを魅了することができる。敵に対して絡ませることができる。この能力は、コマンド・プラント呪文のように働くが、神格がどんな選択をしたとしても、その最大持続時間は1日となる。

1回につき、ヒットダイスに関係なく、神格は、自身の神聖ランクに等しい数の植物クリーチャーを魅了することができる。

示唆されるポートフォリオ要素:農業、地球、豊かさ

## CONTROL CREATURES

(動物への命令)

**利益:** 神格の説明にあるように、神格は特定のクリーチャーに命じることができる。この能力はドミネート・モンスター呪文に類似しているが、精神作用能力ではない(神格は直接、クリーチャーの肉体を操る)。各日に、神格は自身の神聖ランクに等しい数のクリーチャーを支配しようとすることができる。神格は一度にその数以下のクリーチャーを同時に支配しようとするすることができる。影響を受けた全てのクリーチャーは、神格の視界内にいなければならない。一度支配されれば、距離は関係なく、次元界や障壁、ワーディング呪文を唱えられていても(神格が使っている能力よりも高いランクの神格が唱えた **Divine Shield** やワーディング呪文を除き)、神格が遠隔から支配することができる。対象は、意思セーブ(難易度 **10+** 神聖ランク+神格の[魅力]修正)で抵抗することができ、生理的要求に反する何かの行動を神格から命じられたときに新たにセーブすることができる。この能力を使う各回について、神格は神聖ランクx10回を下回るクリーチャーしか支配することができない。神格が既に最大数のクリーチャーを支配しており、他のクリーチャーを支配しようとするなら、既に支配下においているクリーチャーを1体以上解放しなければならない。

**注記:** 神格はこの能力を複数回選択することができる。その度に他の種類のクリーチャーを選択する。

示唆されるポートフォリオ要素: なんでも

## CRAFT ARTIFACT

(アーティファクト作成)

**前提条件:** (魔法の武器防具作成)、(ロッド作成)、(スタッフ作成)、(ワンド作成)、(その他の魔法のアイテム作成)、(魔法の指輪作成)、(巻物作成)

**利益:** 神格は魔法の武器や防具、スタッフ、ワンド、その他の魔法のアイテム、魔法の指輪、巻物を通常の制限を越えて作成することができる。

示唆されるポートフォリオ要素: 作成、知識、魔法

## CREATE OBJECT (物品作成)

**前提条件:** 神聖ランク 6、[知力] 29

**利益:** 全ラウンド・アクションで、神格はひとつ以上の簡単で、魔法のアイテムではない、神聖ランクにつき最大**50**ポンドまでの総重量か、ランクにつき**10**立方フィートまでの総容量の物品を作り出すことができる。神格は、神聖に作り出された次元界や神の王国の中では**2**倍の容量や重量で作り出すことができる。神格の王国が、神聖に作り出された次元界にあるのなら、**3**倍の容量や重量で作り出すことができる。

**注記:** この能力の目的のために、簡単な物品は扉とヒンジを超える複雑さを持ったものであることはできず、単一の素材でしか構成することができない。その素材は、鉄(1ポンドあたり銀貨1枚)程度で、貴重な物にはならない。一旦作成されたら、その物品は永続し、魔法のアイテムではない。神格がそれに相応しい製作技能を持っているなら、神格は製作判定を行い、高品質のアイテムにすることができる。

示唆されるポートフォリオ要素: 製作、創造

## CREATE GREATER OBJECT

(大きな物品作成)

**前提条件:** 神聖ランク 11、[知力] 29、**Create Object** (超越した神聖能力)

**利益:** 全ラウンド・アクションで、神格はひとつ以上の簡単で、魔法のアイテムではない、神聖ランクにつき最大**100**ポンドまでの総重量か、ランクにつき**20**立方フィートまでの総容量の物品を作り出すことができる。神格は、神聖に作り出された次元界や神の王国の中では**2**倍の容量や重量で作り出すことができる。神格の王国が、神聖に作り出された次元界にあるのなら、**3**倍の容量や重量で作り出すことができる。

**注記:** この能力は、以下の注記を除き、**Create Object** 能力と同じ様に働く。神格はこの能力を使って、どんな種類の魔法のアイテムではない物品を作り出すことができる。

**休息:** 神格は物品に自身のかなりの量のエネルギーを注ぎ込み、変換しなければならず、エネルギーは神格から失われる。神格は疲労することなく、最大**100gp**までの価値の物品を作成することができる。追加の**100gp**の価値につき(または、**100gp**で割った数)、神格は**10**分の休息を取らなければならない。神格が神聖に作り出された次元界や自身の神の王国でアイテムを作成するなら、**200gp**までのアイテムを休むことなく作成することができる。神聖に作り出された次元界の神格の神の王国があるなら、**300gp**までのアイテムを休むことなく作成することができる。

示唆されるポートフォリオ要素: 製作、創造

## DIVINE AIR MASTERY

(神聖なる風の体得)

**前提条件:** 風の領域

**利益:** 神格と敵が空中にいるのなら、その神格は、攻撃ロール、ダメージ、アーマークラスに神聖ランクに等しい技量ボーナスを得る。神格は **Perfect ma-**



neuverability)を得て、飛行することができる。飛行時に、神格は、空中にあるクリーチャーが巻き起こす空気の乱れを検知することで、神聖ランクにつき10フィート以内のどの実体のあるクリーチャーがどこにいるかを知ることができる。

示唆されるポートフォリオ要素: 空気、風

## DIVINE ARCHERY (神聖なる弓術)

前提条件: 基本攻撃ボーナス +20、【敏捷力】29、(近距離射撃)、(遠射)

利益: 神格は視界内や神格の個人的な知覚の中にあるどの目標でも遠隔武器を放つことができる。この攻撃に射程単位は適用されない。神格は、機会攻撃範囲から矢を放ったとしても、あらゆる機会攻撃を引き起こさない。全ラウンド・アクションで、神格は神聖ランクにつき10フィート以内にいるそれぞれの敵に対して、最大の攻撃ボーナスで矢を放つことができる。この攻撃を行う為に使う弓の(武器熟練)特技を神格は持っていないなければならない。遠隔武器を放つとき、神格は目標に対する遮蔽ボーナスや隠蔽による失敗確率を無視することができる。

示唆されるポートフォリオ要素: 弓使い、戦争

## DIVINE ARMOR MASTERY (神聖なる鎧の体得)

前提条件: (鎧習熟(軽装))、(鎧習熟(中装))

利益: 神格は、軽量鎧や中量鎧の最大【敏捷力】ボーナス上限を無視することができる。

示唆されるポートフォリオ要素: 戦争

## DIVINE BARD (神聖なるバード)

前提条件: バード レベル 20

利益: この能力は、幾つかの利益を持っている。

神格のバードの能力(打ち消しの歌、ファッション、自信を与える、威厳を与える)の範囲が、神聖ランクと等しいマイルにまで届く。

神格のバードの演奏能力を標準アクションで行なえる。この演奏は、神格が行動を完了させた後、直ぐに効果が現れる。

神格のバードの音楽能力は、たとえこれらの精神作用効果に完全耐性があっても影響を及ぼすことができる。しかし、そうしたクリーチャーは、これらの効果に抵抗する意思セーブに+10ボーナスを得る。

全ての神格の音楽能力の効果は、2倍となる。「勇気を与える」は、魅了と恐怖の効果に対し

て、+8士気ボーナス、攻撃とダメージ判定に+8士気ボーナスを与える。「自身を与える」は、技能判定に+4技量ボーナスを与える。「威厳を与える」は、+4d10ヒットダイス、攻撃ロールに+4技量ボーナス、頑健セーブに+2技量ボーナスを与え、Inspire Heroicsは、セーヴィング・スローに+8士気ボーナスとアーマークラスに+8回避ボーナスを与える。神格は、「自信を与える」「威厳を与える」「Inspire heroics」の効果を与える 同盟者の数を倍にすることができる。「自信を与える」を複数の同盟者に行なうと、神格は異なる同盟者に異なる技能を鼓舞するかを選択することができる。

神格が歌うのを止めてから、神格の演奏能力の効果は通常の10倍の時間持続する。この能力は、バードが歌うのをやめると、全く効果時間がなくなる演奏能力には効果がない。

「打ち消しの歌」(音を持つどんな呪文、超常能力、擬似呪文能力や、言語に依存する効果)に影響を受けるとのような効果でも、神格が聞き取れる範囲で発生したなら、神格はアクションを行なっているかのように、「打ち消しの歌」を行なうことができる。

示唆されるポートフォリオ要素: 芸術、バード、美、ダンス、愛、音楽、詩

## DIVINE BATTLE MASTERY (神聖なる戦闘体得)

前提条件: ファイター レベル 20、(迎え討ち)、【知力】13、【敏捷力】13、(回避)、(攻防一体)、(強行突破)、(一撃離脱)、(大旋風)、戦の領域

利益: 神格は、1ラウンド中に無制限で機会攻撃を行なうことができる(神格は1ラウンド中に、1体の敵に対して、1回を超える機会攻撃を行うことはできない)。全ラウンド・アクションで、神格は範囲内にいるそれぞれの敵に対して最大の攻撃ボーナスで1回の近接攻撃を行なうことができる。神格はこの行動によるいかなる機会攻撃も受けない。

示唆されるポートフォリオ要素: 正義、復讐、戦争

## DIVINE BLAST (神聖なる爆発)

前提条件: 【魅力】29

利益: 神格は、1日につき3+【魅力】修正の回数、この能力を使うことができる。作成された光線は、ランクにつき1マイルまで届く(神格が長さを選択する)。光線の目標は、神格のランクにつき1d12ポイントのダメージを受け、加えて神格が持つ【魅力】ボーナスにつき1d12ダメージが与えられる。これにはセー

ヴィング・スローはないが、神格は目標に遠隔接触攻撃を行わなければならない。神格は望むように見え方、音、匂い、その他感覚的に分かることを光線に与えることができる。光線の見え方に関係なく、それが与えるダメージは神聖パワーによって生じており、その為に類似したエレメンタルや魔法に対する防護でダメージを減らすことはできない。

注記:この光線は、ウォール・オブ・フォース、プリズマティック・ウォール、プリズマティック・スフィアに命中すれば、破壊することができる(プリズマティックによる効果を持つ全ての層は破壊される)。光線は効果を受けず、ウォール・オブ・フォースやプリズマティックの効果の後にいる目標に打撃を与えることができる。Divine Shieldは、光線をとめることができる。

示唆されるポートフォリオ要素:死、破壊、戦争

## DIVINE BLESSING (神聖なる祝福)

前提条件:選択した能力値が40

利益:[筋力][敏捷力][耐久力][知力][判断力][魅力]のうち、ひとつの能力を選択する。神格は選択された能力を少なくとも40持っていないとできない。神格は、1日の間、定命の者にその能力値に+6強化ボーナスを与える。1日かつ1回に、神格は神聖ランクと同数のクリーチャーにこの能力の影響を及ぼすことができる。

注記:神格は複数回、この能力を持つことができ、その度に異なる能力値を選択する。

示唆されるポートフォリオ要素:機敏さ、美、持久力、知識、筋力、判断力

## DIVINE CELERITY (神聖なる迅速)

前提条件:[敏捷力] 29

利益:神格は、1日に神聖ランクに等しい分の間、ヘーストを行なうことができる。効果時間は連続したラウンドである必要はない。この能力は、フリー・アクションで行なえる。

示唆されるポートフォリオ要素:旅、風

## DIVINE CREATION (神聖なる創造)

前提条件:神聖ランク 16、Create Object(超越した神聖能力)、Create Greater Object(超越した神聖能力)

利益:全ラウンド・アクションで、神格は神聖ランクにつき100ポンドの総重量か、ランクにつき20立方フィートの総容量の定命のクリーチャーか魔法のアイ

テムを作成することができる。神格は、神聖に作り出された次元界や神の王国の中では2倍の容量や重量で作りに出すことができる。神格の王国が、神聖に作り出された次元界にあるのなら、3倍の容量や重量で作りに出すことができる。

注記:この能力は、以下の注記を除いては、Create Greater Objectと同じ様に働く。神格は、神聖ランクを持っていないどんな種類のクリーチャーでもこの能力を使って作り出すことができる。神格はクラス・レベルを持つクリーチャーを作り出すことができるが、自身のクラス・レベルや神聖ランクを超えるクラスレベルを与えることができず、それ以下となる。

休息:神格はクリーチャーに自身の多くのエネルギーを注ぎ込まなければならない、そのエネルギーは神格から失われる。神格は、それぞれのクリーチャーにつき、10分xクリーチャーのヒット・ダイスxクリーチャーの脅威度、最低でもクリーチャーにつき10分間、休息しなければならない。クリーチャーがクラス・レベルを持っているなら、各レベルについて追加のヒット・ダイスとして計算する。神格は、アーティファクトを除く、どのような種類の魔法のアイテムでも作成することができる。魔法のアイテムの作成に関する休息条件は、Create Greater Object能力と同じである。

示唆されるポートフォリオ要素:製作、創造、超越

## DIVINE DODGE (神聖なる回避)

前提条件:[敏捷力] 29

利益:神格に対して直接行なわれる物理的攻撃や神格自身を目標とした呪文は、50+神聖ランクに等しいパーセントでの失敗確率を持っている。神格を含む範囲効果は、同様に無効化される可能性がある。

注記:この能力は、防御だけであることと、神格はイセリアル界に移動しないことを除き、ブリンク呪文に似ているが、わずかな瞬間、現実の世界から抜け出す。この能力は、神格自身の攻撃を阻害しない。攻撃が失敗確率を潜り抜けても、神格はまだ(もし可能であれば)セーヴィング・スローの恩恵を得ることができる。

示唆されるポートフォリオ要素:機敏さ、ギャンブル、幸運、保護

## DIVINE DRUID (神聖なるドルイド)

前提条件:ドルイド レベル 20

利益:ワイルド・シェイプをしている間、神格はクリーチャーが持つ変則能力や超常能力を獲得する。動

物の形態のときは更に、神格は魔獣や植物クリーチャーになることができる。一部の神格は付加的な形態となることもできる。これらは神格の説明に特記されている。神格は、微小から超巨大までのどんな動物、魔獣、植物クリーチャーの形態になることができる。

示唆されるポートフォリオ要素:自然

## DIVINE EARTH MASTERY (神聖なる地の体得)

前提条件:地の領域

利益:神格と敵が大地に触れているのなら、その神格は、攻撃ロール、ダメージ、アーマークラスに神聖ランクに等しい技量ボーナスを得る。神格は、そのサイズに応じた地中の速度を持っており(神聖の特性を参照)、水の中を魚が泳ぐように、石や泥、その他の金属を除く大地に含まれているものの中を滑り込むように移動する能力を得る。この地中の移動ではトンネルや穴を残すことはなく、存在が分かるような痕跡を残すこともない。神格はTremorsenseを持っており、神聖ランクにつき、10フィート以内の地中にいるどんな存在でも自動的に感知する。神格は地中を構成している(石と金属を含む)全てのものを完全に操ることができる。フリー・アクションで、神格は大地に関するものの形態を変化させることができる。神格は、地中を構成する全て、石、金属の物体を目標にストーン・シェイプ、ムーブ・アース、ラスティング・グラスプ、トランスミュート・ロック・トゥ・マッド、ディスインティグレート呪文を複製することができる。神格は更に、どんな大地、石、金属で作られた物品を異なる種類の大地、石、金属に変換することができる。神格は見ることもできるどんな物体にでも効果を及ぼすことができるが、ラウンドにつきひとつより多い物体には効果を及ぼすことができない。

示唆されるポートフォリオ要素:大地

## DIVINE FAST HEALING (神聖なる高速治癒)

前提条件:[耐久力] 29、または高速治癒の特殊能力

利益:神格は20+神聖ランクの高速治癒を得る。体に傷を押し付ければ、失われた四肢や肉体の一部は直ぐに癒着する。

注記:この能力は、高速治癒の特殊能力と累積しない。

注記:神格は何度でもこの能力を得ることができ、その効果は累積する。この能力をふたつ持っている神格は、40+(神聖ランクx2)の高速治癒能力に向

上される。

示唆されるポートフォリオ要素:持久力、治癒

## DIVINE FIRE MASTERY (神聖なる火の体得)

前提条件:火の領域

利益:神格と敵が火に触れているか、フレーミングかフレーミング・バーストの特殊能力を持つ武器を使っているのなら、その神格は、攻撃ロール、ダメージ、アーマークラスに神聖ランクに等しい技量ボーナスを得る。神格は炎と熱への完全耐性を持つ。神格は、クリーチャーから放射される周辺温度の変化から、神聖ランクにつき10フィート以内にいるどんな実体のあるクリーチャーでも感知することができる。神格は、全ての魔法によらない火を完全に操ることができる。標準アクションで火の記述があるすべての呪文を複製することができる。

示唆されるポートフォリオ要素:火

## DIVINE GLIBNESS(神聖なる口舌)

前提条件:[魅力] 29、はったり 40ランク、欺きの領域

利益:全ラウンド・アクションで、神格は話をし、他者に他の行動を取るように説得することができる。最大、10+神聖ランクのクリーチャーに影響を及ぼし、2体が10x神聖ランクフィート以上離れてはいけなことを除いて、10+神聖ランクに等しい術者レベルで発動する、マス・サジェスジョン呪文のように働く。セーブ難易度は、10+神格の[魅力]修正+神聖ランクとなる。

示唆されるポートフォリオ要素:商業、嘘、盗賊

## DIVINE INSPIRATION (神聖なるインスピレーション)

利益:神格は特定の感情を作り出し、クリーチャーを魅了することができる。神格は、各日に神聖ランクと同数、一度に神聖ランクにつき1体のクリーチャーに影響を及ぼすことができる。最初に影響を受けたとき、全ての対象が神格の視界内にいなければならない。特定の効果は、誘導された感情の状態に依存する。

勇気:魅了されたクリーチャーは、恐怖の効果に対して完全耐性を得て、攻撃ロール、武器のダメージ、技能判定、意志セーブに対して、+2士気ボーナスを受ける。

絶望:魅了されたクリーチャーは、クラッシング・ディ



スピアー呪文の改良版のような影響を受ける。影響を受けたクリーチャーは、攻撃ロール、ダメージ判定、セーブ、判定に、意志セーブ(難易度 **10+**神格の[魅力]修正+神格の神聖ランク)に成功しないと、**-4**ペナルティを受ける。この効果は**1**日持続する。

**恐れ**: 魅了されたクリーチャーは、戦う為に判断力判定(難易度 = 神格の神聖ランク)に成功しなければならず、失敗すれば恐怖に囚われる。判定に失敗すれば、クリーチャーは**1d4**ラウンドの間、恐慌状態に陥る。判定に成功すれば、**10**分間の間、再び判定する必要はない。魅了されたクリーチャーは、攻撃ロール、武器によるダメージ判定、技能判定、意志セーブに**-2**土気ペナルティを受ける。

**熱狂**: 熱狂したクリーチャーは、暴力を撒き散らせない限り、飲み、食らい、踊り狂う。熱狂したクリーチャーは、攻撃されるか、自らの安全が脅かされると、凶暴になる。熱狂したクリーチャーは、[筋力]と[敏捷力]に**+4**土気ボーナスを、[判断力]に**-4**ペナルティを、アーマークラスに**-2**ペナルティを受ける。対象は、この効果に抵抗する為に、意志セーブ(難易度 **10+**神格の[魅力]修正+神格の神聖ランク)を行なうことができる。これは精神作用による衝動である。

**希望**: 魅了されたクリーチャーは、セービング・スロー、攻撃ロール、能力値判定、技能判定、武器によるダメージ判定に**+4**土気ボーナスを得る。

**激怒**: 魅了されたクリーチャーは、[筋力]と「耐久力」に**+4**土気ボーナスを、意志セーブに**+2**土気ボーナスを、アーマークラスに**-2**ペナルティを受ける。彼らは危険に無頓着な戦いを行なわせられる。対象は、この効果に抵抗する為に、意志セーブ(難易度 **10+**神格の[魅力]修正+神格の神聖ランク)を行なうことができる。これは精神作用による衝動である。

**愛と欲望**: 愛の効果は目標に特定のクリーチャーとの愛へと落ちさせ、対象となったクリーチャーに近づく機会を探し、そのクリーチャーからの愛を得る為の努力をする。欲望の効果も似ているが、目標は特定のクリーチャーと肉体的に関係するどんな機会でも見つけ出そうとする。対象は、この効果に抵抗する為に、意志セーブ(難易度 **10+**神格の[魅力]修正+神格の神聖ランク)を行なうことができる。これは精神作用による衝動である。

示唆されるポートフォリオ要素: 何でも

## DIVINE MONK(神聖なるモンク)

前提条件: モンク レベル **20**

利益: 神格の素手打撃は、**+5**強化ボーナスとキーン、ローフル、ヴォーパルの特徴のついた切り武器と

して扱われる。神格が選択すれば、特定の攻撃を切りではなく、叩き武器として扱うことができるが、その攻撃ではキーンとヴォーパルの効果は失われる。神格が行なうどの素手攻撃も、基本ダメージが**2d12**となる。神格はどの遠隔攻撃(遠隔接触攻撃が必要な呪文も含む)でも逸らす為に、まるで矢を逸らすかのように、(矢止め)特技を使うことができる。神格は単一ラウンドで何度でも逸らすことができる。神格がどんな攻撃でも逸らした時、その攻撃は神格の基本遠隔攻撃ボーナスを使って、攻撃者に跳ね返される。神格が呪文を逸らしたときには、呪文のレベルに攻撃を逸らしたときの難易度が加算される。神格が(矢止め)特技を持っているなら、神格はこの能力の第二の利益を得るだけとなる。

示唆されるポートフォリオ要素: 秩序

## DIVINE PALADIN

(神聖なるパラディン)

前提条件: パラディン レベル **20**

利益: 神格の勇気のオーラは、恐怖の効果に対するセービング・スローに**+8**土気ボーナスを与え、神格の**100**フィート以内にいる同盟者全てに効果が及ぶ。神格の特別の乗騎は、可能ならセレスティアルのテンプレートを得る。神格は悪討つ一撃を**1**日に**10**回行なうことができ、成功した一撃に、クラス・レベルにつき、追加の**3**ポイントのダメージを与える。

示唆されるポートフォリオ要素: 善、正義、秩序、気高さ、戦争

## DIVINE RADIANCE

(神聖なる後光)

前提条件: 善の属性、太陽の領域

利益: 神格はその肉体から(**10**フィートx神聖ランク)の光を放射することができる。この光は全ての暗闇の効果に抵抗し、ディスペルシ(より高い神聖ランクの神格に作られたのではない限り)、セーブなしでラウンドあたり**2d8**ポイントのダメージをアンデッド・クリーチャーに与える。全力攻撃アクションで、神格は神格の神聖ランクに等しいマイルまで、目標を香華キルすることができる光を作り出すことができる。各光線は、**2**神聖ランクにつき**1d6**ポイントのダメージを与える。アンデッドには**2**神聖ランクにつき**1d12**ポイントのダメージを与える。

示唆されるポートフォリオ要素: 善、光、太陽

## DIVINE RAGE(神聖なる激怒)

前提条件: バーバリアン レベル **20**

**利益:** この能力はバーバリアンの激怒に似ている(そして、神格のバーバリアンの激怒能力と置き換える)。神格は武器によってダメージを受けた後だけ、この能力を活性化することができ、1日に神聖ランクに等しい回数、この能力を使うことができる。一度使うと、この能力は1時間持続する(神格はいつでも激怒を終わらせることができる)。激怒している間、神格は、【筋力】に+10、【耐久力】に+10、意志セーブに+5 士気ボーナスを得る。神格の呪文抵抗とエネルギー抵抗はそれぞれ+10増加する。神格は完全攻撃アクションを行なう時、完全攻撃ボーナスで追加の1回の攻撃を行なうことができる。激怒している間、神格はアーマークラスに-5ペナルティを受け、忍び足 や呪文の発動、超越した神聖能力の使用といった忍耐と精神集中が必要とされる行動を行なうことができない。

**示唆されるポートフォリオ要素:** 破壊、激怒、筋力、戦争

## DIVINE RANGER

(神聖なるレンジャー)

**前提条件:** レンジャー レベル 20、【判断力】 25、野外知識 40ランク、知識(自然) 30ランク

**利益:** 得意な敵のひとつに対して神格が振るうどんな武器でも、そのクリーチャーの種別に対して、ペイン武器となる。これによって、強化ボーナスは+2増加し、2d6ポイントのダメージが与えられる。神格は以下の追跡を通常の地上移動速度で行なうことができる。追跡の目的で非常に柔らかな地面でも通常の地形として扱い、時間と天候による難易度修正を無視できる。神格は、水上、水中、数分間空中を横切って移動したとしても追跡することができる。以下の表は、水上、水中、空中を横切って移動した時の(追跡)技能の記述に追加される。

表面	難易度
水を横切る	60
水中	80
空中	120

**示唆されるポートフォリオ要素:** 弓使い、狩猟、自然

## DIVINE RECALL (神聖なる記憶)

**利益:** 神格はこれまで起こった特定の種類の出来事毎に覚えている。出来事の種類は、神格の説明に特記されている。

**注記:** 神格は複数回、この能力をとることができ、そ

の度に、1種類の異なる出来事を選択する。

**示唆されるポートフォリオ要素:** 知識

## DIVINE ROGUE (神聖なるローグ)

**前提条件:** ローグ レベル 20、(回避)、身かわし強化、防御ロール

**利益:** 敵からの攻撃を受けた神格は、回避目標を決め、神格が反応セーブ(難易度 10 + ダメージ値)に成功することで全ての攻撃によるダメージを無効にできる。神格が罠の5フィート以内を通ると、神格はまるで罠を積極的に見ているかのように 搜索 判定を行い、それに気づくことができる。神格は、見ることができるどんな宝物でも、正確に価値を評価することができる。神格は何がクリーチャーが何を運んでいるか、どんなアイテムが運ばれているかを直ちに知ることができる。

**示唆されるポートフォリオ要素:** 盗賊

## DIVINE SHIELD

(ディバイン・シールド)

**前提条件:** 【魅力】 29

**利益:** フリー・アクションで、神格は10分間持続し、神格の肉体と装備を攻撃から守るシールドを作り出すことができる。シールドは、ランクにつき10ポイントのダメージを受け止める。一度にシールドがより多くのダメージを受けると、それは崩壊する。ダメージは、Divine Blastによる攻撃を含むどんな要因でもかまわない。神格は、1日に3+【耐久力】修正に等しい回数、この能力を使うことができる。

**注記:** 神格は、シールドが神格へのダメージを防がないようにシールドを調整することができる。Divine Shieldの効果は複数回、累積しない。

**示唆されるポートフォリオ要素:** 防護

## DIVINE SKILL FOCUS

(神聖なる技能熟練)

**前提条件:** 選択した技能が23ランク

**利益:** 神格は、選択した技能を使う時10+神聖ランクのボーナスを得る。

**注記:** このボーナスは、神格の通常の判定に得られるボーナスに累積する。選択された技能が神格のポートフォリオに関係するものなら、フリー・アクションで最大難易度に神格の神聖ランクを加える。神格は複数回、この能力を洗濯することができ、選択するたびに異なる技能を選択する。

**示唆されるポートフォリオ要素:** なんでも

## DIVINE SNEAK ATTACK

### (神聖なる急所攻撃)

前提条件: 急所攻撃 +10d6、負傷打撃

利益: 神格の急所攻撃は、追加の+3d6ポイントのダメージを得る。全ての機会攻撃で、神格は急所攻撃として扱う。神格は、自身の神聖ランクを上回っていない神格で敵に対して急所攻撃できるの全ての敵を挟撃、または足すくみ状態で不意を襲うことができる。神格はクリティカル・ヒットに完全耐性のある敵に対して、急所攻撃によるダメージを与えることができない。いつでも、神格は急所攻撃によるダメージを与えることができ、その目標は神格の次のターンにも同様に神格の急所攻撃ボーナスによるダメージを受ける。

示唆されるポートフォリオ要素: 盗賊

## DIVINE SPELL FOCUS

### (神聖なる呪文熟練)

前提条件: (呪文熟練)、(Greater Spell Focus)

利益: 神格は魔法の系統を選択する。その系統の全ての呪文のセーブ難易度は神格の神聖ランクの1/2増加する。このボーナスは(呪文熟練)や(Greater Spell Focus)に置き換えられる(累積しない)。

注記: 神格はこの能力を複数回持つことができ、その度に異なる魔法の系統を選択する。

示唆されるポートフォリオ要素: 魔法

## DIVINE SPELLCASTING

### (神聖なる呪文発動)

前提条件: 術者レベル 20

利益: 神格は効果レベルを9以上に上げて呪文を発動することができる。9レベルを超える神格の1日の呪文数は、表を参照し、神格が既に至っている20レベルの術者クラスに関する主要能力に依存する。

神聖なる呪文発動: 各9レベルを超える1日の呪文数は、主要能力からボーナス呪文を得る為に表の値を参照し、それに主要能力値から得られるボーナス呪文を加える。神格は、呪文修正特技を使って準備あるいは発動するか、低いレベルの呪文を準備あるいは発動するためにこれらのスロットを使うことができる。神格が既に20レベルに達しており、(バード、パラディン、レンジャーのような)9レベルに満たない術者クラスを持っているなら、神格は更に最大の通常の呪文レベルと9レベル呪文の間の各レベルの1日の呪文数として、ひとつの呪文を発動すること

ができ、神格の主要能力に基づく各レベルに該当するボーナス呪文が加えられる。これらの呪文は、表には示されない。機会攻撃範囲にいて呪文を発動しても、神格は機会攻撃を受けない。加えて、神格が発動する全ての呪文に、(呪文熟練)特技の利益が適用される。

示唆されるポートフォリオ要素: 魔法

9レベルを超える呪文スロット

Divine Spellcastingは、神格に9レベルを超える呪文を与える(それは呪文修正特技やより低い呪文を使うのに利用される)。神格が利用できる呪文スロットの数は、神格の主要能力値(ウィザードなら【知力】、クレリック、ドルイド、パラディン、レンジャーなら【判断力】、バードとソーサラーなら【魅力】)によって、Divine Spellcasting表に示されるように、決められる。たとえ表には61までの能力値と、25レベルまでの呪文スロットしか含まれていないとしても、この両方は無限に拡張される。61を超える能力値や25レベルを超える呪文スロットのために、同じパターンで表を拡張する。この表の値は、神格が少なくとも同様にボーナス呪文を得る追加の呪文だけでなく、神格が十分に高い能力値を持っていることによって与えられるボーナス呪文を含んでいる。この追加の呪文はDivine Spellcastingの超越した神聖能力の利益のうちのひとつである。

## DIVINE SPLENDOR

### (神聖なる輝き)

前提条件: 神聖ランク 16、【魅力】 26

利益: セーブなしで、元の姿でいる神格の神聖ランクにつき10フィート以内に近づく定命の者は即死する。

示唆されるポートフォリオ要素: 超越

## DIVINE STORM (神聖なる嵐)

前提条件: 神聖ランク 11

利益: 神格は、神格に基づく異なった形態で発現する神聖または不浄な力の渦を自身の周囲におくことができる。渦は、神格から神聖ランクにつき半径10フィートで放射状に広がる。その効果は、投擲武器や射出武器(その範囲内のクリーチャーから攻撃されるか、目標のクリーチャーがその範囲内にいるか、この範囲を通過して攻撃するか)を止める。加えて、力場は倫理(秩序-混沌)軸上の属性が神格と逆であるクリーチャーを追い払う。神格の倫理属性が中立(中立にして善、または中立にして悪)なら、力場は、どのクリーチャーも追い払わない。範囲にいる影響を受けたクリーチャーは、頑健セーブ(難易度10+神格の【魅力】修正+神格の神聖ランク)を行な



ランクにつき10フィート以内の水に触れている全ての物を感知することができる。

示唆されるポートフォリオ要素:水

## DIVINE WEAPON FOCUS

(神聖なる武器熟練)

**利益:**この能力は、神格が武器で攻撃する際に+4ボーナスを与えること以外は、(武器熟練)のように機能する。

**注記:**このボーナスは神聖ランクによる攻撃ロールとDivine Weapon Mastery超越した神聖能力と累積する。更に(武器熟練)と(Greater Weapon Focus)特技も累積する。神格はこの能力を複数回持つことができ、その度に異なる種類の武器を選択する。

示唆されるポートフォリオ要素:戦争

## DIVINE WEAPON MASTERY

(神聖なる武器体得)

**前提条件:**ファイター レベル 20、戦の領域

**利益:**全ての装備している単純武器と軍用武器について、神格は、(武器熟練)、(武器開眼)、(クリティカル強化)の特技の利益を受けとる。

示唆されるポートフォリオ要素:戦争

## DIVINE WEAPON SPECIALIZATION

(神聖なる武器開眼)

**前提条件:**基本攻撃ボーナス +20、選択した武器に対するDivine Weapon Focus(超越した神聖能力)

**利益:**この能力は、神格が自身の神聖ランクに等しいボーナスとダメージを得ることを除き、ファイターの(武器開眼)特技と同じ様に機能する。

**注記:**選択された武器が遠隔武器である場合、神格の視界内にいる全ての目標に追加のダメージが適用される。この能力によるダメージボーナスは、Divine Weapon Mastery、(武器開眼)、(Greater Weapon Specialization)特技からのダメージボーナスと累積する。神格はこの能力を複数回持つことができ、その度に異なる種類の武器を選択する。

示唆されるポートフォリオ要素:戦争

## ENERGY BURST

(エネルギー爆発)

**利益:**神格は、神聖ランクにつき半径10フィートの特定のエネルギーの種類を(酸、冷気、電気、火、音

波、神格の記述で突起されたもの)放射を作り出すことができる。範囲内にある全てのものは、神聖ランクにつき1d8ポイントのエネルギーによるダメージを受ける。ダメージは、セーヴィング・スローに成功することで半分にすることができる(酸、冷気、電気、火は反応、音波は頑健セーブで、難易度 10+神格の神聖ランク+神格の[耐久力]修正)。

**注記:**神格はこの能力を複数回持つことができ、その度に異なるエネルギーの種類を選択する。

示唆されるポートフォリオ要素:自然

## ENERGY STORM(エネルギー嵐)

**前提条件:**神聖ランク 11

**利益:**神格は、エネルギー(酸、冷気、電気、火、音波、正、負、神格の記述で突起されたもの)の渦を自身の周囲におくことができる。渦は、神格から神聖ランクにつき半径10フィートで放射状に広がる。その効果は、投擲武器や射出武器を止める。その範囲内のクリーチャーから攻撃されるか、目標のクリーチャーがその範囲内にいるか、この範囲を通過して攻撃する攻撃は失敗する。Energy Stormは、神格ランクにつき、使われた酸、冷気、電気、火、音波エネルギーによって1ポイントと1ポイントの神聖ダメージを毎ラウンド与える。正のエネルギーはアンデッド・クリーチャーに神聖ランクにつき1ポイントのダメージを与え、生きているクリーチャーには同量のダメージを癒す。負のエネルギーは生きているクリーチャーに神聖ランクにつき1ポイントのダメージを与え、アンデッド・クリーチャーには同量のダメージを癒す。

**注記:**神格はこの能力を複数回持つことができ、その度に異なるエネルギーの種類を選択する。

示唆されるポートフォリオ要素:火、嵐

## EXTRA DOMAIN(追加領域)

**前提条件:**神聖ランク 6

**利益:**神格はリストから領域を追加する為に領域をひとつ選択する。まるでその領域の領域のパワーを持っているかのように、神格はその領域から呪文と領域特典を得て、自身もパワーを獲得する。

**注記:**神格はこの能力を複数回持つことができ、その度に新たな領域を選択する。

示唆されるポートフォリオ要素:なんでも

## EXTRA ENERGY IMMUNITY

(追加エネルギー完全耐性)

**前提条件:**神聖ランク 6、選択したエネルギーへ



の抵抗

**利益:** 神格は、酸、冷氣、電気、火、音波エネルギーに対する完全耐性を得る。

**注記:** たとえ攻撃者が神格より高いランクであっても、この能力は有効となる。神格は複数回、この能力を持つことができ、その度にエネルギーの異なる種類を選択する。

示唆されるポートフォリオ要素: なんでも

## EXTRA SENSE ENHANCEMENT (追加感覚強化)

前提条件: [知力] 29

**利益:** 神格は、強化したいひとつの感覚を選択する。この能力は神聖ランクにつき1マイルの感覚範囲を拡張するか、物質的あるいは魔法的なひとつの感覚を無視することができる。強化された感覚は、ランクあたり10フィートの物質的な障壁か、ランクあたり100フィートの曇った(霧や煙のような)物質を透過することができる。

**注記:** 一部の神格は通常感覚を超えるこの能力の特化して利用する。神格はこの能力を複数回、持つことができ、その度に異なる感覚を選択する。

示唆されるポートフォリオ要素: なんでも

## FOOTSORE (脚萎え)

前提条件: 旅の領域

**利益:** 神格は生きているクリーチャーが疲れていると思うようにエネルギーを衰えさせることができる。一度に神聖ランクにつき1体のクリーチャーに影響を及ぼすことができるが、各日につき神格ランクと同数のクリーチャーにしか影響を及ぼせない。最初に影響を及ぼす時、神格の視界内に全てのクリーチャーが含まれていなければならない。対象は頑健セーブ(難易度 10 + 神格の[魅力]修正 + 神格の神聖ランク)を行なうことができる。それらのセーブに失敗したクリーチャーは拾うし、移動速度が半分に減らされる。更に、彼らが乗る乗騎や乗り物も、同様に速度が遅くなる。この効果は1日持続する。

示唆されるポートフォリオ要素: 旅

## FREE MOVE (自由行動)

前提条件: [敏捷力] 29、Divine Celerity(超越した神聖能力)

**利益:** フリー・アクションで、神格はラウンドに一度、自身の速度で移動することができる。

示唆されるポートフォリオ要素: 旅

## FRIGHTFUL PRESENCE

(恐怖の存在)

前提条件: [魅力] 24

**利益:** 神格が神格の説明(ふつうは攻撃だが、時として恐ろしい動作によって)にある特定のアクションを行なうと、半径30フィートの爆発の中にいる敵は、意志セーブ(難易度 10 + 神格の[魅力]修正 + 神格の神聖ランク)を行なわなくてはならない。もしセーブに失敗すれば、神格に隣接している目標を除く、爆発に巻き込まれた敵は、3d6ラウンドの間、怯える。セーブに失敗すれば、この能力を発動し、攻撃されたクリーチャーは3d6ラウンドの間、パニックになる。セーヴィング・スローに成功した敵は、1日の間この能力の影響を受けない。

示唆されるポートフォリオ要素: 破壊、戦争

## GIFT OF LIFE (命の付与)

**利益:** 神格は、はるか昔に死んだクリーチャーでも、肉体の状況がどうであろうとも、死んだクリーチャーの命を回復する。

**注記:** この能力は物質構成要素が必要なく、対象の死んでいた期間に無関係であることを除けば、*トゥルー・リザレクション*呪文のように働く。この能力はクリーチャーの意志に関係なく命を戻すことができるが、定命の者が住む、地下世界や神の国で、その神格が支配するところでのみ行なうことができる。この能力はエレメンタルや来訪者を復活させることができ、復活させようとする魂が、復活させようとする神格より高いランクの神格によって握られていないのなら、魂が罫に落ちているクリーチャーでも復活させることができる。この能力は、**Hand of Death**能力によって殺されたクリーチャーや、より高いランクの神格による**Life and Death**能力で殺されたクリーチャーを復活させることができない。

示唆されるポートフォリオ要素: 治癒、命

## GROW CREATURE

(クリーチャーの成長)

**利益:** この効果を最初に及ぼす時、神格の視界内にある対象に、各日に神格ランクにつき1体のクリーチャーに影響を及ぼすことを除き、*アニマル・グロース*呪文のように働く。効果は1日持続する。

**注記:** 神格はこの能力を複数回、持つことができ、その度に異なるクリーチャーを選択する。

示唆されるポートフォリオ要素: 自然

## HAND OF DEATH(死の手)

**利益:** 神格は神格が感知できる範囲内にいるどんな定命の者でも指差すことで、その命を消滅させることができる。これは神格と目標の間に、妨害されていない直線がなければならない。

**注記:** この能力は物質構成要素が必要ないことを除き、*ディストラクション*呪文のように働く。定命の者は、*頑健セーヴィング・スロー*を難易度 **20 + 神格の[魅力]修正 + 神格の神聖ランク**で行なうことができる。たとえセーブに成功しても、対象はそれによって殺すほどの、**10d6**ポイントのダメージを受ける。攻撃で定命の者を殺すのなら(*セーヴィング・スロー*の失敗によるか、ダメージによって死んだ場合のいずれでも)、神格の神聖ランク以上の神格による**Gift of Life**や、**Life and Death**、**Mass Life and Death** 超越した神聖能力を除き、その対象となった定命の者は*レイズ*や*リサレクション*呪文で蘇らせることができない。

示唆されるポートフォリオ要素: 死

## INCREASED DAMAGE REDUCTION (ダメージ減少増加)

前提条件: [耐久力] **29**

**利益:** 神格のダメージ減少を5増加させ、ダメージ減少を抜く為の神格の属性に対抗する属性の前提条件を追加する。例えば、ダメージ減少 **25/エピック**を持つ秩序にして善の神格は、ダメージ減少 **30/エピック**かダメージ減少 **30/エピック**及び混沌を得る。

**注記:** 神格は2回以上、この能力を選択することができない。

示唆されるポートフォリオ要素: なんでも

## INCREASED ENERGY RESISTANCE (エネルギー抵抗増加)

**利益:** 神格は、神聖ランクに等しい酸、冷気、電気、火、音波エネルギーへの抵抗を得る。

**注記:** 神格はこの能力を複数回、持つことができ、その度に異なるエネルギーの形態を選択する。神格は、更にひとつのエネルギーの種類に対して、複数回この能力を持つことができる。神格が既に持っているエネルギー抵抗の種類に適用する場合、この能力は抵抗を**10**に増加させる。

示唆されるポートフォリオ要素: いつでも

## INCREASED SPELL RESISTANCE (呪文抵抗増加)

**利益:** 神格の呪文抵抗は**20**増加する。

**注記:** 神格はこの能力を複数回、持つことができ、効果は累積する。この能力をふたつ持つ神格は、呪文抵抗が**40**に向上される。

示唆されるポートフォリオ要素: 魔法

## INDOMITABLE STRENGTH (不屈の筋力)

前提条件: [筋力] **40**、力の領域

**利益:** [筋力]を含む対抗ロールが必要な時、神格はその判定に**+25**の神聖ボーナスを得る。このボーナスは通常的神聖ランクによるボーナスに累積する。

示唆されるポートフォリオ要素: 力

## INSTANT COUNTERSPELL (即時対抗呪文)

**利益:** 神格の視界内で呪文が発動された時、神格は直ちに呪文を発動することができるか、擬似呪文能力としてや、呪文学 判定が必要とされる準備として、神格はフリー・アクションで呪文抵抗を行なうことができる。**Instant Counterspell**の使用は、各ラウンドに許される神格のフリー・アクションの通常の数に加えられる。

示唆されるポートフォリオ要素: 魔法

## INSTANT MOVE(即時機能)

前提条件: 神聖ランク **6**、[敏捷力] **29**

**利益:** 固体の中には決してテレポートすることができず、テレポート直後、直ぐに行動を起こすことを除いては、移動アクションで、神格は神聖ランクにつき**30**フィートまでの移動を*ディメンジョン・ドア*呪文を使うかのように行なうことができる。

示唆されるポートフォリオ要素: 旅

## IRRESISTIBLE BLOWS (圧倒的な打撃)

前提条件: (武器熟練)と(クリティカル強化)を持つ近接武器を選択する。

**利益:** 神格がクリーチャーに対して選択した武器で近接攻撃を行なった時、近接接触攻撃として攻撃を解決する(武器は鎧と外皮ボーナスを無視して打撃を与える)。武器が命中すると、攻撃されるクリーチャーは、*頑健セーブ*(難易度 **10 + 神格の[耐久力]修正 + 神格の神聖ボーナス**)を行なうか、**1d10**ラウンド、麻痺する。選択した武器による神格の攻

撃は、ダメージ減少と硬度を貫通する目的でアダマンティンを使っていると考える。

注記：神格はこの能力を複数回、持つことができ、その度に異なる武器を選択する。

示唆されるポートフォリオ要素：戦争

## IRRESISTIBLE PERFORMANCE (圧倒的な芸能)

前提条件：芸能 40ランク

利益：神格が完全ラウンド・アクションで、歌い、楽器を演奏する、冗談を話す、詩歌を暗誦する、その他の何らかの種類の芸能を行なう時、神格は以下の効果についての選択を行なうことができます。神格は各日につき、神聖ランクに等しい回数、この能力を使うことができます。神格を中心に、神聖ランクにつき半径10フィートの効果範囲で、神聖ランクにつき1体のクリーチャーに効果を及ぼすことができます。

影響を受けたクリーチャーは、アクションを行なうことができなくなる。その代わりに、彼らは踊り、芸能にうっとり見とれ、笑い、神格の選択に喝采を送ります。影響を受けたクリーチャーは更に、アーマークラスに-4ペナルティを受け、反応セーブに成功することができず(出目が20を除いて)、シールドを使うことができない。クリーチャーは、成功した意思セーブ(難易度 10 + 神格の[魅力]修正 + 神格の神聖ランク)で精神効果に抵抗できる。この効果は神格が芸能をやめてから、神聖ランクにつき1ラウンドの間持続する。

影響を受けたクリーチャーは、喜びに満ち、平成となる。彼らは、芸能を行なう神格より高いランクの神格からの影響を除いて、恐怖と強制の効果に完全耐性を得て、既にこれらの影響を受けたクリーチャーはこれらの効果に対して抵抗し、ディスペルされる。この効果は、芸能を行なった神格より高いランクの神格がこの効果を作り出している場合を除き、激怒の効果も抵抗し、ディスペルできる。恐怖と強制への完全耐性は、神格が芸能を終えても、神聖ランクにつき1ラウンドの間、持続する。

影響を受けたクリーチャーは、眠りに落ちる。これはどの生きているクリーチャーに影響があることを除いては、スリープ呪文として働く。クリーチャーは、意思セーブ(難易度 10 + 神格の[魅力]修正 + 神格の神聖ランク)で精神効果に抵抗することができる。影響を受けたクリーチャーは、神聖ランクにつき1時間熟睡するか、起こされるまで寝続ける。神格はいつでもこの

効果を終わらせることができる。

影響を受けたクリーチャーは、簡単に死を受け入れるほど、深層心理を操られる。神格の神聖ランク以下のヒット・ダイスを持つ生きているクリーチャーだけが、影響を受ける。クリーチャーは、頑健セーブ(難易度 10 + 神格の[魅力]修正 + 神格の神聖ランク)でこの効果に抵抗することができる。

クリーチャーが一度、神格の芸能に対するセーブに成功すると、クリーチャーは1日の間、効果に抵抗することができる。

注記：神格の説明の特記にあるように、この能力を持つ全ての神格がこの能力の全てを使えるという訳ではない。

示唆されるポートフォリオ要素：芸術、バード、美、ダンス、愛、音楽、詩

## KNOW DEATH(死の知識)

利益：神格は、クリーチャーに目を向けることで、あらゆる定命の者の正確な死の瞬間と状況を知っている。

示唆されるポートフォリオ要素：死

## KNOW SECRETS(秘密の知識)

神格から秘密を守ることができない。

利益：神格はクリーチャーに目を向けることで、そのクリーチャーの全ての歴史(クリーチャーが知る都合の悪い、重要な秘密も含む)を学ぶことができる。この効果は、即座に結果が得られることと、この効果を避ける為に、対象は意思セーブ(難易度 10 + 神格の[魅力]修正 + 神格の神聖ランク)ができることを除いては、*レジェンド・ロア*呪文に類似している。

示唆されるポートフォリオ要素：知識、秘密

## LAY CURSE(呪詛)

利益：この能力は、定命の者はセーブできないことを除いては、*ビストゥカ・カース*呪文のように働く。ランクが以下の神格は、この能力の影響を受けるが、意思セーブ(難易度 10 + 神格の[魅力]修正 + 神格の神聖ランク)によって抵抗することができる。呪いは、呪いをかけた神格以上の神格だけが解呪することができる。神格は一度に神聖ランクにつき1体のクリーチャーに影響を及ぼせるが、各日にそれ以上の数を呪うことはできない。最初に影響を受けるときには、対象は神格の視界内にいなければならない。

示唆されるポートフォリオ要素：悪

## LAY QUEST(探索を与える)

**利益:**この能力は、定命の者だけに働き、この探索を解除できるのは、これを与えた神格以上のランクを持つ神格だけしか解除できないことを除いては、**ギアス/クエスト**呪文のように働く。神格は一度に神格ランクにつき1体のクリーチャーに影響を及ぼせるが、各日にそれ以上の数の探索を与えることはできない。最初に影響を与える時、影響を与える全てが神格の視界内になければならない。

示唆されるポートフォリオ要素:正義、秩序

## LIFE AND DEATH(生と死)

**前提条件:**神聖ランク 6、**Gift of Life**か**Hand of Death**(超越した神聖能力)

**利益:**神格は、どの定命の者でも指名し、その命を消滅させることができる。または、神格は、どの死んだ定命の者を指名し、命を戻すことができる。

**注記:**この能力は、次元界の教会を超えて機能し、**Divine Shield**を除くどんな障壁も貫通する。しかし、対象は神格が感知できる場所になければならず、神の感知範囲か、神格が遠隔感知能力を用いて感知する。神格は対象を見ることができなくとも、神格は幾つかの方法で対象を明確に確認しなければならない。神格が定命の者を殺すことを選択した場合、全く物質構成要素やセーヴィング・スローがないことを除いては、この能力は**ディストラクション**呪文のように働く。定命の者は、これを行なった神格以上のランクの神格が**Gift of Life**や**Life and Death**超越した神聖能力を使うことを除いては、回復することも、復活することもできない。神格が定命の者の命を復活させるのなら、この能力は、物質構成要素が必要なく、対象が死んでいる期間に関係ないことを除けば、**トゥルー・リサレクション**呪文のように働く。この能力は、クリーチャーの意思に反して回復させることはできないが、エレメンタルや来訪者も復活させることができる。その魂を救おうとする神格が、魂を罫にかけた神格よりランクが高ければ、この能力で、魂を罫にかけられたクリーチャーを復活させることができる。より高いランクの神格によって行なわれた、**Hand of Death**、**Life and Death**、**Mass Life and Death**能力で殺されたクリーチャーを回復させることはできない。

**休息:**どちらの種類でもこの能力を使った後は、神格は影響を与えたクリーチャーのヒット・ダイスやレベルにつき1分間の休息を取らなければならない。ポートフォリオに死を含む神格は、この能力を使った後でも休息する必要がない。

示唆されるポートフォリオ要素:死、超越

## LIFE DRAIN(生命力吸収)

**前提条件:**死の領域

**利益:**フリー・アクションで、神格は、高さ**10**フィートで神聖ランクにつき半径**10**フィートの範囲で、自身の肉体から暗黒の雲を作り出すことができる。光の効果によって抵抗することができないこと(より高いランクの神格からの発動を除いて)を除いて、**ディーパー・ダークネス**呪文と同様に雲は視界を妨げる。生きているクリーチャーは、意志セーブ(難易度 **10** + 神格の【魅力】修正 + 神格の神聖ランク)を行なわなければならない、失敗すると死ぬ。たとえセーブに成功しても、生きているクリーチャーは、負の**2**レベルを受ける(負のレベルを取り除く為のセーブ難易度は、最初の意志セーブと同じである)。ひとつのクリーチャーは1日に一度だけこの雲の効果を受けるが、雲の暗闇の効果は継続される。

示唆されるポートフォリオ要素:死、アンデッド

## MASS DIVINE BLAST

(複数化神聖爆発)

**前提条件:**神聖ランク 6、【魅力】 **29**、**Divine Blast**(超越した神聖能力)

**利益:**この能力は、**2**箇所の間隔が**1**マイル以上離れている、ランクにつき**5**つの目標が範囲を指定することを除き、**Divine Blast**能力のように働く。範囲は、円錐状、爆発、広域、円柱にすることができる。円錐状は、ランクにつき最大長さ**100**フィートにできる。爆発や広域は、最大、ランクにつき半径**50**フィートにできる。円柱は、ランクにつき最大、半径**50**フィートで、ランクにつき最大、**10**フィートの高さにすることができる。神格は攻撃の正確な形態と面積を選択する。この能力を使う回数は、神格の**Divine Blast**能力の使用回数として数える。

示唆されるポートフォリオ要素:死、破壊、戦争

## MASS LIFE AND DEATH

(多数化 生と死)

**前提条件:**神聖ランク 16、**Gift of Life**か**Hand of Death**(超越した神聖能力)、**Life and Death**(超越した神聖能力)

**利益:**神格は、多くの定命の者を指名し、彼らの命を消滅させることができる。または、神格は、多くの死んだ定命の者を指名し、彼らの命を回復することができる。

**注記:**この能力は**1**人が神格のランクにつき**1**マイル以上の間隔が開いている**2**人の定命の者に対して影響を及ぼすことはできない。この能力は、それ以外は**Life and Death**超越した

神聖能力と同一である。

**休息:**この能力のどちらの種類でも使った後は、神格は影響を与えたクリーチャーのヒット・ダイスカレベルにつき1分の休息を取らなければならない。

**示唆されるポートフォリオ要素:**死、超越

## MASTER CRAFTER (熟練製作者)

**前提条件:**ふたつの異なる 製作 技能

**利益:**どんな物品でも神格が作成したものは、高品質のアイテムとして扱われるが、製作に必要な時間と価格を決める基本アイテム価格が使われる(高品質のアイテムとしては扱わない)。神格が作るどのアイテムでも、通常の2倍のヒット・ポイントを持ち、破壊難易度は+10増加する。これらの利益は、神格が作った壁、扉、建築物の他の構造物にもより小さなアイテムと同じ様に適用される。

**示唆されるポートフォリオ要素:**製作、創造

## MIND OF THE BEAST (獣の心)

神格は知覚力のある動植物を作り出すことができ、知覚力を持つクリーチャーを動植物の形態に戻すことができる。

**利益:**神格は、木々や動物に人間に似た知覚力を与えることができる。この知覚力は最大で1日持続し、知覚力を持った木や動物は神格の命令に最善の能力を使って従う。神格は一度に神聖ランクにつき、1体のクリーチャーに影響を与えることができるが、各日にその数以上には影響を及ぼせない。最初に影響を与える時は、全ての対象が神格の視界内にいなければならない。更に、神格はどんなクリーチャーでも同じあるいは2サイズまで小さいサイズの動植物に姿を変えさせることができる。対象は頑健セーブ(難易度 10 + 神格の[魅力]修正 + 神格の神聖ランク)で抵抗することができる。植物に変化させられた対象は物品として扱われる。動物に変化させられた対象は、神格が選択した動物の種類が持つ能力と特性を持つ。**Alter Reality**能力はこれらの効果のどちらも永く化させることができる。

**示唆されるポートフォリオ要素:**自然

## POSSESS MORTAL

(定命の者支配)

**前提条件:**[魅力] 29

**利益:**神格は神格が知覚できるどの場所にいるどんな定命の者でも乗り移ることができる。それを拒む定命の者は意思セーブ(難易度 10 + 神格の[魅力]修正 + 神格の神聖ランク)を行なうことができ

る。

**注記:**定命の者が支配を拒むのなら、支配を拒む呪文で防御することができる。同様に、定命の者が支配を拒むのなら、支配を終わらせる為の呪文で神格の支配から逃れられる。より高い神格からの**Alter Reality**超越した神聖能力を使うか、**Divine Shield**を除いて、定命の者が支配を望むなら、神格は妨害されず、支配を逃れることはない。乗り移られた定命の者は、効果として神格の化身となる。神格は、支配された定命の者の記憶の全てを知ることができ、神格は定命の者の間隔で知覚する。支配されたそれぞれの定命の者は、神格が感知しコミュニケーションのとれる遠隔地として数えられる。半神は一度に2人までの定命の者を支配でき、下級神は一度に5人まで、中急進は10人まで、上級神は一度に20人までを支配することができる。神格に支配されている相臺、以下の注記を除いて、定命の者の能力は変更されない。

**種別:**神格と同じ

**ヒット・ポイント:**定命の者と同じで、神格の各ランクにつき+1

**アーマー・クラス:**定命の者は、神格の神聖ランクの半分に等しいアーマー・クラスへの神聖ボーナスを得る。

**能力値:**[筋力]、[敏捷力]、[耐久力]は変更されない。[知力]、[判断力]、[魅力]は神格の能力から5低いものになる(もし定命の者のほうが高ければ、そのまま定命の者の値を使う)。

**セーブ:**頑健と反応は定命の者と同じ。意思は必要に応じて定命の者の新しい[判断力]で修正する。

**技能:**定命の者は、自身の技能と神格の技能を使うことができる。定命の者と、神格が同じ技能を持っているなら、よりランクの高いほうを使う。技能修正を決める為に定命の者の現在の能力値を使う。

**示唆されるポートフォリオ要素:**超越

## POWER OF LUCK (幸運の力)

**前提条件:**幸運の領域

**利益:**神格は、クリーチャーに良い、あるいは悪い運命を与えることができる。神格は一度に神聖ランクにつき1体のクリーチャーに影響を与えることができるが、各日につきその値までとなる。最初にクリーチャーに影響を与える時、影響を与える全ての対象が神格の視界内にいなければならない。対象はその日、神格ランクにつき+1幸運ボーナスか-1幸運ペナルティを攻撃ロール、セーブ、判定に受ける。神格を攻撃するどのクリーチャーも自動的に幸運ペナルティを被り、更にこれは神格の1日の使用数として数



えない。

示唆されるポートフォリオ要素: 運命、ギャンブル、運

## POWER OF NATURE (自然の力)

利益: 完全ラウンド・アクションで、神格はいつでも自身の周囲に神聖ランクにつき半径1マイルの以下の効果を及ぼすことができる。

嵐の状態からトルネードのような力の風を作り出すか、風を鎮める。

どこであっても気温を50°Fから-120°Fにすることができる。

アース・クェイク呪文のように地震を起こす。

雨、みぞれ、ひょう、雪や雷雨を作り出す。

これらの効果は、神格が精神集中する限り持続し、神聖ランクにつき1分、集中を終えても持続する。神格は、フリー・アクションでこの効果を終わらせることができる。

示唆されるポートフォリオ要素: 自然、海、天候

## POWER OF TRUTH (真実の力)

利益: 神格は誰(自身以上のランクの神格を除き)が故意に嘘をついているかを知る。この能力は、永続すること、神格が認識できる全てのクリーチャーに適用されることを除く、ディスクリーン・ライ呪文のように働く。彼らが正直になるよう、神格は更にクリーチャーを魅了することができる。神格は一度に神聖ランクにつき1体のクリーチャーに影響を及ぼすことができ、各日にその数までしか影響を及ぼすことができない。最初に影響を与える時、全ての対象は神格の視界内になければならない。魅了されたクリーチャーは、1日の間、真実をゆがめ、如何に慎重な嘘であってもつけなくなる。対象は抵抗する為に、意思セーブ(難易度 10 + 神格の【魅力】修正 + 神格の神聖ランク)を行なうことができる。セーブに成功した対象は、1日の間、この能力に対する完全耐性を得る。

示唆されるポートフォリオ要素: 正義、秩序、真実

## REJUVENATION (再生復活)

前提条件: 神聖ランク 11、Divine Fast Healing (超越した神聖能力)

利益: 神格が攻撃によって破壊されたら、それは簡単に消散し、後で再結集する。神格が何日後に帰還するかを決める為に、10d10で判定する。

注記: 神格が自身の王国内で死んだ時、自身が帰還する日数から自身の神聖ランクを引く。神格が自身で改造できる外方次元界で死んだ時、自身が帰還する日数から自身の神聖ランクの2倍を引く。帰還には少なくとも1日を要する。神格が、自身以上の神聖ランクの他の神格に殺された場合には、この能力は効果がない。

示唆されるポートフォリオ要素: 死、生命、アンデッド

## SEE MAGIC (魔法検知)

前提条件: 魔法の領域

利益: この能力は、神格が見ることができる全地域に及ぶことと、神格が現在のオーラから直ちに場所と強さを知ることができることを除き、グレーター・アーケイン・サイト呪文に類似している。神格は、それぞれのオーラの系統を確認する為に、呪文学判定を行なうことができるが、この能力を持つほとんどの神格は、フリー・アクションで 呪文学 判定を行なうことができる。

示唆されるポートフォリオ要素: 魔法

## SHAPECHANGE

(シェイプ・チェンジ)

これは、変則能力である。

前提条件: 神聖ランク 11、Alter Size (超越した神聖能力)、Alter Form (超越した神聖能力)

利益: 神格は、動物、獣、ドラゴン、フェイ、巨人、人型生物、魔獣、人怪、植物の形態に見せかけることができる。見せかけの形態は、生きており、実体を持っていなければならない。神格はいつまでも見せかけの形態でいることができるが、自身が滅ぼされれば、元の自身の形態へと戻る。

注記: この能力は、神格がここで注記されたことと、形態を決める回数制限がないことを除いては、Shift Form (超越した神聖能力)と同じ様に働く。神格は、この能力と同時にAlter Size能力を使い、僅かな砂粒から最大径1600フィートまでサイズを変更することができる。神格は変装する為にこの能力を使うことができ、+20のボーナスを 変装 判定に加える。

示唆されるポートフォリオ要素: 自然、秘密、盗賊

## SHIFT FORM (形態変化)

これは変則能力である。

前提条件: 神聖ランク 6、Alter Size (超越した神聖能力)、Alter Form (超越した神聖能力)

**利益:** 神格は他のクリーチャーの形態を真似ることができる。神格が真似ることができる形態は、制限されており、神格によって異なる。神格が真似ることができる形態は、神格の説明に書かれている。神格はいつまでも見せかけの形態でいることができるが、自身が滅ぼされれば、元の自身の形態へと戻る。

**注記:** 神格は、自身が維持しようとしている間、その形態が持っている、肉体的、生来の、そして変則能力(擬似呪文能力と超常能力は除く)を得る。肉体的能力には、生来のサイズと【筋力】値、【敏捷力】値、【耐久力】値が含まれる。生来能力には、鎧、生来武器(爪、噛みつき、急降下と引っ掻き、締め付けなどで、石化、プレス攻撃、エネルギー吸収効果やそれに類するものは含まれない)、全体的な肉体的特性(翼や多くの四肢、その他)が含まれる。追加の四肢を持つ体でも、神格により多くの攻撃(やより多くの両手攻撃による優位)を与えない。生来能力は、更に一般的な運動能力、歩行、水泳、翼による飛行も含まれている。神格の速度は真似た形態のものか、神格の通常の移動速度が高ければ、神格の通常の移動速度となる。一般に、肉体から切り離された部分や装備は、元の姿へと戻る。しかし、真似た形態がそれらのものを作り出す能力を持っているか、肉体の一部を切り離す変則能力を持っているなら、この能力はこの能力にも適用される。神格は、「知力」値、【判断力】値、【魅力】値、レベルとクラス、ヒット・ポイント(その【耐久力】値が変化しても)、属性、基本攻撃ボーナス、基本セーブは維持する(新しい【筋力】値、【敏捷力】値、【耐久力】値は最終的な攻撃とセーブ・ボーナスに影響を与える)。超常能力ではない、神格の来訪者の種別と、変則能力、呪文、擬似呪文能力は維持される。神格は更に、超常能力ではないと決められている神聖アーマー・クラス・ボーナス、神格の特性と能力を維持する。神格は構成要素を持っている呪文を発動することができる。音声構成要素を使うには人型生物の音が、身体構成要素には人型生物に似た手が必要となり、同様に、ポートフォリオに関連した物品を作るといった、神格がパワーを使う為には、多くの場合、手が必要となる。神格が装備を持っていながら、シェイプ・チェンジすると、新しい形態に相応しい形態に装備も変化する。新しい形態のクリーチャーが、装備を仕えない(異形、動物、獣、魔獣、人造、ドラゴン、エレメンタル、ウーズ、幾つかの来訪者、植物、幾つかのアンデッド、幾つかのシェイプ・チェンジャー、虫など)場合、装備は新しい形態に溶け込み、仕えなくなる。物質構成要素と焦点具はこのように溶け込み、呪文を発動するのに使えなくなる。新しい形態が装備を使える(フェイ、巨人、人型生物、一部の来訪者、多くのシェイプ・チェンジャー、多くのアンデッド)の場合、神格の装備は新しい形態に合うものに変化し、所持したままとなる。この能力ではクラス・レベル

やクラスの特徴を与えることができない。神格は髪の色、髪の手触り、肌の色、性別といった肉体的特徴を変化させることができる。神格は変装する為にこの能力を使うことができ、+15のボーナスを 変装判定に加える。神格は、この能力と同時に **Alter Size** 能力を使い、僅かな砂粒から最大径 **1600** フィートまでサイズを変更することができる。

示唆されるポートフォリオ要素: 自然

## **SPEAK WITH CREATURES** (クリーチャーとの会話)

**利益:** 神格は特定のクリーチャーと会話する超常能力を持っている。この能力は、特定の種別のクリーチャーとの対話だけに限定された永続化されたスピーク・ウィズ・アニマルやスピーク・ウィズ・プラント呪文、タンク呪文のように働く。

**注記:** 神格は複数回、この能力を持つことができ、その度に異なる種別のクリーチャーを選択する。

示唆されるポートフォリオ要素: 自然

## **SPONTANEOUS WIZARD SPELLS** (任意ウィザード呪文)

**前提条件:** 神聖ランク **6**、ウィザード・レベル **1**、【知力】**29**、(呪文体得)、**Arcane Mastery**(超越した神聖能力)

**利益:** この能力は、ウィザード呪文にも適用できることを除き、クレリックの能力である回復呪文の任意発動のように働く。神格は魔法を発動する為に十分な【知力】とウィザード・レベルを持っていなければならない。

**注記:** **Divine Spellcasting** 能力をまだ持っていないのなら、神格は未だにウィザード呪文の呪文書が必要となる。

示唆されるポートフォリオ要素: 知識、魔法

## **STRIDE** (歩調)

**前提条件:** 旅の領域

**利益:** 神格の移動は、通常や野外のスケールで**2倍**となる。また、この能力を持つことによって、神格はジャンプの距離制限がなくなる。更に、神格は生きているクリーチャーに追加の野外の速度を与えることができる。神格は一度に神聖ランクにつき**1体**のクリーチャーに影響を及ぼすことができるが、各日にその値を超えることはできない。最初にクリーチャーが影響を受けるとき、全てのクリーチャーは神格の視界内にいなければならない。この利益を受けたクリーチャーは通常や野外のスケールでの移動速度

が2倍になる。

示唆されるポートフォリオ要素: 旅

## SUNDER AND DISJOIN (武器破壊と分裂)

**利益:** 神格に対する戦闘で使われたどんな武器も、神格は接触で破壊することができる。デイスインテグレート呪文とデイスジャンクション呪文を組み合わせたかのように成功した接触を扱い、共に接触したアイテムにだけ効果を及ぼす。両方の効果に対するセーブ難易度は、**19 + 神格の[魅力]**修正となる。神格に対して使われた後の1日だけ、アイテムはこの能力による脆弱性の影響に耐える。

示唆されるポートフォリオ要素: 勝利、戦争

## SUPREME INITIATIVE (超越したイニシアティブ)

これは、超常能力である。

**前提条件:** [敏捷力] **29**、(イニシアチブ強化)

**利益:** イニシアティブの結果が何であっても、遭遇や戦闘で他がどんなイニシアティブの結果であっても、神格はイニシアティブの順番が最初となる。

**注記:** この能力を持たないどんな存在でも、神格の後に行動する順序を決める為にイニシアティブを通常どおり決定する。神格は他の存在がそうできるように、遅延やアクションの準備を選択することができる。神格は更に仕切り直しすることができる。イニシアティブの順序の最初にその順位を再確定できる。**2柱**以上のこの能力を持つ神格が同じ戦闘にいる場合、より高い神聖ランクを持つ神格がイニシアティブ順序の最初の順番を得て、次に高いランクの神格がその次となり、同じ様に決めていく。その他の存在は、**Supreme Initiative**能力を持つ神格の行動が終わった後に、行動を行う。この能力を**2柱**の神格が持つ、同じランクの神格が戦闘に参加している場合、各神格について、イニシアティブ判定を行い、より高い結果の神格が先に行動する。

示唆されるポートフォリオ要素: 機敏、盗賊、戦争

## TRUE KNOWLEDGE (真の知識)

**前提条件:** 神聖ランク **11**、[知力] **40**、バードの知識か、伝承クラスの特徴と**10**レベルで与えられる能力、知識の領域

**利益:** 神格は決して、不明確で入り組んだ知識であってもバードの知識や伝承判定に失敗しない。神

格は、全ての言語を理解し会話することができる。神格はフリー・アクションでいつでも、*レジェンド・ロア*と*アナライズ・ドゥエマー*呪文を使うことができる。これらのアクションは、ラウンドあたりの神格のフリー・アクションの最大数に対して数えることができる。

示唆されるポートフォリオ要素: 知識

## TRUE SHAPECHANGE (真のシェイプ・チェンジ)

これは、変則能力である。

**前提条件:** 神聖ランク **16**、**Alter Size**(超越した神聖能力)、**Alter Form**(超越した神聖能力)、**Shapechange**(超越した神聖能力)

**利益:** 神格はどんな物品やクリーチャーの形態でも真似ることができる。神格はいつまでも見せかけの形態でいることができるが、自身が滅ぼされれば、元の自身の形態へと戻る。

**注記:** この能力は以下の注記を除き、**Shift Form**(超越した神聖能力)として働く。神格は、生きていないか、実体があるか非実体かに関係なくどんな形態にもなれる。神格は真似た形態の超常能力を得る。神格は変装する為にこの能力を使うことができ、**+20**のボーナスを 変装 判定に加える。神格は、この能力と同時に**Alter Size**能力を使い、僅かな砂粒から最大径**1600**フィートまでサイズを変更することができる。

示唆されるポートフォリオ要素: 自然、秘密、盗賊

## UNDEAD MASTERY (アンデッド支配)

**前提条件:** 神聖ランク **14**、クレリック・レベル **17**

**利益:** 神格は、このアクションがラウンドあたりのフリー・アクションの通常制限に数えられるにもかかわらず、望む時に、フリー・アクションで、自動的にアンデッド・クリーチャーを支配したり、破壊することができる。神格はしばしばこうすることを望むが、(クリーチャーのヒット・ダイスに関係なく)、一度に神聖ランクにつき**1**体のアンデッド・クリーチャーを超えて支配することはできない。

示唆されるポートフォリオ要素: 死、生、アンデッド

## UNDEAD QUALITIES (アンデッドの特徴)

**利益:** 神格はアンデッドの種別の特徴を得る。

- [耐久力]値がない。

- 60フィートまでの暗視能力。
- 全ての精神作用(チャーム、コンパルション、ファンタズム、パターン、士気効果)への完全耐性。
- 毒、スリープの効果、麻痺、気絶、病気、死の効果への完全耐性。
- クリティカル・ヒット、非致傷ダメージ、能力値吸収、エネルギー吸収の無効化。疲労と消耗による効果だけでなく、(【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】)の肉体的能力値に対するダメージへの完全耐性。
- 回復されることはできるが、【知力】がなければ、自身のダメージを回復することができない。負のエネルギーは、アンデッド・クリーチャーを回復させることができる。高速治癒の特殊能力はクリーチャーの【知力】に関係なく働く。
- (その効果が物品や無害でない限り)頑健セーブが必要とされる効果への完全耐性。
  - 精神集中 判定への【魅力】修正の使用。
  - 大規模ダメージによる死の危険性がないが、ヒット・ポイントが0より低くなれば、即座に破壊される。
  - レイズ・デッドやリインカーネーション呪文や能力の影響を受けない。リザレクションやトゥルー・リザレクションはアンデッド・クリーチャーに影響を与える。これらの呪文はアンデッドになる以前の生きているクリーチャーにアンデッド・クリーチャーを戻す。
  - アンデッドは、呼吸せず、食事をせず、眠らない。

示唆されるポートフォリオ要素: 死、アンデッド

## WAVE OF CHAOS (混沌の波)

前提条件: 混沌の属性

**利益:** 神格は、神聖ランクにつき半径10フィートの自身を中心とした範囲に精神的な力の波を作り出すことができる。その範囲内にいるクリーチャーは、意思セーブ(難易度 10 + 神格の【魅力】修正 + 神格の神聖ランク)を行わなければならない、失敗すると、強制的に行動が予測のつかないものにされる。この能力は、10 + 神格の神聖ランクのソーサラーが発動したコンフュージョン呪文のように働く。

示唆されるポートフォリオ要素: 混沌

## WOUND ENEMY (敵の負傷)

前提条件: 基本攻撃ボーナス +20

**利益:** 影響を受けた武器でクリーチャーにダメージを与えると、武器による通常のダメージを受けた後、それによって与えられた傷が、ラウンドにつき1d6ポイントのダメージ分、深くなる。武器による複数の傷は累積的に出血していく(ふたつの傷ではラウンドあたり2d6ポイントのダメージとなる)。出血は成功した治療 判定(難易度 15 + 神格のランク)か、なんらかの回復呪文を使うか、他の治癒呪文(ヒール、ヒーリング・サークルなど)でしかとめることができない。

**注記:** この能力は、物質的な武器で神格自身が攻撃したときだけ機能する。この能力は遠隔武器でも機能するが、他の誰かの武器では使えない。神格はどの武器や生来武器でもこの能力を使えるが、呪文、擬似呪文能力、超常能力、神聖能力ではこの能力を使うことができない。神格は複数回、この能力を持つことができ、その効果は累積する。

示唆されるポートフォリオ要素: 死、苦痛、戦争

## 特技

神格は全ての標準的な特技に加え、ここで説明される特技を得ることができる。

### BLINDSIGHT, 5-FT. RADIUS [一般] 《半径5フィートの無視界感覚》

前提条件: 基本攻撃ボーナス +4、(無視界戦闘)、【判断力】 19

**利益:** 振動に対する鋭い聴覚と感度に対する感覚を利用し、あなたはあなたから5フィート以内の敵の場所を感知することができる。不可視と暗闇は無関係であり、非実体の存在であっても感知できる。

### DISGUISE SPELL [呪文修正] 《呪文偽装》

前提条件: バードの演奏、芸能 12ランク

**利益:** あなたはこっそりと呪文を発動する技に熟達しており、他者があなたが魔法を発動するのを見つけられないよう、音楽と芸能に音声と動作構成要素を織り込むことができる。(呪文音声省略)や(呪文動作省略)を使った呪文のように、**Disguised Spell**は、呪文学 判定で発見することができない。あなたの芸能は周囲の誰でも分かるが、あなたが呪文を発動しているということは分からない。呪文があなたから目に見えて発動されているか、見物人が、他の手段によって見咎めない限り、彼らはその効果がどこから来たかは分からない。**Disguised Spell**は、実際の呪文より1レベル高い呪文として扱う。

## DIVINE MIGHT [神聖]

《神聖なる胆力》

前提条件: [筋力] 13、アンデッド退散か威伏、(強打)

利益: フリー・アクションで、あなたのアンデッド退散か威伏を使うことで、1完全ラウンドの間、あなたの[魅力]ボーナスをあなたの武器のダメージに加える。

## DIVINE VENGEANCE [神聖]

《神聖なる報復》

前提条件: アンデッド退散、(退散回数追加)

利益: あなたはアンデッド退散を1回使うことで、あなたの次のアクションが終わるまでの間、アンデッドに対する成功した近接攻撃に2d6ポイントの清浄エネルギーによるダメージを追加で与える。これは超常能力である。

## ENERGY SUBSTITUTION [呪文修正]

《エネルギー代用》

前提条件: 他の呪文修正特技のいずれか、知識(秘術) 5ランク

利益: あなたは、ひとつのエネルギーの種類を選ぶ(酸、冷気、電気、火、音波)。酸、冷気、電気、火、音波の指名したものと共に呪文を放つとき、あなたは、選択した種類のエネルギーに置き換え、呪文を修正することができる。変更された呪文は、通常の呪文スロットを利用する。変更された呪文はダメージを与える種類が違うことを除き、あらゆる点で通常どおり働く。

特別: あなたは、この特技を複数回、得ることができる。その度に、その特技を異なる種類のエネルギーに適用する。

## EXTRA MUSIC [一般]

《追加音楽》

前提条件: バードの音楽

利益: あなたは1日あたりのバードの音楽を4回追加できます。

通常: Extra Musicを持たないバードは、レベルにつき1回のバードの音楽を使うことができる。

特別: あなたはこの特技を複数回取ることができ、その度に4回のバードの音楽の使用を加える。

## EYES IN THE BACK OF YOUR

## HEAD [一般]

《後方視界》

前提条件: 基本攻撃ボーナス +3、[判断力] 19

利益: 攻撃者は、あなたを挟撃しても、ふだんの+2攻撃ボーナスを得られない。この特技は、あなたが足すくみ状態であったり、あなたがローグの急所攻撃の目標であるといった、あなたがACに対する[敏捷力]修正がない状態で攻撃されたときにはなんの効果もない。

## FLEET OF FOOT [一般]

《足使い》

前提条件: [敏捷力] 15、(疾走)

利益: 走っているか突撃している時、あなたは90°以下の1回の方向変更をすることができる。あなたは中量鎧や重量鎧を着ているときや、中荷重か重荷重のときは、この特技を使うことができない。あなたが突撃しているのなら、あなたは突撃を維持する為に方向変更の後、10フィートは直線で移動しなければならない。

通常: この特技がなければ、あなたは直線でしか走るか突撃できない。

## HOLD THE LINE [一般]

《死守線》

前提条件: (迎え討ち)、基本攻撃ボーナス +2

利益: あなたは、あなたの機会攻撃範囲に侵入した突撃してきた敵に対し、機会攻撃を行なうことができる。あなたの機会攻撃は、突撃による攻撃を解決する前に直ちに行なわれる。

通常: あなたは、あなたの機会攻撃範囲から出て行ったキャラクターに対してのみ、機会攻撃を得る。

## JACK OF ALL TRADES [一般]

《万能》

前提条件: あなたは少なくとも6レベルでなくてはならない。

利益: あなたは通常訓練が必要な技能を含む、どんな訓練されていない技能でも使うことができる。

## KNOCK-DOWN [一般]

《ノック・ダウン》

前提条件: 基本攻撃ボーナス +2、(足払い強化)、[筋力] 15



**利益:**あなたが近接戦闘で敵に10ポイント以上のダメージを与えると、あなたは同じ目標に対して、フリー・アクションで足払いを行なうことができる。

## PERSISTENT SPELL [呪文修正] 《呪文持続》

**前提条件:**《呪文持続時間延長》

**利益:**Persistent Spellは、24時間の持続時間を持つ。Persistent Spellは、個人が固定された範囲を持っている。持続時間が瞬間の呪文はこの特技を適用できず、発射する効果を持つ呪文には適用できない。あなたは、感知された物に単に気がつく為に、ディテクト・マジックやディテクト・ソウト呪文のように精神集中する必要はないが、通常どおり付加情報を得る為には精神集中しなければならない。このような呪文の精神集中は標準アクションで、機会攻撃を引き起こさない。Persistent Spellは、実際の呪文レベルより6レベル高い呪文として扱う。

## PLANT CONTROL [一般] 《植物支配》

**前提条件:**Plant Defiance、スピーク・ウィズ・プラントを発動する能力

**利益:**悪のクレリックがアンデッドを威伏するように、あなたは植物クリーチャーを威伏し命令することができる。植物に命令する為に、たとえ精神的に会話することができるとしても、スピーク・ウィズ・プラントを使って話すことができなければいけない。この能力は、1日あたり3 + 【魅力】修正に等しい回数つかうことができる。あなたが植物を威伏するのを決める為に、あなたの最大の術者レベルを使う。

## PLANT DEFIANCE [一般] 《植物抵抗》

**前提条件:**ディテクト・アニマル・オア・プラントを発動する能力

**利益:**善のクレリックがアンデッドを退散するように、あなたは植物クリーチャーを退散(が、破壊ではない)することができる。退散を試みる結果を判定する時には、通常退散として判定する。クリーチャーは逃げることができない為、静止した植物クリーチャーとして扱う。この能力は、1日あたり3 + 【魅力】修正に等しい回数つかうことができる。あなたが植物を威伏するのを決める為に、あなたの最大の術者レベルを使う。

## POWER CRITICAL [一般] 《クリティカル増強》

**前提条件:**《武器熟練(選択した武器)》、基本攻撃ボーナス +4

**利益:**あなたが選択した武器を使う時、あなたはクリティカルを確定する判定に+4ボーナスを得る。

**特殊:**ファイターはPower Criticalをファイターのボーナス特技として選ぶことができる。あなたは複数回、Power Criticalを取ることができる。あなたがこの特技を取る度に、同じ武器が異なる武器かを選択する。同じ武器を選ぶと、特技の効果は累積する。

## REACH SPELL [呪文修正] 《呪文射程延長》

**利益:**あなたは、最大30フィートまでのどんな距離でも、通常、接触でかける呪文を発動することができる。呪文の効果は光線になり、あなたは呪文の効果を与える為に遠隔接触攻撃に成功しなければならない。Reach Spellは、実際の呪文レベルより2レベル高い呪文として扱う。

## REPEAT SPELL [呪文修正] 《呪文反復》

**前提条件:**他の呪文修正特技のいずれか

**利益:**Repeat Spellは、あなたの次のラウンドのアクションの始めに自動的に再び呪文を発動する。あなたがどこに移動していても、二回目の呪文は元のいた場所から発動され、最初の呪文と同じ範囲に影響を及ぼす。Repeat Spellが目標を指定しているなら、二回目の呪文は、目標が元の場所から30フィート以内であれば同じ目標を再び狙う。そうでない場合には二回目の呪文は失敗する。Repeat Spellは、実際の呪文レベルより3レベル高い呪文として扱う。Repeat Spellは、距離が接触の呪文で使うことはできない。

## SACRED SPELL [呪文修正] 《神聖呪文》

**利益:**Sacred Spellによって与えられるダメージの半分は、直接、神聖パワーから生じており、対象は、エレメンタルや類似の魔法からの防御によるダメージの減少を受けない。残る半分のダメージは通常どおりの呪文によるダメージである。Sacred Spellは、実際の呪文レベルより2レベル高い呪文として扱う。信仰呪文だけが、Sacred Spellを発動することができる。

## SHARP-SHOOTING [一般] 《鋭利な射撃》

**前提条件:** (近距離射撃)、(精密射撃)、基本攻撃  
ボーナス +3

**利益:** あなたの目標は、遮蔽によるアーマー・クラスに+2しか得られない。この特技は、遮蔽がないときや完全遮蔽の敵には効果がない。

**通常:** 遮蔽は通常ACに+4ボーナスを与える。

**特殊:** ファイターはShape-Shootをファイターのボーナス特技として選択できる。

## SUBDUAL SUBSTITUTION

[呪文修正]  
《非致傷代用》

**前提条件:** 他の呪文修正特技のいずれか、知識  
(秘術)> 5ランク

**利益:** 酸、冷気、電気、火、音波を示して呪文を使うとき、あなたは示されたエネルギーのダメージの種類代わりに、非致傷ダメージを与える為に呪文を修整することができる。変更された呪文は、通常の呪文スロットを利用する。変更された呪文は、与えられるダメージを除いては、あらゆる点で通常どおり働く。

## SUPERIOR EXPERTISE [一般] 《超越攻防一体》

**前提条件:** [知力] 13、(攻防一体)、基本攻撃  
ボーナス +6

**利益:** あなたのアーマー・クラスを改善する為に(攻防一体)特技を使う時、あなたの攻撃から減じ、アーマー・クラスに加える数値をあなたの基本攻撃ボーナスを超えないどのような数値にでもすることができる。この特技は、(攻防一体)特技の最大+5という制限を解除する。