

神聖ランクとパワー (Divine Ranks and Power)

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。

神聖ランク

各神格は、神聖ランクを持っている。神聖ランクによって、その存在がどのようなパワーを持っているかを決定される。

ランク 0: このランクのクリーチャーは、時として亜神格 (**Quasi-Deity**) や英雄神格 (**Hero Deity**) と呼ばれる。定命の者と神格を両親として持つクリーチャーもこのカテゴリーに分類される。これらの存在は、呪文を与えることができないが、不死であり、その種の標準よりひとつ以上高い能力値を持っている。これらの存在は、限られた信者を持つことができる。

一般的な定命の者は、神聖ランク0を持っていない。これらの定命の者は、一切、神聖ランクを持っていない。

ランク 1-5: これらの存在は、半神格 (**Demigods**) と呼ばれ、神格の中では最も弱い存在である。半神格は呪文を与えることができ、定命の者の制限を超える幾つかの奇跡を行なうことができる。半神格は、数百から数千までの忠実な定命の者の信者を持ち、より多くの存在から崇拜や尊敬を得ることができる。

半神格は、(一般には外方次元界の) 小さな神の国を支配し、定命の者のひとつ以上の側面を含むポートフォリオを御している。

半神格は、ひとつ、あるいは一群の技能に特に優れていたり、特殊な環境での戦闘能力を得ていたり、ポートフォリオに関する、小さな変更をもたらすことができるかもしれない。

ランク 6-10: 下級神格 (**Lesser Deity**) と呼ばれるこの存在は、呪文を与え、半神格より多くの強力な奇跡を行なうことができる。半神格は、数千から数万人の信者を持っており、半身よりもより大きな神の国を支配している。

彼らも自分のポートフォリオに関するより優れた感覚を持っている。

ランク 11-15: これらの存在は、中級神格 (**Intimidate Deity**) と呼ばれている。彼らは定命の者の数十万人もの信者を持ち、半神格や下級神格より大きな神の国を支配している。

ランク 16-20: 上級神格 (**Greater Deity**) と呼ばれるこの存在は、定命の者の数百万人もの信者を持つことができ、他の神格からすら尊敬を集める。

上級神格の最も協力的な存在は、他の神格をまるで定命の者を支配するかのよう支配する。

ランク 21以上: これらの存在は定命の者の限界を超えており、信者に全く関与しない。彼らは呪文を与えず、祈りに答えることもせず、質問に答えることはない。彼らの存在がわずかにでも知られているとすれば、それは物質界の研究者達のみである。

彼らは、超越神格 (**Overdeity**) と呼ばれる。一部の万神殿では、超越神格になるには、造物主 (**God**) なる必要がある。

神格の特徴

多くの神格は(一般には、**20**の来訪者のヒット・ダイスを持つ)、来訪者の種別を持つクリーチャーである。来訪者である全ての神格は、自分の属性に一致する副属性を持っている。

他の来訪者とは異なり、神格の説明に特に書かれていない限り、彼らは暗視能力 (**Dark Vision**) を持っていない。

神格の肉体的な特徴は、神格によって異なる。神格の来訪者の種別、そのクラスとマルチ・クラスと共に、武器の熟練、特技、技能を決定する。

神格は、それは自身の神聖ランクによって決められる、幾つかの、あるいは以下の追加の特性 (**Quality**) を持っている。

レベル: 多くの神格は、**30**から**50**レベルのキャラクター・クラスを持つ**20HD**の来訪者である。これらの**20**レベルを超える追加のキャラクター・レベルには、エピック・レベルのルールを適用する。

20レベルを超えるキャラクター・クラスには、幾つかの、しかし全てではない通常のレベルの利点を得る。神格は、全ての彼らのレベルから得られるクラス特典を得る。

神格は更に、そのクラスからの通常のヒット・ダイスを得るのに加え、神格がそのクラスのレベルを通常どおり持っているかのように追加の技能ポイントを得る。

神格は、能力値ボーナスを4レベル毎に、特技を3レベル毎に得る。

キャラクター・レベル**20**を超えて、神格の攻撃とセーヴィング・スローのボーナスは、新しい値で増加する。神格は**21**レベルで**+1**、その後、ひとつおきにエピック攻撃ボーナスを得る。

神格は、基本攻撃ボーナスに由来する4回の攻撃を超える攻撃を行なうことはできない。

神格は**22**レベルで**+1**、その後、ひとつおきにセー

ヴィング・スローのボーナスを得る。

ヒット・ポイント: 神格は各ヒット・ダイスにつき、最大のヒット・ポイントを与えられる。

移動速度: 神格は定命の者よりもずっと素早く移動することができる。以下の表に示されるように、神格の地上移動速度は、その形態(二足や四足)とそのサイズによって決まる。一部の神格は、例外的に通常よりゆっくりだったり、素早かったりする。

サイズ	二足*	四足**
極小	20フィート	60フィート
微小	30フィート	70フィート
超小型	40フィート	80フィート
小型	50フィート	90フィート
中型	60フィート	100フィート
大型	80フィート	120フィート
超大型	100フィート	140フィート
巨大	120フィート	160フィート
超巨大	140フィート	180フィート

* 2本の脚よりもより少ないどんな形態でも。

** 三本以上の脚によるどんな形態でも。

注記: どの神格の形態に関係なく、地中や水中の移動速度は、二足の欄を使う。どの神格でも登攀は、二足の欄の半分の値を使う。どの飛行できる神格の飛行時の移動速度は、四足の倍の値を使う。

アーマー・クラス: 神聖なるエネルギーの場が神格の肉体を包み、神聖ランクに等しい神聖(Divine)アーマー・クラス・ボーナスを得る。

このボーナスは他の全てのアーマー・クラス・ボーナスに累積し、接触攻撃と非実体による接触攻撃にも効果を及ぼす。

多くの神格(20来訪者ヒット・ダイスを持つ全ての存在)は、自身の神聖ランク+13の外皮ボーナスを持っている。全ての神格は、更に(もしあれば)自身の【魅力】ボーナスに等しい反発ボーナスをアーマー・クラスに得る。

来訪者ではない神格は、自身の通常の外皮ボーナスに自身の神聖ランクを加える。

多くの神格はそれぞれの個別の説明の注記にあるようにその他のアーマー・クラス・ボーナスを持っている。

攻撃: 神格のヒット・ダイスと種別とキャラクター・レ

ベルによって、基本攻撃ボーナスを決定する。

武器攻撃だけでなく、この章で説明される計算結果は、近接攻撃と遠隔攻撃ボーナスや、目標に影響を与える為に接触攻撃が必要とされる呪文を発動したり、擬似呪文能力を使ったときにも適用される。

神格は、神聖(Divine)ボーナスとして神聖ランクを全ての攻撃判定に加える。

1以上のランクを持つ神格は、攻撃ロールの出目が1でも自動失敗にならない。

ダメージ減少を無視する: 属性の副種別を持つ来訪者と同様に、神格の生来武器は、武器を振るうのと同様に、ダメージ減少を無視する目的において神格の属性を持っているとみなす。

常時、判定値が最大となる: 上級神格(ランク 16-20)は、全ての判定、セーヴィング・スロー、攻撃ロール、ダメージ判定でも可能な範囲で最大の結果が自動的に得られる。

したがって、成功か失敗か、その他の効果についてのみ計算する。

上級神格が判定、攻撃、セーブを行うときは、20が出たとして判定し、成功か失敗かを計算する。

d20はそれでもロールする必要があり、クリティカル・ヒットの可能状態にあるかを判定する為に使われる。この特性(Quality)は、自分が発動する呪文を既に最大の効果で発動できる為、上級神格は(呪文威力最大化)特技を必要としないことを意味している。

セーヴィング・スロー: 神格の来訪者としてのヒット・ダイスとキャラクター・レベルによって、基本セーヴィング・スロー・ボーナスを決定する。

神格は神聖ボーナスとして、神聖ランクを全てのセーヴィング・スローに加える。

1以上のランクを持つ神格は、セーヴィング・スロー判定の出目が1でも自動失敗にならない。

判定: 神格は全ての技能判定、能力値判定、術者レベル判定、アンデッド退散判定に神聖ボーナスとして神聖ランクを加える。

下級神格(ランク 6-10)は、判定が必要とされる全てについて、どんな判定でも出目10を行なうことができる。中級神格と上級神格(ランク 11-20)は、判定が必要とされる全てについて、どんな判定でも常に出目が20として判定する。

神格と相乗ボーナス: 神格が持っている技能の20の追加のランクごとに、(もしあれば)神格の技能による相乗ボーナスは、+2増加する。

完全耐性: 神格は以下の完全耐性を持っている。それぞれの神格はより多くの完全耐性を持っているかもしれない。

特に明記されていない限り、攻撃者が神格以上のラ

ンクである場合、これらの完全耐性は適用されない。

状態変化:神格は、ポリモーフ、石化、その他、状態を変化させる攻撃に完全耐性を持つ。神格自身を持つどのような形態変化でも、自身になら通常どおりに働く。

生命力吸収、能力値吸収、能力値ダメージ:神格は生命力吸収、能力値吸収、能力値ダメージを受けない。

心術およびこれに類する効果:神格は心術およびこれに類する効果(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)に完全耐性を持つ。

エネルギーへの完全耐性:1以上のランクを持つ神格は、たとえ攻撃者が神格より高い神聖ランクであったとしても、電撃、冷気、酸への完全耐性を得る。一部の神格は、追加のエネルギーへの完全耐性を持つ。

1以上のランクを持つ神格は、病気、毒、気絶、スリープ、麻痺、死の効果、ディスインテグレートに完全耐性を持つ。

6以上のランクを持つ神格は、インプリズンやバニッシュに完全耐性を持つ。これらの効果は、バニッシュメント、バインディング、ディメンジョナル・アンカー、ディスミサル、インプリズンメント、リパルション、ソウル・バインド、テンポラル・ステータス、トラップ・ザ・ソウル、退散と威伏を含む。

神聖ランク	ダメージ減少
亜神格(0)	10/エピック
半神格(1-5)	15/エピック
下級神格(6-10)	20/エピック
中級神格(11-15)	25/エピック
上級神格(16-20)	30/エピック

ダメージ減少:神格は下記で説明されるようにダメージ減少を持っている。

既に神格が他のダメージ減少を持っているのなら、神聖ランクによるダメージ減少は累積されない。代わりに、神格は得られたダメージ減少で最も良いものの恩恵を受ける。

神格がふたつめのダメージ減少を持っているときは、神格の特性に括弧でくられる形でダメージ減少が記載される。

抵抗:

全ての神格は、少なくとも以下の抵抗を持っている。それぞれの神格は、更なる抵抗を持つことができる。

エネルギー抵抗:神格は5+神聖ランクの火への抵抗を持っている。

呪文抵抗:神格は32+神聖ランクの呪文抵抗を持っている。

超越した神聖能力:ランク1以上の全ての神格は、超越した神聖能力と呼ばれる、神聖ランクごと(超越した神聖能力を参照)に得られる、少なくともひとつの追加パワーを持っている。

領域特典:ランク1以上の神格は、1日に神聖ランクに等しい回数の領域特典を行使することができる(領域特典を通常より多く使えるのなら、神格はより多くの回数、領域特典を使うことができる)

領域特典がクレリックのレベル(か、クレリックのレベルの1/2)に基づいているのなら、クレリックのレベルを持っていない神格は、この能力のために、神聖ランク(か、神聖ランクの半分)に等しい有効なクレリックのレベルを持つ。

擬似呪文能力:神格はいつでも、どの領域呪文を擬似呪文能力として発動することができる。

そのような能力についての神格の有効な術者レベルは、10+神聖ランクとなる。

そのような能力へのセーヴィング・スロー難易度は、10+呪文レベル+(もしあれば)神格の【魅力】ボーナス+神聖ランクとなる。

不死性:全ての神格(たとえランク0であっても)は、自然な要因によって死ぬことは無く、不滅の存在である。神格は加齢せず、食事も、睡眠も、呼吸も必要ない。神格を滅ぼす唯一の方法は、魔法的、あるいは物理的に倒すといった特別な状況のみである。ランク1以上の神格は、大規模ダメージによる死が適用されない。

感知:ランク1以上の神格は、驚異的に敏感な知覚力を持っている。そのような神格の感覚(もし持っているのなら、暗視能力や低光量視野も含む)は、神聖ランクにつき半径1マイル広がっていく。

この知覚力は、神格が所有する感覚に限られる。

神格は、遠隔知覚能力やある種のX線視力のパワーを使うことなく、硬い物を透かし見ることはできない。

遠隔知覚:標準アクションで、ランク1以上の神格は、信者、聖なる場所、その神格に聖別された物体や場所の周囲をランクにつき半径1マイルの範囲内にあるものを知覚することができる。

この超常効果は、1時間以上、神格の名や称号を話した場所を中心とすることができ、その神格に関連する出来事が起きたときには、神格のポートフォリオを発現することができる。

遠隔知覚のパワーは、次元界を横切ることができ、

ディバイン・シールド(超越した神聖能力に説明がある)や、その神格以上のランクを持つ神格によって遮断されている地域を除いて、障壁を貫通することができる。

遠隔知覚は、ミスディレクションやノンディレクション、それらに類似する呪文には惑わされず、他のクリーチャーに認識される魔法の感覚を作り出す訳ではない。

神聖ランク	遠隔地
1-5	2
6-10	5
11-15	10
16-20	20

神格は一度に2箇所以上の遠隔地に広げることができる(神聖ランクによって決定される)、何が近づいてきているかを感知することができる。

神格が一度、感知する遠隔地を選ぶと、新しい感知する場所を選ぶか、場所の感知をやめるまで、自動的に感知した情報を得る。

感知を遮断する:標準アクションで、ランク1以上の神格は、自身より神聖ランクの低い神格からの感知能力を遮断することができる。

このパワーは、寺院やその神格が聖別した物体を中心とした範囲か、ポートフォリオに関する出来事があった場所の周囲に、ランクにつき半径1マイルに広がる。

神格は一度に2箇所以上の遠隔地を遮断ことができ、加えてその地域の内側の1マイルも加えられる。

遮断は、神聖ランクにつき1時間持続する。

ポートフォリオ:ランク1以上の各神格は、少なくとも限られた知識と定命の存在の一部の側面を支配する。

そのポートフォリオと神格のつながりは、いくつかのパワーを与える。

ポートフォリオ感知:半神格は自身のポートフォリオを含む出来事を感知する限られた能力を持っている。彼らは自動的に1000人以上の人々が関与するどのような出来事でも感知する。この能力は現在起きていることだけに限定される。

下級神格は、自動的に自身のポートフォリオを含む、500人以上の人々に影響を及ぼすどのような出来事でも感知する。

中級神格は、自動的に関連する人々の数に関係なく、自身のポートフォリオを含む、どのような出来事でも感知する。それに加え、自身の感覚は、自身の神聖ランクにつき過去1週間にまで拡大することができる。

上級神格は、自動的に関連する人々の数に関係なく、自身のポートフォリオを含む、どのような出来事でも感知する。それに加え、自身の感覚は、自身の神聖ランクにつき過去1週間と未来の1週間にまで拡大することができる。

神格が出来事を感知しても、その出来事がどこで起きているかを知っているだけに過ぎない。

神格は出来事について、なんの感覚的情報を得ることは無い。

一度、神格が出来事に気がつけば、出来事を知覚することで遠隔知覚能力を使うことができる。

自動的アクション:そのポートフォリオでアクションを行なう時、以下の表以下の難易度であれば、神格はいつでもフリー・アクションとしてどんなアクションでも行なうことができる。

神聖ランク	自動的アクションの 為の最大難易度	ラウンドあたりの フリー・アクション
1-5	15	2
6-10	20	5
11-15	25	10
16-20	30	20

神格が各ラウンドで行なえるフリー・アクションの回数は、神格レベルによって決定される。

魔法のアイテム作成:ランク1以上の神格は、必要とされるアイテム作成特技なしでも、アイテムを作成する上でのその他の全ての必要条件を満たすことができるなら、そのポートフォリオに関連する魔法のアイテムを作成することができる。

神格が作成することができる**最大アイテム価値**は、神聖ランクで決められる(以下の表を参照)。

神格ランク	最大市場価値
1-5	4,500gp
6-10	30,000gp
11-15	20,000gp
16-20	上限なし(アーティファクト含む)

アイテムのコストと作成時間は、変更されずそのまま適用されるが、アイテムの作成に勤しんでいない時には、神格はどのような行動でも行なうことができる。

神格が作ろうとしているアイテムに関連するアイテム作成特技を持っているのなら、費やされる費用(金貨と経験点)と作成時間は半分になる。

神聖なるオーラ:1レベル以上のランクを持つほんのわずかな存在は、定命の者と神聖ランクの低

い存在に対し、深く影響を及ぼすことができる。全ての神聖なるオーラの効果は、精神作用のある変則能力である。

定命の者とのより低いランクの神格は、意思セーブに成功すれば、オーラの効果に抵抗することができる。

その難易度は、**10+**神聖ランク+神格の【魅力】修正である。

神格は、自身以下の神格のオーラに対して完全耐性を持つ。

神格のオーラに対し、セーヴィング・スローに成功した存在は、1日の間、神格のオーラのパワーに対する完全耐性を得る。

神聖なるオーラは、神格の周囲を神聖ランクによって、大きさを拡大して放射される。

神格は、フリー・アクションで放射される半径の大きさを変更することができる。神格が半径**0**フィートを選択すれば、そのオーラのパワーは機能しなくなる。

神聖ランク	神聖なるオーラのサイズ
1-5	10 フィート/ランク
6-10	100 フィート/ランク
11-15	1000 フィート/ランク
16-20	1 マイル/ランク

同じ地域に二人以上の神格のオーラが覆っている時には、最も高いランクを持っている神格のオーラだけが機能する。神聖ランクが等しければ、オーラは両方とも効果を与える。

神格は自身の信者、その属性を持つ存在、あるいはその両方の種別を持つ個体に対して、フリー・アクションでこの効果に対する完全耐性を与えることができる。

その完全耐性は、1日の間か、その神格が退けられるまで持続する。

一旦、オーラのパワーの影響を受けると、クリーチャーがオーラの効果範囲内に留まる限り、オーラの影響が持続し続ける。

神格はフリー・アクションで各ラウンドに以下の効果を選ぶことができる。

茫然自失 (Daze) : 影響を受けた存在は、うっとりとして神格をじっと見つめる。彼らはふつうに防御することはできるが、アクションを行なうことができない。

恐怖 (Fright) : 影響を受けた存在は怯え、攻撃ロール、セーブ、判定に**-2**士気ペナルティを受ける。神格による一瞥や身振りに恐怖し、できる限り素早くその場から逃げ去ろうとする。

決意 (Resolve) : その神格の味方は、攻撃ロー

ル、セーブ、判定に**+4**士気ボーナスを与えられ、神格の敵には、攻撃ロール、セーブ、判定に**-4**士気ペナルティを与える。

呪文に与える : 神格は自動的に、自身を信仰する定命の信仰呪文の術者に呪文と領域特典を与える。多くの神格はクレリックの呪文リスト、レンジャーの呪文リストと**3**つ以上の領域から呪文を与えることができる。

ドルイドのクラス・レベルを持つ神格はドルイド呪文リストから、パラディンのレベルを持つ神格はパラディン呪文リストから呪文を与えることができる。

神格はフリー・アクションでどんな特定の定命の者であっても呪文を与えるのを見送ることができる。一旦、呪文が与えられれば、その呪文が発動されるまで、呪文は定命の者の精神に存続し続ける。

任意発動 : 信仰呪文を発動できるクラスを持つ**1**ランク以上の神格は、自身が与えるどの呪文でも任意発動することができる。

コミュニケーション : **1**ランク以上の神格は、音声を持たない言語を含むどの言語でも理解し、読み書きすることができる。神格は神聖ランクにつき**1**マイル以内にいるどんな存在とも直接会話することができる。

遠隔コミュニケーション : 標準アクションで、**1**ランク以上の神格は、遠隔地とコミュニケーションをとることができる。

神格は自身の信者のだれとでも会話することができる。神格に関する場所や、神格の像や神格に似せた物からランク毎に**1**マイル離れた場所であっても会話することができる。

接触されたクリーチャーは、聞き取ることができるテレパシーによるメッセージを受け取ることができる。

あるいは、神格の声は、空中、大地、神格が選んだ物体(しかし、会話している神格以上のランクの他の神格に捧げられていない物)から聞かせることができる。後者の場合には、音の聞こえるものなら誰でもそれを聞くことができる。

神格は、テレパシーによるメッセージを話す代わりに現れたり、兆しを送ることもできる。

このコミュニケーションの正確な特性は、神格によって異なるが、一般には可視の減少として現れる。

神格のコミュニケーションのパワーは、次元界を横切ることができ、どんな障壁でも通過することができる。

一旦、コミュニケーションが始まれば、神格がコミュニケーションを終えるまで、フリー・アクションで神格はコミュニケーションを継続することができる。

神格は、一度に遠隔知覚が行なえるのと同じ様に、一度に多くの遠隔コミュニケーションを伝えることができる(前述の遠隔知覚を参照)。

神の国:1レベル以上の各神格は、仕事場、個人の住居、謁見室、時には逃避先や要塞としての場所を持っている。

神格は神の国の中で最も強力なところにいる。

神聖ランク	制御の範囲	
	外方次元界	物質界
1-5	100フィート/ランク	100フィート/ランク
6-10	1マイル	100フィート/ランク
11-15	10マイル	100フィート/ランク
16-20	100マイル	100フィート/ランク

神格は少なくともその国の環境の中で、気温や僅かな要素を適度に操作することができる。

この操作の半径は、神の国が(物質界を含む)外方次元界や他の次元界に置かれるかどうかに関係なく、神聖ランクによって決められる。

この地域の中で、神格は神の国を置く次元界に、考えられるどんな気温にでもすることができ(物質界なら、-20Fから120Fまでとなる)、神格が望む香りと音で満たすことができる。

音は、分かりづらい会話や悪意を込めた音ではない、百人の人間が立てる音よりも大きくすることはできない。

香りを作り出す能力を持つ神格の能力は類似している。

6ランク以上の神格は、分かりやすい会話の音声を作り出すことができる。

半神格や下級神格は、建物や風景を作り出すことができるが、自分自身で働くか、魔法を使うか、神聖なるパワーを使わなくてはならない。

6ランク以上の神格は、環境への操作を行なうだけでなく、アストラ界との接続も操作することができる。

アストラ界との接続を操作することは、神の国の中でテレポートとそれに類似する効果を無効にする。

神格はアストラ界との接続が損なわれていない神の国の中で特定の場所を指定することができる。

同様に、神格は次元界のポータルを遮断ことができ、ポータルが利用可能な場所を指定することもできる。

11ランク以上の神格は、更に呪文の最大4つまでの魔法特性を持つグループ(系統、領域、同じ記述内容の呪文)に対し、呪文を強化したり、制限したりすることができる。

強化された魔法特性は、より高い呪文スロットを必要とすることなく、一連の魔法に呪文修正特技が適用できるようになる。

多くの神格は、自分の領域呪文に関する呪文特徴を強化し、自分の王国の境界内では(呪文威力最

大化)と同じ様に)威力最大化させる。

制限された魔法特性は、神格の呪文や擬似呪文能力の効果を及ぼせなくする。

それに加え、11ランク以上の神格は、10マイルの範囲内なら、自身が望む、物質界に見られるどのような地形でも作り出すことができる。

これらの建物と変更は、神の国に対する神格の影響力が発現したものである。

上級神格(ランク 16以上)は、以下に説明されるどれでも行なうことができる。

- ・ 神の国の中で**重力特性**を変更する。
- ・ 神の国の中で精霊やエネルギー特性を変更するか、追加する。
- ・ 神の国の中で時間特性を変更するか、追加する。
- ・ 地域内で特定の系統、領域、呪文の説明に対して制限された魔法特性を加え、そのような呪文や擬似呪文能力が機能するのを防ぐ。

上級神格自身の呪文と擬似呪文能力はこれらの制限によって規制されない。

一旦、神格によって神の国が設定されたら、その変更は永久に持続するが、神格はそれを変更することができる。

標準アクションで、神格は新しい環境状態を指定することができる。

変更は、次の10分に渡り、ゆっくりと行なわれていく。

アストラ界との接続、次元界特性、地形の変更はより多くの努力が必要であり、神格は変更の為に1年と1日作業しなければならない。

この間、神格はこの計画のために、1日8時間を費やさなければならない。

残る1日につき16時間の間は、神格は神の国に存在する限り、自身が望むどのような行動でも実行することができる。

アストラ界との接続、次元界特性、地形は作業が完了するまで、変化することはない。

旅:1ランク以上の神格は、自分自身と神聖ランクにつき100ポンドの物品をテレポートできることを除いては、呪文が20レベルのキャラクターが発動したのと同じ様に、いつでもテレポート・ウィズアウト・エラーを擬似呪文能力で使うことができる。

6ランク以上の神格は、更に自分自身と100ポンドの物品を移動できることを除いては、呪文が20レベルのキャラクターが発動したのと同じ様に、いつでもブレーション・シフトを擬似呪文能力で使うことができる。

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、クリーチャーがどのような形態であったとしても、神格が触ることができるのなら共に旅することができる。

クリーチャーの体重は、神格の荷重制限に加えられ

る。

使い魔：ソーサラーやウィザードとしてのレベルを持つ1ランク以上の神格は、神聖ランクにつき1マイルの範囲にいる限り、使い魔として与えられた種類ならどのクリーチャーでも扱う能力を得ることができる。

この特別な使い魔の能力は、一度に1体のクリーチャーにだけ適用されるが、第二のクリーチャーが範囲内にいるのなら、神格は即座に第二のクリーチャーに変更することができる。

この特別な使い魔の能力は、神格が持っている通常の使い魔の能力を置き換えるわけではなく、資格のあるクリーチャーのどのような種でも行なうことができる。