

## セレスチャル/フィーンディッシュ・ ダイア・ラット

セレスチャル/フィーンディッシュ・  
ダイア・ラット CR1/3



小型サイズ/動物

イニシアチブ +6; 感覚 暗視60フィート、夜目、鋭敏嗅覚; <知覚> +4

防御

AC 14、接触14、立ちすくみ11 (+3【敏】、+1サイズ)

HP 5 (1d8)

頑健 +3、反応 +5、意志 +1

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 5

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 5

呪文抵抗 5

攻撃

移動速度 40フィート、登攀20フィート、水泳20フィート

近接攻撃 噛み付き +1 (1d4、加えて“病気”)

接敵面 5フィート; 間合い 5フィート

特殊攻撃 病気

【セ】悪を討つ一撃(超常) 即行アクション。1日1回、1体の悪の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ボーナスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

【フ】善を討つ一撃(超常) 即行アクション。1日1回、1体の善の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ボーナスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

一般データ

【筋】10【敏】17【耐】13【知】2【判】13【魅】4

基本攻撃 +0; CMB -1; CMD 12 (対足払い16)

特技《技能熟練: 知覚》

技能 <隠密> +11、<水泳> +11、<知覚> +4、<登攀> +11

種族修正 <水泳>と<登攀>に【敏捷力】修正値を使用

特殊能力

病気(変則) 汚穢熱; 頑健セーブ難易度: 11

噛みつき一致傷型; 潜伏期間=1d3日; 頻度=1回/日;

効果=1d3【敏】ダメージおよび1d3【耐】ダメージ;

治療=2回連続のセーブ成功。

## セレスチャル/フィーンディッシュ・ ドルフィン

セレスチャル/フィーンディッシュ・  
ドルフィン CR1/2



中型サイズ/動物

イニシアチブ +2; 感覚 暗視60フィート、疑似視覚120フィート、夜目; <知覚> +9

防御

AC 13、接触 12、立ちすくみ 11 (+2【敏】、+1外皮)

HP 11 (2d8)

頑健 +4、反応 +5、意志 +1

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 5

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 5

呪文抵抗 5

攻撃

移動速度 水泳80フィート

近接攻撃 叩きつけ +3 (1d4+1)

接敵面 5フィート; 間合い 5フィート

特殊攻撃

【セ】悪を討つ一撃(超常) 即行アクション。1日1回、1体の悪の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ボーナスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

【フ】善を討つ一撃(超常) 即行アクション。1日1回、1体の善の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ボーナスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

一般データ

【筋】12【敏】15【耐】13【知】2【判】13【魅】6

基本攻撃 +1; CMB +2; CMD 14

特技《武器の妙技》

技能 <水泳> +13、<知覚> +9

種族修正 +4 <知覚>

特殊能力

息こらえ(変則) ドルフィンは溺れの危険が生じるまでに【耐久力】値の6倍に等しいラウンドの間、息を止めておくことができる。

## セレスチャル/フィーンディッシュ・イーグル

セレスチャル/フィーンディッシュ・イーグル CR1/2



小型サイズ/動物

イニシアチブ +2; 感覚 暗視60フィート、夜目; <知覚> +10

防御

AC 14、接触 13、立ちすくみ 12 (+2【敏】、+1外皮、+1サイズ)  
HP 5 (1d8)

頑健 +3、反応 +4、意志 +2

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 5

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 5

呪文抵抗 5

攻撃

移動速度 10フィート、飛行80フィート(標準)

近接攻撃 鉤爪×2+3 (1d4)、噛み付き+3 (1d4)

接敵面 2.5フィート; 間合い 0フィート

特殊攻撃

【セ】悪を討つ一撃(超常) 即行アクション。1日1回、1体の悪の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ボーナスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

【フ】善を討つ一撃(超常) 即行アクション。1日1回、1体の善の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ボーナスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

一般データ

【筋】10【敏】15【耐】12【知】2【判】15【魅】7

基本攻撃 +0; CMB -1; CMD 11

特技 <武器の妙技>

技能 <飛行> +8、<知覚> +10

種族修正 +8 <知覚>

## セレスチャル/フィーンディッシュ・ファイアー・ビートル

セレスチャル/フィーンディッシュ・ファイアー・ビートル CR1/3



小型サイズ/蟲

イニシアチブ +0; 感覚 暗視60フィート、夜目; <知覚> +0

防御

AC 12、接触 11、立ちすくみ 12 (+1外皮、+1サイズ)  
HP 4 (1d8)

頑健 +2、反応 +0、意志 +0

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 5

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 5

呪文抵抗 5、完全耐性【精神作用】効果

攻撃

移動速度 30フィート、飛行30フィート(貧弱)

近接攻撃 噛み付き+1 (1d4)

接敵面 5フィート; 間合い 5フィート

特殊攻撃

【セ】悪を討つ一撃(超常) 即行アクション。1日1回、1体の悪の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ボーナスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

【フ】善を討つ一撃(超常) 即行アクション。1日1回、1体の善の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ボーナスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

一般データ

【筋】10【敏】11【耐】11【知】—【判】10【魅】12

基本攻撃 +0; CMB -1; CMD 9 (対足払いは17)

技能 <飛行> -2、<知覚> +0

特殊能力

発光(変則) ファイアー・ビートルの光は半径10フィートを照らすことができる。ファイアー・ビートルが死ぬと、発光は死から1d6日続く。

## セレスチャル/フィーンディッシュ・ ポイズン・フロッグ

セレスチャル/フィーンディッシュ・  
ポイズン・フロッグ CR1/2 

超小型サイズ/動物

イニシアチブ +1; 感覚 暗視60フィート、夜目; <知覚> +3

防御

AC 13、接触 13、立ちすくみ 12 (+1【敏】、+2サイズ)

HP 4 (1d8)

頑健 +2、反応 +3、意志 -1

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 5

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 5

呪文抵抗 5

攻撃

移動速度 10フィート、水泳20フィート

近接攻撃 噛み付き+3 (1、加えて“毒”)

接敵面 2.5フィート; 間合い5フィート

特殊攻撃 毒

【セ】悪を討つ一撃(超常) 即行アクション。1日1回、1体の悪の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ポーンスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

【フ】善を討つ一撃(超常) 即行アクション。1日1回、1体の善の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ポーンスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

一般データ

【筋】2 【敏】12 【耐】11 【知】1 【判】9 【魅】10

基本攻撃 +0; CMB -1; CMD 5 (対足払い9)

特技 <武器の妙技>

技能 <威圧> +13、<隠密> +5、<水泳> +9、<知覚> +0

特殊能力

毒(変則) 致傷型; 頑健セーブ難易度: 10

頻度=1回/ラウンド(6ラウンド間); 効果=1d2【耐】ダメージ;

治療=1回のセーブ成功

## セレスチャル/フィーンディッシュ・ ポニー

セレスチャル/フィーンディッシュ・  
ポニー CR1/2 

中型サイズ/動物

イニシアチブ +1; 感覚 暗視60フィート、夜目、鋭敏嗅覚; <知覚> +5

防御

AC 11、接触 11、立ちすくみ 10 (+1【敏】)

HP 13 (2d8)

頑健 +5、反応 +4、意志 +0

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 5

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 5

呪文抵抗 5

攻撃

移動速度 40フィート

近接攻撃 蹄×2 -3 (1d3)

接敵面 5フィート; 間合い 5フィート

特殊攻撃

【セ】悪を討つ一撃(超常) 即行アクション。1日1回、1体の悪の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ポーンスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

【フ】善を討つ一撃(超常) 即行アクション。1日1回、1体の善の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ポーンスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

一般データ

【筋】13 【敏】13 【耐】14 【知】2 【判】11 【魅】4

基本攻撃 +1; CMB +2; CMD 13 (対足払い17)

特技 <持久力>、<疾走>

技能 <知覚> +5

特殊能力

従順(変則) 特別に戦闘訓練を受けていない限り(『<動物使い>技能』を参照)、ホースの蹄は二次的武器として扱う。

## セレスチャル/フィーンディッシュ・ドッグ

セレスチャル/フィーンディッシュ・ドッグ CR1/3



小型サイズ/動物

イニシアチブ +1; 感覚 暗視60フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉+8

防御

AC 13、接触 12、立ちすくみ 12 (+1【敏】、+1外皮、+1サイズ)

HP 6 (1d8)

頑健 +5、反応 +4、意志 +0

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 5

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 5

呪文抵抗 5

攻撃

移動速度 40フィート

近接攻撃 噛み付き+2 (1d4+1)

接敵面 5フィート; 間合い 5フィート

【セ】悪を討つ一撃(超常) 即行アクション。1日1回、1体の悪の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ボーナスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

【フ】善を討つ一撃(超常) 即行アクション。1日1回、1体の善の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ボーナスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

一般データ

【筋】13【敏】13【耐】15【知】2【判】12【魅】6

基本攻撃 +0; CMB +0; CMD 11 (対足払い15)

特技 〈技能熟練: 知覚〉

技能 〈軽業〉+1 (跳躍+9)、〈生存〉+1 (+5嗅覚による追跡)、〈知覚〉+8

種族修正 +4跳躍での〈軽業〉、+4嗅覚による追跡での〈生存〉

## セレスチャル/フィーンディッシュ・ヴァイパー (スネーク)

セレスチャル/フィーンディッシュ・ヴァイパー (スネーク) CR1/2



超小型サイズ/動物

イニシアチブ +0; 感覚 暗視60フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉+9

防御

AC 16、接触 15、立ちすくみ 13 (+3【敏】、+1外皮、+2サイズ)

HP 3 (1d8)

頑健 +1、反応 +5、意志 +1

【セ】【強酸】【電撃】【氷雪】に対する抵抗 5

【フ】【火炎】【氷雪】に対する抵抗 5

呪文抵抗 5、完全耐性【精神作用】効果

攻撃

移動速度 20フィート、登攀20フィート、水泳20フィート

近接攻撃 噛み付き+5 (1d2-2 加えて“毒”)

接敵面 2.5フィート; 間合い 0フィート

特殊攻撃 毒

【セ】悪を討つ一撃(超常) 即行アクション。1日1回、1体の悪の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ボーナスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

【フ】善を討つ一撃(超常) 即行アクション。1日1回、1体の善の敵を“一撃”の目標として選び、(あれば)【魅力】ボーナスを攻撃ロールに加え、かつHDにつき1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。“一撃”は敵が死ぬか使用者が休息を取るまで持続する。

一般データ

【筋】4【敏】17【耐】8【知】1【判】13【魅】2

基本攻撃 +0; CMB+1; CMD 8 (足払いされない)

特技 〈武器の妙技〉

技能 〈隠密〉+15、〈水泳〉+11、〈登攀〉+11、〈知覚〉+9

種族修正 +4〈隠密〉、+4〈知覚〉

特殊能力

毒(変則) 噛みつき・致傷型; 頑健セーブ難易度: 9

頻度=1回/ラウンド(6ラウンド間); 効果=1d2【耐】;

治療=1回のセーブ成功。