

四魔貴族

名前		ランク	HP	LP	BP	金	ジュエル	経験値
魔戦士公アラケス (幻影)		9	270	10	12/48 (+6)	2D×500	6	20
知性		回避値	防御力	術防御力	耐性		状態回復	戦闘速度
人間並み		2D+9	30	18	全ての状態異常、土術法		15	2D+9
使用技	BP	威力	命中値	速度補正	範囲	射程	連携値	効果
やきごて	0	10D+19	2D+14	0	単体	1	—	火術法特性
チャージ	5	10D+27	2D+17	0	単体	3	6	11もCとして扱う
ぶちかまし	7	10D+34	2D+11	3	一列	1	9	転倒、気絶
地震	8	10D+24	2D+11	-5	全体	—	12	土術法特性、空中無効
ファンクラッシュ	0	10D+29	2D+14	3	単体	1	7	—
テラーボイス	8	—	2D+14	0	全体	—	10	気絶、麻痺、ショック
使用術	BP	威力	命中値	範囲	連携値	効果		
—	—	—	—	—	—	—		
解説		土属性を司り、魔王殿の封印された深部のゲートを守る。聖王に魔槍を奪われてからは新たに鍛えた槍を使っているが、未だ鍛えた熱が冷めていない。幻影は双頭獣に跨った巨人の姿をしている。						

名前		ランク	HP	LP	BP	金	ジュエル	経験値
魔戦士公アラケス		13	550	15	16/64 (+8)	2D×1000	16	50
知性		回避値	防御力	術防御力	耐性		状態回復	戦闘速度
人間並み		2D+13	50	28	全ての状態異常、土術法		20	2D+13
使用技	BP	威力	命中値	速度補正	範囲	射程	連携値	効果
やきごて	0	14D+26	2D+18	0	単体	1	—	火術法特性
チャージ	5	14D+34	2D+21	0	単体	3	6	11もCとして扱う
払い抜け	6	14D+29	2D+15	-3	直線	3	8	—
脳削り	5	14D+30	2D+18	0	単体	—	12	3R知力B-3
スクリュードライバ	15	14D+41	2D+18	3	単体	1	10	防御無効
大車輪	15	14D+55	2D+18	0	全体	—	12	—
使用術	BP	威力	命中値	範囲	連携値	効果		
—	—	—	—	—	—	—		
特殊能力		1Rに2回行動できる						
解説		土属性を司り、魔王殿の封印された深部のゲートを守る。聖王に魔槍を奪われてからは新たに鍛えた槍を使っているが、未だ鍛えた熱が冷めていない。本体は筋骨隆々とした精悍な男性の姿をしている。						

名前		ランク	HP	LP	BP	金	ジュエル	経験値
魔龍公ビューネイ (幻影)		9	290	10	12/48 (+6)	2D×500	6	20
知性		回避値	防御力	術防御力	耐性		状態回復	戦闘速度
人間並み		2D+9	24	24	全ての状態異常、風術法		15	2D+9
使用技	BP	威力	命中値	速度補正	範囲	射程	連携値	効果
牙	0	9D+19	2D+14	0	単体	1	—	—
ララバイ	5	—	2D+14	0	全体	—	10	睡眠
凝視	2	—	2D+14	0	単体	6	9	麻痺
吸命	4	9D+24	2D+14	0	単体	1	8	HP吸収
グラウンダースパイク	8	9D+44	2D+14	0	直線	3	10	—
尾撃	3	9D+19	2D+14	0	単体	1	7	転倒
使用術	BP	威力	命中値	範囲	連携値	効果		
サンダーボール	7	9D+15	2D+14	単体	9	風術法、気絶		
アースライザー	8	9D+7	2D+12	一列	10	土術法、石化		
解説		風属性を司り、タフターン山のゲートを守る、四魔貴族の紅一点。魔王没後はタフターン山に作った巢を拠点に空を支配し、聖王一行が巢を討伐してゲートを閉じた時も地上の人間を相手にしなかった為、巨竜ドーラと聖王に空中戦を挑まれて破れ、アビスに追い返された。幻影は三つ首の龍をまとったような姿をしている。現世での龍の頭は、ビューネイベビー、ビューネイバード、ビューネイドッグという3体の使い魔である。						

名前		ランク	HP	LP	BP	金	ジュエル	経験値
魔龍公ビューネイ		13	470	15	16/64 (+8)	2D×1000	16	50
知性		回避値	防御力	術防御力	耐性		状態回復	戦闘速度
人間並み		2D+14	36	45	全ての状態異常、風術法		15	2D+14
使用技	BP	威力	命中値	速度補正	範囲	射程	連携値	効果
牙	0	12D+26	2D+18	0	単体	1	—	—
ララバイ	5	—	2D+18	0	全体	—	10	睡眠
凝視	2	—	2D+18	0	単体	6	9	麻痺
高速ナブラ	8	12D+49	2D+18	5	単体	1	10	—
トリニティブラスター	10	12D+41	2D+18	0	直線	6	10	万能術法特性
使用術	BP	威力	命中値	範囲	連携値	効果		
サンダーボール	7	14D+15	2D+18	単体	9	風術法、気絶		
アースライザー	8	14D+7	2D+16	一列	10	土術法、石化		
特殊能力		1Rに2回行動できる						
解説		風属性を司り、タフターン山のゲートを守る、四魔貴族の紅一点。魔王没後はタフターン山に作った巢を拠点に空を支配し、聖王一行が巢を討伐してゲートを閉じた時も地上の人間を相手にしなかった為、巨竜ドーラと聖王に空中戦を挑まれて破れ、アビスに追い返された。本体も三つ首の龍をまとったような姿をしている。						

名前		ランク	HP	LP	BP	金	ジュエル	経験値
魔炎長アウナス (幻影)		9	260	10	12/48 (+6)	2D×500	6	20
知性		回避値	防御力	術防御力	耐性		状態回復	戦闘速度
人間並み		2D+9	26	20	全ての状態異常、火術法		15	2D+9
使用技	BP	威力	命中値	速度補正	範囲	射程	連携値	効果
ソード	0	9D+24	2D+14	0	単体	1	—	—
龍尾返し	8	9D+34	2D+14	0	単体	1	7	—
共振剣	10	9D+34	2D+14	0	単体	1	8	防御 1/2
烈風剣	12	9D+39	2D+14	3	全体	—	10	—
火炎	8	9D+39	2D+14	-2	2×2	2	8	火術法特性
死の一閃	7	9D+19	2D+12	0	単体	1	12	即死
使用術	BP	威力	命中値	範囲	連携値	効果		
ファイアウォール	9	9D+14	2D+14	一列	10	—		
ヒートウェイブ	8	9D+20	2D+14	直線	10	火術法、ショック		
解説		火属性を司り、ジャングルの火術要塞のゲートを守る。ジャングルの気温を上昇させている。幻影は痩せ細りヒンドゥー教の神々を思わせる装飾と炎を纏い大きな鎌を担いだ青年の姿をしている。						

名前		ランク	HP	LP	BP	金	ジュエル	経験値
魔炎長アウナス		13	440	15	16/64 (+8)	2D×1000	16	50
知性		回避値	防御力	術防御力	耐性		状態回復	戦闘速度
人間並み		2D+11	35	50	全ての状態異常、火術法		15	2D+11
使用技	BP	威力	命中値	速度補正	範囲	射程	連携値	効果
炎舞	0	11D+26	2D+18	0	単体	1	—	火術法特性
凝視	2	—	2D+18	0	単体	6	9	麻痺
火炎	8	11D+46	2D+18	-2	2×2	2	8	火術法特性
死の一閃	7	11D+26	2D+16	0	単体	1	12	即死
使用術	BP	威力	命中値	範囲	連携値	効果		
ファイアウォール	9	15D+14	2D+18	一列	10	—		
フレイムナーガ	12	15D+21	2D+18	単体	9	気絶		
火の鳥	12	15D+40	2D+21	全体	10	—		
ウインドカッター	4	15D	2D+14	単体	6	—		
ヒートウェイブ	8	15D+20	2D+18	直線	10	火術法、ショック		
特殊能力		1Rに2回行動できる						
解説		火属性を司り、ジャングルの火術要塞のゲートを守る。ジャングルの気温を上昇させている。本体は老人の姿をしている。						

名前		ランク	HP	LP	BP	金	ジュエル	経験値
魔海侯フォルネウス (幻影)		9	310	10	12/48 (+6)	2D×500	6	20
知性		回避値	防御力	術防御力	耐性		状態回復	戦闘速度
人間並み		2D+8	27	20	全ての状態異常、水術法		15	2D+8
使用技	BP	威力	命中値	速度補正	範囲	射程	連携値	効果
牙	0	10D+19	2D+14	0	単体	1	—	—
丸のみ	8	10D+32	2D+14	-2	単体	1	9	気絶
電撃	8	10D+39	2D+14	-5	直線	6	10	風術法特性、麻痺
尾撃	3	10D+19	2D+14	0	単体	1	7	転倒
ぶちかまし	7	10D+34	2D+11	3	一列	1	9	転倒、気絶
メールシュトローム	16	10D+34	2D+14	0	全体	—	10	水術法特性
使用術	BP	威力	命中値	範囲	連携値	効果		
スコールレイン	4	9D-5	2D+14	全体	7	—		
解説		水属性を司り、深海に沈む海底宮のゲートを守る。魔王没後は陸には無関心で、海だけを支配して嵐を起こし船を沈めている程度だった為、聖王時代においても静海沿岸地域だけは繁栄していた。聖王の動く島バンガードは沈められず、潜水したバンガードから海底宮に進入され、聖王の三叉槍ルツェルンガードによって倒されアビスに追いつ返された。幻影は鯨のような顔をした巨大魚の姿をしている。						

名前		ランク	HP	LP	BP	金	ジュエル	経験値
魔海侯フォルネウス		13	500	15	16/64 (+8)	2D×1000	16	50
知性		回避値	防御力	術防御力	耐性		状態回復	戦闘速度
人間並み		2D+14	40	32	全ての状態異常、水術法		20	2D+14
使用技	BP	威力	命中値	速度補正	範囲	射程	連携値	効果
貫き	0	13D+34	2D+19	0	単体	2	—	—
二段突き	5	13D+31	2D+19	0	単体	2	7	二回攻撃判定
冷気	8	13D+36	2D+19	-4	全体	—	10	風術法特性
大車輪	15	13D+55	2D+19	0	全体	—	12	—
メールシュトローム	16	13D+41	2D+19	0	全体	—	10	水術法特性
使用術	BP	威力	命中値	範囲	連携値	効果		
マッドサンダー	7	13D+31	2D+19	直線	9	風術法、混乱		
クリスタルライザー	8	13D+7	2D+16	一列	10	水術法、睡眠		
特殊能力		1Rに2回行動できる						
解説		水属性を司り、深海に沈む海底宮のゲートを守る。魔王没後は陸には無関心で、海だけを支配して嵐を起こし船を沈めている程度だった為、聖王時代においても静海沿岸地域だけは繁栄していた。聖王の動く島バンガードは沈められず、潜水したバンガードから海底宮に進入され、聖王の三叉槍ルツェルンガードによって倒されアビスに追いつ返された。本体は美しい少年の姿をしている。						