

絶対隷奴

デアボリック・
ポルノRPG

Absolute Slavery

著：神谷涼



つぎはぎ本舗

成人向け
FOR ADULT

ここは魔界。

我らは魔族。

時間は無限。

全ては戯れ。

上を見ても。

下を見ても。

待つのはただただ快樂のみ。

ふむ、ここが件の
ダンジョンというわけか…

いろいろと
ありそうじゃないか

あのお…、また、
こんな所に入るんですか、
先生～？

うん？
当然だろう。

何度言えばわかる。
ここは魔界だぞ。
魔界と言えば……、



む、MPを結構使ったな…
よし、いつもの奉仕をしろ

あ、あの、
ぼくダメージ…



探索！

あ、ちよ!そは...

へち

へん

戦闘！

VICTRIUS!

調教！

わかりましたから
回復を...

そ、そんな～

ガッ



絶対隷女

デブボリック・
ポルノRPG

Absolute Slavery

堕ちたる暗黒神、 最初の戦い

絶対隷奴 リプレイ

絶対隷奴
Absolute Slavery

< 今回の参加 P C >



ファラ=リースガルド

外見：19歳／両性具有

特性：鋭敏感覚・闇の翼（カラス）・異色の肌（白）

かつてある世界において光の神の軍勢と壮絶な戦いを繰り広げ、ついに倒れ魔界へと逃れてきた美しき暗黒神。かつては強大な力を持っていたが、光の神の呪いによりランクダウンして今や魔人程度の実力（自称）。中性的な妖しい魅力の持主で尊大ながらも独特の威圧感を持つ。ほとんどの力を失った今も野心は健在らしく、再び力を得るべく行動中。

コラム リプレイ

さあ、まずはリプレイだ。いきなりルールについての言葉が飛び交って、何がなんだかかわからないかもしれないが、ルールを知らずとも流れだけで読めてしまうのがリプレイというものだ。

まずは読んでみて欲しい。そしてこのルールブックを読み終えてからもう一度、軽くでいいから読んでみて欲しい。実際の遊び方なんかも、きっとよくわかるはずだ。

奴

GM：さて現在、ファラは運悪く出会った天使らをやり過ごし、魔界の険しい山々の間に逃げ込んだ。

ファラ：「あの、白羽の肩どもめ（ぶつぶつ）」

GM：周囲に切り立った峡谷が続き、洞窟がいくつも口をあけている……

ファラ：「なんだ？ 変な所に迷い込んだな」

GM：ねっとりと霧が立ち込める。いつの間にか無数の蛇が這う谷へと迷いこんでいた。足下にはキノコや苔が生えて、大小の蛇が這っている。闇を見通す魔族でも、霧を見通すことはできない。視界が遮られている。

ファラ：「クズどもか好みそうな空気だ……癪に障る」

GM：ではファラ、情報判定してみて？

ファラ：2成功です。

GM：誰かが霧の中でくすくすと笑っている。幼さの残る少女の声だ。

ファラ：「……何者だ？（不機嫌そうに）」

少女の声：「さあ？ 恐くないんだらこっちにきてみたら？（挑発的に笑いながら）」

ファラ：「フン、いいだろう、すぐさま貴様を蹂躪してくれるっ」霧の中へ入ります

GM：では霧の中へと入った。霧は妖しい香りをまじえて、ファラの体にまといついて来るようだ……

ファラ：「ち、面倒な……」ぼやきつつも、ちょっと興奮してます。

GM：霧に発情効果とかはない。ただ、足が何かをぐにより、と踏んだ。

ファラ：「なんだ？」

GM：硬い、だが木の枝にしては弾力あるもの……屹立した男性器だ。それは踏まれながら脈動し、ファラの足にびちゃっ、と射精してくる。周囲にその液体独特の生臭い香りが漂う。よく見れば、辺りの岩には無数の肉棒がキノコの如くそそり立っている。

ファラ：「っ、汚いっ！ 本当に趣味の悪い所だな」踏んだのをもう一度ぐりぐり踏みつけてやります

少女の声：「あら？ これ、キライ？ あたしは匂いも味も大好きなのに」すぐ傍でぐちゅぐちゅと淫らな音がした。

ファラ：「いや、嫌いではないさ。だが、私は浴びせられるより、浴びせる方が好きなのでね」鼻を鳴らしながら剣を抜きます。

GM：だんだんと人影が見え始める。そこにしたのは頭部にキノコの傘をかぶった女性型モンスターだ。

少女：「ふふ、貫かれるのもいいわよ？」股間にそそり立つ、大きな肉棒を見せつけられるよ。

ファラ：「モンスター風情が。言ってくれる」侮蔑の笑みを浮かべつつ……えーっとGM、戦闘の前に『情報』でモンスターについて振ってみてもいいですか？

GM：OK、2成功でわかる。

ファラ：ん、ぴったり2成功です。

GM：では知っている。これはマイコンドという★★モンスターだ。発情効果のある霧を

出し、呪文を使い、あちこちにペニスをよきよき生やしてくる。

ファラ：難敵ですね、自尊高くないのに。

GM：ちなみに向こうは15～16くらいの貧乳で子悪魔風の巨根ふたりさんだ。服は何も着ていない。

ファラ：俄然やる気が出てきましたっ！「くくく……たっぷり屈辱を受けさせてやろう」

マイコニド：「くす、あたしだって負けられないわ。お姉様の体に、これのよさを教えてあげないと……（にっこり）」

GM：では戦闘開始。行動は同値だがPL優先だ。そちらから来たまえ。

とりあえず1ターン目は互いに攻撃は失敗。

そして2ターン目、ファラの攻撃は避けられ……

GM：では、マイコニドはそっと特殊な胞子を吐いた。5成功だ！

ファラ：えーと、4成功……やられました～。

GM：ではファラの股間がめきめきと持ち上がる。本来の性器に加えて、さらにもう一本のナニが生えてくる！ データ的には生える間、運動-1、自尊-1だ。

ファラ：「っ、ぐ……はあっ、く、くぞおっ！」快感に身をよじってます～。

マイコニド：「あは。おつきなおちんちね。美味しそう……」艶っぽい視線を這わせる。

ファラ：「きさ、まあ」睨み返しつつ次ターンです、次のターン！

ファラの運動が低下したために、ここからはマイコニドが先攻。

そして3～6ターンの戦いは膠着状態。

決め手を作れないまま回避だけ成功する

ファラ。

そして第7ターン目。

ファラ：ふう、危うかった。何とか回避です。

マイコニド：「ふふ、もうすぐね。あたしのキノコの膚にしてあげるから……おとなしくしてて？（くすくす）」

ファラ：「ほざくな、植物が」

マイコニド：「ふうん……いいわ。じっくり虐めてあげるから（くすくす）」

ファラ：「さて。虐められるのはどちらかな？」と、攻撃っ、3成功！

GM：う、回避3成功。同じ成功値だからPC優先だ。

ファラ：「……ふん」ざしゅ、とマイコニドの肌を切り刻む刃。16ダメージです。



マイコニド：「なっ、さっきまでかすりもしなかったのにっ！（大慌て）」

GM：まだ生きてるけど、マイコニドは残り3点！

ファラ：「霧に目が慣れたんでね」カッコつけどう。

そして第8ターン。

GM：陵辱で2成功。体力で抵抗して？

マイコニド：「っ……射精したくしょうがないクセにっ！」口調から余裕が消えて、強引に飛び掛ってくる。

ファラ：無理ですー。成功できません。押し倒されます。

マイコニド：「あはっ、ほらほら……弄って欲しいんでしょ？」白い手がファラの体を這いまわり。鎧の隙間から二本の肉棒を抜いてくる。

ファラ：「っ、ぐ……っ、ひゃっ、や、やめろっ！」抵抗しますが、振りほどけません～。

マイコニド：「ほらっ、あたしの隷奴になりなさいよっ！ 毎日めちゃくちゃにしてあげるわよ？」顔をびちゃびちゃ舐めてくる。

ファラ：「……だ、黙れっ、貴様こそっ、私の隷奴になったら、一日中犯してやるからなっ！」何とか強気に抵抗

GM：では調教。【行動】【セリフ】【描写】でボーナス+3ついて……4成功！自尊で抵抗してもらおう！

ファラ：うわ、無理っぽい（コロコロ）……うう、ダメ。

GM：ではPPに11点ダメージ！

ファラ：うわあん、もうボロボロです。

GM：では、そちらの番！殺すのがもったいなければ、押し倒して調教し返すんだー！

ファラ：了解！ たりやーっ！！3成功っ！

GM：むう0成功。体勢が入れ替わってファラがマイコニドにのしかかる。

ファラ：「そっちこそ入れたいんじゃないのか？ この、熱いものをな……」上から見下ろして、マイコニドのそれをスマタで擦ってやりましょう。



コラム

えっ、あの人が？

魔界では悪魔も邪神も同列扱いだ。どこかの世界のラスボスだとか雲の上の悪役たちがPCたちと肩を並べていたりしてもおかしくない。いや、それどころかPC本人がどこかの超有名な悪役かもしれない。

例えばこのリプレイの主役のファラだって、彼の有名なフォー（咳払い）おっと、まあとある世界の超有名な暗黒神様なのだ。ちよつとしたことからどこかで、凄腕有名人と出会うかもしれない。けれど気後れしてはいけない。

キミのPCだって負けず劣らずの存在なのだ。忘れるな。

いつかはキミだって彼らに比肩するほどの超悪役になる日が来るのだ。

マイコニド：「な、何よ、入れたいの？ この淫乱……っ！」 息を荒くしながら言い返してくる。

ファラ：「どっちが淫乱なんだ？ うん？」 ぐりぐり秘所を押し付けて擦ってやりましょう。

マイコニド：「なっ……ちよっ、ちよっとおっ！」 抵抗が弱まってくる。

ファラ：「ふふ、徹底的に、調教してやるよ……」 胸を掴んで、ぎゅう、と絞り上げてやります。

マイコニド：「いっ、痛い……っ」 貧乳を無理矢理掴まれて悲鳴をあげる。

ファラ：「ふん、私もさっきから侮蔑されて、心が痛いぞ？」 乳首をきつく捏ねながら、スマタで扱っていたぶりましょう。

GM：では【行動】【セリフ】【描写】【弱点】調教+4だ。

ファラ：4成功へ。

GM：む、抵抗失敗。PPに10ダメージ受けて、マイコニドは挿入もされずに奴隷化されてしまった。

GM：マイコニドは奉仕にボーナスで+3。(コロ)……ファラは合計13点回復だな。

ファラ：まだまだ足りません～。「うまそうに飲み込んでろぞ、ほらほらっ！」 奥までぶつけるみたいに、ガンガン腰を打ちつけます。

マイコニド：「ゆ、ゆるっ、許してえっ！」 マイコニドのペニスが射精寸前になっているぞ。

ファラ：「許して？ 許してください、だろっ！ それが奴隷の態度か！？」 さらに激しく犯してやりましょう。

マイコニド：「ひっ、ゆ、許してくださいいいいっ！」 痙攣と共にマイコニドの肉孔がいやらしく締め付けてくる。

GM：ではマイコニドからファラに奉仕+1だ……っつと、9点回復。

ファラ：あとちょっとで全快ですよ～。

ファラ：「くくく、奴隷は奴隷らしく、な」 さらに奥まで突き上げてあげます。

マイコニド：「ひゃうっ！」 抱きすがってくる。

ファラ：「くくっ、ほらっ、どうされたいか言ってみろっ！」 射精しちやいそなのを何とかご主人様として我慢します。

マイコニド：「射精して、くださいっ！ 出してえ……っ！ ご主人様の精液いいい……っ！！」 奥を舐られて濁った愛液をしぶかしている。

ファラ：「くくっ、出してやるっ、たっぷりと、なっ……っ！ んっ……っぐっ！？」 マイコニドの両穴に二本分の精液を吐き出しました。

マイコニド：「ひっ、ひいひいひいひいっ！！」 精液を胎内に受けて、マイコニドも激しく射精してる。同時に膣口と腸壁がきゅうきゅう締まって、吸い搾ってくれる。

ファラ：「くうっ……いいぞっ」 マイコニドの中へ連続して射精をしてあげましょう。

マイコニド：「んひゅううううっ！」 同じく連続して絶頂、ファラにぐったりともたれて動かない。狭い肉孔からは、二回分の精液が逆流している。

この奉仕でファラは全快。マイコニド調教のボーナスで10DPをゲットした。

また二本になったペニスも、戦闘終了ということで解除。

そしてファラはマイコニドといちゃつきながら情報収集。

この土地を支配する上級魔人マリリスに挑むことを決意し、その住居たる洞窟を目指す……

マイコニド：「やっ、奴隷になるからっ、許してっ」もう余裕も消えて哀願してくる。

ファラ：「ほう。なら、奴隷らしく奉仕してみろ。それから考えてやる」 今度はこっちが侮蔑してやりましょう。

マイコニド：「あう……は、ハイ。じゃ、じゃあっ、ご、ご主人様っ、奴隷の穴をどうぞ……」 涙ぐみながら、己の脚を抱えてファラに秘所と菊座を見せつける。

ファラ：「なんだ、両方に欲しいのか。欲張りだな」 ず、と押し当てて。容赦なく両穴に突っこみます。

マイコニド：「ちっ、違っ！ やっ、いやああっ！ ご主人様っ……おっ、お尻っ、お尻はっ！」 まだ解れてもない菊座を貫かれて悲鳴をあげている。

ファラ：「おやおや、かわいそうに」 無視して根元まで挿入しましょう。

GM：ならば、奉仕で2成功以上しないとこの子のお尻が裂ける。

ファラ：じゃあ判定はしましょう。うーん……成功しちやいました。

GM：裂くつもりだったのかっ！ まあともあれ、彼女の菊座は裂けそうになりつつファラのものを咥え込んでいく。

マイコニド：「はっ、はぐっ……ふううっ！」 きつく締め付けてくる。

ファラ：「ぐ、きついなっ。そんなに嬉しいのか？ ほらっ、ほらっ！」 容赦なく腰を振って、犯してあげましょう。

マイコニド：「んひいっ！ くひいっ！」 突き出した腰を犯されるごとに、細い肢体が跳ねる。苦痛の間にも何度か達しているようだ。

墮ちたる暗黒神、
最初の戦い
リプレイ

コラム
調教→奉仕

調教が中途半端な性行為中に終わることも珍しくない。そんな時はそこからそのまま相手に奉仕してもらおう。適当に行が一段落するか、十分な回復量が得られるまで、存分に相手してもらえばいい。

とりあえずそれだけの時間という行動回数があれば、たっぷりどしたいことが楽しめることだろう。それに奴隷にした相手のキャラクターを立てて愛着を持つ時間にもなる。

キミも奴隷ができれば、まずは奉仕させて十分にお互いの肉体的理解を深めておくといいだろう。

マイコニド：「あの上の洞窟にいるんだけど……」
と言って指差したのは傍の崖の上だ。

ファラ：「全く、面倒な……」ぼやきながら崖を登ろうとします。判定は何か必要ですか？

GM：では、崖を登ろうとすると気付く！ 崖には何本もの男性器がぶらりと垂れ下がっているのだ。トラップ『肉棒梯子』だ！

ファラ：う、うわぁん。

GM：登りたければそれらを硬くして足がかりとしなくてはいけない。奉仕判定で3回成功したまえ。描写するとボーナスがつくぞ。

ファラ：「くそっ、全く卑猥な……ん」 仕方ない、と目の前のペニスを口に含み舐め、両手で扱き始めます。

GM：では奉仕+2あげよう

ファラ：5成功です。

GM：うい。途中まで登っていった。ただし、失敗すると崖をずり落ちてエレクトさせたナニが汝のウェットなアレにソレする。P Pに5ダメージ受けるので注意。

ファラ：ひどっ！ 「……ん、ふ、ちゅ、れろ……ちゅる」先端から裏筋を舐め上げ、丹念に唾をまぶして。一本一本を丁寧に舐め上げていきます。

GM：そそりたったものを踏みつけて、何とか登って行くことができる。上へ登るごとに本数が増え、無数の男に奉仕させられている気分だ。奉仕+2でまた判定どうぞ。

ファラ：ふー。何とか成功です。

GM：ちえっ。ラストだ。もうあと一步～（氣のない励まし）。

ファラ：「ん、ちゅ、ふ、少し、数が……はふ」ちょっと興奮しつつも、手を抜かず舐め上げて、指で扱いて、全身を崖に擦り付けて刺激します。

GM：崖の上間近はびっしりと生えたペニスが体中をこすってくるほどになる！ さあ、最後の奉仕+2判定だ。

ファラ：やりましたっ、成功ですっ！

GM：くそ……さっきはあんなに苦戦してたくせにっ。ともあれファラはこの崖を登りきった。いやらしい気分にはなってるが、まあ演出だけでダメージはない。

ファラ：「ふう……はぁ口が疲れたぞ……」口を拭きつつ洞窟に入りましょう。

GM：では、中は住居としての浅い穴で深くはない。淫靡な香りが漂っている。情報判定をどうぞ。

ファラ：えーっと。3成功です。

GM：ぐう。肝心な時はいい目出すなあ。では奥に進む途中、トラップ『催淫ガス』が仕掛けられているのに気づいた。気づかず

に進んでいれば、マリリスの前に発情して出て行くことになっただろう。

ファラ：「くう。よくも卑猥なトラップばかり仕掛けてくれるものだ」 避けて進みます。

GM：ちっ。ではやがて、少年の喘ぐ声と女の笑う声が聞こえる。

ファラ：「……どれ」 物陰から覗きましよう。

GM：奇襲したいなら、運動判定で隠れておいた方がいいぞ。

ファラ：もちろん、運動4成功で隠れてます。

GM：こちらは1成功……見つけれないな。どうやらマリリスはファラの接近に気づかず、少年奴隷を弄ぶことに夢中になっているらしい。マリリスは四本腕に蛇の下半身を持つ女上級魔人。弄ばれる少年は魔奴隷（一般アイテム）だ。ちなみに女性部分は20後半くらいの妖艶なタイプ。蛇と人間のつなぎ目はちゃんと女性器になっていて、陰毛のないそこが剥き出し状態だ。

ファラ：「ふん、あれがマリリスか……」

GM：マリリスは覗かれてるとも知らず、奴隷の幼いペニスをしゃぶっている。

ファラ：「ふん、しゃぶるのが好き、か……」小さく呟いて笑ってから奇襲を仕掛けます。ライトニングの呪文をマリリスにっ！

GM：全力で行く気か。どうぞ。

ファラ：5成功。

GM：-3付き（奇襲によるペナルティ）はつらいつ、抵抗失敗っ！

ファラ：指から放たれる雷光を放って23点の雷ダメージですっ！

マリリス：「ぎゃっ！ お、おのれ……何者じゃっ！ 不意打ちなど卑劣なマネをっ！」ファラの方に向き直る。

ファラ：「うるさいっ……卑猥な罫ばかり仕掛けおって。わが名はファラっ！ 偉大なる暗黒神なりっ！」 武器を構えます。

マリリス：「フン、わらわこそはマリリスっ！ 火のカオスなり！」 叫びつつ威嚇体勢になって焰の槍を構える。

GM：では戦闘だ。第1ターン目、行動はファラから。ちなみに言っておくと彼女はモンスターじゃなくて魔族だから、遠慮なくHPを0にしてい。

ファラ：ということで、こっちは……『プロテクション』っ！ よし、3成功で発動。装甲+5ですよ～。

マリリス：「低級の分際で……死ぬがよい！」 槍で貫いてくる。2成功、命中すると16ダメージだ。

ファラ：「……その程度っ！」 回避失敗ですけど、鎧+プロテクションで弾き返しますよ。

コラム 淫語

いや、先ほどから淫語連発しているが、これはあくまでオンラインでのセッションだからこぞできた話。よほどプライベートな場所と時間でない限り、オフラインでこぞで口に出して言う必要はない。というかわない方がいい。

公的な場所やイベントの場なんかでこのゲームを遊ぶのはいかげなものとごちらも思う。オトナの遊びはTPOをわきまえて！ それと相手がいやがっているのに淫語を連発して遊ぶのもよくないぞ！

き出ろよ、この出目っ！

ファラ：け、決着がつかない……。

GM：じゃあ第四ターンだ。

ファラ：さらに剣で斬るっ！ 3成功ー！

GM：うう……運が尽きた。2成功。

ファラ：「戯言を言うなっ！」ざしゅっとし切りつけて無属性16ダメージっ！

マリリス：「き、貴様あつ……わらわの誘いを無碍にしおってっ！」うう、こっちは装甲薄いからキツイなあ。こっちは陵辱で行こう！体力任せにファラを押し倒して来る！3成功！

ファラ：「ふん、私を誘惑したいなら、もっとましな……うわっ！」あああ、抵抗が0成功っ。押し倒されました！

マリリス：「あれだけのトラップを抜けてきたのじゃ！体はとっくに発情しておるくせに意地を張りおってっ！」押し倒したファラの頬をねろりと舐め、蛇体で絡みついて来る。

ファラ：「っ、貴様っ、このっ」

無駄な抵抗してます。

マリリス：「誘いに乗っておけばよかったと、後悔させてくれる！！」4本の手で取り押さえ、怒り任せに衣服を引き剥がす。

ファラ：「ぐ、やっ、やめろおっ！」半裸になりながら懸命に振りほどこうと必死で暴れます。失敗したから無理ですけど。

マリリス：「この唇で何本もしゃぶったのであろう？この淫乱な場所を濡らしながらのう？」ファラの唇を舐めまわして、濡れた秘所を指で掻き混ぜ、肉棒を抜き上げられる。

ファラ：「……ぐ、やっ、やめっ、あっ！ひっ、ひゃうっ！」激しい愛撫に流され始めて。

GM：では調教+3で行かせてもらおう！りゃっ……6成功！

ファラ：うぐあっ！クリティカルクリティカル来てーっ！（コロコロ）……2成功。

GM：ではPPに10ダメージ！

ファラ：ああああ……まずーいっ！第5ターンですよっ！こっちは殴りますっ！い、1成功～。

GM：まあそれくらいなら……っげ、失敗っ！

ファラ：「……いい加減、離れろっ！」げしっとな無属性16ダメージっ！

マリリス：「がふっ……ぐ……」かなりの深手だーっ！

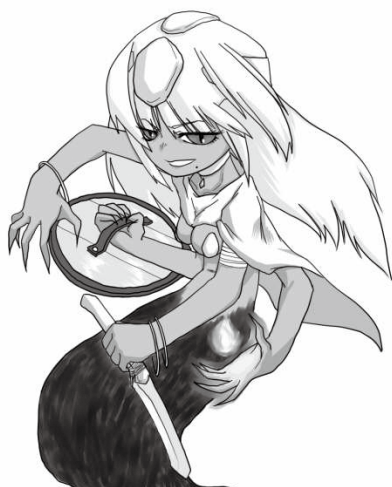
ファラ：こっちだって、PPを狙われたらもう（汗）

GM：くそう、さらに押し倒しっ！1成功っ！

ファラ：う、来いっ！………あ。

GM：ぎゃー！なんだそれはー！（ファラの出目は6ゾロ）

ファラ：いや、そう言われても。



1ダメージしか受けません。

GM：くそう。装甲が硬いっ！

GM：第二ターンだ！

ファラ：攻撃っ……0成功。

GM：3成功。盾で簡単に受けられてしまう。

ファラ：「……ちっ」

マリリス：「くそ……っ、喰らえっ！『ヘルファイア』！」6成功！

ファラ：ぶっ！？ぐ、2成功……。

GM：22ダメージ！装甲有効！

ファラ：「……くっ」15弾いて、7ダメージっ！

マリリス：「おのれえ……今の火炎を凌ぐとは……」向こうもかなり焦ってきてる

GM：ヘルファイアでも7ダメージか……つらいー

マリリスはMPの都合上1回しかヘルファイアを打てないのだった！

GM：では第三ターン、そちらの番から。

ファラ：では攻撃……って、0成功っ。

GM：1成功、回避した。こっちの番！何かこっちの方が効きそうなのは……よし、ファラを誘惑だ！

ファラ：う、こいっ！

マリリス：「やるではないか。下賤の者と侮っておったが……汝ならば、わらわと手を携えるもよからう。のう？」猫なで声で、ファラに身をすり寄せてくる。確かに彼女は美しく肉体は魅力的だ。

ファラ：「……くっ……貴様……」

GM：というわけで誘惑+1！判定っ！

ぎゃー！ふあ、ん、ぶ、るー！！

ファラ：やったー。じゃあ、反撃一回させてもらいます。攻撃！1成功！

GM：ふひー、6成功で回避っ。て言うかさっ

堕ちたる暗黒神、
最初の戦い
リフレイ

コラム マリリス

ちなみにマリリスと言えば某ゲームで火のカオスだったり、また別の世界では上級のデーモンだったりするお方。壮大な英雄詩でもラスト近くのプロスとして現れる貴族をお持ちの方なのだ。

しかしまあ、絶対隷奴の世界ではこのくらいの階級である。いろんな世界のいろんな悪役や悪魔に魔族としてのランクをあたえてみても面白いだろう。GMとPLが共通して認識しているなら、様々なパロディを楽しめるはずだ。

GM：アンタはどこの宿命持ちだー！

ファラ：さ、さあ？

GM：くそう、天然でブレイクスルーされちゃっただよ。

ファラ：とりあえず反撃しますよ？

そしてその攻撃も命中。

ファラ：「……これでっ、終わりだっ！」

マリリス：「ぐふっ……」 剣に貫かれ、行動不能状態で横たわっている。

ファラ：「ふふ、では改めて抱いてやろう……抵抗はするなよ」 胸を揉んでやりながら囁いて。

マリリス：「ぐう……わ、わらわが……貴様のような格下になっ！」マリリスは必死に抵抗しようとしているが身動きできない。

ファラ：「ふふん。さて、それでは貴様のせいで昂ぶったこれを鎮めてもらおうか」 肉棒を露出して突き出してやりましょう。

マリリス：「そのようなこと……っ！」 肩で息をしながら、つきつけられたペニスから顔をそらす。

ファラ：「できないのか？」 顔にぐりぐりしてやります。

マリリス：「んうううっ……やっ、やめぬか……っ、わらわに、こんなことをして……っ、ただで済むとっ」 涙目になっているぞ。調教+3で判定どうぞ。

ファラ：5成功～。

GM：うむ、抵抗できない。9点のPPダメージを与えた。

ファラ：「早く自分で啜えろ」 高圧的に命令しましょう。

マリリス：「くうっ」 何とか口をつぐんで抵抗してる。

ファラ：「ふん……んっ！」 では無理矢理、喉まで押しこんで強引に口を犯します。

マリリス：「んぐううううっ！」 屈辱に涙をこぼしながら口を犯されている。

ファラ：「ほらほらっ、早く奉仕しろっ！」 頭を掴んで、強引に動かしましょう。

マリリス：「んぐうっ！ んおっ！ んぶおっ！」 吐きそうになりながら涙目で啜えている。再び調教+3でどうぞ。

ファラ：3成功です。

GM：むう、失敗。さらに9点のPPダメージ食らってる。

マリリス：「っ、ちゅっ、んむっ……ううっ」 口を犯されてるうちに、だんだんおとなしくなってくる。

ファラ：「たっぷり濃いのを出してやるから

なっ！ ……飲み干せっ！」 ぐ、と頭を掴み、喉の奥に白濁を吐き出してあげますね。

マリリス：「んぐっ……げほっ」 出される精液にむせ返って苦しそうに吐き出してる。

ファラ：「ちっ、吐き出したな」 口から肉棒を抜きながら、仰向けに押し倒して秘所を丸見えにしましょう。

マリリス：「げほっ……なっ……貴様……どこまで……わらわをっ！」 何とか口では抵抗するけれど、表情は今にも泣き出しそうだ。

ファラ：「ふふん、いい顔だ。行くぞ……っ！」 屹立したままの肉棒で、遠慮無しに奥まで貫いてあげます♪

マリリス：「ひぁあああっ！」 首を横に振っていやがるマリリスの顔とは裏腹に。熟れた肉壺が、ファラのものに吸い付き締め付けてくる。では調教+4でどうぞ。

ファラ：えーと、3成功。通ります？

GM：0成功……PPがなくなってマリリスはファラの奴隷になった。もう抵抗は何もできないから、ここからは奉仕だ。

ファラ：「ふふっ、気持ちいいぞっ……、んあっ、ほらっ、自分で気持ちいいって言うてみろっ！」 ではせっかくですし最後まで。

マリリス：「ひぁあああっ、もっ、もっ……っ、奥まで掻き混ぜてたもれっ！ 気もちっ、いっ、大きくて気持ちいいのじゃっ！！」 激しく乱れ、瞳は快楽に潤み、乳房が淫らに揺れている。奉仕+2で……とりあえずファラは10点回復だ。

ファラ：「最初からそうしていれば可愛がってやったものを」 激しく腰を振って下腹部をマリリスにぶつけてやります。

マリリス：「ひっ……ひぎいいいいっ！ ひいっ！」 イキっぱなし状態で、ファラの体に潮を噴出してきている。(コロコロ) とりあえずファラは、マリリスの奉仕でさらに12回復。

ファラ：「ふん、淫乱蛇がっ……！！」 ではまあ、さんざん犯して。中に種付けしてやりましょう。

ファラ：「ふう……なかなか楽しめた」 どころになったものを抜いてやります。

GM：では、マリリスを奴隷にしたので、さらに10点のDPをゲットだ。

ファラ：わーい。

GM：では、ファラは、マイコンドとマリリスという二体の新たな奴隷を得て霧の谷を抜け、旅を続けるのだった！

【完】

リプレイ
落ちたる暗黒神、
最初の戦い

コラム ちなみにその後

ファラ様は魔将になったものの、ある大魔将の奴隷になってしまったのだそう。

ファラを奴隷にしたのは、俗世から因縁ある“深海スク水ロータ”ミル●●様だ。粘着質で一途な彼女に、ファラ様は永久所有されてしまったものの、他の元部下の安否を気にしているらしい。

ちなみに、他にも“キツそうに見えて実は一途な秘書風姐さん”カ●●様とかもいるらしい。

この辺りの事情はいろいろ面白いのだが、何分無許可なのでこの辺りにさせてくれたまえ(笑)。



▼冒頭コミック		3
▼リプレイ		7
▼目次		14
▼序文		16
▼プレイヤーール		21

1、魔族の作成		22
アーキタイプ		30
2、ロールプレイ		38
3、行為判定		40
4、呪文の使用		43
5、戦闘		45
6、調教と奉仕		50
7、DPの使用と成長		55
8、奴隷		58

目次

1、GMとは	61
2、対戦	62
3、セッション	63
4、シナリオ作成	64
5、モンスター	66
6、トラップ	88
7、NPC	90
8、アイテムと呪文	94
9、魔界の物価と売買	96
10、シナリオ 奴隷泥棒を追撃せよ	97

1、魔界の歴史		1 0 2
2、小魔界と魔都		1 0 6
3、天界と人間界		1 0 8
4、疫病界		1 1 0
公式NPC		1 1 1

1、魔王特性		1 2 0
2、領地支配		1 2 1
3、戦争		1 2 7

▼参考資料 130

魔界の扉を通るために

第零章

絶対隷奴

<ここはどこだ？>

どんな世界も、この世界につながっている。
ここは魔法陣の向こう側。
ここは亡者の吹き溜まり。
ここは魔王たちの住む地。

そう、ここは**魔界**だ。

瘴気の風が吹き、暗黒の太陽が漆黒の大地を照らす世界。

輝ける天界、親しみある人間界から遙か離れた奈落のどん底。

人が地獄と呼ぶまさにその場所。

しかし、そんな世界だからこそ生きている存在がいる。

人間界で最も恐れられる悪の具現、欲望の化身たる者。

すなわち**魔族**だ。

魔族とは、不死身の肉体を持ち、凶悪な魔術を操り、恐るべき魔具を纏う者たち。地獄の炎も、人の武器も魔法も、その肉体を滅ぼすことはできない。ごく稀に訪れる天使を除いて、魔族が恐怖するものなどありはしない。

では彼等同士はいかにして優劣を決めるのか。堂々たる決闘？ 邪悪をもって知られる魔族が？ 封印や監禁を？ いつか相手に復讐されるのに？ 罠に陥れると？ 不滅の存在に通用する罠とは？ どれもはずれだ。

魔族が互いを支配する手段は一つしかない。それは快楽と苦痛と手練手管で魂を打ちのめし、虜としてしまうことだ。そうすれば、勝利者も敗北者も等しく快楽を味わい、楽しむことができる。勝利者は支配の快楽を。敗北者は奴隷の快楽を。

魔族の最大の娯楽は快楽。色事。

それこそが魔界で魔族が為すべきことなのだ。

<そこにキミの分身はいる>

とは言え、そんな世界にキミ自身が行く必要はない。

これを読むキミは（おそらく）人間だろうし、魔界は人間が生きるにやさかつらい。もちろん、簡単に魔族になれるなら、これを書いてる身もすでに魔界にいるはずだ。

言い遅れたが、この本はロールプレイングゲーム（以後**RPG**と呼ぶ）のルールブックだ。

RPG。

つまりロール（役割）をプレイ（演技）するゲーム（遊戯）。ここと違う世界で、キミ自身とは違うキミを演じるゲームだ。

キミは魔界で行動するための分身を作る。そしてその分身（便宜上キャラクターと呼ぶ）を通して魔界で生きる。

キャラクターはキミ自身に代わって、魔界で旅し戦い支配し隷属する。それはキャラクターが経験することだが、同時にキミ自身得るものもある。他ならぬキミこそ、キャラクターを動かし、喋らせ、戦わせるからだ。さすがに彼らの得る快感そのものを得ることはできない。が、魔族の快感は強烈だ。間接的にでも、それなりのものが得られることだろう。

キャラクターは魔族の一人だ。人間の視点から見れば全能に等しいが、全能ではない。上には上がいるし、窮地に陥ることもあるだろう。全てがキミの思い通りにいくとは限らないのだ。

キャラクターはキミの胸先三寸で生きているわけだが、キミだってキャラクターなしにこの魔界を味わうことはできない。理想に走りすぎず、自分によくあったキャラクターを作って、願望と欲望と野望をぶつけてみたまえ。

何度も何度もセッション（一回のゲームをこう呼ぶ）を乗り越えて、己をじりじりと磨いていくのだ。

魔界はよくも悪しくも、一人で生きていける世界じゃない。

といって仲間を信じすぎるのも危険だ。出会うモンスターや魔族とうまくやり取りし、現実ではちょっと実現できないような欲望を実現し

ていけばいい。

大丈夫。魔族は強くて賢くて美しい。

相応の努力と気遣いを忘れなければ、キミの望みはきっと魔界でかなう。

ただし、たとえキミが作ったとはいえキャラクターも魔族。

やり込みすぎ、感情を移入しすぎて魂を奪われないよう用心をしたまえ。

人の魂など、彼らにとっては通貨にすぎないのだから。

< で ? >

ここは魔界で、キミは魔族ということだ。

人間界に行けば中ボスくらいにはなれる強さだろうが、魔界ではまだ下っ端。

魔界には、人間界で伝説級のアイテムがごろごろしているし、戦闘だけ強くて自慢の種にはならない。誰も信用できないから、全て一人でするのが当たり前。武器を振るい、魔術を唱え、淫技を嗜み、不意を討ち、情報を集める。どれもこれも一人でなくてはならない。

もちろんそれを成し遂げるだけの力が魔族には備わっている。

ただ、残念にして、ここは魔界だ。

無茶の種は少なくない。

明日は奴隷とも主とも知れぬ魔族たち、定命なれど強力なモンスター、狡猾にして淫靡な畏、身のほど知らずな人間の勇者。そして恐るべき『天使』。

一人ではおぼつかないことも多いだろう。

だが恐れ自ら奴隷となるには早い。そのために、仲間ではなく奴隷がいる。そのためにキミは鉛筆とサイコロを手し、戦い犯すのだ。そして犯されることも喜びに感じたまえ。

キミは魔族だ。

支配し支配される魔族だ。支配者の喜びと奴隷の喜びを共に知らねば一人前とは言えない。奴隷となることを恐れるな。しかし自ら奴隷となかなか。それはあくまで最後の選択。可能ならば勝利せよ。不可能でも戦い逃げて抵抗しろ。

自ら唯々諾々と誓う恭順には快楽も伴わない。思いっきり抵抗した後でそれを味わえばなお隷属の味は甘いはずだ。

この世界でゲームオーバーはない（まあ例外もあるが）。

倒されようとも奴隷の日々は続く。理不尽な主人の下、奴隷として苦痛と快楽と奉仕に生きることも魔族の重要な娯楽だ。楽しまなくては

いけない。そして、キミがそれを望まないのなら、勝ちつづけることだ。

まあ難しく考えることはない。

存分に、この肉欲と情愛に満ちた『魔界』を彷徨い味わいたまえ。

焦らずとも快楽は向こうからやって来る。

< 何を求めればいい？ >

天使に殺されない限り、魔族は成長し続ける。

長い年月はかかるが、魔族は成長していく。もちろんキミのキャラクターもだ。

魔人という地位に甘んじるのは始めの間だけのこと。

奴隷という回り道をするかもしれないが、一度支配し始めれば、加速度的に力は増していく。やがてキャラクターは魔将となり魔王となるだろう。そして魔族やモンスターを支配し、強大な能力を得、広大な領地を得ていくのだ。

魔将や魔王として己の地位を守りつつ戦い続けることは、それまで以上に難しい。

もはや身一つではない。守るべきものが多い。しかし、だからこそ勝利は大きなものをもたらしてくれるはずだ。どんな魔族にも可能性は残されている。今は低い階級でも、伝説の地位『大魔王』とて諦めなければ不可能ではないのだ！

十分な階級を得たなら、魔界で手詰まりとなってくるかもしれない。そうってしまったなら視点を変えてみよう。魔の名に恥じない選択肢がある。

人間界を侵略しろ。

闇の軍勢をまとめ、攻め入れ。愚かな人間どもに魔族の恐怖を刻んでやろう。

いずれ天使が勇者を遣わしキミを倒そうとするかもしれないが、気にすることはない。魔族は不死だ。貰うものだけ貰って、魔界へ帰ればいいのだ。

侵略は商売だ。帰る時、選りすぐりの奴隷と、稼ぎに稼いだ人間の魂を持ち帰ればキミの勝ち。

どうにも気がおさまらないなら、魔界に帰って彼らに平和が戻った頃、とっくりと魔王にふさわしい復讐をしてやればいい。

さて、そんなこんなで力を蓄えたキミが目指すものは『大魔王』だ。

魔人を超えて、魔将を超えて、魔王を超え。全てを支配し、全てに崇められ。無数の人間界



をあまねく侵略し。ひ弱な人間どもを踏みものにじり。天界にさえも攻め込んで。忌々しい天使を犯し、憎き神を討つ。

もちろん隷属の悦びに屈し、野心的な他の魔族に膝を折って奉仕の日々を送るのも悪くない。

主人に褒められるべく、愛されるべく、よき奴隷となる。それもまた面白き日々だ。

まあ要するに、キャラクターに色事をさせて、楽しめばいいのだよ。奴隷を作ったって、奴隷になったって、キミが楽しければそれでいいんだ。それこそ、このゲーム最大の原則、最大の目標なのだからね。

そんなことをするのが嫌だ？ ではこの本は適当に読み物として楽しみなまえ。いわゆる『普通』のRPGをすることをお勧めしておく。社会的にも精神衛生的にも、その方が健全で正しいことを、否定はしない。

< 具体的にはどうしろと？ >

指し当たってはキミがGMとなるのだろうか？

おっと、いけないな。

その前に**ゲームマスター（以後GM）**について、それに**プレイヤー（以後PL）**についても説明しておこう。必要ない人は、飛ばして次の項目に移ってしまってもかまわない。いつもの読み方でこのゲームも支障はない、と言うことだ。

GMは物語をリードする立場だ。まあ基本的には言い出しっぺやルールブックの持主がすることだ。プレイヤーのキャラクター（以後両方の頭文字からPCと呼ぶ）の行動に状況を説明し、必要に応じてNPC（PC以外のキャラクター、モンスターも含む）を己のキャラクターとして使ったりしなくてはならない。苦労は多いが、PCを好きに料理する権利が与えられる（行使はほどほどにすべきだが）。どんな危機を起こすも、褒美を与えるも、GM次第ということだ。

一方、**PL**は自分のキャラクターであるPCに専念すればいい。手に入れた奴隷には指図できるが、奴隷の演出はGMの仕事だ。GMから与えられる状況に臨機応変に対応すればいい。ただし舞台が魔界であり、敗北で全てを失うわけでないことは覚えておこう。GMが唐突に『天使』を出して来たのでもない限り、PCはどんな危機に陥っても余裕がある。人間なら正気でいられない目に会うかもしれないが、キミと違ってPCは魔族だ。できる限り楽しんでやろう。

GMとPLの具体的なやりとりについては、冒頭のリブレイを参照して欲しい。

PLが自分のキャラクターであるファラ（PC）のセリフと描写しかしていないことがわかるだろうか？

一方のGMは、NPCであるマイコニドやマリリスのセリフと描写、それに周囲の状況やルールの審判も行なわなくてはならない。

面倒そう？

まあ実際、面倒だ。

だが、マリリスをどんな強さにするかはGMのさじ加減だった。マリリスに手下をぞろぞろと出してもGMは許される。やりすぎてPLが怒るようなことをしてはいけないが、普通に起こりえることならGMはNPCにさせてかまわない。トラップをもっと意地悪く出してもよかったわけだ。

こうした権限こそ、GMの魅力、GMの楽しみと考えるともらえればいい。

PLの楽しみ？ それはもちろん、突発的に起こる事件や出会いに機転で対応して、恰好よく立ち回ったり、おいしい所をもらっていったりすることだ。

PLとGM、どちらにも楽しみはあるのだ。

< 快 楽 の 掟 >

基本的にこのゲームでは、エロいロールプレイ（以後エロール）をするための補助ルールはほとんどない。

これは、用意されたセリフや描写より、各PLやGMのセンス、性的嗜好を頼りにしているからだ。

たとえばPLとGMの両方が好むというのなら。それがどんなに社会的モラルに反する性的嗜好でも、エロールとして行なってもかまわない。ここで例示できないような趣味を持つ人だって世の中にはいるだろうし、このゲームはそういった人を否定しない。

ただし、どちらか一方がそれを拒んだり、両方がそれを好まないというのなら。たとえゲーム上でそれが起こりえる事態になっても、それは省略するか、なかったこととすべきだ。

GMはそのことをよく考慮してセッション運営すべきである。

獣姦が嫌いなPLに陵辱者としてのヘルハウンドを出すべきではないし、スカトロが嫌いなPLにボトムワームを出すべきではない。幼女が好きなPLに熟女魔族ばかり出すべきでもな

いだろう。強姦されるのが嫌いな人にオークの群れを出すのもよろしくない。

相手のそんな嗜好なんてわからない？

なら、こんなゲームをすべき相手ではないということだ。

あくまで普段からこうした会話を時折して、性的に理解し合った関係でのみ、このゲームはして欲しい。P C と N P C (または P C) が和姦である必要はないが、P L と G M (または他 P L) は和姦でなくてはならないのだ。どちら側も、己の欲望を相手に押し付けるようなことをしてはならない。

このゲームには、P L 自身 G M 自身のジェンダーに縛られない擬似セックス的な面が多々ある。現実の関係をゲームに持ち込んではいらないし、ゲームでの関係から現実の関係を誤解してもならない。これはあくまでパートナーのいる妄想、共有する妄想である。妄想は妄想に過ぎないことを、理解しておきたまえ。この点に自信がないなら、やはりこのゲームをすべきではない。

このゲームは 18 歳未満のプレイを禁止している。だが、一人での遊びでない以上、精神的に成熟していない人間のプレイングも、実年齢が何歳であれお勧めしない。また精神的に不安定だったり、抑圧を吐き捨てたりする遊び方も感心できない。あくまで、互いの嗜好が一致するパートナーをきちんと作り、相手に過度の負担をかけないように十分な心遣いをしつつセッションするべきなのだ。

なお、P L ・ G M を問わずエロールの押し付けをしてはならない。相手に特定の行為や反応を強制することはできないし、相手の意向を無視して行為を強制するようなこともよろしくない(データの処理は除いて)。特に、勝手に相手の精神的な反応を決めてのエロールは絶対にこれを禁止する。

口の中に射精された際、それを飲むか飲まないかは、その口の持主が決めるべきことなのだ。出したヤツの決めることじゃない。

また、膨大な設定を作り、G M や他 P L にその把握を強制することも好ましくない。これはエロールに限らないが、己の P C の設定に酔うなら一人で設定を作りつづけるべきことだ。他者と接する T R P G においてすることではない。同様に実力に差のあるキャラクターを使用する際など、キャラクターの強さを『P L が』やたらと自慢することはよくない行為である。

と、ここまで禁止事項ばかりを述べてきた。

ひどく禁止項目が多いように思われるかもし

れないが、本来互いに譲り合い思いやる気持ちがあれば、書く必要のないことばかりなのだ。

このゲームは性に関わるものである。ゆえに、通常以上に過敏にならないといけない所は多い。わずかな匙加減で、セッションは娯楽ではない、性的虐待やいやがらせと同様のものになってしまう。

どうか互いに楽しみ、相手を思いやったセッションを楽しんで欲しい。

< では用意だ >

次のものを用意するといい。

そうすればすぐにセッションを開始できるだろう。

● G M と P L

本書を持っているのがまあ普通は G M だろう。P L は 1 ~ 2 人。欲張って 3 人入れると、処理しきれないことも多い。何せ、全員の性的嗜好をすり合わせないといけないのだ。初心者には P L 1 人が最も楽な状況と言っておこう。猥談気分のできるからな。

● ルールブック

本書。プレイヤー側も持っているに越したことはないが、とりあえず G M が 1 冊持っていることは最低条件だ。

● キャラクターシート

ルールブックから P L の人数分コピーし、配布できるようにしておくことを勧める。なければあ、白紙に要項をメモしてもかまわない。

● 筆記用具

鉛筆やシャープペンと消しゴム。キャラクターシートに書き込むので消せることが好ましい。

● サイコロ

2 個は必要。G M と各 P L ごとに持っていればなおよい。

● 遊び心

悪い意味で真剣になってはならない。魔族は戦闘も色事も娯楽としてこなしているのだ。敗北も楽しみとせよ。G M ・ P L を問わず、互いを楽しませるつもりで行なうことを忘れてはならない。セックスとは相手を食うのではなく、互いに快樂を与えあうことなのだ。



<サイコロの振り方>

以後、サイコロの振り方についてルール上では省略した言い方をしていくことになる。以下の略語をそれぞれ覚えておいてほしい。

●2DR

本作における特殊なサイコロの振り方だ。

まず、サイコロを2個振った出目を合計する。ただしこの際に6の出目は0として扱う。これによって0～10の数値が現れることとなるだろう（6・3と出れば0+3=3ということだ）。

本作での判定は基本的にこの2DRによって行なわれる。

なお、6が出た際にはDPという成長や特殊な効果を起こすポイントを得ることができる。

両方が6の出目ならばクリティカルという驚異的な成功となり、4点のDPを得た上、判定によってはたいへんなボーナスを受けることができるだろう。

また両方が5の出目ならばファンブルという致命的な失敗となり、判定によってはひどいペナルティを受けることだろう。

●1D6

サイコロを二つ振り、一方を10の位、一方を1の位として11～66の数値を出す振り方だ（どちらが10の位でどちらが1の位かは予め決めておくこと。2回順番に振ったり、色違いのサイコロを使って欲しい）。

主にキャラクター作成の際に用いられる。

●?D6

『?』には数値が入る。サイコロを『?』個振った出目の合計値、という意味である。

2DRの際と違い6=0とはならないため注意して欲しい。

例えば、2D6で1と6が出た場合、2DRなら1だが、2D6の場合『1+6=7』ということになる。

状況によっては1D6や2D6だけでなく3個以上のサイコロを振ることもあるかもしれない。

●1D3

ごくごく限られた際にのみ使用する。

1D6を振り、1～2を1、3～4を2、5～6を3と見立てて、1～3の数値を出す。

1D6を振って出た出目を2で割る（切り上げ）と覚えておいてもいいだろう。

<いよいよだ>

ここまで読み理解したなら、安心して欲望を解放せよ。

倫理など道徳など、快楽を色添える皿に過ぎない。

魔界へ飛び出せ。そして支配と隷属に酔うといい。

おもしろいやらしい日々を約束しよう。

さあ、早くページをめくりたまえ。

行為判定

2DR

●○△□◇×

12345"0"

□□ ⇒ クリティカル!

◇◇ ⇒ ファンブル!

能力値 - $\boxed{?}_{0\sim10} + \boxed{?} = \text{成功値}$

成功値 ≥ 目標成功値 ⇒ 成功!



プレイヤー

Player's Section

魔族の作成

プレイヤールール

絶対隷奴
Zettai Rikinu

魔族の作成 プレイヤールール

繰り返しておこう。

キミのこれから作る存在は、英雄を志す若者でも、神に仕える少女でもない。熟練の傭兵でも老練な魔術師でもない。もちろん、世界を救う英雄などではありえない。

キミが生み出すのは魔族だ。

人間界を暴力で侵略し、陰謀で弄び、魔力で混乱させ、淫靡な退廃に溺れる魔界の住人を作るのだ。

今までに人間を作ってきたのとは勝手が違うかもしれない。いや、あるいは同じかもしれない。

魔の群れなす魔界に。今また新たな魔族が生まれるのだ。

他ならぬキミの手によって。

①用意

まずは筆記用具と2つの6面サイコロ、そしてキャラクターシートのコピーを用意してほしい。

しかる後に、以下に提示された記入方法に従い、キャラクターシートの項目を埋めていく。

もしもわずかな時間を惜しむか、理想どおりの魔族がどうしても生まれないなら。別項で紹介されているサンプル魔族のデータをそのまま書き写し、名前と性別、外見年齢のみを好みのままに決定して己のキャラクターとしてもいいだろう。

②魔族特性決定

まずはどんな外見と特徴を持った魔族であるかを決めよう。

魔族特性表をD66で3回振り、キャラクターの魔族特性3つを決定するのだ。

魔族特性はロールプレイや演出において重要な役割を果たす。キャラクターを方向付ける最も大きな鍵となるだろう。

この際に同じ出目が出たなら、同じ特徴を複数所有するものとし、より強力な効果を得ているものとして処理して欲しい。

当然だが魔族は人間ではない。人間からかけ離れた外見となることも多々あるだろうが、とりあえずはチャレンジしてみたまえ。

もっとも、どうしても納得行かない、使いこ

なせないと思ったなら。キャラクターはまだ作り始めたばかりだ。GMの許可を得てから、振りなおしたり、好みの外見を選んで取ってしまえばいい（ロールオアチョイス、サイコロで決めるかもしくは自分で選択するということだ）。ただし、選択に時間をかけて他のPLやGMに迷惑をかけてはいけない。マナーをきちんと守ろう。

なお、特性については、これからの他のルール全てに適用される重要な注意がある。

「魔族特性」は能力値に影響を与えるものであり、それによって「特殊な効果」が発生することはない、ということだ。例えば、『影化』の特性を持っているからといって、闇にとけて隠れるという「表現」はできても、それによる追加のボーナスは発生しない。『複数の腕』の特性を持っていたとしても、装備できるアイテムの数は変わらないのだ。GMはこのことをよく留意しておくべきだろう。

③能力値決定

キャラクターの初期能力値は基本的に全て6だ。

先の手順で決定した魔族特性の横に書かれた修正を、6に加えることで能力値は自動決定する。

一応、各能力について右ページ上を参照してほしい。

④アイテムと呪文

アイテムと呪文を手に入れる。

数は**一方が3種類、もう一方が2種類**。

PLはそれぞれの数をどちらにするか決めよ。そして、D66によりコモンアイテム表、コモン呪文表をそれぞれ決めた回数だけ振る（同じ出目が出たら振りなおしてよい）。

参考までに言っておこう。この地点で、魔力が7以上あるなら呪文を重視し、魔力が5以下ならアイテムを重視することをお勧めする。

また、一部の『呪い』と記述されたアイテムは自身で装備するかどうか、よく考慮して欲しい。これらは装備してしまうと、特殊な呪文を使わない限り、はずすことができないのだ。

なお、どうしても扱いきれないと思われるア

各能力値の意味

- ◆**戦闘**：戦いの強さ。武器で攻撃する際の判定に使用。また、武器のダメージにも影響する。
- ◆**運動**：運動能力全般だ。攻撃を回避したり、隠れたり、逃げたりする際に使用する。
- ◆**情報**：得られる全ての情報。つまり知識、風聞、知覚、罫解除……全てこれで判定する。
- ◆**調教**：己の奴隷を作る技術。いざ奴隷を得る際には、この能力値こそがものを言うだろう。
- ◆**奉仕**：奴隷としての才能。主人や己の部下……あと時には自分自身も愛撫し、回復させる能力だ。
- ◆**誘惑**：性的魅力や話術。戦闘中、調教へ持ち込んだり、交渉を行なった際に使用する。
- ◆**体力**：生命力や筋力。押し倒したり陵辱したりする際に使用する上、HPにも関わる。
- ◆**魔力**：魔法関係のあらゆる能力。MPはもちろん、魔法の強度や抵抗もこれで決まる。
- ◆**自尊**：己を保つ意志。PPを決定し、調教やステータス変化への抵抗に使用する。

アイテムや呪文を得てしまったなら、GMの許可を得てサイコロを振りなおしても構わない。

⑤ソウルと一般アイテム

魔界の貨幣であるソウルを、＜情報＋誘惑＋自尊＞分だけ与えられる。ただし注意すべきは、この際の能力値に④で得た装備による修正を加えないこと。これにより初期は15～21のソウルを得られるはずだ。

そしてそのソウルを消費し、以下の7種類のアイテムからいずれかを買い、得ることができる。

一般アイテム

- 片手武器／3ソウル**： 片手 ダメージ＋5の武器。武器の外見については自由。
- 両手武器／6ソウル**： 両手 ダメージ＋10の武器。武器の外見については自由。
- 盾／3ソウル**： 片手 片手装備用の盾。回避時のみ運動＋1の修正を得ることができる。
- 簡易装甲／5ソウル**： 衣装 簡単な鎧や守護魔法を付与した衣服。装備者は装甲＋5。
- 強化装甲／10ソウル**： 衣装 強力な鎧や守護魔法を付与した衣服。装備者は装甲＋10、『奇襲』でなくなる。
- 魔奴隷／6ソウル**： 配下 少女や少年の姿をした下級魔族の奴隷。1セッションに1度だけHP・MP・PPのいずれかを10点だけ回復する。
- 闇の牢獄／6ソウル**： 装飾 亜空間結界の宝珠がついた指輪。奴隷化した存在を閉じ込めておき、任意に呼び出せる。
中は快適だが、逃げ出すことはできない。
ただし装備者のHPかPPが0になれば結界は崩壊し、閉じ込められた奴隷は望む場所に逃げるができる。

⑥装備

④で得たアイテムと⑤で買ったアイテムをその身に装備せよ。

また、同じアイテムをいくつ装備しても重複した効果はない。

ただしアイテムの装備には以下の法則がある。手が何本あろうとも装備できるアイテムの数は変わらないため、注意されたい。

- 『片手』は二つまでしか装備できない。また『両手』アイテムを装備をしていれば『片手』は装備できない。
- 『両手』は一つしか装備できない。また『片手』アイテムを一つでも装備していれば『両手』は装備できない。
- 『衣装』は一つしか装備できない。
- 『装飾』はいくつでも同時に装備できる。ただし同じアイテムを幾つ装備しても効果は重ならない。
- 『配下』は装備できない。MP等を使わず任意に召喚できる下僕である。効果以外にロールプレイに使用してもいいし、常に連れているように演出してもよい。ただし、彼らはあくまでアイテムであり、ダメージの対象などにはならない。また、同じ配下をいくら連れていても効果は重複しない。

かくしてキャラクターに装備を付けさせたなら、装甲の値と与えるダメージについて、まとめ書いておくといいだろう。

装甲の合計は、装備についている装甲への修正を足した合計となる。もし一部、装備するしないが微妙な品などがあるなら、別項目などに書いておくとよいだろう。

ダメージは武器のダメージに戦闘の能力値をそのまま加えたものだ。ただしこれも他の装備によって増減することがある。装備した品の修正をよく見た上で最終的なダメージを導き出すこと。

シナリオが始まると同時に戦闘が起こることも多々ある。その時にはここで記入しておいた

魔族の作成

数値が役立つはずだ。なお、『片手』や『両手』『衣装』などのアイテムを複数持っておいて途中で持ち替えつつ使っても別段かまわない。

⑦データ算出

HPとMP、PPを決定する。特に難しい計算ではない。

◆**HP＝体力×5**： ヒットポイントの略。武器や魔法でダメージを受けると減少し、0になると行動不可となる。

◆**MP＝魔力×5**： マジックポイントの略。呪文を使うと減少し、0になると呪文が使えなくなる。

◆**PP＝自尊×5**： プライドポイントの略。調教と一部の攻撃や魔法で減少し、0になると奴隷化してしまう。

ただし、重要なことがある。

アイテムには能力値が増減する効果のあるものも多い。そうした装備を身に付けても、HP・MP・PPの数値は変化しない。これらのポイントはあくまで、装備前の数値から算出することを忘れてはならない。

⑧個人データ

最後に個人データを決定することでキャラクター作成は完成する。

すなわち名前、性別、外見年齢だ。

名前についてはGMが許可したなら特に規制はない。望むように付けてかまわない。もっとも、あまり呼びにくい名前は他のPLやGM、あるいは自身の枷となる。呼びやすい名前を心がけて欲しい。

性別は男性、女性の他に魔族はそれらと同じほどの『両性具有』、いわゆるフタナリがいる。PLは望むなら男性女性に限らずフタナリのキャラクターとしてもよい。フタナリは基本的に女性に男性器がついた姿をしているが、陰囊や淫核の有無などに個人差がある。PLは己の理想とするフタナリ像をそのまま己のキャラクターに投与してかまわない。

外見年齢はある程度自由に決めてよい。ただしGMとPLが共に性的な対象とし得る年齢であることが好ましいだろう。

また性別と年齢の兼ね合いにおいて知っておくなくてはならないことがある。

冒頭でも言っていた通り、『絶対隷奴』の世界ではPCが調教されることも日常的に起こり得る。特に男性キャラクターを作成しようとす

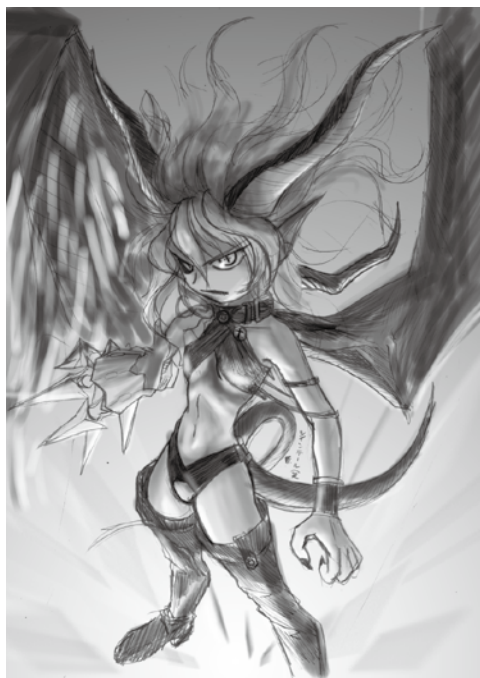
る者はそのことを念頭に置いておかなくてはなるまい。特にバックバージンを喪失する可能性は非常に高いと言える。

よって私見を述べるなら、PCは女性かフタナリ、もしくは受け身の少年であることが好ましい。もっとも、GMとPLが互いに納得できるならば、どんなキャラクターでも問題はない。

さて、以上が決定したならキャラクターは完成だ。

すでに何度か作ったことがあるのなら、魔界での彷徨を楽しんで来るといい。

初めてだと言うのなら、次の章に移り、とりあえず魔族というものについてもう少し知ることをお勧めする。



魔族特性表		能力値修正	
ダイス	魔族特性		
11	獣騎体型	〈戦闘＋1／魔力－1〉	下半身が何らかの生物の骨から下になっている(生物の種類は自由、馬・蛇・鳥・蟻・ザンリなどが一般的)。生殖器は獣の部分でなく人間として生物との接合部に所有してもよい。
12	狂戦士	〈戦闘＋1／誘惑－1〉	戦いに酔い、その手を常に血に汚し、凶暴なオーラをまとって。その戦う姿は恐怖を振りまき、見る者を萎縮させるだろう。
13	戦闘形態	〈戦闘＋1／調教－1〉	戦闘時に体を変質させ、外骨格などに覆われた戦闘形態をとる。デザインはある程度自由に決めてよい。
14	複数の腕	〈戦闘＋1／情報－1〉	二本余分に腕があり、それによって有利な戦いを行える。攻撃回数などが増えるわけではない。
15	影化	〈運動＋1／魔力－1〉	暗い色の肌を持ち、暗がりの中に隠れ溶け込める。隠密行動に長けていることを示す。
16	獣人	〈運動＋1／調教－1〉	並外れた運動能力を持つことを示す獣や蟲の部位を備える。耳・尾・触覚・ヒレ・角などが代表的。
21	獣化	〈運動＋1／自尊－1〉	随時特定の獣や蟲に変身でき、隠密性や運動能力を得る。ただし変身しても体の大きさはほぼ変わらない。
22	闇の翼	〈運動＋1／体力－1〉	蝙蝠や鴉の形をした黒い翼を備えている。わずかなら滑空や飛行も可能。
23	元素の衣	〈情報＋1／奉仕－1〉	火・氷・雷のいずれかの精霊を身にまとっており、彼らによって常に情報を得ることができる。
24	鋭敏感覚	〈情報＋1／自尊－1〉	感覚が全体的に鋭く、いち早く情報を得ることができる。しかしその反面、過敏さゆえに調教に弱くなる。
25	メガネ	〈情報＋1／運動－1〉	メガネをかけている。
26	使い魔	〈情報＋1／調教－1〉	感覚のつながった使い魔を多数召喚し、情報収集ができる。使い魔の外見やデザインは自由。
31	悪魔の尾	〈調教＋1／戦闘－1〉	狡猾さの象徴たる、先端がスベード状の悪魔の尾を持つ。ある程度伸縮自在であり、任意に動かすこともできる。
32	支配の魔眼	〈調教＋1／体力－1〉	人の心を支配し命令する魔力を秘めた、黒い眼球。瞳のみが闇に輝くようにして相手の心へと入り込む。
33	肉蛇	〈調教＋1／奉仕－1〉	体に、ピンク色の粘膜で覆われた目のない口だけの蛇を1D6生やしている。
34	触手	〈調教＋1／運動－1〉	体から2D6本の、自在に動かせた触手が生えている。触手の形状はある程度自由に決めてよい。
35	豊穣の乳房	〈奉仕＋1／運動－1〉	常に母乳の出る大きく豊満な乳房を。隠して男装したりすることはできない。
36	長く熱い舌	〈奉仕＋1／自尊－1〉	20センチ以上ある長く熱い、奉仕に向けた舌。さまざまな愛撫や奉仕において活躍するだろう。
41	名器	〈奉仕＋1／戦闘－1〉	特殊な生殖器を持ち、交合者に大きな快楽を与える。形状や特徴は好みにデザインしてよい。
42	人間	〈奉仕＋1／魔力－1〉	かつて人間であり、その過去を未だに引き留めている。それは魅力でもあり枷でもあるだろう。
43	魅惑の声	〈誘惑＋1／体力－1〉	聞く者の心を惹き付け酔わせる美しい声を持っている。日常の会話自体に込められた魅了の力は強力な誘惑となる。
44	魅了の魔眼	〈誘惑＋1／戦闘－1〉	見つめた相手を感じず魅了の力を秘めた瞳。じっとりと情欲に濡れており、見た者は情欲を抱かずにはいられない。
45	傾国の美	〈誘惑＋1／情報－1〉	魔族の中にあっても美しく輝くばかりの容姿を持つ。ましてや人間の目にはうずくさるほどの美だ。
46	粘液の肌	〈誘惑＋1／自尊－1〉	肌が常にぬめりとした粘液で覆われ湿らぬ光沢を放っている。粘液は甘く、拭いても拭いても染み出してくる。
51	巨体	〈体力＋1／誘惑－1〉	体格が大きく、2m以上の筋肉質の体を持つ。そして相応の怪力も。
52	再生能力	〈体力＋1／魔力－1〉	強力な回復能力による見かけを超えた堅た強さ。もっとも無限の再生能力を持つというわけではない。
53	不死者	〈体力＋1／奉仕－1〉	魔界に落ちた死霊・亡者であることを示す。かつて人間であり死を介して魔と化した彼らは、死したかゆえに存在に執着する。
54	鱗肌	〈体力＋1／情報－1〉	体の半身やほぼ全体が細やかな鱗に覆われている。艶やかな鱗はある種の淫靡さを備えることとなるだろう。
55	瘦身	〈魔力＋1／体力－1〉	暗い病的な気配を漂わせる瘦せた体格。それは魔の力に長じ過ぎたかゆえの副作用なのだ。
56	子供供	〈魔力＋1／戦闘－1〉	幼い子供の姿をしており、多くの魔力を蓄えている。子供の姿は活力を示し、昂ぶる活力が魔力となる。
61	闇の紋章	〈魔力＋1／調教－1〉	体中に闇の魔力を導く様々な紋章が浮かんでいる。己の肉体そのものを魔法陣とし魔力を強化しているのだ。
62	異色の肌	〈魔力＋1／誘惑－1〉	生物とはおよそ言えない肌の色。白いアルビノや赤褐色、暗青色、薄緑、薄紫などがよく知られる。
63	吸血牙	〈自尊＋1／情報－1〉	吸血鬼や人狼の象徴たる発達した犬歯。捕食者としての矜持が精神を高みに持ち上げる。
64	第三の目	〈自尊＋1／誘惑－1〉	魔神とも呼ばれる存在の証たる第三の眼。神にして魔なる者を示し、あまねく世界を見通すという。
65	角	〈自尊＋1／奉仕－1〉	魔族の象徴たる、1D3本の角を頭に備える。凶暴性や傲慢さの象徴ともされ、形状はそれぞれの魔族により異なる。
66	闇のオーラ	〈自尊＋1／運動－1〉	全身を半ば物質化し揺らめく暗黒のエネルギーで覆っている。魔のカリスマとも呼べる一種の後光である。



注) 魔族特性表において振るべきサイコロが表記されている特徴を取得した場合、それを振り乱数を決定すること。

コモンアイテム表

ダイス コモン アイテム

種別

11	属性片手武器	片手	ダメージ+8の武器。火・氷・雷のいずれかの属性を持つ。形状についてはPLの自由。
12	属性両手武器	両手	ダメージ+12の武器。火・氷・雷のいずれかの属性を持つ。形状についてはPLの自由。
13	死神の鎌	両手	ダメージ+12の大鎌。1ソロの際に敵のHPを0にする。
14	暗黒の大剣	両手	ダメージ+15の大剣(闇)。
15	吸血剣	片手	ダメージ+5の剣(闇)。与えたダメージの半分(切り捨て)だけ装備者のHPがMPを回復。
16	魔道杖	片手	ダメージ+5の杖。魔力+1。
21	淫魔の鞭	両手	ダメージ+5の両手持ちの鞭。ダメージを与えた相手を『発情0』にする。
22	蛇縄	両手	ダメージ+5の魔の縄。相手を緊縛し、装甲を通ったダメージはHPではなくPPに与えられる。この縄による緊縛は淫辱的なものであるが相手の行動を妨げることはない(通常通り動ける)。
23	呪法典	片手	闇の魔術について記された書物。魔力+1。
24	魔娼着	衣装	魔界の娼婦が着る綿々しく扇情的な衣装。装甲+3、誘惑+2。
25	魔獣装甲	衣装	魔獣一体を生きたまま加工した鎧。装甲+8、戦闘+1。
26	暗黒甲冑	衣装	闇でできた重厚なる甲冑。装甲+10、自尊+1。
31	抗魔の盾	片手	回避時の運動+1、抵抗時の魔力判定+2の盾。
32	闇の小盾	装飾	戦闘時、魔法の盾を発生させる腕輪。回避時の運動+1。
33	戦鬼の指輪	装飾	戦闘判定で与えるダメージを+5する、綿々しい意匠の施された指輪。
34	魔王珠	装飾	魔界の王としての力が流れ込んで来る宝珠。所有者は自尊+2。
35	闇のまとい	装飾	闇属性のダメージを無効化する暗黒のマント。
36	鬼神の腕輪	装飾	体力+1する凶悪な意匠の腕輪。
41	武器精霊	配下	主の武器に宿る精霊。所有者は戦闘+1。
42	闇の斥候	配下	影に潜み斥候として働いてくれる下級魔族。所有者は情報+1。
43	下級魔獣	配下	騎乗用・使役用の魔獣。所有者は体力+1。
44	淫蛇	配下	魔族が身にまとう大蛇。蠱惑的な魅力を引き出し、所有者の誘惑+1、自尊+1、情報-1。
45	拷問吏	配下	調教と淫技に長けた下級魔族。調教・奉仕の際、手伝わせる描写をすれば判定+1。
46	魔界メイド	配下	下級魔族のメイド。1セッションに1度、HP・MP・PPのいずれかを20点回復してくれる。
51	催淫ガス	装飾	周囲の敵を発情させるガス。1セッションに1度、敵全体に発情2の効果(自尊-2で抵抗可)。
52	責め具一式	装飾	様々な淫褻な責め具。調教・奉仕の際、使用する描写を行えば判定+2。
53	淫欲軟膏	装飾	接触型の強力媚薬。陵辱判定に成功した際、調教する代わり対象を『発情0』にしてもよい。
54	悦楽珠	装飾	体内か体内に装備する男性器型宝珠。装備者はMP消費をHPがPPで行なってもよい。
55	魔眼封じ	装飾	視覚を封じ、羞恥心を高め心の力を増強するアイマスク。装備者は情報+1、魔力+1、自尊-2。
56	射精禁止リング	装飾	所有者のみが装備させ、またはすることのできる男性器専用の輪(男性器がなければ装備できない)。陵辱判定に成功した対象に強制装備させることができる。装備者は調教・誘惑への自尊抵抗-2となり、外されるまで発情・魅了状態から回復できない。
61	淫魔の剣	片手	ダメージ+10、戦闘+1、自尊-2の剣(呪い)。
62	奴隷珠	装飾	子宮内か膣奥に装備する宝珠(呪い)。装備者は奉仕+2、自尊-2の修正を受ける。
63	隷属の刻印	装飾	1D6個のピアス(呪い)。HPに受けるダメージが半分(切り上げ)になる。ただし、同じだけのPPを減らさなくてはならない。
64	服従の首輪	装飾	黒い首輪と鎖(呪い)。装備者は『魅了』『発情』の効果を受けない。ただし、受けるPPダメージが全て2倍となる。
65	獣の印	装飾	犬か猫のつけ耳と、尾の肛門ビーズ(呪い)。装備者は運動+1、奉仕+1、魔力-1、自尊-1。
66	淫魔の鎧	衣装	肩と手足のみを覆う淫らな甲冑(呪い)。装甲+10、魔力+1。装備者は常時、『発情0』の状態となる(装備している限り解除されない)。

注1) 属性武器の属性はサイコロで決めてもよい。例えば、1D6を振り、1～2で火、3～4で氷、5～6で雷とか。

注2) 『呪い』のアイテムは装備したなら、アンコモン呪文《リムーブカース》を使わない限りははずすことができない。

コモン呪文表

D66



ダイス名	前	消費	内容
11	ヘルファイア	20	地獄の炎を巻き起こす。視界内の敵全てに12+魔力ダメージ(火)。
12	ブリザード	12	凍てつく氷雪の嵐を巻き起こす。視界内の敵全てに6+魔力ダメージ(氷)。
13	ライトニング	10	雷を呼び起こし対象を打ち据える。対象に16+魔力ダメージ(雷)。
14	イビルブラスト	4	暗黒のエネルギーを爆発させる。対象に10+魔力ダメージ(闇)。
15	ドレインライフ	10	闇の力によって相手の活力を奪い己のものとする。対象に10+魔力ダメージ(闇)。与えたダメージ分、自身のHP・MP・PPのいずれかを与えたダメージ分回復する。
16	ナイトメア	6	邪霊をまわらせ相手の心を折る。対象のPPに魔力分のダメージを与える。
21	ヒーリング	10	生命力を高め回復させる。対象のHPを15点回復する。
22	ダークブレード	6	武器に暗黒の力を込める。以後1時間、武器は闇属性となり、魔力値分の追加ダメージを与える。
23	プロテクション	4	魔力の防御結界を張り巡らせる。対象は1時間の間、装甲+5。
24	イリュージョン	4	最大3時間、術者の望む幻影を目の前に発生させる。情報による対抗判定で成功した者のみ見破れる。
25	バニッシュ	8	対象モンスター1体を遠散させる。ただし対象は使用者と同じかそれ以下のランクでなくてはならない。
26	ディスペル	8	対象を覆う魔力の異変を解除する。対象に持続中の呪文効果・ステータス異常(魅了・発情・尿意・便秘)を全て消滅させる。
31	スペルバインド	8	魔力封じの呪い。対象は以後1時間、呪文を使えなくなる。
32	ウィドウネット	6	魔界の大蜘蛛の糸で対象を束縛する。以後1時間、対象の戦闘を-2する。
33	バーサーク	8	狂戦士化の強化呪文。以後1時間、対象の戦闘を+2する。
34	パラライズ	6	麻痺の呪い。以後1時間、対象の運動を-2する。
35	ナイトウィング	10	黒翼を得て飛行を可能とする。以後1時間、対象は飛行移動が可能となり、運動を+2する。
36	ダークフォース	10	暗黒の力を呼び魔力を高める。以後1時間、対象の魔力+2。
41	オーク	2	オーク1体をシナリオ終了まで奴隷として呼び出す。召喚者が『死亡』『奴隷』となった際はそこから消える。
42	ダムド	4	ダムド1体をシナリオ終了まで奴隷として呼び出す。召喚者が『死亡』『奴隷』となった際はそこから消える。
43	デストリア	10	デストリア1体をシナリオ終了まで奴隷として呼び出す。召喚者が『死亡』『奴隷』となった際はそこから消える。
44	ダークウォリアー	10	ダークウォリアー1体をシナリオ終了まで奴隷として呼び出す。召喚者が『死亡』『奴隷』となった際はそこから消える。
45	テンタクルス	10	テンタクルス1体をシナリオ終了まで奴隷として呼び出す。召喚者が『死亡』『奴隷』となった際はそこから消える。
46	ヘルハウンド	16	ヘルハウンド1体をシナリオ終了まで奴隷として呼び出す。召喚者が『死亡』『奴隷』となった際はそこから消える。
51	ダイナスト	6	全てを支配する覇気を宿らせる。以後1時間、対象の調教を+2する。
52	ペットワーク	8	より優秀な奴隷に対象を変えさせる呪い。以後シナリオ終了まで、対象の奉仕を+2する。
53	フィジカルビット	10	己の体を淫らな翼に変える。以後1時間、使用者は調教された際に自らも調教を相手に行なえる。ただしこの調教は演出による修正のない能力値とアイテム修正のみによるものである。
54	ルミナス	12	自らの淫らな分身を作り出す魔法。以後3時間、使用者は奉仕・調教判定で二度サイコロを振り望む結果を選べる。
55	フェロモン	20	情欲をかきたてる淫らな気配を放ち、視界内の望む対象全てを『魅了1』にする。
56	リビドー	8	情欲をかき乱し発情状態に陥れる呪い。対象を『発情2』にする。
61	ダブルプレイ	4	同時に2対象と交わる淫魔術。以後3時間、対象は描写を行なえば奉仕と調教を2対象に行なえる。
62	ネイキッドロア	6	裸体化の呪い。対象の『衣装』を解除し、裸体とする(呪いのアイテムは離れない)。
63	センシブル	4	性感を剥き出しにする呪い。以後1時間、対象を調教した際のPPPダメージに判定成功値を加える。
64	シェイプチェンジ	4	変身の魔術。1日の間、対象の性別や外見年齢、魔族特性のいずれか1つを術者の望むままに変化させる。
65	メガロファロス	4	男根強化魔法。3時間、男性器を得るか、より強力なものに変形させ、奉仕が調教を+1する。
66	サディズム	8	傷つけることで淫楽を得る呪い。以後1時間、対象は与えたHPダメージ分、己のMPかPPを回復できる。

プレイヤールール 魔族の作成

メルシナ先生の授業(その1)



(ここは魔界の奥底、奈落の淵。今新たな魔族が生まれ出ようとしていた)

メルシナ: さて、それでは少年。キャラクターを作ろうじゃないか。

フィリス: うう、すごく不安なんですけど。

メルシナ: 何、不安がることはない。とりあえずD66を3回振って魔族特性を決めるのだ。わかるか? 2つサイコロを振り、片方を10の位、片方を1の位として11~66の数値を3回出して、表に書いてある特徴を得るのだぞ。

フィリス: は、はい……(コロコロ)……えっと。56、13、42だから……

メルシナ: ふむ。『子供』で『戦闘形態』になれて『人間』か……普通の組み合わせだな。それでいいだろう(断定)。

フィリス: ふ、振りなおしとかなしなんです……わかりました、それでいいです。

メルシナ: 手早く決めた方がいいだろう。よし、続いて能力値だ。全てを6として、特性の修正値を加えたまえ。

フィリス: ……

『人間』で(奉仕+1/魔力-1)、
『子供』で(魔力+1/戦闘-1)、
『戦闘形態』で(戦闘+1/調教-1)
……あのお、これって結局、(奉仕+1/調教-1)ってことじゃ……。

メルシナ: そういうことだな。ふふん、短所と長所が相殺しあっていい様子じゃないか。わたしなど能力値がかなり偏っているのだぞ?

フィリス: その代わりあんまり強い能力もないんですけど……奉仕だけ高いのはあんまり……。

メルシナ: 何を言う、わたしに奉仕するのはイヤなのか? 楽しくやろうじゃないか。続いて特性と並ぶ作成の華、アイテムと呪文決定だ。とりあえずどちらを重視するか決めたまえ。

フィリス: 能力値に変化がないですし、どちらでもよさそうですけど。

メルシナ: ちなみに、わたしは呪文を重視している。直接戦闘に長けた者と組みたいのだが。

フィリス: ……それは、ぼくはアイテムを重視しろって意味ですか?

メルシナ: 他の意味に聞こえたなら呪文を重視してみたらどうかな。何か楽しいことがあるかもしれないぞ?(フィリスの頭をなでなで)

フィリス: ……………アイテムを重視します。D66をアイテムで3回、呪文で2回ですね?

メルシナ: うむうむ。察しのいい弟子を持ってわたしは満足している。(微笑)

フィリス: ……………いいです、深く考えるのはやめておきます。まずアイテムっ、(コロコロ)

『26:暗黒甲冑』

『12:属性両手武器』

『62:奴隷珠』……あ、最後のはちょっと。

メルシナ: 振りなおしはなしだ(にやにや)

フィリス: う、うう……じゃあ呪文を、(コロコロ)

『22:ダークブレード』

『35:ナイトウィング』……はあ、こっちはマトモだった(安堵)

メルシナ: ふむ。『ペットワーク』でも覚えてもらいたかったのだから。まあいい、続いて所持金を決め、一般アイテムを買うのだ。

フィリス: 情報+誘惑+自尊ですよな?

6+6+6で18ソウルです!

メルシナ: わざわざ計算するまでもない数式だな。

フィリス: あれ? でもぼくって、『魔奴隷』以外持つ必要ないんじゃないですか?

武器と鎧は『属性両手武器』と『暗黒甲冑』がありますし。

メルシナ: 『闇の牢獄』はいらないのか?

フィリス: じゃあ先生、セッションで奴隷が手に入ったら、ぼくにもくれるんですか?

メルシナ: いや。奴隷はすべて、わたしのものだ。(即答)

フィリス: ……………えと、あの、じゃあ残

魔族の作成
プレイヤールール

りは現金のままで。次にいきますね。
装備して修正値を書いたらいいんです
よね? 『属性両手武器』でダメージ
12+戦闘6。外見は炎の大剣で、火
属性にしておきます。『暗黒甲冑』で装
甲10と自尊6+1ですね。『奴隷珠』
は……まあ持っただけおきます。

メルシナ：よしよし、なかなか強力な戦力と
なりつつあるではないか。しかし『ヒー
リング』を覚えなかった以上、やはり
奉仕を高くして欲しいところではあるな
……少年、『奴隷珠』を装備したまえ。

フィリス：えっ! (啞然) ……だ、だってこ
れ付けたらばく、自尊が5ですよ!!?

メルシナ：その代わりに奉仕が9だ。それだ
けあれば、戦闘ごとの奉仕が楽だろう?

フィリス：せつ、先生! 自分のことしか
考えなさ過ぎですっ!

メルシナ：魔族だからな (即答)。

フィリス：……………わかりました、装
備します…… (諦めきった顔) えっと、
数値計算しますね。

体力6・魔力6・自尊5 だから
HP30、MP30、PP25、です。

メルシナ：む。違うぞ少年、数値算出にア
イテムの修正は入らないのだよ。

フィリス：え? そうなんですか? じゃ
あ、自尊も6で考えてPPは30?
よかったあ……

メルシナ：よしよし、よかったな (どうで
もよさげ)。最後にパーソナルデータだ。
名前、性別、年齢、だな。まあ、ここ
までの会話と見出しの名前があるから、
わざわざ決めるまでもない項目だが。

フィリス：ひどっ! せ、先生、暴論すぎ
ますよ!!

メルシナ：魔族だからな (即答)。

フィリス：……全部それで済ませる気です
ね。うう……わかりました。名前は
フィリス、男性、子供だから11歳です。

メルシナ：よしよし。11歳か。なかなか
美味そうだな。(フィリスの頭を撫でて)

フィリス：やっ、やめてくださいっ!

メルシナ：では、この項目での解説は終わ
りだ。さっさと次章に行くとしよう。

・メルシナ (女・26)

背の高いクールで知的な美貌
の上級魔人。エルフ耳。目はつ
り目で肌は白い。奴隷のフィリ
スに『先生』と呼ばせている。
好色かつ享樂的だが、理性的な
仮面でそれを隠しているよう
だ。色事が得意。



特性：メガネ、鋭敏感覚、魅了の魔眼、角

装備：魔道杖、魔娼着 (扇情的な衣装)

・フィリス (男・11)

背の低い幼い少年。一見すれ
ば少女に見えそうなくらい細
身で愛らしい容姿を持つ。もと
もとは人間だったのだが、不幸
にも生贄として魔界に落とされ
た。現在、メルシナの奴隷。戦
闘の際は全身甲冑姿になる。



(メルシナよりは) 戦闘が得意。

特性：戦闘形態 (全身甲冑化)、子供、人間

装備：属性両手武器 (炎の大剣)、暗黒甲冑、
奴隷珠

プレイヤール
魔族の作成

魔族アーキタイプ



▼阿修羅 / Asura

Illustrator: Rebis

HP: 30	MP: 30	PP: 35
装甲: 10	ダメージ: 20	
戦闘: 8	調教: 6	体力: 6+1
運動: 6	奉仕: 6	魔力: 6
情報: 4	誘惑: 5	自尊: 7+2

特性: 複数の腕×2 (6本腕)、第三の目

装備: 強化装甲 (衣装/装甲+10、奇襲不可)、闇の牢獄 (装飾)

所持金: 0 ソウル

アイテム: 死神の鎌 (両手/ダメージ+12、1ゾロで即死)

魔王珠 (装飾/自尊+2)

下級魔獣 (配下/体力+1)

呪文: ライトニング (MP10 / 対象に16+魔力の雷ダメージ)

ダークウォリアー (MP10 / ダークウォリアー1体を召喚支配)

数多の人間界で神とも崇められる存在。魔族の天使の中間的な存在であり、魔神と呼ぶにふさわしい。自らの力を高めることに余念がなく、それゆえ魔王となる者の数もかなりの数がある。その三対の腕と三眼は強力な戦闘力となり、調教手段ともなる。知覚力や知識には欠けるが、戦闘に長け、魔法や色事においてもかなりの使い手だ。ただし、無闇に奴隷を作るよりも、己を高めるための交合を好む。無駄に戦うより、自ら体を開き彼らを受け入れるのも一つの戦法かもしれない。阿修羅たちにとっては、交合することも剣を打ち合うことも共に、互いの力をぶつけあい研ぎ合う戦いののだ。

▼悪魔 / Devil

Illustrator: 無名祭祀書

HP: 25	MP: 30	PP: 35
装甲: 5	ダメージ: 10	
戦闘: 5	調教: 7 (+1)	体力: 5
運動: 7	奉仕: 5	魔力: 6 + 1
情報: 6	誘惑: 6	自尊: 7

特性: 闇の翼 (コウモリ)、悪魔の尾、角 (2本)

装備: 簡易装甲 (衣装 / 装甲 + 5)、魔奴隷 (配下)、闇の牢獄 (装飾)

所持金: 2ソウル

アイテム: 魔道杖 (片手 / ダメージ + 5 の杖、魔力 + 1)

淫欲軟膏 (装飾 / 陵辱判定に成功した際、対象を『発情 0』)

呪文: イビルブラスト (MP4 / 対象に 10 + 魔力ダメージ)

バニッシュ (MP8 / 階級が同じかより低いモンスター 1 体を退散させる)

ダイナスト (MP6 / 1 時間、対象の調教 + 2)

最も一般的な魔族。純粋な魔界の住人であり、もっとも古くから魔界に生きてきた存在だ。階級の高い魔族を多く輩出しており、歴代の大魔王にもこの種族に属する者が多い。通常、『魔族』と言えば彼らを指す言葉なのだ。魔法と色事を得意としており、武器を使っている直接戦闘は苦手とする傾向がある。背徳性を好む快楽主義者であり、魔界の掟たる『勝利による支配』も『敗北による隷属』も楽しみ受け入れているようだ。混沌とした今の魔界を最も楽しんでいる存在と言えるだろう。ドレスや礼服などファッション性を重視した衣装、華やかな装飾品などを好み、実用的に過ぎるものを嫌う性質がある。よくも悪くも貴族的な存在なのだ。

▼墮天使 / Seraph

Illustrator: ドルフ☆レーゲン

HP: 15	MP: 30	PP: 30
装甲: 10	ダメージ: 11	
戦闘: 6	調教: 6	体力: 3
運動: 8 (+1)	奉仕: 6 + 2	魔力: 6 + 1
情報: 6	誘惑: 7	自尊: 6 - 2

特性: 闇の翼 × 2 (2 対の黒い天使の翼)、魅惑の声

装備: 片手武器 (片手 / ダメージ + 5)、盾 (片手 / 回避 + 1)、魔奴隷 (配下)、闇の牢獄 (装飾)

所持金: 1ソウル

アイテム: 奴隷珠 (装飾・呪い / 奉仕 + 2、自尊 - 2)

淫魔の鎧 (衣装・呪い / 装甲 + 10、魔力 + 1、常時『発情 0』)

呪文: ヒーリング (MP10 / 対象の HP を 15 点回復)

ダークブレード (MP6 / 1 時間、対象の武器を闇属性、ダメージに + 魔力)

プロテクション (MP4 / 1 時間、対象の装甲 + 5)

欲望に染まり墮落した天使。厳しい規律に生きる天使の自我は、一度折れれば脆い。ゆえに墮天使のほとんどは他の魔族の奴隷となり、ぼんやりと奉仕の日々を送っている。能力的に見ても墮天使は、防御や支援にこそ長けているものの、やはり魔界を一人生きるにはつらい存在だ。モンスターの巣などで、ただただ陵辱され続ける墮天使を見ることも多いだろう。そして、こうした在り方は、かつての同輩たる天使らにひどい嫌悪の念を抱かせるようだ。魔界へと降臨した天使らが、他のどの魔族よりも優先して墮天使を討とうとする事実からもこのことは窺い知れる。

▼魔道士／Cenobite

Illustrator: jin

HP: 30	MP: 30	PP: 30
装甲: 5	ダメージ: 6	
戦闘: 6	調教: 4	体力: 6
運動: 6 (+1)	奉仕: 7	魔力: 6 + 2
情報: 7 + 1	誘惑: 6	自尊: 6 - 2

特性: 人間、闇の紋章、使い魔（死霊か子悪魔）
装備: 盾（片手／回避+1）、簡易装甲（衣装／装甲+5）、魔奴隷（配下）
所持金: 5ソウル
アイテム: 呪法典（片手／魔力+1）
 魔眼封じ（装飾／情報+1、魔力+1、自尊-2）
呪文: プリザード（MP12／視界内の敵全てに6＋魔力の水ダメージ）
 ナイトメア（MP6／対象のPPに魔力ダメージ）
 ダークウォリアー（MP10／ダークウォリアー1体を召喚支配）

人の手に余る魔道に手を染め、人の領域を超えた暗黒の修道士。もっとも、魔族としてはまだまだ下位の存在である。自らが魔王となるよりも他の高位魔族の副官的役割に就くことが多い。魔道士たちはリッチ（モンスター参照）に比べて能力的には弱いが不死の秘密を解き明かしており、自らを魔族と同じ療気の塊へと変えたより高い存在なのだ。ただし、人間として探求に全てを捧げ、召喚使役のにみ頼ってきたことは大きなハンデにもなっている。調教の技において素人であり、魔界で奴隷を獲得することができないのだ。魔道士の多くは魔界に来て当分は生粋の魔族らの奴隷として過ごすという。

▼蛇妖女／Lamia

Illustrator: 吉井徹

HP: 35	MP: 25	PP: 25
装甲: 10	ダメージ: 12	
戦闘: 7	調教: 6 (+3)	体力: 7
運動: 6 (+1)	奉仕: 7 (+1)	魔力: 5 (+2)
情報: 5	誘惑: 6	自尊: 5

特性: 獣騎体型（蛇）、長く熱い舌、鱗肌
装備: 片手武器（片手／ダメージ+5）、強化装甲（衣装／装甲+10、奇襲不可）
所持金: 3ソウル
アイテム: 抗魔の盾（片手／回避+1、抵抗時の魔力+2）
 拷問吏（配下／描写に登場させれば調教・奉仕+1）
 貴め具一式（装飾／描写で使えば調教+2）
呪文: ダムンド（MP4／ダムンド1体を召喚支配）
 シェイプチェンジ（MP4／対象の性別・年齢・魔族特性のいずれか一つを

人間界においては蛇神・蛇母神とも呼ばれる、戦いと色事に長けた半蛇身の種族。多くは女性と両性具有者から成り、蛇と人の体の境に性器を持つ。魔将や魔王も多く、魔界における蛇の一族の隆盛は決して侮れない。遥か古くより悪魔と共に魔界を支配してきた存在なのだ。彼女たちは戦いに長け、色事に長けている。魔術に少々劣るものの、それとてさしたる欠点ではない。多淫にして情深く、今の魔界においては悪魔ら共々、よく楽しんでいるようだ。その情の深さゆえ、淫らではあっても享乐的ではなく、これと決めた相手を執念深くおっとりとし、また爬虫類特有の冷酷さで貴め苛むのである。

▼屍鬼 / Undead Spawn

Illustrator: ラヂヲヘッド

HP: 30 MP: 30 PP: 30
 装甲: 5 ダメージ: 16
 戦闘: 6 調教: 6 (+2) 体力: 6
 運動: 6 奉仕: 6 魔力: 6
 情報: 6 誘惑: 6 自尊: 6

特性: 人間、不死者、瘦身
 装備: 両手武器 (両手 / ダメージ+10)、簡易装甲 (衣装 / 装甲+5)、魔奴隷 (配下)
 所持金: 1ソウル
 アイテム: 責め具一式 (装飾 / 調教の際、使用する描写をすれば調教+2)
 隷属の刻印 (装飾・呪い / 受けたHPダメージの半分をHP、半分をPPに分配する)
 服従の首輪 (装飾・呪い / 『魅了』『発情』無効、受けるPPダメージ2倍)
 呪文: バラライズ (MP8 / 1時間、対象の運動-2)
 サディズム (MP10 / 1時間、与えたダメージ分だけMPかPPを回復)
 呪われ死からも忌み嫌われた屍。あるいは狂える錬金術の果て、あるいは生前の行いにより魂を魔族へと昇華させた人間や人造生命たち。彼らは混沌とした魔界にあって恐るべき「安定性」を備え、あらゆる行動で並以上の働きを見せる。とりたてた長所がない代わりに短所もないのだ。正しく死者である彼らは快楽においても鈍い。肉体は過敏に応じが、精神的な機微に余りに鈍く、それゆえに誘惑や発情といった効果を受け付けない。肉体も頑強であり、色事においては独特の冷笑的な調教を行なう。そんな屍鬼たちがよい目で見られるわけもない。魔界の中でも低層を彷徨う存在である。

▼淫魔 / Succubus & Incubus

Illustrator: hira

HP: 30 MP: 30 PP: 30
 装甲: 3 ダメージ: 9
 戦闘: 4 調教: 6 (+2) 体力: 6
 運動: 6 (+1) 奉仕: 7 魔力: 6
 情報: 5 誘惑: 8 +2 自尊: 6

特性: 名器、魅了の魔眼、傾国の美
 装備: 片手武器 (片手 / ダメージ+5)、盾 (片手 / 回避+1)、魔奴隷 (配下)、
 闇の牢獄 (装飾)
 所持金: 1ソウル
 アイテム: 責め具一式 (ロールで使用すると調教+2)
 魔姫着 (衣装 / 装甲+3、誘惑+2)
 呪文: リビドー (MP8 / 対象を『発情2』)
 ルミナス (MP12 / 3時間、奉仕・調教は2度サイコロを振り望む結果を選んでよい)
 フィジカルビット (MP10 / 1時間、調教された際に自らも調教で反撃してよい)

かつて魔界の生まれた頃。淫魔とは人間をたぶらかし、また悪魔に性的に奉仕するだけの使い魔の如き存在であった。それがこれほどの地位と立場の変化を得たのは、やはり魔界で性の意義が変化したことによる。生まれながらの娼婦にして誘惑者たる淫魔たちは、調教の手柄によりかつて主であった他の魔族らを次々と隷属していったのだ。今や淫魔たちは悪魔にも比肩するほどの勢力を持ち、魔将や魔王の数も多い。もっとも、淫奔なる彼らには横のつながりなどなく、派閥じみたものはない。誘惑と快楽の手管を磨き、数多の魔族やモンスターを奴隷にしていくなみだ。そして、己が奴隷に堕ちようとも悦びを見出すだろう。

▼吸血鬼/Vampire

Illustrator: 副

HP: 30	MP: 30	PP: 35
装甲: 5	ダメージ: 11	(闇)
戦闘: 6	調教: 7	体力: 6
運動: 6 (+1)	奉仕: 5	魔力: 6
情報: 5	誘惑: 6	自尊: 7

特性: 支配の魔眼、不死者、吸血牙

装備: 盾 (片手/回避+1)、簡易装甲 (衣装/装甲+5)、魔奴隷 (配下)

所持金: 4 ソウル

アイテム: 吸血剣 (片手/闇ダメージ+5、与えたダメージの半分のHPがMP回復)

闇のまとい (装飾/闇属性ダメージ無効)

魔界メイド (配下/1セッションに1度だけ20点回復)

呪文: ドレインライフ (MP10/対象に10+魔力の闇ダメージ、与えたダメージ分HP・MP・PPのいずれかを回復)
ナイトウィング (MP10/1時間、対象は運動+2、飛行移動)

不死化の魔術や魔族との契約により人間をやめ、他の生命を吸収し生きることとなった存在。それが吸血鬼だ。本来は人間界の存在であり、魔界に生きる由縁はない。そんな彼らがそれなりの数、魔界で暮らしているのは各自様々な理由がある。人間界に飽きた退廃の徒、より強い力を求めた野心家、人の世界で追いつめられた逃亡者などなど。人間界を脅かしたその力も、魔界ではさしたるものではないらしい。万能タイプとして戦闘も魔法も色事もソツなくこなすが、器用貧乏の類はいない。多分に人間的な者も多く、魔界でも多くは魔特止まりで魔王に上り詰めることは稀であるという。



▼闇妖精/Dark Elf

Illustrator: FEY/TAS

HP: 30	MP: 30	PP: 25
装甲: 5	ダメージ: 11	+発情0
戦闘: 6	調教: 5	体力: 6
運動: 7 (+1)	奉仕: 6	魔力: 6
情報: 7 +1	誘惑: 6	自尊: 5

特性: 鋭敏感覚、影化、闇の紋章

装備: 簡易装甲 (衣装/装甲+5)、闇の牢獄 (装飾)、魔奴隷 (配下)

所持金: 1 ソウル

アイテム: 淫魔の鞭 (両手/ダメージ+5、追加効果『発情0』)

闇の小盾 (装飾/回避+1)

闇の丘候 (配下/情報+1)

呪文: イリュージョン (MP4/3時間、情報で対抗判定し成功しなければ見破れない幻影を作る)

ネイキッドロア (MP6/対象の衣装アイテムを強制装備解除)

洗練された悪のエリートたる種族。人間界に住むものがあるが、魔界に住む闇妖精は人間界に住む同族を遙かに凌駕する。最も濃い闇の血を引く原種、深淵の精霊だ。彼らは精霊としての不滅性を持つ、悪魔らと並ぶ魔界古参の住人なのだ。魔界の闇を象徴する存在として相応の地位を得ている。とは言え、彼らは権威や階級にこだわらないことで知られ、奴隷もまた最低限のものしか手元に置こうとはしない。享乐的ではあるものの型に嵌まった生き方を嫌うのだ。辺境で気ままに暮らすことを好み、気まぐれに自らの欲望を叶えていく。こうした闇妖精の姿勢に羨望を抱く魔族は多く、それゆえに敬意を受けることも多いのだ。



▼巨鬼 / Ogre

Illustrator : 和六里ハル

絶対隷奴
Zettai Rikinu

HP : 40	MP : 30	PP : 30
装甲 : 10	ダメージ : 19	(雷)
戦闘 : 6	調教 : 6	体力 : 8 + 1
運動 : 6 (+1)	奉仕 : 6	魔力 : 6
情報 : 6	誘惑 : 4	自尊 : 6

特性 : 巨体、再生能力、異色の肌 (赤銅色)
装備 : 強化装甲 (衣装 / 装甲 + 10、奇襲不可)、盾 (片手 / 回避 + 1)
所持金 : 3ソウル
アイテム : 属性片手武器 (片手 / 雷ダメージ + 8)
 戦鬼の腕輪 (装飾 / ダメージ + 5)
 鬼神の腕輪 (装飾 / 体力 + 1)
呪文 : パーサーク (MP8 / 1時間、対象の戦闘 + 2)
 オーク (MP2 / オーク1体をシナリオ終了まで召喚支配)

魔界に住む邪悪なる巨人族。肉体の頑丈さで知られ、見た目に反して知能も魔力も十分に持ち合わせている。房事の機微には欠けるものの、彼らが好むのは力づくの陵辱であり、それにかけては十二分の実力を持っている。これといった弱点のない魔界の有力種族なのだが、少々品位に欠けるというだけで魔界では低く見られがちだ。狡猾なようで抜けているところもあり、粗暴な面が表に見えてしまうことが避けられないのだろう。魔将や魔王もそれなりに輩出しているにも関わらず、今ひとつ高い評価を得ていない。もっとも、そんな風評から巨鬼を甘く見るような者は必ずや後悔することとなるだろう。

▼水妖蛇 / Scylla

Illustrator : 菊地且典

HP : 30	MP : 35	PP : 35
装甲 : 5	ダメージ : 16	
戦闘 : 6	調教 : 8	体力 : 6
運動 : 5	奉仕 : 5	魔力 : 6
情報 : 6 - 1	誘惑 : 7 + 1	自尊 : 5 + 1

特性 : 肉蛇 (6本 / 下半身)、触手 (12本 / 下半身)、粘液の肌
装備 : 両手武器 (両手 / ダメージ + 10)、簡易装甲 (衣装 / 装甲 + 5)、魔奴隷 (配下)
所持金 : 1ソウル
アイテム : 淫蛇 (配下 / 誘惑・自尊 + 1、情報 - 1)
 催淫ガス (装飾 / 1セッションに一度、全体攻撃「発情2」)
呪文 : バラライズ (MP6 / 1時間、対象の運動 - 2)
 テンタクルス (MP10 / テンタクルス1体を召喚支配)
 プリザード (MP16 / 視界内の敵全てに12 + 魔力の水ダメージ)

魔界の水辺は陸上とはまったく異なる場所だ。そこには独自のモンスターや魔族が住んでいる。多くは水中から出ることなく、陸上と交わることもない。だが、中には水陸に関係なく猛威を振るう存在がいる。それが彼女たち、水妖蛇だ。原初の水の化身にして触手持つ陵辱者であり、その淫猥かつ屈辱的な攻めは魔界でも広く知られている。水中に相手を引きずり込みつつ、触手と肉蛇で攻め弄び奴隷に貶めてゆくのだ。戦闘・魔法・色事の全てに長じる彼女らは魔界でも強力な勢力である。特に水域においては魔王となる者も多く、絶対数こそ少ないものの、その地位は総じて高いと言えるだろう。

▼暗黒騎士／Dark Knight

Illustrator：竜之介

HP：25	MP：30	PP：35
装甲：10	ダメージ：23	(闇)
戦闘：7+1	調教：6	体力：5
運動：5	奉仕：7	魔力：6
情報：6	誘惑：5	自尊：7+1

特性：狂戦士、人間、闇のオーラ

装備：闇の牢獄（装飾）、魔奴隷（配下）

所持金：6ソウル

アイテム：暗黒の大剣（両手／闇ダメージ+15）

暗黒甲冑（衣装／装甲+10、自尊+1）

武器精霊（配下／戦闘+1）

呪文：ディスペル（MP8／対象にかかった魔法とステータス異常を解除）

デストリア（MP10／デストリア1体を召喚支配）

人間の身でありながら暗黒道に堕ちた存在、闇の英雄と呼ばれる者たちだ。元が人間であるため、脆弱な存在に見られがちだがそんなことはない。かつて魔人と渡り合えるほどの力を人の身で得ていた者たちである。暗黒道に堕ちてその力はさらに増し、妄執と悪のパワーは魔族と十二分に渡り合える魔力と不死性を与えている。人の身ゆえの執着と欲望は、飢え求めることにかけて多くの魔族を凌駕し、暗黒騎士を精神性において「魔族以上に魔族らしい」存在たらしめている。騎士という名の通り、他の魔族に部下として仕えることが多いが、野心を持たない暗黒騎士はいない。力を得ればその忠誠はいつなりとも翻されることだろう。

▼魔獣／Beast

Illustrator：emeth

HP：30	MP：30	PP：20
装甲：8	ダメージ：17	
戦闘：6+1	調教：5	体力：6+1
運動：8+1	奉仕：6+1	魔力：6-1
情報：7	誘惑：6	自尊：4-1

特性：獣人（狼）、獣化（狼）、鋭敏感覚

装備：両手武器（両手／ダメージ+10）、魔奴隷（配下）

所持金：5ソウル

アイテム：魔獣装甲（衣装／装甲+8、戦闘+1）

下級魔獣（配下／体力+1）

獣の印（装飾／呪い／運動・奉仕+1、魔力・自尊-1）

呪文：バーサーク（MP8／1時間、対象の戦闘+2）

ベトワーク（MP8／セッション終了まで対象の奉仕+2）

闇の獣。一見した姿は獣人であるが、獣としての真の姿を持つ。彼らは本来モンスターに近い存在ながら、その不死性と高い戦闘力で魔界に地位を得た存在なのだ。獣ゆえの機敏さと知覚力を持ち、探索や戦いにおいては魔界でも有数の存在である。その反面、色事や魔力には欠けており、他の魔族らに隷属している魔獣は少なくない。もともと、魔獣らは数において最も多い魔族でもある。その数の多さは、獣であるがゆえの、本能に根ざした出生率の高さにある。魔獣らは快楽より「生殖」を重んじる傾向が強い。彼らの肉交はモンスターや人間との間でさえも多くの子を作ることとなるだろう。

▼黒山羊 / Black Goat

Illustrator: しあろぼ

HP: 35	MP: 30	PP: 30
装甲: 3	ダメージ: 11	(貫通分PPダメージ)
戦闘: 6	調教: 5	体力: 7
運動: 6	奉仕: 7	魔力: 6
情報: 6	誘惑: 5+2	自尊: 6

特性: 獣人 (山羊)、豊饒の乳房、巨体
装備: 闇の牢獄 (装飾)、魔奴隷 (配下)
所持金: 5ソウル
アイテム: 蛇縄 (両手/ダメージ+5の縄、PPダメージ)
 魔媚着 (衣装/装甲+3、誘惑+2)
 淫欲軟膏 (装飾/陵辱判定に成功した際、対象を「発情0.1」)
呪文: ダブルプレイ (MP4/3時間、描写をすれば2対象に調教・奉仕が可)
 フェロモン (MP16/視界内の全対象を魅了する)

淫蕩なるサバトの支配者。基本的に両性具有であり、背徳と退廃の中にもっとも耽溺し、また多情にして多くの子を孕みませる魔族として知られる。淫魔らのように他者を快楽に陥れるのではなく、自らが快楽を味わい尽くすべく淫行に耽る存在なのだ。黒山羊はその肢体を相手構わず開き、自ら奴隷となることもまた味わう。獣人の一種であるが、その本質は現代の魔界により深く適応している。相手を問わず与えられる行為を楽しむことができるだろう。黒山羊は自らを中心としたサバトと呼ばれる淫宴を行なうことを何より好む。この開かれたハーレムは通りすがりの魔族やモンスターを引きずりこんでなお淫らさを増すのだ。

▼火炎魔人 / Balrog

Illustrator: IWAKO

HP: 30	MP: 30	PP: 30
装甲: 10	ダメージ: 26	(火)
戦闘: 8+1	調教: 5	体力: 6
運動: 6 (+1)	奉仕: 5	魔力: 6+1
情報: 7	誘惑: 5	自尊: 6

特性: 狂戦士、戦闘形態 (黒い悪鬼)、元素の衣 (火)
装備: 強化装甲 (衣装/装甲+10、奇襲不可)、魔奴隷 (配下)
所持金: 2ソウル
アイテム: 属性両手武器 (両手/火ダメージ+12)
 戦鬼の腕輪 (装飾/ダメージ+5)
 武器精霊 (配下/戦闘+1)

呪文: ヘルファイア (MP20/敵全体に魔力+12の火ダメージ)
 ヘルハウンド (MP16/ヘルハウンド1体を召喚支配)

地獄の炎より生まれ出た炎の悪鬼。破壊の力に特化された能力は強大であり、文字通り火力と呼ぶべき攻撃力は数多の魔族やモンスターを震え上がらせる。ただしその反面、単細胞で情熱的な傾向が強く、狡猾さに欠けるようだ。正面戦闘を好む反面で奇襲に弱く、また戦術性や統治能力にも欠ける。性的に食欲な者が多いが、あっさりとの魔族に隷属させられることも多く、魔王にまで至る者は少ないのだ。精兵として高い階級の魔族に使役されていることがほとんどだろう。ヘルハウンドとはその出自に近いこともあって縁深く、中には彼の魔獣を情人としている者もいるようだ。



ロールプレイ

プレイヤーール

絶対隷奴
Zettai Rēnyaku

サンプル魔族を見ればわかってもらえただろうが、改めて言おう。

魔族とは強力な肉体と魔力と戦闘能力の持主だ。外見は多様で能力もまた多様。だが、共通点も多い。それがこれから以下に述べる点だ。これによって人間やモンスターや天使に対し、魔族は明確に区別されるのである。

①不死身

魔族は不死身だ。肉体的なダメージで魔族が死ぬことはない。魔族にとって恐るべきは、淫らなる調教で心を折られることのみだ。もちろん老いることなどなく、餓えも渇きもなく、呼吸も睡眠も食事也不要としない。魔族の活力は魔界の奥底で永遠に燃え盛る、負の力にもたらされている。魔力が、かすかな法則に沿って形得た存在……それが魔族なのだ。

もっとも例外もある。天使や選ばれた人間の英雄が持つ聖なる力、すなわち『光属性』のダメージだ。その攻撃により深く傷つけられた(つまりHPが0となった)魔族は消滅してしまう。それをいかに受け止めるかは各々次第だが、消滅を望む者が多いわけでもない。ゆえに多くの魔族は天使や聖なる力というものを嫌悪し、恐れる。また、例外的な状況として身動きを取れない状態、完全な封印などを施された魔族もまた消滅することがある。これは退屈の余り己を見失い、自己を忘れてしまうのだ。

②存在

魔族は退屈している。存在することに。

それゆえ食事する必要がなくとも食事し、眠る必要がなくとも眠る。無論それは偽りの食事であり睡眠だ。眠っていても魔族は近づく敵に対して瞬時に目覚める。だが、多くの魔族は食事を気まぐれに取り、眠る。それは決して必要物ではないが、嗜好品なのだ。味覚への刺激、安穏とした臨死的な時間。それを求めて魔族は眠り、食事する。

そして食事や睡眠以上の娯楽もある。

それが戦いであり色事だ。魔族は常に争いあう。同族ともモンスターとも人間とも天使とも。彼らはやむをえない事情があって戦って……な

どいない。戦い愛し陵辱することは、存在し続ける魔族にとって娯楽なのだ。もっともそれを自認する魔族は少ないが。とりえず魔族が娯楽に餓えており、刺激的な生き方を常に望んでいることは覚えておいていいだろう。

なお、睡眠はしないが色事など過度の快感により、失神してしまう魔族はいる(PPが0になった際だ)。この場合のみ、魔族は人間と同様完全な前後不覚の状態となり、他者に対して無防備となるのである。

③実力

魔族は皆おしなべて強く賢く美しい。

作られたばかりのPCでさえ、人間界では一流の戦士にして魔術師、暗殺者にして賢者、貴族にして娼婦だ。多少の個人差を割って見たとしても、だ。よほどの英雄でなければ人間が魔族に勝つことなどできない。そう、魔界では忘れがちかもしれないが、魔族は恐るべき能力の持主なのだ。人間と出会ったり、人間界へと行ったなら、そのことをよく理解しておこう。

なお、念のため言うておくが、美しさはあくまで外見の話である。精神的に醜い魔族はいくらでもいる。

④繁殖

魔族は交合によって子を成すことも可能である。

ただし、それには両者の合意がなくてはならない。つまり一方的な陵辱によって子が成されることはなく、快楽のための享乐的な交合によって偶然に子が成されることもない。主が奴隷に命令をしたとしても、心から承諾したのではない限り子供ができることなどない(そのことで奴隷がさらに酷い目に合うことはあるかもしれない)。

魔族が子を作るには、常に互いの合意と愛情がなくてはならないのだ。これは人間や天使との間においても同様である。よって魔族がいかに退廃と享楽の日々を送ろうとも、それが理由で子宝に恵まれるということはない。子はあくまで求めた者に与えられる。

⑤暗視能力

些細なことかもしれないが意外と重要なことだ。

魔界は暗い。少し影に入れば人間にとって闇の中も同然だ。しかしPCは魔族である。闇を住居としてしかるべき存在だ。そんな魔族が角灯や松明、魔法の明かりなどに頼る必要は全くない。全ての魔族は闇の中においても全く視覚を妨げられることはないのだ。

⑥相互認識

いい加減、認識項目の多さに辟易しているかもしれないが、これが最後だ。

魔族は互いの階級を会っただけで認識できる。詳しくは第七章を参照して欲しいが、魔王は魔人のふりなどできないし、魔人が魔将のふりをすることもできない。一見ただけで互いの階級は一目瞭然なのだ。ゆえに多くの魔族は、己の階級を隠して接触したい際には、面倒なことわかっていても使い魔や奴隷をメッセンジャーとして差し向けることだろう。あるいは一部のアイテムや呪文の力を借りて何とかその身分を隠すことだろう。

なお、この相互認識は天使や人間、モンスターに対しては働かないし、向こうも魔族の階級を認識することはできない。

長くなってしまったがそういうことだ。

魔族であることについて了承していただけただろうか？

先刻作ったキミのPCが魔族という恐るべき存在であることを受け止めていただいたなら、すぐさまGMに従い魔界に足を踏み出したまえ。あるいはそこにGMがいないなら、いつかの旅立ちのために『絶対隷奴』について知るべく次の章に進んでもらいたい。



行為判定

プレイヤーール

絶対隷奴
Zasshite Shisun

< 行為判定について >

行為判定とは、キャラクターが行動した結果を得るためのルールだ。これによって、行なった行為が成功したか否かが決定する。キャラクターがルール上、判定を必要とされる行動を行ったり、GMが判定を要求した際、それは行なわれることとなるだろう。

もちろん、成功して当然の行為に逐一判定は必要ない（歩くとか会話できるとか）。もちろん、キャラクターは魔族としての特徴を備えているのだから、闇の中で（魔族だから目が見えるのに）ものを見ることも、（魔族だから溺れないのに）水に溺れなかったとか、そうした判定も一切必要ない。GMはこれらをよく注意し、PLに無意味な判定をさせないよう心がけるべきである。

後に述べるが、『絶対隷奴』における行為判定は、キャラクターが成長するための手段でもある。GMはPLに過度な判定をさせて成長させないよう、注意しておく必要があるだろう。もちろん、ちゃんとした理由さえあれば、GMはいくらでも判定をさせてよい。

<判定における2DR>

ではいよいよ、サイコロを振る時が来た。

2DRについては第0章でも説明したが、一部のゲームでしか使われていない特殊な判定方法でもある。念のため、もう一度説明しよう。そして同時に、このゲームの判定でのみ意味を持つ、いくつかのことについても説明をしておこう。

2DRではサイコロを二つ振り、出た出目を合計する。ただし6の出目が出たなら、それは0として扱う。そうして得られる合計値が判定値である。0～10の判定値が得られることとなるはずだ（6-6は0、5-6は5、となるわけだから）。そして6の出目が出たなら、出たサイコロの数だけDP（ダークパワー）という特殊な数値を得る。DPの使用方法については第六章で詳しく述べる。とりあえず得て損なものではないとだけ、ここでは把握しておけばいい。

ここからが行為判定ルールでの重要な点だ。

2DRで両方のサイコロの出目が6（6ゾロ）だったなら、判定結果は『クリティカル』と呼ばれる大成功となる。クリティカルの際にはDPが4点得られる上、通常の成功以上の効果を得られる。通常はGMの演出や判断に任されるが、戦闘や魔法、調教など数値の関わる際には画期的な効果を発揮する。

また逆に両方の出目が5（5ゾロ）だったなら判定結果は『ファンブル』と呼ばれる大失敗となる。ファンブルはクリティカルの反対で、通常の失敗より遥かに手痛い失敗だ。通常時においてもGMの胸先三寸でひどい目に合うかもしれない。しかも戦闘・魔法・調教などで出たファンブルには本当に致命的な効果が起こり得る。覚えておくといい。

<行為判定の方法>

行為判定が発生した際、GMはキャラクターの9種類ある能力値のいずれかを指定し、目標となる『成功値』を告げる。

PLは何はともあれ2DRを振らなくてはならない。能力値以下の出目を出せば行為の結果はとりあえず成功だ。出せなければ完全な失敗となる。

もし成功したとしても、まだ安心してはならない。

能力値をいくつ下回ったかで判定の『成功値』が決まる（能力値6で出目が3なら成功値3、ということだ）。

行為判定

2DR

0 0 0 0 0 0

1 2 3 4 5 "0" DP

00 ⇒ クリティカル!

00 ⇒ ファンブル!

能力値 - [?] + [?] = 成功値

成功値 ≥ 目標成功値 ⇒ 成功!

それが最初にGMの告げ目標の成功値より低いなら、残念ながらそれは失敗なのだ（同じ成功値なら成功だ）。

つまりGMの指定した能力値で、GMの言った以上の成功値を出して、成功することが、行為判定の『成功』なのだ。

もちろん、成功しても失敗しても『6』の出目が一つでも出ればDPは得られる。PLはどんなに成功の可能性が低くても、とりあえずサイコロを振ってみることをお勧めする。

◆目標成功値の目安

- 0：魔族にとって何ということはない難易度。
- 1：やや手ごわいがまだ何とかなる。
- 2：相応の実力を持っていないと失敗の可能性が高い。
- 3：実力を持っていたとしても失敗する可能性が高い……。
- 4：かなり難しい。普通の魔族にはまず成功することはできない。
- 5以上：たいていの魔族にとっては不可能に等しい。よほどの幸運か実力に恵まれなくては成功しない。

<対抗判定>

他の相手と何らかの競争をする際には、判定結果を比べ合うこととなる。

それが『対抗判定』だ。

対抗判定とは、要するに『成功値』が高い方が勝つ勝負だ。相手の成功値が、そのまま目標成功値ということだな。よって能力値の高い方が常に有利となる（低い方の勝ち目もまあ、ゼロというわけではない）。

ただし、以下のことは覚えておいて欲しい。

このゲーム『絶対隷奴』ではPCとNPCが同じ成功値を出したならPCが勝利となる。こ

れは戦闘などを手早く処理するためのルールだ。もっとも、PC同士が戦ったならこの限りではない。結果は引き分けとなり、もう一度どちらかが勝利するまで判定しなくてはならない。

またもう一つ、どちらか一方がクリティカルを出したなら、もう一方もクリティカルを出さない限り勝利はありえない。当然上の理由により、PCがクリティカルを出したならサイコロを振るまでもなく、NPCは自動的に敗北する。また相手がファンブルの際にクリティカルを出したりしたなら、二重に効果的な結果が生まれるだろう。

戦闘や魔法、調教は全て対抗判定の連続だ。『絶対隷奴』において最も多く行なう判定が対抗判定であり、これから説明するほとんどのルールにおいて対抗判定は重要なものとなる。

<各能力値の使い方>

さて、それでは以下に能力値ごとの判定の例をざっと挙げておくとしよう。

ただし、GMにはまだまだ無限の判定を決める権利がある。以下に述べた以外の状況が起こったら、随時適切な判断が求められる。硬く考えず、その場その場で適当な能力値を指定して欲しい。GMが指定した能力値に不満があっても、PLはセッション終了するまで敢えて口にしないこと。セッション中におけるPLの役目は、シナリオの中断やルールについての論議ではない。

では前置きが長くなってしまったが、以下に能力値の判定例を羅列する。

『対抗』と書かれたものは基本的に対抗判定で使用される、という意味だ。

能力値の判定例

- | | | |
|---|---|---|
| ●戦闘：武器攻撃を命中させる（対抗）
武器で何かを破壊する、何かを投げて思った場所に命中させる | ●調教：対象を奴隷に変えていく（対抗）
拷問し情報を吐かせる | ●体力：相手を無理矢理押し倒す（対抗）
拘束具を引きちぎる、重いものを持ち上げる |
| ●運動：武器攻撃を回避する、敵から逃げる、忍びよる（対抗）
ジャンプする、断崖や壁を登る、落下しつつ受け身をとる | ●牽仕：媚びを売り気に入ってもらふ（対抗）
傷ついた対象を愛撫し癒す、自慰を行って自らを癒す | ●魔力：相手に呪文をかける、呪文に抵抗する（対抗）
呪文を発動させる、封印などを無理矢理開く |
| ●情報：隠れている相手を見つける（対抗）
相手の力量を測る、相手の正体を探る、罠やアイテムを見つける、噂や知識を得る | ●誘惑：相手を魅了する（対抗）
色香により交渉を有利に行なう、配下や領地の忠誠を得る | ●自尊：誘惑や調教に耐える（対抗）
ステータス異常に耐える、領地を支配する |

メルシナ先生の授業(その2)



メルシナ：では続いて、行為判定について教えよう。(椅子に座って)

フィリス：あ、ハイ。とりあえず能力値と2D6で判定するんですよね？

メルシナ：む？ 少し違うな。使うのは2DRという振り方だ。まあさし当たっては、ふむ。(思案しつつ、唇をつりあげて笑い) そうだな。わたしが今、どんな下着を着けているか、情報判定してみろ。この通りの服装だからな。目標成功値は0でいい。

フィリス：なっ、何を判定させるんですかっ！

メルシナ：何、ほんのお遊びだ。気にせず判定してみたまえ。

フィリス：ううっ、セクハラですよ……使うのは情報の能力値と、サイコロ2個の出目なんですよ？ ぼくの情報が6で、出目は4と6です。

メルシナ：『絶対隷奴』の判定は、出目の合計が能力値以下なら成功だ。

フィリス：じゃあこれは失敗ってことですか？ 合計10ですよ？

メルシナ：いや。ただし6の出目は0として数える。つまり、『4・6』、という出目は『4・0』なのだ。それから6を出せばDPというポイントを1点得ることができる。まあ今のところ、DPが何かは気にせず、1点という数値をメモしておけばいい。

フィリス：すると……あの、成功してるってことでしょうか。(おどおど)

メルシナ：その通りだ。結果はGMに代わってわたしが教えよう。今わたしは下着を身に付けている。(冷たく笑って)

フィリス：め、珍しいですね。(ごくり)

メルシナ：なんだ、普段はいていないとで

も言いたげだな。

フィリス：はいてないじゃないですかっ！

メルシナ：そうか。では、普段どおりにしてもらおう。今、わたしの着けている下着を脱がせてみる。わたしに阻まれずに、力づくでもなしにだ。目の前だが、横が紐だから不可能と言うわけではないだろう。運動で4成功以上してもらおうか。

フィリス：またそんな判定……っ。えっと、ぼくの運動が6ですから、2以下を出したら成功ってことですか？

メルシナ：そうなるな。意外と簡単だろう？

フィリス：あう……そんなわけないですよ……(コロコロ) 出目は5と5ですっ！
合計10で失敗ですよっ！

メルシナ：いや。残念だがそれはただの失敗ではない。フアンブルと呼ばれるものだ。DPに影響はないが、通常以上に酷い状況となる。

フィリス：え？

メルシナ：とりあえず、わたしの下着を奪おうとしての失敗だからな。ありがたいが。ふふ、こうしてやろう。(フィリスの手を太腿の間にむに、と挟んで)

フィリス：きょうっ！ なっ、何をやるんですかあっ！

メルシナ：まあ、こんな風に捕まってしまったわけだな。ふふ、指先が当たってるぞ(少し顔を上気させて。脚をむにむにと揺すり)

フィリス：あっ、あっ……先生っ、下着なんて着けてないじゃないですかっ！(指先にやわらかい粘膜が当たって)

メルシナ：いや？ 着けているぞ。肝心なところに穴が空いているのだから。(肩をすくめて、ニヤリと笑う)

行為判定
プレイヤールール

呪文の使用

プレイヤーール

絶対隷奴
Zettai Rikun

< 呪 文 >

呪文は魔族が持つ闇のエネルギーを己の意思に従い形とし、方向を定め放つ一種の公式である。

魔界には数多の呪文があり、希少度によって以下の3つのランクがある。P Cが最初に得ることとなるのは2～3種類のコモン呪文だ。

●コモン (C) : 一般に広く流布している呪文。

D Pを使用することでどの魔族でもこのランクの呪文を手に入れることができる。

●アンコモン (U) : それなりに知られてはいるが数が少なく、所有者の少ない呪文。

●レア (R) : 所有者のほとんどいない呪文。 それぞれ1～数人しか所有者はいないと言われている。

P Cは魔界を彷徨し、他の魔族に勝利してあげば初期以外の呪文を手に入れることだろう。

呪文は魔族の間では継承し合うこともできる。詳しくは第八章で述べるが、他の魔族を奴隷とすればその魔族が持つ一部の呪文を奪うことが可能なのだ。

<呪文使用タイミング>

魔族にとって呪文は日常的に使う可能性のある道具だ。

戦闘中・調教中ばかりに使用するわけではない。多少頭を使えば、攻撃魔法も戦闘以外で使い道を見つけられるはずだ。

よって戦闘ターンと同じ時間(一分)をかける余裕があるなら、いつでも魔族は呪文を用いることができる。

つまり、落下中や罠にかかる瞬間などでなければ、いつでも呪文を使ってよいということだ。

なお、宣言しなかったことについて『～しておいた』ことにすることはできない。戦闘前に防御呪文を使うなら、宣言し時間を取って行なうことだ。それらをなしに、ただ『使ってあった』という宣言をGMは認めてはならない。もちろん、GM自身も明らかな理由がない限り敵NPCにそんなことをさせてはいけない。

<呪文の使用手法>

呪文を使用する際は呪文それぞれの『消耗』の欄に書かれた数値と同じだけのMPを消耗する。

使用したキャラクターは自身のMPから消耗した値を引いてメモ欄に記入しておくこと。MPの回復については第六章と第七章を参照せよ。残りMPが呪文の消耗より少ない場合、キャラクターはその呪文を使用することはできない。

MPを支払えば呪文は放たれる。

しかし、MPを支払っただけで発動されるわけではない。呪文には失敗の可能性もあるのだ。

ゆえにP Cが呪文を使用する際には、必ず魔力判定をしなくてはならない。魔力判定にペナルティは基本的でない。お定まりの2DRを行い、成功しさえすれば呪文は使い手の望む相手めがけて発動する。また、この際にクリティカルやファンブルが出た場合、通常の成功や失敗に加えて、MPの消費量が増減する。

クリティカルの際はMP消費を0としてもよく、ファンブルの際はMP消費を2倍する。また、戦闘中ならば戦闘時のクリティカルの内容に従ってもよい(ダメージを求める必要がある際は戦闘以外でもその効果を使ってよい)。

ある程度魔力の高い魔族にとってみれば、呪文の行使はD P稼ぎの判定でしかなくなってしまいうだろう。ただし、特殊なトラップや呪いのアイテムなどが、魔力の行使を困難にする場合がありえる。また次に述べる通り、呪文は高い成功値で発動するに越したことはない。魔力が高まったからと言って、ゆめゆめ油断してはならないのだ。

<呪文への抵抗>

対象がアイテムや場所、自身、また抵抗の意志のない存在ならば、成功しさえすれば呪文は効果を発揮する。

ただし相手が多少なりとも意志ある存在や、魔力を帯びた存在であればそうもいかない。

呪文の対象となった存在、あるいはその効果に巻き込まれることとなった存在は魔力判定を行なう。それによって、呪文発動時の成功値を

プレイヤーール
呪文の使用

上回る成功値を出せたなら、対象となった者はその呪文の効果の影響を受けずに済むのだ。

なお、呪文抵抗のクリティカル、ファンブルは戦闘時におけるそれと同様に扱う。詳しくは第五章を参照せよ。

このため、さしたる呪文を持っておらずとも呪文の対象となる可能性があるなら（魔界でその可能性が低いわけがない）、魔力は高いに越したことはないのである。

<魔族以外の呪文>

人間や天使は、魔族には使用できない『神聖呪文』と呼ばれるものを使用できる。彼らを敵に回した際には、それらの呪文を受ける可能性もあるだろう。『神聖呪文』も抵抗や発動については魔族の呪文と変わりはない。

より詳しく『神聖呪文』について知りたければ『GMセクション』における天使の説明を参照せよ。

呪文の使用 プレイヤーール



メルシナ先生の授業(その3)



メルシナ：さて、ここで教えるのは魔法のこと、だな？（甘く息を吐きつつ）

フィリス：せ、先生っ、ここぬるぬる……っ（第三章の終わりにからずと指先だけで、メルシナの秘所に触れさせられて）

メルシナ：ふふっ、お前のものだって随分とはしたなく強張っているじゃないか、少年。（足先でフィリスの股間をつつき）

フィリス：きやううっ！ あっ、だ、だっ……っ！（上気して潤んだ目で見上げ）

メルシナ：まあいい、わたしの下着を、っ、脱がせようとした不屈きなやつだからな……呪文でおしおきしてやろう。（にんまり）

フィリス：えっ、そっ、そんなあっ！

メルシナ：ま、そうしないと意味がないからな、んっ、とりあえず『センシブル』だ。受けるがいい。（コロコロ）わたしの魔力は8+1（魔道杖分）で9だ。出目が4だから5成功だな。

フィリス：あうう……ぼ、ぼくの魔力は6ですっ。

メルシナ：そうだ。PC同士の対抗判定だから、同じ成功値ならお互い、もう一

度振りなおせるぞ。

フィリス：うう～、えいっ！（コロコロ）……判定値5で2成功です。

メルシナ：そうか。では呪文の効果が発揮される。お前の体中が性感帯だ。いよいよ、本格的なおしおきをしてやれそうだな。ほら、指先が触れてるだけなのに、亀頭の先でわたしのに触れてるような気分だろう？（くすくす）

フィリス：うっ、くう～……はあっ、はあっ、『ダークフォース』っ！（喘ぎつつ必死で呪文）

メルシナ：ほう。自分に一応の強化をかけておく気か。まあ成功さえすればいいのだし、かけておくといい。（余裕ある笑みで）

フィリス：い、1成功ですけど成功ですっ！ 魔力+2になりましたっ！

メルシナ：はは、わたしが呪文を使わなければ意味のないボーナスだな。（脚の間で、くちゅりと音をたてて）ふふん、少年。お前の指は随分わたしの中を弄りたがっているようじゃないか。

フィリス：んうっ……くう……（切なそうに息を吐きながら）



突然、その魔族は
僕の見ている目の前で
呪文を唱え始めたのだ……！

呪文

戦 闘

プレイヤーール 絶対隷奴

< 戦 闘 と は >

他の魔族にモンスター、迷い込んだ人間、天使。魔界は右も左も敵ばかりだ。

実力差がよほど歴然としていれば、脅すことも命令することも、あるいは媚びること、尻尾を振ることもあるだろう。

しかし戦うことを避け続けることなどできない。

否、魔界に生きるということは戦いの連続と言ってもいい。

その時、ここで書かれたルールがものを言うだろう。魔族は戦うものなのだ。魔族の戦いに人間のような哀切や苦悩や切迫や、歪んだ快楽はない。不死身の魔族にとって、戦闘など単なる娯楽にすぎないのだから！

<時間管理>

戦闘中はターンと呼ばれる時間で区切られる。1ターンは1分だ。つまり一時間は60ターン。

人外の戦闘としては余りに悠長と思われるかもしれないが、魔族は戦闘を楽しむし、娯楽の時間は長いに越したことはない。ちょっとした移動や無数の手管の交錯や会話が起こっているのだと理解いただきたい。魔族たちは戦闘の最中でも調教や奉仕に夢中になってしまう好色な存在なのだ。このくらいの時間は不可欠というものだろう。

ただし、GMは1分という時間に縛られすぎる必要はない。調教や奉仕、交渉はある程度途切れのいいところまで、PLの納得行くところまでさせてやるべきだろう。この時間の区切りはあくまで目安にすぎない。とても一分でできそうにないことも、多々起こりえることなのだ。寛大に管理していくべきだろう。

<ターン内の動き>

『絶対隷奴』の戦闘はターン内に運動の数値が高い順に行動していく。

もしPCとNPCの運動が同じ数値だったなら、対抗判定と同じくPCが優先され、先に行動できる。あるいはPC複数が同じ数値で動くなら、互いに相談するか先に行動選択を終えた

方から動くこととなる。

もっとも運動の低い戦闘参加者が行動し、さらに待機（後述）を選択した者も行動を終えたならターンは終了する。

ただし、戦闘自体が終了しない限りは次のターンとなり、また運動値順に行動することとなる。PCに敵対するNPC（場合によってはPC）が全て行動不能（もしくは死亡）か奴隷となったなら、ターンで区切った『戦闘』は終了する。

<各行動でできること>

1ターンの間にできること、というのはかなりある。PCはもちろんのこと、多くのNPCも同じようにこれらの行動を繰り返してくる。

以下に挙げたものが代表的なものだが、ここには収まり切らない『その他』があることにも注意したまえ。

- ①**攻撃**：視界内の敵一体に武器で攻撃する。（詳しくは後述）
- ②**移動**：戦闘から逃げ出す。もしくは逃げた敵を追跡する。（詳しくは後述）
- ③**呪文**：呪文を発動させる。（詳しくは第四章を参照）
- ④**誘惑**：誘惑で視界内の対象に判定を行なう。対象が自尊での抵抗に失敗したなら『魅了』状態となる。（詳しくは第六章を参照）
- ⑤**陵辱**：体力で視界内の対象と対抗判定を行なう。成功すれば対象の状態に関係なく、行動を消費しないで『調教』できる。（詳しくは第六章を参照）
- ⑥**調教**：『魅了』『発情』『行動不能』のいずれかの状態にある対象を調教する。（詳しくは第六章を参照）
- ⑦**奉仕**：視界内の対象に奉仕する。自慰も含む。（詳しくは第六章を参照）
- ⑧**集中**：自尊判定を行ない、ステータス異常のレベル以上を出せば、一部のステータス異常を解除してよい（詳しくはステータス異常の項参照）。

プレイヤーール 戦 闘

- ⑨待機：行動をターン終了時まで遅らせる。複数の者が行動を遅らせた場合、通常通り運動の高い者から行動する。ただし1ターンに二回、『待機』を選ぶことはできない。
- ⑩その他：その他一分間にできそうなこと。説得や罠の解除、増援を防ぐため扉を塞ぐ、などが代表的。

<攻撃の手順>

攻撃は武器や素手で相手のHPにダメージを与えることだ。戦闘における行動として、もっとも代表的なものである。

ここでは攻撃の手順について述べておこう。

まず、攻撃側の戦闘と、攻撃目標の運動（これは回避判定となり、盾などの修正が有効）で対抗判定を行なう。攻撃側が対抗判定に勝利したなら、攻撃は命中しダメージを与える。勝利できなかったなら攻撃は失敗であり、ダメージを与えることはできない。

続いてダメージを与える。次の項目を見よ。

<ダメージの処理>

戦闘では多くのダメージが行き交うことだろう。

ダメージを与えた元が武器ならば、与えるダメージはキャラクターシートに記入しておいた通り。武器修正+戦闘+その他（アイテムや呪文による修正）だ。その数値から対象の装甲を引いた値がダメージとなる（モンスターなら装甲は0だ）。

呪文の場合は呪文ごとの指定されたダメージだ。もっともその場合も装甲の数値は適用される。

いずれにせよ標的は受けたダメージ分HPを減らす。これでHPが0になったら、魔族（または天使）は『行動不能』になる。モンスターや人間なら死亡だ。なお、ダメージがいくら高くても0以下にはならない。回復の際には重要なことなので覚えておくといいだろう。

そしてもし、自身の武器が相手の装甲を突き破れないことに気付いたらなら、即座に戦法を変えるか逃げるべきだろう。何度命中しようとも、その攻撃が相手にダメージを与えることは……クリティカルや相手のファンブルに頼る他はない。

<属性ダメージ>

それだけなら攻撃はなんと簡単な手順だが、相手によっては少しだけ複雑化されるかもしれない。

武器や呪文によってはダメージに『○属性』という表記がついている（ついていないものは通常属性だ）。

こうした属性は6種類もあるが、モンスターや相手の装備によってはその攻撃は恐ろしく強力なものになったり、まるで無力になったりする。行動を無駄にしないためには、相手の装備や性質をよく見極めることだ。

では以下に属性の種類を述べておこう。

- 通常：単純な質量や刃物による攻撃。最初のソウルで買える普通の武器はこれだ。霊的なモンスターに耐性のある連中が多い。
- 火：熱によるダメージ。火の吐けるモンスターはたいていこれに強い。逆に氷を吐くようなモンスターは弱い。
- 氷：低温によるダメージ。火とは相反すると言っていい。上とは逆に火に強いモンスターはたいていこれに弱い。
- 雷：電気によるダメージ。比較的オールマイティにダメージを与える。飛行したり水中適応したモンスターはこれに弱い。
- 闇：暗黒のパワーによるダメージ。ダメージは高めなのだが、魔界だけにこれを無効化する連中は多いようだな。
- 光：聖なる光のダメージ。天使や勇者が得意とする。魔族には致命的なダメージで、これでHPが0になったら待つのは『行動不能』ではなく『死亡』だ。しかも魔界の防具の多くはこのダメージを軽減できない！ こんな攻撃手段を持つ相手に出会ったら逃げた方がいいかもしれない。

<移動>

かなわぬ敵ならば逃げてもよい。

ここは魔界だ。それを嘲笑う者などいない。

魔族にとって戦闘中での移動とは、逃げることか追いかけることだ。

逃走の際は、運動での対抗判定を行なう。この対抗判定に勝利したなら、逃げることに成功したこととなり、次に相手が『移動』を選び追跡してこない限り逃げ出せたこととなる。ただし失敗したなら、次の相手の行動に対して回避や抵抗を行なう際、能力値を-2した状態になってしまう。

追跡は、相手が逃げ出した際に行なう。逃げることに一度成功した相手を追いかける場合、運動-2で相手の運動と対抗判定し勝利しなくてはならない。成功すれば相手に対して一度行動を行える（今の追跡を行動に数えないということだ）。ただし、失敗したなら相手にはままと逃げられたこととなる。

なお、当然のことだが移動は、それが可能な

場所では行なえない。落とし穴の底などでは、基本的に無理ということだ。

<クリティカルとファンブル>

戦闘におけるクリティカルとファンブルは通常以上の数値的效果がある。

クリティカルした際は、それがダメージを与える判定（もしくは回復させる）だったなら与えるダメージを2倍してよい。また、あるいは同じターン内において即座にもう一度行動をしてよい。

ファンブルした際はクリティカルの逆である。回避や抵抗のファンブルだったなら受けるダメージが2倍となる。回復させようとしていたなら、逆にダメージを与えたこととなる（回復量に等しい）。また、あるいは同じターン内において敵にもう一度行動できる隙を見せたこととなる。

クリティカルとファンブルにおいて複数の効果が起こり得るなら、それを出したPLかGMがどの効果を発揮させるか、選ぶことができる。

クリティカルとファンブルが何度も出た場合、同じキャラクターやモンスターが目まぐるしく何度も行動することもあるだろう。だが問題ない。ここは魔界であり1ターンは1分という長丁場だ。たいていのことは十分起こりえる範疇である。

<戦闘の終了>

戦闘は相手を『死亡』か『行動不能』『奴隷』にするまで続く。

行動不能にした相手への処置については第六章を参照せよ。またモンスターや天使、人間を殺してしまわず奴隷にするなら、HPを0にするよりも前にPPを0とする必要がある（天使は場合にもよるが）。当然ながら、PCが行動不能となりNPCから調教され奴隷となることも十分ありえる。天使が相手なら死亡することすらあるだろう。

なお、運良く敵を『死亡』か『戦闘不能』にしたなら戦闘終了時に相手の★と同じ数のDPを得ることができる。それが天使であったなら（★の数×2）点のDPを得る。

ただし、さらに運良く敵を調教し『奴隷』にしたなら戦闘終了時に相手の（★の数×5）のDPを得ることとなる。つまり、魔族を戦闘不能にしてから奴隷にすれば（★の数×6）DPが得られるということだ。天使の場合、墮天使（GMルール参照）化させることで（★の数×7）DPが得られることとなる。

これらのDPは戦闘や調教に関わったPC全員に

平等に分配される。余ったDPが出た場合、自尊で対抗判定をし、最も高い成功値を出したPCがそれを得る。

得たDPの使い道については第七章を参照せよ。

<ステータス異常>

戦闘中、武器や呪文、モンスターの特殊攻撃によってPCにもNPCにも、様々なステータス異常が起こることだろう。

『絶対隷奴』は通常のRPGとは異なり性的描写がふんだんに使われるファンタジーであり、またキャラクターが魔族でもある。

ゆえにステータス異常もまた通常のものとは大きく異なる。

ステータス異常はエロールをするにおいてかなりの影響を与えることになるだろう。またマジメな戦闘をしたがっていたPLやGMに水を差すことだろう。ステータス異常は特殊な呪文を使わない限り、それぞれに書かれた方法でしか回復しない。複数のステータス異常が同時に一人のキャラクターに起こることも多々あるので留意いただきたい。

また、ステータス異常には強度があるものがある。その強度の使い方についてもそれぞれの項目を参照して欲しい。

ステータス異常には以下のものがある。

●**魅了**：誘惑され、対象に心奪われた状態。『誘惑』に成功されれば自動的に陥る。

戦闘中に限らず、誘惑を行なった対象に『調教』『奉仕』『誘惑』『陵辱』しか行動を選択できない。誘惑者は以後、対象に調教を行なえる。もちろん、誘惑者を対象とする以外の行為（回復、自己強化、逃亡、召喚魔法、別の相手への攻撃など）は通常通り行える。

この状態は誘惑者の視界外に逃れるか、誘惑者が自身のPPが0になる、もしくは『集中』で誘惑の成功値以上を出すまで続く。

●**発情**：性的な快楽に餓えきった状態。一部の魔法やアイテム、特殊攻撃によって引き起こされる。

性的な刺激を受けたり、淫らなものを見るとその強度を難易度とした自尊判定をし、強度以上の成功値を出せなければその場で自慰をしたり同伴者を陵辱したりする。戦闘中は毎ターン行動ごとに自尊判定で強度以上の成功値を出さなければ、『調教』『奉仕』『誘惑』『陵辱』以外の行動が行なえない。また、陵辱されなくても調教を受け入れてしまう。

この状態は、自身のPPが全快するか0



になる、もしくは『集中』で『発情』のレベル以上を出すまで続く。PPが最大値の状態が発情したなら、1点でもPPを回復させる効果一つに成功すれば『発情』は解除される。

●**便意**：激しい便意に襲われている状態。魔法やアイテム、特殊攻撃によって引き起こされる。

毎ターン（もしくは1分毎）の行動時、まず自尊判定して強度以上の成功値を出さなければ、状況に関係なく激しい排便をしてしまう。この排便は、モンスターも含め誰にも見られていない場所でなければPPに10点のダメージを与える。もし、場所や状況が余りにも羞恥的だったりしたなら、GMは受けるダメージを最大で15点まで増やしてよい。この状態は一度排便をすれば回復する。

注意）嫌悪を持つ人間も多い。GMはこのステータス異常が起こりそうなセッションでは予めPLの了解を得ておくこと。

●**拘束**：拘束具や触手に絡みつかれた状態。魔法やアイテム、特殊攻撃によって引き起こされる。

あらゆる判定において出目6が0ではなく顔面どおりに6の数値として扱われる（ただしDPとクリティカルについては通常通り）。この状態は、拘束の効果を与えている相手との戦闘が終了するか、集中して解除するまで続く。なお、この効果は集中判定を『体力』で行なってもよい。

●**行動不能**：傷つき、動けない状態。HPが0になると魔族は自動的に陥る。最もよく見かけるステータス異常だろう。

この状態に陥った魔族は意識があり会話もできるが、『戦闘』『運動』『調教』『奉仕』『誘惑』判定ができず、呪文も使えない（抵抗は可能）。自慰をして己を回復させることも不可能となる。『奉仕』やHP回復の魔法をかけてもらってHPが1以上となることでのみ回復する。HPが0なら自動的に陥ってしまうので、集中しても意味はない。

●**妊娠**：腹の中に子を孕んだ状態。魔族同士で合意の元、子を為した魔族が陥る（魔族は性別を問わず妊娠できる）。

全ての能力値が-1される。この状態は妊娠中から出産後一週間の間続く（詳しくは第六章を参照）。子を産むまで回復する手段は全くない。

●**奴隷**：自主性を失い、他者にされるがままの状態。PPを0とされた際に陥る。

奴隷である間は、主（PPを0にした相手）に直接不利益となる行動は一切取れなくなる。PPが0のままなら、主が望めば簡単に持主を変えさせられることとなるが、それも抵抗できない。主が『死亡』するか『奴隷』となった際にのみこの状態は回復する。また階級が己より低い魔族にPPを0にされたなら、PPが回復した時点でこのステータスは解除される。特定の主がいる限り、集中してもこのステータス異常は回復しない。

●**死亡**：ゲームオーバー。光属性のダメージでHPが0となったならこの状態となる。このステータス異常は何をしても回復しない。PCは消滅する。

<奇襲>

戦闘において奇襲は常に勝利の鍵である。

奇襲を行なうには、運動によってまず成功値を求めなくてはならない。その後、敵側全員の情報と対抗判定し（つまり多数いればいるほど奇襲は受けない）、その上で最も高い成功値以上を襲撃者が出していれば、奇襲を行なうことができる。奇襲が成功したなら、キャラクターは1ターンだけ一方的に行動ができる。この際、奇襲を受けた側は回避や抵抗において全て-3のペナルティを受けることとなる。

能力で勝る相手に勝ちたいなら、是が非でも奇襲で相手に先制の一撃を加えたいものだ（それで倒せたなら最高だ）。

魔界で奇襲が卑怯とそしられることなどない。存分に有利さを追求し戦おう。

<飛行移動>

魔族はアイテムや呪文の力を借りて空を飛べることもある。

また天使やモンスターにも空を飛べるものは多いだろう。

相手が空を飛ぶ場合、同様に空を飛ぶことができない限り、追跡できない。相手が一言逃げると言え逃げられてしまうことだろう。また、『陵辱』を行なうなら、体力に加え運動判定でも勝利しなければ調教は行なえない（飛行移動している者は地上の者を通常通り陵辱できる）。



メルシナ先生の授業(その4)



メルシナ：ん、戦闘か。わたしは、あまり好きではないが。(す、とフィリスの手を挟んでいた脚を解き、離れ立ち上がりて)

フィリス：え……？(メルシナの蜜に濡れた指を呆然と見て)

メルシナ：どうした？ 今は戦闘についての講義中だ。かかって来い。お前の方が運動は高いし、この状況で奇襲もあるまい。

フィリス：え？ で、でもその先生、ぼくより戦闘とか運動低いんじゃない……。

メルシナ：そうだな。だがそれがどうした？ 戦闘は能力値でするものではないぞ。

フィリス：は、はあ……じゃあ、攻撃しちゃったりしてもいいんでしょうか？ 後で怒ったりしない、ですよ？

メルシナ：わたしはそんな度量の狭い人間、いや魔族ではない。わたしを倒せば次章では調教もさせてやる。かかって来い。(招くように手を差し出し)

フィリス：じゃ、じゃあぼくは運動6、先生は5だから、ぼくから攻撃しますっ！

メルシナ：ああ、では戦闘判定してみたまえ。

フィリス：(コロコロ) 2・2で戦闘6だから2成功です！

メルシナ：ふむ。それをわたしが回避する。運動で2成功以上出せばダメージを受けないわけだが。出目は7。失敗だな。(淡々と)

フィリス：え！？ えと、あの、それじゃ、属性両手武器で12+6(戦闘)……

火属性の18ダメージです。

メルシナ：わたしの装甲は魔娼着の3点のみだ。特に火に対する抵抗があるわけでもない。ははは、非戦闘タイプはやはり弱いな。HPに15ダメージも受けてしまったぞ。体力は30だから残り15点、もう一撃でダウンだな。(冷たい笑みを浮かべて)

フィリス：あ、あのお、ほ、ホントに怒ってないんですよ？

メルシナ：ハハハ、怒るわけがないだろう。それにしてもフィリスは強いな。クリティカルが出れば36ダメージじゃないか。(冷たく)

フィリス：あ、あの、先生の行動の番ですけど……。(おどおど)

メルシナ：ん？ ああ、そうか。わたしの番か。わたしの武器は『魔道杖』だから。攻撃してもフィリスの装甲にたいしたダメージを与えることはできない。命中させる自信もないしな。(メルシナの戦闘は5、フィリスの回避は6)

フィリス：じゃ、じゃあ、逃げるんでしょうか？(安堵混じりに)

メルシナ：おや、バカを言うてはいけないな。まだ説明すべきルールはある。わたしの行動は次の解説で決めようじゃないか。

フィリス：……………あ、あのお、次のルールって。

メルシナ：『調教と奉仕』だ。楽しみだろう？

フィリス：や、やっぱり……(哀)

プレイヤー
ルール
戦闘

調教と奉仕

プレイヤールール

絶対隷奴
Zettai Rēnyaku

< 愛 と 欲 望 と 快 楽 の 扉 >

いよいよこの『絶対隷奴』の真骨頂を説明する章へとやって来た。

これを見て眉をひそめたり、失笑しか出て来ないならこんなルールは必要あるまい。焼くなり売るなりしてしまうといい。

だが、心動かされたり、下劣な笑みが漏れたなら、読んでおきたまえ。

このシステムでは性的描写についての補助ルールなどなきに等しい。全てはGMとPLの度胸と個性にかかっている。まだ心の準備ができていないなら、もう一度、第0章を読むことだ。このシステムの主旨がどこにあるか、よくよく考え、理解し、納得してから読み進めてくれたまえ。

< エロール! >

以後のルールは所詮、今までと同じ対抗判定の集まりにすぎない。

しかし違うものが一つある。それが『エロール』だ。

つまりエロスのロールプレイ。淫らで艶やかで官能的演出、セリフ、描写。

それによってこれから行なう判定は全てボーナスを得ることができるのだ。それは具体的にあったり淫らであったりすることで、なお高いボーナスとなる。もっともあまりにワンパターンだったり、空ろな描写ならGMはそうしたものを与えなくてもいい。

どのように何をしたかとも言わず、判定だけするようなキャラクターは能力値を一時的に-2し、その愚行を教えてやるべきだろう。もちろん、GMも当然ながら描写しなくてはならない。自ら手本を見せられないなら、せめてペナルティを受けて見せたまえ。

GMがPLに求めるエロールの基準は以下の通りだ。なお、以下のボーナスは重複する。淫らに淫らに、言の葉を紡ごう。そうすれば最大+5のボーナスを得ることができるのだ。

また馴れたGMなら杓子定規に下の規範に従わず、PLの演出を自分なりに評価してもいい。すばらしい描写には+1以上のボーナスを与えてしまってもいいし、必ずしも+5を上限とする義務はない。

エロール描写とボーナス

能力値-2：何も描写せず、使う能力値と行動選択のみ

能力値±0：何をどうするか、行動内容のみでも宣言（胸を揉む、秘所を舐める、菊座に挿入する、など）

能力値+1：

- 何をどうするか、具体的に詳しく宣言（擬音や細かな部位それぞれへの行動を宣言すると効果的）
- 淫らな言葉を相手にかける（内容について自らきちんと口に出してキャラクターの口調で言うこと）
- 道具やポーズなどをきちんと描写する（体勢や使っている道具などについて細かく描写する）
- 心情表現を巧みに行なう（毎回同じ表現ならボーナスを与える必要はない）
- 弱点を集中的に攻める（基本的にGMやPLが認めるなら弱点となる）

< 誘惑の方法 >

その気のない相手を色事に誘うには相応の手段が必要だ。魔法やアイテムで発情させてもいいが、魔族なら誰しも魅了の力を持っているはず。さして手ごわくもない相手なら己の魅力で誘い込もう。

誘惑は視界内にいて、こちらに気付いている相手にのみ仕掛けることができる。誘惑は文字通り『誘惑』の能力値で判定する。誘惑された者は、自尊で対抗判定し、誘惑の成功値に勝利しなくては誘惑の成功値に等しい強度で『魅了』されてしまう。『魅了』のステータス異常につ



いては第五章を参照せよ。

魅了に成功すれば相手と床を共にするのはたやすい。自由に行為に及びたまえ。

<陵辱の方法>

心が強く、なかなか誘惑に乗ってくれない相手もいるだろう。あるいはPLやGMが、誘惑は不得手だとか、無理矢理の行為を好むかもしれない。そんな時には、力づくでも相手を調教することはできる。それが陵辱という手段だ。レイプとも言う。

陵辱は視界内の望む相手に行なえる。向こうがこちらに気付いていようといまいとかまわない。陵辱は体力の対抗判定だ。勝利すれば陵辱者はそのまま同じ行動の内に相手を調教できる。もちろん、調教を終えるか敗北するまで毎ターンに抵抗する相手と体力対抗判定をし、勝利し続けなくてはならない。

陵辱は常にその場で行なわれる。魔都の人通りの真ん中などでそれをするのは少々難しいだろう（その都の風土にもよるが）。

<調教の方法>

調教は戦闘や魔力と同じかそれ以上に重要な能力値だ。PPにダメージを与える最も簡単な手段が調教である。調教は戦闘と同様に処理するが、相手の自尊と対抗判定することになる。

つまり、調教者の『調教』対抵抗者の『自尊』だ。もちろん、この際にエロールやアイテム・魔法で可能な限りのボーナスを得ておくべきだ。なぜなら相手に与えるPPダメージは調教判定の際の調教とそのボーナスの合計に等しいからである。

PPダメージを軽減できる防具や魔法は基本的にない。自尊での対抗判定に失敗したならそのままダメージとして適応される。

とにかく調教においてはエロールが最も必要な鍵であることを覚えておくべきだ。

<奴隷化>

調教により、PPが0となった者は嗜れて奴隷となる。

ただし、これは魔族や人間においてであり、少し注意事項のある存在もある。以下の二つの存在を調教する際は気をつけることだ。

●モンスター

モンスターのPPはHPを兼ねている。つまりPPへのダメージはHPに与えられているということだ。よって注意しなければ、死なない程度に攻撃したつもりでも死なせてしまった

り、最初から調教しようとする膨大なPPを持っていたりする。理想的な戦術は適度に痛めつけた上での調教だ。残りHPとモンスターの状態をGMによく聞きつつ、適度に攻撃してから調教しよう。PPダメージでとどめを刺せば、そのモンスターを奴隷にすることができる。

●天使

魔族や人間と本質的には変わらないのだが、天使はPPが0になっても奴隷化しない。もちろん攻撃や積極的行動はできず囚われの身となるのだが、言葉や態度での拒否はする。奉仕をさせることもできない。もちろんそれでも、魔族は天使を蹂躪し陵辱する、という快楽を得ることはできるし、何より高く売れる。他の魔族に自慢することもできるだろう。

もっとも、PPを0にした天使にさらにPP最大値と同じだけのPPダメージを与える調教をすれば話は別だ。天使は墮落し『墮天使』という魔族となる。それに成功すれば墮天使となったその天使を、魔族奴隷として得ることができるだろう。もっともそうなのは魅力がない、という意見も多いのだが……。

<奉仕の方法>

第二章で述べた通り、魔族にとって眠りは必ずしも必要でなく、食べることもまた然りだ。魔族の回復手段はその退魔性にふさわしく、奴隷や仲間から淫らな奉仕を受けることにある。もちろん自らが奴隷となった際には、主人にそれをする必要もあるだろう。

奉仕は基本的に合意の上で行なわれる。もちろん、不意打ちで行なってもよいが、される側に受け入れる意志がないなら無効だ。奉仕もやはり、奉仕の能力値によって判定される。抵抗されることはない（されたらそもそも無効だ）ので、ただ成功すればそれでよい。その代わり成功値がものを言うので、やはり描写は行い、ボーナスを得ておいた方がいいだろう。

奉仕判定時の奉仕の数値（ボーナスを加えた分）と成功値を足した値を、奉仕された者はHP・MP・PPに自由に割り振って回復させてよい。

なお、マナーの問題であるがGMへの負担などから考えてPCが複数いる際はPC同士で奉仕し合うことを勧める。奴隷などを使用するのはPL一人でセッションをする際に行なえばよいし、他のPCに暇な時間を作ることになってしまう。また奉仕し合うことこそが最も短時間での回復となることを知っておくべきだろう。

調教と奉仕 プレイヤールール

<自慰>

当然のことだが、魔族の全てが奴隷を持つわけではない。

奴隷を持たない魔族は己で己を慰めるしかない。少々虚しさが伴うが、大多数の魔人はそうして己の劣情を慰めているのである。自慰を行なう場合は、自身に対して奉仕を行なうものとして処理する。ただし、回復する点数は奉仕の場合の半分（切り捨て）となってしまう。

<クリティカルとファンブル>

色事におけるクリティカルとファンブルは戦闘におけるそれと同様に処理する。

ただし、奉仕におけるファンブルは回復として扱い、『奉仕＋ボーナス』分のPPダメージを奉仕相手に与えることとなる。



メルシナ先生の授業(その5)



メルシナ：さてと。さっきの続きだ。先制攻撃でいきなり18点ものダメージを与えて来るとはな、少年。(冷たい笑顔)

フィリス：お、怒らないって言ったじゃないですかー！(涙目)

メルシナ：いやいや。怒ってなどいないとも。次はわたしの行動だな。わたしとしては、もう一撃HPにダメージを受けてはかなわない。少年を『誘惑』させてもらおうでしょうか。(つ、とフィリスに近づき)

フィリス：え？

メルシナ：なあ、少年よ。わたしの蜜に濡れた指で剣を振り回すのはやめてくれないか？ その代わり、少年自身の矛でならば幾度なりとも、何処なりとも貫かれよう。どの孔なりとも使ってくれてかまわない。(ぴたりとフィリスを背後から抱きしめて、耳元に甘く息を吐きかけ)

フィリス：やつ、あう、せ、先生っ！(あたふたと)

メルシナ：先生、ではない。これからフィリスの肉奴隷になる女だ。メルシナでかまわないぞ？(耳元で初めて名を囁きつつ胸を押し付け、体を擦りつける)

フィリス：えっ！？ ええっ！？(動転中)

メルシナ：では、誘惑判定だ。わたし自身の誘惑は8、『魔媚着』+2になって10。そして、エロールによるボーナ

スは、『具体的に説明』して+1、『淫らな言葉』を言って+1、『ポーズを描写』して+1。すべて合計すると13となるな。(コロコロ)ふむ、出目は5・6……成功値8ということだ。(フィリスの背にくっついたまま)

フィリス：あ、あのお。すごくイヤな予感があるんですけど……ぼくはどの能力で対抗を？(汗)

メルシナ：おや？ いけないな、予習くらいしておきたまえ。当然、自尊で抵抗するのだ。

フィリス：ぼく、自尊5なんですけど……。

メルシナ：クリティカルすれば成功だ。何も問題はない。

フィリス：……………ううっ(コロコロ)6・2……判定値2で3成功です。(半泣)

メルシナ：ほう！ この苦境でそれだけの成功をするとは、たいしたものだ。まあ、わたしの成功値8の前には何の役にも立たないのだがな。

フィリス：ううっ、ううっ、ひっ、ひどっ、ひどいっ。(涙をこぼして)

メルシナ：それでは少年はステータス異常『魅了』になったわけだ。調教か奉仕か誘惑か陵辱しかできないな。(べろ、とフィリスの頬を舐めて)次のターンだぞ、フィリス。行動をしたまえ。

フィリス：うっ……せっ、先生を『調教』

しますっ！

メルシナ：ははは、本当にルールを読まないのだな、少年は。『魅了』もされていないわたしを、いきなり『調教』はできないぞ？

フィリス：えっ？ だって先生さっき、ぼくの奴隷になるって……。

メルシナ：あれは方便だ。まあ調教して一度行動を無駄にする気なら、調教される演技くらいはしてやるぞ？

フィリス：ひ、ひどいっ！

メルシナ：魔族だからな。それに、お前が勝手に調教のエロルをしてからこんなことを言わない分、親切にしているのだが？

フィリス：く……ううっ。じゃ、じゃあ先生に向き直って押し倒して、『陵辱』しちゃいますっ！ とりあえずは体力の対抗判定ですっ！ 3成功っ！

メルシナ：ふふん、こわいもの知らずな少年だな。ふむ、こちらは判定失敗。押し倒されたぞ。(床の上でフィリスにのしかかられつつ)

フィリス：じゃ、じゃあっ、先生のおそこっ、さ、さっき濡れてたから……もう挿入しちゃいますっ！

メルシナ：む。性急だな。まあいい。それで？

フィリス：え？ ええっと……それはその、先生のこと犯すんですっ！

メルシナ：ふん、描写はそこまでか。それではペナルティをなくすのがせいぜいだな。調教で判定してみろ。わたしも自尊でそのまま判定しよう。

フィリス：え？ あっ……うう、そんな……だってっ！ 1成功です。

メルシナ：せっかく見本を見せてやったというのに。わたしは2成功。対抗判定で勝利したのだから、PPにダメージは受けないぞ。こちらの番だな。(腰を打ちつけて犯してくるフィリスの髪を撫でて)

フィリス：そっ、そんなあ……んんっ、うっ、ああんんっ！

メルシナ：まったく。せっかくわたしが肉奴隷になってやると言ったのに。甘えてばかりだな、少年。んっ、はっ、んうっ(菊座に力を込めて、膣内のフィリスのものをきゅっ、きゅっ、と締め付けてやって)

フィリス：きゃうううっ！ そんなのダメえっ！

メルシナ：結局、んっ、魔族にもそれぞれ分があるということだな。愛らしいお

前が、わたしに積極的に奉仕でもっ、してくれば、はあ、優しくしようかとも考えたがっ。んっ、この調子では相当にきつく仕置きして欲しいようだなっ？(フィリスの尻に手を這わせ、己の蜜液を絡めた指で菊座をつついて)

フィリス：せ、先生やめてっ！ ゆっ、許してくださいっ、ほっ、奉仕しますっ、しますからあっ！(必死で叫んで)

メルシナ：くっ、そうやって哀願する様子は本当に愛らしいぞ、少年。くっ、んっ、だがあんな、おざなりな攻めで犯されてはなっ。少年っ、お前にも犯される快感というものを教えておいてやろう。わたしは本当に、犯されるのも嫌いではないのっ、だぞっ！(ぐりいいいっ、とその菊座に指を2本挿入して)

フィリス：きひいいいいいいいっ！(絶叫)

メルシナ：さて、アナルは弱点だったようだな。さっきと同じボーナスをもらいにさらに+1を加えて調教+4だ。調教は7だから11、と。(コロコロ) おお！ 見ろ少年、6ゾロが出たぞ！クリティカルだ！ DP+4だぞ！

フィリス：えっ？ ええっ！ ぼくは、また自尊なんですよねっ！？

メルシナ：そうだと。何、そちらがクリティカルさえ出せばもう一度振りなおしだ。モンスター相手でもないのだからそれで万事解決だとも。

フィリス：うっ、ううっ……そんなの出るわけ……(コロコロ)……出ないです。

メルシナ：そうかそうか。では残念だな。(目で笑いつつ同情する口調で) 先ほど、お前にかけた呪文『センシブル』のせいで調教では成功値もそのままPPダメージとなる。クリティカルは判定値0とするので、11成功ということだな。そして11+11で22。クリティカルでそのさらに倍だから44ダメージか！ 素晴らしい！

フィリス：すばらしくないですよっ！ PPが0になってお釣りが来ますよっ！

メルシナ：何を言う。たいていの魔族やモンスターが一撃で昇天するような快楽をくれてやったのだ。感謝したまえ、少年。ふふ、それに、わたしの中はお前の精でたっぷり満たしているのだぞ？(膣口からフィリスの精液を逆流させこぼしつつ)

フィリス：あ……あうう……。 (赤面)

メルシナ：さて、これで少年はわたしの奴隷だ。(べろり、とフィリスの顔を犬の

プレイヤー
調教と奉仕
ルール

調教と奉仕
プレイヤールール

ように舐めて) わたしはまだ気を遣っていないからな。今度は調教ではなく奉仕だ。奴隷らしく誠意を込めて腰を打ちつけて来い。(脚をフィリスの細い腰に絡めて)

フィリス: くっ、くうんっ (意識してしまつとまた膣内でペニスが硬くなってしまつて)

メルシナ: よしよし、いい子だ。ちゃんとすれば、わたしもこの蜜壺で奉仕してPPを回復させてやる。奉仕に励め。(幼い鼻梁を甘噛みしながら)

フィリス: んあっ、あんっ、せ、先生っ、どうして顔舐めるんですかあっ! (弱々しく腰を打ちつけ始めながら)

メルシナ: んっ、んんっ、はあ、うん? ふふふっ、気にするな、っあはっ、わたしは少年の顔を舐めるのが好きなのだよ、うっ、んんっ (甘い声でフィリスの顔をひたすらしゃぶるように舐め回し、腰を揺すって)

フィリス: あっ、はっ、せっ、先生いっ、あんまり動かさないでくださいっ! まっ、また出ちゃいますうっ! (発情しきった顔で懸命に腰を使つて)

メルシナ: か、かまわないぞっ、出してもっ、またそのまっ、三回目をしてもらっただけっ、だから、なっ! (きつくフィリスを包み込むように抱きしめて)

フィリス: んうっ! あっ、出ちゃっ、出ちゃううううっ! (メルシナの中に激しく二度目の射精をして)

メルシナ: くっ、ふ、ま、また出したのかっ!

まあいいっ、奉仕を振り合おう。弱点を攻めたわけではないからボーナスは+3だ。(コロコロ) こちらは6+3で奉仕9、成功値は4だ。奉仕では特に呪文の補佐がなくとも成功値を足すことができるからな、9+4で少年は13点回復だ。もしHPやMPが減っているならPPでなくそちらにも振り分けて回復してかまわん。

フィリス: はあはあ……あつ、ハイ。ぼ、ぼくは奉仕9+3で12の……4で8成功。20点回復です。

メルシナ: ほう、さすがだな。わたしのHPは全快、『センシブル』に支払ったコストもかなり戻って来た。

フィリス: あ、ハイ……でもその、ぼく、まだ……。 (もじもじ)

メルシナ: わたしもまだ、MPの減少がすべて帳消しになったわけではない。もう一度くらい出せるだろう? それとももっと違うことをしてみるか? ん? (髪をなで、きゅっ、と膣口を締め付けて)

フィリス: んあっ! じゃ、じゃあこのまま……あの…… (おずおず)

メルシナ: ふふ、いいだろう。わたしは奴隷には優しいのだよ。あふ、っ、んあ (フィリスに再び膣内を掻き混ぜられて、喘ぎ始め)



DPの使用と成長

プレイヤーール 絶対隷奴

< D P と は >

DP、すなわちダークパワーはキャラクターの抱える闇の力、それまでの所業によって魔界の底から得た暗黒の祝福である。

セッションをすると何点かのDPが得られるはずだ（運悪く得られないこともありえなくはないが）。

DPは消費することで絶対隷奴のキャラクターは成長したり、アイテムや呪文を得たり、また戦闘中において多少なりとも有利な効果を得ることができる。DPによる効果はGMに対するPLの武器だ。使いどころを見定めて、効果的に使用することを心がけよう。

<DPの獲得>

各章でも述べてきたことではあるが、ここでもう一度、どういった際にDPが得られるのかを記しておく。

- 判定で6の目を出した際に**1DP**
（クリティカルの際は別）
- 判定でクリティカル（6ゾロ）を出した際は**4DP**
- 戦闘終了時、『死亡』『戦闘不能』にした敵の★の数と同じだけのDP（ただしその敵と戦闘したPC全員で分配）
- 戦闘終了時、『奴隷』にした敵の★の数の**5倍のDP**（ただし調教したPC全員で分配）
- セッション中、所有している魔族奴隷の★効果により、★1つ消費につき**1DP**



<DPの使用>

いよいよ、具体的なDPの使用方法だ。

DPは永久的に消耗することで以下の効果を、セッション中の望むタイミングで発動させることができる。

もちろん、セッションの始まる前や終了後に発動させたとしてもGMの立会いの元でならかまわない。『絶対隷奴』において成長とはDPによるもののみである（アイテムや呪文が増えることを除けば）。

- 2P**：PPを1点回復させる
- 5P**：HPかMPを10点回復させる
- 5P**：判定を一回振りなおす
- 7P**：ランダムでコモンアイテム・呪文を得る
- 15P**：任意でコモンアイテム・呪文を得る
- 20P**：任意の能力値を1上昇させる

<魔族の階級>

初期は魔人のPCだが、何度かセッションをこなして、うまくDPを稼ぎ、能力値を上昇させることで、上の階級に至ることも夢ではない。魔人などは魔族の中では下の階級にすぎないのだ。魔界では上には上がある。全ての魔族を束ねる大魔王を目指して頑張ってください。

魔 族 の 階 級

● 魔 人 (★)

条件：6以上の能力値が3種類以上ある

特典：特になし

強さ：初期状態、人間で言うとすでに英雄クラス

● 上 級 魔 人 (★ ★)

条件：魔人の条件を満たした上で8以上の能力値が2種類ある

特典：魔族特性の一つを選び追加で得る、ただし上級魔人の条件を破るものは選べない（第一章参照）

強さ：英雄が複数人数でパーティ組んで勝てるくらい

● 魔 将 (★ ★ ★)

条件：8以上の能力値が4種類以上ある

特典：魔王特性の一つを選び、増やしてよい（上級ルール）

領地を所有し、統治することができる（上級ルール）

強さ：小さな人間の国なら滅ぼせるくらい

● 大 魔 将 (★ ★ ★ ★)

条件：魔将の条件を満たした上で10以上の能力値が2種類以上ある

魔将を奴隷に持っている

特典：魔族特性の一つを選び追加で得る、ただし大魔将の条件を破るものは選べない（第一章参照）

人間界への門を作り、奴隷を連れて行き来できる（上級ルール）

強さ：人間の国一つならかなりの大国でも滅ぼせるくらい

● 魔 王 (★ ★ ★ ★ ★)

条件：10以上の能力値が4種類以上ある

6未満の能力値が一つもない

特典：魔王特性の一つを選び、増やしてよい（上級ルール）

強さ：人間界一つを滅ぼせるくらい

● 魔 界 王 (★ ★ ★ ★ ★ ★)

条件：すでにいる魔界王を倒し『死亡』か『奴隷』にする

魔王2人を奴隷に持っている

特典：魔王特性の一つを選び、増やしてよい（上級ルール）

人間界への門を作り、己の小魔界の住人を連れて行き来できる（上級ルール）

強さ：人間界複数を滅ぼし支配できるくらい

追記：魔界王は自らが支配している魔界の名に王の一文字を加えて名乗る（例：疫病王、淫魔王）

● 大 魔 王 (★ ★ ★ ★ ★ ★ ★)

条件：異なる魔界の元魔界王6人を奴隷としている

魔界6つの魔界王を兼任している

特典：魔王特性の一つを選び、増やしてよい（上級ルール）

視界内の全ての魔族を奴隷として扱ってよい

全ての分裂した小魔界が一つの魔界に統一される

強さ：天界に攻め込んで対等に戦えるくらい





メルシナ先生の授業(その6)



メルシナ：さて、ではいろいろやってDPも溜まったことだし、成長でもしましょう。

フィリス：ほとんどはエッチなことばかりじゃないですか……でも、DPって成長に使うものだったんですか？

メルシナ：そのための『絶対隷奴』だからな。ちなみにDPは成長の他にも回復、アイテム補充、サイコロの振り直しなどに使える。

フィリス：は、はあ……。えーとぼくは12点溜まってますけど。

メルシナ：ふむ、わたしは22点だ。とりあえず使い方を見てすることを決めるといい。

フィリス：(しばらく表を見て) えっと、あの。もうちょっと溜めて能力値+1します。

メルシナ：そうだな。それもいいだろう。この効果はセッション中でも使えるのだし、途中どうしてもサイコロを振り

なおしたいこともあるだろう。温存しておけばいい。セッション終了時に使わなくてはならないというルールはないのだからな。

フィリス：ハイ。

メルシナ：さて、わたしの方は少年を調教して5点もらったおかげで、もう22点だ。『調教』を1上昇させよう。20点使って残り2点になるが、な。

フィリス：はうう、調教に成功するかしないかで差ができるんですね……。

メルシナ：その通りだ。主は主らしく、奴隷は奴隷らしく弱くなっていく。それが魔界の仕組みと言うものだ。まあ少年も次回に期待したまえ。うまくタイミングをついて動けば、わたしを逆に奴隷にできるかもしれないからな。楽しみにしているぞ。

フィリス：は、はい……。 (うなだれつつ)



奴隷

プレイヤールール

絶対奴隷
Absolute Slavery

< 使 い 使 わ れ >

魔族は皆、支配者にして奴隷だ。

勝って調教し奉仕させ、負けて調教され奉仕させられる。永劫に近い年月をそうして生きている。主が一人奴隷になれば、その奴隷らは解放される。そしてまたその主が倒され調教されて……魔族の日々はその繰り返しだ。忘れてはならない。このゲームは奴隷になったからと言って終了するわけではないのだ。奴隷になれば奴隷の日々が始まる。それもまた楽しむのが魔族というものなのだ。

< 奴隷になる >

DPという特典を持つとはいえ、圧倒的な戦力差、致命的な出目、あるいはPLの希望によってPCが奴隷に身を落とすこともあるだろう。

奴隷になったPCは持っていた奴隷全てを失い、解放しなくてはならない。また所有していたアンコモン・レアのアイテムと呪文を全て主に捧げなくてはならない。その他のことについては第五章のステータス異常『奴隷』を見よ。

< 奴隷をやめる >

主の魔族が『死亡』もしくは『奴隷』になった瞬間、あるいは主自身が認めた際に、奴隷達は解放される。

解放された奴隷はHP・MP・PP全てが全快状態となる。

こうした全快状態の元奴隷たちは、主の状況を見捨てて無事に逃げてよい。もちろん、奴隷自身が望むならさらに主に付き従ったり、不利な状況に身を投じてよい。

< 魔族奴隷の特典 >

魔族を奴隷にするにあたっては、階級による厳しい制限がある。それは格上を格下が奴隷にすることはできない、ということ。そして、得られる魔族奴隷の数は主の★の数に等しい、ということである。

例えば、魔将(★★★)は魔人～魔将の奴隷を3体所有できる(魔人が3体でも魔将が3体でもよい)。

魔族奴隷は持っているだけで主の闇の力を高めてくれる。

魔族奴隷はそれぞれが第七章に書かれたその階級の○内に等しい★を持っている。★はダークスターと呼ばれ、闇の力の結晶だ。主は一回のセッションにつき、所有する奴隷のダークスターの数に等しい回数だけ、それを使うことができる。ダークスター1つを使用することで主は以下の効果を得ることができる。つまり、階級の高い魔族奴隷を何人も持っていればそれだけこの効果を得られるということだ。

- 判定の出目1つを6にする(この出目6でDPは得られない)
- DP1点を得る

ダークスターは強力な効果を発揮する。上手く使いこなしていけば、次々と新しい奴隷を獲得し、能力値を伸ばし階級を高めていくことができるだろう。

なお、魔族奴隷は上級ルールを使わない限り、戦闘などに参加できない(逆に言えばPCは奴隷になっても主に服従していれば任意に行動してよい)。ロールプレイにおいてもGMの負担にならない範囲で使用する。例えば敵NPCと魔族奴隷NPCの会話などをPLはさせるべきでない。

< 天使奴隷の特典 >

天使の奴隷は天使のままにいる限り、単なる反抗的な存在にすぎず、奉仕さえしない(何せ奴隷化しないのだから)。

だが、天使を辱め汚すことは魔族としての大



きな力を与えることとなる。天使奴隷は陵辱されるごとに魔族の主に調教値と同じだけの奉仕をしたものと扱われる。つまり、与えたPPダメージ分、こちらは回復させてもらうことができるということだ。なお、こうして回復のために陵辱した際、天使奴隷自身はPPダメージを受けない。

このため、加虐嗜好の魔族は墮落していない天使奴隷を好んで飼い、陵辱することで奉仕を受けようとするのである。

天使奴隷は階級や人数に制限はない。一介の魔人であろうと調教に成功さえすればいくらでも高位の天使奴隷を獲得してかまわない。

<人間奴隷の特典>

人間の奴隷はこれといって役に立たない。

ただし殺せば1ソウルかそれ以上のソウルとなる。人間を殺した際に得られるソウルは<その人間のもっとも高い能力値-1>である。

選ばれた勇者や聖職者ならばかなりのソウルとなるだろう。魔界では人間奴隷は基本的に弄び虐げる対象である。中には彼らに情愛を傾ける者もいるが、かなりの変わり者のみがすることだ。

<怪物奴隷の特典>

モンスターの奴隷はピンからキリまでだ。オークの奴隷は人間奴隷に毛が生えた程度のものだし、デュラハンを奴隷にできればかなりの戦力となるだろう。それぞれのモンスターの性質をよく理解し、奴隷とするに足るモンスターを見極めることが重要だ。

モンスターの奴隷は上級ルールにおいて様々な使用方法がある。もちろん、キミが一人で冒険をしているのなら奉仕してもらうために使ってもいい。様々なモンスターをコレクションしてみるのも一興だろう。

<奴隷売買>

奴隷はソウルによって売り買いすることもできる。ただし、その価格は必ずしも能力によるとは限らない。その時その時の需要や相場、また付随価値や損傷などもある。その価格の決定についてはGMルールに記載する。PLがするべきはGMの決定した価格について文句を言わず受け入れることのみである（もちろんPLがうまく交渉したり宣伝したりしたなら、GMはそれを無駄にしてはならない）。

売買について一応の目安が欲しければGMルールを参照せよ。



G M レ ル

Game Master's Section



GMとは

GMルール

絶対隷奴
Zettai Rikusu

とりあえず最初にも言ったことを繰り返そう。

このシステムでGMをする（のであろう）キミにだ。

相手の嗜好を尊重し、互いに譲り合うことを忘れてはならない。『性』というテーマは各個人の倫理・嗜好が大きく関わるものだ。このシステムでセッションすることはある種の猥談であり、トリップだ。お互いの性向を、ある程度は知り合った関係であることをお勧めする。一度限りの縁やコンベンションなどで行なうなら、十分に気をつけておかななくてはならない。

GMはセッションの審判であり司会であり、NPCの中の人であり、シナリオの準備をする立場だ。

審判とは適切なルール運営をすること（特に判定の目標成功値の設定など）。なるべく私見をまじえず、可能な限り客観的に見据えて判断する力が必要だ……といってもまあ構えることはない。重要なのは変にひいきしたり、不可能に近い状況を頻繁に持ち出さないことだ。決めあぐねたなら目標成功値は2（もしキミが辛いGMなら3）で、とか言っておけばいい。

司会やNPCについては、冒頭のリプレイを見ればわかるだろう。周囲の状況や現状を説明してやったり、NPC（冒頭のリプレイだとマイコニドとかマリリスだな）の口調で会話したりするのだ。むしろ、PLのしてくる攻めやら希望するプレイに柔軟に応えられるかどうかが重要だろう。何せプレイヤーとは、このシステムではいろんな意味で『プレイする人』だからな。

シナリオの準備……実はこれが一番面倒だ。PLによっては、後から文句を言うやつもいるからな。だから、初めてこのゲームをするPLにGMをするなら（もちろんGMも初めてならなおさら）、なるべくソフトなシナリオの方がいい。と言っても、難易度とか敵の強さがソフト……ということではない。予想されるエロールがソフトということだ。少なくとも初心者相手に、ボスに『ボトムエラー』の呪文を唱えさせたり、『ヘルハウンド』をぶつけるのはやめた方がいい。もちろん個人的関係もあるだろうから、そういうことを好む相手とわかっていれば、いくらでも使ってかまわないが。

とりあえず、GMがすることは以上とっていい。後は、PLが楽しめて自分も楽しめるように随時努力していけばいいのだ。楽しむためには、ルールなんていくら破ってもかまわないものなのだから。

ところで実はこのゲーム、必ずしもGMは必要ない。短時間で楽しむなら、いなくても遊ぶことはできる。

GMをしてまでやりたくない……という人もいることだろう。そうした際に、次項の遊び方を試してみたまえ。遊びなれた身にはもの足りないかもしれないが、本来GMがすることに比べればずっと軽減されたことだ。もっとも、それは何度もできる楽しみ方ではない。あくまで息抜きにすぎないし、多少なりとも話を膨らませようとしていけばGMの存在が必要になってくることだろう。

その時には改めて、GMという役割に挑戦して欲しい。



対戦

GMルール

絶対隷奴
Zettai Rēnyaku

GM対戦
ルール

通常、TRPGと言えばPLがいてGMがいるものと相場が決まっている。GMをゲームマスターと呼ばないゲームは幾つかあるが、GMに当たる存在がないというゲームは……ないこともないだろうが……まあ、あまり一般的ではない。

この『絶対隷奴』でもやはりGMはいる。

だが、軽く遊びたい時や、どちらもGMという立場をこなしたくないこともあるだろう。

そうした際にはPLのみでセッションすることをお勧めする。

最初に、この方式で遊ぶ際にはPLは2人だけだ。

お互いの了承さえあるなら、使うキャラクターの階級なども好きにするといい。

使用するルールは限られている。

まず、PLそれぞれがキャラクターを作る（時間がなければサンプル魔族から選ぶ）。

出会った場所だけ1d6を振って決める。

出会う場所表

106

ダイス 結果

●	地下迷宮の奥
●●	古城の王座
●●●	森の奥にある泉
●●●●	荒野にある古い館
●●●●●	魔都の路地裏
●●●●●●	魔都の闘技場

その場所で二人は出会う。つまりそこが二人の戦闘ステージということだ。

この際に、先に自分のキャラクターを製作し終えたPL（もちろん名前・性別・年齢も含めて）は、その土地に最初からいた魔族としてロールプレイしてもよい。そのPCは土地の主だったということだ。

すでに二人の魔族は臨戦体勢になっている。

お互いに相手を奴隷にしようとしているのだ。動機は単なる欲望でかまわない。二人の魔族は戦闘を始める寸前だ。そこからがセッションとなる。

互いを罵ったり挑発したりするセリフを言い

つつ戦闘を始めよう（それも面倒なら省いてもよい）。

ここからは通常の戦闘と同じだ。『戦闘』に自信があるなら攻撃すればいいし、魔法を放ってもいい、誘惑していきなり調教に持ち込んでも構わない。体力が自慢なら陵辱を仕掛けてもいいだろう。当然、誘惑や調教の判定をする際には詳細なロールプレイを互いにチェックしあわなくてはならない。何のロールプレイもなく相手が性的判定に及ぼうとしたなら、すかさずペナルティを加えてやりたまえ。

エロールによるボーナスは二人で協議して決めるといい。

そうして、結果的に相手のPPを先に0にし、奴隷にした方が勝利する。

HPが0になってもきっちり、調教までするのがポイントだ。

もし、稀に運動値が同じなどの理由で相打ちとなることもある。そんな時はお互いに不貞腐れて別れてもいいし、実力を認め合ってもいい。

もし、さらにその後を望むなら第三者のGMを招くか、どちらか一方がGMとなってセッションをするべきだろう。



セッション

GMルール

絶対隷奴
Zettai Riku

対戦に馴れたなら。もしくはキミがすでにいくつかTRPGを経験しているのなら。GMとしてセッションを始めてみてもいい。

ただし冒頭でも述べたが、絶対隷奴のセッションは基本的にPLが1~2人しかいない。3人以上のPLで遊ぶことは、かなり困難である。これは戦力の問題でもあるし、エロールなどで余計な混乱や退屈を避けるためでもある。キミがセッションを多人数で行なうものという哲学を持っていたとしても、とりあえずは1~2人のPLでセッションして欲しい。

セッションをするなら、GMはシナリオを準備しておくはならない。

これはTRPGにおける最も面倒な作業だが、心配は無用だ。ランダムにシナリオを作成するルールがこのシステムでは用意されている。むしろここで解説を要するのはセッションの流れだ。

基本的にセッションは以下の流れである。これは実際にGMをする際の仕様の内容と思ってもらっていい。

①PLにPCを作らせる

これは重要な作業だ。PLが全員このルールブックを持っているならいいが、持っていないことも十分ありえる。その際、GMはPLが時間をかけすぎず、かつ納得いくキャラクターを作れるよう案内しなくてはならない。もし時間がかかりそうなら、サンプル魔族をそのまま使ってもらってもいいだろう。性別と年齢を適当にいじれば、十分自分なりのキャラクターになるものだ。

②PLに、PCの立場と状況を説明する

続いてPLに、PCが魔族であること、魔界がどんな世界か、どういった状況にいるかということをかいつまんで説明しなくてはならない。ただし、魔界の成り立ちなどまで解説する必要はない。

PCが不死身の悪魔であり、悪魔の世界では勝った者が敗者を性奴隷にできること、そして今PCは●●(セッションの舞台になる地形)の中にいる……といった説明で十分である。ただ、PCが二人いるなら二人の関係を決めさせておくといい。すでに主人と奴隷の関係でもいいし、行きずりの二人かもしれない。血縁関係や恋人などでもいいだろう。

③PCを様々な状況に出会わせ、対応させる

いよいよセッションの本番だ。PLが二人いるなら、なるべく二人に会話させたり、お互い奉仕し合って回復する機会を作りつつ。PLが手持ち無沙汰になった時を見計らって出来事や進行をする(二人でキャラクターとして会話が成り立っているなら、続けさせた方がいい)。PLが一人しかいないなら、GMとPLの対話で進めて行くこと。

また、シナリオ作成ルールではシナリオは『シーン』というもので区切られている。これはシナリオを建物と見た場合の部屋だ。物理的な場所の切れ目でもあるが、同時に物語としてのシナリオの切れ目でもある。基本的にPLの休憩や、やむをえない途中終了などはこのシーンの切れ目で行なうことが好ましい。なお、すでに通過したシーンはトラップや戦闘がない限りシナリオ中に自由に引き来してよい。

④NPCとの会話やエロールを演出する

進行・司会・審判と同じかそれ以上に重要なことがNPCの演出と会話だ。言葉を話せないタイプのモンスターでも状況描写は必要だし、魔族や高知能モンスター相手ならきちんと会話するべきだ。エロールの機会もおおいに増えることだろう。エロールはGMにとって過酷な仕事かもしれないが、このゲームのGMには最も重要な仕事である。

⑤クライマックス

どんなセッションでも山場はある。PCが勝てるという保障はないが負けると決まったわけでもない。負けても魔族たちは死なない。だからこそ、GMは彼らの勝利もしくは敗北を、できる限りの努力で描写してあげて欲しい。PCが敗北してもそれはGMの勝ちではない。GMの勝利はPLの満足を得ることなのだ。

⑥終了

シナリオがキリのいいところまで進んだり、用意していたシーン全てが終わったり、時間が差し迫ったりすればセッションは終了する。どのような終わり方であれ、とりあえずの結末を作ろう。思いつかなければ、『そしてPC(できれば名前で)は次の奴隷を求めその土地を去った』とか『そしてPC(できればこれも名前で)は○○(NPCの名)の奴隷として淫らな奉仕をし続けた』とか『そして戦いはこれからも続くのだった!』とかでもよい。

セッション
GMルール

シナリオ作成

GMルール

絶対隷奴
Zesshite Shinsu

GMルール
シナリオ作成

それではいよいよシナリオ作成のルールに入ろう。実はシナリオ作成は簡単だ。これから書く手順に従うだけでいい。もちろん馴れて来たなら各GMごとにアレンジしていくべきだろう。とりあえず最初はシナリオランク1でシナリオを作成し、セッションしてみることをお勧めしておく。

以下がシナリオの作成方法だ。

①シナリオランク

シナリオのランクを決める。ランクとは難易度のことだ。PLの攻略難易度でもあるし、時間のかかり具合、GMの面倒さでもある。ランクは1〜4までである。シナリオランクは低いほど簡単だ。シナリオのシーン数はシナリオランクに等しい。

②地形決定

以下の地形表を1D6振り、舞台となる地形を決める。

地形の描写に困るようなら、とりあえず『迷宮』としてPCは地下迷宮に迷い込んだことにしてしまえばいいだろう。

地形表		106	
ダイス	結果		
	迷宮		
	沼地		
	森		
	荒野		
	魔都の路地裏		
	城砦		

③妨害決定

シナリオランクに等しい数値分、妨害を決定する。妨害にはモンスターとトラップの二種類がある。モンスターとトラップにそれぞれランクの数値を振り分けること。

まず、1シナリオに登場できるモンスターの種類は最大で3種類。それを超える場合は同じモンスターを複数登場させること。

登場するモンスターについては地形ごとに右ページのモンスター表を振る(1D6)。

右ページに書かれていないモンスターでも、GMが出すにふさわしいと考えたなら登場させてもよい。ただし、『ボトムワーム』は合意したPLに対してのみの登場が好ましい。

トラップの数と同じだけ、1D6を振り、トラップ表(トラップの項目参照)でトラップを決定する。同じトラップが出ても振りなおさず、複数の場所にそれが仕掛けられているものと考えること。ただし、あまりに扱いに困るものが出たなら、納得できるまで振りなおしてもよい。

④ボス決定

シナリオのボスを決定する。ただし、ボスはランクに関係なく1人だけ登場する。

ボスは最も深くエロールをするであろう相手だ。ボスは特定の強さではなく、参加PCの強さによる。ボスの強さは、最も階級の高いPCと同じ階級かもしくはそれより一つ上だ。ただし、PCが十分な数の奴隷を持っていなかったり、一人しかPLがいないなら、ボスは基本的にPCと同じ階級の魔族とするべきだろう。そうした魔族についてはキャラクター作成の項目でサンプル魔族を参照し、そのまま使ったり改造したりするといいい。

PCが奴隷を十分に持った上級魔人或魔将なら、より高い階級の魔族や魔将級のモンスターをボスにしてもいいだろう。

⑥財宝決定

シナリオでボスが持つ財宝を決める。

初期はボス自身が財宝(奴隷)でもよいが、シナリオランクから2減らした数値と同じ数の財宝があってもいいだろう。この財宝はアンコモンアイテムか呪文、50ソウルとしておくとよい。

アイテム内容や呪文内容については各GMの任意で決めてかまわない(アイテム・呪文の項を参照)。

⑦セッティング

シーンそれぞれにモンスターとトラップを配置していく。

シーンはランクと同じだけの数値を割り振って、順番をつけるようにしておくとも管理も楽になるだろう。

最後のシーンは必ずボスと(あるなら)財宝一つを配置すること。また、ボスの部屋にはあまりトラップを仕掛けすぎない方がいい。PCに勝ち目がまったくなくなってしまうようなことをしてはいけないのだ。

トラップの配置方法についてはトラップの項を参照して欲しい。同じシーンにいくつもトラップを集中させてもよいが、PCが受けるペナル

ティや難易度をよく考慮してやるべきだろう。

モンスターは各シーン1～2種類にしておくことが望ましい。絶対隷奴ではモンスターは単なる戦闘要員ではなく、エロールや会話の相手ともなる。ボスの部屋のみに納まらないほどの財宝があるなら、最も★の多いモンスターのシーンにその財宝も配置するといいたいだろう。

⑥運用

セッションはシーンを順番に処理していく。

P Cが次のシーンへと進むには、そのシーンにあるモンスターやトラップを全て退けるか、あるいは「移動」によって逃げ出すことに成功しなくてはならない。もし途中で力尽きたなら、そこにいたモンスターもしくはセッションのボスの奴隷としてP Cは次のセッションに臨むことになる。

最後のシーンを無事に通過したなら、セッションは終了となる。ボスを倒さず、逃げ出すことに成功したとしてもそれはそれでセッションの終了なのだ。

⑨応用

P Cが十分に成長したなら、ボス級モンスターのみに構成される魔王がボスのシナリオなどを作ってみたり、上級ルールで作ってみた魔王の領土をそのままシナリオの舞台とするのもいい。GMが馴れて来たなら、トラップやモンスターの数も規定から増やしたり減らしたりして調節するのもいいだろう。

十分シナリオ運営に馴れ、様々なルールを認識しエロールにも抵抗がなくなったなら、大きなテーマを扱って同じP Cを使い続けるセッションをしてみよう。P Cが魔王以上の階級となれば領地を得て自らがシナリオのボスのような立場になるはずだ。他の魔王や魔王と戦争したり、領地の反乱を抑えたりもしなくてはならない。

そうした日常をこなすだけでも十分なシナリオとなるし、より魔界の根底に近づいたセッションとなるだろう。

モンスター表

地形：迷宮表 106	
ダイス	結果
1	オーク
2	ダムンド
3	ダークウォリアー
4	テンタクルス
5	スライム
6	ペインゴーレム

地形：荒野表 106	
ダイス	結果
1	オーク
2	デストリア
3	ヘルハウンド
4	ハービー
5	フィード
6	ワイバーン

地形：沼地表 106	
ダイス	結果
1	オーク
2	テンタクルス
3	スライム
4	マイコニド
5	エナジーサッカー
6	ラルヴァ

地形：魔都の路地裏表 106	
ダイス	結果
1	オーク
2	ダムンド
3	ダークウォリアー
4	ヘルハウンド
5	ブラウニー
6	ソウルイーター

地形：森表 106	
ダイス	結果
1	オーク
2	ヘルハウンド
3	ハービー
4	マイコニド
5	フィード
6	ミノタウロス

地形：城砦表 106	
ダイス	結果
1	オーク
2	ダークウォリアー
3	ヘルハウンド
4	フィード
5	ソウルイーター
6	ガーディアン

モンスター

GMルール

絶対隷奴
Zettai Rikudō

魔界に生息する魔族以外の生命体。それがモンスターだ。多くは魔族の尖兵として仕えているが、高位のモンスターの中には自らが手勢を率い、領地すら得るものもいる。このゲームでのモンスターは単なる障害物や戦う敵ではない。交渉相手であり、セックスパートナーであり性奴隷でありご主人様だ。

さて、これから36種類に及ぶモンスターたちが紹介されるわけだが。

彼らの紹介に入る前にそのデータの記載内容を書いておこう。

名前の横 () 内の★はモンスターの強さを示している。☆は最低レベル、★は魔人並、★★は上級魔人並、★★★は魔将並、★★★★は大魔将並だ。

知能は、どれほどの自我と知能を持ち合わせているかということだ。GMがそのモンスターをロールプレイする上で参考としてもらいたい。

会話は、同じく言葉を使って会話できるかどうかを示している。これもモンスターをロールプレイする上で参考としてもらいたい。知能程度と会話能力は差があることもあるので注意してほしい。

攻は能動的判定全般に使用する能力値（行動、攻撃、陵辱、調教など）。

受は受動的判定全般に使用する能力値（回避、各種抵抗、奉仕など）。

HPはモンスターの場合、PPを兼ねる。HPダメージでHPが0となったモンスターは死亡し、PPダメージによってHPが0となったモンスターは奴隷化する。タフなモンスターならある程度武器で戦ってから調教した方がいいだろう。

<>内はモンスターの特殊能力の名前であり、右側の解説に従う。

『攻撃/』と書かれたものは、戦闘時の1ターン中、己の行動一回を消費して行なえる行動（多くは攻撃手段）である。特に記載されていなかったり呪文でなければ、対象となった者は「運動」もしくは「受」で回避すれば無効化できる。

ダメージを与える攻撃には属性がそれぞれ書かれている。また、『全体』と書かれた攻撃は敵全てに同時に加えられる攻撃であり、『×数値』と書かれた攻撃は数値と同じだけの複数回攻撃である。

またステータス異常を起こす攻撃も多い。そ

れぞれの攻撃内容をよく読んで理解してほしい。

なお、モンスターは『誘惑』ができない。モンスターがPCに調教を仕掛けてくる際は、陵辱か『発情』や『拘束』を与えた後である。GMもPLもこのことは覚えておいた方がいいだろう。

<モンスターの部隊>

一体一体では弱いモンスターもいる。だが、だからと言って10体もそのモンスターを出してはGMは処理が面倒で仕方ない。それにPLにDPをやたらと稼がせることにもなってしまう。

そこで、GMはある一定の数以上の同種類モンスターを一つの『部隊』として扱い、PCとの戦闘を処理させてもよい。このルールは上級ルールにおける戦闘でも使うこととなるため、余裕のあるGMは一度オークやダークウォリアーの部隊を作りPLと戦わせて見て欲しい。部隊を構成するに必要なモンスターの数とそれによる修正は以下の通りである。

●小隊

必要数：5～14体

修正：★+1/攻・受+1/HP3倍/ダメージ2倍

●中隊

必要数：70～140体

修正：★+2/攻・受+2/HP5倍/ダメージ2倍/攻撃回数+1

●大隊

必要数：500～1400体

修正：★+3/攻・受+3/HP10倍/ダメージ2倍/攻撃回数+3

ただし、全体攻撃や全体攻撃呪文を受けた場合、中隊以下の部隊化されたモンスターたちはHPの倍率と同じだけ倍化されたダメージを受ける（例えば小隊に20点の全体ダメージを与えれば60点ダメージとして扱う）。ただし大隊規模のモンスターは5倍のダメージを受けるに留まる。

また、わずかでもHPダメージを与えてからPPダメージで倒した場合、部隊ではなくそのモンスター一体のみが奴隷として手に入る。

蛮刀や槍・斧、そして乱雑な鎧で武装した人間大の悪鬼。面相こそ醜悪だが体格はがっしりとし、人間相手なら申し分ない戦士である。魔界の雑兵であり、魔族にとっては使い潰せる手ごろな戦力だ。性格は野卑で下劣な上に残忍。気ままに暴れる機会さえくれれば、主人も仕事も選びはしない。勇敢かつ愚かで、格上の魔族相手でも襲いかかって来る。個々の実力は微々たるものだが大規模な集団でいることが多く、まだ実力に欠ける魔人たちには侮れない相手にもなりえる。

オークは魔界の地底、洞窟や地下迷宮から湧き出すようにして生まれ出てくる。彼らは大部分が男性であり、見た目い魔族や人間を捕えれば輪姦し、性欲処理の道具として巣で飼う。それは巣が減ぶまで続く長い長い陵辱となるだろう。また、オークと交わった人間の女性がオークの子を産む例もある。人間からは男性と同確率で女性や両性具有のオークが誕生するのだ。こうして生まれる女オークは醜いオスと違い、独自の美しさを持っている。女オークや両性具有オークは魔族らに珍重されており、奴隷として高値で取引されている(またオスの同族と違い、魔族は女オークを孕ませることもできる)。このため、オークらは人間の女に強く執着する。女オークや両性具有オークを産ませれば魔族が何人もの人間の女や下級魔族奴隷と交換してくれることを彼らは知っているのだ。

1 1 ◆ オ - ク (☆)



Illustrator: jin

知能: 低い(粗暴)

会話: 一応可能

攻: 5 受: 5 HP: 10

<片手武器>: 攻撃/10ダメージ(通常)

魂の全てを魔族に簞絡された人間のなれの果て。青白い肌と老いることのない人外の美しさを持つ。多くは卑猥な拘束具や衣装・責め具で身を包まれ、常に快楽と苦痛に責められ喘いでいる。美しい不老の肉体は並の人間より遥かに優れた肉体能力を得ているが、それも魔族へより大きな快楽を与えるべく与えられた力にすぎない。彼らは魔族に罵られ鳴かされるための憐れな奴隷にすぎないのだ。優秀な奴隷であるため、人間より高値で取引されており、彼らを侍らせてちょっとした後宮を作り退廃に耽る魔族も多い。ダムンドは魔族にとっては一級の娼婦であり、また使用人でもある。

さて、基本的にダムンドに取り立てられるのは、厳しい魔族の審美眼に合う人間のみだ。外見の美醜は言うに及ばず、経歴や記憶や性格なども重視される。たとえば、滅んだ王家の末裔であるとか、未だ失われぬ純真さ、決して損なわれない高貴さ、英雄や聖女としての立場。そうしたダムンドの寝物語や鳴咽、喘ぎこそ、魔族たちにとって無上の娯楽となる。同族の自慢話には不愉快な気持ちしか抱けずとも、被害者の立場から魔族の強大さを聞けば、自らその人間界に攻め込んだ気分になれる。そうして、その被害者当人を罵ることで、さらにそうした気分になれるというわけだ。

1 2 ◆ ダ ム ンド (☆)



Illustrator: 竜之介

知能: 人間並

会話: 可能(ただし猿轡をつけていることも)

攻: 5 受: 5 HP: 10

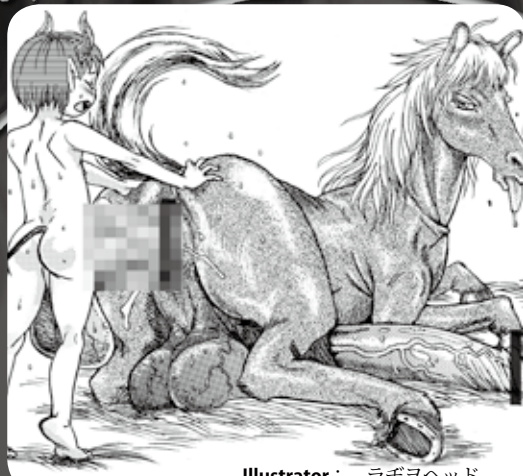
<魔淫の指>: 攻撃/『発情0』

<美肉奴隷>: 奉仕判定+2

全身から瘴気を放つ体長3メートル近い漆黒の軍馬。その目は真紅に光り、口から吐く黒い瘴気の塊は弱い生命ならば塵に変えてしまう。単体でも、オーク程度ならものともしない恐ろしい魔獣であり、魔界の騎士たちが愛用する乗騎でもある。召喚者や乗り手に死ぬまで忠誠を尽くすことで知られている。これに騎乗した魔族たちは駆けるだけで命を奪いつつ、数多の人間界や他魔族の領土を侵略し破壊を振りまくのだ。その際にはデストリアもまた戦いの熱狂のままに瘴気の吐息を吐き出し、敵に死を与えていく。敵の雑兵らをなぎ払う露払いの役を乗騎自らが果たすのだ。

ただし、デストリアには戦力や騎獣以外の使い道もある。デストリアは牡馬ならば巨大な陰茎を、牝馬ならば濡れそぼつ淫猥な秘所を所有している。こうした特徴が魔界で利用されないはずもなく、奴隷を調教するためや、巨大すぎる性器をもつ魔族らが自ら楽しむために、デストリアを連れ歩くことは少なくない。特に好色な女魔族は自らの肉孔の疼きを鎮めるべく、この巨大な逸物を求めることもあるという。瘴気を吐きかけ、秘肉を引き裂き、内臓を掻き出すようなデストリアの性交は、人間なら命が幾つあっても足りないほどの激しさである。しかし魔族らにはそれもまた、長い退屈を慰めるための娯楽の一つに過ぎないのだ。

13 ◆ デ ス ト リ ア (★)



Illustrator: ラヂヲヘッド

知能: 人間並

会話: 不可、ただし乗り手とはある程度意思疎通可

攻: 5

受: 7

HP: 30

防御: 闇10

<瘴気の吐息>: 攻撃/12ダメージ (闇)

<人馬一体>: デストリアの主は騎乗中、HPをデストリアと共有し、受けたHPダメージを分け合ってよい
また全体ダメージの際にも一体の存在として数えられ別個のダメージは受けない

身長3メートル近い暗黒の巨人戦士。タールを塗ったような漆黒の肉体は逞しく、鎧のような筋肉で覆われている。男性しかおらず、衣服の類は簡素な腰帯を身につけるのみ。頭部は捻れた角を何本も生やした、鬣髯や獣に似た異形の怪物のものだ。手には巨大な剣や斧を携えており、怪力で繰り出す一撃は岩をも砕く。自制心の高さと忍耐強さも評価が高く、魔界で最も信頼できる衛兵だ。多くの魔族が警護や労働力としてダークウォリアーを使役している。特に魔都では随所で、衛兵として立つ彼らを見かけることだろう。低いながら知性もあり、主の命令を実直に行動に移すため、単なる傀儡ではない理想的な兵士となるのだ。

もちろん体格にふさわしい巨大な男性器とタフで激しい性交も魔界では好評だ。奴隷を責めるための陵辱者として用いられることはもちろん、女性や両性具有の魔族らの愛人としても評価は高い。特に色事を好む魔王の魔都では、衛士を務めるダークウォリアーはたいてい全裸であり、その自慢の陽根を露出させている。通行する魔族らは、その場でそれを自由に弄てよく、また己の奴隷を犯させてもよい。ゆきずりの魔族や奴隷の唾液・蜜液でテラテラと黒光りするダークウォリアーのペニス、通りかかる者らの欲情を誘うこの上ない印となり、その魔都はなお淫靡な場所と化して行くのである。

14 ◆ タ ー ク ウ ォ リ ア ー (★)



Illustrator: 菊地且典

知能: 低いが自制心は高い

会話: カタコトでなら

攻: 6

受: 6

HP: 35

<巨大武器>: 攻撃/20ダメージ (通常)

15 ◆ テンタクルス (★)

淫らな物語や悪夢では御馴染み、肉色触手の塊。それがテンタクルスだ。全体がぬらぬらと淫猥な粘液で覆われ、先端は丁寧な鈴口まで備えた男性器型。無数の触手で絡め取り、捕らえた獲物を喰らうでもなく鬨り責め苛む。知能などない本能だけの生物だが、捕らえた獲物の心身を犯していくことにかけては恐るべき能力を持っている。奴隷としてこの怪物の責めを味わった経験のある魔族も数多いことだろう。触手を覆う粘液には媚薬効果もあり、一撃でも受けてしまえばその効果は対象を苛み続けることとなる。魔界に迷い込んだ人間などは簡単に虜にしてしまう強力な淫獣なのだ。

この淫獣の起源は、かつてある魔王が沼沢地にいた下等生物を品種改良したことが起源だと言う。今では魔界各地で調教や奴隷苛めに用いられるポピュラーなモンスターであり、トラップとして落とし穴の底などに入られていることも多い。うねりのたうつ、この卑猥な触手には、魔将であろうとも警戒が必要だ。知能がほとんどないため誘惑も調教も受け付けず、純粋な物理ダメージでしか倒せない。ゆえに色事のみを得意とする魔族にとって、このモンスターは効果的かつ致命的な存在となるだろう。そしてもちろん、配下としても使い方次第でたいへん有能な存在となるはずである。



Illustrator: しあろぼ

知能：異常な本能のみ

会話：不可

攻： 6 受： 5 HP：40

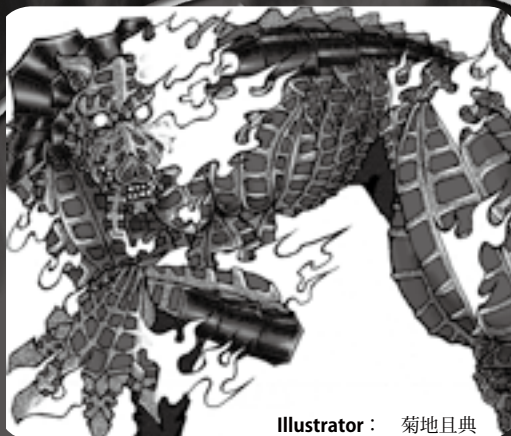
<絡みつき>：攻撃／『拘束1』

<異形>：PPダメージ・ステータス異常・奉仕による回復を受け付けない

爛々と光る目をもつ、体長2メートル近い巨大な黒犬。その真赤な口は奈落そのものへと続いており、地獄の業火を吐き出すことができる。鋭い知覚力を持つため、あらゆる不意打ちを無効化する。凶暴かつ機敏なこの獣は、魔族にとっては便利なペットであり護衛と言えるだろう。だが、野生のものと出会った際、また敵対する魔族が繰り出して来た際には、十分な脅威となり得る。魔界ではかなり頻繁に見かけられるモンスターであり、荒野や森林、地下迷宮などに野生で住み着いていることも多い。数頭が群れを成していることもあり、そうした際には一層の注意が必要となるだろう。

魔界を象徴するかの如き暴力と欲望の化身であり、恐ろしく狡猾だ。格下と見た相手には容赦なく襲いかかり、人間・モンスターの区別なく殺し肉を貪り喰らう。たとえ相手が格上でも、目をつけたなら延々と追跡し他のモンスターなどによって弱ったところに襲いかかる。そして不死身の魔族や天使が相手ならば戦闘不能にしてから鬨りものとし、時には己の奴隷にさえしてしまう。地獄の炎から自然発生的に湧き出してくる魔獣であり、自力での繁殖はできない。だが、子宮に直接精を流し込む牡の長いペニスや、灼熱するような牝の膣肉、濡れた炎の如き熱い舌には定評がある。魔族にはこの魔獣とつながったり、また舌での奉仕を受けたりすることを好む者が少なくない。

16 ◆ ヘルハウンド (★★)



Illustrator: 菊地且典

知能：人間並

会話：不可、犬程度になら意思疎通可

攻： 7 受： 7 HP：35

<炎の吐息>：攻撃／15ダメージ(火／全体)

<牙>：攻撃／20ダメージ(通常)

<超知覚>：奇襲を受け付けない

<業火の化身>：受けたダメージが火属性なら無効、氷属性なら2倍

巨大な鷲の体に美女の頭部と胸部、そして陰部を備える怪鳥。風に乱れがちの髪と、体の大部分を包む柔らかな羽毛、そして金色の蠱惑的な瞳を持つ。声が美しい上に、優しく暖かな翼で包み込む抱擁は魔族の心をも蕩かす。そのため高位の魔族らが歌姫を兼ねた愛妾としてハーピーを囲うことも多い。もっとも、その外見に反して知能は低く、言葉もカタコト程度でしか喋れない（ちょうどオークと同程度だ）。彼女らは争いに適さず、強力な能力にも欠けるため、多くが魔族の庇護の下に暮らしている。荒野や森に住む野生の者らも集団を作っていることが多く、単独のハーピーと出会うことはまずないだろう。

ハーピーたちは、魔族と交わることで子を孕み繁殖する。このため男性器を持った魔族に対し彼女たちは、積極的かつ情熱的に誘惑を仕掛けてくる。繁殖を目的とする彼女らは、子宮に精を受け入れることさえできれば調教の勝敗さえ気にしない。攻撃や過剰な変質の行為でなければ積極的に体を開き、魔族の精を食ってくる。ハーピーは情の深いことで知られており、多くの魔族にとってよき愛人となるだろう。気に入れば自ら奴隷になったり、彼女らの巢で愛情と快楽に満ちた日々を送ることができるはずだ。ただし、気に入らなければ精を搾られたまま、どんな怪物や魔族が通りかかるとも知れないその場に放置されるかもしれない。

2 1 ◆ ハーピー (★)



Illustrator : hira

知能：低い（無邪気）

会話：カタコトや方言まじり

攻： 6 受： 5 HP： 25

<魅了の歌>：『魅了1』（全体／自尊で回避）

<群れ>：ハーピー1体に魅了されている間、他の全てのハーピーにも魅了されていることとなる

<飛行>：飛行移動、回避判定+2、受けたダメージが雷属性なら2倍

魔界に満ちるエネルギー全てが魔族となるわけではない。多くは雑多なモンスターとなるのだが、時には魔族に近くも異なる存在、幼子の半魔ブラウニーとなることもある。ブラウニーは尖った耳を持つ幼い少年や少女（外見年齢1d6+5歳）であり、何らかの魔族特性を持っていることも多い。彼らは魔族と比較にならないほど弱く、攻撃の力をほとんど持たない存在だ。魔界においても他モンスターや魔族の愛玩物に等しい地位にある。だが、それでもブラウニーこそが魔族にもっとも近いモンスターであることは紛うことなき事実である。それは、彼らの持つ、魔族に匹敵する不死性を見れば明らかであろう。

不完全な魔族であるブラウニーには記憶力というものがある。よくも悪しくも無邪気であり、興味のままだけに集団での陵辱や調教、悪戯を仕掛けてくる。性知識のないブラウニーが集団で与えてくる羞恥と快楽はなかなかのもので、観賞を兼ねて彼らに奴隷を攻めさせる魔族も多い。当然、無垢なブラウニーを騙ることを好む魔族も相当数いる。好みは分かれるものの、ブラウニーはダムドと並ぶ優秀な奴隷であり、魔都の奴隷市場では高値で売り買いされているのだ。一方、辺境には稀にブラウニーの大集団が住む迷宮があり、そういった場所では多くの下級魔族がブラウニーの群れによって陵辱され続けているのだという。

2 2 ◆ ブラウニー (★)



Illustrator : すぎたにコージ

知能：子供並

会話：可能（ただし子供っぽい）

攻： 5 受： 5 HP： 5

<強制解除>：攻撃／対象が身につけている呪われていない装備一つを解除させる（再装備には1行動を要する）

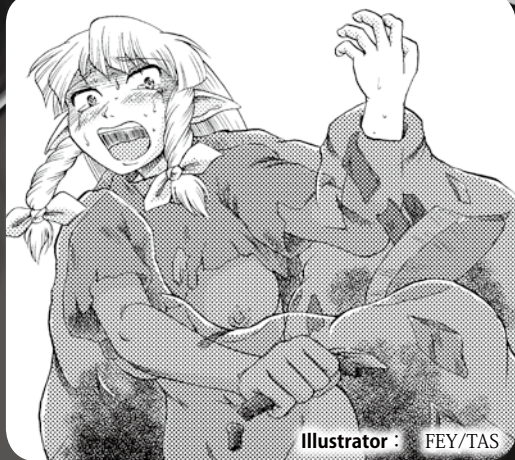
<危うい魅力>：攻撃／『魅了2』（自尊で回避）

<不死>：HPが0になっても行動不能化するだけで死亡しない（光属性のダメージ除く）

2 3 ◆ スライム (★)

蠢く粘液生物。人間一人を包み込むくらい大きさがあり、のたのたと不定形の体を変形させつつ這い進む。体色は個体により多種多様。正面から戦う限り、さしたる脅威ではないのだが、罠の一部を構成したり天井などから奇襲してくるため油断はできない。ダメージを与えることなく、対象の装備を絡めとり、抵抗力を奪ってからじわじわと陵辱してくる。ぬらぬらとした粘液の陵辱は、体中の穴を犯し尽くすものであり、人外存在による異様な快楽を与えてくることだろう。

魔界のスライムは多分に魔法的な存在であり、人間界のそのような食欲とは無縁だ。魔王らが奴隷を弄ぶために生み出した存在だとも言われている。スライムは本能的に知性ある存在、つまり魔族・天使・人間・そして一部のモンスターに反応し襲い掛かってくる。もっとも、分裂による増殖で次々と野生化してしまい、今では魔界広くで見かけられるモンスターだ。特に沼地や迷宮には多くのスライムが住み着いており、旅する魔族に被害を与えている。スライム単体なら練達の魔族ならばどうとでもなる存在だが、スライムと同時に他のモンスターや魔族を相手させられることこそが恐ろしい。何より、多くの魔族は罠の一部としてこのいやらしい怪物を配置しており、その際には十分な悪意を込めた二重三重の罠が待っていると見てよい。



Illustrator: FEY/TAS

知能：本能のみ

会話：不可

攻： 5

受： 6

HP：40

＜強制解除＞：攻撃／対象の身に付けている呪われている装備一つを解除させる（再装備が必要）

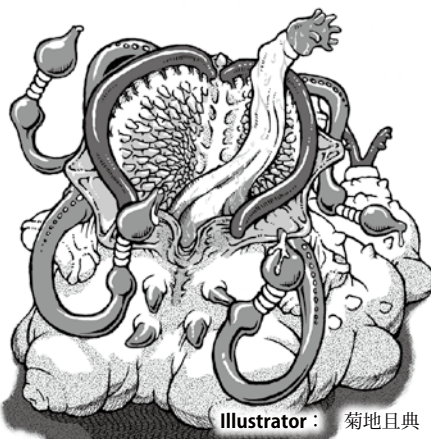
＜分裂＞：HP現在値を1/2することで2体のスライムとなる（2ターン1回可）
受けたダメージが火属性だった際2倍のダメージを受ける

＜異形＞：PPダメージ・ステータス異常・奉仕による回復を受け付けない

『糞喰らい』『便座蟲』などの別称を聞けば、ボトムワームが何をするモンスターか明かだろう。体長3メートルほどの太った芋虫で、頭部には4本の強靱な触手と大きな口のみを備える。卑猥な便座のように開く口の中はどろどろとした粘液にまみれ、中央にあるのは伸び縮みする管状の舌だ。ボトムワームの触手の先端からは利便作用のある液体が滴っており、触手を無理矢理に対象の口や腸内へと挿入することで、液を注入してくる。また魔族や天使に対しては排便を途切れさせぬよう、高カロリーのゼリー状栄養物も流し込んで来る。そして利便液を送り込んだ獲物を触手で捕縛し、口の上に座らせ、舌で念入りに腸内を陵辱し食ってくるのだ。

食事が嗜好的行為にすぎない魔族にとって排便とは、習慣でも必然でもない「食事」という快楽の副作用である。それゆえ、魔族の多くが排泄について人間以上の羞恥を感じる。このことに目をつけた魔王の一人が作り出したのがボトムワームであり、その狙いは見事に的中した。ボトムワームは、多くの魔族に恐れられ、それゆえ罠や拷問用に多くが配置されている。また野生化し、沼地などに住み着いたものも少なくない。もし不幸にもこれと出会ってしまったなら、即座に逃げるか、全力で倒すことだ。さもなくば、最大級の恥辱にまみれ、この蟲の口の上で半永久的に強制的排便を続けさせられるかもしれない。それは魔族に限らず、真に恐るべき恥辱である。

2 4 ◆ ボトムワーム (★★)



Illustrator: 菊地且典

知能：食欲のみ

会話：不可

攻： 6

受： 7

HP：40

＜利便液＞：攻撃／『便意2』（2回攻撃）

＜絡みつき＞：攻撃／『拘束2』（一度便意状態にした対象にのみ可）

＜異形＞：PPダメージ・ステータス異常・奉仕による回復を受け付けない

頭部、ちょうど髪がキノコの傘の形になった女性型モンスター（外見年齢 2D6+12 歳）。肌はぬけるように白く柔らかいが、瞳と髪は毒々しい赤や紫色だ。その肉体は植物的な構造のため血すら流れていないのだが、ほぼ完全に人間の肉体に擬態しており、その本質が植物であることに気づくことは困難だろう。魔族にも劣らない高い知性を有し、呪文を多数操ることができる。性的にも魔族並に淫奔で、遭遇した相手が見目麗しければ積極的に誘惑や陵辱をしてくる。子悪魔的、扇情的な美貌の持主であり、下級の魔族やモンスターを奴隷にすることも多く、辺境では女王のように振舞うマイコニドが見かけられることもあるという。

マイコニドが望む場所に生やすことができるペニス状キノコ、『肉茸』は魔法的に対象の快楽神経を集束させ運動能力を奪い、意志力を白濁液に変えて放出させることで抵抗を弱める。このため、植えられた者は、空気に触れるだけで過敏な反応を示し、先端からぬるぬると先漏れをこぼすこととなる。発情こそさせないものの、過敏に過ぎるこのキノコは魔族にとってさえも致命的だ。また彼女たちは自身の体や無機物にも任意にこれを生やすことができる。マイコニド自身は肉茸の効果にある程度耐性を持っているらしく、調教や奴隷傭りの際には、自らの舌や指先、股間などへ任意に好きな数の肉茸を生やして、相手を責め苛むという。

2 5 ◆ マイコニド (★★)



Illustrator: ラヂヲヘッド

知能: かなり狡猾

会話: 十二分に可能

攻: 7

受: 6

HP: 40

<催淫孢子>: 攻撃/『発情1』(全体)(自尊で回避)

<情愛孢子>: 攻撃/『魅了2』(全体)(自尊で回避)

<魔道>: 攻撃/コモン呪文表で 1D66 し、出た呪文 1 つを成功値 3 で使用(攻判定不要)

<肉茸>: 攻撃/対象の自尊・運動-1 (3回まで重複可、戦闘終了まで持続)

エナジーサッカーの姿を見ることは難しい。常に地中に潜み、めったに姿を見せないからだ。だが、体力に自信のある魔族ならば無理矢理引きずり出し、その妖しい畸形美に満ちた姿を見ることができるだろう。瞳のない眼球は昆虫を思わせ、髪は油を塗ったようにべったりと頭に張り付き、そして両耳の代わりにあるのはクワガタ虫の如く強靱な顎だ。細い外見に反した筋力を備える腕は四本。さらに、蜘蛛状に膨らんだ下半身には、凶悪な鉤爪のついた棘だらけの四本脚を備えている。地中を自在に掘り進むこの脚と、あどけなくさえ見える幼い上半身(2D6+8 歳)。彼女らの全身を見る機会に恵まれる者は、魔族においてさえ多いとは言えない。

彼女たちは魔界の沼地や荒野、森などにひっそりと巣穴を作って獲物を待ち構えている。巣穴は泥や砂、落ち葉の下に作られた空洞であり、通りがかる者がいれば振動を察知して襲いかかる。捕らえられた獲物は、頭のみ地上に出した無様な姿で、股間に喰らいつくれ精気を吸われる。基本的に男性器を吸うが、獲物が女性の場合でも、舌を男根のように硬くし、じつくりと精気を貪ってくる。一度巣にかかってしまうと自力での脱出は難しく、穴の中で無限の奉仕と搾精を繰り返されることとなるだろう。なお、精を搾るためだけにあるエナジーサッカーの口は魔界でも最高級の快楽を与えると評判が高い。だが余裕をもってそれを味わえるのは、よほどの実力者のみだろう。

2 6 ◆ エナジーサッカー (★★)



Illustrator: ドルフ☆レーゲン

知能: ほとんど食欲のみ

会話: 不可

攻: 6

受: 6

HP: 30

<捕獲>: 攻撃/『拘束3』

<精気吸引>: 攻撃/6ダメージ(装甲無視、拘束した対象にのみ可)

<巣穴>: 奇襲・逃亡判定+2

ねっとりとした、まるで液体のような実体感を持つ黒いガスの塊。最大で5メートル立方を埋め尽くすほどに膨れ上がる。暗がりなどにいと闇に同化してしまうが、常に荒い息遣いを響かせているため、その存在を察知することは難しい。半ば浮遊しつつ地上を這うように流動し、体をうねり広げ、目に付いた人型生物を己の中に包み込んでしまう。ラルヴァは常に欲望に餓え狂っており、対象を選ばず襲い掛かってくる。魔界に渦巻く淫らな欲望が形を成したものであり、知能は欲望に押しつぶされ、ただただ対象を犯すことしか考えられない。気体ゆえに普通の武器は効かない上、床や壁から突然に染み出して来ることもあるため注意が必要だ。

対象を包み込んだなら、その中では無数の舌や指、男根が実体化し、犯し尽くしてくる。ラルヴァは陵辱しかできず、調教した相手を奴隷にすることに関心はない。ガスの中で犠牲者はただただひたすら、対象を犯し射精し弄り舐めまわされる。人間なら、その精液の中で溺死してしまうことさえあるという。ラルヴァは陵辱された者が発する快楽と欲望を糧としており、相手がそれを感じ続ける限り、徹底的に責めつけける。このため、意識を失った対象にラルヴァは関心を失い、放り出してまた彷徨い始めることが知られている。もっとも、魔界で犯され放置された者がどのような末路をたどるか、それについては語るまでもあるまい。

3 | ◆ ラ ル ヴ ァ (★ ★)



Illustrator: ラデヲヘッド

知能: 性欲のみ

会話: 不可

攻: 7

受: 6

HP: 40

<無限輪姦>: 陵辱・調教の際、2度判定して望む結果を得るか、2体の対象に同時に行なってよい

<異形>: P Pダメージ・ステータス異常・奉仕による回復を受け付けない

<霊体>: 受けたダメージが通常・閥属性なら無効

魔界の精強なる戦士であり、人間界侵略の際には精鋭として繰り出される牛頭巨人。筋骨隆々とした体は身長4メートル近く、全身が暗い色の毛皮で覆われている。牛頭巨人と称されているものの、口にはズラリと犬歯を生やしており、手足も蹄ではなく鉤爪。明らかに肉食動物の様相を持っているため、牛の角を持った熊と言うべきだ。尾は細長く、先端がスベード状となった悪魔のものであり、凶暴な様相と相俟って一部の人間界ではミノタウロスこそが魔族なのだと思われるほどだ。知力もそれなりにあり、自ら喋ることこそできないが言葉を理解することはできる。性格は単純ながら実直で従順。魔界の戦争では、まさに主戦力と言えるだろう。

ミノタウロスはオスしかおらず、魔界の瘴気の吹き溜まりから自然発生してくるモンスターだ。ゆえにミノタウロスの巨大すぎる持ち物は純粋な快楽器官(長さ2メートル近い)である。しかし、通常の人間や魔族では挿入することは不可能に等しい。そのための進化か、巨大なペニスからは女性を発情させるフェロモン臭が常に放たれている。それに囚われた者は、麝香のような粘液でねっとり濡れた巨根へとすがりつき、奉仕に耽ることになってしまうのだ。彼らは挿入せずとも、全身を使ってペニスを抱きしめられ奉仕を受けることが大きな喜びであるらしい。野生で見かけられるミノタウロスは魔族や人間・モンスターの奴隷を複数持ち、奉仕させていることが多いという。

3 2 ◆ ミ ノ タ ウ ロ ス (★ ★)



Illustrator: 無名祭祀書

知能: 人間より低め

会話: 不可、ただし言葉を理解することはできる

攻: 8

受: 6

HP: 45

<巨大武器>: 攻撃/25ダメージ(通常)

<淫香>: 視界内の任意の女性・両性具有を『発情0』

33 ◆ マントラップ (★★)

土から直接二枚の葉を広げて生えた巨大な植物。葉はそれぞれ最大径2メートルもある楕円形で、生あたたかい突起に表面を覆われている。周囲はびっしりと鋭い棘が生えており、ちょうど巨大な獣獲り罠にも見えるだろう。そう、この植物は人間大の存在を捕らえ喰らう巨大な食人植物なのだ。魔界に特化し、その中央に蓮の実のような飛び出た軸茎……強力な幻覚を発生させる器官を持っている。この器官の先端には女性の陰部そっくりの孔がある。マントラップは、ちょうどその部分を女性の局部に見せかけ、葉を周囲に溶け込ませ、幻影の拘束された女性(2D6+12歳)を作り出すのだ。そして愚かにもその幻影を犯したものが二枚の葉にばっかりと挟み込まれるわけである。

マントラップの幻覚は見事なものであり、好色な魔族がこの罠を無視することは難しい。拘束され四つんばいで腰を突き出す少女や、脚を大きく開く形で縛られた女奴隷の姿をとっているからだ。そして自らねだるように誘ってくる。幻覚の中枢である局部を、性器やあるいは道具で貫けばその瞬間、罠は発動し対象を凄まじい勢いで捕らえ挟み込む。そして、柔らかな突起と吸入器官による、ゆっくりとした搾精や陵辱を行なうのだ。基本的にマントラップが捕らえた獲物を解放することはない。何度も精を奪われ、そしてやわやわと葉による愛撫で回復させられ……そしてまた搾られるのだ。別の魔族やモンスターが通りかかるその日まで。



Illustrator: Macop.

知能: 食欲のみ

会話: 不可

攻: 7

受: 6

HP: 45

<幻覚>: 攻撃/『魅了3』(情報か自尊で回避できる)

<挟み込み>: 攻撃/『拘束2』(魅了した対象にのみ可、使用後対象の『魅了』は解除される)

<同調>: 『拘束』中の対象がいれば、受けたダメージの半分(切り上げ)を拘束した者に負担させてよい

<異形>: PPダメージ・ステータス異常・奉仕による回復を受け付けない

34 ◆ フィールド (★)

白い巨大な翼を持つ褐色の大猿。2メートル近い巨体を飛行させる翼は大きく、そして魔界には不似合いなほど白い。その猿面には狡猾な笑みを張り付かせ、細長い強靱な四肢の先端には鋭い鉤爪を備える。知能はそれなりに高く、狡猾で下劣な性格の持主である。強い相手には媚び、弱い相手には徹底的に傲慢にふるまう……余りにもあからさまな態度の切り替わりは、邪悪さと言うより道化じみたものを感じさせることだろう。しかしそれもそのはず、フィールドはある魔王が天使どもを嘲笑うべく作った偽りの天使、魔界の道化師なのだ。忠誠には欠けるが、天使どもの使う光に耐性を持つため、魔将たちには人気のある手駒だ。

またフィールドは天性の盗人だ。野生のフィールドたちは山岳や荒野に住み着き、上空から群れとなって旅の人間や魔族の装備を、そして時には人間まで盗もうとする。もちろん、気に入りの奴隷を手に入れたなら、飽きるまで弄ぶことも忘れない。フィールドはオークよりも遥かに狡猾であり、それゆえに変質的な快楽への欲求も多く持っている。人間ならば彼らの巢で死ぬまで縛られることもあるし、魔族でさえオークに輪姦されるように気軽に相手にできる存在ではない。その上、彼らを作った魔王は天使を犯すことでのみ彼らに生殖の権利を与えたい。このため、フィールドたちは天使には恐るべき執着心を持ち、拉致した天使は必ず妊娠奴隷とする。



Illustrator: 吉井徹

知能: 人間並

会話: 可能

攻: 6

受: 5

HP: 25

<鉤爪>: 攻撃/10ダメージ(通常)

<強制解除>: 攻撃/対象の呪われていない装備一つを解除させる(再装備には1行動を要する)

<飛行>: 飛行移動、回避判定+2、受けたダメージが雷属性なら2倍

<魔天使>: 受けたダメージが闇属性か光属性なら無効化

長身瘦躯の人間の体に、蛸が頭の代わりに乗ったように見える異形の怪物。皮膚はいやらしい紫色をしており、頭部から延びた触手は長く、目は異様なパワーを湛えて爛々と光っている。たいていは装飾的な長衣をまとい、頭部が異様に大きいことを除けば一見、人間か魔族と見えることだろう。魔界の通貨であるソウル……つまり人間の魂を食糧としているのだ。彼らの靈魂吸収能力は強力であり、魔族の所持金であるソウルを分解し吸収してしまう。もちろん、人間に対して攻撃すれば瞬間的にその靈魂を奪い即死させてしまうのだ。この恐るべき能力ゆえに、ソウルイーターは魔界でも独自の勢力を築き、畏れられている。

その性格は冷酷にして打算的、保身的である。少々くぐもった泡立つような喋り方をするものの高い知能を持ち、魔王や魔将の副官となっていることも多い。そしてその場合は、味方としても敵としても油断のならない参謀となるだろう。魔界では珍しいことに色事にほとんど関心を寄せず、自らの食欲と権力欲の元のみ行動する。誘惑を受け付けられないため、牢番や近衛としてはうってつけとも言えるだろう。魔都に行けば抜け目ない商人として身をたてるソウルイーターを見ることが少なくないはずだ。そしてまた、未確認の情報ではあるが不死性を備え、魔族として認められた者も彼らの中にはいるという……。

35 ◆ ソウルイーター (★★)



Illustrator: 吉井徹

知能：かなり高い

会話：可能

攻： 6 受： 8 HP：40

＜靈魂吸収＞：攻撃／15ダメージ（氷属性／ダメージ分だけ対象のソウル減少、不足分はアイテムが消費し払い戻される、ソウルイーターのHPが回復）

＜魔道＞：攻撃／コモン呪文表で1D66し、出た呪文1つを成功値3で使用（攻判定不要）

＜異形＞：PPダメージ・ステータス異常・奉仕による回復を受け付けられない

愛らしい無邪気な少女（2D6+7歳）の姿をしたドラゴンの眷属。もっとも、その腕は半ば大きな竜の翼であり、臀部にはサソリのような細い甲殻の尾。頭部の髪の毛の生え際には何本もの角が生え、高速の飛行に備えて耳は頭丈なヒレ状になっている。金色の爬虫類の瞳を輝かせる様子は、人の姿をしつつもどこか原始的な生物を連想させるだろう。無知な者は魔族と勘違いすることもあるようだが、彼女らはドラゴンの遠縁にあたる存在である。もっともドラゴンに比べればその能力は限定され、性格も温和で調教もしやすい。無邪気かつ従順で、ある程度の実力を持った魔族にはヘルハウンドと並ぶ御馴染みのペットとなることだろう。

ワイバーンはドラゴンと交合することで受精し増殖するため、ワイバーンの群生する地域にはドラゴンがいる可能性が高い。彼女たちワイバーンは生まれながらにしてドラゴンの性奴隷であり、ドラゴンを見つけたワイバーンは自ら交合をねだるのだ。もっとも、ドラゴンが相手でなくとも彼女らは快楽に弱く、ほんの少しの淫らな攻めに簡単に陥落してしまう。馴れたワイバーンは、目の前に男性器を見つければ即座に啞え体を開くほどだ。こうした淫奔な性質は魔族たちから高い評価を得ており、多くの魔族が彼女らを情婦に連れている。ただし、それでも忘れてはならない。いかなる時も彼女らはドラゴンの性奴隷であり、魔族よりドラゴンをこそ優先するのだ。

36 ◆ ワイバーン (★★)



Illustrator: 菊地且典

知能：低い

会話：犬猫程度にのみ可能

攻： 8 受： 6 HP：35

＜雷撃＞：攻撃／20ダメージ（雷）

＜毒針＞：攻撃／『発情1』

＜音速飛行＞：飛行移動、回避判定+2、受けたダメージが雷属性なら無効化

＜隷属本能＞：他に主がいようと、ドラゴンがいる場合、常にドラゴンの命令を優先する

身長30センチほどの小さな、少女（2D6+5歳）の姿をした子悪魔。褐色の肌と二本の角、悪魔の尾を持ち、コウモリ状の翼で空を飛んで移動する。知能は高く、子悪魔にふさわしい狡猾さと無邪気さを同居させた性格をしている。強者に依存する傾向が強く、強力なモンスターや魔族に仕えていることがほとんどだ。最も人気ある使い魔であり、数が少ないことと相俟って多くの魔族がインプの主となることに憧れる。何と言っても、インプの持つ運命の定理をねじまげ、敵対する者に不幸をもたらす能力は強力だ。位が上がるほど同族から狙われる魔族にとって、これは大きな防御となる。また同様に、インプを連れることが位の高さもしくは手ごわさのシンボルともなるわけだ。調教も安易であり、もし捕らえたインプを魔将や魔王に売ればかなりの高額（少なくとも100ソウル）で買い取ってもらえることだろう。

それとは別にもう一つ、インプが魔界で好まれる理由がある。それは彼女たちが何より魔族や位の高いモンスターの精液を、エネルギー源として好むということだ。このため彼女らは全身でしがみつこうとして、自らの体ほどもあるペニスに必死で愛撫し、精液を搾り出そうとする。また、女性の主なら中に射精された他魔族の精液をもらおうと、膈内に這いこみながら処理をしてくれる。小さな体でのこの淫狼なサービスは好色な魔族に殊のほか人気であり、贅沢な魔王は複数のインプに奉仕させていると言う。

41 ◆ インプ (★)



Illustrator: ラヂヲヘッド

知能: 人間並

会話: 可能

攻: 8

受: 5

HP: 5

<呪い>: 攻撃/インプが倒されるか離脱するまで、対象の判定出目6を0ではなく6とする
ただしDPは獲得でき、クリティカルは通常通りに扱う

<取り入る>: 攻撃/『魅了2』(自尊で回避する)

<使い魔>: 特定の主がいる場合、インプは主が倒されるまでダメージを受けない

己の意志というものを持たず、主の設定した条件そのままに、快楽と苦痛を以って対象を徹底的に責め苛む自動人形。先端が責め具やガスの噴出口となった無数の金属の腕を持つ自走する開脚台……の形態が昨今で最もポピュラーなものになっている。もっとも、より変質的なデザインのものも多々ありえるだろう。先の形態がポピュラーであるのも、ただゴーレム製作で勢力を伸ばしたある魔王の影響に過ぎないのだ(つまり絶対量の多さゆえということだ)。このモンスターを作成するのはたいていが偏執的な魔族であり、陰湿な悪意に満ちた責めを得意とする者ばかりだ。そして、それがゆえに特異なゴーレムほど、好色かつ背徳的な魔王らに歓迎され、高く買い取られる。

ゴーレムはかつて軍用に使われる存在だった。事実、人間界では未だそれが主用途である。しかし、調教によって簡単に奴隷を得られるようになった今の魔界で、兵力としてのゴーレムが重視されることはほとんどない。そうするには手間がかかりすぎるのだ。そんな暇があればもっと強力なモンスターや魔族を手なづける方が遥かに簡単で、また娯楽にもなる。また、不死の魔族にとって戦いは半ば娯楽だ。自らの敗北でさえも一つの娯楽に等しい。ゆえに、魔族らが求めるのは快楽の道具としてのゴーレムなのだ。敵に調教を自動的に行なうペインゴーレム。自らの意志を持たず、奴隷とした相手を持ち逃げする心配のないこの人形は、魔族にとって住居用のトラップであり、快楽を高めるための道具として最適なのである。

42 ◆ ペインゴーレム (★★)



Illustrator: ドルフ☆レーゲン

知能: なし

会話: 不可

攻: 7

受: 6

HP: 45

<責め具>: 攻撃/『発情2』『便意2』『拘束1』のいずれか(2回攻撃)

<異形>: PPダメージ・ステータス異常・奉仕による回復を受け付けない

<傀儡>: ダメージを受けた際、通常属性なら半減(切り上げ)、雷属性なら無効化する

一見したなら、無害な人間の……美しい少年か少女(2D6+5歳)にしか見えない。しかし、無害そうなその姿こそ、獲物を引き寄せる手段なのだ。その中には、宇宙の混沌がみっちり詰まり溢れ出そうとしている。魔族・天使・人間・モンスターの区別なく、ある程度の知能を持つ存在が近づけば、カオスロードの姿は内から揺らめき変身していく。その変身は誰にも、カオスロード自身にも想像はできない。無害なブラウニーに変身することもあれば、巨大なドラゴンに変身することさえある。その変身は次々と、全く止まることなく続くのだ。カオスロードと相対する者はほぼ強力な攻撃手段を持たない限り、何体もの魔物を同時に相手にしている気分を味わうだろう。

そしてカオスロード自身は無邪気かつ残忍な性格だ。知能は低い、幼さゆえの残酷さを十分に持ち合わせている。相手を多様な怪物の力で叩きのめした後は本来の無力な姿に戻り、じっくりとその本分を見せ付けてくることだろう。無力な人間の奴隷そのものの外見をしたカオスロードによる調教は魔族にとって、大いに背徳的なものとなるはずだ。無知ゆえにその攻めは苛烈となりがちであり、奴隷にされれば不安定な実力しか持たない彼らの護衛を勤めることとなる。もちろん、主人の幼くも溢れ出すほどの性欲にも、奉仕してはなるまい。運のいいカオスロードは時として複数の魔族を奴隷とし、魔将同然の地位を得ていることさえあるのだ。

43 ◆ カオスロード (★)



Illustrator: 副

知能: 子供並 (無邪気)

会話: 可能

攻: 4

受: 5

HP: 50

＜混沌の諸相＞: 毎ターン開始時、モンスター表でD66を振り、出た出目のモンスターに変身する
HP以外は全て変身したモンスターに準拠し、HPが0になったなら1の状態では本来の姿に戻る
一度倒されたカオスロードは、HPが全快するまで再変身できない

魔族にとって最も信用できる忠実な守護戦士にして貞節なる愛人。それがガーディアンである。女性もしくは両性具有の、甲冑をまとった戦士の姿(外見年齢自由)が基本であり、体のほとんどを装甲や兜で覆っている。自在に金属像の姿に変身でき、強力な防御力を得ることもできる。彼女らは主の忠実なる下僕であり、最高の用心棒である。何より作成者の好みによって特定の属性攻撃に耐性を持たせることができるため、天使らへの対策にはうってつけだ。ガーディアンの作成は相当の高位魔族にのみ可能な技であるが、逆に相応の実力者たちは身辺を常にガーディアンによって固めていると言ってもいい。

ガーディアンは十分な知力を持ち、寡黙で融通の利かない性格だが、それなりの会話はできるし、各種の感覚や感情も持っている。色事に特化された特殊なガーディアンもいと言われ、多くの魔将・魔王らはガーディアンの全身を覆う甲冑を簡単に一部取り外しできるように作成する。もしくは、初めから股間や胸部のみへの装甲も身に付けず、全裸以上に恥ずかしい姿に作られる場合もある。基本的に彼女らは常に冷静で、息遣いや肌の火照りでしか反応せず、淫らに乱れるということがない。もっとも、それゆえに加虐心をそそられるのか、彼女らが主によって受ける調教は他のモンスターや捕虜が受ける以上に苛烈なものとなりがちである。

44 ◆ ガーディアン (★★)



Illustrator: 速水螺旋人

知能: 人間並 (実直)

会話: 可能

攻: 6

受: 6

HP: 50

＜両手武器＞: 攻撃/16ダメージ (通常/2回攻撃)

＜形態変化＞: ターン開始時、攻+2 (肉体) か受+2 (彫像)、いずれか望む方にボーナスを得てよい (ターン終了時まで)

＜守護者＞: 1ターンに1度、主が対象となった攻撃を肩代わりし、代わりに攻撃を受ける (受判定可)

＜守護結界＞: 作成時に決められた一つの属性によるダメージを全て無効化
＜解除＞: 攻撃回数を1回減らすことで、受けているステータス異常を1解除してよい

一見した限りでは普通の宝箱。ただしその鍵穴は淫靡な肉孔となっており、剛直に貫かれる瞬間を待ちわびて、とろとろと蜜を零してさえている。いやらしい膣肉が押し広げようと丸見えになっており、魔族ならその眺めには思わず挿入せざるにいられないことだろう。彼女らはこうした宝箱状の殻に潜む奇怪なモンスターであり、貝のように閉じられた箱の中に本体がある。ミミックの開いた内側はまさに媚肉の塊であり、ぬらぬらとした好色そうな少女（2D6+10歳）の上半身がその粘膜からはえている。

ミミックの肉壺はまさしく名器であり、人間などは瞬時に搾り尽くされるほどの逸品だ。さらに己の特性を理解する彼女は内から、淫らな言葉や声を何度も漏らし、さらに興奮を煽り精を奪おうとする。この淫らな行いが彼女の攻撃だ。精を搾り尽くされた者は、自動的に最寄の奴隷市場へと転移させられ、奴隷として売られてしまう。無論、これは諸刃の剣であり、ミミック自身が激しい責めに堕とされることもある。その際、彼女は一度達しようとも殻から美しい上半身を出してしなだれかけ、さらに淫らに激しく相手のものを搾りあげていく。そうなった彼女を堕として、ようやく奴隷とできるのだ。ミミックは無限の富を得ることを可能とする、優秀な奴隷だ。手に入れたなら、暇あるごとに可愛がってやるといいだろう。うまくすればDPを使わずによいアイテムを手に入れられるかもしれない。

4 5 ◆ ミ ミ ッ ク (★)



Illustrator : jin

知能：人間並

会話：可能、ただし淫語がほとんど

攻： 6 **受：** 6 **HP：** 15

<鉄壁>：PPダメージ以外は受け付けない

<開錠>：調教でHPを0にされた際、HPが全て回復し、攻+1となる（1セッションに一度だけ）

<お宝>：調教に成功すれば、調教者は与えたPPダメージと同値のソウルを得る（クリティカルならコモンアイテム1つ）
ただし、失敗したなら10点のソウルを奪われる（持ってい

なければ装備が強制換金／P97 参照）

<テレポーター>：ミミックに調教されPPが0となった魔族やモンスターは手近な魔都の奴隷市場の檻へ強制転移させられる

<アラーム>：ミミック調教中、調教者が一度でもファンブルを出したならモンスター表をD66で振る
その場に出目のモンスターが現れ、調教者に戦闘を仕掛けてくる

病的な白い肌をしている他は無害な少女（2D6+5歳）に見えるが、魔界ではインプと並んで貴重視されるすばらしいモンスターである。彼女こそ、精液を受けることで寄生虫型モンスター『パラサイト』を生み出す存在なのだ。とは言っても、彼女自身はさしたる戦闘能力もない弱々しい存在だ。知能も低く、人間の子供程度の知能しかもってはいない。性格も温和で臆病といった方がいい。しかし、その数の少なさと無限とも言える妊娠能力から、魔界中で珍重されている。

パラサイトは受精の後、およそ10時間で生まれ、母以外の手近な存在に寄生しようとするか、もしくはそれぞれの一時的な住むべき場所に隠れる。魔族らは、こうしたパラサイトを即座に捕まえ、壘の中などに封印して調教や拷問の道具として利用するのだ。パラサイトマザーは沼地や地下、森の奥の泉などに自然発生的に生まれるのだが、野生で見かけることはまずないだろう。通常、彼女の姿を見るのは、魔将・魔王らの城、もしくは蟲売りと呼ばれる一部の魔界の商人らの店頭がほとんどだ。いずれの場合も絶え間なく陵辱され、妊娠奴隷としてパラサイトを産み落とすつづけている。そしてもし幸運にも、野生のパラサイトマザーを捕えることができたなら、それは重要な財源、もしくは勢力の礎となることだろう。

4 6 ◆ パ ラ サ イ ト マ ザ ー (☆)



Illustrator : すぎたにコージ

知能：低い

会話：動物程度の意思疎通なら可

攻： 4 **受：** 6 **HP：** 20

<淫壺受精>：膣内射精された際、パラサイト一体を身ごもる（1日1回）

2D6振り、高い方の出目の数値のパラサイトを一体、受精10時間後に出産する（P.84～85 参照）

黒い1メートルほどの体長を持つ大蜘蛛。漆黒の闇の固まりのような体を持ち、魔族や他モンスターの背中に張り付いてその体を操る。張り付いたブラックウィドウは平面化してしまうため、よほど注意深い魔族が見ない限り、その姿は奇矯な刺青としか映らない。刺青など珍しくもない魔族の中でこのモンスターの存在についての認知度は低く、よってその恐ろしさもまた広く知られているとは言い難い。寄生し、さらに特殊なフェロモンを発しつつ宿主の体を操るブラックウィドウは、不死の魔族と言えども命取りになる強敵だ。

地下迷宮などでわずかな隙間に住み着いているこの蜘蛛は、宿主を見つけるとこっそり背中に張り付く。そして宿主の全身に糸をめぐらせ、淫らな肉人形としてしまうのだ。ブラックウィドウに寄生された宿主は、戦いの最中であろうともあらゆる行動をこの蜘蛛に支配されてしまう。羞恥と快楽を食糧とするこの魔界の蜘蛛は、あらゆる手段で宿主を辱め、汚していく。オークに切りかかるうとすれば自慰をさせ、ボトムワームの前で衣服を脱がせ、往來で排泄させ……色事においても敵に奉仕させ、味方を調教するような身にさせられるのだ。魔界でも屈指の悪質なモンスターなのだが、その隠密性ゆえにほとんどの魔族がこのモンスターを知らない。ゆえに、犠牲者はなお一層の孤独と羞恥を味合わされることとなるのである。

51 ◆ フラックウィドウ (★★★)



Illustrator : Macop.

知能：かなり狡猾

会話：不可（宿主に喋らせることはある）

攻： 9 受： 7 HP：40

＜寄生＞：攻撃／対象と一体化し、受けるダメージの半分（切り上げ）を対象に押し付けることができる

ただし対象のHPが0以下となったなら離脱しなくてはならない

＜操作＞：攻撃／対象の戦闘中の行動内容を決定してよい

（対象は自尊で抵抗可／＜寄生＞した対象にのみ可）

＜擬態＞：情報で3以上の成功値を出すまで、ブラックウィドウに攻撃できない（1度出せば以後は攻撃可）

＜異形＞：PPダメージ・ステータス異常・奉仕による回復を受け付けない

＜闇の化身＞：受けたダメージが闇属性なら無効化、光属性なら2倍

ヤツメウナギのような吸盤型の頭、ピンク色の淫らな肉のドリルのような頭、無数の触手の塊のような頭……そんな三つの卑猥な頭を持つ巨大なモンスター。全長は10メートル以上あり、三つの首が集まる胴体はでっぷりと太い。表皮は紫がかった青色であり、生臭い粘液でどろどろとぬめっている。この不愉快極まる生き物が、魔界の沼地や地下水路に潜み住まう淫獣の王、ワームヒドラだ。この淫猥かつ凶悪な怪物は魔界でも半ば伝説化しており、魔族であってもおおよそ日常に出会えるものではない。

この淫らな怪物にあるのは、女性を犯すという歪んだ本能のみである。何処かの偏執狂的な魔王が作り出したと言われ、ボトムワームやペインゴーレム以上に効率的に奴隷を作り出していき、言わば奴隷製造機とも呼ぶべきモンスターなのだ。いやらしく這いうねる触手や吸引口は肉体を傷つけない、相手の精神とプライドをのみずたずたに引き裂いていく。そしてまるで相手の自尊さえ打ち砕けば満足とでも言いたげにあっさりと退散してしまう。ワームヒドラの住居には他の魔物がいることは少なく、犠牲者が攻められ続けることも少ない。だが、この淫獣の存在を利用し、奴隷を得ようとする者は魔族・モンスターを問わず少なくない。オークやヘルハンド、奴隷商人らがワームヒドラの住居の傍に待機していることこそ恐ろしくはなまじい。

52 ◆ ワームヒドラ (★★★)



Illustrator : しあろぼ

知能：ほとんど本能のみ

会話：不可

攻： 8 受： 8 HP：100

＜押しつぶし＞：攻撃／20ダメージ（通常／全体）

＜淫辱＞：攻撃／『発情3』、『便意2』、『拘束2』のいずれか（3回攻撃）

＜強制解除＞：＜淫辱＞が同対象に2回以上命中したなら、対象は呪われていない装備全てを解除される

＜異形＞：PPダメージ・ステータス異常・奉仕による回復を受け付けない

火と氷と雷。魔界に溢れるエネルギーの中でも中立的な、元素と呼ばれるパワーである。そしてその元素を象徴するモンスターが、このサラマンダーだ。火のフレイムサラマンダー、氷のアイスサラマンダー、雷のボルトサラマンダーの3つの亜種が存在し、いずれも妙齡の美しい女性の姿をしている（外見 3D6+12 歳）。その身には常に元素エネルギーをまとっており、耳の代わりには艶やかな色彩の流麗なヒレが伸び、元素そのものでできたような長いトカゲ状の尾を持つ。彼女たちは知能は高いが、基本的に元素そのままの性格をしている。火は情熱的で楽観主義、氷は冷淡かつ意固地、雷は夢想的な利己主義者だ。

サラマンダーはドラゴン同様にいずれもが両性具有である。しかし、元素の具現である彼女らに生殖の必要はない。彼女たちがその局部を使うのは、自らの元素で他存在を侵食するために他ならない。このため、サラマンダーは自らより低い実力と目をつけた相手がいれば積極的に誘い、あるいは陵辱する。屹立し、元素の気で満ち満ちたもので貫き、元素のエッセンスを注ぎ込むことで相手を己と同等の……より精霊的な存在に仕立て上げていくのだ。自らの属性に染め、存在の根源を蹂躪する行為がサラマンダーたちにとっては何よりの快楽であるらしい。たいていが挨拶し、気楽な言葉と共に魔族の演技で接して来るが、油断してはならない。彼女たちは生粋の陵辱者なのだ。

知能：高い
会話：可能

攻： 8 受： 8 HP：60

＜元素の槍＞：攻撃／30ダメージ（自身と同じ属性）

＜元素侵食＞：戦闘時、毎ターン開始時に任意の数の視界内の対象に自尊判定をさせてよい
失敗した者は、火なら『発情2』、氷なら『魅了2』、

53 ◆ サラマンダー (★★★)



Illustrator: Rebis

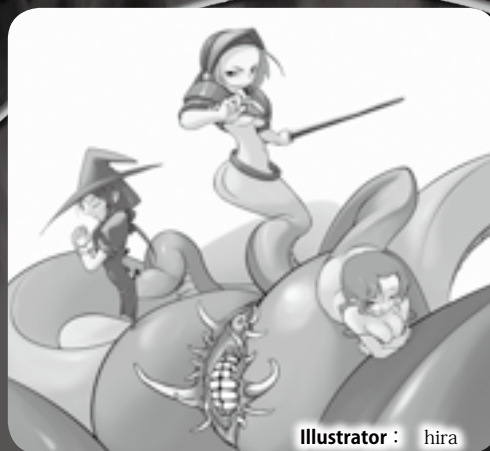
雷なら『拘束0』を受ける

＜元素存在＞：最初に火・氷・雷のいずれかの属性を決める。攻撃における属性は全てこれに準拠する
受けたダメージが己と同じ属性ならそのダメージ分、己を回復してよい（自身へ攻撃することはできない）
ただし、火なら氷属性を、氷なら火属性を、雷なら闇属性を、2倍のダメージで受ける

魔界の淫蕩なるモンスターらの中でも特筆すべき存在。その体は10メートルの大蛇であり、三つに分かれた首の先は三人の異なる美女の上半身（それぞれ 2D6+14 歳）となっている。彼女たちは鎧の女剣士と黒衣の魔女、半裸の妖婦の三人であり、それぞれが別個の意志を持つ。もっとも彼女らの連帯感は強く、争うことはまずない。女体はちょうど生殖器を突き出すようにして蛇体へつながっており、衣装の中を見れば彼女らの花園を見ることができるだろう。そしてもう一つ、三つ首の集まる所に大きな女陰を思わせる肉孔がある。そして、この肉の大穴こそ彼女らの恐ろしさを最も語る器官なのだ。

彼女たちは沼地や地下に住む。魔族や天使、人間を見かければ襲い掛かり、飽きるまで玩弄とする。息のあった三人がかりの調教や奉仕は並大抵のものではなく、百戦錬磨の魔族であろうとも簡単に搾り尽くされるほどだ。だが、彼女たちの真の恐ろしさはそんなことではない。通常の行為に飽きられた獲物は、三つの体の中心にある巨大な肉孔へと全身を飲み込まれてしまう。中は蠕動し蠢く肉壁だ。媚薬効果のある蜜液が絶えず染み出し、その腔壁で全身を咀嚼される。飲み込まれた者は次第に全身が性感の塊となり、あらゆる体力・意志・魔力・靈魂を吸い取られてしまう。その圧倒的快楽の前には魔族や天使であろうとも魔人同然となってしまふだろう。

54 ◆ レディーヒドラ (★★★)



Illustrator: hira

知能：人間並×3

会話：可能×3

攻： 8 受： 8 HP：80

＜戦姫＞：攻撃／20ダメージ（通常）

＜魔女＞：攻撃／コモン呪文表で 1D66 し、出た呪文1つを成功値3で使用（攻判定不要）

＜妖婦＞：攻撃／『魅了3』（自尊で回避）

＜飲み込み＞：三つの攻撃全てが同じ対象に影響を与えた際、対象は15点のPPダメージを追加で受ける

＜三位一体＞：行動を3回行なえる、ただし攻撃はそれぞれの手段を一度ずつのみである
ステータス異常を受けた際、いずれかの攻撃一つと引換えにそれを無効化できる

55 ◆ フェンリル (★★★)

魔界で最も恐れられる魔獣、それがフェンリルである。ドラゴンやキマイラの戦力さえ、魔族を滅ぼし得るその牙の前には霞んで見えるだろう。体長2メートル以上の輝く目を持つ巨大な白狼の姿をしており、常に渦巻く凍気を身にまとっている。凍てつく雪原や氷原にまるで自然発生するようにして現れ、住み着く。群れることはなく繁殖もしない。絶対数こそ少ないが魔界の黎明より存在し続ける恐るべき怪物だ。フェンリルの牙は光にして闇であり、天使も悪魔もあまねく存在を等しく噛み殺す。不死であるはずの魔族を滅ぼすわずかなモンスターの一体なのだ。その目は殺意に満ちており、出会う全てを圧倒し、襲いかかって来る。外見こそ獣だが狡猾で、知能も低くない。いかなる罫も隠形の技も、この魔獣には通用せず速やかな死を送られることだろう。

ただ、フェンリルは自らと一対一で戦い、服従させた者には絶対の忠誠を誓うとも言われている。魔界では無謀なことを指して『フェンリルに従える』と言うが……魔界にありえないことなどない。幾人かの魔王はこの凶悪無比な魔獣を打ち倒し、自らの騎獣としているのだ。そしてその行為はまさしく、魔界において英雄的なものと称えられているし、これに奉仕を受けることさえ可能だという。当然、下克上を狙う不埒な他の魔族を退ける役にも立つ。誰が好んで、この魔獣に騎した魔王と戦いたいなどと思うだろうか。



Illustrator: jin

知能：人間並

会話：獣並の意思疎通は可

攻： 9 受： 8 HP：60

<咆哮>：攻撃／10ダメージ（PPダメージ／全体）

<神殺しの牙>：攻撃／25ダメージ（光・闇）

<超知覚>：不意打ちを受けない

<乗騎>：主となり背に乗った者はフェンリルとHPを共有し、互いに受けたHPダメージを自由に割り振ってよい

<死の化身>：受けたダメージが氷属性なら無効化、光・闇属性なら半減（切り上げ）

56 ◆ クラークン (★★★)

クラークンこそ魔界最大、そして水中最強のモンスターだ。下半身が触手であるため正確な数値はわからない、上半身の高さだけでも5メートル以上ある。それもグロテスクな容姿ではなく、上半身は巨大ながらも美しい女性（18+2D6歳）であり、下半身は十本前後の長大な触手だ。表皮は青みがかり、ぬらぬらとした粘液に覆われ妖しく光っている。触手はそれぞれが10メートル以上あり、恐るべきパワーを備えている。大きさにふさわしいパワーの持主だが、知能は低く言語を解することもできない。水の精霊に起源を持つ存在であるらしく、魔界の水域（海洋・湖・地下水など）にて自然発生的に生まれてくるようだ。

クラークンは水辺の洞穴や孤島に巣を作る。恐るべきことにクラークンの主食は、魔族の精液。一日におよそ1リットル、巨体からすればわずかな量だが、搾られる方はたまったものではない。触手の奥にある巨大な女性器は、人間大の存在ならば全身を飲み込んでしまう。中には無数の触手と突起、吸盤がみっちり詰まっており、相手を首まで咥え込みながら精緻な、魔族の脳さえ蕩かす快楽を与えてくるのだ。たいいていのクラークンの巣には搾精用奴隷として何年も監禁されている魔族がいる。また遭遇した際、膣内や口で未だ延々と精液を搾られ続けている犠牲者を見ることがあるだろう。そして、彼女たちは触手の怪物を我が子として次々と産卵するのである。



Illustrator: しあろぼ

知能：低い

会話：獣並

攻： 7 受： 7 HP：200

<おしつぶし>：攻撃／30ダメージ（通常／全体）

<絡みつき>：攻撃／『拘束2』（2回攻撃）

<淫気の吐息>：攻撃／『発情2』（全体）

<産卵>：テンタクルス 1d6 - 1体を召喚支配する（1行動を消費）

<水中適応>：水中において攻と受に+1、陸上において-1の修正を受ける

ドラゴンと並ぶ魔界でも最強クラスの魔獣。ライオン、山羊、ドラゴン、蛇、女（10+2D6 歳）が一体化した姿であり、その全ての頭を供えている。体長は3メートル以上に及び、さらに三つの頭と竜の翼、女の上半身、大蛇の尾ゆえに、それは圧倒的な威圧感を持って感じられることだろう。キマイラは己の武器全てを使って戦闘を行なうことができるため、正面からの戦闘では4体の強力な魔獣を相手にするに等しい。それゆえかキマイラは己の力に絶対の自身を持っており、悪い意味での自信家である。キマイラが奴隸となる際は、この慢心が原因であることがほとんど。もちろん、その実力が確かなものであることも忘れてはならない。

キマイラは本体の女性以外全てがオスであり、加虐的な性癖を持つ。このため、天使や魔族を倒した際には凄まじい調教を行なうことで知られる。蛇の淫毒で侵しつつ、獅子と山羊と竜に輪姦されるのだ。5つの体を持つキマイラの秘め事は終わりがなく、人間では数日の内に廃人にされ獅子に食われてしまう。また、個体にもよるが淫蕩なキマイラは、自ら分離し、獣たちに囲まれ無聊を慰めていることもある。いずれにせよ、キマイラと出会ったなら言葉巧みに騙すか、あるいは何とか逃げることだ。色事にせよ戦闘にせよ、この獣と一対一でまともに向かい合うことは魔将でさえ自殺的な行為だ。

61 ◆ キマイラ (★★★)



Illustrator : IWAKO

知能：人間並

会話：本体のみ可、他は動物並

攻： 8

受： 7

HP：110

＜獅子の牙＞：攻撃／25ダメージ（通常）

＜山羊の呪＞：攻撃／コモン呪文表で1D66し、出た呪文一つを成功値3で使用

＜火竜の炎＞：攻撃／20ダメージ（火／全体）

＜毒蛇の牙＞：攻撃／『発情2』

＜分離＞：ターン開始時、25HPずつ各攻撃ごとに5体のモンスターに分離する（ステータス異常は全て本体が受ける）

分離したモンスターはそれぞれが別個の存在として行動することができる

＜合体＞：ターン開始時、分離状態から全てのHPを合計した一体のモンスターとなる（一部を取って合体せずにおいてもよい）攻撃手段の内、異なる3つを選択して3回攻撃できる（ただし、一部を分離しておくなら分離した数分攻撃回数は減る）

＜火竜＞：合体時、もしくは火竜の分離体は飛行移動でき、また受けた火ダメージを無効化してよい

＜本体＞：HP10であり、合体した状態から全ての分離モンスターが倒されるまで一切の攻撃を受け付けけない

自らアンデッドとなった人間の大魔導師。ローブをまとったみずばらしい白骨の姿をしているが、その周囲には魔力が渦巻き、目は溢れ出した力で爛々と光っている。並大抵の亡者やモンスターとはケタ違いの、こと魔法に関してはまさに究極の存在と言ってもいい。肉体の荒廃と引換えに、無尽蔵の魔力を混沌の奔流から汲み取る術を会得しており、強力な魔法を連続して唱えてくる。ほとんどの属性攻撃に対し効果的な防御力を持っている上に、朽ち果てた肉体は一切の情欲を持ち合わせない。その知能たるや、あらゆるモンスターの中で最高級であり、魔族においてもこれに勝る存在はわずかだ。

多くの魔王・魔将らがリッチを参謀として迎えている。参謀や文官としては至極有能であり、彼らを片腕と頼む魔将も少なくはない。リッチの多くは命を捨ててなお知識の探求に全てを捧げており、しかるべき環境と条件を持ちかければ、自軍へ誘うことも不可能ではない。何と言っても、本来は人間界を故郷とするリッチが魔界へと来ているのも全て、より高次元の知識と魔術を極めるためなのだ。彼らの価値観はあくまで研究を中心としている。あまりに彼らに頼りすぎること、思わぬしっぺ返しを受けることがあるかもしれない。何と言っても彼らは自ら魔界へと探求に来た者たちなのだ。

62 ◆ リッチ (★★★)



Illustrator : IWAKO

知能：かなり高い

会話：可能

攻： 8

受： 7

HP：50

＜超魔道＞：攻撃／コモン呪文表で1D66を3度振り、出目に対応する呪文のうち望む2つを成功値3で使用（攻判定不要）

＜極大呪文＞：攻撃／コモン呪文表で1D66し、出た呪文

1つを成功値6として使用（攻判定不要）

＜呪文防御＞：呪文の対象とならず、また呪文によるダメージを0にしてよい

＜死霊＞：奉仕判定ができず、PPダメージ・ステータス異常・奉仕による回復を受け付けけない

＜半霊体＞：受けたダメージが通常・水・雷・闇属性ダメージならば半減（切り上げ）する

デュラハンは一見する限り、人間の女剣士（15+2D6 歳）にしか見えない。しかし注意深い魔族ならまるで切れ目のような首の横すじと、尋常ならざる死の気配に気付くはずだ。彼女こそ死の具現。天使も魔族も人間も、等しく死に導く存在なのだ。甲冑を着ているものの、兜の類はつけず、凛々しく美しい顔は常に剥き出しになっている。手には二振りの昏い影の剣を任意に作り出すことができ、またデストリアやヘルハウンドを連れてくることも多い。彼女のその体は一流の剣士であり、その体から離れ飛び回る頭は死神だ。よほどの実力がなければ、彼女を屈服させることはできないだろう。

デュラハンの最も恐れられる力は、浮遊する首が放つ死の宣告だ。一度宣告された者は勝利しない限り、死か隷属しか与えられない。このために死の恐怖に怯えた者らが下僕となり、彼女の下に一軍を成すことさえある。デュラハンの多くは生真面目かつ騎士道精神に溢れた禁欲的な性格だ。魔族を率いることとなっても、無闇な虐待はせず、無理に死地に赴かせるような真似もしない。膨れ上がったデュラハンの軍勢は、魔王にも匹敵する勢力と成ることすらあるのだ。魔族らの奴隷となっても、領地を任せられ客将として扱われていることもある。死神としての力ばかりが有名だが、最も指導力と支配力に優れたモンスターと呼んでもいい存在なのだ。

63 ◆ デュラハン (★★★)



Illustrator: 和六里ハル

知能: 高い

会話: 可能

攻: 8

受: 8

HP: 60

<死の刃>: 攻撃/15ダメージ(闇・光/2回攻撃)

<死の宣告>: 攻撃/対象はセッション終了時に『死亡』する。デュラハンが『死亡』か『奴隷』になるか、デュラハン自身が解除すれば効果は消える。

<召喚>: 攻撃/デストリアかヘルハウンド1体をセッション終了まで召喚支配(判定不要)

<死の波動>: 戦闘中、視界内の全ての敵は毎ターン開始時、HP・MP・PP全てに2点ダメージを受ける(軽減不可)

<死神>: 受けたダメージが氷・闇・光属性なら無効

人間世界では想像もつかない奇怪な生物が魔界には多数存在する。その中でも最も奇怪かつ、おぞましい存在がこの巨大植物ブリズンケージだ。直径6メートルはある紫色のいやらしい色をした球根状の形をしており、伸びた触手状の根でゆっくりと移動する。ブリズンケージの名は球根の上部、絡みあった茎と根がちょうど檻の形状を為していることに由来する。檻の入り口は巧みに折り返された逆棘構造となっており、一度囚われた獲物は自力で抜け出すことのできない仕組みだ。催淫ガスを常にまとい、周囲の生物を発情させながら移動する巨体はまさに歩く魔窟だ。人間大の存在を見つければ、ブリズンケージはガスで発情した存在に相手構わず襲いかかり、捕らえようとする。

強力な催淫効果を持つ触手で相手を発情させ、邪魔な装備を器用に剥ぎ取ってから『檻』に捕らえるのが常套手段だ。この植物は捕らえた獲物が檻の中で発する淫気を養分としているため、『檻』の中には常に複数の獲物が収容される。捕まれば中でさんざん痴態と淫辱の限りを演じさせられることは必至だ。一週間もすれば飽きて排出されるだろうが……発情したまま放り出される外にはオークやヘルハウンドらが、そのおこぼれに預ろうと待ち構えていることがほとんどだ。なお、魔王の中にはこの怪物を城の中に野放しにし、奴隷や部下、捕虜、謀反者らを与えてはその痴態の限りを眺め余興としている者もいるという。魔人や新米の魔將たちにとっては、ぞっとしない話だ。

64 ◆ ブリズンケージ (★★★)



Illustrator: emeth

知能: 本能のみ

会話: 不可

攻: 7

受: 8

HP: 100

<淫獄>: 攻撃/『発情4』か『拘束2』(2回攻撃)

<強制解除>: 攻撃/対象の身に付けている呪われていない装備全てを解除させる(再装備には1行動を要する)

<淫気放出>: ブリズンケージの半径20m内の存在は全て『発情1』となる

<異形>: PPダメージ・ステータス異常・奉仕による回復を受け付けけない

暗がりや影に棲む最強の非実体モンスター。本来は天使や人間を甦るべく、ある魔王によって生み出されたいが、今では魔族も構わず襲うようになっている。一度狙われれば、よほど運がよくない限り、その手から逃れることはできない。曰くその姿は暗い影のような色をした、美しい女性であるとも、少女であるとも、少年であるとも、触手の塊であるとも言われる。だが、おそらく実体としてはどのような姿も自由自在なのだろう。闇の中からくすくす笑う声と、いたずらに伸ばされる指先や舌や触手、時折の艶やかな囁き……取り付かれた者が感じるそれら。だが、気づいたからと言って、簡単に対処できる存在ではないのだ。

シャドウストーカーは取り付いてもほとんど姿を現わさず、ただ獲物につきまといついてくる。攻撃らしい攻撃を仕掛けるでもなく、調教もしない。何をしてくるかと言えば、取り付いた相手にこそそと衣服や防具を透過した愛撫を加えてくるのである。この愛撫はさしたるものではない。享乐的な魔族ならば十分に楽しめる類のものである。ただし、それは不意を打つように、戦闘の最中や往来で行なれるのであれば話は別だ。しかも、このモンスターは飽きるまで一人の相手にしつこくつきまとう。単独ではさしたる脅威にならずとも他のモンスターや魔族と出会った際には命取りとなるだろう。そして彼らは相手の動揺をくすくす笑いつつ、影の中からじっくりと眺めるのだ。



Illustrator: はまー

知能：高い

会話：可能（ただし交渉は困難）

攻： 7

受： 8

HP：40

<愛撫>：攻撃／『発情2』か『拘束0』

<死角>：毎ターン開始時、奇襲を試みることができる

<闇化>：情報判定で成功値3以上を出さなければシャドウストーカーを対象とした行動は行えない

<闇の精霊>：受けたダメージが通常・光属性なら無効、光属性なら2倍となる
壁や衣服などの無生物を通過して行動できる

< パ ラ サ イ ト >

パラサイトはトラップか、魔族や高度なモンスターから強制的に寄生させられる淫らな罠である。寄生される際、PCは『寄生対抗』に書かれた判定に成功しなくてはならない。これに成功しなければ、宿主となった者は半永久的にその効果を受けるのだ。

パラサイトを植え付けられた奴隷は重宝され、それゆえにパラサイトを植え付けて付加価値を付ける奴隷商人も多い。

これを除去できるのはアンコモン呪文『リムーブパラサイト』のみだ。

1 ◆ テ イ ル パ ラ サ イ ト

寄生対抗：自尊3

効果：寄生させたPLまたはGMは、1回のセッションにつき2回まで、任意のタイミングで宿主を『発情2』にしてよい。
宿主は（もし持っていなければ）獣の耳と尾を得る

尻尾型のパラサイト。現在、猫型・犬型・狐型・兎型などが認められている。ふさふさした尻尾状の体の根元に触手や口がついており、対象の直腸に寄生。尻尾部分が体外に出るため、ちょうど獣の尾が生えているように見える。寄生した対象に、尻尾の形に対応した動物の耳を生やす。任意に対象を発情状態にすることができるため危険。

2 ◆ バ イ プ パ ラ サ イ ト

寄生対抗：情報3

効果：寄生させたPLまたはGMは、1回のセッションにつき3回まで、任意のタイミングで宿主を失禁させてよい。（抵抗不可／PPに6ダメージ）

小型環形動物型パラサイト。短いパイプ状の形状で水中などに住む。対象の尿道内に寄生。全体が完全に宿主体内に入り込むと尿道内で硬化し、宿主の尿道を完全に開いた状態にしてしまう。尿をろ過して餌とするため、対象は任意に失禁させられる（主に戦闘中とか、偉い方の前とかで）。

3 ◆ セ ン シ ャ ル パ ラ サ イ ト

寄生対抗：自尊3

効果：宿主はシナリオ終了まで『拘束0』

極小環形動物型パラサイト。体内に入り込むと、脊髄を中心とした神経中枢にびっしりと繁殖し、多大な影響を与える。宿主はあらゆる快楽を過敏に感じるようになり、行動全般が困難となる。自ら快楽に負けて奴隷となってしまうことも多くなり、発情状態に近い状況を甘受しつづけることになってしまう。

4 ◆ フ ァ ロ ス パ ラ サ イ ト

寄生対抗：自尊3

効果：宿主はシナリオ終了まで『発情1』
地形による基本モンスター2体をシナリオに加える。

男性器型パラサイト。股間に寄生し。男性器部分は体外に出たまま、宿主の追加の男性器として機能する（男性やふたなりにも寄生する）。宿主は絶え間ない発情状態となる上、特殊なフェロモン物質を出し続け、周囲に他のモンスターを引き寄せる。

あまねく人間世界において最強のモンスターはドラゴンとされている。それは、この魔界においても変わらない。魔界の竜たるダークドラゴンの知能は高く、並み居る魔将・魔人を歯牙にもかけない強力無比の存在だ。漆黒の鱗に包まれた凶悪な巨大爬虫類であり、全長15メートル以上の体。広げれば同じほどの幅となる翼。そして引き締まった四肢と尾。まさしく魔界最強の生物であり、多くは魔王同然の身として広大な領地を得、時には魔将すら配下に置いて周囲一帯を支配しているのだ。ただし、勘違いしてはならない。ドラゴンは魔界『最強の生物』ではあるが魔界の『王者』ではない。その肉体は不滅ではなく、また魔族と違って血と肉による生殖を必要とする。ゆえにドラゴンは同族と出会う機会を得られるならば、魔族の配下に進んで加わることもある。

ダークドラゴンは恐るべき魔獣であるが、特筆すべき点として選んだ魔族やモンスターを自らの体に取り込む力を持っている。多くは魔将や体力に優れるモンスターと結合する。『取り込む』と言っても見た目の上で融合するのではない。ドラゴンは背にも生殖器官を備えており、それによって性的に結合することで一体化するのである。結合した者は心身の自由全てを奪われ、完全なドラゴンの体の一部と化してしまう。この間、ただドラゴンの思うままに忘我の表情で武器を振る魔法を放つこととなるのだ。中には誤解し、力を得るべく自らドラゴンの背に跨る者もいるという。だが、そこに待つのはドラゴンの傀儡としての立場なのだ。

さて、ダークドラゴンは全てが両性具有である。これは過酷な魔界において、子孫を残す可能性を高めるべく進化した結果だろう。ただでさえ出会う機会も少ないのに雌雄を気にしてはられないということか。また、出産時に負荷のかかる竜の姿とは別に、人間に近い姿(角・尾などの特徴のみ残す)へと変身することもできる。それだけ彼女らにとって同族との出会いは貴重ということだ。

食糧や快楽のためにも、ダークドラゴンは通常、人化していることが多い。人化したダークドラゴンは褐色の女性型両性具有者(3D6+10歳)の姿となり、一見した限りでは魔族とも見間違えることだろう。生殖本能に根ざした強い性欲を常に持て余しており、奴隷とした魔族やモンスターを待らせていることが多い。よほどの実力がないのであれば、敵に回すよりも膝を折ることも一つの手段だろう。彼女たちは決して悪い主ではないし、強い肉欲に裏打ちされた性交は単調かもしれないが激しく濃厚で、たいいていの魔族を満足させてくれるはずだ。



Illustrator: ラヂヲヘッド

知能: 高い

会話: 可能

攻: 10

受: 9

HP: 140

<黒炎の吐息>: 攻撃/30ダメージ(闇・火属性/全体)

<魅了の吐息>: 攻撃/『魅了3』(全体)

<牙爪尾>: 攻撃/25ダメージ(通常/3回攻撃)

<飛行>: 飛行移動、回避時の受+2

<竜体>: 調教・奉仕・誘惑の判定ができず、PPダメージ・ステータス異常・奉仕による回復を受け付けない

<人化>: ターン開始時、全ての特殊能力を失い、半竜人の姿となる(任意のタイミングで竜体へと戻れる)

<魔竜>: 受けたダメージが火か闇属性だったなら無効化、通常属性だったなら半減(切り上げ)

<竜騎士>: 対象の奴隷1体のHPを自らに上乗せし、<牙爪尾>を4回攻撃とする

5 ◆ エネマパラサイト

寄生対抗: 体力3

効果: 寄生させたPLまたはGMは、1回のセッションにつき3回まで、任意のタイミングで宿主を『便宜2』にしてよい。

中型腔腸動物型パラサイト。水中などに住み、対象の腸内に寄生。全体が完全に対象体内に入り込む。体内で膨らみ、腸内の内側に半ば同化するため除去は困難。排泄物を餌とし、それゆえに対象に任意に利便効果を与える(主に戦闘中とか、偉い方の前とかで)。

6 ◆ カオスパラサイト

寄生対抗: 魔力4

効果: 宿主は魔族の精を受けるごとにD66でランダムにモンスター1体を孕育
妊娠は三日で終わり、出産され、産まれたモンスターは母から母乳を受けて成体となる

奇怪な蠍く肉球の形をした希少なパラサイト。稀に水中、多くは特殊な餌や培養液の中で人為的に飼われる。対象の子宮内に寄生。全体が完全に対象体内に入り込む。宿主となった者は、胎内に精を受けるごとに自動的に妊娠する。生まれたモンスターは母を攻撃しないが、支配下にもならず、体調は寄生生物により自動的に修復され妊娠前に戻る。また宿主は常時母乳が出るようになる。

トラップ

GMルール

絶対隷奴
Zensetsu Shisun

トラップはシナリオのシーン中に起こる妨害効果全般である。必ずしも機械装置の形を取るとは限らず、天然の沼や魔界特有の植物などもトラップとなりうるだろう。

トラップには3つの設置場所がある。GMは望むトラップを望むシーンのふさわしい場所へ設置してよい。ただし、PLが受け身を好むのでないなら、あまり多数のトラップを1シーンに重複させるべきではない。

『シーン』はシーンそのものが罠になっているものだ。常にトラップは発動したままで、大規模な魔法などでシーンそのものを破壊しない限り、その効果は発揮され続ける。「罠」というより「妨害効果」と言った方がいいだろう。

『カット』はシーンの切れ間、つまりシーンが変わった瞬間に発生する。シーンに入り込んだり、別シーンに移ろうとした時……つまり、設置場所に移動した際に自動的に発動する。インバクトのあるトラップが多いが、一度発動したら結果に関係なく基本的にもう発動しない（というか避けて通れる）。PCが別シーンで遭遇した敵をそこに誘い込んで罠に陥れるという手段も取れるだろう。

『イベント』は魔法陣、宝箱、モンスターなどの目に見える形で設置されるトラップだ。GMは工夫を凝らしてこのタイプのトラップを仕掛けよう。特殊なアイテムやNPCなどがいいだろう。GMが設定した場所や品が発動条件だが、気づかなかったPCに対してはそのシーンにいる間なら望むタイミングで発動させてかまわない。もちろん、情報判定に成功すればそれが危険なことはわかるだろう。代表的なイベントは魔法陣、彫像、宝箱などだ。当然、発動条件の品を破壊したり回避すれば以後発動しない。この分類のトラップはGMの演出が全てだ。いかにもそれっぽいデザインを考えてみるといいだろう。

トラップが発動する状態になったら、まずGMはPLに情報判定をさせなくてはならない。その結果、PLがその＜シナリオランク－1＞以上の成功をしたらトラップに気づき、回避できる。気付かなければトラップは発動し、書かれた効果を発動させる。ただし、『シーン』のトラップは情報判定に成功しても効果が切れることはない。常に発動しているため、その妨害効果を阻むことはできない。情報判定に成功しても、その効果を知ることができるだけである。

ではいよいよ、右ページにトラップを列記する。



トラップ表

D66

ダイス	トラップ名	種別	トラップの効果
11	一方通行	カット	一度通過すると戻れない通路や扉。発見できずに通ると前のシーンには戻れなくなる。閉じ込められた先の敵とトラップを全て打破すれば自動的に解除される。主にPCを戦闘から逃がらなくするため使われる。NPC用の抜け道として設置されることも。
12	転送	イベント	触れると別のシーンへとPC一行を転送する魔法陣や石像。良心的なGMなら帰還や逃亡用に置くだろうが、邪悪なGMはステータス異常と組み合わせ、危機的なボス戦闘を演出するかもしれない。
13	擬態モンスター	イベント	触れるとモンスターに変身する魔法陣や宝箱。気づかずに触れると土地におけるランダムモンスターが1体登場する。最終で出すぎり中盤や序盤に出た方がいい。
14	落とし穴	カット	段差や断崖、穴。これのあるシーンは自動的に「落とし穴の底」として描写される。発見できなかったPCは飛行移動していない限り落下し、そのシーンに於ける他のトラップを自動発動させるか、いたモンスター・ボスに不意打ちを受ける。
15	次元環	カット	すでに過ぎたシーンに再度振り向かされるトラップ。1度発動すれば自動的に効果は消失する。このカットに気付かず通過しようとしたキャラクターは強制的に前のシーンに戻される。このトラップによって戻ったシーンではトラップは全て発動前の状態に戻る。
16	監視	カット	ボスの使い魔や隠しカメラ、覗き穴など。気づかずに発動させてしまうと、以後セッション終了まで、モンスターやボスはPCに奇襲を仕掛ける判定ができる。PC側は魔王特性や一部のアイテムを除いては通常の奇襲が自動失敗となる。
21	ぬかるみ	シーン	どろりとした粘液や泥で覆われたシーン。足を踏み入れればその粘度や宿るの死霊ゆえに足を取られ、シーンから出るまで「運動-2」の修正を受ける。飛行移動しているPCはこの効果を受けない。
22	狭い通路	シーン	屈んで四つんばいにならないと動かせないような狭い場所。このシーン内では「異形」を持たない全存在が「拘束0」の状態となる。抵抗はできず、この状態はシーンから出るまで続く。余談だが、PCが二人いると一方が一方に腰を突き出す姿勢になり、エロールに持ち込みやすい。
23	孤立	イベント	囁きかけや洗脳魔法など。これを発動させてしまったら、以後セッション終了まで種別が「配下」のアイテムとモンスター・奴隷、人間奴隷の効果は失われる。自身と魔族奴隷（そしてもしいるなら天使奴隷）の力のみで進まなくてはならなくなるのだ。
24	呪文封じ	シーン	あらゆる呪文の魔力を吸収し無効化してしまう結果。早急にここに吸収は侵入者に対してのみ行なわれ、PCは一切の呪文が使用不可能になってしまう。ボスやモンスターは使ってくるというのに。
25	爆発	カット	突然の爆発。呪文か自然現象かテクノロジーの産物か。うまく見越して回避できなければ、HPに10点のダメージを受けることとなる（軽減不可）。
26	霧	シーン	その場所全体を覆う霧。間の中を見通せる魔族も霧は見通せない。そこに生息するのは霧の中に適応したモンスターだ。この霧の中ではモンスターは全て「攻」+1される。
31	被虐願望	イベント	一瞬、奴隷の快楽にむせびく姿を脳裏に映る。そのインパクトは心にのしかかりなかなか消えない。気づかずに通ったPCは心の中の願望をそののかされ、セッション終了まで「自尊-1」の修正を受けることとなる。
32	豊乳化毒針	カット	その名の通り、乳房を巨大化させ、母乳を分泌させるマニアクな毒針。たとえ少年型の魔族であっても乳房が膨らんでしまう。突然の豊乳化は行動の阻害となり、気づかなかったPCは「情報・運動-1」の修正をセッション終了まで受けることとなる。
33	幼児化ガス	カット	身体が縮み、子供になるガスが噴出する。気づかず通ったPCは「戦闘・体力-1」の修正をセッション終了まで受けてしまう。この間、外見年齢は10歳以下なら2年、11～18歳なら4年、19歳以上なら10年、幼くなる。
34	成長ガス	カット	肉体が急成長し、大人になるガスが噴出する。気づかず通ったPCは「運動・魔力-1」の修正をセッション終了まで受けてしまう。この間、外見年齢は10歳以下なら10年、11～18歳なら7年、19歳以上なら5年、成長する。
35	性別転換	イベント	一時的に触れた者の性別を変更してしまう呪い。気づかずに触れたPCは1d6を振る。1～2なら男性、3～4なら女性、5～6なら両性具有となる。本来と同じ性別になったなら問題ないが、異なる性別になった者は使い慣れない体に「誘惑・奉仕-1」の修正を受ける。
36	盗賊	イベント	ブラウニーやフィンドにアイテムを盗まれてしまう。気づかなかったPCはアイテム（回数制限のあるものは未使用に限る）を1つ、セッション終了まで使用できなくなる。
41	肉棒梯子	シーン	壁や崖から突き出す無数の肉棒。勃起させたそれに掴まり、当然何度も精液を浴びせられなくては登れない。このシーンは奉仕判定に3回、難易度分以上成功しないとき次シーンに進めない（エロールのボーナスはあり）。奉仕判定に失敗することに5点のPPダメージを受ける。飛行移動しているなら無視できる。
42	浣腸	カット	床や壁からひっそりと現れ流腸する仕掛けや、便宜を催すガス。気づかずに通り過ぎようとしたPCを「便宜2」にする。ただし、このトラップはPLがこうした行為に免疫を持たない場合、振りなおすこと。
43	豊穣結界	シーン	意志に関わらず生命を宿す神祕の力。このシーンで性交し壁内に射精された女性・両性具有のキャラクターはPC、NPCを問わず「妊娠」となる。
44	強制自慰	イベント	鏡や自慰道具。気づかずに触れたPCは呪われ、その場で現在のダメージに関係なく自慰をしなくてはならない。自慰判定を2回終えるまでこの効果は続く。この自慰は通常の自慰と異なり、本来の回復分だけPCのPPにダメージを与える。
45	寄生虫	イベント	触れれば淫らな寄生虫に取り付けられる恐るべき罠。気づかずに触れてしまったPCは、自動的にパラサイトに寄生されてしまう。寄生するパラサイトは2d6を振り、低い方の目出にに応じたナンバーのものとなる。
46	三角棒	シーン	跨って股間を擦り付けようしなければならない、断崖や深い穴を渡す三角の棒。このシーンは自尊判定に3回、難易度分以上成功しないと次シーンに進めない。自尊判定に失敗することに5点のPPダメージを受ける。飛行移動しているなら無視できる。
51	催淫ガス	カット	もっともオーソドックスかつ古典的なエロトラップ。気づかずに通ったPCに催淫効果のあるガスや媚薬を浴びせ、「発情2」にする。
52	衣服消去光線	カット	特殊な物質分解光線によってPCの鎧や衣服を消してしまう古典的なエロトラップ。気づかずに通過したPCは、全裸で行動しなくてはならなくなり、間に合わせの防具を得るかセッション終了まで装甲値が0になってしまう。
53	観衆	シーン	無数の下級魔族やオークなどの視線を浴びせられる。このシーンにいる間は、常に嘲りを受け羞恥を与えられるため、自慰や奉仕による回復ができない。
54	淫靡な空気	シーン	常に淫らな空気が満ちた空間。このシーンでは「魅了」「発情」のステータス異常は回復しない。また、PCに受けているダメージがあるなら可能な限り回復するまで、そこで自慰や奉仕をしなくてはならない。
55	盗撮	イベント	そのセッションで演じた痴態の全てが、近隣の魔都に映像として映し出される。気づかなかったPCはセッション終了時に10点のPPダメージを受ける。そのダメージによってPPが0となったなら次のシナリオには、奴隷市場で商品としてスタートする。
56	誘惑者	イベント	催淫効果を持った奴隷や淫具など。気づかなければ誘惑し、奉仕して射精や絶頂をさせなくてはならない。ランクに応じた難易度に等しい成功を誘惑と奉仕で出せば（エロールのボーナスあり）、何も起こらない。どちらかでも失敗すればPPに10点のダメージを受ける。このダメージはセッション終了まで回復しない。
61	ドッペルゲンガー	イベント	強力な呪いをかけた魔法陣や鏡。気づかずに触れたPCの分身がその場に現れる。この分身はPCと同じ能力値であり、現れると同時にPCに攻撃や誘惑、陵辱を仕掛けてくる。ただし分身は呪文や特殊アイテムを持たない（魔奴隷以外の一般装備を身につける）。
62	精液の雨	シーン	天井や空から、常に媚薬効果のある精液が降り注ぐ。ここでPCへの調教で生じたPPダメージには、常に調教の成功値が加えられる。
63	媚薬沼	シーン	たっぷりと媚薬の溜まったプール。そのシーンでは飛行移動しないPCは、媚薬に腰まで浸からなくてはならない。このシーンではPCは自尊判定を行なえず、全て失敗したものと扱われる。
64	呪われた宝	イベント	不自然に置かれたアイテム。気づかずに触れると呪われ、装備しなくてはならなくなる。その場で1d6を振り、モモンアイテム61～66のいずれか一つを手に入れる。それを装備し、代わりにすでに所有していたモモンアイテム一つを失う。
65	這い出す触手	シーン	随所から現れる肉色の触手。このシーンに登場するモンスターやボスの意のままに蠢き、PCを邪魔する。このシーンにおいてPCは自動的に「運動・体力-1」の修正を受けることとなる。
66	触手の海	シーン	シーン全体を覆う細い蠢く触手溜まり。触手は腰ほどまでの深さがあり、飛行移動せずに行動するPCは常に汚れ続けることとなる。PCはこのシーン中は「拘束0」状態にあるものとして扱う。シーンから出るまでこの状態は続く。

N P C

GMルール

絶対隷奴
Zettai Rikinu

N P CとはP C以外の人格ある存在全般だ。
先の章で述べた『モンスター』もNPCの一部。
そしてモンスター以外にもGMはおおよそ3種類
のNPCを操ることができる。すなわち魔族・
天使・人間の3種類のNPCだ。それらについて
ここでは簡単な作成方法を説明しておこう。

<魔族のNPC>

P Cと同じく魔界の住人たる魔族。シナリオ
作成ルールでも指摘していたが、魔族NPCは
多くのセッションにおいてボスとなるだろう。
ただし、NPCはP Cと違って基本的にDPを
得ることができない（P Lの同意があれば可能
としてもいい）。

彼らはサンプル魔族の中から選び、成長や改
造して作成する。P Cがある程度の強さを持ち、
また舞台を『疫病界』としているなら、世界観
説明に記載されている主要NPCたちと渡り
合ってもいいだろう。GMが馴れて来たならオ
リジナルの魔族を作っても楽しいはずだ。

以下に階級による初期キャラクターからの強
化方法を記載しておこう。もっとも、いずれの
場合も能力値の条件を忘れてしまえば本末転
倒である。P Lルールにも書かれた階級ごとの
内容に注意して能力値は配分したまえ。

また、コモン、アンコモン、レアと書かれて
いる場合、それらのランクのアイテムか呪文を
所有しているということだ。どちらのどのよう
なものを持っているかはランダムに決めてもい
いし、作画的に決定してもいい。

階級のあまりに異なる魔族を背景や依頼者以
外の目的（明らかな敵や味方）で登場させるこ
とはお勧めしない。なるべくP Cと同じか一つ
上下の敵を出すように心がけよう。特にNPC
にシナリオの見せ場や濡れ場を奪わせるような
ことを、節度あるGMはしてはならない。

<天使のNPC>

天使たちは天界の住人だ。疫病界以外の下位
世界では、基本的に墮天使しか見かけないだろ
う。しかし、時折過激派の天使がわずかな手勢
で魔族を殺戮しようと現れることがある。魔族
にとって迷惑至極この上ない存在だ。

GMはあまり気軽に彼らを登場させるべき
ではない。天使の登場は、それまで勝っても負
けてもお気楽だった魔界の戦闘を酷く殺伐とし
たものに変えてしまう。何せ光属性で攻撃して
くるものだから、HPが0になると魔族は死ん
でしまう。

絶対隷奴の世界において天使たちは背に光の
翼を持つ、美しい少年か少女である。

天使たちは以下の能力を全員が持っている。

- 任意に飛行移動できる。
- 攻撃は全て光属性であり、装甲は基本的に通用
せず、HPが0になれば魔族は消滅してしまう。
- 闇属性の攻撃に弱く、闇属性の攻撃に天使の装
甲は通用せず、HPが0になれば消滅してしまう。
- PPが0になっても奴隷化しない（行動不能
となる）。

魔族のNPC

階級

●魔人	初期キャラクターと同様
●上級魔人	能力値+4／アンコモン+1／魔族特性+1／★1回使用
●魔将	能力値+8／コモン+2／アンコモン+2／魔族特性+1／魔王特性+1 ／★3回使用
●大魔将	能力値+12／コモン+2／アンコモン+2／魔族特性+2 ／魔王特性+1／★5回使用
●魔王	能力値+16／コモン+2／アンコモン+2／レア+1／魔族特性+2 ／魔王特性+2／★7回使用
●魔界王	能力値+25／コモン+3／アンコモン+3／レア+2／魔族特性+2 ／魔王特性+3／★13回使用

- PPが0の状態、さらに上限に等しい調教を受ければ魔族である『墮天使』となってしまう。
- 天使は『調教』『奉仕』『誘惑』が行なえず、『奉仕』の効果も受けない。
- 天使は魔法を使わなくては回復できない。このため、魔界で行動不能になった天使は仲間に助けられるまで動けない。

随分な違いだが、他は基本的に魔族と同様に扱う。ただし、全体主義的者である彼らの装備は魔族ほど多彩ではない。天使たちの装備は基本的に以下の組み合わせである。これらの装備は天使と勇者（後述）しか身につけることはできず、魔族は触れるだけで5点の光ダメージを受ける（軽減不可）。もし魔族が戦闘で天使の装備を使用するなら毎ターン5点の光ダメージを受けつづけるだろう。

さらに天使たちは右以下の呪文を行使できる。

では最後に、天使たちの階級と能力値を書いておく。なお、天使たちは色事についての文化をまるで持たないため、一部の例外を除いて処女か童貞であり、基本的に『調教』『奉仕』『誘惑』の能力値を持たない。能力値は全て平等に上昇させることを強制されており、魔族や人間のようなバラつきはない。色事はできないが、彼らは人間を奴隷化する術に長けている。魔族の快楽に染まっていない多くの人間が天使たちによって奴隷化されているのだ。魔界ではさして関係のないことだが、人間界では重要なことともなるだろう。

天使装備表

天使装備名	装備部位
聖なる槍	両手 ダメージ+12(光)の輝く白い槍。
光の剣	片手 ダメージ+8(光)の聖なる光の剣。
神聖杖	片手 ダメージ+3(光)の聖なる杓杖。呪文による消費MPを半減。
輝きの盾	片手 美しく磨かれた光の盾。回避時の運動+1、抵抗時の魔力+1。
神聖甲冑	衣装 装甲+10の甲冑。装備者より★の少ないモンスターは装備者にダメージを与えない。
守護法衣	衣装 装甲+5の法衣。装備者は炎・氷・雷属性による攻撃ではダメージを受けない。

天使呪文表

呪文	消費
①キュアウーンズ	10 対象のHPを15点回復する。
②ホーリープレイ	10 対象のMPを10点回復する。
③ゴッドブレス	10 対象の戦闘と運動を+1する。
④ホーリーレイ	10 聖なる光の矢を放ち、対象に10+魔力ダメージ(光)を与える。
⑤バリアー	6 己の身を光で包み、装甲値を+5する。
⑥フォートレス	30 間属性を含むあらゆるダメージを30+魔力点まで吸収する魔法の障壁を作り出す。
⑦ジャッジメント	25 視界内の天使以外の全ての存在に20+魔力ダメージ(光)。
⑧クルセイド	40 視界内の全ての天使の戦闘+2、運動+2、魔力+2。

天使階級表

天使	使	階級
従天使	(★)	能力値6/呪文①～③/会話を『一般人』を奴隷化できる
天使	(★★)	能力値7/呪文①～④/姿を見た『一般人』全てを奴隷化できる/★1回使用
大天使	(★★★)	能力値8/呪文①～⑤/姿を見た『一般人』全て、会話を『冒険者』を奴隷化できる/★3回使用
近衛天使	(★★★★)	能力値9/呪文①～⑥/姿を見た『一般人』『冒険者』全てを奴隷化できる/★5回使用
天使長	(★★★★★)	能力値10/呪文①～⑦/姿を見た『一般人』『冒険者』全て、会話を『英雄』を奴隷化できる/★7回使用
神意代理	(★★★★★★)	能力値12/呪文①～⑧/姿を見た、魔族側でないあらゆる人間を奴隷化できる/★12回使用



なお、人間の項でも触れるが、大天使以上の天使たちは、能力値1点を貸し与えることで勇者を作ることができる。通常の人間に天使の装備と能力を一部分け与え、魔族らにぶつけるのだ。

また、一説には天使たちも裏では色事に耽っているものたちがいるという。ただしその快樂は天使たちの道徳から隠れ、人間のそれのように陰湿かつ権力に基づいたものとして行なわれているという。

<人間のNPC>

人間界には魔族や天使より、ずっと弱い存在がひしめいている。人間たちは脆弱で不死性もない。HPが0になれば死亡するし、そのHPにしても哀しいほどに少ない。

人間たちの世界は文明レベルによっておよそ6種類に分かれる。以下の通りだ。

- ①原始：石斧や槍、簡単な弓などが武器であり、精霊や祖霊を崇め暮らす世界。一応の魔法も存在する。
- ②古代：金属武器が一応存在し、それによる戦闘が中心となった世界。一応の魔法も存在はしている。
- ③幻想：テクノロジーは金属武器で止まり、代わって魔法が発達しつつある世界。魔法については魔界から見てもそれなりのものである。
- ④近代：簡単な銃火器が存在するようになり始めた時代。魔法は基本的に人間にとっては存在しない。

⑤現代：高度な科学武器が多種作成され、その一方で社会の裏には度々魔法が現れることもある世界。

⑥未来：テクノロジーを偏重した世界。しかし稀に魔法が共存していることもあるという。

また、人間はその強さによっておよそ4種類に分けられる。基本的な人間の能力値は2しかない。またその装備は基本的に魔族にとって装備として捉える必要も、特に奪う価値さえないものだ。人間の能力値はボーナスを各能力値に割り振ったものを使う。

ただし、人間の世界の中でも近代・現代・未来では特異な武器が作成されていることがある。こうした武器……テクノロジーの産物には魔族も思わぬ痛手を受けるので注意が必要だ。今のところ、魔界全体でも、人間界のこれらの兵器に目をつけたのはごくごく僅かな魔将・魔王らのみのである。

テクノロジー武器表

名称	文明	効果
拳銃	④～⑥	鉄の弾丸を高速で打ち出す武器。ダメージ10(固定)。
長銃	④～⑥	鉄の弾丸を高速で打ち出す武器。ダメージ15(固定)。
大砲	④～⑥	大きな鉄の砲弾を打ち出し爆発させる武器。ダメージ20(固定/敵二体にダメージ)。
S M G	④～⑥	鉄の弾丸を高速かつ多量に打ち出す武器。ダメージ15(固定/敵二体にダメージ)。
手榴弾	⑤⑥	携帯できる爆発物。ダメージ15(固定/敵二体にダメージ)。
ミサイル	⑤⑥	広範囲を無差別に焼き尽くす。ダメージ20(火/固定/特定地点を中心に視界内全てを対象/回避不可)。 戦闘ではなく情報判定で外部(魔法やテクノロジーで遠視している場所)から攻撃を行える。
核ミサイル	⑤⑥	広範囲を無差別に焼き尽くす。ダメージ40(火/固定/特定地点を中心に半径30キロを対象/回避不可)。 戦闘ではなく情報判定で外部(魔法やテクノロジーで遠視している場所)から攻撃を行える。
光線銃	⑥	光線を打ち出す銃。ダメージ20(雷/固定)。
衛星砲	⑥	上空に浮かべた人工の星から発射され最低限の破壊のみ行なう破壊光線。ダメージ30(火/固定/回避不可)。 戦闘ではなく情報判定で外部(魔法やテクノロジーで遠視している場所)から攻撃を行える。
電脳装置	⑤⑥	使用者の情報+2。(ただし情報が5以上なければ使用できない)



人間のNPC

一般	人	能力値±0
冒険	者	能力値+4(割り振り)／戦闘5以上ならダメージ10点／魔力5以上なら魔族の魔法1D36で2種類か天使の魔法①と③
英雄	雄	能力値+8(割り振り)／戦闘5以上ならダメージ10点／魔力5以上なら魔族の魔法1D36で2種類か天使の魔法①と③
勇	者	全てのデータは支援している天使より2階級低い天使のものをを用いる 魔族に調教された場合、天使と同様墮落させることができる。墮落した勇者は『暗黒騎士』となる。



アイテムと呪文

GMルール

絶対隷奴
Absolute Slavery

アンコモンアイテム表

アイテム名	装備部位	アイテムの効果
封魔刀	両手	相手の魔力を削いでいくという青龍刀。ダメージ+15(氷)、与えたダメージ分相手のMPを減少させる。
混沌の刃	片手	奇怪な形をした投げナイフ。投擲しても必ず手元へと返る。ダメージ±0、装甲点を無効化する。
報復の盾	片手	回避時の運動+1の盾。装備者がダメージを受けた際、相手に3点のダメージを自動的に与える(軽減不可)。
死魂甲冑	衣装	おそろべき瘴気の塊たる生きた甲冑。装甲+12。
魔界メイド服	衣装	真の魔界メイドのためにあつたえられたメイド服。装甲+5、奉仕+2、自尊-1。奉仕対象を1体余分に選ぶことができるようになる。
魔力収束具	装飾	指輪や宝石の形をした魔力強化具。装備者は魔力+1。
階級制御器	装飾	指輪やネックレスの形状。特定の階級に作成時から設定されている(たいていは魔王か魔人)。装備者の階級を周囲の魔族に、設定された階級として認識させる。ただし、所有できる奴隷などは変わらない。
理性の指輪	装飾	装備者の意志力を高める指輪。自尊+2。
炎のまとい	装飾	真紅のマント。火属性によるダメージ無効。
魔王の玉座	装飾	座っている限り、毎ターンMP5点を回復してくれる玉座。かすかに浮遊してそのまま移動することもできる。
親衛隊	配下	不死の近衛兵。所有者は各セッションに1度だけ、最初に受けたダメージを無効化してよい。
教団	配下	人間界に多数の信徒を持つ。毎回セッション開始時に5DPと10ソウルを得る。
淫辱縄	両手	相手を縛り上げ淫らな快楽に陥れる縄。陵辱に成功した際、自動的に相手を縛り上げることができる。縛られた相手は『拘束0』か『発情2』のどちらかのステータス異常を受けることとなる。
淫魔の額飾り	装飾	相手の感度を見てとれるようになるサークレット。装備者は調教+2。
炎の淫珠	装飾	男性器型の宝珠。膣内や膣内に挿入し装備する(装備後はエネルギー一体化)。自尊-1。装備者は戦闘ダメージ+5の火属性となり、火属性ダメージを0にする(ただし氷ダメージは倍化)。
魔女ドレス	衣装	艶やかなる魔女のドレス(呪い)。光以外のダメージ全て半減(切り捨て)、魔力+1。1セッションに一度他魔族の精を受けなければDPが20減少する。
封印の縛鎖	装飾	全身に絡みつくような長く細い漆黒の鎖(呪い)。装備者は一切の呪文が使えなくなる。
被虐の指輪	装飾	装備者に淫らなフェロモンを発させる指輪(呪い)。装備者を見た者は自尊で2以上成功せねば、場所や状況に関係なく装備者を『陵辱』してしまう。

アンコモン呪文表

呪文名	MP	呪文の効果
ダークトルネード	20	暗黒の奔流を作り出し、最大で1個大隊までの範囲に15+魔力ダメージ(闇属性)を与える。あるいは、合戦において3点のダメージを与える。
ドリームドレイン	15	対象の精神を吸収し、PPに5+魔力ダメージ与えつつ、与えたダメージ分己のMPかPPを回復する。
エビルウェポン	6	自らの武器に邪悪な力を宿す。以後1時間、武器で与えたダメージ分、望むポイントを回復してよい。
スマッシュ	10	必殺の一撃を放つ魔法。使用者は次ターンのみ武器攻撃でのダメージが2倍になる。
マルチアクション	20	行動能力を極限まで高める。以後1時間、対象は2回判定を行ない、望む結果を得られるようになる。
ウォークライ	24	視界内の味方全てと己の戦意を湧き上げらせ、戦闘+1、運動+1(もしくは攻+1)する。
エンパシー	4	精神疎通の呪文。面識のある離れた魔族か人間と精神集中している間だけ会話できる。
リムーブカース	20	呪い解除の魔法。対象の呪いアイテム一つを一度だけ装備からはずれるようにする。
リムーブパラサイト	20	対象の体内からパラサイト一体を駆除する。
ネクロマンシー	12	殺した存在を生き返らせ奴隷とする。対象の人間やモンスターは生前と同じ能力で復活する。復活の際にはHP等も全快するが、特殊能力『異形』を得、セッション終了時に消滅してしまう。
モンスターロード	16	怪物支配の魔法。HPが1/2以下になった『異形』タイプのモンスターを奴隷にする。
スライム	10	スライム1体をセッション終了まで召喚支配する。
ボンディング	8	間の縄で対象を卑猥に拘束する呪い。対象を『拘束2』の状態にする。
ボトムエラー	6	最も恐れられる汚れと屈辱の呪い。対象を『便宜2』の状態にする。
ストリップアーム	10	装備強制解除呪文。呪いのアイテムを除く、対象の装備全てを解除してしまう。再装備にはアイテム一つごとに1ターンを必要とする。
サバト	16	淫らな宴の祝福。視界内の全員(術者を含む)が『発情2』の状態となる。
パラサイト	20	対象の体内にパラサイト一体を宿らせる。宿るパラサイトは2D6で小さい方のサイコロの目のものである。
ミュートーション	30	好む肉改造を拘束し調教中の相手が自身に対して行う(永続)。改造内容は魔族特性一つ程度のデザイン。以後、対象は戦闘-1、奉仕か誘惑+1の修正を受ける(三度まで重複可)。

多くのNPC魔族らはアンコモンやレアのアイテム・呪文を持っている。

そうしたものは、GMがある程度自由にデザインしてかまわない。ただし何もわからない状態

では困ることも多いだろう。以下にアンコモン・レアのアイテムと呪文、それぞれ18種類ずつを列記しておく。

レアアイテム表

アイテム名	装備部位	アイテムの効果
墮天王の剣	両手	長大なる闇の聖剣。ダメージ+20(闇・光)、装備者は体カ-1。
争乱王の大槌	両手	巨大な漆黒の戦槌。ダメージ+10(闇)、戦闘+1。 この武器による攻撃は視界内の装備者以外全員に同時に与えられる。
廃棄王の杖	片手	触れるアイテムを取り込む金属杖。ダメージ+5、命中した対象の装備品一つを装備者の所有品とする。 奪われる装備品は対象が選んでよい。
黒竜王の盾	片手	黒い竜頭を象った盾。回避時の運動+1、抵抗時の魔力+1。 装備者より階級の低いモンスターの攻撃では、装備者はダメージを受けない。
偽神王の法衣	衣装	ゆったりとした黒いローブ。装甲+6、魔力+1。PPダメージも装甲で削減できる。
皇魔王の甲冑	衣装	黄金の全身甲冑。装甲+10、体力+1、自尊+1。HPを毎ターン終了時に1D6回復してよい。
欲望王の瞳	装飾	かつてある大魔王から拝られた眼球。所有者は自身の階級より一人多く奴隷を所有してよい。
陰謀王の瞳	装飾	かつてある大魔王から拝られた眼球。所有者は自分より階級の一つ高い魔族やモンスターも奴隷にできる。
悪魔王の指輪	装飾	呪文を反射する指輪。装備者は回復や支援を含むあらゆる己を対象とした呪文を使用者に同じ成功値で放つ。 ただし、全体攻撃呪文やクリティカル呪文は反射できない。
停滞王の玉座	装飾	かつて大魔王が使っていたという玉座。かすかに浮遊してそのまま移動することもできる。 かつたままでいるなら、判定で6のみならず1の出目でもDP1点を得ることができる。
忘却王の徴税吏	配下	周辺の人間・モンスターから掠奪し徴税する下級魔族の群れ。施設を建造する際、必要となるソウルが1/2。
疫病王の秘書	配下	あらゆる知識に長じた魔界の女秘書。所有者は情報+2、魔力+1。
調教王の鞭	両手	撃った相手の心さえ操る鞭。調教+1、ダメージは与えない。 命中した対象に、『魅了4』『発情3』『便宜3』『拘束2』のいずれかのステータス異常を与える。
陵辱王の腕輪	装飾	陵辱の際に恐るべき力を発揮する腕輪。陵辱時のみ体力+3、調教+3。
被虐王の剣	片手	体内に装備され、望む際に手に現れる魔剣(呪い)。ダメージ+20(火)、奉仕+2、誘惑+2。 装備者はステータス異常を起こす攻撃・呪文・誘惑などに対し一切回避・抵抗ができない。
恥辱王の鎧	衣装	肩当てと竜手、具足のみの甲冑(呪い)。装甲+15(自尊-2/調教-1/誘惑+2)。
淫虐王の宝珠	装飾	膀胱に入り込み、尿を媚薬化して排尿時に秘所を侵す宝珠(呪い)。 装備者はPPダメージを受けた際、自動的に失禁しつつ『発情3』となってしまう。
淫魔王の指輪	装飾	発情を終わらせない指輪(呪い)。装備者は一度『発情』すると呪いが解除されるまで正常状態にならない。

レア呪文表

呪文名	MP	呪文の効果
メテオストライク	30	巨大な隕石を地表にぶつけ、視界内の全ての敵にD66ダメージを与える。 あるいは対象の領地の設備一つを破壊するか、合戦において4ダメージを与える。
ダークサンダー	20	対象一体に30+魔力ダメージ(雷・闇)を与える攻撃呪文。
テンペスト	20	強烈な竜巻を起こし、飛行能力を持つ視界内全ての存在(術者除く)に40+魔力ダメージを与える。
カラミティエンド	10	死の波動。最大1個大隊までの敵対する冒険者以下の人間やモンスター全てを即死させる。 合戦においてモンスターから成る軍団戦闘力分のダメージを与える。
ダークブレッシング	20	視界内の味方全てを10+魔力分回復、視界内の敵全てに10+魔力分のダメージ(闇)
デスクローク	10	1時間の間、使用者の装甲を+10する。
ドラゴンフォーム	30	勝利するか倒されるまでダークドラゴンに変身する。データは全てダークドラゴンを参照。 呪文やアイテムは使えないが、受けていたダメージはなかったものとなる。
ビーストフォーム	24	勝利するか倒されるまでフェンリルに変身する。データは全てフェンリルを参照。 呪文やアイテムは使えなくなるが、受けていたダメージは全て回復する。
ガルガンチュア	24	巨大化の呪文。1時間の間、HPが全快し2倍となり、体力+4、(異形)のモンスター能力を得る。
タイムストップ	30	時間停止の呪文。唱えたターンの間だけ、呪文の使用とは別に行動を2度行なえる。 この行動に対して対象は抵抗や回避判定を行なうことはできない。
カースフィールド	24	呪われた力場を発生する。視界内では使用者以外の全員が判定出目で6の目を出しても0でなく6と数える。
プリズンケージ	24	プリズンケージ1体をセッション終了まで召喚支配する。
ホワイトレイン	20	精液の雨を視界内に降らせる。この雨の中で天使はPPに10+魔力ダメージを受ける。 術者以外の魔族は10+魔力分、MPを回復してよい。その後、範囲内の全員が『発情1』となる。
プロスティテュート	24	魔族の娼婦として自らの体を瘴気の門とする呪文。 シナリオ終了まで魔族かモンスターの精を一度受けるごとに、相手の★の自乗分ソウルを得る。
ビーストロア	24	周囲を蛮勇の支配する獣の領域に変える。視界内の全ての対象は、『陵辱』以外の行動を選択できない。
デーモンプレジャー	20	対象を『発情6』にする呪文。この発情状態はシナリオ終了まで決して解除できない。
マリオネット	16	対象の次の行動を使用者が決めてよい。この効果は毎ターン、改めて魔力で対抗判定し、対象が抵抗に成功するまで続く。
ニューライフ	16	豊饒の呪い。対象の魔族一体が、1時間以内に誰かと性交したなら、対象は相手の子を生む。

魔界の物価と売買

GMルール

絶対隷奴
Absolute Slavery

魔界での売買はたいい時価で取引される。目安は特にない。生きること自体が娯楽の魔界において、差し迫って必要とされるものなどないからだ。これは商いする者たちにとっても同様で、彼らは利潤を追い求めることよりも、むしろ商うことで数値としてのソウルを増やしたり客と問答したりすることを楽しむ傾向が強い。こういった基礎知識をGMはまず知ってお

いてもらおう。

ただ、あまりに何の目安もないと、GMもPLも困ることだろう。

一応、仮の目安を作っておくとするならだいたい次のようなものである。

なお、以下は売値であり、買値はこれらの半額程度となる。

奴隷の価格

	価格	
一般人の奴隷	1ソウル	ごく普通の人間の奴隷。外見や経歴によっては価格が上昇する。
冒険者の奴隷	3ソウル	人間の中では比較的有能な者。外見や経歴によって価格は上昇。
英雄の奴隷	6ソウル	人間としては最高級。ただし外見や経歴によってかなりの修正が入る。
魔人の奴隷	10ソウル	奉仕に長けた者や購買者の好みに合うものなら、倍程度までは簡単に上昇する。
上級魔人の奴隷	40ソウル	奉仕に長けた者や購買者の好みに合うものなら、倍程度までは簡単に上昇する。
モンスター(☆)	1ソウル	オークやダムド、ブラウニーなど。ただしブラウニーは偏執的な買手も多い。
モンスター(★)	10ソウル	ただしハービーなどはかなりの高値。
モンスター(★★)	25ソウル	ボトムワームやマイコンドは高価格。
インプ	80ソウル	その希少性と有効性ゆえにたいへん高値で取引される。通常は売られているものではない。
ペインゴレム	50ソウル	拷問道具としてたいへん有用。
カオスロード	50ソウル	その変身能力には定評あり。
ガーディアン	50ソウル	持っている耐性によって多少の価格差あり。
ミミック	100ソウル	普通売っていない。アイテムをいくらでも出してくれるため人気は高い。
パラサイトマザー	400ソウル	普通売っていない。パラサイトをいくらでも産んでくれるため大人気。
行動不能の従天使	20ソウル	堕天使化していない天使の調教は人気のある行為である。天使が足掻くほど高値がつく。
行動不能の天使	80ソウル	堕天使化していない天使の調教は人気のある行為である。天使が足掻くほど高値がつく。

アイテム・呪文の価格(買取)

	価格
●一般アイテム	1ソウル(買取)
●コモンアイテム	20ソウル(買取)
●コモン呪文	20ソウル(買取)
●アンコモンアイテム	50ソウル(買取)
●アンコモン呪文	50ソウル(買取)

魔都でよく見かけられるサービスの価格

サービス内容	価格
●デストリアを一日借りる	1ソウル
●エナジーサッカーに一時仕事仕てもら	1ソウル
●食事・温泉付きの宿に一泊する	1ソウル
●ダムド1人か人間奴隷2人を一夜借りる	1ソウル
●オークの一個小隊に輸送してもら	1ソウル
●デンタルスの詰まったボールを一晩借りる	3ソウル
●ヘルハウンドを一日借りる	3ソウル
●行動不能の天使を一度犯す(調教不可)	6ソウル
●階級高い魔族らのパーティーに参加する	15ソウル

注)

<奴隷の価格>

ここに書いたより上のランクの奴隷取引は表立っては難しい。直接、魔将や魔王にかけあった方がいいだろう。

モンスターでもインプやミミックのように通常とは異なるレートで売られる者もいる。

<アイテム・呪文の価格>

レアのアイテム・呪文は個人的に魔将や魔王に売り込んだ方がいい。

<サービスの価格>

これら以外にも思いつくサービスがあったならGMは任意にデザインしてよい。

奴隷泥棒を追撃せよ

絶対隷奴 シナリオ 絶対隷奴

シナリオ：奴隷泥棒を追撃せよ

シナリオランク：3

所有時間：2時間（ただし描写次第でそれ以上に）

参加人数：PL1人

< は じ め に >

以下のシナリオはシナリオ作成ルールに則って作成された、絶対隷奴初心者用のシナリオだ。特に初めてこのシステムでGMをする人には、このシナリオを一度試してみたい。

シナリオ内ではあまり特殊な性的嗜好を含まないよう最大限の努力はしたが、各個人の好みにもどうしても合わない点があればGMの任意で違うものに差し替えてくれてかまわない。例えばメルシナの外見年齢や口調、特性などだ。

< 用 意 >

基本的に作成されたばかりのPCを対象として、このシナリオは作られている。

作成ルールや時間が足りないのなら、用意されたアーキタイプから任意の魔族を選び使用させてもよいだろう。

PCができあがり、GMの手元にこのルールブックがあるならシナリオは開始できる。

< P C の 背 景 事 情 >

『キミは数ある小魔界の一つ疫病界を彷徨う魔族の一人だ。

かつて旅のさなか、キミはメルシナという女

魔族と出会った。

二人は互いが同等の実力であることを知り、主従にはならなかった。

お互い、リスクは避けることにしたのだ。

何度かは彼女と体を重ねもしただろう。

キミは奴隷を所有していた。

墮天使のクロムエルだ。

クロムエルは内向的ながら、床では乱れる理想的な奴隷だった。

しかし、キミが少し目を離した隙に、クロムエルをメルシナに盗まれてしまったのだ。

こうして奴隷を取り返し、報復を果たすべくメルシナへの追跡が始まったわけだ』

こうした背景事情をPCに読んで伝えたなら、さっそく最初のシーンに入ろう。

< シ ーン 0： 追 跡 >

PCはメルシナの情報を求め、近隣の著名な魔族たちや高位のモンスターたちの間を回った。

情報判定か誘惑判定を行い、その成功値によって追跡表と照らし合わせ、どのような存在と出会ったかを定めること。結果、表に書かれた追跡点が+4を超えたならメルシナの元にたどりつく。

各モンスターやNPCの詳細についてはそれぞれのページを参照せよ。

各遭遇は会話を交えてしっかり行なってもいいし、簡単にイベントとして処理してもいい。GMは己の度量と時間などで判断するといだろう。

追跡表

クリティカル	自力でメルシナの居場所を知った。シナリオはシーン1へ進む。
成功値3以上	“耽溺者”ラーネスに出会う。お互いに快楽を与え合いつつ、情報の断片をくれる。調教判定に成功すれば追跡点+2、奉仕判定に成功すれば追跡点+1。
成功値2	“掠奪の女闘”モイラに出会う。肌を重ねた後、あわや奴隷として売られそうになる。運動判定に成功すれば追跡点+2、失敗すれば奴隷として売られ追跡点-1。
成功値1	ダークドラゴンと出会い、犯される。どうやらドラゴンもメルシナに恨みがあるらしい。すぐ解放され、追跡点+1。
成功値0	リッチと出会い、いづれか協力する代わり情報を得る。追跡点+1。
失敗	魔界を彷徨うもこれといった情報はなし(次の追跡判定が+1、失敗するごとにこの内容は累加)。
ファンブル	オークの巣穴に迷い込み穴奴隷として監禁される。一年後に解放。追跡点-2。

絶対隷奴 シナリオ
奴隷泥棒を追撃せよ

こうして紆余曲折を経て、P Cはメルシナの居場所について情報を得る。

『そこは数ある小魔界のひとつ疫病界にある『触手沼』と呼ばれる沼地だ。

領主もいない未開発の土地であり、無所属の魔族やモンスターがひしめく危険な場所。

メルシナは今そこで、盗賊じみた真似をしているのだという……』

< シーン 1：挑発 >

『ようやくキミは触手沼にやってきた。受けた仇は返さなくてはならない。

沼はじつと甘い霧が這い、どこからともなく触手の蠢く音、甘い嬌声、獣の唸る声が聞こえてくる。

ここは触手沼。魔族たちにも悪名高い場所だ。

快楽と暴力を予感させるこの土地で、あの女魔族を捕らえることを思い、キミは目を細めた』

ここには『盗賊』のトラップ（トラップ36参照）が2つ仕掛けられている。

情報判定で2成功を2回出すことができれば、アイテムを1～2つを盗まれてしまう。

初期のキャラクターがこの盗賊の襲撃を2度共回避することはとても困難だ。しかし、もし2度共成功してしまったとしても気にしないでいい。これはあくまでシナリオのきっかけだ。

この『盗賊』は一人の魔族の姿をしている。

『しかしキミが情報を得てメルシナを追いかけて来たように。

メルシナもキミを待ち伏せていた！

物陰からあいつが飛び出し、キミからアイテムを盗む！（または盗もうとした）

盗まれたアイテムはセッション終了まで使用できない。

彼女は何もできず呆然としているキミにやりと笑いかけた。

そして一瞬で盗み、離脱すると、嘲笑いながら逃げ始める』

ここで現れた女魔人の外見についてこのシナリオの最後に記載された『メルシナ』のデータから特性や簡単な装備だけP Lに教えよう。

巻頭漫画での絵を見せてもいいだろう。

このシーンでメルシナはトラップ『盗賊』であり、P Cには捕まえることも戦闘もできない。

「やあ〇〇（P Cの名前）、キミ自身がわたしの奴隷になりに来たのか？ ご苦勞なことだな」

「クロムエル嬢には毎晩、世話になっているよ。キミよりもわたしの方が相性もいいらしい」

GMはなるべくなら、メルシナに悪口やからかいの発言をさせよう。P Cが怒って追いかけてくれればシナリオは盛り上がるはずだ。

P Cがメルシナを追いかけたなら運動判定を行い、成功値2を2回出したなら追いついたものとする。

メルシナに追いつけばシーン2（状況1）へと進む。

追いつかなかったり、はじめから追いかけてなかった場合はシーン2（状況2）には進む。

< シーン 2：触手 >

状況1

『キミの手が女魔族の背に届く寸前。足元で泥水が泡だった。

異様な気配に身構えると同時に、泥水の中から無数の触手が伸びて来る！

どうやらこれも彼女の罠だったらしい。

絡み付いて来る触手にてこずるキミを、彼女はにやにやと笑いながら眺めている』

状況2

『メルシナを見失ったキミの足元で泥水が泡立つ。

身構えると泥水が破裂するようにして無数の触手が現れ、キミに襲い掛かってくる！

どうやら彼女の罠に嵌められたようだ。ここは予想以上に危険な土地らしい』

状況が違っても起こることは変わらない。

いずれにせよP Cは触手沼の名の通り、触手の塊に襲われる。

触手は喋れないので代わりにメルシナに遠くから発言をさせよう。

「ふふふっ、ひっかかってくれたようだね。せいぜいそいつに可愛がってもらいたまえ」
「じっくり調教された頃に助けに来てやろう」

こう言って彼女はP Cから奪ったアイテム（あるなら）を手にシーン2からは退場する。

こうしてテンタクルス（モンスター15番）が1体現れ、戦闘となる。

攻撃は奇襲ではなく、通常の戦闘として扱う。

テンタクルスはまずP Cを『拘束』状態にし、その後に陵辱を仕掛けてくる。

テンタクルスに勝利すればシーン3へ。

敗北してしまったなら、しばらくしてメルシナがやって来る。彼女はバニッシュの呪文でテンタクルスを退散させ、PCを奴隷にすることだろう。なお、PCが奴隷になることは使用できなくなることはない。GMは必ずそのことをPCに進言するべきである。

<シーン3：メルシナ>

『テンタクルスを倒せばすぐに足音が近づいて来る。彼女はキミの様子を見ると感心したように肩をすくめた。

「おやおや、キミの方が勝利しているとは。少し実力を見誤ったかな？」

「あの、メルシナ様、○○様にあまり手荒なことは……」』

魔人メルシナが現れる。

すぐ傍に肩を寄せたクロムエルが佇んでいる。クロムエルはPCに対してまだ好意を持っている様子だ。

テンタクルスを倒した直後に彼女は現れるため、きちんと回復しているヒマはない。戦闘前なら自慰1回が限度だろう。しかも自慰をしていれば、彼女から押搦されることは避けられない。自慰については戦闘前でもあるし、描写にそれほどこだわらず軽めに済ませてもらった方がいいだろう。

「ふふん、触手に絡まれて興奮したのか？ 思いのほか、淫乱なようだね」

メルシナはPCに対してあくまで余裕を持って現れる。

彼女はそう言いながら魔道杖を構え、PCを倒し調教しようとしてくるだろう。

メルシナの戦術は以下の通り。

- ①イビルブラストかライトニングでPCにダメージを与える
- ②PCが何か召喚しているならバニッシュを使用
- ③MPが尽きたなら誘惑を行ない、調教する

もしPCが積極的に奴隷になりたがっているのなら、MPの残量に関係なく誘惑から始めてもよい。

クロムエルはこの間、戦闘に参加はしない。彼女はあくまで二人のどちらが勝つかをじっと眺めている。

この結果、PCがメルシナを倒し調教すれば。彼女を奴隷にし、さらに彼女の財産である50ソウルを得ることができる。また魔人である彼女を調教したことで5DPを得ることもできるだろう。この後、メルシナを奴隷にすればクロムエルは自主的に庇護を求めるようにPCの奴隷になってくれる。

PCが魔人なら二人の奴隷は抱えられない。適当に楽しんでから、どちらかを奴隷市場などに売ってしまうといいだろう。

PCがメルシナに調教されてしまったなら、メルシナは上級魔人となり、PCは彼女の奴隷となる生活を送る。かつてPCの奴隷だったクロムエルと二人してメルシナに夜毎抱かれることとなるだろう。

もっとも、このゲームはそこで終わるわけではない。その後のPCの物語をまたどこかで紡ぐべきである。彼女の奴隷としての生き方を謳歌してもいいし、叛意を抱きつつけてもいい。あるいは何年か後に解放され、自由になったところから始めてもいいだろう。

奴隷としてのメルシナ、及び主人としてのメルシナはキャラクターの詳細を参考にして欲しい。

◎メルシナ

階級：魔人（★）

性別：女

外見年齢：26



HP：30

MP：30

PP：35

装甲：5

ダメージ：11

戦闘：6

調教：6

体力：6

運動：5（+1）

奉仕：5

魔力：6+1

情報：8

誘惑：7

自尊：7

特性：メガネ、角（2本）、傾国の美

装備：盾（片手／回避のみ運動+1）、闇の牢獄、簡易装甲（装甲+5）

アイテム：魔道杖（片手／ダメージ+5、魔力+1）
拷問吏（配下／調教時描写にあれば+1）

呪文：イビルブラスト（MP4／対象に10＋魔力ダメージ）

ライトニング（MP10／対象に15＋魔力ダメージ）

バニッシュ（MP8／階級が同じかより低いモンスター1体を退散させる）

嗜好：誘惑と魔法を得意とする女魔人。誰に対しても偉そうな口調で話し、他人を見下し



がちな態度を隠さない。嘘や卑怯な行いも平気で行なう。奴隷の扱いについては非人道的な扱いはしないが、優しくもない。彼女は奴隷に常に見下した態度で接し、またその好色さゆえに情交を求めて来ることも多いだろう。

実はこれは彼女自身が奴隷になってもほとんど変わらない。よほど酷い行為でなければ彼女はたいいていの性行為を楽しんでしまうし、主人に対しても口でこそ懇懇無礼に接するかもしれないが、態度は改めない。

こういった彼女の性格については下に書いたセリフを参照して欲しい。

「こんな状態だから言うわけじゃないんだが。勝負負けで全てを決めるなんて悲しいことだと思わないか？」（行動不能）

「わかったよ。今からわたしはキミの下僕だ。毎日じっくり奉仕してやろうじゃないか」（奴隷にされて）

「まあ、待ちたまえ。苦痛よりも快楽で語り合おうじゃないか」（誘惑）

「やれやれ、だから言ってやっただろう？ まあ、もう少し体に教育してやろう」（P Cを行動不能にして）

「くふふ、さあ、遠慮なく舐めたまえ。今流した血も汗も、キミの舌で贖うんだ」（P Cを奴隷化）

◎墮天使クロムエル

階級：魔人（★）

性別：両性具有

外見年齢：17



墮天使クロムエルのデータはアーキタイプ『墮天使』と同内容である。

彼女は典型的な墮天使であり、他の魔族の奴隷として依存しながら生きていけない。根っからの奴隷気質で、内向的なながらも淫乱。普段は楚々とした恥じらいを見せつつも、床に入れば最初こそ嫌がるもののすぐに積極的に求めて来る。P Cにとってかつて理想的な奴隷であったが、それゆえに他の魔族から目をつけられることも多いのだ。

彼女はこのシナリオにおいて奴隷以外の立場にはならない。常に誰かに奉仕し、調教されていくことだろう。

彼女のセリフは次を参考にしてほしい。

「お願いします、またわたしを〇〇様の奴隷にしてください……行く所がないんです」（P Cが

メルシナに勝って）

「〇〇様……こ、これからは〇〇様もわたしと同じ奴隷……なんですね」（P Cがメルシナの奴隷に）

「ど、奴隷じゃなくてもお仕えしますっ、だからどうか売らないでっ、売らないでくださいっ！」（売却時）

< 応 用 編 >

P Lが二人いた場合、テンタクルスを強力なモンスターと交換するといいたいだろう。参加者の嗜好にもよるがエナジーサッカーやラルヴァなどがいいだろう。テンタクルスと同時にトラップとして『ぬかるみ』などを追加してもいい。

P Cが上級魔人だった場合、または積極的に奴隷になりたがっている場合、メルシナの階級を上級魔人にしてもいい。この際、メルシナはさらに追加でアイテム『魔奴隷』『責め具一式』と呪文『テンタクルス』『センシブル』を習得している。

G MかP Lに触手を好まない人物がいるのなら『テンタクルス』を『ダークウォリアー』などと交換し、戦闘のみで解決するエロールと無縁の場面にしてしまってもいい。

また、シーン0での情報収集をより詳しく描写していけば、十分なボリュームのシナリオにもできることだろう。

あるいはこのシナリオとは別の機会に、そうした状況についてセッションをしてみてもいい。所有している奴隷を一時的に放棄することになれば、余程階級が上昇しない限り、そのままの成長状態で過去の出来事を楽しんでもかまわない。

ラーネスやモイラ、ダークドラゴンとの艶ごととは十分一本のシナリオになるだろうし、オークに監禁された過去なども貴重なシナリオの題材にできるはずだ。そういった展開をしていけば、P Cの物語はいくらでも広がっていくことだろう。



魔界世界とは

World & Section

最初にも説明したが、魔界は我々のいる人間界と随所で繋がる異世界だ。いや、我々の住む世界だけではない。剣と魔法のファンタジー世界、電腦と肉体改造の未来世界、かつてあった世界、これからありうる世界。『魔界』はありとあらゆる人間界に接している。多くの文書が、伝説が、舞台が、絵物語が、その世界の存在を描いて来た。どの世界でも英雄や冒険者と呼ばれる者たちは、魔界を垣間見るのだ。

そんな魔界は我々の想像し得るおおよそ全て、あるいはそれ以上が詰まった場所だろう。

ここでこれから紹介するのも魔界の歴史、地理の一部にすぎない。

想像と発想の赴くままに、キミは自分だけの魔界を作っていくかまわないのだ。

ともあれ、骨子もわからず発想もないものだ。魔界について、概要的な面から一地方の詳細まで。説明していくこととしよう。

デアボリック・ポルノRPG
絶対隷奴
Absolute Slavery

魔界の歴史

世界ルール

絶対隷奴
Zasshite Shisun

魔界の歴史
世界ルール

コラム

超古代の魔族

魔族は不老不死だから、場合によっては魔界の本当の黎明期から延々と生き延びている魔族がいてもおかしくはない。

残念ながらどの魔族がいつから生きているかということとは、魔族たちの自称に頼るしかない。このため、格式を求めたがったり、色事を否定する魔族には、古代から生きていることを自称する魔族が存外に多いようだ。

右の歴史を見ればわかる通り、かつて魔族は人間程度には貞淑であり、さほど野心もなかったのだ。まあ正確には野心の対象が当時の魔界にはたいしてなかったということなのだ。

①魔界の始まり

まずは魔界の成り立ちから。

魔界は『最初の人間界』ができて、すぐに生まれた。もう何万年何億年も前になる。『天界』もこの頃同時に生まれたらしい。もっとも、当時はお互い己の世界以外があるなど魔界の誰も知らなかっただろう。魔界は人間の憎悪や欲望抑圧といった『負の感情』から生まれた。最初の人間界が、マイナスの精神エネルギーを押し付けるべく魔界という概念を作ったわけだ。

その頃から、魔界には魔族とモンスターがいたが、数は少ないし力も弱かった。広さも人間界一つ分程度しかなかったらしい。

ちなみに『正の感情』とやらから作られた天界でも、事情は似たものだったようだ。

だが状況は時と共に変わってくる。人間界から負の感情に引っ張られた魂が魔界へ次々落ちて来たからだ。これが『ソウル(魂)』。その後、魔族にとって主なエネルギーであり資源になり……今では通貨になっている。

と言っても、最初の人間界から落ちてくるソウルはたいした量ではない。多少取り合いが起きても笑って済ますようなものだったし、魔族の数自体少なかった。それに、その頃の魔族は今では考えられないくらい貞節だったらしい。つまりセックスなんて、子を作るためにしかなかったということだ。

もっとも、魔族は争えば争うほど成長していく。そうして強くなった魔族がだんだんと高い階級になって、新しい事件が起こった。

②天使との遭遇

『新しい人間界』が発生した。しかも一つどころではない。後から後から次々と幾つも生まれて来たのだ。

元々あった世界が魔界につながったとの説もあるが、その結果『負の感情』の容量も人間界が一つ増えるごとに増えた。魔界には大量のエネルギーが流れ込み、次々と新しい魔族やモンスターが生まれ、魔界そのものが膨張し広がった。

しかも人間界の数は増える一方。時には滅び消える人間界もあるものの、歯止めにもならない。

同時に、魔族に魔将や魔王が増え始め、魔界から人間界へと行けることに気づく者が現れ始めた。

そしてこれは、天界でも同じだった。

魔族と天使はやがて人間界で遭遇する。はじめは出会っても互いに戸惑った。そしてすぐに、互いが手を取り合える存在でないことに気づいた。魔族は人間界を混沌化し、欲望と憎悪の強い世界に変えてこそ魔界のエネルギーと己の懐が増える。天使は逆。規律を徹底し、欲望を抑えさせ統一された思想を広げようとする。

正反対の手段で同じものを求める両者は、数多の人間界で争った。しかもお互い倒せば、同族同士の喧嘩とは違って相手を消滅させてしまう。やがて、魔族と天使は互いに宿敵として認識を固めた。そしてお互いの本拠地である世界に行く手立ては見つけられぬまま、迷惑なことに各人間界での抗争を続けたのだ。

しかし、そこでまた大事件が起こる。

③大魔王と最高神、そして最終戦争

魔界に最初の『大魔王』が現れ。天界に最初の『最高神』が現れたのだ。

大魔王は魔王や魔将とはまるで違う存在だった。それは、文字通り魔界全てに君臨し、すべての魔族とモンスターを支配下に置いた。

最初の大魔王は「悪魔の王」サタン。

今でも魔族の代名詞とされ、存在が残存し続けるおそらくは最強の大魔王だ。

大魔王サタンは魔軍を率い、最高神が率いる天使軍と戦った。

戦場はある人間界。当時の魔族のほとんどが天使に消され、天使もほとんどが魔族に消された。相討ち同然の結末だったと言われている。もちろん、そんな大戦争の舞台になった人間界は消滅した。大魔王サタン自身もほとんどの力を失い、自我さえない暗黒瘴気の塊となった。現在でも『サタンの目』と呼ばれる漆黒の太陽となり、業火を噴出しつつ魔界の空を回りつづけている。初代の最高神も天界で相応の目に合ってるらしい。

ともあれこうして、魔族と天使の大戦争……俗にアーマゲドンとか最終戦争とかラグナロク

とか呼ばれる戦争はひとまず終わった。

あくまで最初の一つ目が、だが。

魔族もモンスターもかなり減った。

人間界も一つ、巻き添えで減んだ。

しかしもちろん、人間界はまだいくらでもある。

すぐに魔族は増え、モンスターも次々と生まれてた。降り注ぐソウルも、湧き上がる『負の感情』も、一つ人間界が減ったからといって減りはしなかったのだ。

大魔王と最高神で同じ戦争が繰り返された。増えすぎ退屈する両種族を間引くような、そんな戦争が何千年かごとに起こった。大魔王は次々と生まれては、死んだり封印される。そんな魔界の歴史が延々と続くかに思えた。しかし、ある一人の大魔王が魔界を大きく変える。

④“淫魔の女王”リリス

リリス。それが魔界を変えた大魔王の名だ。

彼女は魔界に画期的なシステムを組み込んだ。隷属と支配、快楽と愛情。魔族が退魔の快楽の中で時を飽くことなく過ごすためのシステム。つまり今の魔界の根幹たる、調教と奉仕の掟……勝者が敗者の心を折り奴隷とする掟を作ったのだ。

もちろん、それまでも心折る手段はあった。説得、拷問、忠誠……随分と紳士的な手段ばかり。しかし、そんな紳士的な魔界の在り方を消し飛ばしたのが、リリスの快楽による調教だった。

それは魔界の根本的な変革となった。強いだけの魔族よりも、美しく淫靡な魔族が尊ばれるようになったのだ。戦闘や魔法一辺倒の魔王・魔将らは次々と、リリスとその賛同者の魅了の力に陥れられ、彼女たちの力を強めるばかりとなった。かくして厳格なる悪の帝国であった魔界が、退魔と快楽の世界と化した。魔族はほとんど人間界へよりつかなくなった。互いの体を食べることに忙しく、人間界や天使の相手などする暇がなかったのだ。

魔界と人間界がほぼ接することなく数千年が過ぎた。

しかし天使らは、その間も人間界へと降臨し、着々と天界へソウルが流れるようコントロールしていった。

そのため、魔族は人間界からのエネルギーを失い涸渇化した……かと言うとそうでもなかった。互いに互いを喰らうようにして力を高め、各々が強化された。それまではなかった情愛によって魔族同士の子も多く産み落とされた。

そして唐突に。

大魔王リリスは、天界と一度もことを構える

ことなく、全ての奴隷と配下を解放し、自ら大魔王の座を降りた。その後、彼女は一介の魔王となり、己の領地（現在は淫魔界と呼ばれる）で現在でさえも快楽を貪っている。

⑤天使と勇者

大魔王リリスの引退後も、魔界に広がった快楽と退魔の風潮は止まらなかった。

娯楽として人間界に手出しする魔王や魔将はいたが、天界と本格的にことを構える魔族はいなかった。リリスの後継となった大魔王も同様の治世を行っていくことになる。魔界は平和だった。

平和は長くは続かない。

やがて天使が直接魔界に攻め込んで来るようになった。

彼らは前線基地を人間界に作り自らを崇めさせ、人間界から魔界へのゲートを作り攻め始めたのだ。

天使たちは軍団を組織し、魔界へ定期的に攻め込んで来ては魔都を襲い、殺戮を繰り返す。

魔族の質と数はかつてないほどに膨れ上がっていたが、士気の低下と団結心の欠如は何より致命的だった。狂信的な殺意に向かってくる天使に対し、争うことを忘れた魔族は非力だった。戦いに馴れ、心底魔族を憎悪する天使たちが繰り返すゲリラ攻撃は、魔族とモンスターを次々に消滅させていったのだった。

この期間およそ数百年。

魔族が戦い方を思い出すまで、天使の殺戮は続いた。

魔族は戦闘、呪文、色事など全ての分野に秀でることを強要された。やがて、それは実現し、かつてから考えられないほどに多彩な能力を持つ魔将や魔王が誕生した。当然、彼らは天使への憎しみも凄まじく。積年の恨みに燃える当時の大魔王は、天使らのゲートがある人間界を破壊し始めた。

しかし、大魔王が人間界へ攻め込んでも、かつてのように最高神が直接、大魔王と戦うことはなかった。

天使たちは人間界を侵食し、人間自身に代行させ……通称『勇者』と呼ばれる存在を得ていたので。中でも最高神の代理人となった『勇者』の力は凄まじかった。数多の大魔王が彼らによって相討ち、また討ち滅ぼされた。たとえ数十人の勇者を葬っても、最高神がいる限り、相手は次々と現れては光の力を持って魔族に打ちかかって来たのだ。



コラム 淫魔の時代

大魔王リリスの治世まで、淫魔たちは魔界でも最底辺の存在として蔑まれていたらしい。今でこそ魔界の顔とも言える淫魔たちが、魔将や魔王にまで至ることとなったのはごく最近のことだったのだ。このため、古くから生きる魔族は未だに淫魔を蔑んだりすることがある。

また、淫魔の地位を急激に上昇させた立役者たるリリスは淫魔や淫獣ばかりの小魔界で未だ快楽の限りを尽くしている。全魔界においてリリスは伝説的な性豪であり、多くの快楽に生きる魔族たちの尊敬の的なのだ。

時には彼女と一度なりとも契りを結ぶべく、他の魔界から巡礼に来る魔族さえもいるという。



大魔王の代替わりはかつてない早さとなった。次々と高位の魔族が侵略に投じられ存在を抹消されていく。天使たちによる魔界への直接攻撃も絶え間なく続く。リリスの時代から蓄えられた魔族の数の優位、力の優位は次第に衰えた。

それでも魔族はがむしゃらに人間界へ向かい、天使や勇者と戦う他に道がなかった。

とは言え、そんな時代も終わりが来る。

人間界を絡め手で天使の手からもぎ取る大魔王が現れたのだ。

『疫病』だったからだ。彼と彼の使い魔が操る疫病は、次々と人間界を席巻していった。人間たちは苦しみ、絶望し、互いに疑心暗鬼に陥りつつ次々と死んで……大量の魂を魔界へと引き込んだ。魔界のエネルギーは燃え盛り、天界のエネルギーは衰えた。

天使たちは慌てたが、実体を持たない疫病相手、しかも天使たち自身にとって何の害でもないそれを取り除く術を持たなかった。信仰と戒律で人間を縛っていた天界の策はついに破られたのだ。

ベルゼビュートは魔族に人間界での行動を禁じ、使い魔の毒虫に人間界での工作を行なわせた。

人間界を疫病で侵しつつ、ベルゼビュートは天使のゲリラ戦術を抑えるべく魔界の魔王・上級魔王を幾つかの魔都に集中させた。魔将や魔人、できる限りのモンスターも魔都に住まわせるよう命じた。巨大な魔都に彼らが部下を連れ

⑥ “最後の大魔王” ベルゼビュート

絶望的な天使らの侵攻を食い止めた大魔王。それが彼、大魔王ベルゼビュートだ。

彼は“疫病の王”と呼ばれた。彼の力は魔族や天使には何の意味もない、人間のみが恐れる



て籠るよう指示し、自らも魔界最大の魔都『パンデモニウム』の奥に玉座を置いた。彼は策士にして名君と称えられ、天使も今までの規模の軍では魔界に手出しできなくなった。

ベルゼビュートは人間界に疫病から身を守る術を身に付けさせた特別な人間……妖術師や魔女らを代理人も作った。人間たちを扇動させ、天使に染まった宗教や国家権力と、代理戦争をさせたのだ。天使は魔族自身が出てくれば勇者を作って解決できたが、数ばかり多い使い魔とただ呪文一つを授けられた無数の代理人には為す術もなく、いくつもの人間界から撤退を余儀なくされた。

その間、魔族とモンスターは巨大魔都の中に籠り、以前のような快楽と退魔の日々を重ねていた。セルフトレーニングということだ。

かくしてベルゼビュートは天界に勝利したかに見えた。見えたのだが……。

⑦真の最終戦争

なんとも驚くべき、魔界では考えられないことが起こった。

天界の最高神は……全ての天使と数多の勇者を率い、玉砕覚悟で魔界へ侵攻してきたのだ。正気の君主なら、敵国がそんな行動に出ると思うまい。ちなみに最高神は大魔王と異なり、リリスの時代から代替わりというものをしていなかった。組織は硬化し、独裁は徹底の上にも徹底していた。それゆえの妄執があったのかもしれない。

巨大魔都パンデモニウムはその日、空を覆う天使と大地を埋め尽くす勇者に吞まれた。

天使も勇者は当然、幾千幾万となく消滅した。億に達したかもしれない。

しかしそれでもあくまで数で押し、この巨大魔都の魔族は、ほとんどが都市ごと消滅させられたのだ。最大の魔都が巨大な光の柱によって消滅する光景は、広大すぎる魔界全土からでも見えたそう。

そして魔都が消滅する中、ベルゼビュートと側近たちが、最高神と長い戦いを繰り広げ始めた。

残る天使軍は他の大魔都攻撃を開始した。彼らは本気で魔族を根絶するつもりだったのだろう。

ほぼ全ての大魔都が焼き払われていった。だが、魔族全てを魔界で根絶などできるはずもない。魔族にはあるいは隠れ、あるいは天使らにゲリラ戦を仕掛けた。天使たちは狂信的な強行軍を続け、僅かな生き残りが最後の魔都を滅ぼして……最高神の元へ帰りついた。

ちょうどその時。

ベルゼビュートは最高神を討ち倒しつつ、自

らも倒れていた。側近たちは全滅した。ベルゼビュートが生きていたのも完全不死者という魔王の力を持っていたからにすぎない。ベルゼビュートは残った天使らに磔にされ封印を施された。噂では生きたまま体を引き裂かれ、今も自ら消滅を望むことを天使に強制されているという。

こうして最後の戦争はひどい終わり方をした。

天使はほぼ全滅。魔界も全滅ではないが、破壊の限りを尽くされた。

この時以来、天使は救いがたい愚か者という印象が魔族の間では定着している。何せおかげで今の天界には、高位の天使もわずしかいない。最高神になりたくとも、誰もなれない状態らしいのだからな。

⑧その後の魔界

天界の事情はどうでもいい。

魔界にとって問題は、この時に天使が魔界中を荒らし回ったせいで、ひどい崩壊が起きたのだ。

魔界は崩れ、混沌の中で歴代の大魔王の力を中心に再構成され。タールみたいにドス黒い負の感情の塊……通称『魔海』に区切られた『小魔界』の集合となった。そこは各大魔王の残存した力や意志の勢力地となり、それに適応した魔族・モンスターがより分けられた。

もっとも小魔界と言っても別次元ではない。船や飛行能力で行き来することもできる島のようなものだ。

各小魔界で天使の脅威はほとんどなくなったが、魔族はそれぞれ小魔界に孤立。各小魔界は魔界王と呼ばれる抜きん出た魔王に支配されるに留まった。大魔王など生まれるべくもない。魔界王は己が君臨する小魔界を治めることすら難しい状況だ。多種多様の魔族が右往左往し、犯したり犯されたり、支配したりされたりを繰り返している。

とりあえず現在に至るまでの魔界史はこんな所だ。

魔界の歴史

コラム

天使の狂信性

どごまでもエゴイストな魔族から見て、左の歴史で起きたような天使たちのあまりに無意味で自爆的な行為は恐怖の対象だ。己の欲望を抑圧し、理屈で埋めよう。そして命すらそのために消費する。理解しがたい行為であり、それこそが戦闘能力や属性以上に、魔族たちに天使を恐れさせる。

天使は魔族を蔑むが、魔族たちは天使を恐れるのだ。

罪悪感ではない、狂信への恐怖と不快感が天使たちに向けられる。

そして堕天使の存在に、自分たちこそが正しいのだと、多くの魔族は再確認するのだ。

小魔界と魔都

世界ルール

絶対隷奴
Koushoku Shisun

< 小 魔 界 >

真っ黒な魔海に囲まれ、無数の小魔界にわかれた魔界。

小魔界の数は当然、歴代の大魔王の数とまったく同じだった。そのため、各小魔界は象徴する大魔王が持ってた称号をそのまま受け継いで

いる。基本的に各大魔王の称号、つまり小魔界の名称は漢字二文字の言葉だ。各GMは自分だけの小魔界を作ってみるといいだろう。

どんな世界があるのか。まずはいくつかの例を挙げておこう。

●悪魔界

初代大魔王サタンゆかりの小魔界。暗黒太陽“サタン”の目”はこの世界から昇りこの世界に沈むと言われる。魔王・魔将の割合が高いことで有名。ただし内紛や権力争いが目立ち、享楽性を重んじる他の下位世界からは疎まれがちだ。

●墮落界

墮天使の大魔王ルシファーが永遠の氷の中に封じられているという小魔界。多数の墮天使たちが住んでおり、他の小魔界では奴隷にされがちな彼らの、数少ない安住の地となっている。

●淫魔界

魔界の歴史に名を残す大魔王リリスその人が未だ実在する小魔界。彼女は今も魔界王として君臨しているらしいが、より深い快楽を得るべく権力や奴隷を手放して久しい。だが逆に見れば、淫魔界そのものが彼女の快楽に奉仕するための世界とも言える。

●欲望界

大魔王マラーゆかりの小魔界。主な住人は魔獣や巨鬼、モンスターたち。理性をかなり捨て、欲望のままに行動することが正しいとされる。知的財産への敬意は薄く、他の下位世界への蜜行も多々あり、退廃にも欠けるため不人気。

●陰謀界

大魔王ロキゆかりの小魔界。他の下位世界と積極的に接しては奴隷やアイテムを交易している。人間界への接触も頻繁なことでも有名。多くの他世界と交流を作り、いかなる理由でも多量のソウルを蓄え続けているらしい。

●疫病界

最後の大魔王ベルゼビュートその人が今も礎にされているという小魔界。詳細は別項にて。

こうした小魔界同士の関係はいろいろだ。鎖国状態もあれば、積極的に侵略や交易を行なう場合もある。住人や土地の構成も小魔界によって大きく異なるのだ。例えば『迷宮界』という小魔界があったとしたら、その全てが大部分は迷宮だろう。

なお、GMは一度一つの小魔界をデザインし使い始めたなら、そこを使い続けることをお勧めする（途中で破綻してしまったりしたら仕方ないが）。他のPLにも使いまわせるし、様々な設定を逐一新しく決めるのも面倒だろう。それに魔族もよほどのことがない限り、他の小魔界には行かない。何にせよ他の小魔界について考えるのは、PLがそこに行くことを希望したり、その世界では狭く感じるくらいPCが成長した時で十分だ。

小魔界はGMの数だけある。面倒なら後で例に挙げる疫病界をそのまま使ってもかまわない。

小魔界と魔都 世界ルール

コラム 小魔界の作り方

適当な二文字熟語に「界」とつけて、おおよその雰囲気を考えればできあがりだ。細かい設定などはそこを舞台に遊びながらでも十分にできていくだろう。

極端な話、育児界や納豆界、陶芸界、相撲界とかでもいいのだ。どんな魔界なのかは各GMに考えていただく他、何ともいえないが。

もう少し悪のイメージが顕著な言葉ならなおわかりやすいだろう。流血界、縛鎖界、死霊界……それに、一文字だけ漢字を選んで「魔界」とつないでもいい。神魔界とか黒魔界とか超魔界とか……いろいろあることだろう。



< 魔 都 に つ い て >

魔都は魔王が治める魔界の都市だ。そこでは各魔王の元で（表面上ではあるが）治安が保たれている。基本的に魔都内での戦闘や陵辱行為は禁止されており、その掟を破れば共用奴隷にされかねない。基本的に魔都は暴力から離れ、快楽と安息を得るための場所であり、魔族同士での行為強制や盗み、暴力は法度となっているのだ。とはいえ、奴隷の再調教や誘惑は自由とされている。

多くの魔族にとって魔都は奴隷の売買やアイテム・呪文売買のための場所だ。倒錯的な施設

を使って淫らな遊びを楽しむための場所でもある。魔都の風紀や在り方は領主である魔王の傾向によりけりだ。淫猥を好む多くの魔王らは淫らな仕掛けを巡らせた魔都を作る。ごくごく、稀ながら淫猥さとは無縁の、『風紀正しい(?)魔都』も存在する。

魔都の内容は魔王の性格にもよるが、より詳しい魔都の設備については上級ルールを参照のこと。

以下には領主にとっての設備とは別の、住人たちにとって意味を持つ設備を紹介しておこう。

魔 都 に あ る 施 設

- 城**：領主たる魔王の城。魔王の奴隷や配下がひしめきあっており、用がないのならば近づかない方がいい。魔王の多くは領地において我が物顔に振舞っており、目下の余所者には手加減してくれない。気が向けば町の住人を奴隷として扱う魔王も少なくないのだ。
- 奴隷市場**：捕えられ調教された奴隷が売り買いされる場所。常に淫らな競売や商品披露が行なわれている。奴隷の『試乗』や、購入奴隷のその場での使用も当然のように行なわれている淫靡な空間だ。
- 故売屋**：呪文やアイテムをソウルと交換する店。あるいはソウルでの買い取りもできる。ただし、一般装備とコモアイテム以外が売られていることはまずない。こうした店は多くはバックに魔王その人がいるため、トラブルは起こさない方がいい。

- 宿屋**：宿泊して体を休める……というより食事や入浴と言った娯楽と、淫らなサービスを期待すべき場所。色事は魔族の活力元であるため、宿屋は重要な施設だ。
- 城砦**：魔都の治安を守り、外敵を迎え討つべく作られる砦。多くの魔人やモンスターが詰めているが、乱交場所同然となっていることも多い。治安が低い魔都では、巡回の際に気に入った魔族を連れ去り、取り調べと称して輪姦することもあるという。
- 奴隷問屋**：多くの魔都の間にネットワークを持ち、別の小魔界や人間界へ大規模な奴隷狩りを企画する人攫い組織。拠点となる調教施設では大規模な調教を行なっており、積極的に奴隷の仕入れと仕込みを行なっている。

世界ルール 小魔界と魔都

コラム 魔界図書館

たいていの小魔界に一つは、魔界図書館と呼ばれる魔都がある。

情報系の能力に長じた魔王が司るこの魔都は、全てが図書館や資料室によって構成されており、数多の魔法書が保管されている。多数の魔族が司書として住んでおり、またリッチやソウルイーターなどの高知能のモンスターたちも魔族と同等の権利を得ている。

多くの魔族やモンスターが出入りする魔界図書館の風紀はその魔界の平均的な空気を如実に表すものだ。もし複数の小魔界を見て回るようなことになったなら、まずは魔界図書館を訪ねてみるといいだろう。淫靡な魔界なら淫靡な、厳格な世界なら厳格な図書館があるはずだ。



天界と人間界

世界ルール

絶対隷奴
Absolute Slavery

< 天 界 に つ い て >

天界は天使が住む世界だ。

魔界と直接行き来することはできず、人間界から天界へのゲートを開いて移動してしか行くことはできない。そこは光に溢れ、どこまでも光と雲に覆われた世界であるという。白い雲と光、青い空だけがあり、無数の天使たちが空を規律正しく飛んでいるのだという。魔族が天界に至ったという記録はない。全ては墮天使や虜囚になった天使からの情報だ。

た天使は即座に天界から追放され、人間界へと降ろされると言う。

天界の最高存在『最高神』を始め、上層部の天使は多くが恐るべき自己狂信者だ。現存する数少ない天使長らは、小魔界を各個撃破し、魔界全てを滅ぼすのだと、下級の天使たちを日々煽っているらしい。天界も魔界も人間界がある限り滅ぶことはありえないのだが。

天使と魔族は根本では同じ存在だ。ソウル(人間の魂)を通貨やエネルギー源とし、またDP(天使はディバインパワーと呼ぶ)を蓄えて成長する。数多のアイテムと呪文を駆使する。違うのは天界にほとんどモンスターがいないということ。そして天使たちが支配と隷属によってDPを得る方法を知らないということだ。

このため天使たちの社会は軍隊的な上下関係が全てとなっている。彼らの毎日は成長のため、日々軍事訓練にいそしみ、常に魔族との戦争を念頭においている。もちろん、天使たちにも感情はあるのだが、理性偏重、法規最優先だ。特に情愛の類は認められず、淫らな行為に染まっ

一方、人間界に降りた天使たちは多神教の神として崇められる(これは魔族においてもありえる)が、天界への憎悪や嫌悪を抱いた天使の中には、魔界へと降りて来る者もいる。こうした天使たちは、捕虜になって陵辱された墮天使たちよりも精神的に遥かに優れた存在であり、墮天使ではなく悪魔や暗黒騎士と同列に扱われることも多い。また、人間界で地母神として崇められる天使は情愛と豊饒を司るがゆえに、魔界から来た魔族とも交流することがある。こうした天界とは無関係な、人間・魔族の両方に中立的かつ好関係を結んでいる天使がいることも覚えておいていいだろう。

コラム

天使の器

俗に天使は名器という噂がある……が、実はそれほどでもない。

色事について人間と同程度かそれ以下にしか認識していない天使たちは、性的に不感症でこそないものの感度が鋭いとは言えない。肉体的にも未発達なことが多く、きつくはあるが淫らではない。

もっとも、魔族たちはそういった肉体的快楽以上のものを天使を蹂躪することで得る。それに墮天使になると不思議なことに、多くの天使は性的に肉体を発達させるのだ。

天使が名器という噂は、天使を抱いたことのない魔族たちの間の単なる伝説にすぎない。だが、それでも多くの魔族は天使狩りとなれば目の色を変えるのだ。





< 人 間 界 に つ い て >

人間界は、人間の住む世界だ。

ただし数は一つではなく、無数にある。文明の程度とか、天使の侵食度合いなどが目安となる。天使と魔族が神として崇められている世界もあれば、魔王が侵略中の世界もあり、天使と魔族が激戦を繰り広げてる世界だってある。

人間界には多少のモンスターや動物と、無数の人間（そして時には亜人種）が住んでいる。ただし、いずれも魔族から見て哀しいくらい弱く、すぐ死んでしまう。真剣に相手するのが気の毒になるような存在だ。もっとも、だからこそ人間をペット扱いして楽しむ魔族や、そんな人間に弄ばれて悦ぶ魔族は多い。

ともあれ数がいくらでもいて『ソウル』をくれる連中だ。魔族にとってみれば、人間は燃料。つまり、魔族に人間への対等の扱いを期待するのは間違いということだ。

ただし、中には特殊な人間もいる。それが勇者だ。天使のバックアップによって魔族と肩を並べる力を持っている。

高位の天使が人間に己の力を埋め込んで、勇者を作りあげる。始終魔族を殺せとメッセージを送り、魔族への憎悪をかきたてるのだ。勇者

は人間でありながら天使の能力を備えて襲ってくる強敵だ。しかも、一見しただけでは勇者と普通の人間を見分けることはできない。このため、人間相手でもあまり油断はできない。ひょっとしたら中身は勇者なのかもしれないからな。

なお、人間には絶対的な弱点がある。それは、魔族相手に致命的な弱点だ。

それは人間が、色事に疎いということだ。自尊はそれなりにあるだろうし、勇者を陵辱するのは少々困難でもあるだろう。だが、誘惑し、調教してやることも難しいことじゃない。それゆえに、人間界で一暴れするなら力任せより、色事にも頼った方が効率のよいことも多い。誘惑され調教された勇者は、暗黒騎士となり魔族の一員となる。天界の戦力を削ぐことにもなるし、一挙兩得だろう。

とりえず、人間界については世界それぞれで考え方も風土も文化も文明も違いすぎる。

詳しくはGMルールの『NPC』、上級ルールの『人間界への侵攻』を参照して欲しい。



コラム

そういえばあの世界が

大きな声では言えないが、キミが普段遊んでいる「普通の」TRPGの世界に魔族になって行ってみると面白いぞ。

かなりの高レベルの敵だって意外なほどたやすく打ち取れるし、その世界の英雄だって好き放題に遊んでやれる。それこそその世界について18禁パロディにするつもりで遊んでみたまえ。

なお、当方はその製造元や著者からの苦情は受け付けませんし、具体的にどの世界でこうしろという話は何も言っていないぞ（笑）。

奴

サンプル魔界/疫病界

世界ルール

絶対隷奴
Zasshite Shisunou

< サンプル下位世界：疫病界 >

では一つ、数ある小魔界の中でも、魔界の根幹に関係する一つを紹介しよう。

もちろん、各GMがもっと別の小魔界を作ってくれてもかまわない。だがそうもいかない時もあるだろう。そこで指し当たって魔界での動乱の舞台として、こちらから提供できるのがこの『疫病界』だ。

疫病界は魔界最後の大魔王ベルゼビュートが磔にされている世界だ。大魔王の瘴気に引きつけられた魔族・モンスターが多数暮らしている。魔都パンデモニウムの廃墟を中心とし、小魔界の中でも広い面積を持っていることで知られている。

何せ魔界の瘴気が集約する土地にベルゼビュートがパンデモニウムを築いたとも言われているほどなのだ。

『疫病界』の名は、“疫病の王”ベルゼビュートと、その使徒たる大蠅ら（未だ疫病界の空を飛びまわっている）を指して名づけられた名前だ。『最終界』とか『大蠅界』では恰好もつかないから順当なところではないかな。

疫病界はその広さゆえに多数の魔将や魔王が領土を持っている。地形は疫病の力を強めるためか沼地が多い。

そして疫病の力は今も疫病界を覆っており、魔族なら問題ないが、何の加護もない人間にはつらい場所のようだ。人間が迷い込み、生き延びるには怪物や魔族以上に疫病に勝たなくてはならないとさえ言われている。

そんな疫病界で現在、大きなトラブルが起こりつつある。

最大の理由は魔都パンデモニウムに、磔の大魔王を痛めつけ、周囲の魔族を監視すべく天使軍が駐屯しているからだ。

彼らは基本的に廃墟から離れることがない。今のところ小競り合い程度で済んでいるが、近隣を治める魔王や魔将にとって鬱陶しいことこの上ない。いつ何時、天使軍が行動を始め、己の領地を侵略して来るか知れたものではないからだ。

そして目下、疫病界の魔界王は最近なりあがった謎多き魔王アーバインである。常に領土拡大を進め、侵略を仕掛けてくる、魔界でも珍しい膨張欲の持主だ。正体は無論のこと、性別や容姿すら不明である。腹心の誰かの傀儡ではないかとも囁かれている。そして、そんなアーバインに多くの魔王・魔将が味方したり反抗したりしている。ろくに結束もせずに戦うせいで、次々とアーバインに併合されてしまっているのだ。何より、アーバインの軍は色事をせず拷問や薬で奴隷を作ると言う。この恐るべき情報に、享乐的な魔族らとは必死になってアーバインを打ち倒そうとしている。

さて、それでは疫病界のこうした状況の立役者らを次にざっと紹介しておこう。





“征服者”アーバイン

階級：魔界王 (★★★★★)

領地：城砦の魔都ダスクハイム

性別：不明

外見年齢：不明

戦闘：15 調教：？ 体力：15

運動：13 奉仕：？ 魔力：13

情報：12 誘惑：？ 自尊：15

魔族特性：闇のオーラ、他4つ所有のはずだが不明

魔王特性：悪魔騎士、虚無、破壊神

アイテム：レア×4、アンコモン×4、腕力の腕輪、魔王珠、戦鬼の指輪、武器精霊（色事に関するアイテムは持たない）

呪文：レア×1、アンコモン×3、コモン×4（色事に関する呪文は持たない）

illustrator: jin

「……………（全軍に進軍を合図）」

全てが謎に包まれた疫病界最強の魔王。漆黒の甲冑で全身を包み込み、性別も年齢も来歴すら知る者はいない。

彼は色事に否定的であり、戦いと呪文のみで他の魔族を支配していく異端の存在だ。全魔界でも有数の野心家であり、その支配欲はとどまるところを知らない。次々と他領地を軍事力で侵略支配するそのやり方には、多くの魔族が反発している。しかし、未だその勢いを止めることのできる存在は疫病界にはいない。自ら前線に立つことも好み、疫病界の多くが現在、この魔王の支配下へと組み入れられ

るか、その虚無の力で消滅させられている。

新たな領地を得んとする魔族はまず、アーバインという存在への姿勢を決めておかななくてはならない。彼に服従するか否か。それは以後の身の振り方そのものに関わる大事となり得る事態だ。

そして今。彼が天使長セリエと裏で手を組みつつあるという情報がある。暴力を尊ぶアーバインが天使と手を組めば、疫病界のみならず魔界全体にとって大きな脅威となることは間違いあるまい。



“不滅の闇”イェンシング

階級：魔王 (★★★★★)

領地：なし

性別：女性

外見年齢：29

戦闘：10 調教：8 体力：10

運動：10 奉仕：6 魔力：10

情報：10 誘惑：10 自尊：9

魔族特性：不死者、吸血牙、闇の翼（コウモリ）、戦闘形態（一部装甲化）、使い魔（コウモリ）

魔王特性：完全不死者、飛天魔

アイテム：アンコモン×3、コモン×2

呪文：レア×2、アンコモン×3、コモン×4

illustrator: jin

「はぁ……全ては悠久の時の向こう、ね。無情だわ」

長身で細身の中性的な体に、真紅の髪と瞳を持つ美しき女吸血鬼。

近年封印を解かれた古の吸血貴族であり、現在の疫病界では最長老的存在と言ってもいい。封印の原因となった敗北のため、奴隷と領地と財産を失い流浪の身。もっとも本人はさして困る様子もなく、飄々とした態度で今を楽しんでいるようだ。一瞬の快楽や感情を重視する猫的な性格の持主であり、目下のところ領地や奴隷を再び手にするつもりもないらしい。

このため階級や実力の差にもあまりこだわらず、色事についても興が乗れば求め応じる。また何より彼女は目覚めたばかりであり、今はゆっくりと俯瞰的に魔界の現状を理解している最中なのだ。こうした彼女の動向……つまり魔王が目的もなく彷徨っている事態に、多くの魔族が驚いている。彼女に出会ったなら、とりあえず縁を結んでおくといいだろう。恩を売っておけば、思わぬ助力を魔王から得られるかもしれない。



“耽溺者” ラーネス

階級：魔王（★★★★★）

領地：快楽の都マチュアライト

性別：両性具有 外見年齢：27

戦闘：6 調教：13 体力：7

運動：8 奉仕：13 魔力：10

情報：10 誘惑：13 自尊：8

魔族特性：傾国の美、名器×2、魅了の魔眼、鋭敏感覚

魔王特性：魔界貴族、大魔道

アイテム：色事に関するアイテムはたいてい持っている（色事に関係ないアイテムは持っていない）

呪文：色事に関する呪文はたいてい習得している（色事に関係ない呪文は習得していない）

illustrator: 速水螺旋人

「んっ……くふ、ふふ、いい舌遣いをしているな。どれ、褒美をやろう」

疫病界一の淫乱と呼ばれる魔王。一見すれば落ち着いた女性に見えるだろう。統治者としても有能であり、疫病界の魔王の中でもその容貌肢体はあまりに美しく艶やかで、その在り方はあまりに淫らである。

彼女の哲学はその魔都と生活の淫猥さを知れば十二分にわかるだろう。彼女は自ら部下に調教されること、輪姦されることを楽しみとしており、己の奴隷を持たない。支配と言うものを好まず、あくまで快楽を与え受け取ることを望んでいるのだ。城の中では挨拶のごとく情交や淫戯が行なわれ、魔族・モンスター・人間・天使を問わず淫宴に狂

わされている。有能な治世者でありながら、自ら率先して快楽に溺れる姿は魔界では高いカリスマとなっている。人望では疫病界でも最高位の魔王だろう。

しかし今。そんな彼女にとって最大の災いが起こりつつある。疫病王アーバインの台頭である。享乐的な魔族を代表する彼女は、彼の魔王に水面下の冷戦を挑んでいる。対立は日に日に表面化しており、ラーネスを中心に多くの独立した魔将魔王らが集いつつももある。このままならば、激突の日は遠くない。



“地母神” サリーナ

階級：大魔将（★★★★★）

領地：ホテル・キャリフォルニア

性別：両性具有 外見年齢：12

戦闘：5 調教：5 体力：8

運動：5 奉仕：11 魔力：10

情報：9 誘惑：6 自尊：5

魔族特性：人間、粘液の肌、魅惑の声、メガネ、名器

魔王特性：地母神

アイテム：アンコモン×2、コモン×5

呪文：レア×1、アンコモン×2、コモン×3

illustrator: ラヂヲヘッド

「こんな魔界でも、愛し合う家族を作れることを証明できたから……ここが私の居場所なの」

かつてサリーナは、ある人間界の山村で暮らしていた村娘だった。今でも艶やかな粘液に覆われた肌を除けば、姿は人間の少女そのものだ。彼女は突然現われた魔族の手で魔界へと連れ去られ、奴隷となった。その後、弄ばれ身も心も魔族に堕ちてしまう。やがて、サリーナの主も奴隷となる日が来て、彼女は解放された。そしてそれから、サリーナは飛躍的に実力を伸ばしていく。

少女の本質、相手を慈しみ愛するという魂は魔族となって

も変わらなかった。サリーナの領土は魔界に創り上げた彼女の理想郷だ。魔族もモンスターも人間も、天使さえ調教されることを恐れず、互いをただ愛し慈しみあう事が出来る。欲望よりも愛を推奨するためか、出産率も他の領地とは桁違いだ。領主たるサリーナ自身、次々と心通わせた魔族やモンスターの子を孕み産み落とし、また孕ませ産ませている。領地のあらゆる存在がサリーナの恋人か血縁と言っても過言ではない。



“墮落の娼妃” レステニアート

階級：大魔王 (★★★★)

領地：墮落の煉獄

性別：女性

外見年齢：17

戦闘：8 調教：8 体力：6

運動：10 奉仕：6 魔力：6

情報：8 誘惑：6 自尊：10

魔族特性：悪魔の尾、鋭敏感覚、闇のオーラ、支配の魔眼、魅了の魔眼

魔王特性：悪の帝国

アイテム：レア×4、アンコモン×3、コモン×5

呪文：アンコモン×1、コモン×3

illustrator: はまー

「ふう〜ん、どうしてやるっかなあ〜？ ほら、泣いてたってわかんないだろ〜？」

いかにも子悪魔的という形容が似合う少女……に見える。だが、彼女はその見た目とは裏腹に、恐るべき力を持つ魔王。魔王ならざる身でありながら傲慢界という小魔界のほとんどを征服し、大兵力を率いているのだ。そして大魔王の座を虎視眈々と狙っている。性格も子悪魔そのものだが、強運と機転で多くの修羅場を切り抜けてきた彼女を甘く見てはならない。

そして最近、このレステニアートの姿がこの疫病界でも

見られるようになった。これには大きな理由があるはずだ。

実は彼女は、魔界中に隠されている「大魔王の装身具」なる一連のアイテムを探している。全てを身にまえば、階級に関係なく大魔王の地位を得ることができるという品だ。それは個々でも大いなる力を発揮し、すでに彼女の手元には幾つかがあるらしい。そして彼女が来ているということは……そう、件の品の一つがこの疫病界にあるかもしれないのだ。多くの実力者たちが彼女の動向を警戒している。



“淫楽の幼魔” ミュリエル

階級：大魔王 (★★★★)

領地：悦楽の沼 (沼)

性別：両性具有

外見年齢：14

戦闘：6 調教：6 体力：4

運動：8 奉仕：6 魔力：8

情報：8 誘惑：9 自尊：7

魔族特性：使い魔 (コウモリ)、名器、異色の肌 (白)、闇の翼 (コウモリ)、粘液の肌

魔王特性：公衆便所

アイテム：レア×2、アンコモン×2、コモン×10

呪文：レア×2、アンコモン×3、コモン×5

illustrator: katze

「……ねえ。あなたもミリィと、えっちしよう……？」

抜けるような純白の肌と髪、血の如き赤い瞳、ねっとりとした淫らな粘液で濡れた体にコウモリ状の翼を備えた少女魔王。物静かでおとなしい印象を与える彼女だが、瞳の奥には抑え切れぬ情欲の昂ぶりが隠れている。色事の際には激しく乱れ快楽を貪り、相手を籠絡していく。魔族らしからぬ依存性癖があり、大魔王という身でありながら部下や同盟相手に甘えているようだ。

領地ではミュリエルからしたたる媚薬粘液によってモン

スターたちが常に発情状態に陥っており、住人は快楽を好むものばかりである。ひたすら快楽を求めつつ、弱きに庇護を与える彼女はよく支配者として君臨しており、為政者としてそれなりの辣腕らしい (具体的な政務は部下任せだが)。魔王ラーネスとはかなりの親交があり、アーバインの勢力に多くの痛手を与えたことで知られる。戦闘より色事に特化しているため、戦闘中心の魔族にとって十分な脅威となるだろう。

“凶運の魔眼” クアルード



階級：魔将(★★★)

領地：吸り泣きの森

性別：女性

外見年齢：14

戦闘：8	調教：9	体力：6
運動：9	奉仕：9	魔力：7
情報：4	誘惑：9	自尊：3

魔族特性：支配の魔眼、名器、獣人(犬)、魅了の魔眼

魔王特性：怪物の王(ヘルハウンド)

アイテム：レア×1、アンコモン×2、コモン×6

呪文：コモン×4

illustrator: katze

「バカだなあ。痛いコトと気持ちいいコトなら気持ちいいほうがいいに決まってるじゃない」

金の瞳に犬耳犬尾、少年のようなショートカットの少女魔将。一介の性奴隷から奴隷調教を重ねて頭角を現わし、今では個人戦力としてかなりの実力者である。だが利他的で子供じみた言動、器の小ささが目立ち、未だ高い評価を得ていない。

それなりの兵力を擁する領地を持つが統治は部下任せで、自らは奴隷狩りに出ていることが多い。その場の気分や欲求を最優先しており、長期的な展望というものはない

ようだ。ただ、ヘルハウンドを中心として戦力は相応のものを抱えており、幼稚ながら暴力と快楽を使い分けた支配で勢力を増しつつある。

魔王アーバインと最も対立中の魔将の一人であり、未だ独立を続けていることこそ、彼女が無能でない証と言えるだろう。ラーネスとの同盟も進みつつあるらしいが、それまで果たして彼女は魔将でいられるのだろうか。

“災厄の貴公子” カイン



階級：魔将(★★★)

領地：災厄の沼

性別：男性

外見年齢：15

戦闘：8	調教：8	体力：6
運動：6	奉仕：3	魔力：8
情報：7	誘惑：5	自尊：8

魔族特性：悪魔の尾、第三の眼、角(3本)、元素の衣(火)

魔王特性：竜王

アイテム：レア×2、アンコモン×1、コモン×6

呪文：アンコモン×2、コモン×5

illustrator: はまー

「あはは、もしかしてキミは自分が強いと思こんでたのかな？」

褐色の肌に焰をまとう金髪赤眼の少年魔将。髪で三眼を隠し閉じている。二重人格的な性格を持ち、三眼が閉じている間は無邪気で、明るい。しかし、目が開けば暴虐で、残忍な性格となる。色事においてその傾向は特に顕著である。

疫病界各地を放浪してきた経歴を持ち、最終戦争後の大魔王ベルゼビュートに直接会った数少ない魔族である。魔王イエンシングの解放にも関わっており、疫病界有数の冒険家と言えるだろう。大魔王ベルゼビュートから魔界の危

機について重大な情報と多くの援助を受けたと言われるが詳細は不明。ただし、魔将クアルードとは同盟状態にあるらしい。

現在、彼は冒険で得た多くの奴隷らを連れ、領地経営に余念がない。水面下で巨大な策謀が進行しているのではないかと推測する者もいるが、彼の領地には強力なモンスターが多数生息し守護している。その秘密を知ることとは並大抵ではないだろう。



“妖艶なる参謀” クラウディア

階級：魔将 (★★★)

領地：業火の荒野

性別：女性

外見年齢：28 (10)

戦闘： 6	調教： 6	体力： 5
運動： 8	奉仕： 6	魔力： 8
情報： 12	誘惑： 6	自尊： 8

魔族特性：メガネ、傾国の美、角（2本）、闇の翼

魔王特性：魔軍師

アイテム：アンコモン×2、コモン×4

呪文：アンコモン×3、コモン×6

illustrator: はまー

「ふふ、よい取引でしょう？ あなたたちが損することなどないはずですよ？」

切れ者と名高い妖艶なる女魔将。女狐、魔女、陰謀家と多くの謗りを受けつつ、策略と交渉のみで手勢を増やし、勢力を築いている。地位こそ魔将だが発言力は上級魔将にも劣らず、領地の兵力も強大だ。

しかし、そんな彼女には大きな秘密がある。実はその妖艶な姿は幻術で作られた偽りのものなのだ。魔将クラウディアの正体は幼き少女なのである。彼女は性経験すらな

く、色事はまったくできない。全ては彼女のハッタリ、イメージ戦略なのだ。全てを知るのとはわずかな直属の部下のみ。もし彼女の正体が白日の下にさらされれば……彼女がどのような蹂躪を受けるかは想像に難くない。

なお、彼女はつい先日、魔王アーバインの配下となっている。長らく中立を保っていた彼女のこの行動に、周囲の魔将・魔王たちは過敏な反応を見せているようだ。



“略奪の女卿” モイラ

階級：魔将 (★★★)

領地：海賊島レイヴスロート

性別：女性

外見年齢：22

戦闘： 8	調教： 9	体力： 8
運動： 8	奉仕： 6	魔力： 8
情報： 8	誘惑： 8	自尊： 9

魔族特性：支配の魔眼、傾国の美、獣騎体型（魚）、鱗肌

魔王特性：鬼畜

アイテム：アンコモン×2、コモン×4

呪文：アンコモン×2、コモン×3

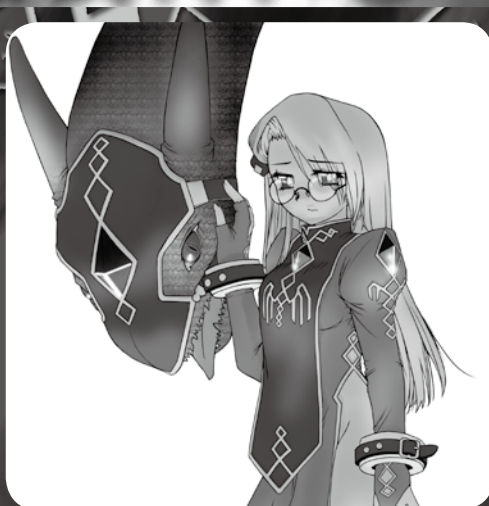
illustrator: しあろぼ

「はぁん？ まあ、あたしに捕まったのが運の尽きなんじゃない？」

熟れた裸体にわずかな装備をまとっただけの隻眼の人魚魔将。その水中行動に適した肉体を用いて、根城の島を中心に河川や海岸沿いを好き勝手に略奪している。享乐的かつ独善的な性格で知られ、体を求める者は拒まない。が、よほど上手く立ち回らなければ、肌を重ねた後、翌日の奴隷市に並べられるだろう。彼女こそ疫病界最大の奴隷商人なのだ。調教者としても著名であり、彼の魔王ラーネスと

も強い結びつき（もちろん性的なそれも含めた）を持っているという。

自分のポリシーというものを持たず、その場の思いつきと欲望で行動するモイラは危険である。領地を接したり、彼女の襲撃に出会ったなら、被害が拡大するよりも前に手を引くことだ。たとえモイラに勝利したとしても、その背後にいるラーネスの不興を買うことは避けた方がいい。



“竜騎士” アリスティア

階級：上級魔人 (★★)

領地：瘴気の沼

性別：女性

外見年齢：16

戦闘： 6	調教： 6	体力： 6
運動： 5	奉仕： 8	魔力： 6
情報： 8	誘惑： 6	自尊： 4

魔族特性：メガネ、人間、鋭敏感覚、再生能力

アイテム：アンコモン×1、コモン×3

呪文：アンコモン×1、コモン×3

illustrator: ドルフ☆レーゲン

「……っ！ あたしは奴隷なんかじゃないっ！」

黒竜を駆る少女騎士。騎士という称号とは裏腹に、清潔な黒髪と内気な瞳は学者や僧侶を思わせる。彼女は未だ人間界から魔界に来て間もない身だ。そんな彼女が魔王アーバイン配下として一領地を得ているのは、全て黒竜イシュトラ（モンスター：ダークドラゴン参照）による。アリスティアはイシュトラが人間界で暴れた際、気に入ってさらって来た女僧侶なのだ。イシュトラの秘書・雑用係・性奴隷などとして今も彼女は日々隷従を強要されている。高い地

位に反したその扱いは、目下の者たちからも屈辱的な言葉や態度、時には行為さえ向けられる状態だ。

その領地「瘴気の沼」は多くのモンスターに恵まれた天然の要塞とも呼べる土地だが、アリスティア自身には絶え間ない陵辱の舞台に過ぎない。もし仮にイシュトラが倒されたとしても……この魔界で彼女を待つのはさらなる恥辱だけだろう。



“呪われし” マリエラ

階級：上級魔人 (★★)

性別：女性

外見年齢：16

戦闘： 5	調教： 6	体力： 7
運動： 5	奉仕： 12	魔力： 5
情報： 6	誘惑： 8	自尊： 6

魔族特性：粘液の肌、名器、再生能力、豊穣の乳房

アイテム：レートに関係なく呪いのアイテムを常時6つ以上（自らに装備）、パラサイト2種類

呪文：コモン×5（ただし色事に関するもののみ）

illustrator: ドルフ☆レーゲン

「んひゅう……ふっ、ひゃっ、ひゃいつ、ごひゅじんひやまあああっ！！」

加虐心をそそる淫らな女魔族。甘い香りのする粘液でデコレートされた彼女の肢体は、多くの魔族に劣情を抱かせてやまない。事実、彼女は何ら害のない……むしろ優秀な奴隷である。その肉体特性から多くのモンスターや魔族に弄ばれてきた彼女だが、今ではどんな加虐や陵辱にも悦びを持って応える体になり、誰もを主人とする淫乱な肉奴隷として完成した。位こそ上級魔人だが、その奉仕は魔王並であり、疫病界でも随一の奉仕者として知られる。

それゆえに多くの主の間を転々としており、数多の魔族

やモンスターに奉仕してきた。彼女の体には歴代の主人たちが与え取り付けた淫らな送り物……呪いのアイテムがいくつも装備させられている。希少性の高い呪いが彼女に率先して取り付けられ、淫らな呪いで彼女を悦ばせているのだ。だが、時には傍にいただけで有害な呪いの物品を身に付けているかもしれない。そんな時、マリエラは魅力的な性奴隷であるがゆえに危険だ。企むことなく、無心に求めて来るからこそ、最悪の刺客となる。



“天使長”セリエ

階級：魔王相当 (★★★★★)

領地：天使四個大隊

性別：男性

外見年齢：14

戦闘：10 調教：X 体力：10

運動：10 奉仕：X 魔力：10

情報：10 誘惑：X 自尊：10

アイテム：全ての天使装備を望む組み合わせで

呪文：神聖呪文①～⑦

illustrator: 速水螺旋人

「点数稼ぎも楽じゃないよねえ！ まったく蠅相手だなんて！」

大魔王ベルゼビウトの不滅の骸を苦しみ続けるべく、魔界に駐屯する天使軍の司令官。魔界における天使の最大勢力を束ねる彼の存在は大きい。疫病界の実力者たちは全員、天使軍の行動に警戒を怠らない。否、怠れないのだから。

幼くわがままな金髪碧眼の少年天使であり、権力を傘に部下たちへ私的な命令を下すことも多い。おおよそ指揮官としても統治者としても有能とは言えない人物である。だ

が、戦闘力において彼は確かに強力な天使長であり、無数の天使を一声で動かせる権力は見くびってよいものではない。

天使ら曰く「下賤な」魔族と彼が出会うことなどまずないだろう。だが、もし不幸にも駐屯地の近辺に領地を構えることとなったなら、なるべく刺激しないことを心がけ、もしも際には急いで逃げ出すべきだ。



“最後の大魔王”ベルゼビウト

階級：元・大魔王 (★★★★★)

領地：魔都パンドモニウム

性別：男性

外見年齢：55

戦闘：8 調教：7 体力：14

運動：8 奉仕：6 魔力：14

情報：15 誘惑：6 自尊：16

魔族特性：異色の肌（赤銅）、使い魔（蠅）、獣化（蠅）、巨体、闇のオーラ

魔王特性：巨大、完全不死者

アイテム：レア×4、アンコモン×3、コモン×5

呪文：アンコモン×1、コモン×3

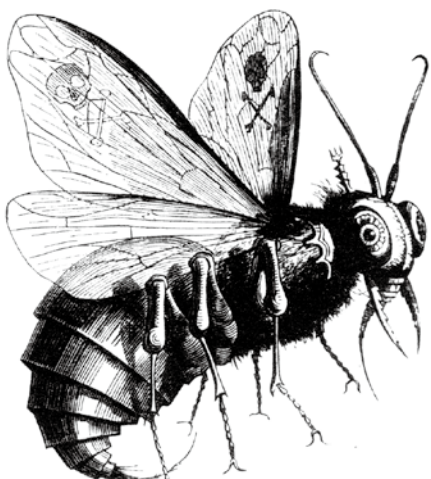
illustrator: hira

蠅の王、疫病の王、腐敗の王、地獄の大君主……多くの名を持つベルゼビウトは魔界で最後の大魔王だ。魔界の長い歴史中、名君と呼ばれた大魔王の一人。彼が己の欲望よりも魔界の平和と繁栄を第一に置いたがゆえに、魔界は栄えた。もっともそれは皮肉にも、史上最大規模の天使軍の侵攻を招き、魔界を乱世に陥れたのだったが。

大魔王としての力で、かろうじて消滅を免れた彼だが天使たちは彼の復活を許しはしなかった。復活を阻止すべく、

彼の都に軍を駐屯させ、半屍である彼を延々と苦痛で責め苛んだのだ。今や彼は下半身を引きちぎられ、鎖に吊られた体でかろうじて使徒を送り出しているのが現状だ。とうてい復活できる状態ではない。

だが、もし魔族が彼の元へと魔界救済の意志を持って行き着けば、多大な援助と重要な情報を与えてくれることだろう。



疫病の使徒(☆)

知能：ベルゼビュートの傀儡であり自我はない

会話：不可

攻：5 受：3 HP：10

防御：なし

<疫病>：攻撃／視界内に一度でも入った者は以後、1時間につき1ダメージ

<飛行>：飛行移動、回避時のみ+2

<異形>：PPダメージ・ステータス異常・奉仕による回復を受け付けない

「疫病の使徒」は全長2メートルにも及ぶ巨大蠅であり、大魔王ベルゼビュートの使い魔だ。大魔王が半ば骸と化した今も、魔界の情勢を調べ人間界を苦しめるべく活動を続けている。その発生源はベルゼビュートの骸であり、そこから湧き出す無数の蛆どもが羽化した姿がこの魔蟲なのだ。その羽根にはドクロの紋様があり、病的に飛び出した目が見た映像はベルゼビュートへと送られる。

彼らの武器は軽快さと数であり、また人間たちへ疫病を

蔓延させるその脅威性である。魔族や天使にとってみればさしたる存在ではないが、人間にとっては恐るべき病苦の化身なのだ。

なお、戦闘において彼らは何より逃げることを優先する。かつて使い潰されていたこの傀儡が保身を考えるようになったことは、まさしく大魔王の衰退を示すものだろう。おそらく、大魔王は使徒を送り出す力をほとんど失っているのだ。



上級ル

Advanced Section

上級ルールは魔将以上の階級になったPCのためのルールだ。彼ら高位魔族の前には、それまでは採りえなかったような選択肢が目の前に現れる。領地を手に入れたり、軍を編成したり、特殊能力を持ったりできるのだ。

魔人や上級魔人しか持たないPLはここを見ても羨ましがったり、敵NPCを作るくらいのことしかできない。

そのことを一応了解してもらえたなら、読み進めて欲しい。

ディアボリック・
ボルトRPG
絶対隷奴
Absolute Slavery

魔王特性

上級ルール

絶対隷奴
Absolute Slavery

魔王特性 上級ルール

ということで、まずは高位魔族最大の特典である『魔王特性』について説明しよう。

魔王特性とは、魔将・魔王・魔界王・大魔王となった魔族が得られる特殊能力である。上記の階級に至った魔族は望む魔王特性を身につけてかわない（そして望むなら1D66でそれを決めてもよい）。

以下に魔王特性を羅列するが、中には特殊な魔王特性を得る魔族もいる。GMはここにはない特別な魔王特性を考案してもよい。

魔王特性表			D66	
ダイス魔王特性				
11	元素神	特定の元素の働きを司り支配する者。火・水・雷のいずれかの属性を選択する。獲得者の攻撃はすべてその属性が追加され、また自身へのその属性のダメージは無効化できる。また同じ属性の『サラマンダー』を、『魅了』しただけで『奴隷』にできる。		
12	暗黒神	全ての闇のエネルギーを支配する暗黒の神。獲得者は闇属性のダメージを無効化できる。配下の『オーク』『ダークウォリアー』は能力値に+1の修正を得る。		
13	破壊神	一つの人間界を滅ぼすほどの力を持つが、パワーそのものは悪ではない。獲得者はHPがMPを合計10点を消費することで、武器による攻撃を、視界内の本人以外全存在に対する攻撃に変えることができる。		
14	地母神	豊饒と大地の化身たる存在。中立的であり天使でも魔族でもこれになり得る。獲得者は男性なら両性具有となり、性交の際に一方的に望むだけで相手の了承なく（自分が）妊娠できるように、母乳の出る体となる。また、一ヶ月につき一人の子を産み落とせる。		
15	愚神	白痴にて強大なる恐るべき神。『情報』『奉仕』判定が自動的に失敗となる代わり、HPは体力×10、MPは魔力×10、PPは自尊×10となる（巨神を兼ねるなら×20）。		
16	異形神	大いなる混沌の宇宙的恐怖。倒した＜異形＞を持つモンスターを『死亡』させず、『奴隷』にできる（永続）。		
21	悪魔騎士	あらゆる攻撃を防ぐ甲冑をまとった魔界の騎士。装備した防具の装甲点が自動的に2倍となる。		
22	剣聖	魔族にあって剣を極めし者。武器による攻撃の際、相手を『行動不能』『死亡』に陥らせるか、もしくはMP10点を支払ったなら、追加でもう一度行動できる。		
23	影使い	闇そのものと一体化した魔界の暗殺者。獲得者は戦闘の最中でも、『獲得者の運動』対『相手の情報』の対抗判定に勝利することで、『奇襲』を仕掛けることができる。		
24	飛天魔	翼や浮遊によって空を駆ける能力。獲得者は常時『飛行移動』でき、回避判定において+2のボーナスを得る。また多くの落下や段差を利用したトップを自動的に無効化することができる。		
25	巨神	身長5メートルを超える。もはや巨人と呼ぶべき存在。獲得者は武器攻撃のダメージに体力を加えてよい。さらに通常と異なりHPは＜体力×10＞で算出する（愚神を兼ねるなら×20）。		
26	完全不死者	すべての生命を超越した不死なる存在。自身への通常属性のダメージを無効化でき、光属性のダメージでも『死亡』しない（戦闘不能にはなる）。		
31	怪物の王	特定の怪物を支配する王者。最初に☆★、もしくは★★★のモンスター1種類を選ぶ。獲得者がそのモンスターと遭遇した場合、自動的にそのモンスターは獲得者の奴隷となる（永続）。この効果は召喚モンスターに 대해서 も及ぶ。		
32	竜王	魔族にして竜族たる存在。獲得者はドラゴンとの間にドラゴンの子を持つことが可能となり、遭遇した『ワイバーン』『ダークドラゴン』は常に友好的となる。		
33	冥王	亡者を統べる死の王。倒した『ダイヤモンド』『リッチ』を死亡させず奴隷にでき、遭遇した『デュラン』は常に友好的となる。		
34	傀儡師	人形使いの悪魔。倒した『ペインゴーレム』『ガーディアン』を死亡させず奴隷にできる。DP15点を支払うことで『ガーディアン』が『ペインゴーレム』1体を作り出すことができる。		
35	真の姿	もう一つの真の姿を持つ。HP・MP・PPの算出が各能力値の3倍となる。ただし、いずれかが0になった時点で全回復（ステータス異常含む）しよい。全回復した後の姿では、各ポイントは通常通り各能力値の倍とする（これらの算出に關する他の魔王特性を持つなら、復活後にもこのように算出する）。		
36	混沌	あらゆる怪物を己の中へと取り込んでいく恐るべきもの。自らの行動において奴隷としたモンスターの『攻撃』に分けられる能力を行使してよい（攻撃回数はそのモンスターに準じる）。この際、判定にはそのモンスターの『攻』を用いる。★は使用してもよい。		
41	闇の盟主	全てを支配してゆく闇の神。『奴隷』になっても持っていた奴隷は解放されず、所有したままできてよい。また、同様にアイテム・呪文も奴隷になった際に奪われることはない。		
42	魔界貴族	その地の魔を一つにする驚異的なカリスマと統率力。獲得者は領地設備からセッションごとに得られるソウルが2倍になる。		
43	トリックスター	全てを笑う地獄の道化師。相手に何らかのダメージを与える行動は一切取れなくなる。その代わり、HPとPPが0になることはなく、陥る一撃を受けた瞬間に夢を消し、望む場所へと落ち延びることができる。		
44	運命神	未来を宣告する運命の操り手。獲得者はあらゆる判定においてDP3点を支払うことでサイコロ3個を振り、望むサイコロの出目2つを判定の結果として選んでもよい。		
45	魔軍師	魔界においてあらゆる集団戦を得意とする超策士。合戦において、あらゆる能力値に+1の修正を得る。		
46	天魔	その身の内に天使の力を秘めた異端の魔。獲得者は光属性によるダメージを装甲点で軽減でき、攻撃において与えるダメージを半減（切り上げ）する代わりに光属性を追加してもよい。		
51	秘神	わずかな魔力でおそるべき効果を生む神秘の存在。呪文の使用の際、消耗するMPを必要量の半分（切り上げ）としてよい。		
52	大魔道	絶絶的な魔法能力を持った地獄の賢者。一行動の間に、本来の行動とは別に一回呪文を唱えてもよい（ただし同じ呪文を複数唱えることは不可）。		
53	テクノロジスト	錬金術とも科学とも言われる魔界でさえ異端の知識を納めた魔族。獲得者は望む人間界の兵器・アイテムを魔界で作成し使用することができ、ただし作成には魔力×10、もしくは修正値+2の回数とソウルが必要となる。		
54	大魔王の器	常備では測れない、大きな器。自身よりも高い階級の魔族でも『奴隷』にすることができる。また通常よりも一人多い魔族奴隷を所有することができる。		
55	無限再生者	いかなる傷も肉を真の意味では損なわない、高速再生能力。獲得者はHPが0になっても『行動不能』にならず、代わりに『拘束2』を受けることになる。		
56	虚無	全てを打ち消す絶対のゼロの化身。獲得者は、魔族を『行動不能』にした際、『死亡』させることを選んでもよい。		
61	淫夢使い	直接淫らな夢を送って相手の心を侵食する夢魔。獲得者は『誘惑』『陵辱』をせずとも、MP5点を消費することで対象に『調教』を行なうことができる。		
62	自虐者	自らの肉体を責め（武器や無様な傷口を露にした自虐的な外見の魔族。獲得者はHPにダメージを受けるごとに、MPがPPを回復してよい。このダメージは自らの体に与えてもよい）。		
63	呪縛者	妖しき術の技を操り、敵を縛の中に捉え拘束してしまう魔性の調教者。陵辱判定に成功した対象を自動的に『拘束1』にしてしまう。		
64	鬼畜	陵辱することで自らを飽す邪悪なる性獣の塊。獲得者は、調教した際において、相手に与えたPPと同じだけの点数、己のHP、MP、PPを振り分けて回復させてもよい。		
65	強姦魔	ひたすら相手を犯し汚すことに特化した存在。獲得者は、戦闘開始時『陵辱』を不意打ち扱いで一度、行動と関係なしに行なうてよい。		
66	公衆便所	誰にでも体を開く淫らな肉便器であることを示す。獲得者はPPが0になっても『奴隷』にならず『行動不能』となる。		

領地支配

上級ルール

絶対隷奴
Zettai Rikun

< 統 治 >

魔将以上の階級となった魔族は望むなら領地を所有してもいい。

ただし、同じ小魔界を舞台にしたキャンペーンなどであまりに高位魔族の数が増えた場合、GMは領地を簡単には獲得できなくしてもいい。その場合、すでに領地を得た高位魔族を侵略するか、新天地を開拓することでしか、新たな領地は手に入らないだろう。

領主となったPCはセッションの開始ごとに『統治判定』を行わなくてはならない。

統治判定は『情報』『誘惑』『自尊』でそれぞれ一度ずつ判定することだ。基本的には全てを領主が行わなくてはならない。ただし、副官として行動してくれるPC（奴隷ではなく合意の上の部下や仲間）がいれば、いずれか一つを代わりに判定してもらってもかまわない。これは領内に目を光らせ（情報）、快楽や性的魅力で住民を惹きつけ（誘惑）、権力をうまく使って支配する（自尊）ことを示すものだ。つまり、領主になるならこれらの能力値は必ず必要になる、ということだ。

統治判定をすればその成功値の合計分、ソウルを得ることができる。これは言わば税収だ。領地に住む魔族やモンスターから得られた高位魔族への奉げものというわけだ。

クリティカルしたなら、判定に使った能力値の2倍のソウルを得ることができる。

ただし、これらはあくまで成功した際の話。失敗した際は能力値1つにつき、10ソウルを失う。

さらにフアンブルした場合、50ソウルを失うこととなる（反乱や侵略が起きるのだ）。こうした際、失うソウルについてはアイテムや呪文、設備（後述）を売ってでも支払わなくてはならない。それができないなら領地は失われ、PCは階級が上昇するまで新しい領地を得ることができない。



< 設備 >

領主は己の領地に、しかるべきソウルと人材・アイテムを投じることで己の階級の★数の2倍だけ（例えば魔将なら6つまで）『設備』を建造することができる。『設備』は領地と領主に対する装備のようなものであり、領主の統治や能力値、奴隷、兵力などに影響を与えてくる。

この設備の建造はセッション開始時にのみ行なうことができる。そしてセッション終了時やセッション中に生産や効果を与えてくれることだろう。セッション途中では建造できないので注意しておいた方がいい。

では設備の一覧を表記する前に、そのデータの見方を書いておこう。

まず、『建造』とはその設備を領地に作るために必要とされるソウルだ。この数値に等しいソウルを支払わなくてはその設備を領地に作ることはできない。

『消費』は設備に投じるべき奴隷やアイテム、呪文だ。設備は独立して機能してくれるわけではない。管理責任者として、あるいは核として、奴隷やアイテム、呪文が必要となるのだ。注意しておいて欲しいことは、奴隷の場合、彼らが設備のために消費されても消滅したわけでないということだ。もちろん、領主の奴隷としてのストックからはなくなるが、彼らは設備の管理者などとして働いている。領主は彼らにいつなりとも会うことはできるのだ。

『生産』はセッション終了ごとに自動的に得ることのできるソウルである。つまり、通常の統治判定に加えて、これらの設備を運営することで得られるソウルがあるということだ。ただし、生産がマイナスの設備は、逆に領主からソウルを奪うこととなる。そうした設備には注意が必要となるだろう。

そして最後に『効果』。これはその設備を得たことで得られる効果だ。ほとんどの設備は何らかの効果を持っており、建造することで領主に特典を与えてくれる。同じ設備を複数作ることによって強化されることもあるので、それぞれの特徴を把握して自分なりの領土を作っていくといだろう。

上級ルール
領地支配

では、いよいよ以下に各設備を列挙する。
高位魔族のPLや、敵に高位魔族を出さんと
するGMはよく読んでおいて損はない。

設備表

D66

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
1 1	●オーク集落	3 1	●巨像	5 1	●処刑場
1 2	●奴隷市場	3 2	●奴隷調教所	5 2	●パラサイト養殖所
1 3	●奈落の穴	3 3	●貢献地	5 3	●貿易港
1 4	●粘液溜り	3 4	●図書館	5 4	●快楽殿
1 5	●淫具製造所	3 5	●宝物庫	5 5	●カジノ
1 6	●開拓地	3 6	●魔法研究所	5 6	●竜の里
2 1	●魔街	4 1	●闇の祭壇	6 1	●魔道砲台
2 2	●闘技場	4 2	●ゲート	6 2	●城砦
2 3	●奴隷エンジン	4 3	●混沌炉	6 3	●移動要塞
2 4	●死者の都	4 4	●公営トイレ	6 4	●諜報機関
2 5	●海魔の岬	4 5	●搾精所	6 5	●荘園
2 6	●竜の巢	4 6	●魔娼館	6 6	●宮殿



1 1 ●オーク集落

建造：30
消費：オーク2体
生産：0
効果：1ソウル支払うと、オーク1体を得る。

1 2 ●奴隷市場

建造：100
消費：調教8以上の魔族奴隷1人
生産：20
効果：2ソウル支払うと、ダムンド1体を得る。
10ソウル支払うと、魔人奴隷1体を得る。

1 3 ●奈落の穴

建造：100
消費：呪文『ヘルファイア』
生産：0
効果：8ソウルでダークウォリアーかデストリア1体を得る。
15ソウルでヘルハウンド1体を得る。

1 4 ●粘液溜まり

建造：50
消費：呪文『テンタクルス』
生産：-5
効果：8ソウルでテンタクルスカスライム1体を得る。

1 5 ●淫具製造所

建造：100
消費：情報7以上の魔族奴隷1人、アイテム『責め具一式』
生産：0
効果：30ソウルでベインゴーレム1体を得る。
5DPで任意のコモンアイテム・呪文（51～66のみ）1つを得てよい。

1 6 ●開拓地

建造：60
消費：なし
生産：5
効果：統治判定でクリティカルを出した際、ミック・インプ・パラサイトマザーのいずれかを1体得てよい。
この効果は重複する。

2 1 ●魔街

建造：150
消費：魔族奴隷2人
生産：20
効果：10ソウルで魔人1体をセッション終了時まで雇用可。
30ソウルで上級魔人1体をセッション終了時まで雇用可。

2 2 ●闘技場

建造：80
消費：戦闘7以上の魔族奴隷1人
生産：15
効果：ランダムモンスター（11～66）か対象の魔族（要同意）と一対一で戦闘し、勝利すれば20ソウルを得る。
勝利した者は相手をセッション終了まで自由に扱ってよいが死亡させたり奴隷にはできない。
この効果は領地に属する魔族は誰でも使用できる。

2 3 ●奴隷エンジン

建造：100
消費：英雄級の間人奴隷3人
生産：40
効果：なし

2 4 ●死者の都

建造：30
消費：なし
生産：-10
効果：リッチ1体在住。誘惑に成功すれば10ソウルでセッション終了まで雇用可。
兵力を使わずに戦い勝利すれば以後『魔法研究所』になる。

2 5 ●海魔の岬

建造：30
消費：なし
生産：-10
効果：クラーケン1体が生住。誘惑に成功すればテンタクルス1体を得る。
兵力を使わずに戦い勝利すれば以後『貿易港』になる。

2 6 ●竜の巣

建造：50
消費：ワイバーン1体
生産：-10
効果：ダークドラゴン1体が生住。誘惑に成功すれば30ソウルでセッション終了まで雇用可。
兵力を使わずに戦い勝利すれば以後『宝物庫』になる。

3 1 ●巨像

建造：400
消費：なし
生産：-20
効果：領内において領主は魔力+2・自尊+2の修正を得る。
この効果は重複する。



3 2 ● 奴隷調教所

建造：100

消費：アイテム『拷問吏』

生産：15

効果：領主はセッション中に『魅了』状態にしたモンスター、人間を次のセッションから奴隷として扱える。

領主は彼らを調教したDPも通常のボーナスと同様に得ることができる。

3 3 ● 貢献地

建造：0

消費：なし

生産：-20

効果：建造する際、領主は300ソウルを得ることができる。

この設備は通常通りには取り壊せず、取り壊す際には600ソウルが必要となる。

3 4 ● 図書館

建造：100

消費：アイテム『呪法典』

生産：0

効果：領主は8DPで任意のコモン呪文を習得できる。

3 5 ● 宝物庫

建造：200

消費：コモンアイテム×3

生産：0

効果：80ソウルでランダムにアンコモンアイテム1つを生産可。

400ソウルでランダムにレアアイテム1つを生産可。

3 6 ● 魔法研究所

建造：100

消費：魔力8以上の魔族奴隷1体

生産：0

効果：領主は80ソウルでランダムにアンコモン呪文1つを会得可。

領主は400ソウルでランダムにレア呪文1つを会得可。

4 1 ● 闇の祭壇

建造：50

消費：アイテム『魔王珠』

生産：5

効果：対象の死亡した人間奴隷、ダムンドをアーキタイプ『吸血鬼』か『屍鬼』（初期データ）として復活させる。この効果は領地に属する魔族は誰でも使用できる。

4 2 ● ゲート

建造：150

消費：なし

生産：20

効果：領地に属する魔族は階級に関係なく、人間界へ消耗せずに移動できる。

4 3 ● 混沌炉

建造：200

消費：カオスロード1体

生産：0

効果：5DPで魔族特性一つを任意の魔族特性一つと交換してもよい。

この効果は領地に属する魔族は誰でも使用できる。

4 4 ● 公営トイレ

建造：50

消費：奉仕7以上の魔族奴隷1体

生産：0

効果：領内において領主は情報+1、調教+1の修正を得る。

4 5 ● 搾精所

建造：100

消費：エナジーサッカー1体、マイコンド1体

生産：0

効果：領地に属する魔族はセッション開始時、HP上限-10/PP上限+10してもよい。

領内において領主は、戦闘ターン終了時ごとにHP5点を回復させてよい。

4 6 ● 魔娼館

建造：80

消費：奉仕8以上の魔族奴隷1体、誘惑8以上の魔族奴隷1体

生産：15

効果：領地に属する魔族はセッション開始時、HP・MP上限+10/PP上限-10の修正を受けてもよい。

5 1 ● 処刑場

建造：200

消費：デュラハン1体、天使奴隷1体

生産：0

効果：領内において領主は調教+1、自尊+1、誘惑-2の修正を受ける。

領内において領主は行動不能にした魔族を死亡させてもよい。

5 2 ● パラサイト養殖所

建造：100

消費：パラサイトマザー1体、魔族奴隷1体

生産：10

効果：セッション開始時、2D6を3回振ってそれぞれの低い方の出目のパラサイトを1体ずつ得る。

このパラサイトは宿主を得なかった場合、セッション終了時に破壊される。

5 3 ● 貿易港

建造：400

消費：アンコモンアイテム2個

生産：30

効果：領主は1セッションに一度だけ、アンコモンアイテム1つをランダムなアンコモンアイテム1つと交換できる。

領主はアンコモンアイテム4つを、ランダムなレアアイテム1つと交換してよい。

5 4 ● 快樂殿

建造：800

消費：奉仕8以上の魔族奴隷1体、調教8以上の魔族奴隷1体

生産：0

効果：領内において領主は調教+2、奉仕+2、誘惑+2の修正を得る。

5 5 ● カジノ

建造：200

消費：情報・誘惑が8以上の魔族奴隷1体

生産：10

効果：領主はセッション中、★を使わずにクリティカルするごとに30ソウルを得る

領主はセッション中、ファンブルするごとに30ソウルを失う

(ソウルが足りない際はアイテム・奴隷・設備を処分して支払う)

5 6 ● 竜の里

建造：400

消費：ダークドラゴン2体

生産：-100

効果：毎セッション終了時、ダークドラゴン1体を得る。

6 1 ● 魔道砲台

建造：300

消費：呪文『イビルブラスト』、ペインゴーレム1体

生産：-20

効果：侵略時、防衛時、毎ターン対象の軍に15ダメージ(闇属性)を与える。

複数の魔道砲台を備える場合、その攻撃回数が増えることとなる。

6 2 ● 城砦

建造：50

消費：上級魔人以上の魔族奴隷1人

生産：-10

効果：侵略を受けた際、他設備への侵略を城砦に対してのものに置き換える。

これを防衛して敗北した軍と指揮官は、捕虜にならず別の設備に移動してよい。

6 3 ● 移動要塞

建造：500

消費：魔将以上の魔族奴隷1体

生産：-100

効果：侵略時、「城砦」を無視して望む設備を侵略してよい。

侵略時、防衛時、敵と情報による対抗判定に勝利すれば奇襲できる。

6 4 ● 諜報機関

建造：300

消費：運動8以上の魔族奴隷1体

生産：-10

効果：領主はあらゆる統治判定に+1の修正を得る。

この効果は重複する。

6 5 ● 莊園

建造：300

消費：魔将以上の魔族奴隷1体

生産：30

効果：領主が所有できる設備の数が2増える。

この効果は重複する。

6 6 ● 宮殿

建造：500

消費：情報8以上の魔族奴隷1体、自尊8以上の魔族奴隷1体

生産：-30

効果：領主が設備・統治によって得る最終的な合計ソウルは2倍になる。

魔将1体を60ソウルでセッション終了まで雇用してよい。

上級ルール
領地支配

<領地の名前>

領地には名前がつけられる。

領地の名前は通常、『●●の森』や『●●の沼』などといった簡潔なものである。

これは他の魔族たちに簡単に覚えてもらうための表記だ。逐一、領主の名前や固有名詞を冠した名前をつけても誰も覚えてはくれない。特になったばかりの魔将や辺境で細々と領地を支配している魔王ならなおさらだろう。

そこで、一応の名前の基準がある。

これは魔族たちの暗黙のルールであり、時折現れる例外を除けば多くの魔族が準拠しているものだ。

それは魔王が十分な設備を治める領地……つまり、10以上の設備を抱える領地を『魔都』と呼び、固有名詞で名乗らせると言うものだ。

そう言った魔都は『●●の都〜』などのように称される。

魔都として認められたからと言って何か変わるわけではないが、PCが己の実力を再確認し、影響力を味かう上では十分な意味があるだろう。その魔族は近隣に名を響かせる存在ということだ。実際の名前の参考としては、疫病界のNPCたちの領土の名を見るといいだろう。

なお、『莊園』などを利用すれば魔将でも10以上の土地を抱え、魔都を名乗れる。もっともそこまでするソウルと奴隷があるなら階級を上げる方がよほど簡単だろうが……。

<設備の隠匿>

基本的に設備はどれも、他の領地や住人に周知のものである。

ただし、領主は建造に2倍のソウルを支払う

ことで、その存在を隠匿することができる。

この効果によって隠匿され建造された設備は、目に触れない場所に隠される。この設備は領内を目的を持って調べ、領主との情報の対抗判定に勝利した者のみが発見することができる。

<近隣の領地>

領地を構える上で重要な要素の一つに近隣領主との位置関係がある。

膨張欲を持った領主や、天使の駐屯地、影響力の大きすぎる魔王の領地に隣接したいと考える領主は少ない。

こういった隣接の領主の性質を決めるのはGMの役目である。

どの領地も最低2人、最大で5人の他の領主の土地と隣接している。

名もなき魔将や、保守的な魔王なら心配もいらないだろうが、その小魔界全体に影響を与えるような魔王らとは軒を並べたくもないだろう。GMはこうした候補としての土地をPLに紹介し、任意に選ばせるといい（あまり難問だらけの土地ばかりにするのはよくない）。

最初の領地として妥当な土地は「魔将」「魔王」に囲まれた土地だ。隣近所が多すぎてわけがわからなくなってしまうし、少なすぎても退屈だろう。3者に囲まれる勢力図とし、どこかを侵略した際には別の隣接領主を1〜2人増やすといいだろう。

これらはGMが考えることだ。PLはこうした判断に関与しない。

領地支配は一つの長期型シナリオ、キャンペーンであり、それ自体が大きなシナリオの流れとっていいだろう。



戦争

上級ルール

絶対隷女
Zettai Rēnyū

< 戦争 >

高位魔族にとって、戦争は避けて通れない道だ。たとえ誰かの奴隷となってもその配下として戦争に駆り出されることはあるだろう。

領地を持っていればなおさらだ。近隣の領主らとのせめぎ合いをなくすことは困難であり、侵略を娯楽とする魔族も数多い。地位が上がれば上がるほどに、身に覚えがなくとも敵は増え、多くの魔族が高位の者を付け狙って来るのである。

こうした攻撃に対し、高位魔族は常に自衛の兵力を備えておかななくてはならず、危険と判断された敵には先手を打って侵略を仕掛けなくてはならないのだ。

<軍団戦闘力>

戦争を開始するに当たっては、兵を集めなくては話にならない。

兵は奴隷や雇用で集めた魔族とモンスターだ。

全てを己の奴隷で賄ってもかまわないが、領地を持っているなら設備から雇ったり量産したりして得る方がいいだろう。もちろん、領地を持っていないなら手持ちの奴隷か、あるいは何処かの領主に援助を受けて雇用した兵を用いる他ない。

こうしてありったけの兵を集めたなら、その軍団の『軍団戦闘力』を決めなくてはならない。

魔界の軍は基本的に寄せ集めであり、規律正しい行動というものに向かない。

よって軍団の戦闘力の計算も至極簡単なものとなる。

つまり、構成するモンスター・魔族の★の数の合計が軍隊の強さなのだ。

もしも高位魔族自らが指揮官となるならさらに戦闘力は上昇することだろう。

ただしこの際、モンスターは同じ種族が複数いても部隊単位となっていなければ1体として扱う。例えば2体のオークは☆にすぎず、軍隊の強さには何の影響も与えない。5体以上がそろい、オーク小隊(★)となって初めて軍隊の中で★一つ分のポジションを得るのだ。

しかる後に、その軍の指揮官を一人任命する。通常は高位魔族本人が指揮官となるだろう。

わかりにくいかもしれないので例を挙げよう。次のような軍があるとする。

- オーク(☆)×24=3個小隊(★)
- ダークウォリアー(★)×5=1個小隊(★★)
- リッチ(★★★★)×2
- 上級魔人(★★)×2

この軍団の軍団戦闘力は $1+2+3+4=10$ となる。

オーク小隊やリッチが複数いてもそれは数えられないのだ。

もし軍団が魔将の領地に属するもので、領主が魔将だった場合、領主(★★★★)が自ら指揮官となることで軍団戦闘力は+3される。あるいはオークをさらに30体ほど連れてくればオークたちは中隊規模となり★を一つ増やしてくれることだろう。

つまりモンスターは多彩さか膨大さ。

魔族は人数がそのまま、軍の強さとなるわけだ。

よって、たとえ最強のモンスターであるダークドラゴンを3体抱えていたとしても、それはダークドラゴン1体と同様の効果でしかない。



戦争 上級ルール



集団同士での戦闘である合戦は通常の戦闘と一部異なるルールで処理を行なう。これは通常の戦闘などでも多数の奴隷などを使用した際に適用してかまわない。

合戦において基本的な判定は各指揮官が行ない、1ターンは10分となる。

合戦の手順は以下の通りである。

- ① 情報が高い軍団から順に行動する。
- ② 軍団を構成する魔族・モンスターの中の望む行動選択肢・攻撃手段一つを選び、判定する。
判定は全て指揮官の能力値を用いる（モンスターの『攻撃』なら『戦闘』で判定）。この攻撃は【現在の軍団戦闘力÷10（切り上げ）】回行なってよい。
- ③ ダメージが通るごとに、全体攻撃なら2点、単体攻撃なら1点のダメージを軍団戦闘力に与える。
ステータス異常もダメージとして扱い、防御点やダメージ属性は無視してよい。
- ④ ターン終了時、誘惑と自尊での判定を行なう。
失敗すれば軍団戦闘力に1点、ファンブルすれば2点のダメージを受ける。
- ⑤ どちらかが逃げ出すか、軍団戦闘力が0となるまで①～④を続ける。
軍団戦闘力が0となった指揮官は行動不能状態で敵指揮官に捕まる。

註）奇襲や逃走、追跡、飛行移動（全軍が飛行可能の際のみ）などについては通常戦闘を参考

ダメージを受けていくごとに相手に与えられる攻撃の回数も減っていくことに注意して欲しい。こうして互いの軍団を削りあうのが戦争なのだ。もちろん、人望のない指揮官の下での合戦では途中での士気の崩壊も深刻な問題だ。

さらに、合戦が終了した後は勝敗に関係なく、両軍は受けたダメージ分、軍団を構成するモンスター・魔族を失わなくてはならない。もちろん魔族の場合死亡するわけではないが、彼らは疲れ、すでに合戦を続ける士気はないだろう。



<侵略と防衛>

軍団を組織して行なう花形事業と言えば侵略だ。他の領地に侵略し、狙った設備を占領するのだ。この際にも多くは合戦が繰り返られる。こうした領土を巡る争いにおいては、侵略側が奪いたい設備を指定しなくてはならない。

その上で防衛側が『城砦』を持っていなければ、指定された設備を巡る合戦となる。

この合戦に敗北した側は、撤退に成功したとしてもその設備を失い、侵略側の領地に併合されることとなるのである。ただし、全ての設備を奪われるか、領主が敵軍の捕虜とならない限り領地そのものはなくなる。

もし、多数の設備を残したまま領主が捕虜となったり殺されたりすることがあれば、その設備は隣接する領主や第三者らの手によって奪い尽くされることだろう。

<人間界への侵略>

大魔将以上の魔族は、人間界への門を開くことができる。

具体的にはその魔族のMPの上限と同じだけ、MPを消耗することでゲートを作り出せる。このため、人間界へと来た大魔将のMPは涸渇状態に陥っている。

大魔将以上の階級の魔族ははこのゲートによって己自身と己の奴隷すべてを、魔界王以上の階級の魔族ともなれば己の支配する小魔界の

兵力を任意に、対象の人間界へと送り込むことができる。

人間界については、P Lが希望を提出した上でG Mが任意に作成してよい（G Mルール第7章を参照せよ）。

開かれたゲートの先は基本的に人目につかない場所である。また世界によって呪文が使えなくなったり、弱体化するということはない。ただし、魔族やモンスターが見つかる社会的に厄介な場所と言うものは多々あるため注意が必要だろう。

こうした人間界への侵略はG Mにとっても大きな負担となることである。P Lは前もって、そのことをG Mに提案し、希望する侵略先を提案しておくべきだろう。またP Lが一方的に己がG Mより知識量において勝る世界を押し付けることはできない。あくまでG Mがよく知っている世界であり、P Lに極端に不利な常識や法則のない世界に限られる。

侵略した世界では、人間一人を自身の手で殺すごとに最低1ソウルを得ることができるだろう。

ある程度有能な人間を殺したり魔界に墮とせば、より高いソウルを得ることもできる（最も高い能力値－1点のソウルを得る）。

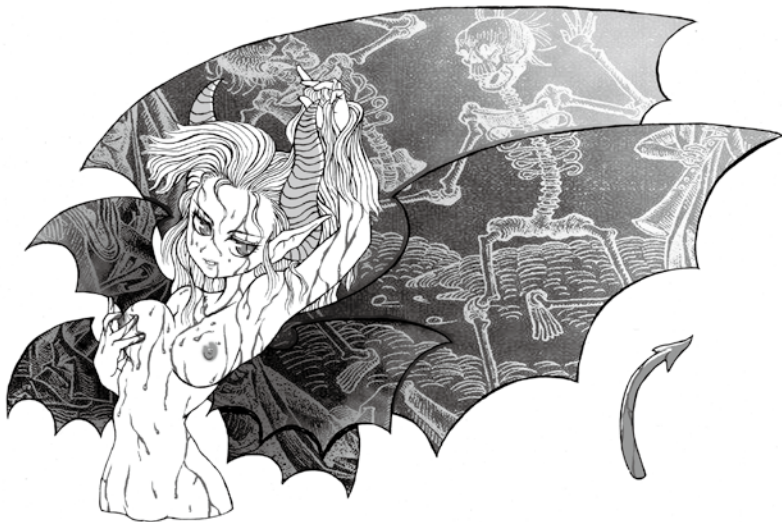
ただし、一国程度を滅ぼすのなら大丈夫だが、その人間界全体を破壊するようなことをすれば、天使らとの交戦ともなり得る。勇者も現れ、現在数に劣る天使らが苛烈なゲリラ戦闘を仕掛

けてくることだろう。なお、勇者は天使として扱われ、倒した際は同じ階級の天使を倒した際と同様のD Pを得ることができる。

人間界に対する侵略は魔界の領土の侵略と防衛と同様に扱う。

ただしテクノロジーや魔法の進んだ人間界であっても、魔族にはどうということはない軍事力しか持たない。

人間界の大国で魔將の領土一つ分、小国ならば設備一つ分程度の規模で扱っていいだろう。



領地名

領主

領地設備

【生産】

【責任者・効果】

生産合計

<統治判定>

- セッション開始時に領主は『情報』『誘惑』『自尊』で判定する
- 成功値の合計分のソウルを領主は得る
- 失敗時には10ソウルを支払わなくてはならない
- クリティカルが出た際には能力値×2のソウルを得る
- ファンブルが出た際には50ソウルを支払わなくてはならない

所持金

ソウル

所有兵力

名前	階級	人数	名前	階級	人数	名前	階級	人数
魔人	★☆☆		☆☆☆			☆☆☆		
	☆☆☆		☆☆☆			☆☆☆		
上級魔人	★★★		☆☆☆			☆☆☆		
	☆☆☆		☆☆☆			☆☆☆		
魔将	★★★★		☆☆☆			☆☆☆		
	☆☆☆		☆☆☆			☆☆☆		
	☆☆☆		☆☆☆			☆☆☆		
	☆☆☆		☆☆☆			☆☆☆		
	☆☆☆		☆☆☆			☆☆☆		
	☆☆☆		☆☆☆			☆☆☆		
	☆☆☆		☆☆☆			☆☆☆		
	☆☆☆		☆☆☆			☆☆☆		
	☆☆☆		☆☆☆			☆☆☆		

総合戦闘力

(魔族の★×人数)
+(軍団化したモンスターの★合計)=

<モンスターの軍団化>

階級 必要数

- 小隊(★+1)5~14体
- 中隊(★+2)70~140体
- 大隊(★+3)500~1400体

【呪文・アイテム】

【消費MP・タイプ】

【効果】

魔族奴隷

階級

外見・設定・関係など

☆☆☆☆☆☆
☆☆☆☆☆☆
☆☆☆☆☆☆

セッション中、★を一つ使用することで判定の出目一つを6に変えてよい。ただし出目を変えて6にした際、DPは発生しない。
自身より低い階級の魔族を、自身の☆の数以下だけ所有できる。

絶対隷奴

— 参考資料 —

このページでは『絶対隷奴』をプレイする上で役に立つであろうコミックやゲームなどの作品を集めておいた。一応どれも今でも入手可能なものばかりだ（2006年8月現在）。

魔族として考える、魔界で行動する、色事をする、ということについて是非参考にしてほしい。

鬼畜王ランス

発売元：アリスソフト

すでに発売から10年近く経った今でも最高傑作と名高いまさにエロゲー界の至宝。

欲望に忠実な主人公ランスが諸国と戦い陵辱し征服していくシュミレーションRPG。中でも魔人たちが魔王の座を巡り争う魔人界に関する登場人物・シナリオはまさしく絶対隷奴の世界そのもの。魔族の在り方とロールプレイの参考としておおいに活用できることだろう。

アスタロト

著者：魔夜峰夫

発売：秋田書店

魔界の大公爵アスタロトが多くの魔王や邪神、天使らとまさしく異界の戦いを繰り広げる、国産屈指の『魔界モノ』漫画。人間どころか互いの命すらゴミのように扱われる世界観。どこか人間臭くて退屈的で、命をかけた戦いすら娯楽とする魔王たち。人知を超えた陰謀と戦争。エロはないけれど、魔界の空気を知るためにはうってつけのテキスト。

下水街

著者：堀骨碎三

発売：三和出版

人外エロスの最高峰、堀骨碎三氏数ある作品でも最も異形のシリーズ。上の世界を知ることなく、下水街で生きる異形の少年少女たち。彼らの日常が独特のタッチで淡々と綴られている。単なるエロスには終わらない、末期的ディストピアの性愛表現。登場する人外の肉体の数々は、モンスター・異形魔族における描写において大いに参考として欲しい。

魔界戦記ディスガイア

発売：日本一ソフトウェア

乱世の魔界で魔王の息子ラハールが王座へと進むシュミレーションRPG。善悪では計れない天使と魔族の関係、随所に入る笑い、そして深いところは深く真面目に。魔王として戦い、生き、楽しみ、知らないものを知り、そしてちょっといろんなことを深く考えてみたり。地に足ついた魔族を演じたり、高位の魔族として領地を治めるには最適の文本。

スポン

著者：トッド・マクファーレン

発売：イメージ・コミックス

悪魔と契約を結び、魔界の尖兵スポンとして蘇った主人公アル・シモンズの苦悩を描くアメリカンコミックス。しかしここで参考とすべきは主人公よりも彼を取り巻く魔界。圧倒的な暴力と醜さ、策略、パワー、カリスマを持つ魔王。問答無用で悪魔を打ち滅ぼす躊躇なき天使たち。魔界と言う世界をシャレで済ませたくない方には、是非参考にさせていただきたい逸品。

神羅万象

発売：BANDAI

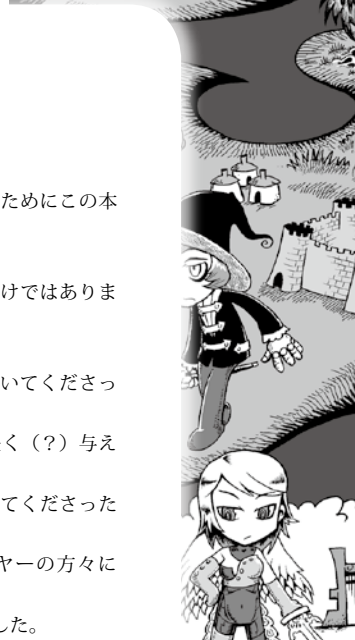
神の血を引く四つの部族が異世界から侵略してくる皇魔族と戦うキャラクターカードシリーズ。皇魔族はもちろん、四部族のキャラクターたちも人間とは異なる姿をしており、モンスターも多数いる。二次創作も多数作られており、それらを含めて参考とできる点は多々あるだろう。また、カードをそのままPC・NPCの記号として使うことも可能。

家畜人ヤプー

著者：沼正三

発売：幻冬社

戦後究極と呼ばれた異端文学。女尊男卑の未来社会イースにおける、奴隷以下の道具としての人間を徹底して表現。生きた家具、家畜、ペット、食肉として身も心も捧げ尽くす存在について、社会・科学・文化全ての視点から救いようのない倒錯と残酷が綴られる。人間を人間として扱わず通貨として扱う感覚に慣れるため、価値観の脆さを知るために読む価値はある。



< デザイナーズノート >

エロいことしかかったので、こんなゲームを作りました。

……………他に書くことないでしょか。

えーと。

そうそう、とりあえず魔界で魔族になれるのが売りですやね。

意外となれそうでなれないですものね、魔族。

なれてもキワモノとして世界設定にあるっただけで。

悪役好きとして、邪悪キャラにまみれた世界で遊ぶTRPGが欲しくもあったのです。

陰湿じゃない、派手な悪役たちとして。

はじめてから悪役ばっかりの世界。

悪役こそが主人公のシステム。

まあ、もちろんやりすぎると遊べるものじゃなくなっちゃいますから。

魔族の皆さんにはわかりやすい悪の性癖を持っていたきました。

それが。

エロなのです。

古来から悪役たるもの。

エロくやらしく美しく。

その要素をみっちり詰めて作って見たのが『絶対隷奴』なのです。

悪のエロさ、やらしさを、美しく

り味わってください。

それを広め味わっていただくためにこの本はあるのです。

とは言え自分一人で作ったわけではありません。

献身的（すぎるくらい）に動いてくださった'emethさん。

2DRシステム使用許可を快く(?)与えてくださった伏見さん。

すばらしいイラストを寄稿してくださった20名以上の絵師さん。

そして多くのテストプレイヤーの方々によって。

このゲームは作り上げられました。

以上の方々はもちろん。

今このルールブックを手にとってくださっているあなたにも。

最後にお礼申し上げます。

ありがとうございました。

あなたがいなければ、『絶対隷奴』が世に出ることはありませんでした。

2006年8月 神谷涼

デアボリックポルノRPG『絶対隷奴』

2006年 8月13日 — 初版第1刷発行
2006年 8月18日 — 初版第2刷発行
2006年12月29日 — 初版第3刷発行
2007年 2月12日 — 初版第4刷発行
2007年 3月 1日 — 初版第5刷発行

●企画

神谷涼（つぎはぎ本舗）

●編集／DTP／雑務

'emeth（つぎはぎ本舗）

●ゲームデザイン

神谷 涼（つぎはぎ本舗）

●イラスト（50音順／敬称略）

いけ

I W A K O

'emeth（つぎはぎ本舗）

Katze

菊地且典

しあろぼ

jin

すぎたにコージ

ドルフ☆レーゲン

はまー

速水螺旋人

hira（つぎはぎ本舗）

FEY/TAS

副

Macop.

Mar

無名祭祀書

吉井徹

ラヂヲヘッド（つぎはぎ本舗）

竜之介

Rebis

和六里ハル

●スペシャルサンクス（50音順／敬称略）

和菓

ごっつおー

聖マルク

シン

no.marcy

伏見健二

山田因果朗

端島司

その他、テストプレイに参加していただいた方々

●発行所

つぎはぎ本舗

copy right 2006 神谷涼／つぎはぎ本舗

all rights reserved.

本書の内容の一部あるいは全部を無断で転載・複写・複製することは、著作権者の権利侵害となります。

ただし、プレイングに必要なシート類はゲームをプレイする目的に限って複写を妨げません。

デアボリック
ポルノRPG
絶対隷奴
Absolute Slavery

ここは魔界。
肉欲と情愛に満ちた淫靡なる背徳世界『魔界』。
ただ快楽の掟のみが支配する……。

どんな世界も、この世界につながっている。
ここは魔法陣の向こう側。
ここは亡者の吹き溜まり。
ここは魔王たちの住む地。

そう、ここは魔界だ。

瘴気の風が吹き、暗黒の太陽が漆黒の大地を照らす世界。
輝ける天界、親しみある人間界から遙か離れた奈落のどん底。
人が地獄と呼ぶまさにその場所。
しかし、そんな世界だからこそ生きている存在がいる。
人間界で最も恐れられる悪の具現、欲望の化身たる者。

すなわち魔族だ。

魔族とは、不死身の肉体を持ち、凶悪な魔術を操り、恐るべき魔具を纏う者たち。地獄の炎も、人の武器も魔法も、その肉体を滅ぼすことはできない。ごく稀に訪れる天使を除いて、魔族が恐怖するものなどありはしない。

では彼等同士はいかにして優劣を決めるのか。
堂々たる決闘？ 邪悪をもって知られる魔族か？
封印や監禁を？ いつか相手に復讐されるのに？
罠に陥れると？ 不滅の存在に通用する罠とは？
どれもはずれだ。

魔族が互いを支配する手段は一つしかない。それは快楽と苦痛と手練手管で魂を打ちのめし、虜としてしまうことだ。そうすれば、勝利者も敗北者も等しく快楽を味わい、楽しむことができる。勝利者は支配の快楽を。敗北者は奴隷の快楽を。

魔族の最大の娯楽は快楽。色事。

それこそが魔界で魔族が為すべきことなのだ。

倫理など道徳など、快楽を色添えする血に過ぎない。
魔界へ飛び出せ。そして支配と隷属に酔うといい。
おもそろいやらしい日々を約束しよう。

さあ、早くページをめくりたまえ。

For Adult Only

このゲームは18歳未満のプレイを禁止しているが、一人だけの遊びでない以上、精神的に成熟していない人間のプレイングも、愛憎が何處まであれ、お勧めしない。