



絶対隷奴
サブリミット

永劫楽嬢

著：神谷涼

つぎはぎ本舗

成人向け
FOR ADULT

絶対隷奴サブプリメント

ーえいごころかいきー

永劫快姫



絶対隷奴
サブプリメント
永劫快姫
Eternal Pleasure

目次

絶対隷奴



▼目次	4
▼序文	6
▼汎用追加ルール&データ	7
追加アーキタイプ	8
追加ルール	13
追加モンスター	22
▼天界セクション	31
天界とは	32
天界アーキタイプ	34
天界ルール&データ	39
天界モンスター	42
▼疫病界セクション	49
疫病界とは	50
アーキタイプ	53
ルール&データ	54
疫病界NPC	58
キャンペーンシナリオ「三つのカケラ」	62
巻中コミック「フライマスター ハエコ」	83



▼忘却界	87
忘却界とは	88
アーキタイプ	91
ルール&データ	92
忘却界NPC	100
▼退廃界	103
退廃界とは	104
アーキタイプ	107
ルール&データ	108
退廃界NPC	116
▼異能界	119
異能界とは	120
アーキタイプ	124
ルール&データ	125
異能界NPC	132
▼絶対隷奴のF A Q	135
▼奥付	142

序文

以下、エロスを求めてこの本を開いた方には、どうでもいい文章であること、始めにお断り申し上げます。

『絶対隷奴』を昨年の夏に頒布し、ちょうど一年。

その追加データ・魔界設定集として、この『永劫快姫』を送り出すことができました。

まずは『永劫快姫』を手にとっていただいた方に、本当に、心からお礼申し上げます。

最初、第一刷を出した時はこのTRPGが受け入れてもらえるのか、不安でたまらなかったものです。せっかく絵師さんたちや編集の'emethさんががんばってくれたのに、自分の内容のせいで酷い評価を受けたらどうしよう、とうじうじ考えていたこともありました。

が。

予想以上に好評を得ることができ、『絶対隷奴』は同人TRPGとして、まずまずの成功を納めることができました。

これは本当に、多くの読者の皆様のおかげです。

前作を楽しんでくださった方、また実際にプレイせずとも読み物として楽しんでくださった方のため、我々は『永劫快姫』を作らせていただきました。

『絶対隷奴』が上級ルールまで含んだものだったため、追加としてどんなものを掲載しようかと、随分迷い、二転三転したものです。様々な要素が提案されては消され、縮小され、拡大され……そして今の形になりました。

これが最高のものかどうかはわかりません。

しかし、私たちが出せる最高のものを用意させていただいたつもりです。

今回の『永劫快姫』は前回にも増して迷惑をかけた'emethさんの尽力、無理を聞いていただいた絵師の皆様の協力、アイデアを提供いただいた多くの方々の助力によってできあがりました。特に相方の'emethさんには、随分と甘えを持って仕事をしてしまい、なかなか自分の作品と胸を張れないほどです。

我々の悪戦苦闘と妄想妄言の結露とも言える本作を楽しんでいただければ、それに勝る喜びはありません。

では堅苦しい言葉はここまでにして。

皆様、よき隷奴を。

汎用追加セクシヨ



絶対隷奴
サブリミナル
セクシヨ
Eternal Pleasure

追加アーキタイプ



▼粘液母体 / Slime Queen

Illustrator : PFALZ

HP : 35	MP : 25	PP : 30
装甲 : 5	ダメージ : 11	
戦闘 : 6	調教 : 6	体力 : 7
運動 : 5	奉仕 : 7	魔力 : 5
情報 : 5	誘惑 : 7	自尊 : 6

特性 : 豊穣の乳房、粘液の肌、再生能力

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 : 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』)

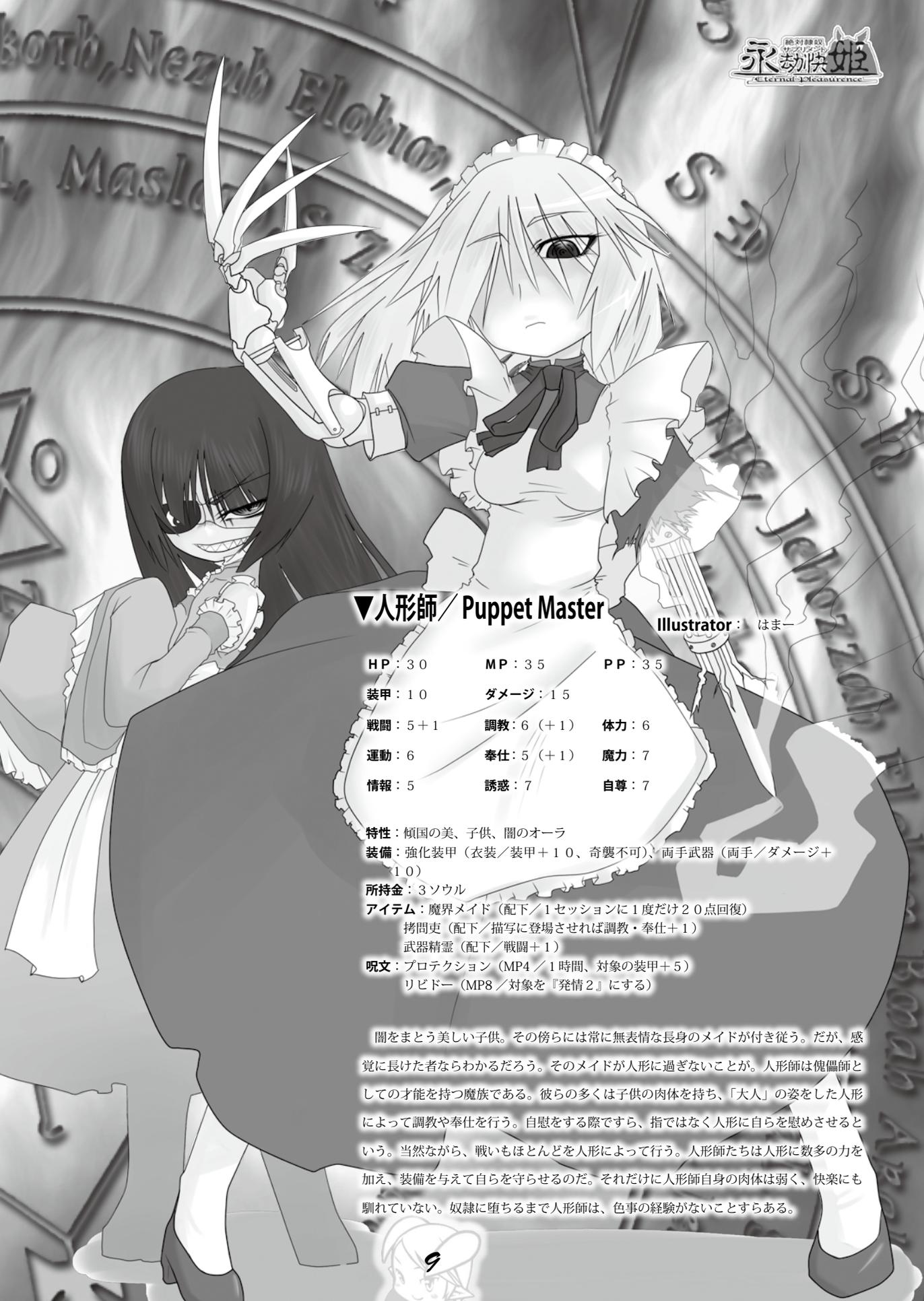
淫欲軟膏 (装飾/陵辱判定に成功した際、対象を『発情0』)

催淫ガス (装飾/1セッションに一度、全体攻撃『発情2』)

呪文 : 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)

シェイプチェンジ (MP4/一日、性別・年齢・魔族特性一つのいずれかを変更)

知能あるスライム、特にシースルーは魔族の精を取り込み続けることで魔族化することがある。こうして生まれた不定形の粘液魔族は、色事に適応した多くの能力を己の肉体に備える。そう、彼らは自らの体を変質させ、能力を発動させるのだ。硬化して盾となり、亜空間化した自らの内に奴隷を飲み込み、繰り出す触手で敵を打ち、媚薬を発する。ある程度なら自らの形質を変化させることも、一時的に分裂して自らを奉仕したり二人がかりで敵を襲うことも自由自在だ。道具や呪文に等しい力を、肉体能力として発動させる驚くべき存在。魔界にはそんなものがあることを、知っておいて損はないだろう。



▼人形師 / Puppet Master

Illustrator : はまー

HP : 30	MP : 35	PP : 35
装甲 : 10	ダメージ : 15	
戦闘 : 5 + 1	調教 : 6 (+1)	体力 : 6
運動 : 6	奉仕 : 5 (+1)	魔力 : 7
情報 : 5	誘惑 : 7	自尊 : 7

特性 : 傾国の美、子供、闇のオーラ

装備 : 強化装甲 (衣装 / 装甲 + 10、奇襲不可)、両手武器 (両手 / ダメージ + 10)

所持金 : 3ソウル

アイテム : 魔界メイド (配下 / 1セッションに1度だけ20点回復)

拷問吏 (配下 / 描写に登場させれば調教・奉仕 + 1)

武器精霊 (配下 / 戦闘 + 1)

呪文 : プロテクション (MP4 / 1時間、対象の装甲 + 5)

リビドー (MP8 / 対象を『発情2』にする)

闇をまとった美しい子供。その傍らには常に無表情な長身のメイドが付き従う。だが、感覚に長けた者ならわかるだろう。そのメイドが人形に過ぎないことが、人形師は傀儡師としての才能を持つ魔族である。彼らの多くは子供の肉体を持ち、「大人」の姿をした人形によって調教や奉仕を行う。自慰をする際ですら、指ではなく人形に自らを慰めさせるといふ。当然ながら、戦いもほとんどを人形によって行う。人形師たちは人形に数多の力に加え、装備を与えて自らを守らせるのだ。それだけに人形師自身の肉体は弱く、快楽にも馴れていない。奴隷に墮ちるまで人形師は、色事の経験がないことすらある。

▼女王狼 / Master Wolf

Illustrator: エンジェルダスト

HP: 25	MP: 35	PP: 30
装甲: 5	ダメージ: 5	
戦闘: 5	調教: 5	体力: 5
運動: 7 (+2)	奉仕: 7	魔力: 7 (+2)
情報: 6	誘惑: 6	自尊: 6+2

特性: 獣人、支配の魔眼、闇の紋章

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

所持金: 4ソウル

アイテム: 抗魔の盾 (片手/回避+1、魔力抵抗+2)
魔王珠 (装飾/自尊+2)

呪文: パーサーク (MP8/1時間、対象の戦闘+2)

パラライズ (MP6/1時間、対象の運動-2)

ダイナスト (MP6/1時間、対象の調教+2)

野蛮なワーウルフたちを支配する女獣人である。誤解されることが多いが、彼女たちは決して無骨な存在ではない。むしろ、色事と魔法に長けたとても優雅な魔族だ。獣人としての敏捷性で敵の一撃を回避しつつ、率いる群れを魔法で支援する。集団の中での確かな役割を持つがゆえに、彼女たちは恐ろしい存在となるのだ。ただし、それだけに群れを失えばその脅威も消える。群れを滅ぼされたり奪われたりし、一人で魔界をさまよう女王狼は少なくない。群れを作ろうとする本能が彼女に奴隷を求めさせる。再び奴隷を得、強力な存在となる者もいるが……多くは奴隷市場の檻に入れられることとなるだろう。

▼狂王 / Mad Overlord

Illustrator : Macop.

HP : 30	MP : 25	PP : 30
装甲 : 10	ダメージ : 11	
戦闘 : 6	調教 : 7	体力 : 5
運動 : 6 (+1)	奉仕 : 7	魔力 : 5
情報 : 5-1	誘惑 : 7+1	自尊 : 6+2

特性 : 支配の魔眼、人間、傾国の美
装備 : 盾 (片手/回避+1)、魔奴隷 (配下)、闇の牢獄 (装飾)
所持金 : 3ソウル
アイテム : 吸血剣 (片手/ダメージ+5、与えたダメージ分回復)
 暗黒甲冑 (衣装/装甲+10、自尊+1)
 淫蛇 (配下/誘惑+1、自尊+1、情報-1)
呪文 : オーク (MP2/オーク1体を召喚支配)
 ヘルハウンド (MP16/ヘルハウンド1体を召喚支配)

暴君、傾国の悪女、災いの王、残虐公、独裁者。人間界であっても絶対権力の中では時として、生きながら生身で魔界へと落ちてくる者が現れる。彼らはそれぞれの世界で伝説の王だ。賢王ではなく愚王、名君ではなく暗君として。己の欲望を絶対化した彼らの、魔界へ落ちた姿は美しい。貪欲すぎる魂が、求める己をそのままに具現するのだ。人間の世でそうであったように、彼らは傲慢に傲慢に、全てを蔑みながら魔界を歩む。多くの配下を引き連れ、御輿に乗っていることすらあるだろう。狂王の多くはいずれ身の程を知り、奴隷となる。だが、時にはその傲慢のままに魔王へ登りつめる者もいるかもしれない。

▼魔界司書 / Library Demon

Illustrator: みゃー



HP: 30 MP: 30 PP: 30
 装甲: 3 ダメージ: 10
 戦闘: 5 調教: 6 体力: 6
 運動: 5 (+1) 奉仕: 6 魔力: 6+1
 情報: 8 誘惑: 6+2 自尊: 6

特性: メガネ、使い魔（魔道書）、悪魔の尾
装備: 盾（片手／回避+1）、魔奴隷（配下）、闇の牢獄（装飾）
所持金: 5ソウル
アイテム: 呪法典（片手／魔力+1）
 魔娼着（衣装／装甲+3、誘惑+2）
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）
 パニッシュ（MP8／階級が同じかより低いモンスター1体を退散させる）
 ネイキッドロア（MP6／対象の衣装アイテムを強制装備解除）

魔界図書館で働く司書たち。戦いの腕は劣るものの、高い情報力を誇り、魔道書のサポートを受けた魔力も強力だ。また、魔界図書館では接客として娼婦の真似事をすることも多く、色事についても十分な能力を持っている。魔界司書たちは、魔界に散乱した魔道書、淫書の類を収集すべく、図書館の外でも活発に活動している。たかが文官と侮ってはならない。彼らは状況により、盗賊にも商人にも娼婦にも謀報員にもなるのだ。腕利きの魔界司書ともなれば、グリモワールやスフィンクスと共に自らの図書館を築くべく旅をしている。その手に稀行書を持つ者がいれば、彼らは必ずそれを知り、現れることだろう。

追加ルール

汎用追加セクション

絶対隷奴
のラス
永劫快楽
Eternal Pleasure

< 追 加 ル ー ル >

この章で追加されるルールやデータはいずれも、本来の絶対隷奴に不自由を感じた人、物足りなくなった人のためのものだ。

これらを導入するかどうかは、最終的にはGMが決定すること。また、GMは一部のデータやルールだけを導入してもよい。

< 魔 族 背 景 >

魔族たちの大部分は、魔界の瘴気が形を成し、意識を持った存在だ。それゆえに生まれた時から成長した姿であり、相応の知識を持ち、戦うことも魔術の行使もできる。とはいえ、魔族同士之交合から生まれる者や、人間や天使が墮落した者もあり、その誕生は一定ではない。

また、PCが生まれればかりの魔族とも限らない。PCとして活動を始めるまでに、様々な過去や出来事があってもいいはずなのだ。

そこで、ここに36種類の背景を用意した。

これらはPCやNPCを作るにあたって、最初にD66を振るか、選択して決めるものだ。キャンペーンなどのような大きな目的のあるセッションをする際には、GMの方であらかじめいくつかの背景を選んでおいて、PLに提示してもいいだろう。

魔族特性やアイテム・呪文に制限のあるものも多い。背景はキャラクターを作る際、何よりも最初に決定してもらいたい。

魔族背景を持つことは数値的には何の意味もないが、GMやPLのモチベーションを高めるためには役立つはずだ。その後に決めていくデータにおいても様々なイメージを浮かべやすくなる。今まで、魔族のキャラクターが何を考え、どういう目的で行動しているのかわかりづらかったなら、ぜひ一度使ってみていただきたい。キャラクターに深みやドラマを持たせることができることは請け合いだ。

さて、魔族背景表では、その内容以外に三つの項目がある。

『推奨』は、その背景を使うにふさわしいアー

キタイプを示す。キャラクター作成を省略し、アーキタイプでのセッションに臨みたい時には参考にさせていただきたい。

『決定』は、その背景を持つための条件だ。その背景を持ったなら、ここに書かれた魔族特性や呪文、アイテム、性別の制限に適合するキャラクターでなくては行けない。基本的には魔族特性が書かれているが、先に「呪文」や「アイテム」と書かれていたり、「性別が～」と書かれているならコモン呪文やコモンアイテム、性別の決定に関わるものである。これらの条件に合うよう、魔族特性や呪文、アイテムは一部決定済みでキャラクター作成をすることになるので注意してほしい。

『目的』は、その背景を持つ魔族が当初、抱えている目的である。魔界で何をしようとしているか、ということをごここでは示している。ただし、これがあくまで当初の目的であることを忘れないでほしい。『魔族背景』は、あくまでいままでの経歴である。それはキャラクターに味を加えるものであっても、未来を縛るものではない。もし、セッションをしていて、しかるべき理由やドラマが生まれたなら、PLはPCの目的をGMと相談の上で変更していてもいい。

では、いよいよ魔族たちの背景を列挙しよう。

ルールとして使用しないとしても、ざっと目を通しておくことでGMならシナリオ発案に、PLなら咄嗟のロールプレイなどに役立つはずだ。



汎用追加ルールとデータ
追加ルール



魔族背景表

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
1 1	●汚された天使	3 1	●オークの穴奴隷	5 1	●魔界盗賊
1 2	●復習の天使	3 2	●小さな王国	5 2	●戦場の狼
1 3	●淫行天使	3 3	●調教師の逃亡	5 3	●商店経営者
1 4	●悪魔の花嫁	3 4	●傭兵団	5 4	●侵略の尖兵
1 5	●悪の英雄	3 5	●愛馬	5 5	●井の中の蛙
1 6	●迷える人間	3 6	●触手の團	5 6	●水魔
2 1	●辺境からの出立	4 1	●獣のつがい	6 1	●生まれたて
2 2	●恋の奴隷	4 2	●ハーピーの種	6 2	●飽きたる魔王
2 3	●解放の時	4 3	●搾精虜囚	6 3	●領主の子
2 4	●神々の黄昏	4 4	●発情魔	6 4	●太古の魔
2 5	●造られしもの	4 5	●隷属の日々	6 5	●探索者
2 6	●荒ぶる混沌	4 6	●魔界娼婦	6 6	●変異せる怪物

ここにない経歴も

魔族たちの経歴は本当に様々だ。当然ながら、たかだか 36 種類に収まりなどしない。ここに挙げられたものは、最も一般的と思われるもののみだ。実際にはもっと多種多様の経歴が存在するだろう。

個別のモンスターに関わる経歴はもっと多数存在するはずだし、人間界からの来歴についても退魔界の神殿娼婦の如く多数存在するはずなのだ。

中でも特に、それぞれの小魔界に密着した経歴について、ここでは全く触れていない。

例えば、疫病界ならアーバイン軍の一員やラーネスの愛妾、サリーナの子などもいるだろう。そうしたNPC絡みでなく、駐屯した天使軍、たび重なる戦乱、諜報員の暗闘などによる経歴も多数派生するはずだ。

それに異能界などのような特殊な魔界では、他の魔界では考えられない経歴も多数あることだろう。特に異能界で、魔族として目覚めたばかりならば、経歴は現代人の我々が持つようなものとなるに違いない。

そうした経歴をPLが自ら新しく作ろうとしている時、GMがそれを止める必要はない。ただし、過去の経歴がPCの有利不

利に関わることがあってはならない。経歴はあくまでPCのイメージを強め、目的を定めるためのものだ。演出のためのものであり、数値的な有利不利や行動についての極端な制限ではない。

もっとも、それらを考慮した上で、GMはPCの経歴を考慮したシナリオを用意すべきだし、PLも緻密すぎる経歴をGMに押し付けてはならない。GMがストーリー性を重視したシナリオを準備しているなら、シナリオに応じた経歴をあらかじめ選んでおき、PLにはその中から選んでもらうようにするといいたいだろう。

なお、初心者GMのために言っておくなら、PCは魔族であるため導入がほとんど必要ない。

他の魔族の領地や住処に挑む理由は、ただ退屈だからとか、強くなりたいからと言った理由で十分だ。挑まれた方も世慣れた魔族ならば、いい暇つぶしとばかり、上機嫌で応じてくれることだろう。たとえ敗北しても、奴隷の境遇を楽しめばいいだけのことなのだから。

1 1 汚された天使

推奨: 墮天使

決定: 『22:闇の翼』

目的: 全て失った……だから、誰か心から愛せる人が欲しい!

天使として魔界に攻め込み、そして魔族に捕らえられた。何度も汚され、犯され、気がつけば翼も黒くなっている。あなたはこの魔界で頼るべきもの全てを失ってしまったのだ。流されるままに生きてきたが、一人はつらい。誰か己をわかってくれる人を。誰か己を愛してくれる人を。あなたはそう望み、魔界を彷徨っているのだ。

1 2 復讐の天使

推奨: 墮天使

決定: 『22:闇の翼』

目的: あいつらを許せない……だから、天使は墮としてやる!

理不尽な出来事。つまらぬことから目をつけられ、上司に同僚に影で慰み者にされる日々。ことが発覚した時、彼らはあなたに全てを押し付けた。天使でありながら。あなたは天使を許せぬ天使。冤罪の墮天使。魔族に罵られようと誇りは捨てない。だが、天使らは許しておけぬ。しかるべき復讐を。魔族の身にふさわしいものを。

1 3 淫行天使

推奨: 墮天使

決定: 『22:闇の翼』

目的: もっと気持ちよくなりたい……だから、いろんなプレイを体験する!

かつて天使だったあなた。しかし、天使にあるまじき淫行の数々が暴かれ、その地位を失墜した。さらに淫乱なあなたは、快楽を求めるまま人間界ではとうてい満足できず、魔界へ落ちてきたのだ。そして魔界で、その性癖はおおいに歓迎される。かつての同僚以外になら、どんな相手でもあなたは淫らな笑みを浮かべるだろう。

1 4 悪魔の花嫁

推奨: 暗黒騎士、魔道士、吸血鬼、屍鬼

決定: 『42:人間』『53:不死者』のいずれか

目的: このままでは終わらない……だから、魔王になる!

魔族に見初められて連れ去られて来たあなた。かつて人間だったあなたが、ダムンドになることもなく幾年も魔界で過ごす内、魔族と化した。先日、主が倒されたのはいい機会だ。ようやく手に入れた自由の中、せめて魔族としての幸せを手に入れてみせる。時間は無限にある。権力と武力を手に入れ、己の王国をこの土地に作るのだ。

1 5 悪の英雄

推奨: 狂王、暗黒騎士、魔道士、吸血鬼、屍鬼

決定: 『42:人間』『53:不死者』のいずれか

目的: 魔界の全てを手に入れる……だから、大魔王になる!

人間界で悪逆非道の限りを尽くし、人の身で自ら暗黒道を望み、魔界へと墮ちて来た存在。それがあなただ。故郷の世界をさんざんに蹂躪したあなたは、この魔界でも邪悪な魂の赴くままに全てを手に入れようとするだろう。何もかも手に入れる。何もかも滅ぼす。何もかも汚す。他の欲望とぶつかりあいつつ、あなたは高みを目指す。

1 6 迷える人間

推奨: 暗黒騎士、魔道士、狂王

決定: 『42:人間』

目的: 故郷の人間界に帰りたい……だから、大魔王になる!

時として人間界から魔界へと、迷い込んでしまう人間がいる。あなたもそんな不幸な者の一人。並の人間なら頭のおかしくなってしまうような、この恐ろしい魔界へ生きながら来てしまったのだ。それでも、あなたには魔界を生き抜く力と幸運があった。どんな姿になろうとも元の世界に帰る……その想いがあなたを支えている。



2 1 辺境からの出立

推奨：巨鬼、闇妖精、蛇妖女、魔獣

決定：『4 2：人間』『5 3：不死者』は不可

目的：故郷にこもってられない……だから、外で結婚相手を見つける！

同じタイプの魔族ばかりで集まった小さな辺境の集落に、あなたは生まれた。近親交配が続いて似た姿ばかりになった一族。野心も刺激のない家族。けれど、あなたはそんな中で埋もれていくくない。時折訪れる旅人に憧れ、あなたは集落を飛び出した。でも、ここには帰って来るつもりだ。外を十分に味わってから。

2 2 恋の奴隷

推奨：なし

決定：なし

目的：この恋はどうしても消えない……だから、あの人と恋人になる！

世界の全てが変わるような恋をした。何をしても、あの人忘れられない。どんな誘惑も調教も奉仕も、あの人を思い出させるばかり。あなたは今や、その恋を遂げるためだけに生きている。恋の結末がどうなるかはわからないが、それは誰にも止められないのだ。魔界の恋の花、無事に実を結ぶかどうかは、ただただあなた次第。

2 3 解放の時

推奨：なし

決定：なし

目的：ずっと一人ぼっちだった……だから、いろんな人と会って話をする！

あなたの生まれた場所は閉ざされた迷宮の中。外に世界があることを知っていても、出ることのできなかった場所。しかし、ある日起きた地震で外へ通じる穴ができる。あなたは長年の孤独な古巣を捨て、広い外へと飛び出した。ひとりぼっちはもう終わりだ。いろんな人に出会いたい。奴隷とか支配とかよりとにかく、いろんな人に会いたいのだ。

2 4 神々の黄昏

推奨：阿修羅、蛇妖女、黒山羊、巨鬼

決定：なし

目的：再び人間界に攻め込み支配する……だから、大魔将になろう！

あなたはある人間界において神と崇められ、人間たちの崇拝を受けていた。しかし、他の神（それが天使か魔族かはわからない）との勢力争いに敗れ、力の大部分を失った上に魔界へと追放されたのだ。このままでは終われない。魔界で力を再び蓄え、あの人間界へと攻め込むのだ。そして必ずや勝利を。支配を。崇拝を。

2 5 造られしもの

推奨：屍鬼、粘液母体

決定：なし

目的：あいつの人形じゃない……だから、自分の幸せを見つけてみせる！

あなたは魔界の瘴気から生まれたわけでも、人間や天使やモンスターが変質したわけでもない。あなたは造られた魔族。造ったのは他の魔族……あるいは人間か。あなたは造物主の言葉に従って、あるいは戦い、あるいは罵られた。ある日、あなたに自我が芽生える。造物主から逃げ出し、追跡をかわしつつ。あなたは自分について考え始めたのだ。

2 6 荒ぶる混沌

推奨：火炎魔人、阿修羅、蛇妖女、巨鬼

決定：なし

目的：欲望が収まらない……だから、気に入ったものは全てに入れる！

魔界でも殊更に過酷な土地。火山、凍土、砂漠、高山……あなたが生まれたのはそんな場所。混沌のエネルギーが常に荒れ狂う中、魔族の根源たる欲望もまた、とめどなく荒れ狂う。やがて、あなたはその土地でいることさえ放棄し、欲望のままに外へと飛び出した。終わらない狩りの時が始まったのだ。よき収穫を。

追加ル
汎用追加ルールとデータ

3 1 オークの穴奴隷

推奨: なし

決定: 性別が女性か両性具有

目的: 体が陵辱を求めている……だから、もっと危険なところへ行く！

魔族に比べて弱く愚かなオークやワーウルフにあなたは敗北し、巣穴へ監禁された。そしてそこで長く輪姦され、何度も不本意な絶頂を味わわれ、被虐の虜となったのだ。幸い、巣穴が他の魔族やモンスターに滅ぼされた際、あなたも解放された。けれど体は乱暴な陵辱に馴れ切って、輪姦や陵辱を求めずにいられない。

3 2 小さな王国

推奨: 巨鬼、闇妖精、女王狼、魔獣

決定: 呪文『41:オーク』

目的: 手下にちやほやされたい……だから、奴隷を集める！

あなたはオークやワーウルフの巣で支配者として君臨し、飽きるか手下が全滅するまで十分に暴れてきた。略奪の分け前も、手に入れた奴隷も、一番に味わうのはあなただった。しかし今、その巣は他の魔族に滅ぼされ、放浪を余儀なくされている。かしづく連中がいけないのは、何とも不愉快だ。再び王国を作らねば。

3 3 調教師の逃亡

推奨: 闇妖精、淫魔、蛇妖女

決定: アイテム『46:魔界メイド』

目的: こんなやり方は間違ってる……だから、理想を実現する領地を手に入れる！

ダムンドや人間といった、簡単に心折る者たちを事務的に奴隷とし、他人に売りさばっていくことがあなたの生業。しかしある日、あなたは一人の奴隷に執着し、自らのものとしてしまう。そして彼女(彼)を持ち主に返すことなく、逃げ出してしまったのだ。追っ手から逃げつつ、あなたは自らが奴隷たちを囲える身分になろうと決意する。

3 4 傭兵団

推奨: 火炎魔人、阿修羅、女王狼

決定: 呪文『44:ダークウォリアー』

目的: まだまだのしあがらなきゃ……だから、勝てる戦いを！

魔界ではたった一人であろうとも、召喚することで傭兵団となる。あなたが請け負うのは護衛、戦争、奴隷狩り。暇な時には盗賊にもなる。戦いが高売だが、負ける戦いはしない主義。兵士は幾らでも呼び出せる。あなたに必要なのは戦況を読み取る力、雇い主を見定める力。ともあれ満足いく地位を手に入れるまでは戦い続けることになる。

3 5 愛馬

推奨: 暗黒騎士、吸血鬼

決定: 呪文『43:デストリア』

目的: この馬は己の一部……だから、この馬とずっと戦場を駆け続ける！

あなたは一頭のデストリアと心通わせている。あなたとその馬は一心同体。魔族とモンスターながら、深い絆で結ばれ、苦楽を共にしてきた仲なのだ。そして、あなたと彼はいつも戦いを求めている。戦場を二人で駆ける時、敵を倒し攻撃を振り切る時、二人の絆は何よりも固く確かなものとなるのだから。

3 6 触手の園

推奨: 水妖蛇

決定: 『33:肉蛇』『34:触手』のいずれか

目的: 触手はすばらしい……だから、みんなにこの快楽を教えてやる！

沼地か地下迷宮か。無数の触手が蠢く土地にあなたは生まれた。そして淫靡に蠢く触手へと馴れていったのだ。あなたにとって、自らの身をまさぐる触手のない状態など裸でいるも同然。そんな中、魔族でありながらまだ触手に身を沈めたことのない者もいるという。そんな話を聞けば、この快楽を教えてやりたくもなるのではないか。



4 1 獣のつがい

推奨: 魔獣、黒山羊、女王狼
決定: 性別が女性か両性具有
目的: あの人のものが忘れられない……だから、もっとモンスターを誘惑する！

あなたは魔族に生まれてすぐ、ヘルハウンドと出会い、獣の配偶者として過ごしてきた。あなたは何度も四つんばいで夫に貫かれ、同族よりも彼と多くの交わったのだ。不仲か死か、あなたは夫とは別れることとなってしまった。しかし、ことあるごとに夫のものを思い出してしまうのだ。

4 2 ハーピーの種

推奨: なし
決定: 性別が男性か両性具有
目的: 愛する子たちを取り戻さなきゃ……だから、きつとあいつを倒す！

あなたは長い年月、子種を求めるハーピーたちの巢で過ごした……しかし、自らの娘とも交わるハーレムの日々は、ある魔族からの略奪で幕を閉じる。あなたは落ち延びたものの、ハーピーたちは全て連れ去られた。あの理不尽な略奪者を、あなたは許せない。必ず奴を探し、倒してみんなを取り戻してみせる。

4 3 搾精虜囚

推奨: なし
決定: 性別が男性か両性具有
目的: 精液が溜まってしょうがない……だから、射精したい！

あなたは魔界に生まれ間もない頃から、マントラップやエナジーサッカー、クラーケンといったモンスターに囚われ、精液を搾られ続けた。時間の感覚もなくなるほど精液を搾られ、どれだけそうしていたのかも定かではない。何とか解放されたものの……過剰な搾精の日々は、あなたをいくら射精しても満足しない体にしてしまった。

4 4 発情魔

推奨: なし
決定: アイテム『66:淫魔の鏡』
目的: もっといやらしくなりたい……だから、呪いのアイテムを集める！

あなたは己を貶め、辱めることに何よりの快楽を得る。それはきっと、最初にふしだらな装備を持って生まれたからだろう。姿をみただけで誰もがあなたを娼婦同然に扱う。往来で情事を強要されることさえ珍しくない。けれど、そんな日々をあなたが嫌がっているかと言えばそんなことはなく……もっと強い刺激を求めているのだ。

4 5 隷属の日々

推奨: 魔獣、屍鬼、暗黒騎士
決定: 『16:獣人』『42:人間』のいずれか
目的: 一人じゃ何もできない……だから、ご主人様を探す！

あなたは奴隷であることに、長い時間を捧げてきた。誰かに服従し奉仕し、顔色を何う日々を続けて来たのだ。持ち主は度々変わったが、あなたの立場は変わらなかった。あなたは奴隷であることに馴れきっている。突然の自由を得てもどうすればいいのかわからない。さしあたってできることは主人となってくれる人物を探すことだけだ。

4 6 魔界娼婦

推奨: 淫魔、黒山羊
決定: 『35:豊穡の乳房』『41:名器』のいずれか
目的: 誰かいい人見つけないと……だから、魔族に会ったら誘惑する！

魔都の随所には裕福な魔族をターゲットにした、魔界の娼婦たちがいる。あなたもまた、娼婦として多くの魔族やモンスターに奉仕して来た身。得るものはソウルよりもむしろ、快楽と刺激。これからはきっと、多くの体に接していくことだろう。とはいえ、血の気や独占欲が強すぎる連中だっている。快適で甘い生活を手に入れるには、ただ受身でもいられないのだ。

追加ル
汎用追加ルールとデータ

5 1 魔界盗賊

推奨: 闇妖精、巨鬼、魔獣、女王狼

決定: 『15:影化』『16:獣人』『51:巨体』
のいずれか

目的: うまく魔界を渡って行こう……だから、
とにかく奴隷を増やす!

若手の魔族にとってもっとも容易い道。それが他の魔族やモンスターを襲い奴隷とし、アイテムや呪文を奪う盗賊だ。あなたもまた、そんな一人。弱きを襲い、強きを避ける。とはいえ、同じところでじっと待っているばかりが盗賊のやり方ではない。畏も仕掛けるが、狩りもする。そろそろ狩りの時間だ。

5 2 戦場の狼

推奨: 阿修羅、暗黒騎士、火炎魔人

決定: 『12:狂戦士』『13:戦闘形態』『14:
複数の腕』のいずれか

目的: もっと強くなりたい……だから、より強い敵と戦う!

自らを高めるために戦いを繰り返す日々。あなたは傭兵や用心棒、あるいは追剥ぎめいたことをしながら戦いを求めずらい、戦い、暴れてきた。狂犬にも等しいあなたの前に、平穩を求める者は退散し、降伏した。力の探求者として、あなたは戦いを続ける。敗北も勝利も関係なく、戦い続けることだろう。

5 3 商店経営者

推奨: 悪魔、魔道士、人形師、闇妖精

決定: なし

目的: 欲しいものを手に入れるには元手が必要……だから、ソウルを稼ぐ!

あなたはある魔都に落ち着き、商店を営んでいる。経営は順風満帆とは行かないものの、困窮しているわけでもない。自らの流通ルートを広げたり、得意先にサービスしたり、アイテムや呪文を求めて旅をしたり。経営は忙しくも楽しい仕事だ。今のあなたにとって何よりわかりやすい目的はとにかくソウル。ソウルを稼がなくては。

5 4 侵略の尖兵

推奨: 火炎魔人、闇妖精、暗黒騎士、吸血鬼、
人形師

決定: なし

目的: 任務は果たさなくては……だから、司令官の命令は絶対だ!

小魔界同士の戦争は、珍しいことではない。舞台たる小魔界へ侵略の手が伸ばされることもあるだろう。そして、そうした侵略軍の末端工作人員として、あなたは疫病界に潜入している。潜入部隊のリーダーからは常に様々な指令が下され、それを実行して行かなければならない。故郷で地位を上げるためか、司令官への個人的感情ゆえか。あなたの士気は高い。

5 5 井の中の蛙

推奨: 蛇妖女、闇妖精、巨鬼、女王狼

決定: なし

目的: 己こそが魔界最強……だから、大魔王になる!

さしたる階級にないあなたが、辺境の隅に生まれたために広い世界を知らない。オークやダムドを囲い、近隣ではあなたより強い者が(最初から)いない。よって、あなたは自らが魔界で最も強力な魔族であるとささ過信している。大魔王になるべく旅立った今も、過剰な自信を抱いたままだ。自信の折れる日はいつか、やってくるだろう。

5 6 水魔

推奨: 水妖蛇、粘液母体

決定: 『46:粘液の肌』

目的: 陸の上をもっと知りたい……だから、陸を旅する!

魔界には水域が多くあり、また全ての魔界を分断する混沌の水域たる「魔海」がある。あなたはそんな水の中に生まれ、ずっとそこで過ごしてきた。それが当たり前だと思っていたのだが……ふとしたことから陸の上を見てしまったのだ。遥か高い空と、水の中にはいない魔族やモンスターたちの住む場所。そしてあなたは好奇心のまま、陸を旅し始める。



6 1 生まれたて

推奨：悪魔、淫魔、魔獣、火炎魔人

決定：なし

目的：見るもの全てが珍しい……だから、もっと魔界を見て回りたい！

あなたは瘴気の中から、魔界に実体化して間もない魔族。世界からおぼろげな知識は与えられたものの、まだまだ経験不足は否めない。見るもの全てが刺激的で、起こること全てが斬新で。世界への好奇心でいっぱいのあなたは、興味の向くままに旅を始めることだろう。その旅の中で、真っ白なあなたは様々な色に染められていくのだ。

6 2 飽きたる魔王

推奨：悪魔、淫魔、黒山羊、阿修羅

決定：なし

目的：そろそろ魔人も飽きた……だから、魔王に戻る！

魔王の地位に登りつめた魔族が、その地位と権力に飽きて自ら階級を落とし野に下ることが稀にある。あなたもまた自ら地位を捨て、魔人として生きた。かつていた場所を見上げることは、それなりに楽しい。奴隷の立場、自由な立場、平穏な立場。しかし、そろそろ魔人であることにも飽きた。あなたは再び、魔王への階段に足をかけることにしたのだ。

6 3 領主の子

推奨：悪魔、淫魔、火炎魔人

決定：なし

目的：いつまでも親に頼ってはいられない……だから、自分の領地を手に入れる！

領地を持つ高位魔族らが一時の愛に溺れ、子供を魔界に生み出すことがある。あなたもそんな一人。親である魔将に十分に育てられた後、それなりの装備と財産を与えられて旅に出た。野心と甘えを同居させながら、今まで踏み出さなかった城の外へと出たのだ。世界を知るため、そして親と肩を並べるほどの魔族となるために。

6 4 太古の魔

推奨：魔界司書、悪魔、蛇妖女、人形師

決定：なし

目的：再び一つになる魔界を見届ける……だから、死ぬわけにはいかない！

魔界が一つの頃から、あなたは存在し続けている。長い長い年月を、過ぎた力を求めるでもなく、じっと時を過ごしてきたのだ。しかし、魔界が引き裂かれた時のこと、空を覆った天使の群れのことは忘れられない出来事だ。再び魔界が一つになることを、あなたは願わずにいられない。あるいは、遠く離れてしまった小魔界に大切な人がいるのかも……。

6 5 探索者

推奨：魔道士、魔界司書

決定：なし

目的：もっと魔界の全てを知りたい……だから、旅をして調べる！

あなたは魔界の歴史や魔族の存在について大きな関心を持っている。そして永劫に近い時間を知識を求めて生きている。しかし、書齋で知ることのできる知識は限られたものだ。あなたが知りたい謎は、危険な遺跡や領主の宝物庫に納められている。いずれも行くだけで大冒険となるだろうが、それでもこの好奇心を止めることはもうできない。

6 6 変異せる怪物

推奨：魔獣、粘液母体、屍鬼、巨鬼

決定：なし

目的：同族をもっと増やしたい……だから、孕ませ孕む！

あなたは元々は一介のモンスター。ただ、長い年月を経たり、瘴気の吹き溜まりに住んでいたせいで魔族となることができたのだ。魔族となったあなただが、モンスターとしての本能は根付いている。己の特性を受け継いだものを、もっと増やしたいのだ。それだけに、あなたの行為は常に生殖の意図を持って行われることとなるだろう。

■ その他の追加ルール

< 失 禁 >

魔族は恐怖という感情を持たないわけではない。魔界は恐怖に満ちた世界であり、それは魔族にとっても例外ではないのだ。

恐るべき相手と出会った時。突然の攻撃に出会った時。恐るべき一撃を受けた時。魔族は恐怖の余り、失禁してしまうことがある。

当然、排泄そのものが恥ずべき行為である魔族にとって、失禁は大きな屈辱だ。

失禁の起きる理由としては以下のものがある。

- 階級が2つ以上高い高い相手と敵対し、自尊判定でその階級の差分の成功値を出せなければ失禁する
- 一度に13点以上のPPダメージを受けてしまったなら失禁する

こうして失禁を発生させたキャラクターは、その場で着衣の上からでも放尿してしまい、その羞恥によって以下の影響を受ける。

- 失禁してしまったなら、5点のPPダメージを受ける
- 失禁してしまったなら、次の能動的行動(行動済なら次ターンの行動)は行えない

なお、このルールは当然ながら、失禁というものを嫌うPLが参加する際に適用すべきではない。



< 階 級 低 下 >

ある程度セッションを続けていればわかることだが、魔族は死なない上、積極的に奴隷を作っていればかなりのスピードで成長する。ならば、魔界はすぐに魔王で溢れてしまうのではないだろうか？

天使に殺されても、一部の極端な魔王に消滅させられても、それ以上のスピードで高い地位の魔族が増えていくのでは……？

一回限りのセッションを繰り返していればそうでもないが、何度もキャンペーンをしていると、魔界は魔王で溢れてしまう。そこで、魔将以上の魔族に限り、自主的に自らの能力値を下げるルールを用意した。

法則は以下の通りだ。

- 能力値を合計3点低下させて、与えたダメージを2倍にしてもよい。この際、能力値を低下させたからといって攻撃の成功値は変化しない。
- 能力値を合計3点低下させて、対象の魔族が人間の能力値いずれかを1点上昇させる。
- 能力値を合計5点低下させて、対象のモンスターが攻め受いずれかを1点上昇させる。

これらの能力値低下によって、現在の階級の能力値条件を失った魔族は、その能力値にふさわしい下の階級へと墮ちる。この階級の低下はセッションの最後に行われるため、望むなら能力値の低下をセッション中に何度も行ってもよい。

ただし、能力値が0以下になるような使い方はできない。

また、魔王や魔将としての階級を失ったなら、所有していた魔王特性も失われる。

こうした階級低下のルールは、高い地位に上りすぎたキャラクターが再び立場を変えて魔界を楽しむべく行うものであり、成長途中のPCに推奨するものではない。



追加モンスター

汎用追加セクション



基本ルールにおける36種類の基本モンスターたちに、さらに淫猥なる存在を加えること14体。

前回に負けず劣らずの存在をそろえさせてもらった。

まあ、魔界というだけに他にもまだまだこういったモンスターはいるだろうが、今回加わったものたちはどれも前回にはなかった概念のものばかり。GM諸氏がオリジナルモンスターを作る参考にしてけてもいい。

データの見方は前回と同様だ。

シナリオに登場させる際には、★の数を見て基本モンスター

と交換してみるといい。

基本ルールのモンスターたちとはまったく違うセッションが味わえるはずだ。



Illustrator: jin

◆ ワーウルフ (☆)

知能：犬並

会話：不可

攻：5 受：4 HP：10

<牙と爪>：攻撃／12ダメージ（通常属性）

<群狼戦術>：部隊化した際、追加で攻・受+1

狼の頭を持ち、全身に獣毛を生やした細身の獣人。手には凶悪な鉤爪を持ち、俊敏な動きと高い筋力を誇る。人間界に住むものは人間に擬態する能力を備えるというが、瘴気たちこめる魔界ではその能力は失われている。

彼らは常に群れで行動し、群れを離れる時でさえも小隊規模で動く。集団で一斉に奇襲するのが彼らの戦法なのだ。しかも、ワーウルフの性欲は強い上に、集団意識の強さゆえ独占という概念がない。捕らえられれば、群れ全体の性欲処理具となることは避けられないだろう。獲物が雌ならば、最初から陵辱を仕

掛けてくることも多い。旅路では、オーク以上に危険なモンスターなのだ。

ワーウルフの群れを支配するのは女王狼である。女王狼はたいてい魔族であり、群れを掌握し、常に奉仕を受けている。多くの女王狼は魔人だが、時には魔将の女王狼が凄まじい規模の群れを率いていることもある。



Illustrator : すぎたにコージ

◆ ケットシー (★)

知能：魔族並に高い
会話：十分以上に可能
攻：6 受：6 HP：25

- <猫なで声>：攻撃／『魅了1』
- <猫かぶり>：魔王の階級にある魔族に化ける（見破るには情報で3成功が必要）
見破られなければ攻・受+3の修正を得、受けたダメージを全て半減（切り上げ）する
見破る機会は初対面時とケットシーが何らかの対抗判定に敗れた際に可能
- <にゃんこ>：受けたダメージが火・氷属性なら2倍のダメージを受ける

魔界の猫には油断できない。ほぼ全てが魔族の使い魔であり、残りはケットシーだからだ。

ケットシーは一見ただの猫だが、話術に長けたモンスターである。なんと、彼らは魔王の姿に化けることができるのだ。これは魔族の認識能力へも作用する強力な変身術であり、見破らない限り魔王その人を相手にしていると信じてしまう。威风堂々とした魔王に変身し、魔族たちを脅したり陵辱したりすることが、ケットシーの常套手段だ。ただ、魔王に変身すると言っても特定の魔王に変身するわけではない。魔王の階級にあると

見える魔族に変身するのみである。

彼らは奴隷商人でもあり、魔王としての顔を利用して魔族を奴隷にしては売りさばっている。その変身した姿を魔王と信じた者は、強力な調教により簡単に奴隷にされてしまうのだ。知能も高く、まだ生まれて間もない魔族たちにはまさに天敵と言っていていいだろう。



Illustrator : macop.

◆ シースルー (★)

知能：低い
会話：一応可
攻：7 受：6 HP：20

- <侵食>：攻撃／6ダメージ（通常属性／装甲無視／HP・MP・PPの任意のどれかに与える）
- <粘体>：受けたダメージが通常属性なら無効化
- <増殖>：奉仕による回復の際、上限HPを超えて回復するHPが60に達した際、もう一体のシースルーが発生する

スライムの中でも、特に淫魔として進化したものをシースルーと呼ぶ。身長30～40センチほどの愛らしい少女（外見年齢6+2D6歳）の容姿を持つが、その体は半透明のゼリー状。胸部から下が崩れて粘液の塊になっていることも多い。

食欲な吸精生物であり、男性器を持つものが近づけば腰へ絡みついてくる。粘液そのものの体は容易く衣服の中に染み込み、目的のものに絡みつくだろう。そして全体を蠢かせ、きつく締め、擦り、吸い搾ってくる。吸い上げた精は彼女たちを強め、増殖の基となるのだ。知能の低い彼女たちは犠牲者のえり好み

などしない。オークやデストリアにも平気でしゃぶりつき、凄まじい増殖をする。

増殖に増殖を重ねた彼女たちは、時として一つの泉のように見えることもあるという。もし、男性器を持つ魔族がそこに足を踏み入れてしまったなら……全身にまといつく彼女らから、想像を絶する射精地獄を味わうことになるだろう。



Illustrator : みゃー

◆グリモワール (★★)

知能：人間より高い
会話：十分に可能
攻：5 受：8 HP：35

- <大魔法>：攻撃/コモン呪文表で3D66し、出た呪文2つを成功値3で使用
- <魔本化>：攻撃/魔力+1、情報+1のアンコモン装飾アイテム『大魔法書』に変身する
- <書物>：受けたダメージが火属性なら2倍

魔法書。魔界でこそありふれた道具だが、人の世にあればおそれるべき逸品だ。強力な魔法書は、数多の呪文を内に秘めている。時には自ら人の姿を取り、動き始めることすらあるのだ。そしてそれが、グリモワールと呼ばれるこのモンスターである。グリモワールは自らの内に秘めた知識同様、魅力的で知的な女性（外見年齢3D6+5歳）の姿をしている。その容姿や衣装はどことなく、本来の姿である魔法書の装填に似ていることだろう。

グリモワールたちは誇りを持って自らの主を探している。強

い魔力を持つ彼女らを倒すことは簡単ではないが、倒し隷属させることに成功すれば忠実な部下となってくれることだろう。グリモワールはいつなりとも魔法書の姿に戻り、主の魔力と叡智を高めてくれる。もちろん、色事の相手としても魅力的な肢体を持っている。

なお、グリモワールの中には、さらに稀少な効果の魔法書を正体とするものがあるとも言われているが……。



Illustrator : V-zEn

◆スペクター (★★)

知能：人間よりやや低い
会話：可能
攻：6 受：7 HP：30

- <接触>：攻撃/10ダメージ（PPダメージ/2回攻撃/魔力で回避）
命中ごとにスペクターのHP5点回復
- <呪怨>：攻撃が同時に同対象へ2回命中した際に発動
スペクターの現HPとHP上限を+15（セッション終了まで）
- <霊体>：受けたダメージが通常・闇属性なら無効

強い未練を持った人間の霊魂が、人格を伴って魔界へ堕ちて来ることがある。たいていは時と共に魔界の瘴気に分解されてしまうが、時として魔族に匹敵する力を得る霊もある。それがスペクターだ。彼らは半透明に透き通るような陰気な人間の姿をしており、多くは無口である。浮遊し、無機物をすりぬけながら移動する。どこか儚げな美しさを備えており、魔族の目にも魅力的に映ることだろう。

スペクターは不安定な存在であり、安定した存在である魔族のエッセンスを常に求めている。その霊体の手は、魔族の体か

ら魔力と精神力だけを吸い取るように奪う。もし彼らの飢えた抱擁を受ければ、例え魔族でも魂を半ば削られてしまうことだろう。そして吸えるだけ吸った後は、その存在の精髓をさらに奪うために性交を強要してくる。魔族の魔力と精を大量に得ることで、彼らは魔族へと昇華するのだ。

スペクターの接触は奴隷にした後も危険である。ゆえに多くの魔族は、彼らの動きを封じてからその霊的な肉体を味わうという。



Illustrator: FEY/TAS

◆プレグナントワーム(★★)

知能：本能のみ
会話：不可
攻：7 受：6 HP：45

- <絡みつき>：攻撃/『拘束2』
- <魔力吸収>：攻撃/10ダメージ(MPダメージ)
- <産卵>：<魔力吸収>の成功した相手には陵辱判定に自動成功する(シーン終了まで持続)
- <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

地下や沼沢地に住む、毒々しい色をしたウミウシ状のワーム。体長3~4メートルはあり、魔族を見つけると襲いかかって来る。体表に生える幾本もの触手で、獲物を捕らえ拘束する。この触手は太く短いが強靱な上、一本一本が産卵管としての機能を備えている。そう、プレグナントワームは魔族の体内に卵を産みつけ、内から陵辱してくるモンスターなのだ。

捕らえられた者はまず、魔力を吸われる。魔力は卵に変えられ、口や秘所、菊座からねじこんだ触手によって魔族の体内へと産卵される。卵はおおよそ半日で孵化するが、さらに半日は魔

族を内から陵辱しなければ体外へと這い出してはこない。何体もの小さなワームが這い出す擬似出産は、魔族にとっても強烈な快感と苦痛だ。そして助けが現れぬ限り、産卵と出産は幾度も繰り返される。

プレグナントワームとの交合は、魔界でも最も屈辱的な拷問の一つだ。しかし、一部の極めて淫乱な魔族の中には、この行為の虜となる者もいるという。



Illustrator: はまー

◆ドライアド(★★)

知能：魔族並
会話：可
攻：8 受：8 HP：20

- <呪文>：攻撃/1~6の望む数値を十の位とし、一の位を1D6で決定して11~66の数値を作る
コモン呪文表でその数値の呪文を成功値2で使用する
- <融合合体>：一行動を使用してモンスター1体を指定する(一体指定中は追加でこの行動はとれない)
対象モンスターのHPが0になるまでドライアドは一切ダメージを受けない

つる草の枝葉を思わせる緑の髪をした美しい少女型モンスター(外見年齢2D6+8歳)。冷たい肌は白色であることが多いが、褐色や薄緑のこともある。また、その髪は枝葉そのものであり、彼女の意志のままに絡みつく。ドライアドは姿こそ人型だが、肉体構造は植物に近い。

ドライアドは高い知能を持った寄生植物であり、体中から根を生やして他のモンスターに絡みつくことで融合する。数々の呪文を使いこなす彼女らは、取るに足らないモンスターをも恐るべき強敵に変えることだろう。しかも融合しているドライアド

を、宿主より先に倒すことはできない。魔族と手を組むことを好まない高位モンスターには、彼女らと手を組むものも多く、注意が必要である。

幸いと言うべきか、残念と言うべきか、魔族は存在が安定しすぎているため、ドライアドとの融合ができない。しかし、戦いと色事で呪文を使い分けることのできるドライアドは、多くの局面で重宝する奴隷だ。手に入れて損はないだろう。



Illustrator: しまろぼ

◆ピットシェイカー (★★)

知能: 低い
 会話: 一応可能
 攻: 7 受: 7 HP: 40

- <利便臭>: 攻撃/『便意0』(全体攻撃/体力で回避)
- <組み付き>: 攻撃/『拘束0』(同時に一体に対してのみ)
- <直腸侵食>: 『便意』か『拘束』状態の相手に陵辱判定せずに調教可

白痴美に満ちた異形の女性型モンスター(外見年齢15+2D6歳)。体は身長2メートルを超え、四肢が長い。軟体のノズルのような管が肩や背から突き出している上、頭部を囲むように強靱な4本の触手を供えている。体色は環境や固体によるが、白や青、紫、緑など、生物的でない色が多い。

ピットシェイカーはエナジーサッカーの亜種であり、より変質的な餌を求める。彼女たちの餌は、魔族や他モンスターの排泄物であり、低くとも確かな知能を活かしてそれを得ようとする。体中に生えた管からは便意を催させるガスを発し、捕らえ

た相手には即座に尻に食いついてくる。頭部に生える四本の触手は的確に獲物を捕らえ、驚くほど長い舌が腸内を陵辱してくるのだ。

排泄は多くの魔族にとって耐え難い恥辱である。ゆえに彼女らは嫌われ、野性のはほとんど生き残っていない。それでも彼女らを受容する魔族は確実に存在する。ピットシェイカーを見たなら注意せよ。そこには彼女らを受容する、変質的な魔族が住んでいるはずなのだ。



Illustrator: けるべろす

◆スフィンクス (★★)

知能: 魔族より高い
 会話: 十分に可能
 攻: 6 受: 7 HP: 35
 防御: なし

- <呪文>: 攻撃/1~6の望む数値を十の位とし、一の位を1D6で決定して11~66の数値を作る
 コモン呪文表でその数値の呪文を成功値2で使用する
- <呪文予知>: あらゆる呪文に対する抵抗に自動成功する
- <賢者>: 自尊判定および、知識に関する情報判定は全て成功値5で自動成功する

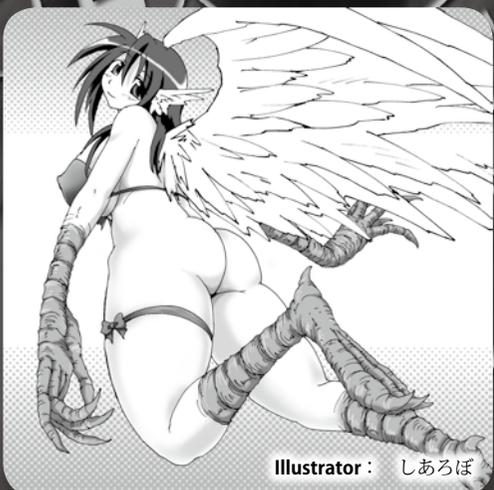
美しい女性(外見年齢15+2D6歳)の頭と乳房を持つライオン。背中にはワシの翼があり、尾は毒蛇となっている。魔界でもドラゴンに次ぐ古参のモンスターであり、太古からの知識を蓄える貴重な存在だ。性質は穏やかだが無知な者を見下す傾向が強く、たとえ魔族であっても知的な態度や礼節が求められるだろう。魔族の勢力争いや主従関係に興味がなく、森や荒野に隠遁していることが多い。

その叡智と魔力は高位の魔族にとっても貴重な戦力だが、スフィンクスを奴隷にすることは容易ではない。賢く理性的であ

るがゆえに、彼らは恥じることなく逃亡を選ぶことが多いのだ。礼をわきまえ、豊富な知識を示せば自ら部下となってくれることもあるというが……。

超然としたスフィンクスは、色事についても冷淡と言われることが多い。しかし、これは陵辱や誘惑を試みた者たちの印象だろう。友情や忠誠を誓った相手に対し、彼女たちはたいへんに情熱的な愛人となるし、奴隷を得た際もすばらしい主となる。彼女らと出会ったら、まずは態度に気をつけることだ。

◆ピローストーク (★★)



Illustrator: しあろぼ

知能：魔族並
会話：可能
攻：7 受：7 HP：35

- <受胎告知>：攻撃/『妊娠』（自尊で回避）
- <取替えっ子>：攻撃/モンスター表で1D66を振り、対象の出産する子を出目のモンスターに変える（自尊で回避）
『妊娠』している他対象にのみ使用可
- <飛行>：飛行移動、回避判定+2

受胎天使、姑獲鳥、聖なるコウノトリ……数多の名前をつけられた妖鳥。薄布をまとった美しい女性（外見年齢12+3D6歳）の姿をしており、背に一对の白い翼を持つ。四肢はほっそりとして、先端がウロコ状の硬質の皮膚で覆われ、猛禽の鉤爪を備えている。

彼女たちは二つ名の通り、子供をもたらしたり、取り替えたりする存在だ。天使・魔族の区別すらなく、子をもたらす。人間界では天使の一種と考えられていることさえあり、天界の一部でも歓迎されているという。魔界でも例外的に、他世界にお

いて活躍するモンスターと言えるだろう。

ただ、任意に子を作ることのできる（というより作ることを好む）魔族たちの間では、唐突に子を孕ませるピローストークは疎まれがちだ。よって、魔界で彼女たちを見かけることは少ない。高い知能を持つがゆえに、多くの彼女たちは魔界を飛び立ってしまうのだ。近年、懐妊や出産を好む魔族たちが、魔界での保護地域を熱心に作っているとも言いが……。



Illustrator: 吉井徹

◆エビルアイ (★★)

知能：人間並
会話：たどたどしいが一応可
攻：6 受：7 HP：40

- <怪光線>：攻撃/『発情2』『魅了0』『拘束0』のいずれかを与える
- <視姦>：エビルアイを対象とした行動を取る者は、PPに2ダメージを自動的に受ける
- <反魔法生命>：視界内においてあらゆる呪文は発動しない

邪眼、睨むもの、バックベアード、スカイライン……数多の名で知られる魔界でも最古参のモンスター。巨大な眼球と裂けた口を持つ球体であり、さらに囲むように先端が眼球となった触手が生えている。大きさは中心部だけで直径1メートルはあり、それぞれの触手も1メートル近い。浮遊して移動し、長い舌を常に蠢かせながら獲物を探している。魔力の動きを視線によって停止させる能力があり、あらゆる呪文を一睨みで打ち消すべき存在だ。

異形の姿を持つエビルアイだが意外にも知性を持ち、魔界の

現在の法則にも適応している。つまり、彼らは好色なのだ。目からは数多の淫らな光線を放ち、獲物を捕らえては触手と舌で鬨り、痴態をじっと視姦する。そしてまた、卑猥な言葉をかけては反応を楽しむのだ。性器も手も持たぬエビルアイの行為は終わりがなく、粘着質で下劣である。高位の魔族の中には、拷問吏として彼らを迎える者もいるという。

◆ルストリッカー (★★★)



Illustrator: しあろぼ

知能: 低い
 会話: 不明瞭 (フェラ語)
 攻: 8 受: 8 HP: 55

- <超舌>: 奉仕・調教判定+2
- <淫猥>: 毎ターン開始時、視界内の全員は自尊で3成功しなければ『魅了0』となる
- <快樂中毒>: 調教された際、調教者に自動的に8点のPPダメージを与える
- <慢性自慰>: HPが毎ターン10点回復する

ごく稀に、十分な栄養を得たエナジーサッカーが羽化するように巣を這い出し、この怪物、ルストリッカーに変化する。

遠目には美しい女かつ淫猥な姿を見誤ることはない。口からは何本もの舌が溢れ出すように伸び、蠢き、だらだらと甘い唾液を垂らしている。彼女らは常に裸体であり、女性器や菊座からも同様の舌が生え出している。彼女らの皮の下では無数の舌がヒルのように蠢いており、切りつけば傷口からも舌が伸びて蠢き始めるのだ。

彼女たちはふらふらと魔界をさまよい、男性器を持つ者を見つければしゃぶりついてくる。彼女らは幼生時以上に貪欲な吸精者であり、啜えた獲物は離さない。新たな獲物が来てても啜えたまま、別の獲物を襲うほどだ。無数の舌が別個に蠢く吸引は文字通り筆舌に尽くしがたく、一度でも味わった者は自ら奴隷になろうするほどだという。

◆ウロボロス (★★★)



Illustrator: ラチヲヘッド

知能: 不明
 会話: 不可
 攻: 8 受: 7 HP: 50

- <吸引&挿入>: 攻撃/3ダメージ (PPダメージ/2回攻撃/自尊で回避)
- <蠕動>: ダメージを受けた際、ウロボロスが攻撃している対象のPPに同ダメージを与える
- <陰陽反転>: ウロボロスの攻撃か能力によりPPが0となったなら対象は『行動不能』となり、天使は魔族に、魔族は天使に、人間は逆の性別に肉体が変容する
- <出現>: ウロボロスが登場して最初の攻撃は絶対成功の奇襲である
- <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

全てが謎に包まれた蛇型モンスター。蛇とは言うものの尾はなく、体の両側に頭がある。頭には目も鼻もなく、体にはウロコさえない。ぬらぬらとしたピンク色の粘膜で包まれた体は1メートルほどしかないものの、実に恐るべき怪物である。自らの頭をもう一つの頭で飲み込むことで、あらゆる世界から一時的に「消える」ことができ、瞬間的に現れるウロボロスの襲撃を避けることは魔王ですら不可能なのだ。

ウロボロスの頭部はちょうど大きめの男性器の形をしており、また口を開けばその口の中はびっしりと肉突起で覆われた

肉孔となっている。そして、この頭部を使ってウロボロスは犠牲者を陵辱するのだ。この陵辱は存在の根底事態を揺るがせるものであり、犯し続けられれば全てが変容してしまう。この怪蛇の発見例がほとんどないということは、何よりの幸運と言えるだろう。ただし、撃退できたという例は数件しかない。彼らは一体の対象を変容させれば、そのまま「消えて」しまうのだ。



Illustrator: しげちー

◆ ノーム (★★★)

知能：魔族並
会話：可能
攻：6 受：10 HP：40

- <鉄槌>：攻撃／25ダメージ(火)
- <呪い>：攻撃／対象の装備する一般・コモンアイテム一つを、コモンアイテム表61～66のいずれかと交換し装備させる(永続)
- <刻印>：一行動使用し、一日の間だけ対象の武器の攻撃ダメージを+5し、火・氷・雷・闇のいずれかの属性を追加で付与する
- <工房>：一行動使用し、5ターン間だけ使用できるコモンアイテム一つを作り出す(種類は任意)
- <重装甲>：受けたHPダメージは自動的に10点減少する

魔界アイテムの大半は、瘴気が魔族の肉体に絡みつき具現化したものだ。しかし、アイテムを生産している存在がないわけではない。

それがノーム。幼い少年や少女の姿をした(外見年齢2d6+3歳)魔界の鍛冶士だ。一見すればブラウニーのようだが、その身にまとう重厚な鎧と身長よりも巨大なハンマー、そして意志の強い目を見間違えることはあるまい。

ノームは練達の職人であり、様々なアイテムを瞬時に作り出したり、武器を強化することができる。ただし、ノームは社交

性に欠けて人見知りをする上、享乐的でもない。作ることに喜びを感じるものの、性愛や権力、金銭に対する執着を持たないのだ。彼らを奴隷として従えるには、閉鎖的なその心を開かせて、信頼を築く必要があるだろう。一度従えればノームは素晴らしい従者だ。一人のノームを連れることは、多量のアイテムを所有しているに等しい。

なお、中には淫具を専門とするノームもあり、罠で捕らえた魔族やモンスターに淫らな実験を繰り返しているという。



Illustrator: 竜之介

◆ メデューサ (★★★)

知能：魔族並
会話：可能
攻：7 受：7 HP：45

- <蛇髪>：攻撃／『発情2』+『拘束2』
- <凶眼>：毎ターン開始時、視界内の全員は体力・魔力・自尊の判定全てに成功しなくてはならない一つでも失敗すればHPが0となり『行動不能』、全て失敗すれば『死亡』となる
この効果は<異形>を持つモンスターに対しても有効

魔界でも最も恐れられるモンスターの一つ。頭髪が蛇の群れとなった美しい女性の姿をしており、一見すれば魔族とも見えることだろう。しかしその目は魔族すら死に至らしめる呪いの力で溢れており、見かけよりも遥かに危険な存在である。

彼女たちの性格は個人によって異なる。ただ、その凶眼ゆえに孤独を感じていないメデューサはおらず、力ある魔族からは討伐の対象とされるほどだ。高い知能を持つ彼女たちの中には、自らを悲観している者も少なくない。霧や闇に籠ったり、自らに魔眼封じを着装することもあるのだ。もし、メデューサを見

つけたとしても暴力に頼らず、まずは交渉を試みるべきだろう。そうした方がどちらにとっても、安全でよりよい結果を生み出すはずだ。

なお、メデューサの中には稀に不死性を得て魔族化する者もいる。その者は特にゴルゴンと呼ばれ、独自の魔王特性としてその凶眼の力を魔族となっても維持する。幸い、長い魔界の歴史においてもゴルゴンの存在は五指に満たない。

いつも汚される

あるグリモワール

ふむ、お前が私のマスターか。
何？ 本が人になったのかだと？
……私たちのことをまるで知らないのだな。
お前はまだ魔界にきたばかりなのか？
それともまだ生まれたばかりなのか？
まさか、私たち魔道書のことも知らないのか？ どう
なんだ？

おや、気を悪くしたか？ それは失礼。
安心しろ。どんな頭の悪いヤツにでもわかるよう、私
の知識を授けてやる。

何？ どうして服を脱ぐのかだと？
表紙をめくらねば、本は読めないだろう。
何？ なぜ脚を開くのかだと？
本は開いて読むものだろうが。
さあ、私の中に入って来い……じっくり知識を授けてやる。
あ……ん、はああ……♪ くう、頭と違ってこちらは
凄い、のだなっ……初めて褒めてやれるっ……！
なんだ、そんなだらしな顔をしてっ……！
さあ、しっかり、読めっ……私のこと、を、隅々まで、
残さずっ……！

ん……くう……やっ、こらっ、激しすぎだっ……はあっ
……んっ、私の中がっ、そんなに気持ち、いい、のかっ
……？

はあっ、はあっ……読書の、ときはっ、静かにっ、す
るのが、マナーだというのにつ……！

しかも、ページをこも汚すとは、困ったマスターだ。
この調子では、全部読みきる頃に私はどうなっている
のやら。

何、心配するな。

私はお前の「モノ」だ。どこでもいつでも、知識は与
えてやる。

ふふ、きちんとこうやって……毎回、私のことを隅々
まで読めば、な。



汎用追加ルールとデータ
追加モンスター

天界セクシヨーン



絶対隷奴
サブリミット
永劫快楽姫
Eternal Pleasure

天界とは

天界セクション

絶対神話
永劫快楽
Eternal Pleasure

< 概要 >

天界は天使たちの住む世界であり、魔界とは対極にある世界だ。

小魔界全てをまとめたと同じほど広大であり、最終戦争によってその数を激減させたとは言え、未だ多数の天使たちが暮らしている。そこに住むのは天使だけではなく、天使たちに従うべく生まれた天界モンスター、天使たちの気に入りとして連れて来られた人間などもまた天界で生きている。

魔界がねじれや歪みに覆われた世界なら、天界は直線と流麗で覆われた世界だ。あらゆる意味で無機能的であり、あまりにも整然としすぎている。魔界とはまた別の意味で「死の世界」と呼ぶにふさわしい光景だ。

そこに住む天使たちもまた、魔族以上に生物の規範からかけ離れた存在だ。彼らは理想であり規律であり、抑圧と抑制の化身である。それゆえに魔族のような多彩さは持たず、硬質化した自我と儀式化した生活を送っている。

天界で求められるのは何よりも多数派に溶け込むこと、そして権威ある存在に服従することである。官僚化した社会はわずかな異端も許さず、そしてそれは天界以外の世界に対しても押し付けられる。天界は自らと同じ在り方しか認めず、少なからざる人間界を洗脳し、天界の規範に従わせているのだ。

< 地理形態 >

沈むことのない太陽。うねることなくただ風に流される雲。白大理石の建造物。いかに深くとも底まで見透かせる透明の泉。動くものがない、塩の砂漠。几帳面に刈り込まれたようにしつか茂らない植物。賛美歌のみを歌い続ける鳥たち。時折空や陸を進む天使や天界モンスターとでも、常に規則正しい隊列を並べる。

天界には宇宙の混沌に属するものは一切ない。完全なる直線、完全なる円弧、平行して並ぶ柱、埃一つない石畳。

天使たちは己の世界に汚れが来ることを許さない。天界側に属するモンスター・人間とでも、

天界に存在することを許されるのは天使たちに（主観で）美しさを認められたもののみだ。たとえそうでなくとも、天界という場所は並の人間や魔族には耐え難い環境である。そこには何ら娯楽や刺激というものがなく、ただ永遠に続く退屈があるだけなのだ。

< 文化形態 >

文化は歌・彫刻・絵画といった芸術方面において非常に完成度が高い。しかしそれは天使たち自身を表現するための種族的自己愛に拠ったものであり、個人の個性というものを感ぜさせない。このため、天界の文化は人間味に欠け、ひどく寒々しく、常に作り物めいている。美術作品や豪華な建築物も数多くあるが、そうしたものもどこか工業製品を思わせるのだ。

天使たちは、人間が言うところの文化というものを作るにはあまりに潔癖なのだ。否、彼らのその没個性こそが天界の文化と呼べるかもしれない。彼らは完全なる独裁者に従う無個性の群れである。天界の文化様式は我々の世界における欧州のそれに似るが、内容は遥かに寒々しく、人間的どころか生物学的なもの一切を締め出しているほどだ。

それは遠目には美しく見えようとも、決して楽な在り方ではない。

< 社会形態 >

天使たちの社会は極端な官僚主義に満ちた、ひとつの巨大な統一された組織だ。

一部の権威ある上位天使たちに、無数の下位天使やモンスター、人間が奉仕している。階級の上下関係は絶対だが、同じ階級の中では完全な平等が保障されている（ことになっている）。組織には無駄な部分や形式的な部分も多く、上層部は必ずしも全体主義者ではない。

天界では権威こそが全てとされており、下位の天使が上に食い込むためにはただただ長い労働時間（百年千年単位での）のみが必要となる。手柄などの競争による地位の向上は一切ない（ことになっている）。

一方で高位天使の階級が下がることもほとんどなく、死亡や墮天においてのみ高位天使は欠番となる。稀に新しい役職が新設され、その担当者として下位天使が昇格することもあるようだ。もっとも、保守的な天使たちがそういった活動を行うことは非常に珍しいのだが。

現在、天界は最終戦争での大量欠員により慢性的な人手不足にある。

下級の者が上層部へと食い込む好機でもあるのだが、力量や資格に欠ける者しか残っておらず、現状において傑物を見出すことは難しそうだ。それだけ多くの主だった天使が、最終戦争において消滅してしまったのである。

本来すべての天使の上に立つべき最高神さえも最終戦争にて消滅し不在となってしまった。次期最高神であった神意代行者も天使人口の問題によりその地位を継げずにいる。団結さえすればいつなりとも大魔王の生まれ得る魔界の現状を鑑みれば、これは憂慮すべき事態だ。天使増加を最大目標と考える者が多いことも頷けるだろう。

だが、こうした風潮は天使にあるまじき下劣な行いをする者を増やしてもいる。

天界全体がかなりの混乱状態にあることは間違いない。

< 気 質 >

欲望や自立心というものが認められない。全体主義であることが強られ、最高神以外の個人が社会を大きく動かすことは許されない。僅かなりとも自我というものを持てば、それを抑圧しなくてははいけない。

それが天使たちの説く在り方だ。

高位天使には生じた欲望を下位天使にぶつけ、自らを満たす者も多い。だが、下位天使たちはひたすら耐え、忍ぶことしかできない。天界は魔界よりも遥かに深刻な意味で「閉じて」いる。少数のサディストと多数のマゾヒストによって構成された封権社会であり、また完成された共産主義世界である。

形式的には天界に権力闘争や色事はないことになっているが、実際には水面下において我々の世界と変わらぬ程度には行われている。魔界のように公開されることはないが、絶対的にそれはある。隠れて行われるそれらは、発覚すれば異端の印とされ追放に値するものだ。それだけに陰惨かつ巧妙な行爲・策謀が天界では繰り広げられている。

とは言うものの、多くの下位天使たちは狂信的とも言えるほどに潔癖な生物であり、高位天使たちの言葉以外には決して耳を傾けない。ひたむきに信じるところを信じ、他の「哀れな」存在に自らの信じるものを無理矢理にでも押し付けようとするだろう。

< モンスター の 立 場 >

天界に属するモンスターは高位天使たちの道具である。

一部の高位モンスターには下位の天使を道具扱いする立場が与えられることもあるが、高位の天使に対して対等の口を聞ける立場ではない。また、そうしたモンスターであっても高位天使の使者として現れた下位天使に対し、無礼な行いをすることは許されない。

根本的にモンスターは天使の下にある存在なのだ。

もちろん、魔界モンスターは存在自体が許されない。

< 人 間 の 立 場 >

人間はたとえ天界に迎えられようとも、天使やモンスターの遙か下の存在である。言わば天使たちの自尊心を満たすためのみに存在を許される。天界において人間は常に天使を称え、祈り、賛美歌を歌っていないなくてはならない。多くの人間は衰弱して死んでしまうが、一部は天使に認められ、エインフェリアと呼ばれる強力な天界モンスターと化す。

天使を崇めない人間、好奇心や偶然から迷い込んだ人間は存在自体が許されない。

< 魔 族 の 立 場 >

存在自体が許されない。



天界アーキタイプ



▼戦乙女 / Valkyrie

Illustrator: すぎたにコージ

HP: 30	MP: 30	PP: 30
装甲: 10	ダメージ: 18	
戦闘: 6	調教: -	体力: 6
運動: 6 (+1)	奉仕: -	魔力: 6
情報: 6	誘惑: 6	自尊: 6

任務: 天兵勧誘 (人間の英雄に対してのみ誘惑可、誘惑された英雄はセイントとなる)

アイテム: 聖なる槍 (両手/光ダメージ+12)

神聖甲冑 (衣装/装甲+10、より低い階級のモンスターによるダメージ無視)

光の小盾 (装飾/回避+1)

呪文: 天使呪文①~③

戦乙女は人間界を中心に活動する天使だ。女性のみから成り、英雄と呼べるだけの実力を持つ人間を探している。見つければ、戦乙女だけに許された誘惑の力で、彼らを魅了する。戦乙女に魅了された英雄の魂は、そのまま天界に縛られ超人的な力を持つ天界の兵セイントになってしまう。こうして各人間界でセイントを集め、聖域あるいは戦士の館と呼ばれる要塞を作るのだ。戦乙女が魔界へと現れたなら、必ずセイントの集団を伴っていることだろう。しかし、時に戦乙女が英雄と恋に陥ることがあり、半ば駆け落ちするように二人で魔界へと落ちてくることもあるという。

▼神聖騎士 / Paladin

Illustrator : jin

HP : 30 MP : 30 PP : 30
 装甲 : 10 ダメージ : 14
 戦闘 : 6 調教 : - 体力 : 6
 運動 : 6 (+1) 奉仕 : - 魔力 : 6 (+1)
 情報 : 6 誘惑 : - 自尊 : 6 + 2

任務 : 魔族討伐 (闇ダメージに対しても装甲有効)

アイテム : 光の剣 (片手/光ダメージ+8)

輝きの盾 (片手/回避+1、魔力抵抗+1)

神聖甲冑 (衣装/装甲+10、より低い階級のモンスターによるダメージ無視)

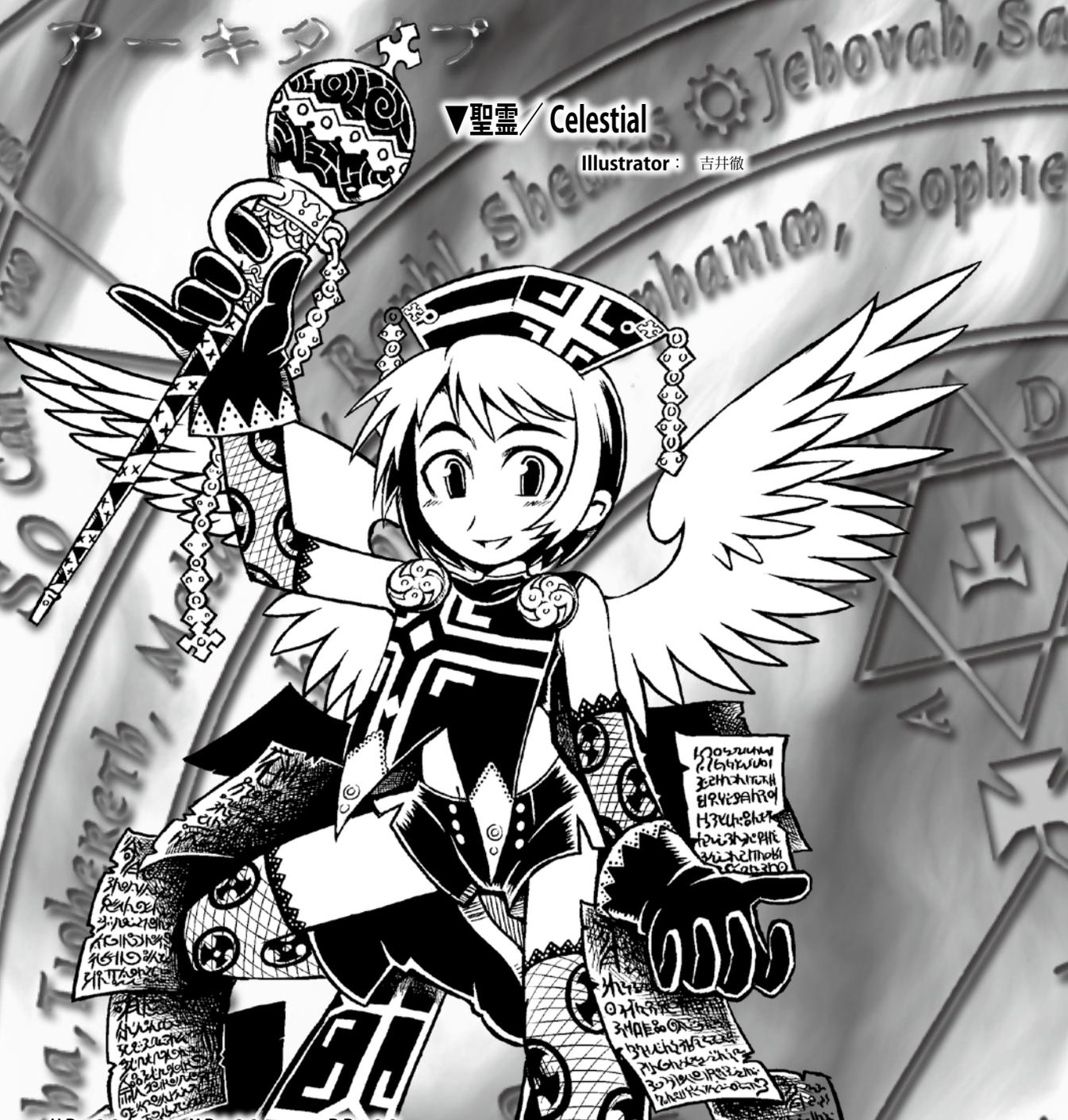
法の兜 (装飾/自尊+2)

呪文 : 天使呪文①~③

かつて人間であったものや、罪を犯した天使。そうした者に神聖騎士としての任務が与えられる。それは魔界や魔の勢力の強い人間界に行き、ひたすら魔族やモンスターを打ち倒す仕事だ。消滅したり墮落する可能性の高い任務でもある。そう、これはまさに下層の汚れ仕事、天使の中でも被差別階級にある者たちが押し付けられる役割なのだ。しかし、神聖騎士ら本人がそうした事実を知ることは少ない。彼らは自らが理想の礎となることに喜びを持って剣を振る。その甲冑には闇を掃う守護の力も与えられているのだ。ともあれ、魔界に最も多く現れる天使である。墮天させてやるのが慈悲というものだろう。

▼聖霊 / Celestial

Illustrator : 吉井徹



HP : 30 MP : 30 PP : 30

装甲 : 5 ダメージ : 9

戦闘 : 6 調教 : 1 体力 : 6

運動 : 6 奉仕 : 1 魔力 : 6 + 1

情報 : 6 + 1 誘惑 : 1 自尊 : 6

任務 : 神聖教化 (視界内の魔力4以上の人間と天使、天界モンスターは、聖霊と同じ呪文が使える)

アイテム : 神聖杖 (両手 / 光ダメージ+3、呪文消費MP半減)

守護法衣 (衣装 / 装甲+5、火・氷・雷ダメージ無効)

神理書 (装飾 / 情報+1、魔力+1)

呪文 : 天使呪文①~③

魔を討つ戦いや、人間界の教化にあたって指導者となるのが聖霊の役目だ。それゆえに聖霊の役目を与えられる天使は少なく、天界においても指導者の立場にあることが多い。魔界にとって幸いなことは、当節の天使らが保身的であることだ。かつて最終戦争を引き起こした狂信性も薄まりつつある。このため、魔界に現れる聖霊の階級は自ずと限られている。聖霊は教え導き、あらゆる信徒と天使に己と同じ奇跡を行使させる。聖霊が率いる軍は全てが一斉に呪文を唱え、魔族を殲滅することができるのだ。一体ならばしたる敵ではないが率いる軍が大きければ、恐ろしいこととなるだろう。

▼姫巫女 / Saint Princess

Illustrator: FEY/TAS

HP: 30	MP: 30	PP: 30
装甲: 10	ダメージ: 9	
戦闘: 6	調教: -	体力: 6
運動: 6	奉仕: 6	魔力: 6
情報: 6	誘惑: -	自尊: 6

任務: 託宣発信 (奉仕判定に成功した対象天使・英雄とはどれだけ離れても会話でき、居場所もわかる)

アイテム: 神聖杖 (両手/光ダメージ+3、呪文消費MP半減)

守護法衣 (衣装/装甲+5、火・氷・雷ダメージ無効)

守護精霊 (配下/装甲+5)

呪文: 天使呪文①~③

主に女性天使が負わされる役割。天界では珍しい色事に関する仕事であり、天使軍にはたいてい彼女らが随行する。性質上、墮天してしまう事も多い。彼女たちは一度体を重ねた天使と、魂で通話することができる。これは魔界から天界へすら届く強力な念話だ。姫巫女たちはこの能力のために、主だった天使らの元を訪れ、抱かれなくてはならない。天界のこうした偽善的とも言える淫行については、魔族も眉をひそめている。天界では高位天使に目を付けられた下級天使たちはこの役職につけられ、公然と慰み者にされるのだ。



▼天罰執行人 / Law Enforcere

Illustrator: 速水螺旋人

HP: 30	MP: 30	PP: 30
装甲: 5	ダメージ: 9	
戦闘: 6	調教: 6	体力: 6
運動: 6	奉仕: -	魔力: 6
情報: 6	誘惑: -	自尊: 6

任務: 天罰執行 (調教に成功した対象の能力値一つを1点下げる)

アイテム: 神聖杖 (両手 / 光ダメージ+3、呪文消費MP半減)

守護法衣 (衣装 / 装甲+5、火・氷・雷ダメージ無効)

天の鎖 (装飾 / 戦闘・運動の両方で勝利すれば対象を『行動不能』)

呪文: 天使呪文①~③

幸いなことに天罰執行人の数は減りつつある。天使たちも、互いを監視し、密告してはられなくなったのだ。天罰執行人は、反抗する存在に致命的なペナルティを与えてくる。魔族でさえ、彼らのせいで魔王から一介の魔人に変えられることがあるほどだ。天界においては秘密警察的な立場を獲得しており、目をつけた天使を監禁してはいたぶっているとも言われる。ある意味で魔族以上に苛烈な者たちであり、魔界でも最も恐れられていた天使だ。近年は魔界で見かけられることはほとんどなくなった。しかし、人間界にはまだまだ彼らがたくさんいる。注意しておいた方がいいだろう。



天界追加ルール&データ

天界セクション

絶対神域
の
天界
永劫快楽
Eternal Pleasure

<天界アーキタイプについて>

天界アーキタイプは通常と異なり、敵NPCとして登場させることを想定して作られている。これを使うのは基本的にGMであり、天使と戦ってみたいというPLの要求があった時のためのものだ。

しかし。

しかしである。

天界アーキタイプを使って魔界へ行き、墮天されたり。人間界で天使として魔族と戦うセッションをすることを本作で止めるつもりはない。魔族の誘惑は強力だろうが、魔界でのセッションがマンネリ化してきたなら、天使として遊んでみることもある種の刺激にはなるだろう。もっとも、初心者にはお勧めできないのだが。

いずれにせよ、天使アーキタイプを使うか使わないかは、GMに一任されている。GMからアーキタイプからなら好きに使っていいなどと言われても、天界アーキタイプをGMに持ち出したりしてはいけない。

< 天 使 の 任 務 >

一部の天使は上司に仕えるのみでなく、特殊な任務を与えられることがある。そうした天使は通常では持ち得ない異能を手に入れ、人間や魔族に対してより強力な存在となる。もっとも、天界においてこうした任務を受けることは、あまり名誉なことではなく、左遷と言ってもいい。なぜなら、任務の多くは人間界や魔界に関係するものであり、受けた天使は困難かつ汚れた仕事……つまり天界を離れることが同時に言い渡されるということなのだ。

ともあれ、魔族にとってみれば任務中にある天使は強力な存在だ。

天使たちの任務は、魔族たちの魔王特性に当たるものと言ってもいい。しかも、高位の天使ならずとも習得している恐るべき異能だ。自らの任務や役職を声高々に名乗る天使と出会ったなら、くれぐれも注意せよ。

しかも、高位の天使ならば複数の役職に就いていることもある。大天使なら2つ、天使長なら3つの任務を兼任することができる。本人に



としては甚だありがたいことだろうが、魔族にとっておそるべき存在となるだろう。

こうした天使たちの任務には、以下のようなものがある。

◎天兵勧誘

天界のために働く超人的な兵士を人間の中から見出す任務。

天使でありながら『誘惑』の能力値を得る。この『誘惑』は人間の英雄に対してのみ判定できる。自尊で対抗判定し、敗北した英雄はセイント（天界モンスター参照）となって天使の支配下に置かれる。また、自らの装備の一つ与えることで、得たセイント1体をエインフェリア（天界モンスター参照）とすることもできる。与えた装備は、天使が何らかの判定でクリティカルを出すまで、補充されない。

◎魔族討伐

人間界や魔界へと降臨し、魔族やモンスターを打ち滅ぼす任務。

闇属性のダメージを受けた際も、装甲を有効としてよい。また、魔族の使う★を、自身の階級の★と同じ回数だけ打ち消せる。

◎神聖教化

率いる天使や勇者、天界モンスターの軍団を強化する司令官としての任務。

この天使の視界内にいる魔力4以上の人間（天界側に属する）と天使、天界モンスター全員は、これをもつ天使が使用できる天使呪文全てを、同じように使用できる。当然ながら、この任務は派遣される中で最も階級の高い天使に与えられる。

◎託宣発信

天界や他部隊との通信を行う任務。

天使でありながら『奉仕』の能力値を得る。奉仕判定を相手の階級回だけ行い、全て成功すれば、対象の天使・英雄とはどれだけ離れても会話でき、居場所もわかる。この奉仕は性交渉を行ってのものであり、エロールによるボーナスも適用される。

この任務を受けた天使は、天界において蔑みの対象となることを避けられない。

◎天罰執行

罪科のある人間や天使に罰を与える任務。

天使でありながら『調教』の能力値を得る。魔族同様の調教判定を『行動不能』か、『陵辱』に成功した対象に行ってよい。結果、PPを0にしたなら、対象の能力値一つを1点永久的に下げる。PPが0となった対象には、以後判定に成功しさえすれば能力値を1点ずつ下げることができる。全ての能力値が0になった存在は

消滅する。

この調教は性的なものである必要はないが、昨今の天使たちは性的な調教を好んでいるらしい。

<天界追加アイテム>

任務を受けた天使は、追加の装備の一つ得ることができる。

それは一般の天使が手に入れることのない、『装飾』や『配下』の系統のアイテムだ。任務を受けた者への手向けだが、天使たちに混沌の要素はない。任命者の意思によって一方的に与えられることがほとんどだ。

追加アイテムには以下のものがある。

これはたとえ天使がPCであろうとも、GMから一方的に選択し、手渡しすること。天界という世界は融通が利かないのだ。

◎光の小盾

装飾：腕に取り付けることのできる光り輝く盾。
回避+1。

◎法の兜

装飾：天界の騎士としての証たる兜。自尊+2。

◎神理書

装飾：古からの歴代最高神や高位天使の言葉が綴られた書。情報+1、魔力+1。

◎天の鎖

装飾：一行動使って、対象一体と戦闘・運動の両方で対抗判定し、勝利すれば対象を『行動不能』。

◎後光

装飾：背後から常に射す暖かな光。通常属性によるダメージを無効化する。

◎神々の外套

装飾：虹色に輝く外套。通常属性による装甲通過ダメージを半減（切り上げ）する。

◎聖骸

装飾：滅んだ古代神のカケラと言われる品。魔族の★と同様の効果を1セッションに一度発動させる。

◎真紅の襟巻き

装飾：不屈の意志を象徴する赤いマフラー。『発情』『魅了』の効果を受けない。

◎守護聖印

装飾：邪悪な魔法への結界効果を持つ聖印。抵抗時のみ魔力+2。

◎守護精霊

配下：周囲を巡り守ってくれる天界の精霊。装備者は装甲+5。

要領のよしあし

人間界監督庁第 218 号監視所 所長ファルミエル

目の前で副所長レインヒルドが張りのある大きな尻を突き出している。いつもきびきびと動く手足も今は震え、凛としていた表情には怯えが張り付いていた。

それはそうだろう、裸で尻を突き出して見せるなど、魔族ならともかく天使のすることではない。

当監視所付の戦乙女として、人間界で多くの実績を立てた彼女だが、所長の私の顔を立てずに少々手柄を立てすぎた。もう少し立場をわきまえていればこうはならなかったろうに。

しかし、これほどの体を持つ彼女が墮天せず、規律正しく天界に奉仕してきてくれたのは、私にとってもまったく僥倖だ。

同じような毎日が続いていた中では、久しぶりに楽しくなりそうだからな。

「壁に手をつけて。声は出さないように」

「は、はい……」

「このまま上に報告されたくないだろう？」

「う……うう」

「泣かないでもらいたいな。こちらが悪いみたいだろう。

罪人は貴女だというのに」

「そうですね、副所長。尊敬してたのに、あんなことしてる人だなんて思いませんでしたよお」

「そ、そんな、わたしじゃない……」

「嘘までつくなんて、どれだけ罪を犯すんですか、副所長〜」

「まったく。罰さえ受ければ見逃してやると言っているのに」

見せしめのために連れてきた一般職員だが……見所のある娘だな。私のしようとしていることを、すでに十分わかっているらしい。今後の働き次第ではレインヒルドの代わりに副所長に据えてもいいかもしれない。

レインヒルドも要領よく、職務などにあままで忠実にならなければ、な。有能な人材だっただけに残念だ。職務でなく上司に仕えておることを忘れおって。

「レインヒルド副所長、長年に渡って私と共にこの監視所のため働いて来てくれた貴女だが。あのような不埒な行為を見過ごすわけにはいかない。快楽などという墮落に溺れることは我々天使にとって恥ずべき行為。だが、幸い我々にはそれを得るべき役職もまた用意されている」

「な……！」

「人間界監督庁第 218 監視所副所長レインヒルド。本日付で貴女を副所長より事務課長へと降格する。また、戦乙女の役を剥奪し、姫巫女として働いてもらう」

「そ、そんな……従天使で十分の仕事……！」

「所長としての私が、キミこそ適任と判断した。現、姫巫女であるアルミナ女史はこの仕事に積極的ではなかったからな。キミならば十分にこの仕事をこなしていけるだろう」

「へ〜、じゃあ副所長、いえ、課長。あたしたち職員のこと、これからもよろしくお願いしますね？」

「そ、そんな……」

呆然としているな、レインヒルド。

私とて、伊達に上の方々の機嫌をとって来たわけじゃない。それなりの人事権は手に入れている。

それにしても有能な割には間が抜けているぞ、レインヒルド。

アルミナを抱いているところを見せてやっただけで、あんな無防備に自慰をするとは。まったく罪深いことだ。あいつの部屋に入り込む用意までしておいたのにな。

幸いアルミナについては以前から上の方々の要望もあった。適当に理由を付けて本部に栄転させてやるとしよう。まあ、彼女の立場は変わるまいが、な。

「さて、レインヒルド女史、我々を迎える準備をしまえ。新しく姫巫女となった以上、我々との通信のため、ここにいる顔ぶれとだけでも交わっておいてもらわなくては」

「う……うう……」

「えっ？ あたしもしちゃっていいんですか〜？」

「他の職員は休んでいるからな。労働時間を無理に増やすつもりはない。序列からすれば君の番ではないが、非効率もまた望むところではない。私の後になるが、済ませておきたまえ」

「は〜い」

呻き、涙をこぼしながら屈辱にまみれて己の秘所を弄り始めるレインヒルド。

ほどなく粘液音が聞こえ始める。

「ふん、淫乱め。よく今まで墮天することなく天使でいられたものだな。天使としての規律の素晴らしさを理解するまで、レインヒルド女史は懲罰室に入っておいとしよう」

「な……！ ど、どれだけ……！」

「私としても多くの実績ある貴女をそのような目に合わせるのはつらいのだ。貴女のつらさを共有するため、私も明日から毎日貴女を抱くことしよう」

「はい！ あたしたちもなるべく懲罰室へ行って課長のことを抱いてあげようにします！」

「ほう。よく言ったな。では、それまで、彼女が不在の間はお前が事務課長代理として働くようにしてくれ」

まったく。本当に要領のいい娘だな。

「……う……うう……」

「さて、それではそろそろ抱いてやるとしよう」

「元」副所長の体、しばらく味あわせてもらうことしよう。



天界モンスター

天界セクション



■ 天 界 モ ン ス タ ー

天界にも少なからぬモンスターがいる。彼らは天使たちの手駒であり、道具として扱われることがほとんどだ。天界は魔界と異なり、ゴーレムの類が盛んに兵として使われている。また、僅かながら幻獣の類もいる。さらには、特異化されすぎて通常の天使とは全く異なる存在となった天使もいるのだ。

いずれにせよ、天使たちは彼らを道具としか考えない。多くは彼らの保身のための壁、あるいは敵地に特攻させるための槍だ。

天界モンスターの中には墮落し、魔界の一員となる者も多い。

こうした存在は魔族たちに珍重され、奴隷としても高値で取引されている。天界モンスターとの遭遇は危険ではあるが、うまくやれば相当の実入りを期待できる好機でもあるのだ。

GMはこうした点を考慮に入れ、墮落する可能性の高いモンスターを時には敵としてぶつけてやるといだろう。敗北すればPCが消滅する危険もあるが、それだけに勝利した時の喜びは大きいはずだ。墮落させる際にも、普通の敵とは違うものを感じることができるだろう。

また、墮落しない異形型の天界モンスターは、スペクタクルなシナリオを展開するにはうってつけだ。

PCが平穏な生活を得つつあるなら、ドミニオンやメタロンの襲撃は相当にショッキングな出来事となる（はずだ）。

複数体のアポステルをまとった天使も、相当な強敵となるだろう。

いずれにせよ、天界モンスターたちは魔

界のモンスターたちと違って容赦がない。馴れ合いではない、緊張感に満ちた戦いを味わいたいなら活用してみるといい。もっとも、実力を見誤ってPCをあまりにあっさり消滅させてしまわないよう、重々注意して欲しい。★を持っているキャラクターに登場させるようすれば、事故の確率はかなり減ることだろう。





Illustrator : 吉井徹

◆ アポストル (★)

知能：なし
 会話：不可
 攻：5 受：6 HP：10

- <光撃>：攻撃／8ダメージ（光属性）
- <守護者>：1ターンに一度、主が対象となった攻撃を肩代わりし、代わりにダメージを受ける（回避不可）
- <兵器>：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

天使たちが身の周りに神々しい光の球体を浮かべていることがある。それは単なる飾りではない。魔族に対して恐るべき効果を持つ砲台であり、また最高の防具でもある。手のひら大で光り輝くその中には、小さな銀色の天使の姿が見て取れることだろう。

これぞアポストル。兵力不足に陥った天使たちの作り上げた、量産型の世界兵器だ。主である天使の周囲を飛び回り、身を挺してあらゆる攻撃から守る浮遊砲台。一体ならばさしたる障害ではないが、数が集まった際の攻撃力は圧倒的だ。しかも、知能

と呼べるものを持たないがゆえに、魔族特有の誘惑や調教も受けつけない。まさに天使たちが魔界への敵意を具現した存在と言えるだろう。

魔界に任務を持ってやってくる天使たちには、アポストルが取り巻いていることも少なくない。天使を襲おうとするなら、その周囲を飛び回る輝きがないか、よく確認すべきだろう。まともにこれの相手をするのは、まさしく百害あって一利なしなのだから。



Illustrator : jin

◆ セイント (★)

知能：人間並
 会話：可能
 攻：6 受：6 HP：25

- <??>：攻撃／10ダメージ（光属性／攻撃名はほぼ毎回変わる）
- <聖衣>：受けたダメージが通常属性なら6点減少
- <小宇宙>：1セッション中、同じ名前武器・呪文・能力は二度目は無効化
- <墮落>：魔族の奴隷となった際、全ての攻撃はダメージが5上昇し闇属性となる

天使や神の祝福を受けて特殊な訓練を積み、人を越えた力を得た戦士たち。それをセイントと呼ぶ。人間界においては隠者同然の生き方をする彼らだが、人の身で生きながらにして天使や魔族に近い場所へ至ったその力は決して油断してよいものではない。人間ゆえに外見も性別も一定ではないが、多くは十代～二十代の若い男女たちである。天界から授けられた独特の鎧をまとっているため、一度出会えば二度目からの識別は容易となることだろう。

ここに提示した情報は、最も多く見られる彼らのものだが、

より強力なセイントも少数ながら確認されている。ただし、いかに強力な力を持つとも、生きた人間であるセイントは暗黒に墮落してしまうことが少なくない。事実、『暗黒騎士』と呼ばれる魔族の中には、かつてセイントであった者たちが多数いるという。彼らと戦うなら、真正面からぶつかるよりも絡め手を使ってみることをお勧めする。

◆ケルビム(★★)



Illustrator : 吉井徹

知能：人間並
会話：種によっては可
攻：6 受：7 HP：40

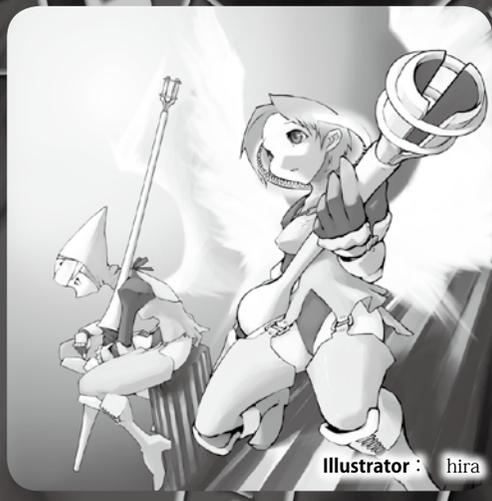
- <牙爪>：攻撃／20ダメージ(通常属性)
- <天使呪文>：攻撃／天使呪文①～⑤のいずれかを使用(絶対隷奴 89 ページ)
- <飛行>：飛行移動、回避判定+2
- <墮落>：魔族の奴隷となった際、ケルビムのデータはヘルハウンドかスフィンクスのものとなる

神獣と呼ばれる有翼獣たちの総称。グリフォン、ペガサス、有翼ライオン、フェニックス、麒麟……こうした数多の神獣たちはいずれも翼ある獣や霊鳥の姿を取る。天使たちの乗騎でもあり、最低でも体長2メートルはある巨獣たちだ。神々しい光をまとって現れるため、魔界のモンスターと間違えることはまずあるまい。

その外見は主である天使や神によって多種多様であるが、能力が異なることはまずない。ケルビムたちはいずれもが猛獣にして呪文の使い手、しかも本能的と言ってよいほどに魔族への

敵意で満ちている。魔界の獣たちと違い、気軽に戦ってよい相手ではない。ただ奴隷になるだけでは終わらず、多くは光の呪文によりとどめを刺され、消滅させられることになるからだ。獣姦を好む魔王の中には、この獣を奴隷にした者もいるらしいが、残念ながら魔に染まったケルビムは魔界にありふれた魔獣と化してしまうのだという。

◆パワー(★★)



Illustrator : hira

知能：魔族並
会話：可
攻：7 受：6 HP：45

- <雷槍>：攻撃／20ダメージ(雷属性)
- <突進>：ターン開始時に宣言、受-1、ダメージ+10の修正を得る(重複不可)
- <飛行>：飛行移動、回避判定+2
- <均衡>：パワーはHPが0となっても『死亡』せず『行動不能』となる
- <天秤>：パワーは魔族の奴隷となっても、解放されれば天界に戻る

かつて遥か古く。最高神と大魔王が手を取り合った時期があった。和解の証として魔界に墮天使が迎えられ、天界には墮落しても天界に帰ることのできる天使が造られた。残念ながら、この和解はとても短かった。それがどんな結末を迎えたかは、各々の想像に任せよう。ただ、この時に造られ者たちは残った。天界でその後、彼らは酷い迫害を受けることとなる。

天秤の天使、パワーと呼ばれる存在。パワーは天界と魔界の間で常に揺れ、たとえ魔界に墮ちようともいずれ天界に戻る。決定的な墮落をしない。それゆえ、潔癖な天使たちに侮蔑を持っ

て見られ、最前線へと配置される。たとえ魔族に墮とされようと帰って来るからだ。パワーが高位の天使となることは決してなく、永遠に一兵卒である。天使の数が減った今、魔族の流儀を覚えたパワーたちが天界で団結しつつあるとも言うが……。

ともあれ、魔族にとってパワーは真に敵対する相手ではない。迫害から解放するためにも、愛を持って迎えてやるべきだろう。



Illustrator: けるべろす

◆ドミノオン(★★)

知能: なし
会話: 不可
攻: 7 受: 6 HP: 40

- <鉄腕>: 攻撃/20ダメージ(通常属性)
- <聖霊砲>: 攻撃/15ダメージ(光属性/全体攻撃)
- <重装甲>: 受けたダメージを全て10減らす
- <兵器>: 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

魔界においてゴーレムは手間と能力の採算が合わず、ペインゴーレム程度しか作られていない。しかし、天使の数不足に悩まされる天界ではれっきとした兵力に数えられている。そして、そんな中で最も安定した力を誇り、数多く配置されているのがこのドミノオンだ。身長3メートルほどの鋼鉄の巨人であり、背に供えられた放熱板が巨大な翼となって広がっている。背や肩に配置された巨砲は、光の爆発を巻き起こし、魔界に住む多くの存在に致命的な一撃を与えてくるのだ。

魅了も陵辱も受け付けないこの鋼鉄の天使は、数多く作られ

天使の駐留地へと投入されている。今では数の少ない天使に代わって、魔族やモンスターと直接戦うのも、彼らの役目だ。分厚い装甲に守られた彼らを倒すことは容易ではない。しかし、腕に覚えがあるなら、放置しておいてはいけない。ドミノオンは魔界の全ての存在にとって等しく脅威であり恐怖だ。倒せば近隣の魔族から謝礼を得ることもできるだろう。



Illustrator: 速水螺旋人

◆ディバインブレード(★★)

知能: 人間並
会話: 可能
攻: 7 受: 7 HP: 30

- <聖剣撃>: 攻撃/12ダメージ(光属性)
- <聖剣化>: 攻撃/ダメージ+8(光属性)、HP+30の片手アイテム『聖剣』に変身する(魔族は装備不可)
- <墮落>: 魔族の奴隷となった際、全ての攻撃はダメージが5上昇し闇属性となる
剣化した際はダメージ+10(闇属性)のアンコモン片手アイテム『墮ちた聖剣』となる

魔界にあって大いなる魔道書が人の姿を取るように。天界の聖剣もまた精霊となり、自ら己を振るい、戦うこともある。冷たく凛々しい女剣士(外見年齢12+2D6歳)の姿となり、己の本体である剣を使いこなすのだ。本性が剣であるがゆえに、彼女たちの体は細身ながらも鍛えられ、美しい曲線を描く。その身にまとうのは剣の装飾と印象を同じくする甲冑である。

ディバインブレードは、天使や勇者に惜しみなく力を貸す。彼女たちは魔を討つための剣であり、その光の剣撃は魔族たち

にとっても軽視できるものではない。しかも、主を得ればその補佐役として十二分の働きを見せるのだ。

幸い、ディバインブレードには天使と同様の自我がある。このため、色事に長けた魔族なら墮落させることは難しくない。墮落した彼女たちは暗黒の剣となり、新たな主の望むままに破壊をふりまくことだろう。

◆エインフェリア (★★★)



Illustrator: エンジェルダスト

知能: 人間並
会話: 可能
攻: 9 受: 8 HP: 60

- <宝具>: 攻撃/15ダメージ (光属性/2回攻撃)
- <宝具開放>: 攻撃/20ダメージ (光属性/全体攻撃)
1セッションに一回だけ使用可
- <霊体>: 受けたダメージが通常・火属性なら無効
- <墮落>: 魔族の奴隷となった際、全ての攻撃はダメージが5上昇し闇属性となる

天界に選ばれた英雄の靈魂。英霊とも呼ばれ、己の世界ではすでに神話や伝説と化した存在だ。それゆえに、その外見や能力はおそろしく美化され、強化されている。英霊などと言われているものの彼らは任意に実体化することもでき、天界から授かった強力な武器である“宝具”を持っている。外見も性別も一様ではないが、単なる人間の勇者でないことは、身にまとう圧倒的な威圧感からわかるはずだ。

たいていは天使、特に戦乙女に付き従って現れるが、時に宿命に帯びて単身で魔界を放浪することもある。並みの魔族やモ

ンスターでは歯の立たない強力な戦力だ。相手どるには上位の天使に対すると同じだけの覚悟が必要となる。

なお、もし幸運にも奴隷とすることができたなら、エインフェリアは強力な部下だ。その忠義は折り紙つきだし、天界に近しいがゆえの高い羞恥心は魔族たちにとってよき玩弄物となるだろう。

◆シャインドラゴン (★★★)



Illustrator: ラヂヲヘッド

知能: 高い
会話: 可能
攻: 8 受: 9 HP: 100

- <神雷>: 攻撃/20ダメージ (光・雷属性/全体攻撃)
- <牙尾>: 攻撃/20ダメージ (通常/2回攻撃)
- <天使呪文>: 攻撃/天使呪文①~⑤のいずれかを使用 (絶対隷奴 89ページ)
- <竜体>: 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)
- <聖竜>: 飛行移動、受けたダメージが雷・光属性だったなら無効化
- <墮落>: 魔族の奴隷となった際、シャインドラゴンはダークドラゴンとなる

光り輝く銀色、もしくは黄金色のドラゴン。全長においては20メートルを超えるものも多いが、ほっそりとした優雅な体を持ち、重量感やパワーを感じさせる存在ではない。翼を持たないものも多く、空中を蛇のようにうねり移動する。

ドラゴンの力は混沌とした自然のエネルギーであるがゆえか、彼らは戦闘力という意味ではダークドラゴンに劣っている。シャインドラゴンたちは天界の隠者であり、理知的で穏やかな生き物だ。天使に無理強いされない限り、魔族ともできる限り戦うまいとする。

もっとも、穏やかな性質が災いしてかシャインドラゴンの数は随分と減っているらしい。彼らは全てが女性の美しい竜人(外見年齢 18+2D6歳)に変身でき、大天使以上の天使の精を受けて子を孕む。しかし天使の数自体が減少し、未だ性交をタブー視する天界では数は減る一方だ。このため、精を得るために強力な勇者に付き従う個体も近年では多いという。魔界でも、ドラゴンに理解ある一部の魔族たちには、彼女たちを魔界に受け入れんとする動きがあるらしい。



Illustrator: 菊地且典

◆ヴァーチャー (★★★)

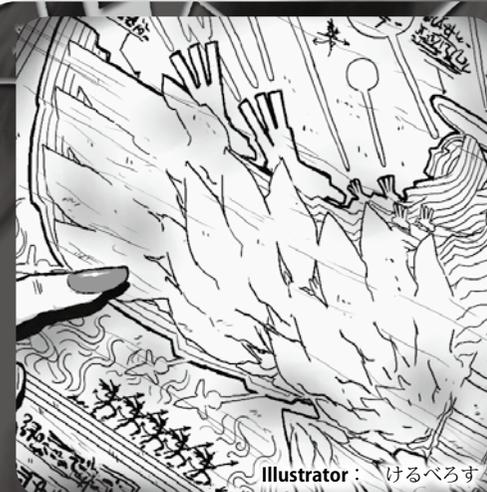
知能：魔族並
会話：不可
攻：9 受：8 HP：40

- <融合受肉>：攻撃／対象が『死亡』か『行動不能』になるまで体を奪い、あらゆるダメージを押し付ける、この間、対象はターン開始時に自尊による対抗判定で勝利しなければ、自らは行動できない
- <聖光弾幕>：攻撃／10ダメージ（光属性／2回攻撃）
- <天使呪文>：攻撃／天使呪文①～⑤のいずれかを使用（絶対隷奴 89 ページ）
- <兵器>：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

神霊とも呼ばれる光り輝く球体。目をつけた対象に融合することで、輝きで相手を包み込み、意のままに戦う強力な戦士へと変身させる。その変身後の姿は個体により異なるが、光の巨人、輝く甲冑の騎士、昆虫を思わせる異形など、多種多様である。ただ、共通していることは、いずれもが魔族にとっておそろべき死神だということだ。

ヴァーチャーの融合を受けたものは強力な天界の力を得るが、同時に多くの自由意志を奪われ、この聖霊の意のままに戦わされる。下級の天使や英雄に融合していることがほとんどだ

が、戦場で宿主を失ったヴァーチャーが魔族の体を奪うことも少なくない。また、一部の誇りなき天使たちはヴァーチャーを魔族に取り付け、臨時の兵力としているという。輝く球体が近づいて来たなら注意せよ！ それは肉体も精神も、全てを奪う恐るべき怪物だ。一度でも憑りつかれば、魔界では考えられなかった地獄を見ることとなる！



Illustrator: けるべろす

◆メタトロン (★★★★)

知能：なし
会話：不可
攻：8 受：9 HP：400

- <神聖爆撃>：攻撃／20ダメージ（光属性／全体攻撃）
- <超天使砲>：攻撃／対象の所有する施設一つを任意に破壊（情報で回避）
- <降下兵>：毎ターン開始時、ドミニオン一体をセッション終了まで召喚支配する
- <退魔結界>：★が4以上なければ、モンスターはメタトロンを攻撃できない
- <飛行>：飛行移動、回避判定+2
- <兵器>：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

最大全長は1キロメートルを超える天界の超巨大浮遊要塞。独立した攻撃意志を持つ巨大なゴーレムでもあり、内部には多数のドミニオンを搭載している。細かい形状は個体により異なるとも言われるが、この光り輝く巨大な飛行物体を他と間違えることはありえない。

天界でも数機しか存在しないとわれ、その姿が魔界で見られたこともまた度度しかない。メタトロンの侵攻は間違いなく天界の大侵略であり、魔界の大事である。周囲を焼き払い、建設物を消滅させ、無数の鋼鉄兵士を送り出し……破壊の限りを

尽くす。まさしく「天災」と呼ぶ他ない。この天界の巨大兵器を打ち倒すには、複数の魔王が手を結び、小魔界一つをあげての戦乱を起こすこととなるだろう。しかも、メタトロンが動いている以上、他の数多の天界兵、天界モンスターも動いているはずだ。

もし万一これに出会い。実力に自信があるのなら立ち向かえ。自信なくば、避難するものたちを誘導せよ。目の前にあるのは、魔界最悪の災いだ。

天使軍兵器開発局総責任者兼開発主任。

プリスティス

無愛想かつ倣岸不遜な天才ドSロリータ。
灰色の脳髄から産まれ出る奇想天外かつ大胆不敵な
発明の数々から、天使としては弱卒ながら現在の
地位に至る。

慢性疲労な為、たいていの場合不機嫌。
だが、一切の妥協なく信念を貫くその姿勢からか
部下の信望は厚い。

ただ、美的感覚がややずれているのと、
関わる兵器の全てに勝手に自爆装置を取り付けてしまう
困った癖がある。

毒舌で人を殺せる。



ぐい



スリッパを愛用。
大事な議会で
御構いナシです。

116mmニールズ

プリ図解。

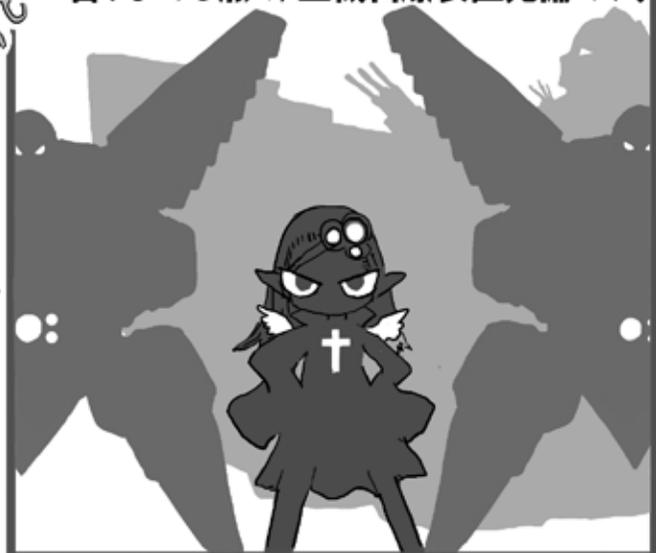
白衣の下はこんな
カンジになってます。

何処からとも無く
無数の工具が
出てくるヒミツ。

羞恥心が無いので
人前で平気で
着替えたりします。

ドミニオン、メタロン等も彼女の作品です。
完全殺戮兵器に美しさを求めるあたり、
なんというか彼女らしさが如実に出てます。

言うまでも無く、全機自爆装置完備です。



疫病界セクシヨシ



絶対隷奴
サブライセンス
永劫楽 姫
Eternal Pleasure

疫病界とは

疫病界セクション

絶対隷奴
永劫快楽
Eternal Pleasure

< 概要 >

さて、絶対隷奴 (P108) でも一応の説明はしたのだが、もう少し詳しい説明をここではしておこう。

とりあえず、ここに書くようなことは前回、ルールブックで行っている。そちらを参照して欲しい。

ただ、一つだけ改めて言うておくことがある。疫病界。

疫病とは、かつて大魔王ベルゼビュートが天界との駆け引きに作り出した対人間の戦略につけられた名だが、まったく別の意味がある。それは感染と侵食と膨張。

物理的に精神的に。

そして負の意識が形を成した魔族であるがゆえに、精神的な疫病はなお大きく作用するのだ。疫病界ではさまざまな思想がぶつかりあっている。個人の欲望ではなく、思想や価値観が覇を競い合っているのだ。その様子は余りに「人間的」であり、他の魔界から来た者には酷く奇異なものと映るだろう。

どの世界にも、心を病んだ者はいる。

魔界が最後に導き出した、真の意味での疫病が、この世界から他へと広められていくのだ。

< 地理形態 >

疫病の力を強めるべく、沼地が多い。並の人間なら腐れ死ぬほどの瘴気が立ち昇り、冒険者や英雄でなければ疫病界で生きるのは難しいだろう。

その一方で荒野もまた多い。かつての最終戦争において、天使たちから受けた徹底的な攻撃の痕は今も残っている。クレーター状に抉れた大地や、崩壊し廃墟となった魔都、通路が崩れ部屋が孤立化した地下迷宮。そうした破壊の痕はまざまざと残っているのだ。

中でも特に、疫病界の中心部にある魔都パンデモニウム跡は現在、天使軍の駐屯地となっている。魔族の天敵たる天使らがひしめくそこは、

多くの天界兵器・天界モンスターが設置されており、全魔界中でも最も危険な場所の一つと言えるだろう。

その一方で魔族同士の戦争も多く起こっており、まさに動乱の地と呼ぶにふさわしい。疫病界を旅するならば、瘴気沸き立つ沼と、モンスターの骸が積まれた戦場跡に出会うことは避けられないだろう。

もともと、これといった特産があるでもなく、危険の多いこの魔界へと外部から訪れるのは余程野心的な魔族だけだろうが……。

< 文化形態 >

中世ヨーロッパを思わせる典型的なファンタジー世界だ。

さて特異な点はないが、最終戦争や天使の駐屯の影響が強く、軍事面を強化する傾向がある。それも個人戦力としてのものよりも、集団戦闘を行うための、多数の兵力を伴ったものだ。そのため、疫病界の魔族は階級の高低に関係なく、大半が戦馴れしている。自らが戦う手段を持たずとも、戦乱に巻き込まれた際の身の処し方はわきまえているのだ。

疫病界が華々しさに欠ける、質実剛健な文化を持つに至った理由もそのあたりにあるのだろう。それだけに芸能や芸術などの文化水準は高くない。色事についてもドライな魔族が多く、回復や支配のための手段と割り切っている者が多くを占めているようだ。このため、かつてからその調教や奉仕はどこか事務的なものとなりがちである。

そうした中、現在においてこの魔界を支配する魔界王アーバインを中心に広まった思想が「無淫論」である。

その言葉通り、無淫論者らは色事一切を否定し、そうした行為を自らが行わないことはもちろん、他者の行為をも取り締まろうとする。当然ながら多くの魔族やモンスターらがこうした風潮に反抗しているが、魔界王その人の意志を翻すことは困難な状況だ。

無淫論が広まった背景には、疫病界独特の冷めた快楽が影響していることは間違いない。アーバインに従い無淫論の旗を掲げる魔族の多くは調教や自尊に劣る、戦闘能力を持ちつつも奴隷の地位に貶められて来た魔族たちだ。アーバイン軍は多数の武闘派魔族を味方につけ、誘惑と調教による支配を打ち滅ぼそうと目論んでいる。これは他の小魔界にとっても危険な思想だが、未だ外部からアーバインを誅せんとする動きはない。

その一方で、かつての大魔王であるベルゼビウトを崇拜し、天使軍に囚われた彼を解放せんとする者も多い。

彼ら懐古主義者たちは、魔界が一つであった頃を理想とし、天使らを敵視してはことあるごとに衝突を繰り返している。

懐古主義者の最大組織は大魔王の近衛騎士団を前身とする「蠅騎士団」だ。最終戦争を生き延びた魔族の多くが所属しており、その総組織力は並の魔王領主の力を遥かに上回るものだ。彼らの行う天使らへのゲリラ活動は、不安定な疫病界においてまさしく導火線となり得ることだろう。

もちろん、無淫論の異端や懐古主義のゲリラ以外に、比較的正常な魔族も数多く存在する。

ただ、これらの思想が疫病界独自のものであり、他の魔界ではまず見かけられないものであることは確かだろう。

< 社会形態 >

最後の大魔王を象徴とするだけに、平均的な魔界……あるいは魔将や魔王ごとになりに差のある世界とも言える。

多くの魔将・魔王らは封権領主としてそれぞれが自らの裁量で支配を行っており、魔界王と言えども大規模な領地を持つ領主の一人にすぎない。現地点においていくつかの派閥がすでに存在し、争っていることから分かるとおり、疫病界の社会は一枚岩ではない。単なる領地の奪い合いのみならず、思想的な理由でも衝突が少なからず起こっているのだ。

このため、領主にあらざる下級の魔族たちは流動的に常に旅をして生活しており、一つ所に定住することをまずしない。戦乱に巻き込まれない魔都などないし、無差別な思想犯はいつやってくるもおかしくない。戦争が起これば領主と縁のない者は、あっさり住居を捨てて逃げ出すことだろう。

そのため、建築物の多くが破壊に耐えること、

そして破壊から簡単に再建できることを旨として建造されているのだ。

目下、疫病界は大きく分けて四つの勢力がある。

アーバイン率いる無淫論者、ラーネス率いる快楽主義者、蠅騎士団を中心とした懐古主義者……そして天使軍である。

アーバイン軍は現地点での最大勢力であり、ラーネスらとは激しく対立している。ラーネス本人が戦争を起こすことはまずないが、代理人たる魔王や魔将の軍勢がアーバイン軍とぶつかることは少なくない。士気と統率においてアーバイン軍は明らかに優位。ラーネスを盟主とする快楽主義者らは、各自の思惑で勝手な行動を取りがちであり、勝てる見込みは少ない。

天使軍はこうした魔族の紛争をほとんど静観しており、時折現れるゲリラ攻撃にのみ反応を見せている。

もっとも、アーバインが天使と密約を結んでいるという風評もあり、蠅騎士団がアーバイン軍への敵意を見せつつあるとも言う。また、ラーネスによる水面下の工作がアーバインの足元を切り崩しているという噂も。

しかし、それでも未だ疫病界の支配者はアーバインであり、その優位は明かだ。彼の唱える無淫論が疫病界を完全に席卷したならば……疫病界はまさしく魔界そのものに対する病巣、許されざる考えに染まった天使への裏切り者の土地と化すだろう。

< 気質 >

快楽を愛する魔族たちが数多く住む一方で、権力や軍事力を何よりも優先する者たちがいる。疫病界はよくも悪くもさまざまな思想を持った者たちの住む魔界と言える。

ただ、他の魔界にはないものが一つある。

疫病界の魔族には、天使を始めとした脅威が多いためか、他の魔界にはない緊張感があるのだ。それゆえに魔族としては珍しく、彼らは生きることにある程度「必死」になる。退屈を紛らわせるための競争ではない、生きるための競争をするのだ。こうした在り方は、他のどの魔界よりも急速な成長を魔族たちに与える。

疫病界の魔族たちは意志さえあれば、驚くほど短い期間で魔王の座へも登りつめるのだ。

もっとも戦乱渦巻くこの世界を生き抜くことは生半可ではない。派閥を見極め、同盟しては裏切られ、侵略から落ち延びては再興する。そんな日々を繰り返した。たとえ快楽を好む魔王であろうとも、現在の疫病界において退廃の日々を過ごすことは難しい。無淫論の侵略者である



アーバインからの攻撃は避けえないからだ。

よって、疫病界の住人たちは厭世的な下位魔族と、野心の塊の如き高位魔族にはっきりと分かれる。野心さえあれば下位魔族は簡単に高位魔族へと食い込んでいくからだ。少なくともこの乱世が続く限り。

< モンスターの立場 >

最後の大魔王の力を引き継ぐ疫病界には、多種多様なモンスターが息している。モンスターたちは魔将や魔王にとって欠くべからざる手駒であり、たとえ戦争ごとに多数の屍を積み上げようとも、無数のモンスターが瘴気の中から生まれている。よって、辺境の土地には無数のモンスターがはびこっており、戦争や天使による殲滅をいくら受けようともその数が減る様子はない。

特別高い地位を得ているわけでも、被差別的な立場に甘んじるわけでもなく、実力本位の社会に組み込まれていると言えるだろう。

敢えて例外を言うならば、無淫論者らはソウルイーターやリッチを好んで雇い入れる。また、彼ら自身も実力を追い求めるアーバインの軍へと自主的に参加しているようだ。中でもリッチは、知識や野心を求めて多くがやって来ている。魔術と知識を全てを捧げた彼らは、色事を無視するアーバイン軍とは殊更に波長が合うらしい。多数のリッチがアーバインの軍勢に参謀として参加しているようだ。

< 人間の立場 >

先にも述べたが、人間が疫病界で生きるのは他の魔界以上に困難だ。

濃い瘴気と蔓延する疫病の中を、人間は生きていけない。人並はずれた冒険者や英雄だけが、この世界にすることが許される。とはいえ、ここは激戦の地。わずかな不注意で戦乱に巻き込まれ、人間如きの肉体はズタズタに引き裂かれてしまうだろう。

好き好んで疫病界へと来る人間はいない。

いるとすればそれは天界に帰依し、すでに人間であることをやめた人間か。さもなくばすでに魔族と呼ぶべき人間だろう。

いずれにせよ、疫病界において人間が強い立場を得ることはない。魔界たちが気が留めることすらあるまい。

ここは神と魔の争う地。人の居場所など始めからないのだ。

< 天使の立場 >

駐屯する天使軍の存在もあって、疫病界における天使たちは一大勢力だ。

蠅騎士団のように、ゲリラ的活動によって天使を害する集団は少なくないが、正面から彼らとことを構える魔族は皆無である。

それほどに頭数を揃えた天使たちは危険であり、魔王の軍勢であっても相打ちの覚悟なしには歯向かえない。

天使たちは、封印された大魔王ベルゼビュートの監視に当たっているが、時としてあまりに目立ちすぎた魔族を……気まぐれとっていいほど勝手に、討伐に出ることがある。領土を急激に拡大しすぎた魔王、兵を増やしすぎた魔王、重要天使を墮落させた魔族、危険な呪文を手に入れた魔族らは、こうした討伐の対象となりえるだろう。

しかし、そうした天使たちの行動方針にも関わらず。

アーバインが天使の討伐を受けたことはない。

潜伏しつつ行動するラーネスや蠅騎士団はともかく、表立って行動し暴虐の限りを尽くすアーバインへ、天使たちは何ら攻撃の姿勢を見せてはいないのだ。ラーネスはこの事実を天使とアーバイン密約の証と報じ、各地へプロバガンダとして広めている。



疫病界アーキ

▼ 蠅騎士 / Flight Knight

Illustrator: いけ

HP : 25	MP : 30	PP : 30
装甲 : 10	ダメージ : 22	
戦闘 : 7	調教 : 4	体力 : 5
運動 : 7 (+1)	奉仕 : 6	魔力 : 6
情報 : 7	誘惑 : 6	自尊 : 6



- 特性:** 戦闘形態 (外骨格)、闇の翼 (蠅)、使い魔 (蠅の群れ)
- 装備:** 強化装甲 (衣装 / 装甲 + 10)、魔奴隷 (配下)
- 所持金:** 3 ソウル
- アイテム:** 暗黒の大剣 (両手 / 闇ダメージ + 15)
闇の小盾 (装飾 / 回避 + 1)
闇のまとい (装飾 / 闇ダメージ無効化)
- 呪文:** ディスベル (MP8 / 対象にかかった魔法とステータス異常を解除)
ナイトウィング (MP10 / 1 時間、対象に飛行移動と運動 + 2)

虜囚となった“最後の大魔王”ベルゼビュートを今も敬愛する魔界の騎士たち。一様に蠅を象った甲冑をまとい、蠅の翼を備える。使い魔としても無数の蠅を支配しており、戦いと叡智に長けた魔族のエリートたちだ。物腰も礼儀正しく、傲慢な態度を見せることもない。彼らの中には最終戦争を実際に体験した者も多数おり、疫病界では無視できない勢力となっている。蠅騎士たちは反天使を掲げ、天使軍相手にゲリラ活動を繰り返す。彼らは、ベルゼビュートが魔界を元に戻してくれるという信仰にとりつかれているのだ。もっとも、過度に天使を刺激する蠅騎士は、他の魔王や魔将から快く思われていない。

ルール&データ

疫病界セクション

絶対神話
永劫快楽
Eternal Pleasure

< 疫病界のルール & データ >

疫病界は緊張状態ではあるものの、クセの少ない魔界である。

よって、通常生きていく上での特殊なルールというものはない。

ただし、魔将となり魔王となって行くな、NPCや主義主張が細かく設定されているだけに、身動きのとりづらい事態も起こることだろう。よってここでは世界と深く関わる追加上級ルールを記載しておく。

< 連 盟 >

ある程度の地位を得た魔族なら、小魔界内の政治的・軍事的な派閥に加わる。それ自体は疫病界に限った話でもない。

ただ、存在危機が身近な疫病界では、どの派閥に加わり、いかにして強大な勢力を持つ魔王と渡り合うかは非常に重要な事項である。天使やアーバイン軍に敗北すれば、消滅の危険さえある。かと言って、これらの勢力にむやみに迎合することは自らの娯楽や野心を失うことに等しい。

そうした複雑な情勢下ゆえ、疫病界における高位魔族は連盟と呼ばれる思想的派閥に加わることで、ある種の特典と義務を得ることができる。

もちろん、独立した勢力として自身のやり方を貫いてもかまわない。同じように独立した領主同士で友誼を結び、独立した連盟となって乱世に名乗りを上げるのもいだろう。ただし、独立の連盟は相応の力量を持たない限り、各連盟によって領地・戦力を削られてしまうかもしれない。また、連盟に属さず中立を保とうとすれば、彼らに翻弄されることとなるだろう。

もっとも、連盟に加わる意味を持つのは魔将以上の魔族たちである。スタート時の魔人や上級魔人にとって、こうした政治的舞台は無意味なものだ。野心あるならば、まずは成り上がり、彼らと同じステージに立ちたまえ。

疫病界の中では大小の連盟が常に、生まれては消えている。

連盟には代表者がおり、その魔都や領地が本拠となる。

本拠は連盟加入者たちの重要な会議や交渉が行われる場所だ。自然と連盟加入者の分布も本拠から放射状となりがちであり、そういった意味では本拠の地理的位置や施設は無視できない要素となるだろう。

また、連盟は基本的に思想集団である。打算で参加している者も数多いだろうが、それでも熱心に連盟の方針を推し進める者は少なくない。中でも「構成」とされる中に書かれた魔族やモンスターはほぼ例外なく連盟の思想に染まり、方針を推し進めようとするだろう。

そして連盟に属したものは恩恵として、そこにふさわしい特典と制限を受けるのだ。

さて、ここでは現地点で最も安定しているいくつかの列強連盟と、そこに所属することで得られるもの、課されるものを紹介しておこう。



◎ アーバイン軍

代表：“侵略者”アーバイン

本拠：漆黒の城砦ダスクハイム

方針：無淫論による魔界浄化

構成：暗黒騎士、魔道士、巨鬼、ソウルイーター、リッチ

特典：常に自尊+3の特典を受ける。この効果は、連盟から抜けるまで外されることのないアイテムとして扱う。

領地を持っているなら、魔道砲台と城砦（絶対隷奴 P123）を半分のソウルで設置できる。

制限：誘惑・陵辱・奉仕の禁止。『発情』による事故は許可。

あるいは無淫論者連盟とも。大魔王リリスが確立した色事による支配の構図を破壊せんとする連盟であり、全魔界においても最も偏った集団の一つと言える。彼らは誘惑も陵辱も奉仕もしないし、倒した魔族を調教することもない。他がそれをするこすら認めない。『発情』による事故はかろうじて許されるようだが、それとて著しく名誉を損なう。彼らにとって性とは忌むべきものなのだ。

こうした禁欲を掲げる彼らが、代わりに掲げるものが「暴力」である。戦いの強さ、魔術の強さだけがアーバイン軍で評価される。上下関係を築くのもそうした「暴力」であり、快楽による成長を行わない彼らは始終訓練として互いに戦い、試合い、競い合う。魔王王その人を中核とし、さらに常日頃から戦闘の中で生きているアーバイン軍は疫病界で最大の武装連盟である。しかも、捕虜に対しては暴力や拷問による尋問と従順化が行われており、快楽に満ちた馴れ合いなどありえない。苦痛と恐怖だけが待っているのだ。

余談であるが、幹部を仲介者としての「婚姻」を行った関係なら、アーバイン軍の者でも、一応の性行為が認められている。だが、それも他の魔族らのような享乐的な行為ではない。愛情表現や子を為すためという位置づけであり、一夫一妻制の上に姦通などは論外である。離縁さえも仲介者の承諾なしにはできないほどなのだ。

GMへの注意：基本的にアーバイン軍はNPC用の連盟だ。どの連盟よりも大きな特典を得るが、どこよりも強い制限がある。その制限は絶対隷奴の方向性を揺るがすものであり、PCが持つべきではないのだ。さらに、この連盟は強大だが狭量で、制限を破った者を許さない。もしも連盟に属しつつ隠れて淫行に耽る者などがいれば、消滅させられることは避けられまい。とは言うものの、始めからGMとの間で敗北することを前提としたセッションをするならば、態度の硬いこの連盟の魔族は楽しめるかもしれない。

◎ 耽溺者同盟

代表：“耽溺者”ラーネス

本拠：快楽の都マチュアライト

方針：快楽主義社会の維持

構成：淫魔、水妖蛇、粘液母体、マイコニド、プリズンケージ

特典：8DP支払うことで、51～66番内のコモニアアイテム・呪文ならば任意に手に入れることができる。

領地を持っているなら、魔娼館と快楽殿（絶対隷奴 P122～123）を半分のソウルで設置できる。

制限：敵を『死亡』にした際にはDPを獲得できない。

性による快楽を求める淫らな魔族たちの連盟。かつては享乐的な領主たちによる乱交や奴隷交換の場にすぎなかったが、今ではアーバイン軍に対する最大の反対勢力となっている。もちろん、快楽を得ることこそが本来の在り方には違いない。しかし、アーバイン軍による極端な風紀粛清が数多くの難民や没落領主を生み、次々とこの連盟への加盟者を増やすこととなってしまった。この動きは遊び人同然だった魔族にも由々しき問題となり、今では代表たる“耽溺者”ラーネスら上層部も馴れない政治工作に疫病界を奔走している。

耽溺者同盟は直接の戦争行為を行っていない。主に資産や人材を派遣し、禁書保護委員会（後述）のような他連盟を支援する形でアーバイン軍に相対している。このために耽溺者同盟の加盟人口は常に変動しており、幹部級の者が他連盟へと独立したり、一時的に戦力として貸し出されたりすることも少なくない。同時に、アーバイン軍内へも勧誘活動として誘惑と調教を影から行っており、時には構成員を拉致同然の手段で渡ってきては快楽漬けにしてしまうこともあるという。

いずれにせよ、彼らの望みはアーバインが現れる以前、快楽と退廃に耽ることのできた時代を取り戻すことである。色事を好む魔族ならば話だけでもしてみても損はないだろう。

GMへの注意：特に思うところはないが、多数派に属したいというなら、耽溺者同盟はうってつけの連盟である。ここでは人員の異動は脱退も含めて日常茶飯事であり、課せられる義務もさほどつらいものではない。たとえ危険を伴う依頼をされたとしても、その多くには快楽の報酬があるはずだ。ただ、実戦派であることはあまり売りにしない方がいい。禁書保護委員会のような前線にある下部組織へと漏れなく異動させられるかもしれない。



◎ 地母神の系譜

代表：“地母神”サリーナ

本拠：ホテル・キャリフォルニア

方針：多産と家族愛

構成：黒山羊、魔獣、ブラウニー、ハービー

特典：セッション中に心通わせた相手と幸せに子を作り、産むことができたなら、10DPを獲得してよい。

制限：『妊娠』の途中でない限り、陵辱でない性交を行ったなら、必ず『妊娠』する。

“地母神”サリーナは積極的に人間界へと赴き、数多の神々や魔族と愛ある契りを結び、その子を産んできた。彼女は広く愛し慈しむことによって、モンスターから天使まで多くの系譜を得ている。今では彼女には多数の子がおり、子供との間に作った子さえも数え切れないほどだ。子供同士が作った子、子供が外で作った子に至っては彼女自身さえ把握できない。

この巨大な家族、彼女の賛同者とその子たちは複雑かつ巨大な系図を今も描き続けている。疫病界の勢力争いに積極的に関わることこそないが、どの勢力にとっても無視できない集団だ。サリーナの領地を出奔した子供も多いが、彼らも権力とは別個の、純粋な血縁と愛情による絆をつなぎ続けている。あらゆる確執を超えて多くの勢力の中に子供たちは食い込んでおり、そうした縁故の輪を断ち切ることはどの勢力にも不可能なのだ。

こうした背景によって、地母神の系譜は中立の立場を手に入れ、独立した勢力を保っている。特にサリーナの支配する領地は、動乱の絶えない疫病界にあって唯一とも言える平穏の地だろう。それだけに、野心に疲れた魔族らの休息場や、傷ついた者の駆け込み寺の役割を果たすことも多い。そうしてまた子が作られ、地母神の系譜はさらに大きくなっていくのだ。

GMへの注意：この連盟は系統だった組織ではなく、上下関係にあたるものもほとんどない。資本の共有化なども行っておらず、最も純粋な思想団体とも言える。よって、他の多くの列強連盟と異なり、自由に連盟を抜けてかまわない。とは言うものの、ロールプレイを無視し、その場の有利不利だけで入ったり抜けたりすることは感心できない。地母神の系譜がおおらかな組織であることを説いた上で、有利不利の足がかりとすべきでないことを強調しておこう。

◎ 禁書保護委員会

代表：“破戒神”グレーシア

本拠：病的図書館

方針：禁書の蒐集と保護

構成：魔界司書、グリモワール、スフィンクス

特典：常に情報+1の特典を受ける。この効果は、連盟から抜けるまで外されることのないアイテムとして扱う。

領地を持っているなら、図書館（絶対隷奴P122）を半分のソウルで設置できる。

制限：ほとんどの装備を書物の外見で持つため、HPが0になった際に衣装以外の全ての装備が失われてしまう。失われた装備はセッション終了時、元に戻る。

禁書保護委員会は、耽溺者同盟の下部連盟である。アーバインによる淫書・娯楽書への焚書活動に反抗して結ばれた連盟であり、アーバイン軍と激しく交戦中の“破戒神”グレーシアを中心にまとめられた新進の連盟だ。

戦況が比較的穏やかな際には、連盟の加盟者たちが外部へと書物の蒐集に向かう。彼らは快楽と引き換えにアーバイン軍が唱える「禁書」を蒐集しており、本拠である病的図書館内に保存しているのだ。こうした書物の蒐集と保護が加盟者の役目である。

ただし、ここで注意が必要だ。病的図書館は戦争中であり、書物の保護とは病的図書館の防衛そのものも含むのである。よって、実際にはこの連盟は反アーバイン同盟とも呼ぶべきものだ。耽溺者同盟が地下活動をする一方で、禁書保護委員会こそがアーバイン軍と正面から戦っているというわけだ。このため、実際には書物に関心のない魔族であっても、実戦向けの者多数が耽溺者同盟から配置されている。名前や方針から間違われがちなインテリ集団ではなく、実戦集団としての側面もあることを肝に命じておくべきだろう。

また、実戦に常にさらされていることから、最前線である病的図書館では怪我人への奉仕やねぎらいの淫宴が日夜行われている。利那の快楽を求め、この戦争へと身を投じる魔族も少なくないと言う。

GMへの注意：アイテムの蒐集を目的としているがゆえに、最もシナリオに活用しやすい。組織としての色が濃いものの、加盟と脱退についても寛容である。ただしアーバイン軍とは最も明確に対立している勢力であり、それゆえ彼らとの接近は敵対行動以外許されない。脱会者がアーバイン軍へ加盟したなら、裏切りとされ目の仇とされるだろう。さらに、戦況次第では戦争の最前線に向かわなくてはならないこともある。制限こそ軽い、課せられる使命は重いのだ。

◎ 蠅 騎 士 団

代表: “蠅騎士団長” デジーズ
本拠: なし
方針: 大魔王の解放
構成: 蠅騎士、疫病の使徒
特典: 天使に対して行う能動・受動のあらゆる判定の成功値を1上昇させてよい。
制限: 常に疫病を振りまいているため、人間を奴隷にできない(死なせてしまうのだ)。

“最後の大魔王”ベルゼビュートその人の近衛騎士団を前進とする、疫病界では最も歴史ある連盟だ。古くから生きる魔族の多くが所属しており、稀少なアイテムや呪文も多数抱えている。アーバイン軍の台頭までは、疫病界を事実上支配していた集団だ。

彼らが求めることは“最後の大魔王”ベルゼビュートの解放。そしてそのために天使軍を打破し、魔界から退けること。解放された大魔王が混迷する魔界を一つにし、蠅騎士団メンバーに高い地位を与えてくれるという信仰にも等しい想い。大魔王崇拜に支えられた蠅騎士団は、かくして天使ら相手に狂信的とも言えるゲリラ戦を繰り返している。魔族でありながら消滅を恐れぬ者を多数抱えていることでも有名で、今まで失われたメンバーの中には、天使たちに玉砕攻撃を仕掛け、散った者も数多いという。こうした在り方は天使や他の魔族たちを恐れさせており、アーバイン軍ですら未だこの連盟への手出しは控えているほどだ。

その名の通り「騎士団」である彼らは、軍事的規律を重視する。その上下関係は厳しく、上からの命令に歯向かうことは許されない。内部腐敗は少ない連盟だが、それゆえに大義名分さえあればどんな過激な活動も躊躇しないのだ。色事については回復と支配の道具として冷淡に扱っており、ある意味では彼らの広めたその風潮こそがアーバイン軍を生み出したとも言えるだろう。

GMへの注意: アーバイン軍と同様、蠅騎士団の加盟と脱退には大きな覚悟が必要である。天使への強い憎しみや、大魔王への深い信仰がなければ入るべきではない。加盟すれば上層部の決定に反論することは許されない。連盟を抜ける者は自動的に処罰の対象となる上、見せしめとして過度の陵辱や虐待を受けることになる。高い士気と意欲、それに歴史を持った連盟だが、それだけに馴染めない者にはつらい場所となる。

◎ 影 の 手

代表: 不明
本拠: なし
方針: 乱世状態の持続
構成: 人形師、ケットシー、シャドウストーカー
特典: アンコモン呪文「エンバシー」「リムーブカース」(絶対隷奴P92)が与えられる。この呪文は持ち主が奴隷になったとしても、影の手に属する限りは失われない。他の連盟に同時に加盟してもよい。
制限: セッション終了ごとに、6ソウルを影の手に支払う。

疫病界の戦乱を影からコントロールすべく暗躍する連盟……否、ネットワークと呼ぶべきか。その存在自体が単なる噂に過ぎず、実在について確証を持つのは加盟者と一部の魔族たちだけだという。そう、この盟約は加盟者が誰であるのかも知られていない。当然、代表や本拠についても不明。「影の手」という名前さえもが、噂の中で囁かれているだけなのだ。しかし、売剣や軍師、武器商人、兵器開発者、諜報員として名を為した者らは大半がこの連盟に属しているのだと、まことしやかに語られている。

彼らは確かに実在する。彼らの目が届かぬところはなく、彼らの手はどこまでも長い。いくつもの虚言と工作を積み重ね、そこかしこで戦いの火種を作る。そしてそこで利益を得る者たちこそが、影の手に属するのだ。

影の手は多くの「実績」を自称する。彼らは魔界の歴史における主だった争い全てを自らの手引きによるものとし、また現在の魔界の現状を作ったのも自らの工作と称するのだ。もちろん、彼らの暗躍もある程度、功を為しているだろう。しかし、この風評による陰謀論的疑心暗鬼は、影の手を実際以上に恐るべき連盟に見せる。加盟者は自らを誇り、同時に謎に満ちた上層部を恐れる。まして世間に至っては、伝説の如き「影の手」へと恐怖を抱くばかりだ。

GMへの注意: 多くが謎に包まれた連盟であり、所屬して陰謀を弄んだり、脱退せんともかくことはスリルに満ちた楽しみを与えてくれる。影の手を使ったキャンペーンなどをするのなら、代表の正体についてはそれぞれのGMが考えて欲しい。すでに公式NPCとして紹介された者たちの中から選んでもいいし、他の連盟の代表が兼任していることもありえる。エージェントとしての加盟者が他に必要になったなら、“妖艶なる参謀”クラウドイアや“偽りの天使”ジリエルなどが適任だ。



疫病界NPC



疫病界の顔役

では、最後に疫病界においてPCとつながりを持ちえる魔族たちについて紹介しておこう。

彼らの中には、『絶対隷奴』においてすでに紹介された者もいるが、その後より強大な存在と化したり、新しい方針によって動いている。あの子の疫病界の動乱模様について、よく認

識してほしい。

また、アーバインという魔界王については別項で詳しく述べられるため、ここには挙げられていない。



Illustrator: 速水螺旋人

“耽溺者”ラーネス

階級：魔王（★★★★★）

領地：快樂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：9	奉仕：13	魔力：10
情報：11	誘惑：14	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も最近持っている）

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も最近習得している）

「やれやれ、こんなつもりじゃなかったんだが……」

立場上、反アーバインの旗頭になってしまった疫病界で最も淫らな魔王。誰よりも快樂を愛し、そのためには自ら奴隷の立場となることも厭わない……のだったが、最近では外交や政治工作、経済援助、その他諸々の策略のために各地を転転としている。肌の露な衣装を着ることもすっかり減り、最近ではスーツや儀礼的なローブに身を包んでいることが多い。型破りだった言動もすっかり常識人のものとなり、付き合いある魔族たちは戸惑うことも多いようだ。

リーダーとしてかなりの有能ぶりを見せており、着々とアーバインの勢力を削いでいる。反アーバインの旗を高々と掲げるなら、彼女からの影からの支援を期待することもできるだろう。

もっとも、こうした日々のためにラーネスは気苦労ばかりで、快樂にふける暇もない。欲求不満気味の彼女が居城に帰れば、激しい淫宴が催されているが……今の彼女が真に必要なのは、政治を補佐できる有能な副官だろう。



Illustrator : jin

“破戒神” グレーシア

階級：魔王（★★★★★）

領地：病的図書館

性別：両性具有 外見年齢：20

戦闘：6 調教：10 体力：6

運動：6 奉仕：10 魔力：10

情報：10 誘惑：8 自尊：6

魔族特性：メガネ、悪魔の尾、豊穡の乳房、名器、使い魔（妖精）

魔王特性：淫夢使い、大魔道

アイテム：レア×2、アンコモン×3、コモン×4（ただし書物型アイテムなら、どれでも所有する可能性あり）

呪文：レア×2、アンコモン×3、コモン×4

「どうぞシアで気持ちよくなってくださいねえ♪」

倫理や既成、戒律を壊し、全てを快樂地獄へ導かんとする新興魔王。悦楽の知識と色欲の叡智を護り育てんとする賢者であり、自ら貪欲に快樂を求める淫婦でもある。普段は領地でもある病的図書館の一室で司書として働き、他の司書や客への奉仕に耽っているため、訪ねればその奉仕を誰もが味わうことができるだろう。淫猥な司書服で身を飾り、眼鏡の下で瞳を快樂に蕩かせ、のんびりとした口調で話す彼女は、いかにも籠絡しやすい存在に見えるかもしれない。だが、彼女こそ疫病界でも屈指の情報力の持ち主。戦乱の最前線にある魔王なのだ。

敵対した者に対して、彼女は恐るべき陵辱者となる。そんな彼女がアーバイン勢に対して抱く敵意は強く、表立った戦争をすでに何度も繰り返している。特に官能図書焚書に端を発した「発禁戦役」での勝利は記憶に新しい。数多の対立と戦乱を経て、なお彼女が領地を守り通していることこそ、その実力を裏付けているのだ。

アーバインと敵対したなら彼女を頼るといいだろう。最高の快樂と共に、領地へと迎え入れられるはずだ。



Illustrator : 紅の流れ弾

“影の女王” アラストル

階級：魔人／魔王（★／★★★★★）

領地：影の都サンベイル

性別：女性 外見年齢：16

戦闘：10 調教：6 体力：8

運動：12 奉仕：6 魔力：10

情報：10 誘惑：6 自尊：12

魔族特性：影化、使い魔（カラス）、獣化（カラス）、闇の翼（カラス）、闇のオーラ

魔王特性：影使い、劍聖

アイテム：アンコモン×5（『階級制御器』を必ず所有）、コモン×4

呪文：アンコモン×2、コモン×3

「……………死ね」

アーバイン軍、六王の一人。疫病界でも屈指の暗殺者にして諜報員。魔人に見せかけて敵陣奥深くに入り込み、奇襲での要人暗殺を得意とする。その功績は目覚しく、アーバイン軍の領地拡大の最大の貢献者と言っても過言ではない。まさにアーバインの「懐刀」と呼ぶにふさわしい存在だ。

しかし、アラストル自身は無淫論者ではない。アーバインの思想に殊更同調しているわけでもないのだ。にも関わらず、彼女がアーバインの下にいるのは、その主義からの動きに過ぎな

い。彼女は能力に反し、騎士道精神の持ち主である。よって、戦いの結果を潔く受け入れる。かつて彼女はアーバインに敗北した。敗北したがゆえの服従なのだ。

もし、誰かがアラストルを返り討ちにすることに成功すれば……彼女はその者の配下となるだろう。それを知ってか、アーバインも彼女を格下の制圧にしに使わない。だが、もしかすると……。



Illustrator: ラヂヲヘッド

“魔道の王” ししむ

階級：魔王(★★★★★)
 領地：魔道都市コロソゾン
 性別：男性 外見年齢：10

戦闘：6	調教：6	体力：6
運動：8	奉仕：8	魔力：13
情報：9	誘惑：7	自尊：6

魔族特性：鋭敏感覚、名器、子供、瘦身

魔王特性：秘神、大魔道

アイテム：レア×1、アンコモン×3、コモン×3

呪文：レア×3 (『メテオストライク』を必ず所有)、アンコモン×3、コモン×6

「なっ、何もかも消えてしまえっ！」

アーバイン軍、六王の一人。疫病界屈指の大魔道師。破壊に関する呪文を得意とし、その超絶的とも言える破壊力はアーバイン軍の主砲と言える。反抗する都市に対して大規模破壊呪文を放ち、施設ごと破壊してしまうことさえあるという。

レレムはかつて、“耽溺者”ラーネスの稚児の一人であり、その寵愛を受けていた身だった……が、彼は主から強力な呪文を盗み出す。叛意か愛憎か、動機はともあれ彼はその後、アーバインの配下となった。一介の魔人に過ぎなかった彼が、短期間

で魔王まで登りつめたのは明らかにその呪文『メテオストライク』の力である。

その過去からも彼が一時期淫欲に溺れた生き方をしていたことは確かだが、主を裏切った理由は謎だ。今の彼は取り付かれたように破壊の呪文を探求し、アーバインに反抗する領地を片端から焼き払っている。常に苛立ち、怒りと共に破壊を繰り返すこの魔王に、ラーネスは水面下で絡め手を仕掛けているとも言えるが……。



Illustrator: mar

“海底の女王” ミルリース

階級：魔王(★★★★★)
 領地：深淵の墳墓デプスモウン
 性別：女性 外見年齢：12

戦闘：8	調教：8	体力：10
運動：8	奉仕：10	魔力：10
情報：10	誘惑：10	自尊：10

魔族特性：長く熱い舌、粘液の肌、不死者、子供、異色の肌(薄青)

魔王特性：異形神、冥王

アイテム：レア×1、アンコモン×3、コモン×4

呪文：レア×1、アンコモン×3、コモン×4

「……………待ってる……………ずっと……………」

アーバイン軍六王の一人。軍団を支える兵の大半を支配する少女魔王である。疫病界の湾内、魔海の底に居を構えるこの彼女は、海底に無数の異形と亡者を抱え、快楽に屈することのない彼らを兵力としてアーバインに提供し続けている。ミルリースの軍団は人間界への侵略によって常に増え続けており、彼女の攻略抜きにアーバイン軍撃破は難しいだろう。

ミルリース自身は口数少なく、謎めいた言葉をぼそぼそと語るのみだ。側近であっても彼女の心中を知る者は少ないだろう。

しかし、実際の彼女はとてもセンチメンタルな人物で、ある一人の思い人のためだけに心身を捧げている。その思い人に身を捧げるまでの純潔を守るため、彼女はアーバイン軍に身を置いているのだ。

じっと抑えられ、心中に抱き続けた彼女の想いが実現した時。果たしてミルリースは、アーバイン軍に留まるのだろうか？



Illustrator: エンジェルダスト

“偽りの天使” ジリエル

階級：魔将/大天使 (★★★)

領地：なし

性別：両性具有 外見年齢：19

戦闘：5	調教：6	体力：5
運動：7	奉仕：6	魔力：8
情報：9	誘惑：8	自尊：9

魔族特性：闇の翼（堕天使）、鋭敏感覚、傾国の美、魅了の魔眼

魔王特性：偽天使（肉体を同じ階級の天使のものに変換させる。変身中、魔界のアイテムと呪文が使用できないが、天使呪文とアイテムを使用できる）

アイテム：アンコモン×3、コモン×2

呪文：アンコモン×3、コモン×4

「さて、この仕事はいくらになるかしら？」

疫病界に駐屯する天使軍に潜入し、勢力を問わず情報売り、工作を行う偽天使。本体は冷酷な美しさを持つ堕天使だが、集中することで聖性を取り戻し、清らかな天使の姿に擬態することができる。大天使としての立場を利用して幾度も天使たちを餌にかけているが、未だ天使たちには発覚していない。魔将の身でありながら、疫病界全体に大きな影響を与えうる立場と言えるだろう。

疫病界では珍しい冷淡かつ打算的な性格であり、手元にソウ

ルを蓄積していくことを好む。その目的は天使軍を“天使長”セリエに代わって乗っ取り、魔界で新たな大勢力を築くことにある。そのためには莫大な資金と自らの修練が必要であり、彼女は目標達成のためにフリーランスの работникとして各勢力の依頼をこなしているのだ。

アーバインにセリエの動向を知らせ、ラーネスに快楽を覚えさせた天使を与え、蠅騎士に天使軍の情報を流し……彼女の仕事は疫病界を確実に揺り動かしている。



Illustrator: ラヂオヘッド

“蠅騎士団長” デイジーズ

階級：上級魔人 (★★)

領地：蠅騎士団 (?)

性別：女性 外見年齢：10

戦闘：5	調教：6	体力：4
運動：6	奉仕：6	魔力：8
情報：8	誘惑：6	自尊：5

魔族特性：闇の翼（蠅）、鋭敏感覚、瘦身、子供

魔王特性：なし

アイテム：レア×2、アンコモン×4、コモン×4

呪文：アンコモン×2、コモン×3

「一人殺されたら天使を十人殺してやるです」

蠅騎士団といえば、極端なベルゼビュート崇拝から過激なテロ行為を行う要注意組織だ。中でも、先だって騎士団長ゼブルが天使軍への自爆テロを決行し多くの天使に被害を与えた事実は記憶に新しい。

さて、リーダーを失った彼の組織がどうなったかということ……なんと件の騎士団長の娘デイジーズを新リーダーとして担ぎ出したのだ。見た目も実力も、このような組織の長にはふさわしからぬ彼女に、疫病界の各勢力も騒然としている。先代からの教育ゆえか言動は過激なもの、まだ上級魔人にすぎない

少女魔族が魔将や大魔将をも抱える組織のトップに立ったのだ。傀儡として彼女を操る存在、騎士団幹部らが置いた責任追及へのスケープゴート、あるいは先代の転生の秘術を達するための器……数多の憶測が飛び交っている。

しかし、蠅騎士団はただ沈黙を保ち、さらに過激化を進めつつある。彼らの過激なプロパガンダにより、反アーバイン勢力も徐々に取り込まれつつあるという。果たして騎士団の、彼女の狙いはどこにあるのだろうか……？

三つのカケラ

キャンペーンシナリオ

絶対神話
永劫快遊
Eternal Measure

キャンペーンシナリオ
『三つのカケラ』

ここから始まるのは、疫病界そのものを揺るがす連続したキャンペーン用シナリオだ。

全四話からなる、このシナリオを誰かが達成するまで、疫病界を揺るがす魔界王アーバインが倒されることはない。疫病界は動乱の世界であり続け、各勢力間の抗争は激しさを増していくことだろう。

疫病界という世界についてある程度楽しみ、そしてある種の閉塞感を感じたならこのシナリオを是非使ってみて欲しい。

全ての根源であったアーバインが倒されることで、諸勢力のバランスは混沌とし、疫病界には様々な変化がもたらされるはずだ。

なお、このキャンペーンは上級魔人のPC 1人（魔族奴隷を一人以上所有）か、初期の魔人PC 2人で開始することを対象としている。もしも余裕を持ってシナリオをしたいとPLが言っているなら、危機感には欠けることとなるが魔将1人で開始してみてもよい。

なお、状況に関わらず、一つのシナリオが終わるごとにPCの受けたダメージと、消費した★は全て回復する。



第一話

忘れられたカケラ

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)

地形：荒野

妨害トラップ：観衆(53)

妨害モンスター：オーク小隊(11)、ミノタウロス(32)

ボス：“忘れられた”アムネジア(★★★★)



< P C の 背 景 事 情 >

まず、PLたちは疫病界について、よく知っているだろうか？

PLが二人いるのなら、二人ともが疫病界について知っていなくてはならない。

知らないPLがいたら、世界の状況や雰囲気をも最初に、簡単に伝えておこう。

『ここは疫病界。最後の大魔王を封印すべく天使の軍団が駐留する魔界だ。天使の駐留は魔族たちに、他にはない命の危機感を感じさせている。大魔王を奉じる蠅騎士団は過激なゲリラ活動を続けており、疫病界では動乱の気配が絶えない。』

今、最大の動乱の元となっているのは疫病界の魔界王アーバイン率いる軍団だ。彼らは淫らな快楽を排し、暴力の支配する世界を作ろうとしている。多くの好色な魔王がアーバインと対立しているが、疫病界最強の魔王である彼を倒せる者は未だいない。

そして、そんな世界の辺境をキミ(たち)は彷徨っている』

PCたちは辺境を彷徨う身だ。どうして辺境にいるかについては、今回の追加ルールである魔族背景表を使ってもいいだろう。

以前なんらかのシナリオをしたり、背景を持たないPCなら、単純に奴隷や宝を求めて辺境を旅していると説明しておけばいい。

さて、事前説明が終わり、シナリオへと入る前に、PCたちに情報判定をしてもらおう。

成功値によって疫病界の情勢について、以下の情報を知っていたことになる。

高い成功値を出せば、より低い成功値の情報(失敗の際のものも含め)を全て知っていてかわまない。

失敗：幸い、今居る土地は辺境で、戦火ともさしあたっては無縁である。

成功値0～1：アーバインとの最大の対立勢力はラーネスという魔王が率いる、好色な魔族の同盟軍だ。

成功値2～3：蠅騎士団という、かつての大魔王近衛騎士団がラーネスと接触したという。

成功値4～5：アーバインは天使軍と裏で密約を交わしたのだという。

成功値6以上：この動乱状態を続けようとする謎の集団もまたいるらしい。

これらは疫病界が混沌とした乱世状態にあること、そしてこのキャンペーン内に登場し得る勢力についての知識を得てもらうための判定だ。

失敗したとしても、PCたちに悪いことは(今のところ)ない。

ともあれ、ここまではキャラクターのロールプレイとは無関係の領域。

PCが何を知っているのか、という説明だ。PCが動き始めるのはいよいよ次からとなる。

長い物語になるかもしれないこと、もう一度念を押してから始めよう。

< シーン0：忘れられた場所 >

『辺境の荒野を進むキミ(たち)はいつの間にか、ぼんやりとした霧の中にいる。闇を見通す魔族の目も、白い霧は見通せない』

霧について、PCそれぞれに情報判定と魔力判定をしてもらおう。

情報判定に成功すれば、この霧の中にモンスターや魔族が潜んではいないことがわかる。そして霧の中で囁くように切れ切れに、いくつかの小さな声、言葉、音が聞き取れる。それらは意味をなさないほどに小さいが、いずれも淫らで、誰かを責めさいなむものであることは聞き取れる。



魔力判定に成功すれば、この霧が酷く魔法的なものであることがわかる。それも今しがた誰かがかけたというものではない。何者かの断片的な記憶が粒子となって、今いる土地を覆っているのだ。

『霧は己の手さえ見ええないほどに濃くなっていく。戻ろうにも背後さえも白一色。ゆっくりとうねる霧以外何も見えない。』

やがて戻っているのが進んでいるのかもわからなくなった頃、前方から複数のオークらしい声と女の喘ぐ声が聞こえてきた』

情報判定は必要ない。

この声は、PCが遠ざかろうとしても無視しようとしても、変わらず近づいてくる。

まるで向こうから追いかけてくるように、PCたちは声の元と出会うこととなるのだ。

< シーン 1：輪姦 >

『不意に霧が途切れた。』

霧の晴れた場所は何か環状列石を思わせる不可思議な遺跡。

屋根も何も無い、ただ石柱が環になっているだけの場所。

その中央で、一人の魔族が十数体の魔族に囲まれ、輪姦を受けている。輪姦されているのは魔眼封じを装備した、美しい両性具有の魔将だ。魔将の身でどうしてオークごときに囚われているのかわからない。

だが、オークらを倒すだけで魔将を奴隷にできるなら好機と言う他ないだろう』

遺跡は周囲を霧に包まれた不思議な場所だ。

オークたちは魔将を犯すことに夢中で、PCが戦闘行動を起こして来るまでは無視してくる。言葉をかけたとしても、オークらしい粗野な言葉が返されるだけだ。

「ぐへへへ、また次の女が来たぜ。こいつに飽きたらお前も犯してやるよ」

「こいつに比べるとたいした女じゃねえが、魔族の奴隷が増えるのはいいこったからなあ。裸になって待ってろよ」

また、犯される魔将に言葉をかけたとしても、彼女はぼんやりとPCたちを眺めてくることしかしない。ただし、誘惑判定で2以上の成功値を出せば、彼女の目がPCについての不審や疑問で満ちていることがわかるだろう。この輪姦から助けてほしいという様子は見て取れない。

ともあれ、オークたちを倒せば魔将の奴隷を

手に入れることができることを、PLにはほめかそう。

輪姦されるのは“忘れられた”アムネジアだ。彼女の外見的特徴を教えてやってもいい。一見したところ、彼女は魅力的な股体と魔族の中でさえ稀有な美貌を持ちつつ、幸薄い身にあることを匂わせている。

PCがオークたちに戦闘を仕掛けたなら、普通に戦闘を始めること。ただし、挑発や誘惑ならば戦闘前に行って、オークたちから向かって来る演出としてもよい。

オークは10体が戦い、数体はアムネジアを陵辱し続ける。

このオークたちは小隊として扱い、PCにまずは陵辱を仕掛ける。攻撃は、PCからHPダメージを受けた次ターンから行ってくる。

オーク小隊はHPが0になれば霧となってかき消すように消えてしまう。

いずれの場合も、アムネジアを犯し続けていたオークたちは霧の中へと逃げていく。

このオークたちはアムネジアが持つ記憶中の存在だ。実体を持たない幻のようなものであり、たとえ調教して奴隷にしても、その場からは消滅してしまう。

もし、PCたちがオークやアムネジアを無視したとしても、霧の中から出ることはできない。

常にこの遺跡の前へと戻って来て、変わらず犯されているアムネジアを見ることとなる。

オークたちを倒せば、アムネジアは驚いた顔をし、魔眼封じで隠された目を向けてくる。

「私は……アムネジア。お前(たち)は、アーバインからよこされたのか?」

アーバインがこの疫病界の魔界王の名であることを、PCたちに思い出させよう。そして、その言葉にPCが答えようとしたところで、シーン2へと進む。このシーンではアムネジアを調教することはできない。

< シーン 2：陵辱 >

『アムネジアの言葉に答えようとした時、霧の中から大きな影が現れる……両性具有の巨鬼(オーガ)だ! 巨大な武器を手にした上級魔人の巨鬼が霧の中から足音をたてて現れたのだ。』

いつの間にこれほど近づいたのだろうか?

すでに巨鬼はキミ(たち)にいつでも攻撃できる場所にいる。さっきのオークたち

のボスということだろうか。周囲を包む霧の中からは、ぞろぞろと無数のオークが遺跡を取り囲むように現れた。霧に隠れているが……その数は数え切れないほどだ!』

この巨鬼は実際には上級魔人でなく、モンスターミノタウロスとして扱う。

情報判定で3以上の成功値を出したPCには、目の前の巨鬼が魔族にしてはどこかおかしいことに気づくだろう。これは(先ほどのオークも含め)誰かの記憶であり、この霧が霊的な結界であることを知る。

また、周囲を取り囲むオークたちも戦力ではなく『観衆』のトラップだ。このことは、オークたちが現れた地点でPCたちに教えてやっつかまわない。

巨鬼は登場すると環状列石の中へと入って来る。

「よくんもあたしの手下を殺してくれたね。(アムネジアを指差して) そいつはずっと、あたしらの便所なんだよ。勝手に連れて行かれちゃ困るんだ」

それだけ言うと、両性具有の巨鬼(ミノタウロス)はPCの返答に関係なく攻撃を仕掛けて来る。彼女は<淫香>を常に発動したまま、PCへと陵辱を仕掛けてくる。

彼女は1ターン目こそ巨鬼の姿だが、毎ターン別の魔族の姿となる。その変身を見れば、先の判定に失敗していても、彼女が魔族ではない何か魔法的な存在であることがわかるはずだ。変身は次の表に従い、2ターン目から1D6を振って決定する。いずれも外見は絶対隷奴、もしくは永劫快姫のアーキタイプ図を参照すること。

外見	性別	外見年齢	口調
① 巨鬼	両性具有	24	「あたし〜だ」
② 闇妖精	両性具有	20	「あたし〜や」
③ 水妖蛇	両性具有	28	「わたし〜ね」
④ 蛇妖女	両性具有	18	「わらわ〜じゃ」
⑤ 淫魔	女性	26	「わたくし〜ですわ」
⑥ 魔王	男性	11	「ボク〜だよ」

なお、口調については逐一合わせるのがつづければ、GMが使いやすいもので統一してもよい。どの姿においても武器はガードにしか使わない。常に仕掛けてくるのは陵辱である。

この戦いの間、アムネジアは列石の中でぐったりと横たわり、不思議そうな目でPCたちを見ている。

オークたちはPCが陵辱されるたびに野次を飛ばしてくるが、直接手出しすることはない。

敵を倒したなら、この上級魔人(と思われたもの)もまた、霧となって消えてしまう。これはたとえ奴隷化して倒したとしても変わらない。

上級魔人を倒すと、周囲を囲んでいたオークたちも霧の中に消えてしまう。あたりは静まり返り、アムネジア一人だけが目の前に残る。

シーン3へ進む。

< シーン 3 : 記憶 >

「お前(たち)は……なぜここに来れた? 何者もここへはたどり着けないはず……私はずっと、忘れられたこの場所で犯され続けるだけのはず。アーバインがお前たちを差し向けたのか? しかし色事に否定的なわけではなさそうだな……?」

アムネジアが驚いた顔でPCを見つめ、自問自答している。

見る見るうちに、彼女の体中にあった陵辱の痕も霧に溶けて、目だけを隠した白い裸身を浮かばせる。

ここでPCたちが会話する内容によって、アムネジアの態度は変わるだろう。

彼女の対応全てを書ききることはできないが、おおよその会話内容についてはここに書いておこう。

「迷い込んだ? ……この結界の力が薄れているのか? それとも私が……助けて欲しいと願ったからか。そうか……いずれにせよ、ありがとう。おかげで永遠に続くと思っていた陵辱が終わり、こうして話もできる」「アーバインに差し向けられただと? ……私を殺すためにか?」

「私を隷奴に? ……それは扱いによるな。私をどう思う? 私に何を求める? 私に何をしたい?」

PCが明らかな獣欲による隷奴化や、アーバインの手下を名乗っての殺害をほのめかしたなら、アムネジアは抵抗してくる。彼女の持てる力でもって抵抗してくることだろう。戦闘となり、アムネジアと戦うこととなる。

戦闘する際のアムネジアのデータは、キャンペーンNPCデータを参照のこと。

所有アイテムは属性両手武器(氷)、闇の小盾、魔姫着、魔眼封じ。所有呪文はブリザード、ドレインライフ、ディスパル、ネイキッドロア、センチブル。

武器と魔法による攻撃のみを行い、誘惑や陵辱はしない。自らが誘惑された際も、ディスパルによる解除を優先する。

ただし、戦闘が起こりそう際には、彼女と戦うことが得策でないことをPLには伝えた方



がいい。PCの状態によっては、態度次第で戦わなくても奴隷になってくれることを、教えてしまってもいいだろう。

彼女をまず奉仕しようとしたり、愛情を持って接したなら、彼女は自ら体を開いてくれる。アムネジアはすでに『行動不能』状態にあるものとして、PCによる調教を受け入れる。あるいは、PCが明らかに傷ついているならば奉仕もしてくれることだろう。

事情を聞けば、彼女はPCの顔をじっと見た後、その事情を語ってくれる。

戦闘になっていなければ、PCたちに調教されながら、あるいは奉仕を行いながら、説明してくれる。

戦闘で倒した際も、行動不能（あるいは奴隷）になった彼女は、ゆっくりとその事情を語り始める。

「かつて、一人の魔族がいた。生真面目で潔癖症で武芸にも魔力にも優れていた。だが心は弱く、多くの魔族に奴隷にされ、時にはオークの奴隷ともなった。ちょうど、私がされていたように、な。奴隷のまま、彼女は何度も戦い、何度も犯され、魔将となり……魔王になった」

「魔王になった彼女は今までにない力の一つ手に入れた。己の心の一部を分身に変える力だ。彼女は三つの分身を作り、封印した。自らの中からそれを消したのだ。消されたものは記憶、欲望、自己愛。私は彼女の……アーバインの消された記憶。封じられた記憶の化身だ」

「ここは“忘れられた場所”トゥームストーン。アーバインが分心の儀式を行った場所。そして彼女の過去が永遠に繰り返される場所だ」「おそらくは私自身が助けを求めたか……アーバインに縁あるがゆえに引き付けられたのか……お前たちはそれゆえにここにいるのだろう」

アムネジアを奴隷にしたなら、周囲を包んでいた霧が晴れる。

周りは再び荒野の中だ。

得られるソウルやアイテムは皆無だが、アムネジア調教の15PPを手に入れることができる。

なお、PCの階級に関係なくアムネジア(★★)は奴隷にできる。彼女はアーバインから分かれた存在であり、それゆえに純粋な意味での魔族ではないのだ。しかもその★は魔族奴隷と同様に使える。まあ、魔族奴隷としてカウントもされてしまうのだが、階級差による制限のみは無視できるのだ。

よって、常時PPを0にしておかなくとも、

アムネジアはPCの奴隷になってくれる。

だが、彼女に対して記憶にあるような手ひどい陵辱ばかりしていると、何らかの報いがあることはほのめかしておいた方がいいだろう。主従とはいえ、信頼関係を作っておくことが肝要なのだ。

こうしたことを伝え、アムネジアの次の言葉と共にシナリオの幕は下りる。

「すまないが、私以外の分身も解放してはもらえないだろうか？ アーバインが今どうなっているのか、封じられていた私は知らない。だが手に入れた力は魔族としてとても間違っただけだ。今の彼女には過去の記憶も、欲望も、自己愛もない。魔族として……いや存在あるものとして間違っただけだ。どうか私たちを救って欲しい……」

魔界王を「救う」ことが、その地位から引き摺り下ろすことに等しいことはPCたちにもすぐわかるだろう。

だが、この話はまずはここまで。時間が余っているなら第二話に入り始めてもいい。

< 敗北の結末 >

もしも、このシナリオにおいてPCがオーク小隊やミノタウロスに敗北してしまったなら、そのまま遺跡でアムネジアと共に犯され続けることとなる。もし、PLとGMが望むなら新しいPCを作ってこのシナリオに再チャレンジしてもいい。

新しいPCによるチャレンジがされないなら、誰か別の侵入者がやって来るまでずっと、PCは陵辱を受け続ける。

「思い出せないが、お前たちも記憶の一部か……ふふ、本当にろくな記憶がな……んぐうっ（オークのものを啜えさせられ）」

そんな状態がずっと続いていくことだろう。

アムネジアはPCたちのことも記憶の一部としか考えず、諦めたような目しか向けてはこない。

アムネジアと戦闘となり、倒されたならば彼女の奴隷として第二話に進むこととなる。

彼女が奴隷を手に入れた際も、霧は晴れて彼女は解放されるのだ。

ただし、主となったアムネジアは、第二話において一切、PCを助けない。

第二話をアムネジアの★なしで攻略できたなら、その最後に改めてアムネジアは自らPCたちの奴隷になってくれる。



第二話

封じられたカケラ

シナリオランク：3

所有時間：3時間（ただし描写次第でそれ以上にも）

地形：迷宮

妨害トラップ：被虐願望（3 1）、這い出す触手（6 5）

妨害モンスター：“封じられた”テンバランス（★★★）

ボス：“耽溺者”ラーネス（★★★★★）



<シーン0：封じられた場所>

第一話でアムネジアを奴隷にした状態で普通、このシナリオは開始される。

また、稀にはあるがアムネジアの奴隷として開始されることもあるだろう。

ただし、アムネジアはさんざん犯されてはいたが、決して淫らではない。自らそういった行為を求めることはなく、快楽についても肉体がそれを感じていたとしても、諦めたような目を向けてくるだけだ。

ともあれ、物語は始まる。

「まずは“封じられた場所”マスカレードを探さなくてはならない」

アムネジアからそう言われて、PCたちは“忘れられた場所”トゥームストーンを後にすることとなる。

様々な場所をめぐるつつ、アムネジアは疫病界について、アーバインについて知っていく。アムネジアが知る情報は、第一話の<PLの背景事情>において情報判定で成功値3分と同じだけのものだ。

GMはアムネジアとして、アーバインについての会話をPCとさせよう。こうした会話はこの話の進行とは無関係だが、キャンペーン全体の重要な伏線になっていくはずだ。

“封じられた場所”探しは特に判定を要しない。

アムネジアは同じ存在から分かれたがゆえの共鳴によって、その場所を割り出していくことができる。

ただし、その道程であるアムネジアとの会話は重要だ。以下に彼女が話すであろう内容を羅列しておこう。

「アーバインは魔界王になったのか。魔族でありながら魔族ではない身で」

「記憶も欲望も自己愛も、魔王になって切

り捨てたのだ。残った自我と信念だけで動くアーバインは、概念の亡霊だ。通常の意味での知能を持っているかどうかもあやしい」

「黒幕は……たぶんいないだろう。肥大化した自我に振り回され、周りを振り回しているのだと思う」

「ラーネスが今はアーバインを抑えに回っているのか。皮肉なことだな」

「なんだ、知らないのか？ いや……アーバインはそれすら覚えていないのか。ラーネスはアーバインの妹だよ。血もつながっている。ラーネスは姉……かつてひとつだったアーバインの主を倒し、奴隷から解放したのだ。それからアーバインは二度とそのような目に会わず、わたしたちを切り捨てた」

「黙っているのなら、ラーネスは何か考えがあるのだろうか……」

もちろん、会話として成立させるために他の言葉を交えてもかまわない。

GMはアムネジアとして情報を与え、PCたちに現在、疫病界の重要な位置にあることをよく知らせるようにしよう。情報がいかに重要か、一般に漏らせば大きな騒ぎとなるかは、GMとして発言してかまわない。

なお、最後の発言は、“封じられた場所”を目の前にしてから発される。

魔都などへこの情報を流布させる余裕は与えないことが好ましい。

ともあれ、これらの会話を終えたところで。

目の前に入り口も出口もない迷宮“封じられた場所”マスカレードが現れる。

マスカレードは知らざる者にはただの石碑（何一つ刻まれてすらいない）としか見えない。

しかし、アムネジアがその前に立てば、石碑は輝き、その傍にいたアムネジアとPCを一瞬で“封じられた場所”へと転移させてしまう。この転移に対する抵抗は、アムネジアと縁ある



存在である限り行えない。

ただし、転移する瞬間、P Cは全員情報判定を行う。

成功すれば、誰かが転移するP Cたちを隠れて見ていたことに気づいてよい。もし、3以上の成功値を出せば、その誰かが魔王の階級にある魔族だったことがわかる。もしもクリティカルで成功をしたなら、それが“耽溺者”ラーネスとその取り巻きであったことに気づいてよい。

“封じられた場所”へと入ったなら、シーン1へ移動する。

< シーン 1：肉洞 >

『“封じられた場所”マスカレードはむせかえるほどの淫臭に満ちている。肉色の粘膜でできた、内臓の中を思わせる壁が蠢きながら通路となっている。そこかしこに陵辱されつくした下級魔族やダムンドが倒れている。この場所の主に襲われたのだろう。』

肉の通路は分岐もせずただドーナツ型になっているようだ。まっすぐに進んでいけばこの場所に封じられているというアムネジアの分身にも出会えるはずだ』

説明の通り、まっすぐ進んでさえいれば主であるテンパランスに出会うことができる。

この途中、P Cが尋ねればアムネジアはテンパランスについて教えてくれる（シーン0で既に質問されたなら、そこで以下の内容を伝えてもかまわない）。

「この場所にいるのは“封じられた”テンパランス。アーバインの欲望の化身だ。私は記憶ゆえに知性を持つことができたが……テンパランスにそのようなものはない。モンスターを相手にするつもりでなかった方がいいぞ」

「やつは私と違い、この場所から時折触手を伸ばしては魔族やモンスターを凌いで来ているようだな……」

多数の陵辱された体が横たわる通路を進んでいくと、悲鳴のような喘ぎと、圧倒的な情欲を感じ取ることになる。

この先ではテンパランスが陵辱をしている。だが、魔族から見ても桁外れのその欲望を真正面から見てしまうことは、心を犯されるに等しい。これは『被虐願望』のトラップとして扱う。

情報判定で2成功以上できなかったP Cは、自らもテンパランスに犯されたいという欲望を植えつけられてしまうのだ。犯されているダム

ンドが自身のように思えてならず、その場で己の体をまさぐりたくさえることだろう。

『愛らしい少年が獣のような表情で、細い体のダムンドを無残に犯している。少年の容貌にはどこか、アムネジアと似たものが感じられる……おそらくは彼こそが分身の一人、テンパランスなのだろう』

トラップの結果を出したなら、テンパランスがダムンドの少女を無数の触手とペニスで陵辱している有様が見える。

シーン2に進もう。

< シーン 2：欲望 >

『テンパランスはどうやら夢中になってダムンドを陵辱しているらしい。荒い息遣いは聞こえるが、今のところこちらには気づいていないようだ……。しかし、壁や床からも多数の触手が這い出していることが気になる。まるでこの場所事態がテンパランスの体の中のように思えてならない』

まずはP Cたちに情報判定をさせよう。2成功すれば、このシーンに『這い出す触手』のトラップがあるとわかる。陵辱や攻撃に不利となることがわかるだろう。このトラップはシーン効果であるため、発見しても効果は失われない。

テンパランスは気づいていないため、強化装甲を装備していないキャラクターなら奇襲を仕掛けることもできる。

覗いていてもテンパランスは荒い息遣いと喘ぎ声、舌なめずりばかりで、言葉らしい言葉を吐く様子すらない。

奇襲を仕掛けるなら、P Cが運動で2成功すれば奇襲することができる（もちろんトラップ効果により運動-1した上で）。

失敗すればテンパランスは獲物を放り出し、P Cたちに襲い掛かってくる。

奇襲の成否に関係なく、戦闘が開始されることとなるはずだ。なお、テンパランスに対して交渉は無意味である。彼は欲望にぎらついた目でP Cやアムネジアを睨み、飛び掛ってくるだけだ。

テンパランスは戦闘において、コモンアイテム表から41~46全て。コモン呪文表からヒーリング、ダブルプレイを所有する。彼のアイテムの効果は全て、床から生えてきた触手による補助として演出するとよい。

戦闘において、テンパランスは受けたダメージをヒーリングや魔界メイドで優先的に回復



し、陵辱を繰り返してくる。また、PCが二人いるならダブルプレイを1ターンかけて使い、二人ともを調教しようとするだろう。呪文と陵辱以外の行動は取らないのだ。

特殊魔王特性である〈淫欲の霧〉の効果も忘れてはならない。『発情』した対象は体力判定で陵辱せずとも、調教できるのだ。

テンバランスは息遣いと喘ぎ、舌音などしか喋らない。彼は理性なき欲望の化身であり、何ら知識というものを持っていない。よって、調教の際も、セリフを使つてのエロールは行えない。

こうしたテンバランスとの戦闘においては、常に触手が床から這い出しPCの体を責めさいなんでくることも描写してやるといいただろう。テンバランスのエロールとしてカウントされるわけではないが、実際の数値とはまた別の危機感を与えることができる。

なお、アムネジアはテンバランスとの戦闘において★を与える以外の援助は一切しない。

テンバランスのHPを0にし『行動不能』にただけでは戦闘は終わらない。PCたちがここで満足しているようなら、アムネジアの口から調教してPPを0にするよう勧めさせよう。

テンバランスのPPを0にし、奴隷にできたなら。“封じられた場所”マスカレードはうねり暴れ始める。マスカレード、テンバランス、アムネジアは輝きに包まれ、溶け合い始める。やがて一つの巨大な輝きとなると、PCたちを包み込み輝き爆発を起こす。

その瞬間、PCたちの意識は途切れ、シーン3へと移動する。

もし、PCたちがテンバランスに敗北してしまつたなら、アムネジアがテンバランスを倒し、PCも奴隷にする。PCが勝利した際と同様に、光の爆発は起きるが、シーン3へは行かない。テンバランスを吸収したアムネジアの奴隷として、塵と化した石碑の前で気づくこととなる。

そのまま第三話へと進むこと。

< シーン 3 : 耽溺者 >

『暗闇の中、体中をやさしく、しかしねっとり淫靡に愛撫されているのがわかる。気がつけばそこは、あの石碑があった場所だ。石碑は塵になって土の上に積もっている。すぐ横にはまだわずかに輝き続けるアムネジアが横たわっている。』

ではこの快楽は……？

キミ(たち)の体を愛撫しているのは、見たことのない一人の美しい魔王だ。スーツのような衣装に身を包んだ彼女は、はち

きれそうな体を擦り付けながら一心に奉仕してくれている』

シーン0の情報判定で、覗いていたのが魔王であることに気づいていたなら、PCたちに覆いかぶさつて淫らな愛撫を加えて来ているのがその時にいた魔王だと気づくだろう。

ここでPCたちは魔王からの奉仕により、20点分を回復させてよい。

魔王はPCたちが目を覚ますと、すぐに気づき、声をかけてくる。他には意識を失ったアムネジアがいるだけだ。この魔王は手下を連れるでもなくここにいる。

「やあ、目を覚ましたかい？ 彼女はまだ置いておいた方がいい。何百年ぶりかで分けられたものが一つになろうとしているんだ。お互いの折り合いをつけるには話し合いも必要だろうからね」

「わたしはラーネス。アーバインとは何かと縁のある身なものでね。彼女の記憶と欲望を解放してくれたきみたちに礼を言いに来た。ありがとう」

「一方的な頼みで申し訳ないのだけど。アーバインの自己愛も解放し、彼女を救ってやってもえなかな……このままでは、わたしもアーバインもロクな結末にたどりつけそうにない」

ラーネスはそう言いながら、PCたちに奉仕してくれる。PCがもういいと言うまで、彼女は奉仕をやめようとしな。合間合間に事情を説明してくれるが、ラーネスからアーバインが姉であることを話しはしない。もし、PCからアーバインとの関係について、アムネジアから聞いたことを話せば、ラーネスは一瞬こわばった顔になり、口外しないことを頼んでくるだろう。

ラーネスは奉仕することでPCたちに敵意を持っていないことを示そうとしている。彼女はPCを己の目的のために利用するつもりだ。しかし、その目的はアーバインを通常の魔族に戻すこと、淫らな行為に満ちた魔界を保つことであり、アムネジアのそれと異なるわけではない。彼女は自らが魔界王となるつもりも、大魔王になるつもりもない。PLにこうした事情を知らせる必要はないが、GMはよく理解した上でラーネスを演じるといいただろう。

PCからラーネスへの対応はいろいろ考えられるはずだ。

想定できる行為に対する彼女の反応は以下の通りだ。



真面目な交渉を持ち掛けられれば、申し訳なさそうに勝手に奉仕したことを詫げるだろう。彼女はPCたちが好色であることを個人的には願っているが、そのために目的を見失ったりしない。

PCが奉仕や誘惑、陵辱で対応してくれば、小さく笑ってから喜んで体を開いてくれる。彼女自身は奉仕を続けたまま、一応の抵抗はするものの、余裕を持った態度でPCたちの調教を楽しむだろう。ラーネスはPCたちが己を奴隷として持ち歩けないことを知っているし、近辺に回復のための手下を潜ませている。

PCが調教し、ラーネスのPPを0にしても、彼女は喜んで受け入れるし、アーバインをなんとかすれば奴隷になることを誓ったりもしてくれる。もちろん、ラーネスのPPを0にしたことで25点のDPも手に入れることができるだろう。

もし、攻撃や攻撃呪文を仕掛けたなら、何とか誘惑し、PCたちの戦意を奪おうとする。彼女は戦闘も想定しているため、魔娯着のみを身につけ、呪文も装備していない。戦闘を仕掛けたPCに対しては、魅了したまま奉仕してから「この程度ではアーバインには勝てないな」と挑発の言葉を残し立ち去る。

なお、ラーネスが潜ませた手下は戦闘には関われない距離だ。情報判定などでPCがその手下を発見することはできない。

もし調教でラーネスのPPを0にしたり、戦闘で勝ってしまったなら、メイドの姿をしたラーネスの手下たちがやってくる。彼女らはラーネスの身柄を引き渡すよう迫ってくる。

手下は全てメイドの服装だが、その内容はPCには絶望的なものだ。

もし、ラーネスの引渡しを断れば、実力行使に出て来るであろうことを十分に匂わせよう。

メイドの内容は、魔将2人、デュラハン1体、ガーディアン2体である。

もし、PCが何らかの勝利できる手段を持っていそうならば、さらに増やしてもよい。

いずれにせよ、PCたちに言葉を伝え、自らに害意のないことを十分に示したなら、ラーネスは体を離す（もしくは手下たちに引きずっていかれる）。

「ふう……いいかい。この疫病界の運命はもう、きみたちに任されているんだ。どうか、この快楽を忘れないでくれ。きみたちが淫らな存在であり続けるなら、わたしはいつでも奴隷になるよ。それと……わたしで満足できなかったなら、もうすぐ目覚めるその子にあげるといい。欲望を取り込んで、かなり昂ぶっているだろうからね」

そう言うと、ラーネスはPCたちに一つのアイテムと100ソウルをその場に置く。

アンコモンアイテムの「理性の指輪」だ。自尊+2の効果がある「装飾」アイテムである。

ラーネスはこれらを置いて立ち去っていく。PLが訝しそうにしているなら、アーバインの件をよろしく頼むという意味だろう、とGMから教えてやってもいい。

もし、手下が迎えに来たなら、彼女が連れて行かれながら手下たちに体中を弄られ、嬉しそうに喘いでいる様子が見取れるだろう。

ただし、PCがラーネスを戦闘で倒していたなら、彼女の口から出るセリフはもっと挑発的なものとなる。アーバインを倒させるため、己を倒せてもアーバインを倒すことはできないだろう、などと言ってくる。

ラーネスが立ち去ってしばらくすると、アムネジアの意識が戻る。

意識を取り戻したアムネジアは、出会った頃とは違う、ぞっとするような色香と欲望に満ちている。

テンバランスの欲望を取り込み、淫乱かつ多情な存在と化したのだ。

PLとGMが望むならこの交わりを判定を交えて行ってもよい。アムネジアは食欲かつ乱暴ではあるが、あくまで奉仕をしてくる。能力値が特に上昇したわけでもない。時間とやる気があるなら、十分にかわいがってやるといい。もちろん、そういうことがあった、とだけして終わりにしてもかまわない。

こうして第二話は終わる。

淫らになったアムネジアを連れて、第三話を始めることとなるのだ。



第三話

棄てられたカケラ

シナリオランク：3

所有時間：3時間（ただし描写次第でそれ以上にも）

地形：迷宮

妨害トラップ：衣服消去光線（5/2）

妨害モンスター：ドミニオン×2（天界モンスター）

ボス：“棄てられた”アベルピシア（★★★★）



<シーン0：棄てられた場所>

「“棄てられた場所”フラグメンタルが次の目的地だ」

欲望を解放し、ひとしきりPCたちと交わった後。長年抑圧され続けた欲望を解放した、爽やかな顔でアムネジアはそう言う。

欲望と一つになった彼女は、より本来の姿に近づいたらしい。こうなった彼女の口から語られるのは以下のことだ。

「フラグメンタルは近い。だが、急いだ方がいいな。おそらくアーバインも私が一つになろうとしていることに気づいたようだ」

「……愛し合うことは気持ちのいいことなのだ。私の中にあるアーバインの記憶では……アーバインはこれを楽しんだことは一度もなかった。楽しむことを拒否していたと言うべきか」

二つ目の言葉は、PCに甘えながら発言するべきだ。

今度の旅はとても甘いものになる。アムネジアは態度こそ変わらないが、しきりにPCの体を求めてくる。

PCがラーネスと出会ったことを言えば、彼女は己の知るラーネスについて教えてくれるだろう。黙っているとアムネジアは、ラーネスとの遭遇について（意識がなかったため）気づかない。

これは重要なことでもあるため、GMは必ずPLたちに話すか話さないかを確認しておこう。

ラーネスについてPCたちが話せば、アムネジアは次の情報を話してくれる。それは疫病界ではほとんど知られていない、かつてのラーネスについての話だ。

「ラーネスが……彼女はアーバインとは似て非なる存在だった。天才肌、というのかな。特に快楽を好んではいなかったが。相

手を屈服させるための手段とは割り切っていたようだな」

「……ラーネスが自ら奉仕を？ 調教されて悦んでいた？ 彼女も随分と変わったのか……あるいは何か企みがあるのかもしれないな」

「アーバインは、そうだな。ラーネスにコンプレックスを持っていた。奴隷になることを味わいもせず、次々と奴隷を作って順調に勢力を増やしていたからな」

とりえずアーバインとラーネスが簡単な関係ではなかったこと。ラーネスがかつて快楽を愛してはいなかったことがわかるだろう。

こうした話をしつつ、何度もアムネジアはPCの体を求めつつ。

“棄てられた場所”フラグメンタルへとたどりつく。

それは荒野の中、キラキラと光る金属の柱。おそらくはアムネジアがそれに触れることで、“棄てられた場所”に入ることができるのだろう。だが、どうやらそれは簡単にはいかないらしい。

<シーン1：魔天使>

『そこには2体の巨大な機械……天界の大型兵器ドミニオンと、傲慢な笑みを浮かべた美しい女天使がいる』

フラグメンタルの入り口は荒野の広場の中心にある。彼らから隠れ、不意打ちを仕掛けることはできない。

PLたちが天使と遭遇することを恐れ、一日以上時間を置こうとしたなら、ドミニオンをさらに1体追加で登場させてよい。アムネジアはアーバインが来るかもしれないことを提言し、とにかく急いでフラグメンタルに入ろうと言う。

事実、ここでPCが後退したり時間を潰しても事態は何らよくなるらない。

なお、上空や周囲に他の天使の姿は見えない。



情報判定をして成功すれば、集団行動の多い天使があのような少数で活動していることが奇異に思えるだろう。情報判定の成功値に関係なく、周囲に他の天使の姿が見えないことは明言しておくべきだろう。

PCたちが一戦かまえるつもりで天使の前に行くなら、その天使は意外なことにPCたちへと挨拶をする。

「はじめまして、〇〇様（PCの名前）。わたくし、大天使の地位に就いております、ジリエルというものです」
「〇〇様の活躍によって、魔王アークバインの分かれた欠片が解放されているとか。すみませんが、わたし、そういうことをされては立場上困ってしまうのです」
「魔族同士の戦争が続いてくださいませんと、わたしたち天使は唯一勢力に対して、大規模な殲滅作戦を行わなくてはならなくなります。〇〇様だってそんなのは嫌でしょう?」

目の前の大天使ジリエルは、慇懃無礼な口調でそう話しかけてくる。

PCたちの名前を知っていた理由についても、「わたしたちにも情報網があるんです」などとうそぶくばかりだ。

情報判定か誘惑判定に成功すれば、彼女の提言が理屈として正しく、天使たちがそういった行動に出るかもしれないことが重々承知できる。ただし、なぜ天使がそんなことを言うのかについては疑問が出る。

このことを問い詰めてみても、ジリエルは涼しい顔だ。

「ハイ。わたしとしては、ただでさえ数で劣る天使軍が玉砕覚悟で戦争を行うような事態は避けたいのです。とはいえ、魔族同士の戦争が終われば天界からは魔族の大勢力殲滅の命令が下されることでしょう」
「内密にさせていただきたいのですが、天使だって狂信者ばかりじゃないんですよ」

ひとしきり事情を伝えると、ついに彼女は要求を口にする。

「ですから、どうかそのアムネジアさんを我々の保護下に置かせていただけませんか？ アークバインに対する大きな威嚇にもなります。もし、アークバインが大勢力となってしまうても安心でしょう?」
「〇〇様だって、アークバインなんかと対立するより、その方がいいでしょう?」

アムネジアに対するジリエルの目は、「もの」を見る目だ。

PCに対しても、「様」などつけているが敬意はかけらも見当たらない。

真相を言っておこう。

ジリエルは、この本で紹介されている疫病界のNPC“偽りの天使”ジリエルだ。

彼女は天使軍へのスパイとして、情報の需要が高い戦争状態を持続させようとしている。また、アークバインという乱世を激化させている存在の消えるかもしれない要因を歓迎していない。このため、天使を装ってPCたちを威嚇し、なんとかアークバインを倒しかねない存在について、自らの手元に置こうとしているのだ。彼女がPCについて知っているのは、ラーネスを監視し、前回のシーン3を覗いていたからである。そうして彼女は、空からPCたちを先回りしてきたのだ。

『アムネジアはキミ（たち）に対して不安そうな目を向けつつ、欲望を解放してから何度も交わった体にそっとしがみついてくる。ジリエルの言葉に……いや、キミ（たち）の答えに怯えているのだ』

なお、ここで誘惑判定をさせてみよう。

成功したなら、ジリエルの催眠的とも言える話術によって気づかなかったが。この取引に応じてPCが得るものはおそらく何も無いことに気づいていい。アムネジアを手放して、目の前の2体の兵器が何もせずに帰る保障はどこにも無いのだ。

その事実気づかず、ここでアムネジアをジリエルに差し出すなら、これ以後、魔將として彼女を無理矢理奴隷にしない限り、アムネジア分の★は使用できない。

ジリエルを問い詰めたり、アムネジアを渡さなければ戦闘となる。

「あら……あらあら。黙って差し出せば、きれいに消滅させてあげたのに……思った以上に小賢しい人たちだったのね。秘密を守るなんてまったく考えてないアークバインや、賢いようで抜けてるラーネスとは違うってことかしら?」

丁寧な口調から一転し、悪辣さと卑劣さを隠そうともしない顔が現れる。

2体のドミニオンが動き、襲い掛かってくる。ここからは通常の戦闘として扱う。ただし、ジリエルはターン開始時に（どのキャラクターの行動より速く）飛行移動で逃げ出してしまう。アムネジアを差し出したなら、彼女も連れてだ。

このため、地上にいる2体のドミニオンがPCの敵となる。

ジリエル、アムネジアは戦闘に参加しない。
ドミニオンは、アムネジアを殺さず、PCの
みを倒そうとするため、彼女を差し出していな
ければ<鉄腕>でのみ攻撃してくる。

ただし、アムネジアがジリエルに連れ去られ
つつあれば容赦なく毎ターン<天使砲>で攻撃
してくる。

どちらにせよ、ドミニオンは単調に攻撃を繰
り返すのみで、他の行動を取ろうとはしない。

ドミニオンを倒せたなら、たとえ連れ去られ
てもアムネジアは自力でジリエルを振りほどい
て戻ってくる。もっとも、差し出した場合、彼
女との関係を修復することは困難を極めるだろ
う。遠くでジリエルの舌打ちが聞こえたような
気がするが、卑劣な彼女は戻ってはこない。

ドミニオンに<鉄腕>で敗北した場合、ラー
ネスとアムネジアに心配そうに覗き込まれて目
を覚ます。

ドミニオンに<天使砲>で敗北した場合、P
Cは塵となって消滅する。キャンペーンもここ
で終了だ。以後、アーバイン軍はジリエルによ
って背後からコントロールされ、疫病界の戦乱は
なお無軌道に拡大していくことだろう。

「あんな者まで動き始めているとは……
アーバインが元に戻れば決着がつくわけ
はなさそうだな」

ジリエルを追い払うと、アムネジアはそう呟
きながら、急いでPCたちを連れフラグメンタル
に入ろうとする。

なお、PCたちがアムネジアを差し出さなけ
れば、彼女はこの戦闘で受けたダメージ全てを
奉仕して回復させてくれる。

差し出していたなら、彼女は何もしないし、
今後PCの体を求めてくることはない。

休憩が済んだなら、シーン2へ進む。

< シーン 2 : 鏡地獄 >

『金属の柱に触れた瞬間、銀色の光に包ま
れてキミ(たち)とアムネジアは“棄てら
れた場所”フラグメンタルにいた。

そこは無数の鏡が並ぶ場所。壁も床も天
井も、全てが鏡でできた鏡の迷宮。鏡像が
無限に重なりあって彼方へと続いていく。
魔族にとっても気持ちのいい場所ではない。

全ての鏡に映るのは、キミたちと裸体の
少女。少女はうっとりとした視線で鏡に向
かって体を開き、一心不乱に己を慰めてい
る……』

PCが辺りを見回しても、どこが鏡像でどれ
が本体なのかわからない。

だが少女の喘ぎは鏡の通路の奥から聞こえて
くるようだ。

「ああ、ああ、アベルピシア！ なんて美
しいのかしら。アベルピシアはアベルピ
シアが大好き。愛してるわ、アベルピシア
……」

自己愛の化身アベルピシアの中には己以外
の存在はいない。「わたし」「あなた」「あいつ」
といった言葉を使わず、全てを「アベルピシア」
と呼ぶ。

“棄てられた場所”に来て、これらの様子を
見た後、PCが話しかければ、彼女の知る「ア
ベルピシア」について教えてくれる。

「ここにいるのは自己愛の化身、アベルピ
シアだ……自己愛ゆえに自分しか見えない
んだ」

「厄介な相手だ。ここで倒れれば、あいつ
の自我の一部……つまりアベルピシアにな
ってしまう」

「注意しろ。あいつに調教されたら奴隷に
なるだけでは済まない。助けてもやれない」

物騒な言葉を聞きつつ、ゆっくりと喘ぎ声の
聞こえてくる方へ……鏡に挟まれ、囲まれて
……多角形を描きつつ曲がりくねった通路を
通って近づいていくと、やがてアベルピシアの
傍へたどりつく。

周囲全てが鏡で覆われたこの通路では、ア
ベルピシアの方にもPCたちの姿が映って見える。
これはどう近づいても避けようのないことだ。

「あら？ どうしたの、アベルピシア、今
日は服なんか着て……おしゃれしたいの？
アベルピシアはそのままで美しいのよ？
服なんて脱いで。アベルピシア。美しい
体を見せて？」

アベルピシアがPCたちに気づくと、彼女は
蕩けた目でそんなことを言うてくる。

その言葉と共に、鏡のいくつかから光線が放
たれる。

トラップ<衣服消去光線>だ。

情報判定で2以上の成功値を出せば、光線に
気づいてなんとか避けることができるだろう。
しかし、出せなければ瞬時にアベルピシアと同
じ姿……つまり全裸になってしまう。

衣服消去光線はアイテムを破壊する効果はな
いが、装甲値を0にしてしまうため、アベルピ
シアとの戦闘に影響を与えることだろう。



光線の処理が終わったなら、アベルピシアの
 前に出ることができる。
 シーン3へと進むこと。

< シーン 3 : 自己愛 >

「ああ、アベルピシア、アベルピシア、ア
 ベルピシア！ アベルピシアはアベルピシ
 アが愛しくてたまらないの。アベルピシア
 もアベルピシアを愛して。アベルピシア
 ……ああ、アベルピシアっ」

目の前に近づいても、彼女は鏡を見つめ夢中
 で自慰に耽っている。

ただし、鏡に囲まれたこの場所、そしてアベ
 ルピシアの精神世界とも呼べるここでは、彼女
 に奇襲を仕掛けることはできない。

「愛し合うの、アベルピシア。気持ちよく
 なるの、アベルピシア」

アベルピシアに声をかけようとしたり、極端
 に近づいたなら、自慰を続ける彼女が呪文を使用
 する。この呪文はアベルピシアからは行動を取
 らず、鏡からほぼばしるエネルギーの効果と
 して演出する（演出だけで奇襲などはない）。

全てのコモン呪文を知るアベルピシアは戦闘
 において、コモン呪文をランダムに使用する。
 D66を2回振り、GMが望む呪文を望む対象
 に使用するのだ。PC全員が『行動不能』『発情』
 『魅了』のいずれかステータスに陥れば、彼女
 は呪文を唱えず、調教を行ってくる。

調教の際、また調教される際も、アベルピシ
 アはPCたちを「アベルピシア」と呼び、扱う。

常に陶醉した表情であり、己以外に対して個性
 や人格を一切認めず、自身と同一視する。

また、アベルピシアは独自の魔王特性『鏡の
 悪魔』によって、毎ターン行動とは別に自慰を
 行う。このため、クリティカルをうまく使わな
 ければ長期戦となることは避けられないだろう。

アベルピシアの『奴隷』となったPCはその
 地点で『死亡』として扱われる。アベルピシア
 の中に取り込まれ、その一部として存在を消さ
 れてしまうのだ。

アベルピシアのHPを0にし『行動不能』に
 しただけでは戦闘は終わらない。PCたちがこ
 こで満足しているようなら、アムネジアの口か
 ら調教して相手のPPを0にするよう勧めさせ
 よう。

PPが半分以下となったアベルピシアは、自
 身以外の存在を認め、恐怖に怯え始める。

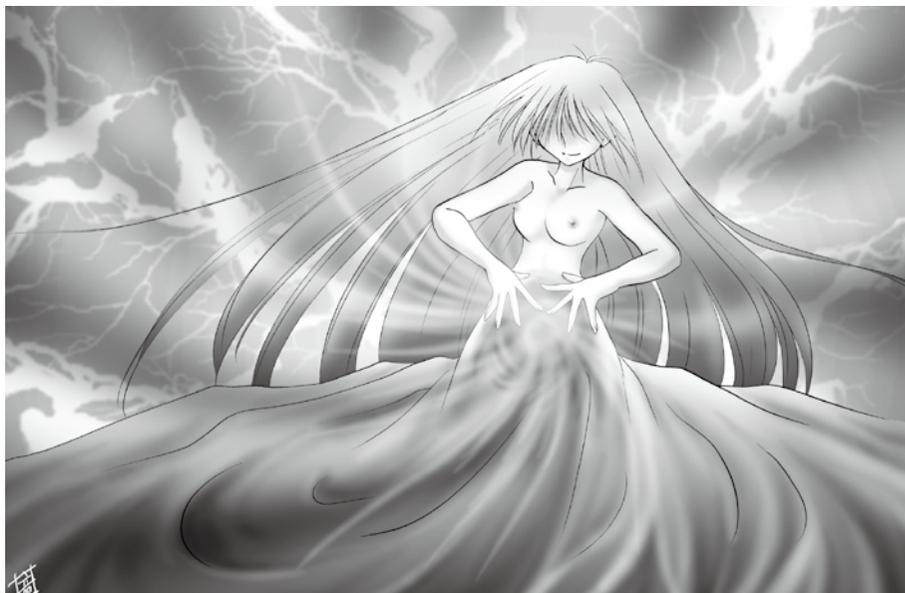
「アベルピシアじゃない！ アベルピシアじゃ
 ない！ 誰！？ はなして！ たすけて！」

怯えるアベルピシアをどのように調教するか
 は、PCたちに任される。

ただし、どのように調教してもアベルピシア
 の恐怖は収まらず、PPが0となると同時に絶
 叫し。“棄てられた場所”フラグメンタルの鏡
 は次々と割れ始める。フラグメンタル、アベル
 ピシア、アムネジアは輝きに包まれ、溶け合い
 始める。テンパランスを倒した際と同様に、や
 がて一つの巨大な輝きとなって、PCたちを包
 み込み、光の爆発を起こすのだ。

その瞬間、PCたちの意識は途切れる。

シナリオはそこで終わる。続きは最終話に託
 されるのだ。



幸せならいいよね？

魔界司書 エレミア

あたしは、アーバインに全てを奪われた。
奴隷も、家族も、棲家も何もかも。
残ったのはあたし一人。
やったのはアーバイン本人じゃない。あいつの部下
という連中。

それまで楽しくやってたのに……なじり、痛めつ
け、そして……奪っていった奴らを、あたしは許さない。
だから来たんだ。ここへ。
アーバイン軍と戦争して、何度も退けてるって噂の、
疫病界で今一番危険な魔都。
『病的図書館』へ。

そしてあたしは、今この図書館で働いている。
アーバインとの戦いに加わるために。せめてあの連中
に一泡ふかせてやるために。
「んぐっ、れろっ、にちゅう……」
あたしの口の中で、柔らかかった肉が硬く膨らみ、む
せかえるような匂いが溢れる。
「ぶはぁ……お、お客様……あたしのご奉仕、気持ちよ
かった、ですか？」

胸をよせて、目の前の魔族を媚びるように見上げる。
この図書館でやっていくために、覚えさせられた草草だ。
「ふふっ、気持ちよかったよ。このまま出させてくれる
だろう？」
「は、い……あ、あたしのどの穴を使ってもよろしいで
すから、存分にお客様のスケベ汁を出してっ、ください
……！」

あたしに宛がわれた部屋にやってくる客へ、今日もあ
たしは自分の穴を指で開いてセックス奉仕を提供する。
これも、アーバイン軍と戦うためだ。力をつけて、や
つらと戦うため。この居場所を守るために……。
「くひいいいっ!？」

い、いきなりっ、二穴一緒に突っ込んでくるなんてっ、
あ、頭とけるぅっ……!

い……いや、何を呆けているんだ。奉仕しないと、お
まんことアナル使って、奉仕、奉仕いっ!
「う、はあぁっ! す、凄いや司書ちゃん! あたいの
チンポ、ねじぎられそうに食いついてくるっ、ケツマン
コも前の穴みたいに最高じゃあないかっ!」

よ、よかった……あたしのお肉で、喜んでくれる……
これでいいんだ、こうしてお客様とエッチすることで、
あたしも力を蓄えることができるんだから。

決して、他の理由なんて……
「あ、ありがとう、ごしましゅうっ! れろっ、れろおっ
……お客様のオチンチンで、あたしのオマンコめちゃく
ちゃにしてえっ、すっきり、たまったのヌいでくださ
いっ! あたしは、お客様が気持ちよく読書していた
だくための肉便器でしゅうっ!」

気がつくと、あたしは重く揺れて歩きにくくなる乳房
を、お客様の筋肉質だけど柔らかい乳房に押し付けて、

ぺろぺろ頬をなめていた。
うう、こ、こんなんじゃ冷静になれないよ。
おなか、あつくて、もう、もうあたし、もうっ……!

「うう、司書ちゃんのスケベマンコがよすぎて、あたいつ、
もうっ!」

あ……お客様、あんなにスケベな顔してる。
おまんこから、おちんちんびくびく痙攣してるの感じる。
お客様があたしの中でイきたがってるんだ……。
「らし、て、っくらさいいっ! あたしの、お客様の精
液大好きな淫乱司書のまんことアナルに、お客様のドク
ドク流しこんでえっ!」

こうして、お客様がイってくれたザーメンがあたしの
中で力になるんだ。
だから……
だから早く、おまんこでドビュドビュしてよおっ!
「ぐぁ、ああああああっ! いぐうっ!」

ずびゅっ! ござっ! ぶびゆるっ!

「いぁああああああああっ! あちゅいっ!」
あ、ああああ~! お客様のネバナネする熱いの
が、おなかの中で跳ね回ってるうっ!
この瞬間がすごいいのっ……。
「お客様っ……あたしのスケベな体いかがでした、かぁ?
当室を、ご利用のさいには、または非っ……この淫乱
司書を肉便器にお使いください……」
これが、あたしの仕事だから……この仕事を続けてい
れば、アーバインと戦えるから。
だからあたしは……。

あれから少しだけ時は流れて。
あたしは何故かお客……ご主人様の奴隷になって魔界
を旅している。

服は図書館で支給された、胸の開いた制服のままだし、
司書としての登録を抹消されたわけじゃない。
あたしは病的図書館の魔界司書。ご主人様に奴隷にさ
れたから、ご主人様についていく。ただそれだけのこと。
逆にお客様を奴隷にして、部屋を拡大したり独立する
同僚もいるみたいけど。
あたしはこれで満足してる。
ご主人様もその……エッチだから……アーバインの軍
団とは戦うことは避けられないだろうし。

……でも。
なんだか、当初の予定と違うような気が、する。
まあ、いっか。あたしはこれで幸せなんだし。



最終話

全 て を 一 つ に

シナリオランク：1

所有時間：2時間（ただし描写次第でそれ以上にも）

地形：迷宮

妨害トラップ：なし

妨害モンスター：デュラハン（63）

ボス：“完全なる”アーバイン（★★★★★★）



< シーン 0：決着へ >

前回の最後から。

意識を失ったPCたちが目を覚ますと、アムネジアが奉仕してくれている。HP・MP・PPは全て回復していいい。

記憶と欲望、二つの化身となっていたアムネジアは、今度は倒れることなく、自己愛を取り込んでいるようだ。金属の塔はすでに錆びの塊となっており、風が吹くと簡単に崩れていく。

自己愛を取り込んだアムネジアはすでに、魔眼封じを装備しておらず、その美しすぎる容姿を露にしている。

「起きたか……私は自慰ですでに回復している」

「起きたところをすまないが、アーバインはこちらに近づいてきている。きっと軍を率いているはずだ」

「軍相手ではとうていかなわない。といって、逃げていても追いつかれるだろう……だから、3つの要素の化身となった私が、共鳴を利用してアーバインの精神世界へと直接攻め込む。奴の意識体を倒し、私を無理矢理取り込ませるのだ」

「軍団には勝てなくとも、奴一人相手なら勝ち目もあるはず……」

ここで、もっと長いキャンペーンを望むなら、強制召喚をさせずに違うシナリオをしてもよい。

アーバインの六王と戦ったり、軍団から逃げたり。すべきことはいくらでもあるはずだ。

PCがアーバインを召喚することについて反対するなら、ある程度逃げてみてもいい。ただし、アーバイン軍から逃げ切ることは不可能だし、その兵力をPCたちが蹴散らすことはまず無理だ。アーバインも共鳴によってアムネジアの居場所を知ることができるということ、アムネジアを置いていけばラーネスやジリエルの不

興を買うことなど、よく言い合めよう。その上でPCたちが自ら、アーバインと一対一で戦うことを選択してくれば何よりだ。

個人としてのアーバインをあまりに恐れるようなら、アムネジアの口から次の事実を語らせてもよい。

「アーバインと私の間に融合しようとする力が働くはずだ。奴個人を呼んでも、本来ほどの力は出せないはず」

PCがどうしても嫌がるなら、膨大な敵兵力を見せて威嚇したり、いっそアーバインの方からPCを召喚させてもよい。

もし、アーバインに召喚されたなら、アーバインの精神世界へと無理矢理召喚されてしまう。この場合、シーン1で登場する敵に、フェンリル（絶対隷奴P81）1体を追加すること。

アーバイン召喚にPCたちが同意すれば、シーン1へ。

< シーン 1 - 1：侵略者 >

「アーバインが来たら、私はおそらく動けなくなる……本体である分、奴の方が強力だからな」

「お前たちが勝ってくれば、私も奴の魂を打ち滅ぼすことができる。では、召喚を行う！」

アムネジアがそう言う。

今まで二つの化身を取り込んで来た時のように、アムネジアの体が光に包まれる。光は全てを包み込んで……そして消える。

『そこは暗黒の世界。どこまでも黒く黒く、染め上げられた空間だ。キミたちの姿だけが、真っ黒な中で浮かび上がっている。だ

が、探るまでもないほどに巨大な気配が、目の前にある。闇から、豪風のような吹きが漏れた』

「……………滅」

『目の前に巨大な甲冑のシルエット……疫病界に君臨する魔王王、“侵略者”アーバインが現れる！』

「私の存在があいつを弱くするはずだ！頼んだぞ！」

「……………死」

『アムネジアが叫び、輝く意識の塊となってアーバインにぶつかる。アーバインの体から大量のエネルギーが放出され、アムネジアを迎え撃つ。黒い空間を凄まじい電光が覆った。』

しかし、この迎撃にアーバインの意識体は多くの力を割きすぎている！アムネジアを迎え撃ちつつ、奴はキミ（たち）を睨みつけた。いよいよ最後の戦いだ！』

アーバインと交渉の余地はない。

また、この精神世界から逃げることは、PCもアーバインもできはしない。

弱体化したアーバイン意識体のデータは、モンスターのデュランとして扱われる。ただし、このデュランは<死神>の能力を持たず、あらゆるステータス異常、PPダメージを無効化できる。誘惑や陵辱は自動的に無効となる。このことをGMは、PLに教えずともよい。ただし、これらの行為に★を使おうとしていたなら、情報判定を振らせ、2以上の成功値が出たなら教えてやるといい。

アーバイン（デュラン）は、基本的に<死の刃>で攻撃しつつ、<死の波動>で削ってくる。攻撃が余りに命中しないようなら、<召喚>によってヘルハウンド1体を召喚する。アーバインは調教の類を一切行わず、行動不能となったPCは勝利時に光属性でとどめを刺される。このシナリオで死亡したPCに対する救済はない。

アーバインのHPを0にできたなら、アムネジアもまた同時に打ち勝つ。

シーン1-2へ進もう。

<シーン1-2：完全なるもの>

『キミ（たち）の一撃がアーバインの黒い甲冑を打ち倒した。』

その瞬間、アーバインは弱弱しく光る黒い珠となり、アムネジアの方へと引き寄せられ……一つの存在へと統合されていく。

黒い世界は壊れない。いや、黒い世界はゆっくりとはあるが色彩を持ちつつある。夜空に流れる雲のように、目を凝らせばその中で蠢く多くの意識がうかがえるようになったのだ。

そして、キミ（たち）の目の前には今、一つの存在となったアムネジア……いや、アーバインがいる。彼女はゆっくりと兜をはずすと、アムネジアによく似た顔を露にした。彼女はじっと、キミ（たち）の顔を見つめてくる』

ここからは一つの存在となったアーバインとの会話だ。

彼女は、PCたちから話しかければ、ゆっくりと、そして哀しげに全てを話してくれる。それはとても長い内容となるため、具体的な詳細は省きつつ、以下の要点を伝えればいいだろう。

「わたしは……ああ、わたしは……そんなつもりじゃ、なかったのに……」

「もう、ラーネスには会ったのよね？わたしは、あの子が、妹がこわかった。何でもできて、一度も奴隷にならずに領地まで手に入れて。わたしが何回も酷い目に会いながら、やっとできたことを、あの子は簡単に……」

「領主になってから、わたしはすぐに負けて……ラーネスに助けられた。もう、何をしてもダメってわかった……だから、こうしたの」

「は……はは、わたしなんか、魔王界に……なれちゃったのね。天使と手結んだり、魔族をいっぱい消滅させたり……酷いこといっぱいして（泣き出しながら）」

「そんなつもりじゃなかったのに。」

「うん、わかっているの。責任はとる……あなたたちの望みを言って」

アーバインはじっとPCたちを見つめたままだ。この後、PCが何を求めるかによってアーバインの対応は変わる。

以下に起こりえると予想する対応について書いておこう。また、現地点の精神世界におけるアーバインは一切のアイテム・呪文を使用できない。



○奴隷にする

アーバインを調教し、奴隷にしようとするなら、彼女は静かに頷いてそれを受け入れる。彼女は、自尊判定による抵抗はしない。

アーバインのPPを0にしさえすればいい(それでもPPは75点あるのだが)。PPが0となった途端、黒い精神世界は上昇するようにして脱出できる。抜け出た場所は、“棄てられた場所”の入り口だ。PCの傍らには、アムネジアの代わりにアーバインがいる。

ただし、アーバインを奴隷にしても、PCがしかるべき魔王となっていない限り魔王界にはなれない。また、アムネジアのように階級と関係なく★を与えてもくれない。彼女自身は奴隷にされた地点で魔王へと降格している。彼女は有名この上ないが、今の外見ではまったく知られていないため、奴隷市場に売却することもできるだろう。

ただ、PCたちのこれまでの働き次第では、ラーネスやジリエルが彼女を入手せんとするだろう。

ラーネスは純粋に姉といっしょに過ごそうとして。ジリエルは混乱中のアーバイン軍をコントロールする傀儡として。

もちろん、PCたちと共に魔界を旅を続けてもいい。しかるべき階級になれば本当の奴隷にしてもいいし、純愛を育ててもいいだろう。

その後、疫病界ではアーバイン軍が急激に弱体化し、ラーネスが連盟を解散する。蠅騎士団と天使軍の争いが増えるものの、疫病界は以前に比べて平和な世界となるだろう。

……もっとも、ジリエルにアーバインを手渡していれば、その限りではない。傀儡であれ、アーバイン軍は活動を続け、疫病界は変わらず動乱の地となる。

○許す

アーバインを許し、解放するなら。

彼女はあっけにとられたような顔でPCたちを見つめ、そして哀しげに微笑むだろう。

その瞬間、PCたちはアーバインの精神世界から追放され、“棄てられた場所”への入り口があった荒野で目を覚ますこととなる。

アムネジアの姿はない。以後、アムネジアの奴隷としての★を使うことはできなくなる。PCが疫病界に対して大きな役割を果たしたことを知る者は、ほとんどいない。

その後、自らアーバイン軍の解散を口にしたアーバインが、六王たちによって処刑され……六王の一人が代わって魔王王となったことを伝え聞くこととなるだろう。彼女は、己の責任を……自分なりに果たそうとしたのだ。

○殺す

残念ながらPCに魔族を殺す力はない(はずだ)。

戦闘で倒すことに意味はない。アーバインは自己愛を取り戻しているため、この類の言葉には従わない。己がそれだけ憎まれているという事態に、彼女は悲しげな顔を見せつつ……PCを己の中から追放する。

PCは“棄てられた場所”への入り口があった荒野で目を覚ますこととなる。

アムネジアの姿はすでになく、PCはそこに取り残されることとなる。アムネジアの奴隷としての★を使うことはできなくなり、PCが疫病界に対して大きな役割を果たしたことを知る者は、ほとんどいない。

その後、アーバイン軍は徐々に縮小を始めたものの、未だに疫病界へ動乱を招き寄せる存在となっている。彼女がゆっくと責任を果たしていくには、まだまだ時間が必要なようだ。



『アムネジア』
キャラクターブック

疑 惑

“過敏なる”ミレーネ

私は惨めでした。
知恵も魔法も、戦闘だってそこらへんの下級魔族をモノともしない実力をもっています。
でも……
「いやあ、もういやあっ！ やめてえっ！」
今も目を閉じると、思いだせるのは陵辱の日々。生まれてからずっと……
快樂にあらがえない。
誘惑に弱い。
そんな弱みにつけこまれて、幾度も犯され、奴隷にされて、ずっと弱い魔族に服従する屈辱を味わいました。
でも……今は違う。私はそんな惨めな想いをするのではない。
このアーバイン軍にいる限り……。

来る日も来る日も戦いの毎日。
でも私達は充実した日々を送っています。
「やあ、今日も気持ちよく暴れまわられたぜえ！」
「まったく、アーバイン様様ですね」
「左様。拙者のような武人が活かされる時代が来たでござる」
私は今日も同僚の二人と皆へと帰還しました。
二人とも魔人ですが、剣に覚えがある武士っぽい人と、乱暴な獣人さん。
どちらも私のように、陵辱されるしかなかった立場の娘さんたちです。
「俺達、力はあるのに、調教はダメ、快樂には弱い、で、いいとこなかったもんなあ……」

「そんな時代は終わりでござる。これからは力の時代がやってくるでござる！」

そう、彼女達も喜んでます。私と同じように、えっちが出来ないってだけで搾取されることは、もうないから。

いえ私がそんなことさせません。チーム唯一の魔法戦力として、彼女達を最大限フォローします。

「アーバイン様のお陰で、魔界ではつまはじき者だった俺達も、こんなに大きな顔ができるんだ」

「そして拙者たちのような者達こそ、魔界の

主流となるでござるよ」
この生活を与えてくれたアーバイン様に私達は感謝しています。

でも……私は聞いてしまいました。あの噂を。
「……………これは、噂なんですけれど」

私のぼつりと呟いた言葉に、二人は怪訝な顔をします。

「なんでござるか？」

「噂だあ？」

「アーバイン様が……天使と通じてるって」

私の言葉に、彼女達の顔が見る見る赤く染まります。

「！！ 滅多なことは言うでないでござる！」

「そうだぜ！ あの人はこの疫病界の王様なんだぜ！」

最近は本当に仲良くなってた、私達。

二人のこんな顔を見るのも久しぶりです。

「そうですね……あくまで噂だもの」

だから、それ以上の追求なんてできるわけありませんでした。

噂はあくまで噂。こんな情報に流されるなんて、チームの頭脳役としてどうかしてます。

「そうでござるよ。さあ、次の戦いに向けて鍛錬を積むでござる」

「俺はたらふく食って寝とくわ」

私の言葉に安心したのでしょうか。

二人は笑顔に戻って、仕事後の「いい顔」で休みを取りはじめました。

……………でも、もし本当だったら？

私はその言葉を最後まで言えずに、飲み込んでしまいました。

もしかするとこの判断は、いつか私達を窮地に陥らせるかもしれせん。

でも私は、そのことを後悔しないでしよう。

たとえ……どんな未来が待っていても。

ここが、私達にとっての居場所。私達のような魔族にとっての樂園なのですから。



“忘れられた” アムネジア



Illustrator : jin

階級：魔将（★★★）

領地：忘れられた場所トゥームストーン

性別：両性具有 外見年齢：20

戦闘：6	調教：6	体力：6
運動：8	奉仕：6	魔力：9
情報：8	誘惑：12	自尊：6

魔族特性：傾国の美、魅了の魔眼、魅惑の声、粘液の肌

魔王特性：美神（姿を見た者は毎ターン、自尊判定に2成功しなれば『魅了2』『拘束2』となる／魔眼封じにより通常は無効）

アイテム：コモン×4（『魔眼封じ』を必ず含む）

呪文：コモン×5

「……わたしはいつまで、こうしているのだろう」

いつからか霧に包まれた辺境の遺跡トゥームストーンにいる魔将。その美しさは魔将の域を超え、魔王にも比肩すると言われる。冷淡かつ諦観的であり、愛の空気を常にまとっている。偶然、立ち寄る者がいたとしても、最低限の言葉しか発しない。また、彼女は明らかに魔将であるにも関わらず、格下のオークや魔人に犯されている様子さえも見かけられている。不審がってか、多数現れる陵辱者らを恐れてか、未だ彼女が連れ出されることはない。ただ、近隣の魔族らから暗黙の内に肉便器扱い

を受けていることは確かなようだ。

アムネジアの目は常に魔眼封じの眼帯で隠され、おそるべき魅了の力を抑えているという。アムネジアの来歴や過去は全て謎である。アムネジアという名も、彼女が自嘲気味に名乗る様子を何人かの魔族が聞いたにすぎない。辺境で一人佇む彼女は疫病界の各勢力とも無縁であり、ただ荒廃した大地の中で同じく身元のわからぬ者たちに陵辱を受け続けるのみだ。

“封じられた” テンパランス



Illustrator : jin

階級：魔将（★★★）

領地：封じられた場所マスカレード

性別：男性 外見年齢：14

戦闘：8	調教：12	体力：9
運動：8	奉仕：6	魔力：6
情報：6	誘惑：6	自尊：6

魔族特性：悪魔の尾、支配の魔眼、肉蛇（6本）、触手（12本）

魔王特性：淫欲の霧（視界内にいる者は毎ターン、自尊判定に2成功しなければ『発情2』となる）

アイテム：コモン×6

呪文：コモン×2

「はあっ……はあっ……あ……は……」

背中や肩から多数の触手や肉蛇を伸ばす幼い少年の姿をした魔将。一条まとわず、触手を攻防一体の武器として操る（あらゆるアイテム効果は触手によるものとする）。常に情欲に目をざらつかせ、領域たる閉ざされた迷宮に入り込んだ者に襲いかかり陵辱する。目に付けば襲いかかる上に、奴隷として所有することをしなため、迷宮内はそこかしこに犯されたモンスターや魔族が転がっている。荒い息遣い以外に言葉を発することがないために、モンスターと見えることも多いだろう。

テンパランスの周囲には常に淫気が立ちこめ、近づく者を容赦なく発情させていく。渦巻く淫気に獲物を捕らえ、飛び掛り蹂躪するのが彼の狩りだ。一方的に飽きるまで犯し尽くすと、迷宮で再び意識を取り戻しているだろう他の奴隷へと向かう。

一説には、暴虐の過ぎるこの存在を、当時虚無の力を持たなかった“侵略者”アーバインが封印したのだとも言いが……。封じられるより以前、テンパランスが地上で暴れていたという記録は見つかっていない。



Illustrator : jin

“棄てられた” アペルピシア

階級：魔将 (★★★)
領地：棄てられた場所フラグメンタル
性別：女性 外見年齢：14

戦闘：6	調教：6	体力：8
運動：6	奉仕：12	魔力：9
情報：6	誘惑：6	自尊：9

魔族特性：豊穡の乳房、長く熱い舌、名器、人間
魔王特性：鏡の悪魔（あらゆる行動の際、行動を消費せずに自慰を奉仕+2で行ってよい）

アイテム：なし
呪文：コモン全て

「ああ、アペルピシア。アペルピシアはアペルピシアが好き。ずっとアペルピシアなの」

鏡の世界に閉じ込められた魔将。麗らかなドレスを身にまとい、幼さと妖艶さを同居させた美しい少女の姿をしている。しかし、その目は鏡に映る己以外を映さない。自らの名前である「アペルピシア」以外の名を口にするのではない。たとえ誘惑されたとしても、彼女は相手の瞳の中の己に魅了されるのみだ。アペルピシアの心に、彼女以外の存在が入り込むことはありえない。

鏡の世界において、彼女は己を眺め、賛辞を送り、愛を囁き、

自慰を続けている。アペルピシアが外界へと出て来ることはないものの、もの好きな魔族やモンスターが彼女の世界へと踏み込むことはある。意志の強い魔人以上の存在ならば問題ないが、下級魔族や人間、低級モンスターが入ってしまうと自我が崩壊し、彼女の存在に統合されてしまう。「アペルピシア」になってしまうのだ。

彼女がどうしてこの領域に閉じ込められたのか、いつからこうしているのか、誰も知らない。



Illustrator : jin

“完全なる” 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：両性具有 外見年齢：24

戦闘：15	調教：15	体力：15
運動：15	奉仕：15	魔力：15
情報：15	誘惑：15	自尊：15

魔族特性：傾国の美、支配の魔眼、名器、戦闘形態、闇のオーラ
魔王特性：悪魔騎士、虚無、美神（アムネジア参照）
アイテム：レア×4、アンコモン×4、コモン×5
呪文：レア×1、アンコモン×3、コモン×4

「わたしは……わたしは……」

記憶・欲望・自己愛。失われた三つのカケラを取り戻した魔界王アーバイン。

その身を覆っていた無骨な甲冑は艶やかな体のラインを浮かせるものとなっており、兜も失われている。美しく中性的な容貌が明らかとなり、取り戻した過去ゆえの愛いを帯び、欲望ゆえの熱さを持ち、自己愛ゆえの恐怖と保身に苛まれている。

今の彼女——そう、すでに彼ではなく彼女——は、どこにでもいるタイプの魔族にすぎない。確かに能力は格段に強くなっ

ているが、かつて“侵略者”たらんとし、魔界の法則を捻じ曲げんとした魔界王アーバインはもういないのだ。全てを取り戻したアーバインは理性的かつ冷静だ。自らが魔界王にふさわしからぬことさえ、気づいてしまうほどに。天使と同盟を結び、他の小魔界とも取引し、無淫論を邁進していたアーバイン軍は彼女の目覚めと共に空中分解していく。

ラーネスか……それとも目の前にいた他の魔王か。誰かの手に、疫病界の魔界王の座は渡されることだろう。



魔 族 か ら 天 使 へ

追加モンスターであるウロボロスの攻撃によって、魔族が天使になることもあり得ることとなった。

GMによってはオリジナルの方法で他にも、魔族を天使にしようとするところがあるかもしれないな。

魔族が天使となれば、あらゆるアイテム・呪文が天使のそれに変質する。これは天使が魔族に墮落した際も同様だ。

魔族や天使のアイテム・呪文は半ば肉体の一部であり、その能力に等しいもの。よって持ち主が別の存在に変われば、アイテム・呪文も形や性質を変えるのだ。

このことは覚えておいても損はないだろう。

もちろん、魔界の真ん中で天使になどなっても、すぐに周囲の魔族によってたかかって調教され、奴隷にされるか墮天させられるだけだ。

たとえ天使として目覚め、天使になろうとしても、天界に居場所があるわけでもない。厳格な天使たちが魔族を出自とする存在を受けれることなどない。魔族の奴隷となる以上の責め苦を味合わされるのが関の山だ。

もちろん、天使としての肉体と姿を手に入れたのだから、天使たちの中に紛れ込むことはできるだろう。

ただし、正式な立場を獲得することは不可能でないと、たいへんに困難なことだ。

考えてみて欲しい。

ある日、ある男子が女子になったからといって、女子校にその日から通えるだろうか？

もちろん、女子トイレに入ったり女風呂に入ったりはできるだろう。

だが、女性として学校に通ったり免許を取ったりできるだろうか？

様々な手続きや交渉が必要になるはずだ。偏見の目にも晒されるだろう。

そして天使たちというのは、人間より遥かに頑なで偏っている。つまり融通が利かないのだ。

もし、キミのキャラクターがウロボロス、あるいはその他の手段によって天使に変えられてしまったなら。

余程の階級でない限り、手近にいる魔族の奴隷になる方がいい。運がよければ墮天させて、再び元の姿に戻してもくれるだろう。

ただし、相応の実力があるのなら。

疫病界の“偽りの天使”ジリエルのように、魔界と内通する存在として天使たちの中に潜入してみてもいいだろう。

彼らの中に果食い、天使の歪んだ規律を乱してやるのだ。それは消滅と背中合わせの、スリリングなゲームとなるだろう。

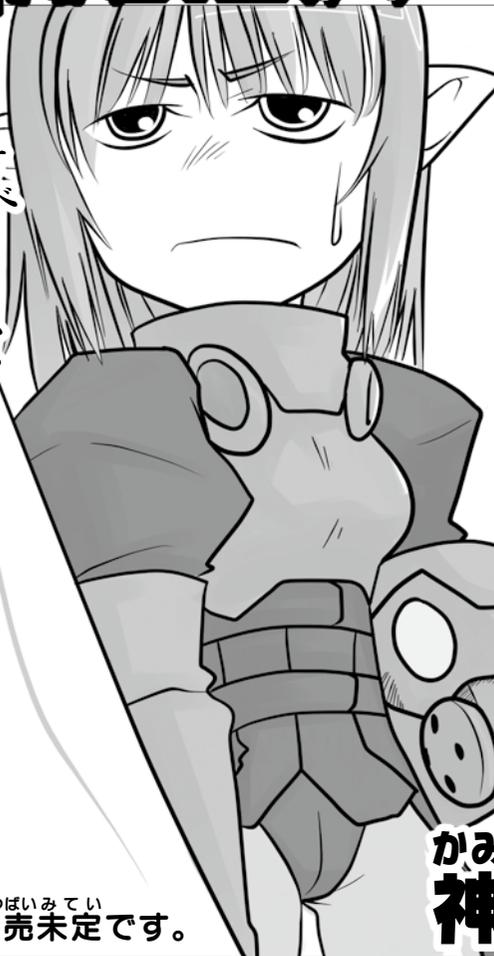
まあ、GMにとってもかなり面倒なことになるので、了解は得た方がよいだろうが。



フライマスターハエコ FLYMASTERハエコ

さいしゅうわ 最終話
よくぼう むねに 欲望を胸に

「すべてを
終わらせる時……」



かみや
神谷 リョウ

ツギハギデビルコミック だい かん はつばいみてい
T D C 第①巻は、発売未定です。

チクシヨオオオ!
くらえアラストル!

クリティカル
りょうじよくちようきよう
陵辱調教!!

さあ来いハエコオオ!

せっしゃ じつ
拙者は実は
いっかいや
一回犯られただけで
ほら
孕むぞオオ!



このザ・ニンジャ
よろくおうと呼ばれる六王の
アラストルが…
こむすめ
こんな小娘に…



アラストルが
や
犯られたようだな…

フフ…やつ奴は
ろくおう六王の中でもさいじやく最弱…

はえ蠅ごときまに負けるとは
ぐんだん軍団のつらよご面汚しよ…

レレム ミルリース



く
食らえええ!!

ズ
サアア
どあああ!
アッー!!



やった…
ろくおうついに六王をたお犯したぞ…

これでアーバインのいる
あんこくようさい暗黒要塞へのとびら扉がひら開かれる…!



よく来たなハエコ…
ま
待っていたぞ…

ギ
アアア
!!

ハエコの××が魔界を救うと信じて…



こ…ここが
あんどくようさい
暗黒要塞だったのか…

感じる…
アーバインの魔力を…



ハエコよ…戦う前に
ひとつ言っておくことがある
お前は私を倒すのに分身達が
必要だと思っているようだが

別にいなくても倒せる

な何だって!?



そしていやらしいことしか
考えない連中は
言い寄ってくるので
最寄りの魔都に解放しておいた

カ
ホ。

あとは私を倒すだけだな…

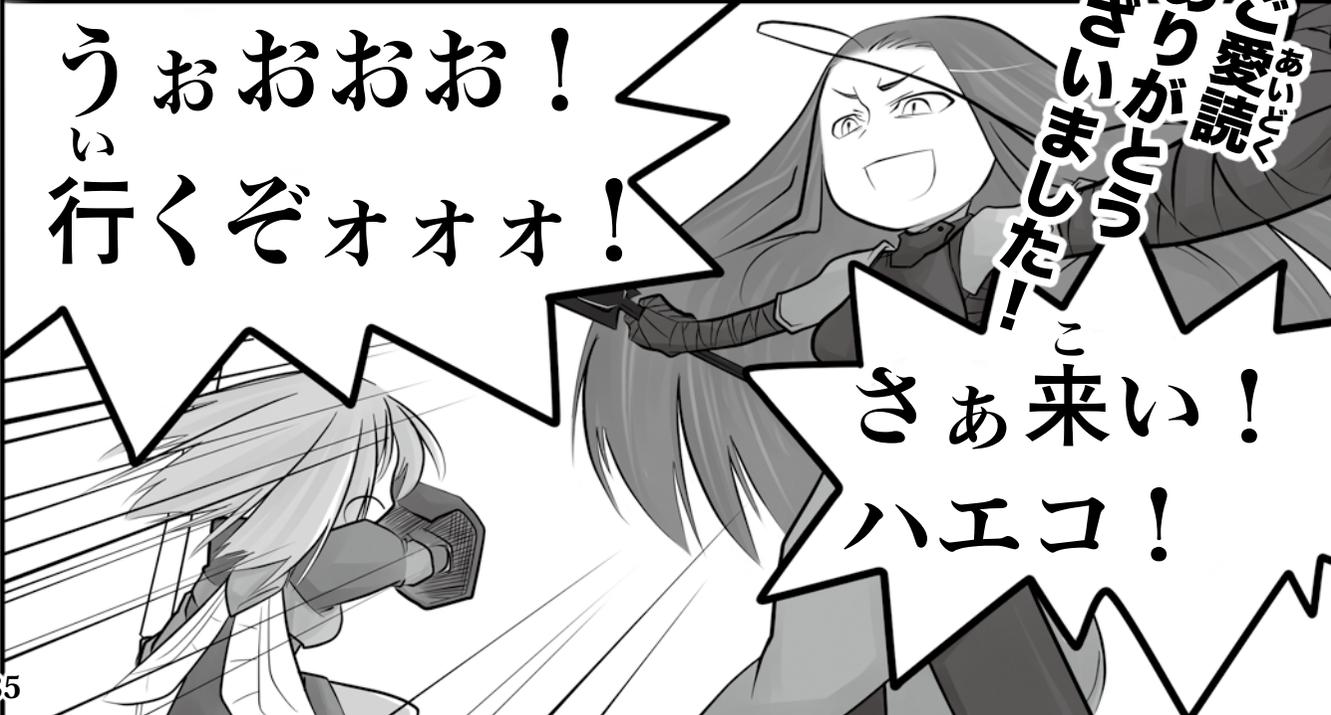


フッ、上等だ…
あたしもひとつ言っておくことがある

大魔王が復活すればなんとか
なるような気がしていたが
別にそんなことはなかったぜ!

そうか

コミック作画：はまー 編集/ロゴワーク：emeth



うおおおおお!
行くぞオオオ!

ご愛読
ありがとうございます!

さあ来い!
ハエコ!

メイド心得

“快樂の介添人”ネーヴェ

座ったままでごめんなさいませぬ。
あなたが新人さんですか？
どうぞ、わたしの向かいに座ってください。
今回はまた随分と、かわいらしい方ですね。
色事など知らなそうな顔をしています、
大丈夫でしょうか。

ラーネス様が初めてのお相手だったんじゃないですか？

ああ、いえ。あなたに問題があるわけではありません。

ふふ、わたしの個人的な興味ですよ。
気に障りましたら失礼を。

ラーネス様に見初められた以上、あなたはここにいる資格があります。

すでにラーネス様には抱いていただきましたか？

ハイ。そうです、そういう意味です。
まだ？ おかしいですね。

ラーネス様が好意を抱いた方と行為に及ばないなんて、あり得ないのですが。

え？ あなたが抱いた？
(コホン) ま、まあ、あの方の場合、そういうことも往々にしてあることです。

わかりました。
いずれにせよ、あなたとわたしは今日から仲間。

先輩として、ラーネス様付のメイドとしての心得を説きましょう。

顔が赤いようですが……。
大丈夫ですか？

続けますよ。
ラーネス様が、わたしたちメイドに求めることは、理解と愛情です。

あの方の命令に従うことと、理解し愛するということはまったく違います。

むしろ、突発的に性的な悪戯や罠を仕掛けて、たっぷりといじめてさし上げた方が、ラーネス様もお喜びになります。

いつでもラーネス様を襲うなり、縛り上げるなりしてかまいません。

ただし、わたしたちがラーネス様を悦ばせる立場であることを忘れてはいけません。

どんな行為もあなたの欲望を満たすためではなく、ラーネス様を悦ばせるためです。

肌を何度も重ねていると忘れがちですが、ラーネス様は魔王たる実力を十分にお持ちです。

色事のみでなく荒事、謀事においても、わたしたちの誰より長けておられます。

ですから、ラーネス様にどんな行為をしたとしても、決して己が上の立場になったなどと誤解してはいけません。

わかりましたね？
会話中はわたしの目をきちんと見て。俯かずに。

逐一動揺しない！
もっと落ち着いていなくてはこの城のメイドは務まりませんよ。

ともかく心得については、これでわかってくださいましたか？

まだ心からの理解はできないかもしれませんが……問題があったら、わたしたちから逐一助言します。

その上で一般的な意味のメイドの仕事、つまり家事全般を行っていただきます。

こちらは多くの人数がいますし、それぞれ当番なども決まっています。重労働ということもないでしょう。

ああ、同僚が多数いますから、仲良くなった方がいたら、いつでも好きな場所で愛し合ってください。

ラーネス様はこの城の随所でそういった行為がされていることを好まれますので。

最低限の仕事さえすれば、他の時間は誰でも好きな方との色事に費やしていただいてけっこうです。

あなたが誘われることも多いことでしょう。

さて。

ここで本来なら面接役の権限で、わたしがあなたの味見をさせていただくところなのですが。

……先刻から机の下で、淫乱牝犬奴隷があなたにしゃぶりついていますね。

わたしも随分と足でいじめてやっているのですけれど、まだまだ満足できないようです。

望みどおり、存分に馴してさしあげましょう。

先ほども言いましたが、決して敬意を忘れてはいけませんよ？

異存はありませんね？
ラーネス様……いえ、今はただの淫乱奴隷でした。

新人さんとわたしで、たっぷりいじめてさしあげますからね？



忘却界セクシユ

絶対隷奴
サブリミナル
永劫快姫
Eternal of pleasure

忘却界とは

忘却界セクション



< 概要 >

忘却界は長い年月の末、その発生をはじめとした多くの知識が失われている。これは初期から生きる魔族がいないためとも、またあるいは大規模な呪いのせいとも言われるが、真相は定かではない。

ともあれ、この小魔界では核となった大魔王の名が失われているのだ。

それゆえに、この小魔界は『忘却界』の名で呼ばれることとなった。忘却界を統べる真の法則は誰も知らず、由来や祖となる者も見出せない。忘れられた大魔王もまた、『忘却王』とのみ称されるのみである。忘却王は一般には「ムミョウ（無名からつけられた通称）」と呼ばれており、彼がいたとされる最大級の魔都もそれにちなんでムミョウと名づけられている。

しかし、真の名、真の過去は未だ知られていないのだ。

そうした中、魔族たちは暴力でも姦淫でもない、独自のやり方で文化と社会を築いている。忘却界では忘れられた大魔王の玉座、すなわち現在では魔界王の地位を至上のものとして、数多くの魔王たちがしのぎを削っているのだ。

この玉座を得るべく魔王たちは牽制し合っている。忘却界では、暴力に基づいた物理的な抗争が少ない。一見平穏な下での、社会的緊張感こそが満ち満ちている。こうした中で、実力とは別個の、地位による差別化が行われている。忘却界では、陰謀と駆け引きこそがすべてであり、階級を持っているだけでは何の意味もありはしないのだ。

< 地理形態 >

忘却界の中心には巨大な内海があり、それゆえに水棲のモンスターや魔族が大きな勢力をつけている。

気候は温暖だが湿度が高く、通常の魔界以上に水面積が広いため、霧の発生することが多い。

世界の由来についてさえも忘却されたこの世界には、由来のはっきりしない建造物や遺跡、迷宮がそこかしこにある。テクノロジーの程度も、用

いられた魔術の形式も一定しないこれらは、多くが無法者や革命者らの根城となっている。

ただし、古くから残された魔都を支配することは忘却王の系譜を意味するものとされている。よって多くの魔王が古き魔都を支配せんとしている。中でも最大規模の魔都ムミョウ（無名からそのまま名になったとされる）は、“篡奪王”フォーツバルの手で、忘却界の権力の中枢の一つとされている。

また、地位による差別化をされた忘却界では、辺境に無法者らが蛮族同然に住みついており、文化的な格差は広がるばかりである。

< 文化形態 >

忘却界の文化程度は、我々の世界における19世紀半ばから20世紀初頭、ゴシック時代の欧州に似る。

忘却界では、政治能力と情報能力が極端に重視されており、戦闘能力が軽視されていることが特徴だ。陰謀と駆け引き、そして経済活動が何より重視される。

性的な活動に関しては比較的抑制的で、奴隷売買や公娼などはいるものの、公然と街中で乱交が始まるようなことはまず無い。この傾向は領主の支配下にある土地において顕著である。魔王や魔将であっても、影で愛人を作ることはあれ、公共の場で色事に及んだりはしない。こうした傾向は地方に行くほど強くなり、地方領主の中には人間とほとんど変わらない倫理観の持ち主も多い。

衣装などについても基本的には機能的な落ち着いたものが好まれている。もっとも、強い権力を持つ者の中には暴君然とした者も多く、扇情的な衣装をとることもあるだろう（歓迎はされないが）。

ある種の貴族社会を形成しているがゆえに、忘却界の芸術・娯楽水準は高い。歌劇や絵画、彫刻、文学などにおいては多くの魔界の中でも最高水準にあると考えていだろう。領主たちは多数の芸術家を抱えることをステイタスと考えており、優れた芸術作品で自らの城を飾り立てることを好む。

< 社会形態 >

多くの魔界と異なり、忘却界において階級は絶対ではない。

忘却界において大きな意味を持つのは「地位」である。地位さえ高ければ、魔人であっても魔将に命令できるのだ。地位とは領主を中心とした公職にあること、もしくは社会に深く関わる立場にあることを示す。忘却界独自の概念であり、単純な実力のみでは出世できない所がこの世界の特徴だ。

大半の魔族は、領主を中心とした魔都や村落に家を構え、定住して生活している。

魔族は領主（領地を持つ魔王や魔将）を中心とした「支配階級」と、彼らに税を上納し働く「下層階級」に明確に分けられている。地位の違いは絶対であり、地位の高い者は低い者への命令権を所有するも同然だ。平和に下層階級を治める領主もいるが、多くの下層階級は搾取され、支配階級の玩具同然の扱いを受けている。

下層階級が搾取から抜け出すためには、全てを捨てて自由人となるか、何らかの役職に就くしかない。

宮廷にせよ民間にせよ、役職に就くためにはソウルが必要であり、多くの場合高い知能と機転を求められる。こうした役職に就き、ある程度の地位を得た魔族たちは「支配階級」と呼ばれ、領主の宮廷で権力闘争に明け暮れることとなる。しかし、多数の魔族を従事させた中央集権体制は同時に、他の魔界では困難な事業を多く成功させており、治安も魔界とは思えぬほどに安定している。

中でも、交通と通信は、社会が安定した忘却界ならではの事業と言えるだろう。

船舶、駅馬車などはかなり広く確立されている。街路の舗装も公共事業として施されており、社会参加している者（自由民以外）は自らの足を使わずとも速やかな移動が可能である。さらに、特に繁栄している魔都では、限定的ながら列車や飛行船さえも移動手段として解放されているという。

また、簡単ながら通信主を通した電話が忘却界にはあり、領主の所持設備ごとに最低1台は配置されている。領内でのやりとりを行うための簡単なものだが、有力な魔王は相互にホットラインを引くこともあるらしい。

領地を持つ魔将以上の魔族は全て「領主」と呼ばれる。

忘却界の領主たちはほぼ全て、評議会と呼ばれる政治組織への参政を求められる。評議会の議席についた魔族は、多くある派閥のいずれかに就くことが求められるだろう。現評議会においては、“篡奪王”フォーツバル、“水神”クタート、“美香王”アルバラ三者による対立が目立っている。新参の評議員が、この三大派閥から距離を置き続けることは、まず不可能と考えるべきだろう。

なお、参政しない領主は反乱者として近隣領主ら合意のもと、掃討され、領地を奪われ奴隷にされる運命だ。少なくとも現地点では、忘却界に議会から独立した領地は知られていない。



忘却界とは
忘却界の中心



ただし、忘却界にも出世や一攫千金を求め（他の魔界のように）放浪生活を行う魔族がいるのではない。彼らは自由階級と呼ばれ、地位に縛られずに生き、定住者らから軽蔑と羨望を同時に受ける存在となっている。

< 気 質 >

魔族一般に比べて忘却界の魔族たちは保守的で、礼節にうるさい。自由階級以外は、地位による階層意識が心に刻み付けられている。その自由階級でさえも、時として支配階級の横暴に弄ばれるのだ。

魔界一般に照らし合わせれば性行動に対してもやや抑制的である。このため、魔都や村落において公然とした戦闘や性行為が行われることはまずない。行われた際には、兵士たちによって逮捕拘束されることとなるだろう。

性的なスキャンダルというものも存在し、好色や同性愛、近親相姦、その他多くの変態性欲に対して社会の倫理観は否定的である。ただし、それもあくまで大衆意識としてのものであり、個々人の性癖はあくまで魔族としてのそれである。娼館や契約愛人は数多く、地位の高い者らは多くが財力と権力を利用し、影で自らの快楽を追求している。こうした面は人間界や天界に似通っており、陰湿な性的風俗を生み出す土壤となっている。

< モンスターの立場 >

オーク、ダークウォーリアーなどの、知性を持った汎用性の高い人型モンスターは労働力として下層階級に組み込まれることが多い。この世界ゆえの変質か、忘却界の彼らは他の魔界に比べて気性の穏やかなことで知られる。魔族と結婚するものさえおり、支配階級からは安価な奴隷・労働力と見られている。

政治能力と機転がものを言うだけに、高い知性を持つモンスターの中にはソウルを蓄えて公職に就いて領主に仕える者も少なくない。特にソウルイーター、スフィンクス、デュラハン、リッチなどは多くが地位を獲得している。兵士や侍従となっている者も含めれば、知性あるモンスターならばたいがい社会参加を果たしていると言えるだろう。中でも四大竜王と呼ばれる魔王級のドラゴンたちは、自らの領地を持ち、評議会にも参加していることで有名だ。

ただし、敢えて山野や辺境に暮らすモンスターたちも数多くいる。こうした者たちは他の魔界同様に弱肉強食の論理に依っており、辺境や街

道を外れた山道などで見つけた獲物に襲い掛かってくる。社会的にはこうしたモンスターは自由階級の内に分類されており、当局が自由階級の害悪を証明する際に一役買っている状態だ。

< 人間の立場 >

ソウルによって地位を売り買いする忘却界では、人間はソウルを収穫するための容器にすぎない。

魔王や大魔将は暇を見つけては人間界へと繰り出し、天使による損害を受ける前になるべく多くのソウルを収穫しようとする。こうして彼らの懐は膨らみ、下層階級との格差をより強めているのだ。

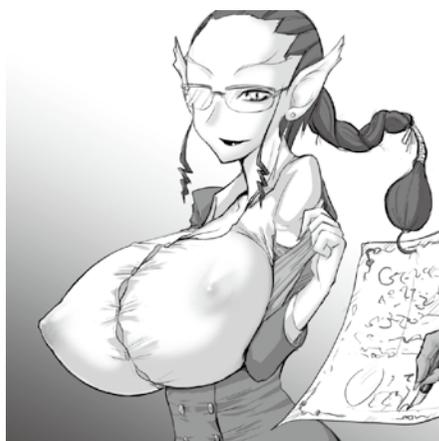
ごくごく稀に、容姿や精神を気に入られた人間が、忘却界へと連れ去られ奴隷とされることもある。しかし、それは本当に例外的な出来事であり、多くの場合は殺されてソウルとなるか、さもなればダムドとなって魔族に永遠に快楽を与え続ける日々を押し付けられるのみである。

< 天使の立場 >

通常と同様、天使は魔族にとって極めて危険な存在と認識されている。

捕獲された天使奴隷（墮天前）は、稀少品として非常に高値で取引される。多くの墮天使はダムドと同様、愛玩用として扱われる。ただし、中にはその殺傷能力を買われ、暗殺者や処刑人として使役される者も少数ながら存在するらしい。

なお、現時点において忘却界に、天使の集団の駐屯は確認されていない。



忘却界アーキ

▼宮廷人 / Court Member

Illustrator : mar

HP : 25	MP : 30	PP : 35
装甲 : 3	ダメージ : 11	
戦闘 : 6	調教 : 5	体力 : 5
運動 : 6 (+1)	奉仕 : 5	魔力 : 6
情報 : 7+1	誘惑 : 7	自尊 : 7+2

地位 : 1

特性 : 使い魔 (取り巻き)、魅惑の声、角 (2本)

役職 : 廷臣 (宮廷)

装備 : なし

所持金 : 6ソウル

特典 : セッション開始時から終了時まで、ランダムなコン
ンアイテム一つを得る

アイテム : 魔王珠 (装飾 / 自尊 + 2)

魔娼着 (衣装 / 装甲 + 3、誘惑 + 2)

闇の斥候 (配下 / 情報 + 1)

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 / 1日、姿を変える)

魑魅魍魎ひしめく宮廷の一員。多くの魔界と異なり、
実力とは別個の階級を持つ忘却界では、甘言と陰謀が渦
巻き、おのずとそれに過剰適応した者たちも現れる。宮
廷人たちは実力者の取り巻きであり、またその地位に取っ
て代わる隙を伺う者たちだ。見得と風評がものを言う世
界だけに、彼らの才能と努力はそこに注がれている。聴く、
話術に長け、折れぬ欲望を抱える彼らだが、戦いや色事
については多くが人任せである。宮廷人たるもの、自ら
が剣を振ったり奴隷を調教するものではないとされて
いるのだ。このために忘却界では様々な仕事に需要が多
く、専門職業化が進められている。

ルール&データ

忘却界セクション

絶対神話
永劫快楽
Eternal Pleasure

■ 忘却界のルール & データ

< 地位 >

地位は階級と別個にある、忘却界独自の格差を示すものである。

地位の高低は非常に重要なものであり、社会参加する限り、より低い地位の者に対して命令することができる。ただし、命令と言っても他の高い地位の者に庇護を求めたり、すべてを捨てて自由階級として逃げ出すことはできるため、『奴隷』になることとは異なる。また、「陰謀（後述）」をうまく使わなければ、命令者の存在は周囲に明確となる。このため、立場を危うくする命令を発することは、地位の高い魔族にとっても難しい。

忘却界の魔族は、作成当初から社会参加するかわかないかを明確に決めておかなくてはならない。

社会参加するなら、役職に就かない限りその地位は0である。

社会参加しない、つまり自由階級になるならば、地位に縛られることはない。

以下に地位の数値の意味について一覧を示しておこう。

また、地位を持つ者は定期的にソウルを収入

として得ることができる。

セッション開始時に、その役職ごとの地位と同じだけ『情報』『誘惑』『自尊』のいずれか（重複不可、最大3回）で統治判定を行い、成功値の合計分だけソウルを得ることができるのだ。

< 宮廷 >

宮廷では、形骸化した礼節が横行している。

打算と野心に多くの住人は駆り立てられ、水面下では陰謀や抗争も絶えない。

こうした宮廷の中で、魔族たちは高い地位の者に取り入り、威を借りることができる。

より高い地位の者の自尊に対し、誘惑か情報で対抗判定して勝利すればその派閥に入ることができる。派閥に入れば、対抗判定で勝利した相手と同じ地位を持つものとして、宮廷内では振舞うことができる。この効果はセッションが終了するか、相手から明確な不興を買うまで持続する。

同時に複数の派閥に属することもできるが、「陰謀（後述）」として隠れて行わなければ、暴露された地点で両方の派閥から不興を買い、信用を失ってしまうだろう。

忘却界地位一覧

地位0：最下層の下層階級。政治的発言権はなく、収入手段もなきに等しい。宮廷に参加することは基本的にできない。

地位1：それなりの発言力と収入手段を持つ。宮廷に参加することは基本的にできない。

地位2：自ら資産を運営する能力を持つ者。宮廷には5ソウル支払えば1セッション中のみ参加することができる。

地位3：領主並の収入手段を持つ者。宮廷には、基本的に自由に参加することができる。

地位4：領主に準じる副官的存在。宮廷には、自動的に参加することとなる。

地位5：領主。自らの領地と評議会の議席を持つ魔将や魔王。宮廷には自動的に参加することとなる。

地位6：大領主。アブダルと現三大派閥の長らがこの地位にある。自らの宮廷には自動的に参加することとなる。

地位7：忘却界の魔界王のみがこの地位に就く（現在、空席）。全ての宮廷を支配できる。

< 陰 謀 >

陰謀とは、こっそりと隠れて行う様々な謀事だ。
陰謀を行うことで、魔族たちは以下の行為を行うことができる。

- ①：自らが命令したと悟らせずに、より地位の低い相手に命令する
- ②：自らが属していない派閥（たいていは領主）に、属していると偽って相手に命令する
- ③：秘密裏に相手の派閥に属する（派閥に属する判定も別に行う）

陰謀を為そうとするなら、それを仕掛ける対象と情報・誘惑のそれぞれで対抗判定し、勝利しなくてはならない。どちらか片方でも失敗したなら陰謀を行うタイミングは見つけられず、そのセッション中に同じ対象へ陰謀を仕掛けることはできない。勝利したなら陰謀は発動し、相手を陥れる様々な行いが可能となる。

ただし、陰謀の後にそれを探らんとする者が現れた場合、情報による対抗判定に勝利しなければ隠し続けることができない。陰謀を探る行為もまた1セッションに1度しかできないため、同じ相手から探られることはない。また、陰謀は一度隠匿に成功するごとに、以後の情報判定において、情報+1のボーナスを得る。

< 船 >

船は民間役職である「船長」のみが持つ、特殊な設備だ。

乗せたアイテムや乗客らを、魔海上で自由に移動させ、場合によっては他の魔界へも移動できる。



船には、アイテムについてはほぼ無制限に、乗客については「船長の階級の★×8」の合計地位の者を、乗せることができる（船長は含まない）。この際、地位0の者は0.1の地位を持つ者として扱う。この際、自由階級についても地位は0であるものとする。

例えば、魔王の船長が操作する船には、「★3×8」で合計24の地位の者を乗せることができる。自由階級や下層階級の民、兵士などなら240人まで乗せることができる。ただし、領主（地位5）と将軍（地位3）が共に乗れば、残り16の合計地位となるわけだ。

< 領地や設備の名前 >

領主や管理者（後述）は支配している領地や設備に名前をつけることができる。

忘却界においてこうした支配区域の名前は、管理者や領主の名前をつけられることが多い。また、領主の趣味によっては他の言葉のこともあるだろう。ただし、設備の場合、その内容がわからなくなる名前をつけられることはまずない。

これは他の魔族たちに所有者や管理人を示すための名前である。

忘却界はうんざりするほど礼儀と権威にうるさく、地位を明確に差別化する。このため、様々な名前を冠した設備や領地が乱立しており、その無数の名前が示す序列と人間関係を、宮廷に生きる魔族たちは把握していなければならないのだ。



< 設備の管理者 >

忘却界では、魔将や魔王が領地の設備それぞれの管理を低い階級の魔族に任せることがある。

忘却界では、設備の管理者としての地位を、領地を持ってない魔族が買い取ってもよい。

設備によっては、管理者となるための条件がある場合もあり、また支払うべきソウルも変わる。

管理者となった魔族は以下の特典を得る。

- ①：その設備の効果を領主と同様に使用できる
- ②：統治判定に失敗した能力値一つにつき10ソウルを支払う

それでは、管理者の役職を並べておこう。

記載については、『支配』はどの土地を管理しているか。そこに並べられた土地のいずれか一つを管理していることを示す。

『条件』はその役職に就くための条件。

『地位』は役職に就いた際の地位の数値。

『価格』は役職に就くために支払うべきソウルの値である。

●オーク番

支配：オーク集落（11）

条件：なし

地位：0

価格：5

説明：最底辺の労働者であるオークの集落は忘却界に多数存在する。その管理者がオーク番である。彼らの多くはオークらを家畜として酷使し、僅かなりとも己の懐を肥やそうとする。

●地方監察官

支配：死者の都（24）、海魔の岬（25）、竜の巣（26）、竜の里（56）

条件：奉仕・誘惑が6以上

地位：0

価格：0

説明：彼らは領内に巢食う強大なモンスターへと捧げられた生贄のリーダーにすぎない。領主が彼らとの交渉を円滑にすべく、領主にとって邪魔な魔族にこの名を与えられるのだ。

●養殖所長

支配：パラサイト養殖所（52）

条件：なし

地位：0

価格：25

説明：監禁されたパラサイトマザーを警護しつつ、休まずに交わってパラサイトを産ませ、管理する役職である。信用がなければ任じられないものの、汚れ仕事として蔑まれることが多い。

●警備主任

支配：巨像（31）、宝物庫（35）

条件：なし

地位：0

価格：5

説明：その場所をひたすら警護する仕事。必要ではあるが誰にでもこなせることもあり、労働条件はよくない（しかも責任だけは大きい）。配下が与えられることもなく、退屈な役職として知られる。

●管理責任者

支配：奈落の穴（13）、粘液溜まり（14）、奴隷エンジン（23）、ゲート（42）

条件：なし

地位：1

価格：15

説明：資産や兵力を生み出す要地に駐屯し、管理する仕事。見張っているだけの退屈な仕事だが安定しており、支配層の子女がキャリアを積むために就くことが多い。

●開発監督

支配：開拓地（16）

条件：なし

地位：1

価格：5

説明：荒野を与えられ、ひたすら開発に従事しなくてはならない。開発ノルマもあり、奴隷を持たない主任であれば自ら馬車馬のようには働かなくてはならないだろう。

●館長

支配：図書館（34）

条件：情報8以上

地位：1

価格：20

説明：図書館長は地位こそ低いものの、特殊な環境ゆえに人気がある。野心より安定を望む支配層の子女の多くが、こうした安定した閑職に就くことを望むためだ。

●慰問官

支配：公営トイレ（44）、搾精所（45）、魔娼館（46）

条件：奉仕・誘惑8以上

地位：1

価格：20

説明：色事に関わる設備の管理者。機転を効かせて多数の配下を管理しつつ、場合によっては自らも娼婦として客の相手をしなくてはならない。しかし、快楽に満ちた日々が約束されるため、人気は高い。

●前線指揮官

支配：魔道砲台（61）、城砦（62）、移動要塞（63）

条件：情報・自尊7以上

地位：1

価格：15

説明：忘却界において軍事施設の指揮官の地位は低い。責任とリスクが高いため、下層階級の者が手柄を立てる機会を求め、就くことがほとんどだ。

●一級奴隷売買士

支配：奴隷市場（12）

条件：調教8以上

地位：2

価格：25

説明：奴隷の仕込みや売買を手がける奴隷市場のトップ。市場の多くは自由商人であり、領主付商人としての組合長は現場能力も求められることとなる。

●町長

支配：魔街（21）

条件：自尊8以上

地位：2

価格：30

説明：支配層への登竜門として知られる。多数の魔族・モンスターがひしめく魔街を治めることは、将来の統治に役立つコネや経験を与えてくれるだろう。

●戦士長

支配：闘技場（22）

条件：戦闘8以上

地位：2

価格：25

説明：闘技場にて勝敗を定める権限を持つ。観客をつなぎとめるため、挑戦者が途切れれば自ら戦士として戦わなくてはならない。華やかではあるが、厳しい仕事と言えるだろう。

●獄長

支配：奴隷調教所（32）

条件：調教7以上

地位：2

価格：20

説明：送られてくる奴隷候補らを看守らを率いて調教し、送り出す。サディスティックな魔族には人気の高い役職であり、その職務内容がら、希望者も多い。

●博士

支配：淫具製作所（15）、魔法研究所（36）、闇の祭壇（41）、混沌炉（43）

条件：情報8以上

地位：2

価格：25

説明：魔術、あるいは魔界に満ちる瘴気を操る方法について試行錯誤する日々を送る。スポンサーである領主の意向に従わなくてはならないが、魔道士など魔法に執着する者らには人気が高い。

●胴元

支配：カジノ（55）

条件：情報・誘惑8以上

地位：2

価格：25

説明：領内の賭博を仕切る立場。表には出にくい、地位は決して低くない。多額の利益が懐に入る上、思わぬ相手の弱みを手に入れることもあるのだ。

●領事

支配：貢献地（31）

条件：情報・自尊6以上

地位：3

価格：30

説明：領事は他領地へと赴き、貢献された土地を主に代わって管理する仕事である。本来の領主からのいやがらせなどを受けることも多く、主からの援助も期待できない。地位は高いものの、なり手の少ない仕事である。

●裁判官

支配：処刑場（51）

条件：情報・自尊8以上

地位：3

価格：100

説明：処刑の権限を領主から与えられた存在であり、多くの賄賂を受け取ることもできる。それだけに条件も厳しく、忘却界全体でも数えるほどしかいない存在だ。



●関税吏

支配：貿易港（53）

条件：情報8以上

地位：3

価格：50

説明：貿易を取り仕切り、管理する役職。利ざやが大きく、また地位も高いため支配層からは人気が高い。時には他魔界とのコネクションを作ることもできるだろう。

●近衛隊長

支配：快樂殿（54）

条件：調教・奉仕・誘惑8以上

地位：3

価格：50

説明：忘却界において快樂殿は近衛府と呼ばれ、表向きは領主の護衛とされる。もちろん、実際には愛妾たちであり、隊長は色恋において領主や宮廷の面々に大きな発言権を振るうのだ。

●諜報室長

支配：諜報機関（64）

条件：運動・情報8以上

地位：3

価格：30

説明：忘却界で権力を保つため、欠かせない設備である。それだけに管理人の権限は大きく、宮廷に出入りする者もないがしろにはできない。この世界において情報は力そのものである。

●代官

支配：莊園（65）

条件：魔将であること

地位：3

価格：50

説明：自ら領主となり権勢を競うより、他の配下となって安穩を求める者も多い。彼らは魔将となっても、代官として権力者の配下になり、小領地を分割してもらおう。実入りは少ないが安定した立場を得ることができるのだ。

●侍従長

支配：宮殿（66）

条件：情報・誘惑・自尊8以上

地位：4

価格：100

説明：有能さが求められるものの、権勢においては領主に準じる地位の一つ。宮廷に出入りする顔ぶれに対しても強い影響力を持ち、領主にも日常的に意見することが可能だ。

なお、初期作成キャラクターはソウルや条件にもよるが、以下の役職に就くことが可能である。

オーク番、地方監察官、警備主任、管理責任者、開発監督、館長、前線指揮官、獄長

< 宮廷の住人 >

領主の周囲を取り巻く側近たち。支配階級の一員たち（侍従・兵士・密偵などはそうでもないが）。

忘却界では階級に関係なく、一定の実力があればその立場に就くことができる。下層階級と支配階級に二極化しているがゆえに、下層階級から宮廷人にならんとものがく者は数多い。

忘却界の常通り、ソウルによって地位は売買されている。単なる侍従ならば誰でも簡単になれる（そして簡単に使い潰される）ものの、將軍や宮廷魔術師といった要職には簡単にはなれない。

陰謀と野心、欲望がひしめく忘却界の宮廷において生き残っていくのは生半可なことではないのだ。

宮廷の住人たちは以下の特典を得る。

- ①：役職ごとに与えられた特典を能力として得る
- ②：地位に関係なく、宮廷に参加することができる（発言権は地位に準じる）
- ③：統治判定に失敗しても代価を支払わなくてよい

それでは、宮廷の住人たちの就く役職を並べておこう。

記載については、『条件』はその役職に就くための条件。

『地位』は役職に就いた際の地位の数値。

『価格』は役職に就くために支払うべきソウルの値。

『特典』はその役職において得られる能力である。

●侍従

条件：なし
地位：0
価格：0
特典：なし

説明：メイド、従者、給仕、馬番、調理師……
宮廷には多数の召使が必要だ。下層階級の中には、華々しい宮廷に憧れてこの役職に就く者も少なくない。

●兵士

条件：戦闘6以上
地位：0
価格：5

特典：地位0の対象に対してのみ、地位+1
説明：領主に抱えられる戦士たち。治安維持を担当し、地位の低い者たちには強い影響力を持つ。護衛として宮廷に配置されることもあるだろう。他の下層階級に対して傍若無人な振る舞いを見せる兵士も多い。

●密偵

条件：運動・情報7以上
地位：0
価格：5

特典：諜報室長以外の地位による命令を無視してよい

説明：密偵は忘却界の社会を真に動かす存在だ。彼らの働きが魔王たちの動きとなって現れる。戦争がない以上、彼らこそが他領地を探り、支配を磐石とするのだ。

●芸術家

条件：奉仕8以上
地位：0
価格：30

特典：地位に関係なく宮廷に出入りできる
1セッションに1度、奉仕判定により芸術作品を作成してよい
作品は「成功値÷2（端数切捨て）」分のソウルと同じ価値があり、クリティカルなら「奉仕×2」ソウルの価値がある

説明：領主をパトロンとして楽曲や絵画、彫刻、文学を作る者たちである。文化的娯楽の豊富な忘却界では、彼らが作り出す作品は少なからざる利益を生み出すことができる。

●廷臣

条件：情報・誘惑7以上
地位：1
価格：20

特典：セッション開始時から終了時まで、ランダムなコモンアイテム一つを得る

説明：宮廷を華々しく飾るための貴人たち。彼らはかつて他の役職でキャリアを積み、現在はコネや名義のみで利益を得る身だ。宮廷では甘言や色香を用いつつ、自らの地位を高めんとする。

●憲兵長

条件：戦闘8以上
地位：2
価格：50
特典：民間の顔役に対して地位+1

説明：治安を守るべく宮廷内や魔都内を見張る兵士たちの長。現場指揮官でありつつ、前線指揮官と異なり下層階級に対して最も横暴に権力を振るう存在である。

●会計士

条件：情報8以上
地位：2
価格：40
特典：領主の統治判定における収入・出費を2倍にする

説明：忘却界では経済の専門家が必要とされることが多々ある。賄賂や書類偽造が日常茶飯事のため、経済についての監査役を置かなくては収入は半減してしまうのだ。

●宮廷魔術師

条件：魔力10以上
地位：2
価格：60
特典：領主が習得している呪文を自らも習得しているものとできる

説明：強大な魔力を持つ魔族のみ就ける、名誉ある地位だ。宮廷魔術師は領主の秘術を共有し、その力を領主に代わって直々に振るうことができる。

●將軍

条件：情報・自尊8以上
地位：3
価格：70
特典：戦争時、領主に代わって軍団を指揮してよい

説明：前線に立つことなく、領主の軍の指揮権を持つ存在。ただし、戦争の少ない忘却界では警察組織としての面が強く、領内の治安を守る立場として発言権を獲得している。

なお、初期作成キャラクターはソウルや条件によるが、以下の役職に就くことが可能である。
侍従、兵士、密偵、廷臣



< 民間の顔役 >

領主の宮廷とは関係のない、下層階級たちの中でも実力者と呼ばれる者たちはいる。

彼らは民間の顔役として、下層階級の声をあえる時は代弁し、ある時は支配階級と手を組む。社会に対して少なからぬ影響力を持つ存在だが、それだけに宮廷との力関係は微妙であり、時として大規模な反乱が起こることもある。

こうした中を生き抜く民間の顔役たちは、いずれもタフな者たちであり、宮廷の者たちに比べてしぶとく、民衆を味方にして勢力を固め続ける。顔役らは血縁や色事で宮廷とのつながりを作ろうとするが、その反面で民衆を敵に回す愚かさもよく承知しているのだ。

民間の顔役たちは以下の特典を得る。

- ①：役職ごとに与えられた特典を能力として得る
- ②：統治判定に失敗した能力値一つにつき10ソウルを支払う

それでは、民間の顔役たちが就く役職を並べておこう。

記載については、『条件』はその役職に就くための条件。

『地位』は役職に就いた際の地位の数値。

『価格』は役職に就くために支払うべきソウルの値。

『特典』はその役職において得られる能力である。

●扇動者

条件：誘惑・自尊8以上

地位：0

価格：0

特典：誘惑・自尊で領主か設備管理者との対抗判定に成功すれば、暴動を起こすことができる

暴動は戦争として行う（扇動者は成功値÷3の軍団戦闘力を得る／端数切捨て）

説明：民衆を煽り、反乱や暴動を巻き起こす。強力な扇動者は革命家として領地を解放し、自ら領主の地位を手に入れる。領主らから好かれるはずもなく、常習者なら賞金をかけられることもある。

●商人

条件：なし

地位：1

価格：12

特典：なし

説明：小さな商店や露店の主、酒場の亭主、交易商人ら。領内の顔役となって、下層階級たちをまとめる者たちである。わずかな資本金さえあればなれるが、地位を高めていくことは難しい。

●弁護士

条件：情報・誘惑・自尊6以上

地位：1

価格：20

特典：魔都内に限り、情報・誘惑・自尊で対象と対抗判定して勝利すれば、対象の持つ奴隷一体か処刑対象一体を解放させてよい

説明：法的な知識を最大限に活かす職業である弁護士は、下層階級の者たちにとって最後の頼みの綱である。魔王でさえ、有能な弁護士には逆らえない。名声を高めれば、宮廷に出入りできることもあるだろう。

●船長

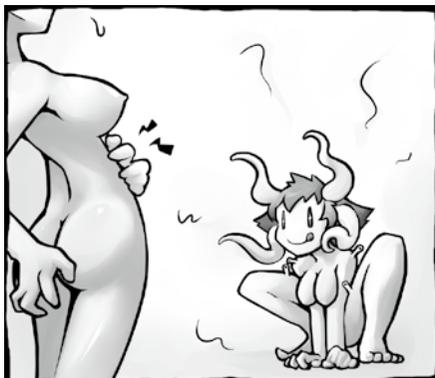
条件：運動・自尊8以上

地位：2

価格：80

特典：船を所有する

説明：内海を抱える忘却界において、船長たちは高い地位を獲得している。船舶を所有していることは、それ自体が大きな財産であり、彼らは海を越えることで大きな利益を生み出すのだ。



●無法者頭

条件：戦闘・運動・調教・体力7以上

地位：2

価格：30

特典：地位の値に関係なく宮廷には出入りできない

自由人に対し誘惑・自尊で対抗判定し、勝利すれば命令できる

説明：山賊や略奪者、追いはぎなどを取りまとめる存在。その地位は多くの略奪品と手下によって保たれており、辺境において議会とは別個の自らの領地を作ることさえある。

●闇貴族

条件：情報・自尊8以上

地位：3

価格：120

特典：地位の値に関係なく宮廷には出入りできない

陰謀を行う際、判定能力値に+2のボーナスを得る

説明：下層階級のさらに底には犯罪を生業とする者たちの組織がある。それを牛耳る者は卑劣にして冷酷であり、表にこそ現れないが組織の領域内において暗い権力を誇る。

●大商人

条件：情報・誘惑8以上

地位：3

価格：150

特典：セッション終了時にもう一度、統治判定を行ってよい

領主と同様に「宮廷職業」の配下を所有してよい

説明：商業の盛んな忘却界では、商人として大成する者も多い。大商人は、財力と権勢において領主にも匹敵する存在だ。一部の領地においては、領主を傀儡としていることもあるという。

なお、初期作成キャラクターはソウルや条件にもよるが、以下の役職に就くことが可能である。

扇動者、商人、弁護士

< 自由階級 >

自由階級概念には多くの立場の者が含まれる。流れ者、奴隷狩り、吟遊詩人、大道芸人、冒険者、賞金稼ぎ、無法者、盗賊、傭兵、蛮人、船乗り、密輸商人、博徒……そういった諸々の存在全てが、憧れと蔑みの両方を込めて自由階級と呼ばれる。

彼らは言わば、他の魔界における一般的な魔族と変わらない。

つまり、忘却界の社会の枠に囚われていない者たちだ。

忘却界において多くの魔族やモンスターが社会への参加を余儀なくされているが、こうした自由な立場の存在がいけないわけではない。彼らは地位やコネクションに関係なく、自由に奴隷を作り、また奴隷となって生きている。ただ、社会の後ろ盾がないため、支配階級の領地において理不尽な扱いを受けることも多々ある。忘却界で社会に参加していないということは、何をされても文句を言えないということでもあるのだ。

< 役職の兼業 >

『設備の管理者』『宮廷の住人』『民間の顔役』これら3つの系統に属する数々の役職は、同じ系統の中でなら、同一の者が2つの役職を兼任することもできる(3つ以上は不可)。

ただし、2つの役職を兼任するためには以下の条件を果たさなくてはならない。

- ①：両方の役職の条件を満たしている
- ②：両方の役職の合計分のソウルを支払う

その上で、以下の制限の上、両方の役職のメリットを得ることができる。

- ①：地位は2つの役職の内、高い方を適用する(合計はされない)
- ②：特典は両方のものを共に得ることができる
- ③：2つの設備を管理しても、統治判定の回数は変わらない

こうして2つの役職を兼任すれば、より幅広いキャラクターを作ることができる。

『近衛隊長/諜報室長』のスパイ長官、『侍従/密偵』のメイド、『無法者頭/扇動者』の革命家などなど。さまざまな存在を表現できるはずだ。地位の低い役職なら、兼任してもさしたる費用は必要とはならない。いろいろな組み合わせを考えてみるといいだろう。





Illustrator : ラヂヲヘッド

「濡れ髪の魔王」アフダル＝シヤアル

階級：魔王（★★★★★）

領地：空中莊園ベリザンド

性別：両性具有 外見年齢：15

戦闘：10 調教：6 体力：10

運動：10 奉仕：28 魔力：18

情報：7 誘惑：18 自尊：7

魔族特性：名器、人間、瘦身、魅了の魔眼、感染領域（特殊）

魔王特性：公衆便所、究極奴隷（主と認めた相手の判定の際、同時に自らも判定し、主が望む結果を適用させる）

アイテム：レア×2、アンコモン×3、コモン×4

呪文：レア×3、アンコモン×4、コモン×5

「…あなたも…わたしの苦…痛に…溺れ…るのね……」

「奴隷王」とも呼ばれる陰鬱な少女の姿をした魔王。忘却界でも、おそらく最強の魔王である。魔界王にもなれる力を持ちつつ、辺境の小魔都ベリザンドでひっそりと暮らしている。実は彼女は、かつて奴隷として魔界に連れてこられた人間である。しかし一万年以上に渡る淫虐の数々が彼女を魔族として鍛え、奴隷でありながら魔王という高みまで登らせた。

アフダルは特異な力を持っていた。彼女の嘆きは最上級の快楽となって周囲を侵すのだ。魔力で凝縮され媚薬ともなる嘆き。

苦しめれば苦しめるほど周囲への快楽は強まる。彼女は、多くの魔族に所有された。想像を絶するほどの苦痛と絶望が彼女には投与されたのだ。彼女は苦痛と絶望の中で力を蓄え、魔王となった。最後に彼女を所有した魔王が天使の襲撃で死亡し、解放された時。彼女は、誰も価値を見出さなかった空中廢墟ベリザンドを領地とした。以来、幾千年にも渡り隠遁生活を送っている。しかし近年、フォーツバルらが傀儡として彼女を魔界王に担ぎ上げようとする動きがある。



Illustrator : PFALZ

「篡奪王」フォーツバル

階級：魔王（★★★★★）

領地：帝都ムミョウ

性別：男性 外見年齢：11

戦闘：6 調教：12 体力：9

運動：8 奉仕：6 魔力：12

情報：13 誘惑：10 自尊：10

魔族特性：子供、使い魔、獣人（兔）、支配の魔眼、傾国の美

魔王特性：鬼畜、魔界貴族

アイテム：レア×2、アンコモン×2、コモン×3

呪文：レア×3 アンコモン×2、コモン×4

「ええいっ、下郎めがっ！このわしを愚弄するかっ！！」

切り揃えられた銀髪の間から立つ兎の耳も愛らしい、麗しの美少年魔王。しかしその本性は下劣にして邪恶。口を開けば尊大、表情は下劣。さらに、扇情的かつ成金趣味の衣装を好み、自らの権威と財力と容姿をひけらかす。

その有り様にふさわしく、フォーツバルの経歴は汚れている。大魔王の名代を僭称し、強引に帝都執政官の地位を獲得。近隣領主と帝都の顔役らを陰謀と奸智で束ねる。今ではムミョウ派と言え、忘却界最大の政治派閥だ。間違いなく忘却界最大の實力者であり奸賊。まさに今の忘却界を体現する存在と言える

だろう。好色漢としても有名で、執政官邸を巨大な背徳の快楽殿としている。美少年を特に好み、自らの欲望を隠すことはない。もし、囚われてしまったなら……彼の徹底した玩弄と気まぐれに付き合わされることとなる。

“水神” クタアト



Illustrator: いけ

階級：魔王 (★★★★★)

領地：魔界間都市船 瑠璃磯

性別：男性 (両性具有)

外見年齢：老年 (14)

戦闘：13 調教：10 体力：13

運動：7 奉仕：8 魔力：9

情報：10 誘惑：10 自尊：10

魔族特性：触手、粘液の肌、獣人 (蛸)、戦闘形態、再生能力

魔王特性：巨神、異形神

アイテム：レア×3 (『忘却王の徴税吏』を必ず所有)、アンコモン×3、コモン×4

呪文：レア×3 アンコモン×4、コモン×5

「我に物申すか、小さき魔王どもよ」

内海を抱える忘却界において水域と沿岸に強い影響力を持つ海運魔王。ソウルイーターが魔族化した存在であり、長く伸ばした髪のようにも見える無数の触手に覆われた8mに迫る巨体に黒紋付を身にまとう。“ちいさき魔王ども”を睥睨するもったがらすのような目は、対峙する者に恐怖をまきちらす。もともと、凶悪な容姿を持つ反面で豪放磊落な親分肌であり、高い人望を獲得するに至っている。

妻にして奴隷たる魔王ハイドラ、大魔将クサイラとともに魔

都船団を形成し、自らはあらゆる魔界へと自立航行可能な超巨大魔都船・瑠璃磯 (るりえ) を拠点とする。

実は、彼の巨大な偉容は常時発動している戦闘形態である。その本来の姿は、長い触手に覆われた14歳ほどの中性的な少年なのだ。この秘密を知るのは二人の妻だけであり、妻と床を共にする際以外には本体を現さない。もし彼が何者かに敗れ、本体が白日の下に晒されれば……クタアトが淫らな愛玩奴隷へと身を落とすことは間違いあるまい。



Illustrator: ドルフ☆レーゲン

“保険外交員” ラボール

階級：上級魔人 (★★)

領地：なし

性別：女性

外見年齢：30

戦闘：5 調教：7 体力：7

運動：6 奉仕：10 魔力：6

情報：9 誘惑：10 自尊：6

魔族特性：メガネ、悪魔の尾、魅惑の声、豊穣の乳房

魔王特性：なし

アイテム：アンコモン×2、コモン×3

呪文：アンコモン×1、コモン×2

「こちらの保険、加入後の“アフターケア”も万全ですわよ…？」

忘却界各地を飛びまわる、敏腕保険外交員。黒髪に三つ編み、広い額に野暮ったいメガネ。一見地味だが、きつめのスーツに包まれたはちきれんばかりの肢体は、顧客の情欲を刺激してやまない。仕事については外見どおりの性格だが、色事において彼女は魔王並の色香と手管を持つ。支配層の者たちにも彼女のファンは多く、ラボールこそは忘却界有数の色事師と言えるだろう。

もし彼女の薦める保険に契約すれば、アフターサービスとして毎月存分にその体を味合わせてくれることだろう。彼女が持

ちかける契約は主に「奴隷保険」。これは築き上げてきた社会的階級が、無法者からの奴隷化によって反故にされた際発動するものだ。すなわち、組織による交渉や暴力での奴隷解放を約束する保険であり、忘却界でも人気商品となっている。また他に高額な「生命保険」なるものも販売しているようだが……彼女の熱心な勧誘にも関わらず、こちらを契約しようという魔族は、今のところいないようだ。

報 復 を !

“煽動詩人”イルミナ

わたしは下賤な吟遊詩人めでございます。
けれども長い努力と皆様のご寵愛のおかげで、今のよう
な賓客扱いを受けることもできる身となりました。
この街に来るのはちょうど30年ぶりになりますね。
覚えておいでの方はいらっしゃいますでしょうか？
おぼえてはいらっしゃいませんか？ その頃のわたしは本
当に薄汚れた楽士。今のようなきらびやかな衣装もない身で
ございましたから、無理もございませんが……。

ここに来た日、わたしはこの広場で奏で歌っておりました。
ふふ、こんなにたくさんの方には聞いていただけませんでした
だけれどね。
そうしていますと、数人の兵士の方が来られました。
なんでも他国の間者が入り込んでいますらしいので、外来者
を調べているのだそうです。
身に覚えのないことでしたし、連れられるままに詰め所へ
行きました。
ええ、知りませんでしたので……一人で詰め所へ行ったの
です。
詰め所へ行くと、わたしは地下室へ連れられました。
それからのことは忘れられません。

(竖琴が掻きならされる)

地下室には十人ほどの兵士と……隊長らしき上級魔人がい
ました。
「では、持ち物を調べるから、出せ」
武器、道具、楽器、サイフ……全て渡しました。
「まだあるだろう、服を脱げ」
「そんな！」
その時やっと、あの人たちの顔に浮かぶ表情に気づいたの
です。
「早く脱げ、それとも脱がされたいのか？」
武器を突きつけられました。助けを求めようと隊長の方を
見れば、にやにやと笑っています。
わたしは悔しくて涙が出ました。けれど一介の平民だった
わたしは仕方なく……服を脱ぐしかなかったのです。
一枚脱ぐたびに、兵士たちがはやしたてました。
「さあ、次は体を調べさせてもらおうか」
隊長の声でした。
絶望で膝の崩れるわたしを、兵士たちの手が取り囲みました。
「ふん、淫売にしてはきれいな胸をしているじゃないか」
「毛もうっすらとしか生えてませんわね。ここを毎日使っ
てるから生えなくなりましたの？」
「おや、濡れて来たよ。やっぱり体を売ってる娘は淫乱だねえ」
さんざん体中を嘲弄されました。
あんな屈辱は初めてだったので。
体中を触られて、舐められて、弄られて……逃げ出そうと
しても押さえつけられて、手には男のものを握らされました。
誰かがわたしの手に握らせたのが合図だったように……兵
士たちは完全に本性を現し、先を争ってわたしを陵辱したの
です。
体中を全ての兵士たちのもので陵辱されて。隊長には何度
も何度も犯されました。
けれど、それで終わりではなかったのです。

わたしは詰め所の地下牢に閉じ込められました。
地下牢はむせかえるほどの、酷い淫臭です。
そこには牢ごとに罪を犯したとはとても見えない、愛らし
い可憐な娘、美しい女性……しかも下層階級の方ばかりつな
がれていました。
どの子も裸で、ぐったりと床に横たわっているだけの子も
いました。
地下牢での生活は酷いものでした。
わたしも……そして牢にいた他の娘たちも、毎日やって来
る兵士たちに犯されました。
時には顔を隠して、貴族がやって来ることもありました。
何日もの間、何人もの男のものに奉仕させられたのです。
ただ、時折、牢に入れられた娘たちが連れて行かれ帰って
来ないことがありました。
そして何日そうしているのかもわからなくなった頃……わ
たしも牢から出されました。
詰め所の裏口には馬車が。奴隸商人の馬車が泊まっており
ました。
牢に入れられた子たちはみんな、奴隸として売られていた
のです。
わたしがこうして皆様の前にいるのは、わたしがたまたま
空を飛べる呪文を知っていたおかげ。
奴隸商人の馬車が断崖を走る時、飛び出したのです。
地下牢に入れられて、すでに1年が過ぎておりました。

さて、皆さん。
あの牢には今も皆さんの娘さん、恋人、奥さんが捕まっ
ております。
ご覧ください。

(空に映されるのは慰み者にされる娘たち。聴衆
中からは口々にその名前を呼びかける声)

これは幻影などではありません。あれからわたしが手に入
れた稀少な呪文によるまことの光景。
彼女たちは兵士たちの慰み者にされた後、貴族の玩具とし
て奴隸に売られるのです。
売ったソウルは兵士たちの懐へ。
このようなことを許していいのでしょうか。
あの時は一介の魔人だったわたしも、今では魔将となっ
ております。

(そして階級制御器をはすす。目の前の魔人が魔将
であることが知れると大歓声が)

さあ、今ここにいる兵士を打ち倒し！
詰め所から囚われた娘たちを解放し！
生活に無用の税源たる施設を破壊し！
貴族共を領主めを討ち滅ぼすのです！
自由あれ、解放あれ！
領主めとの一騎打ちはわたしにお任せください！
どうかわたしの復讐にわずかの力添えを！
(かくして扇動による奇跡は、この街に反乱の業火を呼んだ)

退廃界セクシヨシ



絶対隷奴
サブミット
永劫楽姫
Eternal Pleasure

退魔界とは

退魔界セクション



< 概要 >

退魔と淫蕩を愛する大魔王イシュタルゆかりの魔界である。

イシュタルはかつて、リリスの後に就いた大魔王だ。当時、魔界を席卷していた淫蕩に染まった存在であり、自らの地位を飽きるまで味わってから引退した。引退後も魔界の一地方に勢力を築き、数多の快楽を求め続けたことで知られる。

天界との衝突が始める頃、怠惰な彼女は戦いにはほとんど参加せず防衛のみに専念していた。しかし、淫らなイシュタルの都に天使の攻撃が絶えることはなく、ついにイシュタルその人が討ち取られてしまう。やがてほどなく魔界は分断され、イシュタルの力を受けた退魔界が生まれた。もともと、イシュタルは実際には滅んでおらず、一介の魔人として今も隷属の悦びに耽っているのだが。

ともあれ公的にはイシュタルを失い、退魔界という小魔界となった後。多くの魔王たちは権力を求めるでもなく、自らの快楽に耽り続けた。気まぐれに騒ぎを起こす魔王もいたが、多くは行過ぎた快楽探求の結果であった。怠惰と言ってもいいほどゆるやかな統治が、退魔界には長く続く。

ここに暮らす魔族は野心もなく、ただ自らの領域で快楽を貪り続けている。それは他の魔界から見ても特異なほどだ。退魔界は淫魔界に次ぐ淫蕩の地であり、色事のみならず美食や睡眠、賭事など多くの快楽がもたらされる。快楽を重視する魔族の中には、より深い快楽を求めて退魔界を訪ねる者も少なくない。

また、積極的に人間界へと赴き、人間奴隷や美食を収集することでも有名だ。退魔界の魔族らが求める多大な快楽のためには、常に多数の奉仕者が必要である。このため、美しい奴隷はいくらでも必要となり、人間界で見つけた天使を拉致することもしばしばだ。当然、天界からも敵視されがちであり、しばしば部隊単位の天使が退魔界へと降臨している。

< 地理形態 >

退魔界は起伏が少なく、地形の多くが都市部や森林、湿地、荒野などからなる。都市と荒野

の地下には必ずと言っていいほど、複雑な地下道が張り巡らされており、多数の魔族やモンスターが住みついている。荒野には（時には都市にも）落とし穴があちこちに作られ、そうした淫靡な地下へと落ちてくる犠牲者を常に待ち構えているのだ。

古くから快楽を求められてきたこの土地は、戦乱や破壊の行われることがない。ほぼ全土が快楽のための土地に作り変えられている。淫らなモンスターの巣、淫気を噴出させる土地、稀少な食材を得るための農園など、意図的な土地ばかりだ。不用意な訪問者はもちろんのこと、住人たちもまた常に快楽の罠にさらされており、退魔界の者たちはそうしたハプニングを楽しんでいる。

< 文化形態 >

退魔界の文明はローマや古代中東を思わせるものだ。実用的かつ洗練された構造の巨大な都市がいくつもあり、住人たちは簡素だが華美な（そして多くは露出度の高い）衣服をまとっている。

快楽につながる行為はほとんどが正当化されている。公共に対して極端な迷惑（生理的嫌悪や悪臭、騒音など）をもたらさない限り、街路や広場で白昼淫楽に耽る者も数多い。たとえさらに異端の快楽であっても、個人の娯楽としては何ら蔑視を受けることはない。高位の魔族らの宮殿や屋敷でも、そこかしこで使用人たちが愛し合い、また鬨られている様子を見ることができだろう。とはいえ、彼らの求める快楽は淫楽だけにとどまらない。退魔界では美食、睡眠、賭博、薬物……ありとあらゆる快楽が追い求められている。

このことは同時に、モンスターや魔族の高い出生率を示している。子を孕むこと、産むことに何よりの充実を得る魔族もいる。モンスターや人間に子を産ませることも多く、退魔界の人口密度はかなりのものだ。子供の多いことから、簡単な私塾や家庭教師などの仕事も多い（もちろん淫らな指導をするのだが）。

芸術よりも芸能が好まれ、娼婦を兼ねた歌手や舞妓、大道芸人らの技が発展している。技術は快楽追求を中心に進められており、軍事や建

設などについてのそれらはまるで発展する様子がない。退魔界の一般魔族はあくまで快楽を享受し続けるのだ。

こうした中で、退魔界が特別に発達させたものが『魔薬』である。本来、薬物に侵されることのない魔族の魂を蕩かす薬。侵食する概念の塊。別名を「概念毒」とも呼ばれる魔薬は、退魔界において初めて作られた。今では各魔界に広まっている、魔族にとってありふれたアイテム「催淫ガス」を作ったのも退魔界の魔族たちなのだ。退魔界において魔薬は無数のバリエーションがある。退魔界で魔薬は簡単に手に入る快楽の一つにすぎない。しかし、魔族の肉体を侵食できるこうした毒は、暴力的な目的のため他魔界から買い付けに来る者もいるという。

< 社会形態 >

社会について語るには、退魔界はあまりに混沌とした世界である。魔族人口は魔界の中でもケタ外れに多いが、社会システムはなきに等しい。魔都ごとに規律は異なる上、支配者の入れ替わりも日常茶飯事だ。

領主が奴隷となること、領主の資格のない者が領主に祭り上げられることなど数多く、権力はあってなきが如し。ただ、快楽を与え合うためのシステムとして設備だけは常に増え続け

る。愛情の有無に関係なく、退魔界の魔都ではそこかしこで淫楽と美食の宴が繰り広げられている。わずかに作られた沈黙の空間も、睡眠を貪る魔族のための場所にすぎない。

ただし、各魔族が自らの流儀による快楽を追求するため、グループ化の傾向はある。中でも“美食公”グレズアールは食欲に、“惰眠公”ルフェアは睡眠欲に特化した環境を作っており、魔界でも特異なコミュニティを形成している。他にも性的嗜好ごとに特化された多くの魔都があり、それぞれが淫らな催しごとを行っている。

< 気質 >

快楽のためだけに動く。退魔界の魔族は根本的に怠惰であり、ほとんどが野心を持たない。たとえ持つ者がいても、世界そのものに積み重ねられた膨大な誘惑がその野心を蕩かしてしまうのだ。他の小魔界から、退魔界を侵略せんと現れる魔族もいるが、未だこの世界そのものからの誘惑を全て跳ね除けた者はいない。当然その住人たちは、快楽を味わい続けることだけを求める。

暴力や愛情といったものは、それらを彩る調味料としか考えられていない。ただし、逆に言えば個人の嗜好としている限り、どんな変態的な性的嗜好も許容される。倫理はなきに等しく、それを実行する力があるのなら他の嗜好を歪め



することも自由。そう言った意味で、退魔界は非常に魔界らしい魔界なのだ。

< モンスターの立場 >

快楽が価値となっているため、一部のモンスターはたいへんに高い立場を得ることができる。オークやヘルハウンドは野放しとなっていることも多く、魔都そのものがハーピーの巣ということもある。高い知能と実力、そして快楽を与える力を持つモンスターなら、領主同様の立場で魔族から奉仕されていることさえある。暴力による戦闘がほとんどない退魔界では、モンスターと言えども立場は魔族となら変わらないのだ。

退魔界では積極的に淫らな目的のモンスターが生み出され、増やされている。モンスターの子を孕む魔族や人間も多い。意志を持たないモンスターも道具として多数製造・養殖されている。ペインゴーレムやパラサイトは他の魔界にないほど多数が生息し、主すら持たずに放されているという。退魔界を旅するなら、モンスターたちによる淫らなハプニングには常に悩まされることだろう。

逆に、快楽につながらないモンスターはほとんど駆逐され、存在を許されない。特にソウルイーター、フェンリル、リッチが退魔界で目撃されることはまずない。あるとしても外部の魔界から魔薬を買い付けに来た者や、退魔界を侵略せんとする他の魔界から連れて来られたものだろう。

< 人間の立場 >

退魔界には無数の人間界から連れてこられた、大量の人間奴隷がいる。また、あまりの淫蕩さゆえに自ら魔界へと堕ちてきた人間もいる。いずれも高位魔族たちの目にとまった美しい男女ばかり。彼らは魔族個人に気に入られた者を残し、全員が自動的にイシュタル神殿へと収容される。

神殿に収容された人間を迎えるのは神殿娼婦としての運命だ。

退魔界の各所にあるイシュタル神殿には、常に溢れんばかりの神殿娼婦がいる。彼女(および彼)らは、魔族とモンスターにひたすら奉仕する存在だ。魔族やモンスターたちは、ふとした欲望を感じればイシュタル神殿へと赴く。そこで彼らは幾日でも、いくらでも神殿娼婦を抱くことができる。神殿娼婦には客を選ぶ権利はなく、与えられる快楽と精をひたすら受け止め

続けるしかない。何と言って、退魔界において彼女たちが得ることのできる食事はほとんどなく、魔族やモンスターの精によって生かされているのだ。

しかも一定期間を経て(期間は神殿によって異なる)、魔族としての才を発揮できなければ、神殿娼婦は神殿から追放される。ダムンドに変えられ、魔族たちに永遠の快楽を与え続けなくてはならないのだ。魔族となるだけの才を発揮すれば、以後は魔族として自ら快楽を追い求めることが許される。もちろん、それまで自らの立場であった神殿娼婦を抱いてもいい。

神殿娼婦たちが飢えないよう、イシュタル神殿にはたいいてい、何らかの罪を犯した魔族やモンスターが監禁されている。娼婦たちは、客がいない間も、こうして監禁された者の体を使い、奉仕を続けなくてはならないのだ。また、神殿によっては多数のオークたちを多数徘徊させ、常に娼婦たちを犯させているところもある。そうすることで美しい女オークや両性具有オークを人間に孕ませようとしているのである。

イシュタル神殿はそれぞれが趣向を凝らされており、人間界の学校や病院の体裁を取っているものもあるという。そういった特殊化された神殿では、なおさら悪趣味とも言える擬似人間界的な淫宴が繰り広げられている。

< 天使の立場 >

退魔界はその性質上、天使たちに狙われやすい。また、退魔界の魔族たちも人間界へと奴隷狩りに赴いた際、見つけた天使は必ず誘惑し攫ってくる。

個人的に救出にくる天使や、大規模な軍団まで含め、退魔界へと天使が現れることは少なくない。天使に消滅させられる魔族の数も多く、実のところ天使の駐屯する疫病界とも変わらぬ危険さだ。もっとも出生率が高く、戦いのない魔界であることが、こうした事態に歯止めをかけている。

そして、やってきた天使は、ほとんどが墮天使となってしまう。

戦いを好まぬ退魔界では、天使を消滅させてしまうことはまずない。無数の魔族やモンスターによって念入りに墮とされ、淫らな存在に変えられてしまうのが常だ。こうして、退魔界には多くの墮天使も暮らしている。墮天使となった天使たちは、退魔界そのものから与えられる誘惑の数々を受け続け、やがて他の魔族と変わらぬ存在になってしまうのだ。

退魔界アーキタイプ

▼神殿娼婦 / Sacred Prostitute

Illustrator：和六里ハル

HP：10	MP：25	PP：20
装甲：0	ダメージ：7	
戦闘：2	調教：2	体力：2
運動：2	奉仕：3	魔力：5
情報：4	誘惑：2	自尊：4

理由：敗北義務

人間特性：勇者、魔法使い

魔界経歴：淫声

装備：片手武器（片手/ダメージ+5）、盾（回避+1）

所持金：1ソウル

アイテム：なし

呪文：イビルプラスト（MP4 / 対象に10+魔力ダメージ）

プロテクション（MP4 / 1時間、対象の装甲+5）

◆ イシュタルの神殿に收容された人間たち。退魔界では美しい人間はソウルとはせずここに收容され、神殿娼婦となる。最初こそ陵辱や誘惑で無理強いされるが、やがて彼らは自ら魔族の体を愛撫し、交わり、快楽に溺れていくのだ。ここで人間を超えた淫性を得た神殿娼婦は魔族となることが許される。認められなければ、ダムンドとして最下層の奴隷となる。このため、神殿娼婦たちはいつしか、魔族への奉仕と快楽に熱中していく。退魔界各地の神殿に行けば魔族なら誰でも彼らの奉仕を受けることができるし、闘技場では神殿娼婦たちと淫らなモンスターの闘いが前座として行われているのだ。

ルール&データ

退魔界セクション

絶対神話
永劫快楽
Eternal Pleasure

■ 退魔界のルール & データ

< 食事と睡眠 >

退魔界の魔族たちは、色事のみならず、食事や睡眠でも回復することができる。これは、退魔界の世界律であり、また長年美食を追及してきた魔族たちの努力によるものだ。

どちらも色事に比べて回復する数値は限られるが、退魔界の魔族たちの多くが、それらを複合して楽しんでいる。すなわち、食べながら奉仕を受けたり、眠りながら奉仕を受けるのだ。

退魔界の食事は、料理人の腕による。

料理はそれを作る者の奉仕判定によって行い、成功値分だけ食べた者のHP・MP・PPを任意に振り分けて回復させることができる。この際に特筆すべきことは、成功値を複数の魔族で割り振ることも可能と言うことだ。成功値3の料理を、3人の魔族が1点ずつ回復するようにもできる。

料理作りは、当日の内に1時間かけて下ごしらえをしていたなら1ターンで出来上がる。材料しかないなら情報判定をし、《10-成功値》ターンで作成できる。材料がない状況で料理はできない。

ただし、いずれの場合も、食べる側は1ターンの行動で料理を食べることができる。

退魔界で8時間の睡眠を取った魔族は、自身の体力で判定し、成功値分だけHP・MP・PPを任意に振り分けて回復してよい。

魔族は望むならいくらでも睡眠を続けることができるため、周囲が許すなら半永久的に眠り続けてもよい。もちろん、魔族にとって睡眠は嗜好に過ぎないため、何か起きたとしても、目覚めるための判定は必要ない。

< 魔 薬 >

魔薬は退魔界における大きな産業だ。魔薬とは「魔族に効く薬」であり、限られたいくつかの魔界でのみ作成される。

退魔界のものは快樂のための魔薬が大半だが、回復や強化のためのものも幾分かはあり、他の魔界から買い付けに来る者も少なくない。

退魔界の魔族はある程度のソウルやDPがあれば、いつなりとも魔薬を作ることができる。神殿娼婦相手や魔族同士の情交、贅沢な座興などでも魔薬は日常的に使われており、退魔界を象徴する重要な要素である。

魔薬の形状は液体・軟膏・錠剤・ガスなど様々だが、いずれも使用には1ターンの行動が必要となる。なお、魔薬は装飾アイテムとして扱われるが、一度使用すれば失われ消滅してしまうため、注意せよ。

対象を選ぶ薬の場合、陵辱か誘惑に成功した際に調教を行う代わりに無理矢理相手に使用してもいい。

特記されていない限り、投与された魔薬には抵抗できない。魔薬の効果は魔族・人間・天使・モンスターのいずれに対しても平等だが、唯一ステータス異常を受け付けられないモンスターたちへは無効である。

また、人間は魔薬を摂取するにはあまりに脆弱であるため、投与されるごとに体力・魔力・自尊で判定しなくてはならない。全てに失敗したなら、その人間は精神を魔薬に押しつぶされ、自尊の能力値を永久的に1減らさなくてはならない。

このことは神殿娼婦のキャラクターを使用する際には重要な事項となる。

魔薬は、以下の手段で手に入れることができる。

- 2DP支払い、魔薬表を振ってランダムな魔薬一つを手に入れる
- 5ソウル支払い、魔薬表を振ってランダムな魔薬一つを手に入れる
- 魔都などで10ソウル支払い、望む魔薬を買う

よって退魔界では作成時の魔人でも、5ソウル支払えばランダムな魔薬を入手でき、10ソウル支払えば望む魔薬を入手できる。



ダイス	魔薬名	
11	憤怒のエキス	体を熱しく、原初の怒りをたぎらせて肉体を賦活する薬。使用対象のHPが20点回復する。
12	嫉妬のエキス	魔界の奥底から湧く瘴気を身に吸い寄せさせる薬。使用対象のMPが20点回復する。
13	傲慢のエキス	自我を肥大化させ、躁状態をもたらす薬。使用対象のPPが20点回復する。
14	渴望剤	性欲を募らせる。使用対象は3時間に渡り、性的な奉仕を受けた際の回復値が2倍に増える。
15	食欲剤	食欲を募らせる。使用対象はセッション終了まで、食事による回復値が2倍に増える。
16	夢幻剤	睡眠欲を募らせる。使用対象はセッション終了まで、睡眠による回復値が2倍に増える。
21	心縮丹	精神が暗鬱になり、一切の自信や希望を失ってネガティブになる。使用対象を一日、自尊-2。
22	強制自慰薬	特異な発情を起し、自慰を誘発する。使用対象は以後の2行動を、自慰以外の行動ができない。
23	柔軟クリーム	あらゆるサイズに対応できるようになる。使用対象は三時間、男性器への調教+2・奉仕+2。
24	快樂不退香	絶頂状態を連続させ、悶絶させる。使用対象は三時間、PPが回復しなくなる。
25	増精シロップ	体内に驚くほど大量の精を造る。男性器を持つ存在にのみ効き目がある(呪文や魔薬で作ってもよい)。使用対象は3時間、男性器での調教+2・奉仕+2。
26	天使核	体液に天使の力を込める丸薬。使用対象はHP・MP・PPIに5点のダメージを受ける(軽減不可)。代わりに対象はセッション終了まで、調教した相手のHPとMPにも、PPと同じダメージを与える。
31	幼化剤	子供の姿に変化させる。一日だけ使用対象の外見年齢を1D6+4歳(最大でも現年齢-2)にし、体力-2。
32	成長剤	大人の姿に変化させる。一日だけ使用対象の外見年齢を2D6+16歳(最低でも現年齢+2)にし、情報+2。
33	性転換剤	性別を逆転させる。両性具有の者には効果がない。使用対象は1日の間、調教-1・奉仕-1・誘惑-1。
34	淫穴軟膏	塗りつけた肉体部位に女性器を作り出す軟膏。膣や頬、背中に作るのが一般的。使用対象はセッション終了まで、性的な奉仕の相手を追加でもう一体に行える。
35	肉茸胞子	塗りつけた肉体部位に男性器を生む。使用対象はセッション終了まで、運動-1・自尊-1。
36	解毒剤	他の魔薬を打ち消す。使用対象が受けている魔薬の効果すべてを無効化する。
41	人化薬	人間の姿に変身させる。使用対象は、セッション終了まで人間として扱われる。
42	魔人化薬	魔人の姿に変身させる。使用対象は、セッション終了まで魔人として扱われる(魔族特性は使用者の任意)。
43	淫獣香	モンスターを狂わせる香水。使用対象は、周囲のモンスター敵味方奴隷関係なく全ての陵辱目標となる。
44	魅惑香	魅了の力を高める香水。使用対象は、3時間だけ誘惑+2。
45	畏怖香	相対する者を萎縮させる香水。使用対象は、3時間だけ調教+2。
46	獣力丹	強力な筋力と生命力を得る。使用対象は一日の間、体力判定+2。
51	利尿ガス	尿意を催させる。使用以後3ターン、その場にいる全員が『失禁0』をターン頭を受ける。
52	過敏化ガス	体を敏感にし、快感を増加させる。使用以後1時間、その場で発生したPPダメージには成功値も加える。一時的に洗脳を行う。使用以後3時間、その場にいる全員は受けた言葉を実行してしまう。
53	洗脳ガス	命令が出されるごとに命令者以外は自尊判定し、失敗すれば命令を実行してしまう。命令は運動の高い者から言うことができ、受けた命令を実行中は命令を出すことはできない。
54	淫魔化ガス	精液が欲しくなり、浅ましく淫らになる。使用以後、その場にいる全員が『発情0』となる。この発情の間、男性器への調教・奉仕を行った者は自慰判定をして回復してもよい。
55	脱衣ガス	衣服を脱ぎたくなる。使用以後1時間、その場にいる全員が『衣装』の装備を外さなくてはならない。(自尊で抵抗可)
56	触手活性ガス	濃縮された瘴気。使用以後一時間、随所から触手が現れて、その場にいる全員を『拘束0』にする。
61	熱果蜜剤	排泄物を美味・芳香化する。使用対象はセッション終了まで(奉仕+2)で作った料理に等しい糞尿を排出できる。壁や床などに肉体を貼り付け一体化する。
62	魔界熱蠟	合意がなければ『行動不能』か『奴隷』となった対象にのみ使用可。セッション終了まで使用対象は使用者の望む体勢となり、使用者に対してのみ奉仕+3となる。
63	絶対妊娠薬	必ず子を孕ませる。使用対象と性交すると、合意せずとも対象は『妊娠』となる。
64	豊胸液	永続的に母乳の出る豊かな乳房を与える。使用対象は能力値が永久に奉仕+1・運動-1となる。(重複不可)
65	淫魔香油	塗れば体を永遠に妖しく光らせる香油。使用対象は能力値が永久に誘惑+1・自尊-1となる。(重複不可)
66	膀胱媚錠	膀胱に仕込む強力な媚薬。合意がなければ『行動不能』か『奴隷』となった対象にのみ使用可。以後、対象は『失禁』を起し放尿してしまうごとに、『発情3』となる。

注)一部の極端な魔薬(熱果蜜剤や絶対妊娠薬など)は、PLとGMの両方に合意がある際のみ手に入れるべきだ。どちらかが拒否するなら、出目で出たとしても振りなおしてよい。



< 神殿娼婦 >

退廃界では神殿娼婦として多くの人間がいる。迷い込んだ人間に偶然出会うこともありえるが、遠からずイシュタル神殿へと収容され、神殿娼婦となる運命だ。

神殿娼婦となった人間は魔族やモンスターの性欲の受け皿となり、無償の快楽として鬻りつくされる。この上で魔族としての才を見せ始めた者は退廃界の住人として認められるが、人間としての器から出ることの出来なかった者はダムンドに変えられてしまう。

才能を見極めるための期間は各神殿によって異なるが、基本的に3～6年間である。

退廃界では、神殿娼婦もまた魅力的なPC候補である。

神殿娼婦は以下の方法で作成・使用することができる。退廃界の淫靡な空気にあてられた神殿娼婦たちは、通常の人間キャラクターとは異なる点が多々ある。一般的な人間NPCとはまったく別の存在と考えてほしい。

< 神殿娼婦の作成 >

神殿娼婦は以下の手順で作成される。

- ①：理由表をD66で1回振るか選択し、どうして退廃界へ来たのかを決定する。
- ②：人間特性表をD66で2回振るか選択し、退廃界へ来る前はどんな人間だったかを決定する。この際、GMと相談し、かつていた人間界の内容についてイメージを固めてもよい。
- ③：魔界経歴表をD66で1回振るか選択し、神殿娼婦となってから、どんな経験をしたか決定する。
もし、GMとPLが望むなら、キャラクターは神殿娼婦になったばかりとし、魔界経歴を所有しないことを選んでもよい。同様に、GMとPLが望むなら、複数の魔界経歴を所有させてもよい（最大3つを目安とする）。
- ④：ここまでで決めた理由・人間特性・魔界経歴による数値修正を合計し、能力値に加える。人間の基本能力値は全て2である。
その上でさらに、ボーナスとして4点を望む能力値に割り振ってよい。ただし、人

間の能力値の最大は6である。人間である限り、アイテムの力などを借りなければ7以上の能力値を得ることはできない。

- ⑤：調教・奉仕・誘惑の合計に等しいソウルを得る。このソウルは、娼婦として働く中、客である魔族やモンスターからチップとして与えられたものだ。魔族たちと同様にこれを使って一般アイテムを購入してよい。

なお、魔界経歴を持たなかった神殿娼婦は、当然ながら能力値に関係なくソウルを所有できない。

- ⑥：この地点で、特定の能力値が一定以上ある神殿娼婦はある特典を得る。

戦闘が5以上ある神殿娼婦はコモンアイテム表11～36の中から、2種類のアイテムを選び手に入れてよい。

奉仕か誘惑が5以上ある神殿娼婦はコモンアイテム表51～66の中から、2種類のアイテムを選び手に入れてよい。

魔力が5以上ある神殿娼婦はコモン呪文表11～36の中から、2種類の呪文を選び手に入れてよい。

- ⑦：手に入れたアイテムなどを装備し、HP・MP・PPを算出する（手順は魔族と同様）。

- ⑧：名前・性別・年齢を決定する。神殿娼婦は、人間特性で「両性具有」を獲得しない限り、性別を両性具有にはできない。年齢についても、それを正当化できる人間特性（「エルフ」など）を持たなければ実年齢と外見年齢は同様である。もし迷うなら3D6+8歳とすること。

名前は背景となる世界によってつけ方が異なるだろう。GM・PLの両方で人間特性などを参考に考えること。

以上で神聖娼婦は完成だ。

贅と退魔の極み

“淫狼伯”シリル&“墮女爵”ヴェレミナ

「んひっ！ あっ、あっ！ くうっ、ふああああんっ！！」

「はっ！ はっ！ んっ、んんっ！ んーっ！」
「んじゅ、んぶ……あふ……ちゅ……ぐじゅ……」
「はむ、もご……んっ、んっ……ちゅっ……」

「相変わらず賑やかな食卓ですわね。シリル伯」
「おや、ボクはこの音楽を何より好んでるんだけど。お気に召さないかな、ヴェレミナ女爵」
「いえいえ、贅を尽くしたこの部屋にはいつも驚かされておりますの。テーブルの上でも、わたしたちの傍らでは、こんなに奴隷たちが甘い声をあげて」

「んっ、うっ、うーっ！」
「はああんっ！」

「おや、ちょうど淫魔の蜜杯に酒が注がれたね。失礼」

「買って来た魔娼をつがわせて、淫液を混ぜさせるとは、贅沢なことですわ」
「どうか、ヴェレミナ女爵。この子の肉棒も十分に味がついているよ。ぼくはこちらの蜜壺で味わうから、どうぞ遠慮なく」
「あら……ふふふ、催促したようですみませんわね。まあ、またこんなに反り返って」

「はあっ、んっ！ くうんっ！ んひゅうっ！！」
「ひゃうっ、きゅうん……あう……ひゃあんっ！！」

「女爵殿の方も咀嚼奴隷を用意しておいたよ。欲しい料理があれば遠慮なく彼らを使うといい。それとも、ボクと同じ奴隷で食べる？」
「いえ、この子で十分ですわ……んっ、んむ……んっ」
「その子の唾液は甘いだろ？ 代わりに咀嚼させるなら、唾液の味をよく見極めないとね。唾液に合う料理をちゃんと見極められるか、お手並み拝見させてもらおうよ」
「あら、まったくお戯れが好きですのね……んっ、んむ……じゅる……それにしても、甘いやわらかい舌で食べる美食の味は最高ですわ……ふふ、この子の歯を舐めてあげているだけで、体が火照ってしまいそう」
「お盛んだね。ふふ、ほら、お前も女爵のためにもっとそこに蜜を絡めておきなよ」
「んっ……あら、その子たちをまた、つながらせて。こんなに激しく……せっかくの美味が飛び散ってしまいますわよ？」

「はっ、あっ！ あーっ！ いひいっ！」
「きやうっ、ひうっ！」

「ヴェレミナ女爵、はしたないよ。交わってる最中のを舐めるなんて」
「ああ……でも、このような美味など、わたくし、めったに味わえないのですものお」
「膝の上の子も、口移しできなくなって困ってるじゃないか。マナーを考えなよ……っ、んっ、ううんっ！」
「そういうシリル伯も、説教しながら舌舐隷に搾られておりますわっ……んっ、ちゅ。魔族ならこれほどの場所に来て、昂ぶらずに居られるわけがありませんわよ？」
「はあ、はあ……もう、こいつはまだまだ訓練しないとイケないな。主の会話中に搾り取るなんて、淫乱すぎるよ」
「あらあら、シリル伯に言われては……んっ、じゅるっ……」

(チリンチリンとベルの音)

「あら？ メインディッシュの用意ができたようですわね。シリル伯、その子へのおしおきよりも、早く行かれては？ もてなしの心、疑われてしまいますわよ？」
「う。わ、わかったよ」

(部屋から出るシリル伯。同時に昂ぶったまま持ち場を離れ、テーブルを囲み雑談を始める奴隷たち)

「はあ、はあ、今日はいっぱい出しちゃったよっ」
「ん、ヴェレミナ様、おしっこまで飲ませるなんて驚きましたよ～」
「あ、いいな～。あたしもヴェレミナ様のおしっこ欲しかったのにな」
「ふふ、また飲ませてあげますわ」

「失礼いたします。メインの皿をお持ちしました」

(無表情なメイドがワゴンに乗せて持っている蓋付の皿。奴隷たちの歓声が上がる)

「待っていたわ。さあ、みんな。蓋を取ってあげて？」

(皿には全裸の上から蜜にまみれたシリル)





理由表

ダイス	理由	能力	内容
11	戦鬼虜囚	(戦闘+1)	人の身を魔軍に痛手を与えたあなたは、魔族たちに囚われると同時に弄ばれ馴らされ、そのまま魔界へ連れ去られた。
12	聖戦兵卒	(戦闘+1)	天使は多くの英雄や勇者を率いて魔界へと攻める。あなたもその兵卒の一人。もっとも軍は全滅。あなたは性処理に囚われたのだが。
13	助命嘆願	(戦闘+1)	魔族と戦い、負けたあなたはあらゆる恥を捨てて命乞いした。その甲斐あったのか、少なくとも未だ生きてはいら。
14	天使討伐	(戦闘+1)	ある人間界にて多数の天使を討ちとつたあなた。魔界から送られた妻が、今の状況だ。
15	魔界流刑	(運動+1)	人間界に魔界へのゲートが残されていることがある。知らず踏み込んだ人間が魔界へ墮ちてくるのだ。ちょうど、あなたのように。
16	呪具入手	(運動+1)	拾ったか盗んだか受け継いだか。ともかくあなたは、退魔界への門を作る呪具を知らず手に入れた。そして、結果あなたは……。
21	魔界亡命	(運動+1)	あなたは闇の力に染まりつつあった。人間界での企みが失敗したあなたは、魔界へと逃げた。そして今はこうして……。
22	魔王暗殺	(運動+1)	ある日、神から啓示を受け、あなたは勇者の力を得て魔界へと魔王暗殺のため向かった。暗殺は失敗し、その成れの果てが今。
23	暗転儀式	(情報+1)	強力な魔法の儀式を行ったあなたは、わずかなことで失敗し、魔界への門へと引きずり込まれてしまった。
24	悪魔崇拜	(情報+1)	悪魔へ崇拜の祈りを欠かきなかつたあなたは、ついに念願の魔界へと至り、悪魔たちの欲望に奉仕する身となった。
25	探求隷奴	(情報+1)	それが魔界へと至る道であることを、あなたは重々知っていた。しかし、好奇心や探究心が、あなたをここへ来させたのだ。
26	魔界探検	(情報+1)	あなたは魔界へ至る方法を知り、遊び半分に何度も出かけこっそりと魔界を観察した。もちろん長続きする遊びではなかつたのだが。
31	墮地獄道	(調教+1)	邪淫・悪行・非道の限りを尽くしたあなたは、生きながらの魔界へ墮ちた。果てしない淫肉の煉獄に囚われたのだ。
32	背徳贖歌	(調教+1)	退廃と淫蕩を求めの日々と、やがて来る快楽。あなたは魔界の快楽についての伝え聞き、多大な犠牲と努力の果てここへ来た。
33	歳事返礼	(調教+1)	人間界で、あなたがいたがった相手は、戯れで人に化けた魔王だった。戯れに付き合った返礼に、魔王はあなたを魔界へ誘った。
34	交魔中毒	(調教+1)	あなたは人間界で魔族と交わり、その快楽の虜となった。押しかけるように魔界へ来て、今は魔族相手の情交を毎日楽しんでいる。
35	夜想愛奴	(奉仕+1)	あなたは魔族に恋をした。その魔族に会うために退魔界へ至り、いつか出会った日に悦ばせるため娼婦を続けている。
36	快楽授与	(奉仕+1)	人間界へと来た魔族と出会い、あなたは魔族と交わり悦ばせた。魔族がくれたものは、永遠にも続く快楽だ。
41	淫調邪教	(奉仕+1)	淫らな神を祀る教団がある。あなたはその敬虔なる信徒。日々の行いと信心が、あなたをここへ招いた。光栄なるかな！
42	美食職人	(奉仕+1)	ある美味を作り上げる技をもったあなたは、その技ゆえに退魔界に拉致された。今は淫蕩の傍ら、料理する日々だ。
43	降魔供物	(誘惑+1)	悪魔崇拜の集団があなたを誘い、魔界から呼び出した魔族への供物とした。……あなたは魔界で娼婦となった。
44	生贖奴隷	(誘惑+1)	美しいあなたは、人間界が魔族に襲われたおり、その恐怖を避けるための生贖として捧げられることとなった。
45	悪魔婚姻	(誘惑+1)	あなたは魔族に見初められ、魔界へと渡された。恥辱の数々を受けつつ、しかしすぐに飽きられ神殿へ娼婦として卸されたのだ。
46	亡国虜囚	(誘惑+1)	国は魔族に滅ぼされてしまった。あなたのように魔族の好みに合った人間が、奴隷として大量に魔界へ連れ去られている。
51	瀕死契約	(体力+1)	死の間際、あなたは神ではなく魔に祈った。すると興を覚えた魔が現れ、あなたを魔界へと連れ去ったのだ。
52	生存玩具	(体力+1)	襲撃の魔族が恐るべき攻撃を放ち、あなたの故郷を粉砕したおり、唯一あなたが生き残った。それゆえ唯一の虜囚。
53	異界彷徨	(体力+1)	ある日陥った次元の裂け目。あなたは極限の異世界を幾つも渡り、心身をすり減らしてようやく退魔界へとたどり着いた。
54	有害善意	(体力+1)	戦場が災害の後か、あなたはただ一人生き残った所を、魔族に助けられた。魔界の娼婦としてだが。
55	解放代償	(魔力+1)	封印されていた魔族を、うっかり開封してしまった。そして魔族は、あなたを魔界へ墮し、完全な自由を得たのだ。
56	契約支払	(魔力+1)	魔族を呼び出し、己の身を差し出してある願いをした。願いを成就した今、あなたの体も魂も、その魔族のものとなったのだ。
61	淫夢回廊	(魔力+1)	抑圧された欲望が、夜毎に淫らな夢を見せる。徐々に現実感を伴う淫夢。しかし、あなたは夢と思うゆえに乱れ続けるだろう。
62	次元陥罪	(魔力+1)	魔力を内に秘めた人間は、時として次元の穴を具現化させてしまう。不幸なあなたは目の前に現れた次元の穴に入り、そして……。
63	敗北義務	(自尊+1)	迷宮の底、魔城の奥、魔王を倒すべく向かったあなただったが……あえなく敗れ、戦利品として魔界に連れ去られた。
64	日常終幕	(自尊+1)	ごく普通に生活していたあなたが、魔族の襲撃は全てを変えた。それでも、わずかに残る日常の記憶があなたを支えている。
65	奴隷運歴	(自尊+1)	大切な人を魔族に捕まり、魔界に囚われたことを知ったあなたは追って来た……娼婦の運命が待つとは知らず。
66	自己犠牲	(自尊+1)	大切な人や民衆の命を守るため。あなたは己の身を魔族へ差し出した。あなたは魔界へ連れ去られたが、約束は守られたらうか？

「……っ、はあ……はあ」

「ヴェノミナ女爵の来訪を祝い、当家当主シリルの媚薬漬け蜂蜜ソースかけを作らせていただきました。お好きなところを、心ゆくまで味わって行ってくださいませ」

(退出しようとするメイドを呼び止める
ヴェノミナ)

「お待ちなさい。貴女も味わってお行きなさい。わたくし一人では食べ切れませんもの。ここにいる全員で味わうことに決めましたの」「……そうですか。ではお言葉に甘えて」

「じゃあ、あたしたちもっ」

「ふふ、仮にも大魔将ですもの。みんなでも味わいきれないかもしれませんわよ？」「ひ……っ！」

(そして一夜、シリルは無数の舌と指と性器で徹底的にいたぶられたのだった。無論、シリルがヴェノミナを訪ねれば、立場は逆となり……退魔界では夜毎に淫らな社交が続けられるのだ)

人間特性表

ダイス	人間特性	能力	内容
11	軍人	(戦闘+1)	主君に国に仕える騎士やサムライ、兵士。諸々の戦士たち。それがあなた。己の全てを捧げた主のためならば、何も惜しくはない。
12	英雄	(戦闘+1)	人間界において、あなたは英雄と称えられた。その名を知らぬ者はなく、誰もがあなたを尊敬と憧れの目を見た。
13	銃使い	(戦闘+1)	銃という武器をあなたは携えていた。人を一撃で殺す武器。それをさえ手にあれば、あなたは誰にも負けない……はずだ。
14	闘士	(戦闘+1)	鍛錬に鍛錬を重ね、あなたは見世物としての戦いを披露する。喝采、罵倒、栄光、侮蔑、すべてを受け止めながら。
15	獣人	(運動+1)	獣の特徴を体に残す種族。獣人と呼ばれるそれは、多くの人間界に存在し……そして多くが人間からの差別を受けがちだ。
16	子供	(運動+1)	あなたはまだ幼い子供。広い世界を見るよりも早く、この魔界へとやってきてしまった。
21	盗賊	(運動+1)	機転と指先でものを盗み出す。あなたにとって「盗む」ことは、何よりも当然の手段。
22	諜報員	(運動+1)	影に滑み、暗殺と諜報を行うプロフェッショナル。あなたは多くの技を身に付け、誰よりも死線に生きている。
23	学者	(情報+1)	多くの知識を学び、研究し、理解してきた。あなたは、少なくとも己の分野については、誰よりも多くを知る人物だ。
24	メガネ	(情報+1)	あなたはメガネをかけている。
25	学生	(情報+1)	あなたのいた人間界は教育制度が整っている。自覚はなくても、あなたは他の人間界では考えられぬほど多くを知っている。
26	医師	(情報+1)	命を救うべく、その体について学んだあなた。いくつかの失敗もあっただろうが、多くの命を救ってきた。
31	貴族	(調教+1)	生まれながらに人を支配する階級。多くの人間界にそれはある。幸いにして、あなたはその一員に生まれた。
32	淫乱	(調教+1)	生まれながらに感じやすく、それゆえに快楽の価値を知り、それに振り回される人間もいる。その魂は人よりも魔族におに近い。
33	両性具有	(調教+1)	人間の間にも、二つの性の両方を備える者がいる。人間界では奇異なそれは、魔界では大きな長所とされ、人気の的となるだろう。
34	犯罪者	(調教+1)	海賊、山賊のような無法者。あるいはマフィアや極道か。あなたは悪徳と無法の嵐の中で生きてきた。
35	家庭	(奉仕+1)	暖かな家庭を持ち、あなたはそれを守ってきた。家を愛し、その中心として担ってきたのはあなたである。
36	慰み者	(奉仕+1)	人としての立場は慰みもの。困われ者か、虜囚か、より哀れな因縁によるものか、ともかあなたは、体を汚され続けてきた。
41	淫呪	(奉仕+1)	邪術師か魔族か。いずれかの手であなたは呪われた。定期的に体に精を受けなくてはならない浅ましい体へと。
42	メイド	(奉仕+1)	裕福な人物に奉仕して生きる使用人。あなたの体と魂には、反射的とも言える奉仕の所作が宿っている。
43	娼婦	(誘惑+1)	体を使って社会を渡るあなた。快楽をよく知るがゆえに、冷静にコントロールもできる。己を知り、相手を惹きつけることもできる。
44	吟遊詩人	(誘惑+1)	あるいは歌手、舞台役者、アイドル。あなたは己の芸を持って人を惹きつけ夢中にさせる。それは魔法にも似た手腕だ。
45	美貌	(誘惑+1)	生まれ持った美しい容姿。あなたのそれは、美貌揃いの魔族にさえ通用する。
46	同性愛者	(誘惑+1)	生まれつきか、あるいは何かきっかけがあったのか。あなたは同性にこそ愛情を注ぐ。異性は目に映らない。
51	冒険者	(体力+1)	古代の遺跡、秘境、魔族や天使の住居……危険に身を晒し、一攫千金を夢見る旅人。あなたもまた……。
52	人工生命体	(体力+1)	錬金術師の炉の中、研究所の奥、神官の手でこねられた土。あなたの誕生は母の胎ではなく、そうした場所だった。
53	格闘士	(体力+1)	その身に寸鉄帯びず、肉体一つで戦うことがあなたの美学だ。その律を守り続け、あなたは戦ってきた。
54	傷跡	(体力+1)	戦いの痕か、もう忘れたい過去か。あなたの体にはいくつかの傷跡がある。あるいはそれは、顔にあるのかもしれない。
55	魔法使い	(魔力+1)	人間界にあらざる魔力を使いこなすあなた。その力は人間たちの中で、恐怖と畏怖を持って見られることだろう。
56	聖者	(魔力+1)	天啓を伝える巫女や預言者。啓示が神によるものか、魔によるものかはわからない。ともあれ、あなたの力は尊敬の的だ。
61	魔族の末裔	(魔力+1)	魔族の血を引くあなたは、己の中に人にはない力があることを自覚している。魔族に出会った時、力を目覚め始めるだろう。
62	エルフ	(魔力+1)	端麗にして自然の中に生きるエルフの一員たるあなたは、人間よりも遥かに魔法とも親しい。
63	勇者	(自尊+1)	あなたは天使の啓示を受け、人の身に余る力を一度は宿した英雄の中の英雄。しかし今は……。
64	気品	(自尊+1)	何処かの落胤か、それとも天性の貴質なのか。並の人間にはない高貴な気品があなたには備わっている。
65	聖職者	(自尊+1)	神に、天使に生涯を捧げ仕えてきたあなた。だが、今あなたが仕えさせられているのは……。
66	神族の末裔	(自尊+1)	天界より降りた神の血を引き、その誇りをあなたは持っている。身に宿る神の力が、あなたに折れぬ心を与えているのだ。

< 神殿娼婦のルール >

神殿娼婦は人間だが、魔族になるべく鍛えられる存在であり、すでに人間よりも魔族に近い存在となっている。

神殿娼婦は誘惑や奉仕、調教を魔族と同様に行うことができる。そして判定を行った際や敵を倒した際には、魔族同様にD Pを獲得することもできる。判定で6の出目を出した際や、相手のP Pを0にすることができた際には、D Pを獲得してよい。このD Pは魔族と同様の内容で使用できる。また、魔族に出会った際、情報判定に成功すれば行動を消費せず、その階級を一目で見抜くことができる。

さらに、人間であるがゆえに、光属性のダメージを他のダメージと同様に扱うことができる。

ただし、あくまで肉体的に人間であることを忘れてはならない。特に食事や睡眠は必要である。これらを一日得ることができなかった神殿娼婦は、軽減のできない3点のH Pダメージを受ける(一日の間、睡眠・食事の両方が与えられなければ6ダメージ)。暗いところでは目が見えないし、何よりH Pが0になれば即座に『死亡』してしまう。

さらに、魔薬投与などの結果、自尊の能力基本値が0となった人間はダムドになってしまうので注意が必要だ。

退魔界のシンボル
ルール&データ





魔界経歴表

ダイス	魔界経歴	能力	内容
11	麗姫奴隷闘士	(戦闘+1)	あなたは闘技場の常連闘士でもある。衆目の中、テンタクルスやヘルハウンドと淫らな戦いを何度も演じさせられたのだ。
12	汚辱遊戯	(戦闘+1)	催淫オイルや触手の中でのレスリングは神殿でも人気のある余興だ。そして、あなたはその戦いを何度もさせられている。
13	背徳者の小夜曲	(戦闘+1)	天使は魔界の娼婦を許さない。天使が襲撃してきた折、あなたは武勲を立てて魔族に一目を置かれた。高位の魔に至る器だと。
14	眠れぬもの達へ	(戦闘+1)	まとめ役の一人として、自傷や自害に走る娼婦を押さえることが、あなたの役目。馴れたくもない荒事にも、馴れてしまった。
15	籠の中の小鳥	(運動+1)	あなたは見習いとして、使い走りや洗濯ばかりしていたことがある。休みなく続く労働が、無駄のない動きを教えてくれた。
16	待宵の草	(運動+1)	客の魔族と恋に落ち、二人手を取り合って逃げ出した。失敗し連れ戻されたが、あなたは今も、相手を信じて待っている。
21	人間狩り	(運動+1)	庭園に放され、魔族やヘルハウンドに追い回される「狩り」。あなたは何度も「狩り」を味わい、少しずつ逃げることを覚えた。
22	水仙花	(運動+1)	看守たる神殿付魔族たちの会話をこっそり聞き、他の娼婦たちに伝えることがいつしかあなたの役目になっていた。
23	水邊ズレリ	(情報+1)	あなたは夜加話の合間に抜け目なく、魔族たちから情報を集めた。おかげで魔界について、それなりの知識を得つつある。
24	陵辱の連鎖	(情報+1)	神殿付魔族たちの腰巾着、娼婦達の見張り番があなただ。仲間たちの不穏な動き、不遜な態度に目を光らせ……密告する。
25	性春謳歌	(情報+1)	魔界に来て以来、多種多様な怪物・魔族・道具・薬であなたは責められた。望んだわけではないが、多くを実験で学んだのだ。
26	夕緋ノ向コウ側	(情報+1)	わずかな間だったが、あなたは身請けされて神殿を出た。破局はあったが、神殿の外についてあなたは見聞を広めた。
31	屠殺の園	(調教+1)	神殿娼婦にも、ちょっとした上下関係はある。あなたは己のいる神殿でかなり強い勢力を持った。所詮、人間の中でだが。
32	彼女たちの流儀	(調教+1)	抑圧された不安を紛らわすためだろうか。あなたは、後輩の娼婦を罵ったりいじめたりするようになった。
33	偽りの絆	(調教+1)	ある魔族と恋をした。しかし相手はすぐに飽き、あなたから去った。しばらくは傷ついたが、今ではそれも経験の一つ。
34	奴隷介護	(調教+1)	身分の低い者に勝れることを好む魔族が上客となった。あなたは魔族をいたぶり、勝ることにかけて多くを学んだ。
35	淫声	(奉仕+1)	魔族やモンスターの肉体に愛を持って接し、感じさせることを嬉しく思うようになった。娼婦はあなたの天職だったのだ。
36	蠢獣	(奉仕+1)	眠ることも許されず、幾日も犯され続けた。それでもあなたは壊れず、どんな行為にも悦ぶ体になってしまった。
41	水蜜桃の涙	(奉仕+1)	他の娼婦の失敗をなすりつけられ、あなたは恥辱と陵辱の罰を受けた。肉体と魂を徹底的に汚され、折られたのだ。
42	快樂依存症	(奉仕+1)	いつかあなたは、魔族との情交にすっかり溺れるようになった。今は相手構わず淫らな淫乱だ。
43	魔淫の宴	(誘惑+1)	魔族たちの宴で舞手として応対する日々。魔族たちの視線や関心を引く方法を、あなたは知っている。
44	売約済	(誘惑+1)	魅力的なあなたは、さらなる罪を受ける。賭け事で多額の借金を背負い、魔族となっても仕える相手を決められてしまったのだ。
45	独占	(誘惑+1)	神殿の看守たる神殿付魔族に取り入り娼婦となったあなた。おかげで他の娼婦とは違う、あからさまな鼻息を受けている。
46	顔のない月	(誘惑+1)	自らの悲劇を言葉巧みに創作し演出することが上手くなった。多くの客があなたを哀れみ、ソウルを払い鼻息してくれるのだ。
51	妖魔受胎	(体力+1)	あなたはオークの子を産んだ。悪鬼の子を産み産むことは、あなたを……少なくとも肉体的には強くした。
52	肢体を洗う	(体力+1)	無茶をされ、一度壊れかけたあなたの体。殺生を好まない魔族たちに強く作り変えられ、一步人を踏み外した。
53	クライミライ	(体力+1)	娼婦になって絶望したあなた。自ら死を選ぼうとしたが叶わなかった。絶望することはもうやめた。あなたは、諦めたのだ。
54	穴人形	(体力+1)	あなたは最下級娼婦として長い時間を過ごした。開けたままの口、固定された腰。便所のように性欲の排泄場所に使われてきた。
55	高級娼婦	(魔力+1)	良客を何人か手に入れた。あなたの体内には良質な魔族の精が何度も注がれる。それは、あなたの魔力を高めていくだろう。
56	胎辱の檻	(魔力+1)	あなたは魔族の子を産み、出産した。半魔であるブラウニー。その子は今も傍にいるか、あるいはもう一人の親に引き取られた。
61	黒と黒と黒の祭壇	(魔力+1)	呪いのアイテムや淫らな呪いを使い、あなたは何度も弄ばれた。強烈な呪いは解除された後も、あなたの体を蝕んでいる。
62	魔薬	(魔力+1)	神殿の方針が魔族の戯れか。あなたは何度も魔薬を投与された。人の身に過ぎたそれは、魔の力となって体内に溜まっていく。
63	蝶の夢	(自尊+1)	あなたは神殿を脱走した。すぐに捕まり連れ戻されたのだが……しかし、まだあきらめたわけではない。
64	子羊たちの楽園	(自尊+1)	親友と呼べる娼婦を得た。たとえ傷を舐めあう仲だとしても支え合い、あなたの魂は少しだけ誇りを取り戻した。
65	コ・コ・ロ…	(自尊+1)	仲間たちにいじめられ、魔族に多くの屈辱を受けた。あなたの心は凍てつき、閉ざされ……復讐の誓いを募らせている。
66	君が望む永遠	(自尊+1)	全てに勝る一夜。それだけで、まだ会いたいと思える相手が見つかった。再び会う日のためなら、あなたは全てに耐えるだろう。

D Pを消費して能力値を成長させたり、アイテムや呪文を得ていくことができる。

神殿娼婦は以下の階級を経て、魔人となることができる。

最下級の魔娼婦の階級に至った地点で、魔族としてのあらゆる能力が身につく、年を経ることも死ぬこともなくなる。イシュタル神殿からは解放され、魔族として生きていくこととなるだろう。もっとも、魔人程度の実力を持つまでは、他の魔族やモンスターの玩弄物にしかたないだろうが……。

●魔娼婦 (☆)

条件：5以上の能力値が4つある

特典：魔族特性の一つを選び、増やしてよい

強さ：人間の冒険者よりは強い

●下級魔人 (☆)

条件：全ての能力値が3以上

特典：魔族特性の一つを選び、増やしてよい

強さ：人間の英雄くらい強い

●魔人 (★)

条件：6以上の能力値が4つある

特典：魔族特性の一つを選び、増やしてよい

強さ：人間の英雄より強い

< 退魔界の魔王特性 >

食欲や睡眠欲が力を持ち、魔薬という特殊な要素を持ち、また色事が通常の魔界以上に横行する退魔界には、他の魔界では見られない魔王特性が多々ある。以下に並べられたものはそうした中の一例だ。

退魔界の魔将・魔王たちはこういった魔王特性を備えていることも多々ある。



退魔界追加魔王特性

●淫欲の化身

淫らな欲求を溢れさせた上級淫魔。他者への調教か奉仕を行った際（成否に関わらず）、行動を消費することなく同時に、自慰を行ってよい。

●暴食の化身

食べることに特化された魔族。食事による回復をHP・MPに限って上限を超えて行い、最大で上限の2倍にすることができる。また、自身の階級の★と同じ数の料理を1行動で食べることができる（魔将なら3つ、魔王なら5つ）。

●怠惰の化身

眠り、怠けることに特化された魔族。習得者は判定で出た6の出目の値を0ではなく6としてもよい。こうして成功値を導いた際、習得者は通常と異なり6の出目一つにつき2DPを獲得する。『拘束』などの効果を受けても、この魔王特性は発動する。

●勝負師

スリルと賭事を愛する魔族。習得者は戦闘においてターン開始時、ダメージを与えていない対象に誘惑と自尊の両方に対抗判定し、勝利すればギャンブルでの勝負を持ちかけることができる。ギャンブルは2D6を互いに振って高い数値を出した側の勝利となる（DPや★の使用は不可）。勝負は習得者と相手の階級の★の合計回数行い、より多く勝った方が最終的な勝利者である。勝負の敗北者は敗北した地点で『行動不能』となる。この勝負に対し、第三者は一切手出しできない。ただし、会話が「不可」のモンスターにこの効果は無効である。

●魔界料理長

あらゆる味を知り、究極にして至高なる調理の技を極めた魔族。料理の出来に『奉仕』の能力値を加えることができる上に、下ごしらえをせずつとも1ターンで料理を作成できる。

●夢神

睡眠中、夢の回廊をたどり数多の夢見る者に接触する。習得者は睡眠中に限り、己の領地内で睡眠中の望む対象に距離や状況に関係なく調教・奉仕・誘惑を行うことができる。夢の中だが、アイテムや呪文の効果も適用され、夢の中で奴隷となった者は実際にも奴隷となる。

●錬金術博士

数多の魔薬を瞬時に作り出す才能。魔薬1DPないし3ソウル支払うことで、ランダムに魔薬を作成できる。さらに5DPを消費することで、魔都以外でも任意の魔薬を手に入れることができる。

●魔薬師

魔薬の力を自らの肉体に折り込み、任意に発動させることができる。この魔王特性を習得した際には、特定の魔薬一つを選ぶ。戦闘や調教でHPかPPにダメージを与えた際、選択した魔薬の効果を対象に発動させてよい。

●暗黒の聖母

奴隷を自らの子宮内に取り込み、己の子として出産する。女性もしくは両性具有のみ習得可。さらに習得者の奴隷に対してのみ使用可。取り込んだ後、習得者は『妊娠』状態となり、一ヵ月後に奴隷を出産する。習得者は能力値1点を失うことで奴隷の任意の能力値を2点上昇させてよい。また、奴隷が魔族なら、その魔族特性一つを習得者の魔族特性一つと取り替える。

“王妃”セーラ



Illustrator: 竜之介

階級：魔界王 (★★★★★★)
 領地：退魔の都フェーティム
 性別：両性具有 外見年齢：12

戦闘： 6	調教： 8	体力： 6
運動： 6	奉仕： 10	魔力： 8
情報： 10	誘惑： 10	自尊： 10

魔族特性：鋭感覚、名器、人間、傾国の美、子供
 魔王特性：公衆便所、完全不死者、無限再生者
 アイテム：レア×4、アンコモン×8、コモン×4
 呪文：レア×4、アンコモン×8、コモン×4

「えへへ、しあわせ〜」

かつて退魔王イシュタルの愛人となり、魔族となった人間の少女。長い金髪の美しい少女の姿をしており、その外見は人間と何ら変わらないとも言える。人間の頃からイシュタルの巫女であり、退魔王の最大の心酔者と言えるだろう。かつてイシュタルが身罷った際、代理人として名が挙がり、他の魔王に実力で劣る身でありながら魔界王となったまま現在にいたっている。気分屋で無邪気、かつおせっかい。気に入った者に優しく、意に添わない者は徹底的に排除する。陰謀や策略を考えるタイ

プではなく、他の魔王の後見の元、半ば地位に振り回されながら退魔王の代理を務めている。彼女自身は、魔界王という立場に負担を感じてもおり、心やすい部下や魔王に奴隷のように振舞うこともある。

そんな彼女だが、退魔王の遺産全てを引き継いだため、かなりの装備や呪文を揃えている。また、基本的に治安のよい（そして快樂優先の）退魔界では、退魔王代行としてのセーラを味方する者は多いことは覚えておくべきだろう。



Illustrator: 速水螺旋人

“退魔の御子” マリータ

階級：上級魔人 (★★) ……のはず
 領地：なし
 性別：両性具有 外見年齢：20

戦闘： 5	調教： 6	体力： 6
運動： 5	奉仕： 8	魔力： 6
情報： 5	誘惑： 9	自尊： 5

魔族特性：豊穡の乳房、名器、傾国の美、粘液の肌……だけのはず
 魔王特性：なし……のはず
 アイテム：コモン×4
 呪文：レア×1、コモン×3

「はい、舞を披露させていただきますわね？」

魔界王セーラの元に置かれた妖艶な女奴隷。淫らな體をまとい、艶やかな舞姫として来客の目を楽しませている……が、多くの魔王たちにも寵愛を受ける特別な人物である。

実は彼女は、かつての大魔王イシュタルが転生の禁呪文によって一介の魔人となった姿なのだ。今ではセーラの奴隷として、退魔界にふさわしい日々を楽しんでいるようだ。魔界でも稀代の淫婦にして名君でもあった彼女の再来は、セーラと一部の魔

王にしか知らない。退魔界が現在抱える最大の秘密と言っているだろう。

マリータは、イシュタルとしての記憶と力を失っているが、何かの拍子でそれが表に出てしまうこともある。その際には自動的に退魔界の魔界王はセーラではなくマリータ（イシュタル）となり、その恐るべき真の力を垣間見せる（全能力値+7）。



Illustrator: 菊地且典

“美食公” グレスアール

階級：魔王 (★★★★★)
領地：美食の都ジャトラト
性別：女性 外見年齢：29

戦闘：8 調教：6 体力：10
運動：7 奉仕：12 魔力：8
情報：10 誘惑：6 自尊：10

魔族特性：異色の肌、獣騎体型（大口獣）、巨体、再生能力、長く熱い舌、

魔王特性：暴食の化身（退廃界ルール参照）、混沌

アイテム：レア×2、アンコモン×3、コモン×4

呪文：アンコモン×4、コモン×3

「無駄に動くと腹減るしさあ」

蜂蜜色の髪と病的に青白い肌、痩せ気味の肢体を持つ、中性的な美女。来客と会う際には隠しているが、その下半身は巨大な口を持つ魔獣のものである。細身の外見と異なり、何よりも食べる事が好きで、自分の城ではいつも何かを食べている。退廃界の魔族と思えぬほど色事に関心が薄いことで知られ、美味な料理を追及し生み出すことにのみ熱意を持つ。戦いも苦手ではないはずだが、居城での食事に忙しいらしい。上で味わい、下で食らう、まさしく無限の食事を続けているのだ。

奉仕や情報において高い能力を持つのだが、彼女が料理や食事以外のためにそうした能力を使うことはまずない。彼女の奉仕は（己のための）調理にのみ使われ、彼女の情報は美食についての探求にのみ使われる。またその宮廷を埋め尽くす配下は全て、数多の魔界・人間界から収集された超一流の料理人たちだ。彼女が城を出るのは、新たな美食を求める時のみである。その際には人間界や他の魔界を訪ねることも少なくないらしい。変人である。



Illustrator: すぎたにコージ

“惰眠公” ルフェア

階級：魔王 (★★★★★)
領地：魔宮都市ミゼラブル
性別：女性 外見年齢：15

戦闘：10 調教：6 体力：6
運動：12 奉仕：6 魔力：8
情報：13 誘惑：10 自尊：10

魔族特性：影化、獣人（猫）、使い魔（黒猫）×2、闇のオーラ

魔王特性：怠惰の化身、夢神

アイテム：アンコモン×3、コモン×4

呪文：レア×2、アンコモン×3、コモン×3

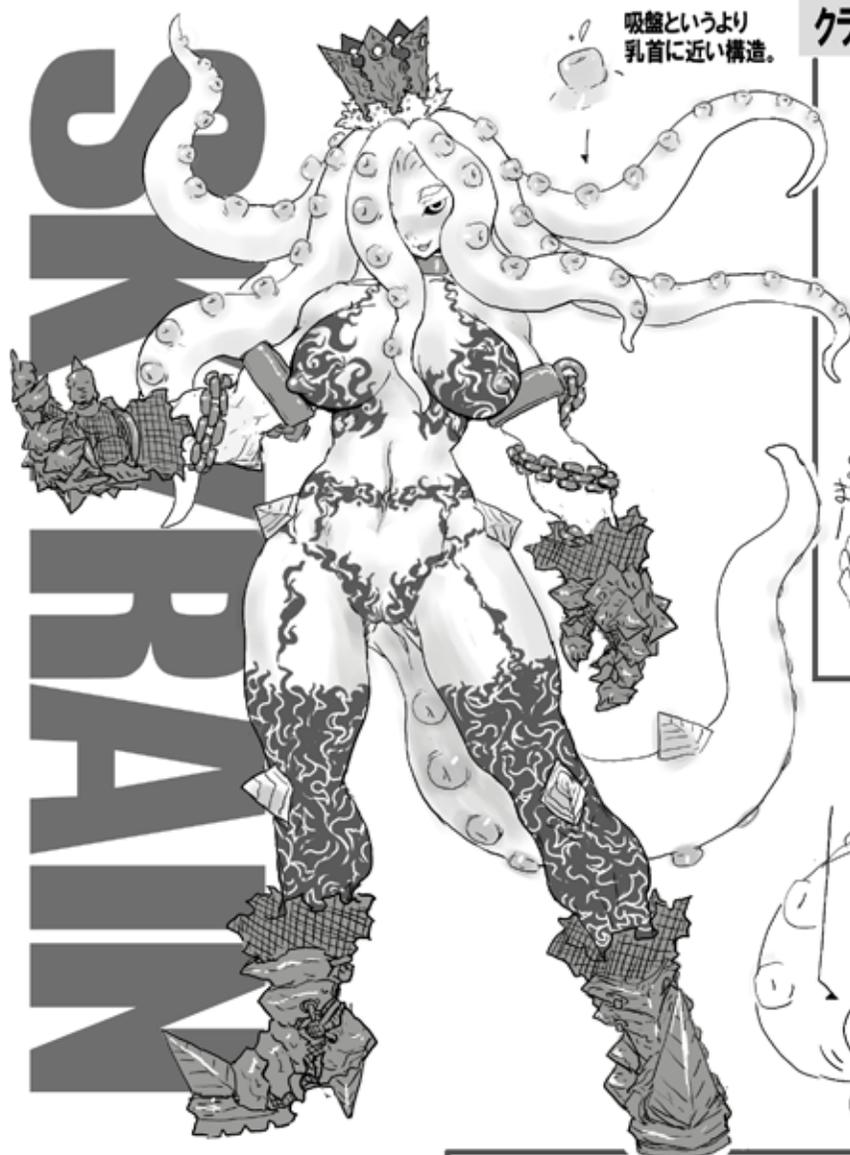
「うみゅ〜、やー、もう寝るー」

褐色の肌に黒い猫の耳と尻尾を生やした魔王。一日のほとんどを寝室にある巨大なベッドの上で眠って過ごす。わずかな起床時間の間もうたたねしたり、眠そうな顔をしている。しかし実際には、自らの端末である黒猫の使い魔たちを放って魔都全域を常に監視する強力な統治者なのだ。また、その長い睡眠は、肉体活動を停止することによる、無数の情報処理のための作用である。

初見の者はその愛らしい容姿や無防備な仕草に騙されがちだ

が、重々注意せよ。彼女は退廃界の夜と影、眠りと夢の支配者であり、強力な統治者である以上に恐るべき暗殺者でもあるのだ。そして闇に包まれた迷宮都市である彼女の領地で、その実力は最大限に発揮されることだろう。

幸い、彼女は自らの領地支配と睡眠以外には目下、関心がないようだ。しかし、その気になれば十分に退廃界を支配し得る存在であることを忘れてはならない。なんといっても、彼女は気まぐれなことでもよく知られているのだから……。



吸盤というより
乳首に近い構造。

クラウンの構造



王冠というより
おとなのおしゃぶり
みたいなモノです。
お酒とか注いで
下から呑めたりします。

IN



実は頭頂部にも性器アリ。
なぜかここは見られるのを
異様に恥ずかしがります。
スゴいらしーです。



体表は半透明から保護色まで
自在に色を変えられます。
気絶時はデフォルトの乳白色に。
一部だけ半透明にもできるので
断面図とかも余裕(笑)



スキュレイン・ボナパルト

陽気で悪戯なおねーさんタイプ。
おつむは悪くないのですが、
他愛の無いウソにコロッと
騙されるお茶目さんです。

ちなみに

ストッキングや下着に見えるのは
実は体表の模様で、箒手とブーツ
以外は全裸。
ボディペインティング状態です。

脚部構造

飾りではなく
ツノです。



後ろの触手は
しっぽではなく
三本目の足。

膝にあたる
部分。

裏

表

吸盤が
並んで
います。
角状のヒザ

カカトなし。
でかい吸盤です。

足コキ用に
指はあります。

異能界の三日月



絶対隷奴
サブリミット
永劫快姫
Eternal Pleasure

異能界とは

異能界セクション

絶対神話
永劫快楽
Ceternal Pleasure

■ 異能界のルール & データ

< 概要 >

異能界はかつて「純愛界」と呼ばれていた。

そこは、愛する者と肌を重ねて子を作り、愛し育てる世界。魔族と人間が共存する世界。

かつて大魔王リリスの時代、淫行に耽ることによって反感を持った魔王アリス（一説にはリリスの妹とも言われる）が作り出した世界だ。まだ魔界が無数の小魔界に砕かれるより前に魔王アリスは一つの世界を作り、最初の魔界王となった。そう、純愛界こそは最も古き小魔界なのだ。

純愛界は、ある人間界を直接取り込んで作られた。魔界にありながら魔界にあらざる位置、魔界と人間界の間。強固な結界で閉鎖され隠匿された純愛界は、天界の目も逃れて、長い平穏の日々を過ごした。

しかし、魔界全てを分断した最終戦争とは無縁でいらなかった。この時、純愛界の結界は破れ、多くの淫蕩な魔族やモンスターが純愛界へとなだれ込んで来たのだ。結界はなんとか修復されたが、一度侵入した者たちを追い出すことはできず。わずかながらも綻びを残すこととなってしまった。平穏の中、戦いを忘れつつあった純愛界の魔族は次々と犯され、蹂躪され……。

純愛界の魔族らはレジスタンスを組織し、何とか勢力を取り戻そうとした。

だが、蹂躪者らの中に潜んだ魔王級モンスター、蜘蛛神アトラク=ナクアが姿を現した時、この世界は名前を変えることとなる。アリスは不意を打たれてしまう。アトラク=ナクアはアリスと融合し……異能王アリス=ナクアと化したのだ。

純愛界は失われ、異能界が生まれた。

その異能界においても、人間たちの社会は保たれている。

しかし、それはアリス=ナクアの掌の上のこと。彼女の幾重にも張り巡らされた謀略の巣の中でのことだ。闇の蜘蛛たちは、今や世界中の要人を傀儡に変えている。人間たちは、自分たちの現状についてほとんど何も知らない。人間

は世界の支配者であり、万物の霊長であるとうぬぼれているのだ。

魔族は人間社会の影に隠れつつ、レジスタンスと侵略者に分かれて抗争を続けている。一部の独立した魔族たちも、ほどなくどちらかの勢力に加わることを余儀なくされるだろう。

しかし、こうした抗争さえもが、現状では異能王の掌の上にあると言ってもいい。アリス=ナクアは、この世界を完全な魔界に変える気はないようだ。人間たちを羊飼いのごとく監視し、侵略者たちの増長を防ぎ、レジスタンスの劣勢を影から援助することさえある。

彼女——否、蜘蛛神アトラク=ナクアは。足掻く魔族と人間たちを、永遠に影から弄りたいのだ。異能界というこの、閉ざされた蜘蛛の巣の中で。

< 地理形態 >

大魔王ならぬ一介の魔王が作り上げた異能界は、さしたる広さではない。

ちょうど、我々の世界より幾分か狭い程度の面積である。

気候は基本的に四季がはっきりと分かれており、地域によって気温や湿度にある程度の差がある。

ただし、人間の生存を不可能とするような土地はなく、極端な病毒が横行していることもない。基本的には温暖で、地形も魔界に比べれば平坦と考えていだろう。都市部が多いが、森やゆるやかな山岳地帯もないわけではない。小規模な林や丘は随所に見られる。

つまり、我々のいる人間世界とほぼまったく同様と考えてもらっていいだろう。

< 文化形態 >

異能界の文化は我々のいる現代社会とほぼ同様だ。魔術や怪物を信じる人間は（基本的に）おらず、もちろん魔族が実在することなど知られていない。

魔界でありながら、異能界は人間界と完全に融合している。ここでは魔族よりも人間の方が圧倒的に数多く済んでいるのだ。魔族は人間の社会にこっそりと隠れ、溶け込むようにしている。かつてありし純愛界は、人間も魔族も関係なく心の惹かれる者同士が愛を囁く世界だったのだ。

モンスターについても、異能界にはいない（ことになっている）。時として現れる暴力的なモンスターについては、魔族が素早く拘束するか処分し、人間社会の表には浮かばせない。こうしたモンスターへの対処は、どの勢力の魔族も同様に行っていると考えていいだろう。人間たちが大手を振っているという、この世界の特徴を損なおうとする魔族はほとんどいない。破壊したいなら人間界そのものへ行けばいいし、暴れたければもっと他の魔界で十分に楽しめるのだから。

人間は懸命に文明を築き上げ、娯楽を楽しみ、そして様々なメディア情報に踊らされる。

とにかく、異能界は徹底して人間の世界なのだ。むしろ、魔族が多数隠れ住んでいる人間界と考えた方がいいほどだ。

< 社会形態 >

異能界が純愛界と呼ばれていたころ。社会は現代社会とまったく変わらないものだった。この仕組自体は表向き、今も変わってはいない。人間たちは純愛界が異能界に変わったことなど知らないし、そもそも住んでいる世界が実際は魔界であることも気づいてはいまい。

社会全てが人間中心に作られており、時間感覚その他については魔族と言えども人間に合わせなければならない。食事・睡眠などについても、社会に生きる魔族は人間の生活を装わなくてはならないことだろう。

特に人間社会に順応した魔族の中には、人間たちとの精神的なつながりを重視するあまり、彼らに正体が知られることを極端に恐れる者もいる。この傾向は純愛界の残党たちに、特に激しい。彼らにとって、人間としての日常は欠くことのできないものなのだ。

特筆すべき点として、異能界には領地と言う概念がない。

いくつかの国家は存在するものの、それはあくまで人間の組織に統治されているものであり、公式に魔族が表舞台に現れている国はない。その代わりに、魔将や魔王が統治するものは「組織」だ。この組織は多くが秘密結社や陰謀団であり、人間社会に表向きの顔を持っていたとしても、その真の動きを人間社会に対し露にすることはない。

純愛界の残党たちは、侵略者に対抗すべくレジスタンス組織を作っている。侵略者たちは快楽に耽るための教団やサロンを作り、人間や奴隷にした魔族を存分に堪能している。そして蜘蛛たちは、陰謀を巡らせるべく、世界を覆う巨大かつ複雑なネットワークを作るのだ。

また、人間たちと共存する異能界では「ソウル」が流通していない。

それに代わるものとして、純愛界だった頃に



魔族は、世界に満ちる人間の想いを集めて装備を作り出すことができた。侵略者たちによって異能界となった後も、純愛界の残党たちはその技術を持っている。

ただし、侵略してきた魔族たちは、魔族本来の方法でそれを行っている。すなわち、人間を贄として魂を搾り出してソウルとし、魔界の装備を作り出すのだ。こうした行為によるソウルの獲得は、純愛界残党と侵略者の間に大きな格差をもたらしている。侵略者たちが多数の生贄を代償として組織に設備を作り出していくのに対し、ソウルのない純愛界残党の組織は設備を作ることができないのだ。

現在、異能界は異能王アリス＝ナクア率いる“タランテラ”の支配下にあると言っている。

彼女の子たる闇の蜘蛛たちは世界中の要人を支配し、社会を思い通りにコントロールしているのだ。純愛界残党のレジスタンスにさえも、異能王のスパイは多数入り込んでいる。幸い、彼女は暴君ではない。むしろ思慮深い支配者といっているだろう。もっとも、その思慮は羊飼いが羊に対してするものと同様だ。家畜や玩具に対するものであり、その邪悪な本質を弁護するものではない。異能界は一見して平和そのものだが、あらゆる場所は彼女の目で見られており、手が伸ばされてくることを忘れてはならない。

< 気 質 >

異能界の魔族は、二つの勢力に分かれる。純愛界残党と侵略者だ。

純愛界残党たちは、レジスタンスとも呼ばれる。かつての純愛界の住人であり、侵略者や異能王に対してあくまで抗わんとする者たちだ。

彼らは、純愛界の在り方をあくまで踏襲し、人間を侵略者から守り、蜘蛛を駆逐しようと活動する。アトラク＝ナクアを滅ぼし、純愛王アリスを解放することが至上目的である。有力な残党は自らレジスタンスを率いて結束し、世界各地で侵略者や蜘蛛に抗戦している。

彼らは人間を奴隷扱せず、ソウルを持たず、愛情なしには奉仕さえしない。ひどく古い魔族としてのあり方を踏襲し続けており、色事や奴隷を否定している。当然、こんなやり方では強い力を持つはずもなく、侵略者や蜘蛛に対しては絶望的な戦況だ。しかし、それでも幾千幾万年に渡って持ち続けた矜持を捨てることはできていない。半ば異能王の手心で生かされている状態だが……その手心以外、レジスタンスたちに勝ち目はないのだ。

一方の侵略者たちは、疫病界を始めとする他の魔界の魔族と変わらない。言わば、「当たり前」の魔族だ。人間を殺してソウルを獲得し、より弱い魔族やモンスターを調教して奴隷とする。

そんな彼らにとって、この世界は理想的な狩場だ。魔族は弱く、人間はいくらでもいる。彼らもまた、人間としての立場を持ち、異能界を魔界に変えようとはしない。異能王の意志は無視できないものだし、貴重な餌場を保つ努力はすべきだからだ。実際のところ、アトラク＝ナクアが倒されれば侵略者らは一斉に本性を現し、アリスも含めたレジスタンスらを狩り始めることだろう。

侵略者たちは次々とモンスターを異能界に召喚しており、また純愛界残党を捕らえては調教し奴隷としている。

最後に、二つの勢力のどちらとも異なる魔族たちがいる。

それは人間として生きることを選び、魔族の世界から目を背けた者たちだ。あるいは、魔族の親から産まれつつも、未だ己が魔族であることに気づいていないのかもしれない。

彼らは、人間そのものの視点でものごとを考える。すべてを知りつつ、抗う勇気を持たずに、蜘蛛の支配を甘んじて受け入れている者も多い。ただし、自らや近い者が蜘蛛や侵略者の標的となったなら、本性を見せて立ち向かうこともあるだろう。あるいは、自覚のなかった魔族の子が、危機の中で自らの本性に目覚めることもあるというが……。

< モンスターの立場 >

異能界のモンスターは多くが、結界の裂け目から入り込んだ存在だ。

純愛界の時代には、魔王や魔将の傍に幾人かのガーディアンが確認された程度だった。召喚魔法が使われることもなく、長い年月に渡ってこの世界には一切のモンスターが見られることなかったのだ。

結界が失われ、多数のモンスターが侵入して以来、異能界各地でモンスターが出没している。レジスタンスはもとより、蜘蛛たちさえもモンスターを秘密裏に処理せんと駆け回っているが、成功しているとは言いがたい。すでに人間の胎を借りて繁殖しているモンスターも多く、侵略者たちが召喚することもある。

人間たちは世界にモンスターなどいないと信じているが、日々の犠牲者は増える一方だ。

異世界に入り込んだモンスターはヘルハウンド、ハーピー、テナクルス、スライム、インプ、ラルヴァ……などなど、いずれも人間社会に隠れ住むことに長けた者たちだ。巨体のものや鈍重なものは、蜘蛛や魔族に勘付かれやすく、召喚すめったにされていない。結界崩壊時に、オークは多数が侵入したが、瞬くうちに魔族に狩りつくされてしまった。異世界は、ほとんどのモンスターにとって住みづらい環境だ。ひっそりと隠れていなくてはならず、好き勝手にうろつくこともできない。知能の高いモンスターは、自ら侵略者の奴隷となるほどだ。

ただし、ブラックウィドウとシャドウストーカーは蜘蛛神アトラク=ナクアに多数が従っている。また、アトラク=ナクアの仔たるナイトウィドウやダークウィドウに至っては、全人類を支配せんばかりの数だ。彼らは蜘蛛神の使徒として魔族らに恐れられ、腕に覚えある魔族らも多くが蜘蛛の支配下に置かれ、屈辱の中で奴隷とされている。

なお、侵略者らは人間を媒介とし、ダムンドやブラウニーを次々と作っている。また、魔術の存在に気づき、自らリッチとなった人間がいると言う噂もある。悪意ある魔族が入り込めば、人間の中からでもモンスターは次々と生まれるのだ。

< 人間の立場 >

あらゆる魔界と比較しても、異世界ほど人間が大手を振っている魔界はない。

表向き、人間と魔族は区別すらされていない。世界の主のごとく振舞うことも許され、(知らぬ内に)魔族へと罵声を浴びせたり、虐待じみた行いをしても即座に殺されたりしない。まあ、相手によっては後に復讐されることもあるだろうが。

ただし、人間が魔族やモンスターについて知ることは基本的にない。水面下で起こるすべてを、知らないまま生きなくてはならない。侵略者や蜘蛛の行いも全て、天災や事故として生きなくてはいけないのだ。

まれに魔族と個人的に知り合い、世界の秘密を知る人間もいるだろう。しかし、よほどの絆と証拠がなければ、人間がそれを信じることは難しい。まして人間同士が言葉でそれを伝え信じさせることは、たいへんな難事だ。なんといっても、テクノロジーを信望する異世界の人間たちは、魔術や魔物についてまったく信じようとしない。この世界では、魔族へと墮する人間自体もまづらいのだ。

< 天使の立場 >

特殊な結界で包まれた異世界に、天使は存在しない。

天界は純愛界が異世界と化したことを知らないし、閉鎖されたこの小さな世界に余分な手勢を割こうともしない。

ただし、結界が消滅したわずかな隙に、幾人かの墮天使が侵入した。彼らが人間や魔族との間に子を為した可能性はある。もし、異世界で天使らしき存在を見たとしても、それは彼らの末裔たる墮天使にすぎまい。



異能界アーキタイプ

▼魔法少女 / Witch Girl

Illustrator: けるべろす

HP: 25	MP: 30+10	PP: 25
装甲: 5	ダメージ: 11	
戦闘: 6	調教: 6	体力: 5
運動: 8	奉仕: 7	魔力: 6+1
情報: 5	誘惑: 6	自尊: 5

職業: 平凡な中学生 (未覚醒者)

特性: きわどい衣装、天使の微笑み

装備: 対魔処理服 (衣装 / 装甲+5)、携帯電話 (装飾)、魔法獣 (配下 / MP+10)

所持金: 3ハート

アイテム: 魔道杖 (片手 / ダメージ+5、魔力+1)

魔女帽子 (装飾 / 呪文使用時、必要MP-2)

呪文: ライトニング (MP10 / 対象に 16 + 魔力の雷ダメージ)

バトルフィールド (MP10 / 1時間、人間の目から戦闘が見えなくなる亜空間を作る)

リインフォース (MP14 / 1時間、対象の戦闘・運動・魔力・自尊+1)

日ごろは平凡な学生。だが、有事の際には変身し、特異な衣装に身を包む魔法少女となる。魔法少女は大多数が学生という立場で社会に溶け込んでいたため、自由を奪われていない。このため、目下の異能界における最大の抵抗勢力を内包するのが彼女たちだ。蜘蛛たちも支配が安定した地域では、学校施設への魔法少女狩りを行っている。蜘蛛たちの作戦の多くは、一般学生を見境なしに支配し次々と乗り移って魔法少女をいぶり出すものだ。戦闘力が高くとも絡め手に弱い彼女たちには効果的で、多くの犠牲者を出している。このため、魔法少女たちはなおさら結束を固め、蜘蛛神への叛意を高ぶらせているようだ。

ルール&データ

異能界セクション

絶対神域
の王
永劫快楽
Eternal Pleasure

■ 異能界のルール & データ

< 三つの魔族 >

異能界の魔族たちは、世界の複雑な成り立ちゆえに、おおまかに三種類に分類される。

- 一つは、純愛界の残党たるレジスタンス。
- 一つは、結界の綻びから侵入した侵略者。
- 最後に、人間の中に隠れ生きる未覚醒者。

異能界でキャラクターを作るなら、これら三種類のどの立場に立つかを最初に決めなくてはならない。

なお、第四にして異能界最大の勢力として異能王の傀儡たちがいる。ただし、これは闇の蜘蛛たちに操られる人形同然の存在であり、PCに適するとは言いがたい。もっとも、PLが望みGMが認めるなら、上の三種類のいずれかとして作成し、蜘蛛に操られている（もしくは内通している）キャラクターを演じてもよい。蜘蛛の傀儡たちは、大部分が他勢力にスパイとして潜り込んでいる。

< レジスタンス >

レジスタンスは純愛界の残党たちだ。

純愛王アリスを崇め、人と共存すること、快楽に溺れないことを信条としている。彼らはほぼ全員が異能界において、侵略者や蜘蛛と戦う「戦士」だ。人間のふりをして社会に溶け込みつつも、敵の気配に気づけば調査し、戦わなくてはならない。

レジスタンスは、通常の魔族と以下の点で異なる。

- レジスタンスは、作成時に魔族特性を決めない。代わりに職業表を1回、異能特性表を2回、D66で振るかあるいは選択する。彼らは普段、人間として何らかの立場についており、その上で魔族としての力を持っているのだ。

●レジスタンスは、コモンアイテムやコモン呪文を所有できない。代わりに、純愛界アイテムと純愛界呪文を所有する。これらは使用する表が異なるのみであり、所持数や決定方法などは変わらない。

●レジスタンスは、ソウルを持つことができない。彼らは「ハート」と呼ばれる、世界からの愛を受け取る。ハートはソウルと同様に消費し、純愛界標準装備を買うことができる。ただし、一般アイテムを買ったり、設備を建てたりすることはできない。

●レジスタンスは、発情しない限り陵辱・調教などができない。ただし、『仲間』を作ることができる（詳細は別項参照）。

●レジスタンスは通常、人間として社会に溶け込んでいなくてはならない。詳細は<人間としての立場>〈魔族化〉を参照。

< 侵略者 >

侵略者は組織だった存在ではない。彼らは、異能界を包む結界の綻びから入り込んで来た、（他の魔界では）ごくごく一般的な魔族にすぎない。

侵略者たちは二つの選択肢を選ばなくてはならない。

それは、本来の魔族の姿で存在し続けるのか、あるいは人にまぎれて生きるのか、だ。

魔族であり続けるなら、通常と同様の作成で構わない。魔族の姿と能力を隠そうとしない存在に、各組織が対応してくるのだらうが、それもハプニングとして楽しめばいい。太く短く異能界を楽しむのなら、破壊的な侵略者として人間やレジスタンスらを汚して行くのも楽しいはずだ。

魔族であることを隠し、人間として潜伏する場合。



基本的には通常の魔族と同様に作成され、ルールもほぼ同様に適用するが、一部を人間主導のこの世界にあわせなくてはならない。このため、人間として潜伏する魔族は以下の点で通常と異なる。

- 人間として潜伏する侵略者は、作成時に魔族特性を決めない。代わりに職業表を1回、異能特性表を2回、D66で振るかあるいは選択する。彼らは普段、人間として何らかの立場についており、その上で魔族としての力を持っているのだ。
- 人間として潜伏する侵略者は通常、人間として社会に溶け込んでいなくてはならない。詳細は<人間としての立場><魔族化>を参照。

< 未 覚 醒 者 >

未覚醒者、とは自らが魔族であることを知らない者。または魔族であることを、同じ魔族に対しても隠している者たちである。

彼らは己の身に危険が迫らない限り、決して魔族としての力を使おうとはしない。あるいは自らにそんな力があることに気づかない。彼らは、レジスタンスでも侵略者でも異能王の手先でもないのだ。ただ、流されるままに生きている存在。目下のところ純愛界を取り戻す気も、特に平和を乱す気もない。

しかし、それでも人間界に埋没した彼らの能力の発現が、時として大きな事件となることもある。特に自らが魔族と知らなかった者が、初

職業表

ダイス	職業	能力	内容
11	警察官	(戦闘+1/魔力-1)	人間の起こす犯罪を取り締まるために警察官は必要だ。そしてその仕事には戦いの力が求められる。
12	教し屋	(戦闘+1/誘惑-1)	魔族は無駄とわかっていても、人間は時として死神に解決を求めた。実行者には死神に等しい力が必要だ。
13	格闘家	(戦闘+1/調教-1)	戦うこと、強くなること。それを求める者は常にいる。あなたもまた、その一人。最強を目指す一人だ。
14	不良	(戦闘+1/情報-1)	道を踏み外す者がいる。踏み外すところにはまた、道がある。しかしそれは社会からは見えない道なのだ。
15	インストラクター	(運動+1/魔力-1)	体育教師やダンス教師、スポーツコーチなども含めて。その肉体を鍛え上げ、そしてまた人を鍛え上げる仕事。
16	平凡な中学生	(運動+1/情報-1)	活発に動くことが大切な世代がある。考えることよりも動くことで進む世代。そのエネルギーが明日へとつながるのだ。
21	職報員	(運動+1/奉仕-1)	蜘蛛神の手で支配されつつある社会だが、彼らを阻止せんとする組織の作業員も社会の影には多数存在する！
22	裏稼業	(運動+1/自尊-1)	怪盗、密売人、マフィア……社会の影で糧を得る者たち。そんな彼らとて、蜘蛛による支配を望んでいるわけではない。
23	ジャーナリスト	(情報+1/自尊-1)	真実を暴く仕事。しかし時としてそれは奥深くにあった知るべきでないものを明らかにしてしまうかも……。
24	探偵	(情報+1/調教-1)	なんでも屋。雇われ個人探偵員。しかし、それだけに全てを知り、タフでなくてはやっていけない仕事。
25	科 学 者	(情報+1/運動-1)	白衣をまとい、科学の論理で全てを解き明かしていく。けれどこの世界の根底にあるのは科学ではなく……。
26	秘 書	(情報+1/体力-1)	要人につき従い、補佐する仕事。それだけに社会を影から支配していく蜘蛛たちの影を見つけることも多い。
31	医 師	(調教+1/戦闘-1)	広義では保険医も含む。多くの人間に接するその身は、人に混じる魔族の存在を最初に知るだろう。自らが魔族であることも。
32	教 師	(調教+1/体力-1)	人の子を教える導く。時にはも交えて、多くの若い世代に接していくその仕事には、無数の思い出が生まれるだろう。
33	令 嬢	(調教+1/奉仕-1)	資産家の家に生きる。豊富な財力を用いて、ほとんどの望みはかなえてきた。しかし、社会の上には蜘蛛が常に立ちほだかる。
34	美 容 師	(調教+1/運動-1)	人を美しくする魔法の使い手。憧れと敬意をもって迎えられることが多く、人の心をやんわりと操る術も知っている。
35	主 婦	(奉仕+1/調教-1)	すでに結婚し、家庭を作り守る人。男性であることもある。家庭に注ぐ愛情は、世界を救うほどに強い。
36	メ イ ド	(奉仕+1/自尊-1)	貴人に仕え、家を守る使用人。執事や介護人も含む。そのプロフェッショナルが持つ力は無限大！
41	看 護 婦	(奉仕+1/戦闘-1)	医師の助手や、病人の看護をする白衣の天使。その白衣の下に魔力が脈打っていることを、あなただけが知っている。
42	料 理 人	(奉仕+1/魔力-1)	量と、味と、価格を追求し、日々の糧を皆の口に提供する仕事。その道はとて深く、どこまでも高い。
43	管 理 人	(誘惑+1/体力-1)	アパートや寮の管理人。住人たちの拠り所となる包容力とこまやかな気遣いが求められる。
44	ア イ ド ル	(誘惑+1/情報-1)	モデルや歌手など。その魅力で身を立て、多くの媒体で広く知られることとなった人物。
45	カ ウ ン セ ラ ー	(誘惑+1/戦闘-1)	悩みを聞き、心を癒す相談手。ほんのわずかな言葉が人を救うこともあるのだ。
46	フ リ ー タ ー	(誘惑+1/魔力-1)	今は進むことなく日々を流され生きる。彼らが生活していることが、豊かな社会の証でもあるだろう。
51	漫 画 家	(体力+1/誘惑-1)	娯楽作品を供給するクリエイター。そのために必要なのは才能、運、そして体力だ。
52	会 社 員	(体力+1/調教-1)	企業のために働く歯車。家庭を養い、社会に参加していくには彼らのような人間が必ず必要なのだ！
53	平凡な高校生	(体力+1/自尊-1)	成長と共に考える力を持ち始めたものの、若さのエネルギーは自制心を欠けさせるのだった。
54	刑 事	(体力+1/奉仕-1)	警察官が法のガードマンなら、刑事は法の猟犬。社会を乱す悪を追い、捕らえるのだ。
55	平凡な小学生	(魔力+1/体力-1)	幼い体は、カコそないものの、より根源に近いがゆえに、魔族としておそるべき力を発動させることが……ある。
56	占 い 師	(魔力+1/戦闘-1)	世界を斜め上から見、予見する存在。それは世界の真理とは異なるが、間違った法則でもない。
61	手 品 師	(魔力+1/奉仕-1)	指先の魔術、大いなるトリック。しかしそこにくつかの本当の魔法があることは、あなたしか知らない。
62	ヲ タ ク	(魔力+1/運動-1)	己の世界に閉じこもり、仲間の間だけ有用な知識を集め続ける。己の世界であなたが抱える力は、まさしく魔の力。
63	シ ス タ ー	(自尊+1/情報-1)	教会に勤める神の伝道者。神に仕えるあなたが、己の中に宿る魔の力の意味に気づいたのはいつだろう。
64	討 魔 師	(自尊+1/誘惑-1)	蜘蛛神や侵略者との戦いに全てを捧げ、気高くあることを選んだ魔族。魔として生き、敵を滅ぼしていくとする。
65	巫 女	(自尊+1/体力-1)	神社に勤め、祭事を執り行う巫女。神祕の力を持つが……それが神ならぬ魔の力であることには気づいているだろうか？
66	委 員 長	(自尊+1/運動-1)	集団にはまとめ役が必要だ。クラス委員、部長、生徒会長、管理職……あなたはその世代で周囲に頼られ、敬われている。

めてそれを自覚した時には、どの勢力にとって
も予想外の事態が起こりうる。

未覚醒者たちは、以下の点で通常の魔族と異なる。

- 未覚醒者は、作成時に魔族特性を決めない。代わりに職業表を1回、異能特性表を2回、D66で振るかあるいは選択する。彼らは普段、人間として何らかの立場についており、その上で魔族としての力を持っているのだ。
- 未覚醒者は、基本的にコモンアイテムやコモン呪文を所有できない。代わりに、純愛界アイテムと純愛界呪文を所有する。これらは使用する表が異なるのみであり、所持数や決定方法などは変わらない。

●未覚醒者は、ソウルを持つことができない。彼らは「ハート」と呼ばれる、世界からの愛を受け取る。ハートはソウルと同様に消費し、純愛界標準装備を買うことができる。ただし、一般アイテムを買ったり、設備を建てたりすることはできない。

●未覚醒者は、発情しない限り陵辱・調教などができない。ただし、『仲間』を作ることができる（詳細は別項参照）。

●未覚醒者は通常、人間として社会に溶け込んでいなくてはならない。詳細は<人間としての立場><魔族化>を参照。



異能特性表

ダイス	異能特性	能力	内容
11	アホ毛	(戦闘+1/情報-1)	頭頂にさんざんと輝くすじのくせ毛。これがある以上、ただものではない。
12	戦闘機械	(戦闘+1/誘惑-1)	冷静に敵を攻撃し、倒す。何度も繰り返された訓練。何度も繰り返した行為。それが体の芯に刻み込まれている。
13	形ある殺意	(戦闘+1/調教-1)	魔族化すれば髪をゆらめかせ、空間を歪める殺意の渦を身にまとう。
14	鬼の血	(戦闘+1/魔力-1)	古き戦鬼の血を眠らせる。魔族化の際には額や頭から103本の角が生え、恐るべき戦闘力を発揮する。
15	忍者	(運動+1/奉仕-1)	古来より忍びとして影に生きてきた。それゆえにその身のこなしは人を遥かに超える！
16	獣人	(運動+1/魔力-1)	並外れた運動能力を持つ獣人の血を引く一族。魔族化の際には獣の耳と尾が見れる。
21	きわどい衣装	(運動+1/自尊-1)	魔族として戦うあなたの衣装は大胆にはだけ、はためく。丈は短く、スリットは深く……大切なところを隠しきれない。
22	運命の瘡	(運動+1/調教-1)	魔族としての運命を暗示する瘡。蜘蛛を打ち倒す癖なのか、あるいは災いの呼び水か……。
23	時の賢者	(情報+1/体力-1)	あなたはこの閉鎖された魔界を長く見てきた。あなた自身が覚えていなくても、全ては頭の奥に刻まれている。
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脆くなる。
25	メガネ	(情報+1/運動-1)	メガネをかけている。それは、それだけで十分な特性なのだ。
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	艶革衣装	(調教+1/戦闘-1)	魔族化した際、あなたの体を覆うのは黒いレザーの衣装。妖しく輝くそれは知らず敵を感圧する。
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、魔性の瞳。瞳のみが闇に輝くようして相手の心へ入り込む。
33	悪魔	(調教+1/奉仕-1)	淫らな悪魔の相を持つ。魔族化した際、小さなコウモリの翼と先端がスベード状の悪魔の尾が体に生じる。
34	戒めの衣装	(調教+1/運動-1)	魔族化した衣装は、自らの体を縛り締め付けるようなデザインとなっている。
35	豊穡の乳房	(奉仕+1/運動-1)	常に母乳の出る大きく豊かな乳房を誇る。それは母性の象徴であり、慈愛の具現だ。
36	恥辱	(奉仕+1/自尊-1)	あなたの心にはいつも強い羞恥心がある。あるいは劣等感かもしれない。だが、それゆえに相手の嗜虐心を満たす。
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。形状や特徴は好きにデザインしてよい。
42	天使の微笑み	(奉仕+1/体力-1)	見る者の心を癒す声と表情。それはあなたに与えられたかけがえのない才能だ。
43	異性羨	(誘惑+1/魔力-1)	男装や女装といった、本来の性別とは異なる衣装を好んで着ている。
44	甘い体臭	(誘惑+1/戦闘-1)	甘く、そして心を誘う香り。あなたの肌からそれが常に放たれている。
45	傾国の美	(誘惑+1/情報-1)	魔族の中にあっても美しく輝かばかりの容姿を持つ。ましてや人間目の目は危うすぎるほどの美だ。
46	淫らな下着	(誘惑+1/自尊-1)	挑発的で淫らな下着があなたの肌を包んでいる。そしてその下着は、決して露出してはいないわけではない……。
51	サイボーグ	(体力+1/魔力-1)	あなたは身体を失い、機械によってそれを補完した。動きに不安は無い、が、違うという感覚が付きまとう。
52	歴戦の証	(体力+1/誘惑-1)	片目を失っているか、あるいは大きな傷跡が顔に残っている。数多の戦いを繰り返した証だ。
53	吸血鬼	(体力+1/奉仕-1)	かつて闇を支配していた魔人の一族。その生命は通常の魔族よりなお一歩、不死に近い位置にある。
54	元素の加護	(体力+1/情報-1)	魔族化したあなたの周囲には、特定の元素(火・水・雷のいずれか)が鍾となり強固な結界を作る。魔族化しなくても、通常とは異なる体温や電磁体質に悩まされることだろう。
55	アルビノ	(魔力+1/体力-1)	白い肌と赤い瞳。多大な魔力を持つがゆえに得た欠損。体は弱くとも内には人知を超えた力がある。
56	輝く翼	(魔力+1/戦闘-1)	魔族化の際、あなたの背に、光の翼が輝き生じる。大空を自由に舞うには、少し華奢に過ぎるけれど。
61	エルフ	(魔力+1/調教-1)	誇り高き妖精の血を色濃く引く者、或いはエルフそのものであり、尖った耳を持つ。
62	二重存在の影	(魔力+1/誘惑-1)	平常の時ですえども、魔族としての異形の影を映してしまふ。それは抑えきれない魔力があふれ出したものだ。
63	ゴス	(自尊+1/情報-1)	あなたの衣装にはゴシックな装飾が施されている。レースやフリルといったそれらは魂を飾り立てる花びらだ。
64	愛煙家	(自尊+1/誘惑-1)	この世には理屈に關係なく、煙草や葉巻が体の一部となる人物が存在する。存在するのだ！
65	純潔	(自尊+1/奉仕-1)	君は奉仕のやり方を知らない生娘だ。たとえ穢されても、ほら、世界が事象を書き換える音がする。
66	カリスマ	(自尊+1/運動-1)	人の心を惹きつける天性のカリスマ。その自信ある言葉には誰も逆らうことはできない。

D66





純愛界アイテム表

ダイス	アイテム名	種別	内容
11	炎の籠手	両手	ダメージ+12(火)の籠手。戦闘時には拳を炎で包み込む。
12	探魂の大鏡	両手	ダメージ+12(氷)の大鏡。冷気をまとい、生命を凍てつかせる。
13	雷光剣	片手	ダメージ+5(雷)、戦闘+1の剣。通常時は柄のみだが、戦闘時に雷の刃が現れる。
14	妖刀	両手	ダメージ+12の日本刀(闇)。与えたダメージの半分(種数切捨て)だけ、装備者のMPを回復。
15	狙撃用魔力銃	両手	ダメージ15(雷)の長銃。情報で命中判定してもよい。奇襲に成功した際、ダメージを2倍にできる。
16	魔力砲	両手	ダメージ24の大砲(火・闇)。戦闘時は2ターンの一度しか使用できない。
21	魔弾機関銃	両手	ダメージ10(雷)のマシンガン。視界内の敵全てに攻撃することができる。
22	魔女のほうき	両手	ダメージ+6のほうき。装備者は任意に飛行状態になってよい。
23	魔道杖	片手	ダメージ+5の杖。装備者は魔力+1。
24	変身ステッキ	片手	魔族化する杖。装備者はDPを支払わなくてもよい。
25	弘い串	片手	木の棒に折った紙をつないだもの。回避時の運動+1、抵抗時の魔力判定+2。
26	魔力反射鏡	両手	曇りつない円鏡。火・氷・雷・光・闇属性ダメージの回避・抵抗に成功した際に自動発動する。ダメージを与えんとした者は、その半分(切捨て)のダメージ(属性は攻撃時と同じ)を受ける。
31	光学迷彩服	衣装	装甲+5の全身を覆うレオタード。人間の目から姿を隠し、町で魔族化しても社会的な追求を受けない。
32	英雄の鎧	衣装	体の要所要所を覆う魔法の装甲。装甲+8、戦闘+1。
33	騎士甲冑	衣装	うすすらと輝く誇り高き騎士の甲冑。装甲+10、自尊+1。
34	忍び装束	衣装	装甲+5の忍者衣装かもしくは暗色のレオタード。逃亡判定時のみ、運動+3。
35	形見のロケット	装飾	今はいない大切な人の写真がつけられたペンダント。1セッションに1度だけ、受けたHPダメージを無効化する。
36	魔力付与宝石	装飾	呪文を封じた宝石。1行動使って使用すると、1セッションに1度だけ、MP消費なしに習得した呪文を使用できる。
41	魔女帽子	装飾	魔法使いのとなが帽子。呪文を使用する際、必要なMPを2点減らしてくれる(0にはならない)。
42	誓いの指輪	装飾	一对の指輪。装備者を二人運ぶ。二つが同時に装備されたなら、以後は呪いのアイテムとして扱う。一方が『奴隷』か『死亡』しない限り、装備者二人は『発情』した『効果』を受けない。
43	魔力レーダー	装飾	魔力反応を感知する横中時計型レーダー。魔族やモンスターに対して逃亡・追跡・奇襲判定+2。
44	隠しき仮面	装飾	目を覆う仮面。装備者の人間としての正体は、決してわからなくなる。
45	間舞う飾り帯	装飾	長い飾り帯やマフラー。装備者はダメージをこれだけ受け流すことができ、装甲+3される。
46	照魔鏡	装飾	仰々しい飾りのついた鏡。視界内の対象一体に使用できる。対象が魔族かモンスターなら魔力で対抗判定し、使用者が勝利すれば強制的に正体を現してしまふ。
51	魔力結晶	装飾	魔力を常に溢れさせる宝珠。装備者は魔力+1。
52	宝冠	装飾	自らの誇りを歪い立たせるティアラやサークレット。装備者は自尊+2。
53	大魔法書	装飾	魔術について記された書物。一行動使うことで、装備者も知らない呪文を発動させる。1D66を振って、純愛界コン呪文表を参照し、出目の呪文を望む対象に成功値3で発動する。
54	精霊手榴弾	装飾	流ぶる精霊の力を封じ込め作られた特殊な魔法爆弾。1セッションに2回、最大3体の対象に12ダメージ(火・氷・雷のいずれか)を与える。
55	封印の壺	装飾	魔族1体を封印する壺。HPが0になった魔族一体を、所有者が許可するか死亡するまで封印する。
56	召喚符	装飾	モンスターを封印し使役する呪符。HPを0にしたモンスターを最大3体、封印してよい。所有者は一行動使い、封印したいずれかのモンスターを1セッションに3ターン召喚できる。召喚されたモンスターは、所有者の望み通りに、合計3回行動する。
61	復讐の誓い	配下	蜘蛛や侵略者への、煮えたざる憎悪。所有者は戦闘+1。
62	戦闘感覚	配下	意識せずとも、体に戦いの全てを覚えさせている。所有者は運動+1。
63	情報網	配下	豊富なコネクションとネットワーク。所有者は情報+1。
64	自律思考バイク	配下	乗り手の意のままに道路を駆けるバイク型ゴーレム。所有者は逃走判定時の運動+1、HP+10。
65	希 望	配下	決して壊れない、ポジティブな心。所有者は調整-1、体力+1、自尊+1。
66	世界への愛	配下	純愛界への愛情。所有者はHP・PPの上限が+10される。

純愛界標準装備表

装 備 名	価 格	種 別	
魔法の杖	3ハート	片手	ダメージ+5のステッキや簪、バットなど。
魔力銃	5ハート	片手	ダメージ12点(雷)の銃。情報で命中判定してもよい。
魔法剣	6ハート	両手	ダメージ+10の剣。
対魔処理服	5ハート	衣装	守護魔法を付与した衣服。装備者は装甲+5。
魔力装甲服	10ハート	衣装	守護魔法を付与した強化繊維の装甲服。装備者は装甲+10、『奇襲』不可。
携帯電話	2ハート	装飾	いざという時、離れた仲間と通話できる便利な道具。機能は我々の世界と同じ。人間の姿のままでも、使用することができる。
守護盾	4ハート	装飾	腕に取り付ける盾。回避時のみ運動+1の修正を得ることができる。
愛の証	4ハート	装飾	魔族の証たるペンダントやブレスレット。自尊+1の修正を得ることができる。
守るべき人	6ハート	配下	家族や親友などの守るべき人。所有者のHP上限を+10してくれる。
魔法獣	6ハート	配下	小動物の姿をした使い魔。人間の言葉で会話でき、所有者のMP上限を+10してくれる。
想い人	6ハート	配下	人間でありながら受け入れてくれた友人。所有者のPP上限を+10してくれる。

注) 純愛界装備、およびアイテムの形状は、GMと全てのPLが合意したなら任意に違うものとして設定しても構わない。
 注) 『ダメージ+〇』でない『ダメージ〇』となっている装備は、戦闘時に固定されたダメージとして扱い、『戦闘』の能力値を加算しない。
 注) 片手それぞれに『ダメージ+〇』と『ダメージ〇』の武器を持った場合、『ダメージ+〇』の武器は『戦闘』ではなく、『ダメージ〇』の武器にダメージを加算する。

純愛界呪文表

ダイス	呪文名	種別	内容
11	ファイアストーム	20	炎の竜巻を巻き起こす。視界内の敵全てに12+魔力ダメージ(火)。
12	ブリザード	12	凍てつく氷雷の嵐を巻き起こす。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	マジックアロー	2	魔力の矢を相手にぶつける。対象に4+魔力ダメージ(雷)。
15	グラビティプレス	8	念動力で相手を吹き飛ばし壁や地面に叩きつける。2体までの対象に10+魔力ダメージ(通常)。
16	プリズムブラスト	16	七色の光線を放ち敵を打つ。対象に16+魔力ダメージ(通常・火・氷・雷・間属性)。
21	ドラゴンプレス	26	本来はこの世界に存在しないドラゴンの頭部を召喚し、炎を吐かせる。視界内の敵全てに30ダメージ(火・雷)。
22	フレイムブレード	6	武器に炎をまとわせる。以後1時間、対象の武器は火属性となり、魔力値分の追加ダメージを与える。
23	アイスブレード	6	武器に冷気をまとわせる。以後1時間、対象の武器は氷属性となり、命中判定を2回して望み結果を適用する。
24	サンダーブレード	6	武器に雷をまとわせる。以後1時間、対象の武器は雷属性となり、装甲を無視してダメージを与える。
25	シャドウブレード	6	武器に闇をまとわせる。以後1時間、対象の武器は闇属性となり、HPIに加えてMPIにもダメージを与えられる。
26	ムーンダンサー	6	残像と分身をゆらめくように作り出す。術者は以後1時間、回避判定を2回して望み結果を適用する。
31	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。
32	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・便意)を全て消滅させる。
33	トランスファー	10	自らの魔力を対象に与える。対象のMPを、10点回復させる。
34	メンタルキュア	10	心を癒し、勇気づける。対象のPPを、6点回復させる。
35	オーラアーマー	4	全身から魔力を溢れさせ、身を包む鎧化する。対象は以後1時間、装甲+5。
36	スペルレジスト	4	対象を守る魔法の結界を張り巡らせる。対象は以後1時間、魔力抵抗を2回して望み結果を適用する。
41	イリュージョン	4	最大3時間、術者の望む幻影を目前に発生させる。情報による対抗判定で成功した者のみ見破れる。
42	バトルフィールド	10	視界内の魔族・モンスターのみが動ける戦闘用垂直空間を1時間、作り出す。 この中でどれだけ破壊が行われようとも、実際の世界に影響は現れず、戦闘が見られることもない。
43	プレッシャー	8	圧倒的な威圧感を噴出させる。視界内の術者より低い階級のモンスター・魔族・人間すべてに有効。 術者の魔力成功値に自尊で勝利しなければ、彼らは能動的な行動を行うことができない。
44	オーラブラスト	8	対象アイテム1つを、セッション終了まで消滅させる。
45	ウィッチクラフト	6	小動物に変身する。術者は最大1日、犬・猫・ネズミ・カラス・コウモリのいずれかに変身する。 変身中は呪文やアイテムは使えないが、能力値は変化せず、会話は可能であり魔族として感知されない。
46	ロストメモリー	6	対象の人間の心から、使用者や魔族についての記憶を失わせる。使用者の魔力と同じ日数の過去まで可。
51	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。
52	バラライズ	6	麻痺の呪い。以後1時間、対象の運動を-2する。
53	ウィークネス	6	肉体の力を衰弱させる呪い。以後1時間、対象の体力を-2する。
54	パニッシュ	8	対象モンスター1体を退散させる。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。
55	イクソジズム	12	行動不能となった対象魔族1体を、異能界から追放する。対象魔族は行動不能でも、この呪文に抵抗できる。
56	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。
61	バトルモード	6	自らの戦闘力を高める呪文。以後1時間、自身の戦闘を+2する。
62	シャインフェザー	10	輝く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+2。
63	マインドリンク	6	精神を世界と同調させ、知覚力と知識を高める。以後1時間、対象の情報+2。
64	ガイアフォース	10	世界の中枢から魔力を集め高める。以後1時間、対象の魔力+2。
65	アイアンウィル	10	意志を強く、堅くする。以後1時間、対象の自尊+2。
66	リインフォース	14	戦いに関する全てを高める呪文。以後1時間、対象の戦闘・運動・魔力・自尊+1。

< 人間としての立場 >

異能界では、多くの魔族が人間の姿を装い、人間としての社会的立場を守り暮らしている。このため、人間としてあまりに逸脱した行動をとることはお勧めできない。

異能界の魔族たちは、完全な人間の姿に化けることができ、その姿でいる限りは魔族同士であっても互いを魔族とは認識できない。当然ながら階級もわかりはしない。魔族としての正体を見せて初めて、相手が魔族であること、どんな階級かということがわかるのだ。

このため、異能界における魔族たちの戦いは

常にギャンブル要素が強く、慎重な者は手下などにまず相手をさせることが多い。

なお、レジスタンスや未覚醒者が人間たちの前で正体を現した場合、以後の人間社会での活動が困難になるだろう。

見ていた人間がごくごく親しい相手なら、誘惑で人間の自尊と対抗判定し、勝利すれば説得することができる。魔族としての正体を受け入れてもらい、人間と(表面上は)今までどおりの関係を続けていい。ただし、失敗したなら人間は悲鳴をあげて逃げ出したり、周囲に秘密を言いふらしたりしてしまう。

もし、親しくない相手や不特定多数の人間に見られてしまったなら。魔族は一時的に身を隠

異能界のルールとディテール



< 組 織 >

異能界では土地は基本的に国家のものである。国は人間たちによって運営されており、魔族が中心に立つことはまずない。このため、異能界において魔将以上の地位に至った魔族は、領地ではなく『組織』を作ることとなる。

組織は秘密結社、サロン、企業、宗教組織、犯罪組織など、様々な形態を取る。いずれも表面上は人間の組織として運営されており、実質的な土地こそないが、様々な魔族やモンスターが所属することとなるだろう。

侵略者たちは人間を狩ってソウルを稼ぎ、組織に設備を作ることにもできる。これは機関や専門部署と呼ぶべきものであり、実際にそうした建物が建てられるわけではない。また、異能界の特性から、作ることのできない設備も多い。

異能界で作ることができるのは、以下の設備のみである。

- 奴隷市場 (1 2)、淫具製作所 (1 5)、
- 魔街 (2 1)、奴隷エンジン (2 3)、
- 奴隷調教所 (3 2)、図書館 (3 4)、
- 宝物庫 (3 5)、魔法研究所 (3 6)、
- 公営トイレ (4 4)、搾精所 (4 5)、
- 魔娼館 (4 6)、快楽殿 (5 4)、
- カジノ (5 5)、諜報機関 (6 4)、荘園 (6 5)

さらにこうした設備を作ることができるのは侵略者と異能王たちのみであり、レジスタンスや未覚醒者らは設備を作ることができない。人間の魂であるソウルを扱えないからだ。レジスタンスたちが扱うのは『ハート』と呼ばれる世界に満ちる愛である。

レジスタンスはキャラクター作成時と、組織の統治によってハートを獲得することができる。ハートは、純愛界装備を買う以外に、1 0ハート支払うことで1 D Pを獲得することができる。

なお、異能界は強い結界で覆われている。

わずかな侵略者が外部から異能界へと入ってくることはできるが、内部から他の魔界へと逃げ出すことはできない。このことは大魔将以上の魔族が人間界へと向かう際も同様である。異能界を自在に出入りできるのは、異能王のみであり、目下のところ彼女にその意志はない。

いくつかの呪文(イクソシズムなど)が例外的な効果を示すことは知られている、だがそれも、異能王の中に眠る純愛王アリスの力を利用したものであるという。

さなくてはならない。もし、姿を現したままであれば、隠れずに現れた侵略者と同様の扱いを各勢力から受けてしまう。レジスタンスも異能王も、社会を乱す魔族については共通の敵と認識しているのだ。

< 魔 族 化 >

ふだん、人間の姿をしている異能界の魔族たちは、呪文やアイテムの効果を真に発揮するため、魔族としての正体を現さなくてはならない。人間の姿である限り、魔族たちはアイテムも呪文も使用できないのだ。その代わりに、一見しただけでは魔族とばれることもない。もちろん、階級などを見て取ることもできない。

人間の姿から魔族のものに変わった場合、たとえ見た目が人間と変わらなくても、アイテムや呪文の使用、体を覆う圧倒的な威圧感から魔族であることは容易にわかる。これは人間の目からも明らかで、魔族化すれば人ならざる存在であることは明白になってしまうのだ。

なお、未覚醒者とレジスタンスは人間にいる期間が長いと、魔族の姿に戻るためにはある程度の負担が必要となる。よって、彼らが魔族化するなら、D Pを2点支払う必要がある。支払いをして魔族化したPCは、自ら人間の姿を取ろうとするまでの間、魔族化したままいることができる。

もし、連続したセッションなどで、明らかに前回、魔族化してから人間に戻らずにいたとGM・PLの両方が判断したなら、D Pを支払わずに魔族化したままセッションを始めてもよい。

< 仲 間 >

レジスタンスは元来、純愛を尊ぶ為に陵辱はもちろん、誘惑や調教をすることができない。奴隷を持つ事とてない。しかし、侵略者や蜘蛛の餌食にされた魔族やモンスターを解放すれば、彼らを共に戦う『仲間』にすることができる。

『仲間』の扱いはルール上において奴隷とほぼ変わらず、獲得の際には相手の階級(★)の5倍のD Pを受け取ることができる。もし、魔族の仲間なら★を得ることもできる。

ただし、『仲間』は上下関係ではないため、無茶な命令を聞かせることはできない。また、より重要な点として『仲間』は同じ階級同士であれば、相互的になることもできる。互いに仲間として認め合い、二人で互いの★を使用して戦うこともできるのだ。

このことは純愛界ならではの大きな長所である。



< 勢力の変更と転職 >

最後に、異能界の魔族たちは終始一つの勢力についているわけではない。

レジスタンスが侵略者に墮ちることもある。侵略者がレジスタンスにほだされることもある。未覚醒者が侵略者と化すこともある。恐怖に駆られたレジスタンスが、未覚醒者として隠遁することもあるだろう。

そうした際、特性・アイテム・呪文などはすべて、乗り換えた勢力のものとなる。

異形の魔族として破壊を尽くすことを選んだなら、その場で魔族特性を選択し、人間としての顔や人間らしかった能力を失うのだ。また、純愛界装備や純愛界アイテム、純愛界呪文などもすべて、通常の魔族のものに置き換えられる。元の勢力に戻る可能性があるなら、メモして残しておいてもいい。

基本的に一度勢力を変えればかつての勢力においては信用されなくなる。

ハートとソウルも変更され、まるで別人のようになってしまうことだろう。

勢力の変更は、PLが望みGMが認めるなら、セッション中いつ行ってもよい。ただし、キャラクターにとって軽々しく行すべきことでないことは、留意しておいてほしい。

また、勢力ならずとも、『職業』が変わることもあるだろう。

魔族化した姿を見られたり、復讐すべき相手が現れたなら、現在の職業を捨てなくてはならないこともあるはずだ。

そうした際、PLは職業を任意のものに変更してもよい。この際、能力値修正が変わることで階級が変わることもあり得る。その際は能力値の条件に照らし合わせ、しかるべき階級に変わらなくてはならない。

覚醒した！ その後は…？

最初の異能界セッション。

未覚醒者が覚醒した時、彼女（彼）の今まで、人としての日常は失われてしまうことが少なくない。

たとえその時に失われずとも、覚醒し魔族の力を振るい続ける限り。日常は脆く、簡単に壊れてしまう。

学生なら学校を巻き込んだ事件が起こったのではないかな？

家庭があるなら家族を巻き込んだ事件では？

恋人は？ 友人は？ 職場は？

魔族に覚醒することは、日常を失うことに等しい。

かりそめの顔を保ち続けるのは至難なことだ。

では、保てなかったならどうするのか？

大規模なレジスタンスや蜘蛛の傘下に入れば、しかるべき社会的立場を用意してもらえらるだろう。だが、そんなことがうまくいくとは限らない。レジスタンスと運良く接触できるとは限らない。蜘蛛たちはそもそもが敵対者として現れる存在だ。

目覚めた魔族が、家も学校も職場も失った時にできるのは。

廃墟や公園、カラオケ、漫画喫茶、ファミレスなどで深夜を過ごして生きることだ。

幸いにして魔族は眠りも食事も、本当の意味では必要ない。

アルバイトをいくつもかけもちしておくという手もあるだろう。

とはいえ、仲間が増えればそんな生活もしていられない。

レジスタンスと接触したり、経済的な余裕を手に入れば、十分な住居を得ることも可能だ。

あるいは、孤独な復讐者として社会の外に在り続けることを望むだろうか？ それもまたいいだろう。

しかし仲間が増えれば、住居や立場を得ていくことも大きな目的となるだろう。

これは蜘蛛や侵入者と戦う理由が、復讐のためなのか安息のためなのか、ということでもある。

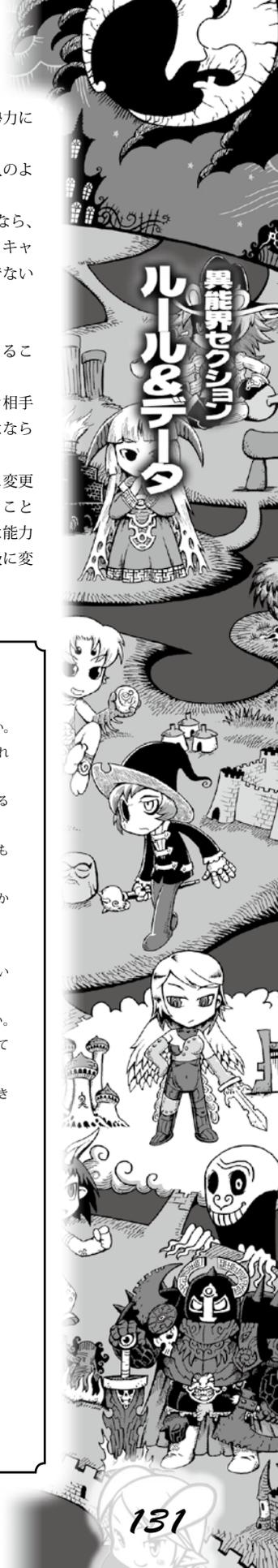
復讐を求めるのなら、好きにすればいい。

守るべきものができるまで、現れる敵とひたすら戦い続ければいいのだ。

けれど、安息を求めるのなら、隠れなくてはならない。

魔族ではなく、人として生きる環境を取り戻さなくてはならないのだ。

野蛮な侵入者や蜘蛛たちが甘受している「魔族の生き方」には人としての平穏はどこにもないのだから。



“異能王” アリス＝ナクア



Illustrator: けるべろす

階級：魔界王 (★★★★★)
組織：暗黒組織タランテラ
性別：両性具有 外見年齢：20

戦闘：13	調教：13	体力：13
運動：10	奉仕：10	魔力：13
情報：13	誘惑：13	自尊：13

職業：令嬢（秘密結社首領）
異能特性：艶草衣装、ゴス、豊饒の乳房、傾国の美、使い魔（蜘蛛）
魔王特性：異形神、真の姿、呪縛者
アイテム：レア×5、アンコモン×4、コモン×3
呪文：レア×5、アンコモン×4、コモン×3

「さあ、ゲームを始めましょう」

純愛王アリスを倒し、寄生融合した蜘蛛神アトラク＝ナクアの現在の姿。

長い漆黒の髪と紅い瞳、雪のように白い肌……美しく母性的な造形に満ち。純愛界と呼ばれていた世界を作った存在。かつての彼女は純白のドレスをまとい慈母の微笑みを絶やすことはなかったのだが……今は蜘蛛の巣をモチーフとした邪悪なドレスで身を包み、邪悪な笑みを浮かべている。その周囲には常に幾千体もの蜘蛛をはばらせ、思うさま捕らえた獲物をいたづら

せている。あらゆる運命と因果を弄び、想いと意志を嘲る最悪の蜘蛛神。すでにかつての肉体の持ち主を貶めるだけの存在。そして、おそらくは数ある小魔界でも最悪の魔界王。

異能王アリス＝ナクアは下僕たる蜘蛛たちを異能界にばらまき、主だった魔族のほとんどを傀儡に変えている。そして魔界と人間界の間に浮かぶこの異能界をより完全な「巢」に変え、両界を行き来する存在全てを餌食にせんとしているのだ。

“光輝の姫将軍” ルミア



Illustrator: mar

階級：魔王 (★★★★★)
組織：レジスタンス「黎明の剣」
性別：女性 外見年齢：17

戦闘：10	調教：6	体力：8
運動：10	奉仕：6	魔力：10
情報：8	誘惑：6	自尊：10

職業：討魔師（レジスタンスリーダー）
異能特性：アホ毛、きわどい衣装、純潔、カリスマ
魔王特性：剣聖、天魔
アイテム：レア×3、アンコモン×3、コモン×3
呪文：レア×3、アンコモン×3、コモン×3

「母様の心、世界の平和……必ず取り戻して見せる！」

異能界最大のレジスタンス「黎明の剣」リーダー。

母譲りの白い肌を持つ青い瞳の美少女であり、転校生として異能界各地の学園を転々としている。魔族としての姿を現す際、その体は白い鎧に包まれ、闇の蜘蛛を討ち払う輝きを放つ。戦いにも魔法にも秀でた魔王であり、彼女の率いる「黎明の剣」は蜘蛛神に対する最大の抵抗勢力だ。未だ蜘蛛に乗っ取られていない魔族たちにとっては大きな希望の光と言えるだろう。

彼女は純愛王アリスの一人娘であり、今も母への愛に満ちて

いる。そして、それだけに母の姿を借りる蜘蛛神を許せないのだ。今の居場所を手放さなくてはならないほど、蜘蛛たちと決定的な対立をしたのなら彼女を頼るといい。蜘蛛への怒りを抱く者、蜘蛛へ痛手を負わせた者に対して彼女は援助を惜しまないはずだ。

ただ、どこまでもまっすぐな彼女ゆえに……蜘蛛の罠に捕らえられないかと周囲が心配していることも確かである。



Illustrator: 吉井徹

ふちさき さくら
“ 蝶の巫女 ” 溯咲 桜

階級：大魔将 (★★★★)
領地：溯咲神社……だった
性別：女性 外見年齢：14

戦闘：6 調教：5 体力：5
運動：6 奉仕：10 魔力：14
情報：8 誘惑：8 自尊：8

職業：巫女
異能特性：時の賢者、羞恥、名器、戒めの衣装
魔王特性：秘神
アイテム：レートに関係なく呪いのアイテム5つ以上
呪文：全て奪われている

「……………誰か……………わたくしを……………殺して」

秘密結社タランテラのアジトに囚われた巫女。
かつては凛とした清廉な少女巫女であったが、今の彼女にその面影はない。幼さの残る肢体は、度重なる拷問や調教によって彫り尽くされ、巫女服も今は精液や愛液・尿などによって穢し尽くされている。しかも、彼女のこの姿は魔族たちへの見せしめとして電脳、映像、紙といった多くの媒体であからさまに流出されているのだ。溯咲桜と言えば、一般の人間にとっては淫乱変態系モデル、AV女優と認識されているほどである。

桜はかつて、純愛王アリスと共に純愛界を作り上げた人間の巫女だった。その後、魔族となった後もアリスに仕えたが……アリスと共に蜘蛛神に敗北、傀儡とされることもなく、罵られ魔力を搾り取られ続けている。桜の魔力は皮肉にも、タランテラの強固な結界を維持する源となっているのだ。幾度もルミアやその他レジスタンスによって、桜の救出作戦は実行された。だが、この防壁を超えた者は未だいない……。



Illustrator: 速水螺旋人

◆ ナイトウィドウ (★★)

知能：かなり狡猾
会話：不可(宿主に喋らせる事はある)
攻：7 受：7 HP：30

<闇の爪>：攻撃 / 15ダメージ(闇属性 / 2回攻撃)
<影の巣>：攻撃 / 『拘束0』(全体攻撃)
<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
<支配>：奴隷にした存在のいずれかと融合し、以後そのデータを使ってもよい
奴隷が『死亡』『行動不能』となるまで全ての行動を完全に支配してよい

異能界を闇から支配するアトラク=ナクアの落とし子たち。闇そのものでできた体長50センチほどの蜘蛛である。他魔界でも見かけるブラックウィドウよりも獲物を支配する能力に長け、捕らえた獲物の背中に刺青のように貼り付けてあらゆる行動を支配する。

蜘蛛神アトラク=ナクアは無数の子を異能界に放っており、人間・魔族を問わず多数の奴隷が社会の中核に入り込んでいる。この蜘蛛たちこそ、蜘蛛神の忠実なる使徒であり、異能界全てを覆う巨大な組織を作り上げる礎なのだ。幾人もの奴隷を捕ら

え、毎日服を着替えるように宿主を変える蜘蛛もいる。そこでは蜘蛛同士の合意の元、蜘蛛の子を孕むための腹として利用される者たちも少なくない。魔族もまた操られ、闇の力に屈服している。闇魔法少女や暗黒天使と呼ばれる存在に堕ちた者も少なくない。

さらに、上位種としてダークウィドウなる蜘蛛も確認されている。魔将や魔王でさえ、異能界では蜘蛛たちの支配下なのだ！

全ての変わる放課後

“迷える手” 瀬良翼

同じ美術部の黒峰先輩とあの放課後、二人だけになったのは、ぼくがそれを望んだからだった。

「キミが残る必要はないのだけれどね。わたしが仕上げたいだけなのだから」

「いえ、ぼくも今日は進めておきたいですから」

ただ、憧れていた先輩の傍にいたくって、そんなことを言った。

同じようなやりとりを何度かした。

「仕方ないな、瀬良翼。なるべく静かにしていたまえ」

「はいっ」

ため息まじりにそういう先輩の横、ぼくは尻尾を振る子犬みたいに見えたろうか。

先輩が筆を進める様子を、ぼくはちらちらと除き見ていた。じっとキャンパスだけを見る先輩の横顔は、知っているどんな女の人よりも、きれいだった。

ぼくの目が先輩を追っていたから。

先輩の後ろ。

床にべったりと黒い、不気味な蜘蛛の影だけが這って来ていることに気づいてしまった。

あんな風に見ていなければ。

先輩につきまとわなければ。

美術部なんて入らなければ。

後になってそんな言葉が浮かんできたこともあるけれど。

後悔したことはない。

「せ、先輩、うしろっ!!」

「静かにしていると言ったはず……………なっ!?!」

蜘蛛が素早く走り、先輩の脚を登り始める!

黒い平面の蜘蛛が、蠢く刺青のように先輩のスカートの中へも這い込んでいく。

それが何なのか、その時のぼくにはまるでわからなかったけど。

べったりと先輩にまといつく、その蜘蛛は許せなかった。

駆け寄ってまだ床に張り付いていた部分を踏みつけたりしてみたけれど、まるで効いてない。

蜘蛛はぼくのことなんか無視して、先輩の体に入り込む。

意味のわからないこの蜘蛛は怖かった。

でも、それ以上に許せなかった。

「に、逃げろっ! わたしに構うなっ!」

いつも気丈な先輩が涙声でそう叫ぶ。

しきりに身をよじる先輩。

凛としていた先輩が悔しげに涙を滲ませている。

怖い?

いや。

許せない。

許せない!!!!

頭の中、煮えたぎる何かに刻みつけた時。

ぼくの中から何かが溢れ出した。

包む光、信じられないほどの力。

それが何かを知る暇もなく、手の中で怒りがそのまま形になって、蜘蛛を打ち据える!

ぼくの怒りは雷だった。

蜘蛛が苦しげにのたうちながら先輩を離れ、ぼくに飛び掛ってきた。

よかった。

襲い掛かって来る蜘蛛よりも、解放された先輩のことで頭

はいっぱいだった。

「逃げろと言っただろう、瀬良翼」

先輩の手にはいつの間にか日本刀があった。

長く、すりとした美しい、先輩自身のような日本刀。

ぼくの手には見知らぬ、けれど酷く見慣れた銃があった。

小さな一目では武器にも見えない、でも中には凄まじい怒

りのこもった銃。

「説明は後でしてやろう。まずはこれを倒して下校するぞ、

瀬良翼」

「はいっ! 先輩っ!」

その放課後から。

ぼくの世界は何もかも変わった。

でも、ぼくは先輩の傍に変わらず居る。

それはなくしたどんなものよりも、きっと大切なことなんだ。



メルシナ先生の補習

メルシナ：やれやれ、今回は出番ナンかと思っていたら、こんな所で呼び出されるとはな。

フィリス：せ、先生～、ルールの質問コーナーなんですから、丁寧をお願いしますよお（あうあう）。

メルシナ：何を言う、わたしはいつだって丁寧だぞ。少年とて、わたしに乱暴に扱われた覚えはないだろう？（流し目）

フィリス：だ、だっていつも無理矢理……。

メルシナ：何を言う、少年が言いたくても

言えないことを代弁してやっているのではないか。それとも、わたしと体を重ねるのは不本意だったのか？ なら、わたしも少年から手を引くが。

フィリス：あう、うう、ええと、その……そういうわけじゃ……。

メルシナ：なら、何も問題はないな。最後のわずかな紙面だが、楽しむとしようじゃないか。

フィリス：だから楽しむところじゃないんですってば～（泣）

< キャラクタ ー 編 >

●魔族特性やアイテムの外見はどのくらい勝手に考えていいの？

メルシナ：想像のつく限りならいくらでも勝手に考えてかまわない。数値の修正は変わらないし、演出だけの効果だかな。

フィリス：ええっと、たとえばアイテムの『拷

問吏』の外見をドラゴンとかにしてもいいんですか？

メルシナ：問題ない。調教を手伝うしかないドラゴンだかな。もっとも、PL自身に演出しきれないものを、奇をてらって作るのはいくれないぞ。

< アイテム 編 >

●片手アイテムは武器や盾に関係なく二つ装備できるの？

メルシナ：武器や防具という分類は特にない。両手に武器を持とうと、両手に盾を持とうと勝手だ。両手に盾が見目よくないというなら、それこそさっきの質問の答えのように『常時発動する境界』とかということにしておけばいい。

フィリス：はあ……えっと、すると片手の武器や盾って効果が重複するんですか？

メルシナ：もちろん同じ名前アイテム二つでは重複しないがな。片手の武器といっても「ダメージ+〇」の修正値を与えるアイテムと見た方がいいぞ。なお、武器の属性も複数と同時に与えることとなるな。

フィリス：両手で片手の武器使って問題ないんですか？

メルシナ：ふむ。ダメージ修正が高くなるから多数の武器を持っているなら、片手武器二つの方が強くなるだろうな。ただし、初期ならアイテムの数を多く食ってしまうし、所持金も足りなくなるかもしれないぞ？

フィリス：はあ……でも二刀流強力すぎませんか？

メルシナ：このゲームで武器のダメージの強さにこだわっても意味はないと思うのだが……。試してみるか？

フィリス：あっ、いえっ、確かに意味がないですっ、よくわかりましたっ！（焦）

●「属性片手武器」は、違う属性でも同じアイテム？

メルシナ：当然だ。同じ名前だからな。も



もちろん、PLが勝手に銘をつけてもかまわないが、「同じアイテム」である以上、効果は重複しないぞ。

●武器の属性、通常属性はどの武器もついている？

メルシナ：そんなわけないだろう。
 フィリス：でも、普通の武器に何の属性とも書いてないですよ。
 メルシナ：うーむ。それは確かに紛らわしいところだな。相手が「闇のまとい」を着けているから、「暗黒の大剣」を通常属性で……などという使い方ができるはずもないのだが。確かにそう見えなくもない。
 フィリス：ですよーっ。
 メルシナ：そんな読み取り方をされては、少年を好きに陵辱すべく「闇のまとい」を手に入れたわたしとしても困る。
 フィリス：(ぶはっ) えーっ！
 メルシナ：とにかく、武器であろうとも書いてある属性だけだ。何も書いていない武器は自動的に通常属性、特記されていればその属性だ。

●「死神の鎌」は命中しなくても効果を発揮する？

メルシナ：ああ、1ゾロさえ出れば、ということか。
 フィリス：そうですね、相手が回避でクリティカルしたらどうなるんでしょう。
 メルシナ：1ゾロが出たら自動的に起きる効果だからな。当然、相手のHPは0になる。とっさに使える魔奴隷や魔界メイドがないなら、その地点で「行動不能」だな。いるなら、クリティカルの効果で追加行動もできるだろう。
 フィリス：つ、強いですね〜(汗)。
 メルシナ：そうそう出るものではないがな。作者なんぞ、魔将になるまで「死神の鎌」を使い続けているが、未だに1ゾロ効果など出したことがないらしいからな。

●蛇縄のダメージ属性は通常として扱うのか？

メルシナ：む？ ああ、そうかそうか。「装甲を通った分だけ」と書いてあるから当然、通常ダメージだ。与えられたダメージがPPダメージに変換されるというだ

けで、基本的には通常の武器だな。装甲という意味で、調教などの純粋なPPダメージではない。ただし、呪文の「ナイトメア」はPPダメージが有効な敵になら効くからな。区別が必要だ。

フィリス：あれ？ すると「ダークブレード」を使うと闇属性になるんですか？
 メルシナ：当然だろう。ダメージもアップするから、実に得なコンボだな。相手によっては通用しなくなるが。
 フィリス：でも、天使にならずごいんじゃ……。
 メルシナ：ほほう、いい点に気づいたな。その通りだ。天使に対しては恐るべき武器となるだろうな。うむ、ルールの天使は緊縛に弱いというわけだ。面白い。
 フィリス：ほ、ほどほどに〜(汗)。

●「服従の首輪」と「淫魔の鎧」を着けるとどうなるの？

メルシナ：なるほど。試してみるとしよう。
 フィリス：ええっ！？
 メルシナ：ほらほら、着けてみたまえ。どちらもここに用意している。
 フィリス：えっ、ちょっ、先生それ女性用！
 ぼくそんなのっ、ひゃっ、内側に何かついてるっ！ んぎいっ！
 メルシナ：愛らしい勃起が丸見えになっているぞ。どうだ調子は。
 フィリス：ううううっ、なんだか体が熱くて切ないのに、恥ずかしくてそれができないです……はやく、取ってください……っ。
 メルシナ：ははは、なるほどなるほど。ステータス異常を無効化する効果が優先されるわけだ。まあ両方の文脈を足してみればそうだろうな。
 フィリス：そんなっ、先生わかってっ、は、早く取ってくださいよっ！
 メルシナ：いやあ、わたしは「リムーブカース」などという呪文は知らないからな。

フィリス：えーっ！
 メルシナ：似合っているし愛らしいぞ。かわいがってやるからしばらくその姿でいたまえ。
 フィリス：そ、そんなぁ……(泣)

メルシナ先生の補講
Q&Aコーナー

< 呪 文 編 >

●「シェイプチェンジ」の呪文で、能力値への影響はある？

メルシナ：いやあ、それが無いのだな。
フィリス：説明文だけ見ているとありそうに見えるんですが……。
メルシナ：確かに紛らわしいな。とにかく魔族特性を変化させても、能力値修正はついてこない。あくまで演出用の魔法だ。コストも安いしな。

●召喚モンスターは召喚主が動けなくなったらどうなる？

メルシナ：その地点で野生のモンスターと変わらなくなるな。普通は敵対している者や、その場に倒れている者を陵辱しようとするだろうな。もしくは、圧倒的な敵がいるなら逃げ出すか。
フィリス：じゃあ、召喚主自身も倒れたら危険ってことですか？

メルシナ：召喚主がたいした階級でないなら、テンタクルスやヘルハウンドは十分に危険な存在となるだろう。

フィリス：でも、召喚主をやっつけたのにモンスターまで倒すなんて、ちょっと面倒ですね。

メルシナ：だから、「逃げ出すか」とも言っただろう。GMは残り時間やPCの士気を見て、任意に召喚された連中を逃げさせてもかまわん。あるいは変に興ざめになりそうなら、「倒した」と言って終わりにしてもいい。

フィリス：馴れてないと難しそうですね。

メルシナ：ふーむ。まあ、NPCの召喚モンスターならさっさと済ませてしまっていだろう。PCの召喚モンスターで、PCが倒れているなら、PLの好みをよく見定めることだな。獣姦好き相手なら、デストリアやヘルハウンドに襲わせても問題なかろう。

フィリス：極端な例ですね……。

< ル ー ル 編 >

●装備の交換に時間はかからないの？

メルシナ：実はかからない。行動を消費しなくても武器を持ち替えたり、鎧を交換したりはできるのだ。

フィリス：ええっ！？ そうだったんですか！

メルシナ：まあ一部の呪文やモンスター能力で剥がされた装備については1ターンの行動が必要になるが。所有している物を交換するだけなら瞬時にできると考えてもらってかまわない。

フィリス：で、でも着替えとか無理ないですか？

メルシナ：まあ、いくら1ターンが1分もあるとはいえ、着替えはな。しかし、PCは魔族だ。荷物だって手で持ち歩く必要はあるまい。所有アイテムを「実体化できるアイテムのレポトリ」を考えてはどうか。装備品を直接、意図する形に変形させることもできるだろう。

フィリス：つ、都合いいですね～。

メルシナ：魔族だからな。

●クリティカルやファンブルがめんどくさくない？

メルシナ：なるほど。各判定ごとで覚えるのが面倒だな。

フィリス：ですよー。何かわかりやすくならないんですか？

メルシナ：まあ、簡単な法則を言っておくと、戦闘中のクリティカルや相手のファンブルは割り込みで行動一回追加。結果においてダメージが生じるクリティカルや相手ファンブルならダメージ2倍。呪文使用クリティカルのみ、使用MP0にしてもいい。そんなところかな。

フィリス：そう聞くと簡単ですけど、厳密な適用の話になると難しいですよな……。

メルシナ：まあ仕方あるまい。GMは今の説明を目安にしておくとならざるはずだ。



●属性が2つあるダメージはどう扱うの？

フィリス：二刀流とか一部のモンスターだとそういうこと、ありますね。

メルシナ：ふむ。その場合は都合よく考えて構わない。つまり、相手に効きやすい属性がダメージになるのだ。

フィリス：すると、20ダメージ（氷・火）なんてのでヘルハウンドを攻撃するのなら、氷属性として考えていいわけですか。

メルシナ：その通りだ。それだけ二つの属性を備えた攻撃は強力だと覚えておくといい。闇が混じっていれば天使には致命的になるわけだからな。

●調教とか奉仕って必ずエッチなことしないとダメ？

メルシナ：そうだな。GMにもよるだろうが、別にしなくてもかまわないぞ。

フィリス：ええっ、そうなんですかってっ！？

メルシナ：色事で支配する以前の魔族は、交渉でやりとりしていたのだからな。いろいろ考えようはあるだろう。賄賂や権力を見せて相手を「誘惑」したり、傷を舐めたり肩を揉んで「奉仕」したり、恫喝や拷問で「調教」したり、な。

フィリス：それもエロロールみたいなボーナスが入るんですか？

メルシナ：適用してもいいが、そういうことをしたいなら、絶対隷奴以外のゲームで遊んだ方がいいだろう？ まあ、自らは受身で、倒せた相手には色事を仕掛けない……とか言うなら、そんなこともありえるかもしれないが。

●奴隷にできない魔族のPPを0にしたけど、どうしよう？

メルシナ：まあ奴隷にできないといっても★や戦力として使えないだけだ。PP0のままペットにするなり、奴隷市場に売ってしまうなりすればいいだろう。もし、あまりに階級の高すぎる相手を奴隷にしたなら、他の魔王などを探して手土産にすると、いいことがあるぞ。

フィリス：あわわわ（ガクガク）。

メルシナ：少年はわたしより格下だろう。別に売ったりはしないよ。安心したまえ。

フィリス：……………（安心できない）

●有益な呪文でも抵抗することはできる？

メルシナ：なるほど、ドラマティックに演出するためにはそんなこともありえるな。

フィリス：一人で倒す、とか。複雑な事情の援助者とかってことでしょうか。

メルシナ：うむ。そういったドラマ要素の強いセッションをするのは、とてもいいことだ。GMの判断にもよるだろうが、わたしは抵抗しても何ら問題ないと思うぞ。

フィリス：あの、ところで魔族って、かけられた呪文が有益なのか有害なのか、瞬間で判断できるんですか？

メルシナ：そのくらいはできる。魔族だからな。

フィリス：先生そればかりですわね……。



< モンスター編 >

●ダメージを与える能力がないモンスターはダメージを与えられない？

メルシナ：そんなことはないぞ。ただ、かなり弱くなる。

フィリス：はあ。具体的にはどうなるんです？

メルシナ：要するに、ダメージが「戦闘」の値、つまりモンスターだから「攻」の値に等しくなるのだ。我々が武器を持たずに攻撃する際と同じ処理だな。ちなみにダメージ属性は通常だ。

フィリス：えーと、ダムンドだったら5ダメージ、ブラックウィドウでも9ダメージですか……鎧を着てるぼくには全然効かないダメージですね。

メルシナ：ああ、「淫魔の鎧」は見た目にして優秀な鎧だからな。

フィリス：うわあんっ、見えてないから、みんな忘れかけてたのにいっ！（泣）

メルシナ：たいていは無駄なことだからな。モンスターたちだって、そんなことをしようとはしないだろう。ダメージを与える能力がないということは、それだけ他に特殊な能力を持っているということだ。可能な限りそちらに頼るだろうし、通じないなら逃げ出すだろう。

●デストリアの「防御：闇10」って何？

メルシナ：……そんな能力はない。

フィリス：え？書いてありますよ？

メルシナ：ないと言ったらないんだ。当初、防御と言う能力で全てのモンスターに属性効果が記載されてたとか、そんなことはまったくない。

フィリス：……あるんじゃないですか。

メルシナ：うるさい。次だ次っ！

●ダメージなど、数字が半減される処理（他にはスライムの分裂とか）の場合、数値は切り捨てか切り上げか。

メルシナ：あー……特記されていないものに関しては「切り捨て」で。

フィリス：チェック抜けちゃってたんですね。

メルシナ：随分と絡むな。まあ、後でちゃ

んと遊んでやるから黙っている。

フィリス：人を飼い犬みたいに言わないでください！

メルシナ：ふん、戦闘力以外はチワワではないか。

フィリス：そそそそそ、そんなことありませんっ！

●ボトムワームの<絡みつき>、「一度任意状態にした対象にのみ」とあるが、一度任意状態にしさえすればその時点で解除されていても可能？

メルシナ：ふむ。そうだな、どれ試して……。

フィリス：わーっ、わーっ！解除されてもですよっ！？一度催しちゃった人の匂いを嗅ぎつけて絡みついてくるんですよ！

メルシナ：（ちっ）ああ、そうだな。珍しく予習しているのではないか。

フィリス：は、はいっ、それはもうっ！（安堵）

メルシナ：褒美として後で、実体験させてやろう。

フィリス：いやーっ！！

●マイコニドやソウルイーターの呪文をランダムに使う能力で、選択された呪文の対象がない場合は？

メルシナ：無駄な行動を取ったとあきらめたまえ。使った側は深い先読みなどがあったのだろう。

フィリス：そうですかあ？

メルシナ：高レベルな戦いとは、低い視点から見れば往々にして、理解の及ばないものなのだよ。

フィリス：はあ……。



< 世 界 編 >

●DPからどうしてアイテムや呪文が？

メルシナ：魔族やアイテムは、魔界の瘴気が実体化したものだ。これは基本ルールブック内でも再三書いていたな？

フィリス：あ、はい。基本的に瘴気が意志を持って、魔族になるんですよね？

メルシナ：そう。そして、DPとは魔界における瘴気の高まりだ。だからこそ自身の能力値を強化させたり、潜在能力を爆発させて判定を振りなおしたりできるのだ。

フィリス：ええっと、アイテムもその場で瘴気から生み出すということですか。

メルシナ：その通りだ。つまり、アイテムは「それを生み出す力」を魔界から得るということだ。その証拠にコモニアアイテムは奴隷になっても手元から離れないだろう？

フィリス：なるほど。じゃあ、呪文も特殊能力ってことですか。

メルシナ：そうだな、勉強して学ぶものではない。売買する際でも、幾分かのソウルと引き換えに己の一部を売り渡すようなものなのだ。

フィリス：はあ……しかし、そうすると、ますますわからないんですが……。

メルシナ：何がだ？

フィリス：ぼくは先生から何を習ってるんです？

メルシナ：主に女体のことを、かな？ あとは、少年自身の感じる場所についても、よく教えているはずだが。

フィリス：うう、やっぱりぼくって事実上奴隷なんですね……。

●魔族の妊娠期間は？

メルシナ：およそ10ヶ月だ。

フィリス：けっこう長いんですね。人間と

変わらないじゃないですか。

メルシナ：いやいや、男や幼児でも妊娠するし、生まれたらすぐ大人になるし、別に胎内から出て来る以外の演出をしてもいいからな。人間と同じと言うには、いろいろ問題もある。早く生みたいなら「地母神」の魔王特性を取ることだな。

フィリス：は、はあ……胎内以外の演出ってどんなのでしょうか？

メルシナ：口から卵を吐き出すとか、分裂するとか、影が実体化するとか、召喚するみたいにして呼び出すとか……かな？（首を傾げつつ）なんだ。わたしの子を妊娠したいのか？

フィリス：いえっ！ え、遠慮しますっ！！

●天使は同意がなくても孕むのか。

メルシナ：いや。魔族と同じだ。合意の上でしか子は孕まない。

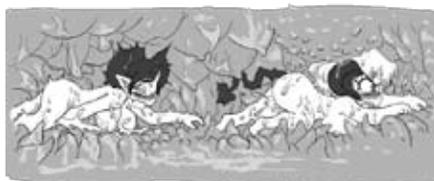
フィリス：えーと、でもモンスターの「フィード」の所で、天使を妊娠奴隷にする、とか書いてますよ？

メルシナ：む？ ああ、それは彼らのみの特殊能力と考えていい。魔族を演じる上では無関係なので特記してないだけだ。魔族は天使を孕ませないが、フィードは普通に孕ませることができるとだ。

フィリス：……今、思いつきで言いませんでした？

メルシナ：（目をそらしつつ）いや、そんなことはない。しかし、この本で天使についても詳しく述べられた以上、きちんと能力として紹介しておかなくてはな。ここでの簡素な説明のみとなって申し訳ない。

フィリス：じー（疑惑の視線）



メルシナ先生の補講
Q&Aコーナー

< 上 級 ル ー ル 編 >

●同じ名前の魔王特性を習得できる？

メルシナ：できない。確かに数値について重複できそうなものもあるが、できないものが大半だ。

フィリス：「悪魔騎士」を二つ持ってる魔王とかできないんですね。

メルシナ：どれができて、どれができない、などと判別しては手間だからな。「できない」と考えてもらいたい。

●同じ効果の魔王特性とアイテムは重複するの？

メルシナ：同時に装備したり習得できる限りは重複するぞ。

フィリス：ええっと、するとレアアイテム

とかだと、かなりすごいことになるんじゃないか……。

メルシナ：そうだな、たとえば「欲望王の瞳」と「陰謀王の瞳」を装備した「大魔王の器」持ちの魔将がいれば、魔王5人までを魔将のまま奴隷にできるということだ。大魔将のまま、魔王の階級を飛び越えて、魔界王の条件を満たすこともできるだろう。

フィリス：うわあ（驚）。

メルシナ：まあ魔王などは元々、魔王特性によるコンボが主要能力だからな。アンコモンアイテムやレアアイテムを装備したり、今回の各魔界ごとに作られたルールを使って、さらに強化されることもあるだろう。

フィリス：アイテムや魔王特性次第で、魔将でもずいぶん強くなるんですね……。

< 番 外 編 >

●フィリスくんはいつ「ダークフォース」を覚えたの？

メルシナ：ん？ ふん、確かに『絶対隷奴』P44で唱えているな。初期呪文は「ダークブレード」「ナイトウイング」だったはずだが。

フィリス：えっ？ あっ、だって当初は……んぐっ（もごもご）

メルシナ：（フィリスの口を押さえつつ）やれやれ、困った少年だな。わたしとさんざん交わって15DP稼ぎ、まずは「ダークフォース」が欲しいと言ったのではないか。

フィリス：んぐっ、んぐっ！

メルシナ：なにになに？ この誌面もそろそろ終わる？ 早くメルシナを犯したい？ ははは、言うようになったな。

フィリス：ん————っ！！（首を左右にぶんぶん）

メルシナ：ふん、犯したいわけじゃなくて犯されたい？ そうかそうか。少年は前立腺を弄られるのが好きだったからな。

フィリス：んうっ……ぶはあっ、はあっ、はあっ（口から手をはずされて）

メルシナ：おお、そろそろ幕引きだな。

フィリス：え？？ えっ！！

メルシナ：読者の皆様には変わらぬ応援、お待ちしてる。わたしと少年はこれより忙しいので、これにて失礼するぞ（背後にいつからかあった扉を開いて）。

フィリス：ちょ、ちょっとっ、先生っ！ やめてっ！

メルシナ：ほらほら、暴れるな（引きずるように連れていき）。

（扉が閉じ、閉幕）



絶対隷奴サプリメント『永劫快姫』

2007年 8月 17日 — 初版第1刷発行
2007年 9月 20日 — 改訂第2版発行

●企画

'emeth (つぎはぎ本舗)
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
エンジェルダスト
菊地且典
紅の流れ弾
けるべろす
しあろぼ
しげちー
jin
すぎたにコージ
ドルフ☆レーゲン
はまー
速水螺旋人
V-zEn
hira (つぎはぎ本舗)
PFALZ
FEY/TAS
Macop.
mar
みゃー
吉井徹
ラゲヲヘッド (つぎはぎ本舗)
竜之介
和六里ハル

●スペシャルサンクス (50音順/敬称略)

setu
マサ (=カナン)
端島司
『絶対隷奴』を遊んでくださってる皆様

●発行所

つぎはぎ本舗

<http://www.tugihagi.com/>
emeth@tugihagi.com

●印刷所

ねこのしっぽ

copyright 2007 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。

絶対隷奴
セパレート
永劫快姫
eternal of assurance



魔界はどこまでも広い。

狂人たちもまた想像のつく限りの者がいる。



さあ、いよいよ世界の門が広く開かれる！
かつて紹介された疫病界の詳細設定に加えて、淫蕩なる退廃界、
社会性の強い忘却界、現代社会と融合した異能界。そして
さらに、魔族の宿敵・天使の本拠地たる天界まで。
数多くの舞台上、魔族たちの淫らな宴を繰り広げよう。

多数の追加ルール&データ、数多の記事と絵、
一本のキャンペーンシナリオがこの中に
封じられている！

封印を施すは一枚の表紙のみ。
さあ、封を開け！



注意！ この本は
「絶対隷奴」がないと遊べません。