

デアボリック
ポルノRPG

絶対隷奴

Absolute Slavery

著：神谷涼



つぎはぎ本舗

成人向け
FOR ADULT

ここは魔界。

我らは魔族。

時間は無限。

全ては戯れ。

上を見ても。

下を見ても。

待つのはただただ快樂のみ。

おん
おん
ふむ、ここが件の
ダンジョンというわけか…

いろいろと
ありそうじゃないか

あのお…、また、
こんな所に入るんですか、
先生～？

うん？
当然だろう。

何度言えばわかる。
ここは魔界だぞ。
魔界と言えど……、



む、MPを結構使ったな…
よし、いつもの奉仕をしろ

あ、あの、
ぼくダメージ…





あ、ちよ! さは...!

バチャ
バチャ

探索!

5



戦闘!



絶対隷奴

デアボリック
ポルノRPG

Abasenta Slavery

墮ちたる暗黒神、 最初の戦い

絶対隷奴 リプレイ

絶対隷奴
Absolute Slave

< 今回の参加PC >



ファラ=リーズガルド

外見：19歳 / 両性具有

特性：鋭敏感覚・闇の翼（カラス）・異色の肌（白）

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

ファラ：「なんだ？」

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

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

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

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

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

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

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

GM：OK、2成功でわかる。

ファラ：ん、ぴったり2成功です。

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

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

ファラ：「あの、白羽の肩どめ（ぶつぶつ）」

GM：周囲に切り立った峡谷が続き、洞窟がいくつも口をあけている……

ファラ：「なんだ？ 変な所に迷い込んだな」

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

ファラ：「クズどもか好みそうな空気だ……癪に障る」

GM：ではファラ、情報判定してみて？

ファラ：2成功です。

GM：誰かが霧の中でくすくすと笑っている。幼さの残る少女の声だ。

ファラ：「……何者だ？（不機嫌そうに）」

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

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

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

ファラ：「ち、面倒な……」ぼやきつつも、ちょっと興奮してます。

GM：霧に発情効果とかはない。ただ、足が何かをぐにより、と踏んだ。

コラム

リプレイ

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

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

奴

出し、呪文を使い、あちこちにペニスをよきよき生やしてくる。

ファラ：難敵ですねえ、自尊高くないのに。

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

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

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

GM：では戦闘開始。行動は同値だがPL優先だ。そちらから来たまえ。

とりあえず1ターン目は互いに攻撃は失敗。そして2ターン目、ファラの攻撃は避けられ……

GM：では、マイコニドはそっと特殊な胞子を吐いた。5成功だ！

ファラ：えーと、4成功……やられました〜。

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

ファラ：「っ、ぐ……はあっ、く、くぞおっ！」快感に身をよじってます〜。

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

ファラ：「きさ、まあ」睨み返しつつ次ターンです、次のターン！

ファラの運動が低下したために、ここからはマイコニドが先攻。

そして3~6ターンの戦いは膠着状態。決め手を作れないまま回避だけ成功するファラ。

そして第7ターン目。

ファラ：ふう、危うかった。何とか回避です。

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

ファラ：「ほざきな、植物が」

マイコニド：「ふうん……いいわ。じっくり虐めてあげるから（くすくす）」

ファラ：「さて。虐められるのはどちらかな？」と、攻撃っ、3成功！

GM：う、回避3成功。同じ成功値だからPC優先だ。

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



マイコニド：「なっ、さっきまでかすりもしなかったのにっ！（大慌て）」

GM：まだ生きてるけど、マイコニドは残り3点！

ファラ：「霧に目が慣れたんでね」カッコつけとこう。

そして第8ターン。

GM：陵辱で2成功。体力で抵抗して？

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

ファラ：無理ですー。成功できません。押し倒されます。

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

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

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

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

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

ファラ：うわ、無理っばい（コロコロ）……うう、ダメ。

GM：ではPPに11点ダメージ！

ファラ：うわあん、もうポロポロです。

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

ファラ：了解！ たりやーっ！！3成功っ！

GM：むう0成功。体勢が入れ替わってファラがマイコニドにのしかかる。

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



コラム

えっ、あの人が？

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

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

キミのPCだって負けず劣らずの存在なのだ。忘れるな。

いつかはキミだって彼らに比肩するほどの超悪役になる日が来るのだ。



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

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

マイコニド：「なっ……ちよっ、ちよっとおっ！」 抵抗が弱まってくる。

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

マイコニド：「いっ、痛い……っ」 貧乳を無理矢理掴まれて悲鳴をあげる。

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

GM：では【行動】【セリフ】【描写】【弱点】調教+4だ。

ファラ：4成功へ。

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

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

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

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

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

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

GM：ではマイコニドからファラに奉仕+1だ……っ、9点回復。

ファラ：あとちょっとで全快ですよ～。

ファラ：「くくく、奴隷は奴隷らしく、な」 さらに奥まで突き上げてあげます。

マイコニド：「ひゃうっ！」 抱きすがってくる。

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

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

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

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

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

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

この奉仕でファラは全快。マイコニド調教のボーナスで10DPをゲットした。また二本になったペニスも、戦闘終了ということで解除。

そしてファラはマイコニドといちゃつきながら情報収集。

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

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

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

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

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

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

ファラ：「おやおや、かわいそうに」 無視して根元まで挿入しましょう。

GM：ならば、奉仕で2成功以上しないとこの子の尻が裂ける。

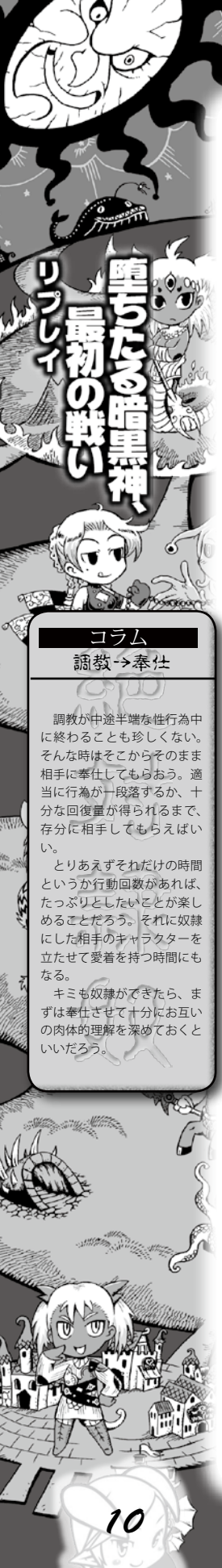
ファラ：じゃあ判定はしましょう。うーん……成功しちやいました。

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

マイコニド：「はっ、はぐっ……ふううっ！」 きつく締め付けてくる。

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

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



堕ちたる暗黒神、
最初の戦い
リフレイ

コラム
調教→奉仕

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

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

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

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

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

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

ファラ：う、うわぁん。

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

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

GM：では奉仕+2あげよう

ファラ：5成功です。

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

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

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

ファラ：ふー。何とか成功です。

GM：ちえっ。ラストだ。もうあと一步～（気のない励まし）。

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

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

ファラ：やりましたっ、成功ですっ！

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

ファラ：「ふう……はぁ口が疲れたぞ……」
口を拭きつつ洞窟に入りましょう。

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

ファラ：えーっと。3成功です。

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

に進んでいけば、マリリスの前に発情して出て行くことになっただろう。

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

GM：ちっ。ではやがて、少年の喘ぐ声と女の笑う声が聞こえる。

ファラ：「……どれ」 物陰から覗きましょう。

GM：奇襲したいなら、運動判定で隠れておいた方がいいぞ。

ファラ：もちろん、運動4成功で隠れてます。

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

ファラ：「ふん、あれがマリリスか……」

GM：マリリスは覗かれてるとも知らず、奴隷の幼いペニスをしゃぶっている。

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

GM：全力で行く気か。どうぞ。

ファラ：5成功。

GM：-3付き（奇襲によるペナルティ）はつらいつ、抵抗失敗っ！

ファラ：指から放たれる雷光を放って2.3点の雷ダメージですっ！

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

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

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

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

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

マリリス：「低級の分際で……死ぬがよい！」 槍で貫いてくる。2成功、命中すると1.6ダメージだ。

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

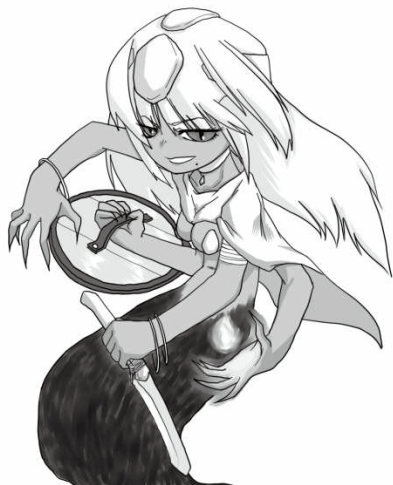


コラム
淫語

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

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





1 ダメージしか受けません。

GM：くそう。装甲が硬いっ！

GM：第二ターンだ！

ファラ：攻撃っ……0成功。

GM：3成功。盾で簡単に受けられてしまう。

ファラ：「……ちっ」

マリリス：「くそ……っ、喰らえっ！『ヘルファイア』！
6成功！

ファラ：ぶっ！？ぐ、2成功……。

GM：2ダメージ！ 装甲有効！

ファラ：「……くっ」15弾いて、7ダメージっ！

マリリス：「おのれえ……今の火炎を凌ぐとは
……」向こうもかなり焦ってきてる

GM：ヘルファイアでも7ダメージか……つらいー

マリリスはMPの都合上1回しかヘル
ファイアを打てないのだった！

GM：では第三ターン、そちらの番から。

ファラ：では攻撃……って、0成功っ。

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

ファラ：う、こいっ！

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

ファラ：「……くっ……貴様……」

GM：というわけで誘惑+1！ 判定っ！

ぎゃー！ふあ、ん、ぶ、るー！！

ファラ：やったー。じゃあ、反撃一回させても
らいます。攻撃！1成功！

GM：ふひー、6成功で回避っ。て言うかさっ

き出るよ、この出目っ！

ファラ：け、決着がつかない……。

GM：じゃあ第四ターンだ。

ファラ：さらに剣で斬るっ！ 3成功ー！

GM：うう……運が尽きた。2成功。

ファラ：「戯言を言うなっ！」ざしゅっつ切り
つけて無属性16ダメージっ！

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

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

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

ファラ：「っ、貴様っ、このっ」

無駄な抵抗してます。

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

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

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

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

GM：では調教+3で行かせてもらおう！
りゃっ……6成功！

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

GM：ではPPに10ダメージ！

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

GM：まあそれくらいなら……っげ、失敗っ！

ファラ：「……いい加減、離れろっ！」げしっ
と無属性16ダメージっ！

マリリス：「がぶっ……ぐ……」かなりの深手
だーっ！

ファラ：こっちだって、PPを狙われたらもう（汗）

GM：くそう、さらに押し倒しっ！1成功っ！

ファラ：う、来いっ！………あ。

GM：ぎゃー！なんだそれはー！（ファラの
出目は6ゾロ）

ファラ：いや、そう言われても。

コラム
マリリス

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

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

奴



GM：アンタはどこの宿命持ちだー！
 ファラ：さ、さあ？
 GM：くそう、天然でブレイクスルーされちゃっただよ。
 ファラ：とりあえず反撃しますよ？

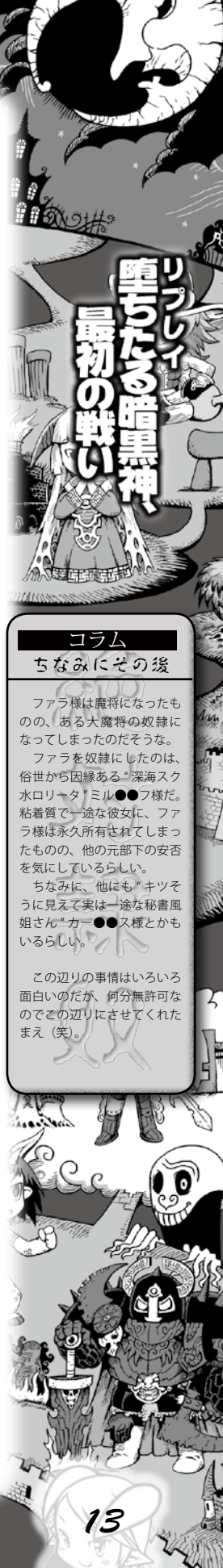
そしてその攻撃も命中。

ファラ：「……これでっ、終わりだっ！」
 マリス：「ぐふっ……」 剣に貫かれ、行動不能状態で横たわっている。
 ファラ：「ふふ、では改めて抱いてやろう……抵抗はするなよ」 胸を揉んでやりながら囁いて。
 マリス：「ぐう……わ、わらわが……貴様のよ様な格下にっ！」 マリスは必死に抵抗しようとしているが身動きできない。
 ファラ：「ふふん。さて、それでは貴様のせいで昂ぶったこれを鎮めてもらおうか」 肉棒を露出して突き出してやりましょう。
 マリス：「そのようなこと……っ！」 肩で息をしながら、つきつけられたペニスから顔をそらす。
 ファラ：「できないのか？」 顔にぐりぐりしてやります。
 マリス：「んううううっ……やっ、やめぬか……っ、わらわに、こんなことをして……っ、ただで済むとっ」 涙目になっているぞ。調教+3で判定どうぞ。
 ファラ：5成功〜。
 GM：うむ、抵抗できない。9点のPPダメージを与えた。
 ファラ：「早く自分で啜えろ」 高圧的に命令しましょう。
 マリス：「くううう」 何とか口をつぐんで抵抗してる。
 ファラ：「ふん……んっ！」 では無理矢理、喉まで押しこんで強引に口を犯します。
 マリス：「んぐうううううっ！」 屈辱に涙をこぼしながら口を犯されている。
 ファラ：「ほらほらっ、早く奉仕しろっ！」 頭を掴んで、強引に動かしましょう。
 マリス：「んぐううっ！ んおっ！ んぶおっ！」 吐きそうになりながら涙目で啜えている。再び調教+3でどうぞ。
 ファラ：3成功です。
 GM：むう、失敗。さらに9点のPPダメージ食らってる。
 マリス：「っ、ちゅっ、んむっ……ううう」 口を犯されてるうちに、だんだんおとなしくなってくる。
 ファラ：「たっぷり濃いのを出してやるから

なっ！ ……飲み干せっ！」 ぐ、と頭を掴み、喉の奥に白濁を吐き出してあげますね。
 マリス：「んぐっ……げほっ」 出される精液にむせ返って苦しそうに吐き出してる。
 ファラ：「ちっ、吐き出したな」 口から肉棒を抜きながら、仰向けに押し倒して秘所を丸見えにしましょう。
 マリス：「げほっ……なっ……貴様……どこまで……わらわをっ！」 何とか口では抵抗するけれど、表情は今にも泣き出しそうだ。
 ファラ：「ふふん、いい顔だ。行くぞ……っ！」 屹立したままの肉棒で、遠慮無しに奥まで貫いてあげます♪
 マリス：「ひぁあああっ！」 首を横に振っていやがるマリスの顔とは裏腹に。熟れた肉壺が、ファラのものに吸い付き締め付けてくる。では調教+4でどうぞ。
 ファラ：えーと、3成功。通ります？
 GM：0成功……PPがなくなってマリスはファラの奴隷になった。もう抵抗は何もできないから、ここからは奉仕だ。

ファラ：「ふふっ、気持ちいいぞっ……、んあっ、ほらっ、自分で気持ちいいって言うてみるっ！」 ではせっかくですし最後まで。
 マリス：「ひぁあああっ、もっ、もっ……っ、奥まで掻き混ぜてたもれっ！ 気もちっ、いっ、大きくて気持ちいいのじゃっ！！」 激しく乱れ、瞳は快楽に潤み、乳房が淫らに揺れている。奉仕+2で……とりあえずファラは10点回復だ。
 ファラ：「最初からそうしていれば可愛がってやったものを」 激しく腰を振って下腹部をマリスにぶつけてやります。
 マリス：「ひっ……ひぎいいいいっ！ ひっ！」 イキっぱなし状態で、ファラの体に潮を噴出してきている。(コロコロ) とりあえずファラは、マリスの奉仕でさらに12回復。
 ファラ：「ふん、淫乱蛇がっ……！！」 ではまあ、さんざん犯して。中に種付けしてやりましょう。
 ファラ：「ふう……なかなか楽しめた」 だろろになったものを抜いてやります。
 GM：では、マリスを奴隷にしたので、さらに10点のDPをゲットだ。
 ファラ：わーい。
 GM：では、ファラは、マイコニドとマリスという二体の新たな奴隷を得て霧の谷を抜け、旅を続けるのだった！

【完】



コラム

ちなみにその後

ファラ様は魔将になったものの、ある大魔将の奴隷になってしまったのだそうな。ファラを奴隷にしたのは、俗世から因縁ある“深海スク水ローター”ミル●●様だ。粘着質で一途な彼女に、ファラ様は永久所有されてしまったものの、他の元部下の安否を気にしているらしい。ちなみに、他にも“キツそうに見えて実は一途な秘書風姐さん”カ●●様とかもいるらしい。

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



▼冒頭コミック	3
▼リプレイ	7
▼目次	14
▼序文	16
▼プレイヤーール	21
1、魔族の作成	22
アーキタイプ	30
2、ロールプレイ	38
3、行為判定	40
4、呪文の使用	43
5、戦闘	45
6、調教と奉仕	50
7、DPの使用と成長	55
8、奴隷	58

目次



▼GMルール	60
1、GMとは	61
2、対戦	62
3、セッション	63
4、シナリオ作成	64
5、モンスター	66
6、トラップ	88
7、NPC	90
8、アイテムと呪文	94
9、魔界の物価と売買	96
10、シナリオ 隷奴泥棒を追撃せよ.....	97
▼世界ルール	101
1、魔界の歴史	102
2、小魔界と魔都	106
3、天界と人間界	108
4、疫病界	110
公式NPC	111
▼上級ルール	119
1、魔王特性	120
2、領地支配	121
3、戦争	127
▼参考資料	130

魔界の扉を通るために

第零章

絶対隷奴

第零章

魔界の扉を通るために

<ここはどこだ?>

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

そう、ここは**魔界**だ。

瘴気の風が吹き、暗黒の太陽が漆黒の大地を照らす世界。

輝ける天界、親しみある人間界から遙か離れた奈落のどん底。

人が地獄と呼ぶまさにその場所。

しかし、そんな世界だからこそ生きている存在がいる。

人間界で最も恐れられる悪の具現、欲望の化身たる者。

すなわち**魔族**だ。

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

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

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

魔族の最大の娯楽は快楽。色事。

それこそが魔界で魔族が為すべきことなのだ。

<そこにキミの分身はいる>

とは言え、そんな世界にキミ自身が行く必要はない。

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

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

RPG。

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

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

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

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

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

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

魔界はよくも悪しくも、一人で生きていける世界じゃない。

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

ていけばいい。

大丈夫。魔族は強くて賢くて美しい。

相応の努力と気遣いを忘れなければ、キミの望みはきっと魔界でかなう。

ただし、たとえキミが作ったとはいえキャラクターも魔族。

やり込みすぎ、感情を移入しすぎて魂を奪われないよう用心をしたまえ。

人の魂など、彼らにとっては通貨にすぎないのでから。

< ？ >

ここは魔界で、キミは魔族ということだ。

人間界に行けば中ボスくらいにはなれる強さだろうが、魔界ではまだ下っ端。

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

もちろんそれを成し遂げるだけの力が魔族には備わっている。

ただ、残念にして、ここは魔界だ。

無茶の種は少なくない。

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

一人ではおぼつかないことも多いだろう。

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

キミは魔族だ。

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

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

この世界でゲームオーバーはない（まあ例外もあるが）。

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

いけない。そして、キミがそれを望まないのなら、勝ちつづけることだ。

まあ難しく考えることはない。

存分に、この肉欲と情愛に満ちた『魔界』を彷徨い味わいたまえ。

焦らずとも快樂は向こうからやって来る。

< 何を求めればいい？ >

天使に殺されない限り、魔族は成長し続ける。

長い年月はかかるが、魔族は成長していく。もちろんキミのキャラクターもだ。

魔人という地位に甘んじるのは始めの間だけのこと。

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

魔将や魔王として己の地位を守りつつ戦い続けることは、それまで以上に難しい。

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

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

人間界を侵略しろ。

闇の軍勢をまとめ、攻め入れ。愚かな人間どもに魔族の恐怖を刻んでやろう。

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

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

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

さて、そんなこんなで力を蓄えたキミが目指すものは『大魔王』だ。

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



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

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

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

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

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

< 具体的にはどうしろと？ >

指し当たってはキミがGMとなるのだろうか？

おっと、いけないな。

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

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

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

GMとPLの具体的なやりとりについては、冒頭のリブレイを参照して欲しい。

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

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

面倒そう？

まあ実際、面倒だ。

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

こうした権限こそ、GMの魅力、GMの楽しみと考えるともらえればいい。

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

PLとGM、どちらにも楽しみはあるのだ。

< 快 楽 の 掟 >

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

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

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

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

GMはそのことをよく考慮してセッション運営すべきである。

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

いだろう。強姦されるのが嫌いな人にオークの群れを出すのもよろしくない。

相手のそんな嗜好なんてわからない？

なら、こんなゲームをすべき相手ではないということだ。

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

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

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

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

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

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

と、ここまで禁止事項ばかりを述べてきた。

ひどく禁止項目が多いように思われるかもし

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

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

どうか互いに楽しみ、相手を思いやったセッションを楽しんで欲しい。

< では用意だ >

次のものを用意するといいい。

そうすればすぐにセッションを開始できるだろう。

●GMとPL

本書を持っているのがまあ普通はGMだろう。PLは1~2人。欲張って3人入れると、処理しきれないことも多い。何せ、全員の性的嗜好をすり合わせないといけないのだ。初心者にはPL1人が最も楽な状況と言っておこう。猥談気分のできるからな。

●ルールブック

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

●キャラクターシート

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

●筆記用具

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

●サイコロ

2個は必要。GMと各PLごとに持っていればなおよい。

●遊び心

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



<サイコロの振り方>

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

●2DR

本作における特殊なサイコロの振り方だ。

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

本作での判定は基本的にこの2DRによって行なわれる。

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

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

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

●1D6

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

主にキャラクター作成の際に用いられる。

●?D6

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

2DRの際と違い6=0とはならないため注意して欲しい。

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

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

●1D3

ごくごく限られた際の際にのみ使用する。

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

1D6を振って出た出目を2で割る(切り上げ)と覚えておいてもいいだろう。

<いよいよだ>

ここまで読み理解したなら、安心して欲望を解放せよ。

倫理など道徳など、快楽を色添える皿に過ぎない。

魔界へ飛び出せ。そして支配と隷属に酔うといい。

おもそろいやらしい日々を約束しよう。


さあ、早くページをめくりたまえ。

行為判定

2DR

●●●●●●

1 2 3 4 5 "0" DP



●● ⇒ クリティカル!

●● ⇒ ファンブル!

能力値 - $\boxed{?} + \boxed{?}$ = 成功値

成功値 \geq 目標成功値 ⇒ 成功!



プレイヤーズ

Player's Section

魔族の作成

プレイヤールール

絶対隷奴
Absolute Slave

プレイヤールール
魔族の作成

繰り返しておこう。

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

キミが生み出すのは魔族だ。

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

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

魔の群れなす魔界に。今また新たな魔族が生まれるのだ。

他ならぬキミの手によって。

①用意

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

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

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

②魔族特性決定

まずはどんな外見と特徴を持った魔族であるかを決めよう。

魔族特性表をD66で3回振り、キャラクターの魔族特性3つを決定するのだ。

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

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

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

もっとも、どうしても納得行かない、使いこ

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

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

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

③能力値決定

キャラクターの初期能力値は基本的に全て6だ。

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

一応、各能力について右ページ上を参照してほしい。

④アイテムと呪文

アイテムと呪文を手に入れる。

数は**一方が3種類、もう一方が2種類**。

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

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

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

なお、どうしても扱いきれないと思われるア

各能力値の意味

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

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

⑤ソウルと一般アイテム

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

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

一般アイテム

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

⑥装備

④で得たアイテムと⑤で買ったアイテムをその身に装備せよ。

また、同じアイテムをいくつ装備しても重複した効果はない。

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

- 『片手』は二つまでしか装備できない。また『両手』アイテムを装備をしていれば『片手』は装備できない。
- 『両手』は一つしか装備できない。また『片手』アイテムの一つでも装備してれば『両手』は装備できない。
- 『衣装』は一つしか装備できない。
- 『装飾』はいくつでも同時に装備できる。ただし同じアイテムを幾つ装備しても効果は重ならない。
- 『配下』は装備できない。MP等を使わず任意に召喚できる下僕である。効果以外にロールプレイに使用してもいいし、常に連れてるように演出してもよい。ただし、彼らはあくまでアイテムであり、ダメージの対象などにはならない。また、同じ配下をいくら連れていても効果は重複しない。

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

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

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

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



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

⑦データ算出

HPとMP、PPを決定する。特に難しい計算ではない。

- ◆**HP=体力×5**： ヒットポイントの略。武器や魔法でダメージを受けると減少し、0になると行動不可となる。
- ◆**MP=魔力×5**： マジックポイントの略。呪文を使うと減少し、0になると呪文が使えなくなる。
- ◆**PP=自尊×5**： プライドポイントの略。調教と一部の攻撃や魔法で減少し、0になると奴隷化してしまう。

ただし、重要なことがある。

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

⑧個人データ

最後に個人データを決定することでキャラクター作成は完成する。

すなわち名前、性別、外見年齢だ。

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

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

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

また性別と年齢の兼ね合いにおいて知っておかなくてはならないことがある。

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

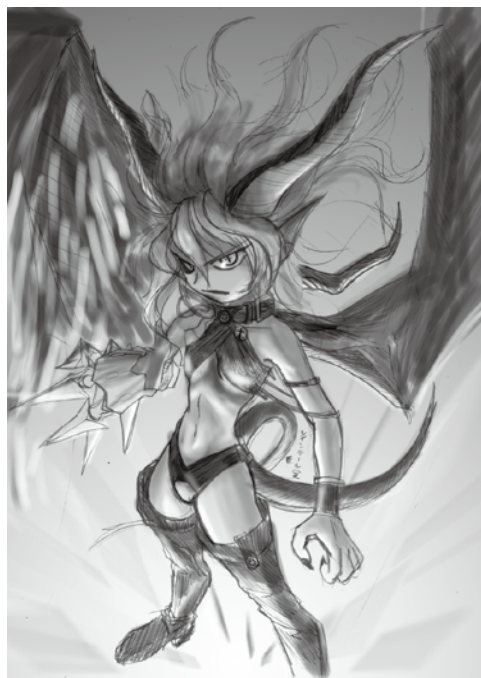
る者はそのことを念頭に置いておかなくてはならない。特にバックバージョンを喪失する可能性は非常に高いと言える。

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

さて、以上が決定したならキャラクターは完成だ。

すでに何度か作ったことがあるのなら、魔界での彷徨を楽しんで来るといい。

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



魔族の作成 プレイヤーール

魔族特性表		
ダイス	魔族特性	能力値修正
11	獣騎体型	(戦闘+1/魔力-1) 下半身が何らかの生物の首から下になっている(生物の種類は自由、馬・蛇・鳥・蟻・サナリなどが一般的)。生殖器は獣の部分でなく人間として生物との接合部に所有してもよい。
12	狂戦士	(戦闘+1/誘惑-1) 戦いに酔い、その手を常に血に汚し、凶暴なオーラをまとう。その戦う姿は恐怖を振りまき、見る者を萎縮させるだろう。
13	戦闘形態	(戦闘+1/調教-1) 戦闘時に体を変質させ、外骨格などに覆われた戦闘形態をとる。デザインはある程度自由に決めてよい。
14	複数の腕	(戦闘+1/情報-1) 二本余分に腕があり、それによって有利な戦いを行える。攻撃回数などが増えるわけではない。
15	影化	(運動+1/魔力-1) 暗い色の肌を持ち、暗がりの中に隠れ溶け込める。隠密行動に長けていることを示す。
16	獣人	(運動+1/調教-1) 並外れた運動能力を持つことを示す獣や虫の部位を備える。耳・尾・触覚・ヒレ・角などが代表的。
21	獣化	(運動+1/自尊-1) 随時特定の獣や虫に変身でき、隠密性や運動能力を得る。ただし変身しても体の大きさはほぼ変わらない。
22	闇の翼	(運動+1/体力-1) 蝙蝠や鴉の形をした黒い翼を備えている。わずかなら滑空や飛行も可能。
23	元素の衣	(情報+1/奉仕-1) 火・水・雷のいずれかの精霊を身にまとっており、彼らによって常に情報を得ることができる。
24	鋭敏感覚	(情報+1/自尊-1) 感覚が全体的に鋭く、いち早く情報を得ることができる。しかしその反面、過敏ゆえに調教に弱くなる。
25	メガネ	(情報+1/運動-1) メガネをかけている。
26	使い魔	(情報+1/調教-1) 感覚のつながついた使い魔を多数召喚し、情報収集ができる。使い魔の外見やデザインは自由。
31	悪魔の尾	(調教+1/戦闘-1) 狡猾さの象徴たる、先端がスベード状の悪魔の尾を持つ。ある程度伸縮自在であり、任意に動かすこともできる。
32	支配の魔眼	(調教+1/体力-1) 人の心を支配し命令する魔力を秘めた、黒い眼珠。瞳のみが闇に輝くようにして相手の心へと入り込む。
33	肉蛇	(調教+1/奉仕-1) 体に、ピンク色の粘膜で覆われたの目のない口だけの蛇を1D6生やしている。
34	触手	(調教+1/運動-1) 体から2D6本の、自在に動かせる触手が生えている。触手の形状はある程度自由に決めてよい。
35	豊穣の乳房	(奉仕+1/運動-1) 常に母乳の出る大きく豊満な乳房を。隠して男装したりすることはできない。
36	長く熱い舌	(奉仕+1/自尊-1) 20センチ以上ある長く熱い、奉仕に向けた舌。さまざまな愛撫や奉仕において活躍するだろう。
41	名器	(奉仕+1/戦闘-1) 特殊な生殖器を持ち、交合者に大きな快楽を与える。形状や特徴は好みにデザインしてよい。
42	人間	(奉仕+1/魔力-1) かつて人間であり、その過去を未だに引き摺っている。それは魅力でもあり枷でもあるだろう。
43	魅惑の声	(誘惑+1/体力-1) 聞く者の心を惹き寄せ酔わせる美しい声を持っている。日常の会話自体に込められた魅了の力は強力な誘惑となる。
44	魅了の魔眼	(誘惑+1/戦闘-1) 見つめた相手をおどろかし魅了の力を秘めた瞳。じっとり情欲に濡れており、見た者は情欲を抱かずにはいられない。
45	傾国の美顔	(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。ましてや人間の目には危うすぎるほどの美だ。
46	粘液の肌	(誘惑+1/自尊-1) 肌が常にぬめりとした粘液で覆われ湿潤な光沢を放っている。粘液は甘く、拭いても拭いても染み出してくる。
51	巨体	(体力+1/誘惑-1) 体格が大きく、2m以上の筋肉質の体を持つ。そして相応の怪力も。
52	再生能力	(体力+1/魔力-1) 強力な回復能力による見かけを超えた撃たれ強さ。もともと無限の再生能力を持つというわけではない。
53	不死者	(体力+1/奉仕-1) 魔界に落ちた死霊・亡者であることを示す。かつて人間であり死を介して魔と化した彼らは、死したがゆえに存在に執着する。
54	鱗肌	(体力+1/情報-1) 体の半身やほぼ全体が細やかな鱗に覆われている。艶やかな鱗はある種の淫靡さを備えることとなるだろう。
55	瘦身	(魔力+1/体力-1) 暗い病的な気配を漂わせる瘦せた体格。それは魔の力に長じ過ぎたがゆえの副作用なのだ。
56	子供	(魔力+1/戦闘-1) 幼い子供の姿をしており、多くの魔力を蓄えている。子供の姿は活力を示し、昂ぶる活力が魔力となる。
61	闇の紋章	(魔力+1/調教-1) 体中に闇の魔力を導く細く美しい紋章が浮かんでいる。己の肉体そのものを魔法陣とし魔力を強化しているのだ。
62	異色の肌	(魔力+1/誘惑-1) 生物的とはおおよそ言えない肌の色。白いアルビノや赤褐色、暗青色、薄緑、薄紫などがよく知られる。
63	吸血牙	(自尊+1/情報-1) 吸血鬼や人狼の象徴たる発達した犬歯。捕食者としての矜持が精神を高みに持ち上げる。
64	第三の目	(自尊+1/誘惑-1) 魔神とも呼ばれる存在の証たる第三の眼。神として魔なる者を示し、あまねく世界を見通すという。
65	角	(自尊+1/奉仕-1) 魔族の象徴たる、103本の角を頭に備える。凶暴性や傲慢さの象徴ともされ、形状はそれぞれの魔族により異なる。
66	闇のオーラ	(自尊+1/運動-1) 全身を半ば物質化し揺らめく暗黒のエネルギーで覆っている。魔の力リスマとも呼べる一種の後光である。



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

魔族の作成



コモンアイテム表

ダイスコモンアイテム

種別	種別	説明
片手	属性片手武器	ダメージ+8の武器。火・氷・雷のいずれかの属性を持つ。形状についてはPLの自由。
両手	属性両手武器	ダメージ+12の武器。火・氷・雷のいずれかの属性を持つ。形状についてはPLの自由。
両手	死神の鎌	ダメージ+12の大鎌。1ゾロの際に敵のHPを0にする。
両手	暗黒の大剣	ダメージ+15の大剣(闇)。
片手	吸血剣	ダメージ+5の剣(闇)。与えたダメージの半分(切り捨て)だけ装備者のHPがMPを回復。
片手	魔道杖	ダメージ+5の杖。魔力+1。
両手	淫魔の鞭	ダメージ+5の両手持ちの鞭。ダメージを与えた相手を『発情0』にする。
両手	蛇縄	ダメージ+5の魔の縄。相手を緊縛し、装甲を通ったダメージはHPではなく(PP)に与えられる。この縄による緊縛は淫辱的なものであるが相手の行動を妨げることはない(通常通り動ける)。
片手	呪法典	闇の魔術について記された書物。魔力+1。
衣装	魔娼	魔界の娼婦が着る様々な扇情的な衣装。装甲+3、誘惑+2。
衣装	魔獣装甲	魔獣一体を生きたまま加工した鎧。装甲+8、戦闘+1。
衣装	暗黒甲冑	闇でできた重厚なる甲冑。装甲+10、自尊+1。
片手	抗魔の盾	回避時の運動+1、抵抗時の魔力判定+2の盾。
装飾	闇の小盾	戦闘時、魔法の盾を発生させる腕輪。回避時の運動+1。
装飾	戦鬼の指輪	戦闘判定で与えるダメージを+5する、禍々しい意匠の施された指輪。
装飾	魔王珠	魔界の王としての力が流れ込んで来る宝珠。所有者は自尊+2。
装飾	闇のまとい	闇属性のダメージを無効化する暗黒のマント。
装飾	鬼神の腕輪	体力+1する凶悪な意匠の腕輪。
配下	武器精霊	主の武器に宿る精霊。所有者は戦闘+1。
配下	闇の斥候	影に潜み斥候として働いてくれる下級魔族。所有者は情報+1。
配下	下級魔獣	騎乗用・使役用の魔獣。所有者は体力+1。
配下	淫蛇	魔族が身にまとう大蛇。蛊惑的な魅力を引き出し、所有者の誘惑+1、自尊+1、情報-1。
配下	拷問吏	調教と淫技に長けた下級魔族。調教・奉仕の際、手伝わせる描写をすれば判定+1。
配下	魔界メイド	下級魔族のメイド。1セッションに1度、HP・MP・PPのいずれかを20点回復してくれる。
装飾	催淫ガス	周囲の敵を発情させるガス。1セッションに1度、敵全体に発情2の効果(自尊-2で抵抗可)。
装飾	責め具一式	様々な淫褻な責め具。調教・奉仕の際、使用する描写を行えば判定+2。
装飾	淫欲軟膏	接触型の強力媚薬。陵辱判定に成功した際、調教する相手対象を『発情0』にしてもよい。
装飾	悦楽珠	膣内か膣内に装備する男性器型宝珠。装備者はMP消費をHPかPPで行なってもよい。
装飾	魔眼封じ	視覚を封じ、羞恥心を高め心の力を増強するアイマスク。装備者は情報+1、魔力+1、自尊-2。所有者のみが装備させ、または必ずことのできる男性器専用の輪(男性器がなければ装備できない)。陵辱判定に成功した対象に強制装備させることができる。装備者は調教・誘惑への自尊抵抗-2となり、外されるまで発情・魅了状態から回復できない。
片手	淫魔の剣	ダメージ+10、戦闘+1、自尊-2の剣(呪い)。
装飾	奴隷珠	子宮内か膣内に装備する宝珠(呪い)。装備者は奉仕+2、自尊-2の修正を受ける。
装飾	隷属の刻印	106個のピアス(呪い)。HPに受けるダメージが半分(切り上げ)になる。ただし、同じだけのPPを減らさなくてはならない。
装飾	服従の首輪	黒い首輪と鎖(呪い)。装備者は『魅了』『発情』の効果を受けない。ただし、受けるPPダメージが全て2倍となる。
装飾	獣の印	犬か猫のつけ耳と、尾の肛門ビーズ(呪い)。装備者は運動+1、奉仕+1、魔力-1、自尊-1。
衣装	淫魔の鎧	肩と手足のみを覆う淫らな甲冑(呪い)。装甲+10、魔力+1。装備者は常時、『発情0』の状態となる(装備している限り解除されない)。

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

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

魔族の作成
プレイヤールール



コモン呪文表

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

プレイヤールール
魔族の作成



メルシナ先生の授業(その1)



(ここは魔界の奥底、奈落の淵。今新たな魔族が生まれ出ようとしていた)

魔族の作成
プレイヤーール

メルシナ:さて、それでは少年。キャラクターを作ろうじゃないか。

フィリス:うう、すごく不安なんですけど。

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

フィリス:は、はい……(コロコロ)……えっと。56、13、42だから……

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

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

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

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

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

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

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

フィリス:能力値に変化がないですし、どっちでもよさそうですけど。

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

フィリス:……それは、ぼくはアイテムを重視しろって意味ですか?

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

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

メルシナ:うむうむ。察しのいい弟子を持ってわたしは満足している。(微笑)

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

『26:暗黒甲冑』

『12:属性両手武器』

『62:奴隷珠』……あ、最後のはちょっと。

メルシナ:振りなおしはなしだ(にやにや)

フィリス:う、うう……じゃあ呪文を、(コロコロ)

『22:ダークブレイド』

『35:ナイトウィング』……はあ、こっちはマトモだった(安堵)

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

フィリス:情報+誘惑+自尊ですよわね? 6+6+6で18ソウルです!

メルシナ:わざわざ計算するまでもない数式だな。

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

武器と鎧は『属性両手武器』と『暗黒甲冑』がありますし。

メルシナ:『闇の牢獄』はいらないのか?

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

メルシナ:いや。奴隷はすべて、わたしのものだ。(即答)

フィリス:……えと、あの、じゃあ残

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

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

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

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

フィリス：せっ、先生！自分のことしか考えなさ過ぎですっ！

メルシナ：魔族だからな（即答）。

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

体力6・魔力6・自尊5だから
HP30、MP30、PP25、です。

メルシナ：む。違うぞ少年、数値算出にアイテムの修正は入らないのだよ。

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

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

フィリス：ひどっ！せ、先生、暴論すぎますよっ！

メルシナ：魔族だからな（即答）。

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

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

フィリス：やっ、やめてくださいっ！

メルシナ：では、この項目での解説は終わりだ。さっさと次章に行くとしよう。

・メルシナ（女・26）

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



特性：メガネ、鋭敏感覚、魅了の魔眼、角
装備：魔道杖、魔娼着（扇情的な衣装）

・フィリス（男・11）

背の低い幼い少年。一見すれば少女に見えそうなくらい細身に愛らしい容姿を持つ。もともとは人間だったのだが、不幸にも生贄として魔界に落とされた。現在、メルシナの隷珠。戦闘の際は全身甲冑姿になる。（メルシナよりは）戦闘が得意。



特性：戦闘形態（全身甲冑化）、子供、人間
装備：属性両手武器（炎の大剣）、暗黒甲冑、隷珠

プレイヤールール 魔族の作成



魔族アーキタイプ

絶対隷奴
Absolute Slavery



▼阿修羅 / Asura

Illustrator : Rebis

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

特性 : 複数の腕×2 (6本腕、第三の目)
装備 : 強化装甲 (衣装 / 装甲+10、奇襲不可)、闇の牢獄 (装飾)
所持金 : 0ソウル
アイテム : 死神の鎌 (両手 / ダメージ+12、1ゾロで即死)
 魔王珠 (装飾 / 自尊+2)
 下級魔獣 (配下 / 体力+1)
呪文 : ライトニング (MP10 / 対象に16+魔力の雷ダメージ)
 ダークウォリアー (MP10 / ダークウォリアー1体を召喚支配)

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

▼悪魔 / Devil

Illustrator: 無名祭祀書

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

特性: 闇の翼 (コウモリ)、悪魔の尾、角 (2本)
装備: 簡易装甲 (衣装 / 装甲 + 5)、魔奴隷 (配下)、闇の牢獄 (装飾)
所持金: 2ソウル
アイテム: 魔道杖 (片手 / ダメージ + 5 の杖、魔力 + 1)
 淫欲軟膏 (装飾 / 陵辱判定に成功した際、対象を『発情 0』)
呪文: イビルプラスト (MP4 / 対象に 10 + 魔力ダメージ)
 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)
 ダイナスト (MP6 / 1 時間、対象の調教 + 2)

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

▼墮天使 / Seraph

Illustrator: ドルフ☆レーゲン

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

特性: 闇の翼 × 2 (2 対の黒い天使の翼)、魅惑の声
装備: 片手武器 (片手 / ダメージ + 5)、盾 (片手 / 回避 + 1)、魔奴隷 (配下)、闇の牢獄 (装飾)
所持金: 1ソウル
アイテム: 奴隷珠 (装飾・呪い / 奉仕 + 2、自尊 - 2)
 淫魔の鎧 (衣装・呪い / 装甲 + 10、魔力 + 1、常時『発情 0』)
呪文: ヒーリング (MP10 / 対象の HP を 15 点回復)
 ダークブレード (MP6 / 1 時間、対象の武器を間属性、ダメージに + 魔力)
 プロテクション (MP4 / 1 時間、対象の装甲 + 5)

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

▼魔道士 / Cenobite

Illustrator : jin

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

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

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

▼蛇妖女 / Lamia

Illustrator : 吉井徹

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

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

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

▼屍鬼 / Undead Spawn

Illustrator: ラチヲヘッド

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

特性: 人間、不死者、瘦身
 装備: 両手武器 (両手 / ダメージ+10)、簡易装甲 (衣装 / 装甲+5)、魔奴隷 (配下)
 所持金: 1ソウル
 アイテム: 貴め具一式 (装飾 / 調教の際、使用する描写をすれば調教+2)
 隷属の刻印 (装飾・呪い / 受けたHPダメージの半分をHP、半分をPPに分配する)
 服従の首輪 (装飾・呪い / 『魅了』『発情』無効、受けるPPダメージ2倍)
 呪文: バラライズ (MP8 / 1時間、対象の運動-2)
 サディズム (MP10 / 1時間、与えたダメージ分だけMPかPPを回復)

呪われ死からも忌み嫌われた屍。あるいは狂える錬金術の果て、あるいは生前の行いにより魂を魔族へと昇華させた人間や人造生命たち。彼らは混沌とした魔界にあって恐るべき「安定性」を備え、あらゆる行動で並以上の働きを見せる。とりたてた長所がない代わりに短所もないのだ。正しく死者である彼らは快楽においても鈍い。肉体は過敏に応じるが、精神的な機微に余りに鈍く、それゆえに誘惑や発情といった効果を受け付けない。肉体も頑強であり、色事においては独特の冷笑的な調教を行なう。そんな屍鬼たちがよい目で見られるわけもない。魔族の中でも低層を彷徨う存在である。

▼淫魔 / Succubus & Incubus

Illustrator: hira

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

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

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

▼吸血鬼/Vampire

Illustrator: 副

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

特性: 支配の魔眼、不死者、吸血牙
装備: 盾 (片手/回避+1)、簡易装甲 (衣装/装甲+5)、魔奴隷 (配下)
所持金: 4ソウル
アイテム: 吸血剣 (片手/闇ダメージ+5、与えたダメージの半分のHPかMP回復)
 闇のまとい (装飾/闇属性ダメージ無効)
 魔界メイド (配下/1セッションに1度だけ20点回復)
呪文: ドレインライフ (MP10/対象に10+魔力の闇ダメージ、与えたダメージ分HP・MP・PPのいずれかを回復)
 ナイトウィング (MP10/1時間、対象は運動+2、飛行移動)

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



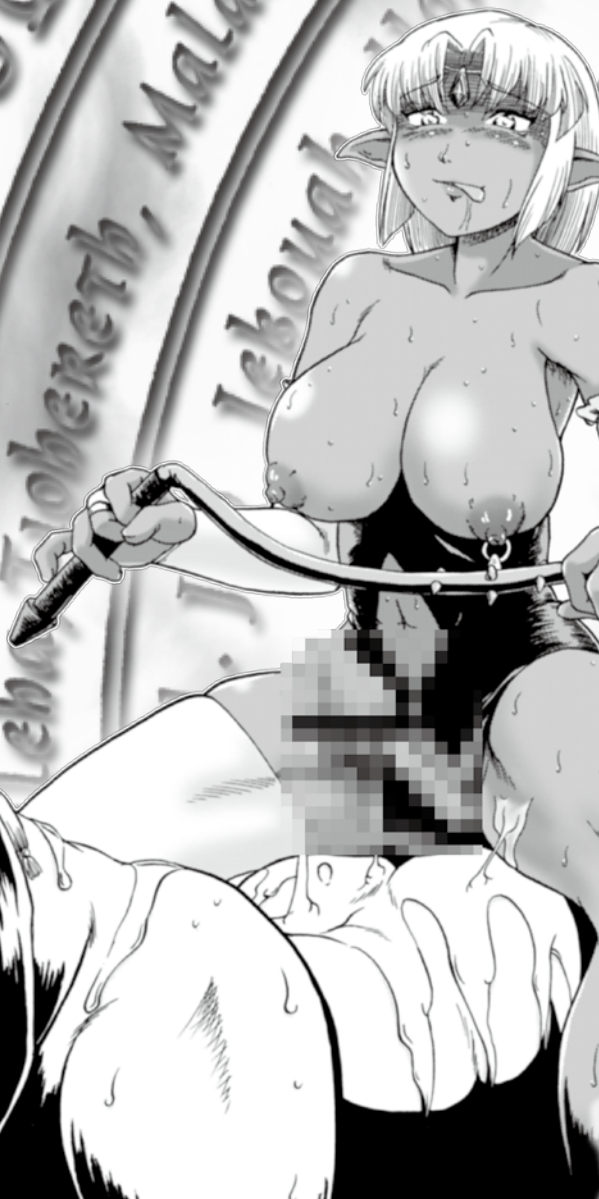
▼闇妖精/Dark Elf

Illustrator: FEY/TAS

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

特性: 鋭敏感覚、影化、闇の紋章
装備: 簡易装甲 (衣装/装甲+5)、闇の牢獄 (装飾)、魔奴隷 (配下)
所持金: 1ソウル
アイテム: 淫魔の鞭 (両手/ダメージ+5、追加効果『発情0』)
 闇の小盾 (装飾/回避+1)
 闇の兵候 (配下/情報+1)
呪文: イリュージョン (MP4/3時間、情報で対抗判定し成功しなければ見破れない☆影を作る)
 ネイキッドロア (MP6/対象の衣装アイテムを強制装備解除)

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



▼巨鬼 / Ogre

Illustrator : 和六里ハル

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

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

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

▼水妖蛇 / Scylla

Illustrator : 菊地且典

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

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

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

▼暗黒騎士 / Dark Knight

Illustrator: 竜之介

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

特性: 狂戦士、人間、闇のオーラ

装備: 闇の牢獄 (装飾)、魔奴隷 (配下)

所持金: 6ソウル

アイテム: 暗黒の大剣 (両手/闇ダメージ+15)

暗黒甲冑 (衣装/装甲+10、自尊+1)

武器精霊 (配下/戦闘+1)

呪文: ディスベル (MP8/対象にかかった魔法とステータス異常を解除)

デストリア (MP10/デストリア1体を召喚支配)

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

▼魔獣 / Beast

Illustrator: emeth

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

特性: 獣人 (狼)、獣化 (狼)、鋭敏感覚

装備: 両手武器 (両手/ダメージ+10)、魔奴隷 (配下)

所持金: 5ソウル

アイテム: 魔獣装甲 (衣装/装甲+8、戦闘+1)

下級魔獣 (配下/体力+1)

獣の印 (装飾・呪い/運動・奉仕+1、魔力・自尊-1)

呪文: バーサーク (MP8/1時間、対象の戦闘+2)

ペットワーク (MP8/セッション終了まで対象の奉仕+2)

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

▼黒山羊 / Black Goat

Illustrator: しあろぼ

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

特性: 獣人(山羊)、豊饒の乳房、巨体
装備: 闇の牢獄(装飾)、魔奴隷(配下)
所持金: 5ソウル

アイテム: 蛇縄(両手/ダメージ+5の縄、PPダメージ)
魔窟着(衣装/装甲+3、誘惑+2)
淫欲軟膏(装飾/陵辱判定に成功した際、対象を「発情0」)

呪文: ダブルプレイ(MP4/3時間、描写をすれば2対象に調教・奉仕が可)
フェロモン(MP16/視界内の全対象を魅了する)

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

▼火炎魔人 / Balrog

Illustrator: IWAKO

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

特性: 狂戦士、戦闘形態(黒い悪鬼)、元素の衣(火)
装備: 強化装甲(衣装/装甲+10、奇襲不可)、魔奴隷(配下)

所持金: 2ソウル
アイテム: 属性両手武器(両手/火ダメージ+12)
戦鬼の腕輪(装飾/ダメージ+5)
武器精霊(配下/戦闘+1)

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

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

ロールプレイ

プレイヤーール

絶対隷奴
Zettai Rikun

プレイヤーール
ロールプレイ

サンプル魔族を見ればわかってもらえただろうが、改めて言おう。

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

①不死身

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

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

②存在

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

そして食事や睡眠以上の娯楽もある。それが戦いであり色事だ。魔族は常に争いあう。同族ともモンスターとも人間とも天使とも。彼らはやむをえない事情があって戦って……な

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

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

③実力

魔族は皆おしなべて強く賢く美しい。

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

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

④繁殖

魔族は交合によって子を成すことも可能である。

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

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

⑤ 暗視能力

些細なことかもしれないが意外と重要なことだ。

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

⑥ 相互認識

いい加減、認識項目の多さに辟易しているかもしれないが、これが最後だ。

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

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

長くなってしまったがそういうことだ。

魔族であることについて了承していただけたらだろうか？

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



行為判定

プレイヤーール **絶対隷奴**

< 行為判定について >

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

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

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

<判定における2DR>

ではいよいよ、サイコロを振る時が来た。

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

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

ここからが行為判定ルールでの重要な点だ。

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

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

<行為判定の方法>

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

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

もし成功したとしても、まだ安心してはならない。

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

行為判定

2DR

○○○○○● ●

1 2 3 4 5 "0" DP

●● ⇒ クリティカル!

●● ⇒ ファンブル!

能力値 - [?] + [?] = 成功値

成功値 ≥ 目標成功値 ⇒ 成功!

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

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

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

◆目標成功値の目安

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

<対抗判定>

他の相手と何らかの競争をする際には、判定結果を比べ合うこととなる。

それが『対抗判定』だ。

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

ただし、以下のことは覚えておいて欲しい。

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

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

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

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

<各能力値の使い方>

さて、それでは以下に能力値ごとの判定の例をざっと挙げておくとしよう。

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

では前置きが長くなってしまったが、以下に能力値の判定例を羅列する。

『対抗』と書かれたものは基本的に対抗判定で使用される、という意味だ。

能力値の判定例

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



メルシナ先生の授業(その2)



メルシナ：では続いて、行為判定について教えよう。(椅子に座って)

フィリス：あ、ハイ。とりあえず能力値と2D6で判定するんですよね？

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

フィリス：なっ、何を判定させるんですかっ！

メルシナ：何、ほんのお遊びだ。気にせず判定してみたまえ。

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

メルシナ：『絶対隷奴』の判定は、出目の合計が能力値以下なら成功だ。

フィリス：じゃあこれは失敗ってことですか？ 合計10ですよ？

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

フィリス：すると……あの、成功してるってことでしょうか。(おどおど)

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

フィリス：め、珍しいですね。(ごくり)

メルシナ：なんだ、普段はいていないとで

も言いたげだな。

フィリス：はいてないじゃないですかっ！

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

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

メルシナ：そうなるな。意外と簡単だろう？

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

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

フィリス：え？

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

フィリス：きょうっ！ なっ、何をやるんですかあっ！

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

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

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

行為判定
プレイヤールール

呪文の使用

プレイヤーール

絶対隷奴
Absolute Slavery

< 呪 文 >

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

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

- COMMON (C)**: 一般に広く流布している呪文。DPを使用することでどの魔族でもこのランクの呪文を手に入れることができる。
- ANCOMMON (U)**: それなりに知られているが数が少なく、所有者の少ない呪文。
- REAR (R)**: 所有者のほとんどいない呪文。それぞれ1～数人しか所有者はいないと言われている。

PCは魔界を彷徨し、他の魔族に勝利していけば初期以外の呪文を手に入れることだろう。

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

<呪文使用タイミング>

魔族にとって呪文は日常的に使う可能性のある道具だ。

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

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

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

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

<呪文の使用方法>

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

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

MPを支払えば呪文は放たれる。

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

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

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

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

<呪文への抵抗>

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

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

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

プレイヤーール
呪文の使用

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

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

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

<魔族以外の呪文>

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

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

呪文の使用 プレイヤールール



メルシナ先生の授業(その3)



メルシナ：さて、ここで教えるのは魔法のこと、だな？（甘く息を吐きつつ）

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

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

フィリス：きゃううっ！ あっ、だ、だっでっ！（上気して潤んだ目で見上げ）

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

フィリス：えっ、そっ、そんなあっ！

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

フィリス：あうう……ぼ、ぼくの魔力は6ですっ。

メルシナ：そうだ。PC同士の対抗判定だから、同じ成功値ならお互い、もう一

度振りなおせるぞ。

フィリス：うう～、えいっ！（コロコロ）……判定値5で2成功です。

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

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

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

フィリス：い、1成功ですけど成功ですっ！魔力+2になりましたっ！

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

フィリス：んうっ……くう……（切なそうに息を吐きながら）



戦闘

プレイヤーール 絶対隷奴

< 戦闘 と は >

他の魔族にモンスター、迷い込んだ人間、天使。魔界は右も左も敵ばかりだ。

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

しかし戦うことを避け続けることなどできない。

否、魔界に生きるといことは戦いの連続と言ってもいい。

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

<時間管理>

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

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

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

<ターン内の動き>

『絶対隷奴』の戦闘はターン内に運動の数値が高い順に行動していく。

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

方から動くこととなる。

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

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

<各行動でできること>

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

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

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

プレイヤーール
戦闘

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

<攻撃の手順>

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

ここでは攻撃の手順について述べておこう。

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

続いてダメージを与える。次の項目を見よ。

<ダメージの処理>

戦闘では多くのダメージが行き交うことだろう。

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

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

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

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

<属性ダメージ>

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

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

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

では以下に属性の種類を述べておこう。

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

<移動>

かなわぬ敵ならば逃げてよい。

ここは魔界だ。それを嘲笑う者などいない。

魔族にとって戦闘中での移動とは、逃げることか追いかけることだ。

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

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

なお、当然のことだが移動は、それが可能な

場所では行なえない。落とし穴の底などでは、基本的に無理ということだ。

<クリティカルとファンブル>

戦闘におけるクリティカルとファンブルは通常以上の数値的効果がある。

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

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

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

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

<戦闘の終了>

戦闘は相手を『死亡』か『行動不能』『奴隷』にするまで続く。

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

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

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

これらのDPは戦闘や調教に関わったPC全員に

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

得たDPの使い道については第七章を参照せよ。

<ステータス異常>

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

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

ゆえにステータス異常もまた通常のものとは大きく異なる。

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

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

ステータス異常には以下のものがある。

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

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

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

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

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

この状態は、自身のPPが全快するか0



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<奇襲>

戦闘において奇襲は常に勝利の鍵である。

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

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

魔界で奇襲が卑怯とそしられることなどない。存分に有利さを追求し戦おう。

<飛行移動>

魔族はアイテムや呪文の力を借りて空を飛べることもある。

また天使やモンスターにも空を飛べるものは多いだろう。

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

戦闘 プレイヤーール



メルシナ先生の授業(その4)



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

フィリス：え……？(メルシナの蜜に濡れた指を呆然と見て)

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

フィリス：え？ で、でもその先生、ぼくより戦闘とか運動低いんじゃない……。

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

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

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

フィリス：じゃ、じゃあぼくは運動6、先生は5だから、ぼくから攻撃しますっ！

メルシナ：ああ、では戦闘判定してみたまえ。

フィリス：(コロコロ) 2・2で戦闘6だから2成功です！

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

フィリス：え！？ えと、あの、それじゃ、属性両手武器で12+6(戦闘)……

火属性の18ダメージです。

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

フィリス：あ、あのお、ほ、ホントに怒ってないですよ？

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

フィリス：あ、あの、先生の行動の番ですけど……。(おどおど)

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

フィリス：じゃ、じゃあ、逃げるんでしょうか？(安堵混じりに)

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

フィリス：……………あ、あのお、次のルールで。

メルシナ：『調教と奉仕』だ。楽しみだろう？

フィリス：や、やっぱり……(哀)



調教と奉仕

プレイヤールール

絶対隷奴
Absolute Slave

< 愛 と 欲 望 と 快 楽 の 扉 >

いよいよこの『絶対隷奴』の真骨頂を説明する章へとやって来た。

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

だが、心動かされたり、下劣な笑みが漏れたなら、読んでおきたまえ。

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

< エロール! >

以後のルールは所詮、今までと同じ対抗判定の集まりにすぎない。

しかし違うものが一つある。それが『エロール』だ。

つまりエロスのロールプレイ。淫らで艶やかで官能的な演出、セリフ、描写。

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

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

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

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

エロール描写とボーナス

能力値-2：何も描写せず、使う能力値と行動選択のみ

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

能力値+1：

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

< 誘惑の方法 >

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

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



いては第五章を参照せよ。

魅了に成功すれば相手と床を共にするのはたやすい。自由に行為に及びたまえ。

< 陵辱の方法 >

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

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

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

< 調教の方法 >

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

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

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

とにかく調教においてはエロールが最も必要な鍵であることを覚えておくべきだ。

< 奴隷化 >

調教により、PPが0となった者は晴れて奴隷となる。

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

●モンスター

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

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

●天使

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

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

< 奉仕の方法 >

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

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

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

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



<自慰>

当然のことだが、魔族の全てが奴隷を持つわけではない。

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

<クリティカルとファンブル>

色事におけるクリティカルとファンブルは戦闘におけるそれと同様に処理する。

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



プレイヤー
調教と奉仕



メルシナ先生の授業(その5)



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

フィリス: お、怒らないって言ったじゃないですかー!(涙目)

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

フィリス: え?

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

フィリス: やっ、あう、せ、先生っ!(あたふたと)

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

フィリス: えっ!? ええっ!? (動転中)

メルシナ: では、誘惑判定だ。わたし自身の誘惑は8、『魔娯着』+2になって10。そして、エロールによるポー

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

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

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

フィリス: ぼく、自尊5なんですけど……。

メルシナ: クリティカルすれば成功だ。何も問題はない。

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

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

フィリス: ううっ、ううっ、ひっ、ひどっ、ひどいっ。(涙をこぼして)

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

フィリス: うっ……せっ、先生を『調教』

しますっ!

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

フィリス: えっ? だって先生さっき、ぼくの奴隷になるって……。

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

フィリス: ひ、ひどいっ!

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

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

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

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

メルシナ: む。性急だな。まあいい。それで?

フィリス: え? ええっと……それはその、先生のこと犯すんですっ!

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

フィリス: え? あっ……うう、そんな……だっ! 1成功です。

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

フィリス: そっ、そんなぁ……んんっ、うっ、ああんんっ!

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

フィリス: きゃううううっ! そんなのダメえっ!

メルシナ: 結局、んっ、魔族にもそれぞれ分があるということだな。愛らしいお

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

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

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

フィリス: きひいいいいいいいっ! (絶叫)

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

フィリス: えっ? ええっ! ぼくは、また自尊なんですよねっ!?

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

フィリス: うっ、ううっ……そんなの出るわけ……(コロコロ)……出ないです。

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

フィリス: すばらしくないですよっ! PPが0になってお釣りが来ますよっ!

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

フィリス: あ……あうう……。 (赤面)

メルシナ: さて、これで少年はわたしの奴隷だ。(べろり、とフィリスの顔を犬の



調教と奉仕
プレイヤールール

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

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

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

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

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

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

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

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

メルシナ: くっ、ふ、ま、また出したのかっ!

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

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

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

フィリス: あ、ハイ……でもその、ぼく、まだ……。 (もじもじ)

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

フィリス: んあっ! じゃ、じゃあこのまま……あの…… (おずおず)

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



DPの使用と成長

プレイヤーール 絶対隷奴

< D P と は >

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

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

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

<DPの獲得>

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

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



<DPの使用>

いよいよ、具体的なDPの使用方法だ。

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

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

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

<魔族の階級>

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

魔 族 の 階 級

● 魔 人 (★)

条件：6以上の能力値が3種類以上ある
特典：特になし
強さ：初期状態、人間で言うとすでに英雄クラス

● 上 級 魔 人 (★ ★)

条件：魔人の条件を満たした上で8以上の能力値が2種類ある
特典：魔族特性の一つを選び追加で得る、ただし上級魔人の条件を破るものは選べない(第一章参照)
強さ：英雄が複数人数でパーティ組んで勝てるくらい

● 魔 将 (★ ★ ★)

条件：8以上の能力値が4種類以上ある
特典：魔王特性の一つを選び、増やしてよい(上級ルール)
 領地を所有し、統治することができる(上級ルール)
強さ：小さな人間の国なら滅ぼせるくらい

● 大 魔 将 (★ ★ ★ ★)

条件：魔将の条件を満たした上で10以上の能力値が2種類以上ある
 魔将を奴隷に持っている
特典：魔族特性の一つを選び追加で得る、ただし大魔将の条件を破るものは選べない(第一章参照)
 人間界への門を作り、奴隷を連れて行き来できる(上級ルール)
強さ：人間の国一つならかなりの大国でも滅ぼせるくらい

● 魔 王 (★ ★ ★ ★ ★)

条件：10以上の能力値が4種類以上ある
 6未満の能力値が一つもない
特典：魔王特性の一つを選び、増やしてよい(上級ルール)
強さ：人間界一つを滅ぼせるくらい

● 魔 界 王 (★ ★ ★ ★ ★)

条件：すでにいる魔界王を倒し『死亡』か『奴隷』にする
 魔王2人を奴隷に持っている
特典：魔王特性の一つを選び、増やしてよい(上級ルール)
 人間界への門を作り、己の小魔界の住人を連れて行き来できる(上級ルール)
強さ：人間界複数を滅ぼし支配できるくらい
追記：魔界王は自らが支配している魔界の名に王の一文字を加えて名乗る(例：疫病王、淫魔王)

● 大 魔 王 (★ ★ ★ ★ ★ ★)

条件：異なる魔界の元魔界王6人を奴隷としている
 魔界6つの魔界王を兼任している
特典：魔王特性の一つを選び、増やしてよい(上級ルール)
 視界内の全ての魔族を奴隷として扱ってよい
 全ての分裂した小魔界が一つの魔界に統一される
強さ：天界に攻め込んで対等に戦えるくらい





メルシナ先生の授業(その6)



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

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

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

フィリス: は、はあ……。えーとぼくは12点溜まっていますけど。

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

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

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

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

フィリス: ハイ。

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

フィリス: はうう、調教に成功するかしないかで差ができるんですね……。

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

フィリス: は、はい……。 (うなだれつつ)



奴隷

プレイヤーール 絶対隷奴

< 使い 使われ >

魔族は皆、支配者にして奴隷だ。

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

< 奴隷になる >

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

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

< 奴隷をやめる >

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

解放された奴隷はHP・MP・PP全てが全快状態となる。

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

< 魔族奴隷の特典 >

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

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

魔族奴隷は持っているだけで主の闇の力を高めてくれる。

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

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

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

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

< 天使奴隷の特典 >

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

だが、天使を辱め汚すことは魔族としての大



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

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

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

<人間奴隷の特典>

人間の奴隷はこれといって役に立たない。

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

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

<怪物奴隷の特典>

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

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

<奴隷売買>

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

売買について一応の目安が欲しければGMルールを参照せよ。

