



ソーサリーペドファイル

設定資料

【抜粋】



作成: 広瀬犬山猫

ソサペド開発のあらまし

そもそもの発端は、2013年5月某日に、品川某所で行われた
某ゲーム開発会社企画部・新入社員歓迎飲み会に遊ぶ。
 企画部所属プランナー、KEY・MST・Iwase_Keigoの3氏が進めていた
「RPGツクール2000を使って同じプロットでそれぞれRPGをつくってみる」というお遊び企画に
 犬山猫が参加し、ソサペドの開発がスタートした。
 これは、創造神トライアの庇護を受けし企画エインフェリア達が、ツクールデフォシステムで、本気のマテリアライズを行うという
 大いなる挑戦であり、(しよぼい)ラグナロクの幕開けなのであった。

当の犬山猫は某ゲーム開発会社への中途入社時に提出した選考書類に記した、「**オタク勇者と美少女魔王が駆け落ちする**」というプロットを元に
「30歳以上の童貞が魔法使いになれる」「四半世紀のRPG愛とパロディ」「JRPGに対するアンチテーゼ&カウンターカルチャー」
 といったテーマを盛り込み世界設定やシナリオを強化。
 犬山猫のプチネトウヨ的なナショナリズムは、自衛官大桑ひなたを生み
 前職で経験した「ホストクラブ研修」はお水の勇者・御手洗水樹を生んだ。
 エンディングテーマには、最も有名な友人松永天馬が率いるアーバンギャルドの楽曲を正式に借用するなど、演出もエスカレート。
 凝りに凝っているうちに、「**3週間で作れて、1~2時間でクリアできる**」という想定は大幅にぶちぎられ
 最終的には「**開発期間半年、クリア時間5~10時間**」と、思いがけない力作となった。
 ふざけながらも職業プランナーとしての、ユーザビリティや、一定以上の不快感を与えうる表現の排除など
 まあ、実は色々こだわってるんすよ、っていう。

一方、社内別チームに所属する他の3氏は多忙を極め、α版を仲間内公開するにも至っていない。

ツクールを使って、初めて完成させた作品の割には、中タイケてると自負してますw
 初めてでも、滞りなくこの規模の作品を作れたのは7年間に渡るプランナーの経験と、強力して下さった同僚やテスターの皆さまのおかげです。
 どうぞ、今後とも「ソサペド」をよろしく願いいたします。お友達に薦めてね！

規定プロット

<p>大筋</p> <ul style="list-style-type: none"> 勇者が王様に頼まれて山頂の魔王城に住む魔王を倒してエンディングへ(1~2時間程度でクリア可能) <p>キャラ設定の厳守する部分</p> <ul style="list-style-type: none"> 勇者: 既に多くの名声を得ている魔物退治のプロフェッショナル 名声を聞きつけた王様の頼みで、遠くの国からやってきた。 王様: 王国侵略の危機を回避するために、勇者を呼びつけた。 魔王: 山頂の城に住む魔物の長。王国に侵略するべく行動を開始した。 	<p>守れなかったorz</p> <p>光:ゲームの中の魔物退治のプロ。 水:魔性の女退治のプロ 火:対テロリストのプロ 闇:対ロリコンのプロ? 異世界のようなが、実際は何万光年という遠くから ワームホールでつながっている、同一世界である。</p> <p>国王の依頼で老師が召喚を行っている</p> <p>警鐘を獲得し、ワームホールを塞ぐため。</p>
<p>必須イベント</p> <ul style="list-style-type: none"> オープニング~城で王様と謁見 魔王城突入 魔王戦前 魔王戦後~エンディングへ 	
<p>マップ</p> <ul style="list-style-type: none"> 城(城下町) 山 魔王城 	
<p>変えてはダメな箇所</p> <ul style="list-style-type: none"> 魔王がラスボスであること 主人公は勇者 山、魔王城以外のダンジョンを増設するの禁止 	<p>キャラの全員が勇者である。 魔王として育てられてたヒロインさえも。 一応、魔王山の中にある、ロケーションとしての 盗賊アジトや、クラブ。山における山小屋みたいなもの。</p>
<p>自由に弄れるところ</p> <ul style="list-style-type: none"> テキスト関係は全て自由 キャラの名前、性別は自由 加入する仲間の人数は自由 パラメータ関連も自由 中間にイベント追加するのは自由 山と魔王城の広さは自由 (ただし想定プレイ時間を大きく超えるようなものを作ってはダメ) 	<p>守れなかったorz</p>
<p>その他禁止事項</p> <ul style="list-style-type: none"> 直接的なシモネタは禁止(装備、魔法の名前に【ケツマンコ】とか) 基本素材を主体として、もしそれ以外を使う場合は申告制 	<p>どこまでが直接的なシモネタかが問題。 光の勇者が童貞であることは明らかだが、 童貞という言葉は使っていない。 セックス関連も「交わり」と濁した。</p>

シナリオプロット

場面	時間	説明	イベント戦コンセプト
1	0 10	<p>爺の語り部で開始。</p> <p>主人公、王国に召喚される。 要領を得ないが、事態を把握する。 勇者は勇者でも自分はゲームの中だけの話。 30歳で重責だから魔法が使えない、貴重。 魔法使えれば魔王は楽勝とそそのかされて旅立つ。</p> <p>過去にも2名の火と水の勇者も旅立ったが、1人は座標ミス、もう一人は山から帰ってこない。 ついでだから探してくれ</p>	<p>でるでる×3(光) とりあえず、コマンドしてれば倒せる。</p>
2	15	<p>魔王と出会う。(ならず者かモンスターに襲われてる?) 魔王と仲間になる。</p>	<p>ジロウ、ゴロツキ(光) 1回くらい回復しないとあぶない。</p>
3	20	<p>火の勇者と出会う、戦って仲間に。</p> <p>通り道を占拠してる盗賊団を魔王と仲間女とで倒す。</p>	<p>ひなた、ツキカゲ(光・闇) ツキカゲ、かため、ベルセルクソレイユ ひなた止血、クリア、ミリタリーソバット、サイレンサーショット</p> <p>ムサシ、ジロウ、アオバ(光・闇・火) ジロウ: マシマシ(攻撃力アップ)、素早さアップ ムサシ: まじんぎりな人。どやしてMP回復 アオバ: 回復、素早さダウン、防御力ダウン</p>
4	30	<p>魔王がトイレに行きたがる。水の勇者のクラブ発見。 男はキャバへ、女はメンキャバへ案内。 モンスターキャバ嬢と、水の勇者と戦って仲間に 店にガサ入れに来た、四天王の先鋒と戦う、退却させる。 仲間はそろった！山へレッツゴー</p>	<p>ミスキ、エリカ、アユミ(光・闇・火) ミスキ: 回復、イッキ、ネムラセ エリカ: 攻撃系、毒 アユミ: 蘇生、全体攻撃 ポンド、ちび×4(光・闇・火・水) ポンド: まじんぎり、回転して全体攻撃、動きとめる ちび: 攻撃力アップ、MP吸収</p>
5	40	<p>魔王城で、四天王の参謀が出迎えてきた瞬間に、 自由を奪われて地下牢に。</p>	
6	50	<p>地下牢を抜け出す過程で四天王のカマセが死ぬ。</p>	
7		<p>仲間女と男どちらを先に助けるかで分岐。 雑魚軍団を倒して救出する。</p> <p>男を助けに行くと、知的四天王とクイズ対決。 女を助けに行くと、女四天王との闘対決。</p>	<p>女子隊×4(光・水) 酔わせる、攻撃アップ ガリガリ×4(光・火) 沈黙、防御ダウン おそうくん(光・水) 2回攻撃、クリティカル、炎吐く タンゴ(光・水) 闇攻撃、即死</p> <p>ワルツ(光・火) 水攻撃、魔封じ、麻痺、魔力アップ フーガ(光・火・水) 光ブレス、剣技、防御アップ、まぶしい</p>
8	60	<p>最後の四天王のところで、助けなかった仲間と合流。</p>	
9	65	<p>魔王の部屋で、ヒロインと対峙、「ごめん、あたしが魔王なの」 戦う、変身</p>	<p>魔王リーナ(光・火・水) 闇攻撃、毒攻撃、吸収、即死 警鐘の魔王リーナ(光・火・水) 闇攻撃、毒攻撃、吸収、即死、スゴイ全体攻撃</p>
10	70 70	<p>勝つととどめを刺すかの選択。 とどめさすと、バッドエンド。悲しい気持ちで元の世界に戻る3人。 スタッフロール</p> <p>とどめ刺さないと、ヒロイン肅清されそうになり、かばう。 主人公はヒロインを連れて魔王城脱出を図る</p>	
11	80	<p>王国騎士に追跡され、戦う(火と水の勇者)</p> <p>地下水路でイカを倒す</p> <p>四天王リベンジ、戦って勝つ。</p> <p>主人公とヒロイン、弟と戦う、負ける。</p> <p>火と水の勇者合流して、変身後の弟と戦って勝つ。</p>	<p>ファゴット、王国兵×2(火・水) 剣技、火炎瓶、魔封じ、攻撃ダウン</p> <p>クトゥール太郎(火・水) 水攻撃、2回攻撃、暗闇、再生</p> <p>四天王(火・水) フーガ: プレス、回復 ワルツ: 水攻撃、蘇生 タンゴ: 即死、動きとめる ポンド: まじんぎり、攻撃アップ 魔王ノクターン(光・闇) 闇攻撃、クリティカル 真獄卒魔王ノクターン(光・闇・火・水) 魔力アップ、全体攻撃、2回攻撃、防御ダウン、呪い? 即死 火、光攻撃</p>
12	100	<p>山のふもとまで来ると、ヒロインの父帰宅。 父である大魔帝の力。魔王城の真の主。</p> <p>変身前の父と戦って勝つが、ヒロイン消滅。主人公も消えて異次元へ。 主人公とヒロインが融合。本当は光と闇の勇者で純潔同士なので増幅して力が目覚める。 そんなバカな！いや。。。これも定めか！ お父様！越えさせてください！ラストバトル。</p>	<p>魔王院議員レクイエム(光・闇・火・水) 全属性攻撃 2回攻撃、精神カアップ</p> <p>魔王親父レクイエム(光・闇・火・水) 全属性攻撃、2回攻撃、精神アップ、色んな状態異常 スゴイ攻撃</p>
13	115 120	<p>父を倒し、認められる二人。ヒロインは同じ世界から来た人間だと解る。 魔王軍は解散。王国どころか全世界が平和に。 それぞれ元の世界へ。</p> <p>スタッフロール 四月戦争</p>	

キャラクター設定

主人公

名前	光井勇助(ゆうすけ)
性別	男
年齢	30
職業	ニート
顔	童顔だけどパツとしない。決めればイケメンだが。
体格	中肉中背。169cm
服装	いわゆるオタクファッション。
性格	自信がない、女に弱い、ロリコン、ゲーム好き
特技	ゲーム
弱点	女性。女性と性的に接触したら魔法の力を失う。触れても痺れる。
口調	2ちゃん的なテンプレや有名ゲームの名言を好んで使う。 「召喚されて勇者になった結果www」「うちゅうのほうそくがみだれる！」
シナリオ上の設定	光の勇者。現代の日本から召喚された童貞のゲームオタク。 東京 平和島在住。両親と同居。妹は居ない。父は団体職員、母は専業主婦(パート)ニートだが、社交性は高く性格は明るめ。アクティブオタク。(シュタゲのダル?) 中学までは剣道部なので、運動神経や太刀筋は悪くない。 数々のRPGをクリアし、100を超える魔王を倒した経験を持つ。(しかし画面の中で)童貞のまま、30歳を迎えてしまったので、ファンタジー世界では魔法が使えることに。魔法の力を駆使して、魔王を討伐する命を王から受ける。 元の世界に帰りたいがために、しぶしぶ旅立つ。 まさか、魔王と恋に落ちることになるとは知らずに。光の警鐘の持ち主。

ヒロイン

名前	間立リーナ(梨南) 警鐘の魔王 リーナ・カデンツァ
性別	女
年齢	14 見た目は9~10歳
職業	魔王
顔	幼くて可愛い
体格	ロリペタン 140cm
服装	ファンタジー系
性格	無邪気、純真、それ故に非情なことも
特技	魔法。魔法や魔王近辺の情報に詳しい。
弱点	幼い時の記憶がない。実は愛に飢えている。
口調	無邪気な口調で話す。時々怖い。 「お兄ちゃん、あっちの道に行ってみようよ。魔物もグサグサ殺せるよ。」
シナリオ上の設定	ロリ担当でヒロイン。王国を危機に陥れている魔王。魔王としてのランクは中堅レベル。実は9年前に、ファンタジー世界域に召喚されてきた間の勇者。(隠ぺいされていた)レクイエムに拾われ、養子となり魔王として育てられた。年の割に言動が幼い。警鐘による召喚の影響で、成長が遅く、ロリババア気味。(ボディは9~10歳くらい。)主人公と旅をするうちに人間の心を取り戻し、主人公に心を惹かれていく。魔王としての使命から、主人公一行と死闘を繰り広げるが敗れる。規約違反として魔王院に消されそうになったところを、主人公に助けられ恋に落ちる。(「大好きだよ」って本気で言ってしまった後に警告が発せられる)闇の警鐘の持ち主。召喚時の障害で魔素がぐちゃぐちゃなのでベルドニアの世界で15歳を迎えると、死ぬ。東京都八王子市出身。実家は普通のサラリーマン。

仲間女

名前	大桑ひなた
性別	女
年齢	25
職業	自衛官 (2等陸曹 対馬警備隊所属 レンジャー)
顔	和風美人
体格	しなやか。隠れ巨乳。165cm
服装	くの一服、迷彩服、制服
性格	生真面目、初心、ドライ
特技	戦闘、サバイバル
弱点	女らしさを褒められると照れる。恋愛には疎い。天然ボケあり。
口調	軍人のような堅苦しい口調。素では女が出る。 「撃ち方よーし！ あっ……きゃっ！」「貴殿は、何を考えているのだ」
シナリオ上の設定	王国によって召喚された火の勇者。陸上自衛隊 対馬警備隊所属。防衛大卒。 高校までは、お嬢様な私立女子校。(聖心とか、フェリスとか) 戦闘とサバイバルのエキスパート。火の警鐘の持ち主。 しかし、召喚時の座標がずれただけ、自らの勇者としての使命も この世界のことすら、一人で潜伏を続けていた。 主人公と合流し、魔王の討伐に協力する。 恋愛には、ひたすら疎い。箱入りお嬢様で、実は育ちがいい。実家は広尾の億ション。 父親はエネルギー関連の商社の重役(専務クラス?) 自分を女として扱ってくれるホストに心を開きかけている。 戦闘能力や野生の勘は強めだが、基本的な人間としての勘は疎い。 百合疑惑あり。昔は彼氏がいたことがある。(彼女も……?)

仲間男

名前	御手洗水樹(本名・三田一樹)
性別	男
年齢	22
職業	ホスト
顔	ホスト系イケメン
体格	ヒョロヒョロ 178cm
服装	スーツ、マント
性格	チャライ、ただひたすらにチャライ。勘がよく、頭の回転が速い。人間好き。
特技	接客、女を口説く、店の経営
弱点	実は酒が飲めない、タバコが吸えない。ゲームについてはからっきし(主人公との対比)
口調	チャライ DAIGO 「チョリリーっす！ ポクって癒し系ツスから、潤いマジぶっこんちゃう……的な？」
シナリオ上の設定	王国によって召喚された、お水の勇者。癒しとヘルプ(補助)のエキスパート。 歌舞伎町の某ホストクラブのNo1ホスト。魔性の女でも軽々と口説き落とす。 魔王討伐の旅に出たはいいが、女モンスターをナンパしているうちにどうでもよくなった。 魔王山で、店をひらいて水商売を始める。この世界ではかなりの金持ち。 主人公一行に出会い、旅を再開。仲間女が好みのタイプ。水の警鐘の持ち主。 割と鋭い。リーナが魔王なことも、仲間内では一番先に気づいてる。 関西の地方都市出身。親の都合で転勤族。(中流家庭) 地元のDQN高校を卒業後、上京してホストになった。 小学生の頃に、好きだった女の子を事故で亡くした。 最期に会った日、ケンカして、泣かしてしまっていた。記憶の中のあの子は泣き顔のまま。 それ以来、好きな人にはいつも笑顔でいてもらいたいと思うようになる。

魔王弟

名前	真獄卒魔王 ノクターン・カデンツァ
性別	男
年齢	13
職業	魔王
顔	端正な少年顔
体格	ひ弱
服装	中二病
性格	中二病、攻撃的、卑屈
特技	攻撃魔法、ネクロマンズ
弱点	愛情を受けて育った姉(ヒロイン)へのコンプレックス。プライドが高い。
口調	とにかく中二病、仰仰しく、痛々しい。 「姉様、いや、姉と称するのさえ忌々しい。滅せよ……常しえに。」
シナリオ上の設定	主人公に倒されたヒロインの後釜として、派遣されてきた新人の魔王。 煉獄を首席で卒業した、真獄卒で、未来を約束された魔王業界のエリート。 養子のくせに、父の愛情を受けて育った姉のことが妬ましい。

魔王父

名前	魔王院議員 魔王親父 レクイエム・カデンツァ
性別	男
年齢	1000歳以上
職業	魔王
顔	おっさん
体格	ガチムチ
服装	魔王らしい威厳ある
性格	頑固一徹、涙もろい、非情、でも人情もある、おやっさん
特技	とにかく全てにおいて強い。
弱点	娘。組織の権力には逆らえない。
口調	普段は威厳があるが、頑固おやじ調にも 「わが名はレクレエム、数多の魔王を総べる魔王の中の魔王」「いかん！そんな軟弱男！」
シナリオ上の設定	ヒロインの養父である、魔界でもかなりエライ魔王。 魔王の世界のあれこれを決める、魔王院の議員。 (魔王院は、魔王の世界での司法立法行政の三権を全て握る最高決定機関。 108人の常任委員と、その他多数の有力魔王を選挙を通じて組織される) 魔王の掟に沿い、娘の消滅も納得するつもりでいたが、割り切れないところもある。 娘の命を助けた主人公に対しては、感謝と憎しみ半々。 家柄は良いけど、魔王院議員の中では、まだ下っ端の方。常任委員ではない。

国王

名前	ベルナルド4世 ベルナルド・カーントナル・ベルドニア
性別	男
年齢	50歳くらい
職業	国王
顔	威厳じじい
体格	中年太り
服装	王族の豪華な服
性格	心配性で臆病。
特技	民の信頼を得る
弱点	老師には言いくるめられちゃう
口調	王様しゃべり 「勇者よ、決して魔法の光を絶やすでないぞ」
シナリオ上の設定	魔王討伐のための勇者召喚を老師に命じた。 民からの信頼はわりと厚い。生真面目。 王妃:ピオラ・ユミハーリ・ベルドニア おしとやか 姫:クラリネ・コワシチャー・ベルドニア じゃじゃうま

老師

名前	シンバ・ハイハット
性別	男
年齢	100歳くらい
職業	老師
顔	じいさん
体格	ガリガリ
服装	仙人のようないでたち
性格	明朗で飄々としている、狡猾
特技	召喚術、錬金術。人を言いくるめる
弱点	ときどきボケる。がさつ。
口調	仙人口調 「うっひょひよ、今度の勇者こそアタリだぞーい」「すべてはワシの過ちによるものじゃ」
シナリオ上の設定	主人公たちを王国に召喚した錬金術師。 魔素の高純度錬金に成功し警鐘を鑄造する。 ヒロインの召喚は、警鐘の実験中の事故で起こった。 魔王の正体がヒロインであることも知っていた？が 自らの失敗が明るみになることを恐れ、隠ぺいした。 (ヒロインが召喚されたことで、3つの世界の均衡が崩れた) 正直言って、みんなこの爺のせい。

王国騎士

名前	ファゴット・ムシャブルエ
性別	男
年齢	28歳くらい
職業	騎士
顔	精悍
体格	ガッチリ
服装	鎧
性格	真面目、だまされやすい
特技	剣術
弱点	カエル？
口調	丁寧口調 「魔王にかどわかされるとは、見損ないましたぞ！王の名の下に貴公を討つ！」
シナリオ上の設定	王国騎士団長。 いい奴で悪気はないけど、国王の犬で、老師の操り人形に過ぎない。 前半のチュートリアルキャラ？ 後半は、主人公を裏切り者として猛追する。

四天王1

名前	ポンド・ダンサブル
性別	男
年齢	27歳くらい
職業	モンスター、格闘家
顔	ごつい
体格	でかい
服装	裸でもいいくらい。
性格	脳筋
特技	体術
弱点	頭脳戦
口調	アホの口調、片言、漢字なし。 「オレ、オマエ、たおすんすー！フンガー！」
シナリオ上の設定	四天王の筋肉担当。完全なる脳筋・アホ・かませ犬、フランケン。 ミズキの店をガサ入れしようとするが、勇者一行に阻止される。 その失態から牢屋の警備係に降格された。一般に製造された魔族出身。 いちおうタンゴ直属の筆頭魔族。

四天王2

名前	ワルツ・リボン
性別	女
年齢	32歳くらい
職業	モンスター、色気
顔	セクシー
体格	ボンキュボン
服装	露出おおめ
性格	嫌味、高飛車、お局、拙劣
特技	毒、弱体化
弱点	若い女嫌い
口調	高飛車女、お局 「ふーん、アンタが勇者なの？シヨンベンくさそうなガキばかりねえ」「ムキキー！」
シナリオ上の設定	四天王の紅一点で色気担当。性格の悪い年増オバン。 魔王城の経費をもっとも浪費している。タンゴには煙たがられている。 馬鹿にされることが一番嫌い。一般に製造された魔族出身。元魔族女子隊長。 成り上がり系なので、実力はそれなりにあった。とにかく性格が問題あり。 いちおうフーガ直属の筆頭魔族。

四天王3

名前	タンゴ・ドゥーム
性別	男
年齢	40歳くらい
職業	モンスター、知的
顔	老練
体格	弱そう
服装	モンスター
性格	慇懃無礼、知的、杉下右京
特技	クイズ
弱点	力仕事
口調	達観した話口調 「では、知恵くらべと行きましょうか。」「なかなかやりますねえ。」「闇黒紳士としてはね」
シナリオ上の設定	四天王の老練な参謀担当。魔王城の会計を預かっている。表面的には紳士的だが 実際は、四天王の中で最も残忍。魔法科学の知識と技術にもたけている。 クイズダンジョンを仕掛けてくる。魔王院の正式な魔王補佐官。

四天王4

名前	フーガ・カノン
性別	男
年齢	24歳くらい
職業	モンスター、格好いい
顔	かっこいい
体格	バランスがいい
服装	モンスター
性格	プライドが高い、武人
特技	肉弾戦、ドラゴンプレス
弱点	卑怯な手
口調	ぶっきらぼう 「おのれ、他の四天王は何をしている！」「魔王様には細胞1つでも触れさせぬ！」
シナリオ上の設定	四天王のリーダー的存在。 四天王も最後まで来ると踏み台でしかないの、地味目。 バランス型ゆえの器用貧乏。正式な魔王補佐官。割と義理堅い。 もうちょいで、魔王になれそうってくらいのポジション(魔王適性試験で浪人中)

盗賊ボス

名前	ムサシ(鉄槌のムサシ)
性別	男
年齢	30歳くらい
職業	盗賊(モンスターでも可)
顔	いかつい
体格	いかつい
服装	ワイルド
性格	男気がある。細かいことは気にしない。
特技	男に信頼される。
弱点	風呂嫌い
口調	無口な関西弁?というか、男弁。キレると怖い。 「ド阿呆が……、ソレでもウチの舎弟か?」「碎いて豚骨スープにブツ混んだるか」
シナリオ上の設定	魔王山周辺で悪さをはたらく盗賊団「ガチメン団」の頭目。通称親方。 こってりのつけ麺が大好物。力を認めた相手には協力を惜しまない。常にとんこつ臭い。 魔族だが、頭が悪く魔法は使えないようだ。

盗賊舎弟1

名前	ジロウ(疾風のジロウ)
性別	男
年齢	15歳くらい
職業	盗賊(モンスターでも可)
顔	サル系
体格	小さい、ひよろい
服装	ワイルド
性格	チンピラ、自信家、小物
特技	素早い攻撃、早い逃げ足、大食い
弱点	親方の完全なる腰巾着
口調	チンピラ、DQN 「んだあ! ? ゴルア! ? 痛めつけんぞ!」「へへえ! 親方の言うとおりにっす!」
シナリオ上の設定	自称・ガチメン団のナンバー2。実際は煽てられて良いようにパシられてるだけ。 年の割に、腕っぷしは強めなので、慕っている下っ端も多い。 二郎系、ガッツリギガ盛りの豚骨醤油が好み。痩せの大食い。 魔法が使えるので魔族。

盗賊舎弟2

名前	アオバ(柳眉のアオバ)
性別	男
年齢	18歳くらい
職業	盗賊(モンスターでも可)
顔	イケメン
体格	長身
服装	ワイルド
性格	クール、ツッコミは的確。
特技	詐欺などの知的犯罪、モテる
弱点	情熱がない
口調	淡々としている、冷めている。 「あーあ、面倒くさいナァ」「アンタ、よく騙されるタイプだよ」「親方を困らせないでヨ」
シナリオ上の設定	実質的な、ガチメン団のナンバー2。頭がキレて見た目もいいので、若い(バカな)女の子にはよくモテる。詐欺や、人身売買など頭を使う悪事担当。 実はラーメンよりも冷製パスタが好き。 魔法が使えるので魔族。

ナンバー1キャバ嬢

名前	蛇骨堂エリカ
性別	女
年齢	27歳くらい
職業	水商売(モンスターでも可)
顔	化粧美人
体格	ないすぽで一。う～んデカイ
服装	水商売
性格	お姉さんぽい、柔和
特技	接客
弱点	アユミ
口調	お姉さん、ちょっと昔のギャルの 「ちょっと、冗談キツくない?」「つままない男ねえ」
シナリオ上の設定	ミズキの店でナンバー1を誇るキャバ嬢。見た目はキツそうだと思われがちだが意外と柔和で、適度に砕けており、色気もあり、後輩の面倒見もいい。何気にキャバ嬢の鑑。ミズキも信頼を置いている。女子部の部長。最近、アユミに追い上げられてきて焦っている。ミズキには義理を感じていて、忠誠心が高い。(恋愛感情はない) 脱魔王軍。元魔族女子隊所属。四天王になる前のワルツと面識あり。ワルツのことをお局ババアだと認識。

ナンバー2キャバ嬢

名前	鳳凰院アユミ
性別	女
年齢	20歳くらい
職業	水商売(モンスターでも可)
顔	幼顔
体格	ロリ系
服装	水商売
性格	あどけない、アイドル的、割と金にあざとい
特技	接客
弱点	アホ気味、ミズキにメロメロ
口調	甘えん坊、妹的、今のギャルの、語尾が「りゅん」とか「ぴゅ」とか痛い、キチガイ。 「やだぴゅ～！水樹サマは渡さないんだりゅん」「エリカ先輩！ガチできやわたんだぴゅw」
シナリオ上の設定	ミズキに惚れ込んで、お水の花道に踏み込んだ。天性の天才ホステス。外連味のない接客で人気急上昇中。もうすぐナンバー1になるとも？ 当のミズキはアユミに興味はない。(ただのスタッフ) 野生のモンスター出身。種族はハルピユイア。魔王軍に製造された魔物ではない。エンカウトしたミズキに一目惚れして即テレした。 「やせいのアユミがとびだしてきた！」

ワーブ屋

名前	エックス・ワイ・ザヒョンヌ
性別	女
年齢	20くらい
職業	錬金術師
顔	可愛いか美人
体格	普通
服装	魔法使い系
性格	脳天気、軽妙
特技	錬金術、ワーブ
弱点	私生活はすごいガサツ。片づけられない系。
口調	ローラ。 「ウッフ、ワーブしチャウ?」「えっとねー、わかんナイ！」
シナリオ上の設定	錬金術で作成したワーブ装置で、ワーブの実験をしている錬金術師。若くして、世界的な錬金術の権威。酒は飲めるので成人済。彼氏はできたことない。処女。ベルドニア以外の国の出身。魔王城の勇者の墓場に、おじいちゃんの墓があるらしい。この子が、ワーブ装置を発展させたら、また魔王来ちゃうんじゃないかね？

魔法設定

魔法(魔放): Cigma(シーグマ)

◆概要◆

魔法とは魔力が生むエネルギーを変換して、超自然の力を操る方法である。
 体内の魔素(魔力の元となる属性毎の魔金属)があり
 魔子(魔素を組成する、魔力を持った最小単位)を
 放出(魔子崩壊/放魔)する際のエネルギーが「魔力/魔法」である。
 (魔子自体はエネルギーではない。循環しており消費はされない。)
 「魔法」は通俗的な表記で、学術的な正式表記は「魔放」である。
 魔子崩壊の起きている魔素を持たない生物や物質は、魔力発生しない為魔法は発動できない。

◆通念(法則による結果)◆

- 魔法が使えるのは、15歳以下の処女と、30歳以上60歳未満の童貞(聖人男子)である。
- 処女や童貞でなくなると魔力を失い、魔法を使うことができなくなる。
- 魔族は性別や年齢に関係なく、魔法を生涯使える。
- 30歳以上の童貞(聖人男子)は30歳以下の若い女性と接触すると体に痛みを感じ、最悪爆発する。女性にはこの現象は起こらない。
- ゲイやレズによる接触で魔力が失われることは基本的にない。
- 魔族との性的接触は、年齢性別に関わらず人間は魔力を奪われる。

◆基本用語◆

- 魔法(魔放)/魔力: Cigma(シーグマ)
- 魔素: lemente(レメンテ)
- 魔子: moat(モアト)
- 男性: mas(マス)/XY(エックスワイ)
- 女性: fem(フェム)/XX(エックスエックス)
- 極子: jack(ジャック)
- 枝: branch(ブランチ)
- 崩壊/放出/魔子崩壊:
- 結合:
- 放魔性/放魔化: cigmactive/cigmactivity/active(シグマクティブ/シグマクティビティ/アクティブ)

◆魔素の種類◆

- 男性魔素: maslemente(マスレメンテ)陽極子と陰極子を1箇所ずつ持つ。
- 女性魔素: femlemente(フェムレメンテ)2箇所の陽極子と1箇所の陰極子を持つ。
- 多極魔素: multlemente(ムルトレメンテ)大量の極子を持つとされる魔族の魔素。
 詳しい構造は不明。性別差がないと言われる。

◆魔素の構造◆

極子と魔子は陰陽同士で結合する。
 極子と魔子が結合している構造を、枝(ブランチ)と呼ぶ。
 枝の魔子の数が偏っていると魔素は不安定な状況となり、崩壊や結合に向かう。
 魔素の種類(属性)が違っても魔素自体の属性自体の構造は同じ。(別にしても面倒だし覚えられない)

魔子の数ごとに、3魔素、4魔素……100魔素というように言う。
 魔素は男性と女性で形が違うため、それぞれ男性魔素・女性魔素と区別する。
 全ての魔素に含まれる魔子は組成的には同質のものである。(後述の陰陽だけ)

◆魔素の属性◆

- 魔素は属性ごとに以下の種類がある。
- ルクシウム(光): luxium(Lx)
 - ダクネシウム(闇): darknessium(Dk)
 - マリウム(水): marium(Ma)
 - イグニウム(火): ignium(Ig)

魔素の体内量は個人差があり、生涯変わらない。
 魔素の多いものは魔法の使用可否に関わらず、魔法耐性に強く、身体能力に優れる。
 特定属性魔素の含有量や割合の高い者は、各属性の勇者としての資質を持つ。
 魔素は加齢や性的接触による結合や崩壊によって魔力を失っていくが、若い者ほど魔法が強力というわけではない。
 魔法の強さは魔力だけでなく、魔力を変換するコントロール力によって生まれる。
 ごく稀に、幼女が魔法を暴走させることがある。
 聖人男子の魔法は暴走しないが、放魔性5魔素の6魔素化による痛みや炉心溶融がある。

◆魔子崩壊と魔子結合◆

魔素は魔子との組み合わせによって成立する。
 魔素は単体では安定に向かう性質がある。
 安定とは、各極子ブランチに結合した魔子の数が均等に向かうことである。
 (安定すると魔子の増減が起こらなくなる。)
 安定に向かつて魔子が放出される(減る)ことを崩壊(魔子崩壊)と呼ぶ。
 安定に向かつて魔子を吸着する(増える)ことを結合(魔子結合)と呼ぶ。

基本的に安定化は近道で行われるため、雌性4魔素は3魔素へ向かう。
 雄性5魔素は崩壊し始めるまでが遅いため、放魔性を持つ前は結合による6魔素へ向かう。
 また、魔子が7以上の魔素は、魔素自体が質量過多となりブランチの長さが均等でも安定せず、
 6魔素以下の小規模の安定に向かつて魔子崩壊をし続ける。
 7魔素以上は、突然変異で生まれたもの、魔族、加工された道具等しか持たない。
 1魔素・2魔素は自然界に存在しないとされるが、理論的には
 周囲の魔子を急速に結合していくもの(魔力のブラックホール)であると予想される。

◆魔子の陰陽◆

魔子には陰陽があり、異なる極性の魔子同士が結合する。
 魔素は安定に向かうため結合は短いブランチで起こり、崩壊は長いブランチで起こる。
 雌性4魔素の崩壊時には陰の魔子が放出されるが、放魔性5魔素の崩壊時は陽の魔子が放出される。
 雄性5魔素は放射性の有無にかかわらず、陰の魔子と結合しようとする。
 魔子は陰陽で引かれ合う性質があるため、人間の同性同士の魔子は基本的に結合しない。
 よって、人間のレズやゲイによって、魔子崩壊や魔子結合は基本的には促進されない。

◆魔素の構造変化の推移・表記の仕方◆

・女性: 雌性4魔素(- - - +) → (崩壊) → 雌性3魔素/安定(- - +)
 ・男性: 雄性5魔素(+ + - -) → (結合) → 雄性6魔素(- + - -)
 ↓
 → 放魔性雄性5魔素(+ + - -) → (崩壊) → 雄性4魔素/安定(+ - -)

3魔素のルクシウムであれば、「ルクシウム3」(ルクシウムスリー)等という。
 魔素が101以上になると面倒なのか(ルクシウムひゃくいち)などと読む。
 雄性雌性を確実に区別する時は、末尾にXY(雄性)、XX(雌性)を表記する。
 放魔性を持つ場合は、魔素数の末尾に「⁺」を記す。
 Lx3XX(ルクシウムスリーエックスエックス) Lx5⁺(ルクシウムファイブダッシュ)
 大体は魔素数で雄性か雌性かは分かるので4魔素の時以外は省略が多い。
 Lx3、Lx4⁺XX、Lx4XY、Lx5⁺、Lx6
 放魔性ルクシウムと称した時はLx4(雌性ルクシウム4)と(雄性ルクシウム5)を基本的に示す。

◆加齢による魔素の変化◆

【女性】

人間の女子の魔素は生まれた時から崩壊をし続ける。
 雌性4魔素→雌性3魔素への放魔性の半減期は約5000日=15年。
 半減期を境に女子の放魔性は劇的に減るため、魔力も魔法が使えないほどに失われる。
 魔力が失われても、残された魔子の崩壊はそのまま続く。
 完全に魔子崩壊が終了するまではもう15年がかかる。およそ30歳で、女性は魔子(魔力)を放出しなくなる。
 (30歳以上の人間女性との接触で、男性に魔子結合が起こらないのはそのため。)
 放魔性を持つ若い女性が、男性との交わりをもつと、急激に魔子崩壊が進む為
 魔力が失われる場合がある。

【男性】

人間の男子の魔素は生まれた時から結合をし始める。
 雄性5魔素は雌性4魔素の半減期の倍の期間、約10000日=30年で崩壊を始め、放魔性を持つようになる。
 これは質量が大きい魔素は不安定でも崩壊しにくい性質を持つ為。
 放魔性5魔素が体内の凡そ半分以上ある男子は、いわゆる魔法使いとなる。
 魔子結合は、接触した女性の放出した魔子によって進行する。
 日常生活や、女性との性的でない接触でも魔子結合は進むがさほど大きなものではない。
 いわゆる童貞は、放魔化までの30年間の間に魔子結合があまり進んでいない。
 性交は大量の魔子融合が進む為、非童貞の放魔化は基本的に起こらない。

放魔性5魔素は、質量の反動から急激に崩壊を始めるため、聖人男性の魔法は強力であるとされる。
 雄性放魔性5魔素→雄性4魔素への半減期は雌性4魔素の2倍＝30年。よって、聖人男子は60歳前後までは魔法が使える。
 放魔性5魔素は崩壊もするが、結合も起こす。よって、挙動が最も不安定な魔素と言える。
 環境にも因るが、基本的には結合が優先されやすい。
 不安定さ故に放魔性5魔素は6魔素安定する際に、大量の魔力を魔素内に放出する。
 これは崩壊しようとしていた魔子の魔力が、安定によって滞留し、行き場がなくなり、
 体外でへなく体内にそのまま放出されるからである。この現象を射聖という。
 聖人男子が女性との接触で痛みを感じたり、ひどい場合は爆発(射聖爆発)を起こしたりするのはそのためである。
 聖人男子となった後も、急激な魔子結合が(およそ30歳未満女性との接触)が起こると、
 6魔素安定化が進み、放魔性5魔素の割合が減るため、魔法の威力が弱まったり、魔法の力を失うことになる。
 (6魔素安定した魔素は基本的には崩壊しないため。)
 雄性の4魔素安定は、魔素の構造としては安定しているが、魔素の質量が雌性4魔素に近い為
 精神的に、思春期の少女のような退行などの副作用も懸念される。

【魔族】

魔族の魔素は生まれつき魔子が極端に多い(666)ため、
 生まれてから半永久的(約10000年)魔子崩壊をしつづける。
 1万歳を超えた魔族は体内の大半が3魔素となるため、魔力を急激に失う。

魔族や変異性魔素を持つ者は、質量の大きい魔素が常に魔子崩壊を起こしており
 陰陽両方の魔子を大量にまき散らしている。
 そのため、人間が魔族や変異性魔素を持つ者と性的な接触を持つと
 お互いの性別に関わらず、魔子崩壊や魔子結合が(場合によっては急速に)進む。

◆魔子の循環◆

魔子崩壊によって、放出されたままで結合しなかった魔子は
 死んだ生き物の体内の魔素や魔子は自然界へ返る。(自然物質への結合が進む)

◆炉心融合◆

男性の6魔素/4魔素安定、女性の3魔素安定を大きく覆す現状として
 「炉心融合」が存在する。
 炉心とは、男性が若い女性(強い放魔性)を強く求める心。
 簡単に言うとロリコン/ペドフィリアの心である。
 変態的性嗜好であると判断されがちであるが、それは若い女性のみが持つ
 放魔性(魔力)に対して敏感に引かれ、魔子が循環する極めて稀な作用である。
 炉心を持つ聖人男子に、激しい6魔素安定が起こることで、炉心融合が引き起こされる。
 炉心融合を起こした男性の雄性6魔素は、体内に流れる大量の魔力によって
 例外的に魔子崩壊を引き起こす。(雄性5魔素や雄性4魔素への崩壊)
 自身の魔素の組成が多いに乱れたり、魔族の魔素のように飛散する陰陽両方の魔子が
 周囲の人間の魔素や性癖にも大きな影響を及ぼすため危険。
 (雌性3魔素が4魔素に再結合したための放魔化、雄性5魔素の6魔素安定、6魔素の崩壊による、急激な放魔化、1魔素 2魔素化
 大量の魔力放出による、魔子の崩壊、放魔化の増大による、若返り、幼女化、ロリコン化、シヨタコン化など)
 炉心融合によって炉心がむき出し(魔子の崩壊、魔力放出)が続くと、本人や周囲に影響が起き続ける。
 炉心融合は、基本的に放魔性5魔素を多く持つ聖人男子にしか起こらないが、炉心溶解による二次被害として
 連鎖発生する場合はありうる。とにかく、無茶苦茶なパワーがあるので、どうなるかわからんってのが実情。

◆勇者召喚◆

勇者の召喚は炉心融合に近い現象を引き起こす。特に相反する属性の魔素への影響が大きい。
 ゆうすけの召喚時、城の近くにいたリーナが装備していた闇の魔王装備(疑似の特異魔素)は
 急激な魔子崩壊によって、力を失った。
 アクエリアスでの爆発後、ゆうすけの炉心はむき出しになり、周囲に影響が出始める。
 (リーナの魔王装備の無力化＝記憶の正常化、ひなたや水樹に魔力が発現?)
 闇のリーナとの接触で炉心融合。お互いの魔素が最大限の放魔性を持つ。

◆魔法に伴う俗習◆

幼女による魔法暴走を防止するために、若年のうちに姦淫を済ます地方や
 魔法使いを確保するために、15歳以下の処女と聖人男子を無理やり育てる地方などが一部にある。

◆警鐘◆

ベルドニア王国で錬金術によって開発された魔具。
 大量の魔素に対して反応し、共鳴する。
 大量の魔素を持つ勇者を、次元を超えて召喚することができる。
 勇者の召喚時には、ワームホールが発生し、時空のねじれや歪みが発生する。

◆魔王院◆

全宇宙の時空の歪みやねじれを監視する者たちの集まり。魔界の政府も兼ねる。魔界に超高度の文明を持ち、宇宙空間内に安定したワームホールをかなり自由に開閉できる力を持つ。文明による時空歪曲による、侵略や進出を阻止することを正義であると疑わない。ワームホールを人工的に発生させた文明域があれば、魔王協会は魔王を派遣し、その世界における歪みの元である文明を破壊する。多少の犠牲は厭わないが、秩序の維持が目的のため植民地化などはしない。無慈悲な攻撃をしないのは未開発惑星保護条約みたいな協定があるから。相手の文明レベルに合わせて、核兵器とかそういうのは使わない。普通の会社みたいな縦社会で、全てのメンバーがルールに縛られている。レクイエムもその一人。協会の最高決定機関は、108の魔王で構成される常任委員。

◆リーナはなぜ魔王に仕立てられたのか◆

もとの世界域に還そうにもできない何らかの理由があった。
(警鐘による召喚は警鐘でしかワープができない)
魔素の波長が警鐘での召喚時に狂わされるため、他のワープの方法を受け付けない。
無理やりワープさせようとすると死んじゃう。警鐘の使い方は、魔王院でも解らなかつた。

協定により、リーナはベルドニアの世界域で保護することとなる。
派遣されていた魔王レクイエムはリーナを養子として育てることとなる。
王国がリーナの警鐘を求めて警鐘の勇者を派遣してくることを感知。
勇者を呼び寄せる警鐘の魔王として魔王試験に合格したリーナを擁立する。(この点についてレクイエムは不服もある)
警鐘の破壊は、相反する警鐘が揃わないと行えないので、勇者を呼ぶ必要があった。
レクイエムはリーナを魔界の正式な住民として承認を得るべく、魔界に一時帰国。
保護期間が5年を超えたリーナは、元の世界に戻ることが推奨されないため、ベルドニアに置き去りにするか、魔界の住民にするかしかレクイエムに選択はなかつた。
リーナを魔王として擁立するに当たり、魔王教育を施した。
魔王装備はリーナの魔力を増幅させる力を持っているが、炉心融合や光の勇者の召喚で壊れる。
逆もまたしかり。光は闇に弱い。
魔王装備の壊れた反動でリーナの戦闘能力は著しく低下している。