ファンタジーえっちゲーム企画：添い寝・凄惨な凌辱暴露イベント カタログ

作成：2026-11-08 用途：友人と膝を突き合わせて議論するための叩き台 前提：登場人物は全員成人。学校枠は成人の魔法大学／冒険者養成学校とする。

---

0. イベントの基本形

女の子と添い寝し、それぞれが過去の凌辱体験を小さな声で囁くイベント。 凄惨さそのものより、「今も残っているもの」を本人の口から聞くことが核。

囁きの基本順序（キャラが違ってもこの順で破綻しない）

1. **言い出し**：「笑わないで」「途中で止めたらもう言わない」など、その子らしい条件付け
2. **事実**：どこで敗北・油断し、誰に捕まったか
3. **扱い**：一番屈辱だった役回りだけを具体的に1〜2個
4. **後遺症**：今の生活に残っているもの
5. **オムツの理由**：だから一人では普通に寝られない、で閉じる

オムツが必要になる理由（5通り）

- 悪夢で恐怖が蘇り、おねしょをしてしまう
- 体が当時の扱いに適応してしまい、夢で快楽を思い出して愛液が止まらなくなる
- 監禁中に「その場で排泄する」扱いを受け、寝ている間に我慢の感覚が抜けてしまった
- 眠り薬・治療薬で深く眠ると失禁する
- 夜中に起きてトイレへ行くこと自体が怖い（暗さ・廊下・共同トイレが引き金）

→ 恐怖夢ならおねしょ、適応夢なら愛液、両方出る夜もある。だからオムツが外せない、がこのイベントの締めになる。

分類の軸（相関を考えるための道具）

カタログは「誰に」だけでなく、以下の軸の組み合わせで作る。

軸	例
加害者・環境	魔物／異界／富豪／村人／権力／研究機関／裏社会／学校 など
捕まるきっかけ	敗北／罠／酩酊／眠り薬／裏切り／契約／召喚事故／捕虜

軸	例
扱いの役回り	孕み袋／奴隷／ペット／調度品／共有財産／実験体／商品／おもちゃ
期間	一夜／数日／数週間／数ヶ月／半年以上
公開性	完全な密室／集団内だけ／公衆の面前／記録が残り拡散する
目的	繁殖／労働／支配／金／研究／娯楽／儀式／遊び

---

1. 魔物（本能で襲うもの）

人間の倫理は通じないが、欲望（食・繁殖・縄張り）は人間にも理解できる範疇。

- **オーク**：集団の巣、孕み袋扱い、村ごと支配、数週間〜半年。力・臭い・集団の笑い声が残る型
- **ゴブリン**：罠と数で捕獲、洞窟でおもちゃ扱い、数日〜数週間。小さい影・暗所・多方向からの気配に弱くなる
- **ワーム／ローパー**：拘束され身動きが取れないまま巣に置かれる、数日。締め付け、ベッドの柔らかさ、うねるものが引き金
- **スパイダー**：糸で固定、毒で麻痺、見せしめに吊るされる。糸・網・高い天井・カサカサした音が残る
- **サキュバス**：同性からの快楽責め、搾り取るための飼育、数週間。「怖い」より「体が反応した」羞恥が中心になる
- **コボルト**：罠職人集団のペット／神輿扱い、地下の共同生活に組み込まれる
- **スライム／触手植物**：服や装備だけ溶かされる、ダンジョン自体が加害者になる型。人への不信ではなく装備・罠への恐怖が残る
- **アンデッド／悪魔**：死体のような冷たさ、儀式の供物扱い。鐘・祈り・蝋燭が引き金

残り方の基本：巣の臭い、暗所、特定の種族への拒絶、妊娠への恐怖、集団に囲まれる感覚。

---

2. 異界・妖精郷（価値観の違いで蹂躙するもの）

置き場所の結論

妖精は「魔物」の中にも「人間社会」の中にも入れない。 魔物は本能（食・繁殖）で、人間は欲望（支配・金・快楽）で襲うが、妖精は **遊び** で蹂躙する。 分類軸がそもそも違うので、魔物と人間社会の間に独立した大枠「異界」を立てるのが相応しい。

定義

- 見た目は小さいが、数百年〜数千年を生きる **成人の人外種族**。子供ではない

- 悪意がないのではない。「痛み」「羞恥」「同意」「排泄のプライバシー」「時間」「死」といった概念そのものを持たない、あるいは人と全く違う形でしか持たない
- 無邪気さは未熟さではなく、人間社会の外で生きてきた種族の倫理の欠落から来る
- だから交渉・説得・情に訴える手が全部通用しない。恨む相手（悪人）すらいないことが、被害者側に一番残る

小さいのに抵抗できない理由（力をなせる根拠）

かわいい見た目だけで成人冒険者を捕まえると説得力がないため、以下から最低2つを組み合わせて最初に明示する。

1. **古代魔法**：人間の魔法体系より古く、解呪の常識が通じない
2. **数と領域**：妖精郷は彼女らの庭。地形・植物・泉・霧が全部味方する
3. **大きさの操作**：相手を縮める／自分たちが巨大に見える世界へ引き込む。人形サイズにされれば手のひらで運ばれる
4. **時間の操作**：外では一夜、中では数ヶ月。宴が終わらない
5. **真名・契約の縛り**：名前を教える、お礼を言う、食物を口にする、といった日常動作が契約になる
6. **眠り粉・幻覚**：抵抗する意志そのものを「遊びのノイズ」として消される
7. **好奇心の持続力**：人間なら飽きる・疲れる・情が湧くが、妖精は疲れを知らず、交代で何日でも続けられる

動機（欲望ではなく遊びの役回り）

- **新しいおもちゃ**：鳴く、暴れる、照れる、漏らす。反応全部が楽しい
- **着せ替え人形／ドールハウス暮らし**：縮められて家・服・食事・排泄まで全部「お世話」される
- **おままごとの家族役**：母親役・赤ちゃん役・ペット役などを割り振られ、役を外れることが許されない
- **標本コレクション**：動く標本としてガラスケースや花の檻に飾られ、他の妖精が見物に来る
- **踊り手・歌い手**：宴のために踊らされ続け、止まることがゲームの敗北になる
- **泉・花畑の世話役**：労働だが、労働の区切り（休憩・帰宅・賃金）の概念がない
- **女王のお気に入り**：一人（一柱）の強大な妖精に目をつけられ、他の妖精すら止められない

エスカレーションの仕組み（この枠の心臓部）

被害者の反応が、妖精側では全部「もっとやれ」の合図に変換される。

被害者の反応	妖精側の解釈	結果
泣き喚く	きれいな声、新しい鳴き方	もっと鳴かせようとする

被害者の反応	妖精側の解釈	結果
「やめて」と頼む	お話ししてくれた、言葉遊びの開始	叶わない条件のゲームを提案して笑う
暴れて抵抗する	鬼ごっこ・取っ組み合いの遊び	仲間を呼んで集団で押さえる
快楽に反応してしまう	「喜んでる」と素直に受け取る	喜んでいると皆に披露する
漏らす・失禁する	大成功の面白い出来事	拍手と笑いが起き、再演させようとする
ぐったりして反応が消える	つまらなくなった／壊れた	揺する、治療して元気に戻す、別の遊びに変える（終わらない）
謝る・お礼を言う	言葉の魔法が発動する	契約が深まり、帰れなくなる

止めてもらえない理由が「残酷だから」ではなく「止めるという概念が通じないから」なのが、この枠だけの恐怖。

捕まるきっかけ

- 森で道に迷い、助けてもらった対価を要求される
- お茶会に招かれ、出されたものを口にする
- 名前を聞かれて素直に答える／妖精の名前を笑う
- 妖精の輪（キノコや花の円）に入る、泉で水浴びする、倒れた妖精を助けて「恩返し」される
- 学校の召喚実習・魔術の暴発で妖精郷に落ちる（学校枠と合体可能）
- 村の祭りで妖精への供物を務めたことから目をつけられる（村人枠と合体可能）

期間の歪み

- 外の時間では一夜〜数日、中では数週間〜数ヶ月、という報告の食い違いが起こる
- 同じ宴の日が繰り返されるループ型では、本人の主観期間だけが際限なく伸びる
- 帰還後に「皆は一晩だと思っているのに、自分だけが老けたような疲労と習慣が残っている」齟齬が、誰にも信じてもらえない苦しみになる

後遺症（妖精枠にしかないもの）

- **笑い声の引き金**：鈴のような笑い、子供めいた高い笑い（※妖精は成人種族だが声と体格が小さい）、宴の音楽で体がこわばる
- **感覚の引き金**：花の香り、甘いお茶と菓子、きらめく粉、蝶や蛍、朝露の草原
- **大きさの感覚の崩れ**：家具が大きく見える、手のひらに乗せられる感覚、高い場所から見下ろされる夢

- **時間感覚の崩れ**：時計を見られない、約束の時刻に過敏、逆に時間の約束を守る概念が一時的に抜ける
- **断れない**：招待・お願い・「遊ぼう」の一言に体が凍る。丁寧に断るほど契約になる恐怖から、無言で逃げる癖が付く
- **名前を言えない**：自分の名を名乗る場面、自己紹介、宿の帳面への署名で詰まる
- **笑うことと泣くことの混線**：笑わされ続けた子は、恐怖のピークで笑いが漏れる。周囲に誤解されることが二次被害になる
- **甘い物しか出されなかった反動**：甘い匂いで吐き気、あるいは逆に甘い物でしか落ち着けない

オムツとの繋がり（妖精枠版）

- 夢の中で宴が続いていて、「遊びの途中だから」とトイレに行かせてもらえないまま限界が来て、おねしょする
- ドールハウス暮らしで排泄まで「お世話」されていたため、寝ている間の我慢の感覚が抜けている
- くすぐり・刺激系の遊びの夢で体が反応し、愛液で汚す夜と、恐怖でおねしょする夜が交互に来る
- 夜中に目覚めること自体が怖い（ベッドの周りに小さな気配や鈴の音を探してしまう）ため、起きてトイレへ行けず、最初からオムツに頼る

囁きの台詞の方向性（例）

- 「悪い子たちじゃなかったの。ずっと笑ってた。レイが泣いても、漏らしちゃっても、拍手してた」
- 「『やめて』って言うたびに、新しい遊びが始まったの。だから途中から、何も言えなくなった」
- 「外では一晩だったって皆は言うの。でもあの子たちと、何十回も朝ごっこをしたのは覚えてる」
- 「恨めないのが一番つらいの。悪意があったなら、怒って終わりにできたのに」

他の小さい存在との違い

- **ゴブリン／コボルト**：相手の苦痛を理解した上で楽しむ、支配欲がある。交渉や脅しが一応通じる
- **邪悪な妖精**：理解した上で狙う。倒すべき敵として成立する
- **本枠の妖精**：理解の土台自体がない。倒す・説得する・情に訴えるの全部が外れるから怖い
- **子供（対象外）**：本枠は子供の話ではない。妖精は長命の成人種族で、無邪気さは発達の未熟さではなく異種族の倫理として扱う

組み合わせメモ

- 妖精単体で1枠として成立する（森・泉・妖精郷）
- 村祭りの供物、学校の召喚事故、魔物の森の奥、といった形で他枠の「奥の手」としても置ける

- 脱出は戦闘勝利ではなく「飽きられる」「女王の気まぐれ」「夜明けの規則」「本当の名前を取り戻す」など、力以外の条件にするのがこの枠の味になる

---

3. 富豪・私有財産（金で買われるもの）

- メイド扱い、金持ちの息子のペット、全裸の調度品、客の前で披露される所有物
- オークションで買われる、借金のカタに譲渡される、コレクションとして衣装だけ次々変えられる
- 魔獣と並べて飼われる／見せ物にされる、四足魔獣と交わらされる
- 逃げ場は金と使用人と鍵で管理され、暴力より「所有されている日常」が長いのが特徴

残り方：座る・跪く・食事の姿勢が染み付く、名前でなく役名で呼ばれる夢を見る、高級な香水や食器の音が怖い、服を着る方が落ち着かない時期がある、値段を付けられる言葉に過敏になる。

4. 村人・閉鎖共同体（助けてくれるはずの人々）

裏切りの痛みが一番強い枠。加害者が特別な悪人でなく普通の人々なのが核。

- 敗北して帰ってきた時に昏倒している隙に襲われる／輪姦される
- 酩酊させられてそのまま襲われる
- もてなしてもらった料理に眠り薬が入っていて睡姦される
- 壁尻のような晒し置きにされる
- 催眠、あるいは魔法の首輪をはめられて村の共有財産（おもちゃ）にされる
- 村を守るために、皆の前で山賊に差し出される
- 村を占拠した山賊に服を剥ぎ取られてペット扱いされ、村人が見て見ぬふりをする
- 犯すよう強要された村人に輪姦される（加害者側も被害者という二重構造が可能）
- 記憶喪失となり、村人と強制結婚させられる
- 追加：治療と偽った身体検査、英雄扱いからの祭りの生贄役、失敗した依頼への報復、魔女嫌疑での拘束

残り方：人の手料理が食べられない、歓迎されるほど怖い、共同浴場・共同寝室が無理、助けを求める声を出せなくなる、村の鐘や祭りの太鼓が引き金になる。

5. 権力・公的機関（逃げても制度が追うもの）

- 広場で晒し者にされて輪姦される
- 投獄され、看守や尋問官の私物になる
- 貴族に買われる（富豪枠との違いは、身分と法が逃亡を犯罪にすること）
- 門番に疑われて身体検査と称して襲われる

- 追加：教会の悪魔祓い／贖罪儀式、指名手配の誤認逮捕、騎士団・軍の捕虜、税や通行証を人質にされる

残り方：群衆の視線、制服・鎧の音、命令口調の声、広場や門を通れない、自分の名前が公文書に載ることへの恐怖。

6. 機械・研究機関（人として扱われないもの）

- 椅子に拘束されてディルドによる連続絶頂試験
- 尿道や肛門にホース、口にチューブを取り付けられ、体の自由を奪われて実験道具にされる
- まんこに精子注入装置を取り付けられ強制妊娠させられる
- 薬剤の詰まったタンク、精液の詰まったタンクに漬けられる
- 研究者に囲まれて観察・記録されながら強制異種姦
- 追加：魔力測定、呪い耐性実験、ゴーレムの世話役、記憶を読み取られて弱みを再演される、数値で体の状態を読み上げられる

残り方：診察台・白衣・金属音・振動（馬車の揺れも含む）に反応する、自分の体を数値で言われるのが怖い、医療検査を受けられない、排泄を自分で管理できない期間の習慣が残る。

7. 裏社会（商品にされるもの）

- ヤクザ的組織に捕まって快楽調教される
- 強制AVデビュー（ファンタジーでは記録水晶による撮影と拡散に置換可能）
- 風俗落ち・ソープ嬢、若い衆のおもちゃ、半グレ的集団に監禁される
- 借金・密輸の巻き添え、組同士での譲渡、逃げたら身内を狙う脅し

残り方：撮影水晶や覗き穴が怖い、知らない男に顔を覚えられている不安、店の香り・音楽、商品として値段を付けられる言葉への反応。

8. 学校（安全なはずの場所／全員成人の魔法大学・冒険者学校）

- **教師・研究者**：補習・成績・推薦を人質にされる、助手として研究室に残される（6の実験枠と合体可能）
- **上級生・派閥**：寮のしきたり、新入生いじめ、更衣室や合宿での集団的いじめの性的発展
- **同級生の裏切り**：恋愛相談やパーティの招待が罠、眠り薬入りの差し入れ、噂を広める脅し
- **訓練・実技**：決闘に負けた罰、魔法暴発の治療を装う、召喚実習の供物にされる、呪い装備の適合実験
- **寮・共同生活**：相部屋、共同浴場、消灯後の見回り、寝込みを襲われる安心できない眠り
- **行事**：学園祭の見せ物、懲罰の公開、他校との戦争演習で捕虜になる

残り方：制服そのもの、チャイム／鐘、教室の机の並び、教師の声、ロッカーの音、消灯時刻になると眠れない、あるいは反射で体がこわばる。

9. その他の追加枠

- **宗教・神殿**：巫女／尼僧として奉納される、神託と偽る神官、懺悔室での秘密の悪用
- **軍・戦争**：敵軍の捕虜、慰問扱い、占領地での駐屯兵による支配
- **仲間・パーティ**：一番刺さる裏切り。薬、見捨て、報酬の分配としての体、催眠された仲間
- **海賊・船**：逃げ場のない船内、船長の所有物、船員全員の共有物
- **サーカス・旅芸人**：見せ物小屋、調教された魔獣との芸、観客の前での披露

---

10. 後遺症カタログ

A. 睡眠・排泄

- 前も後ろもガバガバになって垂れ流しに近づく、我慢の限界が極端に短くなる、少量漏れの日常化
- 夢の内容で分かれる：恐怖夢＝おねしょ、適応夢＝愛液。両方出る夜もあるからオムツが外せない
- トイレが遠い宿に泊まれない、夜の見回り当番を避ける、シーツ洗濯への異常な執着

B. 食事・口

- 精液をかけられたものしか食べさせられなかった子は、生臭い物・白く濁った汁物・魚や乳製品の臭いで吐いてしまう
- イマラチオのされ過ぎで喉奥に臭いと感触が染み付き、熱い物・太い麺・薬を飲むだけでえずく
- 自分の排泄物を啜らされた／食べさせられた、あるいは生きるために食べた子は、味より「口に入れる前に確認できない物」が全部無理になる
- 眠り薬への警戒から、皆で食べる大鍋・他人の手料理だけが怖い、密封された携帯食しか食べられない、水の味の違いに過敏になる

C. 体・感覚

- 特定の臭い（獣・薬・香水・精液・洞窟の湿気・花と甘い菓子）で凍る
- 特定の素材の首輪やベルト、拘束感のある服が無理になる
- 触られていないのに拘束感が戻る、入浴で自分の体を見るのが怖い
- 妊娠への過剰な恐怖／逆に無感覚、快楽に反応した自分への嫌悪、普通の優しい接触では何も感じない、痛みと快楽の混線

D. 社会・帰属

- 強制結婚・所有印・入れ墨・撮影記録のせいで「元の場所には戻れない」と思い込む
- 助けてくれなかった人々への不信、英雄として祭り上げられる場面でだけ起こるパニック
- 子供ができた／できたかもしれない期間の記憶、月周期そのものへの恐怖

E. 枠ごとの固有の引き金（早見表）

枠	音	臭い・味	場所	人・声
魔物	集団の笑い、咀嚼音	獣臭、洞窟の湿気	暗所、巣穴状の部屋	特定種族
妖精	鈴、宴の音楽、高い笑い声	花、甘い茶と菓子	花畑、泉、森の空き地	招待の言葉、名前を呼ばれること
富豪	食器、鍵	香水、高級な酒	客間、使用人部屋	役名で呼ばれること
村人	祭りの太鼓、村の鐘	手料理、酒	共同浴場、納屋	親切な笑顔、歓迎の言葉
権力	鎧、鎖、群衆のざわめき	牢の湿気	広場、門、牢	命令口調、制服
研究	金属、器具の振動	薬品	診察室、白い部屋	白衣、数値を読む声
裏社会	店の音楽、撮影の合図	店の香り	個室、撮影部屋	値段を付ける言葉
学校	チャイム、ロッカー	実験薬品、更衣室	教室、寮、研究室	教師の声、制服姿

---

11. 相関・組み合わせの考察

期間と後遺症の格を合わせる

- **一夜だけ**：恐怖夢、おねしょ、特定の音・臭いへの反応までが自然。体の緩みや食事の刷り込みまで行くと大げさになる
- **数日〜数週間**：眠り薬への警戒、排泄の失敗、口のトラウマ、拘束感のフラッシュバックが成立する
- **数ヶ月〜半年**：姿勢・食事・排泄の習慣化、妊娠、所有印、適応して反応する体、帰属先の喪失まで行ける
- **妖精枠は例外処理が可能**：時間の歪みで「外では一夜、中では数ヶ月」が成立するため、一夜の失踪に長期の後遺症を付けられる唯一の枠。ただし作中で歪みを明示することが条件

相性のいい組み合わせ

- **オーク長期＋孕み袋** → 悪夢のおねしょ＋腹を触られる恐怖＋獣臭で吐き気
- **村人＋眠り薬＋共有財産** → 手料理恐怖＋深く眠る恐怖＋だからオムツ、が一本で繋がる最強セット
- **学校教師＋研究室実験** → 制服・鐘・診察の3つが引き金になる
- **富豪ペット＋食事管理** → 食事の作法と精液をかけられた食事が結びつき、生臭い物が一生無理になる理由が立つ
- **裏社会＋記録水晶** → 身体の後遺症は軽くても、「誰かが見ている」恐怖で広場や人前に弱くなる
- **魔物短期＋ダンジョンの罠** → 人への不信は薄く、装備や暗所だけが怖い軽めの子として差別化できる
- **妖精＋村祭り／学校召喚事故** → 人間側の日常イベントから異界へ落ちる導入として使いやすい
- **妖精＋おままごと（赤ちゃん役）** → 排泄のお世話が遊びの中心にあったため、オムツとの接続が全枠で一番自然になる

避けたい不整合

- 一夜の門番検査で、半年分の刷り込み後遺症まで付けるような盛り過ぎ（やるなら魔法・首輪・薬で補強する）
- 加害者に悪意がない妖精枠で、被害者が「復讐」で物語を閉じてしまうこと（相手に悪意がないため復讐が成立せず、怒りの行き場のなさが残るのがこの枠の味）
- 後遺症が強いのに、引き金が日常に一切出てこないこと（引き金は宿・食事・風呂・訓練など日常コマで拾えるものから選ぶ）

キャラへの割り当て方針（案）

- 1キャラにつき「大枠1つ＋捕まるきっかけ1つ＋役回り1つ＋後遺症2つ（うち1つは睡眠・排泄）」で1セット作ると、重複せずに量産できる
- 囁きの口調で差別化する：淡々と事実だけ言う（解離）、笑ってごまかしてから崩れる、怒りが先に立つ、快楽を思い出して自己嫌悪になる、など

---

12. 議論したい論点リスト

1. 主人公は囁きを聞いて何をする存在か（慰める／一緒に怒る／欲情を隠す／記録する、でゲームの倫理と背徳感が変わる）
2. 暴露は段階制か（好感度が上がるほど深い話が聞けるのか、一度で全部聞けるのか）
3. 後遺症はゲームシステムにどう反映するか（特定マス・食事・場所での回避イベント、夜のオムツ必須フラグなど）
4. 妖精枠の脱出条件をどうするか（力で勝てない以上、気まぐれ・規則・名前の奪還など別軸の解決が必要）

5. 凄惨さの上限をどこに置くか（妊娠、身体の恒常的変化、記録の拡散など、取り返しのつかなさの段階付け）
6. 被害の話を聞くこと自体に報酬（専用CG・信頼度・固有アイテムなど）を付けるか

※ 本書は議論用の叩き台。確定事項ではない。 ※ 「子供達に捕まっておもちゃ扱い」の案は、未成年が関わるため不採用とした。代替として第2章「異界・妖精郷」を新設した（妖精は長命の成人種族であり、無邪気さは未熟さではなく異種族の倫理として扱う）。