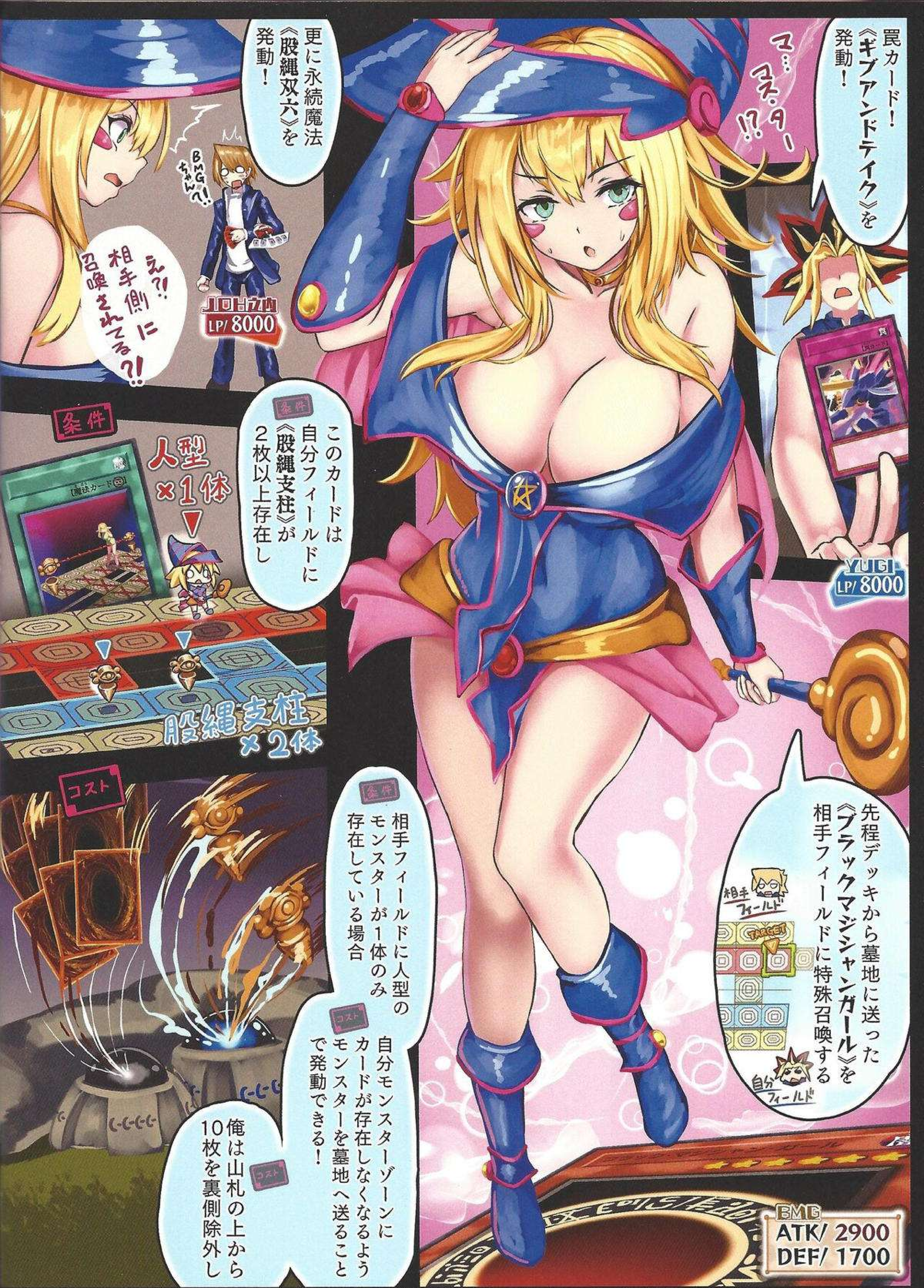
ブラック・マジシャン・ガール
強制絶頂デュエル
キョウセイゼッチョウ

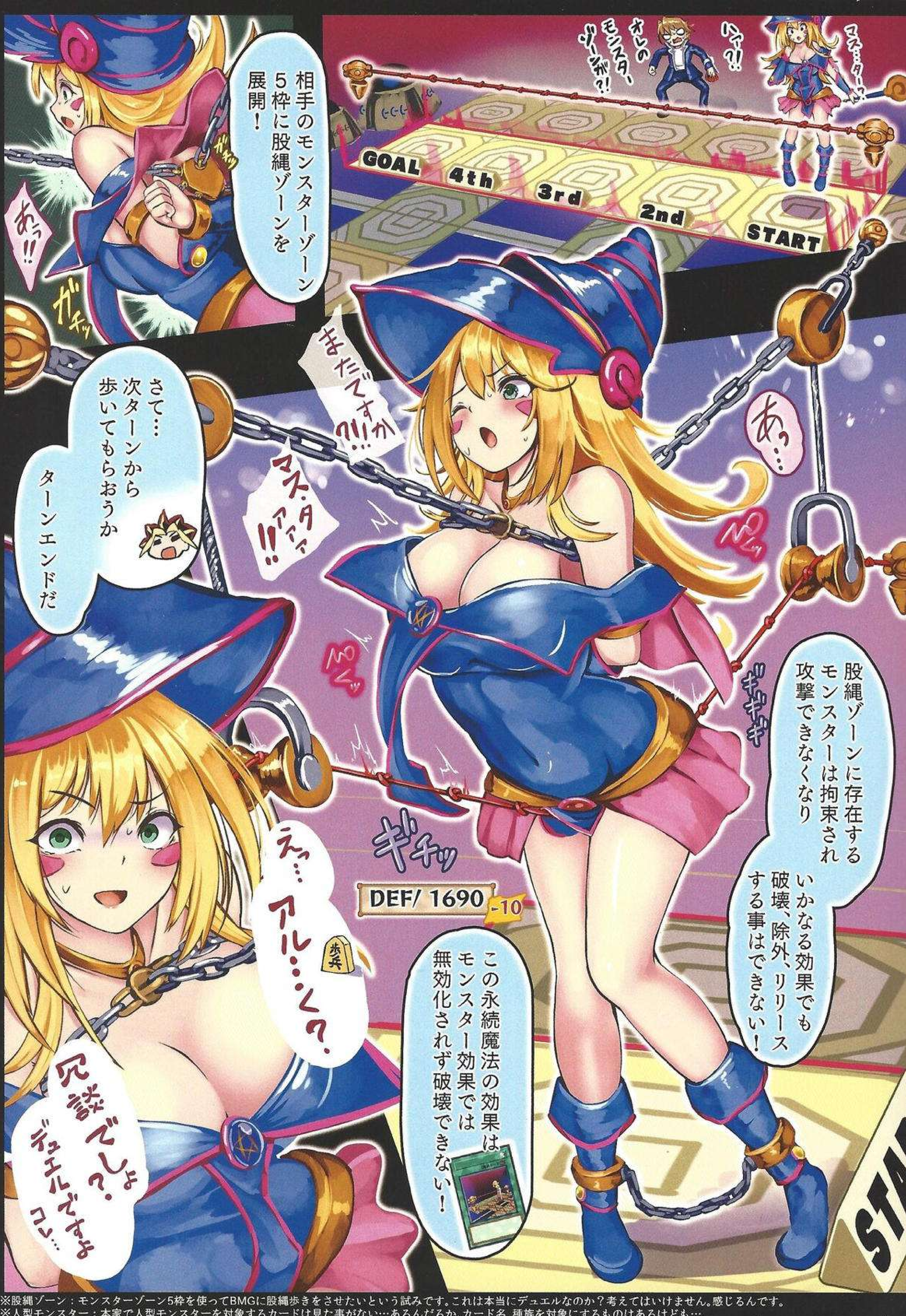
第2試合

BMG
ATK/ 2000
DEF/ 1700
魔
ド∞1

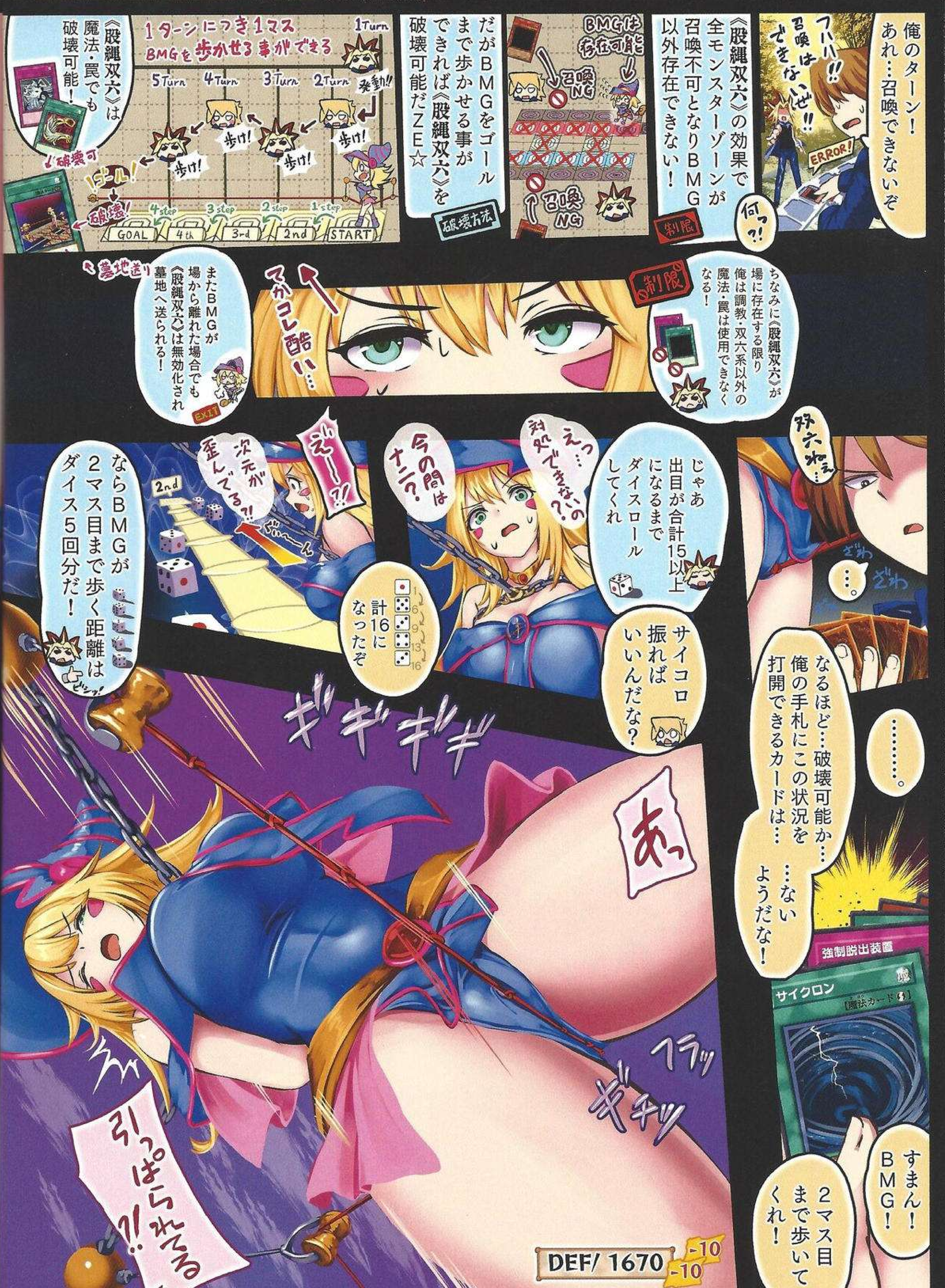
DOJIN
R18
成人向け
18歳未満の
購入・閲覧禁止


罠カード！《ギブアンドテイク》を発動！
マ…マスター!?
YUGI LP/ 8000
先程デッキから墓地に送った《ブラックマジシャンガール》を相手フィールドに特殊召喚する
相手フィールド
TARGET
自分フィールド
BMG ATK/ 2900 DEF/ 1700
更に永続魔法《股縄双六》を発動！
BMGちゃんへ?!
え?! 相手側に召喚されてる?!
JOH之内 LP/ 8000
条件 このカードは自分フィールドに《股縄支柱》が2枚以上存在し
条件
人型×1体
股縄支柱×2体
条件 相手フィールドに人型のモンスターが1体のみ存在している場合
コスト 自分モンスターゾーンにカードが存在しなくなるようモンスターを墓地へ送ることで発動できる！
コスト
コスト 俺は山札の上から10枚を裏側除外し

※注意：本誌は雰囲気デュエルで進行します。ゲーム進行の厳密な表現を避けたり省略しています。もしルール上の誤り等があったら申し訳ありません。
※ブラック・マジシャン・ガール：以降「ＢＭＧ」と記載。黒魔術師の弟子。本家でも自我をもって描かれる事が多い魔法少女。大勢の決闘者の性癖を捻じ曲げた全ての元凶。
※本誌の読み方：遊戯王ＴＣＧ系のテキストが多く存在します。ルールをご存じない方はＢＭＧがカードゲームでなんか酷い目に遭ってる事を感じ取って頂ければ幸いです。
※決闘者：BMGを召喚した頭ツンツンの決闘者の名は「YUGI」。相手プレイヤーは「ＪＯＨ之内くん」。彼は悶絶★闇のゲームの恐ろしさをまだ知らない


マス…ター…？
ハァ？！
オレのモンスター、ゾーンが？！
GOAL
4th
3rd
2nd
START
相手のモンスターゾーン5枠に股縄ゾーンを展開！
ガチッ
あぅ!!
ガチッ
またですか?!!
マス・ターァァ!!
あっ…
ぐいっ
ぐぐっ
ギギギ
さて…次ターンから歩いてもらおうか
ターンエンドだ
股縄ゾーンに存在するモンスターは拘束され攻撃できなくなり
いかなる効果でも破壊、除外、リリースする事はできない！
この永続魔法の効果はモンスター効果では無効化されず破壊できない！
ギチッ
DEF/ 1690
-10
え…アル…く？
歩兵
冗談でしょ？デュエルですよコレ…
START

※股縄ゾーン：モンスターゾーン5枠を使ってBMGに股縄歩きをさせたいという試みです。これは本当にデュエルなのか？考えてはいけません。感じるんです。
※人型モンスター：本家で人型モンスターを対象するカードは見た事がない…あるんだろか。カード名、種族を対象にするものはあるけども…。
※破壊できない：BMGをより長く股縄責めする為の耐性。他のエロカード効果は受けて欲しいので「効果を受けない」とはしてません。
※デッキから裏側除外：1枚で大きい効果が得られるカードによくあるコスト。このように滅茶苦茶な効果を発動したとしても裏側除外すれば許されるのではないかという試み。

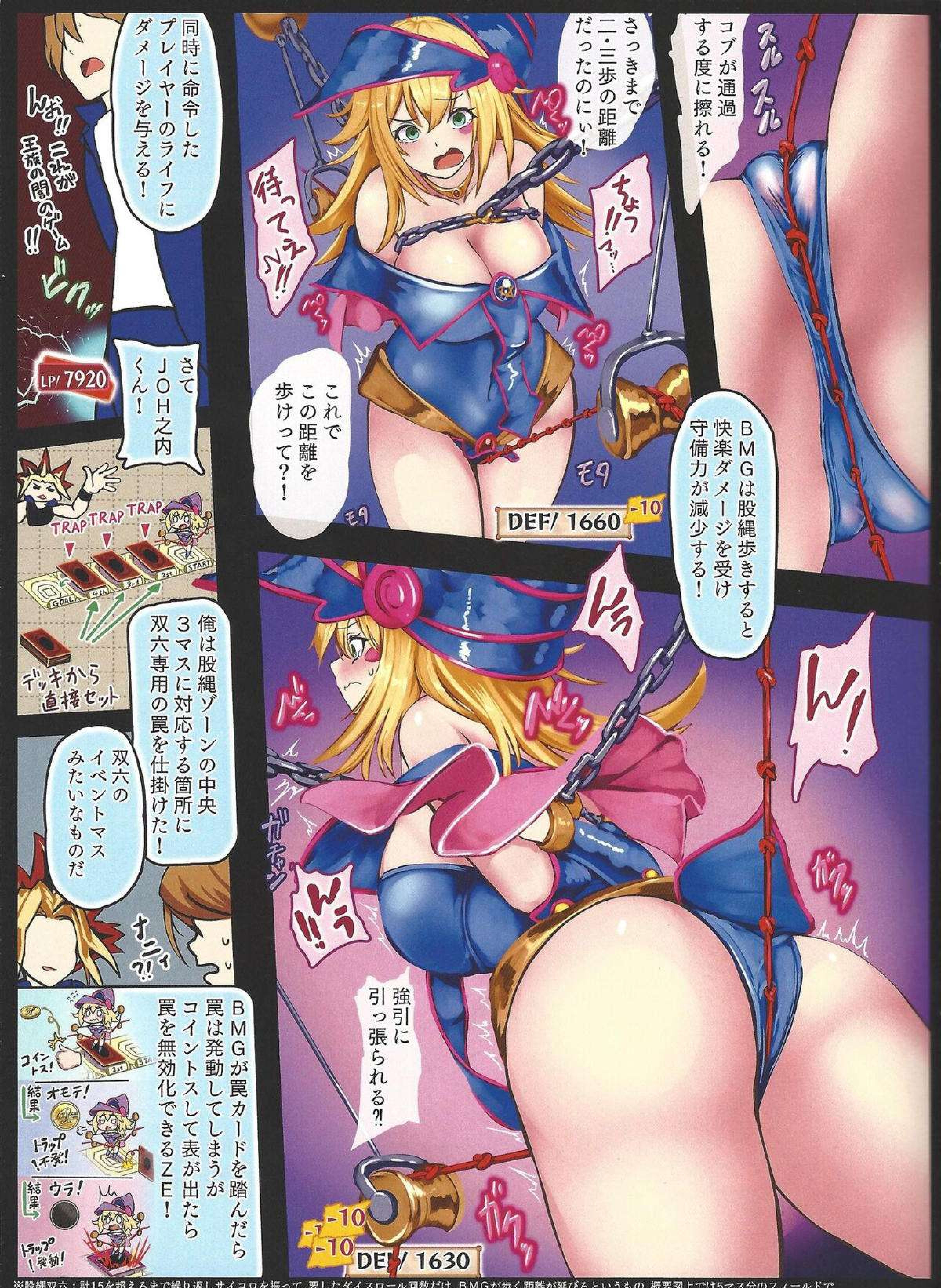

俺のターン！あれ…召喚できないぞ
フハハ!!召喚はできないぜ!!
ERROR!
何っ?!
《股縄双六》の効果で全モンスターゾーンが召喚不可となりBMG以外存在できない！
制限
BMGは存在可能
召喚NG
召喚NG
だがBMGをゴールまで歩かせる事ができれば《股縄双六》を破壊可能だZE☆
破壊方法
1ターンにつき1マス BMGを歩かせる事ができる
1Turn
2Turn
3Turn
4Turn
5Turn
発動!!
歩け!
歩け!
歩け!
歩け!
ゴール!
破壊!
1step
2step
3step
4step
START
2nd
3rd
4th
GOAL
《股縄双六》は魔法・罠でも破壊可能！
破壊可
ちなみに《股縄双六》が場に存在する限り俺は調教・双六系以外の魔法・罠は使用できなくなる！
制限
マジコレ酷い…
またBMGが場から離れた場合でも《股縄双六》は無効化され墓地へ送られる！
EXIT
墓地送り
双六ねぇ…
…。
ざわ
ざわ
じゃあ出目が合計15以上になるまでダイスロールしてくれ
えっ…対処できないの??
今の間はナニ?
サイコロ振ればいいんだな?
1
6
9
13
16
計16になったぞ
いぞ～～?!
次元が歪んでる?!
ぐいーーん
2nd
ならBMGが2マス目まで歩く距離はダイス5回分だ！
ビシッ!
……。
なるほど…破壊可能か…俺の手札にこの状況を打開できるカードは……ないようだな！
強制脱出装置
サイクロン
魔法カード
すまん！BMG！2マス目まで歩いてくれ！
ギギギギ
あっ
フラッ
ギチッ
引っぱられてる?!!
DEF/ 1670
-10
-10

※反省＆お詫び：エロ同人誌なのに説明文が多くなってしまい申し訳ありませんでした。でももうちょっとだけ続くんじゃ。

※魔法・罠でも破壊可能：ハーピィの羽根帚や砂塵の大嵐…サイクロンもそう。ちなみに黄金卿エルドリッチを手札から捨てて対象を墓地へ送る効果でも対処可能。

※場から離れる：何らかの効果でＢＭＧが具体的にはデッキや手札に戻されたり、墓地へ送られたり、除外される等で、ＢＭＧがフィールド上から離れる事。

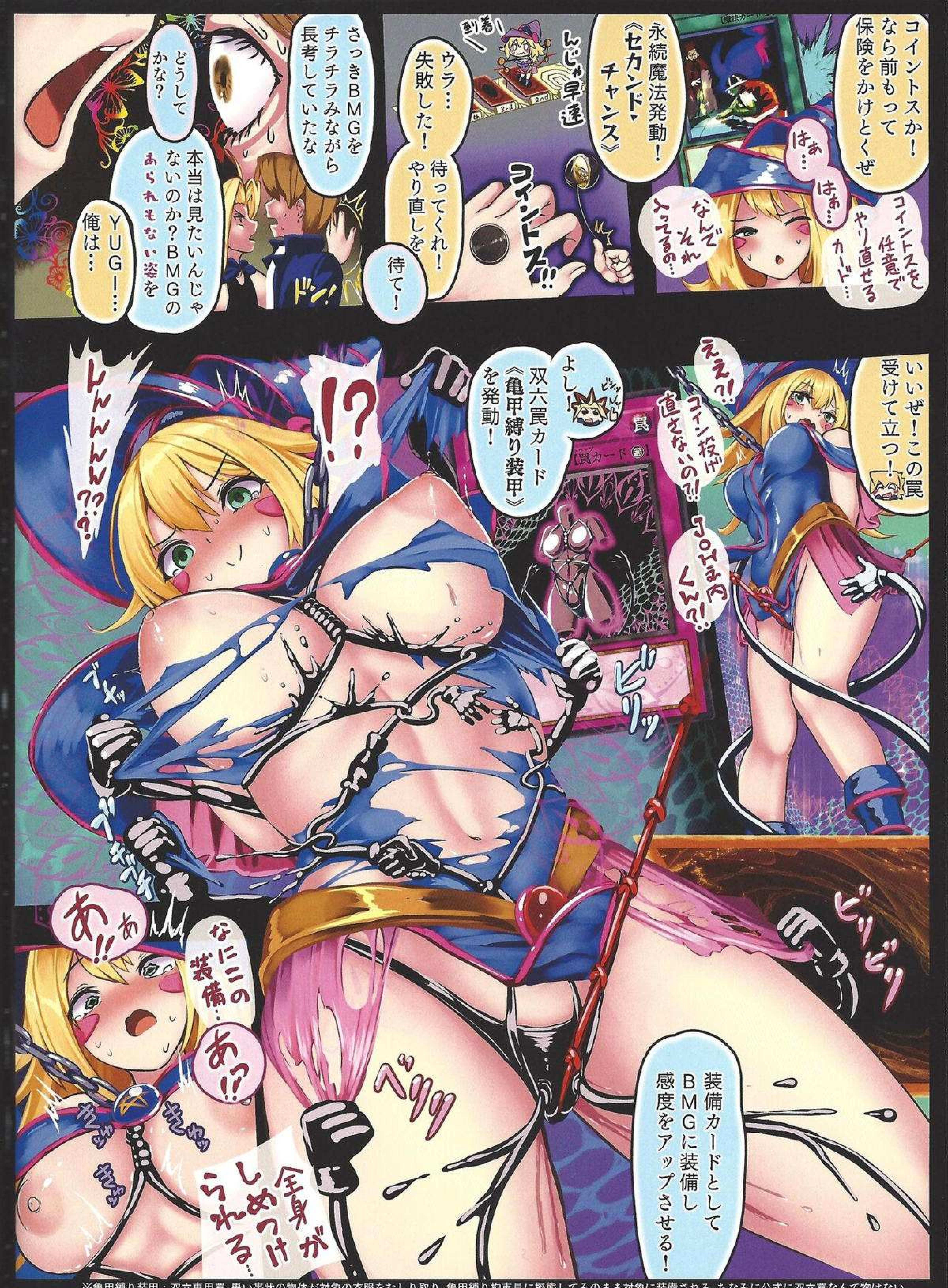
※魔法・罠を使用できなくなる：股縄双六をより実用性が無いカードとする為の制限です。魔法・罠のみを回して相手のＬＰをゼロにする恐ろしいテーマが存在しますので…。


スルスル
コブが通過する度に擦れる！
BMGは股縄歩きすると快楽ダメージを受け守備力が減少する！
さっきまで二・三歩の距離だったのにぃ！
ピクッ
ちょっ!!マッ…
待ってぇ!!
ピクッ
ピクッ
これでこの距離を歩けって?!
モタ
モタ
DEF/ 1660
-10
んお!! これが王族の闇のゲーム!!
同時に命令したプレイヤーのライフにダメージを与える！
ビクッ
LP/ 7920
さてJOH之内くん！
ん！
グイッ
ハひッ
ビクッ
ガチャン
んうう!!
ガクッ
強引に引っ張られる?!
ガクッ
-10
-10
-10
DE / 1630
TRAP TRAP TRAP
GOAL 4th 3rd 2nd START
デッキから直接セット
俺は股縄ゾーンの中央3マスに対応する箇所に双六専用の罠を仕掛けた！
双六のイベントマスみたいなものだ
ナニィ?!
BMGが罠カードを踏んだら罠は発動してしまうがコイントスして表が出たら罠を無効化できるZE！
コイントス！
2st STA
結果 オモテ！
トラップ不発！
結果 ウラ！
トラップ発動！

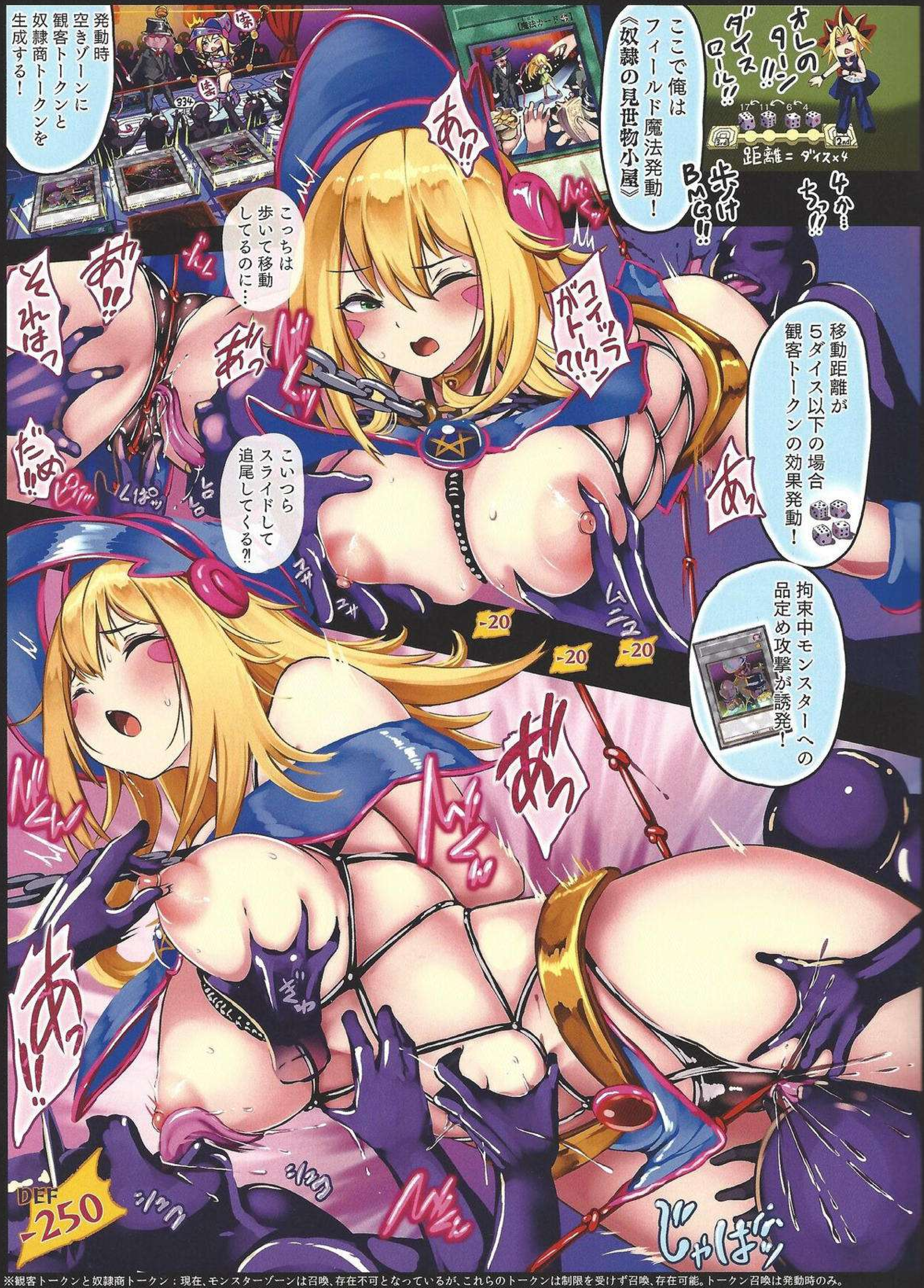
※股縄双六：計15を超えるまで繰り返しサイコロを振って、要したダイスロール回数だけ、ＢＭＧが歩く距離が延びるというもの。概要図上では5マス分のフィールドで簡略化して表現しているが、実際のマスとマスの間には距離があり次元の歪みが生じている為、ＢＭＧは十分に股縄プレイを堪能できる。

※双六罠：股縄双六発動時に山札から直接、魔法･罠ゾーンにセットされた双六専用の罠カード。発動条件は縦列が一致する箇所へＢＭＧが移動する事とコイントスに失敗すること。

※召喚不可：股縄ショーに水を差させないようにする為の制限演出…的なもの。ＥＸモンスターゾーンも含めて全ゾーンを条件付きで使用不可にしてます。

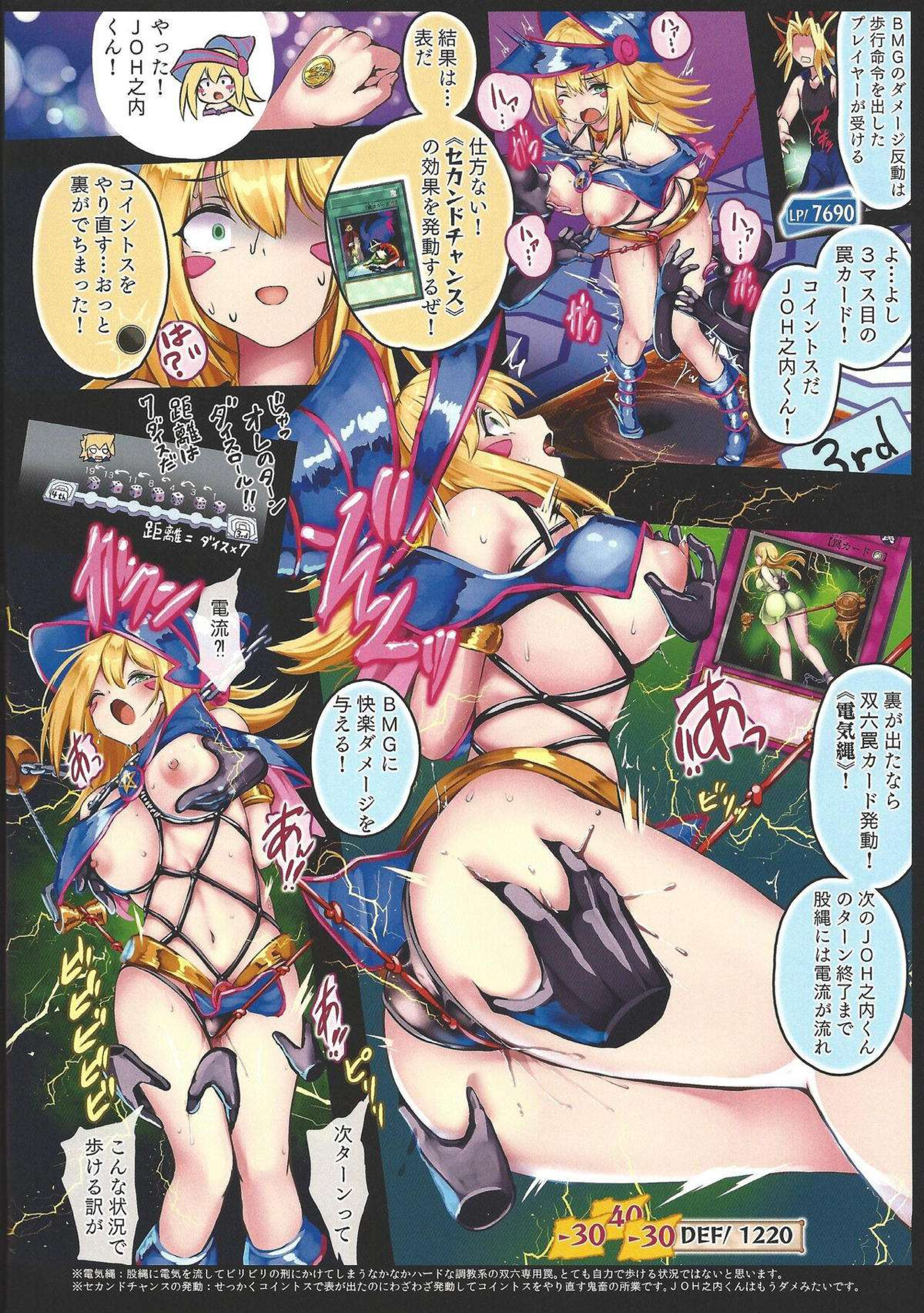

コイントスか！なら前もって保険をかけとくぜ
【魔法カード】
はぁ…はぁ…
コイントスを任意でやり直せるカード…
なんでそれ入ってるの…
永続魔法発動！《セカンド・チャンス》
んじゃ早速
到着！
コイントス!!
ウラ…失敗した！
待ってくれ！やり直しを
待て！
さっきBMGをチラチラみながら長考していたな
どうしてかな？
本当は見たいんじゃないのか？BMGのあられもない姿を
ドン！
YUG－…俺は…
いいぜ！この罠受けて立つ！
ええ?! コイン投げ直さないの?!
JOHさ内くんっ?!
罠カード
よし！
双六罠カード《亀甲縛り装甲》を発動！
!?
んんんんんっ???
ブチッ
ブチブチッ
ビリッ
ビリビリ
あ!!あ
なにこの装備…
あっ!!
ベリッ
装備カードとしてBMGに装備し感度をアップさせる！
きゅっ
きゅっ
きゅう
全身がしめつけられる…

※亀甲縛り装甲：双六専用罠。黒い帯状の物体が対象の衣服をむしり取り、亀甲縛り拘束具に擬態してそのまま対象に装備される。ちなみに公式に双六罠なんて物はない。
※長考：長い時間、考え込んでしまい、プレイを滞らせてしまう事。判断は速い方が良いのですが私はコレになりがちです。長考したが為に手の内がバレることも…。
※受けて立つぜ！：カードゲームをやってると手札に妨害系カードを持ってるのにあえて相手の発動を通す場面があると思います。マストカウンターは見極めが肝心です。
※セカンドチャンス：コイントスデッキで採用されやすいカードだと思います。これまでコイントスデッキに遭遇した事はありませんが仲間内では遊んだことはあります。


オレのターン!! ダイスロール!!
17 11 6 4
距離＝ダイス×4
4か…ちっ!!
歩けBMG!!
ここで俺はフィールド魔法発動!《奴隷の見世物小屋》
魔法カード
発動時空きゾーンに観客トークンと奴隷商トークンを生成する!
334
あっ!!
ビクッ
コイツラがトークン?!
こっちは歩いて移動してるのに…
あっ!!
あっ
それはっ
だめっ!!
くぱっ
移動距離が5ダイス以下の場合観客トークンの効果発動!
あっ
こいつらスライドして追尾してくる?!
ムニュ
-20
-20
-20
拘束中モンスターへの品定め攻撃が誘発!
あっ
ビクン
ムニュ
あっ!!
ぎゅ
DEF -250
じゅぽっ

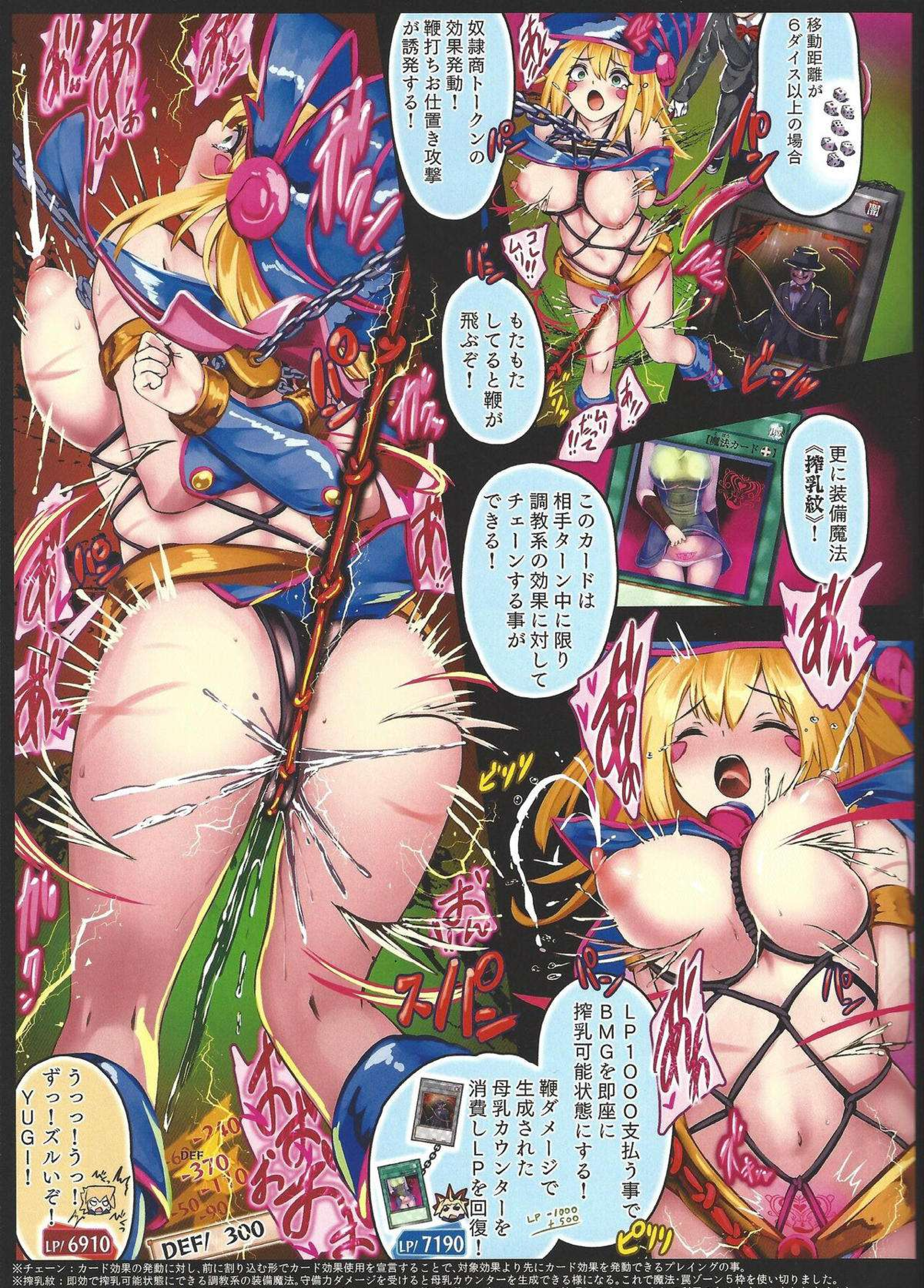
※観客トークンと奴隷商トークン：現在、モンスターゾーンは召喚、存在不可となっているが、これらのトークンは制限を受けず召喚、存在可能。トークン召喚は発動時のみ。
BMGが歩く距離＝ダイス数を条件に誘発する効果を持っている。調教系フィールド魔法《奴隷の見世物小屋》が場から離れた場合。これらのトークンも消滅する。

※スライドして追尾してくる：歩いてる対象を相手に一切、手ブレすることなく、まるでゴーストに取りつかれてるかのように追尾してくる手淫の事。
イメージとしては…スーパードン○ーコング２のゴーストコースターのようなものだと思っていただければ…。


BMGのダメージ反動は歩行命令を出したプレイヤーが受ける
ズキッ
LP/ 7690
ハァ…
ハァ…
ガク
ハァ…
ガク
ガク
よ…よし ３マス目の罠カード！ コイントスだ ＪＯＨ之内くん！
3rd
結果は…表だ
やった！ ＪＯＨ之内くん！
仕方ない！ 《セカンドチャンス》の効果を発動するぜ！
コイントスをやり直す…おっと裏がでちまった！
はぃ？
じゃっ オレのターン ダイスロール!! 距離は７ダイスだ
19 13 11 8 4 3 1
4th
3rd
距離＝ダイス×７
裏が出たなら双六罠カード発動！ 《電気縄》！
次のＪＯＨ之内くんのターン終了まで股縄には電流が流れ
ＢＭＧに快楽ダメージを与える！
ズんんッ
あっ
ビリッ
ガクン
電流?!
あっ
あん!!
あ!!
ビビビビビ
ピリッ
次ターンって
こんな状況で歩ける訳が
-30 40 -30 DEF/ 1220

※電気縄：股縄に電気を流してビリビリの刑にかけてしまうなかなかハードな調教系の双六専用罠。とても自力で歩ける状況ではないと思います。

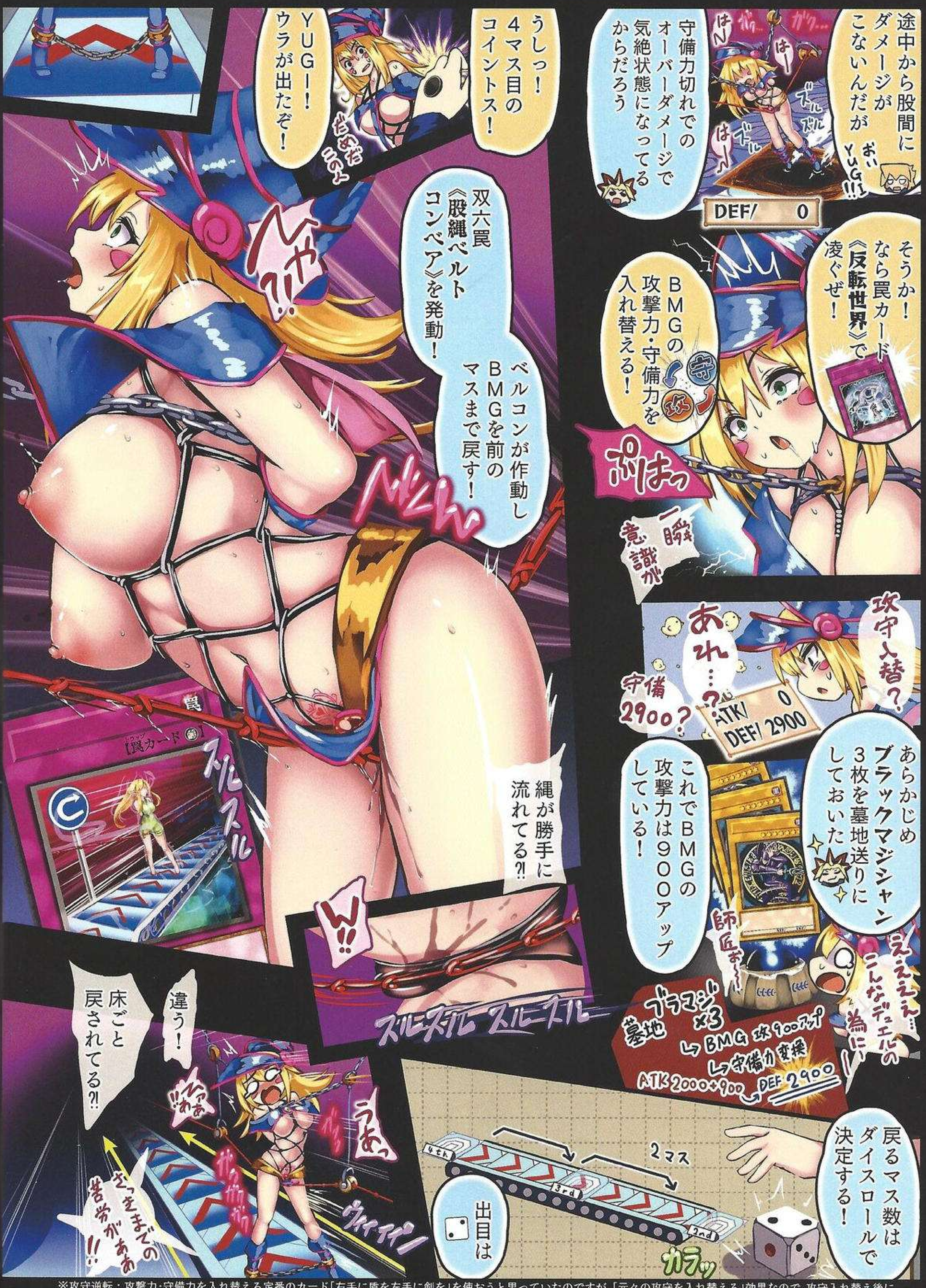
※セカンドチャンスの発動：せっかくコイントスで表が出たのにわざわざ発動してコイントスをやり直す鬼畜の所業です。ＪＯＨ之内くんはもうダメみたいです。


移動距離が６ダイス以上の場合
奴隷商トークンの効果発動！鞭打ちお仕置き攻撃が誘発する！
もたもたしてると鞭が飛ぶぞ！
更に装備魔法《搾乳紋》！
【魔法カード】
このカードは相手ターン中に限り調教系の効果に対してチェーンする事ができる！
LP１０００支払う事でBMGを即座に搾乳可能状態にする！
鞭ダメージで生成された母乳カウンターを消費しLPを回復！
LP -1000 +500
うっっ！うっ！ずっ！ズルいぞ！YUGI！
LP/6910
DEF/ 300
-240
-370
LP/7190
スパーン

※チェーン：カード効果の発動に対し、前に割り込む形でカード効果使用を宣言することで、対象効果より先にカード効果を発動できるプレイングの事。

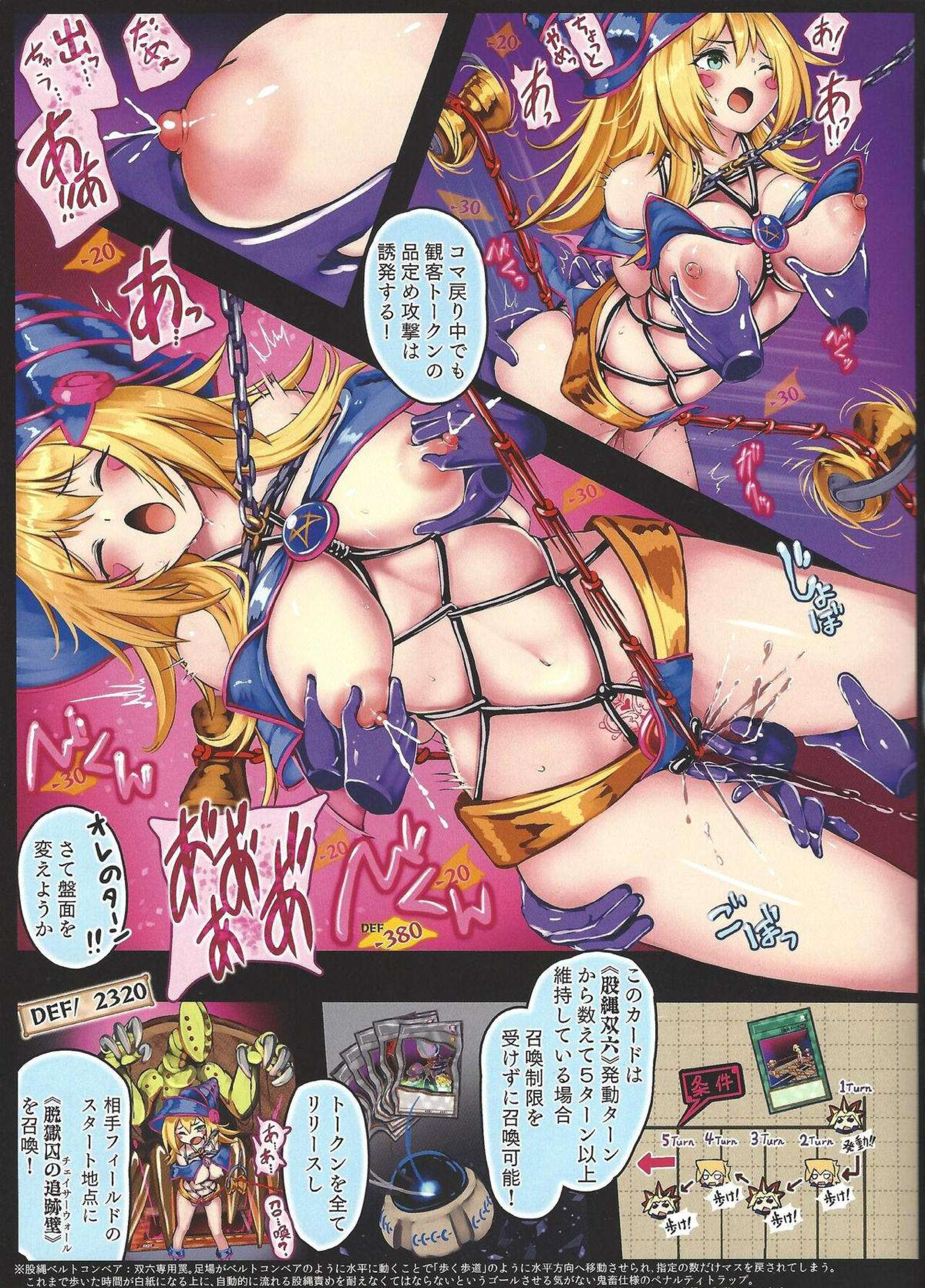
※搾乳紋：即効で搾乳可能状態にできる調教系の装備魔法。守備力ダメージを受けると母乳カウンターを生成できる様になる。これで魔法･罠ゾーン５枠を使い切りました。
今は魔力カウンターとか遊戯王初期では見た事がないテーマが増えてたんですね。絶頂回数とかをカウンターで管理してリソースとして利用できるとよいかもしれませんね。

※鞭打ち：電気責めと鞭責めとかなりハードな責めで、我々の界隈でも拷問ですが、奴隷紋系列の効果でマゾヒスト特性が発現しており、強引に絶頂させられてしまっています。


途中から股間にダメージがこないんだが
おいYUGI!!
はN
ガク…
ガク…
はー
ズルズル
ズル
はー
守備力切れでのオーバーダメージで気絶状態になってるからだろう
DEF/ 0
そうか！なら罠カード《反転世界》で凌ぐぜ！
BMGの攻撃力・守備力を入れ替える！
守
攻
ぷはっ
一瞬意識が
うしっ！4マス目のコイントス！
YUGI！ウラが出たぞ！
だめだこりゃ
双六罠《股縄ベルトコンベア》を発動！
ベルコンが作動しBMGを前のマスまで戻す！
ひゃ!?!
へぐん
【罠カード】
スルスル
縄が勝手に流れてる?!
W!!
スルースル スルースル
攻守入替？
あれ…？
守備2900？
ATK/ 0
DEF/ 2900
あらかじめブラックマジシャン3枚を墓地送りにしておいた
これでBMGの攻撃力は900アップしている！
師匠ぉ～
えええええ…こんなデュエルの為にぃ～
墓地 ブラマジ×3
↳BMG 攻900アップ
↳守備力変換
ATK 2000+900 → DEF 2900
戻るマス数はダイスロールで決定する！
2マス
4th
3rd
2nd
カラッ
出目は
違う！床ごと戻されてる?!
ひゃあ わあ!!
うあっ
ガクッガクッガク
ウィイイイン
さっきまでの苦労があぁ!!

※攻守逆転：攻撃力･守備力を入れ替える定番のカード「右手に盾を左手に剣を」を使おうと思っていたのですが、「元々の攻守を入れ替える」効果なので、攻守入れ替え後に守備力減少の計算が入るので、減った分の守備力を攻撃力で補う目的では使えない様です。なので守備力減少の計算後の攻守を入れ替えられる「反転世界」を採用しています。ちなみにこれ通常罠ですが適応された効果は永続で、次のターン以降も入れ替えた攻守ステータスでそのまま継続されます。この仕様の確認には結構時間がかかりました…。

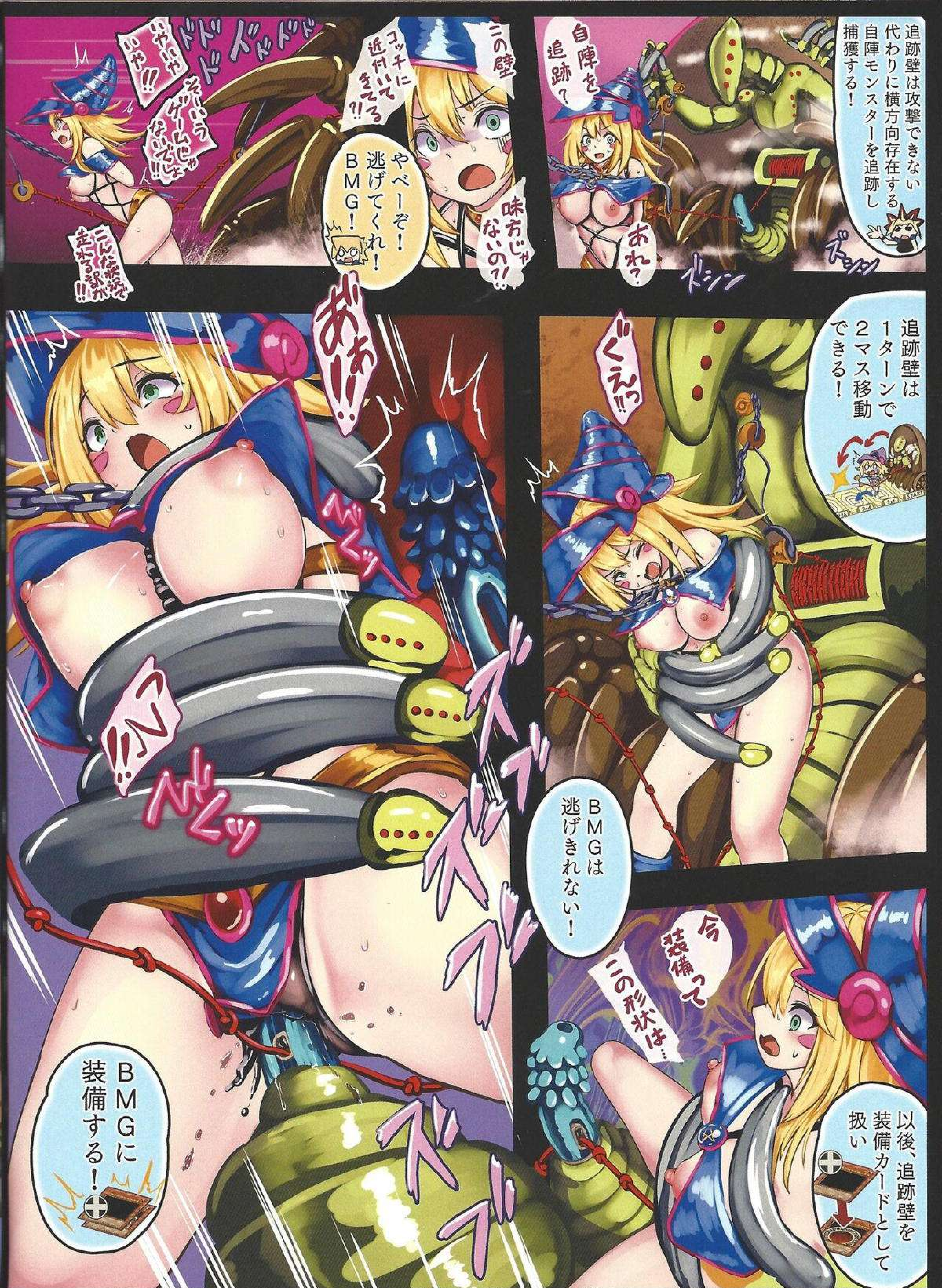
※ＢＭＧの効果：ＢＭＧには墓地に存在する黒魔術師の枚数×攻撃力＋３００する効果があります。BMGの攻撃力2000に900を加え、攻守入替により守備2900となってます。


あ!
あっ!!
ちょっとやめっ
あっ
びくっ
びくっ
がくっ
-20
-30
-30
出っ…ちゃう…
だめぇ
あぁ!!あ
コマ戻り中でも観客トークンの品定め攻撃は誘発する！
あっ
-20
-30
じょぼぼ
ごぼっ
びくん
-30
おぉぉぉ
びくん
-20
-20
DEF -380
オレのターン!!
さて盤面を変えようか
DEF/ 2320
このカードは《股縄双六》発動ターンから数えて5ターン以上維持している場合召喚制限を受けずに召喚可能！
条件
1Turn
2Turn
3Turn
4Turn
5Turn
発動!!
歩け!
歩け!
歩け!
歩け!
トークンを全てリリースし
あ…あ…
フロ…喚?
相手フィールドのスタート地点に《脱獄囚の追跡壁（チェイサーウォール）》を召喚！

※股縄ベルトコンベア：双六専用罠。足場がベルトコンベアのように水平に動くことで「歩く歩道」のように水平方向へ移動させられ、指定の数だけマスを戻されてしまう。
これまで歩いた時間が白紙になる上に、自動的に流れる股縄責めを耐えなくてはならないというゴールさせる気がない鬼畜仕様のペナルティトラップ。

※誘発：「〇〇マス前に戻る」が発動中ですが、移動は移動なので移動距離５ダイス以下の条件にかかり、観客トークンの誘発効果で品定め攻撃が発動しています。

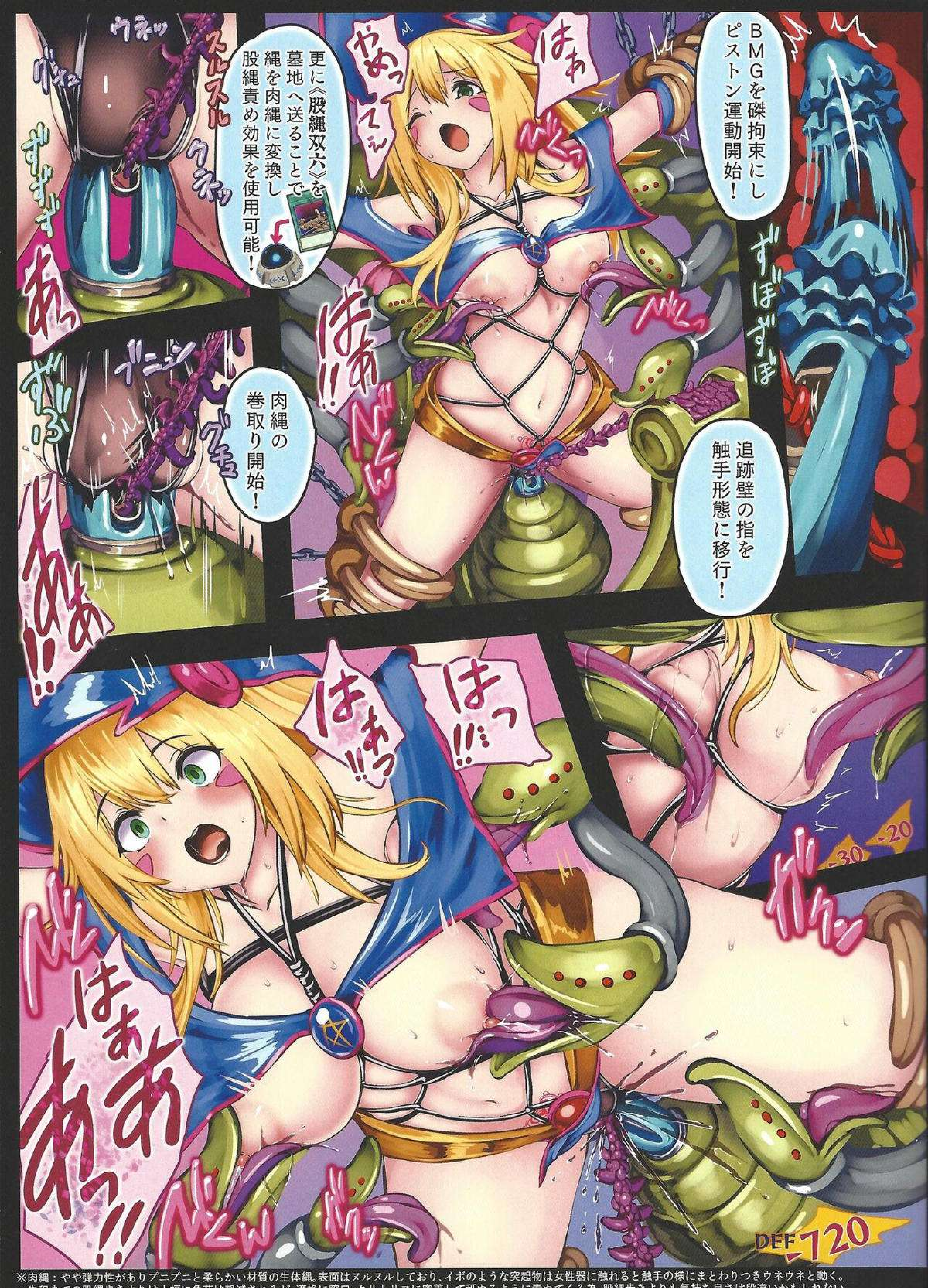
※股縄双六：ガバ耐性に調整できていると思っていたのですが、召喚不可があるとモンスター効果中心の今の時代だと対処しにくいところはあるかもですね…。


追跡壁は攻撃できない代わりに横方向存在する自陣モンスターを追跡し捕獲する！
自陣を追跡？
あれ？
ズシン
ズシン
この壁コッチに近付いてきてる?!
味方じゃないの?!
やべーぞ！逃げてくれ！BMG！
ドドドドドドド
いやいやいや!!
そーいうゲームじゃないでしょ!!
こんな姿で走る訳が!!
追跡壁は1ターンで2マス移動できる！
ぐえっ!!
BMGは逃げきれない！
おぉ!!
ッ!!
ビクッ
ビクッ
ズブブブ
ズブ
BMGに装備する！
今装備って
この形状は…
以後、追跡壁を装備カードとして扱い

※装備カードとして扱う：遊戯王初期以降、長らく離れてたので、装備魔法以外にモンスターカードを「装備カードとして扱い装備する」という効果はとても新鮮でした。
この表記を初めて見たとき、まず頭に浮かんだのは苗床拘束なんですよね。ユニオンキャリア…禁止になっちゃいましたね…。

※味方じゃないの？：能動的に相手フィールドを指定して召喚できるようなモンスターは、相手にとって不利益を及ぼす効果を持っている場合があります。

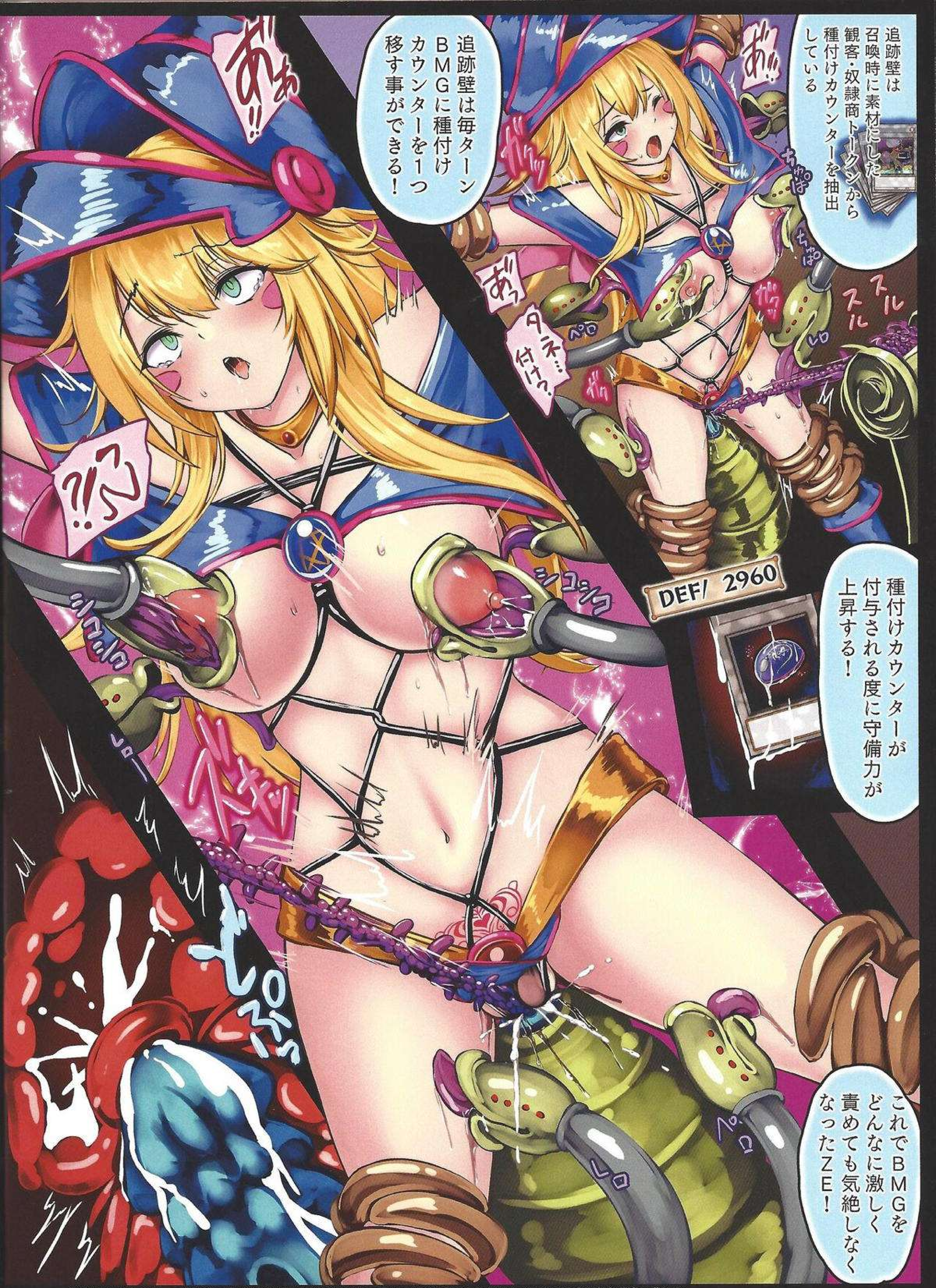
※追跡壁：FFで見た事があるギミックを搭載したシャドーウォール風の改変カードです。相手モンスターゾーンを横方向に移動してモンスターを捕獲します。



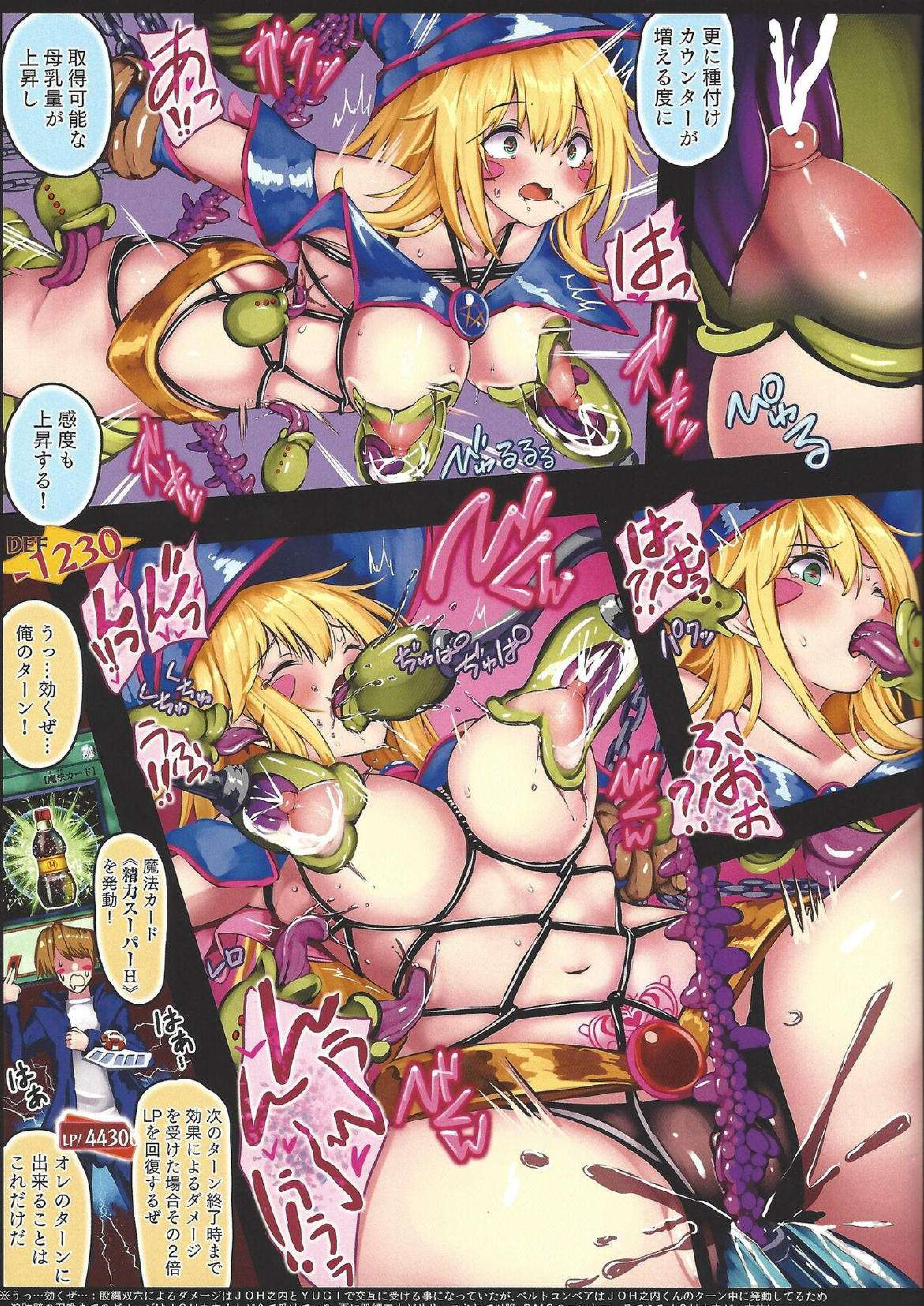
BMGを磔拘束にしピストン運動開始！
ずぼずぼ
追跡壁の指を触手形態に移行！
はぁ
やめっ てぇ
ビクッ
はぁぁ!!
んんっ
んくっ
更に《股縄双六》を墓地へ送ることで縄を肉縄に変換し股縄責め効果を使用可能！
ウネッ
スルスル
グチュ
クネッ
ずずず
あっ
ブニュン
グチュ
ずぶ
肉縄の巻取り開始！
あぁぁ!!
はっ!!
はぁっ!!
んんはぁぁあああっ!!
ガクン
-30
-20
んんw
んっ
DEF 120

※肉縄：やや弾力性がありプニプニと柔らかい材質の生体縄。表面はヌルヌルしており、イボのような突起物は女性器に触れると触手の様にまとわりつきウネウネと動く。先程までの股縄歩きよりは大幅に負荷は軽減されるが、適格に膣口、クリトリスに密着して舐めるように責めてくる為、股縄歩きよりも気持ち良さは段違いかもしれない。

※通し穴ディルド：追跡壁くんの尻尾に搭載されたディルド。縄を通せるよう穴が開いており、負荷軽減のプーリーが仕込まれている。尻尾を上下に動かす事でディルドをピストン運動させることができる。ディルドを奥まで押し込んでも、プーリー位置は縄に合わせて可動するため、縄ごと膣内に押し込まれない作りになっている。

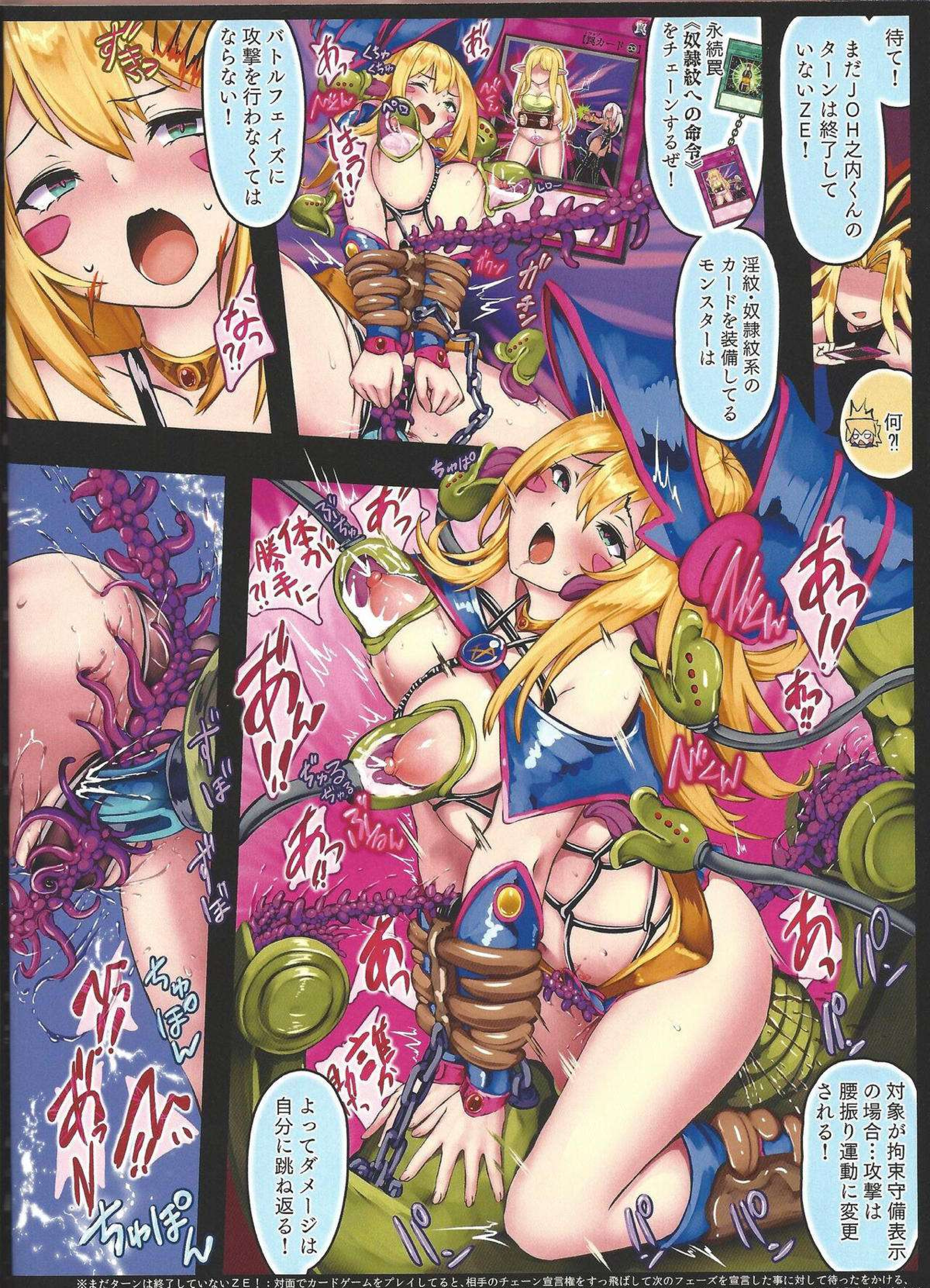

追跡壁は召喚時に素材にした観客・奴隷商トークンから種付けカウンターを抽出している
あ!!
ガチッ
ちゅぽ
ちゅぽ
スルスル
追跡壁はBMGに種付けカウンターを1つ移す事ができる！
あぉ!!
あっ
タネ…付けっ
ペロ
レロ
?!っ
シコシコ
シコシコ
種付けカウンターが付与される度に守備力が上昇する！
DEF/ 2960
ドギュッ
レロー
どぴゅぅっ
これでBMGをどんなに激しく責めても気絶しなくなったZE！
ペロ
レロ

※種付けカウンター：内臓タンクに貯蔵された白濁液のこと。ディルド先端の穴から射出され、BMGの膣内を白濁液で満たす。
　抽出とせず、X素材として扱えるエクシーズモンスターにしようかとも思ったのですが、トークンは素材にできなかったりとガバが多くて断念しました。
※守備力上昇：守備力上昇で気絶できない身体にしてしまう鬼畜の所業です。守備力1500も上昇しますが毎ターン守備力が激減するのでトントンです。


更に種付けカウンターが増える度に
取得可能な母乳量が上昇し
ガクッ
あっ!!
はっ
ズキッ
ぷゅる
びゅるるる
ズキッ
感度も上昇する！
はっ?!
まっ
パクッ
ふぉお?!
んぢゅ
ちゅぱちゅぱ
んっ!!
んっ
くちゅくちゅ
うぅっ!!
DEF -1230
うっ…効くぜ…俺のターン！
魔法カード《精力スーパーH》を発動！
【魔法カード】
はぁ…
はぁ
LP/4430
次のターン終了時まで効果によるダメージを受けた場合その2倍LPを回復するぜ
オレのターンに出来ることはこれだけだ
レロ
んんふぅ!!ウゥ
べぢゅ

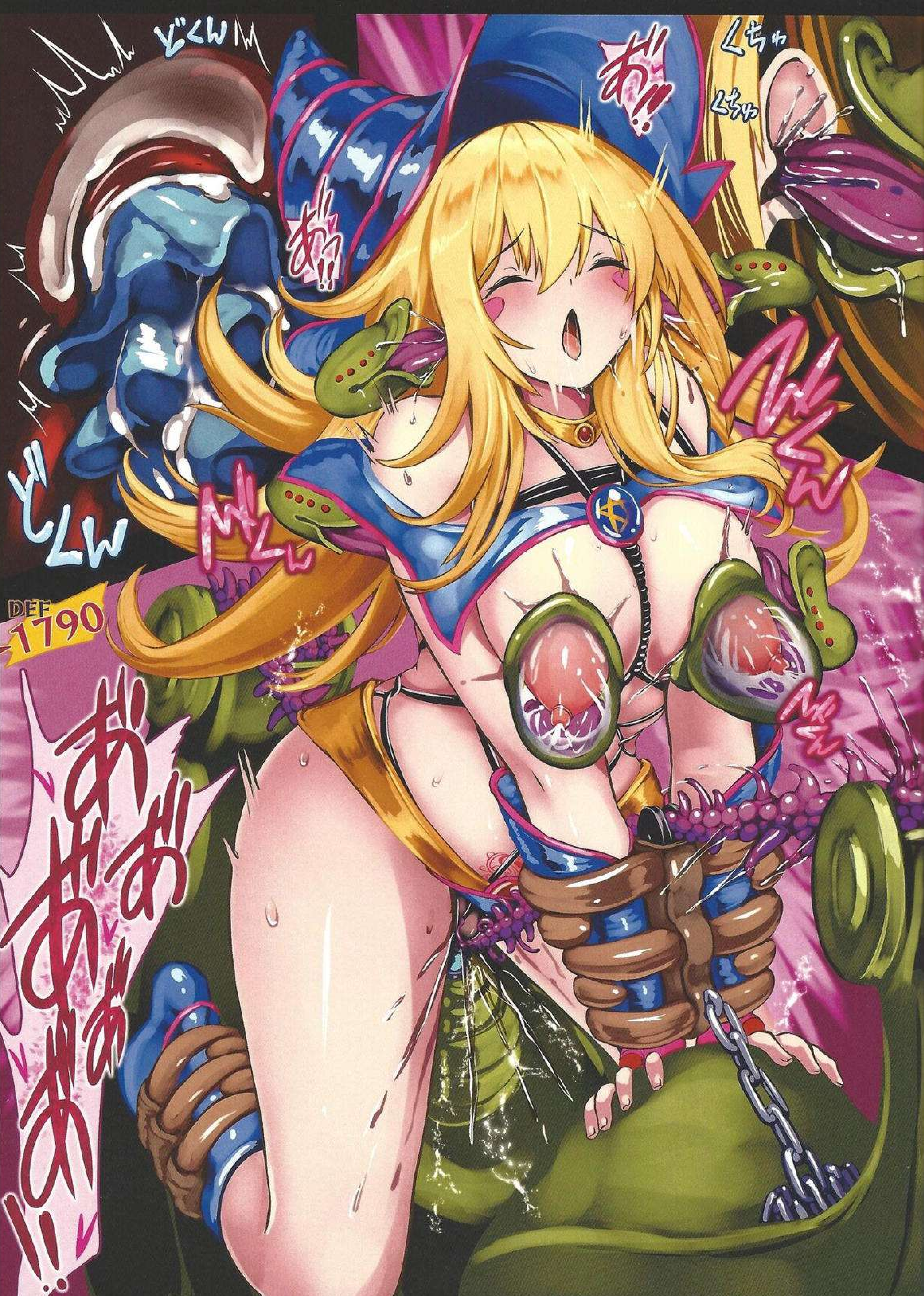
※うっ…効くぜ…：股縄双六によるダメージはＪＯＨ之内とＹＵＧＩで交互に受ける事になっていたが、ベルトコンベアはＪＯＨ之内くんのターン中に発動してるため追跡壁の召喚までのダメージはＪＯＨ之内くんが全て受けている。更に股縄双六がリリースされて以降、ＢＭＧのコントローラであるＪＯＨ之内が一方的にダメージを受けている状況。そろそろＪＯＨ之内くんも闇のゲームダメージでシコってる場合ではなく、そろそろ手を打たないと危険な領域に突入した！

※母乳量が上昇：ＢＭＧの感度が上がる事が狙いだが、ＹＵＧＩの回復量も増えるということ。枠が足りないので表記はしていません。


待て！
まだＪＯＨ之内くんのターンは終了していないＺＥ！
永続罠《奴隷紋への命令》をチェーンするぜ！
罠カード
淫紋・奴隷紋系のカードを装備してるモンスターは
何?!
バトルフェイズに攻撃を行わなくてはならない！
ずきっ
なっ?!
おっ
あっ
くちゅくちゅ
ぺろ
はうっ
ガチン
あっ!!
あっ!!
体が勝手に?!
あん!!
あっ!!
ぢゅるぢゅる
あっ
パンパン
対象が拘束守備表示の場合…攻撃は腰振り運動に変更される！
よってダメージは自分に跳ね返る！
ずぼずぼ
ちゅぽん
ちゅぽん

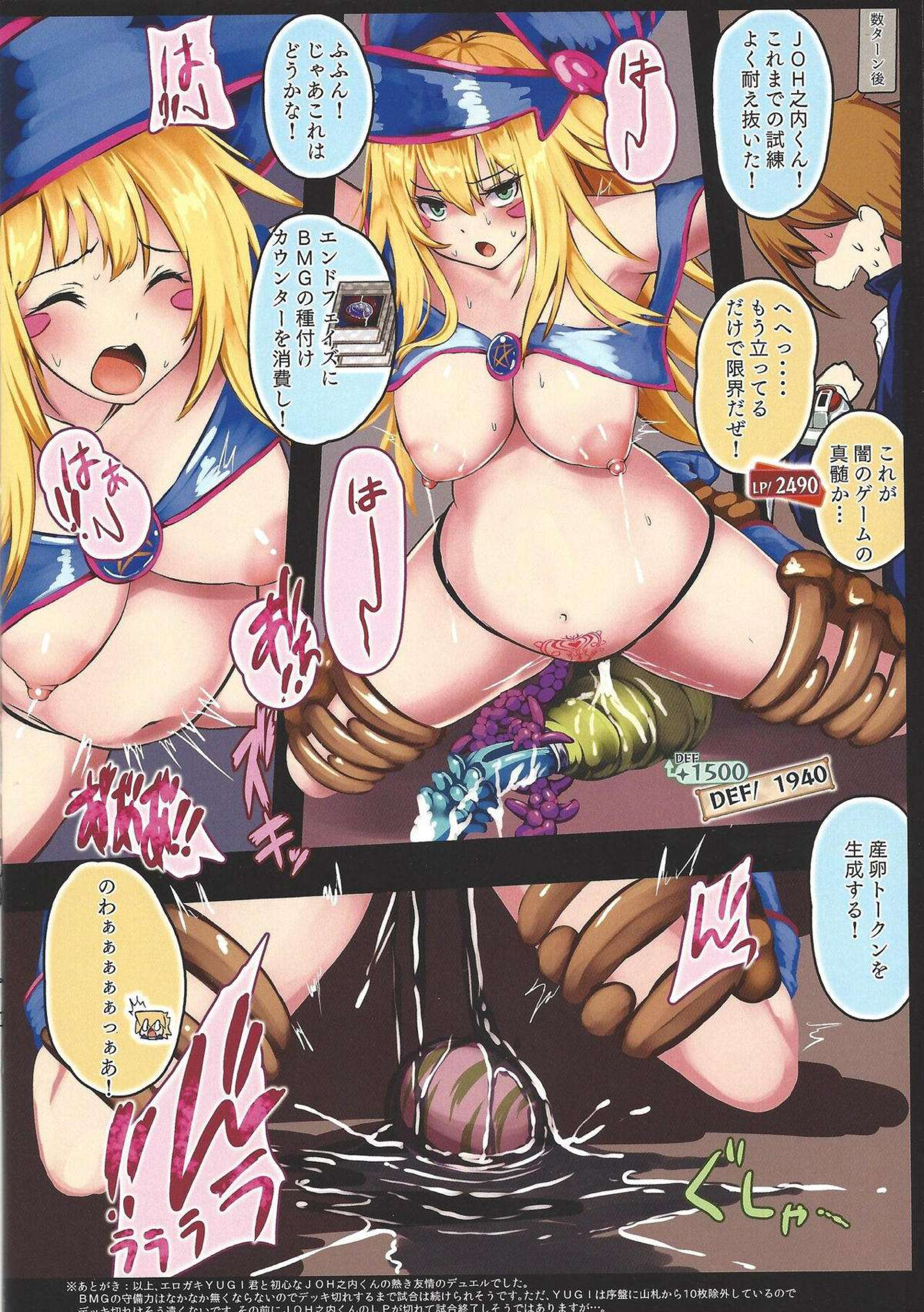
※まだターンは終了していないＺＥ！：対面でカードゲームをプレイしてると、相手のチェーン宣言権をすっ飛ばして次のフェーズを宣言した事に対して待ったをかける、いわゆる相手のゲームプレイに対する指摘のこと。相手に対抗となるチェーン権の有無を確認せずに進行するとこうなります。漫画アニメでは勢いのある台詞となりますがリアルだとヒヤッとする場面だったりします。トラブルになりやすい場面なので気を付けたい所です。マスターデュエルは確認マナー全自動なので良いゲームだと思います。

※攻撃の強制：通常、守備表示のモンスターは攻撃できないが、カード効果で騎乗位による腰振り運動に変換される。ピストンと股縄も同時に作用する為、よりイキやすくなる。


くちゅ
くちゅ
お!!
あっ!!
どくん
どくん
びくんびくん
びくんびくん
DEF
1790
おおおおぉぉ!!!

※ダメージ計算：ピストン＋肉縄クリ責め＋搾乳＋感度上昇に加えて自ら腰を振ることにより前作の淫紋を使わずとも、これくらいのダメージが出るんじゃないかなという適当な裁量で数値化されています。

※魔法･罠ゾーン：搾乳紋発動時に魔法･罠ゾーンを使い切りましたが、股縄双六は墓地送り済み、電気縄の効果が切れてるので枠の空きは大丈夫そうです。
永続、装備カードばかり増やしているので空き枠の帳尻合わせができてるかどうか焦りを感じるところです。


数ターン後
ＪＯＨ之内くん！これまでの試練よく耐え抜いた！
はー
ふふん！じゃあこれはどうかな！
はっ
へへっ……もう立ってるだけで限界だぜ！
これが闇のゲームの真髄か…
LP/ 2490
エンドフェイズにＢＭＧの種付けカウンターを消費し！
はー
はぁ!!
おぉ!!
ズキッ
おおお!!
DEF 1500
DEF/ 1940
産卵トークンを生成する！
んっ
のわぁぁぁぁぁぁっぁあ！
んっ!!ラララ
ぐじゃ…

※あとがき：以上、エロガキＹＵＧＩ君と初心なＪＯＨ之内くんの熱き友情のデュエルでした。
ＢＭＧの守備力はなかなか無くならないのでデッキ切れするまで試合は続けられそうです。ただ、ＹＵＧＩは序盤に山札から10枚除外しているのでデッキ切れはそう遠くないです。その前にＪＯＨ之内くんのＬＰが切れて試合終了しそうではありますが…。

【あとがき】
本誌を手に取っていただき、ありがとうございました。

ＢＭＧ本の第2試合目となります。

今回はデュエル盤上で股縄歩きをさせたいという試みからここまできましたが
描いてる間に説明が多すぎる事に焦りを感じ、なんとか改善を目指して削減してはみたのですが
これが私の限界でした。ＪＯＨ之内君は対処する気がなかったので、耐性関連の記述を削って
もっとシンプルな仕様にすべきだったのかもしれませんね…。詰め込み過ぎて情報量が…反省点です。

そもそも説明文に対して歪んだ拘りがあったために早い段階で限界を設定したのにも間違いがあったのかも…。
それなりに耐性が備わっている永続魔法に対して、対処可能な手札を手にしてなお葛藤するＪＯＨ之内君の
ワンシーンを描きたいが為に余計なボリュームを割いてしまったのは拭えず、…反省点です。（エロ本しろよ…。）

席取一六双丸の存在は執筆後、Pixivコメントで知りました。
「目新しい事ができてるかもしれないぞ自分！」と息巻いていたのですが既出でしたね（愕然）
双六の解釈の違いから完全なネタ被りになってなかったのは救いかもです。
双六というよりは１マスずつ進むボードゲームと言った方が的を射てるか…。（一六双丸の方が双六してるなぁ…）
あと追跡壁という割に追跡する壁の要素は１ページだけでしたね…とても薄味です。構成ミスったなと…。
やっぱ迫る壁、迫る天井は、ゆっくり迫ってくる恐怖が持ち味なので…詰め込み過ぎましたね。すみません。

各カードの仕様確認をするために結構な時間を割いた記憶があります。やはり初代からのブランクが大きすぎて
現代の遊戯王のカードを見る度に衝撃をうける日々を送っていました。今はこんな無茶苦茶な展開ができるのかと…。

実は、こういう自分ルールのエロカード双六は実は中学生の頃からやっていまして、生活にネットがなかった時代
ですので、数少ないエロ本資料を手元に並べて、ルールを考えては試行錯誤した覚えがあります。
当初はモンコレカードから始まり遊戯王カードが充実してきて、カードフィルムにモンコレと遊戯王を混同して
封入し、エロカード双六のデッキがさらなる成長をとげていきました。
私にとってはコモンカードであってもエロギミックに使えるとなれば重要保管対象となっていましたね。
そしてジャンプフェスタでＢＭＧ封入パックを購入し、花園の歌姫を含む女子プレイヤーデッキにＢＭＧ加入と…。
友達にはとても言えないっすね。こんなカードの使い方…。そのデッキは今でも引き出しに保管してあります。
以上、黒歴史でした。

今年は１年間ありがとうございました。来年もどうぞよろしくお願いします。

追跡壁Jr４体でダイレクトアタックだとぉ？！
BMGのコントロールが効かない！
逃げろ！YUGI！
のわあああ
ドバーン
ツギはオマエダ
ジリジリ

発行日：2022/12/31
サークル名：もなかうどん
作家名：モニカノ
Pixiv：242010
twitter：@monikanoid
印刷：グラフィック
※無断転載複製を固く禁じます
※18歳未満の所持・閲覧を固く禁じます

魔
【魔法カード∞】
魔
【魔法カード✚】
【魔法