

BMG
ATK/ 2000
DEF/ 1700

強制絶頂デュエル
ブルジョアマンギャル

第2試合

DOJIN
R18
成人向け
18歳未満の
購入・閲覧禁止



罫カード!
《ギブアンドテイク》を
発動!

ア...ア...
ア...ア...
ア...ア...

更に永続魔法
《股縄双六》を
発動!



え?!
相手側に
召喚を...?!



BMG
LP/ 8000



YUGI
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!



俺は山札の上から
10枚を裏側除外し

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



BMG
ATK/ 2900
DEF/ 1700

※注意：本誌は券田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」。彼は閻絶★間のゲームの恐ろしさをまだ知らない

俺のターン！
あれ：召喚できないぞ



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



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



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・罫は使用できなく
なる！

制限



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



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！

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

サイコロ
振れば
いいんだな？



計16に
なったぞ



ならBMGが
2マス目まで歩く距離は
ダイス5回分だ！



DEF/ 1670 -10

すまん！
BMG！
2マス目
まで歩いて
くれ！

※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・罫でも破壊可能：ハービィの羽根帯や砂塵の大嵐…サイクロンもそう。ちなみに黄金脚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・罫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・罫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…

ブルブル
コブが通過する度に擦れる！

さっきまで二・三歩の距離だったのに！



待ってええ!!

ちやうど!!

これでこの距離を歩けて??!

DEF/ 1660 -10

BMGは股縄歩きすると快樂ダメージを受け守備力が減少する!

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!

さてJ O H之内くん!

んお!! 二歩が五歩の間を渡る!!

LP/ 7920



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



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Z E!



強引に引っ張られる!!

-10
-10
DEF/ 1630

※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います。

コイントスか！
なら前もって
保険をかけとくぜ

コイントスを
任意で
やり直せる
カード…



はあ…
はあ…
なんで
なんの
入ってるの…

永続魔法発動！
《セカンド
チャンス》

しゅご早速



待て！

ウラ…
失敗した！
待ってくれ！
やり直しを

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？
本当は見たいんじや
ないのか？BMGの
あられもない姿を

YUG…
俺は…

いいぜ！この罫
受けて立つ！



ええ？！
フィッシュポーター
直さなごら！

よし！
双六罫カード
《亀甲縛り装甲》
を発動！



装備カードとして
BMGに装備し
感度をアップさせる！

はにの
装備…
あ！！

全身が
締めつけ
られるけが

※亀甲縛り装甲：双六専用罫。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罫なんて物はない。
※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いると手札に妨害系カードを持つるのにあえて相手の発動を適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。

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！

ここで俺は
フィールド魔法発動！
《奴隷の見世物小屋》

オレの
9イン
ダイス
ロール
BMG!!
ちゅっ!!
4か!!

距離 = ダイス×4

こっちは
歩いて移動
してるのに…

こいつら
スライドして
追尾してくる!!

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!

拘束中モンスターへの
品定め攻撃が誘発!



※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…スーパーパードンO-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

LP/ 7690

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

仕方ない!
《セカンドチャンス》
の効果を発動するぜ!



やった!
JOH之内
くん!

コイントスを
やり直す...おっと
裏がでちゃった!



おれのターン!!
ダイス!!
距離は
7マスだ
距離 = ダイス x 7

電流?!

BMGに
快樂ダメージを
与える!

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



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》！

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！うっっ！
ずっ！ズルいぞ！
YUGI!
LP/6910

DEF/300

LP/7190

※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ブレイキングの事。
※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かもしれません。
※鞭打ち：電気責めと鞭責めとかなりハードな責めで、我々の限界でも拷問ですが、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。



うっしっ!
4マス目の
コイントス!

YUGU!
ウラが出たぞ!

双六罫
《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!

縄が勝手に
流れてる?!

途中から股間に
ダメーシが
こないんだが
YUGU!!

DEF/ 0

BMGの
攻撃力・守備力を
入れ替える!

そうか!
なら罫カード
《反転世界》で
凌ぐぜ!

BMGの
攻撃力・守備力を
入れ替える!

攻守入替?

あこれ...
守備
2900?

ATK/ DEF/ 2900

これでBMGの
攻撃力は900アップ
している!

あらはじめ
ブラックマジシャン
3枚を墓地送りに
しておいた

ブラックマジシャン
x3
墓地
↳ BMG 攻900アップ
↳ 守備力変換
ATK2000+900 DEF2900

違う!
床ごと
戻されてる?!

うっしっ!
うっしっ!
うっしっ!

だっせもん
の
おまかせ
!!

戻るマス数は
ダイスロールで
決定する!

出目は

2マス

ガラッ

※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。ちなみにこれ通常罫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となっております。



コマ戻り中でも
観客トークンの
品定め攻撃は
誘発する！

オレのターン!!
さて盤面を
変えようか

DEF/ 2320



相手フィールドの
スタート地点に
《脱獄囚の追跡壁》
を召喚！

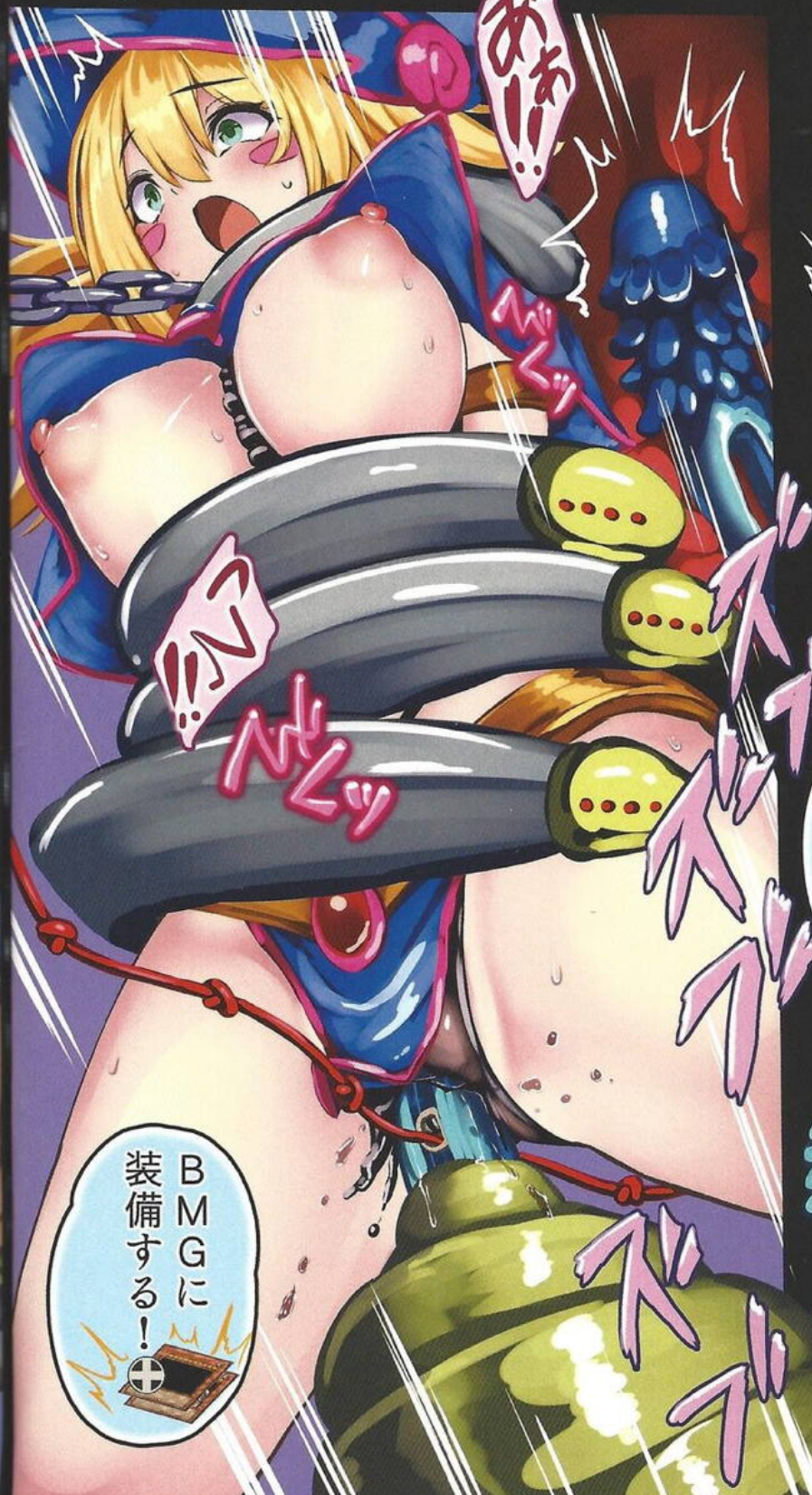


トークンを全て
リリースし

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！



※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、指定の数だけマスに戻されてしまう。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マ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!

やべーぞ!
逃げてくれ!
BMG!

味のじゃ
なのい?!

おれ?

追跡壁は
1ターンで
2マス移動
できる!

BMGは
逃げきれない!

BMGに
装備する!

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。ユニオンキャリア…禁止になっちゃいましたね…。
※味のじゃないの?：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ウウォール風の変改カードです。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!

更に《股縄双六》を
墓地へ送ること
縄を肉縄に変換し
股縄責め効果を使用可能!

肉縄の
巻取り開始!

追跡壁の指を
触手形態に移行!



DEF 120

※肉縄：やや弾力性がありブニブ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

追跡壁は毎ターン
B MGに種付け
カウンターを1つ
移す事ができる！

種付けカウンターが
付与される度に守備力が
上昇する！

これでB MGを
どんなに激しく
責めても気絶しなく
なったZE！

DEF/ 2960

※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の膈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なっ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―が
増える度に

取得可能な
母乳量が
上昇し

感度も
上昇する！

DEF
1230

うっ…効くぜ…
俺のターン！

魔法カード
《精力スパーH》
を発動！

LP/4430

オレのターンに
出来ることは
これだけだ

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

※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するため
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J.O.H之内くんの
ターンは終了して
いないZEE！

永続罠
《奴隷紋への命令》
をチェーンするぜ！

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！



よってダメージは
自分に跳ね返る！

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！

※まだターンは終了していないZEE！：対面でカードゲームをプレイしていると、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ようになります。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。



DEF
1790

※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・尻ゾーン：搾乳発動時に魔法・尻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い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。

JOH之内くん！
これまでの試練
よく耐え抜いた！

へっ……
もう立ってる
だけで限界だぜ！

これが
闇のゲームの
真髓か……

LP/ 2490

DEF
+1500

DEF/ 1940

ふふん！
じゃあこれは
どうかな！

エンドフェイズに
BMGの種付け
カウンターを消費し！

はっ

はっ

はっ

はっ

はっ

はっ

産卵トークンを
生成する！

のわあああああつああ！

はっ

ぐしっ

※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】

本誌を手にとっていただき、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ないですね…。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っ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あ…)

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たりして、生活にネットがなかった時代です。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ですね。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祈りします。



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
【魔法カード】

