

※このバトルは双方 Wiki の「貴方の考えたデッキ-I, F-」のページに本人が投稿したデッキを使用しております。

01:03 (IF\_sigh) デッキ[クロス・フェイト∩ベレシート]  
01:03 (IF\_sigh) adazm9G2nNewjNK3idayodG3ltewkd  
01:03 (IF\_sigh) K3ute5ndG2qNexmdK2hdayiNG2uWk/  
01:03 (IF\_sigh) P9K0onB2e9G1oNO2INSkv926hduutT  
01:03 (IF\_sigh) k41rGkAgTStKPTqavRt6PRjKLSta3c  
01:03 (IF\_sigh) nYjWj4s5ONaxpAIH0rSj0rWV15GY0I  
01:03 (IF\_sigh) q114Gz1rCa1JiX0IiPPD7RtaEEAdax  
01:03 (IF\_sigh) pdeVtNGpj9K1mNazv9S9I9GRnjw+0b  
01:03 (IF\_sigh) WhBAbWsaXVr1/cgLnStZzQIL3WjqTc  
01:03 (IF\_sigh) srA8PtG1oQQH1rGI27u93ZCd0rWc0o  
01:03 (IF\_sigh) iE0be70ru+PD7RtaEEBNaxpdSFpt2Z  
01:03 (IF\_sigh) rdK1v9OnrdWlt9Cjzww+0bWhBAXWsa  
01:03 (IF\_sigh) XbjrXSgzbUjYHQrLbRtJ/Rmq08PtG1  
01:03 (IF\_sigh) oQqK1rGI0bS+17Ov2L220YuO14iTOT  
01:03 (IF\_sigh) jWsaQCDNK0o9GLjtelk9y5hNivttaz  
01:03 (IF\_sigh) hNG2mNexhtK2nNayv9G2ltexnjw+0b  
01:03 (IF\_sigh) WhBQLWsaXbtKLRvqPStZzSv7/Ukqk5  
01:03 (IF\_sigh) ONaxpAME0rSj0KqU1Kut17Ob2Za50I  
01:03 (IF\_sigh) G72oKeOTjWsaQDB9K0o9ayodG3kNex  
01:03 (IF\_sigh) nNK3gdazm9G3iNewjNK2jdazkNG2mj  
01:03 (IF\_sigh) k41rGkAwbStKPWsr3Rto3XsZ7StojW  
01:03 (IF\_sigh) spXRtpPXsZ/St444O9eypQAA0bWg17  
01:03 (IF\_sigh) G80reO1rKf0beL17GU0reQ1rKe0baN  
01:03 (IF\_sigh) OTjWsaQDANK0o9Cxptu5ntezm9K3k9  
01:03 (IF\_sigh) azkNG2uNexjtK3m9aygNG3kNexiTwt  
01:03 (IF\_sigh) 0bWhBQTWsaXRtrjXsYnSt5nWs47Rtq  
01:03 (IF\_sigh) bXsZzStpY4O9eypQAD0bWg3JuF0raz  
01:03 (IF\_sigh) 3Y+I0bSO3bO70rW81rCr1L+N0beQ0r  
01:03 (IF\_sigh) a+ODvXsqUADNG1oNexvNK2ndayvNG2  
01:03 (IF\_sigh) mtexr9K3sdaypdG2jRzXi4LTpp0YOT  
01:03 (IF\_sigh) jWsaQDDNK0o9CUvdaOpNyysNK1nNOz  
01:03 (IF\_sigh) ktG0gjk41rGkAAXStKPQqpTVjbDXs5  
01:03 (IF\_sigh) 3StZzcs7bbtbQ5ONaxpAAE0rSj1rOM  
01:03 (IF\_sigh) 0beW17G40raF1rON0beC17GJ0re7  
01:03 (IF\_sigh) ※ここまで  
01:04 (IF\_lool) デッキ名:[誰かの為の物語]  
01:04 (IF\_lool) 07CgdXd/07Ch34yq07OR07Oa07OM07  
01:04 (IF\_lool) GI07KjPTrTsKAAAoOwod+MqmvZi7TW  
01:04 (IF\_lool) g7nViYPVrbLTsZ7VmKhtPTrTsKAAAt  
01:04 (IF\_lool) Owod+MqmvTsb/TsarZubTUiorVjZJt  
01:04 (IF\_lool) PTrTsKAAA9Owod+MqmvWjaTXqabTs5  
01:04 (IF\_lool) HTspTTs7fTs4NtPTrTsKAABNOwod+M  
01:04 (IF\_lool) qmvXp6vTsY/TsZ7VlbnUi6XYsLVtPT  
01:04 (IF\_lool) rTsKAABdOwod+MqmvUiorVjZLYu4HZ  
01:04 (IF\_lool) q7TTsoDTs5nTs4PTsp7Ts7vTs5fTs5  
01:04 (IF\_lool) ttPTrTsKAABtOwod+MqmvXqY7YgrzT  
01:04 (IF\_lool) sZ7VlbnUi6XYsLVtPTrTsKAAB9Owod  
01:05 (IF\_lool) +MqmvVkyXYupXTsZ7YmaDYkaPVk5tt  
01:05 (IF\_lool) PTrTsKAACNOwod+MqmvZsb7VvovYmq  
01:05 (IF\_lool) 7TsrrTsZ7UiorVjZJtPTrTsKAACdOw  
01:05 (IF\_lool) od+MqmvWgKfZm6jTsb3WpqnXoLbUio  
01:05 (IF\_lool) ptPTrTsKABANOwod+MqmvYppvZkpjT  
01:05 (IF\_lool) sZ7XiYDTsrrWubttPTrTsKABAdOwod  
01:05 (IF\_lool) +MqmvTs7nTs4zTs5vTsorTs5HTs5LT  
01:05 (IF\_lool) s5rTs4xtPTrTsKABAtOwod+MqmvTs7  
01:05 (IF\_lool) nTs4zTs5vTsorTs5HTs5LTs5rTs4xt  
01:05 (IF\_lool) PTrTsKABA9Owod+MqmvTs7nTs4zTs5  
01:05 (IF\_lool) vTsorTs6fTs5nTspRtPTrTsKABBNOw  
01:05 (IF\_lool) od+MqmvVsKLZvJ/TsZ7Ts5HTspTTs7  
01:05 (IF\_lool) nTs4vTs5nTs4TTspHSsKVtPTrTsKAB





01:17 (IF\_sigh)  $\overline{\text{.AP}} \overline{\text{.RP}} \overline{\text{.CP}}$

01:17 (IF\_sigh) | 02 . 03 . 03 × 01 03 03

01:17 (IF\_sigh)  $\overline{\text{.AP}} \overline{\text{.RP}} \overline{\text{.CP}}$

01:18 (IF\_lool) [ - GEST - ]

01:18 (IF\_lool) | (M):メリーさん

01:18 (IF\_lool) | S1:

01:18 (IF\_lool) | S2:

01:18 (IF\_lool) | S3:

01:18 (IF\_lool) |

01:18 (IF\_lool)  $\overline{\text{(山:15)} \text{(手:05)} \text{(忘:01)} \text{(録:00)} \text{(命:20)} \text{(意:06)} \text{(悪夢:01)}}$

01:18 (IF\_lool) ノーリバーズ。

01:18 (IF\_sigh) ふうむ・・・こちらも、ノーリバーズ。

01:18 (IF\_sigh) 交戦です。

01:19 (IF\_lool) 互いに動かない、か。

01:19 (IF\_sigh) 【 2T / CF 】

01:19 (IF\_sigh) 【 IF\_sigh 】

01:19 (IF\_sigh)  $\overline{\text{Life-}} \overline{\text{Life-}}$

01:19 (IF\_sigh) | 20 02 03 03 → | 20 02 . 02 03

01:19 (IF\_sigh)  $\overline{\text{.AP}} \overline{\text{.RP}} \overline{\text{.CP}}$  . . .  $\overline{\text{.AP}} \overline{\text{.RP}} \overline{\text{.CP}}$

01:19 (IF\_sigh) [ IF\_lool ] ×

01:19 (IF\_sigh)  $\overline{\text{Life-}} \overline{\text{Life-}}$

01:19 (IF\_sigh) | 20 01 03 03 → | 20 01 . 01 03

01:19 (IF\_sigh)  $\overline{\text{.AP}} \overline{\text{.RP}} \overline{\text{.CP}}$  . . .  $\overline{\text{.AP}} \overline{\text{.RP}} \overline{\text{.CP}}$

01:19 (IF\_sigh) -----

01:19 (IF\_sigh) ※交戦により互いのWill+1

01:19 (IF\_sigh) 「次で仕留めるよ。」

01:20 (IF\_lool) 「あら？それはどうかしら？」

01:20 (IF\_lool) ※なお対処札はない

01:20 (IF\_sigh) 互いに準備期間、ということでしょうか？ 3Tへ。

01:20 (IF\_sigh) AF、ドローです。Will6→7→8

01:21 (IF\_sigh) 1d16

01:21 (IF\_stay) IF\_sigh → 1D16 = [13] = 13

01:21 (IF\_lool) AF、ドロー Will7→8

01:21 (IF\_lool) 1d15

01:21 (IF\_stay) IF\_lool → 1D15 = [10] = 10

01:21 (IF\_sigh) RF。

01:22 (IF\_sigh) 【 3T / RF 開始時 】

01:22 (IF\_sigh)  $\overline{\text{(山:15)} \text{(手:06)} \text{(忘:00)} \text{(録:00)} \text{(命:20)} \text{(意:08)} \text{(狂:00)}}$

01:22 (IF\_sigh) |

01:22 (IF\_sigh) | (M): 無名英雄

01:22 (IF\_sigh) | S1:

01:22 (IF\_sigh) | S2:

01:22 (IF\_sigh) | S3:

01:22 (IF\_sigh) [ - IF\_sigh - ]

01:22 (IF\_sigh)  $\overline{\text{.AP}} \overline{\text{.RP}} \overline{\text{.CP}}$

01:22 (IF\_sigh) | 02 . 02 . 03 × 01 01 03

01:22 (IF\_sigh)  $\overline{\text{.AP}} \overline{\text{.RP}} \overline{\text{.CP}}$

01:22 (IF\_lool) [ - GEST - ]

01:22 (IF\_lool) | (M):メリーさん

01:22 (IF\_lool) | S1:

01:22 (IF\_lool) | S2:

01:22 (IF\_lool) | S3:

01:22 (IF\_lool) |

01:22 (IF\_lool)  $\overline{\text{(山:14)} \text{(手:06)} \text{(忘:01)} \text{(録:00)} \text{(命:20)} \text{(意:08)} \text{(悪夢:01)}}$

01:23 (IF\_lool) 1枚リバーズ。

01:23 (IF\_sigh) ...伏せません。開示を。

01:24 (IF\_lool) オープン。[倒錯のメイド・ラヴァー] Will8→2→3

01:24 (IF\_lool) 倒錯のメイド・ラヴァー/悦楽/R/Cost:3/SP:3/手札から[奉仕者]を1枚戻して2枚ドロー。ドローの中に[奉仕者]があれば忘却する。[奉仕]が0なら敵アルマに[奉仕]付与/[奉仕者]/□□UC

01:24 (IF\_lool) [痛みの奉仕者]をデッキに戻し2枚ドロー

01:25 (IF\_lool) 3d15

01:25 (IF\_stay) IF\_lool → 3D15 = [9,12,11] = 32

01:25 (IF\_sigh) 手札交換...動き始めますか

01:25 (IF\_lool) 2枚とも奉仕者ではない。よって手札に加える。

01:26 (IF\_sigh) いいでしょう。CFです！

01:26 (IF\_sigh) 【 3T / CF 】

01:26 (IF\_sigh) 【 IF\_sigh 】

01:26 (IF\_sigh) Life- 20 03 02 04 → Life- 20 03 01 04

01:26 (IF\_sigh) AP RP CP

01:26 (IF\_sigh) [ IF\_lool ] ×

01:26 (IF\_sigh) Life- 20 01 01 03 → Life- 17 00 00 00

01:26 (IF\_sigh) AP RP CP

01:26 (IF\_sigh)

01:26 (IF\_sigh)

01:26 (IF\_sigh) ※交戦により互いのWill+1

01:26 (IF\_sigh) ※アルマが破壊された側はさらにWill+1

01:26 (IF\_sigh) 「さて、人形はお眠り。」

01:26 (IF\_lool) (RP計算ミスってた)

01:27 (IF\_lool) 「痛いわ……。」シュウ

01:27 (IF\_lool) ……ま、まあ大丈夫だ

01:28 (IF\_lool) 手札超過で[ドールズブライ]忘却

01:28 (IF\_sigh) 手札超過により、[ドクトルベツパー(徳用)]を忘却。

01:28 (IF\_sigh) 4T、AFです。

01:29 (IF\_sigh) ドロー。Will8→9→10

01:29 (IF\_sigh) 1d15

01:29 (IF\_stay) IF\_sigh → 1D15 = [12] = 12

01:29 (IF\_lool) AF、ドロー Will5→6

01:29 (IF\_lool) 1d13

01:29 (IF\_stay) IF\_lool → 1D13 = [6] = 6

01:29 (IF\_lool) リアライズ、[薫風の繰り手]

01:29 (IF\_lool) 薫風の繰り手/悦楽/A/Cost:3/AP:2/RP:3/CP:3/AF開始時、奉仕を0にして忘却にあるこのカードと敵忘却アルマ1枚をデッキに戻す。自忘却のアルマを1枚手札に戻す/武:[残響:記録の[奉仕者]]を1枚手札に加える/[奉仕者][ドール]/[奉仕][悪夢]UC

01:30 (IF\_lool) 「はい、出番ですね」

01:30 (IF\_lool) 奉仕と悪夢発動！ Will6→7

01:30 (IF\_lool) 1d6

01:30 (IF\_stay) IF\_lool → 1D6 = [6] = 6

01:30 (IF\_sigh) 「ふむ…」 4/1/5

01:31 (IF\_lool) [痛みの奉仕者]を忘却。本当は痛みの反響で倒してたんだがな。

01:31 (IF\_sigh) そろそろCPが馬鹿にならなくなってきた。…RFへ。

01:32 (IF\_sigh) 【 4T / RF 開始時 】

01:32 (IF\_sigh) (山:14)(手:06)(忘:01)(録:00)(命:20)(意:10)(狂:00)

01:32 (IF\_sigh) (M): 無名英雄 奉仕2

01:32 (IF\_sigh) S1:

01:32 (IF\_sigh) S2:

01:32 (IF\_sigh) S3:

01:32 (IF\_sigh) [ - IF\_sigh - ]

01:32 (IF\_sigh) AP RP CP

01:32 (IF\_sigh) 04 . 01 . 05 × 02 03 03

01:32 (IF\_sigh) AP RP CP

01:32 (IF\_lool) [ - GEST - ]

01:32 (IF\_lool) (M): 薫風の繰り手

01:32 (IF\_lool) S1:

01:32 (IF\_lool) S2:

01:32 (IF\_lool) S3:

01:32 (IF\_lool)

01:32 (IF\_lool) (山:11)(手:05)(忘:02)(録:01)(命:17)(意:07)(悪夢:02)

01:32 (IF\_lool) 2枚リバーズ。

01:33 (IF\_sigh) こちらも2枚。

01:33 (IF\_lool) 追加なし。オープン！

01:33 (IF\_sigh) では、開示します。

01:33 (IF\_sigh) [倒錯のメイド・ラヴァー]、[ドールズメモリー]。

01:34 (IF\_sigh) 倒錯のメイド・ラヴァー/悦楽/R/Cost:3/SP:3/手札から[奉仕者]を1枚戻して2枚ドロー。

01:34 (IF\_sigh) ドローの中に[奉仕者]があれば忘却する。[奉仕]が0なら敵アルマに[奉仕]付与/[奉仕者]/[]/UC

01:34 (IF\_sigh) ドールズメモリー/恐怖/R/Cost:1/SP:1/敵アルマに[AP-1][RP-2]を付与する/[ドール]/[悪夢]C

01:34 (IF\_lool) オープン。[お茶をどうぞ]、[グランドクロス] Will7→6→7→5





01:50 (IF\_lool) 女神さまの言う通りで

01:50 (IF\_sigh) はーい 1:そのまま 2:振りなおし

01:50 (IF\_sigh) 1d2

01:50 (IF\_hosi) IF\_sigh -> 1D2 = [1] = 1

01:51 (IF\_lool) リアライズ、[気高き料理人]

01:51 (IF\_lool) 気高き料理人/悦楽/A/Cost:6/AP:2/RP:5/CP:5/スキルでデッキに戻ったターンのRF終了時、場のアルマを手札に戻し、[AP+2]してリアライズ/武:[AF開始時RP+1][伝承]/[奉仕者][ヒーロー]/[奉仕][伝承]UC

01:51 (IF\_lool) 「なんだ、お前が相手か……」

01:52 (IF\_lool) では奉仕発動 Will8→9

01:52 (IF\_lool) 「ふん、いいぞ。俺の料理を食わせてやる。しっかり学ばな！」

01:52 (IF\_sigh) 「うげっ… あんたか…」 5/2/6 奉仕1

01:53 (IF\_sigh) 「…ふん！ 何も教わんなくなつて、僕の残飯は最強なんだから！」

01:53 (IF\_sigh) 鏡合わせの対峙。…RFです！

01:54 (IF\_sigh) 【 5T / RF 開始時 】

01:54 (IF\_sigh) 山(11)(手:06)(忘:01)(録:02)(命:20)(意:06)(夢:02)

01:54 (IF\_sigh) ┌───────────────────────────────────┐

01:54 (IF\_sigh) | (M): 気高き料理人 奉仕1

01:54 (IF\_sigh) | S1:

01:54 (IF\_sigh) | S2:

01:54 (IF\_sigh) | S3:

01:54 (IF\_sigh) └───────────────────────────────────┐ [ - IF\_sigh - ]┘

01:54 (IF\_sigh) 山 AP RP CP 手 忘 録 命 意 夢

01:54 (IF\_sigh) | 05 . 02 . 06 × 02 05 05

01:54 (IF\_sigh) └──────────┐ .AP RP CP┘

01:54 (IF\_lool) ┌───────────────────────────────────┐ [ - GEST - ]┘

01:54 (IF\_lool) | (M): 気高き料理人

01:54 (IF\_lool) | S1:

01:54 (IF\_lool) | S2:

01:54 (IF\_lool) | S3:

01:54 (IF\_lool) └───────────────────────────────────┐

01:54 (IF\_lool) 山(09)(手:04)(忘:04)(録:03)(命:17)(意:09)(悪夢:02)

01:55 (IF\_sigh) …一枚、リバース。

01:55 (IF\_lool) 1枚リバース。

01:56 (IF\_sigh) 追加はありません。開示しましょう！

01:56 (IF\_lool) オープン。エンディングシリーズが一つ、[物語からの脱却] Will9→5

01:56 (IF\_sigh) オープン、[ドールズブライ]！

01:56 (IF\_lool) 物語からの脱却/無/R/Cost:4/SP:2/自アルマを忘却し、エゴをリアライズする。RF中エゴは[神秘]を持つ/[エンディング]/□□R

01:56 (IF\_sigh) ドールズブライ/恐怖/R/Cost:3/SP:1/自アルマのRPを全快

01:56 (IF\_sigh) /覚醒:CF終了時まで自アルマに[CP-自忘却エリアのドールアルマ]を付与/[ドール]/[悪夢][覚醒(2)]/C

01:56 (IF\_sigh) 「…なんだ。もう帰るの？」

01:57 (IF\_lool) 「はん、大人にはやるのがたくさんあるんだよ。」

01:57 (IF\_sigh) [ドールズブライ]の効果発動。悪夢発動です！

01:57 (IF\_sigh) 1d5

01:57 (IF\_hosi) IF\_sigh -> 1D5 = [2] = 2

01:58 (IF\_sigh) 忘却されるのは[無天一流の武人]。

01:58 (IF\_lool) プライカー。エゴをリアライズ。来い、メリーさん！

01:58 (IF\_lool) 「さあ、一緒に遊びましょう」

01:58 (IF\_lool) 悪夢を発動！

01:58 (IF\_lool) 1d3

01:58 (IF\_hosi) IF\_lool -> 1D3 = [2] = 2

01:58 (IF\_sigh) 覚醒は使用しません。[気高き料理人]を全快！ 5/5/6

01:59 (IF\_lool) 最高の落ちだ！[くず鉄人形]忘却

01:59 (IF\_sigh) …これは！

01:59 (IF\_lool) 効果で悪夢発動。そして2枚戻す！

01:59 (IF\_lool) 1d2

02:00 (IF\_hosi) IF\_lool -> 1D2 = [2] = 2

02:00 (IF\_lool) [塵芥の詐術士]忘却、そして[くず鉄人形][気高き料理人]をデッキに戻す！

02:01 (IF\_sigh) [気高き料理人]がデッキに…！

02:01 (IF\_lool) RF終了時、効果発動！さて、同じことをやらせてもらおう。

02:02 (IF\_lool) **インターロード・リアライズ！**

02:02 (IF\_lool) **「カカカカカカ—————！」**

02:02 (IF\_lool) 気高き料理人/悦楽/A/Cost:6/AP:2/RP:5/CP:5/スキルでデッキに戻ったターンのRF終了時、場のアルマを手札に戻し、[AP+2]してリアライズ/武:[AF開始時RP+1][伝承]/[奉仕者][ヒーロー]/[奉仕][伝承]UC

02:02 (IF\_lool) 「よう、また会ったなああ—————！！」

02:03 (IF\_sigh) 「出たり戻ったり、あんたいつもうるさすぎるよおー！！」 6/5/7

02:04 (IF\_lool) プライがなければ、ここで落とせたか

02:04 (IF\_sigh) まったくです、思い切って切ってよかった。CF！

02:05 (IF\_sigh) 【 5T / CF 】

02:05 (IF\_sigh) 【 IF\_sigh 】

02:05 (IF\_sigh)  $\overline{\text{Life-}} \quad \overline{\text{Life-}}$

02:05 (IF\_sigh) | 20 06 05 07 → | 20 06 . 01 07

02:05 (IF\_sigh)  $\overline{\text{AP}} \overline{\text{RP}} \overline{\text{CP}}$  . . .  $\overline{\text{AP}} \overline{\text{RP}} \overline{\text{CP}}$

02:05 (IF\_sigh) [ IF\_lool ] ×

02:05 (IF\_sigh)  $\overline{\text{Life-}} \quad \overline{\text{Life-}}$

02:05 (IF\_sigh) | 17 04 05 05 → | 12 00 . 00 00

02:05 (IF\_sigh)  $\overline{\text{AP}} \overline{\text{RP}} \overline{\text{CP}}$  . . .  $\overline{\text{AP}} \overline{\text{RP}} \overline{\text{CP}}$

02:05 (IF\_sigh) -----

02:05 (IF\_sigh) ※交戦により互いのWill+1

02:05 (IF\_sigh) ※アルマが破壊された側はさらにWill+1

02:06 (IF\_lool) 「再び蘇ってやる……！その時を楽しみにしてな！」

02:06 (IF\_lool) 挟んじゃった

02:07 (IF\_sigh) 「うげえ… ま、まあ、アンタからレシピのヒントくらいならもらってやらなくも…」

02:07 (IF\_sigh) いえいえ、大丈夫です。

02:08 (IF\_sigh) さて、こちらの料理人のCPもすでに7… 6T目です！

02:08 (IF\_lool) 安心してくれ、そのCPはすぐになくしてあげよう

02:09 (IF\_lool) AF、ドロ— Will8→9

02:09 (IF\_sigh) AF。ドロ—！Will6→0→1→2

02:09 (IF\_lool) 1d8

02:09 (IF\_hosi) IF\_lool → 1D8 = [1] = 1

02:09 (IF\_sigh) 1d10

02:09 (IF\_hosi) IF\_sigh → 1D10 = [4] = 4

02:09 (IF\_lool) AF開始時、[薫風の繰り手]効果発動！

02:09 (IF\_sigh) ……ッ！

02:10 (IF\_sigh) (こちらの忘却のアルマはわかります？)

02:10 (IF\_lool) (教えてくださいな)

02:10 (IF\_sigh) 無天一流、鎌風です。

02:11 (IF\_lool) こちらの[薫風の繰り手]と無天一流をデッキに戻し、[痛みの奉仕者]を手札に加える！

02:12 (IF\_sigh) あのと、悪夢で落ちていたのか…！

02:12 (IF\_lool) ただし、そのとき相手の奉仕は0になるがな。

02:12 (IF\_lool) そしてそのまま[痛みの奉仕者]リアライズ！

02:12 (IF\_lool) 痛みの奉仕者/悦楽/A/Cost:3/AP:2/RP:4/CP:5/反響:敵アルマに1+付与された[奉仕]点ダメージ/武:[絶叫:奉仕を再発動する]/[奉仕者]/[反響][奉仕]C

02:12 (IF\_lool) 「—— 痛みを与えよう。生を抱き、死を思う奉仕を。」

02:13 (IF\_lool) 奉仕を発動し、反響で2点ダメージを与える！

02:13 (IF\_lool) 「二つだ。受け取れ！甘き死を！」

02:14 (IF\_sigh) ……う、うまく処理されてしまったか… Life15

02:14 (IF\_lool) CP6になりますね、奉仕あるんで

02:14 (IF\_sigh) あ、そうか… Life:14

02:14 (IF\_lool) ……まだ私のアライメントフェイズは終了していない。

02:14 (IF\_sigh) では、RFです！

02:15 (IF\_sigh) ……！？

02:15 (IF\_lool) AF終了時自場アルマを【悪夢】として忘却しこのアルマをリアライズ。

02:15 (IF\_lool) 来い、[黄泉平坂の娘]！

02:15 (IF\_lool) 黄泉平坂の娘/恐怖/A/Cost:7/AP:6/RP:0/CP:7/AF終了時自場アルマを【悪夢】として忘却しリアライズ可/反響:[RP+【悪夢】]付与(最大15)/武:[RP+【悪夢】]付与(最大:6)/[ドール]/[反響][貫通]R

02:16 (IF\_sigh) AP6…！

02:16 (IF\_lool) 「————行くであります。」

02:17 (IF\_lool) 反響発動。悪夢は4、RPは4となる。

02:17 (IF\_sigh) ……やりますね…！ RFです！

02:18 (IF\_sigh) 【 6T / RF 開始時 】

02:18 (IF\_sigh)  $\overline{\text{山:10}} \overline{\text{手:06}} \overline{\text{忘:02}} \overline{\text{録:02}} \overline{\text{命:14}} \overline{\text{意:03}} \overline{\text{夢:03}}$

02:18 (IF\_sigh) \_\_\_\_\_

02:18 (IF\_sigh) | (M):

02:18 (IF\_sigh) | S1:

02:18 (IF\_sigh) | S2:

02:18 (IF\_sigh) | S3:

02:18 (IF\_sigh) \_\_\_\_\_【 - IF\_sigh - 】







02:43 (IF\_lool) 1d7

02:43 (IF\_hosi) IF\_sigh -> 1D8 = [2] = 2

02:43 (IF\_hosi) IF\_lool -> 1D7 = [2] = 2

02:44 (IF\_lool) sate,

02:44 (IF\_lool) 最後をこいつに任せよう。——リアライズ。

02:44 (IF\_lool) [過去語りの人形]！

02:44 (IF\_lool) 過去語りの人形/悦楽/A/Cost:4/AP:3/RP:2/CP:4/AF終了時自記録を4枚忘却し、このカードを限定武装化、X/Nを忘却からリアライズ/武:[RP+2][CP+2]限定:[武装化ターン、プレイヤーに障壁(5)],[観測者][ドール]/[眼界][悪夢]UC

02:45 (IF\_lool) いこうか、悪夢発動

02:45 (IF\_lool) 1d2

02:45 (IF\_hosi) IF\_lool -> 1D2 = [1] = 1

02:45 (IF\_lool) [くず鉄人形]を忘却。

02:46 (IF\_lool) 効果、悪夢で[薫風の繰り手]を忘却へ。これでデッキのアルマはない。

02:46 (IF\_lool) [くず鉄人形][ドールズブライ]をデッキへ

02:46 (IF\_sigh) …忘却には、あのX/Nが…ある。

02:47 (IF\_lool) さて、AF終了時だが……どちらから先に？

02:47 (IF\_sigh) …ダイスで、決めましょう。

02:47 (IF\_sigh) 1:sigh 2:lool

02:47 (IF\_sigh) 1d2

02:47 (IF\_hosi) IF\_sigh -> 1D2 = [1] = 1

02:48 (IF\_sigh) 僕からですか。ならば…

02:48 (IF\_sigh) [気高き料理人]を悪夢として忘却。

02:49 (IF\_sigh) アナザーリアライズ…。最後を、お願いします。[黄泉平坂の娘]…！

02:49 (IF\_sigh) 「…任されました！」 6/7/7

02:49 (IF\_lool) これが最後だ。[過去語りの人形]、効果発動！

02:50 (IF\_lool) 記録の4枚を忘却へ送り、X/Nを忘却からリアライズ！

**02:51 (IF\_lool) 因果の轆を砕け、[人形英雄グランギニョル]———！**

02:51 (IF\_lool) 人形英雄グランギニョル/悦楽/A/Cost:5/AP:1/RP:5/CP:7/自忘却のアルマの数\*[AP+1](最大:9)。忘却アルマが5枚以上であれば[追撃(2)]付与/武:現在の自身の悪夢の数\*[AP+1]/[ヒーロー][ドール]/[伝承][悪夢]R

02:52 (IF\_lool) 悪夢発動。[くず鉄人形]を忘却へ。そして効果を発動する。

02:52 (IF\_sigh) 忘却にはアルマがたまり切っている…！

02:52 (IF\_lool) [くず鉄人形][グランドクロス]をデッキへ戻す。そしてグランギニョル効果発動！

02:53 (IF\_lool) ごめん、くず鉄じゃなくて[物語からの脱却]でした。

02:53 (IF\_sigh) OK

02:54 (IF\_lool) 忘却のアルマは7体。グランギニョルは真の力を手に入れる！

02:54 (IF\_lool) 「——真・魔神一体」AP1→8 追撃(2)

02:55 (IF\_lool) 更に、過去語りの武装化はこの条件で発動した時、プレイヤーに障壁(5)を与える

02:55 (IF\_sigh) 「これはこれは、大した英雄殿でありますな。…だが、私たちは負けない。」

02:57 (IF\_sigh) RFです…！

02:57 (IF\_sigh) 【 8T / RF 開始時 】

02:57 (IF\_sigh) ㄱ (山:07) (手:04) (忘:06) (録:03) (命:04) (意:06) (夢:07)

02:57 (IF\_sigh) |—————|

02:57 (IF\_sigh) | (M):黄泉平坂の娘

02:57 (IF\_sigh) | S1:

02:57 (IF\_sigh) | S2:

02:57 (IF\_sigh) | S3:

02:57 (IF\_sigh) |—————| [ - IF\_sigh - ]

02:57 (IF\_sigh) ㄱ..AP ㄱ.RP ㄱ.CP ㄱ—————|

02:57 (IF\_sigh) | 06 . 07 . 07 x 08 07 09

02:57 (IF\_sigh) |—————| .AP ㄱ RP ㄱ CP ㄱ

02:57 (IF\_lool) |—————| [ - GEST - ]

02:57 (IF\_lool) | (M):人形英雄グランギニョル

02:57 (IF\_lool) | S1: 過去語りの人形

02:57 (IF\_lool) | S2:

02:57 (IF\_lool) | S3:

02:57 (IF\_lool) |—————|

02:57 (IF\_lool) ㄱ (山:07) (手:03) (忘:09) (録:00) (命:04) (意:04) (悪夢:07)

02:58 (IF\_sigh) では。…一枚、リバーズ。

02:59 (IF\_lool) ……1枚リバーズ。

03:00 (IF\_sigh) …追加はありません。

03:00 (IF\_sigh) 開示しましょう。

03:00 (IF\_lool) では、オープン。

03:00 (IF\_sigh) オープン…！ [ファランクススタイル]ッ！

03:00 (IF\_lool) ……[ドールズメモリー]！ Will4→2

03:00 (IF\_lool) ドールズメモリー/恐怖/R/Cost:1/SP:1/敵アルマに[AP-1][RP-2]を付与する/[ドール]/[悪夢]C

03:00 (IF\_sigh) ファランクススタイル/勇氣/R/Cost:2/SP:1/自アルマにCF終了時まで[AP+2][障壁(2)]付与/□/□□/□

03:01 (IF\_sigh) ……一点、足りてしまいましたか。 7/5/7 障壁2

03:01 (IF\_lool) こちらも、1点足りてしまった、か 8/7/9

03:02 (IF\_lool) いこう、グランギニョル。お前の力を見せてくれ！

03:02 (IF\_sigh) 最後を、飾りましょう。[黄泉平坂の娘]、お願いします！

03:02 (IF\_lool) 「—— ファイナルアタック、セット。」

03:03 (IF\_sigh) 「…行くであります。」

03:03 (IF\_lool) 「紛い物に、形を。いざ語られし、黄金の輝きをここに。」

03:03 (IF\_lool) 「アクセルフィスト・トゥルース。」

03:04 (IF\_sigh) 「…さてさて、此度の物語はこれにてお終い。…次は、勝つのであります。」

03:04 (IF\_sigh) 【 8T / CF 】

03:04 (IF\_sigh) 【 IF\_sigh 】

03:04 (IF\_sigh) 

Life-	04	07	05	07	→	Life-	00	00	.00	00
-------	----	----	----	----	---	-------	----	----	-----	----

03:04 (IF\_sigh) 

┌──┐	.AP	┌	.RP	┌	.CP	└	┌──┐	.AP	┌	.RP	┌	CP	└
------	-----	---	-----	---	-----	---	------	-----	---	-----	---	----	---

03:04 (IF\_sigh) [ IF\_lool ] ×

03:04 (IF\_sigh) 

Life-	04	08	07	09	→	Life-	00	00	.00	00
-------	----	----	----	----	---	-------	----	----	-----	----

03:04 (IF\_sigh) 

┌──┐	.AP	┌	.RP	┌	.CP	└	┌──┐	.AP	┌	.RP	┌	CP	└
------	-----	---	-----	---	-----	---	------	-----	---	-----	---	----	---

03:04 (IF\_sigh) \_\_\_\_\_

03:05 (IF\_sigh) .

03:05 (IF\_sigh) \_\_\_\_\_

03:05 (IF\_sigh) \_\_\_\_\_

03:05 (IF\_sigh) Draw

03:05 (IF\_sigh) ARC バトルを 終了します

03:05 (IF\_sigh) \_\_\_\_\_

03:05 (IF\_sigh) \_\_\_\_\_

03:05 (IF\_sigh) .

03:06 (IF\_lool) お疲れ様でしたー。

03:06 (IF\_sigh) ……はい、お疲れ様です。

03:06 (IF\_lool) 最後潔癖メイデン武装化しとけば勝てたか……。

03:06 (IF\_sigh) ジェネコから因縁を狙った方がよかったか……？ パスはhero。戻りましょう

03:07 (IF\_lool) けど大満足。passはありません。戻りますか。