

00:58 (IF\_stay) デッキ名 : [アンサンブ・ヒーローズ]  
00:58 (IF\_stay) a9azktK0gdOxhdayg9K1gtOwi9ayot  
00:58 (IF\_stay) K0jtOwndayjNKliG0+Ojg7PTvUsqB2  
00:58 (IF\_stay) 07Wg342tade3kdChvdm8g9motGg8Ot  
00:58 (IF\_stay) K3ogAC07Wg342tadiZrtazutaBq9Oy  
00:58 (IF\_stay) tNawkNWLr9iZnGhyPTvUsqADAtaxod  
00:58 (IF\_stay) 6LqGvXiazUIYLU57Ul3SsrtqYD05  
00:59 (IF\_stay) 07WhAALUsqHcjK9q1rW414+k1rmw07  
00:59 (IF\_stay) CT252n1bySbXA6ONozoAUF07Gm3Yyp  
00:59 (IF\_stay) a9CRtdSsiNOymtazu9e/INWQm2hwED  
00:59 (IF\_stay) w90bCjAADSsKDYjqpo1ZGW1b+z1bGO  
00:59 (IF\_stay) 07eT07Kn0bO607aN07KEb3M+OtaxoA  
00:59 (IF\_stay) EB0bCi34mra9WNltWEntawqdK1udW7  
00:59 (IF\_stay) s2hjPTvUsqADB9axod6LqGvQs6DSsp  
00:59 (IF\_stay) DUsZnQs4bSsp7UsInQsozSso7UsJTQ  
00:59 (IF\_stay) s55sYjw90bCjAA3SsKDYjqpo1Y2a1Y  
00:59 (IF\_stay) 2o0bGd1b2ybWM6ONozoAUI07Gm3Yyp  
00:59 (IF\_stay) a9O1v9SIpdOyntCPvNaBq21hPT/SsK  
00:59 (IF\_stay) EGAtOzodqNqmrRgojasZXsSsZrepLnQ  
00:59 (IF\_stay) sa3SsroE17i12aOibXI6ONozoAQA07  
00:59 (IF\_stay) Gm3Yypa92Oh9K2ttWdhtawntSOidWw  
00:59 (IF\_stay) v2hwPTvUsqACAtaxod6LqGvVrJ7XrK  
00:59 (IF\_stay) 7Us57WuLZscTw90bCjAQbSsKDYjqpo  
00:59 (IF\_stay) 1a6R1q+r0bGd2Je61YG42oecbWc8Ot  
00:59 (IF\_stay) K3ogEH07Wg342tadOxktayuNK0m9Ox  
00:59 (IF\_stay) n9ayi9K0uNOxn9azkxm2PzrQsKUABd  
00:59 (IF\_stay) K3o9+Pqm7XtL7SjafWpoXSsrjUs7bW  
00:59 (IF\_stay) t4PYg5Rqcz0507WhAQfUsqHcjK9q2I  
00:59 (IF\_stay) uc0bGd1526166S0bK607Sr07CPb3M+  
00:59 (IF\_stay) OtaxoAAA0bCi34mra9aXhteTpdawnt  
00:59 (IF\_stay) e8gW1hPT/SsKEGctOzodqNqmrQkoTW  
00:59 (IF\_stay) r7vXI73Us57VuJPuK5pqcz0507WhAQ  
00:59 (IF\_stay) jUsqHcjK9q2I6K1LaF07Sf2ZCi1b+N  
00:59 (IF\_stay) bWc8OtK3ogID07Wg342tade3kdCVmd  
00:59 (IF\_stay) WPstaGsdawntealNSJimhwPTvUsqAB  
00:59 (IF\_stay) Adaxod6LqGvQspfSspXUsZvQs6bSs4  
00:59 (IF\_stay) 3UsaDQs7bSsp7YjrFuYg==  
01:00 (IF\_stay) ※ここまで  
01:00 (IF\_URON\_) デッキ名 : [コモンズパレード]  
01:00 (IF\_URON\_) 0LOjdnR80LOi1LeS1qO+27iC2qi3Pj  
01:00 (IF\_URON\_) nQs6MDAtCzotS8jdadrNW4ktaPhtCz  
01:00 (IF\_URON\_) o9SjtdWzINCz0j450LOjAwHQs6LVq6

01:00 (IF\_URON\_) zQsp3VjLPVtZc+OdCzowMA0LOi1bmK  
01:00 (IF\_URON\_) 1YW70LKd1quB0LG5PjnQs6MDB9Czot  
01:00 (IF\_URON\_) qoiNu3gNCyndqep9uSoNaLmD450LOj  
01:00 (IF\_URON\_) AwbQs6LbjI7VtYXQsp3akqbUvI0+Od  
01:00 (IF\_URON\_) CzowMF0LOi1pea24CV0LKd1LeS1bq+  
01:00 (IF\_URON\_) PjnQs6MDBNCzotuMjtW1hdCyndqSpt  
01:00 (IF\_URON\_) S8jT450LOjAwvQs6LVsJLQsp3bvJw+  
01:00 (IF\_URON\_) OdCzowMK0LOi0LCy0LGU0LCA0LGL0L  
01:00 (IF\_URON\_) CZ0LCA0LGc0LGB0LCP0LCTPjnQs6MC  
01:00 (IF\_URON\_) A9Czotuag9CxstuNj9CjyNqyvdcyvd  
01:00 (IF\_URON\_) CyrNW5j9a2ltCxivz450LOjAgLQs6LV  
01:00 (IF\_URON\_) qbLQspjUqJ3blanQsbLQsbs+OdCzow  
01:00 (IF\_URON\_) IB0LOi1Yay1aus0LKd25K/24i+PjnQ  
01:00 (IF\_URON\_) s6MCANcZotqluNCyotWnjdcyrNCxv9  
01:00 (IF\_URON\_) CyrNW6uj450LOjAgfQs6LWvJzbsI7V  
01:00 (IF\_URON\_) s5TQsaHVrqzQsp7Qsbjbs7Y+OdCzow  
01:00 (IF\_URON\_) IG0LOi0LCz0LGK0LC70LCv0LCTPjnQ  
01:00 (IF\_URON\_) s6MCBdCzotCxl9CwgNCwotCxnNCwu9  
01:00 (IF\_URON\_) CwiNCxn9Cwj9Cwuj450LOjAgTQs6LV  
01:00 (IF\_URON\_) q6zQsp3VjLPVtZc+OdCzowIL0LOi1Y  
01:00 (IF\_URON\_) ay1aus0LKd25K/24i+PjnQs6MCCtCz  
01:00 (IF\_URON\_) otq/tdCygNW4qNCyvj450LOjAQPQs6  
01:00 (IF\_URON\_) LQsLPQsYrQsLvQsK/QsJM+OdCzowEC  
01:00 (IF\_URON\_) 0LOi0LCf0LGL0LGU0LCA0LCz0LCZ0L  
01:00 (IF\_URON\_) GQ0LCI0LGA0LCR0LCA0LGJ

01:00 (IF\_URON\_) ここまで！

01:02 (IF\_stay) …ふむ、覗き見とは関心しないな。(※茶番開始)

01:02 (IF\_URON\_) ははは・・・これは手厳しい

01:03 (IF\_URON\_) (やっべえ・・・自分のバトルのせいで隣のテーブルとか全く見てなかった)

01:03 (IF\_URON\_) うーんならこっちも少しサービスしようかな

01:03 (IF\_stay) …ほう？

01:04 (IF\_URON\_) ボクのデッキのアルマの枚数は・・・たったの4枚だ

01:04 (IF\_stay) …なるほど、中々面白いデッキのようだ。(デッキを構える)

01:05 (IF\_URON\_) ま、言えるのはこのくらいかな！やろうか！

01:06 (IF\_stay) フッ、そうだな。プログラム ARC、セット！

01:06 (IF\_URON\_) プログラム ARC

01:06 (NenoHito2525) セット！

01:07 (IF\_stay) 我、内なる意志にて切り開く者！

01:07 (IF\_URON\_) 我！内なる意志にて切り開く者！

01:07 (IF\_stay) Extension

01:07 (IF\_stay) ——— 拡がれ

01:08 (IF\_stay) さあ、行こうか。リアライズ、

01:08 (IF\_stay) [無名英雄]

01:08 (IF\_URON\_) ああ、行こう。リアライズ

01:08 (IF\_URON\_) [無名英雄]

01:09 (IF\_stay) …似た者同士か。ARC バトル――

01:09 (IF\_URON\_) よろしくね、ご同輩。インキピット！

01:11 (IF\_stay) 無名「…似たもの同士かあ。うん、それじゃあ語り合おう。輝けぬ者達の、輝かしいパレードの先陣に立つ英雄率いる物語達。」

01:12 (IF\_URON\_) 「ああ、語り合おうじゃあないか。光を当てられず、それでも英雄たる同輩率いる物語達。」

01:13 (IF\_stay) ≡二三二≡ = - = ≡二三二≡ = - ≡二三二≡ = - = ≡二三二≡ = - ≡二三二≡ = - = ≡二三二≡ = - =

01:13 (IF\_stay) [IF\_stay]: [アンサンブ・ヒーローズ]

01:13 (IF\_stay) Incipit

01:13 (IF\_stay) [IF\_URON]: [コモンズパレード]

01:13 (IF\_stay) ≡ = - = ≡二三二≡ = - ≡二三二≡ = - = ≡二三二≡ = - ≡二三二≡ = - = ≡二三二≡ = - =

01:13 (IF\_stay) ┌──┐

01:13 (IF\_stay) └──┘

01:13 (IF\_stay) ARC バトルを開始します。

01:13 (IF\_stay) ┌──┐

01:13 (IF\_stay) └──┘

01:14 (IF\_URON\_) 「では、エクステンション時、ボクのこのカードが発動する。」

01:14 (IF\_URON\_) 「リアライズ！ [レジェンダリィ・コモンズ]！」

01:14 (IF\_stay) ほう…名前だけは知っているな。確か…C 限定のルール干渉コグニだったか…

01:14 (IF\_URON\_) [レジェンダリィ・コモンズ] cost12 デッキのカードがこれ以外全てコモンであればエクステンション時リアライズ。全コスト-1、[CP-1]付与 [神秘]

01:15 (IF\_stay) (ふむ…コスト減少、CP 減少…神秘)

01:15 (IF\_URON\_) 「輝けぬ者たちに光を…ってね」

01:16 (IF\_stay) ([ダストボム]の弾丸として幾らでも利用出来るな…危険だ)

01:16 (IF\_URON\_) 「そんなに警戒しなくてもいいじゃない…大丈夫、コストも CP もたった1しか下がらないさ」

01:17 (IF\_stay) …ではエクステンション、3枚ドロー。さあ、盛大にやろうか！

01:17 (IF\_stay) 5d21

01:17 (NenoHito2525) IF\_stay -> 5D21 = [8,18,19,21,9] = 75

01:17 (IF\_URON\_) (リアライズドロー後だったみたいです…)

01:17 (IF\_stay) 0

01:17 (IF\_stay) (ええんやで)

01:17 (IF\_URON\_) とりあえず入れてドローしますね…

01:18 (IF\_URON\_) 5d21

01:18 (NenoHito2525) IF\_URON\_ -> 5D21 = [8,15,14,16,2] = 55

01:18 (IF\_stay) [18]を残し二枚引き直す。

01:18 (IF\_stay) 3d20

01:18 (NenoHito2525) IF\_stay -> 3D20 = [14,16,10] = 40

01:18 (IF\_URON\_) 8を残して交換かな

01:18 (IF\_URON\_) 3d20





01:37 (IF\_stay) やれやれ、今回は爆弾魔か。この程度、甘んじて受けよう Life : 20→18

01:37 (IF\_URON\_) 「ではリアライズ[暁に目覚めよ]！パレードの始まりさ！」

01:38 (IF\_URON\_) [暁に目覚めよ] cost"4" 武装適用アルマに[CP-1]付与。武装化アルマが場を離れる際に手札に[暁の兵士]を加える

01:38 (IF\_stay) (コスト減少…思った以上に効いてくるな)

01:38 (IF\_URON\_) 「さあ進もうか。笛はボクが吹こう。」

01:39 (IF\_stay) 無名「パレードか。こういうのは不慣れだな…」

01:40 (IF\_URON\_) 英雄「楽しいぞ？輝かずとも騒げる。」

01:40 (IF\_stay) 無名「そういう物、かな」

01:41 (IF\_stay) さてな、私も騒がしいのは好みだ。盛大にできれば尚良い。クロスフェイズ！

01:42 (IF\_stay) 【 2T / CF 】 -----

01:42 (IF\_stay) 【 HOST 】

01:42 (IF\_stay) 「Life.」 | 18 02 02 03 .→ .. 「Life.」 | .15 00 . .00 00

01:42 (IF\_stay) 「AP.」 | .AP. .RP. .CP.」 .. .. 「AP.」 | .AP. .RP. .CP.」

01:42 (IF\_stay) [ G E S T ] ×

01:42 (IF\_stay) 「Life.」 | 20 02 02 .02 .→ .. 「Life.」 | 18 00 .. 00 . 00

01:42 (IF\_stay) 「AP.」 | .AP. .RP. .CP.」 .. .. 「AP.」 | .AP. .RP. .CP.」

01:42 (IF\_stay) -----

01:42 (IF\_stay) ※交戦により互いの Will+1

01:42 (IF\_stay) ※アルマが破壊された側はさらに Will+1

01:43 (IF\_URON\_) 「では、残響効果！」

01:43 (IF\_stay) 無名「それじゃあ、次に託すよ。今度は何を遺せるのかな」

01:43 (IF\_URON\_) 英雄「パレードよ、進め！進め！進め！」

01:44 (IF\_stay) [無名英雄]の残響効果発動。名も無き英雄は何を遺すか…私のデッキのヒーローカードは6枚！

01:44 (IF\_stay) 1d6

01:44 (IF\_URON\_) こちらは3枚！

01:44 (NenoHito2525) IF\_stay -> 1D6 = [5] = 5

01:44 (IF\_URON\_) 1d3

01:44 (NenoHito2525) IF\_URON\_ -> 1D3 = [1] = 1

01:44 (IF\_stay) CF 終了時、手札超過で[師弟の刃]を忘却する。

01:45 (IF\_URON\_) 0

01:45 (IF\_URON\_) (混成・・・か)

01:46 (IF\_stay) (さて、あちらのデッキは…武装化軸か？アルマ4枚では回る物も回らないが…)

01:46 (IF\_stay) (いや、そうでもないな。[ヒーロー]カードをアルマに絞ればエゴで確実にサーチできる)

01:47 (IF\_stay) (取るべき手段は…) Life では差を付けられてしまったな。アライメントフェイズ、ドロー！

01:47 (IF\_URON\_) ああ、ドロー！

01:47 (IF\_URON\_) 1d14

01:47 (NenoHito2525) IF\_URON\_ -> 1D14 = [5] = 5

01:47 (IF\_stay) 1d15

01:47 (NenoHito2525) IF\_stay -> 1D15 = [8] = 8

01:48 (IF\_URON\_) 「では、次は君だよ。リアライズ、[悪の華]

01:49 (IF\_stay) リアライズ、[迷い家の幻像]。

01:50 (IF\_URON\_) [悪の華] 1/6/6 反響：[ダストボム]を1枚手札に加える 残響：自忘却エリアから理性コグニを1枚手札に加える

01:50 (IF\_URON\_) []

01:50 (IF\_stay) 幻像「はー…だりー…働きたくねえ…」

01:50 (IF\_URON\_) 「次は私か、いいだろう進もうか」

01:51 (IF\_stay) 幻像「あ、コピー対象間違えたわ」

01:51 (IF\_URON\_) 「反響効果！ダストボムを手札へ」

01:51 (IF\_stay) 幻像「…私も、だな。さあ、パレードの先に進もうか」 (それでいいのか…)

01:51 (IF\_stay) will : 6→8→9

01:52 (IF\_URON\_) 悪「ほう、お前も来るか？」

01:52 (IF\_stay) 幻像「ああ、行くしかないだろう。所詮俺は幻像、カタチを持たない幻に過ぎない」

01:53 (IF\_stay) RF。

01:53 (IF\_stay) 【 3T / RF 開始時 】

01:53 (IF\_stay) ㄱ (山 : 14) (手 : 06) (忘 : 01) (録 : 00) (命 : 20) (意 : 06) (狂 : 00)

01:53 (IF\_stay) |-----|

01:53 (IF\_stay) | (M) : 迷い家の幻像

01:53 (IF\_stay) | S1 :

01:53 (IF\_stay) | S2 :

01:53 (IF\_stay) | S3 :

01:53 (IF\_stay) |-----| 【 -HOST- 】 ㄴ

01:53 (IF\_stay)                                    ㄱ.AP ㄴ.RP.ㄴ.CP ㄴ-----|

01:53 (IF\_stay)                                    | 03 .03 .03 × .01 06 05

01:53 (IF\_stay)                                    |-----| ㄴ.AP ㄴ.RP.ㄴ CP ㄴ

01:53 (IF\_URON\_) |-----| 【 -GEST- 】 ㄱ

01:53 (IF\_URON\_) | (M) : 悪の華

01:53 (IF\_URON\_) | S1 : レジェンダリィ・コモンズ

01:53 (IF\_URON\_) | S2 : 暁に目覚めよ

01:53 (IF\_URON\_) | S3 :

01:53 (IF\_URON\_) |-----|

01:53 (IF\_URON\_) ㄴ (山 : 15) (手 : 05) (忘 : 00) (録 : 00) (命 : 20) (意 : 03) (狂 : 00)

01:54 (IF\_URON\_) 「1枚リバース」

01:54 (IF\_stay) おっと、Lifeは15でwillは9だ

01:55 (IF\_stay) 同じく、一枚リバース。さあ、上げていくぞ

01:55 (IF\_URON\_) こっちもLife18だった

01:55 (IF\_URON\_) 「追加はできないよ。オープン」

01:55 (IF\_URON\_) 「[流星の行軍]！」

01:56 (IF\_stay) オープン、[大厄災アバドーン]。さあ、私が許そう。眼の前のパレードを、輝けぬ者達の輝きを。——喰らい尽くせ！

01:56 (IF\_stay) will : 9→3

01:56 (IF\_URON\_) 流星の行軍 cost"2" 手札に[暁の兵士]を1枚手札に加える。[暁に目覚めよ]があれば3枚加

える

01:57 (IF\_URON\_) 「ははは・・・ここで害虫かぁ・・・うっとおしいな。」

01:57 (IF\_stay) 手札に武装化 Ex カードが溜まったのは厄介だが…[レジェンダリィ・コモンズ]は破壊させてもらおう

01:57 (IF\_stay) 大厄災アバドーン/恐怖/Cost:6/代償(2)/CF 終了時、相手 S サークルのカードを 1 枚破壊。カードが無ければ相手 Will-1

01:59 (IF\_URON\_) 悪「ハッ。そんな害虫程度でパレードが止まるなんて思うなよ」

01:59 (IF\_stay) ——止めるさ。クロスフェイズ！

02:00 (IF\_stay) 【 3T / CF 】 -----

02:00 (IF\_stay) 【 HOST 】

02:00 (IF\_stay) 「Life.」 | 15 03 03 03 .→ | .15 03 . .02 03

02:00 (IF\_stay) 「AP..RP..CP」 | 18 01 06 .05 .→ | 18 01 .. 03 . 05

02:00 (IF\_stay) 「G E S T」 ×

02:00 (IF\_stay) 「Life.」 | 18 01 06 .05 .→ | 18 01 .. 03 . 05

02:00 (IF\_stay) 「AP..RP..CP」 | 18 01 06 .05 .→ | 18 01 .. 03 . 05

02:00 (IF\_stay) -----

02:00 (IF\_stay) ※交戦により互いの Will+1

02:00 (IF\_stay) 幻像「さあて、お相手願おうか。眼の前に自分がいるのは変な気分かい？」

02:01 (IF\_URON\_) 悪「いや、私はパレードの先しか見ていないからなあ」

02:01 (IF\_stay) 幻像「ハッハッハ、そりゃ参った」

02:02 (IF\_stay) CF 終了時、[大厄災アバドーン]の効果発動。[レジェンダリィ・コモンズ]を破壊する

02:03 (IF\_URON\_) 「こちらは手札超過だ、ダストボム 2 枚を忘却する」

02:03 (IF\_stay) (さて、面倒なコグニは破壊した、が…無論[追憶の顕現]は入れているだろうな)

02:04 (IF\_stay) アライメントフェイズ、ドロー。 will : 3→4→5

02:04 (IF\_stay) 1d14

02:04 (NenoHito2525) IF\_stay -> 1D14 = [5] = 5

02:04 (IF\_URON\_) ドロー will3

02:04 (IF\_URON\_) 1d13

02:04 (NenoHito2525) IF\_URON\_ -> 1D13 = [10] = 10

02:06 (IF\_stay) 【 4T / RF 開始時 】

02:06 (IF\_stay) 「(山 : 13) (手 : 05) (忘 : 01) (録 : 00) (命 : 15) (意 : 05) (狂 : 00)」

02:06 (IF\_stay) | (M) : 迷い家の幻像

02:06 (IF\_stay) | S1 : [大厄災アバドーン]

02:06 (IF\_stay) | S2 :

02:06 (IF\_stay) | S3 :

02:06 (IF\_stay) ----- 【 -HOST- 】 ↓

02:07 (IF\_stay) 「AP RP CP」 | 03 .02 .03 × .01 03 06

02:07 (IF\_stay) 「AP RP CP」



02:07 (IF\_URON\_) | \_\_\_\_\_ [ - GEST - ] |

02:07 (IF\_URON\_) | (M) : 悪の華

02:07 (IF\_URON\_) | S1 : 暁に目覚めよ

02:07 (IF\_URON\_) | S2 :

02:07 (IF\_URON\_) | S3 :

02:07 (IF\_URON\_) | \_\_\_\_\_

02:07 (IF\_URON\_) | (山 : 13) (手 : 06) (忘 : 03) (録 : 02) (命 : 18) (意 : 03) (狂 : 00)

02:07 (IF\_URON\_) | 「ノーリバースかな」

02:08 (IF\_stay) | ではノーリバース。

02:08 (IF\_stay) | (恐らくもう手元に[追憶の顕現]を握っているな)

02:08 (IF\_stay) | …では、く

02:09 (IF\_stay) | クロスフェイズ。

02:09 (IF\_stay) | 【 4T / CF 】 \_\_\_\_\_

02:09 (IF\_stay) | 【 HOST 】

02:09 (IF\_stay) | 「Life. | \_\_\_\_\_ .. 「Life. | \_\_\_\_\_

02:09 (IF\_stay) | | 15 03 02 03 .-> | .15 03 . .01 03

02:09 (IF\_stay) | | \_\_\_\_\_..AP..RP..CP.. | .. | \_\_\_\_\_..AP..RP..CP..

02:09 (IF\_stay) | [ G E S T ] | ×

02:09 (IF\_stay) | 「Life. | \_\_\_\_\_ .. 「Life. | \_\_\_\_\_

02:09 (IF\_stay) | | 18 01 03 . .06 .-> | 12 00 .. 00 . 00

02:09 (IF\_stay) | | \_\_\_\_\_..AP..RP..CP.. | .. | \_\_\_\_\_..AP..RP..CP..

02:09 (IF\_stay) | \_\_\_\_\_

02:10 (IF\_stay) | ※交戦により互いの Will+1

02:10 (IF\_stay) | ※アルマが破壊された側はさらに Will+1

02:10 (IF\_URON\_) | (恐怖混成・・・ヒーロー主軸・・・？恐怖ノーネームドは妨害用かな？)

02:10 (IF\_stay) | 幻像「じゃあな、”俺”。パレードの先には行けそうかい？」

02:10 (IF\_URON\_) | 悪「すぐそこさ」

02:11 (IF\_stay) | 幻像「そりゃ良かった。頑張れよ」

02:11 (IF\_URON\_) | 「手札超過、[インパクト・ガード]を忘却」

02:12 (IF\_stay) | …さて、Life 差では逆転できたようだな。アライメントフェイズ、ドロー！ will : 5→6→7

02:12 (IF\_URON\_) | ドロー。

02:12 (IF\_URON\_) | 1d13

02:12 (NenoHito2525) IF\_URON\_ -> 1D13 = [7] = 7

02:12 (IF\_stay) | 1d13

02:12 (NenoHito2525) IF\_stay -> 1D13 = [9] = 9

02:13 (IF\_URON\_) | 「ノーリアライズ」

02:13 (IF\_stay) | (…やはり、か)

02:14 (IF\_stay) | 【 5T / RF 開始時 】

02:14 (IF\_stay) | 「(山 : 12) (手 : 06) (忘 : 01) (録 : 00) (命 : 15) (意 : 05) (狂 : 00)

02:14 (IF\_stay) | \_\_\_\_\_

02:14 (IF\_stay) | (M) : 迷い家の幻像

02:14 (IF\_stay) | S1 : [大厄災アバドーン]



02:29 (IF\_URON\_) ドロー。

02:29 (IF\_URON\_) 1d11

02:29 (IF\_stay) IF\_URON\_ -> 1D11 = [9] = 9

02:30 (IF\_stay) 1d12

02:30 (IF\_stay) IF\_stay -> 1D12 = [6] = 6

02:30 (IF\_URON\_) 「ではリアライズ[暁の兵士]」

02:30 (IF\_URON\_) [暁の兵士] 2/3/3 [伝承]

02:30 (IF\_URON\_) 「行こう！！パレードの先へ！！」

02:32 (IF\_stay) 暁の兵士…低 CP か

02:33 (IF\_stay) 【 6T / R F 開始時 】

02:33 (IF\_stay) ▣ (山 : 10) (手 : 06) (忘 : 03) (録 : 00) (命 : 13) (意 : 08) (狂 : 00)

02:33 (IF\_stay) |-----|

02:33 (IF\_stay) | (M) : 迷い家の幻像

02:33 (IF\_stay) | S1 :

02:33 (IF\_stay) | S2 :

02:33 (IF\_stay) | S3 :

02:33 (IF\_stay) |-----| 【 - HOST - 】 ▣

02:33 (IF\_stay) ▣.AP ▣.RP.▣.CP ▣-----|

02:33 (IF\_stay) | 03 .01 .03 × .02 03 03

02:33 (IF\_stay) |-----| ▣.AP ▣.RP.▣.CP ▣

02:33 (IF\_URON\_) |-----| 【 - GEST - 】 ▣

02:33 (IF\_URON\_) | (M) : 暁の兵士

02:33 (IF\_URON\_) | S1 :

02:33 (IF\_URON\_) | S2 :

02:33 (IF\_URON\_) | S3 :

02:33 (IF\_URON\_) |-----|

02:33 (IF\_URON\_) ▣ (山 : 10) (手 : 05) (忘 : 07) (録 : 03) (命 : 10) (意 : 04) (狂 : 00)

02:33 (IF\_URON\_) 「1枚リバース」

02:34 (IF\_stay) ノーリバース。

02:35 (IF\_URON\_) 「オープン[暁の兵士]武装化さ」

02:35 (IF\_URON\_) [暁の兵士] Ex [AP+1][RP+1]

02:35 (IF\_stay) RP 増強…まあ、当然仕掛けてくるだろうな

02:36 (IF\_stay) では CF。

02:37 (IF\_stay) 【 6T / C F 】 -----

02:37 (IF\_stay) 【 HOST 】

02:37 (IF\_stay) ▣Life.▣-----| .. ▣Life.▣-----|

02:37 (IF\_stay) | 13 03 01 03 .-> | .10 00 . .00 00

02:37 (IF\_stay) |-----| ▣.AP.▣.RP.▣.CP.▣ .. |-----| ▣.AP.▣.RP.▣.CP.▣

02:37 (IF\_stay) [ G E S T ] ×

02:37 (IF\_stay) ▣Life.▣-----| .. ▣Life.▣-----|

02:37 (IF\_stay) | 13 03 04 .03 .-> | 10 03 .. 01 . 03

02:37 (IF\_stay) |-----| ▣.AP.▣.RP.▣.CP.▣ .. |-----| ▣.AP.▣.RP.▣.CP.▣

02:37 (IF\_stay) -----

02:37 (IF\_stay) ※交戦により互いの Will+1

02:37 (IF\_stay) ※アルマが破壊された側はさらに Will+1

02:37 (IF\_stay) will : 8→9→10

02:37 (IF\_URON\_) 「さあさあ！パレードを続けようじゃないか！！」

02:38 (IF\_stay) 幻像「ああ、ぜひとも続けてくれや。俺はマボロシ、カタチのない嘘っばちだけだよ。」

02:38 (IF\_stay) 幻像「それでも、パレードの先に行けるかね？」パシュウ…

02:39 (IF\_URON\_) 兵士「行くさ。必ずな」

02:39 (IF\_stay) …それは良かった。私は CF 終了時、手札の[意志の後継]を忘却。

02:40 (IF\_stay) アライメントフェイズ、ドロー！ will : 10

02:40 (IF\_URON\_) ドロー！

02:40 (IF\_URON\_) 1d10

02:40 (IF\_stay) IF\_URON\_ -> 1D10 = [5] = 5

02:41 (IF\_stay) 1d11

02:41 (IF\_stay) IF\_stay -> 1D11 = [4] = 4

02:42 (IF\_stay) さあ、まだまだ先は長いだろう。リアライズ、[堅固なる戦士]！

02:43 (IF\_stay) 堅固なる戦士/勇氣/Cost:4/AP:4/RP:2/CP:7/CF 終了時に敵プレイヤーに 1 点ダメージ/[障壁(5)]

02:43 (IF\_URON\_) []

02:43 (IF\_URON\_) 「キツイ・・・ねえ」

02:44 (IF\_stay) 堅固「はっはっは、パレードに混ぜてもらおうか」

02:44 (IF\_URON\_) 兵士「いいだろう！君も見てみるか？この行軍の先を。」

02:45 (IF\_stay) 堅固「見てみたいもんだなあ、先ってやつを」

02:46 (IF\_stay) 【 7T / R F 開始時 】

02:46 (IF\_stay) ▣ (山 : 10) (手 : 05) (忘 : 05) (録 : 00) (命 : 10) (意 : 08) (狂 : 00)

02:46 (IF\_stay) |-----|

02:46 (IF\_stay) | (M) : 堅固なる戦士[障壁(5)]

02:46 (IF\_stay) | S1 :

02:46 (IF\_stay) | S2 :

02:47 (IF\_stay) | S3 :

02:47 (IF\_stay) |-----| 【 -HOST- 】 ▣

02:47 (IF\_stay) ▣.AP ▣.RP.▣.CP |-----|

02:47 (IF\_stay) | 04 .02 .07 × .03 01 03

02:47 (IF\_stay) |-----| ▣.AP ▣.RP.▣ CP ▣

02:47 (IF\_URON\_) |-----| 【 -GEST- 】 ▣

02:47 (IF\_URON\_) | (M) : 暁の兵士

02:47 (IF\_URON\_) | S1 : 暁の兵士

02:47 (IF\_URON\_) | S2 :

02:47 (IF\_URON\_) | S3 :

02:47 (IF\_URON\_) |-----|

02:47 (IF\_URON\_) ▣ (山 : 09) (手 : 04) (忘 : 07) (録 : 03) (命 : 10) (意 : 06) (狂 : 00)

02:47 (IF\_stay) 一枚リバース。

02:47 (IF\_URON\_) 「同じく 1 枚」

02:48 (IF\_stay) オープン。

02:49 (IF\_stay) ここで削られてもらおうか——[交差する刃]。

02:49 (IF\_URON\_) 「[追憶の顕現]！」

02:50 (IF\_stay) コイントスの時間だ。[追憶の顕現]が先ならばアルマをリアライズできず不発、[交差する刃]が先なら[追憶の顕現]が発動する。

02:50 (IF\_URON\_) 少々読み違えた。コイントスに勝たねばならないか

02:51 (IF\_stay) 1 : stay 2 : URON

02:51 (IF\_stay) 1d2

02:51 (IF\_stay) IF\_stay -> 1D2 = [2] = 2

02:51 (IF\_stay) ——運が悪かったようだな。[追憶の顕現]は不発となり、[交差する刃]を発動する！

02:51 (IF\_URON\_) 「いや、これでいい。[追憶の顕現]は忘却処理だ」

02:52 (IF\_stay) 堅固「おいおいマスター、もう終わりかよ！一発くらい殴らせてくれよな」

02:53 (IF\_URON\_) 兵士「いいじゃないか！私と共にパレードの礎となろう。」

02:55 (IF\_stay) 堅固「礎、ねえ…。犠牲を前提にするのは好きじゃないんだがな」パシュウ… Life : 10→7

02:55 (IF\_URON\_) Life10→3

02:56 (IF\_stay) CF はお互いにアルマがいないため発生しない。 will : 10→4

02:56 (IF\_URON\_) シートは省略しましょうか

02:56 (IF\_stay) ですね

02:57 (IF\_URON\_) あ、伝承発動、暁の兵士を手札へ

02:57 (IF\_stay) 了解

02:58 (IF\_stay) どう巻き返してくれる？アライメントフェイズ、ドロー！ will : 4→5

02:58 (IF\_stay) 1d10

02:58 (IF\_stay) IF\_stay -> 1D10 = [8] = 8

02:58 (IF\_URON\_) それはパレードの先でわかるさ、ドロー！

02:58 (IF\_URON\_) 1d9

02:58 (IF\_stay) IF\_URON\_ -> 1D9 = [9] = 9

02:59 (IF\_URON\_) 「さて任せるぞ。リアライズ、[天賦の無才]」

03:00 (IF\_URON\_) [天賦の無才] 1/3/5 反響:コスト2以外のリフレを自記録から忘却、Will+1+忘却したリフレ枚数

03:01 (IF\_URON\_) 「反響効果！記録からコスト2以外のリフレを忘却する！」

03:01 (IF\_stay) …そうか。何を見せてくれる…？

03:02 (IF\_URON\_) 「忘却するのは[開け放たれた扉]一枚。よって Will+2だ」 Will9

03:03 (IF\_URON\_) 無才「まあこんな僕でもねえ、下準備くらいはやれるみたいだよ……。」

03:03 (IF\_stay) (相手のデッキはCデッキ…)

03:03 (IF\_stay) (…狙いは、何だ…?)

03:04 (IF\_URON\_) 「では、そちらは何を出す？」

03:05 (IF\_stay) …フッ。

03:05 (IF\_stay) ノーリアライズ。

03:06 (IF\_URON\_) (…ここで？後続はあるはずだ。なかったら交差を発動していない。何を……する気だ?)

03:06 (IF\_stay) 【 8T / RF 開始時 】

03:06 (IF\_stay) ㊦ (山 : 09) (手 : 05) (忘 : 06) (録 : 01) (命 : 07) (意 : 05) (狂 : 00)



03:14 (IF\_URON\_) 「星の怒りも・・・滅ぼすか」

03:14 (IF\_stay) **世界滅ぼした悲嘆の結末よ。讀えられぬ英雄の嘆きよ！**

03:15 (IF\_stay) **我が呼びかけに応え、今一度、救いなき絶滅の物語を開け！**

03:15 (IF\_stay) **ここに、迎え、そして——忘れられた結末を顕現する。**

03:16 (IF\_stay) **救済を望んだ破滅の剣よ、全てを滅ぼした救済の英雄よ！**

03:16 (IF\_stay) **——今一度。今一度降り立ち——物語に終末を！**

03:18 (IF\_URON\_) 無能「うーん。君は・・・いや、やめようか。私がどうこう言える立場じゃないしなあ」

03:18 (IF\_stay) \_\_\_\_\_

03:18 (IF\_stay) \_\_\_\_\_

03:18 (IF\_stay) \_\_\_\_\_

03:18 (IF\_stay) \_\_\_\_\_ **Legend Realize..... !** \_\_\_\_\_

03:18 (IF\_stay) \_\_\_\_\_

03:19 (IF\_stay) \_\_\_\_\_

03:19 (IF\_stay) **[永遠に閉じる3分間]！そして顕現せよ！[討伐者]！**

03:20 (IF\_stay) 討伐者[...Loading...Loading...Loading...Loading...Loading...]

03:20 (IF\_stay) 討伐者「...誰、だ？いや、誰だろうと、関係ない。」

03:20 (IF\_stay) 討伐者「敵対対象、確認。排除するだろ。」

03:21 (IF\_URON\_) 「・・・だが、まずは星の、果ての怒りを受けろ！！プレイヤーに4点ダメージ！！」

03:21 (IF\_stay) ...耐えてみせるさ。Life : 7→3

03:22 (IF\_stay) CF 開始時、[討伐者]のカードスキル発動！

03:22 (IF\_stay) **討伐者「武装化実行……！」**

03:22 (IF\_stay) 1d3

03:22 (IF\_stay) IF\_stay -> 1D3 = [1] = 1

03:22 (IF\_stay) **——[自我持つ魔剣]を武装化する。**

03:23 (IF\_URON\_) 無能「私のことなんてまあ記憶の隅にもないだろうけどねえ・・・彼女くらいは、まあ覚えてほしいものだよ。」

03:24 (IF\_stay) **ジッ.....[101010100101]**

03:24 (IF\_stay) **パッ.....[自我持つ魔剣]**

03:25 (IF\_stay) ...さあ、滅びを迎えよう。クロスフェイズ！

03:25 (IF\_URON\_) 「君にこんな大役任せるのもあれだけど。受けろ！無才！」

03:25 (IF\_URON\_) 「パレードは！終わらないんだ！！」

03:26 (IF\_URON\_) 無能「大役も大役だけど、まあやれるだけやってみるさ・・・無能なりにね」

03:26 (IF\_stay) **【 8T / CF 】** \_\_\_\_\_

03:26 (IF\_stay) **【 HOST 】**

03:26 (IF\_stay) **「Life.」** \_\_\_\_\_ **.. 「Life.」** \_\_\_\_\_

03:26 (IF\_stay) **| 03 06 06 06 .-> | .03 06 . .04 06**

03:26 (IF\_stay) **「┌──┬┐.AP..└┬┘.RP..└┬┘.CP.」** ... .. **「┌──┬┐.AP..└┬┘.RP..└┬┘.CP.」**

03:26 (IF\_stay) **[ G E S T ]** \_\_\_\_\_ **×** \_\_\_\_\_

03:26 (IF\_stay) **「Life.」** \_\_\_\_\_ **.. 「Life.」** \_\_\_\_\_

03:26 (IF\_stay) **| 03 03 05. .05 .-> | 00 00 .. 00 . 00**

03:26 (IF\_stay) **「┌──┬┐..AP..└┬┘.RP..└┬┘.CP.」** ... .. **「┌──┬┐.AP..└┬┘.RP..└┬┘.CP.」**

03:26 (IF\_stay) \_\_\_\_\_





04:00 (IF\_stay) \_\_\_\_\_

04:00 (IF\_stay) \_\_\_\_\_

04:00 (IF\_stay) \_\_\_\_\_

04:02 (IF\_stay) ??者「あ、い tu...? a イ t う...、だ、re...?」

04:04 (IF\_stay) 『最適化・隠蔽開始』 『LINK 適合率上昇・願望実行』

04:05 (IF\_stay) 忘れない。消さない。思い出す。

04:06 (IF\_URON\_) 無能 (ダメ・・・だ・・・。無粋な・・・邪魔は・・・)

04:06 (IF\_URON\_) 無能 (私が、一緒に、連れて行こう・・・！)

04:07 (IF\_stay) 三二三。三ニ。ニ三ニ三ニ三。

04:07 (IF\_stay) \_\_\_\_\_

04:07 (IF\_stay) \_\_\_\_\_

04:07 (IF\_stay) \_\_\_\_\_

04:13 (IF\_stay) \_\_\_\_\_

04:13 (IF\_stay) .あなたがいないと、意味がないのよ……ッ！

04:13 (IF\_stay) \_\_\_\_\_

04:13 (IF\_stay) .……約束、したよ？

04:13 (IF\_stay) \_\_\_\_\_

04:13 (IF\_stay) 私達はあなたにどこへも行って欲しくない！

04:14 (IF\_stay) \_\_\_\_\_

04:14 (IF\_stay) \_\_\_\_\_

04:14 (IF\_stay) 『起きてよ、やらない夫！』 > \_\_\_\_\_

04:14 (IF\_stay) \_\_\_\_\_

04:14 (IF\_stay) \_\_\_\_\_

04:16 (IF\_stay) <Attention.....>

04:18 (IF\_stay) 1. 思い出さない。 2. 忘れる。 3. 消す。 4. 全て救う。 6. ひとりきり。 7. 思い出す

04:19 (IF\_stay) 1d7

04:19 (IF\_stay) IF\_stay -> 1D7 = [7] = 7

04:20 (IF\_stay) ……これ、は… (空気になりかけていたマスターです)

04:22 (IF\_URON\_) 「素晴らしい。」

04:22 (IF\_stay) XXXX 夫「…」

04:22 (IF\_URON\_) 無能「・・・」

04:22 (IF\_stay) や XX い夫「…」

04:23 (IF\_stay) やら X い夫「お、れ、は。」

04:24 (IF\_stay) やらない夫「俺は…俺は、忘れないだろ！」

04:24 (IF\_stay) やらない夫「アイツ、の、ことを……！」

04:25 (IF\_URON\_) 無能「また、花火を、見てくれよ。・・・二人で、ね。」

04:26 (IF\_stay) ……これが、結末、か……。

04:27 (IF\_URON\_) 「ええ、彼らが見ていたのは、滅びでも。世界の果てでもなかった。」

04:29 (IF\_stay) \_\_\_\_\_

04:29 (IF\_stay) \_\_\_\_\_

04:29 (IF\_stay) \_\_\_\_\_

Win : IF\_stay

04:29 (IF\_stay) 

04:29 (IF\_stay) 

04:29 (IF\_URON\_) お疲れ様でした！・・・もうなんだこれ、何とも言えない・・・

04:30 (IF\_stay) お疲れ様でした。……………なにこれ

04:30 (IF\_URON\_) というか・・・なんであそこで7出せるの？

04:30 (IF\_stay) 馬鹿な、安易なハッピーエンドを好まないはずのこの俺が……………！

04:31 (IF\_URON\_) とりあえず Pass は C ですー

04:31 (IF\_stay) Pass は「1794/7/27」です

04:33 (IF\_stay) …ログを遺すらしいので一言。

04:34 (IF\_stay) こんな凝った演出はもう二度とやらんからな！本当だぞ！！！！

04:34 (IF\_URON\_) (ふらぐ)

04:34 (IF\_stay) あと本編のカルマエンドはこんな救いあるエンドじゃないぞ！！完膚なきまでにバッドエンドだぞ！！！！

04:35 (IF\_URON\_) (あそこで見事に7出した人が言っても説得力がない)

04:35 (IF\_stay) 最後にやら3はクッソ面白いからみんな見てね！！！！！！

04:35 (IF\_URON\_) (めっちゃ面白いぞ！)