

23:11 (IF\_maid) [ダイスよ回れ、明日など忘れて]  
23:12 (IF\_maid) 27SpCHN21bSoYte4q9C4jtKGIe7ut  
23:12 (IF\_maid) e4I9G0q9aHqmk0P9e5pgQI2rSo3o+j  
23:12 (IF\_maid) Y9GAide4u9G0o9GHo240Mte5pQQL1b  
23:12 (IF\_maid) So1oijagEUDBkIBNGCjN25mdKwsW40  
23:12 (IF\_maid) Mte5pQQK1bSo1oijataohdOmKNe7v9  
23:12 (IF\_maid) e4o9e4n9C7nNe7nte7g9e6p9Gamm40  
23:12 (IF\_maid) Mte5pQQN1bSo1oijagEUDBkIBNGCjN  
23:12 (IF\_maid) 25mdKwsW40Mte5pQQM1bSo1oijatuM  
23:12 (IF\_maid) nNe4nd2kpNe4I9GJv9S4k9OOOr2k0PN  
23:12 (IF\_maid) e5qQQP0rOo14ijbtKlItGHtde4n9ax  
23:12 (IF\_maid) nde7uWk0PNe5qQQO0rOo14ijbt25sN  
23:12 (IF\_maid) Gbute4n9S9md2ZidKFIgnaubTasbPa  
23:12 (IF\_maid) uLTatbQ0PNe5qQQB0rOo14ijbte6nN  
23:12 (IF\_maid) e7gNe7nNC6hNe6vNe6m9e6hWk0O9C5  
23:12 (IF\_maid) qAQA1rSo2YijYte6sNC7n9e6hte7jt  
23:12 (IF\_maid) e6k9e6gtC7I9e7h9e6ite6mWk0O9C5  
23:12 (IF\_maid) qAUJ1rSo2YijYte6sNC7n9e6hte7jt  
23:12 (IF\_maid) e6k9e6gtC7I9e7h9e6ite6mWk0O9C5  
23:12 (IF\_maid) qAUI1rSo2YijYtCBsdWnote4m92ztt  
23:12 (IF\_maid) yLkWk0O9C5qAUL1rSo2YijYte6m9C7  
23:12 (IF\_maid) gde7mte7jte6mte6gtC7Ide6iWnatr  
23:12 (IF\_maid) TaubTasbM0Mte5pQUK1bSo1oijatqv  
23:12 (IF\_maid) s9e4pNKtiNe4pte7vdC4p9KwvGk0PN  
23:12 (IF\_maid) e5qQUN0rOo14ijbtCBsd2Urde4n9qZ  
23:12 (IF\_maid) qNyRtdy5s2k0M9e5oQIM27So2oijbd  
23:13 (IF\_maid) GohNGwu9C7ste4m9yKm9GZjWk0O9C5  
23:13 (IF\_maid) qAUP1rSo2YijYtCBsdWnote4m92ztt  
23:13 (IF\_maid) yLkWk0O9C5qAUO1rSo2YijYte6nNC7  
23:13 (IF\_maid) j9e7I9e6hde6kte6jdC6Ie6tte6vm  
23:13 (IF\_maid) k0M9e5oQIB27So2oijbdG2mtG8udC4  
23:13 (IF\_maid) ItCFqN24pdGBkmnasbPauLTatbTatr  
23:13 (IF\_maid) TaubQ0O9C5qAUA1rSo2YijYte7n9C6  
23:13 (IF\_maid) m9e6hte6oNe6kNe6jdC7gte6ute7kt  
23:13 (IF\_maid) uFhDkz0rOpCgTataXWiq5i2reY0rCb  
23:13 (IF\_maid) 27eT1reF1beg2re60rCx27aL1reF1b  
23:13 (IF\_maid) eZZNe5sdC5uNe5tde5tte5uTkz0rOp  
23:13 (IF\_maid) CgXataXWiq5i0YGd0rKR0amr1rWX04  
23:13 (IF\_maid) S33rWS1oSjZQ==  
23:13 (IF\_maid) ここまで

23:14 (IF\_URON) デッキ名[レッツフィーバータイム！]  
23:14 (IF\_URON) 0LeIc3R81LWn0LCW1rWZ0LSJ1bKmlL  
23:14 (IF\_URON) eIPjnUtaYDAAtS1p9a0vN2mjtC2m9+b  
23:14 (IF\_URON) vdKWnT451LWmAwHUtafQsL7WtY/QtJ  
23:14 (IF\_URON) 7VsYnUtpfQsJXWtZnQtIk7OdC3pQYA  
23:14 (IF\_URON) 0Lek0ZOH0JWj0LKZ0Y6z2qG2OznQt6  
23:14 (IF\_URON) UGB9C3pNGymNK9p9aTg9a3ndWgojs5  
23:14 (IF\_URON) 0LeIBgbQt6TQk7fSsL/Qso/Wt53atq  
23:14 (IF\_URON) bQm6o6P9WzowcD1bOi1LaX0LCV1rWZ  
23:14 (IF\_URON) 0LSJ1bC61Laf0LGT1rWIPj3WtqMDAN  
23:14 (IF\_URON) a2otaniidWyu9C5rdCxxN23pdS6ljs5  
23:14 (IF\_URON) 0LeIBgvQt6TVsrzUtKzaurPRjInWip  
23:14 (IF\_URON) c7OdC3pQYK0Lek1bC61LaK0LCc1rSJ  
23:14 (IF\_URON) 0LSU1bCR1Lac0LCL0DzQs6cEBtCzpt  
23:14 (IF\_URON) a0ndC0ItWwgNS2oNCwnNa1r9C0ntWw





23:40 (IF\_maid) 一枚の銀貨/悦楽/R/cost:4/SP:1/コインス【表】自アルマはこのターン RP は 1 未満にならない  
 23:40 (IF\_maid) 【裏】自アルマの RP を 1 にする/[博徒]/[博打(3)]UC  
 23:40 (IF\_maid) リスきードロー/悦楽/R/cost:6/SP:2/カードを一枚引く。そのコスト点敵アルマにダメージ。CP デメージは全て自身が受ける/[博徒]/[博打(5)]C  
 23:40 (IF\_URON) おっといきなり、  
 23:40 (IF\_maid) 一枚の銀貨のコイントス！  
 23:40 (IF\_maid) 1d2  
 23:40 (NenoHito2525) IF\_maid -> 1D2 = [1] = 1  
 23:40 (IF\_URON) Good !  
 23:40 (IF\_maid) 成功、このターンずぶ濡れの博徒は 1 以下にならない！  
 23:41 (IF\_maid) リスきードロー！  
 23:41 (IF\_maid) 1d17  
 23:41 (NenoHito2525) IF\_maid -> 1D17 = [7] = 7  
 23:41 (IF\_maid) …引いたのはコスト4、[チェンジリンクゲーム]！  
 23:41 (IF\_maid) 4 点ダメージを暗いな！  
 23:41 (IF\_URON) 見事！！  
 23:42 (IF\_URON) 「あらら……1T 目退場なんて久しぶりね」  
 23:42 (IF\_maid) 「これが波だ…途切れると負ける…」  
 23:43 (IF\_URON) 「じゃあとぎってやる」  
 23:43 (IF\_maid) 「途切れさせないのが博徒のプロさ！」  
 23:44 (IF\_maid) CF

23:44 (IF\_maid) 【 1T /CF 】 -----

23:44 (IF_maid)	【 HOST 】	
23:44 (IF_maid)	Life-   20   01   01   01	Life-   20   01   01   01
23:44 (IF_maid)	20   01   01   01   →	20   01   01   01
23:44 (IF_maid)	└──┬ AP-┬ RP..┬ CP..┬	└──┬ AP-┬ RP..┬ CP..┬
23:44 (IF_maid)	[ GEST ]	. ×
23:44 (IF_maid)	Life-   20   01   01   03	Life-   17   00   00   00
23:44 (IF_maid)	20   01   01   03   →	17   00   00   00
23:44 (IF_maid)	└──┬ AP-┬ RP..┬ CP..┬	└──┬ AP-┬ RP..┬ CP..┬

23:44 (IF\_maid) -----

23:44 (IF\_maid) 交戦でお互いに will+1  
 23:44 (IF\_maid) ダメージ、ゲストに+1

23:44 (IF\_maid) will4→2→3→4  
 23:47 (IF\_URON) OK、想像以上に展開が速いが行こうか 2T 目！  
 23:48 (IF\_maid) AF…ドロー！  
 23:48 (IF\_URON) ドロー！  
 23:48 (IF\_URON) 1d16  
 23:48 (NenoHito2525) IF\_URON\_ -> 1D16 = [7] = 7  
 23:48 (IF\_maid) 1d16  
 23:48 (NenoHito2525) IF\_maid -> 1D16 = [14] = 14  
 23:49 (IF\_URON) Will7  
 23:49 (IF\_URON) リアライズ！[道化の王様]！  
 23:49 (IF\_URON) 道化の王様/恐怖/A/cost:4/AP:03/RP:03/CP:03/反響:デッキからドール以外のアルマを 3 枚まで忘却し、  
 23:49 (IF\_URON) 忘却からドールアルマを 1 枚手札に加える/武:[絶叫:[タイトルパー]]を 3 枚デッキに加える/[ドール]/UC  
 23:50 (IF\_URON) 「仕事だネ」  
 23:50 (IF\_URON) 反響効果！[吼え猛る聖獣][貪欲なる栄光の漕ぎ手]を忘却し、[人形英雄グランギニョル]を手札へ！  
 23:51 (IF\_maid) (栄光ドール？なんじそりゃ)  
 23:51 (IF\_URON) 「舐めてると痛い目みるのサ！」  
 23:52 (IF\_maid) 「はっ！人生舐めるのが博徒なもんでね！」  
 23:52 (IF\_maid) RF！

23:52 (IF\_maid) 【2T / RF 開始時】

23:52 (IF\_maid) ◡ (山:15)(手:03)(忘:00)(録:02) (命:20)(意:04)(ギャンブル:01)

23:52 (IF\_maid) ┌──┐

23:52 (IF\_maid) │ (M):[ずぶ濡れの博徒]

23:52 (IF\_maid) │ S1:

23:53 (IF\_maid) │ S2:

23:53 (IF\_maid) │ S3:

23:53 (IF\_maid) ┌──┐ [ - HOST - ]└

23:53 (IF\_maid)           ┌..AP..├..RP..├CP ┌──┴──┬──┬──┬──┐

23:53 (IF\_maid)           │ 01 01 01 × 03 03 03

23:53 (IF\_maid)           └──┬──┬──┬──┬──┬──┬──┘ AP ┌ RP ┌ CP└

23:53 (IF\_URON) ◡── [ - GEST - ] ◡

23:53 (IF\_URON) │ (M): 道化の王様

23:53 (IF\_URON) │ S1:

23:53 (IF\_URON) │ S2:

23:53 (IF\_URON) │ S3:

23:53 (IF\_URON) ┌──┐

23:53 (IF\_URON) ◡ (山:13)(手:05)(忘:03)(録:00) (命:17)(意:07)(悪:01)

23:53 (IF\_maid) 一枚リバーズ

23:54 (IF\_URON) 同じく1枚！

23:54 (IF\_maid) 追加無し、オープン！

23:54 (IF\_maid) [チェンジリングゲーム]

23:54 (IF\_maid) チェンジリングゲーム/悦楽/R/cost:4/SP:2/コイントス【表】自と敵アルマの AP 入れ替え【裏】自アルマ[CP+2]/[博徒]/[博打(2)]□C

23:54 (IF\_URON) [ドールズメモリー]！

23:54 (IF\_URON) 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

23:54 (IF\_URON) とった！まずは悪夢！

23:54 (IF\_URON) 1d2

23:55 (NenoHito2525) IF\_URON\_ -> 1D2 = [2] = 2

23:55 (IF\_URON) 忘却されるのは[集積人形]！効果発動！

23:55 (IF\_URON) 集積人形/恐怖/A/cost:4/AP:02/RP:05/CP:05/【悪夢】で忘却された時、自手札のアルマを全忘却。

23:55 (IF\_URON) 同じ枚数[ドールパーツ]をデッキに加える。自【悪夢】を0にする/武:[残響:敵アルマ[RP-1]/覚醒(2):[代償(1)]]/[ドール]/[悪夢]□UC

23:56 (IF\_URON) 手札のアルマは2枚！[凋落の騎士]と[人形英雄グランギニョル]を忘却！2枚の[ドールパーツ]をデッキへ！

23:56 (IF\_URON) そして[ずぶ濡れの博徒]を破壊！

23:57 (IF\_maid) 私のチェンジリングゲームは不発、直接忘却に送る

23:57 (IF\_URON) 「ホラ、これが痛い目サ」

23:57 (IF\_maid) 「ああああああ！サイコロお！」

23:57 (IF\_URON) 「やーいやーい」

23:58 (IF\_maid) CF

23:58 (IF\_maid) 【 2T / CF 】 ───

23:58 (IF\_maid)           【 HOST 】

23:58 (IF\_maid)           ┌Life-┴──┬──┬──┬──┐           ┌Life-┴──┬──┬──┬──┐

23:58 (IF\_maid)           │ 19 00 00 00 → . │ 16 00 00 00

23:58 (IF\_maid)           └──┬──┬──┬──┬──┘           └──┬──┬──┬──┬──┘

23:58 (IF\_maid)           [ GEST ]                                   . ×

23:58 (IF\_maid)           ┌Life-┴──┬──┬──┬──┐           ┌Life-┴──┬──┬──┬──┐

23:58 (IF\_maid)           │ 17 03 03 03 → . │ 17 03 03 03

23:58 (IF\_maid)           └──┬──┬──┬──┬──┘           └──┬──┬──┬──┬──┘

23:58 (IF\_maid) ───

23:59 (IF\_maid) ダメージ、ホストに+1

23:59 (IF\_maid) will4→6

00:00 (IF\_URON) (怖い札は1枚処理できたが・・・外れたずぶ濡れをここまで使用する？後続がないなら万々歳だが)

00:00 (IF\_maid) 考えても無駄だぞ、考えてないから

00:01 (IF\_URON) 考えてよ

00:01 (IF\_maid) 明日など知らん、ダイスが振ればそれでいい  
00:01 (IF\_maid) AF  
00:01 (IF\_URON) じゃあ早速振ろうか！ドロー！  
00:02 (IF\_maid) 1d15  
00:02 (NenoHito2525) IF\_maid -> 1D15 = [6] = 6  
00:02 (IF\_URON) 1d14  
00:02 (NenoHito2525) IF\_URON\_ -> 1D14 = [4] = 4  
00:02 (IF\_maid) …リアライズ[逆境の無頼漢]  
00:02 (IF\_maid) 逆境の無頼漢/悦楽/A/cost:1/AP:02/RP:06/CP:04/反響:コイントス【表】RP\*2【裏】CP\*2/  
00:02 (IF\_maid) 武:コイントス【表】[AP+2]【裏】[CP+2]/[博徒]/[反響]□C  
00:03 (IF\_maid) 「なに？全然逆境じゃないじゃないか！？」  
00:04 (IF\_maid) 反響を発動！  
00:04 (IF\_maid) 1d2  
00:04 (NenoHito2525) IF\_maid -> 1D2 = [1] = 1  
00:04 (IF\_maid) 「ほおら、逆境に…なってないじゃないか！」  
00:04 (IF\_URON) 「そう思うなら外してほしいのサ……」  
00:05 (IF\_maid) 「おれはマスターがギリギリのところまで頑張っただけで涙流しながら抗う姿が見たいんだよ！ほら！協力するんだ！」  
00:06 (IF\_URON) 「いや、だからそう思うなら外すのサ！！！」  
00:07 (IF\_maid) 「外せるならしてるに決まってるだろ！俺でも変えられないんだよ！察しろ！」…RF

00:07 (IF\_maid) 【3T / RF 開始時】

00:07 (IF\_maid) ㄱ (山:14)(手:03)(忘:01)(録:02) (命:16)(意:06)(ギャンブル:02)

00:07 (IF\_maid) |-----|

00:07 (IF\_maid) | (M):[逆境の無頼漢]

00:07 (IF\_maid) | S1:

00:07 (IF\_maid) | S2:

00:07 (IF\_maid) | S3:

00:07 (IF\_maid) |-----| [ - HOST - ]

00:07 (IF\_maid) ㄱ..AP..T..RP..T..CP T | | | | | | |

00:07 (IF\_maid) | 02 12 04 x 03 03 03

00:07 (IF\_maid) |-----| AP | RP | CP |

00:07 (IF\_URON) |-----| [ - GEST - ] ㄱ

00:07 (IF\_URON) | (M): 道化の王様

00:07 (IF\_URON) | S1:

00:07 (IF\_URON) | S2:

00:07 (IF\_URON) | S3:

00:07 (IF\_URON) |-----|

00:07 (IF\_URON) ㄴ (山:13)(手:03)(忘:05)(録:01) (命:17)(意:08)(悪:00)

00:07 (IF\_URON) ノーリバース！

00:07 (IF\_maid) 一枚リバースさ

00:08 (IF\_URON) そのまま！

00:08 (IF\_maid) オープン、[ギャンブラーズハイ]

00:08 (IF\_maid) ギャンブラーズハイ/悦楽/R/cost:4/SP:2/博徒リフレを1枚忘却し、ゲーム中のコイン・ダイス成功の数だけ Life\*2 点回復

00:08 (IF\_maid) (使用後成功数を0にする)/[博徒]/□□C

00:08 (IF\_maid) 一枚の銀貨を忘却へ

00:08 (IF\_URON) 早い！いいのかい？

00:08 (IF\_maid) ライフを4点回復する

00:09 (IF\_maid) さあ？明日の自分がいいか悪いか判断する

00:10 (IF\_maid) will6→2 life16→20 …CF



00:18 (IF\_URON) 「そう何度も当ててもらっても困るヨ」  
00:18 (IF\_maid) 「ああ！もっと逆境へ行きたまえ！！」  
00:18 (IF\_maid) CP+2  
00:18 (IF\_URON) こちらは CP-2  
00:18 (IF\_maid) CF

00:19 (IF\_maid) 【 4T / CF 】  
00:19 (IF\_maid) 【 HOST 】  
00:19 (IF\_maid) 

Life	20	02	09	06	→	Life	20	02	06	06
AP	RP	CP				AP	RP	CP		

  
00:19 (IF\_maid) [ GEST ] ×  
00:19 (IF\_maid) 

Life	17	03	01	01	→	Life	16	00	00	00
AP	RP	CP				AP	RP	CP		

00:20 (IF\_maid) 交戦、お互いに+1  
00:20 (IF\_maid) ダメージ、ゲストに+1

00:20 (IF\_maid) will2→4  
00:20 (IF\_URON) 「うーん、逆境はこっちだネ！」  
00:21 (IF\_maid) 「どこがじゃ！あの旗なんて希望が見えすぎている！」  
00:22 (IF\_URON) 「逆境、逆境ネ」 では次へ  
00:22 (IF\_maid) AF  
00:22 (IF\_URON) ドロー！  
00:22 (IF\_maid) 1d13  
00:22 (NenoHito2525) IF\_maid → 1D13 = [13] = 13  
00:22 (IF\_URON) 1d12  
00:22 (NenoHito2525) IF\_URON → 1D12 = [7] = 7  
00:22 (IF\_URON) ノーリアライズ  
00:24 (IF\_maid) おいおい、攻め手切れか？ RF

00:24 (IF\_maid) 【5T / RF 開始時】  
00:24 (IF\_maid) (山:12)(手:03)(忘:02)(録:03) (命:20)(意:04)(ギャンブル:00)  
00:24 (IF\_maid) (M):[逆境の無頼漢]  
00:24 (IF\_maid) S1:  
00:24 (IF\_maid) S2:  
00:24 (IF\_maid) S3:  
00:24 (IF\_maid) [ - HOST - ]  
00:24 (IF\_maid) 

AP	RP	CP						
02	06	06	×	00	00	00		
AP	RP	CP						

  
00:25 (IF\_URON) [ - GEST - ]  
00:25 (IF\_URON) (M):  
00:25 (IF\_URON) S1: 火刑場の旗  
00:25 (IF\_URON) S2:  
00:25 (IF\_URON) S3:  
00:25 (IF\_URON) (山:11)(手:04)(忘:06)(録:01) (命:16)(意:03)(悪:00)

00:26 (IF\_URON) 1枚リバー  
00:26 (IF\_maid) …1枚リバー  
00:26 (IF\_URON) 追加は無し！オープン！  
00:26 (IF\_URON) [メモリードライブ]！  
00:26 (IF\_URON) メモリードライブ/理性/R/cost:1/SP:2/自記録を1枚忘却し、CF終了時 Will+4/[観測者]/[]UC





00:26 (IF\_maid) [開け放たれた扉]  
 00:26 (IF\_maid) 開け放たれた扉/悦楽/R/cost:4/SP:2/コグニを全破壊。コグニの枚数分1点回復、自コグニの枚数分1点回復・ドローする/□/□□C  
 00:27 (IF\_URON) つといきなり破壊されるかぁ・・・こいつあキツイ  
 00:27 (IF\_URON) 記録の[ドールズメモリー]を忘却して発動  
 00:27 (IF\_maid) 「すべての人類に逆境をお！人間賛歌を謳わせてくれ！のどが！枯れはてるほどにい！」  
 00:28 (IF\_URON) お前が逆境与えるのかよ！！  
 00:29 (IF\_maid) ...CF

00:29 (IF\_maid) 【 5T / CF 】 -----  
 00:29 (IF\_maid) 【 HOST 】  
 00:29 (IF\_maid) 〔Life-〕----- 〔Life-〕-----  
 00:29 (IF\_maid) | 20 02 06 06 → | 20 02 06 06  
 00:29 (IF\_maid) 〔AP-〕〔RP-〕〔CP-〕 〔AP-〕〔RP-〕〔CP-〕  
 00:29 (IF\_maid) [ GEST ] . ×  
 00:29 (IF\_maid) 〔Life-〕----- 〔Life-〕-----  
 00:29 (IF\_maid) | 16 00 00 00 → | 14 00 00 00  
 00:29 (IF\_maid) 〔AP-〕〔RP-〕〔CP-〕 〔AP-〕〔RP-〕〔CP-〕  
 00:29 (IF\_maid) -----  
 00:29 (IF\_maid) ダメージ、ゲストに+1

00:30 (IF\_maid) will0→1  
 00:30 (IF\_URON) さあて・・・Life 差が無視できなくなってきたか Will8(AF 込み)  
 00:31 (IF\_maid) will が圧倒的に負けてるがね、AF  
 00:31 (IF\_URON) 次だ、ドロー！  
 00:31 (IF\_URON) 1d11  
 00:31 (NenoHito2525) IF\_URON\_ → 1D11 = [10] = 10  
 00:31 (IF\_maid) 1d12  
 00:31 (NenoHito2525) IF\_maid → 1D12 = [3] = 3  
 00:31 (IF\_URON) 引いたのはドールパーツ！  
 00:31 (IF\_URON) ドロー！  
 00:31 (IF\_URON) 1d10  
 00:31 (NenoHito2525) IF\_URON\_ → 1D10 = [8] = 8  
 00:31 (IF\_URON) ドールパーツ/恐怖/A/cost:Ex/AP:03/RP:03/CP:03/このカードを引いた時、公開する。その後カードを一枚引く/  
 00:31 (IF\_URON) 武:[AP+2][CP+1]/[ドール]/□□Ex  
 00:32 (IF\_URON) ドールパーツではない  
 00:32 (IF\_URON) ノーリアライズ！

00:33 (IF\_maid) 【6T / RF 開始時】  
 00:33 (IF\_maid) 〔山:11〕〔手:03〕〔忘:02〕〔録:04〕 (命:20) (意:01) (ギャンブル:00)  
 00:33 (IF\_maid) |-----|  
 00:33 (IF\_maid) | (M):[逆境の無頼漢]  
 00:33 (IF\_maid) | S1:  
 00:33 (IF\_maid) | S2:  
 00:33 (IF\_maid) | S3:  
 00:33 (IF\_maid) |-----|[ - HOST - ]  
 00:33 (IF\_maid) 〔AP-〕〔RP-〕〔CP-〕-----  
 00:33 (IF\_maid) | 02 06 06 × 00 00 00  
 00:33 (IF\_maid) 〔AP-〕〔RP-〕〔CP-〕  
 00:34 (IF\_URON) |-----|[ - GEST - ]  
 00:34 (IF\_URON) | (M):  
 00:34 (IF\_URON) | S1:  
 00:34 (IF\_URON) | S2:  
 00:34 (IF\_URON) | S3:  
 00:34 (IF\_URON) |-----|  
 00:34 (IF\_URON) 〔山:09〕〔手:05〕〔忘:08〕〔録:01〕 (命:14) (意:08) (悪:00)

00:34 (IF\_URON) 2枚リバーズ！  
00:34 (IF\_maid) ノーリバーズ  
00:34 (IF\_URON) オープン！  
00:36 (IF\_URON) 1枚目！天啓の嘲り！  
00:36 (IF\_URON) 天啓の嘲り/理性/R/cost:4/SP:1/手札が3枚以上であれば発動可能。手札を全て忘却する。  
00:36 (IF\_URON) デッキからリフレを未発動状態で1枚リアライズし、コストを敵アルマ RP 点軽減/[魔導]/□R  
00:37 (IF\_URON) デッキからリアライズするのは[アヴェンジドールズ]！  
00:37 (IF\_URON) アヴェンジドールズ/恐怖/R/Cost:10/SP:2/全場のアルマを忘却。その後全忘却に等しい枚数[ドールパーツ]を自デッキに加える。  
00:37 (IF\_URON) 自【悪夢】を0し、ゲーム中【悪夢】は溜まらない/[ドール]/[懐古(ドール)]□R  
00:37 (IF\_URON) 手札の！  
00:37 (IF\_URON) 【03】破碎の一閃  
00:37 (IF\_URON) 【Ex】ドールパーツ  
00:37 (IF\_URON) 【02】ドールズメモリー  
00:37 (IF\_URON) を忘却して発動！  
00:38 (IF\_URON) 現在の忘却は  
00:38 (IF\_URON) 【04】火刑場の旗  
00:38 (IF\_URON) 【07】吼え猛る聖獣  
00:38 (IF\_URON) 【18】貪欲なる栄光の漕ぎ手  
00:38 (IF\_URON) 【01】凋落の騎士  
00:38 (IF\_URON) 【11】人形英雄グランギニョル  
00:38 (IF\_URON) 【13】集積人形  
00:38 (IF\_URON) 【12】道化の王様  
00:38 (IF\_URON) 【09】ドールズメモリー  
00:38 (IF\_URON) 【03】破碎の一閃  
00:38 (IF\_URON) 【02】ドールズメモリー  
00:38 (IF\_URON) X/Nを除いてドールは4枚！さらに嘲りの効果でコストは0！  
00:39 (IF\_URON) 逆境の無頼漢を忘却する！  
00:40 (IF\_URON) そして全忘却枚数、13枚の[ドールパーツ]をデッキへ！  
00:40 (IF\_maid) 「おお！！ばんざあい！ばんざあい、ばんざあい！」  
00:41 (IF\_URON) まだ！俺のRFは終わってないZE！  
00:42 (IF\_URON) もう一枚のカード！リアライズ[歪曲アリス]！  
  
00:43 (IF\_URON)   
00:43 (IF\_URON) □ 推奨 BGM：今日のお茶会はここかしら？あらあらゲストはまだいないのね？  
00:43 (IF\_URON) ◇ <http://listenonrepeat.com/watch?v=-39tLnuuMT4>  
00:43 (IF\_URON)   
  
00:43 (IF\_URON) 歪曲アリス/恐怖/R/Cost:4/SP:2/自全領域から[ドールパーツ]を3枚忘却し、[アリスキメラ]をリアライズ。  
00:43 (IF\_URON) [アリスキメラ]がある限り[ドールパーツ]を手札上限から除外する/[悪夢0][ドールパーツ]を3枚デッキに加える/[ドール]/□□R  
00:44 (IF\_URON) デッキから[ドールパーツ]を3枚忘却！悪夢は0なので再び3枚加える！  
00:44 (IF\_URON) そしてリアライズ……[アリスキメラ]！  
00:44 (IF\_URON) アリスキメラ/恐怖/A/costEx/AP:04/RP:08/CP:06/反響:【悪夢】を0にしてデッキから[ドールパーツ]を1枚手札に加える。  
00:44 (IF\_URON) 既に0なら3枚手札に加える/[悪夢0][ドールパーツ]の武装化スキルに[CF終了時破壊し自アルマのRPを1点回復、  
00:44 (IF\_URON) 相手に1点ダメージ追加/[ドール]/[反響][障壁(1)]Ex  
00:45 (IF\_URON) 「さあさあお茶会の始まりね！あらあらウサギさんはどこかしら？狂った帽子屋もいないのね！みんなみんなお寝坊さん！！」  
00:46 (IF\_URON) 「みんなみんな、夢の中」  
00:46 (IF\_URON) 反響効果！  
00:46 (IF\_URON) 悪夢は0！ドールパーツを3枚手札へ！  
00:46 (IF\_URON) ドールパーツの効果！  
00:46 (IF\_URON) 3枚ドロウ！  
00:47 (IF\_URON) 5d18  
00:47 (NenoHito2525) IF\_URON\_ -> 5D18 = [8,14,17,11,13] = 63  
00:47 (IF\_URON) すべてドールパーツ！再び3枚ドロウ！  
00:47 (IF\_URON) 5d15  
00:47 (NenoHito2525) IF\_URON\_ -> 5D15 = [5,11,10,13,4] = 43  
00:47 (IF\_URON) 2枚ドールパーツ！

00:48 (IF\_URON) 3d13  
00:48 (NenoHito2525) IF\_URON\_ → 3D13 = [1,3,4] = 8  
00:48 (IF\_maid) (ドールパーツの動きがキモい…)  
00:48 (IF\_URON) ドローは終了だ！  
00:48 (IF\_URON) ずっと俺のドールパーツ！  
00:49 (IF\_maid) CF



00:49 (IF\_maid) 【 6T /CF 】 -----  
00:49 (IF\_maid) 【 HOST 】  
00:49 (IF\_maid)     ┌Life-┐┌Life-┐  
00:49 (IF\_maid)     | 20 00 00 00   →  | 16 00 00 00  
00:49 (IF\_maid)     └──┬──┬──┬──┘     └──┬──┬──┬──┘  
                  AP-┬-..RP..┬ CP..┬     AP-┬-..RP..┬ CP..┬  
00:49 (IF\_maid)     [ GEST ]                   . ×  
00:49 (IF\_maid)     ┌Life-┐┌Life-┐  
00:49 (IF\_maid)     | 14 04 08 06   →  | 14 04 08 06  
00:49 (IF\_maid)     └──┬──┬──┬──┘     └──┬──┬──┬──┘  
                  AP-┬-..RP..┬ CP..┬     AP-┬-..RP..┬ CP..┬  
00:49 (IF\_maid) -----  
00:49 (IF\_maid) ダメージ、ホストに+1

00:49 (IF\_maid) will1→3  
00:50 (IF\_URON) 「人形の動きがキモイ！！……私も人形だった！！」Will1  
00:51 (IF\_maid) ここからそいつを倒せる確率…**16分の1**…楽勝じゃないか！ドロー！  
00:51 (IF\_maid) 1d11  
00:51 (NenoHito2525) IF\_maid → 1D11 = [5] = 5  
00:52 (IF\_URON) 「博徒は狂う！ドールも狂う！狂わないのは？正常なのは？あれあれそもそも正常って何？そうか！首を切ればいいのね！」ドロー！  
00:53 (IF\_URON) 1d12  
00:53 (NenoHito2525) IF\_URON\_ → 1D12 = [12] = 12  
00:53 (IF\_URON) ドールパーツ！  
00:53 (IF\_URON) 1d11  
00:53 (NenoHito2525) IF\_URON\_ → 1D11 = [10] = 10  
00:53 (IF\_URON) ドールパーツ！  
00:53 (IF\_URON) 1d10  
00:53 (NenoHito2525) IF\_URON\_ → 1D10 = [10] = 10  
00:53 (IF\_URON) ドール(ry  
00:53 (IF\_URON) 1d9  
00:53 (NenoHito2525) IF\_URON\_ → 1D9 = [6] = 6  
00:53 (IF\_URON) ド(ry  
00:53 (IF\_URON) 1d8  
00:53 (NenoHito2525) IF\_URON\_ → 1D8 = [6] = 6  
00:53 (IF\_URON) ドール！  
00:54 (IF\_URON) 1d7  
00:54 (NenoHito2525) IF\_URON\_ → 1D7 = [1] = 1  
00:54 (IF\_URON) 終わり！  
00:54 (IF\_maid) さあ、リアライズ！[命知らずのイカサマ士]！  
00:54 (IF\_maid) 反響発動！コイントス！  
00:54 (IF\_maid) 1d2  
00:54 (NenoHito2525) IF\_maid → 1D2 = [1] = 1  
00:55 (IF\_maid) 「第一関門突破！！」  
00:55 (IF\_maid) コグニをランダムでリアライズ！コグニは二枚！  
00:55 (IF\_URON) 「ゲストは何かしら？」  
00:55 (IF\_maid) 1d2  
00:55 (NenoHito2525) IF\_maid → 1D2 = [1] = 1  
00:57 (IF\_maid) 「第二関門突破！」コグニは2-4-11 建造所！リアライズ！  
00:57 (IF\_URON) 「かーんかーん！！！」  
00:59 (IF\_maid) 「よっしゃあ！このまま行ける！いけるんや！」  
00:59 (IF\_maid) RF！

01:00 (IF\_maid) 【7T / RF 開始時】  
01:00 (IF\_maid) ⌒ (山:09)(手:03)(忘:03)(録:04) (命:16)(意:03)(ギャンブル:01)  
01:00 (IF\_maid) |-----|  
01:00 (IF\_maid) | (M):[命知らずのイカサマ士]  
01:00 (IF\_maid) | S1:[2-4-11 建造所]  
01:00 (IF\_maid) | S2:  
01:00 (IF\_maid) | S3:  
01:00 (IF\_maid) |-----|【 - HOST - 】|

01:00 (IF\_maid) ⌒..AP..T..RP..T..CP T-----|  
01:00 (IF\_maid) | 01 04 04 x 04 08 06  
01:00 (IF\_maid) |-----| AP T RP T CP.┘

01:00 (IF\_URON) |-----| [ - GEST - ] |  
01:00 (IF\_URON) | (M): アリスケメラ  
01:00 (IF\_URON) | S1:  
01:00 (IF\_URON) | S2:  
01:00 (IF\_URON) | S3:  
01:00 (IF\_URON) |-----|  
01:00 (IF\_URON) ⌒ (山:06)(手:15)(忘:10)(録:04) (命:14)(意:01)(悪:00)

01:00 (IF\_URON) 臆してられるか！3枚リバース！  
01:01 (IF\_maid) はん！一枚リバース！！  
01:01 (IF\_URON) オープン！  
01:01 (IF\_maid) **赤と青の導火線**！！  
01:01 (IF\_maid) **赤と青の導火線**/悦楽/R/cost:4/SP:2/コイントス**【表】相手アルマに【貫通】4点ダメージ【裏】自身に【貫通】2点ダメージ**/[博徒]/□□UC  
01:01 (IF\_URON) [ドールパーツ]3枚！  
01:02 (IF\_maid) RF 開始時、博徒リフレを開示していれば[ワンモア妖精]を手札に1枚加える！！  
01:02 (IF\_URON) ドールパーツ/恐怖/A/cost:Ex/AP:03/RP:03/CP:03/このカードを引いた時、公開する。その後カードを一枚引く/  
01:02 (IF\_URON) 武:[AP+2][CP+1][CF 終了時破壊し自アルマの RP を1点回復、相手に1点ダメージ]/[ドール]/□□Ex  
01:03 (IF\_URON) 「さあさあ愚か者の線はどちら？運が良ければこの世は天国！運が悪けりやなんだっけ？さあさあ線をお切りなさい！！」  
01:05 (IF\_maid) コイントス！  
01:05 (IF\_maid) **1d2**  
01:05 (NenoHito2525) IF\_maid → 1D2 = [1] = 1  
01:06 (IF\_maid) 「さあさあさあ！！！！」  
01:07 (IF\_maid)   
01:07 (IF\_maid) □ **推奨 BGM : ここの一番の大勝負！乗った乗った！**  
01:07 (IF\_maid) [◇http://listenonrepeat.com/watch/?v=RlqDFPLUhig](http://listenonrepeat.com/watch/?v=RlqDFPLUhig)  
01:07 (IF\_maid)   
01:07 (IF\_URON) 「痛い！痛い！痛いに痛い！でもでもまだまだ倒れない！解体される妖精の力、その屍を料理して？ではではではもう一度！！！」  
01:07 (IF\_URON) 「お切りなさい！！！」10/4/9  
01:07 (IF\_maid) RF 終了時、手札のワンモア妖精を忘却、コイントス！  
01:08 (IF\_maid) 再発動、赤と青の導火線！！！！  
01:08 (IF\_maid) **1d2**

01:08 (NenoHito2525) IF\_maid → 1D2 = [1] = 1

01:08 (IF\_maid) よしゃああああああああああああああああああああああああああああああ  
01:08 (IF\_URON) お見事！！！！  
01:09 (IF\_maid) 「俺の勝ちだ、爆発しろ！不思議の国の馬鹿野郎！！」  
01:09 (IF\_URON) 「あらあらあらあら私は出落ち？？まだまだお茶会もまだなのに？えーんえーんと駄々をこねても小さい子供は寝る時間！！！！！」  
01:10 (IF\_URON) 「それでは皆さん、おやすみなさい」Life14→5  
01:11 (IF\_maid) CF





01:30 (IF\_maid) 【9T / RF 開始時】  
 01:30 (IF\_maid) ▮ (山:07)(手:04)(忘:03)(録:05) (命:16)(意:02)(ギャンブル:03)  
 01:30 (IF\_maid) ┌──┐  
 01:30 (IF\_maid) │ (M):[命知らずのイカサマ士]  
 01:30 (IF\_maid) │ S1:[2-4-11 建造所]  
 01:30 (IF\_maid) │ S2:  
 01:30 (IF\_maid) │ S3:  
 01:30 (IF\_maid) └──┘【 - HOST - 】  
 01:30 (IF\_maid)                   ┌..AP..└..RP..└..CP ┌──┬──┬──┬──┐  
 01:30 (IF\_maid)                   │ 01 01 04 × 03 03 03  
 01:30 (IF\_maid)                   └──┬──┬──┬──┘ AP └ RP └ CP┘  
 01:31 (IF\_URON) ┌──┐ [ - GEST - ]  
 01:31 (IF\_URON) │ (M): ドールパーツ  
 01:31 (IF\_URON) │ S1: ギャンブルボルテージ  
 01:31 (IF\_URON) │ S2:  
 01:31 (IF\_URON) │ S3:  
 01:31 (IF\_URON) └──┘  
 01:31 (IF\_URON) ▮ (山:00)(手:05)(忘:14)(録:04) (命:03)(意:02)(悪:00)

01:31 (IF\_URON) 2枚リバース！  
 01:32 (IF\_maid) ノーリバース  
 01:32 (IF\_URON) 行くぞドールパーツ！！合体だ！  
 01:32 (IF\_URON) 「おうよ！熱狂の分は型落ちだけどな！！」  
 01:33 (IF\_URON) リアライズ！**超合体！！スーパードールパーツ NEO 博徒モード！！**（あ、[ドールパーツ]2枚武装化です）  
 01:34 (IF\_URON) ドールパーツ/恐怖/A/cost:Ex/AP:03/RP:03/CP:03/このカードを引いた時、公開する。その後カードを一枚引く  
 01:34 (IF\_URON) /武:[AP+2][CP+1]/[ドール]/□□Ex  
 01:34 (IF\_maid) AP…7！  
 01:34 (IF\_URON) よって[ドールパーツ]のステータスは7/3/5！！  
 01:34 (IF\_URON) CF 開始時！ギャンブルボルテージ！！  
 01:35 (IF\_URON) デッキがないのでピフレスト！[メリーさん]を手札へ！  
 01:35 (IF\_URON) [メリーさん]のCPは3、よって3ダメージ与える！  
 01:35 (IF\_URON) イカサマ士を破壊だ！  
 01:36 (IF\_maid) ライフ 16→12 …！  
 01:36 (IF\_URON) 「がら空きだぜ！！！！！！」  
 01:36 (IF\_maid) (14だから10じゃった)  
 01:37 (IF\_URON) (OK)

01:37 (IF\_maid) 【 8T /CF 】 ───  
 01:37 (IF\_maid)                   【 HOST 】  
 01:37 (IF\_maid)                   ┌Life-┬──┬──┬──┬──┐                   ┌Life-┬──┬──┬──┬──┐  
 01:37 (IF\_maid)                   │ 10 00 00 00   →. │ 03 00 00 00  
 01:37 (IF\_maid)                   └──┬──┬──┬──┘ AP└ RP└ CP┘                   └──┬──┬──┬──┘ AP└ RP└ CP┘  
 01:37 (IF\_maid)                   [ GEST ]                   . ×  
 01:37 (IF\_maid)                   ┌Life-┬──┬──┬──┬──┐                   ┌Life-┬──┬──┬──┬──┐  
 01:37 (IF\_maid)                   │ 03 07 03 05   →. │ 03 07 03 05  
 01:37 (IF\_maid)                   └──┬──┬──┬──┘ AP└ RP└ CP┘                   └──┬──┬──┬──┘ AP└ RP└ CP┘  
 01:37 (IF\_maid) ───  
 01:38 (IF\_maid) ダメージ、ホストに+1

01:38 (IF\_URON) さあ……押し返してやったぜ！！  
 01:39 (IF\_maid) まだ自爆ドローが残ってるぜ…こっちのドローもある！  
 01:39 (IF\_URON) ああ…ここからも博打だ！！  
 01:39 (IF\_maid) AF！  
 01:39 (IF\_URON) ドロー！  
 01:39 (IF\_maid) 1d7  
 01:39 (NenoHito2525) IF\_maid -> 1D7 = [2] = 2

01:39 (IF\_URON) 1d15

01:39 (NenoHito2525) IF\_URON\_ -> 1D15 = [7] = 7

01:39 (IF\_maid) will2→4

01:40 (IF\_maid) さあ、こい！リスクジャンキー！！

01:40 (IF\_maid) リスクジャンキー/悦楽/A/cost:2/AP:00/RP:08/CP:04/コイン・ダイス【成功】自身の[CP-2]、敵アルマに[CP+2]

01:40 (IF\_maid) 【失敗】自身の[CP+2]/武:ダイス(6)/[1][神秘][障壁(1)][他][アルマ破壊]/[博徒]/□□UC

01:41 (IF\_maid) 「さあ、博徒って言った俺だよなあ！！」

01:42 (IF\_URON) 「お前に止められるのか！！このフィーバー——タイムを！！！」

01:42 (IF\_maid) RF！

01:42 (IF\_maid) 【10T / RF 開始時】

01:42 (IF\_maid) ♪ (山:06)(手:04)(忘:04)(録:05) (命:03)(意:04)(ギャンブル:03)

01:42 (IF\_maid) |-----|

01:42 (IF\_maid) | (M):[リスクジャンキー]

01:42 (IF\_maid) | S1:[2-4-11 建造所]

01:42 (IF\_maid) | S2:

01:42 (IF\_maid) | S3:

01:42 (IF\_maid) |-----|[ - HOST - ]-----|

01:42 (IF\_maid) ♪..AP..T..RP..T..CP |-----|

01:42 (IF\_maid) | 00 08 04 × 07 03 05

01:42 (IF\_maid) |-----| AP | RP | CP |-----|

01:43 (IF\_URON) |-----| [ - GEST - ] |-----|

01:43 (IF\_URON) | (M): ドールパーツ

01:43 (IF\_URON) | S1: ギャンブルボルテージ

01:43 (IF\_URON) | S2: ドールパーツ

01:43 (IF\_URON) | S3: ドールパーツ

01:43 (IF\_URON) |-----|

01:43 (IF\_URON) ♪ (山:14)(手:03)(忘:00)(録:04) (命:03)(意:03)(悪:00)

01:45 (IF\_maid) [REDACTED] Δ [REDACTED]

01:45 (IF\_maid) □ 推奨 BGM :ラストベッド！！オールイン！！

01:45 (IF\_maid) ◇<http://listenonrepeat.com/watch/?v=F5459jCtuM>

01:45 (IF\_maid) [REDACTED] Δ [REDACTED]

01:45 (IF\_maid) 一枚リバーズ！

01:45 (IF\_URON) リバーズはできない！！来い！！

01:45 (IF\_maid) **赤と青の導火線**

01:45 (IF\_maid) 赤と青の導火線/悦楽/R/cost:4/SP:2/コイントス【表】相手アルマに[貫通]4点ダメージ【裏】自身に[貫通]2点ダメージ/[博徒]/□□UC

01:45 (IF\_maid) ワンモア妖精を手札に、コイントス！

01:46 (IF\_URON) .....OK、来い！

01:47 (IF\_maid) 1d2

01:47 (IF\_hosi) IF\_maid -> 1D2 = [1] = 1

01:47 (IF\_URON) .....見事！

01:47 (IF\_maid) 「今回は俺らの勝ちだ！」

01:48 (IF\_URON) 「見事！ああ見事だ！！フィーバータイムは終わりだ！」

01:48 (IF\_maid) 「いいや、熱狂は続いている、今日はもう収まる気がしねえ！」

01:49 (IF\_maid) |-----|

01:49 (IF\_maid) |-----|

01:49 (IF\_maid) Win : maid

01:49 (IF\_maid) 語り合いを終了します

01:49 (IF\_maid) |-----|

01:49 (IF\_maid) |-----|



01:49 (IF\_URON) お疲れ様でしたー！！  
01:49 (IF\_URON) た の し い  
01:49 (IF\_maid) お疲れさまでした…いいギャンブルでした  
01:49 (IF\_maid) pass はギャンブル  
01:49 (IF\_URON) Pass は party  
01:50 (IF\_maid) ちょっとデッキ引いてみて、最後のギャンブル  
01:50 (IF\_URON) OK  
01:50 (IF\_URON) デッキ枚数 14  
01:50 (IF\_URON) そのうちアルマは6枚  
01:50 (IF\_URON) 1d14  
01:50 (IF\_hosi) IF\_URON\_ -> 1D14 = [1] = 1  
01:50 (IF\_URON) ……………  
01:50 (IF\_maid) だめじゃったか…  
01:51 (IF\_URON) **【01】凋落の騎士 BINGO!!!**  
01:51 (IF\_URON) あーくそーー！！  
01:51 (IF\_maid) あつぶねえ！