

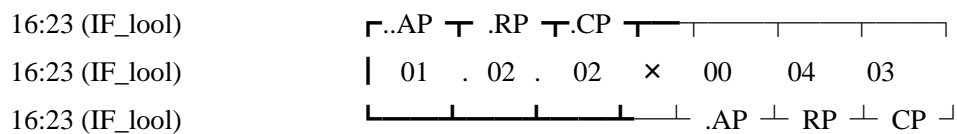
16:07 (IF_lool) デッキ名:[穏なる黄昏、一閃にて]
16:08 (IF_lool) 1belcHF41rWn2Imvbd+fq9W1v9GMjW
16:08 (IF_lool) g4PNS1pQYG1rWn2ImvbdGxutC3qNCg
16:08 (IF_lool) h9a3v9S0s9Owg9yFkmg4PNS1pQYF1r
16:08 (IF_lool) Wn2ImvbdG8uNGokNa3mda0vN+O19Oe
16:08 (IF_lool) s9K9i2g4PNS1pQYE1rWn2ImvbdS2md
16:08 (IF_lool) W0ota1nda3ndS2htW0vda1jNa3kNS3
16:08 (IF_lool) ltW0nmg7Pda1pgcB1ram2omsbNyuhN
16:08 (IF_lool) +1tdW2m9C/INCblGo4P9W3pQUUD1LWk
16:08 (IF_lool) 2YuvbtOWgN28kta0mN+cpd6WptCVnG
16:08 (IF_lool) g4PNS1pQYB1rWn2ImvbdGFot+crda3
16:08 (IF_lool) utOjr9Cls9KNj2g7Pda1pgcC1ram2o
16:08 (IF_lool) msbNa3g9S2idW0gda0lta3j9S2jtW0
16:08 (IF_lool) vta0hta2imo4P9W3pQUO1LWk2Yuvbt
16:08 (IF_lool) CSgNOuqNa0mNKbvdW1v9GMjWg4PNS1
16:08 (IF_lool) pQYO1rWn2ImvbdS2vNW0ida1nNa3jN
16:08 (IF_lool) S2INW019a1nda2imo4P9W3pQQG1LWk
16:08 (IF_lool) 2YuvbtOslDooq9a0mN+XvtOHut2BmG
16:08 (IF_lool) g4PNS1pQcG1rWn2ImvbdS2pNW0nNa1
16:08 (IF_lool) m9a2ndS2oNW0kNa1i9a2t9S2ltW0iW
16:08 (IF_lool) g7Pda1pgYH1ram2omsbN2AktS0nd+q
16:08 (IF_lool) p9a3mdCFuNC0ntGAR2g7Pda1pgYG1r
16:08 (IF_lool) am2omsbNyjvdS0pNCji9a3qNa3utS0
16:08 (IF_lool) qtC+vGg7Pda1pgYB1ram2omsbNClu9
16:08 (IF_lool) 6WqtW2sda3mdOrqtS0k2s6P9a2pwQA
16:08 (IF_lool) 1bek2oqtbta0h9a2n9S2htW0vNa0mN
16:08 (IF_lool) a2m9S3jGs6P9a2pwQD1bek2oqtb2Q
16:08 (IF_lool) sNy0pdCMvtW2pdOphmg4PNS1pQcA1r
16:08 (IF_lool) Wn2ImvbdKWhdGzlNa3uta2n9S3jNW0
16:08 (IF_lool) vda0nda2itS2tdW0iWg7Pda1pgYN1r
16:08 (IF_lool) am2omsbNa3m9S2ltW0tta1v9a3hdS2
16:08 (IF_lool) htW0pNa1vNa3nNS2hms6P9a2pwQM1b
16:08 (IF_lool) ek2oqtb2O2ndKgghtGjhd62q9y1n2g4
16:08 (IF_lool) PNS1pQQH1rWn2ImvbdGptdCpqda3kd
16:08 (IF_lool) a0mNCQq9GQrWg7Pda1pgUE1ram2oms
16:08 (IF_lool) bNOpttGrqdW2k9a3mdKQqNCSrWs=
16:08 (IF_lool) ここまで

16:11 (IF_sigh) Deck 名を参照します…… [la_iStoire / 36_4152789]
16:11 (IF_sigh) ahVZV2hca0ZeXENQFRkXBg5tBQQEBw
16:11 (IF_sigh) IODmg1OAEEC9CFudS0rdGwuNS4odO9
16:11 (IF_sigh) rtCytDg7BQcMYmJ5YXAYf3BhOz0FCw
16:11 (IF_sigh) hkYnBmdBt5cGw/OwUFD9OyuNCHpdK0
16:11 (IF_sigh) n9CLutCDoT87BQQP0YyT0I+c0rSo1r
16:11 (IF_sigh) e90JO11Ze6PD8FAA3WupzStpLWtoXU
16:11 (IF_sigh) tq7Rsp7StqvVtLjbsY3Ws4LWtI7Wu7
16:11 (IF_sigh) TStpE4PwYAD9uwidaylta1tNa6ndK2
16:11 (IF_sigh) u9a3ktS2rdGyvNK2mNW0iTU4AQ0L1r
16:11 (IF_sigh) eO1Lab0bK20rea1bS/27CV1rKg1rW+
16:11 (IF_sigh) 1ruf0raNOD8GDg/bsJ/WspbWtYTWu6
16:11 (IF_sigh) TStprWtqjUtrXRsonSt4LVtYzbsbfW
16:11 (IF_sigh) spU4PAYFAtaLkdSCm9W2rNuwtKXuN
16:11 (IF_sigh) KQuDgyAwAP1LC91bab3be5ODsEBwzS
16:11 (IF_sigh) kZHXqojStI3Vtpveu7jWs6fQo7jWub
16:11 (IF_sigh) Q8PwAGD9OTnN2notawm9Cuhda6uDw/
16:11 (IF_sigh) AAEP0K+q27Of046107CTODIDBA/YtI
16:11 (IF_sigh) /Rvpzbs5/SmYfQkIw4MgMHD9agudW1
16:11 (IF_sigh) p96knNawr9a0vNKkjjw/AAIP050v0b

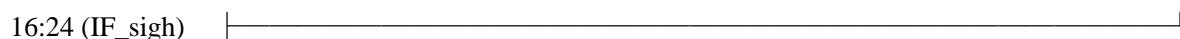
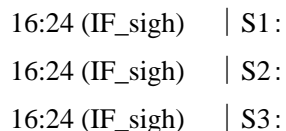
16:21 (IF_lool) 【18】以外を交換
 16:21 (IF_lool) 3d20
 16:21 (IF_lool) IF_lool -> 3D20 = [7,9,6] = 22
 16:22 (IF_sigh) 「13、17 を戻す」 Mulligan > 13 17
 16:22 (IF_sigh) 3d20
 16:22 (IF_lool) IF_sigh -> 3D20 = [10,15,7] = 32
 16:22 (IF_lool) では、1 ターン目へ。
 16:22 (IF_lool) AF、ドロー！ Will3→4
 16:22 (IF_sigh) 「AF」 『ドロー！』
 16:22 (IF_lool) 1d18
 16:22 (IF_lool) IF_lool -> 1D18 = [14] = 14
 16:22 (IF_sigh) 1d18
 16:22 (IF_lool) IF_sigh -> 1D18 = [11] = 11
 16:23 (IF_sigh) 『こちらに、AF の処理は無い』
 16:23 (IF_lool) それでは、RF へ

16:23 (IF_lool) 【 1T / RF 開始時 】

16:23 (IF_lool) ▮ (山:17)(手:04)(忘:00)(録:00) (命:20)(意:04)(狂:00)(夢:00)



16:24 (IF_sigh) | (M): 豆知識学士 貯蔵 1



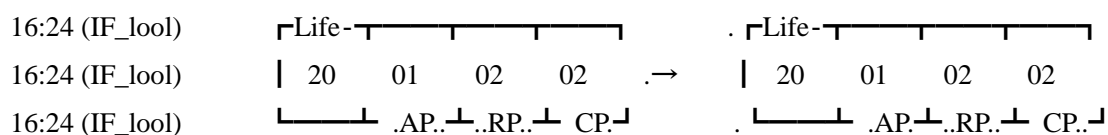
16:24 (IF_sigh) ▮ (山:17)(手:04)(忘:00)(録:00) (命:20)(意:04)(狂:00)(夢:00)

16:24 (IF_sigh) 「ノーリバーズ」

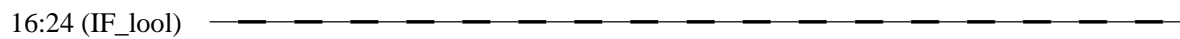
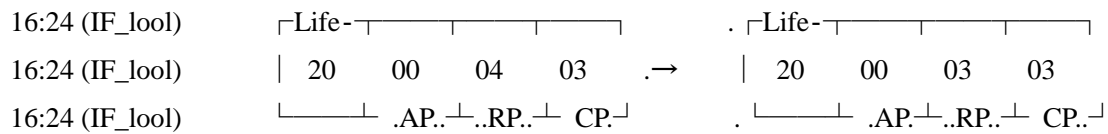
16:24 (IF_lool) こちらもノーリバーズ。CF へ

16:24 (IF_lool) 【 1T / CF 】 -----

16:24 (IF_lool) 【 HOST 】



16:24 (IF_lool) [GEST] ×



16:25 (IF_lool) 「このまま泥仕合は御免被りたいが……」

16:25 (IF_sigh) 『……この非力さも変わらんか』

16:25 (IF_sigh) 「2T 目へ移行」

16:25 (IF_lool) ふむ……2 ターン目。

16:25 (IF_lool) AF、ドロー！ Will5→6

16:26 (IF_sigh) 「AF」 『……ドロー』 Will4→6

16:26 (IF_lool) 1d17

16:26 (IF_lool) IF_lool -> 1D17 = [10] = 10

16:26 (IF_sigh) 1d17

16:26 (IF_lool) IF_sigh -> 1D17 = [1] = 1

16:26 (IF_sigh) 「RF へ」

16:26 (IF_lool) RF

16:26 (IF_lool) 【 2T / RF 開始時 】

16:26 (IF_lool) ㄱ (山:16)(手:05)(忘:00)(録:00) (命:20)(意:06)(狂:00)(夢:00)

16:26 (IF_lool) ┌──┐

16:26 (IF_lool) | (M): 語り人

16:26 (IF_lool) | S1:

16:26 (IF_lool) | S2:

16:26 (IF_lool) | S3:

16:26 (IF_lool) └──┘【 - HOST - 】

16:26 (IF_lool) ┌..AP ┘ .RP ┘ CP ┘ ┌──┴──┐ ┌──┴──┐ ┌──┴──┐

16:26 (IF_lool) | 01 . 02 . 02 × 00 03 03

16:26 (IF_lool) └──┬──┘ └──┬──┘ └──┬──┘ .AP ┘ RP ┘ CP ┘

16:26 (IF_sigh) ┌──┘ [- GEST -]

16:26 (IF_sigh) | (M): 豆知識学士 貯蔵 1

16:26 (IF_sigh) | S1:

16:26 (IF_sigh) | S2:

16:26 (IF_sigh) | S3:

16:26 (IF_sigh) └──┘

16:26 (IF_sigh) ㄴ (山:16)(手:05)(忘:00)(録:00) (命:20)(意:06)(狂:00)(夢:00)

16:27 (IF_lool) 1 枚リバー。ス。

16:27 (IF_sigh) 「ノーリバー。ス」

16:27 (IF_lool) そうか。では、オープン!

16:28 (IF_lool) 刈り取る、[ドールズメモリー]!

16:28 (IF_lool) ドールズメモリー/恐怖/R/Cost:1/SP:1/RF 終了時、敵アルマに[AP-1][RP-2]を付与する/[ドール]/[悪夢][C

16:28 (IF_sigh) 『……さてさて、ここで退場か。気張れよ、もう、すぐそこだ』

16:28 (IF_lool) 「動かないと始まらん」 悪夢発動! 悪夢 0→1 Will6→5

16:29 (IF_lool) 1d7

16:29 (IF_lool) IF_lool -> 1D7 = [3] = 3

16:29 (IF_sigh) 0/1/3

16:29 (IF_lool) [レプリカント・ウィル]を忘却! [AP-1][RP-2]付与!

16:29 (IF_sigh) 「CF」『来い……!』

16:29 (IF_lool) 「……予感が当たってないといいが」 CF!

16:30 (IF_lool) 【 2T / CF 】 ───────────────────────────────────

16:30 (IF_lool) 【 HOST 】

16:30 (IF_lool) ┌Life-┘ ┌Life-┘

16:30 (IF_lool) | 20 01 02 02 .→ | 20 01 02 02

16:30 (IF_lool) └──┬──┘ .AP..┘.RP..┘ CP..┘ . └──┬──┘ .AP..┘.RP..┘ CP..┘

16:30 (IF_lool) [GEST] ×

16:30 (IF_lool) ┌Life-┘ ┌Life-┘

16:30 (IF_lool) | 20 00 01 03 .→ | 17 00 00 00

16:30 (IF_lool) └──┬──┘ .AP..┘.RP..┘ CP..┘ . └──┬──┘ .AP..┘.RP..┘ CP..┘

16:30 (IF_lool) ───────────────────────────────────

16:30 (IF_sigh) 「……………」

16:31 (IF_lool) 「さて、私が未だに無傷なのは珍しい。あるいは、だがね」

16:31 (IF_sigh) 人格データにエラーが発見されました。バックグラウンドで対処しますか? YES/NO

16:31 (IF_sigh) >YES

16:31 (IF_sigh) 「AF」

16:31 (IF_lool) ……AF、ドロー! Will6→7

16:31 (IF_sigh) 「ドロー」 Will6→9

16:31 (IF_lool) 1d15

16:31 (IF_lool) IF_lool -> 1D15 = [1] = 1

16:31 (IF_sigh) 1d16

16:41 (IF_sigh) 1d11
16:41 (IF_lool) IF_sigh -> 1D11 = [8] = 8
16:41 (IF_lool) 1d14
16:41 (IF_lool) IF_lool -> 1D14 = [7] = 7
16:42 (IF_sigh) 「[UWASA-NET]、維持発動。記録の[界を断ずる眼]を忘却」 Oblivion > 13
16:42 (IF_sigh) 「AF。リアライズ、[小さき協力者]」 Realise > 01
16:42 (IF_sigh) 小さき協力者/理性/A/Cost:5/AP:0/RP:1/CP:3/反響:カードを1枚ドロー。CF終了時まで交戦でダメージを受けない。
16:42 (IF_sigh) CF終了時[代償(3-貯蔵)]を付与/武:[残響:デッキからリフレを1枚手札に加える]/[魔導]/[貯蔵(5)]/[反響]/R
16:43 (IF_sigh) 『……たっは一。結局、匣に収められることはなかったですかー』
16:43 (IF_sigh) 「[小さき協力者]、反響効果。カードをドロー、交戦ダメージ無効化」 Draw >
16:44 (IF_sigh) 1d10
16:44 (IF_lool) IF_sigh -> 1D10 = [8] = 8
16:44 (IF_sigh) 『……救えないね』 「RF」
16:44 (IF_lool) 先程から見えているのはシステムカード……終着点はどこなのか。RF！ 「それ以前にAP0が辛い」

16:45 (IF_lool) 【 3T / RF 開始時 】
16:45 (IF_lool) ㄱ (山:13)(手:04)(忘:01)(録:02) (命:20)(意:02)(狂:00)(夢:01)
16:45 (IF_lool) ┌──┐
16:45 (IF_lool) │ (M): 語り人
16:45 (IF_lool) │ S1: 意思喰らう凶鳥
16:45 (IF_lool) │ S2:
16:45 (IF_lool) │ S3:
16:45 (IF_lool) └──┘【 - HOST - 】┐
16:45 (IF_lool) ㄱ..AP ㄱ .RP ㄱ.CP ㄱ ┌──────────┐
16:45 (IF_lool) │ 05 . 02 . 04 × 00 01 03
16:45 (IF_lool) └──────────┘ .AP ㄱ RP ㄱ CP ㄱ
16:45 (IF_sigh) ┌──┘ [- GEST -] ㄱ
16:45 (IF_sigh) │ (M): 小さき協力者
16:45 (IF_sigh) │ S1: UWASA-NET
16:45 (IF_sigh) │ S2:
16:45 (IF_sigh) │ S3:
16:45 (IF_sigh) ┌──┐
16:45 (IF_sigh) ㄴ (山:09)(手:06)(忘:01)(録:03) (命:12)(意:09)(狂:00)(夢:00)

16:45 (IF_lool) ノーリバース。
16:46 (IF_sigh) 「1枚リバース」 Reverse > 19
16:46 (IF_lool) 使えるコストは14……では、オープンどうぞ
16:46 (IF_sigh) 『まー、そんなに使わないけどねー』 「リアライズ、[最果ての領域]」 Realise > 19
16:46 (IF_sigh) 最果ての領域/理性/R/Cost:4/SP:2/記録のリフレを2枚手札に加える/接続:次ターンの間リフレをSサークルを無視してリアライズできる/[]/[接続(2)][]/UC
16:47 (IF_lool) 断ずる眼を送ったのはこのためか……
16:47 (IF_sigh) 「手札の[星の激憤]、[遺物の稲妻]を接続、忘却」 Link > 14 15
16:48 (IF_sigh) 「記録から、[界を断ずる眼]、……[ジェネシスコード]を、手札に加えます」
16:48 (IF_lool) (断ずる眼は維持忘却したような)
16:49 (IF_sigh) パステイング、進行中……バックグラウンドからフォアグラウンドへ移行します
16:49 (IF_sigh) (あ、間違えました……)
16:49 (IF_sigh) (訂正) [天啓の嘲り]・[ジェネシスコード]
16:50 (IF_lool) では、CF。交戦ダメージはない…… (省略)
16:50 (IF_sigh) 「デッキに、NN アルマは存在しない。[UWASA-NET]の効果は不発」
16:50 (IF_lool) ……4ターン目へ
16:51 (IF_lool) AF、ドロー！ Will3→4
16:51 (IF_sigh) 「AF」 『……闇に、囁こう。ドロー！』 Will10
16:51 (IF_lool) 1d13
16:51 (IF_lool) IF_lool -> 1D13 = [9] = 9
16:51 (IF_sigh) 1d9
16:51 (IF_lool) IF_sigh -> 1D9 = [3] = 3
16:52 (IF_sigh) 維持忘却→[最果ての領域]
16:52 (IF_lool) ……RF

16:52 (IF_lool) 【 4T / RF 開始時 】
16:52 (IF_lool) ⌈ (山:12)(手:05)(忘:01)(録:02) (命:20)(意:04)(狂:00)(夢:01)

16:52 (IF_lool) ┌──┐
16:52 (IF_lool) │ (M):語り人
16:52 (IF_lool) │ S1:意思喰らう凶鳥
16:52 (IF_lool) │ S2:
16:52 (IF_lool) │ S3:
16:52 (IF_lool) └──┘【 - HOST - 】

16:52 (IF_lool) ⌈..AP ⌊ .RP ⌊ .CP ⌊ ┌──────────┐
16:52 (IF_lool) │ 05 . 02 . 04 × 00 01 03
16:52 (IF_lool) └──────────┘ .AP ⊥ RP ⊥ CP ⊥

16:53 (IF_sigh) ┌──┐ [- GEST -]
16:53 (IF_sigh) │ (M): 小なき協力者 貯蔵 1 代償 1
16:53 (IF_sigh) │ S1: UWASA-NET
16:53 (IF_sigh) │ S2:
16:53 (IF_sigh) │ S3:
16:53 (IF_sigh) └──┘
16:53 (IF_sigh) ⌋ (山:08)(手:06)(忘:04)(録:01) (命:12)(意:10)(狂:00)(夢:00)

16:53 (IF_sigh) 「このターン、互いにリフレをSSを無視してリアライズできる」
16:54 (IF_sigh) 「手札の、6枚のカードを……っ、全て、リバース」 Reverse > 05 09 10 13 17 21
16:54 (IF_lool) ……1枚リバース。
16:55 (IF_lool) これ以上の追加はできないだろう。……では、オープン。
16:55 (IF_lool) [赤と青の導火線]
16:55 (IF_lool) 赤と青の導火線/悦楽/R/Cost:3/SP:2/コインツス/[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
16:55 (IF_sigh) 「……追加は、ありません」 エラー拡大中……上位顕現を行使して、プログラムをリポートしますか？ YES/NO
16:56 (IF_sigh) > YES YES YES YES

16:57 (IF_sigh) .
16:57 (IF_sigh) **! FATAL ERROR! 深刻なエラーが発生しました。 ! FATAL ERROR!**
16:57 (IF_sigh) .
16:57 (IF_sigh) **染め上げろ、我が声よ。**
16:57 (IF_sigh) この言葉こそが因果となる。木霊の叫びは空を裂き、終わりの文字が全てを包む。
16:57 (IF_sigh) —— 全ての物語を無為と還し、繋がりをここに断ち切ろう。
16:57 (IF_sigh) 振りかざされる我が始源は今や霞の彼方。……されど、この乾いた語りに、終焉を。
16:58 (IF_sigh) .
16:58 (IF_sigh) —— **レジェンド・リアライズ。発動せよ、[ジェネシスコード]。**

16:58 (IF_sigh) .
16:58 (IF_sigh) .
16:58 (IF_sigh) .
16:58 (IF_sigh) Extension
16:58 (IF_sigh) **世界を染め上げ、ここに再構築する**

16:58 (IF_sigh) .
16:58 (IF_sigh) ジェネシスコード/無/R/Cost:4/SP:1/自 MS 全て埋まっている場合 AF 開始時手札から Cost:0 で発動可。
16:58 (IF_sigh) 場のカードを全て忘却し、このカードをデッキに戻す。エゴと忘却した ARC の同種を忘却からリアライズ/[エンディング]/[]/L
16:58 (IF_sigh) .
16:59 (IF_sigh) .
16:59 (IF_sigh) 「[ジェネシスコード]、効果発動……！」
16:59 (IF_sigh) 「互いに、場のカードを、全て忘却します」
17:00 (IF_sigh) 「僕が伏せたカードは……[ジェネシスコード]、[ギャンブルマネーシステム]、[天啓の嘲り]、[多重因果・伝承解]、[交差する禍福]、[交差する禍福]！」
17:01 (IF_sigh) 交差する禍福/悦楽/R/Cost:3/SP:2/開示時コスト0、SP4として[博徒]か[ヒーロー]リフレを可能な限りリアライズ。
17:01 (IF_sigh) コイントス/[表]Will+3[裏]発動を無効化し記録へ/[博徒/ヒーロー]/[懐古(博徒)][懐古(ヒーロー)]/R
17:01 (IF_sigh) ギャンブルマネーシステム/悦楽/R/Cost:6/SP:2/[開示時手札を公開]手札の[博徒]が0なら3枚ドロー。[博徒]リフレ1枚SP4としてリアライズ。
17:01 (IF_sigh) 自場に[博徒]リフレが3枚未満なら手札をデッキに戻す/[博徒]/[博打(3)]/C
17:01 (IF_sigh) 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。SP2としてデッキからリフレを未発動状態で1枚リアライズし、
17:01 (IF_sigh) コストを敵アルマRP点軽減/自記録が5枚以上なら未発動カードのコストを0として忘却した手札の枚数(最大5)Lifeを回復/[魔導]/[]/R
17:01 (IF_sigh) 多重因果・伝承解放/恐怖/R/Cost:5/SP:1/このカードを忘却、自場アルマが[勇氣]手札の武装を適用済みリアライズ
17:01 (IF_sigh) 【理性】現在 Will 未満コストの手札のリフレを2枚までリアライズ/[]/[懐古(勇氣)][懐古(理性)]/UC

17:02 (IF_sigh) 「[交差する禍福]、効果発動！ オープン時、デッキから[博徒][ヒーロー]をリアライズします！」

17:03 (IF_sigh) 「当然、この枚数にも制限はありません。デッキからリアライズ、[ギャンブルマネーシステム]、[ジャックナイフドロ]、[ジャックナイフドロ]、[先の先]！」

17:03 (IF_sigh) サブ S

17:03 (IF_sigh) 02:UWASA-NET

17:03 (IF_sigh) 05:交差する禍福

17:03 (IF_sigh) 06:ギャンブルマネーシステム

17:03 (IF_sigh) 07:ジャックナイフドロ

17:03 (IF_sigh) 08:ジャックナイフドロ

17:03 (IF_sigh) 09:ギャンブルマネーシステム

17:03 (IF_sigh) 10:交差する禍福

17:03 (IF_sigh) 11:先の先

17:03 (IF_sigh) 13:天啓の嘲り

17:03 (IF_sigh) 17:多重因果・伝承解放

17:03 (IF_sigh) 21:ジェネシスコード

17:04 (IF_sigh) 「そして、[ジェネシスコード]、効果発動。自身を戻し、これらを全て忘却、同種 ARC をリアライズします」

17:06 (IF_sigh) **「世界を、書き換える！ [ジェネシスコード]ッ！ ジジッ**

17:06 (IF_sigh) メイン S

17:06 (IF_sigh) エゴ:豆知識学士

17:06 (IF_sigh) サブ S

17:06 (IF_sigh) 02:UWASA-NET

17:06 (IF_sigh) 05:交差する禍福

17:06 (IF_sigh) 07:ジャックナイフドロ

17:06 (IF_sigh) 09:ギャンブルマネーシステム

17:06 (IF_sigh) 14:星の激憤

17:06 (IF_sigh) 15:遺物の稲妻

17:06 (IF_sigh) 10:交差する禍福

17:06 (IF_sigh) 11:先の先

17:06 (IF_sigh) 13:天啓の嘲り

17:06 (IF_sigh) 17:多重因果・伝承解放

17:07 (IF_lool) [語り人][意思喰らう凶鳥][赤と青の導火線]→[語り人][意思喰らう凶鳥][赤と青の導火線]

17:07 (IF_sigh) 『さて……終わりの始まりか。トイレは済ませたか？ 飲み物でもつまみながら流し見することをお勧めしよう』

17:07 (IF_sigh) まずは、[先の先]！ これらのリフレを、全て SP1 へ！

17:07 (IF_sigh) 先の先/勇気/R/Cost:2/SP:1/【開示の際このカード以外の SP を+1】自身のリフレの SP を全て 1 にする/[ヒーロー]/[]/C

17:07 (IF_sigh) 2 枚の[交差する禍福]の効果！ コイントス！

17:07 (IF_sigh) 2d2

17:07 (IF_lool) IF_sigh -> 2D2 = [2,1] = 3

17:08 (IF_sigh) 1 枚成功！ Will10→7→10

17:08 (IF_sigh) 交差する禍福/悦楽/R/Cost:3/SP:2/開示時コスト 0、SP4 として[博徒]か[ヒーロー]リフレを可能な限りリアライズ。

17:08 (IF_sigh) コイントス/[表]Will+3【裏】発動を無効化し記録へ/[博徒/ヒーロー]/[懐古(博徒)][懐古(ヒーロー)]/R

17:08 (IF_sigh) [ギャンブルマネーシステム]！ 手札は 0、カードを 3 枚ドロ！

17:08 (IF_sigh) 5d5

17:08 (IF_lool) IF_sigh -> 5D5 = [2,3,4,3,2] = 14

17:09 (IF_sigh) [ジャックナイフドロ]！ デッキを 2 枚ドロ！

17:09 (IF_sigh) 3d2

17:09 (IF_lool) IF_sigh -> 3D2 = [1,2,2] = 5

17:10 (IF_sigh) アルマはありません！ そして、[遺物の稲妻]、[星の激憤]！

17:10 (IF_sigh) [語り人]を破壊！ さらにプレイヤーに 4 点ダメージ！

17:10 (IF_sigh) 遺物の稲妻/勇気/R/Cost:22/SP:1/敵アルマを破壊する/聖域:[懐古]を倍にする/[栄光]/[懐古(栄光)][聖域]/UC

17:10 (IF_sigh) 星の激憤/理性/R/Cost:15/SP:3/敵アルマに 7 点ダメージ。アルマが居なければプレイヤーに 4 点ダメージ/[魔導]/[懐古(リフレ)]/C

17:10 (IF_lool) 「マス、」 Life20→18→14

17:11 (IF_sigh) [多重因果・伝承解放]！ 手札からリアライズ！ [意志の後継]！ そして…[ジェネシスコード]！

17:11 (IF_sigh) 多重因果・伝承解放/恐怖/R/Cost:5/SP:1/このカードを忘却、自場アルマが【勇気】手札の武装を適用済みリアライズ

17:11 (IF_sigh) 【理性】現在 Will 未満コストの手札のリフレを 2 枚までリアライズ/[懐古(勇気)][懐古(理性)]/UC

17:11 (IF_sigh) **ジェネシスコード/無/R/Cost:4/SP:1/自 MS 全て埋まっている場合 AF 開始時手札から Cost:0 で発動可。**

17:11 (IF_sigh) **場のカードを全て忘却し、このカードをデッキに戻す。エゴと忘却した ARC の同種を忘却からリアライズ/[エンディング]/[]/L**

17:12 (IF_sigh) [ジェネシスコード]……再発動！ さあ、回せ！ **2 度目の滅びを！**

17:13 (IF_sigh) メイン S
17:13 (IF_sigh) エゴ:豆知識学士
17:13 (IF_sigh) サブ S
17:13 (IF_sigh) 02:UWASA-NET
17:13 (IF_sigh) 06:ギャンブルマネーシステム
17:13 (IF_sigh) 07:ジャックナイフドロー
17:13 (IF_sigh) 09:ギャンブルマネーシステム
17:13 (IF_sigh) 14:星の激憤
17:13 (IF_sigh) 11:先の先
17:13 (IF_sigh) 13:天啓の嘲り
17:13 (IF_sigh) 15:遺物の稲妻
17:13 (IF_sigh) 16:界を断ずる眼
17:13 (IF_sigh) 17:多重因果・伝承解放
17:13 (IF_sigh) [先の先]、SP1 化！
17:14 (IF_sigh) [ギャンブルマネーシステム]、手札は……
17:14 (IF_sigh) 手札
17:14 (IF_sigh) 03:UWASA-NET
17:14 (IF_sigh) 18:最果ての領域
17:14 (IF_sigh) 20:天国への扉を問う
17:14 (IF_sigh) 博徒 0！ 3 枚ドロー！
17:14 (IF_sigh) 1 枚目は[ジェネシスコード]、2 枚目でビフレスト。3 枚目をドロー！
17:15 (IF_sigh) 1d6
17:15 (IF_lool) IF_sigh -> 1D6 = [3] = 3
17:15 (IF_sigh) 引いたカードは……[交差する禍福]！ SP4 としてリアライズ！
17:16 (IF_sigh) [多重因果・伝承解放]！ [ジェネシスコード]、[最果ての領域]をリアライズ！
17:16 (IF_sigh) [ギャンブルマネーシステム]！ ドロー！
17:16 (IF_sigh) 5d5
17:16 (IF_lool) IF_sigh -> 5D5 = [3,5,5,3,5] = 21
17:17 (IF_sigh) 1d3
17:17 (IF_lool) IF_sigh -> 1D3 = [2] = 2
17:17 (IF_sigh) 手札の[ジャックナイフドロー]をリアライズ！
17:17 (IF_sigh) [天啓の嘲り]！ 手札を全忘却！ デッキから[交差する禍福]を SP2 でリアライズ！
17:18 (IF_sigh) [遺物の稲妻]、[星の激憤]！ あなたに 6 点のダメージ！
17:18 (IF_lool) Life14→12→8
17:19 (IF_sigh) そして……3 度目だ。**唸れ、[ジェネシスコード]ッ！**
17:19 (IF_sigh) **ジェネシスコード/無/R/Cost:4/SP:1/自 MS 全て埋まっている場合 AF 開始時手札から Cost:0 で発動可。**
17:19 (IF_sigh) **場のカードを全て忘却し、このカードをデッキに戻す。エゴと忘却した ARC の同種を忘却からリアライズ/[エンディング]/[]/L**
17:19 (IF_sigh) メイン S
17:19 (IF_sigh) エゴ:豆知識学士
17:19 (IF_sigh) サブ S
17:19 (IF_sigh) 02:UWASA-NET
17:19 (IF_sigh) 05:交差する禍福
17:19 (IF_sigh) 06:ギャンブルマネーシステム
17:19 (IF_sigh) 07:ジャックナイフドロー
17:19 (IF_sigh) 08:ジャックナイフドロー
17:19 (IF_sigh) 09:ギャンブルマネーシステム
17:19 (IF_sigh) 10:交差する禍福
17:19 (IF_sigh) 14:星の激憤
17:19 (IF_sigh) 11:先の先
17:19 (IF_sigh) 13:天啓の嘲り
17:19 (IF_sigh) 15:遺物の稲妻
17:19 (IF_sigh) 16:界を断ずる眼
17:19 (IF_sigh) 17:多重因果・伝承解放
17:20 (IF_sigh) [先の先]、全て SP1 化。
17:20 (IF_sigh) [遺物の稲妻]、[星の激憤]。貴方に 6 点のダメージ。
17:20 (IF_lool) Life8→2
17:21 (IF_sigh) [ギャンブルマネーシステム]、カードを 3 枚ドロー。3 枚目でビフレスト。

17:21 (IF_sigh) [多重因果・伝承解放]、手札から……これで、最期だ、
17:21 (IF_sigh) —— 発動せよ、[ジェネシスコード]！
17:21 (IF_sigh) ジェネシスコード/無/R/Cost:4/SP:1/自 MS 全て埋まっている場合 AF 開始時手札から Cost:0 で発動可。
17:21 (IF_sigh) 場のカードを全て忘却し、このカードをデッキに戻す。エゴと忘却した ARC の同種を忘却からリアライズ/[エンディング]/[]/L
17:22 (IF_sigh) メイン S
17:22 (IF_sigh) エゴ:豆知識学士
17:22 (IF_sigh) サブ S
17:22 (IF_sigh) 02:UWASA-NET
17:22 (IF_sigh) 05:交差する禍福
17:22 (IF_sigh) 06:ギャンブルマネーシステム
17:22 (IF_sigh) 07:ジャックナイフドロウ
17:22 (IF_sigh) 08:ジャックナイフドロウ
17:22 (IF_sigh) 09:ギャンブルマネーシステム
17:22 (IF_sigh) 10:交差する禍福
17:22 (IF_sigh) 14:星の激憤
17:22 (IF_sigh) 11:先の先
17:22 (IF_sigh) 13:天啓の嘲り
17:22 (IF_sigh) 15:遺物の稲妻
17:22 (IF_sigh) 16:界を断ずる眼
17:22 (IF_sigh) [遺物の稲妻]の効果により……[語り人]を、破壊。
17:22 (IF_sigh) あなたのライフを、ゼロに——
17:23 (IF_lool) Life2→0
17:23 (IF_sigh) ……これ、まで……
17:23 (IF_sigh) .
17:23 (IF_sigh) ! FATAL ERROR! 深刻なエラーが発生しました。 ! FATAL ERROR!
17:24 (IF_sigh) 人格データを強制削除します……Complete!
17:24 (IF_lool) Life0→-6→-12→-18→-24....
17:24 (IF_lool) [Progress Bar]
17:24 (IF_lool) [Progress Bar]
17:24 (IF_lool) .
17:24 (IF_lool) Win : sigh
17:24 (IF_lool) .
17:24 (IF_lool) [Progress Bar]
17:24 (IF_lool) [Progress Bar]

17:25 (IF_sigh) ARC フィールドを強制シャットダウンしますか？ > YES YES YES YES YES ...
17:26 (IF_sigh) データが応答しません。シャットダウンを実行します……
17:26 (IF_sigh) .
17:26 (IF_sigh) .
17:26 (IF_sigh) ...

17:26 (IF_sigh) PS: Solitaire
17:26 (IF_lool) Pass:rika

※余談

17:35 (IF_sigh) ちなみに、デッキ名はプログラムのバイナリ番号を意識していますが、ある単語のアナグラムでもあります
17:36 (IF_sigh) 数字に従って並べ替えれば、このデッキの本質に