



NOT FOR SALE
NOT FOR DISTRIBUTION

非売品

無料配布物ではありません。



FLESH AND BLOOD

SILVER AGE

シルバーエイジガイド：アラクニ

ASSASSIN=ARRANI

ASSASSIN CLASS



アラクニ

暗殺者・ヒーロー — 若者

4 20

あなたが契約を持つカードをプレイするたび、対象の対戦相手1人のデッキの一番上のカードを見る。それを一番下に置いてよい。

ミッドレンジ

行動妨害

アラクニ

SAMPLE DECK

装備	EQUIPMENT
2 蜘蛛の鋏角	Spider's Bite
1 死骸の頭巾	Graven Cowl
1 死骸の祭服	Graven Vestment
1 死骸のグローブ	Graven Gloves
1 死骸の徘徊	Graven Walkers
1 虚空のルーンのローブ	Nullrune Robe
1 虚空のルーンのグローブ	Nullrune Gloves
1 忍び寄る足音	Stalker's Steps
赤	RED - PITCH 1
2 武装勢力の殲滅	Annihilate the Armed
2 溢れる流血	Excessive Bloodless
2 虚弱者からの搾取	Fleece the Frail
2 貧困層への襲撃	Plunder the Poor
2 背信者の足切り	Sack the Shifty
2 核心への切り込み	Cut to the Chase
2 引き裂き	Shred
2 地平線上	On the Horizon
2 腐血病の罠	Bloodrot Trap
2 虚弱症の罠	Fraility Trap
2 無力症の罠	Inertia Trap
2 蜘蛛の隠れ家	Lair of the Spider
2 謙虚	Humble
2 秘術の極性	Arcano Polarity
2 霧の狩人	Mist Hunter
黄	YELLOW - PITCH 2
2 潜伏	Lay Low
2 跳び板での宙返り	Springboard Somersault
青	BLUE - PITCH 3
2 欲望の技：心	Art of Desire: Mind
2 魅了の束縛	Bonds of Attraction
2 溢れる流血	Excessive Bloodless
2 感染	Infect
2 貧困層への襲撃	Plunder to the Poor
2 引き裂き	Shred

ヒーロー概要

アラクニの能力は契約を持つカードをプレイしたときに敵ヒーローのデッキの一番上のカードを確認し、それを上か下に置くというもの。一見すると引かれたくないカードをデッキの下に送るという効果だが、デッキ内の「契約を持つ攻撃アクションカード」たちのもつヒット時にデッキの一番上を追放し、特定のカードであれば銀貨トークンを出すという効果と合わせた心理戦を仕掛ける能力だ。



単純に引かれたくないカードを下に送ることもあれば、見たカードをデッキの上に置くことでそれが攻撃中の契約の内容に沿ったカードかどうかを相手に悩ませることができる。これによって対戦相手に防御を悩ませ続け、一方的に有利な状況に誘導する。

《核心への切り込み》等の攻撃リアクションを用いる事で強制的に攻撃を通すこともできるし、過剰な防御を出させながら相手のカードを消費させていく防御的なデッキなのだ。最終的にはほとんどの場合相手のデッキからカードをなくしてしまうファティグを目指すことになり、自分のターンには青いカードをピッチして短剣での攻撃、1コストまでの攻撃アクションをプレイ、という動きになる。じっくり腰を据えて戦い、相手の戦略を妨害しながらじわじわと相手のデッキを削っていく。



基本的なカードたち



各ターンに攻撃アクションを通していくために有効な武器である《蜘蛛の鋏角》は、貫通を持つがゆえに非常に防御しづらい武器であり、防御値が1の数ある装備での防御に対して無類の強さを誇る。よく使われている《死招き》シリーズには止められるものの、すべてのヒーローがそれを装備しているわけではないので有効に働く場面は非常に多いだろう。ヒットすることで次の攻撃アクションでの防御にマイナス修正を加える効果も非常にいやらしく、こちらの契約持ち攻撃のダメージを通すことに大きく貢献するだろう。

全身を覆う《死骸》シリーズは銀貨を使って買い戻すことができる装備なので積極的に契約を達成できるよう攻撃はダメージを通していきたい。契約を達成すればするほど銀貨を作ることができ、作れば





作るほどに防御力が上がっていくようなものである。銀貨2枚ごとにライフが2増えるようなものなのでただでライフが増えているようなものだ。

攻撃を通すことが自分のライフを守ることに繋がり、通らなければその分相手が手札を使っているのだからカードが減っている、対戦相手は思うようにキートとなるカードを引けなくなるしピッチスタッキングも難しくなる。アラクニの戦術は実にいやらしいのだ。

契約を持つカードは0コスト4点または1コスト5点が基本であり、カードごとに契約内容が異なる。対戦相手のデッキ内容によって効果の高いカードと添おう出ないカードがあるが、どのような内容であっても攻撃すればヒーロー能力は使うことができる。相手のデッキのキートとなるカードを見ることができればそれをデッキの下に送ってほしいし、攻撃中の契約に合致してその攻撃を通すだけのリアクションを持っているなら上に置いてもいい。逆に弱いカードを上に乗けることで、ヒットすると重要なカードが追放されてしまう可能性を考慮した相手が防御に多くのカードを差し出す可能性もある。防御のカードの出し方で相手の格納庫に防御リアクシ



ンがあるかどうかなども予想できるようになればなおよいが、これには経験値が必要だ。たくさんの対戦から学んでほしい。



契約カードの中では特にアラクニにおいては《溢れる流血》に注目したい。契約内容は赤のカードの追放だが、これによって赤のカードが追放されるともう一枚を追放することができる。とんでもないカードであるし、2枚とも赤であれば銀貨トークンを2つ作成することができる。これ一枚で装備を買い戻すことができるので、そうならば実質これに1点のライフがオマケでついてくるようなものだ。

稀に契約を持つカードに続行が付く場合がある。この場合、契約は戦闘チェーン上に契約カードが存在する限りその契約は有効であることに注意。攻撃Aの条件が赤のカードを追放することである場合、次の攻撃Bのヒットによって赤のカードを追放すればAの契約も達成したとみなされ、銀貨トークンが作成される。これは戦闘チェーンが閉じられるまでの継続的な効果であることを覚えておこう。これは《市民の歩調》などで防御されたときに起こりうる。守る側になってもこれは重要だ。



デッキに採用するカード候補

アラクニでデッキを作るにあたっては、その能力を最大限活用するためには必然的に契約を持つカードをデッキに多数採用する必要がある。シルバーエッジで使える契約を持つカードは《霧の狩人》や特定ヒーロー専用のものを除いて赤黄青の3色があるものが殆どであり、12種30枚が選択可能だ。



対ファンク専用の《竜牙研ぎ》と対シンドラ専用の《火種の散失》には出番がないが、それ以外の10種はどれも採用する可能性があるカードになる。サンプルリストでは不採用の《富の略奪》はブライアーやファイ、アイラが環境下に多い状況では契約を達成しにくいこと、《学者の暗殺》は魔術師クラス以外にはほとんど効果がない事から採用を見送っているが、これらは環境に合わせて入れ替えるといいだろう。同じく不採用の《速度の否定》はシルバーエッジ環境ではそこまで多くリアクションを多用するデッキがないからの不採用であり、これも環境に暗殺者クラスやファティグではない戦士クラスが増えるようなら採用を検討してもよいだろう。

メインの戦略になることを覚えておこう。もちろんライフを攻めて勝つこともあり、後半に相手のライフが残り少なくなると両手の短剣がじわじわと相手を苦しめることになるだろう。どうしても通したい攻撃であれば《核心への切込み》や《引き裂き》で押し通すことも重要な場面はある。ファティグという勝ち方だけに固執しないように広い視野を持ってゲームに臨もう。



武器以外には続行を持つ攻撃を行なえないヒーローであるため相手が準備のターンで攻撃をゆるめたとしても手札4枚を使い切ることができないことが多くある。《刃閃の反射》を採用し、ライフとデッキをさらに削りやすくするようにしてもいいかもしれない。武器にも採用している弩の攻撃アクションにも使用できるので使い勝手は悪くないだろう。



このデッキは前述のとおり4枚の手札を使い切りながら戦うようなデッキではない為、手札のカードはある程度防御に使っても自分の行動は制限されにくい。防御リアクションや4点ブロックをいくつか採用しても攻撃時に不自由になることはほとんどない。デッキ内の攻撃アクションのパワーが高いわけではないので《水平線上》が《力の試練》より優先して選択されることになるが、枚数を増やしたいなら両方を採用するのもアリ。《不動》の青のようにリソースを確保しながら格納庫を活用できるリアクションを入れてみてもいい働きをするだろう。



基本的には攻撃力が4を超えているという理由から赤を採用することが多いが、1コストの契約攻撃は黄も攻撃値4であるので採用を検討してもよい。攻撃はヒットして1枚を追放してもよいし、2枚で防御してもらってもよい。目指しているのはあくまでデッキをなくすことが



目指しているのはあくまでデッキをなくすことが

苦手なデッキと対策

アラクニが苦手としているデッキはオールディムのような堅くてデッキ消費をせずに攻撃してくるファイアデッキ、横並びのチェーンリンクで手数を攻めてくるアイラやファイと言ったアグロ系のデッキ。対してミッドレンジ系のデッキには強く、苦労することは少ないだろう。



デッキに含まれているカードは防御値がどちらかと言えば3が多い構成の為手数が少ないデッキ相手にはきちんと戦うことができる一方、横並びで漏れ出てくる打点に抗う術はほとんどなく、ライフで優位に立ちながら殴り合うのが唯一の方法となる。アグロとの対戦においてはデッキトップからできるだけ打点の出るカードを排除していきたいが、何とか耐えてゲームを進めると後回しにした脅威が後半に襲ってくるジレンマがある。可能な限り、早めにゲームを決着させる必要がある。

サイドボードとして強力なヒット時効果を持つカードを入れてみるのもいいだろう。手札のカードを防御に差し出すことを強要する《一罰百戒/Cut down to Size》やヒーロー効果



を封じる《謙虚》などで相手に望み通りの動きをさせないようにできるといいだろう。相手の手札をできるだけ防御に使用するには強力なヒット時効果を持つカードを使うのが最も手取り早い。暗殺者クラスのカードで選ぶなら《感染》の赤で腐血病トークンを与えてダメージを高増したり、《欲望の技：体》のようなカードでライフを回復しながら戦うといった方法があるが、このデッキにはあまりマッチはしていない。殴っても守っても強い、《最前線の稜堡》は特に忍者に対して強く動くことができるカードであり、状況に応じての使い分けができる点で採用価値があるカードだ。

これらのカードだけで相性差が劇的に変わるわけではないが、これらのカードを用いながら適切な戦い方を模索し、苦手対面に対する知識を得て戦いに臨もう。



これらのカードだけで相性差が劇的に変わるわけではないが、これらのカードを用いながら適切な戦い方を模索し、苦手対面に対する知識を得て戦いに臨もう。

ミッドレンジには有利ではあるものの、例えばヴァルダや圧倒するショーマン、ブラーボのように圧倒をつけて大火力で攻撃してくるヒーロー相手にはあまり有効防御手段を取っていない。《不動》や《不屈の足固め》のような対策カードを環境を見て採用することが必要な場合もあるだろう。



《不動》は3コストのカードなので青の比率を見直したり、必要な時にきちんと撃てる構造にして置く

ような微調整は常に怠らないように何度も対戦を繰り返そう。ベストなバランスを導き出す為には対戦データが必要不可欠であり、それが経験値になる。

横並びの攻撃の最後を大きな攻撃で締めてくるような

アグロであれば、腕装備に《揺るがぬ握撃》を採用するのもいいだろう。手札すべてを防御に差し出した後、5枚目の手札のように機能する。相手の連続攻撃の締め効果を薄めるだけでなく、これを使わせるまでに準備を必要にさせることで相手との駆け引きが生まれる。そうやって生まれた時間を使って勝利への仕掛けを作ることができれば、苦手対面に勝つ可能性を引き上げることができるだろう。



環境が4点を3~4枚並べるアグロ寄りのミッドレンジのようなデッキ、ブライアーのようなヒーローが爆発的に増えるようであれば、《罠》の防御リアクションを大目に採用することで環境の一角を切り崩す存在になれる可能性は秘めている。



レイス英雄譚シーズン時点でアラクニは環境としてベストな選択と言えるヒーローではないかもしれないが、このヒーローが全く勝てないヒーローという事ではない。気に入ったヒーローがアラクニなのであれば、このヒーローを使って最初に大きな大会を制することができる可能性を得たともいえる、技術を磨いて勝利を目指そう。