



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-FRANKI



欺瞞の巣、アラクニ

混沌・暗殺者・ヒーロー — 若者

4 20

標的のヒーローに攻撃しているあなたの隠密を持つ攻撃は、+1と「これがヒットしたとき、これは続行を得る」を得る。

あなたの終了フェイズの開始時、対戦相手が標的の場合、あなたはランダムな混沌の使者になる。(☺は変わらない)

ミッドレンジ

行動防衛

欺瞞の巣、アラクニ

SILVER AGE CHAPTER 2 - ARAKNI, WEB OF DECEIT

装備	EQUIPMENT
2 人狩りの標的	Mark of Huntsman
1 捕捉する鋭眼	Prey Spotters
1 あべこべ返し	Topsy Turvy
1 春の目覚め	Blossom of Spring
1 虚空のルーンのローブ	Nullrune Robe
1 物騒な手指	Finger Digits
1 刃招きのブーツ	Blade Beckoner Boots
1 忍び寄る足音	Stalking Steps
赤	RED - PITCH 1
2 欲望の技：体	Art of Desire: Body
2 疾患を醸す	Concoct Disorder
2 ハイパーインフレ	Hyper Inflation
2 感染	Infect
2 黒麗の標的	Mark of the Black Widow
2 凶牙の標的	Mark of the Funnel Web
2 標的への刻印	Mark of the Prey
2 刃先の回収	Pick Up the Point
2 円環の糸巻き	Orb-Weaver Spinneret
2 癒痕	Scar Tissue
2 腐血病の投与	Spike with Bloodrot
2 赤背の血痕	Stains of
2 裏表の両刃	Two Sides to the Blade
2 蜘蛛の巣窟	Den of Spider
2 虚弱症の罠	Fragility Trap
2 無力症の罠	Inertia Trap
2 蜘蛛の隠れ家	Lair of the Spidert
2 逃げ支度	Up Stick and Run
青	BLUE - PITCH 3
2 欲望の技：心	Art of Desire: Mind
2 黒麗の標的	Mark of the Black Widow
2 死神の呼び声	Reaper's Call
2 夜の抱擁	Night's Embrace
2 引き裂き	Shred

ヒーロー概要

ヒーローの特殊性に置いては、欺瞞の巣、アラクニの右に出る者はいないだろう。この混沌のヒーローは暗殺者であり、2つの能力を持つ。



能力のうち1つはシンプルなバフ効果で、隠密を持つ攻撃を標的にしたヒーローに対して行っている場合にパワーに+1と「これがヒットしたとき、これは続行を得る」を付与する。シンプルかつ有用で暗殺者クラスの戦い方とマッチした実に素晴らしい能力と言える。

2つ目の能力は非常に特殊だ。自分の終了フェイズが始まった時、もし対戦相手が標的になった状態である場合にはランダムに別の姿—混沌の使者に変身するのだ！



混沌の使者はそれぞれ異なる能力を持っており、返信先は自由に選ぶことはできない。それぞれの特徴を理解したうえでゲームを進めなければならないので、考えることが非常に多いヒーローと言える。

基本的なカードたち



何はともあれ、1つ目の能力を有効活用できるようにデッキには数多くの隠密を持つカードが含まれている。

《感染》は中でも基本的なカードで、0コストパワー3、防御値3、ヒットした場合に相手ヒーローに腐血病トークンを与える。生み出すトークンが違うバージョンである《鎮静》と《衰弱》が存在するが、追加ダメージを発生させるこの《感染》が最もよく使用されている。

隠密を持つカードにバフを乗せるためには敵ヒーローが標的であることが必要のため、もちろんデッキには対戦相手を標的にするカードが含まれる。両手に持った武器はヒット時に破壊することで敵を標的にする。安易に両手の武器を投げってしまうのはお勧めしないが、片手は早め





に投げて武器ゾーンを1つ空けておくことは必要だ。その理由が《円環の糸巻き》の存在だ。

このカードは使用時に《グラフェンの鋏角》トークンを装備する。装備ゾーンが開いていない場合は装備できない為、空けておくことでこのカードをより有効に使うことができる。《円環の糸巻き》はさらに次の隠密を持つ攻撃に+3を与えてくれるので、装備した《グラフェンの鋏角》はそのままそのバフを受けて攻撃することも可能だし、前述の《感染》にバフを乗せて攻撃してもいいのだ。

隠密の攻撃にヒットでの続行を付与するためには攻撃リアクションを多用する。暗殺者クラスのヒーローは自分の攻撃へのバフと相手の防御へのデバフを用いる。どちらを用いても相手への攻撃を通すことに寄与する。

アラクニをプレイするうえで、標的にしておきたいがヒットすると標的が外れてしまう、というジレンマに陥ることがあるが、《グラフェンの鋏角》+《癩魂》であればヒットですぐに再度標的にできる。攻撃アクションカードに対しては《裏表の両刃》が同様の効果をもたらしてく



れるのでどの攻撃、どのリアクションを用いるのかを臨機応変に使っていこう。単純にヒット時に敵を標的にするカードであればジレンマ無く《腐血病の注入》や《赤背の血痕》で貫いていけば標的状态を維持したままダメージを重ねていくことができるだろう。



暗殺者クラスには攻撃以外でも様々な防御リアクションを使ってわなを仕掛ける事ができるカードが多数存在する。アラクニのシルバーエイジデッキにも《虚弱症の罨》や《無力症の罨》、《蜘蛛の巣窟》など攻撃側に不利益をもたらす防御リアクションが含まれている。防御側であるときに罨を用い、攻撃側の時には相手の防御を潜り抜けた攻撃によって相手の行動を阻害する。相手からすれば何にどのようにリアクションを使われるのかが攻守ともにわかりにくい戦いにくいヒーローであると言える。



《忍び寄る足音》は隠密を持つ攻撃に続行を与える効果を持ち、これがある限り対戦相手はどれだけの防御を出せばいいのかがわかりにくい。他の攻撃リアクションと合わせて相手にプレッシャーをかけていきたい。

デッキのアップグレード

元のデッキの完成度も高いが、入れ替え候補になるカードはいくつかある。短刀の攻撃がヒットしていれば続行を得る0コスト3点の《短刀貫徹》は使いやすいカードになるだろう。



両手に《人狩りの標的》ではなく片手を《蜘蛛の鋏角》等に変えておくことでより強く使うことができるのでお勧めだ。多くのデッキには攻撃アクションカードが含まれており、防御時にその防御値を下げる効果を持つ武器はそれだけで強力だ。

《酷似した切味》は相手の手札を除きつつ、攻撃リアクションがあれば標的にしながら赤で+4を短剣に与える効果を持つ。これによって強化された《蜘蛛の鋏角》は貫通能力によって防具で守りにくい攻撃になる、クラシックでも採用されている強力なカードだ。赤だけでなく、環境次第では黄も採用検討対象になるだろう。短剣にしかバフ効果が乗らないとはいえ、0コストのカードとしては破格の性能だ。



エニグマのようなヒーローが周囲に多いようであれば、サイドボードカードとしては軽減できないダメージ源である《徹底的な裁断》と攻撃リアクションの組み合わせがおすすだ。防御さえ抜けしまえば闘技場にあるすべての結果付きオーブを一掃することができるため、対戦相手としては非常に嫌なカード。続行付の攻撃から続けて繰り出せば盤面の支配権を奪い取ることができるはずだ。赤と合わせて青を採用しているリストも散見される。環境によって採用す

る色、枚数は要検討だ。

せっかくのサイドカードも守りが固い相手には効果が薄いので、より強力な攻撃リアクションを採用するのもいい。元のデッキでは青だけが採用されている《切り裂き》の黄、あるいは赤などを入れることで、焼き戻しの付いた装備を一回の防御で破壊したりすることもできるようになる。入れすぎるとだぶついてしまったときにどうしようもなくなるので枚数調整は入念に行いたい。



暗殺者クラスのカードにはあまり高パワーの攻撃アクションがないので、ポッパを兼ねて《タフ押し》や《胸ハリ》を採用してみてもいいだろう。ダメージ源として他によく見られるのは《死の接触》。自身のプレイ制約から実資格納庫からしか撃つことができないカードではあるものの、1コストでパワー6、ヒットしたときに任意のデバフトークンを与



えることができる効果は展開を有利に進めるためには心強いツールになるだろう。重ねて引いてしまうと防御値も2しかないで困ってしまう、採用するなら1枚が適正だろう。2枚採用なら重ねて引いたときの対処方法を何か用意しておくことをお勧めする。

攻撃的に攻めたいのなら《刃閃の刃》等もおすすだ。シンプルでわかりやすい攻撃リアクションであり、ヒーロー能力で続行を付与したい時にも有用だ。

欺瞞の巣、アラクニ SAMPLE DECK

装備	EQUIPMENT
2 人狩りの標的	Mark of Huntsman
1 刃招きのヘルム	Blade Beckoner Helm
1 あべこべ返し	Topsy Turvy
1 物騒な手指	Finger Digits
1 忍び寄る足音	Stalking Steps
1 虚空のルーンのフード	Nullrune Hood
1 虚空のルーンのブーツ	Nullrune Boots
1 刃招きのブーツ	Blade Beckoner Boots
赤	RED - PITCH 1
2 咬傷	Bite
2 酷似した切味	Cut to the Same Cloth
1 強靱な投擲	Hurl
2 蜘蛛の隠れ家	Lair of the Spider
2 黒麗の標的	Mark of the Black Widow
2 円環の糸巻き	Orb-Weaver Spinneret
2 刃先の回収	Pick Up the Point
1 刃閃の反射	Razor Reflex
2 癍痕	Scar Tissue
2 腐血病の注入	Spike with Bloodrot
2 赤背の血痕	Stains of Redback
2 刃先	To the Point
2 表裏の両刃	Two Sides to the Blade
2 逃げ支度	Up Stick and Run
2 秘術の極性	Arcane Polarity
2 タフ押し	Look Tuff
2 胸ハリ	Chest Puff
黄	YELLOW - PITCH 2
2 切り裂き	Shred
青	BLUE - PITCH 3
2 露出	Expose
2 黒麗の標的	Mark of the Black Widow
2 夜の抱擁	Night's Embrace
2 円環の糸巻き	Orb-Weaver Spinneret
2 死神の呼び声	Reaper's Call
2 切り裂き	Shred

* 印は日本語版未発売

サンプルデッキリスト

欺瞞の巣、アラクニのサンプルリストとして、短剣での攻撃に重点を置いたバージョンを紹介する。攻撃アクションを使うよりも短剣+攻撃リアクションの組み合わせでの突破を狙っており、速やかに相手のライフを0にすることを目的としている。

出来るだけ相手ヒーローを標的にした状態で変身するようにし、できれば混沌の使者たちの持つリアクション能力を使っていきたい。《円環の糸巻き》でグラフェンを装備するためにグラフェンを投げる手段としては《強靱な投擲》も採用しており、最終局面では短刀投げによるダメージで勝つことも決して少なくはないだろう。

元のリストに比べると罠の数が極端に減少している為、変身後が《影罠蜘蛛のアラクニ》である場合に対象にできるカードが《蜘蛛の隠れ家》しかない。出来るだけ6番に変身しないことをお祈りしよう。場面によっては強いこともあるが、できるだけ1~5番でバフ効果を使っていきたいのがこのデッキ。攻め続けライフを攻め立てることであいてから選択肢を奪っていく戦い方を目指していきたいところだ。

青のカードとして採用されている《露出》は一見すると防御値もない弱い攻撃リアクションだが、0コストで撃つことができる撃てば標的にできるカードであり、標的にしたヒーローを攻撃したときの様々な効果との組み合わせでトリッキーな動きを可能にする一枚。攻撃であればなんでも対象にできるので、短剣での攻撃でも、隠密を持たない攻撃アクションでも対象にできる。《タフ押し》《胸ハリ》にも撃つことができるのは大きな特徴なのだ。

元デッキと共通するパーツは多いが動き方がガラッと変わるので、今後の構築のためのアイデアとして参考にしてほしい。

苦手なデッキと対策

欺瞞の巣、アラクニは基本的に妨害を絡めながらライフレースをするヒーローであり、ミッドレンジよりのアグレッシブなデッキである。攻撃リアクションなどで攻める都合上防御リアクションや軽減を多く持つヒーローに苦戦を強いられる場面が多くあるだろう。マジスティックのカードが使えるクラシックとは違ってオールディムのようなヒーローには不利がついてしまう。攻撃に多くカードを使用することも相まって長期化するとデッキの中に有効なカードが減っていき、可能な限りの短期決戦で決めてしまうように動きたい。

ケイノのようなデッキに対しても決して有利が付くとは言えず、こちらも早期に殴りきってしまうように動くしかない敵



しい戦いを強いられる。下手に秘術防壁にリソースを払うより攻撃の手を緩めず、出来るだけ大きなダメージでライフを早々に詰め切ってしまうように動こう。《黒麗の標的》の手札破壊もインスタントのタイミングで動かれてしまう為効果が薄い、サイドボード後にはリソースとしても使用しにくい赤は抜いてしまってもいいだろう。



暗殺者クラスのヒーローは現在の環境では決して上位に残っているヒーローではないが、リアクションを絡めて相手の思惑を突き崩す動きを極めていけば一定以上の戦果を挙げられるはずだ。欺瞞の巣、アラクニでの最初の大規模イベント優勝者は君かもしれない。