

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：ダッシュ

MECHANICSTIFORSH



ダッシュ

機械技師・ヒーロー — 若者

4 20

闘技場にコスト2以下の機械技師・アイテムを1枚置いてゲームを開始してもよい。

アグレッシブ

コンボ

ダッシュ

Silver Age Chapter 1 - Dash

装備	EQUIPMENT
1 失われた王子、タリシャー	Talishar, the Lost Prince
1 プラズマ・バレルショット	Plasma Barrel Shot
1 刃招きのヘルム	Blade Beckoner's Helm
1 幸運な商人のフード	Hop Merchant's Hood
1 春の目覚め	Blossom of Spring
1 刃招きのガントレット	Blade Beckoner Gauntlet
1 刃招きのブーツ	Blade Beckoner Boots
1 虚空のルーンのフード	Nullrune Hood
1 虚空のルーンのガントレット	Nullrune Gauntlet
1 アキレス加速装置	Achilles Accelerator

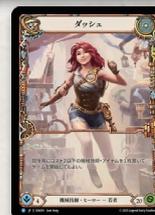
赤	RED - PITCH 1
2 クランクシャフト	Crankshaft
2 軽衝突	Fender Bender
2 通電駆動	Jump Start
2 追い抜き	Out Pace
2 超推進	Overblast
2 回転数上昇	Rev Up
2 スロットル	Throttle
2 ループ中	Under Loop
2 急加速	Zero to Sixty
2 ジッパーの一撃	Zipper Hit
2 リチャージ!	Re-Charge!
2 高性能手榴弾	Boom Grenade
1 ハイパードライバ	Hyper Driver

黄	YELLOW - PITCH 2
2 通電駆動	Jump Start
2 急加速	Zero to Sixty
2 ジッパーの一撃	Zipper Hit

青	BLUE - PITCH 3
2 ビッグバーサ	Big Bertha
2 クランクシャフト	Crankshaft
2 通電駆動	Jumpstart
2 テクロ射出機 2000	Teklo Trebuchet 2000
2 スロットル	Throttle
2 急加速	Zero to Sixty
2 ジッパーの一撃	Zipper Hit

ヒーロー概要

機械技師であるダッシュは、クラス固有の能力であるブーストを駆使した連続攻撃を特異とするヒーローであり、《ハイパードライバ》からのリソースと《高性能手榴弾》によるバックアップで超高速で対戦相手を打ち倒すことを目的としたデッキがこのシルバーエイジデッキだ。



ヒーロー能力はゲーム開始時にアイテムを設置しておくだけでゲーム中には何の能力も持たない。このデッキでは1枚だけ含まれている《ハイパードライバ》を置いた状態でスタートするようにしよう。このアイテムはブーストを行ったときに上に置かれたカウンターと引き換えに1リソースを生み出すもの。このリソースを基に、手札からのリソースへのピッチを抑えながらできるだけ攻撃にカードを使うのがコンセプトとなっている。

そのままだと3回しかリソースを生み出せない《ハイパードライバ》のためにカウンターを復活させるカードが複数含まれているものの回数の上限があるため、必然的に前のめりに超短期決戦を仕掛ける事になる。ブーストに寄るデッキの消耗もあるので、可能な限り素早く対戦相手を打ち負かすことに全神経を注ぎ込め!

基本的なカードたち



ダッシュには、テキストにブーストとだけ書かれたシンプルなカードが3種類、3色に渡って合計16枚も含まれている。このことからわかる通りこのデッキはブーストというキーワードが非常に重要で、これらを毎ターン可能な限りの高打点で叩き込むのが基本となり、他のカードもそれに沿った選択となる。

《超推進》や《テクロ射出機 2000》はブーストを行っていることによる強化を得るカードであるし、《リチャージ!》はブーストした攻撃に強化を行いつつ《ハイパードライバ》のカウンターを維持することにも利用できる。デッキのカードのコストはやや重たいので《ハイパードライバ》の維持は非常に重要だ。





《ハイパードライバ》を維持するためのカードとしてこのデッキには先述した直接カウンターを置く《リチャージ!》の他に、ブーストによって追放されたときにカウンターを置くことができる《クラックシャフト》が4枚、《ビッグバーサ》が2枚含まれている。これらのカードはプレイするとギリギリ採用基準のカードといった性能ではあるが、毎ターン2~3回のブーストを行うこのデッキではそれなりに追放されてくれるためゲーム中に1~2個くらいは《ハイパードライバ》の上にカウンターを置くことができるだろう。無からリソースを生み出していることになるので、コストの支払いに手札を使うフレッシュアンドブラッドでは手札が増えているようなものだ。

0コストの攻撃→ブースト→《ハイパードライバ》からカウンターを取り除いて1リソース、1コストの攻撃、の時点で本来は1枚がピッチされなければならないはずのリソースが得られるのでこれをいかにしてうまく使うのか、自分の手札と相談しながら最大打点を目指す。

この打点を支えるカードの一つが《高性能手榴弾》で、攻撃アクションがダメージを与えたときに爆発し、追加で4点のダメージを与えてくれる。クラ



ックという能力を持ち、2~3回の攻撃の後に置いて次のターンに持ち越すことも可能。これが置いてある状態での攻撃は事実上相手に防御を強いる行動なので装備を早めに使用済みにしたり、相手の手札を誘い出して強制的にマウントをとりにいける。置くタイミングは見計らわなければならないが、このデッキに置いては貴重なダメージ源なので無駄遣いしないよう注意して設置を行う事。4点以上の攻撃が複数回行える時に置こう。



《通電駆動》や《回転数上昇》は《ハイパードライバ》がある限りプレイするためのコストが下がる攻撃アクションだ。青1枚のピッチから《ハイパードライバ》を皮目することで、4~5点のダメージを連続して行うことができる。相手がてふだを多く消費しないと

守りにくい攻撃を延々と繰り返すことでライフ差をつけていくことを目指そう。リソースが余ることがあるが、そういう時は戦闘チェーンの最後に3回しか使うことができない代わりに打点の大きな《失われた王子、タリシャー》での攻撃をしていくことで、常にブレイクポイントを越えてダメージを積み重ねていくことができるだろう。



デッキのアップグレード



シルバーエイジ環境では、ダッシュで置いて置くアイテムの選択肢にはそれほど種類があるわけではない。最も適したアイテムはおそらく《ハイパードライバ》であるため、変更することは最初は考えなくてもいいだろう。なんなら追加でもう1枚を加えてもいいかもしれない。ダッシュというデッキが目指す最高速度には、何はともあれリソースと攻撃に仕

えるカードが必要なのだ。カウンター増加と強化を同時にこなす《リチャージ!》の黄なども追加を検討するカードであると言える。

黄のカードで言えば《高性能手榴弾》も黄の採用を検討できるカードと言える。0コストで置いておき、次のターンにもプレッシャーをかけていけるカードの存在はありがたい場面が多くあるだろう。逆に黄色のカードをなくし、青と赤だけでくみ上げて赤の高コスト高火力を多く採用するという方向性のデッキも存在する。好みにもよるが、瞬間最大風速最高打点を目指すのであればそういった異なるアプローチも考えられるということは覚えておいても損はない。



る理由になるだろう。パワーは低めだが《焼灼の振じ切り》は0コストで3点の最低限のカードだが、追加の《急加速》として1枚ほどの採用は考えてもいいだろう。

ブーストを行っていたら強化の恩恵を受けるシリーズからも採用できるカードがある。《大物撃ち/Big Shot》や《暴走族/Rubber》《ブルバー/Bull Bar》《高負荷/Payload》などは採用される傾向の高いカードたちだ。



これらのカードには日本語版が存在しないことがネックになるかもしれないが、複雑なテキストの多い機械技師クラスのカードの中では能力は単純なため、何度か使えば覚えてしまえるだろう。スマホレンズを通して使うことができる翻訳ソフトなどを活用してみよう。



その他に採用を検討するカードには、《ハイパードライバ》をコントロールしている場合に凌駕を持つ《ブルバー/Bull Bar》や《スピード・デーモン》などがある。特に《スピード・デーモン》はヒット時に既に壊れた《ハイパードライバ》をスクラップ能力で追放することで新たな《ハイパードライバ》を生み出してくれる。実にこのデッキにマッチしたカードと言えるだろうし、2枚目の《ハイパードライバ》を採用す

相手とのライフレース途中で一旦重要な行動を止めるためにシルバーエイジでは《水平線上》がよく使用されえるが、ブーストを阻害しない4点ブロックが機械技師には存在する。《ファイヤーウォール/Firewall》の存在は覚えておこう。



ダッシュ SAMPLE DECK	
装備	EQUIPMENT
1 失われた王子、タリシャー	Talishar, the Lost Prince
1 刃招きのヘルム	Blade Beckoner Helm
1 信念の腕当て*	Bracers of Belief
1 歯車工房の基礎胴具	Cogwrex Base Chest
1 刃招きのブーツ	Blade Beckoner Boots
1 プラズマ・バレルピストル	Plasm Barrel Pistol
1 虚空のルーンのフード	Nullrune Hood
1 虚空のルーンのグローブ	Nullrune Groves
1 アキレス加速装置	Achilles Accelerator
赤	RED - PITCH 1
2 クランクシャフト	Crankshaft
2 データへの飛び込み	Dive Through Data
2 軽衝突	Fender Bender
2 通電駆動	Jump Start
2 荒廃化	Lay Waste
2 追い抜き	Out Pace
2 スピード・デーモン	Speed Demon
2 スロットル	Throttle
2 ループ中	Under Loop
2 急加速	Zero to Sixty
2 ジッパーの一撃	Zipper Hit
2 リチャージ!	Re-Charge!
1 高性能手榴弾	Boom Grenade
1 ハイパードライバ	Hyper Driver
2 高負荷*	Payload
2 緊急伝達信号*	Scramble Pulse
2 超推進	Overblast
黄	YELLOW - PITCH 2
2 クランクシャフト	Crankshaft
2 通電駆動	Jump Start
2 ジッパーの一撃	Zipper Hit
青	BLUE - PITCH 3
2 ビッグバーサ	Big Bertha
2 クランクシャフト	Crankshaft
2 テクロ射出機 2000	Teklo Trebuchet 2000
2 急加速	Zero to Sixty
2 ジッパーの一撃	Zipper Hit

* 印は日本語版未発売

サンプルデッキリスト

ダッシュにはまだ大型トーナメントでの入賞はない。その為ここではシルバーエイジデッキを少し改造したサンプルデッキを紹介する。コストの重たいカードを少し減らしつつ、可能な限り毎ターン手札を使い切りながら攻撃することを目指している。



手札装備として、日本語版はないが《**信念の腕当て / Bracers of Belief**》を採用している。このカードは能力を起動することでデッキの一番上のカードを公開し、3から公開したピッチ値を引いた数の(赤)を次の攻撃に付与する。赤をめくれば+2なので、青がある程度既に見えているような場合に起動することでノーコストでのバフを得ることができる。青がめくれてしまうと腕は使い損になってしまうので注意が必要だ。

連続攻撃をとにかく繰り返したいので《**ハイパードライバ**》は可能な限り長持ちさせたい事から、《**クランクシャフト**》は黄も採用。胴体には《**歯車工房の基礎胴具 / Cogwrex Base Chest**》を採用し、戦闘チェーンを切断することなくリソースを生み出すことで《**テクロ射出機 2000**》の足かせにならないようにしている。これは《**超推進**》をプレイしたい時にも有効に働くことだろう。

サイドボードとしては《**高負荷 / Payload**》と《**緊急伝達信号 / Scramble Pulse**》を採用している。全体的に装備での防御がしにくいカードが多く採用されており、装備の硬い相手にはそれらを、そうではない相手には圧倒を持つカードで対応するといった設計思想になっている。



このデッキに追加するとしたら、《**対流増幅器**》などもいいかもしれない。このアイテムは2回まで使えるアクション能力を持っており、攻撃に圧倒を付与することができるというもの。置いておけば対戦相手は攻撃に対して装備を出すことに制限がかけられてしまうため、プレッシャーになりつつこぞという時にはこれがとどめの一撃を生み出してくれるだろう。0コストなので、装備が固そうな相手には最初に配置するアイテムにして早めに使っていくことで防御力を下げていく戦略も考えられる。



苦手なデッキと対策

ダッシュはその性質上攻撃にはほとんど手札を使わねばならない為、チェーンリンクを5個6個と続けるのは苦手である。その為、ライフ回復、軽減、堅いブロックのすべてを持つオールディムは苦手な相手と言える。ブーストでデッキを削っていくという特性上亀のように守りを固められてしまうと厳しいゲームを強いられることが多いので、いかに防御から漏れ出る打点を積み重ねるか、以下に手札を使わせた後に大きな攻撃を通すかが最大の焦点になる。理論上の最大打点よりもブロックを見据えた打点を重ねるような動きが必要になる場面は多いだろう。



同じアグロデッキでも強力な防御リアクションがあり、秘術ダメージを飛ばしながら防御力を高増するトークンを生み出して戦うブライアも、殴り合ってどちらが早い、という勝負になりがち。適度に防御をしながら、少しずつ相手とのライフを広げていくような慎重な殴り合いが必要になる。ただやみくもに殴るだけでは競り負けることも多いので、格納庫に置くカードなどを工夫して戦うようにしよう。

