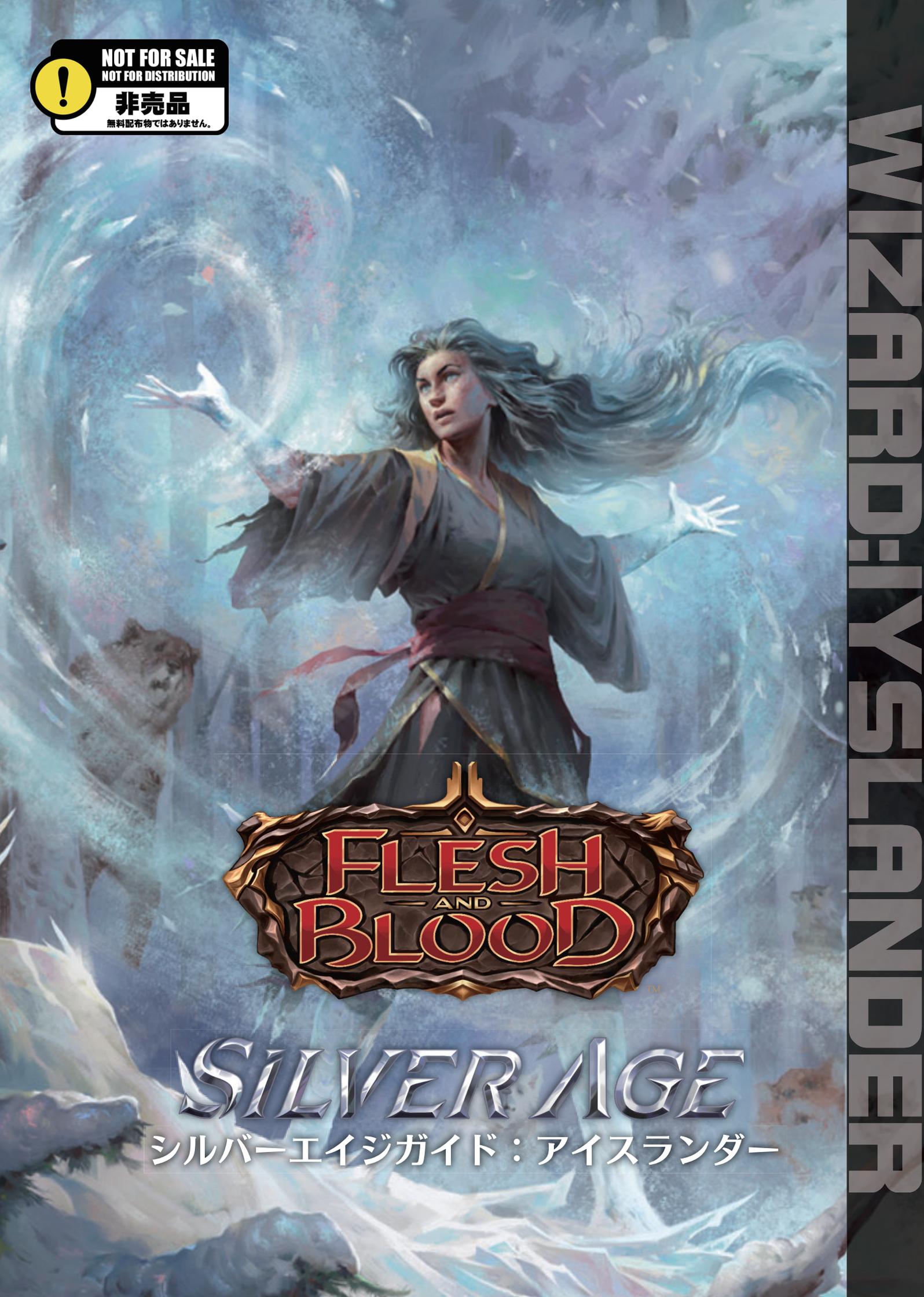


 **NOT FOR SALE**
NOT FOR DISTRIBUTION
非売品
無料配布物ではありません。



FLESH AND BLOOD

SILVER AGE

シルバーエイジガイド：アイスランダー

WIZARDRY SLANDER



アイスランダー

エレメンタル・ウィザード・ヒーロー — 若者

4 18

あなたのターンでない場合、あなたの格納庫の青の非攻撃・アクションカードを、インスタントであるかのようにプレイしてもよい。

あなたが対戦相手のターン中に氷・カードを1枚プレイするたび、その対戦相手のコントロール下で「凍傷」トークンを1つ作成する。

氷の真髄 (あなたのデッキに氷・カードを入れてもよい)

コンボ **行動妨害**

アイスランダー

SILVER AGE CHAPTER 1 - IYSLANDER

装備	EQUIPMENT
1 エーテル織込の攪拌杖	Crucible of Aetherwave
1 刃招きのヘルム	Blade Beckoner Helm
1 魔炎の外套	Spellfire Cloak
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 虚空のルーンのグローブ	Null Rune Groves
1 エーテル嵐のレインブーツ	Aetherstorm Wellingtons
赤	RED - PITCH 1
2 フィエンダルの戦意	Fyendal's Fighting Spirit
1 タフ押し	Look Tuff
2 猛威逆襲	Wounded Bull
2 エーテルへの吸収	Absorb in Aether
2 エーテルへの氷導	Aether Icevein
2 凍てつく極氷	Polar Cap
2 氷撃	Ice Bolt
2 水平線上	On the Horizon
黄	YELLOW - PITCH 2
2 エーテルの氷導	Aether Icevein
青	BLUE - PITCH 3
2 戦友の絆	Brothers in Arms
2 エーテル雷	Aether Hail
2 エーテルの氷導	Aether Icevein
2 秘術の交錯	Arcane Twining
2 思考凍結	Brain Freeze
2 寒波	Cold Snap
2 名誉教授の叱責	Emeritus Scolding
2 降霜	Frosting
2 氷撃	Ice Bolt
2 久遠凍来	Ice Eternal
2 光子の接合	Photon Splicing
1 紅蓮紋の守護	Pyrographic Protection
1 攪乱するエーテルウィンド	Stir the Aetherwinds
2 紫電一閃	Voltaic Bolt
2 氷の凍牙	Winter's Bite
2 氷突	Frost Spike

ヒーロー概要

アイスランダーは氷の力を操るウィザードクラスのヒーローであり、強力な秘術ダメージと凍傷トークンによる妨害を絡めて戦う高難度のコンボ型デッキとなる。



彼女の能力は3つあり、1つは氷のカードをデッキに含めることができるデッキ構築制限に関する能力。1つは、相手のターン中に氷のカードを使用すると凍傷トークンを相手に与える妨害能力。そして最も重要なのが、自分のターンでない間であれば格納庫から青の非攻撃のアクションカードをインスタントであるかのようにプレイできるという能力。

相手のターン中に格納庫から青の氷のカードを使うことで、凍傷による行動阻害と秘術ダメージを与える古道の二つを同時にこなすことができる。

非常に強力な能力ではあるがその分ライフが低く設定されている。このデッキではそのライフを逆手に取り、《フィエンダルの戦意》や《猛威逆襲》のような、対戦相手よりも④が低い場合に有効に働く効果を持つカードが採用されている。

基本的なカードたち



アイスランダーは魔術師クラスのヒーローらしく、秘術ダメージをメインのダメージ源として戦う。自分のターンにやることは基本的に赤の秘術ダメージカードを撃ち込むこと、あるいは攻撃アクションを撃ち込むことであり、その目的として高火力の物が優先して採用されている。



《エーテルの氷導》はプレイ時に手札の氷のカードを見せることで追加効果を持つ赤で5点の秘術ダメージを与えるカードであり、これからダメージを受けたヒーローは④④を支払わないかぎり手札を1枚捨てなければならないという強力な妨害効果を持つ。リソースを被っても手札を捨てても、どっちに

しても相手の手札からカード1枚を減らすことができる。3色6枚をフル採用しているほどにはこのカードは強力であり、青でも《エーテル織込の攪拌杖》を絡めて4点になる事から秘術防壁で防ぎにくく、このデッキの中心となるカードと言っても過言ではない。



《凍てつく極氷》は秘術ダメージ4点の一段ダメージが低いカードではあるが、氷の混融を達成することでダメージを与えたときに凍傷トークンをプレゼントする効果を持ち、次の相手のターンの行動を阻害してくれる重要カード。防御値が3であることから防御に使用する場面も多いが、ライフレスが黄拮抗しているときなどに一気に形成を傾ける可能性のあるカードである。デッキがほとんど赤のカードで構成されているファイアードロマイのようなヒーローに対して凍傷トークンは1つでも大きな効果を発揮する、うまく使いたいところだ。

デッキの根幹をなす主役となる青のカードは非常に多くの枚数が割かれている。ヒーロー能力で相手に凍傷トークンを与えるための青の氷のカードも当然採用されており、これらを駆使して対戦相手の行動を妨害しながら準備を整え、少しずつライフを削っていく。



対戦相手のライフが少なくなってきたら確殺のチャンス。《氷突》を手札からプレイしながら凍傷トークンを作成、格納庫から《久遠凍来》を組み合わせることでたくさんの凍傷トークンを作成、大ダメージを与えよう。相手が攻撃に手札を使えば使うだけ、秘術防壁に支払うリソースがなくなってしまう。相手にこのジレンマを押しつけながら終始自分の有利になるように立ち回ることが大事だ。

相手のライフを減らしたり手札を防御に誘い出すためにある程度の攻撃アクションも採用されている。もともとライフの低いアイスランダーなので、ライフが低ければライフを得る、《フィエンダルの戦意》が実に強力だ。この1ライフは、アイスランダーが敵を打ち倒す準備を終えるまでの時間を稼いでくれるだろう。同様に追加効果を得る《猛威逆襲》は3コストで8点になる強烈なカードで、秘術ダメージの防ぎにくさを考えると相手はそれなりに防御を考えなければならない。どちらも優秀かつ、アイスランダーに非常にマッチしたカードと言えるだろう。



デッキのアップグレード

現状のアイスランダーは環境において使えるカードがクラシックで活躍した当時と比べてほとんど増えておらず、かなり古いカードを使ったデッキになっている。そのため現在のカードパワーからするとややパワー不足の感が否めない。



それを踏まえたらうで、アイスランダーのデッキを環境に合わせて戦えるようにするにはどのようなものが必要かを考えてみる。

まず装備として採用されている《死招き》シリーズだが、現在のシルバーエイジの環境のように主に武器ではない攻撃が主流だとアイスランダーのか弱いライフを守るにはやや物足りない。3部位を《鉄皮*/Ironhide》シリーズにすることで、青一枚のカードを合計6点分の防御に回すことができ、これを採用している人も多い。

もしくは、頭と上に《氷河の角》と《霜焼の導管*/Conduit of Frostburn》にして凍結させた格納庫を破壊するようなギミックを用いる人もいる。防御的に固く守るか、あるいは攻撃によって相手の行動を阻害するかで選ぶといいだろう。



魔術師クラスにはクラシックで使用できた強力な秘術ダメージを与えるカードの多くをシルバーエイジ環境下では使用を禁止されている。秘術ダメージを相手のターンと自分のターンで飛ばしていけるように《急反射》の採用はしておく方がいいだろう。自分のターン、相手のターンで攻撃できるメリットを生かした戦い



方にはよくあっており、《急反射》がゲームを決めることも多々あるだろう。

《傷には傷》のような攻撃アクションをより多くとるのもいい。自分のターンには攻撃アクションを使っての攻撃、続行があればそこからの秘術ダメージで攻め、相手のターンは格納庫からの秘術攻撃や凍傷トークンを与えることによる妨害、を組み合わせることで相手にとっては非常に戦にくいことになるだろう。アイスランダーと相対したプレイヤーはたいいて秘術防壁を持つサイドボード装備を最大限創部してくるので、打点の大きな攻撃アクションは手札で守るしかないことが多い。《最前線の稜堡》や《謙虚》のようなカードも採用を検討してもいいだろう。



サイドボードとしては軽減とライフ獲得を同時にこなす《オアシスでの休息》、ブライアーなどのルーン剣士、魔術師同士の対戦で効果を発揮する《秘術の極性》、圧倒を失わせることで渾身の一撃を回避する《不屈の足固め》等のカードの採用が考えられる。これらのカードは一長一短あるカードなので環境に合わせて選ぶといい。

現状ではアイスランダーの強みを最大限に生かせるだけの強力な青カードが少ないが、魔術師や汎用の青が追加されるたび強くなるヒーローでもある、新しいカードが発表されるたびにチェックしておこう。

アイスランダー SAMPLE DECK

装備	EQUIPMENT
1 エーテル織込の攪拌杖	Crucible of Aetherweave
1 鉄肌のヘルム*	Ironhide Helm
1 鉄肌の籠手*	Ironhide Gauntlet
1 呪文火の外套	Spellfire Cloak
1 鉄肌の脚具*	Ironhide Legs
1 氷河の角	Glacial Horn
1 霜焼けの導管*	Conduit of Frostburn
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
赤	RED - PITCH 1
2 エーテルの氷導	Aether Icevein
2 極寒の幽閉	Arctic Arctic Incarceration
2 最前線の稜堡	Battlefront Bastion
2 フィエンダルの戦意	Fyendal's Fighting Spirit
2 氷撃	Ice Bolt
2 凍てつく極氷	Polar Cap
2 傷には傷を	Scar for Scar
2 急反射	Snapback
2 猛威逆襲	Wounded Bull
2 秘術の極性	Arcane Polarity
2 オアシスでの休息	Oasis Respite
2 水平線上	On the Horizon
黄	YELLOW - PITCH 2
2 エーテルの氷導	Aether Icevein
青	BLUE - PITCH 3
2 エーテルの雹	Aether Hail
2 エーテルの氷導	Aether Icevein
2 極寒の幽閉	Arctic Incarceration
2 思考凍結	Brain Freeze
2 寒波	Cold Snap
2 名誉教授の叱責	Emeritus Scolding
2 降霜	Frosting
2 氷撃	Ice Bolt
2 久遠凍束	Ice Eternal
2 冬の凍牙	Winter's Bite

* 印は日本語版未発売

サンプルデッキリスト



サンプルリストでは、元にリストに加えてより多くの攻撃アクションを採用している。自分のターンには攻撃アクションによる物理攻撃と赤い高火力、相手ターンには格納庫からの妨害と秘術ダメージの合わせ技でゲームをコントロールする方針の構成となっている。

アイスランダーの低い初期ライフを補う為、防具には武器に対して強い《刃招き》シリーズではなくリソースこそかかるもののあらゆる物理攻撃に対して等しく2点の防御になる《鉄肌*/Ironhide》シリーズが採用されている。

3部位に装備されているこの装備は青1枚を6点のライフに変換する事でライフの差を吸収し、ゲームの主導権争いでライフ差をつけられにくくなる。多くのカードは防御にそのまま出すと3点分の働きだが、装備を使うとはいえこのギミックであれば青1枚を6点、倍の働きをさせることができる。



《急反射》は相手のターンにでも格納庫から青の魔術師の非攻撃アクションをプレイできていればインスタントで使用できる秘術ダメージ。対戦相手の予想外からのダメージを発生させることで価値をつかみ取れるカードと言える。

格納庫から青の《名誉教授の叱責》で4点、手札から《急反射》に《エーテル織込の攪拌杖》を乗せて4点、と秘術防壁を持っていても防ぎにくい量の秘術ダメージを出せる。相手の手札を使い切るような攻撃に合わせることで、自分のライフがなくなる前に対戦相手のライフを削りきれるように調整しよう。

赤青の2色4枚を採用している《極寒の幽閉》は相手の動きを鈍化させるために強力な1枚。特に青は相手のターンにも使えるため、アクションによるバフを使ったところなどに合わせてプレイするとそのバフを無効化できる場合もある。使いどころを見極めて、効果的に打ち込んでいきたい。



苦手なデッキと対策



アイスランダーはアイラのように秘術防壁をうまく使うことができるような青を多用するミッドレンジタイプのヒーローは特に苦手で、守られながら細かい攻撃でダメージを積み重ねられるとなかなか打ち倒すのは難しい。

出来るだけライフをしっかりと守りながら秘術防壁で対応できないダメージをしっかりと与えていくようにプレイすることが重要だ。秘術防壁を持つ《虚空のルーン》シリーズを多くとればとるほど防御力は下がるので、物理ダメージを多く叩き込んでいくのも効果的。うまく赤い秘術ダメージと攻撃を織り交ぜ、相手のターンには妨害できるとよい。

結界による物理・秘術問答無用の軽減効果を持つオーラを多用するエニグマも非常に厳しい戦いを強いられる相手になる。こちらはこれといった対抗策がないのが実情だが、環境にエニグマが多くなるようならもう少し赤のダメージ量の多い秘術ダメージ源を採用し、手札をできるだけ防御に差し出さず結界を發動させていくのがよいだろう。毎ターン4点以上の秘術ダメージを出し続けることができ、相手ターンにも秘術ダメージを飛ばしていければ商機を見出すことができるだろう。

