

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：ケイヨ

BRUTERAYO



ケイヨ

野人・ヒーロー — 若者

4 20

あなたは武器ゾーン1つでゲームを開始する。(あなたは片手の武器か逆手を1つのみ装備できる)

あなたがオーナーの攻撃・アクションカードは、戦闘チェーン以外のゾーンにある間、+1をえる。

あなたの各アクションフェイズ中、最初にあなたが6以上のカードを捨てたとき、「剛力」トークンを1つ作成する。

アグレッシブ

ケイヨ

SILVER AGE CHAPTER 1 - KAYO

装備	EQUIPMENT
1 下顎の鉤爪	Mandible Claw
1 石頭の兜	Knucklehead
1 捕食のプレート	Predatory Plating
1 刃招きのガントレット	Blade Beckoner Gauntlet
1 敗北の追跡者	Beaten Trackers
1 虚空のルーンのフード	Nullrune Hood
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 Groves
赤	RED - PITCH 1
2 牙鳴り	Bare Fang
2 制御不能	Buckwild
2 敏捷性の激突	Clash of Agility
2 剛力の激突	Clash of Might
2 甲高い遠吠え	High Pitched Howl
2 押し潰し	Pulping
2 痛めつけ	Rough Up
2 野蛮な馳走	Savage Feast
2 生き抜くのは強者のみ	Strongest Survive
2 荒ぶる騎乗	Wild Ride
2 剛力の試練	Test of Might
黄	YELLOW - PITCH 2
2 牙鳴り	Bare Fang
2 剛力の突撃	Clash of Might
2 生き抜くのは強者のみ	Strongest Survive
2 荒ぶる騎乗	Wild Ride
青	BLUE - PITCH 3
2 素早い振りかぶり	Agile Windup
2 強烈な抱擁	Bear Hug
2 制御不能	Buckwild
2 沿岸警備隊の結集	Rally the Coast Guard
2 生まれ変わり	Reincarnate
2 狂瀾怒濤	Run Roughshod
2 破壊衝動	Smash Instinct
2 生き抜くのは強者のみ	Strongest Survive
2 予期せぬ裏拳	Unexpected Backhand

ヒーロー概要

ケイヨは片手武器しか持つことができないうデメリット能力を持つ代わりに、剛力トークンを作成する効果と戦闘チェーン外の攻撃アクションカードのパワーを増加させる効果を持つ。野人クラスのカードには手札からカードを捨てるカードが多数あり、捨てたカードのパワーが6以上かどうかを基準に追加効果を発揮するものが多い。ケイヨは自身の効果でパワー5のカードであっても6として扱い、剛力トークンでのバフを合わせて戦う。



野人クラスのヒーローは概ねアグレッシブなスタイルであり、このヒーローもまたサイズの大きな攻撃と続行を持つ攻撃を組み合わせた超攻撃的なヒーローである。防御値なしカードも、防御しなければ関係ないのだ。



デッキ内のカードはほとんどが手札を捨てるのが絡む攻撃アクション、激突で勝者にトークンを作成するブロック用の攻撃アクション、手札から捨てる用に採用されているカードで構成されている。

リソース発生源として採用するカードはパワーが5以上のもので固め、ヒーロー能力を最大限に活用してアドバンテージを重ねていながら戦うのが基本的な動きとなる。毎ターン剛力トークンを作り続けることができれば、それだけダメージの総量が積み重なる。構築済みデッキで捨てたときにパワーが6以上と判定されないのは《剛力の試練》2枚だけの構成になっており、再現性は高い。

基本的なカードたち



ケイヨのデッキには、3色2枚ずつ合計6枚フルに採用されたカードが1種類だけある。《生き抜くのは強者のみ》は条件付きだが手札を捨てさせる能力を持っており、戦闘チェーン最後の攻撃で撃ち込まれた相手はこれを防御して手札をなくす選択を余儀なくされるだろう。

《捕食のプレート》は防御値が2あるにもかかわらず防御に差し出しても破壊されず、いざという時に条件付きながらもリソースを生み出すというとんでもないカードで、ライフを守りながら自分の動きを進めることができる。条件を達成することは野人クラスのヒーロー



ではそれほど難しくはないので非常に使いやすい強力なカードと言えるだろう。頭装備の《石頭の兜》はダイスで6を出せば知性6に！でも1を出せば知性は1というギャンブルカード。実際に起動型能力は使わず焼き戻しで防御2のカードとしての採用だが、機会があれば・・・

普段は能力を起動することはしないほうがいいが、ここで知性が6にならなければ負け！という状況ではそれをひっくり返せる可能性を持っているといえる。

脚には定番の装備である《敗北の追跡者》が含まれている。これはデッキ内に多数含まれているランダムに手札を捨てるカード群によって実際にカードが捨てられたとき、それが6以上のカードなら反応する。ケイヨでは5以上なら反応し、1アクションポイントを与えてくれる。続行を与えるのではなくアクションポイントであるため、《荒ぶる騎乗》のように自身の効果で続行を得るようなカードであっても無駄がない。防御値も1あり、防御しても壊れないので非常に重宝する1枚になるだろう。これを絡めた連続攻撃を全て受け止められるヒーローはそうそういない。



隻腕のケイヨは選べる武器の種類は豊富ではなく、ほぼデッキに収録されている《下顎の鉤爪》を使うことになる。とはいえこの3点の武器はこれまたデッキに多数含まれているカードを捨てる系カードたちとの相性が良く、《素早い振りかぶり》のように任意のタイミングで能動的に手札から捨てることのできるカードとも相性がいい。



青をピッチして《荒ぶる騎乗》や《押し潰し》のような続行を得るカード、2枚目の青をピッチして爪を振り、締めめに2コストの強力な攻撃アクション、《牙鳴り》などを撃ち込むという動きが非常に強く、相手にとっていやらしい攻撃になるだろう。

3コストと重いものの《制御不能》は殆どの場合に置いて3コストで続行を持つ7点の攻撃。手札を捨てる効果はないものの攻撃の起点として優秀であり、多くのトーナメントリストでも3色6枚が採用されている。このデッキでは続行が付くというだけですでに強力なのだ。7点→7点の2攻撃だけでも通常の手札の防御を1枚3点とした場合は貫通していく。7点の攻撃は、何もしなければ3枚でライフが尽きる大きさなのだ。



デッキのアップグレード



デッキに赤と青が含まれている《制御不能》は非常に強力なカードなので、黄も入れて6枚体制にするといいだろう。このカードは本当に強く、黄は基本6であるため、ケイヨの能力で出した剛カトークンが合わさればブレイクポイントを突いた7点攻撃になる事も高評価だ。

用語解説：ブレイクポイント

多くのカードの防御値は3までであるため、4、7、といった数値の攻撃はカード1枚や2枚でうまく防御することができない。このように防御がうまくはまらずダメージを受けるか余剰のカードでの防御を要求する攻撃の値を「ブレイクポイント」と呼ぶ。

赤の《静穏港のセイレーン》は2コストで6点の攻撃アクションカードであり、攻撃に使っても防御に使っても墓地に置かれればライフを得ることができる。殴り続けながらライフを少しでももたせることに寄与する。攻撃アクションでありながら防御時でも役に立つカードは採用しやすいだろう。



オールディムやエニグマのような堅い守りを誇るヒーローに対しての対抗策としてシルバーエイジ環境では非常に強力なカードである《殴打》を採用するリストもある。ランダムに捨てる効果で外れを引く可能性のあるカードではあるが、それでもうまく突き刺さった時にはそのままゲームを終わらせるパワーがある。1枚程度なら採用してもいいし、ランダムに捨てない自信があるなら強気の2枚採用ももちろん選択可能範囲だ。



《脅迫と暴行》はデッキには含まれていないがよく採用されるカードの一つであり、能動的に敏捷トークンを作成することができる。胸打ちで捨てるカードはランダムではないので《敗北の追跡者》が反応しないのだが、次のターンの最初の攻撃に続行を約束してくれるのは大きい。敏捷トークンがあるだけで戦闘チェインの開幕を素晴らしいものに行えるはずだ。《牙鳴り》や《野蛮な馳走》のような続行のンアイカードを重ねて引いてしまったときでも、敏捷トークンがあれば安心だ。《素早い振りかぶり》をうまく活用して価値の高い呼応檄を連続して投げつけていこう。



シルバーエイジデッキには青だけが採用されている《素早い振りかぶり》は黄のカードも採用を検討していいだろう。武器として携えることになる《下顎の鉤爪》が続行を得るために捨てることもできるし、それによって《ケイヨ》自身の効果による剛カトークン、これの能力による敏捷トークンの作成により次のターンの準備もできる。黄はパワーが6あるため、シルバーエイジでエニグマやドロマイと言ったヒーローが用いる幻影持ちの攻撃に対して対策にもなる。ポッパーとしては優秀なカードと言える。

《素早い振りかぶり》のように能動的に捨てられる同種カードとして、《力強い振りかぶり》がある。基本的なステータスは同じだが、こちらは剛カトークンを生み出す。自分のターンに捨てることでヒーロー能力と合わせて2つの剛カトークンを生み出せるのは非常に強力な布石になる。



ケイヨ

Rashkan Rashid-Sanaty - Sunday Showdown: London TOP4

装備 EQUIPMENT

1 下顎の鉤爪	Mandible Claw
1 石頭の兜	Knucklehead
1 捕食のプレート	Predatory Plating
1 刃招きのガントレット	Blade Beckoner Gauntlet
1 敗北の追跡者	Beaten Trackers
1 虚空のルーンのフード	Nullrune Hood
1 スケラの腕飾り	Skera Strapping

赤 RED - PITCH 1

2 牙鳴り	Bare Fangs
2 虚仮バフ	Bluster Buff
2 制御不能	Buckwild
2 剛力の激突	Clash of Might
1 不撓不屈	Down But Not Out
1 押し潰し	Pulping
1 殴打	Pummel
2 痛めつけ	Rough Up
2 野蛮な馳走	Savage Feast
2 静穏港のセイレーン	Sirens of Silent Harbor
1 叩き潰し	Smash Up
2 生き抜くのは強者のみ	Strongest Survive
2 荒ぶる騎乗	Wild Ride

黄 YELLOW - PITCH 2

2 牙鳴り	Bare Fang
2 制御不能	Buckwild
2 荒ぶる騎乗	Wild Ride

青 BLUE - PITCH 3

2 素早い振りかぶり	Agile Windup
2 脅迫と暴行	Assult and Battery
2 強烈な抱擁	Bear Hug
2 制御不能	Buckwild
2 力強い振りかぶり	Mighty Windup
2 街での破碎	Pound Town
2 激昂	Riddle Up
2 狂瀾怒濤	Run Roughshod
2 破壊衝動	Smash Instinct
2 生き抜くのは強者のみ	Strongest Survive

* 印は日本語版未発売

サンプルデッキリスト



構築済みデッキとは特に青のカードの選択が異なっているが、採用されたカードの選択基準はコンセプトに合ったもので参考になるだろう。《脅迫と暴行》は他に採用されたカードとほとんど同じで青、防御値が3、攻撃力が5という基準の基本的なカード。胸打ちを持つので、必要に応じて手札を捨てながら攻撃することもできる点を重視しての採用と思われる。

胸打ちを達成していれば敏捷トークンを作り出せるので青ばかりの弱い手札になったときでも次のターンに向けた準備をしっかりと行うことができるだろう。《街での破碎》は同様のカードだがこちらは作成するトークンが剛力トークン。どちらのカードも最低限の基準をクリアしながら弱いターンをできるだけうまく動くための工夫と言えるだろう。

このデッキで他に目を引くのは、アップグレードの項でも触れた赤黄青フルで6枚が採用されている《制御不能》だ。コーリングロンドンおよびショードウンロンドンのTOP8には4人のケイヨがいるが、3色6枚を採用しているデッキが3/4であり、今後もケイヨを作るうえでは高い採用率を誇るようになるだろうカードだ。3コストと思いつつも続行を得る条件はヒーロー能力のおかげで容易に達成可能なので攻撃の中心を担うカードとして重宝する。



どのヒーロー、どのクラスでもいえることだが、3色6枚がフル採用されるカードと言うのは少なく、そうなっているということはそれだけ重要なカードであるということだ。フレッシュアンドブラッドのこの特徴的な3色のシステムは色によって採用理由が変わることが多い中での全色採用は便利なカードの証明でもある。



《力強い振りかぶり》も採用されており、青いカードからでも強力な打点を出してダメージを伸ばしていこうとする意図が感じられる実に野人クラスらしいデッキであり、これくらいまで振り切ったデッキ構築でこそ野人の魅力は輝くというものだ。

苦手なデッキと対策

ケイヨ自体はそれほどに超不利対面という不利が存在しないヒーローではあるが、4点ブロックが10枚入っている上に防御リアクションと軽減、ライフ回復を持つ環境屈指の防御ヒーローであるオールディムに対しては苦戦を強いられる。圧倒を持つ《押し潰し》はこの対面では相当重要なカードになるし、必要ならサイドボード用に追加の圧倒を持つカードを用意するのもいいだろう。防御力が高く、圧倒を付与しての大火力攻撃が魅力の圧倒するショーマン、ブラーボはオールディム同様にやや苦手とする相手。圧倒によるライフ損失を考慮してライフをある程度守りつつ、可能な限り続行を付与したカードによ



る連続攻撃で攻撃に転じるターンをくじいていきたい。《謙虚》のようなカードを採用してヒーロー能力を失わせることで圧倒付与を一時的に封じたりするのも効果的だ。

どちらのヒーローに対しても、できるだけ連続した攻撃を繰り出せるようにしたい。《荒ぶる騎乗》のようなカードをしっかりと撃ちつつヒット時効果の強いカードや7点を超えてくる防御しにくい攻撃を積み重ねて敵を粉砕できるようにしよう。敏捷トークンと剛力トークンをいかに生み出せるかも勝率に大きく関わってくるのでうまく作成して戦いたい。

