

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：ゼン

NINJA-ZEN



ゼン

神秘・忍者・ヒーロー — 若者

4 20

ターン1インスタント：あなたの手札に臥虎を1枚作成する。あなたのデッキからコンボを持つカードを1枚探し、それを追放し、その後シャッフルする。このターン、あなたはそれをプレイしてよい。

アグレッシブ

コンボ

ゼン	
JUSTIN CU - PRIMED TO FIGHT SAMPLE DECK	
装備	EQUIPMENT
1 虎手懐けの錫杖	Tiger Taming Khakkara
1 万面の仮面*	Mask of Many Faces
1 血の余り臭い	Blood Scent
1 引き裂く手甲	Tearing Shuko
1 獐猛な獣脚	Pouncing Paw
1 多鉄の仮面	Mask of the Swarming Claw
1 二重の交差帯	Double Cross Strap
1 虚空のルーンのグローブ	Nullruno Gloves
赤	RED - PITCH 1
2 器を象れ	Become the Cup
2 絶命の蹴り*	Blackout Kick
2 狼狽拳	Fluster Fist
2 唸叫*	Growl
2 脚蹴り*	Leg Tap
2 祝宴の生命*	Life of the Party
2 飛びかかる氣	Pouncing Qi
2 解き放たれた氣	Qi Unleashed
2 昇竜脚*	Rising Knee Thrust
2 エラザエルの地震*	Tremor of iArathael
2 野生のまま	Untamed
2 風のチャクラ	Wind Chakra
2 秘術の極性	Arcane Polarity
2 内功	Wax On
1 不動	Unmovable
青	BLUE - PITCH 3
1 大海の一滴	A Drop of the Ocean
2 流麗なる動作	Fluid Motion
1 先祖への敬意	Homage to Ancestors
1 脚蹴り*	Leg Tap
1 時の経過	Pass Over
1 誰もが通った道	Path Well Traveled
2 飛びかかる氣	Pouncing Qi
1 伝統の維持	Preserve Tradition
1 昇る太陽、沈む月	Rising Sun, Setting Moon
2 無形の姿勢	Shapeless Form
1 壺のかき混ぜ	Stir the Pot
1 秤を動かす穀物	The Grain that Tips the Scale
2 風のチャクラ	Wind Chakra
2 深く青い海	Deep Blue Sea

*印は日本語版未発売

ヒーロー概要

ゼンは神秘の力を纏うヒーローのうち一人であり、フレッシュアードブラッド最初の4つのクラスの一つである忍者のヒーローの一人である。《内なる氣》を使うことで《臥虎》を生み出し、それを利用したコンボによる大ダメージを与えることを目的としたデッキとなる。



シルバーエイジにおいては必殺技に当たるカードは使用できないものの、《臥虎》を巧みに用いた連続攻撃と長く続くチェーンリンクによる攻撃は健在。他の忍者クラスのヒーローとは一風変わった攻撃を楽しみたい人にはお勧めのヒーローとなる。



基本的に《臥虎》に関するカードが多くデッキに含まれており、これを絡めたコンボが搭載されている。何もなければただチェーンリンクを増やす0点の攻撃だが、これに攻撃を与えたりこれから続くことで攻撃力が増したり、あるいは《臥虎》をプレイしていることを条件にした能力や、追放ゾーンにカードを作っていれば有効化されるカードなど、デッキ全体が細かなシナジーで埋め尽くされている。複雑なデッキ構造を読み解き、巧みにデッキを操る虎マスターを目指してほしい。

基本的なカードたち

クラシック、ブリッツ、リビングレジェンドとあらゆるフォーマットを席卷してきたゼンだが、重要なパーツのほとんどがマジエスティックレアリティのカードなうえに、《微風の針》と《祖先との縁》が禁止されているシルバーエイジでは《臥虎》のパワーを挙げて戦うことが非常に難しい。ゼン自身の能力で作出す《臥虎》を有効活用するにはかなりの工夫を必要とし、サンプルとして掲載した Justin Cu のデッキでは《臥虎》が追放ゾーンに作成されることを利用して《エラザエルの地震*/Tremor of iArathael》と言う見慣れないカードまでもが採用されている。カードの効果によって《臥虎》が追放ゾーンにカードが置かれることを利用し、1コスト6点の攻撃を締め込みに撃ち込めるといった算段だ。



戦闘チェーンにたくさんチェーンリンクをつなげていくタイプのヒーローでは、スターター、中間のカード、クローザーという役割を意識する必要がある。戦闘チェ



インの口火を切るべきスターターとしてこのデッキでは色を詐称できる《器を象れ》が採用されている。これで戦闘チェーンを開始し、青になる事でデッキに含まれている超越カードたちの「このターンに他の青のカードをプレイしているなら」という条件をクリアして有効活用することができるようになる。

同じくスターターとして採用されている《無形の姿勢》は、これで攻撃して戦闘チェーン上にあるかぎり仮初めを持つカード、このデッキでは《臥虎》をプレイするたびにそれに望むカード名を与えることができる。デッキに含まれているほとんどのコンボを持つカードの起点に変えることができるようになるのだ。多くの場合はコンボのカード効果を使用するために対応するカード名に代わることになるだろうが、《イカれた醸造酒 */ Crazy Brew》に名前を変えることで《祝宴の生命 */ Life of the Party》の代替コストとして使用しつつすべてのモードを選んで使用できる。戦闘チェーン上のカードもあなたがコントロールするカードであることは覚えておこう。0コスト6点、続行、ヒットすれば2を回復



する驚異のコスト効率を誇るカードになるのでうまく使っていきたい。名前変更は頭に装備した《方面の仮面 */ Mask of Many Faces》を使っても達成できる。こちらは1コストかかってしまうが、武器で攻撃したときに青をピッチすれば余る1リソースなどで効率よく能力を起動できると無駄がない。仮面の起動はインスタントのタイミングで可能なので相手の防御の仕方で行けそうだと感じたら次のコンボに繋がるカード名を持つ攻撃を作って大ダメージを狙っていいこう。

する驚異のコスト効率を誇るカードになるのでうまく使っていきたい。名前変更は頭に装備した《方面の仮面 */ Mask of Many Faces》を使っても達成できる。



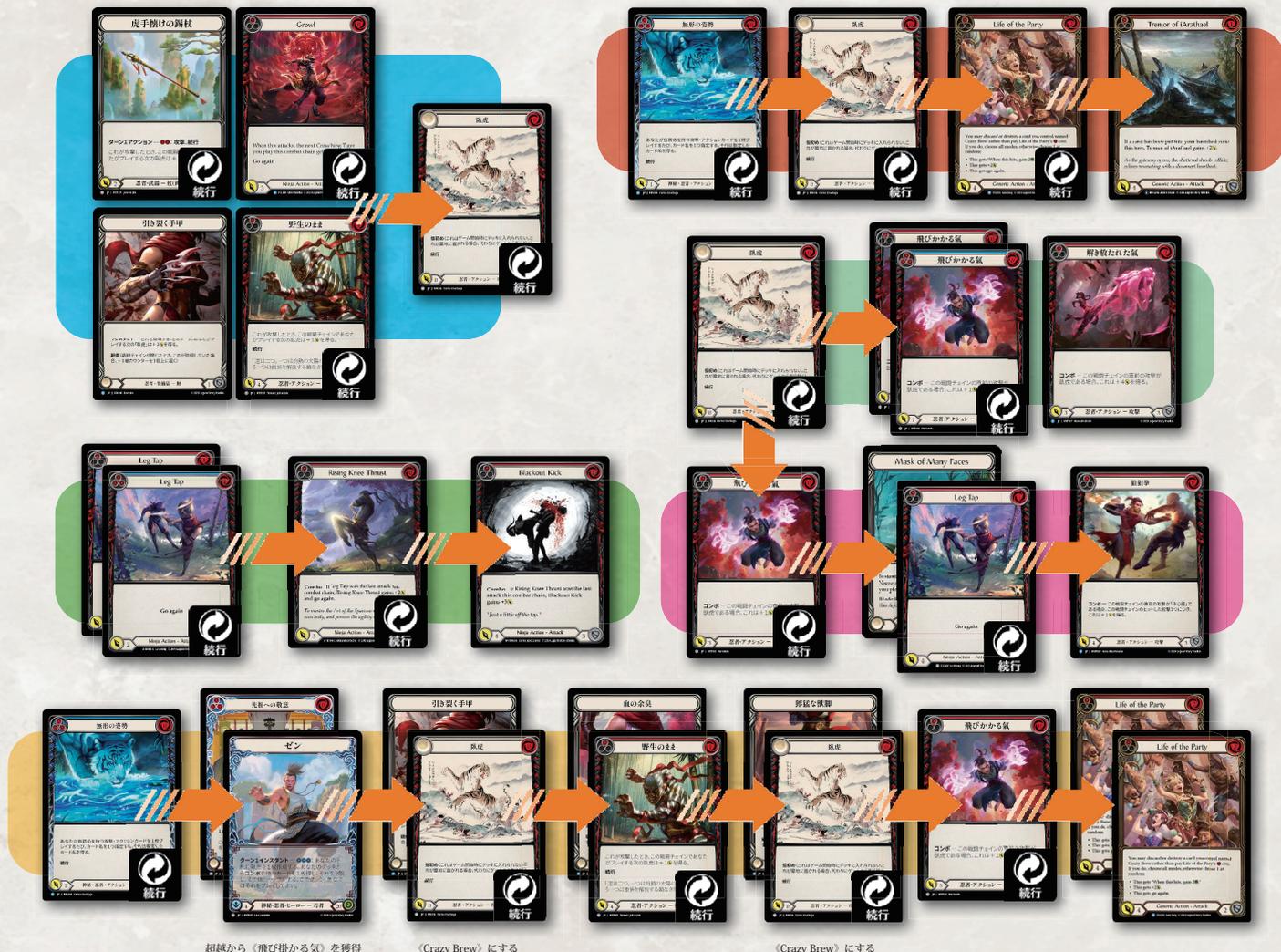
《臥虎》でないカードに《臥虎》の名前を与えることで《唵叫 */ Growl》のように《臥虎》に修正を与えるカードの効果を与えることもできる。また、それによって《臥虎》からコンボとなるカードの効果を発揮することもできるなど細かい相互作用がたくさんある。



サンプルリストを試してみるなら何度も対戦しながら様々な組み合わせを読み解いてみよう。発見があるたびにデッキが強くなっていく感覚を味わう事も出来るし、コンボとなるカードをピッチしてまとめてデッキに戻していくことで後半に狙ったコンボを炸裂させるといった爽快なゲームを目指すこともできる。

コンボルートの視覚化チャート

デッキ内に含まれているカードの相互作用は複雑だ。図解化してそのルートを確認しよう。



超越から「飛びかかる気」を獲得

(Crazy Brew) にする

(Crazy Brew) にする

カードの選択



40枚のデッキのうち8~9枚の超越カードを採用し、2枚の超越を同じターン中にプレイすることが高確率で起こるようになってきている。《内なる気》は《臥虎》とコンボを持つカード1枚に代わるため、非常に安定したコンボ達成率を誇り再現性も高いのが然というヒーローの強みとなる。

サンプルのリストでは超越カードを8枚、低コストで完結できる3枚のコンボー《脚蹴り*/Leg Tap》→《昇竜脚*/Rising Knee Thrust》→《絶命の蹴り*/Blackout Kick》が採用されている。シルバーエイジでは元来あった《祖先の縁》を用いた強力なコンボが使用できない為、ゼンが利用できるコンボはそれほどバリエーションが多いわけではない。その中でこの3枚コンボは1コスト4点続行→0コスト5点続行→1コスト7点、となる。2リソースなので余った1リソースを《万面の仮面*/Mask of Many Faces》に使用してコンボを補完することもできる。



ゼン自身の能力によってコンボを補完することもできるし、ゼンが生み出した《臥虎》を《無形の姿勢》を併用することでより簡単に達成することもできる。ゼンの能力を起動して《臥虎》を作成、《絶命の蹴り*》をサーチ。《無形の姿勢》、青をピッチして《虎手懐けの錫杖》で攻撃、《臥虎》(昇竜脚を命名)、最後に《絶命の蹴り*》のようにコンボ途中からの達成も可能だ。



《無形の姿勢》があればコンボのどの途中のカードにでも《臥虎》を使ってぞつこおう付きで達成できることにより、サンプルデッキに採用されたもの以外のコンボカードを採用することもできるだろう。《数多の風》のように、戦闘チェーン上に同じ名前のカードが多くあることで効果を発揮するようなカードとも相性がいい。

コンボ以外のカードでは、《臥虎》を生成するカードが候補に挙がる。《虎の相：体》のような赤のカードからであればコンボを達成する虎の生成カード、重いながらも元々続行を持ち手札に《臥虎》を生み出す《爪の仲間》、青のカードをピッチしていれば虎を生み出すことができる《狩りの調和》等を検討してみてもよいだろう。沢山の虎を有効活用できるなら《捕食の前兆》のように攻撃ではない虎生成カードの採用もアリ。シルバーエイジでは全体強化カードがないためこれだけでは使い物にならないが、存在は覚えておこう。



シルバーエイジ用デッキでは1つ1つの打点を高くすることはできないが、ゼンはその能力によって安定したコンボを決めることができる。黄《飛びかかる気》や赤《苦渋の棘》等を採用するのも悪くない。《苦渋の棘》をヒットさせたらゼンで《臥虎》を作って1点、サーチを《飛びかかる気》にしてコンボを達成、といった具合に攻めていこう。

《虎の相：体》等も《苦渋の棘》を採用するといい選択肢になる。続行を得る攻撃はそれだけで対戦相手にプレッシャーを与えることができる。これも《臥虎》を作るカードなので、ゼンの能力と合わせてできるだけ虎たちを有効に使えるように攻撃していきたいところ。《唸叫*/Growl》や《引き裂く手甲》のようなカードを使って強化したり、0点で攻撃だけをして《飛びかかる気》をつなげられるとよいだろう。打点にならない場合であってもコンボを達成することが重要な場面もある。逆に、きちんと打点になるようにバフが乗る順番で攻撃を続けることで相手のライフに対してプレッシャーをかけていくことが重要な場面もある。臨機応変に戦おう。



ここデッキでは《風のチャクラ》がバフカードとして採用されているが、ここを別の攻撃リアクションに変えたりしてもいいだろう。武器に対して使うことができないが、《刃閃の反射》は忍者クラスでよく使われるカードで、このデッキでも採用を検討するに値するカードと言えるだろう。

苦手なデッキと対策

ゼンはデッキからカードを抜き去ってしまう暗殺者デッキとの対戦では使用できるカードの枚数が減らされていく都合上あまり有利に試合を進めることができない。中でもヌウは、追放されたカードの中から青のカードが使われたり、神秘・暗殺者の使うカードが全に対して非常に強烈なアンチテーゼとなっていることからクラシック同様に苦しい戦いを強いられるだろう。長引いた分だけ不利になると自覚したうえで、できる限りの攻撃で相手の手札を防御に使わせるようにしていきたい。



同じ忍者クラスのアイラのようなデッキにも苦戦を強い

られることが多い。特に両手に《調和の小太刀》を握っているタイプは手数、単純な打点でも負けることが多く、相手により多くのヒットを許す。カードを引くことで次のターンへの重要な布石になる《スナッチ》などの致命的なヒット時効果のある攻撃をしっかりと止めながら、準備と防御をバランスよく行うことで対応しよう。



複数回軽減効果を持つカードなどを再度カードとして採用したり、《跳び板での宙返り》のような防御リアクションを採用するのもいいだろう。