

**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：ブラーボ

CURATORIAN=BRavo



## 圧倒するショーマン、ブラーボ

守護者・ヒーロー — 若者

4 20

**アクション** : あなたの格納庫の裏向きカードを1枚表向きにする。それが粉碎を持つ場合、このターン、それは+2 と**圧倒**を得る。**続行** (圧倒を持つ攻撃を手札のカード2枚以上で防御することはできない)

**行動妨害** **アグレッシブ**

### 圧倒するショーマン、ブラーボ

装備	EQUIPMENT
1 アンヴィルヘイムの大鎚	Sledge of Anvilheim
1 巨人の鉄槌	Titan's Fist
1 鋼織りのバックラー	Steelbraided Buckler
1 刃招きのヘルム	Blade Beckoner Helm
1 火の意志宿り	Enclosed Firemind
1 マグマの外殻	Magmatic Carapace
1 刃招きのガントレット	Blade Beckner Gauntlet
1 虚空のルーンのグローブ	Nullrune Groves
1 虚空のルーンのブーツ	Nullrune Boots
1 玄武岩のブーツ	Basaltic Boots
赤	RED - PITCH 1
2 岩落とし	Boulder Drop
2 瓦礫の強打	Buckling Blow
2 軟骨の粉碎	Cartilage Crush
2 チョークスラム	Chokeslam
2 弱体化	Debilitate
2 断層線	Fault Line
2 執拗な鞭打ち	Zealous Belting
2 殴打	Pummel
2 毅然たる態度	Staunch Response
2 強打の衝突	Crash and Bash
青	BLUE - PITCH 3
2 岩落とし	Boulder Drop
2 瓦礫の強打	Buckling Blow
2 チョークスラム	Chokeslam
2 活力の激突	Clash of Vigor
2 弱点の粉碎	Crush the Weak
2 弱体化	Debilitate
2 無力化	Disable
2 場の平面化	Flatten the Field
2 マッチョ・グランデ	Macho Grande
2 雷鳴の衝動	Thunder Quake
2 前のめり	Edge of Their Seats
2 これ以上は待てない	The Suspense is Killing Me

### ヒーロー概要

圧倒するショーマン、ブラーボは守護者クラスの代表的なヒーローの一人であり、一撃の重さと防御力の高さ、そしてなにより重い一撃への相手の防御を制限する圧倒を付与する能力が特徴のヒーローだ。



ブラーボの戦い方は非常にシンプル。準備が整うまでは防御とハンマーでの攻撃に終始し、ヒーロー能力が使えるような状況になったら圧倒とパワー強化を受けたカードを叩き込む。格納庫に粉碎を持つカードを置いてからが本番。守護者はカードの攻撃値の大きさから派手で大ぶりの脳筋クラスと勘違いされることもあるが、その真価は堅い守りと着実な攻撃、機を見て放つ必殺の一撃、そんなクラスなのだ。



汎用カードでありながら守護者クラスでよく見るカードの一つが《殴打》。このカードはコストが2より大きいカードか鎚の攻撃に強烈な強化を与えるカードであり、赤の+4と言うバフ効果は守護者カードの持つ粉碎と非常に相性がいい。慣れてきたら、2リソース+カード1枚がすべて《殴打》に見えるようになってくるだろう。販売中の「シルバーエイジデッキ:圧倒するショーマン、ブラーボ」にも採用されており、このカードを打ち込めるようにライフを守り、ここぞと言う時が来たならそのライフを差し出して手札を温存する、フレッシュアンドブラッドの基本的な戦術を学ぶのにも適したクラスと言えるだろう。

### 基本的なカードたち



デッキ内のカードはほとんどの赤が攻撃用、青が防御と《巨人の鉄槌》を振るためのカードになっている。《巨人の鉄槌》は3リソースで3点の武器だが、ピッチゾーンにコストが3以上のカードがあれば打点が4になる守護者の基本的なカード。これを有効に使うため、青のカードは ①防御値が3である ②コストが2以上である この2つを満たしたうえで、③ヒーロー能力を有効に使うためにはできるだけ粉碎を持つ物が好ましい、と言う基準で選ぶのがよい。構築デッキのままだと《前のめり》や《これ以上は待てない》等のオーラが含まれているが、別のカードへの差し替えをお勧めする。



粉碎を持たない青のカードについても基本的にコストが3以上かつ防御値が3あるものを中心に選ばれることが多く、《雷鳴の震動》、《マッチョ・グランデ》等がよく採用される。これらの青のカードはコストこそ重いものの青のカードでありながら攻撃力が5以上あり、終盤に青のカードだけになったデッキからでもそこそこの打点を出すことができる。もちろん、《殴打》が残っていれば、多少相手のライフが残っていようとそのまますべてを根こそぎ刈り取ってしまうことも可能だ。

《執拗な鞭打ち》はこれまでに挙げた青のカード群と相性がいい。青でありながらそのパワーはほとんど5以上のカードしか採用されないことがないため、**続行**が付かないまま撃つことがほとんどない。守護者クラスのデッキに不足しがちな**続行付黄**の攻撃を担うことで、苦手な盟友を用いるタイプのヒーローに対して少しは戦えるようになる。これの採用だけで勝つことはできないかもしれないが、採用すべき仮想敵は存在する。盟友が普段遊ぶ場所ではやっているようなら十分強力なカードになるだろう。同じように守護者ク



ラスで使うことができる汎用の続行付き攻撃には**マスターバック・アーカイブ：守護者**に含まれている《**剛力無双**》がある。これは相手ヒーローを攻撃した場合には相手依存ではあるが、盟友をこれで攻撃する場合は防御されることがないので確実に**続行**を得ることができる。**ドロマイ**や**グレイビー・ボーンズ**のような盟友を並べてくる相手が多くなるならデッキに採用してみよう。実際にこれは過去のクラシックフォーマットのデッキでも採用された実績のあるカードだ。このカードのように、過去のデッキでの採用実績をさかのぼってみることでとりつく発見もあるだろう。

採用されている赤のカードは主に攻撃用であり、こちらもヒーロー能力を有効に使う為粉碎を持つ物が中心に据えられている。言わずもがな粉碎との相性はいいし、7~8の基本の打点にヒーロー能力の+2が付いてくるためおおよそライフの半分相当の攻撃になる。相手は手札を吐き出して守り続けることを強要されるか、ライフを差し出すことになるだろう。



## デッキのアップグレード

アップグレードにはまずこのデッキに何が足りていて、何が使いにくく、何が足りていないのかを把握することが重要だ。

トーナメントで使用されている多くの**圧倒するショーマン**、**ブラーボ**は激突を持つカードを取り入れ、防御しながら攻撃に転じやすくするようなものがある。激突を採用することで青に激突で公開して勝利したときに剛力トークンを作成する《**ズシン**》が採用されたりする。

元のデッキに含まれているカードから攻撃に転じるターンを限定させてしまう《**前のめり**》や、防御値も低く効果も小さな《**これ以上は待てない**》を抜いて入れ替えるのがいいだろう。前のめりのようなカードをより強く使うのであれば、その効果が誘発するタイミングまでしっかりライフを守ることができるようにしたい。黄の5種類の防御値4ブロックシリーズを取り入れたりするのがいいだろう。ブロックのカードは手札から防御に出す事しかできず、防御リアクションと違って格納庫に置くとプレイができない。そうなった場合に格納庫が完全に使用不可能になってしまうので注意が必要だ。



粉碎を持ち、低コストでプレイすることができる《**威の放棄**》もよく用いられるカードの一つ。このカードはコストが3なので青のカード1枚をピッチするだけでプレイ可能という点でデッキに含まれている他のカード



と比べて優れている。さらにルーン剣士や幻術師のような、オーラを闘技場に置くような戦い方をするヒーローに対して、オーラが出ていだけでパワーが上がるというおまけもついている。更に粉碎の効果が発動すれば、オーラ・トークンの作成を1ターンの間禁止する強烈な効果があり、ヴィセライのように連続でルーン陣を作りながら攻撃するヒーローや環境で猛威を振るうブライアーのように毎ターントークンを作成するヒーローに対して強烈なアンチカードとして機能するだろう。ポッパーとしての役割も担うことができる。

### 用語解説：ポッパー

幻術師が使うカードの中には、「幻影」と言う能力を持つ物がある。これらはその攻撃を④が6以上のカードで防御したときに破壊されてしまう。これらのカードを破壊して霧散させることをポップするとい、そのために使用できるカードをポッパーと呼ぶ。

毎ターン攻撃を繰り返していくのか、防御しながらより大きな一撃を目指すのか、で構築の方向性が変わる。溜めて放つ一撃必殺を狙うなら、《**屹立する巨人**》なども採用候補として考えてみるのもいいだろう。9コストとコストはものすごい重さではあるものの次のターンの最初の守護者の攻撃・アクションカードに青でも+8④、赤なら+10④と言う巨大な強化を付与してくれる。相手の攻撃をしっかりと耐えられるだけのライフがないとこれを出している余裕がないので難しいカードだが、《屹立する巨人》のバフを受け、ヒーロー能力で圧倒が付いた攻撃は一撃でライフの殆どを削り取ってしまうだろう。



## 圧倒するショーマン、ブラーボ

Kevin Gehringer - Calling: London TOP8

装備	EQUIPMENT
1 巨人の鉄槌	Titan's Fist
1 鋼織りのバックラー	Steelbraided Buckler
1 ミュルクヘリルの兜	Myrkhellir Helm
1 岩塊の籠手	Gauntlet of Boulderhold
1 市民の義務*	Civic Duty
1 市民の歩調	Civic Steps
1 不屈の足固め	Unflinching Foothold
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 虚空のルーンのブーツ	Nullrune Boots
赤	RED - PITCH 1
2 岩落とし	Boulder Drop
2 軟骨の粉碎	Cartilage Crush
2 チョークスラム	Chokeslam
2 弱体化	Debilitate
2 断層線	Fault Line
2 威厳の放棄	Renounce Grandeur
2 殴打	Pummel
2 毅然たる態度	Staunch Response
2 強打の衝突	Crash and Bash
2 力の試練	Test of Strength
青	BLUE - PITCH 3
2 岩落とし	Boulder Drop
2 瓦礫の強打	Buckling Blow
2 チョークスラム	Chokeslam
2 剛力の激突	Clash of Might
2 活力の激突	Clash of Vigor
2 弱体化	Debilitate
2 無力化	Disable
2 場の平面化	Flatten the Field
2 マッチョ・グランデ	Macho Grande
2 雷鳴の衝動	Thunder Quake
2 スズン	Thunk
2 破壊的傾向	Destructive Tendencies
2 不動	Unmovable

\* 印は日本語版未発売

## サンプルデッキリスト

圧倒するショーマン、ブラーボには 2026 年のコーリング：ロンドンでのトップ 8 入賞のリストがあるのでそれを紹介する。

このリストではアップグレードの項目で触れたカードがいくつか採用され、代わりに《前のめり》《これ以上は待てない》《弱点の粉碎》などが不採用となっている。



《不動》や《力の試練》の採用により大きな攻撃への体制を挙げつつ、さらに《剛力の激突》を採用しており、アグロデッキへのガードをあげつつ防御を攻撃に転換できるような構造になっている。



一方では、防御的なデッキや魔術師相手によく使用されている《アンヴィルヘイムの大鎚》は不採用となっており、プレイヤーのメタ読みの内容がうかがえる。大会ごとに環境を読み、それに合わせてデッキを組み替え、調整していくのはTCGの楽しみの一つである。構築済みデッキを手に入れたらどんどん遊んで、どんどんデッキを改造していくといいだろう日本国内にも専門店やシングルカード取り扱いのカードショップが

いくつも存在している、SNSで質問すれば多くの既存プレイヤーが手を差し伸べてくれる環境もある。シルバーエイジフォーマットは非常に始めやすく、2つ目、3つ目のデッキも作りやすいので様々なチャレンジが簡単にできるのは大きな魅力。もちろん、一つのヒーローを使い続けて極めるのもいい。

フレッシュアンドブラッドと言うゲームは相性だけでは決して語るることのできない練度差が存在する。不利なマッチアップでも使い続けているヒーローの練度次第手ひっくり返すことができる、やりこむだけ実力アップを実感することのできるゲームと言えるだろう。

## 苦手なデッキと対策

ブラーボや守護者クラスのヒーローが最も苦手としているのは幻術師だ。シルバーエイジ環境にはドロマイ、エニグマ、プリズムの3人の幻術師がいるが、中でもエニグマとの相性が最悪であり、もはや対処のしようがないレベルである。

考えられる対策としては、結界を持つオーラを少しでも減らすためにブロックを抜く攻撃リアクションの追加、それを強化した《小さな問題》と組み合わせて可能な限りのオーラを取り除くくらいしかできないのが現状だ。軽減できない攻撃アクションの登場が待たれる。



ドロマイならまだ戦いようがあるが、苦戦を強いられることは間違いない。《執拗な鞭打ち》や《剛力無双》などを用いる事で抗うことができるため、続行付きの攻撃を用い、盤面のドラゴンを倒しながら少しずつ相手の攻め手がなくなるように立ち回ろう。プリズムはまだ環境には少数ではあるが、幻影持ちの攻撃をいなしながら展開された光彩持ちのオーラを丁寧に潰して戦うのがいいだろう。盤面に数を展開されるとじり貧になってしまう。横並びアグロも苦手だが、こちらは気を見て大きな攻撃を撃ち込んでいけばいい勝負ができる。攻めと守りの緩急をしっかり学んで応戦しよう。

