

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



FLESH AND BLOOD

TM

SILVER AGE

シルバーエイジガイド：ファイ

NINJA-FI



ファイ

竜系・忍者・ヒーロー — 若者

4 20

あなたの墓地に「不死鳥の炎」を1枚置いてゲームを開始してもよい。

ターン1インスタント：あなたの墓地の「不死鳥の炎」を1枚手札に戻す。これを起動するためのコストは、あなたがコントロールする竜系のチェーンリンク1つにつき少なくなる。

アグレッシブ

ファイ	
SILVER AGE CHAPTER 2 · FAI	
装備	EQUIPMENT
1 灼熱の残火刀	Searing Emberblade
1 刃招きのヘルム	Blade Beckoner Helm
1 幸運な商人のフード	Hope Merchant's Hood
1 多鉄の仮面	Mask of the Swarming Claw
1 血の余臭	Blood Scent
1 二重の交差帯	Double Cross Strap
1 引き裂く手甲	Tearing Shuko
1 獐猛な獣脚	Pouncing Paw
赤	RED - PITCH 1
1 竜の技：炎	Art of Dragon: Fire
2 火速	Blaze Headlong
2 焦爪の焼印	Brand with Cinderclaw
2 忠誠の顯示	Display Loyalty
2 煽火の炎上	Enflame Firebrand
2 炎の教義：口火	Fire Tenets: Strike First
2 血潮に燃ゆる	Fire that Burns Within
2 炎呼びの覚醒	Flamecall Awakening
2 迫りくる追跡	Hot on Their Heels
2 溶岩の爆発	Lava Burst
2 怒りの昂り	Mounting Anger
2 不死鳥の炎	Phoenix Flame
2 募る怨恨	Rising Resentment
2 浪人の反逆	Ronin Renegade
2 傷には傷を	Scar for Scar
2 スナッチ	Nsatch
1 外功	Wax On
2 捲土重来	Rise from the Ashes
1 秘術の極性	Arcane Polarity
黄	YELLOW - PITCH 2
2 焦爪の焼印	Brand with Cinderclaw
1 傷口に塩	Salt the Wounds
青	BLUE - PITCH 3
2 焦爪の焼印	Brand with Cinderclaw
2 焦皮の献身	Cinderskin Devotion
2 竜の威光	Dragon Power
2 踵掴み	Nip at the Heels
1 エネルギー・ポーション	Energy Potion

ヒーロー概要

ファイは竜系のタレントを持つ忍者クラスのヒーローであり、墓地にあらかじめ攻撃アクションカード《不死鳥の炎》を置いた状態でゲームを開始できる一風変わった能力を持っている。この《不死鳥の炎》を回収・プレイしながらチェーンリンクの数を増やしていくことで対戦相手にとっては防ぎにくい横並びの連続攻撃を繰り出したり、爆攻の効果を有効にして大ダメージを狙う。



カードのいくつかにはこの《不死鳥の炎》に関係した効果を持つ物があり、いかにこのギミックを使いこなすかがカギになるヒーローと言える。

ファイはとにかくアグレッシブな攻撃が持ち味。デッキの中に含まれているカードのほとんどが攻撃アクション、かつ続行を持つカードなので可能な限り手札のすべてを攻撃に使うことでチェーンリンクの数を増やそう。一撃の攻撃力は決して高くはないが、チェーンリンク数が増えれば増えるほど相手の防御をすり抜けるダメージが増えていく。



続行を持つ竜系の攻撃でチェーンリンクを増やす、墓地から《不死鳥の炎》を回収してさらに攻撃、最後に続行を持たない攻撃アクションで締める—これが基本的なファイの戦い方になる。

基本的なカードたち

《不死鳥の炎》は基本的に多くの場面で1点のダメージを与える攻撃だが、塵も積もればゲームを通しての価値が高くなっていく。手札に戻してただ攻撃するもよし、《怒りの昂り》で強化してもよし、場合によってはピッチしてリソースに変えることもできる。いかにうまくこれを使えるか、がファイをマスターするうえで重要になってくる。



シルバーエイジチャプター1ファイに含まれるカードの多くはとにかく相手に連続攻撃を繰り出していくためのカードだ。レイス英雄譚から加わった2つのカード、すなわち《煽火の炎上》《血潮に燃ゆる》はこのヒーローにとっては非常に相性がいい。チェーンリンクを並べていくデッキでは《煽火の炎上》は0コストで4点の続行を持つ攻撃になることは比較的たやすく、墓地から《不死鳥の炎》を回収する能力を持つファイにとっては《血潮に燃ゆる》の追加効



果を得ることもまた容易なのだ。横並びの数多いチェインリンク、かつブレイクポイントを突いた攻撃手段が多く採用されていることで、非常に攻撃を防ぎにくいヒーローと言える。このブレイクポイントを突く連続攻撃、という要素がファイの強さの一つなのだ。

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。

ファイを操るうえで重要な要素の一つに、スターターとクローザーという概念がある。攻撃の最初になるカードをスターター、攻撃を締めくくめるカードをクローザーと呼ぶ。構築済みデッキでは6枚フル採用された《焦爪の焼印》や《怒りの昂り》等がスターターに当たり、これらで攻撃を開始することで《忠誠の誇示》や《火速》をうまく使うことができる。



連続攻撃を繰り返した後、締めに行行を持たないが強力な効果を持つカードで戦闘チェインをしめくくことで対戦相手に防御を強いる、あるいはダメージを通して効果を生じさせる2択を迫る。《スナッチ》は最後に放つ一撃としては最適だし、途中の連続攻撃を防御させて手札を削っていけば《傷口に塩》や《竜の技：炎》、《溶岩の爆発》が相手のライフを大きく削り取ることに貢献してくれるだろう。



戦闘チェインの中間を支えるのは《迫りくる追跡》や《忠誠の誇示》、《焔火の炎上》といった強力な条件付き続行攻撃アクションたち。これらはそのままでは続行がないため、必ずスターターに続けて途中で使うことが前提となる。攻撃力は低いものが多いが、連続した攻撃として繰り返していくことで手札かライフを攻め立てていくのだ。



スターターを複数枚引くなどした場合は格納庫に置いておき、次のターンの始動を確実なものにするなど、やみくもにただ殴ればよいというわけではない事にはくれぐれも注意が必要だ。

デッキのアップグレード



1枚しか採用されていない《竜の技：炎》を2枚にするのが一番最初のアップグレードとしては最適だろう。このカードは竜系にすることさえできれば1コスト7点分という驚異のダメージ効率を誇るうえに、効果で飛ばす2点はほとんど防ぐことができない。ライフが2になった対戦相手のほとんどは、これを放たれるだけでそのまま敗北してしまう。非常に

強力な一枚であり、仮に竜系にすることが敵わない場合であっても1コストで5点という最低限の働きしてくれる。2枚採用をすることで攻撃力は確実に増すだろう。

逆にデッキから抜く候補としては《エネルギー・ポーション》や《炎呼びの覚醒》があげられる。《傷口に塩》のようなカードもやや使いにくい場面があるカードではあるので、他に入れたいカードが多くなれば抜いてしまってもいいだろう。

装備としてはほとんど使い道のない《幸運な商人のフード》は真っ先に抜くべきカードであり、他の装備を入れても、サイドボードに枠を開けてもいい。装備のサイドボード枠としては《焼き鱗》はレクシーやアイスランダーのようなヒーローに対して若干の耐性をつけてくれるだけでなくどのヒーローに対しても防御値2の強固な鎧として機能する。アグロデッキ同士の殴り合いなどで防御値が必要になりそうな場合でも検討に値するカードと言えるだろう。



元のデッキの完成度は高いので入れ替えるべきカードも少ないのだが、1コストの3点攻撃アクションや1枚だけ入っていてごくわずかな対戦ヒーローでしか使用しないサイドボード用の《エネルギー・ポーション》、用



途が中途半端になっている感がある黄色のカードなどがこのデッキの入れ替え候補。《焦爪の焼印》はスターターであり《竜の技：炎》との相性もいいが、黄はピッチ値も2、攻撃力も防御力2なので撃つても守ってもコストにしても2点分の働きになってしまう。赤か青に振り切ってしまうのがいいだろう。毎ターンきちんと1コストのカードと武器を使って攻撃をしていくなら1枚は手札に1枚青があると動きやすいので、単純計算で4枚の手札のうち1枚、25%青としてデッキの中に10枚を青にする。元デッキに加えて青の《溶岩脈の忠誠》などを加えるといいだろう。

サイドボードカードとしては《秘術の極性》を2枚にしたり、ブライアーなどに強い《外功》を2枚、黄まで採用してもいいかもしれない。黄には日本語版がないが、テキストはファイデッキに含まれている赤と全く同じで防御力が1下がっているだけ、複雑な効果ではないので覚えてしまおう。



たびたび使われるカードとしては《刃の反射》もある。1コストがかかるのがネックではあるが《スナッチ》や《溶岩の爆発》に続行をつけることもできるし、最後の数点のライフを削り取るためにも使用できる。エニグマのようなヒーローが出してくる結界オーラを貫くためにも役立つだろう。

ファイ	
SAMPLE DECK - ANDREA MENGUCCI PQ LAS VEGAS	
装備	EQUIPMENT
1 灼熱の残火刀	Searing Emberblade
1 刃招きのヘルム	Blade Beckoner Helm
1 血の余臭	Blood Scent
1 二重の交差帯	Double Cross Strap
1 煙り鱗	Smoldering Scales
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
赤	RED - PITCH 1
2 竜の技：炎	Art of Dragons: Fire
2 火速	Blaze Headlong
2 焦げ爪の焼印	Brand with Conder Claw
2 忠誠の顕示	Display Loyalty
2 煽火の炎上	Enflame the Firebrand
2 炎の教義：口火	First Tenet: Strike First
2 血潮に燃ゆる	Fire that Burn Within
2 溶岩の爆発	Lava Burst
2 怒りの昂り	Mounting Anger
2 不死鳥の炎	Phoenix Flame
1 戦線の維持	Reinforce the Line
2 捲土重来	Rise from the Ashes
2 募る怨恨	Rising Resentment
2 浪人の反逆	Ronin Renegade
2 傷には傷を	Sear for Sear
2 スナッチ	Snatch
2 外功	Wax On
2 秘術の極性	Arcano Polarity
黄	YELLOW - PITCH 2
2 外功*	Wax On
青	BLUE - PITCH 3
2 踵掴み	Nip at the Heels
2 焦爪の焼印	Brand with Cinderclaw
2 竜の威光	Dragon Power
2 焦皮の献身	Cinderskin Devotion
2 溶岩脈の忠誠	Lava Vein Loyalty

* 印は日本語版未発売

サンプルデッキリスト



サンプルリストとして、イタリア・ボローニャで行われたプロクエストでTOP4の成績を残したアンドレ・メングッチ選手のファイを紹介する。

このリストは元のデッキからほとんど変わっておらず、販売されているデッキの完成度の高さがよくわかる。

変更点は装備の《幸運な商人のフード》が《煙り鱗》に変更、《秘術の極性》と《外功》の増量、青のカードとして《溶岩脈の忠誠》の追加、黄の《焦爪の焼印》の不採用とアップグレード案で解説したカードたちが主に採用 / 不採用になっている。

他の地域で成績を残しているリストでは《竜の技：炎》のようなコストのかかる攻撃アクションを減らし、竜系の攻撃アクションを増やして《灸を据える》を投入しブレイクポイントをつけてオールディムのような防御的なヒーローへの対応力を挙げたタイプもある。

《竜血の雫》のようなカードを入れたタイプ、《灼熱の残火刀》を使わず《調和の小太刀》を使い青を増やしてミッドレンジに寄せたタイプなど実に様々なリストが世界中で生み出されている、いろいろなショップや大会に通い、自分に最も合うファイの形を模索してみたい。

ファイにはクラシック以降の際にもほとんどこのままの形で枚数を増やすような形になるので、シルバーエイジで得た経験値をそのままステップアップ時に最大限活用できる。最も効率の良い敵の倒し方、どのようなカードがサイドボードとして有用なのか、どう使うのか、たくさんの方の対戦を通してプレイスキルを磨こう。



苦手なデッキと対策

ファイはその特性上基本的に防御をすることが苦手だ。その為、《燃焼 / ショック》のようなカードを押しとどめることができずブライアーやアウローラといったヒーローに対しては分がいいとは言えない。デッキの多くが赤いため、凍傷トークンを出しながら殴り合いをけん制してくるレクシーもやや苦手な部類と言える。



ブライアーが多いメタゲーム（環境分布）では、装備の虎セットをより強固な装備に変えるなど、殴り合いで一方的な追加ダメージを受けてマウントを取られないような工夫が必要となるだろう。

圧倒するショーマン、ブローボやヴァルダのように、高火力から攻撃に制限を駆けてくるカードを撃ち込んでくる上に装備品の防御力が高いヒーローとも苦戦を強いられる。やみくもに殴るのではなくきちんとしたセットアップからチェインリンクを横に並べての大ダメージを狙うターンをしっかりと作っていくことを意識しよう。《竜の技：炎》と《溶岩の爆発》をいかにうまく叩き込み、《スナッチ》を通して次のターンのスターターを用意できるように動かが重要になるのでこれを防御リアクションの温存されたタイミングなどで無駄に撃ってしまわないような見極めが必要だ。

