



ようこそ、レイスの世界へ

ようこそ、新時代のクラシック・トレーディングカード・ゲーム「フレッシュアンドブラッド」へ。本書ではこれからこのイカしたカードゲームを始めようとする君たちに最高のルールを使って最高のゲーム体験ができるように魅力の一端をお伝えするように作られている。

本書を通してゲームのルールを学び、素晴らしきレイスの世界での冒険へとその足を踏み入れてほしい。

本書の最新版は以下からダウンロードが可能だ。



<https://fabtcg.jp>



フレッシュアンドブラッドとは

Flesh and Bloodは、ニュージーランドに本社を構えるLEGEND STORY STUDIOSが2019年に世界に向けて送り出した「ニュークラシックTCG」であり、特に面と向き合い、カードを実際に使ってプレイすることを強く意識して作られた対戦型カードゲームだ。

毎ターン入れ替わる手札、限られた資源をやりくりしての攻防、魅力的なヒーローやそれが身にまとう装備、それらが織りなすテンポの良いゲーム性が最大の特徴であり、2024年には日本語版の展開も開始する今最も熱いテーブルトップ・カードゲームである。

2023年7月現在は10番目のセットであるダスクティルドーンまでが発売されており、過去のセットからの再録カードで構成されるヒストリーパック1が全世界で、その第2弾であるヒストリーパック2がヨーロッパで先行販売(グローバルリリースは2024年)されている。



初心者はまずこのヒストリーパック・シリーズから購入を始めるか、あるいは好みのヒーローが見つければ構築済みデッキであるブリッツデッキの購入とそのヒーローに対応した拡張セットのパックを購入する形でスタートするのがスムーズだろう。

以降のページでは、君たちがゲームをプレイするために必要なルールを解説する。

君の分身、ヒーロー



本ゲームでは各プレイヤーは自分のヒーロー1人を選んで戦う。左に示したのがヒーローカードの一例で、以下の通りの情報が記載されている。

- ①ヒーローの名称
- ②ヒーローが持つ能力
- ③知性
- ④属性・クラス・タイプ
- ⑤体力

ヒーローの名称 このヒーローが持つ固有の名称が記載されている。肩書や二つ名があるものも多いが、ルール上参照する場合はそれらを無視する。例の場合、プリズムだけがルール上参照される。

能力 各ヒーローに与えられた固有の能力。多くのヒーローは全く同じ能力で若年期版と通常版(通称ではアダルトと呼ばれる)が存在する。

知性 初期手札枚数、及び自分のターン終了時に手札を補充する際の上限値。ゲーム中この値が増加することもある。ほとんどのヒーローは4であるが、例外的に知性が3のヒーローも存在する。

属性・クラス・タイプ このヒーローがどのような属性の、どのような勢力に属しているかが記載されている。属性の中には光や闇、雷光や大地といったものがあり、クラスには戦士や守護者、忍者などがある。例に示したカードでは属性が光、クラスが幻術師、そしてタイプがヒーローということになる。ヒーローには若年期と言うサブタイプを持つものもあり、それらは使用できるゲーム形式が異なる。

体力 このヒーローが持つ初期体力であり、0になった時点で敗北する。同じヒーローの若年期の場合は体力は基本的に半分である。ゲーム中にこの値を超える体力を持つこともある。



戦いの舞台、闘技場

本作のゲームの戦場は闘技場(アリーナ/Arena)と呼ばれ、上図に示したプレイマットに描かれているような領域に区切られている。

① 戦闘チェーン コンバット ヒーローの攻防が行われる場所であり、攻撃を記録していくことになるエリア。

② 装備スロット イクワイップメント ヒーローがその身に付ける防具などの装備を配置する。

③ 武器スロット ウェポン そのヒーローが振るう武器を置いておく。武器には両手武器と片手武器があり、さらにこのスロットに装備することができる盾や矢筒といった特殊な装備も存在する。

④ ヒーロー あなたの分身たるヒーローのカードを配置する。

⑤ 武器庫 アーセナル 手札とは別に1枚置いておける追加の手札のようなカードを配置しておくエリア。

⑥ 墓地 グレイヴヤード 使用済みのカードなどを置いておくエリア。

⑦ 投棄領域 ピッチゾーン コストとして捨てたカードが置かれるエリア。

⑧ デッキ あなたがゲームに使用するデッキを置いておくエリア。

⑨ 追放領域 バニッシュゾーン ゲームから追放されたカードが置かれるエリア。

アクション 行動カードを覚えよう



- ① ^{ピッチバリュー} 投棄値 - これを投棄した際に得られるリソースの数を表す。
- ② ^{カラーストライプ} 色帯 - 投棄値によって異なる色帯を持つ(赤:1・黄:2・青:3)。
- ③ コスト - このカードをプレイするのに必要なリソースの数。
- ④ テキストボックス - このカードが持つ能力が記載される。
- ⑤ パワー - このカードが与えるダメージ量を表す。
- ⑥ クラス - このカードが属するクラス
- ⑦ カードタイプ - このカードがどのような種類のカードであることを示す。
- ⑧ ^{ディフェンス} 防御 - これが防ぐことができるダメージの量を表す。

フレッシュアンドブラッドに置いて最も多く使われるカードが行動カードであり、最も幅広い効果を持つカードだ。

ほとんどの行動カードは例のカードと同じように1枚のカードで複数の役割を持つ。このカード自体をプレイすることに加えて、リソースを生み出すために使用したり、敵の攻撃から身を守るために防御に使用したり、ゲームを通して何度も行動カードを使用して様々な行動を起こすことができるのだ。

多くの行動カードにはこのゲームの特徴の1つであるピッチ違いのカードが存在し、同じ効果で強弱が異なるものが用意されている。デッキを作る場合、同名であっても色帯の違うカードは別のカードとして扱われる。



武器や装備



武器や装備はデッキとは別に、ヒーローカードとともにゲーム開始時から闘技場に置かれている。パワーや防御、クラスやカードタイプは行動カードと同様にカードに記載されているが、装備や武器には投棄値、色帯、コストが描かれておらず存在しない。

装備には頭、胸、腕、脚のほかに盾やランタン、魔導書といった片手に持つようなアイテム類を表す携行^{オフハンド}装備、矢筒のような武器の補助的な役割を持つものも存在する。

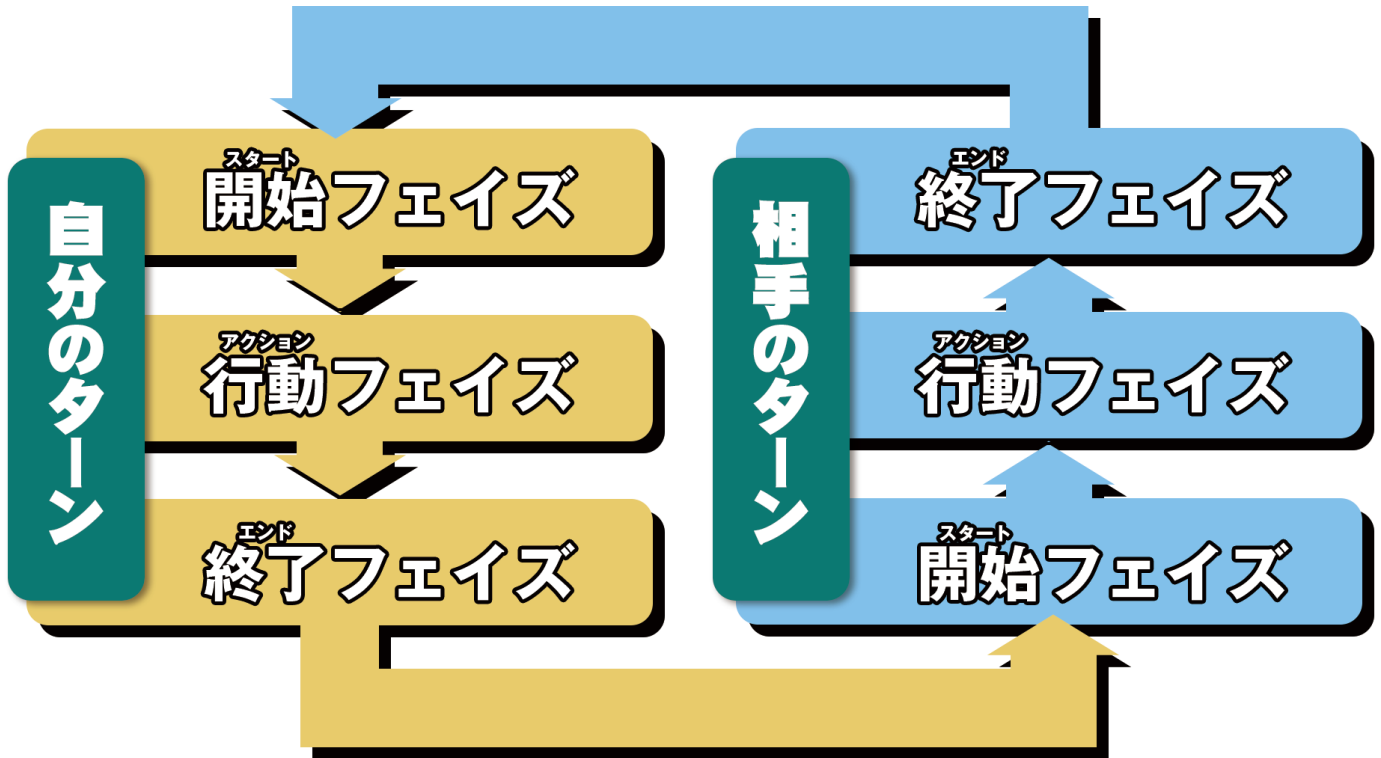
武器には剣や斧、フレイル、鎚、はたまた宝珠や杖といった様々なものが存在し、大きく片手武器と両手武器の2つが存在する。

片手武器は武器スロット1つにつき1つを装備でき、両手に1つずつ持つこともできる。片手に武器、もう1つの武器スロットに携行装備を持つこともできる。

両手武器を装備する場合は武器スロット2つを消費し、それ以外の武器等を持つことはできないことに注意。

ターンの構造

本作の対戦はオーソドックスに各プレイヤーが自分のターンを行い、それをプレイヤーが順番に行うことで進行する。ターンの構造はシンプルで、わずか3つのフェイズで1ターンが構成されている。



上記の図の通り、ひとつのターンは、

1. 開始フェイズ
2. 行動フェイズ
3. 終了フェイズ

の3つから構成されている。このうち、プレイヤーが自発的な行動をとることができるのはほとんどが行動フェイズ中であり、このゲーム最大の醍醐味である戦闘もこの行動フェイズ中に行われる。

スタート 開始フェイズ

開始フェイズにプレイヤーが何かを自発的に行うことはない。このフェイズでは、ターン開始時に発生する効果の処理や、ターンの開始時まで継続するような効果の終了期限を示している。

ゲームを始めたばかりの間は、このフェイズで何かが起こることはないだろう。何かが起こるような効果を持つカードがある場合、カードの記載に従ってくれ。

アクション 行動フェイズ

行動フェイズは、このゲームの行動の大部分を行うフェイズである。

**アクションポイント
行動権** 各ターンの行動フェイズの開始時、ターンプレイヤーは行動権(アクションポイント/Action Point)を1つ獲得する。行動カードをプレイしたり起動型能力の行動を行う場合、コストとしてこの行動権を消費する。

ゲーム中にプレイヤーは様々な方法で追加の行動権を獲得することができる。このゲームにおいて最も多い行動権の獲得方法は、【再行動】のキーワードを持つ行動カードをプレイしたり、能力を起動することだ。カードの中には直接行動権を発生させるものも存在する。



【再行動】とは、「この行動を解決したとき、1行動権を得る」を意味する。なんらかの要因によって1つのカードや起動型能力が複数の再行動を持っていたとしても、その解決時に得られる行動権は1つだけであり、再行動の数だけ行動権を得られるわけではない。

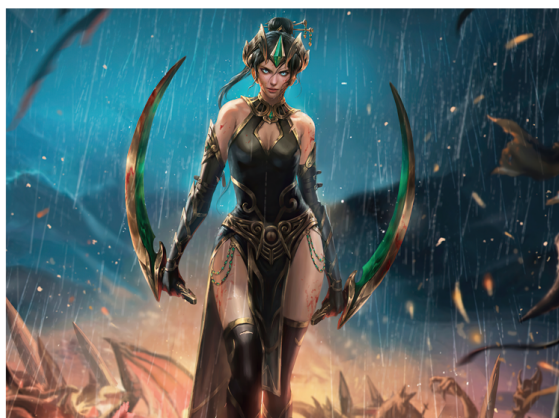
プライオリティ

優先権とアクティブプレイヤー

優先権とは、プレイヤーがいつカードや起動型能力をプレイできるかを決定するゲームシステムの仕組みである。プレイヤーは優先権を持っている場合にのみカードのプレイや能力の起動ができる。

行動フェイズはプレイヤーが優先権を得られる唯一のフェイズであり、**優先権を持つプレイヤーはアクティブプレイヤーとみなされる**。アクティブプレイヤーにプレイしたいカードがない場合、そのプレイヤーは相手プレイヤーに優先権をパスする。チェーン上に解決を待っているカードや能力、効果がある場合、両プレイヤーが続けて優先権をパスした時点でそれは解決される。

解決待ちのカードや能力、効果がなく、両プレイヤーが続けて優先権をパスした場合(空のチェーンを渡した場合)、その行動フェイズは終了する。



カードのプレイ

このゲームにおいては、手札からカードを使用することをプレイと呼ぶ。カードのプレイにはそれぞれ定められたコスト分のリソースを支払う必要がある。カードを使用するための手順は以下に示す通りだ。

カードの宣言とコスト決定 プレイしたいカードを宣言し、そのカードを手札または武器庫から公開する。公開されたカードのコストを確認し、増減を計算して支払うコストを決定する。

カードの投棄 ^{ピッチ} 手札のカードから、決定したコストの支払いを満たすだけのカードを投棄(Pitch)する。手札のカードを投棄領域に置くことで、投棄したカードの投棄値に等しいリソースを獲得することができる。

この時、支払いに必要なリソースを出すためにカードを1枚ずつ投棄するが、ある時点で支払い総量を満たしているか超えている場合に更に追加のカードを投棄してリソースを得ることはできないので注意が必要だ。また、武器庫のカードを投棄することはできない。

コストの支払い 獲得したリソースを消費し、カードのプレイを完了する。プレイされたカードはスタック上にレイヤーとして置かれる。未使用のリソースはアセットとして保存される。



スタック

【スタック】とはカードや起動型能力、誘発した効果がどのように処理されるかを定めたゲーム上の枠組みである。

カードのプレイと能力の起動

1. 行動カードやインスタントカード、起動型能力がプレイされたり、あるいは誘発した時、スタックが空である場合にはそれが1つ目のレイヤーとなる。それが攻撃のサブタイプを持つカードであったり攻撃効果を持つ起動型能力である場合には戦闘チェーンが開始され、アクティブプレイヤーが優先権を得る。

2. プレイできるインスタントやインスタントである起動型能力、または誘発した効果もスタック上に新しいレイヤーとして追加される。

レイヤーの解決

3. すべてのプレイヤーが連続して優先権をパスした場合、スタックの一番上にあるレイヤーを解決する。例えばチェーン上に3つのレイヤーがある時点ですべてのプレイヤーが優先権をパスした場合、3つ目に追加されたレイヤーが解決され、その後改めてターンプレイヤーが優先権を得る。プレイヤーが優先権を持つ限り、そのプレイヤーはスタック上に新たなレイヤーとしてインスタントを

プレイや起動してもよいし、優先権をパスしてもよい。全プレイヤーが優先権をパスしたら一番上のレイヤーを解決してターンプレイヤーから優先権を得る。この手順をスタック上からすべてのレイヤーが解決されるまで繰り返す。

4. カードが解決されたとき、それは持ち主の墓地に置かれる。

5. 第1層のレイヤーが解決された時、スタックは閉じられてターンプレイヤーが優先権を得る。



戦闘チェーン

【戦闘チェーン】は本作の最も特徴的なシステムであり、ゲームにおける行動はこの戦闘チェーンを介して行われる。

戦闘チェーンはスタック同様にカードの処理の手順を定めたゲーム上の枠組みであり、この戦闘チェーンを制する者がゲームの勝者となる重要なものだ。

スタックが空の時にプレイヤーが攻撃を繰り出したとき、それは戦闘チェーンを開き、チェーンリンク1の攻撃となる。チェーンリンクを解決するたび、可能であればプレイヤーは攻撃を継続し、次のチェーンリンクを戦闘チェーンに追加することができる。追加されたチェーンリンクはチェーンリンク2、チェーンリンク3と続いていく。

チェーンリンクの構造



チェーンリンクはそれぞれ5つのステッ

プで構成されており、この手順をすべてのチェーンリンクで同様の手順に則って処理する。

1. 攻撃ステップ アタック ターンプレイヤーが行動カードをプレイし、それが攻撃のサブタイプを持つ場合、あるいは攻撃の効果を持つ能力の起動により、攻撃が開始される。1つ目の攻撃のレイヤーが解決された時点から戦闘チェーンが開かれ、チェーンリンク1が生成される。

2. 防御ステップ ディフェンド 攻撃を受けた側は防御側プレイヤーとなり、繰り出された攻撃に対して防御を行う。防御に使用できるのは手札のカードと装備しているカードだが、防御の値を持たないカードと【防御対応】カードでは防御できない。

3. 対応ステップ リアクション 対応ステップでは双方のプレイヤーが対応カードをプレイできる。使うことができる枚数に制限はなく、それらはスタックの枠組みに則って処理される。

4. ダメージステップ ダメージ 攻撃側の攻撃力の合計値を計算し、それから防御側の防御力の合計を引いた値のダメージが与えられる。

5. 解決ステップ リソリューション 4で誘発した効果が処理される。複数の効果が誘発した場合、それらは誰がコントロールする効果かを問わずターンプレイヤーが効果の処理順を決定することができる。

終了フェイズ

終了フェイズはターンの最後のフェイズであり、このフェイズ中には度のプレイヤーも優先権を持つことはない。ゲームを次のターンに進めるための様々な処理を行うのがこのフェイズになる。終了フェイズでは以下の手順に則って処理を進める。

①【終了フェイズの開始時】と指定された効果が誘発し、スタックに置かれる。ただし、通常のスタックの処理とは異なり**終了フェイズ中はどのプレイヤーも優先権を得ることはない**。誘発しスタックに置かれた効果を順番に解決するだけである。

②使用されていないアセットが消滅する。アセットとは、未使用の行動権やリソースなどである。

③ターンプレイヤーが**空の武器庫領域を持つ場合**、手札からカード1枚を裏向きにして武器庫に置いてよい。

④**すべての**プレイヤーは自分の投棄領域にあるカードを望む順番でデッキの下に置く。この順番を他のプレイヤーに公開する必要はない。

⑤ターンプレイヤーは自分のヒーローの知性の値と手札のカードの枚数が同じになるまでカードを引く。

通常このタイミングでカードを引くことができるのはターンプレイヤーだけである

が、ゲームの最初のターンに限り双方のプレイヤーがこのタイミングでカードを引くことができる。

⑥【ターン終了時まで】と【このターン】と規定された効果が終了する。

⑦ターンが終了し、次のプレイヤーのターンを開始する。





付録
APPENDIX

ゲーム開始の手順

大会などに参加する際、ゲームの開始には定められた手順がある。

各対戦の最初のステップとして、各プレイヤーは自分が使用するヒーローカードを提示し、表向きに闘技場のヒーロー領域に置く。以降、ゲーム終了時までヒーローカードはここに置かれたままである。

お互いのヒーローの提示が終わったらダイスロールなどのランダムな方法によって先攻/後攻を決定し、自分がこのゲームで使用する装備と武器を秘密裏に決定する。すべてのプレイヤーが武器と装備の選択を終えたなら、それらを同時に公開して所定の領域に配置する。

お互いに自分のデッキを十分に無作為化されるようにシャッフルを行い、それぞれ対戦相手のデッキのシャッフルとカットを行った後自分のヒーローの知性に等しい枚数のカードを引き、ゲームを開始する。



GEM IDを作ろう

公式なイベントに参加する際、すべてのプレイヤーはGEM IDを取得する必要がある。公式ページから簡単に登録ができるのを作成しておくといいたいだろう。

<https://fabtcg.com/accounts/register/> にアクセスするか、スマートフォンの機能などで右のQRコードを読み取って登録ページを表示しよう。



Register

Welcome to Flesh and Blood, a hero-centric fantasy Trading Card Game designed in New Zealand and available in IGS across the world!

By registering a player account, you will be able to participate in our various Organised Play programs. Simply show up at an event, and give the event organiser your name, email, or player id. Your account will become usable upon registration!

① Email address*
Email

② First name* Last name* ③
Legal First Name Legal Last Name

④ Password* Password confirmation* ⑤
Enter your password Re-enter your password

⑥ City*
City

⑦ Country*
Country

⑧ I wish to receive occasional marketing emails

⑨ (Required) I accept the [Terms of Service](#) and [Privacy Policy](#)*

⑩ Register

左がGEM登録サイトだ。ここに情報を登録することでIDを取得し、公式のイベントに参加することができるようになる。

入力は日本語でも可能だが、世界的なイベントの際に問題が起きないように英語入力を強くお勧めする。

- ①メールアドレス
- ②名前
- ③苗字
- ④パスワード設定
- ⑤パスワード設定(確認)
- ⑥居住都市
- ⑦居住国
- ⑧メールマガジンを受け取るならチェック
- ⑨プライバシーポリシーに同意をチェック
- ⑩入力後このボタンを押して登録完了

FLESH AND BLOOD

日本語ガイドブック

2023年7月14日 初版作成

2023年12月10日 第二版作成



CREDIT

Author: FAB JPN / Editor: Makoto Takahashi, Satoru Kusaka
Supporter: Yuma Osa, Kyoshiro Takegahara, Kenta Iwasaki, Seita Sano,
Yuto Nakamura, Hikari Takahashi, Kayoko Himura, Kenji Enomoto,
Masakatsu Sakai, Yusuke Sesumi, Takahiro Shimari, Akihiro Nishi,
Kotaro Miaji, and Akio Okumura.

This is in no way affiliated with Legend Story Studios®. Flesh and Blood™ is a registered trademark of Legend Story Studios. Flesh and Blood™ and all associated images are copyright © Legend Story Studios. All rights reserved.