

**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：チェイン

※このヒーローはレイス英雄譚シーズン中は使用できません。

RUNEBLADE: CHANE

# RUNEBLADE CLASS



## チェイン

影・ルーン剣士・ヒーロー — 若者

4 20

**ターン1アクション**—魂の枷トークンを1つ作成する:このターン、あなたの次のルーン剣士が影のアクションは続行を得る。**続行**

**アグレッシブ**

**コンボ**

### チェイン

SAMPLE DECK

装備	EQUIPMENT
1 命刈りの刃	Reaping Blade
1 漆黒の褶褰*	Ebon Fold
1 刃招きのプレート	Blade Beckoner Plating
1 亡霊招き	Beckoning Haunt
1 ルーン吸魔のローブ	Runebleed Robe
1 サトクリフのスエード靴*	Sutcliffe's Suede Hides
1 刃招きのブーツ	Blade Beckoner Boots
赤	RED - PITCH 1
2 秘術の呪詛	Arcane Cussing
2 隠魔の祝福	Blessing of Occult
2 死の歓喜*	Deathly Delight
2 死の哀哭*	Deathly Wail
2 アブラカダブラ	Hocus Pocus
2 邪悪な詠唱	Malefic Incantation
2 殴打	Pummel
2 腐敗の蠢動*	Putrid Stirrings
2 ルーン占い	Read the Runes
2 ルーン陣への変換	Reduce to Runeshant
2 苦悩の印	Stigil of Suffering
2 呪文刃の猛攻	Spellblade Assault
2 幻影の亡霊*	Vantom Banshee
2 幻影の悪霊*	Vantom Wraith
黄	YELLOW - PITCH 2
2 邪悪な詠唱	Malefic Incantation
2 呪文刃の猛攻	Spellblade Assault
2 幻影の亡霊*	Vantom Banshee
2 幻影の悪霊*	Vantom Wraith
青	BLUE - PITCH 3
2 飛び掛かり	Flying High
2 紅紫に染まる天空	Mauvurion Skies
2 アークナイトの誓い	Oath of the Arknight
2 呪文刃の猛攻	Spellblade Assault
2 共走り	Trot Along
2 幻影の悪霊*	Vantom Wraith

\*印は日本語版未発売

### ヒーロー概要

クラシックではフレッシュアンドブラッド最初のプロツアーで優勝を飾ったヒーローであり、シルバーエイジと言うフォーマットでもその強さは健在であり初代禁止ヒーローに制定されたヒーローである。レイス英雄譚シーズンでは使用できない。



《ルーン陣》等を絡めた秘術ダメージと、連続する攻撃アクションをルーン剣士専用の防御リアクションでバックアップしながら戦う攻守ともに優れたヒーローであり、相対する対戦相手に常に難しい選択を強い続ける。ヒーロー能力を起動するたびに自分のデッキからカードを追放してしまう《魂の枷》が増えてしまうものの、追放ゾーンからプレイできるカードを用いる事で事実上の追加ドローを獲得している。手数の多さ、守りの硬さ、攻撃力の高さ、どれをとっても最強の名に恥じぬヒーローだ。

《ルーン陣》を作成する多数のオーラを設置するなど準備を整え、そして怒涛の攻撃!が基本。続行を持たないアクションにチェイン自身の能力を用いて続行を与えて準備しつつ、《魂の枷》による追放効果で追放ゾーンからプレイできる攻撃アクションを準備。準備が整ったら一斉攻撃という流れを目指すのが基本的な戦略だ。

もちろん《魂の枷》を作りすぎると対戦相手のライフより先に自分のデッキが尽きてしまうし、処理できないほど多くの血の債務を持つカードが追放されてしまうとどんどんHPが減ることになる。バランスを考えながら続行を与えるべきアクションを見極めつつ、限界ぎりぎりの最大出力で攻撃することがとても重要だ。サンプルデッキはカードの種類を極力減らして《チェイン》と言うヒーローがどんな動き方をするのか、に重点を置いている。まずはこのデッキでヒーローの感触を確かめてくれ。

### 基本的なカードたち

《ルーン吸魔のローブ》と《亡霊招き》はどちらもルーン剣士クラスにとっては強力な装備で、装備の選択肢に悩んでいたチェインでは腕に新たな選択肢が生まれたことは非常に大きい。自身のヒーロー能力によって腕装備の起動に続行を与えることができるのはチェインならではの動きなので、頭の片隅に置いておくとよいだろう。

多くのチェインデッキではルーン門を





持つカードが基本的な攻撃手段として採用されている。4枚程度採用されている《**邪悪な詠唱**》により攻撃するとともにルーン陣の再作成、連続してルーン門での攻撃、が理想的な動きと言える。チェーン自身が続行を与える事と追放ゾーンにカードを溜めることを同時にこなすことができるため非常に相性がいい。

ルーン剣士にだけ許されている強力な防御リアクションの存在も魅力的だ。クラシックでは使用できる多くの汎用防御リアクションが禁止カードに指定されている中で、防御値が4の《**ルーン陣への変換**》、4相当でありながら終盤ではゲームエンドクラスの動きをする《**苦痛の印**》は、この存在だけでルーン剣士を選択する理由になるほど強力だ。



ルーン門を持つカードがふんだんに採用されているのもデッキの特徴であり、これらを大量のルーン陣生成カードでコストを踏み倒して連続プレイを行う事で圧倒的な打点を秘術ダメージを交えて与え続ける。本来であればコストにリソースを必要とする攻撃アクショ

ンであっても、ルーン陣の生成さえできていれば追放ゾーンからルーン門の効果でプレイできるのは、本来デメリットであるはずの魂の枷の効果を実際の追加ドロウに変えてしまう。これがチェーンを理不尽な強さに押し上げている最大の要素なのだ。



自分のターンでは続行付きの連続攻撃をルーン陣を添えて波状攻撃で攻め立てる。相手の攻撃はある程度受けながら強力な防御リアクションを有効活用して攻撃を押し返す、攻守ともに優れたカードたちを存分に使うことで自らの勝利に近づいていく。単純に引いたカードを使い続けるだけでも強く、オーラやルーン陣、ルーン門を組み合わせることで強く使う為の準備からの攻撃ではさらに強い。噛み合わない手札も自らの能力で続行を与えることによって無理やりかみ合わせることもできるので、圧倒的な展開能力を誇る。

《**呪文刃の猛攻**》のように攻撃時に《ルーン陣》を作るカードはチェーンの能力で続行を与えることですぐさま生み出したトークンを有効活用できるのも強み。防ぎまわることができないダメージを毎ターン与えることができるので主導権を握った後逆転を許すことはほとんどないだろう。



## デッキのアップグレード

チェーンのアップグレード、デッキ構築にはいくつかの選択肢がある。サンプルデッキよりさらに攻撃的にするために追放ゾーンからの追加の攻撃手段として《**束縛された悪魔\*/Bounding Demigon**》、強烈な効果を持つ特化カード《**魂の刈り取り\*/Soul Reaping**》等の追加が考えられる。さらなるルーン門のサポートとなるルーン陣生成カードとして《**ルーンブラッドの詠唱**》もかなり強力な選択肢だ。



シンプルな構成で紹介したサンプルリストにこれらのカードを加えることにより、より攻撃的かつリソースに依存せずルーン陣生成からのルーン門の攻撃を繰り返すことができる。より強化カードを入れることもそういった指針には合致するだろう。



シルバーエイジチャプター1：ヴィセライのデッキを参考に、ルーン門を用いず戦うデッキも方向性の一つとしては考えられる。血の債務を持つカードを減らすことで単純なアグロデッキのようにふるまうタイプも試してみてもいいかもしれない。相性のいいルーン門を使用する以上は全く同じような構成というわけにはいかないだろうが、参考になる部分はある。逆に、チェーンからヴィセライに流用できる構成や戦略もあるだろう。様々なヒーローを触ることで、他のヒーローでも使うことができる知見は広がる。

現状では使用できないチェーンはレイス英雄譚シーズンの終わりに禁止カードを伴って環境に復帰することになるので現時点でのアップグレードを考慮するのはいささか蛇足感はあるものの、解放の時点までにアイデアを練っておくのもよい学習にはなるだろう。また、歴史の一端を知る手段としても試すこと自体は無駄ではない。行き過ぎた強さを持ったヒーローがどのようなものだったか、機会があれば試してほしい。何がどのように強いのか、が理解できればそれがデッキを構築する際に参考になる事もあるだろう。



その他の良く採用されるカードには《**血染めの胴衣**》やサイドボードとして採用される《**秘術の極性**》などがあげられる。ここぞという時に青いカード1枚から6点の防御力を発揮する《**鉄皮\***》シリーズ(《**Ironhide Helm/Plate/Legs**》)もチェーンのリストにはしばしばみられる。セットアップ中のターンをうまく立ち回るためにとっても有用な戦略であるため、覚えておくとデッキ作成時に採用できるカードの幅が広がるだろう。

《**鉄皮のヘルム\***》など、チェーンで多く使用されるカードの多くを収録している拡張セット「**統べる者/Monarch**」および「**宵闇から夜明けへ/Dusk till Dawn**」は未訳セットの為、チェーンを作る場合は必然的にデッキ内の英語率が高くなってしまふ。これは英語が苦手なプレイヤーには少しつらいところではあるのだが、有志による翻訳も存在する。苦手意識を持たずに挑戦することで、少しずつ読めるようになっていくと思うのでお勧めだ。フレッシュアンドブラッドは英語の国のゲーム、読めるようになればそれによって広がる世界もある。



# RUNE BLADE CLASS

チェーン SAMPLE DECK	
装備	EQUIPMENT
1 命刈りの刃	Reaping Blade
1 漆黒の褶襞*	Ebon Fold
1 刃招きのプレート	Blade Beckoner Plating
1 刃招きのブーツ	Blade Beckoner Boots
1 ルーン封印の解放	Runehold Release
1 鉄皮のヘルム*	Ironhide Helm
1 鉄皮のプレート*	Ironhide Plate
1 鉄皮の脚具*	Ironhide Legs
1 サトクリフのスエード靴*	Sutcliffe's Suede Hides
1 虚空ルーンのローブ	Nullrune Robe
赤	RED - PITCH 1
2 死の歓喜*	Deathly Delight
1 死の哀哭*	Deathly Wail
2 アブラカダブラ	Hocus Pocus
2 邪悪な詠唱	Malefic Incantation
2 殴打	Pummel
1 腐敗の蠢動*	Putrid Strings
2 ルーン占い	Read the Runes
2 ルーン陣への変換	Reduce to Runechant
1 戦線の強化	Reinforce the Line
2 苦痛の印	Stigm of Suffering
1 魂の刈り取り*	Soul Reaping
2 呪文刃の猛攻	Spellblade Assault
2 幻影の亡霊*	Vantom Banshee
2 幻影の悪霊*	Vantom Wraith
黄	YELLOW - PITCH 2
2 死の哀哭*	Deathly Wail
2 邪悪な詠唱	Malefic Incantation
1 ルーン占い	Read the Runes
2 呪文刃の猛攻	Spellblade Assault
2 幻影の亡霊*	Vantom Wraith
青	BLUE - PITCH 3
2 飛び掛かり	Flying High
2 アブラカダブラ	Hocus Pocus
2 紅紫に染まる天空	Mauvrian Skies
2 アークナイトの誓い	Oath of the Arknight
2 呪文刃の猛攻	Spellblade Assault
2 幻影の亡霊*	Vantom Wraith

\* 印は日本語版未発売

## サンプルデッキリスト

ここでは、2026年1月18日に開催された大型イベント、バトルハーデン：コロンバスにおいてTOP8の成績を取めたチェーンのデッキリストをサンプルとして掲載する。レイス英雄譚発売前のリストであり、再度チェーンが環境に戻る際には禁止カードの制限でこのままの構築は作れないことにはなるが、歴史の一端として紹介する。

このチェーンは黄色をやや厚めに取り、3枚目の《ルーン占い》の採用、6枚フルに投入された《呪文刃の猛攻》が目玉を引く。ルーン陣作成、チェーン能力で続行を与えた《呪文刃の猛攻》、ルーン陣と言う流れを強く意識した構成と言えるだろう。



チェーンと言うヒーローが主に目指したいセットアップからのビッグターンを体現したような構成であり、このデッキを使いこなせば同じようなセットアップ型（準備をして爆発させるような）デッキの勘所をつかむことができるだろう。

初めてチェーンを使う場合、最初はどのようにカードとヒーロー能力を使えばうまく連続行動ができるか、を考えがちになる。それは間違いないが、注意すべきこともある。ヒーロー能力によって作り出される魂の枷トークンは実質的に追加の手札をもたらしてくれるようなものではあるが、その分デッキ枚数がどんどん減っていくことを忘れがち。むやみに作りすぎると、シルバーエイジのように初期枚数が40枚のフォーマットではあっという間にデッキがなくなってしまふ。本当に必要な場合にはもちろん使用するし次のターンに追放されるカードの確率を計算して魂の枷を増やすことも考えるべき戦略だが、続行をつけられる便利さを盲目的に使わないという選択肢があることは覚えておこう。



## 苦手なデッキと対策

ルーン陣のダメージを軽減するだけの秘術防壁 + デッキ内の青の枚数の多さ、防御リアクションでの軽減効果と多数の防御値4カードによる硬さ、ライフ回復の存在という圧倒的な硬さを持つオールディムは、チェーンを倒すヒーローの筆頭であり、耐久を続けられるとデッキがなくなってファティグ負けしてしまう。むやみに魂の枷を作らず、できるだけ多くのルーン陣を溜めながら準備し、ここぞという場面でのダメージ爆発ターンを作って戦うよう意識する必要があるだろう。



カードを多く使って攻撃する性質上手札が枯れやすく、秘術ダメージを防ぐことにはあまり長けていない。その為自分の攻撃を押し付けようとする防御でいなされながらケイノのような秘術ダメージがメインのヒーローに焼かれてしまう。こちらもアグロ的ではなく、秘術防壁へ支払うリソースを考慮しながらじっくり戦う必要がある。対戦相手の動きを意識した戦い方を身に付けよう。

