

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：エニグマ

ILLUSTRATIONIST ENIGMA



エニグマ

神秘・幻術師・ヒーロー — 若者

4 20

各ターン、あなたの最初の「靈気の盾」の攻撃は、起動するためのコストが少なくなる。

ターン1インスタント③③③：+1 ⚡カウンターが1個置かれた「靈気の盾」トークンを1つ作成する。

ミッドレンジ

盤面支配

エニグマ

SILVER AGE CHAPTER 2 - ENIGMA

装備	EQUIPMENT
1 先祖の緞れ織りの巻物、小宇宙	Cosmo, Scrd of Ancestral Tapestry
1 刃招きのヘルム	Blade Beckoner Helm
1 春の日覚め	Blossom of Spring
1 継がれる伝統	Uphold Tradition
1 刃招きのブーツ	Blade Beckoner Boots
1 虚空のルーンのフード	Nullrune Hood
1 虚空のルーンのローブ	Nullrune Robe
1 静寂の高踵	Silent Stiletto
赤	RED - PITCH 1
2 不可思議なキマイラ	Enigma Chimera
2 タフ押し	Look Tuff
2 不動	Unmovable
2 星霊の食刻	Astral Etching
2 亡霊の顕現	Spectral Manifestations
2 欠ける復讐	Waning Vengeance
2 満ちる悪霊	Waxing Specter
2 オアシスでの休息	Oasis Respite
2 水平線上	On the horizon
2 強さの試練	Test of Strength
黄	YELLOW - PITCH 2
2 跳び板での宙返り	Springboard Somersault
青	BLUE - PITCH 3
2 不可思議なキマイラ	Enigma Chimera
2 流麗なる動作	Fluid Motion
2 物理的発破	Manifest Muscle
2 幻影の霧影	Phantasmal Haze
2 気の教義の二：風	Second Tenet of Chi: Wind
2 非現実の槍袞	Spears of Surreality
2 靈気の騎兵	Specter Rider
2 大きく青い空	Big Blue Sky
2 摂理の認知	Put in Context
2 不動	Unmovable
1 大渦の一滴	A Drop in the Ocean
1 先祖への敬意	Homage to Ancestors
1 時の経過	Pass Over
1 伝統の維持	Preserve Tradition
1 昇る太陽、沈む月	Rising Sun, Setting Moon

ヒーロー概要

幻術師であるエニグマは、ヒーローがダメージを受けるときに自信を身代わりに1ダメージを軽減する《**靈気の盾**》トークンや様々なオーラを操って戦うヒーローだ。多くのヒーローのように攻撃アクションを使った攻撃を行うだけではなく、結界能力を持つ多数のオーラを自分の眷属かのように操って攻撃を行うことができる。



彼女は自身の能力で強化された状態のオーラを作ることでもできるし、カウンターが置かれた状態で闘技場に出るオーラをプレイすることで自分の軍隊化のように盤面を支配する。インスタントのタイミングで行われるトリッキーな動きに加え、「神秘」特有のギミックである《**内なる気**》ギミックが対戦相手を惑わせ、君を勝利へと導く。

前述の通りエニグマは闘技場のオーラを使った攻撃が可能だ。結界を持つオーラは《**先祖の緞れ織りの巻物、小宇宙**》の能力によってそれが持つ結界の値に等しい攻撃力を持つ。つまり、攻撃と防御の役割をそれだけで担うことができる。対戦相手がこのオーラを直接攻撃することはできない為、重要なオーラを展開出来たらそれを守るように防御をしたり、他の守護を持つオーラを展開したりすることで対戦相手にとって非常に厄介な盤面を押し付け続けることができる。デッキに含まれるオーラのいくつかはインスタントタイミングで飛び出せるので、相手の計画を台無しにすることもできるし、対戦相手にインスタントの有無を予測させることで難しい局面を意図的に作り上げることも可能。使用の難易度は決して低くはないが、対戦相手にとっても戦いにくい非常に強力なヒーローと言えるだろう。+1 ⚡カウンターさえ乗ってればオーラに続行が付与されるので、うまく場面を作り上げたい。

基本的なカードたち



何と言っても最重要なのは武器である《**先祖の緞れ織りの巻物、小宇宙**》だ。この武器の存在によってエニグマのデッキは成立しているくらい重要なものであり、この武器の持つ能力を最大限に活かす為のデッキが必要となる。

結界を持つオーラを武器に変える能力により、すべてのデッキ内の結界オーラが事実上攻撃アクションカードと同等の効果を持つようになる。中でも中核をなす2枚のカード、《**欠ける復讐**》と《**満ちる悪霊**》の2枚は非常に強力なカードであり、これを



うまく使いこなす者がエニグマを使いこなす者と言っても過言ではない。

この2枚はどちらも結界3を持つため、攻撃に使えば④3の武器。これだけなら可もなく不可もなくではあるが、このオーラの真価は青カードがピッチゾーンにある場合に発揮される。

《満ちる悪霊》は青のカードがピッチされた状態であれば+1カウンターが置かれた状態で闘技場に出るため、4ダメージを与える続行付きの武器となるし、《欠ける復讐》は青いカードがピッチゾーンにあれば破壊されたときに《霊気の盾》を生み出すことでダメージを軽減しながら闘技場に武器を残すことができる。

戦場に出したこれらのオーラを武器として操り、ながらも実質的に防御時に手札1枚相当の防御力となる。手札で防御しながら結界を持つオーラを闘技場に残し続けることができれば、それだけげげむの支配権を得ることができるだろう。対戦相手から見れば、エニグマにダメージを通すのが至難の業に見える事だろう。追加の軽減カードも実にマッチする。



オーラ武器たちによる攻めと防御をさらに手札からの防御と軽減でバックアップする。盟友を使うヒーローと同じく、盤面にオーラが残れば残るほど追加の手札を持っているようなものなのでうまく残していきたい。

エニグマが能力によって《霊気の盾》を生み出すために必要な《内なる気》となる超越カードは5枚が採用されている。



ゲーム中にこれらの超越カードを使って《内なる気》を作り、エニグマのヒーロー能力で《霊気の盾》を生み出す。デッキの残り枚数が少なくなってきたときに毎ターン《霊気の盾》を生み出せるようになると対戦相手にとっては非常に脅威となることは明白。《霊気の盾》が持つ結界1がブレイクポイントを超える攻撃を吸収するのも攻略が難しくなっているポイントだ。

デッキのアップグレード

定番の装備の一つに《現実の波》がある。結界1を持つこの腕装備は、これが破壊されたときに《霊気の盾》を作成する効果を持っている。つまりこれ1枚で実質2点の防御力相当でありながら、エニグマであれば攻撃にも使うことができるため一層強力に使うことができるだろう。



ライフがクラシックに比べて少ないライフで戦うシルバーエイジでは、忍者のような連続攻撃で高い打点を出すヒーローの存在は脅威だ。《祖先の核心：体》は破壊されたときに次の赤い攻撃からのダメージを完全にシャットアウトする驚異的な軽減効果を持っており、自身の結界による軽減なども合わせると非常に強固にライフを守ってくれる。強力なヒット時効果を持つカードも防ぐことができるのですばらしい選択肢の一つになる。防御値が3であることも心強い。

続行を持つ攻撃手段の追加として採用されることがあるカードとしては《執拗な鞭打ち》や《傷には傷を》がある。エニグマが使う青い攻撃アクションの多くは《執拗な鞭打ち》より大きなパワーを持つので、無理なく使用することができるだろう。青でパワー5以上のカードをもっと少し探してみてもいいかもしれない。



構築済みデッキの段階で大きなアップグレードを必要としない完成度を誇るため、あえて大きく手を入れる必要はないかもしれないが、一風変わったデッキを好むのであれば異なるアプローチのバージョンを試してみてもいいだろう。遊んでいる環境にポッパーが少ない場合には、幻影を持つ代わりに強力な攻撃アクションを多く採用したより攻撃に特化したタイプも考えられる。

フレッシュアンドブラッドではクラスやヒーローごとにある程度戦略が予想できるものだが、その予想をひっくり返すようなびっくり構築を模索するのでもまた楽しい。全く予想していない《殴打》が飛んできたとき、びっくりする顔を見るのもカードゲームの楽しい時間の一つだ。環境のポッパーの量に成績やプレイ、構築が左右されがちな幻術師クラスではあるが、エニグマはオーラでの攻撃と合わせることで比較的影響を少なくできるヒーローでもある。君なりの最適解を探してみよう。



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。

防具の防御力が足りないという欠点が目立つ場合もあるので、青を有効に活用できる《鉄肌*/Ironhide》シリーズを装備したり、ある程度武器を使うヒーローが環境にいるようであれば《刃招き》シリーズを全身に纏うことを検討してもいいだろう。エニグマには実にたくさんの構築バリエーションがあるのでメタや好みに合わせて様々なタイプを調べ、使用してみてほしい。



エニグマ	
Tomoaki Yoshimura · Heroes Scramble Champion	
装備	EQUIPMENT
1 先祖の綴れ織りの巻物、小宇宙	Cosm.Scarf of Ancestral Tapestry
1 刃招きのヘルム	Blade Beckoner Helm
1 刃招きのガントレット	Blade Beckoner Gauntlet
1 刃招きのプレート	Blade Beckoner Plating
1 刃招きのブーツ	Blade Beckoner Boots
1 虚空のルーンのフード	Nullrune Hood
1 虚空のルーンのローブ	Nullrune Robe
1 虚空のルーンのグローブ	Nullrune Groves
1 静寂の高踵	Silent Stiletto
赤	RED - PITCH 1
2 不可思議なキマイラ	Enigma Chimera
2 タフ押し	Look Tuff
2 不動	Unmovable
2 星霊の食刻	Astral Etching
2 亡霊の顕現	Spectral Manifestations
1 孤独な仲間	Solitary Companion
2 欠ける復讐	Waning Vengeance
2 満ちる悪霊	Waxing Specter
2 祖先の核心：体	Escence of Ancestry: Body
2 月のチャクラ	Moon Chakra
2 オアシスでの休息	Oasis Respite
2 水平線上	On the orizon
2 強さの試練	Test of Strength
黄	YELLOW - PITCH 2
2 跳び板での宙返り	Springboard Somersault
青	BLUE - PITCH 3
2 不可思議なキマイラ	Enigma Chimera
2 流麗なる動作	Fluid Motion
2 幻影の霧影	Phantasmal Haze
2 気の教義の二：風	Second Tenet of Chi: Wind
2 気の教義の二：月	Second Tenet of Chi: Moon
2 気の教義の二：潮	Second Tenet of Chi: Tide
2 忍び寄る霊獣	Spectral Prowler
2 霊気の騎兵	Specter Rider
1 先祖への敬意	Homage to Ancestors
1 時の経過	Pass Over
1 伝統の維持	Preserve Tradition
1 昇る太陽、沈む月	Rising Sun, Setting Moon

* 印は日本語版未発売

サンプルデッキリスト



エニグマのリストとしては、2026年2月に大阪で開催された第2回ヒーローズスクランブルで優勝を果たした吉村智彰氏の物を紹介する。

販売されているエニグマとの大きな違いは装備と赤の比率で、装備には《刃招き》シリーズが全部位に採用され、1枚だけ《孤独な仲間》が搭載されている。相手の攻撃を受けて結界持ちオーラがなくなってしまった後でも《霊気の盾》と共に出すことができるこのカードは、対戦相手への切り返しの一手としては非常に強力であり、防御としても都合4点分を生み出す。使用タイミングが限定されることからか1枚のみの採用だが、検討に値する強力な1枚だ。

追加のダメージ軽減として《月のチャクラ》も採用されており、超越ターンに仕えれば対戦相手の大きな攻撃もかなり防いでくれる。より盤面のオーラを残しやすくなるだろう。忍者クラスがよく用いる戦闘チェーン最後の攻撃が5点であることが多いので、超越からの5点軽減が非常に強く刺さるだろう。



青では超越カードが4種類に絞られながらも《気の第二の教義》が3種6枚フルで投入されているのが目を引く。超越ギミックとかみ合うことで大きな効果を発揮するこれらのカードをうまく使えば、使ったカードやコスト以上の効果でコントロールを盤石にしてくれることだろう。



赤いカードを主に序盤に強く使い、デッキに青いカードが増えてくる後半にも粘り強く戦うことができるように立ち回れるとエニグマは鉄壁の城塞のようにふるまうことができる、ゲームの勘所をつかむのが難しいヒーローだが、練習を重ねて自分の分身の如く操れるようになってほしい。

苦手なデッキと対策

結界を守りにくくなる横並びのアグロデッキ、中でもエニグマはアイラやブライアーと言ったヒーローに対して不利な戦いを強いられる。絶対に勝てないというレベルではないが、相手のデッキへの理解度を強く要求されるマッチアップになる。



どこで結界を使ってダメージを防ぎ、どのオーラを残すために手札を使って守るのか、この塩梅をいかにうまく判断するかが勝利のカギだ。手札をすべて使って防御した上に盤面のオーラもなくなってしまうのが最もよくない展開なので、どうやっても守れない場

合には早めに結界オーラをあきらめて手札からの際展開を狙うようにしよう。



コストの重い攻撃アクションなどを格納庫に置くと撃てずに格納庫を圧迫しがちになるので注意。重たい攻撃カードは防御に出してしまうのがゲーム展開の選択肢を狭めなくてよい事が多い。デッキが2週目にも強くなるよう適度に赤いカードをピッチしておくのも重要だ、これも対戦を繰り返して感覚を養ってほしい。