

# Fate/GrandOrder

## 非公式攻略本

2018.8

スクショ映えする  
宝具ダメージの出し方  
敵宝具CTにあわせて  
ジャンヌ運用使い分け!

FGO2015~2016年を振り返り!  
アナスタシアで  
1部人理修復を  
机上攻略

推しに殴らせる  
汎用高難易度攻略パ  
真似しづらいガチな  
フレンド以外レベル1

私の推しを  
連れ回すための本。



私の推しを連れ回すための本。

## もくじ&しょうかい(小黑唯)

### ●だめぼよちゃん：P4～5

『フレンド以外レベル1の限界に挑戦』  
レベル1は色々なバリエーションがあります。だめぼよちゃんさんは、「スキルLvも1」という育成縛りの為非常にストイックな縛りプレイに仕上がっております。  
そうスキルLv1なら何をしてもいい。その為にガチャで★5を入れても。

### ●小黑唯：P6～7

『推しを並べる汎用・高難易度攻略PT』  
四章主従で高難易度を組んだ際に、このPTものすごい応用性あるな…と思って調節した結果です。  
敵のクラス相性に合わせてアタッカーを変えれば色々使い回せました。

### ●有之助：P8～9

『実用性皆無！  
宝具ダメでミリオネア！』  
TLに回ってくるヤバイ宝具ダメージのスクショが出来るまで。令呪の使用法など通常のゲームプレイと異なる発想が熱いです。

### ●カネ8：P10～11

『サイクルで考えるBBジャンヌ耐久』  
FGO攻略本同人誌仲間であるカネ8さんが参戦。ジャンヌ宝具をループさせるのは敵宝具CTによっては回復と無敵とNP貯めのバランスが崩れて大変…という話まではよく聞きます。  
そこからどうすればいいのか。  
宝具CTごとの対策となる動きを言語化は初めて見ました。すごい…。

### ●小黑唯：P12～25

『キャメロット空中庭園姫路城』  
無敵とは違う耐久バ。  
2017年後半から、宝具やスキルで味方全体の防御力アップや敵全体への攻撃力ダウン付与が増えた、という話。

サリエリ：『賈いだら凄いなアタッカー』  
特攻なしアポコラ高難易度より。  
Artsの宝具連発アタッカーに対して玉藻孔明サポートという自重のないPTはなんで強いのかな、というお話。  
行きつく先は殺生院、葛飾北斎。  
そういうタイプのアタッカーの★3として大変楽しい仕上がりでした。

ケイローン：『常時クリティカルマン』  
宝具よりもクリティカルをし続ける方が重要なアタッカーのケイローン先生。  
今回のPTはほぼ似たサポーターなんです。が、全体宝具と単体宝具の違い、宝具カードの色の違い、ステータスやスター集中度の違いによって細かく動かし方が違ってきます。

アキレウス：『AAQQは稼げる札が4枚』  
あまりQAパは攻略に恵まれていないイメージがあります。BAにはマーリンがいるけどQにはQマーリンがいないので。ただQA型は玉藻を組めるのでA寄りができると思えない動きをし始めます。幸い、QA型のQ宝具持ちってなぜか自分でものすごいQ強化を出来るのでサポーターがA寄りでも全然困らないんですよ。  
メイドオルタもアキレウスと一緒に、似た動きができてちゃいます。

ジーク：『3ターン周回で使える宝具連発』  
とても周回で便利。というお話。  
高難易度アタッカーとしてみるとサリエリと似ているのでサリエリと同じPTを組んでも似たように出来ますので一部割愛。とても周回で便利…。

岡田以蔵：『宝具5の沼の囁き』  
使えば魅力ある動きの以蔵さん。  
AQからの宝具が魅力なので…宝具Lvを上げましょう。5にしましょう。

沖田オルタ：『攻撃不利？知らん死ぬ』  
Busterで殴れば死にますし、殴り足りないならオバキル。全体宝具とクリティカルでオバキルは自分で作りにいきます。そしたらいっぱい殴れます。推しを並べる汎用・高難易度攻略PTの応用PTのQR動画も載っています。

アルジュナ：『BAAAQのB宝具とは』  
A3枚のB宝具ってどうなのか、という話。個人的には安定と攻撃性を自身で緩急をつけられるのが好みで難しい点。  
より高難易度なクエストが増えるほど魅力が発揮されると思っています。

### ●黒川：P28～33

カルナ：『敵が宝具を撃つ前に殴り倒す』  
カルナの問題点であるQの使い方。  
敵宝具はどうすべきなのか。  
何を諦めて、何を追うかの取舍選択が分かります。

ホームズ&ナーサリー：  
『デバフを切らず主役をサポート』  
何となく使えるホームズを活かすならどういうキャラと組んで殴るべきか。もうちょっとホームズが知りたい人に。

水着ふらん：  
『コマンドカードに振り回される』  
無敵な性能のNP獲得量アップで不思議な動きをし始める、ふらんのカード性能。  
安定させるには地道なカウントとスキル使用タイミングの判断です。

### ●赤嘘：P34～35

騎マリー&刑部姫：  
『夏の王妃は煌めき20000%増し』  
マリーをクリティカルではなく宝具重視での運用を行っています。刑部姫のバフを回すためのスター集中礼装など、札選びがやや特殊なPTに。

### ●U2：P36～37

ステンノ：『無理難題ではないのよ(威圧)』  
推しを活躍させたい(切実)  
結論として男性キャスターのスフィックスに起源弾で殴っていた。偉業です。

### ●ラピッド：P38～39

巴御前：『巴が落ちるまで殴ります』  
納得できるパーティは人それぞれ。最後は好きな鯖とボスを一騎打ち。その上で他の鯖も活躍させたい。戦闘で臨む光景を作るプレイです。

### ●腐ってもエビ：P40～41

『セミ様と直感系スキルで作るSW平坦PT』  
4/4以降のクリティカル。  
何となく相性有利を混ぜたらスターが平坦。そんな時の直感入門に、ぜひ。

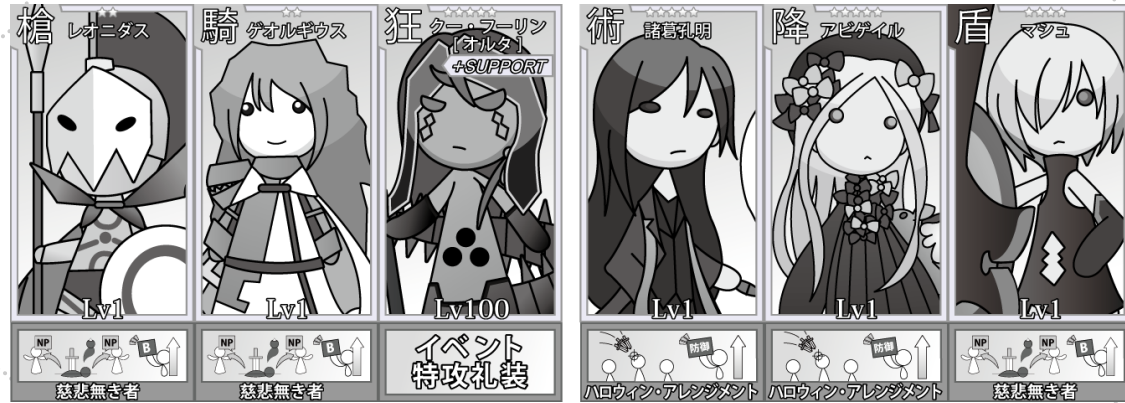
### ●小黑唯：P42～57

『3ターン周回はもう飽きた。』  
4/4以降のクリティカル。  
フリクエ周回の息抜きです。

『アナスタシアとカドックの人工修復』  
アナスタシア軸のPTでリアルタイムで第一部修復は可能だったのだろうか、というシミュレート。  
ネタですが敵データや対策はガチです。



# フレンド以外レベル1の限界に挑戦



## ■オルタニキの基礎知識

・スキルについて  
 スキル1：精霊の狂騒A  
 敵全体に3ターンの攻撃力20%ダウン & クリティカル発生率50%ダウン  
 非常に強いスキルです。普段使いする  
 ならこれだけでも使いたくなります。  
 スキル2：矢避けの加護C  
 2回の回数回避と  
 3ターンの14%の防御力アップ  
 回数回避ばかりに目がいきますが、  
 防御力アップも地味に大事です。  
 スキル3：戦闘続行A  
 5ターンの間に1回ガッツ  
 スキルレベル10でガッツ後にHP2500  
 が残ります。動画の攻略のように、やけど  
 のスリップダメージが1000ずつ入る  
 場合、スキルLvはCT以外にも重要。  
 ・宝具について  
 オルタニキの宝具はOC100で30%、  
 OC500で70%の攻防アップ（1ターン）  
 がつきます。  
 スキル1、2、宝具を重ねて使えば、  
 20+14+30（OC100時）=64%の実質  
 防御が見込めます。  
 これを利用できるとバーサーカーでも  
 HPで受けられるようになります。

## ■オルタニキの概念礼装

・月霊髄液  
 1ターン多くとどまったときの価値が  
 高いときに使います。フレでこの礼装を  
 つけている人が多くて借りやすいです。  
 ・ゴールデン相撲～岩場所～  
 攻撃力を伸ばしたいときの基本です。  
 配布礼装で基本的にも凸の状態を持って  
 いる人が多く、誰でも使いやすいです。  
 ・リミテッド/ゼロオーバー  
 Bでとにかく殴る場合はこの礼装が  
 強いですが、なかなかフレで見つかり  
 ません。  
 ・特攻礼装  
 今回の高難度もこれです。

## ◆押しキャラ(だめぼよちゃん)

・フレンドのサーヴァント  
 基本クア・フーリン [オルタ]  
 (以下オルタニキ)



## ◆クエストの想定

・高難易度クエスト  
 ・今回は復刻SWイベント高難易度  
 「アルトリウム・ハンター」を攻略した  
 ときに使用したPT編成（右上QR動画）

## ◆何をしているのか

フレンド以外レベル1でどこまでクリア  
 できるかの限界に挑戦したい。  
 できれば自鯖のレベル、スキルレベル、  
 礼装のレベルを一切上げないで倒したい  
 (努力目標)。

なお、育成しないことに全力なので、  
 レベル1で使えそうなサーヴァント、礼装等  
 がピックアップされるまでは石をため、  
 ピックアップされたら全力で確保しに行く  
 スタイル。特にタグ集中系の礼装は全力で  
 取りに行きます。

## ◆なぜオルタニキなのか

・クラス混成に強いバーサーカークラス  
 ⇒にも拘わらずスキル、宝具の高生存能力  
 ・全鯖中2位の高ATK(18年6月現在)  
 ・良好なカード性能(EX含めてhit数も多い)  
 ・B3枚のカード構成によるBブレイブ火力

以上より、フォーリナー以外のどんな  
 単体ボスや混成クエストでも安定した火力  
 を出し続けて生存し、単騎になってからも  
 大ダメージを与え続けられます。絆礼装の  
 ヘラクレスと違って特攻礼装を装備できる  
 のもオルタニキの大きな強みです。

## ◆フレ以外レベル1とオルタニキ

単騎とフレンド以外レベル1の違いは  
 レベル1といってもパーティプレイを行う点  
 です。1ターンでも早く単騎に移行した方が  
 よいアタッカーもいますが、オルタニキは  
 比較的パーティプレイ向きです。  
 以下、性能についてはスキルマ前提で。

・回避2回スキルがCT5なので、レベル1達  
 5人が1ターンずつ稼げばスキル再使用を  
 安定化できる  
 ⇒敵全体宝具でオルタニキだけが安全に  
 単騎移行することも出来る  
 ・3人の15枚中5枚の状態でも戦える  
 1~5ターン目までレベル1パ  
 6ターン目以降はオルタニキの単騎攻略に  
 移行するのが勝ちパターンになります。

## ◆オルタニキの生存力

5ターン・CT7のガッツを所持しており、  
 スキルCT2減のマスター礼装アトラス院の  
 併用で連続ガッツも可能です。  
 またレベル1パで守った回避2回スキルの  
 再使用+CT2減と延命による3回目使用。  
 宝具&スキルの高防御力で、敵攻撃をHPで  
 受けることもできます。  
 とはいえギミックと敵宝具ターン等を  
 うまく合わせて勝利にこぎつける必要が  
 あります。

矢避け3回とガッツ2回をフルに使って  
 勝つと、オルタニキの性能を完全に活か  
 して勝利できたという感覚になります。  
 ここまで行くのだいたい生存ターンは  
 14~15ターンになります。



# 推しを並べる『汎用・高難易度攻略PT』



### ■今回の動画と蒼銀パ

楽しかったです。  
左はApoコラが高難易度の動画。  
右は過去記事「蒼銀パ」の無料化。  
よろしければ、ぜひ。



### ■NP0%礼装

- ・ イベント特攻礼装
- ・ 黒の聖杯
- ・ キュートオランジェット
- ・ 鋼の鍛錬
- ・ 絆礼装
- ・ ガッツ礼装

などなど。高難易度でアタッカーに持たせたいんだけど、装備させちゃうとすぐに宝具が使えなくて困る系の礼装。ネロ祭とか、W孔明なら解決できる。つよい。

### ■ハイド化について

ヒャッハー！ する。

正確には永續のHP増加、とHP回復。ヤベ一倍率のBuster性能アップ、ヤベ一量の最大HP増加。すべて強化解除【可能】。

宝蔵院殿や剣ジルや「皇帝特権」と同様に、凄いい自バフで★5級ステータスになるう系。

特徴は元に戻れないこと。元に戻れないのに強化解除される事。ゆるすまじジャックの「情報抹消」ゆるすまじ蒼銀パを苦しめるラムム

セイバー不在なのにランサーが来てハイドをチワワにして笑ってくる。

ハイド時宝具はないのでNPは飾り。あと悪になって新茶に悪バフされる。やめろカルデアアース再現。

### ◆推し(小黑唯)

- ・ 蒼銀 (沙条愛歌様の手駒)
- ・ モードレッド (イケメン&イケメン)
- ・ ジキル (物静かなだけで行動的)
- ・ 四章主従 (桜井光)
- ・ 設定と描写が丁寧で細かい (桜井光)

### ◆クエスト想定&やりたい事

- ・ イベント高難易度
  - NP0%の強い礼装を持たせた推しを手段を選ばずに暴れさせたい
  - ・ 使うのが難しいジキハイを少しでも安定する手段で暴れさせたい
- ※ジキル&モードレッドはクエストにあわせてアタッカー役を変更してOK

### ◆ジキハイの勝ちパターン

高HP単体ボスと1vs1の状態に持ち込み、マスター礼装の無敵や回避で一手。ハイド時に100%を超えるスタンで一手。自身の高HPで耐えられれば、もう一手。3~4ターンの間、★5級のステータスで殴りっぱなしで割り倒す。クリティカルが運よくできれば大ダメージなのでBQQやBABなどスター次第でハッパして勝つ。そこまで残り5名で理想状況を作る。

### ◆W孔明は色々解決する

孔明は合計NP50%付与可能なため、2人並べるとNP100%になる。3ターンの間は強力なバフが2倍かかるため、何かもう色々とすごく強くなる。(NP100%、攻撃力1.6倍+1000、クリ威力2x2倍、被ダメ6割減後に-1000)

強いアタッカーを強いサポーターがバフれば強い。いろいろ解決する。

### ◆ジキルのW孔明バフコーデ

ハイドはひ弱なバーサーカーなので宝具効果でHP2万超あると言っても死ぬ。高難易度クエストでは被2~3発。下手しなくても1ターンで戦闘不能。自分のHPの高さが活かさない。

今回のW孔明バフコーデを行うと被ダメが大幅に軽減されるため、高難易度の敵でも防御バフを受けている2~3ターンなら十分に耐えて、自身のHPを活かせる。

マスターとハイドの超高倍率スタン2回を加えて5~7ターン殴れるスーパーハイドに化ける。サンキュー！三田先生！

### ◆オダチェンは色々解決する

バフったアタッカーを後列へ移すと、バフが保存される。登場していない状態はターン経過しない扱いになる為だ。(スキルCTは回復しない)バフって凄いいことになって、いつでもハイド化するジキルを最後尾保存できる。

またバフったアタッカーが最後尾で単騎してくれることでW孔明の問題点であった「バフっても3ターンで5枚しか使えない」弱点を「毎ターン3枚選べる状況作り」で避けられる相互にメリットがある編成に。

### ◆W孔明の電池切れ問題

残ったW孔明はどうするのか。このまま死んでもらっては、★5を2体分使い捨てたようで勿体ない。

そこで交代相手を防御に優れる3ターンのターゲット集中持ちのゲオルギウスにしてW孔明をスキルCT回復まで守る事にした。電池の切れたW孔明の再充電を行う。



# 実用性皆無！宝具ダメでミリオネア！

## ■宝具別の特徴

- ・バスター宝具  
最もダメージが伸びやすく最も実践難易度が低い。理由はやはりということか、なんというか某魔術師。ダメチャレ入門に適している。  
大抵の場合、Wマーリン編成が最適となるが例外もあり。  
例外：イリヤスフィール  
なんと自己バフのみで最大150%分のBバフを獲得できる。よってWマーリンではBバフが上限に達しやすく過剰。
- ・アーツ宝具  
バスターの次に一般的。玉藻が回復持ちなため難易度もそこまで。ただしこの記事の編成のように開幕嫁入り×4をやるなら話は違ってくる。
- ・クイック宝具  
未開拓地、未踏のジャングル。  
マーリンや玉藻術ギルのように際立ったバフアワーがないため明確な最適解が存在しない。回復をこなせるバフアワーが存在しないのも挑戦者の少なさに拍車をかけている。  
最適解かどうかは不明だが、W宝具5刑部姫が開幕数ターンでOC3とOC4宝具バフを2回かける編成が自分の計算した中では最もダメージが高かった。  
しかし編成難易度も実践難易度も規格外なので実証はできていない。

## ■特攻バフについて

混同しやすいが宝具特攻は2種類ある。  
ジャックや儀の特攻状態付与などは続く自身のカードにもバフが載るが、ダメージ計算上、宝具やクリバフと同一。合計した値で他のバフと乗算される。  
イベントでの特攻もこれに該当する。  
対してギル等の特攻宝具はいずれのバフにも該当しない4種類目の強化。  
ジクフリやギル等の宝具がやたらに高ダメージを出すのはこのため。

## ■バフの推移について

	行動	攻↑	防↓	色	特攻
マスター	スキル	30			
玉藻A	スキル		100		
玉藻B	スキル		100		
1回目計		30	200		
マスター	スキル	30			
玉藻B	スキル		50		
術ギル	スキル	21	30		
2回目計		81	280		
マスター	スキル	30			
術ギル	スキル	21	30		
ドレイク	スキル	17			17
3回目計		149	310	17	
孔明:宝1	宝デバフ		30x2		
術ギル	宝:OC4		35		
マスター	スキル	30			
術ギル	礼装含	21	30	20	
ドレイク	礼装含	17		37	
ランスロ	宝具礼装		30	80	
総合計		217	限100	370	154

$(1+2.17+0.95)*(1+3.7)*(1+1.54)$   
=49.18456倍の宝具ダメージとなる。



## ◆推しキャラ(有之助)

- ・ランスロット (セイバー)

## ◆何を狙うのか

- ・令呪使用もゲームに取り入れて、宝具でただひたすらにより高いダメージを求める

## ◆何がやりがいなのか

- ・地道にバフを積み重ね平時で考えられないダメージを出して得られるカタルシス

## ◆ダメチャレ全般の基本

- ・礼装は特別なルールでもない限り戦闘服一択。対象の鯖にバフを掛けてオーダーチェーンを繰り返す方法。  
(ジキ猫氏の過去記事「実用性皆無！クリダメでミリオネア！」と被る内容なので簡略な説明に留める)

## ◆赤か青か緑か

- 一口に宝具チャレンジと言ってもその実情は様々であり、大まかにバスター、アーツ、クイック宝具の3種類に分類できる。  
(欄外参照)  
筆者は三色とも宝具チャレンジの経験があるが紙幅の都合でアーツ一色に絞って紹介する。

## ◆バフは満遍なく盛ろう

- FGOにおいて宝具ダメに関わるバフは主に攻撃バフ、カードバフ、宝具バフの三つであり(特攻バフは左欄外参照)この三つはそれぞれがかかっている場合に乗算となってダメージに反映される。  
乗算ということで一種類のバフを多分に盛るより、バランスよく違う種類のバフを盛った方がダメージが出やすいのである。

## ◆編成紹介

2018年7月現在、恐らくA宝具部門においては一番最適解に近い編成。

- ・ランスロット (セイバー)  
主役。宝具チャレ視点では自力でA30%のバフを獲得するのが特徴。礼装は言うまでもないが黒の聖杯。
- ・W玉藻  
回復兼Aバフ盛り要員その1。本来なら敵を長く生きながらえさせるためにATKの高い礼装を付けるべきではないのだが礼装はカレスコ&虚数。理由は後述。
- ・術ギル  
バフ盛り要員その2。与バフがAに偏らず、総合量が高いためドレイクより先に場に出るように配置。宝具効果で3Tの防デバフなので最大3回可能だが、攻撃宝具なので1回が限度。  
自身の生存時、味方の宝具バフ20%付与の絆礼装持ちなのでランスロの宝具使用時には生存してもらう必要がある。
- ・ドレイク  
バフ盛り要員その3。ライダークラスなため星を過剰に吸うので敵を生かしながら耐久する上で好都合。  
バフの性質上汎用性が高く、また宝具バフを付与できる貴重な鯖であるため、三色どの宝具チャレンジでも採用される万能バッファーでもある。  
絆礼装&役割は術ギルと同様。
- ・孔明  
デバフ要員。防御デバフさえあればいいというのであればホームズでも代用可能だが、耐久する上では孔明の方が適切。  
術ギル&ドレイクの絆礼装のために孔明は最終的には退場するので、3T効果のデバフを盛る機会は2回まで。宝具5時は自身だけで防御デバフ上限の100%に達するが、通常は術ギルにも手伝ってもらう。



# サイクルで考えるBBジャンヌ耐久

## ■ルーラー、アヴェンジャーを除く

ルーラーは、メインアタッカーを務めることもあるBBが相性不利な上、ジャンヌが等倍で攻撃を受けるので、耐久面も攻撃面も非常に厳しい。

アヴェンジャーは、ジャンヌが相性不利だが、BBが有利相性なため、クラス混合系の1騎としてなら対応は可能。ただ、男性バサカをエウリュオレと組んで倒したことはあるので、男性アヴェンジャーはいけそうな気もする。

## ■A2枚以上でA宝具ならOK

BBとジャンヌでAが5枚あり、Aが7枚になると3Tに1回Aチェインが確定になるため。

コマンドカード戦闘は3騎15枚のカードを3Tかけて配るため、Aが7枚あると、Aは以下の数字の組み合わせで配られることになる。

[5,2,0][5,1,1][4,3,0]

[4,2,1][3,3,1][3,2,2]

必ずAが3枚以上あるターンが来る上、A宝具もAチェインに含むことができるため、誰かしらのA宝具があれば高確率で3T中2TはAチェイン可能になる。

## ■対魔力

基本的に対魔力の弱体耐性は20%以下なので、対魔力のみの鯖は神明裁決Lv10が確実に決まると考えてよい。対魔力EXのみ弱体耐性が25%になるが、該当鯖はジャンヌに水着マルタとルーラーのみであり、基本的に相手にしたくない鯖である。

## ■ジャンヌNP溜め4Tプラン

- ・プリコス：8%×4T=32%
- ・Aチェイン：20%×2回=40%
- ・3枚目A：10%×2回=20%
- ・被弾：3%×3hit=9%
- 合計：101%

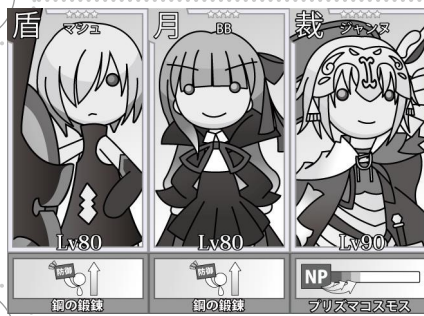
被弾は半分冗談として、ジャンヌは3Tでアーツを計3回選べるため、それで大体100%になる。BB宝具でAチェインしたり、プリコスを凸ることで3T溜めも視野になる。

## ■被弾は半分冗談として

半分は本気ということ。最低hit数が多い最近の鯖相手だと被弾も立派なりソースとなる。また、全体宝具の場合、そのhit数次第ではある程度NPが稼げるので、サイクル途中のジャンヌ宝具も狙いやすくなる。

## ■回復スキルの使い方

サイクルでの回復量に固執せず、再使用可能になり次第どんどん使ってよい。単体回復はHPバーの減り具合ではなく、HP実数値の低い方を優先して使っていく。




## ◆押しコンビ(カネ8)

- ・BBジャンヌ

## ◆クエストの想定

- ・対サーヴァント全般 (ルーラー、アヴェンジャー除く)

## ◆何をしたいのか

- ・敵宝具をジャンヌ宝具で防ぎ続ける

## ◆何が楽しいのか

- ・安定したNP獲得を基盤とした、宝具も組み込んだ中～長期戦
- ・相手の動きを見ながらこちらのペースに嵌めていく試行錯誤
- ・BBジャンヌと組み合わせる鯖で変わるプレイ感  
⇒A2枚以上でA宝具の鯖ならOK

## ◆苦手な相手

- ・弱体耐性、弱体無効持ち  
⇒スタンを耐久に組み込むため 特に対魔力+女神の神格は 神明裁決Lv10(120%)が 不確定になるため天敵
- ・ルーラー  
⇒クラス混合系ならオダチェンバサカでピンポイント対策を
- ・柱系  
⇒全体攻撃に回復が間に合わない

## ◆おすすめのマスター礼装

- ・魔術礼装カルデア(初期版)  
⇒CT7の応急手当が目当て 回避も緊急時に便利
- ・カルデア戦闘服  
⇒クラス混合系のピンポイント対策に ガンドのスタン付与も便利

## ◆サイクルで考える

### BBジャンヌの耐久

敵宝具はジャンヌ宝具で防げるため、敵宝具以外でのダメージと回復量が釣り合うようにすれば、理論上耐久し続けることができる。そこで、敵チャージ0本から敵チャージMAXを1つのサイクルとして考え、各サイクルでのHPの収支が0以上になれば問題なく耐えられるというわけである。

1サイクルは相手チャージの本数で4T～6Tとなるので、ジャンヌのNPを溜めるには十分な長さである。そして、敵宝具を防ぐためのジャンヌ宝具による全体回復計2000と、CT4のBBスキル1による単体回復3000が各サイクルの確実な回復量となる。

なお、BBジャンヌだけで見るとサイクルでの回復量はほぼ固定であるため、サイクルのターン数は短いほどよい。

## ◆各サイクルのダメージの抑え方

各サイクルの最終ターンはジャンヌ宝具でダメージを受けないため、残りの3T～5Tがダメージを受けるターンになる。3T～5Tの通常攻撃によるダメージを何もせずに回復量以下に抑えることは難しい。

そのため、マスター礼装や3人目のスキルと宝具で、回復量を増やしたり通常攻撃によるダメージを減らせるようにするとよい。

ダメージの減らし方は、防御バフと攻撃デバフによるダメージそのものを減らす方法の他に、スタンや1Tターゲット集中+回避/無敵による1T分のダメージをなかったことにする方法がある。

なお、BBとジャンヌでスタンススキルが2つあるが、ダメージ抑えの他に敵チャージMAX時に使って宝具ターンを延ばす使い方もあるため、さらにスタン系スキルを増やすことは選択肢としてある。

## キャメロット空中庭園姫路城



### ■最新星精アキレウス君

全体20%が流行だよ、という話を書いているタイミングで実装された自身防御20%の3T CT5マン。全体効果じゃないやんけーと思ったらタグ集中に無敵付だった。強。敵単体宝具や防御不利も受けられてアタッカーにするなら「黒の聖杯」と攻撃的な礼装を装備することが多いので5T中3T効果なら十分生かしやすい。サポーターが回し必要はあるので万全を期したいならイヴァン雷帝の方が便利だが、敵単体をもっと攻めたいならオジマン同様に便利なタイプ。

### ■ブレずに安定するパ

セミラミスも刑部姫も防御力アップを連発でき、カードを選ぶことで宝具連発が可能なサーヴァントだ。マシュセミラミス刑部姫の3人の宝具を繰り返し使用することでキャメロット空中庭園姫路城が顕現する。30+20+20+スキル20%MAX90%。半分でも基礎45%ほどが礼装なしでも安定するようになる。

### ■耐久パの刑部姫の立ち位置

・マシュでよくない？  
・ジャンヌ宝具Lv2以上でよくない？  
この2つに対する耐久面でのアドは強化解除と変化になる。基本的には敵がライダーでない限りは選ばれない…よね。ただライダー戦はアンデルセンもマーリンも使用しづらいので、アサシンがその役割を多少なりとも果たせるなら十分だよ、と考えられる。でも等倍前提で選ばれるかというところというわけでもない。でも強化解除は捨てがたく役に立つ。なんなんだろう、このコウモリ…。

(Qパでのシナジーを考えない、耐久寄りPTでの考え方で)

### ◆押しキャラ(小黑唯)

・3T全体防御力アップ20%  
(CT5 or 連発しやすい宝具効果)

### ◆クエストの想定

・被ダメージ高めの高難易度クエスト  
・強敵ライダーを含む混成クエスト

### ◆何をしたいのか

・アサシンでパーティプレイ  
・敵宝具や攻撃を受けて時間を稼いで、稼いだ時間で敵を倒し切る  
・「チェイテ城ピラミッド姫路城」みたいで面白い

### ◆セミラミス以前の防御パ

FGOの防御力アップは重ねるほど強い。また維持し続けて、敵宝具のタイミングで多めに使用するように心がけると敵宝具も受けやすくなる。(もういいよね省略)

その中でも3ターン効果CT5スキルや、連発しやすい宝具効果で3ターン20%以上は維持しやすく重ねやすいという大きなメリットがある。

アンデルセンは80%の確率成功ながら全体防御力アップが強みとして挙げられて私が「刑部姫は★5殺のアンデルセン」と呼んでいるのはそれがマジで強いから。

マシュと組むと常時30%は狙えるので鋼の鍛錬などを装備することで常時50%そこにあたりなかつたりする追加20~30%が加わることで被ダメージが回復量を上回るので粘り勝てる。

ダメージを受ける前提のブレイク環境でより役立つ戦略で、現在でも有効だ。

### ◆セミラミス以後の防御パ

防御力アップが重要なパーティでは全員が攻撃力ダウン付与や防御力アップを使用できることが重要。

基本的に宝具効果で攻撃力ダウン付与をもつオリオンや柳生殿が選ばれる。(省略)

ただ問題は彼らは優秀なものの単体効果なので現在主流の増援系クエストや混成では本領発揮とはいえない。

また攻撃力ダウン付与は全体効果が必要な混成増援系クエストでは後から登場する敵にちよっと困る。

単体効果と攻撃力ダウン付与の「ちよっと困る要素」が2つ重なるとかなり困る場面は出てくる。困った。

なので万全を期そうとするとアタッカーもサポート宝具持ちにしてガチガチに固めた超長期戦の耐久パーティになりやすい。

となると長期戦に耐える為の回復も重要になり攻撃がどんどん不足していく。

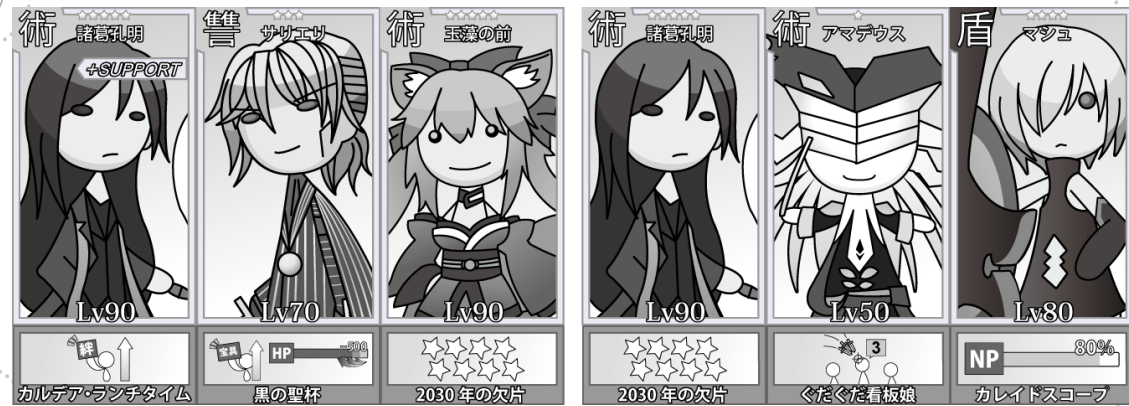
セミラミスは攻撃宝具の宝具効果として全体防御力アップ付与がついてくるので、困らない。防御が武器になるのは、強い。

### ◆最大HP増の刑部姫が重要

長期戦を行う上で、マーリンやアンデルセンやジャンヌが非常に優れているのはHP回復状態で減ったHPを戻せるところだ。

これがあれば敵宝具をノーダメで受ける必要がなく、パーティが戦闘不能になるまでの時間を引き延ばせる。特に回復はマシュが所持していないため他のサポーターが持つ必要がある。3T全体防御力と最大HP増を兼ね備える刑部姫も要となる。

## 貢いだら凄いアタッカー『サリエリ』



### ■本来のサリエリ

- ・キャスターよりもスターを集めづらいアヴェンジャーがスター獲得状態を所持
- ・BBAAQのカード構成で1枚目Busterも、Artsチェインも狙える最優秀カード構成
- ・ダメージは低いけど、最低限しかカードを選ばなければ割り切れる
- ・2030年の欠片つけておけばどこでも使えるサポーター便利!

私はこの立ち位置で競合となる術マリーやハロエリ、茶々、アンデルセンの育成を終えており、使う機会が見つかりそうになかった。また2030年の欠片凸を2つ所持しており、その枠は礼装でも代替できてしまう。

なのでアタッカーとしても使えるなら、キツくても思う存分に使いたかった。

### ■マリーと組んだBクリ

Bクリで致命傷を与えて、続く攻撃で自身のArtsや宝具で敵を倒せるとオーバーキルが発生する。

NP1.5倍、クリティカル時は3倍、NP獲得の手段が増やせる。また宝具CT周辺の敵撃破の手段としても使える。

### ■BBAAQのメリット

1枚目に置かれたカードによってボーナスが発生する。その中でもBusterとArtsはダメージ/NP獲得量の増加はサポートスキルやクリティカルを行えばとバカにならない量になる。

味方の邪魔をしないスター供給役のサリエリにしても、サポートスキルをもらって暴れるアタッカーサリエリ。どちらにせよBBAAQは合う。

### ■玉藻マシュ運用

玉藻スキルCT1減でマシュの全体防御は最短CT5・3T⇒CT4・3Tになる。

タグ集中はNP獲得効果もあるので自身のArtsがある際に使って3枚目に置く。すると一気にNPが稼げるので、スキルも宝具も途切れづらくなる。その状態で玉藻の防御スキル「変化A」を使用すると玉藻はノーダメ。

マシュは★4礼装調の鍛錬凸装備で2万ダメの全体宝具なら6千と、ギリ耐。無敵をサリエリに回せるようになる。

### ◆押し宝具(小黒唯)

- ・多段ヒットするArts全体宝具
- ・サリエリ(フランス組)



### ◆クエストの想定

- ・増援系の高難易度クエスト
- ・単体高HPボス以外の大半のクエスト

### ◆サリエリの特徴

- ・全体宝具でNP回収⇒宝具連発が可能
- ・ATK上げて、サボれば汎用アタッカー
- ・但しそのままだとアタッカーとして貧弱⇒基本サポーター。スター供給+1stBA役

### ◆何をしたいのか

- ・手加減なしのサポーターでバフりたい
- ・全力で貢いだら魅せてくれそうな性能のサリエリアタッカーで遊んでみたい

### ◆アタッカーに向かない要素満載

- ①: クラス相性有利がほぼ出現しない
- ②: ★3でステータスが低い
- ③: スターが集まらない

①はエクストラクラス共通の短所。ただし、大半のエクストラアタッカーは★5の高ステータスとクリティカルにより「誰が相手でも勝てる」長所になる。つまり②③を解決すればいい。

②で手っ取り早いのは聖杯+★4フオウ。私は黒聖杯凸100の+ATK2400と★3フオウで代替した。宝具Lv1で特攻前提クエストを特攻なしでクリアできたので十分!

③は攻撃と概念礼装とサリエリ自身のスター獲得状態でスター30~40個目標。また宝具連発重視のスタイルで解決。

### ◆その他の弱点と対策

- ・高HPの単体ボスは苦手
- ・持ち味は全体宝具によるNP回収と、全体宝具によるHP削りなので両方の長所が消えてしまう。素直に単体宝具アタッカーを採用した方が手っ取り早い。またどうも決戦兵器になりやすく、敵が弱いと過剰。

・ストーリー限定で宝具Lvが…分かる。  
ホワイトデーやEXTRA+アサシンガチャで札束叩きつけるしか…。  
(イヴァン雷帝が来るまで引いて宝具1)

・サポーターと礼装、豪華すぎない? 代替案に関しては後述+右欄外にて。  
ただ、今回の動画と編成に関しては「特攻あり高難易度クエストを特攻なし」でプレイしたゴリ推しなのでご了承を。

### ◆アタッカーサリエリの基本

サリエリは5T・3回(最短CT5)のArts性能とクリティカル威力アップ持ち。つまり、カードを選ぶ際はリターンが大きいものを選びたいと勿体ない。  
選ぶべきは宝具のダメージとNP回収、ArtsクリティカルのNP回収+オバキル。宝具で余った分のクリティカルはBuster。

### ◆玉藻で前提を破壊する

玉藻の宝具はスキルCT1減+NP付与。更に3T(最短CT5)のArts性能アップ付与スキル所持している。玉藻宝具さえ入れればサリエリはほぼ強化されっぱなし。  
更に玉藻のNPを貯めるArtsチェインはサリエリのNPを貯める行為に繋がるので、彼のカードを選ばなくてよくなる。





# 常時クリティカルマン『ケイローン』

 弓 ケイローン Lv80 NP 50% ゴールデン相撲〜岩場所〜	 術 アンデルセン Lv65 2030年の欠片	 術 玉藻の前 Lv90 NP 50% 至るべき場所	 術 諸君孔明 Lv90 +SUPPORT カルデア・ランチタイム		
---	----------------------------------	--	---	--	--

## ■どこでも連れ回すには

- ①: アタッカーとして活躍  
本文を発展&ゴリ押し。  
等倍でもクリティカルして宝具連発して、  
こちらが死ぬ前に敵が死ぬれば勝ち。
- ②: サポーターとして活躍  
アタッカーにスター集中礼装が手軽。  
しかし選択肢がかなり狭まり、サポーターの  
クリティカルが狙えなくなりサポート宝具の  
頻度が減るのが大きなマイナス点。

ケイローン先生+3人目サポーターに  
2030年の欠片を装備させてスターを飽和。  
スターが30〜40個以上あれば、  
自身にスターが集まりやすくて何とかなる。  
スター獲得で50個超えれば確定クリだ！  
サポーター、サポート兼アタッカーの  
どちらでも有効な、礼装で殴る最終手段。

- ③: Lv60で育成を止める  
BAQカード性能アップ付与を覚えるLv60の  
第三再臨で育成を止めて、フォウも未使用。  
ターゲット集中礼装、もしくは未育成状態を  
いかにしてスキル使用後は早めの戦闘不能を期待  
する。類似スキルを持つサポーターが不在の高  
元談やネタではなく、有効。

## ■3色バフとケイローン

・ケイローン先生のBuster  
実は4ヒットするので1枚目ArtsやQuickで  
NPやスターがほぼロケットとオマケ程度に出る。  
ただ、2枚目に使用し、高ダメージを活かして  
3枚目をオーバーキルさせやすくするように  
使うと2枚ずつのArtsとQuickが活きる。  
このダメージが伸びるので3色バフの強化  
も無駄にならない。

- ・ケイローン先生のArts  
割愛。ヤバくない？  
ヤバいのもっとヤバくしよう(玉藻)
- ・ケイローン先生のQuick  
3ヒットするのでそこそこスターが出る。  
いっぱいではないので味方で補う。  
基本は3枚目に置くが、Q強化が入ると  
2枚目でも悪くない数が出るようになる。  
NP獲得も1枚目にArts置いてそのままだと  
イマイチだが、Q強化入りだと割と割と。  
スターのオマケでプレイ付きと考えると  
全然ありになる。

## ◆押しキャラ(小黒唯)

- ・ケイローン先生

## ◆クエストの想定

- ・ランサー、ライダー以外の単体高HPボス
- ・雑なフリクエ初見巡り
- ・高難易度は場合によりけり

## ◆ケイローン先生の特徴

- ・ちょっとおかしい強すぎるArts  
Artsクリで一気にNP貯まるが、  
⇒連発できる分、宝具ダメージが低い
- ・サポートスキルが超攻撃的で専門的  
クリティカルと、BAQ強化が凄  
⇒スターを吸うのでサポーターにならない

## ◆ケイローン先生の役割

- ①: 対単体のアタッカー
- ②: 味方を教導しつつ、自分も殴るマン
- ③: 無理があるがサポーター専守

今回は①②を中心に解説。  
欄外で③に触れる。  
Fateの『単体へ付与』を持つ師匠は  
自分に使った方が大体いい。殺意が高い。

## ◆サポーターを入れる理由

そもそもの理由。  
FGOは3名で各5枚・合計15枚のカードを  
3ターンに分けて合計19枚選ぶゲーム。  
なので1人はカードを選ばないサポーターが  
いても計算上は全く問題ない。むしろカードを  
選ばないスキル使用を中心としたサポーターを  
1人入れた方が色んなことが出来る。  
ケイローン先生はArtsでNPが稼げて、  
Quickからスターが出るので、カードを  
選ぼう、サポートを受ける側でもある。

## ◆サポートスキルマジヤバイ

ケイローンのサポートスキルは強い。  
強いだけではなく替わりが居ない。

- ・「永生の奉獻EX」  
味方全体へのクリ威力アップは最短CT5の  
3Tと、大半のターンで効果を得られる。  
類似効果のスキルはケイローン実装まで  
アンデルセンのみで、彼を上回る倍率。  
更にクリティカルに必要なスター獲得効果も  
付いている。  
HPは減るが、CTと倍率をみても明らかに  
強いスキル。おかしい。

- ・「神授の智慧A+」  
味方単体へ最短CT6の3TのBAQ強化。  
3色強化は特定のカードに偏らずに全部使う  
アタッカーには待望のサポート効果。  
BAQバラバラに強化するのは手間のわりに  
リターンが見込めないため、どれか1〜2個に  
絞って諦めるのが今までだった。  
だがケイローン先生は違う。3色3T。  
類似効果はこれまで術エレナのみ。だが、  
彼女のスキルCTは全て長めで、周回以外は  
使いづらいところがある。

## ◆サポートスキルの致命傷

全部のカード性能がいいキャラにとって  
もっとも相性のいいサポートとは何だろう。  
クリティカルが手取り早い。  
ダメージ2倍、NP2倍、スター微増。  
これも実質、カード性能強化と言える。  
後はクリティカル威力アップとスター獲得  
が最適。ケイローン先生のサポは揃ってる！  
ケイローン先生は高カード性能鯖には  
待望のサポーターと言える。  
でも自分がスターを吸う。ダメじゃん！？  
⇒自分に使えば問題は解決する。



# AAQQは稼げる札が4枚『アキレウス』



## ■全体宝具と凹凸

すごく感覚的なお話。  
敵の現在HPで脳内でグラフを作る。  
5万/15万/5万なら凸。  
10万/6万/10万なら凹。

全体宝具のダメージが5万の場合、  
出っ張った部分の敵が残る。  
それをどう処理するのが効率的なのか。

凸の場合。  
15万の敵以外は考えなくていい状況。  
ダメージを優先する場合はB宝具Aで  
最大ダメージを狙う。

(玉藻A入り時。自バフならB宝具Q)  
宝具QQでスターを稼いで次ターンに  
クリティカルで仕留めるのもいい。

凹の場合。  
宝具AA、宝具QA、宝具QQを  
6万の敵にターゲットを合わせる。  
宝具後に敵のHPは5万/1万/5万と、  
次の全体宝具で倒せる範囲になる。

残るAA+EXは1万の瀕死の敵を攻撃  
できるのでこれかNP1.5倍獲得になる  
「オーバーキル」になりゴリっとNPを  
回収できる。

サポート次第では次ターンに宝具。  
自身のNP30%チャージで再発射で  
ゲームセットになる場合もあるし、  
増援系のクエストなら次のエネミーが  
出てきて5万/15万/5万の「凸」が  
再出現したりもする。

この凹凸は1枚目Busterクリティカル  
で意図的に作ることもできる。

10万/10万/10万の「平」な  
敵へ1枚目Bクリで10万/6万/10万の  
「凹」を自分で作るのだ。  
そうすればB宝具Aやら、B宝具Qで  
NPを稼げる。

またクラス相性を見ると実質的なHP  
で勝手に凹凸が出来ている場合もある。

凹凸は1ターンで作る必要はない。  
自分で作ったり、出来ている凹凸を  
見つけられるとQA型の全体宝具は  
どんどん宝具連発しやすくなる。

まずは自分の全体宝具のダメージを  
覚えて「凹凸」の、どの線まで狩れる  
か見えるようになると案。  
慣れるとバフ調節で線を上下できる。

## ◆押しカード(小黒唯)

- ・高性能Quick
- ・アキレウス

## ◆クエストの想定

- ・雑なサーヴァント戦
- ・雑なフリクエ初見巡り
- ・高難易度は場合によりけり

## ◆アキレウスの特徴

- ・ちょっとおかしいQuickのスターとNP
- ・普通にちゃんとしてるArtsのNP
- ・スターも集まりクリティカルで宝具連発
- ・なんかあるNPチャージ、タゲ集中、無敵
- ・いろいろできるがちょっと不足するマン

## ◆ちょっと不足するけど困らない

- ・他の高レアライダーが何かおかしい
- ・おかしいのに宝具強化が来ちゃってる
- ・Quickにはマーリンや玉藻がいない
- ・色々できるけど専門職に劣る

なんかこう色々と比較すると上の理由が  
やってくる。分かる。でも困らない。

そもそもライダーはスターを集められる  
のでクリティカルが狙いやすい。Artsが  
2枚以上あるのでサポーターとも組みやすく  
クラスそもそも強いという利点がある。  
Quickでスターの自給自足までできる。

おまけに全体宝具。最近の混成+増援系  
高難易度クエストで暴れさせやすく、  
苦手なアサシンもサポートキャストが  
2ターン殴れば倒せたりする。

むしろ「色々できる」ので「連れ回す」  
ことを評価基準にすると加点だらけに。

## ◆希少な高性能Quick持ち

大半のQuickはスターを稼ぐことが目的。  
1枚目にArtsを置いてNPまで稼げる、とか  
QuickでArts級にダメージが出せる、とか  
そういう魔法のカードではない。  
ひどい時だとデメリット&ハズレ扱い。

しかしアキレウスのQuickは例外枠に近い  
高性能っぷり。スターもNPも稼げるカード  
に化けている。

## ◆自己強化がやたら入念

アキレウスはクラススキルとスキルで  
常時+最短CT5の3TのQ強化。宝具効果で  
1TのQ強化も入る。

スキルLv1でも宝具時は51%強化。  
スキルマ時は61%とちょっと何言ってる  
の的な強化が入る。約30%あるとArts級の  
ダメージになり、クリティカル威力まで  
ついており、スキル効果中はQuickを選んで  
困ることはほぼなく、更にQ強化を付与する  
必要性も感じられないレベル。

## ◆Quickの変なところ

Quickが強いQ宝具だからQ持ちを集めて  
Quickパーティを組もう、とはならない。  
そこらへんがQuickの変なところ。

Quick+Artsのカード構成の場合、  
1枚目にArtsを置き、2~3枚目にQuickを  
置いてクリティカルでスターとNPを稼ぐ  
運用が基本になる。

そのため1枚目に置くArtsを増やしたり、  
味方のスキルや礼装でスターを補ったり。  
ArtsがQ枚数を上回ることもある。

…1枚目QのQはイマイチなので、  
Qが増えるとむしろ困るというジレンマ。

# 3ターン周回で使える宝具連発『ジーク』



**■パラケルスの宝具2連発**  
自身の全体宝具を敵3体を使用してNP20~30%回収し、NPチャージ80%を使って宝具再装填を行える。ジークがやろうとしていることをNPチャージの倍率の高さでサラッと行いつつサポートまで出来る男。

ただし素材が極悪。宝具ダメージが低い。競合というより並べた方が強くないか？ こういうキャラは絆10になるから何人いても困らないっしょ

という理由により、どっちがいい悪いではなく両方育てるのがベストでは？ と思っている。ただし素材が極悪。骨と塵を集めるために骨と塵を使う。

**■それっぽい編成**  
一番それっぽい、極端な編成は水着モードレッドの宝具3連発。玉藻でArts性能。嫁ネロで攻撃力とNP獲得量アップをどーンと付与してNP回収する。NP獲得量アップを水着イシュタルや織田信長で補ったり、Arts性能アップをアマデウスで補ったり。マスター礼装の2004年で補ったり、不足分をNP付与で補ったり。宝物庫の3ターン周回で検索すると色々なバリエーションが出てくるが原理はみんな一緒。

サーヴァントやマスターに出来ることはこの3つで、どれだけバリエーションに気づけるかどうか。

右は、もっとも有名なサモさんシステムの解説動画。BOX周回で使えたら神扱いになる。



右はArtsでのNP回収に限らず、NPリチャージの効果を活かした動画。敵数に左右されないのが特徴。



**◆押し宝具(小黑唯)**  
・多段ヒットするArts全体宝具  
・宝具2連発が周回でも計算できる勢

**◆クエストの想定**  
・3ターン周回のキーマン  
攻撃有利&竜等倍：6万くらいまで  
攻撃等倍&不利竜：3万くらいまで(孔明&ジークのみ。3人目で変動)  
・酒呑童子や謎ヒロ族など竜を含む敵

**◆何をしたいのか**  
・宝具を撃ってNP40%以上の回収  
⇒自身の30%と、孔明の30%で再発射  
・1人が2回宝具撃ってくれると、その分1枚多く稼ぎ礼装を装備できる。お得。

**◆高難易度で採用する場合**  
宝具5で★4ステータスなので、竜を含む混成エネミー相手ならかなりイケるはず。具体的な動かし方は大変申し訳ないのですが、サリエリパがほぼほぼ流用できて動き方も一緒なので割愛。そちらを読んで頂けると助かります。(画像・右の構成などが定番セット) ちなみにジークだとスキルではなく宝具で防デバフが重なっていくのが差異点。

**◆ジークの宝具ダメージ**  
ジークは宝具5の★4なので割とダメージが出る。孔明バフ入りだと大体6万ほど。(ATKフオウ1000、スキル9-9-10)

NP30%チャージを活かして、聖夜の晩餐やら相撲凸やらNP50%のボーナス系礼装を選んで孔明バフ20%を浴びればもっと上を目指せる。

**◆宝具火力はボスに使う**  
よりダメージを出すなら味方はサポートしつつ殴れる奴がいい。味方全体へArts性能アップ(3T)できるパラケルスと組み、宝具2連発で(左欄外)1~2waveを任せて3wave目の大ダメージ役をジークに背負わせる。NPチャージに竜特攻が付いているので、3wave目が謎ヒロ族や酒呑童子など竜属性なら最適解のアタッカーになる。前提として、イベント参加してたら入手できちゃう全体宝具の術アタッカー。

**◆それはそれとして**  
ジークは高倍率のArts性能アップと竜特攻で、どーンとダメージを出せる。更に「NP獲得量アップ」のスキルもありこれを使うと宝具使用時に割とNP回収でき雑に戦っていても再度宝具が狙える。

宝具ブレイブ⇒NPチャージや付与で2ターン連続宝具とかも普通に狙える。この宝具連発はゲームシステム理解とそれっぽい編成(左欄外)を行うことで意図的に狙える。

**◆NP回収の目標値**  
カレスコ(未凸)を所持前提。孔明からNP20%付与を受けて発射。次ターンにNP30%付与と、自身30%チャージを合わせると60%。ならば宝具使用で40%回収できれば2連続宝具が可能になる。3人目がエレナやアビゲイルなど、NP付与が出来る目目標値は下がるし、カレスコがなければ上がる。でもとりあえず、40%とする。



# 『岡田以蔵』宝具5の沼の囁き

 殺 岡田以蔵 Lv70 HP 10000 黒の聖杯	 盾 マシュ Lv80 2030年の欠片	 術 玉藻の前 Lv90 鋼の鎧録	 狂 テア Lv80 NP 60(75)% 虚数魔術(凸)	 殺 岡田以蔵 Lv70 イベント 特攻礼装	 分 沖田 Lv90 イベント 特攻礼装
--	-------------------------------	----------------------------	---	------------------------------------	----------------------------------

■QuickやEX性能の見分け方  
あくまで傾向の話。  
例外枠は多いし、ダメでもQやEXでNPを稼がずAチェーンなど抜け道多め。

- ・Quickのヒット数が多い
  - ・Arts枚数が少なく
  - ・Artsのヒット数が少ない
- 3つ揃うと1枚目ArtsからNPを稼げる、希少な高性能QuickやEX攻撃になる。
- ここにカード性能アップやNP獲得量を上げるクラススキルやスキルや、クリティカルの出しやすさや、敵の倒し切りやすさで変わっていく。
- ArtsとQuickのヒット数の対比は大半のサーヴァントは「1:1」。ちょっといいで「3:4」「2:3」辺り。逆にArtsの方が多いと「QやEXは微妙」になっていく。

岡田以蔵はArts2ヒットに対してQuick4ヒットと「2:4」とかなり優秀。という上には沖田ジャックのQuickの超例外級2名の「2:5」だけ。この点に関しては「3:5」沖田オルタも上回る、明確な岡田以蔵の強み。

■QuickやEX性能の見分け方②  
例外編。  
NP効率のいいアサシンという話題でならカーミラ・マタハリ・ステンノ様。この3人はArtsが1枚なので、他のカードでもNPが稼がやすいように調節が行われている。更に「1:2」の比率でEXが優秀。難点はヒット数が少ないのでスターが出ないこと。以蔵は4ヒット活かして、クリティカルNP獲得2倍でEX分を取り返していきたい。

■龍馬と以蔵を組ませると  
以蔵にとってはAサボが出来るし、スター獲得が出来るので悪くはない。ただ、スターは以蔵に集まらないので、スターを奪い返す必要がある。龍馬にとってはスターを献上してくれるけどAサボはなく、スターも礼装の方が案なので以蔵じゃなくてもいい。スターとAで深読みさせるのやめて。

## ◆推しの型月作品(小黒唯)

- ・コハエース産の日本鯖の丁寧な時代考証
- ・岡田以蔵さん
- ・ArtsとQuickで変なことが出来る子

## ◆以蔵さんの特徴

『カードを選んでスキルを使ってクリティカルしたら高火力宝具』というシンプルで暴力的な人斬りアタッカー。ただやたら育成の必要があり、繊細。

⇒つまり、宝具Lvを上げる必要があり、サリエリ同様に聖杯や★4フォウを貢げば貢ぐほど強くなる系★3男子

## ◆以蔵さんの強いところ

- ・スキルの人型特攻が最大100%
- ⇒つまり2倍。全鯖が対象。ヤバイ
- ⇒人型に対して宝具5だと単体10~12万★5の宝具1~2級の火力となる。元々のATKの低さを考えると育成で更に伸びる
- ・2枚のQuickが4ヒット
- ★3トップの小太郎くらいスターが出る
- ・ArtsとQuickでNPが稼げる
- デメリットではない珍しいBAAQQ型
- ・スター集中が最短CT3

## ◆以蔵さんの弱点と対策

- ・スキルLvと宝具上げが過酷
- ⇒貢ぐか、借りるしかない
- ・宝具以外のダメージが低い
- ⇒貢ぐか、立ち回りでカバー
- ・人型に強く、人以外はしんどい
- ⇒人型以外は諦める
- 特に騎エネミーはアガルタの女海賊や、空境の女子高生幽霊以外はほぼ天地不利で1割減。大半のアサシンの大きな悩み。

## ◆主に活躍できるクエスト

- ・3ターンではない周回(増援系)
- ・一部だけでも人型が含まれるクエスト
- ・ストーリーなど単体サーヴァント戦

## ◆岡田以蔵の勝ちパターン

- ①: ArtsとQuickでNPとスターを稼ぐ
- ②: スター集中でNPをゴリッと稼ぐ
- ③: 高火力の人型特攻入り宝具を決める
- ④: 宝具効果のスター発生率アップが入りまたクリティカルしやすくなる
- ⑤: 宝具2回目は人型特攻のスキル再使用は間に合わないのでダメージ減あくまで繋ぎとして使用していく
- ⑥: 引き続きNPとスターを稼ぐ
- ⑦: スキル復活。人型特攻入り宝具

サーヴァント戦など強敵相手には、①~⑦をどれだけ効率よく出来るか。繋ぎのターンをどれだけ縮めることができるか。余力を作って、サポーターにどうやって補助をして貰うか、が重要。行きつく先は玉藻の前の駆け込み寺。

## ◆恒常★3なら話は違った

スキル「人斬りA」使用時の宝具は、よく分からない火力が出る。全てのダメージが伸びるので通常攻撃やクリティカルも当然伸びる…が、肝心のステータスは★3で、Busterが1枚なので宝具以外はあんまり期待できない。なので★3の宝具Lvの上げやすさの宝具5を活かして、宝具特化型がおすすめ…と。普通の恒常★3なら言えただろう。フレボ召喚なしの期間限定疑惑。ハードルが高い…。が、貢いだ際はダメージに返ってくる設計になっている。



# 攻撃不利？知らん死ね『沖田オルタ』



### ■FGOの沖田総司が好き

美少女/イケメン/沖田総司  
 まずこの組み合わせがレアです。女性化は古くからネタがありますが、新選組というジャンルが女性向けに多く存在していることもありレアです。

撮りたい場合、女性が演じている沖田総司を探すことになりやすいです。実在性ミリオンアーサーで技一サーを演じられた「藤崎亜莉沙」さんの舞台の沖田総司とか、宝塚とか。

また沖田は無辜の怪物が多いです。創作でどんどん増えていく刀やら、池田屋で病気が始まりました。その辺りを気にしすぎるのは損な程、色々な無辜の怪物が絶賛増加中です。でもその辺りの考証がやたらに丁寧な上で無説明で放り込んでくる明治維新に今回の帝都のシナリオはめちゃくちゃ面白いです。

もしかして帝都の方はセイレムのサンソン好きのライターさん…？

病死しなかった沖田総司だから沖田オルタさんはもう少し生きた分、身長が伸びているんですね…。明治大正まで生きてたんでしょうか。ハイカラ服も着て欲しい…。

### ■攻撃有利1.5倍の誤解

実はバーサーカーも1.5倍。アルターエゴは1.5倍=使えないという訳ではない。

ただしバーサーカーはクラス補正と狂化のクラススキルとBしか使わない運用スタイルにより1.1×1.1×1.5の約1.81倍で困らない=気づかない。

ただ沖田オルタに関しては高ATKと3TのBQ強化持ちなので1.5×1.3の約1.95倍と自バフが入っていれば大差なく、バサカと違いくれるので更に2倍が追加される。

特にこのクリティカルやしやすさは忘れて語られやすい…。

### ◆推しの型月作品(小黑唯)

- ・コハエース産の日本鯖の丁寧な時代考証
- ・美少女で、イケメンで、合理の怪物で、日本刀の扱いが雑で、死なない沖田総司

### ◆沖田オルタの勝ちパターン

- ①: スゴイタカイATKとBと宝具で殺す
- ②: 高性能カード性脳でNPとスターを稼ぐ
- ③: バフでもっと暴力を高める  
こちらが死ぬ前に敵を殺せれば、沖田さんは大勝利します。

### ◆沖田オルタの負けパターン

沖田オルタは全体宝具に攻撃力ダウンやクリティカル発生率ダウン、チャージ減といったパーティ全体で防御を固めるような構成には向いていない。

なので中途半端に耐久サボ鯖を混ぜると攻撃が足りなくて死ぬ。

また、こちらが倒れるまでの時間を引き延ばすのは味方サポーターなので、味方サポーターがうっかりと死ぬとそのまま全滅しやすい。

### ◆負けパターンは最近では少なめ

最近の高難易度は簡単なので、孔明の防御バフがあれば大半の攻撃特化のパーティでも押し切れる。

そして押し切るのであれば沖田オルタの攻撃特化性能は良い方のハズ。仮想敵のハードルを高くしない限り十分。

きちんとクエストギミックに対応したパーティを組めれば沖田オルタさんと高レアサポーターの暴力で解決する。

### ◆クラス相性について

- 三騎士に攻撃不利で、
- 四騎士に攻撃有利で、
- エクストラに攻撃有利で防御は等倍。(フォーリナーに攻撃有利2倍防御半減)

クラス統一なら有利な方が多く、混成でも1.5倍&半減ということ考えると2:1の割合まではエクストラクラスの攻撃等倍と同等と考えることができます。自分に有利なクエストを選んでいくエゴイズムがアルターエゴには必要です。完全等倍はルーラーアヴェンジャーやフォーリナーに任せちゃいましょう。

【護身完成！】  
負けるクエストに行かないや負けません。

### ◆でも、そうじゃない

とはいえ、そういう合理性を踏み越えて推しを連れ回したり、推しで殴り倒すのが楽しいところです。

6:4くらいまでを前提にします。

アルターエゴは防御等倍なので、敵のクラスがどうこうで被ダメは増えず、思ったよりも沖田オルタは死にません。

仮にバーサーカーが現れたら攻撃有利2倍を沖田オルタ高ATKで叩きつけられるので被ダメが重ねる前に倒せます。

また「こいつだけは困る…」という三騎士は用心棒に頼るとよいです。(※左欄外も参照して頂けると。)

ただ、高HPボスやブレイクゲージ持ちが防御不利ですとブレイク&オバキルでの補給がしづらく、持ち味が活かしづらくなります。そこだけは攻撃有利を選んでいきたいところです。

# 『アルジュナ』BAAAQのB宝具とは



## ■比較の話

BAAAQのB宝具とBBAAQのB宝具はかなり考え方が変わるので、弓キャラやテラ等と高難易度面を比べるのはちよっと違う派。  
ただ、周回で比較するとNP25%はNP30%と違って50%礼装+NP20%付与+英雄作成といったマーリンサポートが細めず、特攻もなくステータス以外に強みがないのが現状。  
私は虚数凸+オダチェン退場で採用中。

## ■欄外解説

アルジュナはA3枚なのでサポーターとAチェーンしやすくサポ宝具を重ねやすい。重ねやすいので、サポーター2名のシナジーが発生しやすく、コンボを知っているほどアルジュナの選択肢が増える。  
この授かり体質はアルジュナの強みなので、考慮することなく堂々とサポーターを並べて「なんとなくいつものアレで」勝ち続けよう。

## ■Wマーリン：A9

理想形は魔性菩薩凸+プリズマ凸。  
王の話を宝具チェーンでOC2〜3で使い、合計4つの維持を狙う。宝具でスターが獲得できるので「2030年の欠片」が不要になる。  
確定クリティカルに近いスターが常時あるのでアルジュナの攻めツ気を出しやすい。刃物で刺されたら痛い、シンプルな暴力。

## ■マシュマーリン：A8

理想形はプリズママシュ、欠片マーリン防衛寄りで欠片マシュ、はがたんマーリンこちらも常にマーリンの宝具をOCする。  
A8のマシュは安定する上にアルジュナが火力を出しに行けるので攻防のメリハリがハッキリついて、A7枚のマシュマーリンとは違ったブレイブ感覚になる。

## ■アンデルセンマーリン：A9

アンデルセンは最短CT5の3Tのクリ威力と宝具効果で攻防20%とスター発生率付与で「Aチェーンで何となく」のターンを大幅強化できる。決定打は英雄作成マーリンに任せつつ繋ぎを埋められる。  
またNPチャージも所持しており、HP回復状態宝具を即使用できるので「マシュが倒れた後の代打」「Wマーリンの片方が倒れた」際の4人目配置が強力。

## ◆押しキャラ(小黒唯)

- ・アルジュナ
- ・不労所得スターからのAクリ



## ◆クエストの想定

- ・槍比率の低いクエスト
- ・剣単体は最適解にはならないけどいける

## ◆アルジュナの勝ちパターン

アルジュナはA3枚なので何も考えずにAチェーンして宝具撃ってAチェーンして宝具撃って、という環境を作りやすく、サポーターが揃ってくると「いつもの」で勝てます。下記の①だけでもいいですし、もう少し考えたいときは②を足します。  
この原稿はほぼ②の解説です。

①：Aクリティカル連発  
3枚のAを活かしてパーティ全体がNPを快適に貯め続けつつ、弓のSWでスター集めてAクリで宝具連発していく

②：攻めツ気を出す  
B宝具の1枚目Bと宝具効果の防ダウンがあり、宝具ブレイブが実は強力

## ◆アルジュナの負けパターン

アルジュナは敵宝具対策は未所持のため防御面は味方サポーターに依存します。その味方サポーターがやられるとパーティ全体が崩壊する危険性があります。

幸い、A3枚なのでサポーターの選択肢は非常に多いですし、アルジュナはHP回復で戦闘不能になりづらいのでサポーターが倒れても次のサポーターが登場してくる、といった授ける気満々のパーティであれば対策が可能です。授ければ勝てます。

## ◆BAAAQのB宝具の魅力

A3枚アタッカーの最大の魅力は、A2のマシュと組んでもA8枚が目指せる事。Artsチェーンを繰り返し続けるパーティはA7枚が最低ラインで、やはり安定を目指すAパにはA8枚は目指したいところ。  
そのためBBAAQのアタッカーと比べて、安定度という意味ではA3枚アタッカーは段違いです。

そしてB宝具であれば1stB補正入りの攻撃で攻勢にも出れます。3Tの防御ダウンの宝具効果もあり、思ったよりも高火力。

現状、同構成はダビデエミヤ新茶と4人。ダビデエミヤは安定志向、アルジュナ新茶は攻め寄りで単体全体と住み分け済です。個人的には、アルジュナの運用の競合は全体宝具では他クラスをみてもセミラミス(殺)までなし。ナポレオンは競合ではない派

## ◆B宝具の攻めは防御

全体A宝具・A3枚アタッカーの弱点は、敵単体のHPを減らすのが苦手なことです。しかし全体B宝具であれば単体への高火力も多少は出せるので、敵を倒す暴力が防御に繋がる場面はAパより作りやすいです。

- ①敵宝具を撃たれる前に倒して無敵節約
- ②致命傷を与えられたから敵宝具直前まで放置して、他の敵を安全に削った
- ③少数混っていたクラス不利の敵を集中攻撃して少しずつ削っていく

- ①はバサカなど攻撃有利相手に便利。
- ②は宝具レベルが上がると、B強化付与が安定するほど「何となく敵HPが減った」場面が増えて頻出します。授かり大事。
- ③も重要。ここぞとB宝具ABとかします。



# 敵が宝具を撃つ前に殴り倒す『カルナ』



### ■強さだけならWマーリン孔明

孔明マーリン+オダチェンでWマーリンにするのが手取り早く強い組み合わせ。孔明に捕鯉図、マーリンに凸魔性菩薩で大抵は勝てます。今回の編成では、所持難度及び貧者の見識の弱体耐性低下を利用したかったので不採用となりました。

### ■スター発生アップは正直微妙

・2018年6月現在のおはなし。  
・1ヒットにつき星の出現率が上がる、なので、3ヒットで50%アップしても増える量は1〜2個です。過信禁物。

### ■被害を最小限におさえる

①：マスタースキルで回避や無敵を貼る  
カルナを残し、支援役だけ後列と交代する。いつでも有効な基本戦術です。3ヒットのQは星5個では平凡で、積極的に振りたい点に注意。

②：オーダーチェンジ

・カルナを下げる  
Lv1鯖に、宝具封印礼装など

・無敵や回避を付与する鯖を持ってくる  
ダビデは誰でも持つて便利なのやつ。  
マーリンとは好相性。借りよう。

・防バフで宝具を凌ぐ  
マッシュ孔明に代表される防バフまみれ  
Wマッシュなら誰でも可能です。

### ■残りの一人、誰借りる？

⇒孔明  
鉄板の一人。バフ+NP獲得から強引に宝具モードへの移行が可能です。

⇒マーリン  
幻術があらゆる局面で優秀です。オーダーチェンジで引っ張ってくるには最適の一人と言えます。

⇒弁慶  
全てのスキルが揃った弁慶はカルナと相性抜群です。看板娘持ちが借りられるなら、優秀な遅延役になります。

### ◆推しパーティ(黒川)

・6人(3人)の性能を堪能する構成

### ◆クエストの想定

・フリクエから高難度まで  
・多数の敵を相手取るクエが得意  
ただし剣がいる/多いと編成変えます  
・単体エネミーの高難度でも(一応)

### ◆カルナの勝ちパターン

カルナが殴っていると強い環境を作れば勝てます。具体的には2つ。

- ①：高火力宝具モード
- ②：クリティカルモード

この2つの効率化が重要です。  
カルナはそのために必要な諸要素を自身だけで完結している訳ではなく、編成で補う必要があります。

### ◆カルナの負けパターン

カルナは無敵回避を所持しておらず、宝具封印はあるものの根本的な敵宝具対策はとれない弓ギル同様の攻撃特化系です。

敵から反撃を受ける事が前提となる昨今の高難易度クエストでは、防御も重要。勝ちパターンに必要な補強と同時に防御も負けない為に行う必要があります。全ては無理なので取捨選択が重要です。

このPTでは宝具封印と弱体耐性ダウンを活かすためにチャージ減やスタン持ちを複数採用し、宝具を撃たれるまでなるべく引き延ばしてそれまでに倒しにいけます。間に合わなかった際はマスタースキルで被害を最小限に抑えます。(左欄外)

### ◆宝具/クリティカルモード

①：宝具モードの動き  
宝具を使うターンは通常カードを選ぶ枚数が減りますので、スターは少なくとも問題がありません。  
宝具を撃つ前のターンに振るQは少なめに  
する選択肢もあります。

②：クリティカルモードの動き  
カルナ自身+孔明によるクリ威力上昇の効果中を指します。この状態でダメージを与えつつNPと星を稼ぎ、早急に宝具使用可能状態にこぎつけます。

他のPTメンバーから星供給を受けるならこの時=NPが貯まりきってない時が効果的  
カルナは星集中を持たずクリ威力上昇を持つため、スキル起動前のターンから星を稼いでおくスムーズに移行可能。

### ◆ダメージの高め方

カルナは自身のスキルだけでも多数の乗算強化を達成でき、全体宝具らしからぬ大火力でいい気になります。それを礼装とパーティ全体で強化し、自身のスキルが無の状態でもダメージを出せるような維持が重要です。

宝具特攻対象なら乗算四つのMAX盛り。

- ・礼装：相撲で攻撃力アップ(永続)
- ・自身：クリ威力アップ(3T)
- ・自身：魔力放出でB+宝具威力アップ(1T)
- ・自身：宝具効果でB耐性ダウン(3T)
- ・孔明：スキルで攻撃+クリ威力アップ(3T)
- ・孔明：宝具効果で防御力ダウン(3T)
- ・ヘク：スキルで宝具威力アップ(1T)
- ・ヘク：宝具効果で防御力ダウン(3T)



# 『デバフを切らさず主役をサポート』



■聖杯ホームズ  
 (聖杯入れてないので借りた感想です)  
 クラス補正のおかげで暴力的といって差し支えないレベルにまで上がるATK。  
 ですが前述の通り有利はほぼ取れず、真の暴力はHPだったりします。  
 ただ、クラス特性によるポジションの関係で、上げた時の恩恵はそれほど大きくはなさそうです。  
 最後に単騎まで持っていく予定ならリターンは大きくなりますが、そこまで難度の高いクエは多くなく、まあ、聖杯なんて美用じゃなくて愛と趣味ですよ(まるなげ)  
 ゲームだから性能比較を避けられないとはいえ、好きな気持ちを前提とした上では、性能の比較はあんまり意味がないからね。

■聖杯ナーサリーライム  
 乗算の基礎値であるATKが星5ほどでないけど伸びます。正直ヤバイ(語彙ATK9535は不夜術を扱いますが、彼女は宝具に特攻があるので、純粹にナーサリーが勝つわけではありません。注意。  
 全体宝具の弱点である火力を補えて、当然伸びるHPはただでさえスキルの関係で高い耐久性を更に盤石に。よくわかんないくらい強いです。汎用性の塊。星は礼装で出しました。

■メイヴ起用によるホームズ  
 メイヴのカリスマは最短CT5で男性へ3T最大40%のW攻撃力アップ。  
 Aバフ、クリバフとの乗算でホームズを一時的にアタッカーにできます。攻撃有利でよくな？ の例外枠。

■対アサシン戦のホームズ  
 対アサシンではホームズより玉藻が与ダメで勝つため、この場合のみ玉藻もサブアタッカーとして働かせます。メイヴのW攻撃力アップをもたらした状態であっても玉藻が有利。攻撃有利2倍は伊達じゃない。

◆押しキャラ(黒川)  
 ・ホームズ(顔が近い)  
 ・ナーサリーライム

◆クエストの想定  
 ・ナーサリーなので否単体のアサシン戦  
 ⇒他クラス、単体ボスはナーサリーを違うアタッカーに変更する  
 ・高難度にも対応、1wave増援系が得意

◆最強とは最適  
 対応力を上げる場合はホームズを軸に、玉藻マッシュジャンヌマーリン孔明などの屈強なサポーターで組むと、クエスト毎の編成を考えなくても勝てます。  
 「考えたらどうなるか」というPTです。

編成のハードルが高いですが応用の効くサポーターを並べているので、アタッカーはかなり自由に変えられます。

◆ホームズwith玉藻の暴力  
 ホームズはクリティカルゲーです。礼装でスターを補い、アーツパ特有の宝具連打。宝具効果のクリバフ&防デバフでダメージを伸ばし、防御無視+無敵貫通により敵の防御手段を無視できます。

玉藻と組み、CT減とA強化3Tが加わり高速スキル&宝具サイクルが産まれます。宝具封印+チャージ減が2名となり敵宝具対策も行いやすく、困ったことがあればオダチェンで対処していきます。  
 このコンセプトに沿ったアタッカーが相性のよい3人目。それが★4術にして最高峰の術アタッカー、ナーサリーです。

◆アタッカー:ナーサリー  
 ナーサリーは全体Arts攻撃宝具に確率チャージ減と防御ダウンが付いており更にスター集中3T+クリ威力アップ付き。殴ることがPT全体の殴り強化になり、チャージ減は防御にも繋がるタイプです。

また玉藻同様の防御力アップにHP回復も所持しており、ルーラーや玉藻と並んでもそんな色のない防御性能持ちです。玉藻のAバフ+ホームズの防デバフで3重の乗算を形成して宝具連打を目指せます。

ナーサリー&ホームズの防御デバフは敵が倒れれば当然効果が消えます。なのでナーサリー&ホームズは間断なく宝具を撃ちデバフを維持するのが重要です。スター集中からのAクリを活かし続けてクリが出たらまた宝具でデバフを維持、というサイクルの形成が勝ち手段です。

◆やりたいことはやらせない  
 宝具封印、チャージ減持ちが合計3人。しかし信頼できる成功率なのはホームズと玉藻のみ。しかし玉藻の宝具でスキルの回転率が上がるため、複数ボスで一体一体のHPが高くないクエストなら敵宝具を使わずに撃破も十分可能です。

敵宝具を引き延ばすことで積極的にカードを選びたくないが倒したい相手を全体宝具の余波でなんとなくついで撃破を狙ったり、オーバーキル目的で生殺し状態を保存など。3枚あると色々使えます。  
 チャージ減で宝具CTを揃えて節約することももちろんですが、敵に宝具を使われる前に倒すことも節約です。





# 『コマンドカードに振り回されろ』



### ■ガルバニのデメリット解決策

・魔術協会礼装でNP付与  
ふらんのいいカードを使い終わったらリセットする手札交換が強力。回復は微妙ですが、火傷の持続ダメージは微々たるもの。周囲も同時に回復できると考えれば使いどころはあります。

・初期NP獲得礼装  
他のメンバーに影響されず、マスター礼装や周囲のメンバーがフリーになる選択肢です。

・宝具レベルを2以上にする。  
110%からスキル起動、三段目にAを組み込み、次ターンも宝具を撃つための前提条件です。できたら便利。

### ■聖杯ふらん

聖杯を入れてないふらんを使ったことが無い……。

2017年水着鯖は全体的にステータスがやや低め。スキルを上げて聖杯入れると同レア内でも優秀さがわかりやすい、という立ち位置にあると思えます。

特にふらんはスキルによるHP減少があり、多少でも増えるHPにも価値があります。

またアタッカー鯖なので当然ATK上昇は有用です。ただ、基本的な使い方(右欄外)は80%でも十分可能です。愛で決めましょう。

立たせ続けるふらんを目指すなら、最重要はスキルレベルです。本文中はすべてスキルマ前提です。スキルマにしないと強化解除を防御に使ったり、ガルバニをコマンドカードの周期にあわせたりしづらいので……。

### ■ふらんの礼装の話

クラススキルで常時Qは12%入り。宝具のためだけに礼装で追加Qパフを入れるのは非効率な。Qのヒット数も3と平均的で、積極的に使いたい礼装ではありません。それならクリパフか、NP獲得量でArtsを活かした連打型が適しています。

### ◆押しキャラ(黒川)

・水着フラン、玉藻

### ◆クエストの想定

・ストーリー、フリクエ。  
敵に弓がいる場合は除きます。  
・高難度クエは単体ボス向きの編成。  
複数ボスの場合は要編成変更。

### ◆何をしたいのか

・A1鯖+NP獲得量上昇からの宝具モード  
・王の話+英霊作成でクリティカルモード  
・二つを同時に併用するダブルモード  
・カードとスキルのカウンティング。  
・水天日光のCT加速で宝具の高速回転。

### ◆勝ち手段と強み

・ひたすら宝具とスキルを連打  
OCによって欲しい効果の伸びる玉藻、マーリンをふらん宝具の後に置き、クリを絡めた宝具連打で押し通ります。  
玉藻のCT短縮でふらんの酷暑も気軽に使っていけるスキルになり、自己バフで手番を使う敵相手に有効な編成です。(維新の土方は特攻無しで勝っています)

・たまに入るスタン

ふらんの宝具についているスタンは確率こそ高くないものの、対魔力の無い相手にはちよくちよく入る数値。問題は、無敵を貼ったにもかかわらずスタンが入ってしまうと台無しなので、宝具ターンには撃たないのが原則。玉藻呪術で対応してきます。

尚、どこまで完璧な選択をしても、最後は運です。割り切ります。

### ◆弱点と対策

・防御バフ持ちが玉藻のみ  
相手の攻撃系バフ剥がしに強化解除。幻術で敵宝具、クリ対策もなんとか。宝具の回復で細かい被ダメなら対抗可能

・アーツ枚数が少ない  
7枚はAパとしては成立しない枚数。ふらはんはQやBでも貯められます(後述) 玉マーはAパ、ふらんのみクリパ系のNPの貯め方という挙動になります。Aチェイン頻度の低下は免れないので、ハイエンドパーティでない限り割り切る

・ふらんのHPが勝手に減る  
術二人の宝具レベルを上げます

### ◆水着ふらんと宝具モード

素のヒット数はA>Q。QでNP確保が難しい反面1枚のAでNPを稼ぐ構成です。ですがガルバニズムのNP獲得量アップの倍率は全サーヴァントでも屈指のため、色々常識外の事が行えます。

例えばガルバニズムの効果中は初手A以外でも3段目AクリでNP60%。1stAボーナスが入ればQやBでもNPが稼げます。特にBはヒット数が5と多く、与ダメの調整からオーバーキル狙いが定石。ヒット数や素のN/Aの前提を破壊しつつ本命のArtsを逃さず活かしましょう。

NPを稼いだら【宝具モード】開始です。ふらん宝具とOC込み王の話起動することで次ターンの星とNPが確保できます。

このモード中はクリを重視せず、宝具がダメージを担保します。後述する【クリティカルモード】と交互に切り替えるのが基本的な戦闘の流れになります。

## 『夏の王妃は煌めき20000%増し』



### ■王妃について

うちの王妃様は【Lv100】【スキルマ】  
【金7が両完凸】【絆Lv10】【宝具Lv4】  
で運用します。完璧でないから美しい  
通常運用するのであれば聖杯なしでも  
Lv70 スキル8/6/10or10/6/6 必要  
★M1は最大でも80%成功なので★M3と  
合わせて100%を超えさせたいです。  
もしエースとしての運用（後述）をした  
いのであれば極力ATKに関しては上げ  
られるだけ上げてください。礼装のLv上  
げでのATK上昇も忘れずに。

### ■相性の良い礼装（ドレス）

パーティとの兼ね合いもあるので一概に  
はこれとは言えないがいくつかよく使う礼  
装・ドレスを挙げる。

- ・月の湯治  
ライダーのスター集中を活かしたクリティカルを積極的に狙うエースとしてのドレス。  
これだけでは量が圧倒的に足りないの  
でパーティ全体で補う必要がある。
- ・2030年の欠片  
クリティカルをダメージの平均値、NP獲得量、  
スター発生率の向上に使う際のドレス。  
本人も星を吸うがクリティカル一撃で倒す戦略  
ではないので火力が出ないことは相対的に  
弱点になりにくい。
- ・プリズマコスモスorカレイドスコープ  
強みの一である宝具を撃つためのドレス  
弱体解除役として採用時。
- ・向かないドレス  
場持ちがよいため防御アップや回復など  
の自身の生存力を上げる礼装は選択肢から  
は外れる。王妃は一人では勝てないのだ。  
王妃に似合うドレスは他にもあるぞ！  
君だけのドレスを見つけ出せ！

### ■騎士の矜持について

マリーの礼装ということでよく候補に  
上げられますが個人的にはノーです。  
勿論相性が悪いわけではありませんが  
ATK補正ではなく、スターを足せないのが  
難点です。

個人的にはクリティカル目的であれば  
これよりは月の湯治をオススメします。

### ◆推しキャラ（赤嘘さん）

- ・マリー・アントワネット
- ・王妃であり母であるマリーが好きなので  
クラスは問わない。両方かわいいしね。
- ・今回はライダーの方をば。

### ◆クエストの想定

- ・高難易度、ストーリーサーヴァント戦。  
（ネロ祭後半以外のほぼ全高難易度を  
細かく調節しつつマリー入りでクリア）
- ・相手が女性殺鯖でないならどこでも。
- ・響や臨といった等倍相手も相性よし。
- ・男性狂相手が最も真価を発揮する。

### ◆で、どうやって勝つの？

例えばHP10万のボスがいるして、こちら  
のパーティは如何にしてそれを削りきるか。  
ある編成は1Tで10万出して勝ちますし  
ある編成は100Tかけて尚生き残ります。

マリーは無敵3回スキル+攻撃宝具に全体  
HP回復効果など守備特化のアタッカーなので  
ダメージは低め。1~3Tの超短期戦向けの  
ではありません。上の例で言えば後者に  
当たります。

ただマリーは全体回復持ちとはいえ数値  
が低く、個人的には「耐え切って勝つ」より  
「回数無敵で致命的な一撃を防いでる間  
にクリティカルでNPを稼ぎ、宝具を回して  
殴り抜ける」方が適しています。

なので守備を固めているだけではなく、  
ある程度大まかに勝ち筋、クリアターンを  
想定して攻める必要もあります。

この辺りをクエストごとにサポーターと  
ゲームプレイで調節を行って勝ちます。

### ◆いわゆるクリパなの？

結果的にクリティカルを狙いますが、  
いわゆる一般的なクリティカル主体PTとは  
やや想定が違うかもしれません。

マリーを軸にした編成は騎のスター集中  
率の高さを活かしたAクリティカルで  
平均ダメージを伸ばしつつNP獲得2倍で宝具  
を回していくことを主目的としています。  
しかしそれにはマリー本人のコマンド  
カードによるスター生産が低いため、欠片  
や周囲のスキル等で補う必要があります。

### ◆じゃあ、なんでマリーなの？

宝具は破格の性能です。  
全体1000回復+弱体解除+クリダメ上昇+  
スターを5~15前後生産できます。  
さらに無敵3回持ち、かつ回復スキル2つ  
持ち。全鯖でも屈指の場持ちの良さから  
どんな礼装でも装備でき、A2枚持ちなので  
どこにでも連れて行けるからです。  
かわいい。尊い。

星を吸うからクリダメ上昇礼装を付ける  
もよし、倒れにくい欠片持ちとして運用す  
るもよし、NP補助を付けてもよし。

倒れにくく、スターを生産できて、味方  
の回復及び弱体解除ができて、そうです。

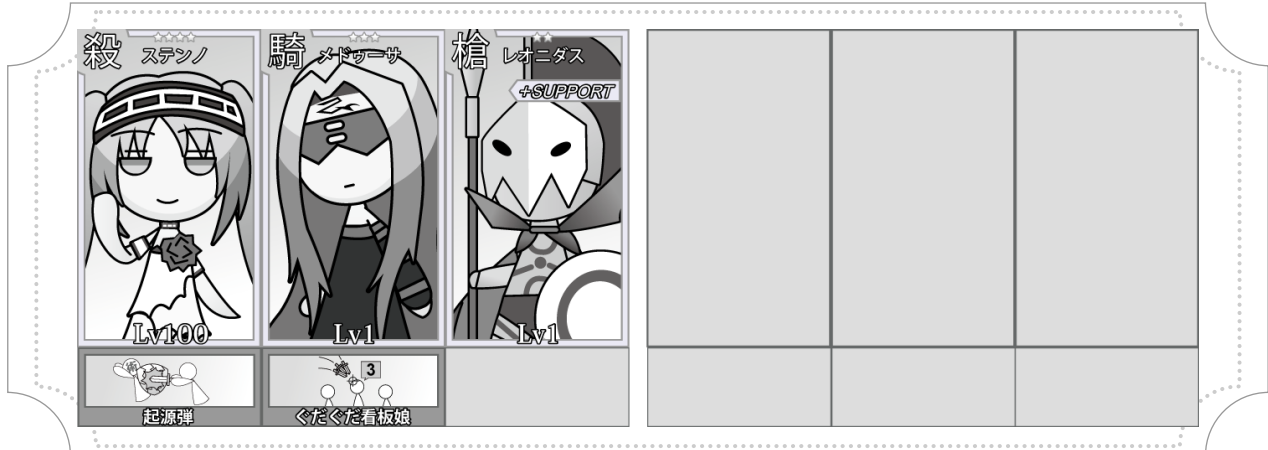
ジャンヌ・ダルグ(白)です。むしろ聖女  
とはマリーのことだったのではないかと  
我々はその疑問を解明するべくジャングルの  
奥地へ向かってジャガ-マに食われた。

-閑話休題-

ジャンヌとはクラス、レアリティや宝具  
で十分に差別化されています。



# 『無理難題ではないのよ(威圧)』



### ◇倒せたクエスト

- ・雷帝イヴァン
- 『2部2章21節 進行度2』
- 久々に現れた強敵の男性ライダー。
- ゴーレムスキルありきではあるが、総HP90万超の章ボスをたった一人で相手取り勝利することが可能。
- スフィンクス戦の動きを流用できるのよ。
- ・凸聖骸布(対男性防御+30%)
- ・ゴーレムガード(防御50%)
- この組み合わせで敵宝具を受ける。魅了のおかげで敵チャージを管理しやすいのも大きな利点だ。

またBreakスキル

- ・神獣の迅雷
- ・神獣の轟雷

で発生する強力な弱体効果もステンノさまのクラススキルによる高い弱体耐性で50%の確率で無効化。仮に効果を受けても問題ない。宝具とスキルの魅了で時間を稼いで効果の自動消滅を待つことも可能。全体的に良相性だ。

### ◇倒せた高難易度クエスト

- ・単騎
- ぐだぐだ明治維新復刻 (特攻あり)
- ・パーティブレイ
- 復刻SW高難易度 (特攻あり)
- アボコラが高難易度 (特攻礼装なし)
- 2017水着：天の牡牛、大決戦、他
- ・下記のQRコードはモーメントとなる



### ◆押しキャラ(U2)

- ・ステンノさま

### ◆仮想敵は男性ライダー

そんなものフリークエストには出てこない。仕方ないから男性キャスターを殴りに行く。

単体出現する[男性]エネミー。今回は1部6章フリークエスト『砂嵐の砂漠』。

### ◆何をしたいのか

- ・推しを活躍させたい(切実)

### ◆何が楽しいのか

- ・『女神の微笑』に頼りきる新鮮さ
- ・礼装の選択幅が広い
- ・礼装と敵次第でクラス相性を覆せる
- ・たまに決まる即死

### ◆何が弱いのか

- ・弱体無効のある敵は無理
- 宝具と第二スキルが「自分のNPをゼロにする」「素敵な音声を再生する」などという謎効果に変貌するので採用する意味がない。
- ・初期鯖特有の低ヒット数
- スター獲得はQチェーンに依存することになる。単騎戦では宝具を頻発する関係上宝具使用の翌ターンはクリティカルに期待ができない。
- ・宝具ダメージが迷子不遇の最たる理由。
- 基本的に、通常攻撃と単体宝具を絡めた敵wave殲滅ができないので道中の被ダメが後々に響いてくる。

### ◆弱点の対策

- ・競うな、持ち味をイカセツツ
- 変に弱点を補う必要なんてない。
- 魅了が効く敵に一对一で立ち向かったその時、ステンノさまの全能力が発揮可能。愛されるだけの女神なのにタイマンの方が向いているのはおかしい、などと言ってはいけない。高倍率3Tバフ+拘束持ちだ。

単騎が強いのは当たり前!!

### ◆タイマンの女神さま

QQQ⇒宝具QAで暴れまわるエルキドゥをみたことがないだろうか。アレだ。あれを男性相手に行う。宝具とスキルの100%超の男性魅了を連発してその間に殴り続ける。自バフとデバフだけでも攻撃力は3T・60%の上、★4級では3位のATK。Lv100時は★5級のLv90と並ぶアタッカーになる。

### ◆おしゃれなのでどの礼装も似合う

恵まれたNP効率だからこそ、礼装に縛られない。戦う敵に合わせて色々な礼装を選べるのも魅力の一つだろう。

オススメは

- ・もはや体の一部と化した2030年の欠片
- ・術クラスを破壊するための起源弾
- ・対魔力対策+火力向上の恋談火焔行
- ・お手軽特攻礼装、死の藝術
- ・耐久用にマグダラの聖骸布

特に起源弾は一部マスターの間で愛用されているアサシン推しの必須アイテム。

注意すべきは、ATK+2400の4枚の礼装は軒並み噛み合わない点だろうか。BAAAQのサポート宝具なのでB・A強化の単品だけでは足りない。自らの体力を蝕むだけの黒聖杯などもってのほかである。

## 巴が落ちるまで殴ります(落ちるとは限らない)

### ■小黑唯：注釈

殴るための本に続き、マスターの注釈。マスターであるラビッドさんは「死霊魔術礼装の確率ガッツ」を使用して単騎状態から複数回発動を行ってボス撃破という困難を選んで楽しんでる方です。(勝つための本を参照)

清姫のNP獲得を被攻撃時のNP獲得も含めて行い、宝具のスタン付と活用とBBB連打の連ゲーではありません。

そこに至るまでの単騎への誘導など『死霊魔術やスタン発動以外の運要素』を極限まで減らしていく、ロジカルなプレイスタイルのマスターです。

FGOでは「手段」が「目的」になるのはよくあることです。ロジックの使い道が死霊魔術清姫なのです。理解できんと思ったら右側のQRコードを参照。本当に楽しんでやっております。

### ■巴御前の話をしよう

掲載分において巴御前のレベルが100となっているが実際は92(今94)である。どうしてこうなったかと言うとサブ垢で聖杯100巴御前をマッパで作る程度には

巴御前推しなのだ

FGO始めるきっかけの一つが「7章で巴御前が言及されたから」という位には推しだが、いがい始めると清姫さんが推しになるわ。マルタ様超頼りになって聖杯入れるわ。メルトさんに課金処女を捧げてしまうわでFGO超楽しんだんだよ。ただ副産物で

まあ他作品きっかけで惚れ込んだのって不純

なんて感情に苦しめられたのだが、場合によっては絶対引かない。すり抜けたら即売却まで考えたのだが

英霊剣豪七番勝負。清姫では決めてない清姫様。彼女の天真爛漫な立ち振る舞いそして言動。気付かされた、もはや天啓であった

切欠なんてどうでも良いのだと

振り切ってしまうと一直線だった。世界で一番FGOを楽しんでた。これまでのFGO全て叩き込んで遊んでた。具体的に言うと60万超の巴御前を死霊魔術槍清姫単騎で遊びきったのだ。あの時点で彼女に熱持ってぶつかったのは間違いなく自分だけだろうよ

とまあそんな感じの推しなのだ。今までのFGOをぶつけて改めて確立した奇妙な推しが誕生した瞬間であった

聖杯の話に戻すと。現在は水着清姫さんと交互に入れているので。当分は100にはならないと思われる。でもいつかは100にする、それは保証する

水着巴御前とか新清姫が出たら解らないけど。困る。本当に困る、うれしけど困る

もう一度機会を得たら動画にするつもりだよ。アビゲイルチャレンジよりも難易度は高くし1.5部最高の死霊魔術清姫にするつもりだよ。多分17蘇生位必要なあ



### ◆推しキャラ(ラビッド)

- ・巴御前
- ・マルタ



### ◆想定クエスト

- ・即死と無敵貫通が飛んでこない高難易度

### ◆何が出来るの

- 【大前提】巴御前の性能を堪能できる
- ・巴御前の第2スキルをスイッチとしたクリティカル対象の操作が妙に楽しい
  - ・状態異常や過剰強化にも幅広く対応可
  - ・確率論の上で何故か維持される謎耐久
  - ・途中瓦解も出来、失敗しても殿補助可能
  - ・混成なので苦手クラスを他に任せやすい
  - ・槍鯖一人なら巴御前の宝具で押し切れる
  - ・轟く轟音、響く快音、骨が折れる音
  - ・爆発炎上燃焼祭で耐久してる気がしない
- ・清姫さんチャレンジに持っていきやすい

### ◆弱点

- ・最大育成しておきたいスキルが多い
- ・特に巴御前の第3スキルは必修レベル
- ・無敵貫通や即死はどうにもならない
- ・巴御前とジャンヌのNP量管理が面倒
- ⇒礼装でA性能向上やNP補助をする
- ⇒初速を更に上げたいならマーリンを呼ぶ
- ・本格始動までの巴御前のHP量が重要
- ⇒開幕早々血脈励起を使ってHPを増やす
- ⇒もっと欲しい時は英雄作成で更に増やす
- ・マーリンが欲しいけどマーリンが邪魔
- ⇒1Tで退場させましょう
- ・いいから早く清姫さんを見せろ
- ⇒ジャンヌを凸カレスコBBにする
- ・耐久の際が出来つつ攻撃力が上がる
- ・巴御前の宝具威力が物足りない
- ⇒宝具レベルを上げれば世界が変わる

### ◆PT主役の解説

・巴御前(弓)  
今回のPTの主役の従者でメイン宝具に寄せる?クリパ?第3スキル使う? 使い易そうで触ると使い辛い初見殺しの女。良くも悪くも運用の仕方はプレイヤー次第。2017年2月から待ってた私は全部使う。解答はB宝具が主役のAクリアタッカー。AクリでNPを稼いで宝具をバンバン放つ。第2スキルを用いれば星16位あれば他にお構いなく勝手にクリティカルする。弓鯖界の剣ランスロットみたいな女である。向こうがクリティカル宝具火力と回転力で「殺される前に殺す」を体現しているなら「死なないので殺す」のが巴御前の特徴だ。最大HPを増やすガッツ「血脈励起A」はスキルマしなれば有事の際の保険だがスキルマするとお手軽に使える装甲となりスキル効果が切れる寸前に蘇生すればHP10k位でまたガッツ張ってるとし蘇生しなくても被弾無しでも3k増やす。このPTでの宝具発射感覚は5T中に2回宝具の延焼やけども2重に乗せられるのでスリップダメージも馬鹿にできないものに

### ・マルタ(騎)

準主役、執筆当時唯一のA3枚騎である。強い所は補助役でクリティカルしやすい。弱い所は補助役でクリティカルしやすい。無敵と星を生むこと以外はなんでも出来る。スキルで全体弱体解除&回復ができるのでジャンヌが宝具使えない場面もサポートし強化解除でマイペースに攻められ多重の防御デバフで火力底上げが出来る。絆礼装はPT全体の回復量が増えるもの。解りやすく言い換えるなら死ななくなる

最近宝具強化でB強化も来た。ラスボスか

## セミ様と直感系スキルで作るSW平坦PT



■マスター礼装はコレ  
2004年の断片  
全スキルがコンセプトに合致。つおい

アニバーサリーブロード  
スター獲得は正義。本文も参照

■この礼装がすごい  
2030年の欠片  
言わずもがな

その他継続スター獲得系礼装  
こちらも言わずもがな。種類が多いので選択肢  
も多い。合計獲得数の参考は本文を参照

■「直感」の永遠の悩み  
・スキルLvが重要  
・概念的に直感系スキルの  
要求レベルは高くなりがち。できれば  
CT短縮のためにも9⇒10にしたい。

### ◆押しキャラ(腐ってもエビ)

・セミ様と直感系スキル持ち

### ◆クエストの想定

・初見ストーリーなど誰をメインアタッカーにすべきなのかわからないクエスト  
⇒誰がアタッカーになってもいい  
臨機応変に変更したいクエスト

### ◆何をしたいのか

・ダメージとNP回収が安定するB始動Aを振りながら、機を見てSW乱数の凸部分に星を盛ってクリティカル  
・FGOで毎ターン配られるカードには、5枚中3枚にSW+50、+20、+20される乱数が発生するが、今PTではそれを利用して基礎SWが近い鯖を並べ、+50乱数が割り当てられた札に直感系スキルでスターを流し込みクリティカルさせるのが狙い  
・真堂圭さんの高貴ボイスで鼓膜にバフがかかる

### ◆弱点と対策について

・対応力優先なので爆発力がない  
狙った鯖の狙ったカードにスターを集めにくいので、どうしても一点集中型のバフ盛りクリティカルPTに比べて短期的爆発力に欠ける  
⇒クエストとの適性をしっかり見極める  
・乱数が絡み続ける  
SW乱数に好かれてもスター分配に嫌われることが偶にある。  
⇒後述の『スター分配判定詐欺事件～泣き寝入り編』参照  
⇒祈祷、風水、舞教などで事前にプレイヤー本体の幸運ステータスを上げておく  
・スキルLvが重要(左欄外参照)

### ◆下準備となるスター獲得状態

乱数のリトマス試験紙ともなる毎ターンのスター獲得は10個前後あればOK。なので欠片一枚や欠片+イベント礼装によくある3個獲得系、もしくは3個獲得系×3などが用意できればいいでしょう。(左欄外参照)

### ◆4/4以降の「直感」

剣殺の基礎SWは100、手札5枚合わせると計500で乱数分も合計すると590。これに対し乱数+50札は150になるため、獲得スターのおよそ25%が割り振られることとなります。  
(ただし完全な割合制ではなくスター1個ごとに判定が入る形式)

今PTでは欠片等の礼装で獲得したスターをその乱数による凹凸を可視化するための装置として利用しています。

青王の直感レベル10でのスター獲得数は15個。その25%は3.75個なので、クリティカルさせたい札のクリ率が既に60%程度のときに直感を使えば、高い確率で90%前後まで引き上げられます。

### ◆スター減少はメリットにも

セミ様の第三スキルについているデメリットの『スター8個減少』ですが、2018/4/4以降はメリットとしても使えるようになりました。

というのもスター減少の挙動は直感系スキルの逆で「既に割り当てられたスターをSWの低いカードから優先的に差し引かれる」ため、複数の札へスターが集まってSWの高低を判別しづらい時に、あえてスター総量を減らすことによりSWの高い札を炙り出すことが可能になります。



# 3ターン周回はもう飽きた。～4/3⇒4/4



### ■フリークエをやり込む

これは何となくの備蓄を目的にした周回を行いすぎて突き詰めたモノです。BQが動画のエリドゥ牙狩りに関しても似たような感じでやり込んでいます。世間的に評判が悪い子や、あまり紹介されていない子を手になじませるのは割と楽しいです。

推しが使うので今すぐ羽根が欲しい、という事態になったらこのPTは使用しません。カレスコやドレイクやオジマンを使ってボチボチ虚無周回をします。そうならない為の備蓄です。

### ■礼装チョイスについて

基本的にBAAQQのクリティカル勢へカード性能アップはしづらい。5枚全部のカードを武器として使うのでどのカードをバフする…と絞れないのだ。そのためクリティカル・攻撃力・宝具威力アップに絞られる。

騎シュタルは3ターン目の2wave目に宝具を使用する都合上、孔明の観察眼をもらいやすい。クリティカル威力が過剰になるためシンプルな攻撃力アップを選んだ。

騎アンメアはスキルで攻撃力アップを持ち、クリティカル威力は騎シュタルに劣りやすい。(天地人不利クエという都合もある) また宝具ダメージを出す役なので所持していないバフ種類の宝具威力を礼装でカバーできるのは好ましい。

### ◆フレンド過労死枠(小黑唯)

・いつもありがとう凸ランチ孔明マーリン

### ◆クエストの想定

- ・4/4以前
- ・一般的な周回フリークエストを4T
- ・今回はセイレムの「公会堂」(羽根)
- ・1wave: 2万x2
- ・2wave: 4万x1, 3万x2
- ・3wave: 17万6千x1, 8万5千x1

### ◆3ターン周回はもう飽きた

- ・3Tバを組むのまでは楽しい
- ・そこから何百回も繰り返すのは私は苦手
- ・周回鯖はどうしても似たような子になる
- ・一定以上に快適な周回の上で、練習になるようなゲーム性の両立がしたい
- ・上記の要求に現状当てはまった編成がこのPT。セイレム実装からずっとこれ

### ◆ゲームセットは宝具クリティカル

ゴールは明確。  
1waveで2ターンかけてNPを稼いで、2waveはQチェインしながら騎シュタルの宝具でスターを稼ぎつつ撃破。  
3waveはバフを盛った騎アンメアの宝具とクリティカルで17万6千と8万5千への1ターンキルを狙う…という手順だ。

騎アンメアも騎シュタルも最大100%のクリ威力アップを所持しており、孔明の観察眼も入ると合計150%。15枚中10枚のカードが武器となる。

基本的には安定するゲーム。そこに「可能な限りダメージを高める」「可能な限り安定させたい」と目標設定することで考える余地が更に生まれる。

### ◆NP貯めもゲームになる

このパーティはスキルだけでNPが100%貯まったりしない。そういう子はイベント周回で嫌でも絆が上がるので温存してる。孔明のバフを入れてもアタッカー2名はNP70%と100%で片方はカードを選んで貯めていく必要がある。

1wave2T、2～3wave1Tずつの予定で2waveは宝具だけで確定撃破。3TかけてNP30%を稼ぐだけなのでカード1山を確実に使いきれ。2人はBAAQQなのでNPを稼げるカードはいっぱいあるのでハードルは低い。

しかし先述した目標設定として3waveでよりダメージを伸ばしたい。安定させたいので可能なら孔明の観察眼は温存したい。

### ◆スターも出来れば欲しい

また次点の目標として2wave開始時にNPが貯まっていればQQ宝具と選ぶことで宝具オーバーキルを発生させやすくしつつギリギリまでスターを稼ぐことができる。

騎シュタルのQ宝具だけではスターは飽和するほど得られない。また3waveに使用する騎アンメアの攻撃力アップスキルはスター集中が付いている。使うと騎シュタルに必要なスターが足らなくなる場合も多い。そのためにも少しでもスターは稼いでおきたい。

ただ2ターンかけて敵を倒してNPを貯めるのではなく目標設定することで、カードを雑に選ぶだけの作業からゲームに変わる。



# アナスタシアとカドックの人理修復：1



**■初期鯖はアナスタシア**  
マシュはフレンドからしか借りれない想定。成長、素材をマシュ準拠にする「プレイしたときに憂な気がする」ためその辺りはふんわり対応。

**■新素材は？**  
アナスタシアは第三再臨で新素材を使用する。2015年初期勢とすると、2018年まで第二再臨となりスキルLvも上げられないだろう。でも初期のFGOもそんなもんだった。

初期のFGOは、蛇も幽車もホムベビも秘石も未実装だったし、曜日クエでランダムでしか入手できぬ素材も色々あった。

★5の最終再臨やLv90どころか、★3も最終再臨しないLv50~60が戦力となっていた。

その辺りはイベントで色々解決されていたので、当時の育成環境だったらこんな感じだろうと成長段階を下記のように想定した。

「未実装素材」を入手できたネロ祭2015で第3再臨。続く本能寺でも未実装銀素材の補給。更に4章前のクリスマスの箱ガチャが「全銅素材」とスキル石が入手可能なイベントのため、4章クリアの禁断の頁の実装に伴いスキルマ。

**■戦術面に関して**  
「ジャンヌアンデルセン」はゲーム初期から強いと言われており、その関係で「ゲオルギウスもヤバいんじゃないか」など一部界限では認知されていた。

マシュもLv40~50のスキル強化前から「防御と回復が重なったら負けないんじゃないかなコレ、使い道ないけど」と研究はされていた。

なので、現在のFGOの知識を2015年に持ち込んでもそんなに異世界転生モノみたいな無双にはならないはず…。あるところにはあった知識…。(あるところしか無かったですが)

**◆推しパ本を読んだカドック君**  
みたいなプレイしてる架空の第一部攻略

**◆FGOの想定**  
・2015年8月~2016年末  
・初期鯖がマシュではなくアナスタシア  
・ストーリー加入を中心に★3鯖+配布  
・順当にイベントをこなしながら第一部+イベントをアナスタシアでクリアできるのか

**◆レギュレーション**  
・アナスタシアは基本スタメン  
・アナスタシアを生存させる  
・アナスタシアを活躍させる(広義)

**◆第一章オルレアン**  
ひたすら続くワイバーン(騎)の群れ。アナスタシアはキャスターで、序章で加入したストーリー配布の術ニキもキャスター。クラス不利…。(2015年当時の修正前オルレアンは今のHPの2倍ほど。3waveなら2万とかそういうワイバーンが出てきた。)



**※フレンドもみんな育成中※**  
一旦、当時の状況を振り返り。当時実装されていたアサシン

はステノ、カーミラ、荊軻、呪腕、サンソン、小次郎、ファントム、マタハリ。ガチャを回していない限り、★3鯖すら20%なので「当たり」。フレボも1日単発無料という状態なので無課金は各クラスのサーヴァントが揃うことすら先が長かったです。★2は超レア。

種火超級も実装されておらず、曜日クエも未実装でモニュピスも各クラスランダムでドロップするかもしれないという闇鍋のクエストを周回する必要がある…。

更に大半の素材はフリクエ未実装。4章解禁は頁、幽車、ホムベビ。3章実質解禁は世界樹の種、羽根、蹄鉄。八連なんかは実装しているけれども、ドロップは石1個割っても1個のドロップすら現実的ではない、厳しい状況。心臓も逆鱗も「あの闇鍋を粘って大型を出した上でドロも成功させるとか無理」という有様。

英雄の証、凶骨、竜の牙、虚栄の塵とピスモニュと銀種火以外は「どうしろ」という状態でした。

なので並ぶフレンドはLv30あれば上等。ほぼ第一再臨の30~60。第二再臨がいれば「どうした!?!」というやり込み具合。ピスモニュだけで再臨が出来る唯一のルーラー「★5ジャンヌ」は最高クラスの当たりという扱いでした。

当時アナスタシアをLv90まで鍛えるのは時間が足らないと判断。(その前に次イベが来る)



私の推しを連れ回すための本。

### ◆REGEND OF THE SAMURAI

★1佐々木小次郎。人属性は地属性に有利でLv1から回避を所持していることもあり、非常に優秀なアタッカーだ。  
(※当時はバグで天地人が逆転)

小次郎一人でも何とかなるんだろうが、アナスタシアを並べるとカリスマでサポートは出来るが、防御はどうしようもないのでアナスタシアが先に倒れる。

それはアナスタシアの勝利ではない…。

小次郎が最後の1人まで追い込まれつつも華麗に逆転する小次郎の旅になる。

### ◆8/19 小次郎が初の配布鯖に

iOS開始が8/12。

最初のFGOイベントは8/19からの

★1~2サーヴァント配布クエストだった。

初日は貫禄の佐々木小次郎。

どういうことだ。

(※ちなみにそこから★2ゲオルギウス、★2シェイクスピア、★2レオニダス、★1アーラシュと続く。  
今なら分かる人も多いですが、当時は大半からしたら謎の人選。でも、今なら分かる。即戦力。やはりFGOの配布鯖は、強い。)

### ◆やっぱりヘラクレス

フレンド枠はパーティ①のリーダー固定。  
(※5章頃のアップデートまでフレ欄は1名) 選択肢が少ない。アサシンは出ない。それならヘラクレスだ。

パーサーカーならどうせ宝具を使うまでに死ぬことも多いので、フレンドだろうが野良だろうがどうでもいいし、出現率も高い。2回赤札で殴れば1万だせるのもいい。

第一再臨で回避を覚えるヘラクレスをレオニダス、ゲオルギウスで繋いで守りつつアナスタシアがカリスマでサポート。

ヘラクレスの攻撃力アップはCT7~5だがスキルLvを上げる余裕もない。

CT7と考えると先が長く、アナスタシアが途切れたタイミングでサポートできるのは火力維持に繋がった。

### ◆そうだろヘラクレス

8/31に概念礼装「旅の始まり」の効果フレポ+1Pから+75Pに修正された。

これでフレポが稼ぎやすく、フレポガチャで戦力補充しやすくなった。

また9/7には300万DLとして★4配布が行われた。大幅な戦力増加だ。

もちろんヘラクレスに決まりだ。

(※当時の初回ガチャは★3単発)

### ◆ようやくゲームに

Lv50ヘラクレスとフレンドヘラクレスを並べて真ん中にLv60アナスタシアを置く短期戦。

もしくは自ヘラクレスとアナスタシアをフレンドマッシュが防御力アップと無敵付与で守りつつ、うまく攻撃力ダウンと重ねて被弾を抑えるパーティ+ゲオル&レオ引継で何とか長期戦も進められるように。

また旅の始まり装備のヘラクレスをリーダーにすることでフレポもザクザクと入り、少しずつ★1~2サーヴァントも入手でき、ゲームになってきた。

更にネロ祭(2015)では未実装素材が若干だが入手でき、お月見ではピスモニュが弓騎殺と限られているとはいえず入手。

再臨すら非現実的なサーヴァント育成の見通しができた。

### ◆巨大ドラゴン戦

キャスターvs全体攻撃のドラゴン。

正直不安だったが、ファヴニール戦は1~2waveでNPを稼ぎ、防御ダウン入りアナスタシア宝具+カリスマのサポートを受けたアタッカーの単体宝具でガツツリと削って倒し切れた。

1~2waveを粘れるようになったのは第一再臨でタゲ集中の、待望の弁慶。

宝具で防御力とHP回復が可能でA3枚のアンデルセンの存在も大きい。

### ◆セプテムでブーディカ加入

後半のワイバーン以外は問題なく進む。ワイバーンが出てこないでプレジヤンスにアナスタシア+アンデルセンで全体宝具を連発しながら進めていった。

ストーリーでブーディカが加入。宝具Lvが前提となるが3Tの全体防御力を付与できるA2枚なのでアナスタシアと相性がよい。

これ以上キャスターを増やせないような巨大ドラゴン戦での活躍が見込まれる。

### ◆歌うカボチャ城の冒険

素材だ！

NPチャージ礼装だ！！！！

交換で4枚。1枚ドロップでNP50%+宝具威力アップ礼装はアナスタシアのNPチャージ50%をスキルマに出来れば心強い戦力になるだろう。

そしてここで、ストーリーでは出会えぬ高難易度クエストと巡り合う。

——「アンコールライブ」

——「終夜の訪問者たち」

### ■旅の始まりヘラクレス

自身のPTに入れた際だけではなく、旅の始まり装備の鯖がフレンドや野良で選ばれた際にも+75の効果は適用されていた。

そのため人気のパーサーカーであれば1000~2000ポイントは難な育成状態であっても入ってきており、継続プレイをしていればフレポガチャは回せた。

ポイントではなく実際の需要はカレスコ装備の★4~5...とは思いますが、「1人1鯖まで」だとクラスを選べない。

「このフレンドさんはいつもアルトリアを置いているから剣担当」「クーフリンガチ勢っぽいからランサーが欲しい時お願いします」「1章やってる？じゃあ小次郎にしておくね」などなんらかの手段で各クラスを確保して頼る必要があった…。

とりあえず全クラス何とかしてくれる★4狂ランスロットとヘラクレスは野良でも人気のサーヴァントだった。

### ■ネロ祭2015

当時は箱ガチャも高難易度もなし。通常のドロップ+交換形式だが、初。未実装素材が入手できる美味しいイベントだった。

アナスタシアの第三再臨の素材は水着16の貝殻10個と5章金素材が3個。本来は先が長い「未実装素材の入手」というイベントのため第三再臨はここで行えたものとする。

### ■ドスケベ礼装

2015ハロウィンの配布★5礼装。1枚ドロが必要だが、非常に低確率。「1回しかクリアできないクエストでドロップするボスを倒して落ちなければ撤退していった方がお得」「ヴラドが落とす」→人妻ドスケベ礼装を隠し持っている→ドスケベヴラドなど二次被害も発生

非常に入手困難だったが、2016年クリスマスや鬼ヶ島の凸相撲や聖夜の晩餐凸を入手するまでは主戦力となる強力な礼装だった。現状はステータス補正の関係で微妙。

### ■2015ハロウィン

金林檎が実装。特定時間にログインすると美味しいクエストに入れるグリイベントを実装してサーバーが落ちる。

結果だれもプレイできず巻き戻ったりかなりヤバい状況だった。「美味しい期間限定クエスト」をいつでも遊べるようにして対応した結果本来全部いけないハズの高効率クエストを全部巡れる様になった。結果的にはとても美味しいイベント。

注目は玉藻実装。しかし高難易度クエストは1部後の2017年まで定期的には実装されず、玉藻が必要になるくらいの高難易度は羅生門を待つことになる。





# アナスタシアとカドックの人工修復：2



■ハロウィン当時のセイバー  
 単体宝具は高レアなカエサルのみ。  
 ★5もアルトリアとアルテラ、  
 ★4セイバーオルタと宝具強化前&宝具1の配布セイバーリイのみ。

セイバークラス自体がレアな状況は変わらず、特にカエサルは情報がなし。第三〜最終再離に未実装素材の歯車と禁断の貝、レア素材の爪まで使って育成していくのは相当の度胸が必要だった。

6章ベディ実装どころかベディ宝具強化までは頼り続けて使えるので、海外版とかで異世界転生するなら全然あり。

ちなみにアンコールライブはマスター経験値が美味いいため、フレアルトリアをほぼ単騎で運用する周回には私には中国版で行っていたので安定も可能。さすがに日本版の初回時は気づかなかったが、やってた人は探せばいそう。

■ハロウィン当時の孔明  
 各スキルにNP付与はなく、そもそも第三再臨までさせたり、フレンドに並べる人は少なかった。なので彼をサポートにするのは実装当時は無理がある。

3章解禁と伴いNP付与を手にしたが、鷹作(5章、AZOや羅生門前)でフレンド枠が全+7クラスになるまでフレンド孔明は気軽に借りづらかった。

■★1の宝具5  
 2015年末の箱ガチャまでフレボはカツカツ。ガチャの値段もお高めで、★3宝具5もなかなか困難な時代。

プレイしたら段々と揃うのだろうか？ゲーム開始から2〜3ヶ月なのだからそりゃ揃っていない状態。なので宝具5という理由で★1を採用していた。

◆アンコールライブ  
 最高難易度の周回クエストだ。  
 1wave3体4万。  
 2wave1体40万。  
 エリザベートが合計4体出てくる。

60レベルでも高い方の環境では強敵。なにせストーリーでも10万越える様なボスは登場していないからだ。4万という数字もハードルが高い。2waveに向けて魔力放出を温存するとセイバーオルタでもダメージが足りない。

また通常攻撃のダメージの高さを考えるとカレスコアルトリア頼りだろう。その上で上手く宝具CT4の全体宝具を躲しながら戦い続ける必要がある…。

マスター回避をアナスタシアに使用するとアルトリアが致命傷。アナスタシアの生存前提での【周回】は困難。

うん。これは無理。まずは勝とう。アンデルセンにフレンドジャンヌを混ぜた長期戦で勝利し、セイバーリイの育成を決意した。彼女を育てればジャンヌを借りて勝てたろう。

ハロウィン・プリンセスがドロップしないクエストなので、1度クリアして周回をやめた。

期間ギリギリに何とかドロップできてテンションが上がったがアナスタシアからは冷たい目で見られた。誤解は後で解けた。

◆終夜の訪問者たち  
 当時の伝承クエストで5wave構成。呪腕(7万)、ジークフリート(10万)清姫(17万)、メディア15万、玉藻(23万)それぞれにお供もついている。

呪腕はアナスタシアが簡単に倒せる。清姫は攻撃力ダウン付与で軽減でき、攻撃有利でHPも削りやすい。壁はジークフリートとメディアだろう。

このクエストは周回じゃない。だから、勝てば勝ちだ。

アナスタシア/デルセン/アーラシュ/ブーディカ/牛若丸/フレジャンヌ

★1アーラシュ宝具5を採用する。呪腕戦でアーラシュを守りつつNP稼ぎ、呪腕をアナスタシアの宝具ブレイブでNP回収しつつ撃破。

ジークフリート戦でNPチャージスキルを使用して防御ダウン&OC底上げを行い、アーラシュの宝具ダメージを伸ばす。そこから後列のブーディカと組みつつ、アナスタシアのNP再回収を狙う。

清姫戦は温存していたカリスマで被ダメージを軽減しつつ、お供のキメラを早期撃破。敵全体宝具までに削り切ることは出来なかったがマスタースキルでアナスタシアを優先回避。

ジャンヌ&牛若丸のA8枚でNPを貯めつつ清姫を倒し切り、NPチャージ連発が怖いメディアはアナスタシアとジャンヌがスタン付与を行い、予期せぬ宝具は防ぐ。高頻度Artsチェーンで牛若丸の宝具を何とか2回撃たせて削り切った。

玉藻は攻撃宝具ではないので何とか。



私の推しを連れ回すための本。

### ◆第3章オルレアン実装

初のメインストーリー実装。  
いくつかのイベントで戦力増強が行えたこともあり、ストーリーもそれに合わせて難易度が上昇した。

といっても、イベント高難易度ほどではない。ただそれが連戦となり大変なだけだ。

### ◆vsドレイク

チャージ増+全体宝具。HP10万。  
第二節からいきなり激戦。  
またライダー。ハロエリも使えない。  
キャスターに対して厳しい展開続きだ。

強化されたらしい女性特攻宝具のカーミラを頼る。チャージ減で時間を稼ぎ、皇女様は1枚目を提供して、QAでNPを稼ぐ。

また宝具CT4の状態では皇女様のスタン。もしくは宝具効果のスキル封印を利用してマスター回避で安定して避ける。

若干残った分はヘラクレスとタゲ集中の盾鱗で何とかした。…バーサーカーなら何とかあったで何とかなるんだよな。

### ◆vs巨大ドラゴン

今回も1waveがあったので、ここで稼ぐ。1万x3体のワイバーン。

攻撃不利なので時間をかけながら戦える。

使い捨てアンデルセンのHP回復状態と皇女様の攻撃力ダウンで被ダメージを減らしタゲ集中を繋いでヘラクレスのNPを稼ぐ。

前回同様、宝具チェーンとマスター礼装で一気にダメージを与えて撃破する。若干残ると皇女様の宝具効果のスキル封印により、行動すべてで全体攻撃を連発してするので事前に回避スキルを使用しておく。

欲が出てきて、ヘラクレスの1枚のAのAチェーンや、被攻撃の偏りで戦略が大きく左右される現状の勝ち方が気になってきた。

### ◆vs黒ひげティーチ

ライダー戦が止まらない…。

ライダー戦が止まらない…。

チャージ増もなく、アナスタシアジャンヌで勝てなくもないがストーリーの都合上、エウリュアレ+アナスタシアで層らせて貰った。…強くないか、あの宝具。

皇女様の攻撃力ダウンと、エウリュアレの攻撃力ダウンのどちらかが途切れない。なんだったら魅了とスタンで粘れる。粘った後に吸血で宝具をまた止められる。

3人目がジャンヌなら長期戦。

使い捨てアンデルセンやタゲ集中持ちを繋いでいくのも悪くなさそうだ。★3だし、ここで宝具5を狙うのもありだ…。

### ◆vsヘクトール

1wave海賊(剣)x3：HP3500ほど

2waveヘクトール：HP17万

瞬殺できれば話は別だが、時間がかかるとスタン付与やチャージ減で拘束されて防御無視全体宝具を食らう。

なんとか3ターンかけてNPを貯めて、カエサル宝具ブレイブで削っていく。残りは敵宝具CTが1つ前の状態に皇女様のスタン、宝具効果のスキル封印、ジャンヌのスタン付与のどれかを準備しておく、ジャンヌが宝具を安全に使えるように心がけた。

だんだん間に合わなくなるので、その際は皇女様を優先回避。

ジャンヌは1度くらいなら耐える。

カエサルが倒れたらセイバーリリイ⇒剣ジルと繋いでいく予定だったが途中で何とかなった。

HPの上がった2戦目は雑魚を残しておくでヘクトールの行動回数が減り、スキル連打を防ぐことが出来て逆に楽だった。



### ◆アナスタシア無双

ゴースト、ウェアジャガーなどアサシンのエネミーが3体並んで大量出現し続けてくる。

混成でも低HPなら同じこと。

全体宝具でNP回収、チャージスキル。高HPが1体程度であれば倒し切れない敵を宝具ブレイブで殴ってNPを更に回収。

スキルLvを上げて本来の実力を引き出せた事と、ワイバーン地獄さえなければ快適な性能だと実感…。

そう思っていたらワイバーンを狩って船を作ると言い出した。やめてくれ。

幸い、オルレアン以下のHPだったのでなんとかなった。

### ◆vsヘラクレス

防御を固めれば皇女様が殴っても、

エウリュアレが殴っても終わる。

男性なら何でも倒せそうだ。

これは宝具5だろう。

### ■1部の頃のジャンヌ

宝具後にスタンし、  
弱体解除は未所持。

### ■それ金時でよくね?

オルレアン直前の400万DLで実装。  
NPチャージ30~50%から  
単体宝具で5~8万をドーンと出す子。  
つまりこの辺りでアナスタシアと  
カドックが苦しんでいる強敵を  
宝具ブレイブ。サポート入りなら  
ワンパンできた。

何とかサポートを繋いで単体宝具のNPを貯めたりしているこの辺りのPTを  
考えてる人によってリプライが  
「それ金時でよくね?」だった。  
金時でいいけど、そうじゃない。

もっとダメージを出したり、  
サポーターで敵を対処する方法が  
必要になって減った…というか  
それギルでよくね、になった。

### ■オルレアンで強化

Quickが1ヒットという有様だ  
サーヴァントの2ヒットになった。  
NP獲得量はそのまま2倍になった。  
雑ッ!?

主に光弾モーションで、カーミラ  
ステンノ、マタハリ、アンデルセン、  
シェイクスピア等々々。納得の面子。  
変わらなかったのはサンソンや  
ファントムといった通常モーション勢。  
つまり現在のQ格差はここで産まれた。

他にもスター発生率の調節やら、  
なんやかんやQがヤバかったが、  
今ぐらいになんとか使えるように  
調節された。実は。

### ■エウリュアレが実装

恒常★3エウリュアレはオケアノス  
実装。★3は順次追加されていった。  
当然、ビックアップガチャが実施され  
た。

### ■マスター礼装の実装

アトラス院、カルデア戦闘服などの  
マスター礼装の実装は2015年12月末、  
4章と同時である。

なのでクリスマス箱ガチャでは  
オダチェンを駆使した周回は不可。



# アナスタシアとカドックの人理修復：3



### ■魔神柱へのデバフ

各特異点の魔神柱の大半はデバフ時、弱体解除⇒クリティカルでの反撃が固定行動となっている。  
なので弱体付与は高倍率の防御アップが無い限りはおすすめできない。

また一定HP以下になると弱体解除からの行動を避けるようになる。

### ■マッシュがフレンドに現れない

アナスタシアがマッシュ様なカドック君なので、マッシュはフレンド以外では使用できない想定で書いている。

### ■サンタ箱ガチャ

全鋼素材が入手可能な箱ガチャのため各スキルに必要な秘石と火薬はここで必要数を得たものとする。  
1箱4個としても、秘石51個目標なら216族でもほぼ達成できる。

### ■2015年のカレスコ

ゲーム開始時の★5礼装は5種類でその中にカレスコもあった。  
当時の恒常★5礼装は少なく、年末でもたったの10種類。しかも増えた5種類は全て当たり枠と大当たり枠。

- ・月の勝者 / もう一つの結末
- ・黒の聖杯
- ・プリズマコスモス
- ・2030年の欠片

25枚引いたら凸なハズ。  
50枚引いたら凸なハズ、と「期間限定ガチャ以外も回したら凸ってもおかしい」存在。

ただ、持っていると攻略の幅が広がりすぎる。私がカレスコ引けない族なのでカドックくんにも同じ苦しみを味わって欲しいため、カレスコは当時2枚という設定でサンタ周回を試算した。

### ◆魔神フォルネウス

魔神柱：23万+メディアリリィ12万。

魔神柱は四騎士有利なのでアナスタシアの戦場と言える…。言えるはずなんだ…。  
フォルネウスは弱体付与を受けた際に、弱体解除後の行動として「怒っている」の言葉と共に全体クリティカル。続けての行動では単体へ3Tの防御ダウン。  
弱体付与は悪手。  
…アナスタシアの行動はスキルも宝具も全て弱体付与がセットで付いてくるのが長所なんだが…。

更に問題が発生。敵の攻撃力が高く、等倍でも2~3ターン受けると倒れる。宝具を3回撃てれば勝ちでも3回撃てない。

防御バフを使って受けたいが、スキルの育ったマッシュはフレンドに現れない。  
ということで、またジャンヌに頼ろう。  
鋼の鍛錬を装備させたアナスタシアとアンデルセン、フレンドジャンヌのA9枚で防御アップを重ねて受け続ける。



### ◆コツを掴んできた

アナスタシアのデバフ入りの宝具と、攻撃力アップは敵の宝具ターンにジャンヌ無敵と重ねれば安全だと気づけた。  
敵宝具+メディアリリィ+弱体解除で行動が埋まり、次の敵ターンにはデバフがないので怒らない。  
スタンも同様だ。成功すれば次のターンには弱体付与は残らず、怒らない。  
強敵だったがアナスタシアなら勝てる。

### ◆孔明ピックアップ

欲しい…。NP付与が追加されているならアナスタシアと組ませて宝具連射が可能になる…。更に★4狂ランスロットとジークフリートもピックアップだ…。  
どれを引いても周回が楽になり、苦手なワイバーンに対する特攻を持つ、A2枚のセイバーが手に入る…。手に入る…。  
ダヴィンチ名誉顧問の男の趣味だが、いい人選だ…。全力で回したい…。

### ◆ぐだぐだ本能寺

まさか日本の英雄、織田信長が女性だったとは…。上杉アルトリアは何なんだ…。  
セイバー枠の補充と考えたが、礼装しか出なかった。弓枠の補充は出来たのでよしとしておこう。

### ◆からの、スカサハ実装

ダメージとヒット数がおかしい…。  
強い。強いが、Artsのアナスタシアとの相性がいい訳ではない。あくまで対弓枠の用心棒といったところだ。  
それならば控えにいるヘラクレスと変わらないので貯めておこう…。



私の推しを連れ回すための本。

### ◆サンタ箱ガチャ開催

スキル上げの最難関の秘石が手に入る。回せ。回転数が全てだ。石はガチャじゃない、スタミナに使う。素材確定ガチャだ。回せ、回せ。大量の種火で手つかずだった低レアもある程度の育成が行え、★2も揃った。手持ちを選べる『ゲーム』が始まった。

### ◆超絶3ターン周回パ

凸カレスコ皇女様/虚数凸アーラシュ/フレンド孔明/カレスコダレイオス

- ①：5千~1万のランダム3体
- ②：術8~9千x2と4万の清姫
- ③：ブーディカ6万、アタランテ6万に騎アンメア9万

- ①：孔明NP30%付与からアーラシュ宝具
- ②：皇女様が宝具⇒術術狂で術がオバキルを狙いやすく、スキルLv4でも低HPの術に計4回オバキルすればNP回収36%が狙えるLv5になれば計3回で足りる
- ③：NPチャージ44%(Lv8)+孔明NP20%で再装填⇒ダレイオスの宝具チェーン撃破

聖夜級も追撃1ターンあればいける。凸カレスコさえあれば計算上出来る…。

現実には凸れていないので1waveは素殴りし虚数皇女様/カレスコ清姫+ダレイオスで全体宝具を2回重ねて3waveを突破した。

清姫もダレイオスも攻撃でNPを稼げる。スパルタクスもNPチャージがあり候補まで上がったがダメージが足らず、火力枠のエイリークはNP稼ぎが安定しなかった。

### ◆聖夜級4~8ターン

- ①：1万5千騎or1万2千槍が2体、アルテラ6万
- ②：術1万2千x2体、カーミラ5万4千
- ③：孔明10万、ギル7万、スカサハ14万

①はアーラシュで間違いない。  
 ②はアナスタシアで問題なく、A込みの宝具ブレイブが出来ればNP回収再発射も容易。問題は③だ…。  
 アナスタシア⇒エイリークの宝具を繋げてもスカサハが3~4万残る。エイリークがブレイブ出来るかどうかで変わる。この辺りのアドリブや事故死でターン数が大きく左右される。純粋なダメージ不足は低レア軸の泣き所だ。

③はエイリークブレイブを優先。無理なら宝具チェーン。それも無理なら残りカード枚数を数えて何が最適か考える。回転数。それしかない。なぜ、クリスマスに周回しているんだろう。

### ◆第四特異点ロンドン

敵がアサシンだ。無限の歯車に、禁断の真もある。これでスキルマにできる…。アンデルセンを再臨できる…。

### ◆役立つNPCモードレッド

敵がランサーで、NPCがセイバー。快適だ…。A2枚…快適だ…。戦闘で困ることがない…。ホムンクルスベビーまで手に入る…。配布のハロエリも頼れる。快適だ…。

### ◆vs無敵貫通ニコラテスラ

宝具CT2の段階でスタン。もしくは皇女様の宝具でスキル封印し、チャージ⇒即宝具と無敵貫通を防ぐ。

そこさえ気にすればいつもの全体宝具。スキルLvの育成を終えて、アンデルセンが再臨できた今のPTの敵ではない。…よく考えたら相性不利10万ドレイクと等倍テスラ22万とあまり変わらない。今回はヘラクレスにも頼っていないし、宝具CTも短くなっている。これは成長を実感するな…。

### ◆モードレッドは最高だ

対ランサーのシナリオボスのアルトリアに、特攻持ちのセイバーがNPCだ…。ロンドンすごいな…。

クラス有利は強いな…。毎回NPCはクラス有利にしてくれ。シナリオクリアでBuster2枚のアサシンジキルを入手できた。バーサーカーにも変化するので対ライダーや他クラスの切札になりそうだ。

スタン付与もアナスタシアの弱体耐性ダウンと組み合わせればジキル状態でもスタン付与が通る。悪くない。

### ◆セイバー！ セイバー！

年明けてセイバーウォーズが勃発した。…？ 2015年中に人理を修復しないといけないんじゃないや2016年…16年だ。

セイバーウォーズ。イベントの意味は分からないが特攻で恐ろしいほどダメージが出る。ドラゴンもランサーだ。ずっとランサーでいてライダーで出てこないで欲しいな。

居なかったセイバー枠は宝具5になったリリイに埋めてもらうことにした。やはりカード性能アップを持っていて攻撃力を持っていないタイプが相性がいい。ハロエリといい、配布はいい。順調にA2枚以上が増えていく。

### ■当時のスパルタクス

NP30%を持つ全体宝具の狂だが、最大50%のB強化は未実装。さらに宝具強化前のため周回で使う、という発想はなかなか抱きづらい性能だった。いけても足りない。ATKフォウを入れる度胸はダメージ計算式が広まらないと、持てない。特にスキル石が大量入手できたサンタ以後に「スキル上げ」という概念が広まったのでやってる人は少数と思われる。

★1パのごった煮さんが凄いのはその以前に育成を行い、伝承難民というパワーワードで異次元の攻略進捗を見つけたこともある。

### ■クリスマス周回

改めて。当時はオダチェンがなかった。どうやって3ターン周回してたんだ…というかしてなかった気がする。

この辺りの問題を解決していた狂金時は本当に当時は強かった。

### ■低レアではダメージ不足

FGOのダメージは3種類のバフをバランスよく上げるのが効率が良い。1.2+1.2+1.2よりも1.2x1.2x1.2の方が効率がいい。

ただ、当時はB強化持ちスキルの狂は誰もいなかった。清姫もスパルタクスも強化クエスト入手のB強化なので、まだまだ先。

マスター礼装も基本だけでマリンも未実装なのでカード性能も含めてバランスよく強化する、という作戦はどうやっても取れなかった。ただひたすら攻撃力を高めるかしづらかった…。そりゃバフの計算式とかマイナーだし、知る価値もない…。

この辺りは強化クエストでカード性能バフの追加や宝具強化クエストの実装で徐々に「★5宝具1~2より★3宝具5」という傾向が産まれていった。