

# Fate/GrandOrder 非公式攻略本

みんなで力を合わせるのって  
とっても——素敵なことなのね

私の  
押しで

殴り倒す

ための本。

小黒唯



私の推しで殴り倒すための本。

## もくじ&しょうかい(小黑唯)

### ●ごった煮：04~05P：@HodgepodgeFGO 『単騎もPTも楽しむ欲張り攻略』

★1パーティによる高難易度クエスト攻略です。礼装選びや、パニャンによるバフ盛りなどクエストに合わせてアタッカーを活かす基本的な攻略法がまとまっています。

### ●ましば：06~07P：@ibarakikawaii 『今日からできる 宝具被ダメゼロwithイバラギン』

防御力で敵宝具対策を行うです。柳生さんの使い方や変化Aの強さを知らない方向け。無敵貫通対策やクリティカル対策にもなり、無敵回避以外の重要な選択肢です。

### ●ZZZ：08~09P：@Gundamtryzeta 『ビリーのチャンスまで耐え抜け』

等倍でも連れ回して、生き残らせるPT。カード構成、回復タイミング、スター供給等を行い最後の1人まで戦わせる為の策です。

### ●kito(代筆：小黑唯)：10~11P 『デオンのスタンダードな使い方』

汎用高難易度クエスト攻略パーティ。  
★2ゲオルとレオニダスとマシユの存在でいまいち語られることのないデオンの解説タグ集中3Tあっても回避だけじゃな…と、考える方向け。礼装や編成で2回目のスキル再使用まで普通にいける子です。

### ●ジキ猫：12~13P：@RiddheNASU 『実用性皆無！クリダメでミリオネア！』

いわゆる「オダチェン重ねて・バフ盛り・クリティカル大ダメージ！」運用の始祖鳥最大ダメージの目指す上での解説です。敵選び、クエスト選び、敵にダメージを与えないための専用のコツだけでなく考え方は効率の良いダメージの伸ばし方にも繋がります。

### ●雪菜帝督：14~15P：@alucardbbRachel 『佐々木にイマジナリ・ア라운드』

Quickはサーヴァント毎に性能差が大きく初期実装ほど低い傾向にあります。刑部姫の実装により何が変わったのか。焼け石に水のQ性能アップ礼装が選択肢になるほど戦い方に変化があったという内容になります。

### ●ねぎこデラックス：16~17P：@trpg\_negi 『シロセミ主軸の楽しいPT作り』

パーティを組むまでの試行錯誤を言語化。軸を決めて試行錯誤し、候補を絞っていく過程の解説となります。推しパーティ攻略やプレゼンをする方はうなずく箇所も多いかと思えます。

### ●Φ：18~19P：@masatada\_phi 『絆 = グッモーニンフィニッシュ！』

一人の推しをサポートで支える推しバ。タマモキヤットアタッカーで、生きさせた上でとどめも刺させる縛りでネロ祭攻略。アアラシユも？アアラシユも。火力はともかく死にやすいバサカナの？パーサーカーのマスターは、ロジカルにならなければ生き残れません。

### ●パティルナ：20~21P：@PattylunaX 『お先真つ暗オルタ道』

アルトリアオルタPT。今回の推しバ本でメインとなるコンセプトPTシリーズ。今までの推しバ本ではなかった凸カレや宝具Lvは裏切らないという攻略手段。それだけではなく、豊富な「直感」を活かしArtsクリティカルを狙った宝具連発でクラス相性を補っていきます。こだわりの結果、使用鯖やクラスが偏ろうとも防御手段がなくても。勝つ。

### ●エリキチ：22~23P：@elikici 『エリちゃんオンステージ』

コンセプトPTシリーズ。エリちゃんバ。高難易度の突破手段だけではなく、槍エリの使い方が極まっています。W攻撃力アップ付与持ちの使い方としても汎用性が高く、考え方が応用できます。ロジカルガッツ。

### ●ソジウム：24~25P：@46Trial43 『ゴルゴン三姉妹六武衆』

コンセプトPTシリーズ。ゴルゴンバ。こちらでも防御手段がありません。神性バフW攻撃力アップ持ちのステンノが活躍しますがカレスコ枚数少なめ…。ほとんどのクエは何とかなっても苦しいクラス相性もあります。そんなとき…。紫の髪の人が…。

### ●有之助：26~27P：@yuuno9950FGO 『私製円卓領域(円卓バ)』

コンセプトPTシリーズ。円卓バ。マシユ！トリスタン！防御手段がある！とはいえ限られた編成。その中で軸を作りアタッカーを上手く使い分けていくPTです。円卓は全体宝具の多さが魅力。

### ●里村邦彦：28~29P：@SaTMRa 『封印指定 執行者で推しを主役に』

推しが概念礼装。戦い方。推しに殴らせて勝たせたい方であればもっともやりやすい手段がスター集中からのクリティカル。必要スター数や考え方。どんな子がお得なのか。倍率は低めですが熱砂が強いと言われてもピンとこない方にも。

### ●とーふや：30~31P：@tohuycasan 『行き着く先は殺生院』

攻撃有利が1.5倍なのはパーサーカーと一緒にのに色々と言われるアルターエゴ。大きな差別化はクリティカルの狙いやすさと宝具連発のしやすさ。そう、スター集中。

### ●ジョンニスパイラル・グッドスター：32~33P

『クリティカル、オアダイ』  
タケノコのプロゴ出張版  
宝具レベルが上がらない  
お前のためのパーティーの基礎だ。



### ●もよもと：34~35P：@fgo\_moyo 『異端なるカルデア』

単騎のヤベー人がPT組んだらどうなるの？スキルが3つから9つに増えてNP貯蔵は3倍になります。チャージ減x3宝具……単騎。

### ●110：36~37P：@koyojokaku 『シナジーなんざきにしないいいいい』

こだわりPTで何回も挑戦している人の、少しずつ行動を最適化していく流れ。

### ●キラ乃：38~39P：@kw\_2600 『初見はとりあえずこれ』

初見クエストをいちいち調べたり考えたりするのが面倒くさい。表記「？」のクエストで悩またくない！それなら汎用PTが便利。エクストラクラスならだいたい勝てます。

### ●ゴットー：40~41P：@Seven\_square 『対宝具絶対防衛線』

手段が目的に変わる  
【Artsバの暗黒面】です。  
タノシイArtsチェインの結果。  
そう、誰も攻撃に参加していないのである！Artsバ怖、近寄りたくない。



### ●黒川：48~51P：@soratobuzabutou 『フリクエ周回でトレーニングx2』

プロトフィナーレをノー宝具ノー令呪で勝ってしまった人のトレーニング法。この人、何言ってるんでしょう。コマンドカードは使い回せる技術。FGOの戦闘の概念解説。

### ●小黑唯：42~47・52~53P：@ogrp\_fgo 『今から始める3ターン周回』

『イベント礼装ガン積みで3ターン周回』  
周回動画上げるマンレディーでもあるので何を考えて周回してるのか書きました。

### 『2018年4月4日以降のクリティカル』 10日触った初感です。

### 『2018年4月の環境の話をしよう』

葛飾北斎が2018年新年に実装されました。彼女と、彼女の強みを語る上で欠かせない2017年中盤以降の高難易度環境の話です。





# 単騎もPTも楽しむ欲張り攻略

## ■Wバニヤン参考動画

(※2017水着1部より)  
同じ星1をWで使う…  
という経験はフレンドに  
よってはなかなかし辛い  
イメージしづらい方も  
多いと思います。



スキルと宝具効果で同系統のバフを  
一気に重ねられるWバニヤンの動きと  
看板娘のサポート性能を一度ご覧下さい。

## ■注意事項

今回の解説は推し鯖自体というよりは  
推し鯖を活かすPTという“型”を対象に  
しています。

本PTは星1鯖で構成されていますが、  
前述の通り型に嵌めたものである為、  
多少のごちなさば避けられません。  
しかしそれでもなお推し鯖達を上手く  
活用できる編成である為、今回の採用に  
至っています。

以下に私が攻略する際の基本を幾つか  
挙げています。心掛けると攻略の幅が広  
がるので参考までに。

## ■“%”を制する者は世界を制す

攻撃力、防御力、状態異常付与等、  
この世界は大体が“%”の構成物です。  
敵味方の“%”を把握し利用する観点  
を持つことで高難度を誰のヌルゲーにす  
ることも可能になります。

ネット上でもwiki等で情報がたくさん  
転がっているので、後はそれをどう使う  
かという思考に慣れていきましょう。

今回は効率良くダメージを与える為の要素  
として利用しています。

## ■彼を知り、己を知れば

昨今のブレイクシステムに限らず、  
特定条件で発動する特殊ギミックが昔から  
存在していることをご存知でしょうか？  
状態異常に反応する弱体解除等ですね。

そのタイミングや条件を把握し、厄介  
なら発動させず、こちらに有利なら敢て  
使わせて行動消費を狙います。

「します」「させます」「させません」

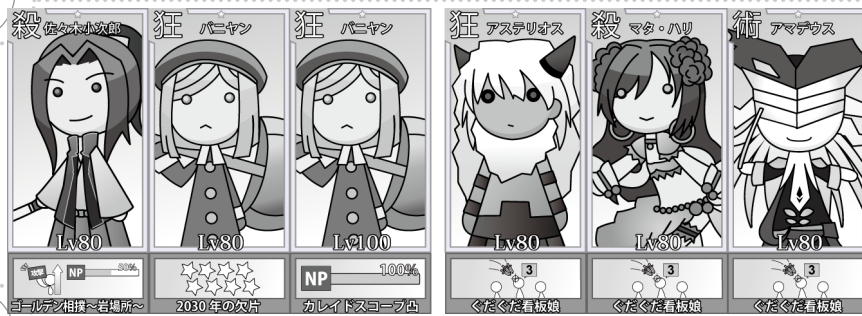
こちらも“%”の話と同じく攻略に必須  
というわけではなく、寧ろネット上にない  
情報の方が多いので、情報収集は自分  
で行うことが多いです。

但し系統化はされている為、感覚的に  
あたりを付ければ大体あたります。例え  
ば大ダメージを受けた敵が極端にスキル  
ばかり使用したり、竜特攻持ちの敵が  
こちらの竜属性鯖と相対した瞬間に特攻  
付与スキルを使用したり等。

そして相手を知るだけではなく自軍を  
知ることも重要になります。竜特攻持ち  
に竜特攻スキルを使わせる為には自軍の  
竜属性持ちが誰かを把握しておく必要が  
ある、等ですね。

## ■ちなみに…

断言しますが、普通の攻略にはほぼ  
必要ない知識です。拘りや縛りPT等の  
限られた中でやりくりする人向けです。



## ◆推しキャラ(ごった煮)

・星1鯖

## ◆クエストの想定

- ・全体宝具持ちのボスがいるクエ。
- ・今回は直近の復刻クリスマス2016イベの  
チャレクエで使用したPT編成です。  
(汎用敵3体 + 宝具CT5ボス1体)

## ◆何をしたいのか

- ・星1鯖PTで高難度攻略をしたい。
- ・他5人をしっかり活躍させつつ、  
主役にかっこよく決めさせたい。

## ◆何が楽しいのか

- ・自分の推しPTでスマートに且つ  
インパクトある勝利を得られる。
- ・星1鯖に限らない基軸PTが大本の為、  
レア度関係なく様々な応用が可能。
- ・一見主役以外がバフと時間稼ぎ要員に  
しか見えないが実際にはしっかり火力に  
貢献している。

## ◆攻略の流れ(全体概要)

※想定クエ記載のチャレクエでの流れ※

- ・1ターン目：ノルマ1体撃破  
Wバニヤンで小次郎を2重バフ盛り後、  
オダチェンでアマテウスと交代します。
- ・2～6ターン目：計画的な戦闘不能  
看板娘礼装をつけた3人でタイミングを  
調整しつつ7ターン目にバフ盛り小次郎が  
再登場する流れを作る。  
調整方法は防御アップスキル使用判断、  
バニヤン回復スキル使用タイミング等。
- ・7ターン目：積み重ねが結実  
1ターン目の1体撃破のお蔭で計画通りな  
敵全体宝具。Wバニヤンはスキル再使用。  
小次郎は回避。4重バフ盛り単騎に移行。
- ・8ターン目～：バフ盛り本領発揮  
相手への弱体と、こちらの強化が切れる  
前に一気に削りきる。

## ◆攻略ポイント①：バフを盛る

本PTではB性能&クリ威力バフに加え  
防御デバフを持つWバニヤンが該当します。  
アタッカーである小次郎にバフを2回ずつ  
合計4回使用して強化。自身も全体宝具で  
第二の火力枠になってもらいます。

ATKやHPの高い鯖を使用する場合や  
星1にこだわらないオダチェンバフ盛り殺法  
の場合、ここには純支援鯖が入るでしょう。  
しかし長くても10T程度が視野の本PTに  
において純支援鯖が入るパターンはかなり  
限定されることになります。

バフ盛りしたとはいえ、1人のアタッカー  
だけでは総ダメージが足りないからです。  
FGOの戦闘は基本的にPT戦。全員での  
ダメージ合計が相手HPを上回れば勝ち。  
サポートも火力も担当する、準主役枠です。

## ◆バフ盛り枠の条件

本PTではバフ盛り枠のサポーターに  
入る鯖の条件を全体バフを持ち、攻撃相性が  
有利な鯖としています。

課題としては火力枠でもある以上、相応の  
ステが必要になるということ…。聖杯です。

## ◆攻略ポイント②：タゲ集中枠

この枠は概念礼装「ぐだぐだ看板娘」の  
有無で視点が少々異なります。

ですが、有無に関わらず考えるべきは

“何ターン耐えるか”です。

計画通りに戦闘不能にして4人目5人目へ  
引き継げないと予定した行動ができずに、  
力が発揮できない場合があります。  
Lvやスキルの使用/未使用など、  
被ダメージの把握で上手く調整していきます。

“無い”場合ですが、必然的にタゲ集中鯖を  
起用することになります。鯖が限定される  
一方で概念礼装の選択肢がかなり増えるのは  
利点ですね。



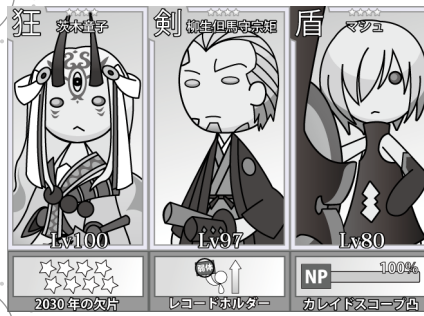
# 今日からできる宝具被ダメージ0 withイバラギン

## ■すごいよ！柳生さん！

宝具の攻撃デバフは一つで20%  
OCすると10%刻みで伸びていく  
つまり宝具チェーンの3枚目になると  
たったそれだけで3ターン40%の  
攻撃デバフを付与できてしまうのだ  
また攻撃デバフだけではない  
実は彼の宝具火力は聖杯込みであれば  
セイバーの単体宝具で2位に立つのだ  
更にA宝具であるため玉藻との  
相性は抜群によく、彼女と組み合わせると  
宝具がガンガン回っていく  
当然攻撃デバフも重なっていくため  
高難易度の敵特有の厄介な特大HPが  
むしろカモのように見えてしまうのだ  
またA重視のPTだとスターが不足  
しがちであるが彼ならスターが  
少なくとも第一スキルのAカードにのみ  
スターを集中させるスキルによって  
強引に星を載せることが出来る  
まさにA重視のPTのために  
存在すると言っても過言ではないだろう  
(全て個人の意見です)

## ■すごいよ！マッシュさん！

マッシュはストーリーを進めていく最中  
読者であるプレイヤーと心身共に成長  
していく  
その為その強さの真価が見れるのが  
第六特異点を終えた後となる  
なので育成しないまま放置して…  
なんて人もいるのではないだろうか  
そんな方はとりあえずマーリンと  
組み合わせてみよう  
彼女の最大の短所であるスキルによる  
ブーストがない時の宝具回転率の  
低さが完全に補われ、それどころか  
超性能という過言ではない  
強力な宝具の防御バフと攻撃バフにより  
メインアタッカーの性能が急上昇  
バーサーカーすら中々落ちない程に  
場持ちが良くなるためストーリーで  
詰まってる方は是非試してみよう  
(全て個人の意見です)




### ◆推しキャラ (茨木ちゃんの人)

- ・茨木童子、柳生但馬守宗矩

### ◆クエストの想定

- ・攻撃力アップ系統や防御力ダウン状態を付与するスキルを連続使用しない
- クエスト全般

### ◆何をしたいか

- ・回避や無敵に頼らず宝具を受け切る

### ◆何が楽しいか

- ・茨木童子以外のサーヴァントは宝具の連続使用がスキルによって容易になるため見栄えがとても良い
- ・何故かバーサーカーである茨木童子が一番生き残りやすい
- ・意図的にそう仕向ければ数ターンの間、無敵状態とほぼ変わらない茨木童子が最後に単騎で暴れまくることも…

### ◆弱点と対策

- ・ほぼ全員のスキルレベル上限までの育成が必要不可欠
- ・防御無視攻撃や強化解除を付与してから攻撃する敵には柳生但馬守以外無力
- ⇒柳生但馬守を宝具チェーンの最後に回せば40%の攻撃デバフを付与可能
- ここに彼のスキルのデバフも付与すれば事実上90%カットであるため生き残れる可能性もある
- ・柳生但馬守だけデバッファーであるため弱体耐性が高い敵がいると無力に
- ⇒弱体付与率アップ系の礼装を採用する
- または他一人を術ギルに入れ替える
- ・茨木ちゃんより玉藻や術ギルの方が…
- ⇒だって茨木ちゃんかっこかわいいじゃん

### ◆サーヴァントの特性

- ・マッシュ (サポーター)  
このPTの命綱  
まず彼女の宝具を発動できるか否かがこのPTの生存力を大きく左右する  
スキル構成は第一スキルから順に『味方全体に3ターン防御バフを付与』『無敵とNPを付与』『1ターンターゲット集中』  
以上となっているが特に3つめのスキルのもう一つの効果であるNP効率の上昇、この効果が非常に高く、コマンドカードの一番最後に選択するだけで宝具の2発目が視野に入るほどの大量のNPを獲得できる  
ただしターゲット集中同様に1ターンしか持続しないため使い所は考えよう  
そして彼女の宝具はストーリーの進行具合で性能が変わるのだが最終的に重ねがけすれば通常攻撃程度なら2~3桁程度にまで抑えられるほどになる
- ・柳生但馬守宗矩 (デバッファー)  
このPTの縁の下の力持ち  
まずスキル性能を順に解説していくと『1ターン自Aに星集中&A性能アップ』『1ターン回避&攻撃力アップ』『1ターン敵単体攻撃力ダウン』  
彼も3つめのスキルに付属効果として高性能なNP効率上昇がついているのだがそれよりも見てほしいのが攻撃デバフの性能の高さである  
なんと1ターンながら最大で50%敵の攻撃力を下げちゃうのだ  
更に彼は宝具でスキルには及ばないがそれなりに強力な攻撃デバフも付与できる  
当然マッシュ同様にスキルと組み合わせると連発することだってお手の物だ

- ・茨木童子 (マスコット)  
かっこいいしかわいい



## 『ビリー』のチャンスまで耐え抜け



### ■その他の概念礼装

バフ込みクリティカルが無いとatkは☆2レベル。せっかくクリティカルが狙える環境を作っているのだからクリティカル威力アップも入れてカバーをしたい。

・もう一つの結末  
ビリーはArtsでのNP稼ぎが重要なサーヴァント。Quickではない。  
Artsとクリティカル強化で宝具連発を狙える。ATK補正2400と高めな点も低ATKのビリーには助かる点。  
ダメージが伸びるとオーバーキルも発生しやすくなる。スター面ではサポートできないが、かなり理想的な礼装。

・ゴールデン相撲～岩場所～  
礼装ではなく仲間のスキルでクリバフを補うのであれば自身が所持していない攻撃力アップを礼装で補うのがよい。もう一つの結末とは違った形で理想的な礼装。  
NP50%チャージで即宝具が狙える点も美味しい。

### ■とりたくない行動

ビリーはビキーな性能なので、どうしても苦手な行動がある。なるべく避けるように、補えるように努力したい。

- ①：攻撃時バフなしクリティカル  
持ち味はクリティカルバフなのでとてももったいない。
- ②：クリティカルしない通常攻撃  
性能の低いQuickは避けたい。  
AQチェーンも発生しない通常攻撃。  
繰り返しになるが、意味のないEX攻撃は避ける。
- ③：スキルの抱え落ち  
せっかくの前クリバフも抱え続けてしまっただけでは再装填できない。宝具とクリティカルのどちらを優先するか等  
取捨選択を楽しんで欲しい。

### ◆押しキャラ(ZZZ)

- ・ビリー

### ◆クエストの想定

- ・ランサーオンリー以外のクエスト  
10～20Tの中期戦を想定

### ◆何をしたいのか

- ・ビリーを最後まで生きさせたい
- ・多重バフからのクリティカルのロマン砲

### ◆何が楽しいのか

- ・全鯖トップのクリ威力倍率
- ・NP50チャージで即&連発宝具
- ・カッコいい！そして可愛い！幕間の照れ顔は必見、幕間は他にも色々なサーヴァントが活躍してくれるぜ！

### ◆弱点と対策

- ・☆3内でも最低レベルのatk  
⇒atkフォウや礼装、バフ、聖杯で補う  
⇒宝具連射とクリティカルでダメージを稼ぐ  
・「クリティカルが出ない」EXは豆鉄砲  
⇒ブレイブを避ける。2枚のArtsを活かしてAチェーンを組めるようにPTをある程度A寄りにして無駄を少なくする。  
・Quickがたったの2hit  
過信できるほどの量は集まらない  
⇒礼装やスキル、素殴りで☆を溢れさせる  
⇒ある程度ビリーに寄るようPTを構築  
・Busterが1枚しかない  
⇒ビリー君ともう一人殴れる人を用意  
⇒B2枚以上orB宝具鯖を入れておく  
・相対的なHPの低さと【等倍ダメージ】  
⇒宝具のクリダウンで不慮の事故を防止  
⇒心眼偽Cと、回復持ちの仲間を補う

### ◆ビリー君につける礼装

- ・月の湯治  
最高2000補正のatk補正に25クリバフ、スター4獲得、星面とatk補正を両立しつつ、クリバフを補える。同系統バフは非効率のだが超高倍率な射撃は1ターン効果でしかない。その1ターン以外もクリティカルは狙っていくので、クリバフも実は重要。左欄外も参照。

### ◆マスター礼装

- ・初期服  
確実に火力を出したい、シンプル
- ・アトラス院  
長期戦向け、CT減をサポートに渡しつつデバフ解除でチャンスを見逃さない

### ◆ビリー君のクリティカルはツヨイ

自前クリバフを載せたクリティカルは☆5にも劣らないほどの威力を誇るが、☆は出せないあまり吸えない、atkは低い、Busterは1枚と苦しみも多い。

ArtsチェーンでNPを貯めるか、Buster先頭からのクリティカルを狙いに行くかなどの取捨選択がビリー君の楽しい所。

### ◆ビリー君の早撃ち勝負

基本はクリティカルのチャンスを窺いつつArtsチェーンでNPを貯める。NPチャージもあり気軽に高ダメージを与えつつ、クリ発生率ダウンで被ダメ軽減ができる。他鯖の宝具やスキル等で相手の攻撃を誤魔化していく。B1枚とビリー君カード2枚が来たら大ダメージチャンス！射撃を載せてクリティカルを狙う。  
戦闘が長引くと全体宝具などに巻き込まれて相棒が次々と倒れていくので、残ったビリー君orサブアタッカーでボタンを繋いでいきつつ可能な限り、長く生き残らせクリアを目指す。



# デオンのスタンダードな使い方



### ■英雄作成の使い道

基本はオルタに使用する。  
オルタの狂化ランクは低く、B性能アップ付与でダメージを大きく伸ばせるからだ。クリティカルに拘らずとも、50%のB性能アップは好相性。

またデオンはBuster2枚があり、このPTではスターが集まるので実はクリティカルでダメージを出しやすい。最大HP増が回復効果も兼ねるので、色んな意味でもメリットのある選択。

ダメージを伸ばすためにアタッカーに英雄作成を使用しなければならない、クリティカルをしなければならない、といったセットプレイでダメージをとるパーティではないので、自由度高め。

マーリンが戦闘不能になりやすいのが弱点なので、マーリンHP回復目当てに使用してしまってもよい。

### ■デオンのステータス

☆4にジークフリートがいるので目立たないが☆4全体でトップクラスのHPを所持。フォウ込み14,256。同条件の☆2ゲオルギウスよりも4000近い差がある。ステータスとレアルティの差を実感できるポイント。

### ■デオンの宝具Lv

宝具Lv1で10%、Lv2で20%と、一気に伸びる。宝具5で30%というエジソンに謝れ状態になる。

とはいえ、宝具Lv1や宝具強化前の3ターンではなく1ターン効果だった時代でも羅生門初回などを耐えきった実績があるので『致命的な問題』にはならない模様。(動画は小黒唯のデオンLv3)

ゲオルギウスのように計算してダメージにするのではなく回避と無敵で敵宝具の致命傷を回避する動きになるので宝具Lvは上げれば上げるほど楽になるが『想定していた動きができない』程ではない。程ではないがちょっとずつ敵の攻撃が痛くなってきているので、Lv2欲しい。

### ◆押しキャラ

(kito: 代筆小黒唯)

- ・デオン
- ・クーフーリン〔オルタ〕



### ◆クエストの想定

- ・羅生門などの15ターン生存系
- ・ストーリーなどのサーヴァント戦
- ・高難易度チャレンジクエスト (※通常攻撃が全体攻撃以外の敵) (※右上のQRは小黒唯が真似た動画)

### ◆何をしたいか

- ・死にしやすいマーリンを守る
- ・オルタの矢避け回数を守る
- ・デオンの3ターンでCT5のタゲ集中活用

### ◆何が楽しいか

- ・バーサーカーなのに1番死なない
- ・オルタを守り切れれば勝てる
- ・実はマーリン以外は攻防バフデバフ勢
- ・とりあえず挑んだら勝てる
- ・マスターのミスを許容してくれる

### ◆弱点と対策

- ・オルタはスキルLvで生存率が変わる  
⇒スキルマ
- ・オルタは狂1.5倍倍率だから相性有利に比べてダメージの伸びに難がある  
⇒宝具3  
⇒攻撃的な礼装を装備する
- ・デオンは防御力アップがゲオルギウスに比べて低倍率で、戦闘不能になりやすい  
雑に使うとタゲ集中2回目は難しい  
⇒無敵3回礼装を装備  
宝具とスキルのデバフを居かす

### ◆クーフーリン〔オルタ〕

高ATKとBuster3枚で通常攻撃が強いダメージソースとなるアタッカー。矢避けで2回の回避付与とガッツを持ち死に辛い。

代表的な介護の要らないバーサーカー。実はPTで一番戦闘不能になりやすいのがマーリンなので、その分、手間をかけられるのがマーリン側からのメリット。

攻撃力ダウン付与とクリティカル発生率ダウン付与を所持しているためデオンとのシナジーも発生する。

### ◆シュヴァリエ・デオン

3ターンのターゲット集中スキルを持ち、回避を持つ盾サーヴァント。☆4相応のATKやHPを持っており、変にスターを集めないのがゲオルギウスとの明確な差別化。

特徴は宝具Lv依存の3ターン敵全体攻撃力&防御力ダウン付与。魅了効果はオマケ。ゲオルギウスと違ってスキルで即☆防御力アップで耐えられる訳ではない。

宝具使用と自身の回避+防御力アップと合わせて敵からのダメージを軽減する手順が必要となる。

①：攻撃力ダウン付与はPT全体が恩恵

②：タゲ集中スキルのCT回復までの2~3ターンも味方全体を守れる

この2点も差別化となる。

これらの意識をしない場合、せっかくのターゲット集中3ターン&CT5の高性能を活かすことなく3ターンで戦闘不能。またはほぼ致命傷の状態になり2回目のタゲ集中まで間に合わなくなる。

活躍するまでの注意点が多い、客観的にみるとピーキーな初期サーヴァント。

kitoさんは「普通では…？」くらいのノリで使いこなしていた。





# 実用性皆無！ クリダメでミリオネア！

## ◎耐久の小技

右上のLvをみて頂きたい。また「2016年の平穩」という概念礼装はご存じだろうか。攻撃力を「減らす」というデメリット効果がある。通常のプレイではデメリットとなるが今回の耐久では大きなメリットとなる。そう、ここでの耐久は「敵も含む」。オーダーチェンジの再使用までの耐久は敵も含めて考える必要があるのだ。

## ◎与ダメを減らす！

被ダメは減らしても与ダメを減らすなんて機会はそんなになんかと思う。しかしこれがとても大切！ なんて言ったら、敵のHPは有限だからね！ 「順調に進んできたのに敵を倒しきっちゃった～」なんてことになる前に、ここに書いてあることを見てほしい！

## ◎具体的な手段

大ダメージの一撃の前に、敵を倒してクエストクリアしてしまっただけでは本末転倒  
・編成段階で、アタッカー鯖以外はレベルをなるべく下げよう！  
例えば孔明マリーンはスキルさえ使用できればいい。Lv70が好ましい。ATKフォオもない方がいい。  
諸葛孔明は「最終再臨」の宝具強化で防御力ダウンの倍率が上がるため80に。  
Lv70のスキルマ牛魔王礼装のマリーンがフレンドにいと、とても頼もしい。

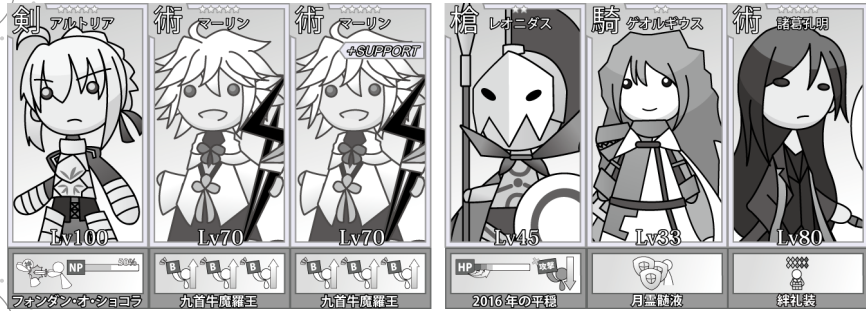
- ・盾鯖は相性不利を狙おう！  
オーダーチェンジ再使用まで持たないなら等倍にしよう。
- ・余裕があれば与ダメを下げる効果の礼装を装備しよう！
- ・耐久中は低Lv鯖のカードを選ぼう！
- ・Bは極力使わないようにしよう！
- ・Qもスターが出てクリティカルが出やすくなるので気を付けよう！
- ・敵HPをミリ残して他の敵を狙おう！  
こうすることで手札が火力のあるカードばかりになった時にミリ残しておいた敵を殴り、過剰ダメージを逃がすことができる。ダメージは出るが敵のHPは減らず、与ダメが大幅に減らせる。オーバーキルでNPもたまりやすい。

## ◎バフ上限について

カード補正バフ：400%  
特攻状態バフ：900%  
クリティカルバフ：400%  
防御バフ：-99.9%  
[カード補正] [攻撃バフ-防御バフ]  
[特攻状態バフ+クリティカルバフ]  
という計算式。詳しくは@wiki。  
攻撃力バフは上限なし。攻撃力アップや自前特攻や特攻バフが強い鯖や礼装があれば新たな伸びしろとなる。

## ◎サポーターの礼装

バフ上限を踏まえると凸牛魔王になる。マリーンの絆礼装でクリティカルを足しても無意味だからです。また絆礼装ではバフ持続が永続します。これにより耐久の場面で与ダメを増やす危険性が上がってしまいます。凸牛魔王がもっとも確実です。



## ◆推しキャラ(ジキ猫)

???



## ◆何をしたいのか

- ・ひたすらにクリティカルダメージを伸ばす(※右上はクリダメのモーメント)

## ◆何が楽しいのか

- ・普段見ない数百万のクリティカルダメージを見るのが楽しい

## ◆どのような手段なのか

オーダーチェンジを利用して英雄作成EXを多重に重ねてクリティカル⇒大ダメージ。この手順の紹介記事となる

## ◆使用上の注意点

- ・自分のアタッカーによって適するクエストが異なるので自分で調べる必要がある(特攻、天地人、クラス相性等)
- ・挑戦に時間がかかる(1回30~90分)
- ・確実ではなく、失敗することがある。
- ・時間経過でしか回復できない令呪を使用する。⇒調節機会や回数に限られる
- ・マスクデータを知っておく必要がある。クリダメチャレでしか使用しないようなバフやデバフの上限も知る必要がある。

## ◆どのような原理なのか

「オーダーチェンジ」はスタメンと控えを入れ替える効果であるが控えに置いている間バフデバフのターン数が進まないという仕様がある。これを活かして、何重にも何重にもバフをかけてトンデモ火力を出す。

## ◆サポーターを揃えて育成する

基本はマーリン、ナイチンゲール、孔明アンデルセンやアステリオスなどのBusterクリティカルのダメージを伸ばせるサーヴァントを揃える必要がある。スキル育成、絆礼装獲得や、礼装Lv上げでダメージは大きく伸ばすことができる。

## ◆バフ盛りの仕方にご注意

ダメージチャレンジ時のバフや礼装選びは通常のゲームプレイの効率とは異なる。バフには個別に上限値が設けられており、それ以上にバフがかからない。通常プレイでは発生しづらい状況となるからだ。詳しい内容は左欄外と@wikiを参照。

具体的な状況として、Wマーリン使用時はクリティカルが上限まで案に達する。つまりクリティカル系のバフをマーリン以外でも重ねていくのは無意味となる。またクリティカルと特攻は加算の関係だが上限は異なっているので『特攻系』であればダメージを伸ばせる。

ちなみに攻撃力と特攻ダメージを効率よく伸ばせる本来は最適解となり得る概念礼装の「ぐだぐだ看板娘」「ヴァーサス」だが、ATK型の補正ではない。素のATKも非常に重要なため、最終的なダメージでは劣ってしまうので選外。そのため配布礼装でATKも2000まで上がる「フォンダン・オ・ショコラ」を使用する。

## ◆～下準備～

### 1.アタッカー鯖を決める

クリダメチャレに限らず宝具ダメチャレでもそうだが、誰で火力を出すかによって行くクエストが異なってくる。よって初めてここを決める必要がある。

### 2.場所を決める

天：オケアノス「静かな入り江」  
地：アガルタ「黄金郷」  
人：ニコラ・テスラ強化クエスト2回目

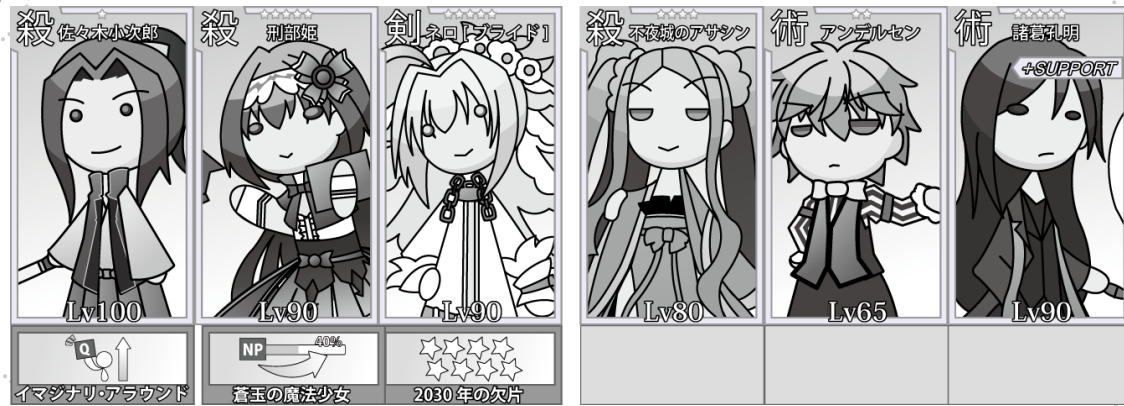
共通項は神性持ちバーサーカー。しかし人属性、神性持ちバーサーカーが金時しかいないうえ出るクエストも限られている。各自で有利を取れる鯖が出るところを検索して欲しい。なおここに記しているのは一例。他にも可能な場所はある。神性特攻礼装がない、推し鯖が自前で特攻を持っているetcetc。各自で調査して変更してください。



Fate/Grand Order



## 空の境界Blu-ray Box 好評発売中！



### ■イマジナリ・アROUNDって？

Q性能を25パーセント(凸なら30%)  
上昇させる概念礼装。

補正も最大でATK2000とQ3枚持ち  
アタッカーの佐々木にぴったりな礼装…  
と思いきや、運営の狡猾な罠だった。

そもそも佐々木のQは星が出ない、  
威力もない、NPも貯まりにくい！  
あまりに性能が低すぎて、イマジナリを  
つけた程度では焼け石に水だった！

メインアタッカーとして運用するならば、  
ATK特化補正の「宝石魔術・封影」や  
「月の勝利者」「もう一つの結末」を  
はじめてクリティカル威力アップ礼装  
の方がBusterクリティカルや宝具連発  
など新しい動き方を産めた。

コストのあまりして、控えの懐刀にする  
のであれば看板娘、虚数魔術、星出し  
全時礼装。

イマジナリの居場所など、  
どこにもなかった。

——彼の姫が登場するまでは。



### ◆推しキャラ(雪菜帝督)

・メイン推: 佐々木小次郎  
サブ推: 刑部姫

### ◆何をしたいのか

待望の宝具Qバフパー刑部姫を  
フル活用し、佐々木を支援するパーティ。  
佐々木にイマジナリ・アROUNDという  
伝説の礼装を装備させられる、  
神をも恐れぬパーティだ！

### ◆クエストの想定

大体のクエスト。敵の大ボスが術でなければ、  
大抵どうにかなる。フリークエスト程度なら  
等倍でもスタメンで勝利可能。

### ◆何が楽しいのか

佐々木の残念Qをメインで戦う新鮮さ。  
イマジナリの30%と刑部宝具の30%を併せて  
**Quick性能60%アップ。**  
そこに嫁王のスキル「天に星を」で  
**NP獲得45%アップ。**  
最後に佐々木の「宗和の心得」、  
氣配遮断と、刑部姫の「千代紙縁法」、  
嫁王の「地に花を」を全部合わせて、  
**スター発生が194%アップ！**

これぞQバの究極形！  
佐々木のQでも星が出る、NPが溜まる、  
ダメージが稼げる！  
これは本当に佐々木なのか。  
これまでのクリティカル主体の彼とは  
全く違う操作感が楽しめるのだ！

### ◆何をしたいのか

NPを溜めるために、佐々木だけでなく

刑部姫も殴りにいかなければならない。  
その塩梅が慣れるまで難しい。また、刑部姫の  
宝具がメインエンジンであるため、始動が遅い。

そして、刑部姫の宝具だけでは、残念ながら  
火力バフとしては力不足。三人目のサーヴァント  
は高倍率の攻撃力アップのバフをかかけられる者  
にする必要がある。

他には、カードプールの狭さも弱点と言える。  
2017年12月現在、Qバフ、NP獲得バフを  
所持しているサーヴァントは少なく、編成の幅が  
狭い。そのため、まだまだクリティカル型の方が  
強力である。

最後に、当然ながら佐々木のBとAでは  
火力が出づらくするため、「月の勝利者」、  
「もう一つの結末」型佐々木を使い込んでいた  
人ほど、最初は戸惑うことだろう。

(※初期実装の低レアアサシンのQuickは  
ヒット数が少なく、NPもスターも稼げない。  
なのに3枚あるという苦しみと共に歩んできた。  
そのため1枚のBAを活かす礼装を鍛え上げて  
実用に持ち込むマスターは多数生まれた。)

### ◆この礼装がすごい～小次郎～

イマジナリ・アROUND。  
まさかお前を佐々木に装備させる日が  
来るとはな……。イマジナリといえば、  
小次郎に合いそうで合わない、でもちょっと  
合うようでやっぱり合わない礼装だったのに。  
新生佐々木バが楽しすぎてレベル75まで  
上げてしまったよ…。(※左欄外も参照)

雪菜帝督の新作が読めるのは小次郎ブログだけ！





# 天草四郎とセミラミス主軸の楽しいPT作り



FGOちょっといい話し①

### ■シロセミ

天草四郎とセミラミスのカップリングのこと。天セミと呼ばれることもあるが、此方の方が多く使われている。

### ■対全体宝具メンバー

・トリスタン  
強化解除、クリダウン、NPチャージ等、何もなくても活躍出来る要素が多い。宝具に防御無視と弱体耐性ダウンがついているのも点数が高い。

・加藤段藏  
他人に与えられる無敵・回避持ち。またコマンドカードにB、Qが多いので火力アップ、驕慢王の美酒の星確保などがしやすい。

・不夜城のキャスター  
決して適応範囲は広くないが、対英雄による攻デバフ50%により、大幅な火力削減ができる。チャージ減や魅了による時間稼ぎができるのも相性が良い。

・柳生但馬守宗矩  
一人で簡単に攻デバフ70%を実現するデバフ剣豪。回避スキル持ちのため、何気に場持ちも良い。

・ナイチンゲール  
攻デバフ50%、宝デバフ50%という破格の宝具持ち。回復役までこなせるのも見過ごせない。パーサーカーであるため星が他の二人に偏りやすいのも◎

・マーリン  
つよい！！ これ以上説明不用！

### ■今回のマスター礼装

・カルデア制服(初期礼装)  
このPTが欲しい部分が全部揃う。また、15Tを越える戦闘になる場合、CTの短さは前半1回、後半1回の再使用が狙える。そのため作戦も広げやすい。高倍率の攻撃力アップ付与はシロセミ2人が持っていないバフなのも更に◎。

### ◆押しキャラ(ねぎこデラックス)

・天草四郎とセミラミス(シロセミ)

### ◆クエストの想定

・単体宝具ボス(セイレムラスト等)  
・混成高難易度

### ◆何が楽しいのか

・天草四郎とセミラミスの相性の良さを堪能する。  
・最終的に天草四郎が残るように調整し単騎も楽しむ。  
・天草四郎とセミラミスが並んでいる  
・天草四郎とセミラミスのスキル相性  
・ターゲット集中スキル持ちと防御アップの相性の良さ  
・セミラミスマシュの鉄壁ガールズ  
・セミラミスがスキルを使うと天草四郎と手を繋ごうとして、やっぱり止めたように見える  
・戦況が進むと天草四郎の役割が変わる  
・脳内でシロセミ

### ◆このPTに向かないこと

飽くまで、一人ずつ倒れていくのを想定しているため、敵が全体宝具になると戦法ががらっと変わってしまう。マシュの無敵やマスタースキルがあるので対応できないはなけれど、やはり、効率は落ちる。

### ◆向かないことをするには

メンバーを変えてみる。  
全体宝具には全体宝具の対抗策を用意。  
これは根本的な部分になりすぎて触れきれない。なので、欄外にお勧めメンバーを記しておくにとどめます。

### ◆どうしてこのメンバー？

FGOには多種多様なキャラクターがいる。そのためメンバー選びは大変だ。今回はどうしてこのメンバーになったか、理由を添えて紹介していきたい

### ◆最初に軸を決める

そうすれば必然とキャラは絞れてくる。最も基本的な軸は『敵が誰か』だろう。これが最大にして最高効率のコンセプトなのだ。

### ◆そんなの関係ねえ

けれど、困ったことに。愛に溺れたマスターはそうはいかない。

『敵が誰だろうが、わたしはこの子が使いたいんだよ！』

熱い。もはや愛なのか不明だ。下手をすれば虐待じゃない？ 的な側面もある。が、わたしは『したい』気持ちを全肯定していきたい。サーヴァント達はマスターが諦めない限り、必ず応えてくれる。そうして天草四郎とセミラミスに軸を据えるという最初のコンセプトが決まった。

### ◆役割分担という軸作り

とはいえ、気持ちだけは倒せない。そこで、更に軸を求めることになる。今回のPTは以下の構成を基本として役割分担。

①アタッカー②アタッカー③サポーター

攻撃するキャラを二人に絞ることで火力の向上を図っている。  
選ぶ基準は『火力が高い』『好き』『NPを溜めたい』のいずれかとなる。

## 絆 = グッモーニンフィニッシュ!



### ■グッモーニンチャレンジ

2017年のネロ祭  
エキシビジョン全戦を  
タマモキヤットでトドメ  
を刺す、チャレンジ。  
右QRコードは履歴と  
なっている。



### ■その他の主な型&鯖

・マーリン+マシュ  
鉄板城塞。お手軽かつバランスが良い。キヤットがB3枚のため『英雄作成』が腐らないのもポイント。  
弱点は弱体解除手段がないこと、場のコントロール能力が低いので複数の敵への対応が難しいことなど。

・マシュ+アンデルセン  
お馴染みマシュデルセン。安定して高い防御力を維持できるため、通常攻撃に警戒が必要な相手などに有効。無敵貫通などにも強い。

弱点は弱体解除手段がないこと、高火力宝具を連発されると厳しいこと、キヤットのNPは自力で貯めるほかないことなど。

・BB  
弱体無効付与ができる貴重な後輩。スタンでのコントロール、宝具での全体NPチャージも非常に優秀。  
相方は敵に合わせて臨機応変に。平時の防御力が低くなりがちなので注意。

・アビー  
現在検討中。  
NP自動獲得や確定チャージ減、攻撃ダウン持ちのA3枚でポテンシャルは充分以上。

玉藻と組ませて宝具を撃たせないパーティを組むのが面白そう……ただけどうちにはアビーも玉藻もない。  
悲しい。

・セミラミス  
同じく検討中。  
全体宝具+全体防御アップとバスター耐性ダウンがうれしい期待の新星。  
敵宝具への対応力はやや欠けるが、攻撃能力は最高クラス。星8個が若干調達しにくいので、対策を。

### ◆押しキャラ(中)

・タマモキヤット

### ◆クエスト想定

・高難易度クエスト全般  
(とりわけ複数の敵を同時に相手にする必要があり、なおかつ複数の敵を同時に倒すことにメリットがある場合に強い)

### ◆高難易度をキヤットで勝つ

折角手に入れた絆礼装、使わないのは勿体ないよね! ということで持っている絆礼装も全部詰め込みます。

実績: ネロ祭2017すべて生存&とどめアークシユを含む。殴って勝った

### ◆そもそもタマモキヤットとは

星4バーサーカーの中で最高のHPと、下から2番目の攻撃力を持つ、野生の狐。オリジナルこと玉藻の前から分かれたアルターエゴということもあってか、3つのスキル中2つが完全下位互換。内訳も『怪力』『呪術』『変化』で、意外にもユニークスキルを持たない。

チュートリアルガチャで引ける全体攻撃宝具持ちバーサーカーなので、所持している方、育てて周回要員にしている方もいだろう。攻略サイトにも「ボス向きではない」とか書いてあるの、私も知ってる。

しかし、道理を暴威でねじ伏せてこそこのバーサーカー。最大の魅力たるお昼寝宝具『燦々日光午睡酒池肉林』をブンまわして、ラスト・キヤット・スタンディングといこう。

犬猿の仲の狐とキヤット、聖人・聖女に猫魔導士、二人の後輩に胡乱な仮面。絆とご飯の力を武器に、今こそ酒池肉林のタマモ地獄をお見せしよう……!

### ◆強みと弱み

- 大半の耐久パーティの天敵、天草に強い宝具遅延手段が多彩&狂の火力
- 全体宝具で敵をまとめて倒せるケルト師弟も同時に倒されては仇討ちできまい……!
- 現状唯一の効果を持つ絆礼装が活かせるジャンヌがあほみたいに硬くなる
- × 事故ると死ぬし、結構な確率で事故るそりゃそうだよな!
- 対策) 心を強く持つ
- × Artsが少なくNPを溜めにくい
- 対策) 礼装やスキルでカバー
- × 構成パーティがほとんど高レアで重い
- 対策) 強いフレンドに感謝する

### ◆パーティ構成

前衛の基本は「キヤット+耐久鯖×2」を敵の構成に合わせて組み替えていく。欄外に主な型を記載。  
後衛には入れ替え用の鯖や、ラスト一撃の補助用サポーターなどを編成。  
キヤットが落ちたら? 撤退。

プロトフィナーレでは騎マルタさんを借りたりしました。求める役割に応じてキヤット以外を柔軟に組み替えよう。

### ◆マスター礼装

- ・カルデア戦闘服  
全てのスキルが便利。  
火力補助やガードは言わずもがな、オーダーチェンジは臨機応変に様々な動きができる。(後述)
- 長期戦前提のパーティなので、二巡三巡とマスタースキルが使えるのが嬉しい。





# お先真っ暗オルタ道

## ■宝具Lv5のダメージ

宝具Lv1⇒Lv5でダメージは約1.66倍となる。等倍を前提でも戦いやすくなる。下記は相性有利ではなく、想定している等倍ダメージ環境のものなので要注意。

- セイバー：平均55000ダメ
- サンタ：平均36000ダメ
- メイド：平均92000ダメ
- リロード2回：平均110000ダメ
- ランサー：平均45000ダメ
- Xオルタ：平均69000ダメ
- 特攻時：平均103000ダメ

※ダメージ計算について

- ・天地人、クラス相性補正全て等倍(狂のみ1.5倍の計算)
- ・礼装ATK補正無し、自バフのみ
- ・Xオルタ以外聖杯込、剣のみ+金フォウ
- ・宝具Lv5前提、XオルタのみLv1

## ■宝具で一気に勝負を

実際はATK補正の概念礼装や、各オルタが所持しているカリスマでダメージは更に伸びる。魔力放出持ちの多いオルタはカリスマ系による相互に攻撃力アップ付与やマスター礼装の攻撃力アップが好相性。効率良くダメージを底上げできる。

## ■オルタ倍率について

通称オルタ倍率は、通常よりも高い宝具ダメージ倍率のことを指している。しかし実はオルタといっても初期実装のセイバーとサンタだけ。他は普通の倍率。とはいえQuick宝具は素の倍率が高いのでメイドとXオルタの宝具倍率は実際高い。

## ■宝具Lv5で起きる運用の変化

サンタは宝具Lv5が前提の環境では素のATKの低さと、カリスマ未所持が響く。そのため間時的には宝具ダメージが高いサーヴァントにも拘わらず、相対的には宝具ダメが低めという逆転現象が起きた。逆にメイドオルタは宝具Lv5の場合はそもそもダメージが高く、あえてリロード2回を狙う必要は消えてカード選びの自由度が上がった。

## ■マスター礼装選択

- ・初期礼装
- ・魔力放出と相性のいい瞬間強化。サンタオルタと重ねられる即時回復。敵宝具を回避する手段として緊急回避。どれも腐らず万能。
- ・戦闘服
- ・後衛との交代が重要なクエスト向き。ガンドの遅延も非常に使いやすい。回復がないため事故には注意。

## ■戦歴

- ・想いをチョコに込めて
  - ・戦場の鬼 (特攻200%)
  - ・鬼突討伐戦鬼殺し級 (特攻増々)
  - ・母という名の鬼 (特攻増々)
  - ・プリズンブレイク (明けの明星4種)
  - ・ネロ祭復刻: ファイナル 全力闘技
  - ・ハロウィン・カムバック!
  - ・ブレイブガールアンコール!
  - ・ハロウィン・ストライク!
  - ・罪と罰 ~ 散華すべきは白い髪~
  - ・聖鹿の行進・妖星乱舞
- 2017年12月31日現在全て令呪なし突破済



## ◆押しキャラ(パティルナ)

- ・アルトリア・ペンドラゴン [オルタ]

## ◆クエストの想定

- ・敵1体のHP合計が70~100万のクエスト
- ・10~15万の体力のボスラッシュ
- ・画像は復刻2016クリスマス
- 【高難易度】聖鹿の行進 クリア編成

## ◆何をしたいのか

- ・このパーティで勝つ
- ・宝具Lvの高さを活かす (Xオルタの宝具1とフレンド以外、宝具5)
- ・ほぼ全員が所持している直感系スキル (全員スキルマ)からのクリティカル活用

## ◆何が楽しいのか

- ・直感持ちが複数いるため好きなきにスターを作れる。重ねての使用や、Xオルタの「スター集中度ダウン付与」で1ターン目からクリティカルも狙える
- ・クリティカルによるArtsのNP獲得
- ・等倍程度なら上から殴れる宝具5の火力
- ・固有モーション持ちが多い (XオルタのQBBとか見たことなければ是非一度見て欲しい)
- ・好きなキャラだけ並べてクリア出来る!

## ◆弱点と対策

- ・相性有利とは限らない
- ⇒ライダーのクリティカルやバーサーカーの活躍で補う
- または宝具Lvと通称オルタ倍率で補う
- 左欄外参照
- ・純粋なサポーターが誰一人としていない
- ⇒宝具Lvと礼装で補う
- ・防御役が誰一人としていない
- ⇒やられる前にやるしかない
- ・回避無敵持ちがいない
- ⇒宝具を打たれる前に順番に倒していこう
- もしもの時はマスター礼装を
- ・高レア多めなのでコストがカツカツ
- ⇒礼装の選択が重要、クエストに合わせて
- ・まず引けない
- スト限☆4 2名、期間限定配布1名
- 期間限定☆5 2名
- ⇒我も辛い。とても辛い

## ◆オルタパの前提

オルタ鯖は多少の回復はあるものの長期戦が出来るサーヴァントはいない。また敵の攻撃を防ぐスキル、宝具もない為強制的に前のめりの戦闘を強いられる。誰もが見てわかるように全員アタッカー唯一サポートが出来るのがバーサーカーと極端な編成だが、火力自体は高め。火力を活かして押し切る戦いとなる。

## ◆編成時の考え方

使用するサーヴァントは固定なので、左欄外の宝具ダメージを頭に入れながら礼装を選んでいく。COSTが大きな問題となるパーティなので、誰に何を装備させるか非常に重要。今回のクエストは前半に高HP3体の混成。更に3体童子撃破が重要だったため、前列3名は全体宝具を並べた。その後高HPの単体ボスが出現するので、後列に単体宝具持ちを並べた。2つを比較すると前半の方がNPを貯める余裕があったので、高COSTのカレスコとフレンドは後半に温存することを選んだ。

## ◆キーとなる高COST礼装

- ・凸カレイドスコープ
- 凸は1ターン目から宝具が使用できる。可能であれば複数並べたいがコスト問題があるので厳選して装備させる。相手のチャージが短い、悠長にNPを貯めていられない場合に使用する。1ターン目の宝具即使用は宝具ブレイブのチャンス増加でもあり、早期にNP貯め直しができるメリットともなる。2発目も視野に入れて動く場合もこちら。後衛からの登場であっても即宝具なので敵全体宝具やブレイク後の行動で前衛がやられてしまった後に追撃できる。クエスト確認後にまず考えるポイント。



# エリちゃんオンステージ



### ■その他の概念礼装

・カムランの戦い  
エリちゃんにつけてよりサポート特化させる礼装。  
味方の火力を強化して退場時NP付与して宝具に繋がる動きが強い。  
コストが安いのも魅力。

・くたくだ看板娘  
疑似的な壁役を作る礼装。  
主に後衛につけてオダチェンでバフを盛ったアタッカーと交代してエリちゃんのスキルCT回復、退場後再度バフを盛らせるのに使う。  
無敵1ターンを所持しているブレエリにつけて単体宝具を防ぐのも◎。

### ■エリザベート・バートリー [ランサー]

エリちゃん。エリちゃんバにおける要。女性特攻カリスマはもちろんのこと、3ターン最大20%の防御力ダウンの拷問技術も強力。他の属性指定のW攻撃力アップ持ちよりもサポート力が高い。特攻系カリスマ持ちの中で貴重な全体宝具なのも特徴。  
周回良し、高難易度良し。宝具強化で宝具1でもダメージも改善された。  
戦闘続行はランクCでと基本的な戦闘続行よりも持続ターン数が少ない。(他にはエイリークとベオウルフがいる)

2018年3月追記。  
強化クエストで宝具効果に3ターンの強化成功率ダウンが追加された。  
確率は20%のおまけ程度の効果だが、効果は重複する。ダブルエリちゃんなら40%の3ターン全体効果となるので、厄介なスキルを使う事が多い高難易度において有利に働くと考えられる。

### ◆推しキャラ (エリキチ)

・エリザベート・バートリー

### ◆クエストの想定

・各イベントの高難易度クエスト

### ◆何をしたいのか

・エリちゃん達やエリちゃん関連の鯖達で高難易度を攻略していく  
・限られた編成の中で鯖達をどう動かさしどう活かしていくか考えていく

### ◆何が楽しいのか

・エリちゃんx2のWカリスマ、拷問技術によるパーティー全体の火力上昇  
・上昇した攻撃力で放つ高威力奥義  
・充実したスター放出  
・限定された編成で高難易度をクリアする達成感

・なにより一番楽しい事は好きなキャラ達でクリア出来ること！

### ◆弱点と対策

・敵の宝具対策が少ない  
⇒宝具をうたれる前にやる、倒される事を計算にいれて編成する  
・セイバークラスに対する有効打が無い  
⇒女性鯖ならカーミラでカバー  
CCCの縮みからロビンフッドなどエリちゃん関連の鯖でごまかし乗り切る  
・特殊ギミックの敵  
⇒エリちゃん関連の鯖で (ry  
・画面がピンクで目が痛い  
⇒ゲームは一日一時間！！

### ◆Wエリちゃん拡張パック

マスター礼装はカルデア戦闘服。  
基本はこれ。オーダーチェンジが便利。  
重要なアタッカーを敵宝具からオダチェンで守ったり、エリちゃんがバフをかけたエリちゃんをオダチェンで下げて再登場時にさらにバフをかけられる。  
(後列ではターン数が進行しないので、スキル強化を保存することができる)

W攻撃力アップを2回なので最大80%の攻撃力アップ付与。Wエリちゃんから2回のバフを貰えたなら最大160%の攻撃力アップというわけだ。強い。

スキル使用後のエリちゃんを未使用前のエリちゃんと交代させて、アタッカー2人のバフを継続させたり使い方は多岐ある。  
防御手段のないPTにはガンドも超強い。

### ◆オススメ概念礼装

・カレイドスコープ (4凸)  
開幕から宝具をうてるのでやられる前にやるエリちゃんバにとって重要な礼装。  
敷居は高いがフレンド含め2枚、最低でも無凸1枚はいれておきたい

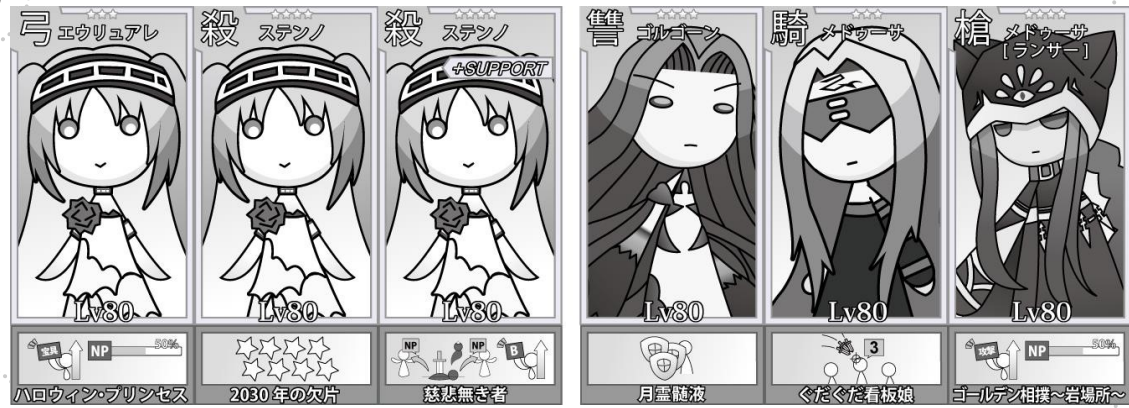
・虚数魔術 (4凸)  
カレスコを持っていない、コストが足りない時はこっち。初速は落ちるが便利。  
カーミラの場合は吸血のNPチャージでカバーできるためカレイドよりこちらでコストを節約する。

その他高難易度の内容にあわせて無敵貫通や神性特攻など。Arts枚数が少ないので、基本はNP50%付与+αの礼装です。  
左欄外も参照。





# ゴルゴン三姉妹六武衆



### ■クリア実績

※執筆時2018の2月上旬。一部例外あり

・復刻鬼ヶ島~最新2018年バレンタインまでの毎イベントのチャレククリア(下記3つ除く)

2016年水着ヤドカリ:超耐性系  
2016年水着巨大魔猪:超HP全体攻撃  
2017年水着ガランナ:ほぼ同上  
すべて性別なしのエネミー

・復刻羅生門

術腕イバラギン鬼殺し級(女)クリア

・特異点メモリアルクエスト

特異点F(女性セイバー)以外7つクリア

・ネロ祭2017

2016年復刻:修正後フィナーレクリア

### ■非純正ゴルゴン解禁

- ・2017水着イベ後半(一部)  
女性のみ混成+ランサー2名
- ・2016復刻クリスマスチャレクエ  
高火力全体宝具、強化解除カード  
性能upがないと困難なお供+女性騎
- ・2017クリスマス  
女性ランサー+男性キャスター
- ・2018バレンタインチャレクエ  
6/7女性混成+ボス女性ランサー

### ■編成歴まとめ

実際のプレイ歴まとめ。



### ■聖杯の使い心地

とりあえずレベルを揃えたかったのでエウリュアレとメドゥーサに聖杯を使いレベル80にした。劇的に変わったことはないがHPの上昇恩恵は目に見えて実感できることも。

### ◆推しキャラ(ソジウム)

・ゴルゴン三姉妹

### ◆クエストの想定

・高難度クエスト

### ◆何をしてしまったのか

魅了や男性特攻を持つため対男性ならステンノ様とエウリュアレが強いことはみなさんご存知であろう。魅了スキルや宝具のあまりの強さに惚れ込んでしまい頭がおかしくなった私はこう考えた。

別に相手が男性エネミーでなくても、勝てるのでは？

勝てた。

### ◆ゴルゴン三姉妹の得意技

パーティー全員が魅了、チャージ減、スタンなどの相手の行動を妨害するスキルを所持しているため3~4ターンほど相手が宝具を使うのを遅らせることができる。その間にNP貯めるなり殴るなりスキルCT回復させたりとアドを稼いで勝つのが基本戦略となる。クラス相性にもよるが最後に槍メのラストスタンディングに頼る流れを作れるのもよい。

### ◆弱点と対策

- ・さすがにネロ祭レベルは厳しい
- ・非男性ランサーが非常に苦手  
⇒長男の出番
- ・被弾や配牌が良くないと勝てない事も  
⇒何回かやればクリアできる程度
- ・スタンやチャージ減が100%決まらない  
⇒リアルラックでなんとかする

### ◆ステンノ様(宝具3)

- ・主な立ち役割:前衛サポーター
- ・主な礼装:2030年の欠片、五百年の妄執
- ・神性特性持ちサーヴァント、すなわちゴルゴーン以外には3T40%もの攻撃バフが最大の役割。メインアタッカー強化、吸血による遅延、対男性なら魅了、礼装によるスター支援などが仕事。

基本的に宝具は使う必要がないのでカードは選ばなくてよい。立ってるだけでいいのです、ステンノ様なので。

実戦における動きとしては2度目の女神のきまぐれを発動するあたりで通常攻撃や敵宝具で退場します。無理して生き残らせる必要はありません。

例外的に相手がライダーである場合は女神の気まぐれによるWバフが例外的に自分にも乗ることを利用して、高火力のクリティカルアタッカーになりえます。

### ◆エウリュアレ(宝具5)(LV80)

- ・主な役割:高火力単体宝具による前衛アタッカー/殿でダメ押し
- ・主な礼装:オスモウ、カレイドスコープ  
ハロウィン・プリンセス

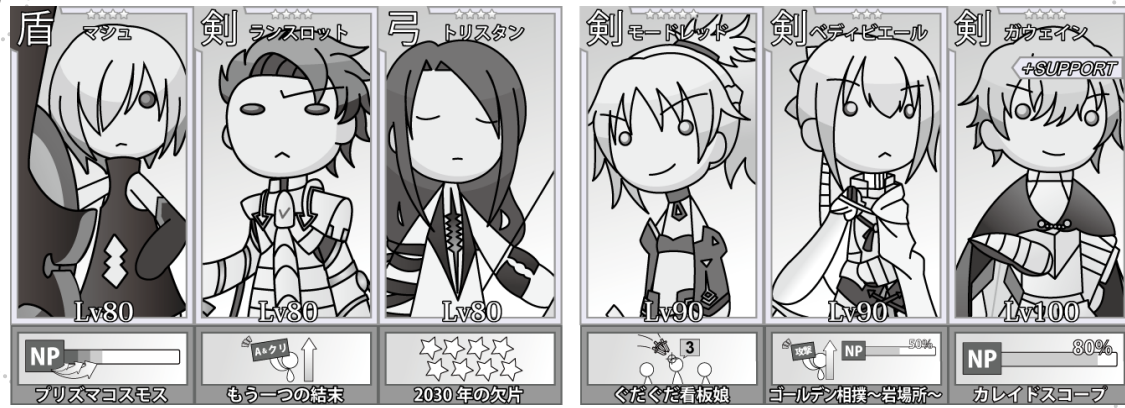
皆さんご存知エウリュアレ砲。ゴルゴン三姉妹5人の中かで最大の単体宝具火力を誇ります。

非男性でもセイバー、バーサーカー相手ならかなりの高火力を期待できます。ダメージ与えたスキュのタイミングがととも振りやすいという利点もあります。

エウリュアレをメインアタッカーに据える場合はとにかくエウリュアレのNPを貯める動きを心がけます。A、QともにNP効率が高いためNPは貯めやすいです。



# 私製円卓領域（円卓パ）



### ■円卓鯖って？

円卓関係者、及びアーサー特性持ちが対象。アーサーは最も基本的な青王からサーヴァントユニバース出身ヒロインXとXオルタまで全て含める。

### ■出禁マーリン

円卓の王に仕えた魔術師のマーリンもまた円卓鯖ではあるが、使用すると難易度が著しく下がりが緊張感を楽しめなくなるので使用は控えている。円卓に求めるものはあくまで相対する得難い強敵なのである。（倒せる範囲に限る）

以上の理由から、この記事はマーリン不採用前提で書かれているので、そのつもりでいていただけるとありがたい。

### ■対複数ボス

どれも味方への脅威になりうる敵が複数並ぶ場合はいつものスタイル（マッシュ鳥）が有効とは限らない。

宝具のタイミングがばらけると、「治癒の竖琴」は一回回避のため敵宝具より前に行動する敵の攻撃で剥がされる恐れがある。

そんな時は前衛にアタッカーを増やし前のめり態勢に切り替えるのが一つの手として考えられる。例えばNPチャージを備え高火力の宝具を持つベディヴィエールやモードレッド等に「聖夜の晩餐」「ゴールデン相撲」「魔性菩薩」等のNP+火力上昇系の礼装で速攻をかける。

円卓は全体宝具が豊富でこういった場面には強い。

### ◆推しキャラ（有之助）

・円卓サーヴァント

### ◆想定するクエスト

・高難易度で遊ぶ用  
（主にゲージ複数の単体ボス。増援系など、複数相手は欄外参照）

### ◆円卓で何がやりたいか

・推し（円卓）だけで構成されたパーティーで並み居る強敵を倒したい！というのがそもそも発端となる発想

### ◆円卓のここが強み

・円卓に属する鯖を相手ごとに組み替えて幅広い対応ができる  
・攻撃面に優れた鯖が多くアタッカーには困らない（またそのほとんどがバフが豊富なマスター主体の鯖）  
・優秀なサポーターをさせるマッシュやトリスタンなど。防御手段がそれなりにあるため、高火力の高難易度でも20ターン以上は十分に戦える。

・顔 が い い ！

### ◆円卓のここがダメ！

・自衛手段や回復を持たない  
円卓鯖の多くは自バフやnp増加ばかりが得意で回避無敵や回復を持たない、殴ることしか考えてない野郎集団。  
⇒そのためマッシュ等への限られたサポーターへの依存度が高く、それらを欠くと戦線維持が厳しくなる。

・クラスの偏りが激しい

円卓は騎士らしくセイバーを中心とした三騎士クラスがほとんどで、どうしても相性有利をとりづらい敵が出てくる。ライダー、アサシン戦が顕著。

・高い:金銭的な意味で

マッシュベディ配布を覗くと全ての円卓がガチャ産の高レア。その上スト限や期間限定が多く、揃えるのが難しい。ベディでさえスト限で重ねにくい。

### ◆基本となる「型」

前衛を「マッシュトリスタン」「火力」とするのが基本スタイル。（あくまで基本）マッシュとトリスタンのスキルと宝具で、およその状況は対応できる。

基本はマッシュの防御力アップでダメージ軽減する。敵宝具とクリティカルの致命傷はマッシュのタゲ集中+無敵とトリスタンのクリティカル発生率ダウン付与と全体回避付与1回で避けながら戦う。

またマッシュ宝具使用は火力役のサポートにも繋がる。トリスタンの強化解除スキルで敵ブレイク時のヤバげな固定行動の対策ができる点も◎。

### ◆マスター礼装について

・初期服、アトラス院  
基本これ。耐久面をさらに盤石にする。  
・カルデア戦闘服  
確定スタンとオダチェンで柔軟な対応を可能とする礼装。初期服+アトラス院にはない独自の動きができる。（右欄外参照）  
・アニバーサリーブロンド  
騎士王モデルだけあってB主体が多い円卓との相性は良好。左欄外など速攻時に。





# 封印指定\_執行者で推しを主役に



### ■封印指定執行者の秘密

星4礼装ながら、ATKのみを上昇させる。凸して最大まで育ててやると、補正1500。うちでもやれてませんがここまでやったら、文字通り打撃力不足の鯖の底上げに、金鯖の最後のひと押しにといえ勝負も十分のはず。

機能面で上位互換の星5礼装が存在せず、すなわち最上級の効果を得ながら星4礼装のコストで済むのも地味ながら確かな利点。

### ■ゲームが変わる礼装です。

効果を実感するためには

- ・場にある程度スターがある
- ・スターが飽和していない

という条件を満たす必要があり、実はその変態的な効果を実感したことのある人は少ないのではないかと。どうなんでしょうか。

### ■執行者の秘密その2

『装備した鯖』だけがクリティカルすることを考える場合。実は2030年の欠片より効果がでかい。具体的には騎弓降ほど星を集めない槍/剣/殺あたりで積んだ場合、根こそぎスターを集められる。クラス間のスターの集まりやすさの差を活かして、うまく偏らせるよりも効率的。

### ■どのクラスならOK?

執行者が凸済であれば誓以上のSWを持つクラスは十分運用の範囲内になる。(※2018年3月時点は狂以外)

ただスターの配分は乱数に頼る都合上、元値が低いとどうしても事故が起こりやすい。できれば槍以上の吸収率を執行者役に据えたいところ。(※2018年3月時点は狂誓術以外)

### ◆推し礼装(里村邦彦)

- ・封印指定\_執行者

### ◆クエストの想定

- ・剣染め以外。(サンプルの場合)
- ・相性有利など、適正な編成することでほぼあらゆるクエスト。

### ◆何をしたいのか

- ・とにかくクリティカルを出したい。
- ・クリティカルすれば勝てる状況を整える。
- ・クリティカル可能なだけの星を場に出す。

### ◆何が強いのか

- ・とにかくクリティカルが出る。
- ・クリティカルすると宝具が回る。

### ◆弱点

- ・必ず執行者装備鯖が軸になる。
- ⇒軸が落ちた場合の崩れ方が激しい。
- ⇒軸のクラス相性への依存が激しい。
- ⇒軸がクリティカルし続けて有利になる方法を考えておかないと手詰まりになる事あり。
- ⇒性質上、狂や誓に対して装備しても今一。

- ・礼装が1枠執行者で固定される
- ⇒執行者を装備する都合上、礼装からの星の供給は最大でも20。(凸欠片なんぞねーよという場合は16、もしくは8がいいところ)

- ・Qを振り控えると回らない。
- ⇒必要な星の量はかなり少ないが、攻撃やスキルで星を積み増ししないと不足する。(一般的なスター集中のクラスであれば執行者装備時は場に星が25あればコマンドカード2枚に星20供給できる。右欄外参照)
- ⇒通常のデッキとはかなり挙動が違う。

### ◆マスター礼装

- ・魔術礼装カルデア(初期礼装)
- 必要な補助手段が揃う。装備者を死守する必要上、回復・回避ともに重宝する。

### ◆このサーヴァントが凄い

- ・パールヴァティー
- Quick性能が突き抜けて高い。宝具使用でPT全体へのNP付与と、敵全体の確率魅了。被ダメージ期待値を削減しつつ味方にアドを稼げる上、どう殴ってもNPと星が出る。ついでにA始動BでもごりっとNPが出る。元々ATKが低く、クリティカル2倍ダメージと2倍NP獲得に、オーバーキル1.5倍を重ねる恩恵が大きいアタッカー。
- まさに執行者を装備するため生まれた鯖。

- ・刑部姫
- 延々とQ宝具を回し続けるパールヴァティーとのサポーターとしてQ性能アップ付与宝具の刑部姫は好相性。全体防御アップで生存もサポートでき、いざという時にはスター発生アップ付きのNP付与で宝具使用もサポート。まさに捨てるところがない。

- ・クロエ
- 最大強化でNP50%を直接チャージでき、かつパールヴァティーの苦手の剣を処理。偉い。機能的には別の弓配布鯖でもOK。要するに執行者鯖の用心棒。

- ・アンデルセン
- スター供給、最短CT5に3Tのクリ強化。持続回復と執行者のサポートに必要なものが一通り揃った万能立て直し職人。

- ・相棒礼装
- 配布のスター獲得礼装各種、2030年の欠片

## 行き着く先は殺生院

### ■ここまでのあらすじ

キアラは元々CCCの頃から好きだった  
引きたかった  
↓  
10連3回で引いた  
↓  
追ったが宝具2は無理だった  
↓  
2017年 開鍋福袋で来た

昨年の個人的事件第1位です。  
すごい！  
強い！でも複雑な気分！  
ありが…いや…いや どうだろ…  
いや好きだけど…まあいいか。  
で、宝具2になってしまったうちの  
キアラです。私は偶然開鍋福袋で2人目  
のキアラを引いただけであり魔性菩薩  
とは無関係。それはそうと先日フォウ  
2000になりました。  
王政と絆礼装を合わせるとHP20000  
をオーバーします。つよい。あと宝具2  
だと、威力もNP100以上溜まるのも使い  
心地がとてもよいです。たまたまベスト  
マッチする高難度が出てきてたのしい。

### ■これから

2018年3月11日。  
キアラ復刻時。  
小指の迷いから  
宝具2⇒4に。



リップ呼符後の10連+単発。  
(今回の記事に関しては全て宝具2)  
しかしそんな性的な触媒なんて持って  
ないんだぞこっちはどういこうだよ  
聞いているのかねその宝具4殺生院君

### ■千里眼(獣)について

急に強化が来たので  
本来のスキルマでNP50%アップ+弱体  
耐性ダウンに加えてA耐性ダウンを獲得。  
対魔力の高めのルーラーでも弱体耐性を  
差し置いて通る場合がしばしばある。  
使うタイミングとしてはNP49~99以下  
がベストだが、初手で玉藻がAを3枚握っ  
ている時に使って、A耐性の下がった敵を  
攻撃させることで2手目宝具に繋げる、  
といった使い方もある。

### ■孔明とマーリン

「書くまでもないだろう」ということ  
で触れていません。。孔明もマーリンも  
使わずに、どこまでいけるかというのも  
全体的にあります。なので、基本的には  
サボでも使用していません。

### ■マスター礼装は自由帳

経験値が入らないと勿体無い病。  
なので現在はアトラス院です。  
詰まった場合は戦闘服に着替えたり。



### ◆推しキャラ(と一ふや)

・殺生院キアラ(アルターエゴ)

### ◆クエストの想定

・四騎士混成  
・四騎士の多い高難度  
ネロ祭フィナーレなど1~2名の三騎士  
が混ざっていても纏めて仕留められるので  
後はフレアタッカーの三騎士におまかせ。  
露払いにも有効なので、主役に限らずとも  
幅広く使っていける強さがあります。  
見てくれよこのラストまで大惨事たっぷりな  
アガルタとセイレム。

### ◆何をしたいのか

・推しのキアラさんをフル活用したい  
・でも星やバフが無かったら  
意味ねーんじゃねーか？  
⇒それなら！届け！Aバフ！潤沢な星も！  
クリティカル、天上解脱、敵お残しゼロ！  
四騎士裁フォオリナーなら天上解脱！

### ◆何が楽しいのか

・変な威力のクリティカル！  
・四騎士混成だと全く迷わずに出せる！  
・四騎士+アヴェンジャーも同様！  
・ついでにルーラーも巻き添え！  
・すごい勢いで回る宝具！  
・安定して出せる星！  
・どっちが敵かわからなくなる！  
・その傍らで小指の先はAクリ！  
なお宝具は5回連続が私の最高記録です。

### ◆改めて弱点と対策

・三騎士  
⇒ただし三騎士が1クラスくらいであれば  
有利クラスをサブアタッカーにして解決  
・キアラへの集中攻撃  
⇒クラススキルで常時16%の人型防御を  
持つても集中攻撃されると、死ぬ。  
殺られる前に殺るか宝具で回復。  
・キアラが死ぬと詰む  
⇒対ボスに有利なクラスを入れるなり。  
とは言え宝具も相まって案外死にません  
嫁入り水天300%メルヒェンは暴力。  
・クリティカル  
⇒祈る、スター獲得&集中礼装

### ◆これまでのせんせき

1, アガルタ  
全体的に四騎士クラスなので大活躍。  
不夜キャスさんやラストの柱を飲み込む  
さまは涙無しには見ませんでした。

2, 復刻水着イベ高難度  
魔猪の方。長期戦の複数の狂相手は  
HP回復と宝具連発が好相性。玉藻マッシュで  
後は流れ。ごちそうさまでした。

3, ネロ祭2017  
戦績のバーゲンセールなので個別に。  
・戦士たちの母(メイヴ+エネミー複数)  
対面!アーツ耐性ケルト兵撃破!  
行き着く先は殺生院!  
すごいね無敵貫通防御無視!

・フィナーレ2016  
行き着く先は以下略。  
真面目な話をするとキアラはルーラーが  
攻撃有利となる特殊なアルターエゴ。また  
四騎士多めの敵クラス編成でしたので厄介  
な天草諸共始末できるので楽でした。  
剣ネロは後ろから出てきたエミヤオルタ  
がトドメを。プロトVerは時間の都合で  
出来なかった…が、フレがうちのキアラを  
借りてCCCパでクリアしてた。マジかよ。

・フィナーレ2017  
行き以下略。  
三騎士が多めだったので露払い役。  
子ギルはBBちゃんを交えて削りきる。  
ブリュンヒルデさんはフレからブレエリを  
借りて。ネロはエミヤオルタで。  
最後に立ってたのがキアラとエミヤオルタ  
なので絵面が地獄。



# クリティカル、オアダイ



## ■アントニオ・バンデラスと礼装について

こんかいのパーティー例は、なるべくイベントはいふ礼装や星4礼装で固めているようにしている。バンデラスについても限定星5は極力避ける方針にしている（これはブログの方針を受け継いだものだ）が、そういった事情や手持ちの都合などもあってパーティーは最適解にはなっていない。例えば、宝蔵院に持たせる礼装は「熱砂の語らい」の方がよいただろう。しかし、俺は使っていない。何故なら、持っていないからだ。

欄外でたしようのかいせつはしていくが、きゆうきよく的に忘れてはならないのは、バンデラスだろうと礼装だろうと、お前の持っているものと持っていないものの二種類しかないことだ。

お前がメキシコとか異聞メキシコとかで生きていきたいなら、持っているものでDIY（おまえがやれ）していくしかないだろう。

## ■聖なる杯

メキシコをクリアすると手に入るやつだ。伝説ではキリストのもちものであり、これと手から魚が出る能力とかを使ってローマと戦ったとされているが、べつにローマサーヴァントに使ってもばくはつなどする心配はあまりない。単にレベルが上がってステータスが 증가、サーヴァントが別バンデラスになるだけだ。

後世ではいろいろな人間がいろいろな人間が探しているが、だいたい、歴史学者殺害でポリス沙汰になるなど碌な結末になっていない。くわしくは「モンティ・パイソン・アンド・ホーリーグレイル」とかを見るといい。

## ■オーババンデラス

うちゅうとかが危ない。シーライフとかラッコとかもたぶん危ない。

恐らく関係ないと思いたい、平成ウルトラセブンにはバンデラス太陽系からきた大怪獣バンデラスが出てくる。もしかすると次は、我々の星かもしれない。

## ◆押しキャラ(J.S.グッドスター)

・エル＝マリアッチ（デスペラード/演:アントニオ・バンデラス。カルロス・ガラルドと間違えてはいけない）

## ◆クエストの想定

・主にセイバー以外のクエストの強攻偵察や周回、メキシカンマフィアとの銃撃戦等

## ◆お前は何をしたいのか？

・よく来たな。俺はジョン＝スパイラル・グッドスターだ。俺がこんかい紹介するのは、宝具レベルが上がらないお前のためのパーティーの基礎だ。FGOでは虹色のドリトスガチャを回さない限り、金色のサーヴァントの宝具レベルは上がらないしくみになっている。そして、そこでは……お前のLUCK値やマネーなどがかんけいし、虹色のドリトスを路地裏で売人から買っていくら回しても、宝具レベルが2にならないことはある。俺のマーリンもぜんぜん上がらなかった。冬のウスイブックの売上をすべて注ぎ込んで。そういうことはある。

・こうなるとナチョス・ファンタズムのいりよくは腰抜けだし、ナチョスも100しかたまらない。だから、お前がコカイン畑（べつにケシ畑でもいい）や油田で死ぬほど儲けていない限りは、別の道を探さなければならないときが、おそろくかならず来る。

・別の道……それはつまり、クリティカル、オアダイだ。腰抜けのナチョス・ファンタズムに頼らず、スターを出し、クリティカルするしんの男のためのパーティーだ。お前がスターを出し、お前がバンデラスをスターにしろ。

## ◆もはやクリティカルは不可欠

・パーティーの話のまえに、もう少し、ぐたいたな話をしよう。さいきんのメキシコでは、もはやナチョス・ファンタズムを三人で一発ずつ撃てばクエストを周回できるなどという甘い時代ではなくなった。もはや、1ファンタ（1ナチョス・ファンタズム）で倒れるひん弱なトレホなど、とくに2/3Waveのメキシコではほとんど見かけなくなった。つまり、これを解消するには都合3Waveを4ファンタで駆け抜けることになる。例外は、宝具レベルがすごい高いとか、ブシエミとか、金色に光る聖なる杯をバンデラスに持たせてゴリ押ししたときくらいだろう。

・4ファンタするには、ナチョス屋の若女将、エレナ・ブラヴァツキーとか、或いはニトクリッスとか、そうびするだけで80ナチョスタまるポートルート爺集団とかを連れてこない限りは、4バンデラス必要だ。ナチョス袋を入れたら5バンデラス。しかし、パーティーで一度に出撃できるのは3バンデラス。なんてことだ！完全にオーババンデラスだ！

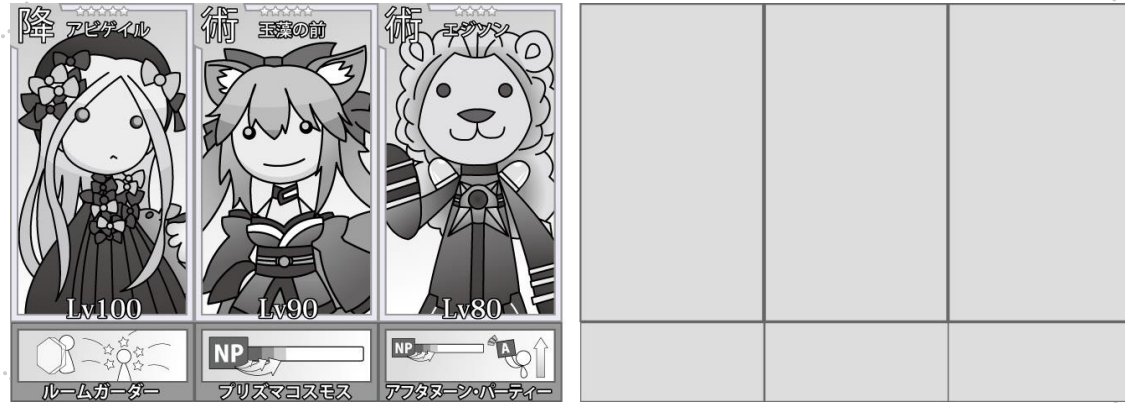
・そして、次に考えるべきなのは……高難度クエストだ。FGOの高難度クエストには、相手を殺すじゅんばんやタイミングに繊細なコントロールが求められるクエストも少なくない。だから、うかつに全体ファンタすると相手を倒し損ねたり、ネロが無限ガッツしてきたりして端的に言うとお前はしぬ。

・これらをかいつくすするには、もはやクリティカルだ。よく考えながらファンタすることは勿論ひつようだが、そういったときでも、もはやFGOはクリティカルぬきでパーティーをこうちくすることは種火周回以外では難しくなっているげんじつがあるのだ。





# 異端なるカルデア



## ■こんな礼装も合うよ! アビー編

レコードホルダー  
アビーちゃんの「魔女裁判」  
による攻撃デバフは相手の対魔力  
によっては弾かれる事が  
ありますので付与出来る確率を  
上げる際にはお勧めします。

目覚めた意志  
玉藻とマスター礼装の回復が  
間に合うのであれば  
プリコスよりも効果を発揮します。  
信仰を使う事によって  
毎ターンNPが25も増えます。

## ■こんな礼装も合うよ! 玉藻編

柔らかな慈愛  
嫁入りのHP回復と宝具の回復量  
を増やしてくれる礼装  
瀕死な味方を一気に安全圏内まで  
引き戻す事が出来る!

蒼玉の魔法少女  
玉藻自身のNP効率を上げ  
NP50%スタートの為宝具発動も  
早い!  
玉藻の宝具回転率を  
とにかく上げたいときは  
お勧めしたい一品である。

## ■こんな礼装も合うよ! エジソン編

カレイドスコープ  
エジソンの宝具を1ターン目から  
打つ事によって敵に攻撃される  
前にデバフ付けられる  
凸で無かったとしても  
マスター礼装からNPを補充出来る  
ので問題無く使えます。  
魔性菩薩  
自身のスキル「概念改良」と  
合わせるだけで簡単にOCを500%に  
出来る。  
ちなみにエジソンの宝具のデバフは  
OC5でクリ発生と攻撃を50%  
ダウンさせます。

## ◆押しキャラ(もよもと)

- アビゲイル・ウィリアムズ

## ◆クエストの想定

- 宝具CT短めや、チャージ増を  
持ちつつ宝具効果が厄介な敵
- 騎は少なめor否増援系

## ◆何をしたいのか

- 敵鯖に宝具を打たせたくない。
- 無敵や回避等のスキル対策が欲しい。
- 後衛三人を礼装込で自由に編成できる。
- セイレムっぽいPTが組みたい!

## ◆何が楽しいのか

- 味方のNP加速がすごい気持ちいい。
- 敵のチャージ状態をチャージ減少と  
宝具封印で好き勝手に出来る。
- 礼装によって星集中能力がとんでもなく  
高くなったアビーちゃんが使え!

## ◆弱点と対策

- クラスの関係上  
ライダーとアルターエゴに弱い。  
⇒敵が男性であるならマグダラの聖戦布  
女性であるなら鋼の鍛錬を使用し  
防御を底上げ、アビーの攻撃デバフ  
でダメージを軽減させる。
- アビーちゃんの星集中が元々高い上  
礼装の効果で星をほとんど吸う。  
⇒礼装を変更する。  
星を稼ぐなら2030年の欠片。  
宝具の回転率を上げるならプリコス。
- 味方のCTが長い  
⇒玉藻の宝具にはCT減少が付いてます  
なので玉藻の宝具を積極的に使おう!

## ◆宝具は回るよ、どこまでも

- A9枚からなるAチェイン!  
アビーちゃん・玉藻・エジソン  
この鯖達は皆Aカードを3枚持っています  
宝具の連発が可能となります。

## ◆無敵や回避が無くても防御がある

- 変化を使ってダメージを抑えよう!  
このPTの鯖は全員無敵や回避等の  
スキルを一切持っておりません。  
しかし、玉藻やエジソンは  
変化持ちであり、耐久面もバッチリ!

## ◆アビーちゃんの本領発揮

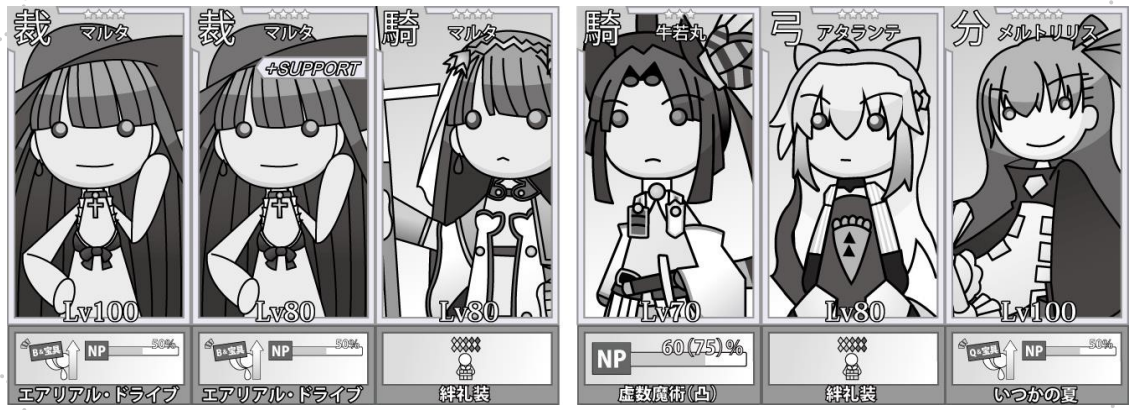
- 縁の下のバフ持ち  
彼女のバフには宝具回転力と威力を  
上昇させる「信仰の祈り」があります  
これにより、術クラス特有の宝具威力の  
低さをカバーする事が出来ます。
- 変化が無くても大丈夫!  
礼装のルームガーダーによる防御性能で  
変化持ち同様の耐久性を得ます。
- アビーの見えざる手  
アビーちゃんは元々星を集めやすい鯖  
そこに、ルームガーダー礼装の星集中を  
追加すると、少ない星でもクリティカル  
できます。(他記事も参照)

## ◆アビーちゃんの弱点を補う!

- 玉藻とのシナジー効果  
アビーちゃんはA3枚を持っていますが  
NP獲得量は他の鯖より低め。そこで、  
玉藻の嫁入りによるA強化による獲得量の  
上昇と宝具によるNP補助になります。  
これはエジソンにも適応されます。彼は  
Arts宝具なので威力も上がり全体宝具と  
は思えない威力が出ます。



# シナジーなんざきにしないいいいいいい



### ■マスター礼装：アトラス院

このPTは強スキルを多く持つ鯖が多いのでCT2減と好相性。

無敵スキルも無敵で生き残らせる鯖と落とす鯖の調節ができ、弱体無効も鯖マルタがいなくても使える。

個人の能力に頼りやすく、おすすめ。シナジーがなく、安定した火力を出せない。かつ耐久性能もないPT全体におすすめしたい。

### ■アタッカーおすすめ礼装

・虚数魔術(限凸)  
基本的にはカレスコの下位互換。しかし、推しだけで編成を組む際はコストを気にしなければならぬ場合がある。その時の節約。

NP75%チャージのみの効果なので周回しか使えないというわけではない。予めNPを多量にチャージする事により宝具を連射する。だけでなく落ちるまでの宝具を撃つ回数を増やす。ただし、後者の目的で使う場合はNP50%礼装や後述の月霊髓液との使い分けが必要。

・50%+α礼装  
便利ですよね説明略

・コマンドカード強化礼装 (BAQ・NP獲得量アップ他)  
耐久性能もなく、速攻で大ダメージをだせないPTでは正直使えない。なぜなら状況を整えるまでに時間がかかり、かつ耐久性能を活かした持続性もないならこういう礼装は真価を発揮できない。その前に戦闘不能になってしまう。それなら50%+α礼装の方がよくな?

しかしPT全体の耐久性や速効性がなくても、単騎性能があれば採用する。単騎性能が高いということは自身である程度の耐久性を持っている。

カードをより多く選ぶ機会があるので即効性が産まれる。条件を満たせる。今回のPTではメルトと殿マルタが当てはまる。

### ◆推しの声優 (110)

・早見沙織さん

### ◆クエスト想定

・高難易度クエスト

### ◆早見沙織さんがCVを担当してる鯖『だけ』で攻略したい

シナジーなんざきにしないいいいいいい

### ◆何が強いのか

- ・鯖同士の性能はあまりかみ合っておらずシナジーは殆どない…が、個々のスキルやカード性能は雑に便利することが多く、補助自体はできる
- ・ある程度育成しきると単騎性能が高い鯖が二人もおり、その子たちとラスボスのタイマン状態に持っていけたら何とか勝てることが多い
- ・ルーラーが特攻持ち

### ◆何が弱点なのか

- ・長期戦は無理
- ・スターを絡めた動きができるターンがほぼ皆無(メルトはクリティカルが重要)
- ・各々の長所や強みをほほいかせない
- ・ターン数がかかりやすく、速攻できない
- ・最短CT3の全体弓は無理げー
- ・はやみん鯖の安定フレンド確保

### ◆弱点の対策

- ・育成しまくる
- ・Twitterや野良申請で同じ推しの人とフレンドになる

### ◆今回の仮想敵

セイバーウオーズ超時空級を～特攻鯖、特攻礼装なしで挑戦～

1wave:術槍槍・約4万7千

・扉・ホムクルx2  
・被ダメージは等倍1500~1600程度

2wave:槍・約42万

・巨大ドラゴン  
・全体等倍1500~1600、クリ時4000

3wave:殺・約105万

・謎のヒロインZ  
・等倍2000~3000、クリ時5000  
・クリティカル率アップ  
・次ターンに全体スタン付与(強化解除可能)

### ◆シナジーがほほない時の攻略のコツ

編成の幅がないパーティで勝つために。

①: 繰り返し挑戦するメリットを活かす。誰が誰を倒すのか。どのスキルを誰にどのタイミングで撃つのかをいつもより少しだけ詳しく決める。

②: 役割が変わることを意識する。同じ鯖でもクエスト次第でアタッカーになったり、サポーターになったりする。

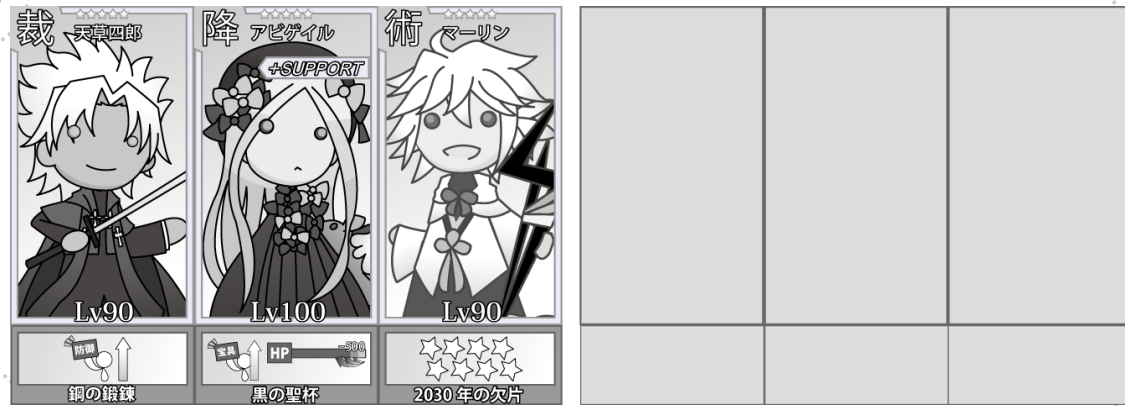
③: 負けから学ぶ。何で負けたのか、なぜ推しキャラが落ちたかを把握する。何をすれば勝てたかをしっかり考える。

④: 諦めない。理想通りの動きや展開にならなくても何回かはクエスト続行。

⑤: 10回で糸口が掴めなければ諦める、など。諦め時もしっかり決めよう。(令呪使わない人限定)



# 初見はとりあえずこれ



### ■エクストラクラス

増えましたね…  
個人的にどう戦っても楽なので  
(たとえば時間がかかっても)  
よく使います。たのしい。  
私はイベント中でも推して6~9Tの  
周回を平気でするタイプなので  
天草くんやリップ、北斎ちゃんなどと  
とってもよく使います。  
これだけいろいろ書いていますが  
一言でいうならとにかく案に  
しかも苦勞せず倒せるというところが  
最大のお気に入りなクラスです。  
(入手難易度はお察しですが…)

### ■敵の宝具対策

マーリンには無敵があります。  
ただ他の子にはそれがありません。  
単体宝具であればリップはタグ取りが  
可能ですが、そうでない場合は  
宝具が来る前に何とか倒す、もしくは  
チャージ減少やスタンでなんとか  
撃たせないようにするのどちらか。  
孔明の場合は全員チャージ減少や  
スタンを持っているため、遅延を。  
アンデルセンの場合はバフを積んで  
早めに倒しきる、または  
後衛からオダチェンレオニダスで  
タグ取りをしたり、静謐ちゃんや  
アンリでチャージ減少をしたりという  
形で防ぐことになります。  
アビゲイルが攻撃10~20%ダウンを  
持っているので、これにアンデルセンの  
宝具の防御バフを重ねることで  
(OC3で30%・確率、バフも伸びる)  
半減くらいが現実的なラインでは  
ないでしょうか。  
防御バフ発動は折りましょう。

### ◆推しキャラ(キラ乃)

- ・天草四郎時貞
- ・アビゲイル・ウィリアムズ

### ◆クエストの想定

- ・高難易度クエスト
- ・初見敵クラス不明クエスト

### ◆何をしたいのか

- ・強化解除持ちが2人なので  
敵のバフを気にせず倒したい。
- ・いちいち編成を変えずに倒したい。  
編成を考えて攻略するのって  
時間かかりませんか…?  
高難易度はともかく  
?で出てくる通常クエストで  
あんまり時間を取りたくなくて  
楽しい!っていうのが一番です。
- ・推しを並べたい!

### ◆何が楽しいのか

- ・変なことをしなくても倒せる。  
じわじわ浸食するような強さが  
個人的にかなり楽しいです。
- ・エクストラクラスなので  
敵の編成に悩まされることもなく  
ストレスフリーで戦える。

### ◆弱点

- ・代わりに戦闘時間がかかる。  
有利をつき辛いため長期戦になりがち。  
エクストラクラス故の便利さの  
弊害といったところでしょうか。
- ・2人だけでは天草はともかく  
等倍受けのアビゲイルが脆い。  
クリdownがあってもHPで  
受け続けることは厳しいです。

### ◆3人目のサポーターと礼装

この2人の弱点を3人目のサポーターで  
どうカバーしていくのか、  
それを今回の記事で書いていきます。

### ◆①: マーリン

みんな大好きサポーター。  
攻・B・クリバフにリジェネ、緊急時の  
無敵とダメ押しの不労所得NPにスター。  
全員が期間限定★5という点で  
非常に編成難易度が高いものの  
使い勝手はかなり良いPTです。

マーリンの無敵は最短CT7ですが、  
天草の神明裁決(対サーヴァント)や  
アビゲイルの正気喪失、魔女裁判で  
十分再装填が可能です。  
黄金律持ちは率先して倒しましょう。  
この場合は防御バフがないため  
マーリンの回復で押し切るか礼装で  
防御バフを積むかになります。  
クリdownが2枚あるので回復で  
押し切れないことはないのですが、  
極力事故の可能性を消すべく

- ・★5目醒め前(3色+防御8~10%up)
  - ・★4 銅の鍛錬(防御15~20%up)
- あたりを積むのがおすすめです。  
欠片は積んでもいいですが、  
アヴァロンはOC200%で星が10個、  
啓示もスキルマで9個出るので  
無理して積む必要はないかと思えます。  
マスター礼装はベタにアトラス院や  
魔術礼装・カルデアあたりでは。  
私はアトラス院が好きです。





# 対宝具絶対防衛線

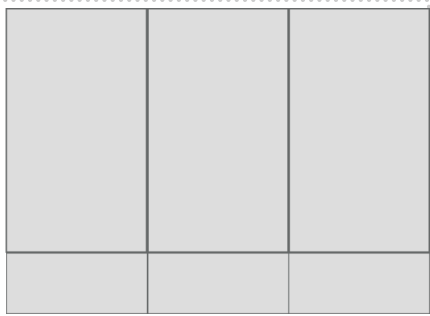
## ■聖杯転臨に関する不具合

2018年4月現在、FGOには『マシュを聖杯転臨の対象に選べない』という重大なバグが存在している。

未だに公式から何のアンナウンスも無い為、ごく一部のユーザーからは『仕様だろう』との声まで出る始末。彼らはなぜ特異点が『7つ』だったのかをよく考えるべきだ。

レベル80のマシュをレベル100にする場合、必要な聖杯は『7つ』。

特異点の聖杯は、マシュの聖杯転臨用としてゲーティアが用意していた物だと、何故誰も気付かないのか？



## ■ダメージ計算

ダメージ関連のバフデバフは主に3種類

- ①：攻撃力・防御力・特防系
- ②：カード性能系
- ③：クリティカル・宝具威力・特効系

これらは同じカテゴリ内では加算され、違うカテゴリ一同士だと乗算される。乗算なので『どこかのカテゴリが0になる』と『計算結果全体が0になる』。

仮に宝具威力バフを3000%させても防御バフを100%でダメージは0。

防御に関しては同一カテゴリをパーティ全体で上げる方が効率的。

なおこの計算式でナイチンゲールの人型特防は上げやすい防御力と加算なので有利だが宝具威力ダウン付与は乗算となるので、加算に比べて効率は悪い。

## ■ダメージカット

数値こそ控えめだが防御力アップの軽減後に適用されるので実は効率の良い働き。例えば、マシュ+ゲオル時の通常攻撃。

防御力は守護40+キャメ30=70%。キャメロットのダメージカットは775なので、2,583までの攻撃が0になる。

この攻撃を3回x3T受ければ計23,247。フォウありゲオルが2回戦闘不能になるダメージ。地味ながら大きな違い。

## ■敵宝具の無力化について

単体宝具でも90~95%程度の防御力があれば大抵耐えられる。一度様子見て敵宝具を受け、どの程度の防御力なら生き残れるかを確認すると良いだろう。

例として2018バレンタインの高難度。メイヴの宝具は約33,000ダメージ。

これをマシュW宝具とスキルで受けると防御力合計90%で3,300ダメージ...からのダメージカットで525ダメージ。ここまで減らせるのであれば敵宝具は怖くない。

## ■マスター礼装候補

①魔術協会制服

→食らい過ぎた際の全体回復、Aが足りない時のシャッフル、まだ足りない場合のNPチャージと中々の好相性。

②アトラス院制服

→緊急時に使える無敵、スタン系対策の弱体解除、チャージの速い敵へ間に合わせる為のCT回復。搦め手を使ってくる相手にはこれで対策。

③カルデア戦闘服

→連戦ボスなど、途中で3人目を切り替えたい場合に。スタンで敵宝具を遅らせられるのもありがたい。

## ◆押しキャラ（ゴットー）

- ・マシュ・キリエライト
- ・フローレンス・ナイチンゲール

## ◆何がしたいのか

- ・無限耐久出来るPTを作りたい
- ・Artsパーティが好き、2人が押し
- ・仮想敵を高く設定してマリンやジャンヌの苦手な無敵貫通宝具に優位に立ちたい
- ・敵宝具を無力化し、演出後の合計ダメージを表示させない事で「…今、何かしたかね？」とボス気分になりたい

## ◆想定する敵

- ・主に単体の人型ボス。
- ・複数同時の場合でも、全員のチャージ数を揃えられれば対処可能。
- ・コンセプト上、3人目が誰であれ『無敵貫通宝具にも対応出来る』ものとする。

## ◆耐久パーティとは

『相手の全てを受け切った上で殴り倒す』ダメージよりも防御を優先してパーティを組み上げていく負けなければ勝てない構成。バフのタイミングやカード選びも、火力よりもArtsチェインで宝具回転率を重視する。倒すまでに数十ターンかかる事もザラである。トライアンドエラーする事を考えても、大抵は速攻PTを組んだ方が早い。

## ◆苦手な敵と、可能な対策

- ①即死・防御無視、強化解除⇒ダメージ宝具
- ②スタンや魅了・封印・NP減少・弱体無効・強化解除
- ③宝具CT3チャージ持ちやチャージギミック

上記の即死と弱体無効以外は3人目で対処可能。が、天草四郎や酒吞童子やホームズなど複数持って来られると厳しい。

## ◆マシュ婦長で何が出来るか

マシュは味方全体へ3ターンの防御力アップをスキルと宝具で可能。重なった場合は合計50%となる。ダメカも優秀。(左欄外)

単体無敵付与とタゲ集中持ちの上に、NP20%付与やNP獲得量アップの複合効果で宝具2連発+スキルで防御力80%。鉄壁の一夜城も築き上げられる。

ナイチンゲールはスキルでの回復と、自身の人型(全サーヴァント含む)に対する防御力を25%アップ。宝具効果は1ターンの間、敵全体の攻撃力・宝具威力を50%ダウン。

マシュ婦長のスキルや宝具が重なることで被ダメージ0や大幅減が実現するだけでなく、全体回復と弱体状態解除で受ける前に万全の態勢を整えやすく、マシュの持たない回復により長期戦を行いやすくなる。

攻撃力ダウン付与と防御力アップの併用の敵宝具対策は、まじびさんの記事も参照。婦長は回復も出来る代わりに、柳生に比べるとNPは溜め辛い。3人目の相方により、防御力やNP効率の穴を埋めて行く形になる。

## ◆誰が攻撃するんです？

え？

ナイチンゲールはマシュ宝具から3T攻撃力アップを貰えるだけでなく、CT5のB性能アップとCT6の人型特効、それぞれ3Tづつ50%を合わせて、計3カテゴリの強化が可能。これらの強化を掛けた上で1stBを乗せた3rdBは、単発で約3万のダメージが出せる。バフ盛りと星産みの出来る術ギルを入れると、クリティカルで更に高火力を出せる。

ただ『火力とか考えなくとも死ななければいい、ずっとペチペチArtsチェインしてればいつの間にか勝ってる』のがArts耐久バなので、気にし過ぎると逆に死んでしまいます。



# 今から始める3ターン周回



### ■フォウって入手困難？

2018年4月現在、★4フォウは年単位でゆっくりと配布されていくもので、2018年中でも合計2〜3体の完成が限度と思われる。

しかし今回話題にしているのは★3フォウでこれはマナプリとイベント交換で毎月2〜3人分入手可能。

またフレンドガチャでも入手可能なボックスガチャでめっちゃくちゃフレボを稼いでいると「全鯖最終再臨と★3のフォウMAX」は年単位のプレイでは既に実現者もでており、せいぜいイベントで100箱しかあげていない場合でも2年ほどで100体以上達成できている。

サーヴァント増加と入手ペースがゆったりめのゲーム。せわしなくプレイしていれば決して『取り返しのつかない要素』ではない。

### ■概念礼装の育成って？

フレンドガチャから出てくる★1〜3の概念礼装をちまちま合成し続ける苦行。やる、やらないで1000以上のATKの差が生まれる。

★3フォウ分はある大差であり礼装は「やっちゃえば使い回せる」ので残念なことによる価値のある苦行。

最適な手順は存在しているものの、すごくめんどくさい。礼装枠が埋まっているとやりづらい。しんどい。苦行。

私は★1〜2の同礼装をグワーっと重ねバラバラの★3礼装とあわせて最大Lv50の★1礼装にぶち込む。

これを繰り返すとLv25〜30くらいの礼装が複数出現するので、本命の礼装にひよっと放り込んでいる。

### ■どれを育成すれば

- ①: カレスコ⇒代替なし
- ②: ゴールデン相撲(鬼ヶ島)
- ③: エアリアルドライブ(ハロウィン17)
- ④: 聖夜の晩餐(クリスマス2016)
- ⑤: 黒の聖杯⇒ヘヴンズフィール

あとは効果が似ているものでATKのみの補正。それがLv上げの効率よい礼装。

### ◆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

- ・一般的な1部の周回フリークエスト

### ◆これはコレ⇒

- ・周回でおすすめ

⇒引けない

⇒〇〇なんて持ってない



動画のコメントでよく言われることへのカウンターみたいなものです。

- ①: ★1〜3鯖の育成
  - ②: NP50%礼装
  - ③: 野良フレンド孔明
  - ④: カルデア戦闘服の入手
  - ⑤: 概念礼装レベル上げやATKフォウ
- この5点を揃えればいいんだ  
これさえ終われば快適カルデアライフ  
という目指すべき結論を置きたくて。

### ◆ぼちぼちするだけで終わる

スパP&アーラシュはNP30%チャージを所持。NP50%礼装と孔明のNP20%付与でNP100%になり、スキルポチポチだけでも宝具2連発が可能になる。

またアーラシュの宝具効果の戦闘不能により宝具未使用の4人目登場させられる。そこへ孔明のNP30%付与とオダチェンでNP20%とBuster性能アップ付与持ちのシェイクスピアの登場で合計NP100%。

スキルぼちぼちポチポチで宝具3連発周回が可能になる。便利、とても便利。

1〜2発目は2〜4万。3発目は6〜10万。種火超絶どころかちょっとしたフリクエも簡単にクリアできるようになる。

### ◆周回をするための周回



現状、全ての種火超絶はフレンド野良の関係がなく天草四郎やジャンヌなどのLv80〜90のルーラーなら通常攻撃だけで勝てる。

時間はかかるがクリア自体は簡単。

### ◆ほんとに低レア役に立つの？

低レアの短所はATKの低さで、低レアの長所は宝具Lvの上げやすさ。宝具5の★3の宝具ダメージは多くの場合宝具1の★5の宝具ダメージを上回る。

★5の宝具2以上がゴロゴロいるようなアカウントではないなら役立ちます。快適な周回を行いたいなら低レア全クラス単体全体宝具を1人ずつ育成しておくのが第2目標になると私は考えています。(第1目標は全体狂x2+ステラの編成例。)

### ◆なんかダメージが低い

多くの場合の理由は4つ。

- ①: ATKのみに補正が入る概念礼装を装備していない。
- ②: ATKフォウを使用していない。
- ③: 最大Lvまで上げていない。
- ④: パフの使い方が下手。


①〜③は何かというと、せっかく宝具のダメージ倍率が高いのに、計算の元となるATKの低さを補えていない宝の持ち腐れ。仮に礼装とフォウで2000補えた場合、ATK 5000⇒7000なら1.4倍。ATK12000⇒14000なら約1.167倍。元のダメージが同程度なら、どちらにフォウを入れるべきは一目瞭然。低レア。



# イベント礼装ガン積みで3ターン周回



■今回はコレ→  
マーリンはおシェイで代用もできます。宝具Lvが過剰だったり。マーリン絆節約時にぜひ。



■Arts宝具は周回で強い  
アナスタシアはNP50%持ち。また多段ヒットする全体Arts宝具なので宝具使用でNP回収できる。エレナやパラケルスと組んで全体Arts性能アップ付与をもらってれば今回のモードレッドの宝具効果のNPリチャージのように回収できる。スキルLvを上げ切らなくてもカレスコを持ってなくても連発ができる。

パラケルスも似たことができる。Arts宝具でNP20~30%稼いできて次ターンは最大80%のチャージスキルで宝具連発が撃ててしまう。

Arts宝具は強化済みBuster宝具やそもそもダメージがヤバいQuick宝具に比べて低火力だ。でもヒット数が多いればNP回収して再発射の持ち味がある。再発射できれば、1人分のリソースを他のサーヴァントに使えるのでダメージは相対的に変わらないだろう。

水着ネロはNP回収なしのBuster宝具だが、単体へ高倍率の攻撃力アップ付与が出来る。なのでフィニッシャーへのサポートの方が実は向いている。宝具Lv1ならどっちもサポーターだ。フィニッシャーはスター集中持ちのバベッジやスター獲得持ちのハロエリやバーサーカーに任せてマーリンバフから大打撃を出してもらおう。

また周回ではNPチャージ同様に、特攻ダメージも重要だ。アナスタシアを比較する時は少し考えてみるとよい。NP獲得状態があるとはいえArts宝具が1ヒットでNP獲得状態は10%で、NP20%回収が目指しづらいダヴィンチちゃんを受難だと分かる。ちょっと…地味に困るんですけど…。(アビゲイルの10%のNP獲得状態付与で補えます)

◆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  
・一般的なイベント周回クエスト  
・概念礼装は1枚でも多く自由枠が欲しい  
・前記事がStep.1だとするとStep.4

◆アタッカーは2人まで  
イベント周回ではイベント概念礼装をより多く装備した方がAP辺りのイベ素材のドロップ数は増えやすい。アタッカー3人にそれぞれNPチャージ礼装を装備させた場合、自由枠は3枠。しかしアタッカーを2人に減らせれば礼装自由枠は4枠まで増やせる。

方法は下記。  
①1wave分を素殴り。  
②NP100%以上のチャージ持ち採用。  
③イベ礼装が幸運にもNP50%系。  
④アタッカーが何らかの手段で宝具連発。

③は前記事参照。NP30~50%鯖は神。今回は①④を中心に解説する。

◆足し算の時間だ！  
手持ち孔明orカレスコ前提。  
①カレスコ80%に孔明攻防バフ+20%。  
②NP50%チャージ+孔明のクリ+50%  
⇒オダチェン20%付与or時計塔20%付与  
⇒そもそも凸カレなら孔明20%を後回し

これが基本形。100%を2回作れる。またアルトリア族は宝具効果にNP回収機能付。モドレは宝具で20%。スキルで30%貯まるので実質50%チャージ勢の周回の女神。

◆パズルの時間だ！  
もう1人のアタッカーを見てみよう。今回はオダチェンバフラーはおシェイではなく豪勢にマーリンを使っている。マーリンのNP付与は全体効果系なので、孔明とマーリンの全体20%付与が2回ずつ。合計40%付与されている。虚数60%なら宝具が発射できる。また自身で10%以上のNPチャージができればNP50%礼装でOK。なので今回はNP20%持ちで同クラスの男の父上を採用している。よかったねモードレッド。

◆全体+単体宝具の2連発が基本  
イベント周回の周回難易度は高め。3waveの敵は宝具一発では倒し切りづらく全体宝具+単体宝具の2連発が基本。

- ①アークシュ (NP30%+退場)
- ②スパP (NP30%)
- ③エイリーク (火力)
- ④オダチェン登場ベディ (火力+NP30%)

こんな感じだろうか。  
1~2waveに1名ずつ。3waveに2名と考えるとアタッカーが4名。礼装枠が減り、アークシュの絆10になる。  
1waveに1~2ターン使った殴り突破を受け入れることで①か②を1名、節約できる。  
宝具でぶっ飛ばすのが過剰な1wave目を省エネ通常攻撃でぶった切って、敵のHPにあわせて単体宝具や全体宝具をブチかます方が『戦力を適切な箇所に配分』できる。倒し切れなくて3waveに追加3ターンなら合計6。1wave2ターンなら合計4。どちらが楽で早いか。足し算の時間だ！





# 2018年4月4日以降のクリティカル

## クリティカルサポーターで有名な アヴァロンにお住まいのMさん



### ■直感の大幅強化について

直感は4月4日前から強いスキルだ。奈須きのこさんがインタビューで語る「スキルvMAXにすれば、かなり使えませんか？まあそこまで上げるのが大変というのがありますけど（4gameより引用）」という言葉通りのスキルだ。



推しが直感持ちなら育てるだろう。育てて使いこなせたら当然強い。そして前巻も今巻もそういうマスターが集まって書いている本なので、今回の初期原稿では「まあ強いよね」と思って「直感」は流してあまり触れなかった。

原稿のWチェック中に「大幅強化だしようよ」と乱数見てから撃てるメリットに触れているのでは？  
「普通の人には大幅強化です」と、真つ当なツツコミが入った。おっしやる通りです。原稿書き直しました。

### ■ベオウルフの「直感B」

極端な例として、SW10・10・10のバーサーカーPTはランダムSWの影響を受けやすい。

5枚のカードのSWは「60・30・30・10・10」となる。28個のスターがあった場合、「100%・60+10%・60+10%・20%・20%」平均すると、こう。120%からは20%溢れる。

1枚は確定。残り2枚が60~70%なら、まあどちらかはクリティカルが出るだろう。この状態はスター14個から作れる。プレイしたり、ヒット数の多い宝具など、14個くらいなら気軽に作れる数値だ。礼装ならあつという間だ。

14個のスターの段階では「60%・30%・30%・10%・10%」だろう。ここでスターが集まっているカードがアタッカーのBusterだったりNPを稼ぎたい鯖のArtsなら、しめたものだ。

ベオウルフのスター14個獲得「直感B」で先述の状況が作れる。3T素破りPT等に。

### ◆2018年4月4日(小黑唯)

コマンドカードを選ぶ画面になってもスキル使用選択画面に戻れる様になった。正確には、スターの振り分けがターン開始時に行われるようになったのでスター配分を見て、クリティカルすると分かってからクリティカル威力やNP獲得量が上がるスキルを使えるようになった。

勝ちが決まっている馬券が買える。ツモると確信しているリーチ・カンだ。嶺上開花だ。麻雀漫画の主人公だ。

### ◆プレイヤーに都合のいい変化

それまでのFGOは、スター配分はコマンドカードを選ぶ画面にならないと分からなかったのが、高倍率のクリティカル威力スキルを使う時は気持ち多めにスター獲得スキルやらスター集中スキルをセットで使っていた。

それが偏りを見て、都合が良ければ直感やスター集中が温存できるように、プレイヤーの都合のいいバランス調節が行われたのだ。

スター獲得も強化された。追加スターは現在カードに乗っているスターそのままです。その上から再度振り分けられる。

当然、今スターが集まっている集まりやすいカードに追加されやすい。先述した、勝ち馬券を作れるのだ。「直感」を「乱数の偏りを見てから」とはそういうことだ。

これでゲームが大きく変わったのか？変わった。強くなった鯖やスキルはある。でも激変ではなく、結論は変わらない。

### ◆一部マスターには変化なし

ブレイクするかどうかの瀬戸際のクリティカルであれば70%だからと慢心せずにスター獲得でクリティカルを100%にしに行くだろう。スター集中を行うとスターは配り直しがされるが、キチンと組んでいた人ならスター集中を使ったらまずクリティカルを成功させることが出来るだろう。

敷居は下がった。でも強いスキルの、強い戦い方は特に何にも変わっていない。スター制御を今まで出来ていたマスターにとっては、環境大激変は起きなかった。

### ◆「英雄作成EX」はそのまま

マーリンがヤバイ級のクリティカルスキルの持ち主であるという説明は別にいいだろう。左見て。

しかし条件がある。アタッカーのBusterのカードがあって、スターが集まっている。この2つを同時に満たす必要がある。

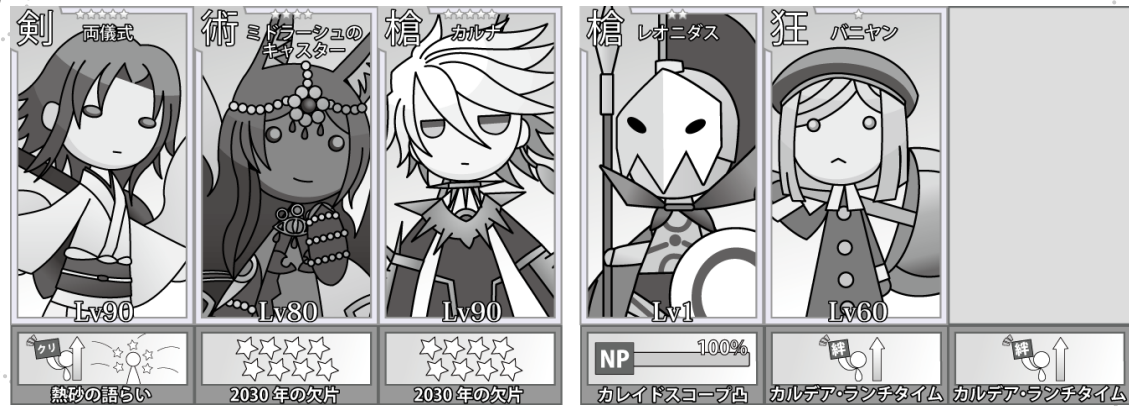
3ターンに1人最大3枚のカードだ。チャンスを逃したら3ターン待つ必要があるかもしれない。スキルLv10でもCT6の1ターン効果なので3ターンの延期は痛手。

つまり英雄作成EXを能動的に使う場合、「たまたまスターがあった」から使うのは悪手と言える。それでは遅すぎる。

いつBusterが来ても対応できるようにスター常設が基本。だからスターの集まる弓騎臨や、スター獲得状態や2030は強い。



# クリってバフれば敵は死ぬ



### ■ミドキャス、スキルの話

素材集めの周回用パーティなので、当然スキルは上げ切らない状態での起用になります。全員全スキルレベル4。

CTは長いと言っても、1ターンから使ってしまうと宝具を撃ちたい3W初手ではまだ再使用ができない、というケースが多発。

アタッカー2人のレアリティ(ATK)がもう少し低ければ恐らく初手起動で問題ない筈です。

素材が溜まった際のスキル上げ優先度はカリスマ>魔神>精霊の目が安定。あくまでサポーター運用なら、ですが。魔神の睿智、カリスマとの噛み合いが良すぎる+BA振らないパーティはないとミドキャスが持つには完璧なスキル。あとなんで星まで出るのさ。

### ■ミドキャスとレベルいろいろ

メインアタッカーとしては不向き。サポート兼アタッカーに魅力を感じて使う+愛と聖杯が有り余っているなら聖杯もありだと思います。でも、一番の恩恵は、死にくくなることかも。レベル1カリスマ運用ならもっと死にやすくして手に入れやすい鯖がいますので、向かない鯖というイメージ。

聖杯を使用しない場合ですがレベル70止めなら比較的落ちやすいです。なので明確なビジョンを持っているならば、レベル70でストップする価値はある……と思います。ネックはB2なので「たまに殴る」事実。

### ■メインアタッカーミドキャス

スター集中度アップ礼装が必要です。しかしクリ威力アップは1ターン限定。術ネロには基礎能力とバフ値で負けますが重要なのは愛です(両方人属性)。ならば、武器となるのはN/Aの高さ。宝具を積極的に狙って連打します。その場合、槍ブラドやカエサル等の宝具威力上昇付与持ち鯖が好相性です。星生産力が高ければなおよし。

ただ、その高いN/A故に、たまにAを挟む程度でも宝具が撃てる子です。3Tで2枚しかないArtsの使い方としてはサポーターの方が向いている鯖です。

### ◆押しシステム(黒川)

・バフとスター集中度

### ◆クエストの想定

・フリークエスト、セイレム空き家  
1~2wave:狂1万ちよい、術3万ちよい  
3wave:狂5万、術19万、術7万

### ◆このパーティ結成の理由

・弊カルデアではスキル育成や再臨に必要な素材を、その鯖自身が取ってくるという縛りがあります。「」もカルナもスキル強化に羽根を使い、ミドキャスは杭を使うため、上記のクラス相性でもこの面子でクリアしてます。  
・その為、想定スキルLvは全て4です。  
・相性有利だとゲームが簡単になりすぎてしまうため、有利鯖は不使用という縛りも追加しております。

### ◆何言ってるんだろう、この人

小黒唯注釈。黒川さんは2017年ネロ祭復刻の最難関プロトフィナーレを宝具なしコマンドカード+スキルのみでクリアしてます。なんで？



(前回同人誌参照、右上で一部無料配布) またストーリーやイベント高難易度程度であれば大半のクエストを、初見でクリアしています。ハードモードで死んで覚えることができない、リアルぐでんずカルデアです。特異点です。汎人類史か。(新宿のアヴェンジャーはギミック寄り無理だったようですがシナリオも撤退。) 【コマンドカード】という基本システムのカラテを徹底的に磨くためのトレーニングと思って頂けると理解しやすいです。

### ◆この記事と編成の疑問

・このままバクっても強くない?  
⇒読んだあなたのアレンジが必須  
・クラス相性がバラバラ  
⇒フリクエでの練習がなのでにげない  
・カウンティング必須  
⇒考えながら戦うのは楽しいよ!  
・フリクエで平均7~10ターンかかる  
⇒ごめんオレこれくらいが楽しいわ

### ◆何が楽しいのか

・全く噛み合わない二人のシナジーをでっちあげる  
・編成理念を他のパーティに応用可能

### ◆前提：SWの基本

騎：SW200、弓フォーリナー：SW150  
剣槍殺ルーラー盾：SW100、槍：SW90  
術月：SW50、誓：SW30、狂：SW10  
スターの集まりやすさのマスクデータ。上記数値を基準に1スター毎に確率判定。騎は狂の20倍来やすい。スター集中度400%アップは、元のSWを(1+4)倍する。

### ◆スター集中で起きたこと

「」：SW100⇒SW500  
カルナ：SW90、ミドキャス：SW50  
スターはほぼ「」に集まり、残りはサブアタッカーのカルナに集まっていく。およそ10:2:1。  
スター20~30個あれば、毎ターンの使用カードは3枚なのでほぼクリれる。クリティカルはダメージとNP獲得が2倍になるので、当然カードは選びやすくなる。スター集中礼装があれば同じくらいのSWであればスターを寄せやすく、ほぼ誰でもメインアタッカーになる。(次記事参照)



# タイムアドバンテージを意識しよう

## ■メインとサブのSWの話

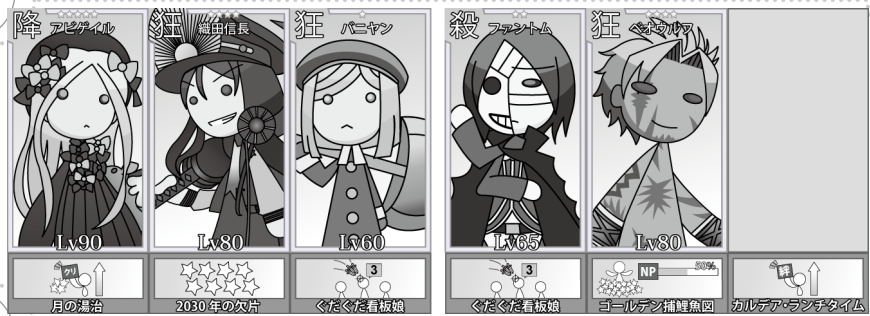
- ①：各コマンドカードは毎ターンごとに3枚にSW+50、+20、+20のボーナスがランダム発生します。SW100vs50がSW100vs100になってしまうことも。今回はSW150vs10、最悪でもSW150vs60なら安心です。
- ②：前回のパーティ構成は同程度のSWとなるアタッカー2人を礼装補正で三段階に分割しました。
- ③：メインに狂：SW10を据えたい場合、サブは術：SW50や誓：30で固定です。封印指定執行者は800%(9倍)！SW100が標準的なので、これで一般的なクラス間のスター勾配を意識した編成になりますね。
- ④：メインライダー、サブセイバーなどSWに50以上の差がある場合、スター集中度アップではなくスター獲得状態付与の礼装にします。スターを増やしてメイン札を引きすぎた事故に対応します。

## ■クリ鯖と支援鯖のカード配分

- ・クリ鯖、支援鯖両方のBが少ない場合これは支援キャスターとB1~2のアタッカーで組ませるパーティに頻発します。この場合、盾鯖や殿鯖でBを供給する構成を心掛ける必要があります。目的はダメージ増加なので、例外は全員クリティカルなどAQ始動でも敵を倒せる場合などです。
- ・クリ鯖のBが多く、支援鯖のBが少ないバサカ軸など。この場合はクリ鯖の希少なAQで確実にNPを獲得します。支援鯖のAやQはターゲットの切り替えが仕事になります。N/Aの高い鯖ならそれだけで宝具も視野に入りますが、不足するようなら別の確保手段も考慮しても◎。⇒殿鯖にフレ含む孔明など

## ■1ターン1体撃破の理由

- ・クリティカル鯖：クエ最後まで生存星を集めてクリを振る鯖です。初手鯖(後述)のBやA貰い、AやQでオーバークルを狙う鯖になります。この場合倒せる敵の数は1体です。(初手鯖の札でHPを削り⇒クリ鯖のAQ)星とNPの獲得を行い、2WAVE以降を円滑に宝具で終わらせるための布石になります。今回はArtsチェーンがないとNPを稼ぎづらいアビーにNPチャージ礼装以外の礼装を装備させる「イベント特攻」等を想定したトレーニングでもあります。NPチャージ礼装はあくまで最初の宝具を撃ちやすくするもので、2回目以降は純粋な性能アップや火力増礼装、星集中度向上を目的としたものよりも劣ります。スピードを目的にした礼装は、より高いハードルを想定した場合は選ばれづらい礼装になります。この戦い方であれば立ち上がりの遅さをゲームスピードをあえて遅らせることで間に合わせて、弱点を補えます。
- ・初手鯖と支援鯖：パーティ全体で補うものなので常時生き残る支援鯖は重要星を吸わずにBやAを振り、クリ鯖のオバクル支援を担当。1stで欲しいのはBAなのでBBAAQが理想形。最終系は初手1枚でボーナス付与しつつ敵を撃破。



## ◆押しシステム(黒川)

- ・コマンドカード

## ◆クエストの想定

- ・編成次第でフリーから高難度まで
- ・筆者は周回以外の全クエストをこれ系か前項の編成方法で倒しています。
- ・今回はセイレム公会堂の例を挙げます

## ◆そもそもこのパーティは一体

前項と同様に、2人の主軸を使うことを目的としたパーティです。いずれも礼装やクラス間のSWを利用してスターの偏りを意識し、3人目を使い潰す方法&使い方について書いたものになります。(左欄外)なので、画像に掲載されている鯖は全員代替可能です。押しに置き換えて下さい。

## ◆何をしたいのか

- ・星勾配利用で常時クリティカル(左欄外)
  - ・それに伴う宝具連打
  - ・星集中度の大きく違う鯖2体をアタッカーに据えた構成
  - ・編成理念を他のパーティに応用可能
- 明確な役割分担を意識した礼装選

## ◆弱点と対策

- ・前衛二人に主攻撃力を依存しがちで、初見殺しに初見で死ぬ
- ⇒二戦目で勝とう
- or裏にもアタッカーを仕込んで解決
- ・全体宝具対策が無い
- ⇒前記事を参照
- ・交代前提のメンバーが生き延びると困る
- ⇒低レベル状態や相性不利鯖を使う
- ・プレイ時間が掛かる
- ⇒素材は自分で取ってくるカルデアなので(前記事参照)、使い方を覚える、考える経費です。楽しいよ。
- ・ダメージ計算必須
- ⇒カウンティングより大変ですが慣れます

## ◆タイムアドバンテージ

FGOは、1Tの間に受けるダメージや獲得できるNPがある程度決まっているゲーム。パーティが10Tで全滅してしまう場合は、10回攻撃ができて、10回で殺せるクエストまではクリアできるという考え方です。1Tの間に味方全員のHPが1000減る攻撃をされた時、全体のHP1000回復スキルがあれば、その1Tは事実上ノーダメージです。リソースであるスキル1枠で戦闘不能までの制限時間である1Tを買ったのです。

## ◆効率を極めよう

スキルとHPは有限で、ターン数を稼ぐ。これが目的。では強いスキルとは？例えばタゲ集中はなぜ強いと言われる？誰に攻撃が行くかわからないというランダム要素を減らせるのが大きいです。無敵付与や、防御力アップ付与など、限られたリソースを余すことなく使えるから効率がよいのです。またタゲ集中時の戦闘不能は敵ターンを強制終了。敵宝具の大ダメージを低HP時に戦闘不能で処理できれば高効率。これが看板娘やタゲ集中の強さです。

## ◆強さとは何か

タゲ集中の強さとは、ランダム要素を削り1度のスキルや行動の最適化を図れることで発揮されていました。前記事の確実なクリティカル狙いの手段や必要なときに必要なものを与えるバフや1stボーナスは、極論するとそれです。

## ◆役割分担概要

- ・クリティカル鯖(アビーが該当)
  - ・支援鯖(水着信長が該当)
  - ・盾鯖(バニヤン、ファントムが該当)
  - ・殿鯖(ベオウルフが該当)
- タゲ集中で持ちリソースコントロール。全滅までここちらのやりたいことをします。





# 2018年4月までの環境の話をしよう



### ■低レア以外も使ってます

低レア高難易度攻略や、低レア3ターン周回をあげてますが、

すいません、高レアも使ってます。使う場合は突き詰めて組み合わせたり仮想敵を高く設定して試したりします。ここでの発想を応用したりしてます。同じ工場で生産されているものなので思考回路は一緒です。ご了承ください。

### ■このPTの弱点は編成難易度

はい、でもArtsクリティカル楽しいよ。

### ■代替案

葛飾北斎の所持前提。フレンドは玉藻かマーリン。どちらかならば玉藻の方が案。3人目に求められるのは敵宝具対策にArtsチェーンが一番だろう。

まず上がるのはマシュ。玉藻マシュは説明不要の強さだろう。前同人誌参照。次はアンデルセン。宝具効果の防御力アップと玉藻の変化60%防御力アップで玉藻は耐える。葛飾北斎は回避。

デルセン1回目はマスター無敵付与。2回目では戦闘不能になってしまうが4人目に引き継いでもらえばいい。

マシュのメリットはNP獲得量アップからの即宝具で途中からでも戦える。基本はこの2人。あとはクエスト次第でゲオルギウスやLv1レオニダスを活用する。

高レアでの代替としては宝具効果で敵宝具対策となるナイチンゲール。

防御力20%だがArtsのダメージを大幅に伸ばせる術ギルが候補。

宝具効果で味方全体へ3ターンの20%防御力アップ付与は最近増えている。マシュを軸にする場合は組むと鉄壁になる。

…キャメロット…  
…空中庭園…  
…姫路城…

頭が…



### ◆推しキャラ(小黑唯)

- ・葛飾北斎
- ・玉藻の前



### ◆クエストの想定

- ・増援系の高難易度クエスト(右上等)

### ◆何が楽しいのか

- ・Artsクリティカルしたら勝ってる
- ・Busterクリティカルしたら敵が死ぬ
- ・宝具連発やオーバーゲージがアドになる
- ・過剰ダメージが無駄になりづらい
- ・敵バーサーカーが事故要素になりづらい

### ◆2017高難易度の振り返り

2017年に実装された高難易度クエストでは混成クエストが多く、相性を問わずに殴れる高火力なバーサーカーやアヴェンジャーは序盤重宝されていた。

しかしブレイク環境では反撃を受けたりブレイク時の特殊行動に対応する必要が出てきたので強化解除や弱体解除など対応策が重要になってきた。

天草四郎やジャンヌの台頭だ。他にも色々チャージ減を重ねるPTや攻撃力ダウン付与や防御力アップなど『理論上強い』連中の理論が役立つ場面がところどころにでてきた。

またCCCイベントのキアラと、水着のグガランナをピークに敵HPが減り、単体ボスが強い高難易度はなくなった。敵のHPを控えた増援系のクエストが増えいろいろなPTでクリアできる方向にシフトした。50万ダメージをだすよりも10~20万を安定して連発して、サポートや自衛もこなせるオールラウンダーの方がお手軽つづりが増した。そう天草四郎。

### ◆めんどいならギルでいい

とはいえ宝具Lvで焼き尽くせばいい。殴るだけが強くて殴って死ねば勝ち。それは恐らくFGOが続く限りは変わらないバランス。ならば彼が基準でしょう。

ダメージを出すだけの役ならば黄金律やクリティカル、NPチャージでの再発射や〔宝具特攻〕の4種類目の強化がないと『比較すると』物足りない。

それギルガメッシュでよくね、です。とはいえ比較できれば一線級です。隙があっても押しつぶせるのが彼の個性。隙を作らない立ち回りができ、瞬間火力や火力の継続つづりを彼と比較ができるならいずれかの要素で劣っていても、十分と言えるでしょう。

### ◆2017年末、アビゲイル実装

バーサーカーに防御有利という事故防止に強化解除⇒ダメージにチャージ減持ち。高難易度クエストでは単体版の天草的な地道な動きができる子が来ました。

さらにスター集中度が弓と同等。自身でスター獲得状態2個も所持しており、クリティカルが前提にできます。

ルーラーは標準的でしたのでマシュよりもスターが集まるエクストラクラスです。魔境といえるライダーやアーチャー同様にアタッカー向きといえるでしょう。

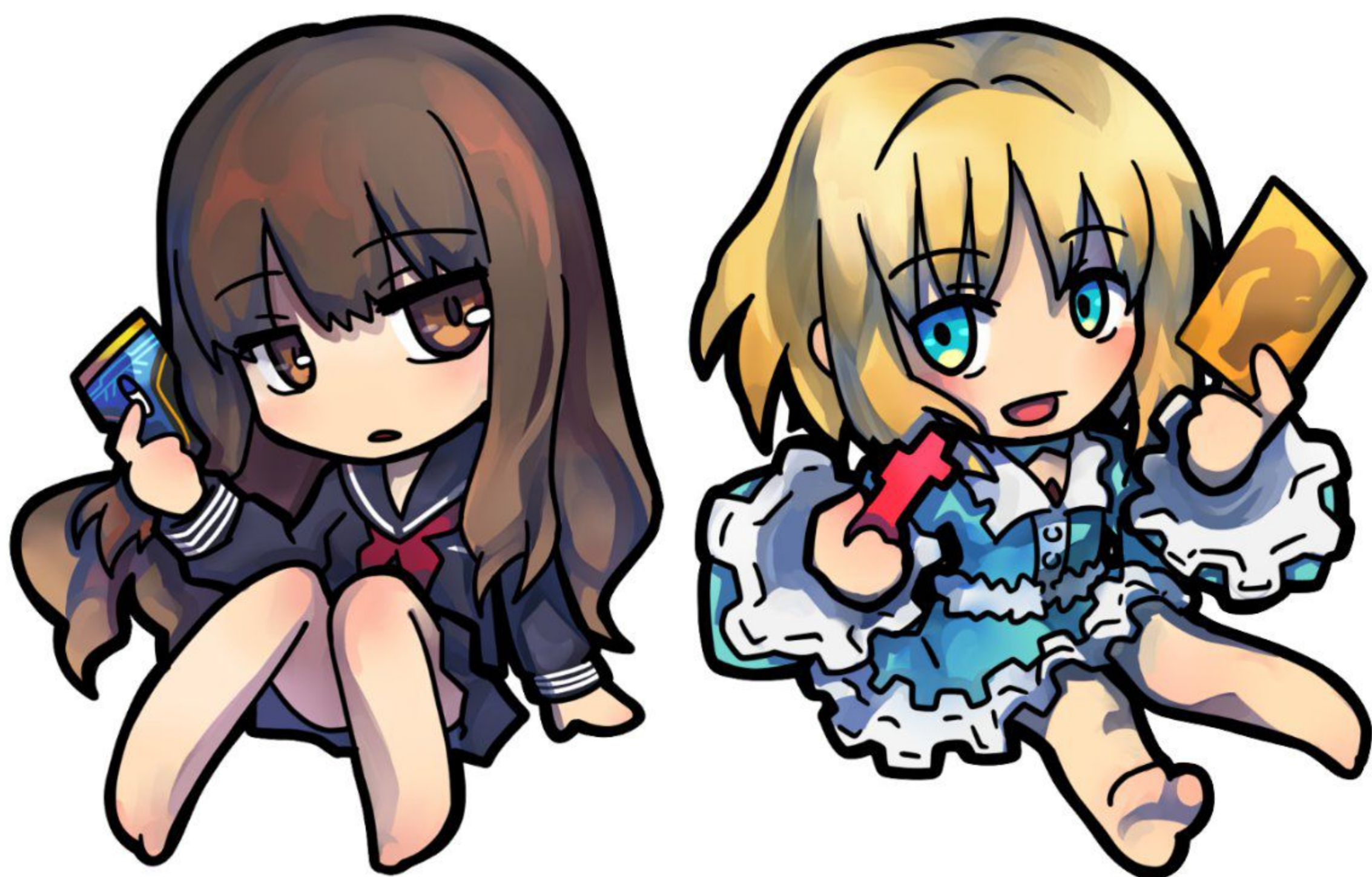
とはいえ彼女は増援系の戦闘において単体宝具は状況を選びます。勝てますが、

「敵を選んで順番に倒す」  
「強化解除が重要」  
「バーサーカーが多め」  
多ければ多いほど安定&アド。  
18年2月ドンピシャクエ実装





なんかいる愛歌さま



小黒唯の趣味です。  
CCCザビ子もだよ。