



Fate/GrandOrder
非公式攻略本

二部本編を

低レアで

殴り倒す

ための本。

小黒唯



もくじ

『フレ以外低レアで全部クリアした人のおすすめ』P04-07

誰が低レア攻略で活躍する低レアなのか。
どの低レアからとりあえず育てておけばいいのか。
そんな指針となっています。が。
『2部ストーリー攻略』がお題なので世間的なおすすめとは若干ズレがあります。
とはいえ私の動画では常連です。

『メインストーリークリア報酬』P08-11

クリア報酬追加により、再臨やスキルレベル上げがノンストップでしやすく。
この仕様追加で、もろもろ修正しました。むぎゃー。

『2部1章 攻略の手引き』P12-13

毎章の手引き系。
ストーリー攻略でビビるのは「すごいHPとヤバそうなゲージ」
でも見かけ倒れの「ワンブレイク戦闘終了」パターンは多いです。
あと雑魚戦で嫌なのが「高HPボスのクラスと宝具選択を外した」。
これは時間かかります。

要点をあらかじめ知っている「サクサク進めたい」場合はスムーズに進みます。
その辺りの攻略を詰め込みました。
サーバント戦など、ストーリー難敵で解説が必要な場合は別記事に分けてあります。
また別記事で書くまでもないサーバント戦の動画URLと簡易攻略なども。

- ↳ 『vsミノタウロス』P14-15
- ↳ 『vsイヴァン雷帝(象)』P16-17
- ↳ 『vsイヴァン雷帝(騎)』P18-19
- ↳ 『vsアナスタシア×カドック』P20-21
- ↳ 『vs空想樹オロチ』P22-23

『2部2章 攻略の手引き』 ……P24-27

- ↳ 『vsシグルド』P29-29
- ↳ 『vsスルト』P30-31
- ↳ 『vsスカディ』P32
- ↳ 『vs北欧の空想樹』P33

『2部3章 攻略の手引き』P34-37

- ↳ 『vs蘭陵王+項羽』P38
- ↳ 『vs韓信』P39
- ↳ 『vs衛士長』P40-41
- ↳ 『vs虞美人+項羽』P42-43
- ↳ 『vs始皇帝』P44
- ↳ 『vs空想樹アンブロシア』P45





フレ以外低レアで全部クリアした人のおすすめ

 <p>術 アマデウス Lv50</p>	 <p>弓 エキュアレ Lv70</p>	 <p>術 アンデルセン Lv65</p>	 <p>騎 フーティカ Lv70</p>	 <p>騎 ゲオルギウス Lv65</p>	 <p>盾 マッシュ Lv80</p>
6回出演	6回出演	5回出演	3回出演	2回出演	2回出演

■高レア育成は罫

全クラス★5単体/全体宝具を宝具3以上で揃えている。もしくは強力なサポーターとEXクラスを所持している例外を除いて、高レア育成は罫。持って育てても適正が低レアに劣っている可能性は高い。

「ストーリー攻略」「高難易度クリア」だけを急いで目指すのであれば、各クラスアタッカーや主要サポーターの育成を行う上で、回り道。

とはいえ新シナリオで欲しくなってガチャを回したくなるサーヴァントはほぼ全部高レア。

なので、回り道を行わせることで「やる事が無い状態」を避けて、ゲームの寿命を延ばしている様に見える。

■余談:インフレについて

またそれもそろそろ限界を迎えているのかFGO2が決まってバランス調節が「インフレしてもいいや」に切替わっている様に見える。

1部では新鯖と旧鯖がそこまでの戦力差を宝具1~2時点では感じなかったのですが、2部以降は「使い分けの範疇」から「ほぼ××の仕事が奪われた」と思ってしまう新鯖もちらほら…。

プロデューサーが2部で変わってから微妙に違うゲームになってきます。あくまで現時点の感想です。

(個人的な例外枠サーヴァント達はジャンヌマーリン孔明玉藻スカディ天草北斎クーフーリンオルタ美遊後は借りづらいイリヤ三蔵ぐらゐ)

◆フレンド頼りが早い

現状での攻略需要はイベントに間に合わせたいための「急いでクリア」なので育成リソースは可能な限り減らす。

また、ある程度の納得も求めていると思うので「石割り」は前提にしていない。きちんとノーコンクリアを目指す。

FGOは育成に時間がかかる。特に時間がかかるのはアタッカー。全体、単体を6クラス分の育成が必要なので最低12名になる。全体宝具2人欲しいと思ったら18名。このリソースを「強いフレンド」に頼り浮かせれば時間短縮になる。

またFGOは残り人数が1人になると毎ターンカードを選べるようになり、追加で4枚目となるEX行動をとれる。

中途半端な戦力があるよりも強いキャラが思う存分、暴れまわった方が強い。なので育成リソースをサポーターに注げばフレンドアタッカーを守る盾となり、フレンドアタッカーの火力を高めてくれる。

1部ストーリーであれば、フレンド以外レベル1でも人理修復が行えた。しかし第2部の人理再編はちょっと厳しい。

フレンドから防御役としてマーリンやジャンヌを借りている方は勇気を出してアタッカーを借りて、低レアサポーターで守ってみよう。意外と何とかなる。必要なパーツは低レアで揃う。



◆アタッカーも少し育てる

一部の★3アタッカーは★5宝具1~2の火力を大きく上回る逸材がいる。またクラス的にレアなカード構成やスキルを持つ高難易度や強敵戦で安定して戦える低レアも存在する。

こういうアタッカーを育てられるとアタッカー枠が浮くので、逆に高レアのサポーターをフレンドから借りられる。

ストーリーや高難易度攻略を行う上では手札が豊富な方が難易度が下がる。大量に未育成の★4~5が眠っていても困った際にストーリー攻略を任せられる低レアを一旦仕上げた方が「早く進める」という目的の上では役に立つ。

◆低レアは低コスト

- Lv1⇒50まで★4種火65枚(全て一致時)
- Lv1⇒55まで★4種火86枚
- Lv1⇒60まで★4種火112枚
- Lv1⇒70まで★4種火177枚
- Lv1⇒90まで★4種火375枚

対してLv70⇒80までの必要数87枚。Lv80⇒90であれば必要数112枚。

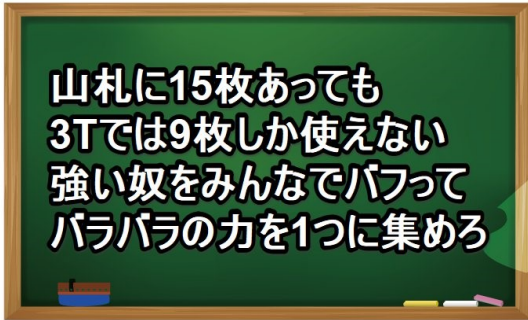
第三再臨後の★5を育てる種火だけで★2と★3を最終再臨まで行ってしまう。

★5がLv70⇒90になることよりも、ストーリー攻略だけを考えるならば足りない戦力を補えるサーヴァントが2人増える方がよほど役に立つ。

主要★3の宝具5が完成して以降のガチャは「低コスト&スピードクリア」を目指す上では不要。石割って種火に行こう。



フレ以外低レアで全部クリアした人のおすすめ



■ランサーは？

なんか…敵に出てくる弓ってそんなに強くないので…。フレンドでエレシュキガルやエルキドゥ、槍玉藻を借りれるとほとんど出番が消えるんだよな…。

★3クーフリンプロトだけでも育てると高難易度で役に立つ。スキルは6-6-9を緩やかに行う。★3クーフリン〔SN〕が第三再臨していればギル祭やネロ祭で役立つ。

★3ディルムッドが最終再臨を行っていればArtsバでじっくり戦えて役立つ。黒子と回避だけLv6を目指す。

■パーサーカーで解決したい

フレンドマーリンを借りた上で、★3ダレイオス、もしくは★3呂布をマッシュと組ませると高難易度は勝てる。

ダレイオスは攻撃力ダウン(3T)付与。呂布は防御力アップ(3T)を行えるので味方の防御力アップと合わせて防御不利を補いつつ、マーリン宝具のHP回復や英雄作成の最大HP増加で生存できる。

「防御力アップを持つパーサーカー」は★5ヴラド三世、★4タマモキヤット★4茨木童子など割と多い。この辺りも似たような動きができる。

ただ、要のマッシュが編成制限により動きが大きく変わってしまい、再現に高レアが必要になってきてしまう。

パーサーカーで何とかする場合、クーフリンオルタを借りてタグ集中縛を数人並べて殴り続ける方が解決手段になる。

同じ攻略方法がズラリと並ぶため、本攻略では自重している事が多い。

◆低レアアタッカー(続)

・アーチャー：★3ダビデ
全体回避付与1回のスキルとArts3枚のカード構成が魅力。とりあえず第三再臨まで育てていれば何とかなる。スキル育成も特に行わなくてよい。

フレンドの育ったマーリンと自身マッシュと組むことで全体無敵と全体回避を交互に行いつつ、Arts合計8枚の安定チェーンでサポート宝具連発を行える。

更にそこから英雄作成Buster強化入りの単体Buster宝具やクリティカルを狙えるので防御面も攻撃面も隙が全く無い。

「火力」を求める際はエウリュアレに出番を譲る事が多いが、安定攻略や更なる弓の追加アタッカーが欲しい際に呼ばれる。ダビデを信じよう。

・ライダー：★3牛若丸
自身スキルだけで宝具12万で。これは★5メイヴちゃんの男性特攻くらいの火力。おかしい。なのに回避もあるしArts2枚もある。

NP獲得量アップとQuick性能アップでArtsとQuick合計4枚でNPを稼げて、宝具連発も出来る。

普通にヤバいのにはスカディが実装されたのもっとヤバくなった。

キャスター戦は簡単な場面も多く、ライダーは配布も★5もどれもヤバいが★3もしっかりとヤバい。

フレンドライダーはQPアップ礼装を装備していることが多い事情もあるので目標6-6-6で、自前で育ててしまおう。

◆低レアアタッカー(続々)

・キャスター：★3パラケルスス
最終目標はスキル10-10-10だがストーリー攻略であれば4-4-4でも十分。ATKフォウも出来たら、で構わない。

なんとなく敵アサシン撃破を行ったり、なんとなくフレンド北斎の宝具連発サボを行ったり、なんとなく貯まったNPから全体宝具を撃って攻撃力ダウンしたり、北斎のOCを上げて〔人〕属性特攻ダメージを伸ばしたり、北斎が残ってしまったブレイクゲージを代理で割ったりする。

地味に役立ち、地味に強い。
スキル育成を行ってしまえばそのうちスカディシステムなり玉藻システムなりイベント周回でも役立つ。
スキル素材が悪辣だがりターンはある。

・アサシン：★3百貌のハサン
Arts2枚とArts多段ヒット宝具を持ち、NP獲得量アップとA強化(3T)とA耐性(3T)でNP回収を行って宝具連発を行う★3の水着アルトリアみたいな性能をしている高難易度向きアサシン。
超高倍率クリティカル発生率ダウン(3T)にHP回復と回避スキルもある。

「ライダーボス」の戦闘はキャスターのサポーターが使いづらく難易度上昇する。
そういう状況で安定を求めるのであれば防御有利をとれるアサシンで、じっくりとフレンドジャンヌと組んで殴り続ければ勝てる。
1.5部の某酒呑+頼光ペアに苦しむ方にもおすすめ。ちょうつよい。



◆育てない即戦力

第一再臨だけでも十分。
Lv1でも十分役立つサーヴァントはいる。
スキルだけ使って、後は低HPを活かして倒れてくれれば仕事は果たせる。フレンドアタッカーが1人の状況に安全に近づく事も仕事のうちだからだ。

(※この辺りが興味ある方は
「フレンド以外レベル1で人理修復」の
同人誌もご覧ください。
文章下手な頃なので読みづらいですが)

- ・Lv1：★3弓：子ギル
- ・Lv1：★3騎：アレキサンダー
お仕事は全体攻撃力アップ(3T)。
どこに登場してもいい仕事をする。
- ・Lv1：★2騎：ティーチ
- ・Lv1：★2術：シェイクスピア
- ・Lv1：★1術：アマデウス
上から攻撃力+宝具威力。B強化、A強化。
登場時にアタッカー宝具を重ねると高倍率の強化付与が行えるためダメージが増える。
- ・Lv1：★3術：メディア
再度となるがスキルLv4でNP100%からの強化解除宝具は暴力。
- ・Lv1：★2槍：レオニダス
- ・Lv1：★2騎：ゲオルギウス
ターゲット集中が使える。
タゲ集中持ちが戦闘不能になると敵行動が終了する為、1ターン確実に味方を守る。
- ・Lv25：★2槍：弁慶
ターゲット集中を覚えるが防御力アップ付きなので思ったより死なない。敵宝具がヤバいターンなどに登場させたい。
- ・Lv1：★3殺：静謐のハサン
『確定』チャージ減を行える。
敵宝具ターンを調節したい際に役立つ。
- ・Lv30：★3殺：小太郎
スキル2で回避付与1ターンを行える。
敵宝具ターンにうまく登場させて、アタッカーを守る。スキル1のクリティカル発生率や防御力ダウンスキルも置土産として地味に役立つ。
- ・Lv1：★1殺：小次郎
- ・Lv1：★3槍：ディルムッド
- ・Lv1：★3槍：ジャーマン
回避持ち。
「〇ターン生存で勝利」系で役立つ。

◆役立つ概念礼装(アタッカー)

- ・★5恒常「黒聖杯」「ヘブンズフィール」
- ・★4恒常「死の芸術」
- ・★5限定「キュートオランジェット」

この辺りは「特攻系」の強化なので、通常スキルでは補いづらい種類の強化を行える。1個でいいので最大レベルまで育成をしておくで延々と使い回せる。

- ・NP50%系概念礼装
鬼ヶ島の「ゴールデン相撲」
2016クリスマス「聖夜の晩餐」
2017ハロウィン「エアリアルドライブ」

この3つはATK補正のためアタッカー用として強力だが、入手困難。

2018水着「ベインティングサマー」はArts型概念礼装としては優秀なものの、ATK補正ではないので主力アタッカーには不向き。CCC礼装はHP補正なので論外。となると、2019バレンタインの「ビューティフルドリーマー」が近年で最も優れた配布系火力アップ礼装となる。

◆役立つ概念礼装(戦闘不能役)

- ・★3恒常「カムランの丘」
- ・★5限定「慈悲なき心」：贖作配布
戦闘不能時NP付与10~15、15~20%

悩んだら上記の礼装を敷き詰めておく。
HP回復の「★3ぬいぐるみ」もあるが、2部以降は被ダメージも大きくなっているので早く宝具を撃った方が勝ちやすい。
カムランの丘が足りない際の代替となる。

◆役立つ概念礼装(サポーター)

- ・★4恒常「鋼の鍛錬」
- ・★4恒常「マグダラの聖骸布」
いずれも防御力アップ礼装。
マッシュやアンデルセンなど防御力アップが行えるサポーターに使用して、より長く生存してもらいアタッカーを守り続けて貰うために装備させる。
- ・★5限定「ベインティングサマー」
- ・★5限定「至るべき場所」：AZO配布
- ・★5「魔性菩薩」/★4「虚数魔術」
アンデルセンやマッシュ、ブーディカなどに少しでも早く宝具を使って欲しい時に使用するNP50%系礼装。

「至るべき場所」はスター獲得状態があり、借りのフレンドがクリティカルを狙える場合はとりあえず選ぶ価値がある。
スキルと礼装で毎ターン16個以上のスターが確保できるならイベント入手のスター獲得状態4個系装備も選択肢。2030年の欠片があるとぐっと楽になる。

■タゲ集中礼装

タゲ集中持ち以外も盾にできるので、子ギルやティーチなどの火力上昇サポートを終えた後にスムーズな退場が行える。

無敵や防御力アップが付いているタゲ集中の場合は、もともとターゲット集中が行えるレオニダス弁慶に持たせると2ターン位でうまく退場してくれる。

同じく問題点は期間限定イベントと限定ガチャでしか入手できないこと。
レアプリ5個でCBC2017を解禁させると★4アウトレージというタゲ集中1T礼装を購入できる。

戦闘不能目的のタゲ集中礼装では★5限定:ぐだぐだ看板娘と並ぶ高性能。
CBC2017は復刻の見込みのないガチャなので交換する価値がある。

■その他の戦闘不能時礼装

- ・★5恒常「五百年の妄執」
戦闘不能時、宝具封印2ターン付与。
チャージ進行も止まる。
敵宝具が早くて困るなーという場合に採用する。ある前提で組み立てを行う必要があるため、強いが厄介。

■登場時スター獲得礼装

後列に置いておくといタイミングでアタッカーがクリれるかも系。
問題が2部〇章クリア前提イベントや過去の期間限定イベントや限定ガチャでしか入手できないこと。

■ヘラクレスについて

絆ヘラクレスを運用する場合、うまく絆ヘラクレス以外をきれいに戦闘不能にする必要がある。

本書ではフレンドアタッカーや自前アタッカーを活躍&生きさせる様に動かしているので前提にしている。

組み込もうと思うとヘラクレスが邪魔になったり、ヘラクレスのガッツが変に消耗したりするので非推奨。

メインストーリークリア報酬一覧(1/2)

	序章	1章	2章	3章	黒髭	4章	5章	累計	6章	7章	終局	1部 累計	2部 1章	2部 2章	2部 3章	新宿	アガ ルタ	剣豪	セイ レム
竜の逆鱗	5	3		2			4	14	7		5	26							
蜜神の心臓		5		3				8	2	3	5	18		2			2	5	3
混沌の爪			8	3				11				11				8	1		
精霊根							8	8	4		5	17				3			
黒獣脂							9	9				9					5		
血の涙石							8	8	2			10			5				
戦馬の幼角							10	10				10							
世界樹の種		8						8				8		11	2				3
ゴーストランタン			2	6				8				8						8	
八連双晶			15					15				15							
蛇の宝玉				8				8		3		11							
鳳凰の羽根				5				5		5		10					20		
追憶の貝殻				3				3				3	10						
隕蹄鉄				5				5				5	5		3				
ホムンクルスベビー							14	14				14							
禁断の頁					10	14		24				24	3			3			
無限の歯車						12	6	18				18			3	4			
竜の牙	5	17					2	24				24							
虚影の塵	5							5			5	10							
凶骨	14			3				17				17							
英雄の証		7	10				4	21				21							
智慧のスカラベ								0	11	2	5	18				5			
封魔のランプ								0	12			12							5
呪獣胆石								0		18		18							
原初の産毛								0		12		12							
大騎士勲章								0	24			24							
愚者の鎖								0	16			16							
万死の毒針								0		14		14							
剣ピース								0	5			5							
弓ピース								0		5		5							
槍ピース							5	5				5							
騎ピース				5	-3			2				2							
術ピース							5	5				5							
殺ピース	3	5						8				8							
狂ピース			5					5				5							
魔術髓液								0				0				16			
奇奇神酒								0				0	6				7	6	
枯淡勾玉								0				0						18	
宵哭きの鉄杭								0				0							23
永遠結氷								0				0	15						
励振火葉								0				0	10						
オーロラ鋼								0				0		18					
巨人の指輪								0				0		16	3				
曙光炉心								0				0			11				
閑古鈴								0				0			17				



メインストーリークリア報酬一覧(2/2)

高レアスキル上げは罨
その戦力増強よりも
低レアの手札を増やそう
高レアで網羅は逆に大変



	えう 魅了10	デルセ ンALL6	尻から スター	百貌 回避6	ステラ NP30	スパP NP30	ブーディ カArts6	ゲオル T集中10	1部 累計	合計	収支	パラP ALL10	合計	収支
逆鱗	5								23	23	3		23	3
心臓	7		4						18	27	-9		27	-9
混沌の爪	11								11	11	0		11	0
精霊根									17	0	17		0	17
黒獣脂									9	5	4		5	4
涙石									10	0	10		0	10
幼角									10	0	10		0	10
種					6	11			8	35	-27		35	-27
ランタン									8	23	-16		23	-15
八連双晶				11		6			15	64	-49		64	-49
蛇の宝玉	9								11	27	-16		27	-16
羽根			7					6	10	36	-26		36	-26
貝殻									3	0	3		0	3
隕蹄鉄		12						12	5	61	-56		61	-56
ホムベビ		24			8				14	69	-55		69	-55
禁断の頁		24							24	52	-28	33	85	-61
歯車			6					12	18	56	-38	33	89	-71
竜の牙									24	15	9		15	9
虚影の塵		24			16				10	142	-132	96	238	-228
凶骨			15			24	30		17	133	-116	144	277	-260
英雄の証					15	15		23	21	129	-108		129	-108

■3/24

メインストーリークリア報酬が追加。
いろいろ原稿の計算が狂う。

◆ストーリークリア報酬が追加

前ページ左側に、ストーリー1部。
1.5部、2部1~3章のクリア報酬を掲載。
また1部3章クリア時点で解禁になる
★2ティーチ第一再臨時の絆クエスト分も
追記。(※禁断の頁が10個確定クエスト)

難易度が変わる1部6章と2部開始前を
区切りとして、そこまでの累計数を分けて
記載している。

◆序盤の入手困難品が解決

1.5部まで入手困難の心臓。
5章クリアまで困難な爪。
6晶クリアまで入手困難な八連双晶。
4章で延々と周回しないと辛い頁、
ホムベビ、歯車が入手できる。

ヘラクレスであれば1部2章クリア時点で
最終再臨が可能になる。計画的な戦力集中
をし、スキルレベル上げなどの無駄遣いを
しなければ戦力増強できる。



◆前ページ右列上の表について

1部6章突入時点で入手可能な素材と、6章で役立つサーヴァントの必要再臨素材。

虚影の塵や、英雄の証の不足に関してはどうしようもないが、5章シャーロットで同時に効率よく稼げるので諦めて周回を行おう。私も過去にめっちゃ石割った。

種、蹄鉄、八連はすべて6章クリア後にフリークエストのドロップが改善する素材となっている。

この辺りを10個程度の数であれば曜日クエストの周回で解決する。

日曜日のアマゾネス狩りで種。

水曜日のゴーレム狩りで八連。

木曜日のケンタウロス狩りで蹄鉄を回収していくのがおすすめ。

いずれもシャドウサーヴァントが出現するので永久に不足する虚影の塵不足も補える。

◆左ページの表について(続)

ブーディカがArtsチェインと宝具以外の仕事をしている時間を増やしたい。

ゲオルギウスの3ターターゲット集中を2回使ったり、鉄壁の守りに近づけたい。

上記の事が可能になる値段を追記。

★5を含めた全サーヴァントで、圧倒的にコスパが良いものを厳選している。

クリアがどうしてもできない際や、ボックスガチャやイベントフリクエでの素材回収の目標値として記載した。

なお★3パラケルススのスキルレベルALL MAXについても追記している。ここまでの育成は必要ないが、周回で礼装4枚積み以上や「○○システム」に興味があるならばパラケルススが育成完了していることでできることは大幅に増える。

育てて損はない。

◆前ページ右列下の表について

6章を越えてからの終局~1部クリアで解禁されるイベント高難易度や、2部攻略に役立つサーヴァントの必要再臨素材。

スキルレベル上げの誘惑はあるが、「有利クラスでストーリー攻略適正のあるサーヴァントがいる/いない」はスキルレベル上げでダメージ倍率が1.05倍が1.1倍になるよりも、はるかに大きい差が出る。

まずはしっかりと「レベル60~70」まで育てることを考えよう。

ちなみにベディヴィエールは最終再臨が必須の強化クエストがなく、Lv60以降のステータス上昇が特筆して低いので第三再臨で止めておくのがおすすめ。

ベディが推しなら最終再臨絵を見るために使うのも良いが、効率のみを求めるならばどこまでレベルを上げるかは厳選したい。

強化クエストでスキルが増えず、ステータス上昇が凸型ならば後回し。

◆スキルレベル上げは罠

繰り返すが、FGOは相性ゲーである。

「クリアできない」段階で「勝ちたい」と考えるなら★5サーヴァントを育てたり、誰かのスキルレベル上げを行うよりも相性がいいサーヴァントの「第三再臨~強化クエスト有用組のみ最終再臨」を少しでも増やした方がよい。

(※一部例外についてはP6~7に記載済)

もし、今回のストーリークリア報酬で「スキルレベル上げに足りない」という発言をしている人が居たら、非効率的なプレイをしているからクリアできない人か、育成リソースの取捨選択ができていない人の可能性が非常に高い。

「効率よくストーリーをクリアしたい」という目的から考えたら役に立たない意見が流れてくる可能性が高いので参考にしない方がよい。

◆左ページの表について

エウリュアレの魅了を弱体耐性持ち以外は確定させたい。

アンデルセンのスキルLvを上げて、サポート性能を一段階上にしたい。

アマデウスの尻からスターを50個にしてクリティカルを確定させたい。

百貌の回避をライダー戦でループさせ、フルボッコにしたい。

アーラシュ+スバルタクスのNPチャージを30%にしてNP50%から宝具をぶっばしやすくしたい。



2部1章「攻略の手引き」

2部1章は雑魚戦が多い
NP増の術がいると楽
選択式戦闘は
アサシン大型を避けよう



■第14節進行度2:追記

1wave。
アーラシュとパラケルスで倒す。
借りたライダーアタッカーは後続から登場するLv1タゲ集中+戦闘不能時NP付与礼装を装備させたサポーターを利用して、NPを稼ぐ。

パラケルス戦闘不能後は後列から更に単体宝具ライダー(NP礼装)を登場させると案になる。

敵宝具対策さえできるならば、キアラの様にだらだら殴り続けても勝ててしまう。
(※右動画)



■第17節進行度4:追記

殺3:各2万半-殺3:各5万-狂:31万

1ブレイクで終了。
北斎を借りれば勝つ。
エウリュアレに

★4恒常礼装
「死の芸術」や
「黒の聖杯」を装備させ
一発の威力を高めておく。

前列はパラケルス+エウリュアレ+フレンド孔明。パラケルスは宝具で1~2waveを進行させる。

即吸血使用+フレンド孔明NP付与で1~3ターンかけてNP100%貯めたらオダチェンで4~5人目に移動させる。
攻撃力アップ付与やArts性能アップ付与のみ交代ギリギリにした方がよい。

交代相手はアーラシュがおすすめ。
2waveの高めのHPを削れる。敵全滅が行えるタイミングでステラを使用。
3wave開始にあわせて万全な状態のエウリュアレを再登場させる。

◆第1節 獣たちの帝国

・進行度3
マッシュ4ターン生存でクリア
マスター礼装アトラス院礼装やガッツ礼装があれば負けない。
タゲ集中+無敵でNP稼いで、宝具と防御力アップスキル撃ってマスター無敵を使って、ガッツで耐えて勝利。

◆第2節 ヤガ

・進行度2
NPCにNP20%付与して全体宝具で終わり

◆第3節 ゴーレムマスター

・進行度1
殺3-殺2-殺3の3wave構成
1~2waveは各3万半、3wは5万x2+10万
パラPやアヴィケブロンなど、術全体宝具の連打+ブレイブで終わる。

・進行度2
殺2:各3万-殺3:4万半後に登場するアタランテオルタ28万の1ブレイク終了
1~2waveでジャックや北斎がNP稼いで宝具1~2回撃てばおしまい。

◆第4節 叛逆者たち

・進行度1
狂3:各3万-狂2:各7万-槍1:21万
2waveはHP高めなのでステラがおすすめ
3waveはベディやら借りた沖田武蔵でめ

・進行度2
狂3:各2万半-狂3:各5-狂1:26万
北斎が北斎するか、パラPやアヴィーとステラで2waveまで進めてベディが焼く

◆第5節なし/第6節

・進行度1
狂2弓1-狂1弓2-狂1弓1狂1:10万
最後の狂以外は2~5万の低HP。
北斎か、槍の全体宝具★5を借りて、1waveをNP稼ぎにすれば終わる。

・進行度2
剣1殺2-剣2殺1:HP10万
最後の殺1以外はHP3~4万
1waveにNPを稼いで2waveをバサカやアルターエゴで焼けば終わる。

◆第7節なし/第8節

・選択式:迂回
槍8体の増援系。HP3~7万。
セイバーかジークフリートを並べる。
・選択式:倒す
47万の単体殺
三蔵やイリヤがフレンドに居ないならおすすめしない。
宝具封印やスキル封印もしてくるのでこういうのに慣れてないなら強敵。
呂布マーリン+アマデウスの宝具BBで致命傷を与えた後に、マーリンが耐久で削っていく。

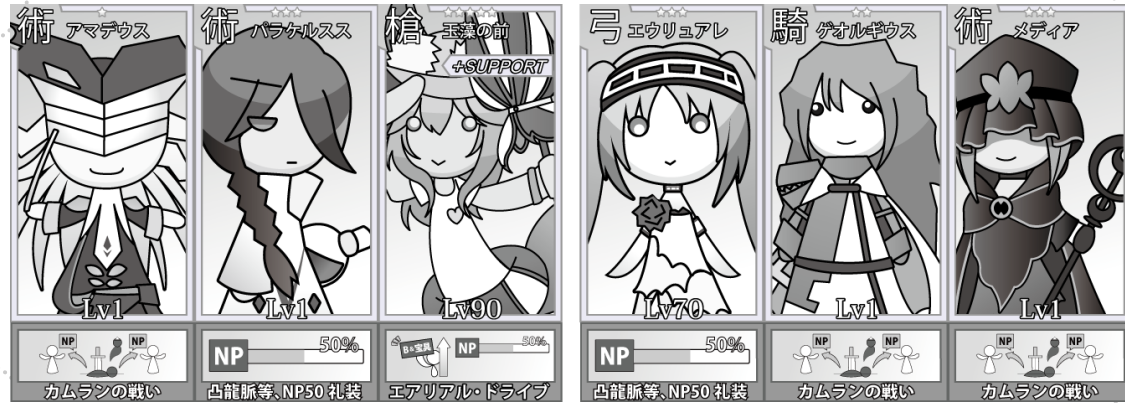
◆第9節 ヤガの生誕

・進行度1
狂2:各3~4万-狂3:各5~6万-槍1:22万
第4節進行度1と一緒に

・進行度2
ピリー(弓):HP28万:1ブレイク終了
スカサハや槍玉藻を借りておしまい
愛する者ではないがブリュンヒルデも楽。



2部1章第20節「vsミノタウロス」



■フレンドにいないんじゃが

- ・玉藻ガチ勢フレンズは確保しよう
- ・エウリュアレは育てておこう

■高レア持ってるし

- ・マーリン所持時
槍玉藻とマシュマーリンする
Wマーリンや孔明の追いNP
マーリン美遊できるともつと楽

- ・玉藻所持時
エウリュアレとマシュ玉藻する
美遊や孔明がいるともつと楽

- ・メイヴちゃん所持時
ジャンヌを借りて自身男性魅了と
ジャンヌスタン、ジャンヌ弱体解除
で乗り切る。

- ・オリオン
男性相手に宝具連発する鯖ではない
のでおすすめしない

■事故要素を減らすには

- ・札連対策
ゲオルギウス育成：Lv65
エウリュアレ育成：第一再臨以上

- ・対応できる仕事を増やす
メディア育成：最終再臨強化クエスト

■エウリュアレここで使うの

- ・かわいそうじゃない？
ブレイクで「暗黒の憧憬」が消える
という演出を考えると、エウリュアレが
ミノタウロスの闇を払ってあげるのって
エモくないですか？
(エウリュアレで高火力出したい顔)

◆クエスト

- ・1wave：殺3体
- ・ミノタウロス(狂)
：HP33万/35万

◆クエストの困る所

- ・ミノタウロスがCT2増
- ・デバフ宝具がキツツイ
⇒火力高めめのバサカが固くて倒せなくなる

◆何をすれば勝てる？

- ・1waveで男性特攻アタッカーのNP稼ぎ
- ・単体男性ならエウリュアレか槍玉藻

◆ミノタウロスは計算のできる男

ミノタウロスの宝具効果は
3T攻撃力80%減、防御力40%減。
これをCT2増状態で連発してくる。

更に3Tの攻撃力30%アップと
防御力アップ40%スキルを所持。
攻撃力ダウンと防御力アップが合計100%
を超えるとダメージ0になる。

◆敵ギミック解説と対策

- ①:デバフ宝具と防御力アップで固い
2ターン目、もしくは一定HP減少後には
「天性の魔A+」で自身へ防御力アップを
切らさない様に高確率で使用する。

弱体解除と強化解除が連発可能であれば
話は別だが、なかなかそれは難しい。
しかし、スキル使用は初手ではない。
スキルも宝具も撃たせずに
一方的な速攻が出来れば勝てる。
そう、エウリュアレと槍玉藻だ。



②:ブレイク後は光落ちする

成長株のイケメンであるアステリオスは
プリキュアでいうと光落ちしたレアVer。
labyrinthなど他作品では神話の悪役
「ミノタウロス」として登場する。
とはいえ、FGOでは光落ちが登場済。

ブレイクを行う事で宝具CT2増という
「暗黒の憧憬」というヤバげな常時効果
をやめてくれる。
(スキル名、闇落ちっぽさ狙ってない?)

つまりブレイクができれば、
敵宝具の激やばループを避けられる。

③:1waveはボーナスポイント

ここまでのおさらい。
初回ブレイクで敵宝具の発動数激減。
2ターン目、もしくは一定HP減少後には
「天性の魔A+」で自身へ防御力アップを
切らさない様に高確率で使用する。
つまり「一撃必殺」が重要。








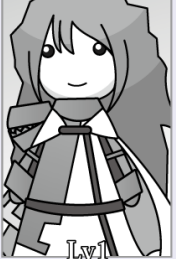



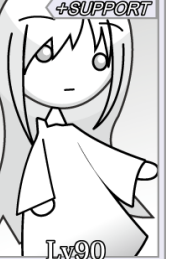
であれば、概念礼装はNP0%系の攻撃的な
★5「黒の聖杯」「ヘヴンズフィール」
★4「人体芸術」が好ましい。

Artsパのエウリュアレ時は
1waveはArtsチェーンをじっくり行う。
即NP付与スキルを使用して、スキルCT
回復を待ちつつNPを稼ぐべくターン数
をかけた戦いを行う。

槍玉藻は最終的に1人で動いた方が早い。
レベル1部隊にNP付与礼装を揃えて自身は
オーバーキルでNPを稼ぐ。
最後の方には攻撃力アップ3Tのカリスマ
持ちや強化解除の準備がおすすめ。



2部1章第21節「vsイヴァン雷帝(象)」

 <p>盾 マッシュ</p>  <p>Lv80</p>	 <p>弓 エウリュアレ</p>  <p>Lv70</p>	 <p>騎 ブーディカ</p>  <p>Lv70</p>	 <p>騎 ゲオルギウス</p>  <p>Lvl</p>	 <p>術 マディア</p>  <p>Lvl</p>	 <p>槍 エルキドゥ</p>  <p>Lv90</p>
	<p>NP 50%</p> <p>凸龍脈等、NP50 礼装</p>	<p>NP 60(75)%</p> <p>虚数魔術(凸)</p>	<p>カムランの戦い</p>	<p>カムランの戦い</p>	<p>NP 50%</p> <p>凸龍脈等、NP50 礼装</p>

■ライダー戦の注意点

キャスターはライダーに防御不利。使わない方がよいが、サポートはキャスターという風潮があるので突然困る人が多い。

またライダーは攻撃が痛い事が多く敵宝具CT5とはいえ通常攻撃だけで消耗してしがち。

しかし味方全体防御力アップ3T持ちはブーディカ、セミラミス、刑部姫など実は結構多い。特にアサシンに多い。

こういったサポーターとマッシュを組ませておけば大体負けなくなる。

■事故要素

チャージMAX状態で敵HP60%未満。この状況は強化解除⇒全体宝具の可能性はある…が不明。エウリュアレの魅了とチャージ減でしのいでエウリュアレ宝具で倒して次のブレイクに移ってHP100%に戻してしまえば解決する。

60%未満なので令呪でエウリュアレをチャージしてしまえば済む。敵の動きを讀んだ能動的な令呪は敗北ではない。

■強化解除⇒CT増⇒全体宝具

弱体付与とHP60%未満が重なった際の詳細な動きについて。

- ①:固定行動の強化解除が優先され。
- ②:敵鼓動は合計3回なので残り2回
- ③:弱体解除+チャージ増は確率使用

なので、残り2回の中の1回目に使用してこないのであれば強化解除⇒チャージ増⇒全体宝具は発生しない。

詳細な検証は行っていないが、条件行動は1ターン1回までっぽく、あったとしても低確率だと思われる。

◆クエスト

- ・イヴァン雷帝(騎)
- ・36万(数ターンで終了)
- ・イヴァン雷帝(騎)
- ・今回はこちらの解説
- ・HP24万/31万/36万



◆クエストの困る所

- ・専用グラフィックでデカくてビビる
- ・なんか知らんマスタースキル生えてる
- ・全体強化解除使ってくる
- ・チャージ増⇒宝具やめろ
- ・敵がライダーなのでキャスターが死ぬ

◆何をすれば勝てる？

- ・専用マスタースキルを使う
- ・男だからエウリュアレで殺す
- ・細かく防御力アップを使う
- ・チャージ増させない&読む
- ・キャスターを使わない(左欄外)
- ・単騎で倒す(右欄外)

◆ギミック解説と対策

- ①:専用マスタースキルが強い
- ・ゴーレムパンチ:CT3
敵強化解除
- ・ゴーレムガード:CT5
味方全体防御力50%(1T)
- ・ゴーレムチャージ:CT5
味方全体HP5000回復+NP20%付与

スキルCTがとにかく短い。
敵がダメージアップ系のスキル使用時は即パンチで強化解除や、無敵を使われたら解除して宝具を叩き込むと良い。

- ②:マッシュとゴーレムガードがヤバイ
攻撃力ダウン付与+防御力アップが100%になると敵ダメージは元値がいくつでもダメージは0になる。

マッシュのスキル+宝具が重なると50%なので、ゴーレムガードを合わせるとノーダメージ。ブーディカ宝具も強烈で使用ターン40%⇒90%減のほぼ無傷。

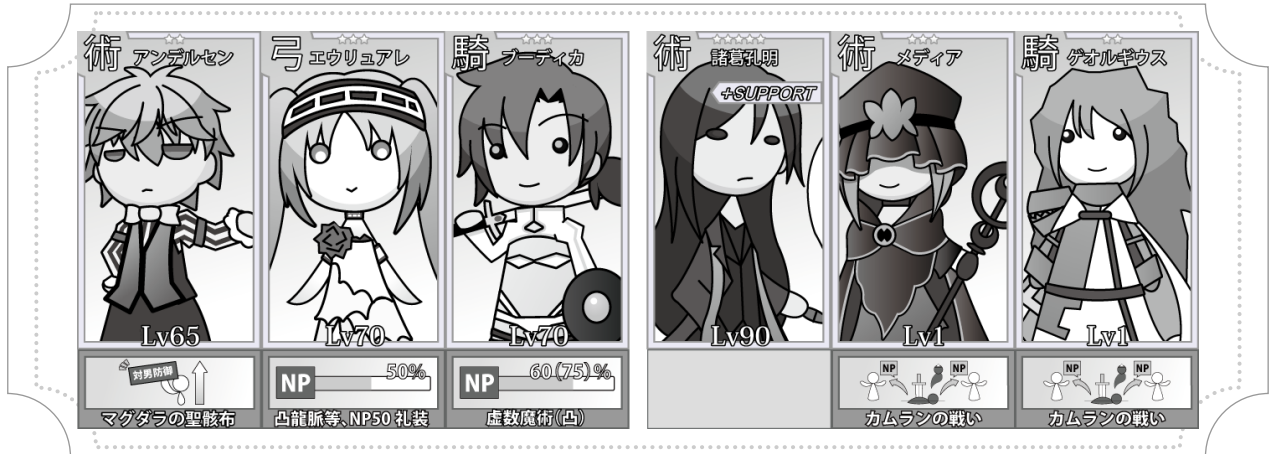
敵宝具CT5なので、敵がチャージ増を使わないor1回使われてもチャージ減やスタン付与が行えればループする。
遠慮なく1ターン目+宝具ターンに使い、敵宝具時にはマッシュかブーディカのどちらかのNPが残るようにしておこう。

- ③:ゴーレムチャージがヤバイ
HP回復5000とNP20%付与がCT5ってなんだ?福祉か?マリンか?
1ターン目、もしくは「アタッカーやマッシュの両方がNP100%でない時」に即使ってしまう。

- ④:敵の行動パターンを把握する
・敵宝具CTMAX時、宝具を最優先
⇒次:敵HP60%以下、全体強化解除
⇒次々:敵弱体付与時、弱体解除使用
敵宝具直前に敵HPを60%未満にして防御力アップを強化解除される事態は避けるべきだが、エウリュアレの宝具は男性魅了付きなので宝具CT4時であれば敵宝具が優先される為、問題ない。
またスキル魅了を残しておけばもう一度拘束が行えるのでその間にNPを稼いでブレイクしてHP100%に戻してしまえば強化解除を封じられる。ヤバすぎたのか、2部2章以降の男性ボスは魅了耐性がある。



2部1章第22節「vsイヴァン雷帝」



■ライダー戦の注意点②

マグダラ+防御力アップ20%で実質等倍！といっても周りは等倍+半減なので相対的には被ダメージはもっと減っている。そのため「死なない」のではなく「死に辛い」「死ぬのが伸びる」程度の認識で戦う。

戦闘不能になる前提で4人目、5人目と並べてキャスターを採用しておくこと次から次へと使えるので丁度よい。

だいたいそんな感じでどれもクリア出来るように調節される。

◆クエスト

- ・イヴァン雷帝(騎)
- ・HP50万 ブレイクなし

◆クエストの困る所

- ・ゴーレムスキルがない…
- ・マッシュがVRになった
- ・霊衣固定って何
- ・敵味方全体強化解除って何！？

◆何をすれば勝てる？

- ・男だからエウリュアレで殺す
- ・男だから「マグダラ」礼装を使う
- ・ブーディカを代替として使う

◆ギミック解説と対策

①:オルテナウスマッシュが登場
ギャラハッドマッシュはもう居ない。
オルテナウス装備となり別キャラ化。

- ・スキルによる防御力アップ付与が削除
- ・タゲ集中無敵が1スキル化
- ・NP獲得量アップが削除
- ・NP20%付与が自身になってタゲ集中追加

以降のストーリーはVR状態となる。
マテリアル⇒バトルグラフィック選択で元のギャラハッドマッシュに戻せる。また、フレンドからギャラハッドマッシュを借りる事はできる。どうしても元のマッシュが必要な時はそうするとよい。
そしてこれがブーディカおすすめ理由。
2019正月高難易度ではついに高難易度ですらマッシュがVRマッシュに固定になった。
「最新章クリア前提イベント」ではVRが標準になってしまうのかもしれない。



②:イヴァン雷帝の強化解除は弱体化
最大HP25% (約12~13万) で敵味方へ全体強化解除を行う。

しかし全体宝具は単体チャージ攻撃。ブレイクも行わないので、1回きり。そのため、サポートスキルが解除されることをあまり考慮せず、使い続けられる。

タイミングが近づいたらサポート宝具をストックしておき、強化解除後に使用で1ターンの被害だけで済む。

もしくは「攻撃系マスター礼装」を付け「20~30万ダメージ級の単体宝具」をブチ込んで「HP25%未満」を通り越す。

2部1章でもらうマスター礼装「極地服」がエウリュアレに不足した強化全部入りとなっており都合がよい。

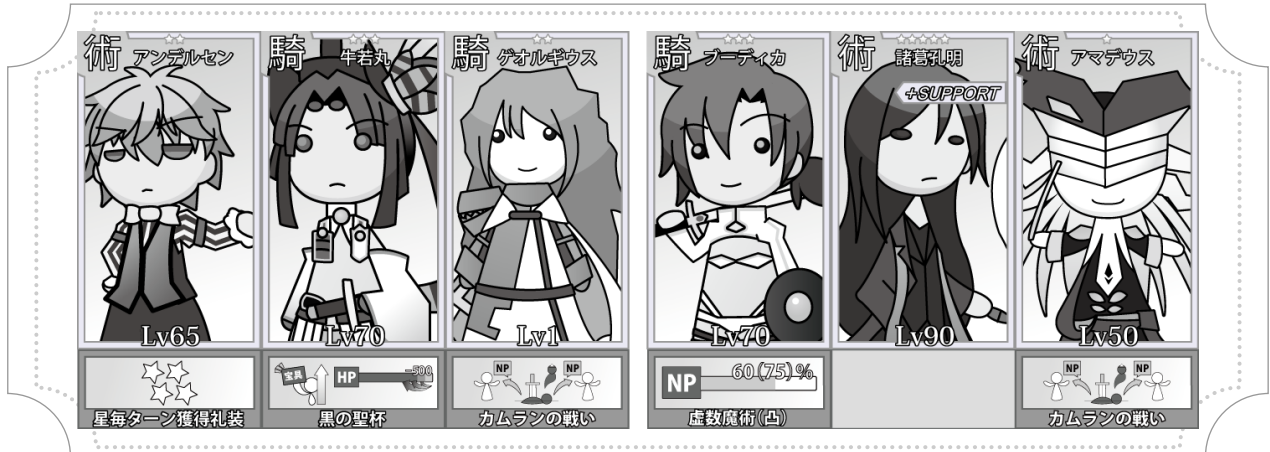
③:引き続きのチャージ増は要注意
弱体付与を行うと弱体解除+チャージ増を行う可能性があることだけ覚えておき、防御力アップやHP回復を行いながら高火力宝具を叩き込んでいれば勝てる。

そう、エウリュアレとブーディカ。そして3人目、アンデルセン(術)。

④:『対ライダー戦に術はキツイ』の例外
男性ライダーが相手の場合、
★4恒常「マグダラの聖骸布」が役立つ。
常時男性からの防御力30%の効果。
防御力アップ付与を常時行える編成なら20%付与するだけで半減=実質等倍。
まあキャスターいれてもいいやになる。
(※ただし戦闘不能前提になる)



2部1章第22節「アナスタシアxカドック」



■令呪を画残した カドックくんの世界線に してみたい

牛若丸に黒の聖杯を装備させて、スカディでバフってワンパン。
続く2回はこちらも令呪2画を切って宝具2連発を行うとアナスタシアの再召喚フラグのような令呪一画が残ったカドックくんが生まれる。

カード運源泉やNP付と部隊を揃えて襲れまわるのもあり。
特に意味はないしフラグ管理もおそらくされていない。

■令呪童貞について

第一部攻略できなかったのがスタンなんて生ぬるいことをせずに1ターン目から即無敵貫通全体宝具をぶっぱなして戦線崩壊すればよくな？

というソロモン(ゲーティア)がとった手段を行っていないのがカドックくんの甘いところ。

また「宝具を解放せよ」なのでそのまま宝具を使用してしまう。
通常時のアナスタシアはマンチなので「無敵貫通スキル」を使った後で全体宝具を使用するのだが、令呪に沿って無敵貫通スキルは未使用。

つまり初回ブレイク時のカドックの令呪の命令ミスがアナスタシア攻略の鍵となってしまっている。

でも最後の令呪、ウェイバークンの様な完全なるヒロインムーブしてる内容でとても見所ある成長性Aの令呪童貞だと思ふ。
なんだこの左欄外。

◆クエスト

- ・アナスタシア(術)
: HP24万/34万/21万+21万



◆クエストの困る所

- ・無敵3回! 無敵貫通全体宝具!
- ・突然のチャージMAX
- ・HP全快のガッツis何
- ・無敵貫通、スタン、チャージ増と多芸
- ・カドックくんが可愛くてアナスタシアさんが凛々しい

◆何をすれば勝てる?

- ・単体宝具ライダーは魔境なので殴れば死にます!
- ・ブーディカさんが防御有利です!
- ・カドックくんは令呪童貞で、使い方がまだ下手なので利用する

◆ギミック解説と対策

- ①:クリプターカドックが令呪使用
・1ターン目敵行動開始時
「令呪を以て命ずる。敵を凍えさせろ!」
通常攻撃にスタンの追加効果(1T)
- ・ブレイク1後
「令呪を以て命ずる。宝具を解放せよ!」
宝具CTチャージMAX
- ・ブレイク2後
「令呪を以て命ずる。皇帝になれ!」
HP全快ガッツ1回・解除不可

カドックくんの令呪は1ターン1回まで。
そのため1ターン目にブレイクするとブレイク時行動が1回遅れる。3ターン連続撃破で令呪一画残しが発生する。
普通に戦うと4ゲージ戦。対策は後述。

②:アナスタシアの要注意行動

- ・戦闘開始時
自身へ3回の無敵付与
敵全体へ強化無効1回
- ・宝具前
自身へ無敵貫通状態付与+自身A強化(1T)
宝具効果のスキル封印(1T)
- ・その他、全部いやなスキル
スタン付与+チャージ増
攻撃力アップ20%(3T)+
敵全体攻撃力ダウン20%(3T)

③:まとめて対策

どれも分かりやすく対策しやすい。
戦闘開始時の1ターンのダメージは捨てていく。またスタン付与はターゲット集中役に引き受けて貰うとよい。
下手に分散されてしまうと悲惨。

宝具前の無敵貫通状態スキルは2ターン目以降のブレイク効果を利用する。
「令呪を以て命ずる。宝具を解放せよ!」でのチャージMAX⇒宝具の場合は無敵貫通スキルを間に挟まない。

そのため1回目の宝具ゲージはブレイク+回避無敵でやり過ごすといい。
また火力自体が低めに設定されており、防御力アップ付与後はクラス有利であれば耐えられる。2回目までに準備しておこう。

アナスタシアは攻撃力アップを使用するので気持ち多めに防御力アップを重ねておくと耐えやすくなる。

2部1章第22節「vs空想樹オロチ」

術 アマテウス Lv50 500年の宝剣	殺 静謐のハサン Lv70 黒の聖杯	騎 フーティカ Lv70 NP 60(75)% 虚数魔術(凸)	裁 ジャンヌ Lv90 NP プリズムコスモス	術 アンデルセン Lv25 NP 50% 凸龍脈等、NP50 礼装	殺 刑部 Lv70 NP 50% 凸龍脈等、NP50 礼装
---------------------------------------	-------------------------------------	---	---	---	---



■刑部姫単騎という選択肢

困ったらフレンドやリアフレに頼んで刑部姫(鋼の鍛錬装備)を置いて貰うとそれで解決する。

P11右欄外を参照。

敵攻撃ダメージが低いなら等倍で高難易度ボスも葬り去れる。いや、普通にやっても使えるサポーターの性能はあるんですが。

局所的に強いライダーやピーストの単騎攻略でお手軽クリアができてしまい万人におすすめできる存在になる。

動画QRはCCCコラボキアラ戦刑部姫単騎。



負ける気配がない。

◆クエスト

- ・空想樹オロチ(騎)
- ・HP15万/25万/32万



◆クエストの困る所

- ・防御力50%により実質合計90万の高HP
- ・全体チャージ攻撃前に自身無敵貫通(1T)
- ・防御無視状態で軽減不可
- ・クリ発生率+威力アップで高火力
- ・ライダーだからキャスターが死ぬ
- ・2019.03で実装されている最難関の柱系

◆何をすれば勝てる？

- ・刑部姫単騎
- ・防御無視宝具ジャックを暴れさせる
- ・攻撃力やクリティカル発生率ダウン付与
- ・エクストラクラスを頼る

◆ギミック解説と対策

①:敵HPが高めで耐性持ち
 ゲージ1本目は「エイジング」により防御力50%アップ入りのため、防御無視宝具がないと実質30万HP。
 またゲージ3本目までBuster耐性50%があるのでキングハサン単騎は困難。
 ジャックやスカディ所持であればいいが低レア中心、となると耐久必須。

②:無敵貫通付と宝具に防御無視持ち
 全体攻撃の柱が持っていていい組み合わせではない。防御無視(3回)付与があり、無くなると再使用してくる。やめろ。
 毎ターンではないのが救い。
 いつもの魔神柱系の防御力とHP回復で耐える戦い方ができない。攻撃力ダウン系に頼る必要がある。

③:全体攻撃とクリティカルがめんどい
 ゲージ1本目ブレイクでクリ威力。
 ゲージ2本目ブレイクで発生率アップ。

しかも常時効果。
 全体攻撃の柱系が持っていていい様な組み合わせではない。なんだこれ?!

通常攻撃が防御有利で1000の3ヒット。
 クリティカルは防御有利でも3000。
 単体攻撃なので総ダメージは一緒だが、ダメージが偏るのが難点。

多段ヒットでNPが稼げるので単騎攻略であればクリティカルを耐えきれば宝具連発で最終ゲージを削り切る方針のプレイも可能。

攻撃力ダウン系のサポート兼アタッカーが不在の場合はクリティカル発生率ダウンで防いでおくと良い。

④:6人パーティで戦う
 ≡ 計画的な戦闘不能を狙う。
 全体攻撃を頻繁に使われるクエストや全体宝具が無敵貫通で防げないクエストは前列3名がほぼ同時崩壊し、後列3名と入れ替わってしまうことがある。

この状態に対応すべく、パーティを前後で2つ作るのはコスト面では単純に損。

アタッカーや、長期に渡って仕事をしてもらうサポーターに礼装コストやサポートを集中させるとよい。1枠分のサポーターを戦闘不能に持ち込み、バトンを繋ごう。

今回は防御有利で全体HP回復が行えるフレンドジャンヌと、クリティカル発生率ダウンとArts2枚Arts宝具が魅力の百貌に戦力を集中させる作戦で挑む。



2部2章「攻略の手引き(1/2)」

男性セイバー多発異聞帯

魅了耐性
遂に運営
エウ様対策か？



☆超火力は変わらず——
「性別からやり直しなさい」

■巨人の注意点

即死が効くのは「霧」など銅アイコンまでなので、後半時に即死について触れなくなっているのはそれが理由。ちなみに男性なので、エウリュアレなどを担ぎ出してもよいが神性狙いによる被ダメージが問題になる。メイヴちゃんならOK。

■巨人vs北斎の注意点

Lv1ゲオルギウス+レオニダスには戦闘不能時NP付与礼装よりも、「毎ターンデメリットでHP減少」礼装が好ましい。
★5恒常「黒の聖杯」や、★4恒常「目覚めた意志」が該当。1枚しかない場合はタグ集中が1ターンのレオニダスを優先する。ゲオルギウスは3ターンなので、だいたいちゃんと死んでくれる。

またターンが入れ替わるタイミングでターゲット集中を使わないこと。レオニダスは1ターンだけなのでミスると戦闘不能にならないことを注意しておく。また子ギルとアレキサンダーは神性を所持しているので何となく盾になって攻撃力アップ付与も行おう欲張り運用ができちゃう。えらい。

■第1節:進行度2~3:動画

・進行度2
即死が通じる&狙い方
・進行度3
沖田オルタで殺す方法
キングプロテアは神性なのでこの方法は不可。



■第2節:進行度2:動画

フレンドイシュタルの暴力で突破する方法。60万程度であれば別に怖くはないのです。



◆第1節 魔剣強襲(前)

・進行度2
霧の巨人(狂): 単体HP43万

★3剣ベディヴィエールなどでぶんどる方法でも問題ないが、実は即死しやすい。フレンドに両儀式(殺>剣)か山の翁がいれば即死耐性ダウン付与を行った後にOCを上げた高確率即死宝具を撃てば終了。低レアでは★2呪腕のハサンが最も高い即死宝具だが、フレンドから殺式か山の翁を借りられたらそちらに宝具を撃たせる方が高確率なので一緒に宝具チェーンするとよい。スキルLvが10でなくても安定する。

ちなみに巨人系の共通パターンは神性を持つサーヴァントへの優先攻撃。神性なしのアタッカーx2orアタッカー+サポーター構成の3人目としてクーフーリンが1人ずつ登場するように調節しておくこと。矢除けの回避3回でだいぶ持つ。槍槍術の3名を第一再臨だけさせるだけでよい。左欄外も参照。

・進行度3
殺3-殺1+狂1:HP23万

高HP狂は巨人。1waveでNPを稼いで即死宝具でOK。いるのであればニトクリス+魔性菩薩に味方宝具チェーンによるOCで2waveを即死でサクッと終わらせられる。殴って終わらせるなら北斎+Lv1タグ集中で早めに1人の状態にして、1waveで稼いで2waveで宝具連発すれば終わる。お供の殺は全体宝具で勝手に死ぬので狂だけ殴る。(北斎は神性持ちなのでPT人数が多いと味方生存が足を引っ張るので要注意。)

◆第2節 魔剣強襲(後)

・進行度1
仮面の英霊(剣): 約30万ダメージ撤退

男性のセイバーなのでエウリュアレ宝具のワンパンで終わる。フレンドとして孔明や玉藻の前を借りてくる。NPO%系礼装をエウリュアレに装備させて火力底上げ。オダチェンでアマデウスのArts性能付与やいれば★4術ギルや★5アビゲイルのサボを追加する、など。

フレンドの超やばいギルガメッシュに★2シェイクスピアやティーチ等がバフりまくって30万を目指すのもよい。エウリュアレ、ロビン、アーラシュなどアーチャーは低レアから高火力揃いなので3人並べて宝具を撃っても終わる。困るならば別記事や左欄外も参照。

・進行度2
仮面の英霊(剣): 約61万ブレイク撤退

今回は2倍に伸びた。エウリュアレに2回宝具を撃たせるのが手っ取り早くおすすめ。礼装やサポーターが揃っていると一発で60万くらい出る。難しい場合はエウリュアレ+フレ孔明にゲオルギウス、レオニダス、Lv25弁慶、VRマシュに戦闘不能時NP付与礼装を装備させて宝具2回を目指す。左欄外も参照。

◆第3節 万物の霊長(前)

・進行度3
殺2+狂1:HP10万
殺1+狂1:HP21万
狂は巨人。即死、もしくは北斎で終了。





2部2章「攻略の手引き(2/2)」

神性⇒



巨人(狂)から狙われるも
防御有利で耐えまくる



守って貰ってしまった...

◆第7節 もうひとりの女神(前)

- ・進行度4
- ・巨なる番人(狂)
- ・HP39万+3万x5



単体の男性バーサーカーなので槍玉藻やエウリュアレで殺すのもよいが、後半戦のガッツ連発が面倒。
簡単な方法はフレンドスカサハの宝具でワンパンした後に、NPチャージ持ちの宝具アタッカーで3万を削り続ける。

そんなにNPチャージ持ちやNP礼装が揃っていない場合はエルキドゥがフレンドにいと簡単。

QQQ⇒BQA⇒宝具QA⇒QQQ⇒宝具QA等がループするだけでなく、神性スタン付与で敵行動を止められる。

フォーリナーの単体宝具アビゲイルや宝具2以上の謎のヒロインXXでもよい。

バーサーカーなので、まともに殴り合うことをキッチリ避ければ勝てる。

◆第8節 もうひとりの女神(後)

- ・進行度5
- ・巨人(狂)がいっぱい:8ターン生存で勝利

タゲ集中持ちが戦闘不能になると以降の敵行動が終了する仕様がある。そのため、レオニダスLv1、ゲオルギウスLv1、弁慶25とVRマシュを順番に1人ずつ犠牲にする。その上で最後尾にフレンドフォーリナーを置けばまず問題なくクリアできる。

フレンドフォーリナー以外の神性持ちはなるべく採用しない様にする。

◆第9節 まるで、春の日向のような(前)

- ・進行度2
- ・殺1-殺3-殺1+殺ボス:HP15万
- 第6節進行度1を参照。

- ・進行度3
- ・狂1-狂2:HP18万+10万

巨人なのでLv1タゲ集中部隊+北斎で解決パターン。

- ・進行度4
- ・狂10万+12万
- よくわからん敵(術):39万

高火力単体宝具ライダーを借りるか、スカディを借りて牛若丸をスタンバイ。

アーラシュ60:牛若丸70:子ギルLv1
⇒アレキサンダーLv1⇒ゲオルギウス1or65
⇒フレンドスカディが確実。

子ギルとアレクは神性持ち攻撃力3T付与持ちなので適切に死んでくれる。戦闘不能時NP付与礼装がよい。

アーラシュはATK補正のNP50%礼装。
牛若丸は宝具威力アップ系概念礼装か、無ければQ強化。それもなければNP50%のATK補正の概念礼装を装備させる。

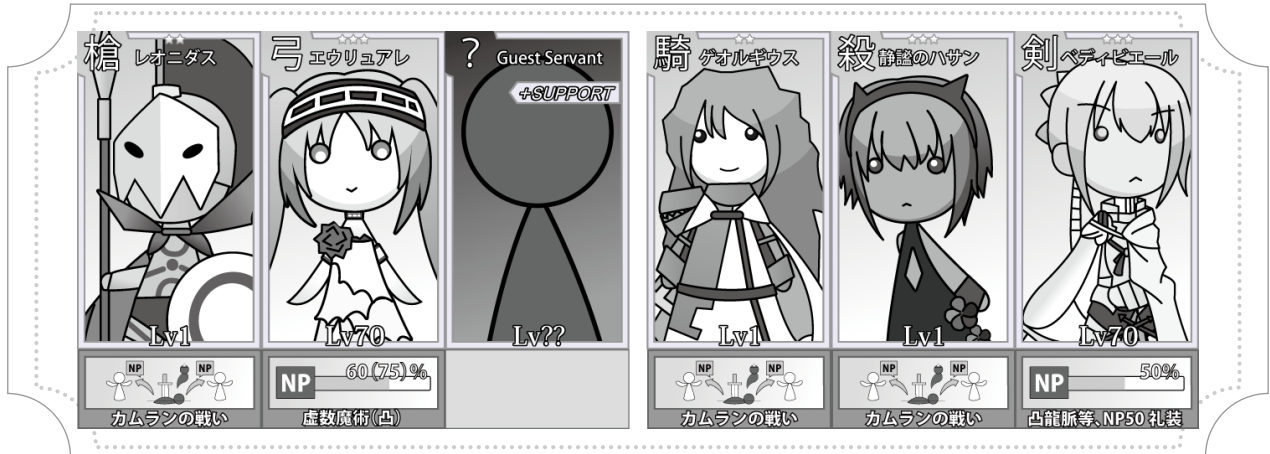
1waveはアーラシュの全体宝具を攻撃力アップや防御力ダウン付与などのサポートを行って2~3ターン目にワンパン突破。

2waveは牛若丸にスカディがフルバフを行ってから牛若丸砲をぶっぱなす。

NP50%礼装時は牛若丸の宝具後までスカディNP50%付与は温存する。



2部2章「vsシングル」



■そしてエウリュアレ対策が始まるのです

【男性】セイバーの弱体無効や精神弱体無効が本格化。

とはいえHPが実質80万あったガウエインの方が純粋な体力は上。それならエウリュアレ以外レベル1で勝てるようなHPしありません。

つまり「ギミックでしんどそう」なだけなので、低レアサボ〜タ〜ズでギミック対策すればよいです。

■何勝て(4)

Quick宝具の場合。スカディを持つなら有りです。(セイバー特攻の謎ヒロXオルタなど)

持っていないなら「不夜アサ」「刑部姫」など各種のサポーターを採用しても「NPCナポレオン」「VRマシュ」の枠が邪魔です。タゲ集中役やらNP付与役やら欲しい枠が並べづらいです。

ゴリ押せないならArts宝具のArts2枚でぶん殴るか、最後尾にNPチャージ礼装付きて置いて火力足し役にします。

◆クエスト

・第2節 進行度1~2
P24もしくは右動画参照



仮面の英霊(剣)：約30万ダメージ撤退
仮面の英霊(剣)：約61万ブレイク撤退

◆クエスト(3回目)

・第6節 進行度3
シングル：28万+39万



戦闘開始から弱体無効
宝具ではなく単体攻撃
ブレイク時にダメージカット

HPが高いだけです。
効率よく殴り続けて、こちらが死ぬ前に敵を倒せば勝てるだけ。簡単です。

◆何をすれば勝てる?(3回目)

被ダメージを減らし、フレアタッカーの攻撃回数を増やせば間に合います。
まず、初回敵チャージ攻撃はタゲ集中役を守ってもらう事を考えます。
5ターン目になりますので、2~4人目はいつ戦闘不能になっても構わないLv1部隊。子ギル+アレキ+シェイクスピアです。

こうすると5~6人目に置いたゲオル+レオニダスのLv1タゲ集中役がどちらかは5ターン目に生き残れます。

シェイクスピアだけは第一再臨で無敵。最終再臨でNP20%付与が付きます。

戦闘不能タイミングを調節できるので、育成しても困りません。

あとはイシュタルなど火力が持続する強力アタッカーが殴り続ければ勝てます。

◆クエスト(4回目)

・第6節 進行度4 左下動画参照
シングル：31万+41万

VRマシュ前列固定+NPCナポレオン
精神異常無効(魅了など)
ブレイク1時、チャージ1増加

- ①：VRマシュが使いつらい
- ②：フレンドを使えない

この2点だけが困ります。
それ以外は特に難しい点はありません。
①は慣れましょう。
②はエウリュアレ砲で解決しましょう。

◆何をすれば勝てる?(4回目)

Arts2枚のマシュが強制出撃。
低レアアタッカーとしてはエウリュアレとロビンの2人が候補。どちらもArts2枚なのでArts中心のパーティが確定する。

高レアも全員Arts2枚以上なので一緒。
NPCナポレオンも条件を満たすが、彼は全体宝具なので火力不足になりがち。あくまで最後尾の保険としておくと良い。

◆具体的な手段(4回目)

人型特攻礼装を装備させたエウリュアレに攻撃力やArts性能を足せば30万なので2回撃てば勝てる。

エウリュアレがNP200%貯めて、エウリュアレが宝具2回撃つまで守って、エウリュアレの火力サポートが行えれば勝てるので、残り3名のサポーター選びは上記2点を満たせるものを選べばよい。
シンプル。



2部2章「vsスルト」

 術 アンデルセン Lv65 剣/男性防壁 マグダラの聖骸布	 弓 エウリュアレ Lv70 NP 50% 凸龍脈等,NP50礼装	 弓 ガイウス Lv70 剣/男性防壁 エアリアル・ドライブ	 術 アマデウス Lv50 NP 50% カムランの戦い	 ? Guest Servant +SUPPORT Lv?? カムランの戦い	 槍 レオニダス Lv1 NP 50% カムランの戦い
--	---	--	--	--	---

◆クエスト(1回目)

- ・第13節 進行度2
- スルト(剣/男性):51万
- ブレイクで終了、精神異常無効
- フレンドが自由帳



◆クエスト(2回目)

- ・第16節 進行度1
- スルト(剣/男性):22万-24万-31万

◆何をすれば勝てる?(1回目)

51万なのでエウリュアレが宝具1~2回で終わる。NP0%礼装からNP付与を行い続け男性特攻宝具を撃てば終わる。

注意点は〔神性〕特攻が付与されており通常攻撃が全体宝具の大型系のボスなのでエウリュアレが戦闘不能になりやすい。

◆具体的な手段(1回目)

- 1人目：人型特攻orNP50%エウリュアレ
- 2~3人目：アレキサンダー/レオニダス
- 4~5人目：ゲオル/子ギルorアマデウス
- 6人目：フレンド孔明or子ギル

Lv1サポーターズは全体攻撃で同時に簡単に戦闘不能になる。エウリュアレの被ダメージを避ける為、タゲ集中持ちのレオニダスやゲオルをバラバラに登場させ戦闘不能時の敵攻撃強制終了を起こす。

また全員に戦闘不能時のNP付与の概念礼装を付けて、エウリュアレのNP稼ぎをサポートする。

注意点は初回の宝具使用時にエウ自身のArts強化(3T)を使って、4ターン目までに宝具再使用を行う事。

動画では舐めプレイのあまり、フレンドエウリュアレを使用しているが自前でエウがいるならフレンドはNP付与&攻撃力UPが可能な孔明を借りると安定する。

◆クエストの困る所(2回目)

- ・弱体無効(4T目の攻撃時に解除)
- ・精神異常無効 神性特攻 やけど&延焼
- ・攻撃力アップ(2T) 攻撃力アップ(1T)
- ・NPCシングル固定
- ・ブレイク1時：全体強化無効3T
- ・ブレイク2時：スキル封印3T

◆何をすれば勝てる?(2回目)

編成は上のもの。
エウリュアレの宝具3回で終わる…が、全体攻撃力アップ入りの神性特攻と全体攻撃でエウリュアレが死ぬ。
宝具は2回が限度なので、1回足りない。

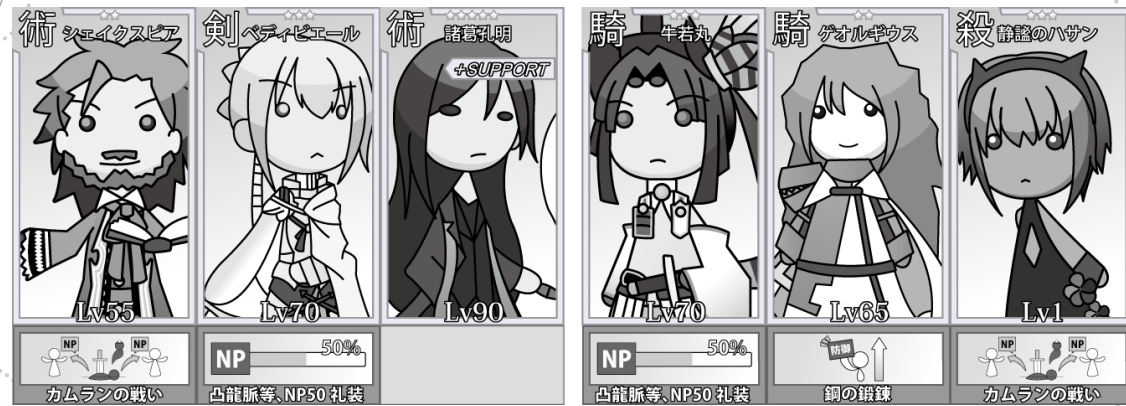
やけど、強化無効、スキル封印の3つがArts耐久パーティを的確に殺す編成。上手く強化できたところで、防御力アップやHP回復での耐久は追い付かない。
ブレイク1以降はパーティはどうやっても崩れると考えてよい。

なのでエウリュアレはNPを貯めた後にオーダーチェンジで逃がす。
ブレイク1~2以降をエウリュアレの宝具2回で仕留めると考えて、残り5人はパーティ崩壊前提でブレイク1まで行く。

更にエウリュアレに敵チャージ攻撃を受けさせないように敵全体宝具でパーティが崩壊するように立ち回るとよい。



2部2章第17節「vsスカディ」



◆クエスト

- ・スカディ(術):12万-13万-20万
- ・オルトリンデ(槍):11万-17万



◆クエストの困る所

- ・オルトリンデがCT増&必中全体宝具
- ・スカディブレイク1回で全体スタン
- ・スカディブレイク2回で全体CTMAX

◆何をすれば勝てる？

- ・オルトリンデを早く倒す
- ⇒ベディ&シェイ&孔明のNP100%付与
- ・スカディ宝具は回避1回付与のサポート系なので放置して最後に倒す
- ⇒クラス有利の牛若丸&ゲオルギウス

◆実際の戦闘の流れ

○オルトリンデ撃破まで

オルトリンデ宝具は4~5ターン目に使用されるので猶予はあまりない。

まずは1ターン目からベディNPチャージとNP付与からブレイクを狙っていく。

ダメージアップ効果もある孔明スキルを優先する。

ブレイク後はシェイクスピアなどのNP付与をまた使用し、ベディのNP稼ぎを最優先する。2回目宝具を狙っていく。

NPを稼ぐチャンスはオルトリンデ初回のブレイク時のオーバーキルと、Arts7枚のパーティによるArtsチェーン。

ベディArtsやQuick入りの宝具ブレイブによる初回ブレイクが出来れば理想だが、どちらかだけでも十分。

1ターン足りない場合はカルデア戦闘服のスタンで補うと良い。

○牛若丸登場まで

動画ではそのままのパーティで戦い続けスカディの通常攻撃やクリティカルで誰かが倒れるのを待った。

孔明やシェイクスピアが生き残れば牛若丸にNP付与できるので、HP回復系のあるマスター礼装であれば孔明をサポートしておくといよ。

とはいえ最悪の展開である孔明⇒シェイクスピアの順番に倒れてしまっても動画では無事に撃破できている。

○牛若丸登場後

スカディのHP12万を通常攻撃で倒しつつブレイク1回目以降は単体宝具で大ダメージを与えていく。

被ダメージは後列から登場するゲオルのタゲ集中で請け負う。孔明が残っていれば防御力アップ付与スキルで更に固くなる。

動画ではマスター礼装アトラス院でスキル再使用を行ってタゲ集中を繋いでいるが、ゲオルのスキルが育っていない場合は初期服も選択肢。

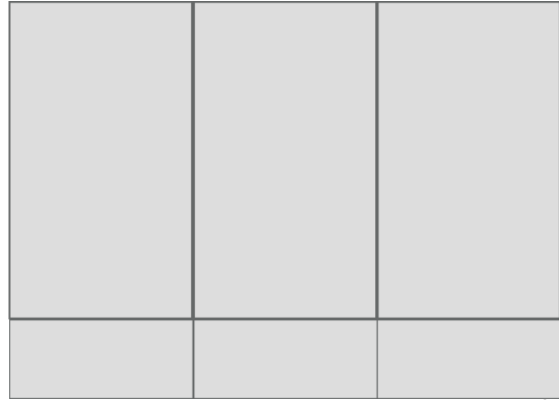
ただ初回ブレイク時のスタン付与を回復する手段がなくなるのも困り所。

動画では宝具約9万ほどのダメージだが、現在は強化クエストにより12万ほどは軽く出せる様になっているのもっと楽。

静謐Lv1はクリティカル発生率ダウンでスカディ火力を下げる役割。現環境ならアンデルセンのHP回復宝具とNP獲得状態で牛若丸をサポートした方がよい。



2部2章第17節「vs北欧の空想樹」



◆クエスト

・空想樹(術)：19万-23万-32万



○敵の殴り方

残り1~2人になるまではオジマンスキルは安定するが、ブレイブできるならば即使う。

◆クエストの困る所

・たまに全体攻撃
・ターン経過で敵強化が重なり続ける

スキル使用順は、スキル3の強化成功率アップ後にスキル2の確率皇帝特権を使うことを間違えない様にする。

◆何をすれば勝てる？

・パーティ3人による短期決戦

カード選びは宝具ブレイブ前だけは3枚目Qでスターを稼いでおき、それ以外はBAAでNPとダメージを両立した方がよい。

◆実際の戦闘の流れ

○オジマン採用理由

皇帝特権は最短CT5で攻撃力と防御力を40%(3T)上昇させる。成功率が60%と確率が絡むのが難点だが、オジマンは自身の強化成功率アップで確定できる。

動画ではBBQを選んで欲張っていたら敵HPが微妙に残ってしまっていて泣いている場面が多い。

スキルLvMAXであればアトラス院のスキルCT2減の併用でCT5の「皇帝特権」が即再使用可能。

ブレイク前は通常攻撃だけで突破し、ブレイク1後は宝具で一気に突破すると安定する。

実際は強化成功率アップのスキル3がCT6なのでもう1ターン待つことになるが、7ターン中6ターンは途切れずに高倍率の強化入りで殴り続けられるので高火力&高耐久なサーヴァント。

起源弾や月の勝利者など、オジマンに合致した礼装をつけてもらっていればもっと楽に勝てる。

「俺が死ぬのが先かお前が倒れるのが先か」という展開に持ち込んで勝ちやすい。

○敵チャージ攻撃の注意点

敵チャージ攻撃にはダメージ後に防御状態解除が付いている。なので敵チャージ攻撃近辺には皇帝特権を使用せず、無敵で被ダメージを避けたい。

○オジマン単騎へ

放っておくと敵強化が重なるクエストなので、早めに敵を倒し切る必要がある。

オジマン宝具には宝具封印もあるので敵宝具ターンにぶつける場合は無敵をうっかり使わない様に注意。

おすすめはオジマンディウス以外は居ない状態に持ち込み、毎ターンのブレイブを狙い続けること。

○代替サーヴァント

3人パーティでLv1採用である。

動画ではタゲ集中Lv1を採用したが、現在はアンデルセンが強化されたのでLv1子ギル+アンデルセン育成済で若干のサポートを行ってもよい。



2部3章「攻略の手引き(1/2)」

項羽も蘭陵王も男性

弱体無効も
剣・狂と
エウ様接待



☆毒特攻のロビン、
魅了持ちが巻き添え——

◆第1節 第三の異間帯

・進行度1~2
編成制限によるVRマッシュ+NPCナタ。
ナタはQでスター稼いでAでクリティカル
する。1枚目はBでダメージを補うことを
意識すれば簡単に宝具を撃てる…が、
敵が弱いので宝具はあまり必要ない。
雑でも勝てる。

ちなみにシンは「マスター礼装」使用
までに数ターンかかるようになってる。
NP20%付与やらオダチェンが困難なので
他の手段をとる必要がある。

レベル1のターゲット集中持ちに★3礼装
「カムランの丘」でNP付与などを行う様な
数ターン準備を行いつつ攻略をしている
本攻略ではあんまり影響がない。

◆第2節 永世帝国

・進行度1
蘭陵王(剣):HP31万
男性セイバーなのでエウリュアレや
水着王の速攻で終わり。サポート宝具なので
手間どってもOK。

・進行度2
騎3:HP5~7万
蘭陵王(剣):16万~20万
1waveはアークシュなどで蹴散らす。
2waveはエウリュアレが2回宝具。
フレンド孔明でNP付与を行い、マスター
礼装はアトラス院にしておいて前列3名。
後半はタグ集中+NP付与部隊を採用。
アタッカー2名ともNP50礼装で十分。

◆第3節 異形の影

・進行度1
殺7~8万x2+巨人(狂)12万
2部2章の北斎パターンがお手軽。
殺を交互に殴ってNPを稼ぐ。

◆第4節 異境の魔獣

・進行度1
槍3:各4万-槍3:8~10万
全体宝具セイバーやバーサーカーが
2人いればフレ孔明に付与して貰って
2ターン周回で終了。
毒針落とす竜のアレ。

・進行度2
殺2狂1-殺1狂2
・進行度3
槍2狂1-槍1狂2-槍2狂1
狂が巨人のいつものアレなので北斎。
高HP殺や高HP槍を殴ってNPを稼ぐ。
どちらも最終wave前のHPが6万出せて
マスター礼装を使用しなくてもよければ
3ターン周回感覚でクリアできる。

・進行度4
槍5体3万まで+狂5体4~11万
合計10体の増援系なので敵3体の状態が
維持される。そのため、北斎の宝具連発が
スムーズに行える。
敵に狂が混じる点と、セイバー系で
こういった全体宝具連発に向くアタッカー
が存在しないので、やはり北斎になる。

■第2節:動画

・左が進行度1:右が進行度2





2部3章「攻略の手引き(2/2)」

FGOで【男性】はデバフ
エリユアレを信じろ



◆第12節 百代の過客

- ・進行度1:右QR動画
- ・虞美人(殺)
- ・67万ブレイクで終了



ギミック戦。
毎ターン開始時にチャージMAXし、毎ターン全体宝具を使用してくる。代わりにこちらは毎ターン開始時に全体ガッツ付与1回を貰える。

ガッツ時の仕様として、ガッツ直後の次の行動では攻撃対象にならない。また、1人もしくはタグ集中使用者が戦闘不能になると「攻撃する相手が居ない」と判断されて敵行動が終了する。

しかし複数生存していると挙動が違う。合計3回の敵行動1回目で全体宝具。2回目を休み、3回目の行動で誰かを攻撃してくる。つまりガッツ直後の低HP状態を刈られる。

また、呪い状態を毎ターン付与される。呪い状態は重複する為、ガッツ後の低HP状態を呪いで狩られるのが負けパターン。

対処法は簡単。
マスター礼装はアトラス院を選択。フレンドはコマンドコードに「★2キューア」「★3白き器の令印」のいずれかを装備している、なるべく狂や術、アルターエゴの高火力持ちを選ぶ。この2つのコードは「呪い/弱体解除」が行える。最後の1人の状態であれば敵行動は全体宝具だけで終了。こちらはコマンドカードが選び放題。毎ターン弱体解除で呪い解除で勝ち確定。

◆第12節 百代の過客(続)

スムーズにコマンドコード持ちを守って1人の状態に持ち込むには、タグ集中持ちLv1+フレンドだけを採用すると楽。

所持していればレオニダス+ゲオルに毎ターンHP減少礼装を装備させる。そして3ターンタグ集中を持つゲオルギウスに先にスキルを使用させる。

ガッツ後の攻撃対象はゲオルが選ばれてコマンドコード持ちが狩られる心配がなくゲオル戦闘不能後はレオニダスがタグ集中を使用する。

以降は1人の状態になるので、弱体解除のコード付きの札を選び忘れなければ勝ち。

コマンドコード1個辺り、1個までしか解除できないので、必要であればマスター礼装「アトラス院」の弱体解除を行う。

回数回避とガッツを持つクーフォーリンオルタが弱体解除系コマンドコードを装備していれば相当雑に戦っても負けなし。

◆第13節 魔王の肖像

- ・進行度1
- ・戦車(弓):HP37万+34万

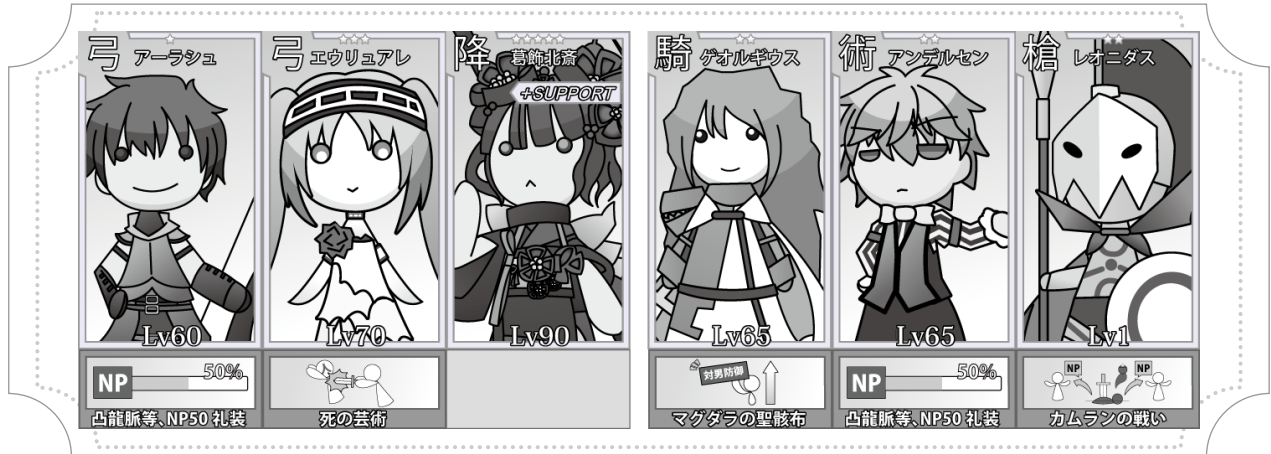


神性死霊でも愛する者でも男でもない。特に弱点なし。なので槍で普通に殴り続けて勝つ。★5槍で連発向きを借りれば勝てる。

槍玉藻やエレスュキガルでBQQやBQA、宝具QAや宝具QQを選び続けて3ターンに1回以上の宝具を狙っていれば終わる。



3章第9節 「vs蘭陵王+項羽」



◆クエスト

- ・騎3-3の約1~1万半
2wave分が準備期間
- ・蘭陵王(剣):11万-13万
- ・項羽(狂):20万-21万-21万

◆クエストの困る所

- ・どちらかブレイクで蘭陵王がタゲ集中
- ・項羽が精神無効
- ・項羽からのクリティカルが痛い
- ・項羽が無敵貫通スキル後に全体宝具

◆何をすれば勝てる？

- ・1~2waveでNPを稼ぐ
- ・北斎&アーラシュ宝具でWブレイク
→エウリュアレ宝具で蘭陵王撃破
- ・あとは北斎の対バーサーカー防御有利でじっくり項羽をぶっ飛ばす！
- ・困ったらオーダーチェンジで逃げる

◆実際の戦闘の流れ

○3waveまで

3waveまでArtsチェーンや1枚目ArtsからのQuickNPを稼いでいく。
北斎とエウリュアレは1T目にNP増を使うが、アーラシュは防御力アップのみを先に使用する。ある程度被ダメージが重なってからHP回復+NPチャージスキルを使用する。

目標は全員のNP100%を目指す。
カード選びとしてはNP0%礼装のエウが優先になりやすい。北斎がNPチャージ礼装であればそこまで困らない。NP0%礼装でも回避&NPチャージが10なら何とか。

○蘭陵王撃破まで

北斎はArts攻撃時防御力ダウン付与とArts性能アップを使用する。

北斎→アーラシュの宝具チェーンで蘭陵王と項羽の同時ブレイクを狙う。
3枚目は高HPな項羽を殴っておくとよいが北斎のArtsがある場合はNP回収しやすい蘭陵王を殴る。

次ターンはゲオルギウスのタゲ集中を起動した後、蘭陵王をエウリュアレの宝具で撃破する。

○宝具まで残り4~6ターン

エウリュアレ北斎ゲオルでArts合計6枚。
Artsチェーンを優先しつつ、2人の宝具の再装填を狙う。

エウリュアレのチャージ減が成功すれば敵宝具まで5ターン。カルデア戦闘服のガンドで合計最大6ターンの猶予がある。
なので宝具再使用までの余裕はある。

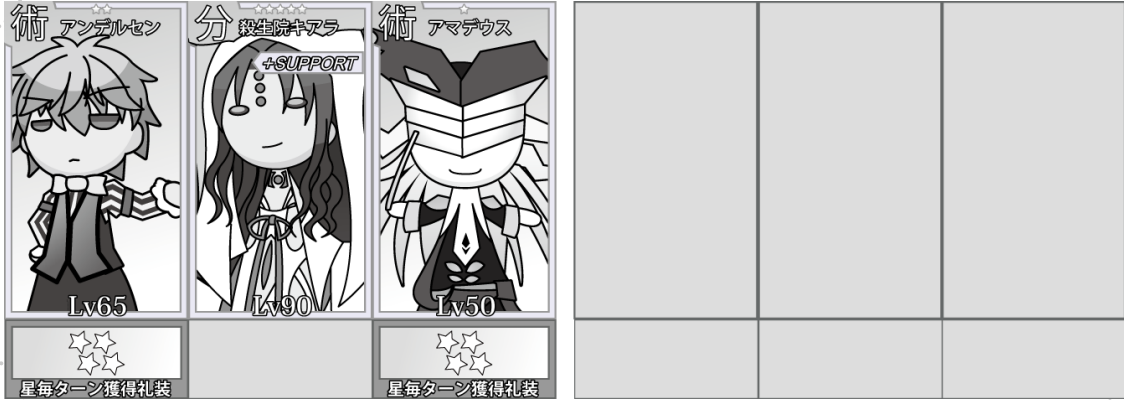
ゲオルのタゲ集中とアンデルセンのHP回復宝具とNP獲得状態を利用して時間を稼ぎながら、アタッカー2名で殴り続けていく。

敵宝具ターンには北斎を6人目と交代して無敵貫通全体宝具から逃がすが、大体はそれまでに倒せる。

ゲオル&アンデルセンが先に倒れる場合Lv1ゲオル、レオニダス、Lv25弁慶の3人に戦闘不能時NP付与礼装を付けて宝具再装填を狙うとよい。



3章第16節「vs韓信」



◆クエスト

- ・騎殺が合計16体



○アマデウス

フレンド天草や殺生院キアラがNP礼装であるとは限らないため、Arts性能とスター50個で即NPを稼げるアマデウスを採用。

動画ではもっと早く戦闘不能になってキアラとアンデルセンの2人プレイができると思っていたがしぶとく生き残り続けた。

◆クエストの困る所

- ・全員毎ターンチャージ増
- ・半分がライダーでキャスターが死ぬ
- ・半分が回避3回とガッツHP回復50%

○敵の殴り方

天草四郎も殺生院キアラも宝具ダメージが低いという特徴がある。しかしこれは大きなデメリットではなく、若干のHPを残る敵へ宝具AAと繋げるチャンス。

オーバーキルでNP獲得1.5倍のボーナスが得られればNPを一気に稼ぎ直せる。なので3ターンに1回以上の宝具使用はどちらも現実的に行える。

◆何をすれば勝てる？

- ・天草四郎の全体強化解除全体宝具
- ・殺生院キアラの無敵貫通全体宝具と全体強化解除スキル

また敵は高HPと低HPが同数出現する。

◆実際の戦闘の流れ

大した敵ではないものの、そこそこのHPを持ちつつ回避3回とガッツを使うのでチャージ攻撃まで倒し切れず、ジワジワと戦力が削られるクエスト。

- ・宝具ブレイブで高HPを1体倒す
- ・次のターンに瀕死の元高HPを殴る
- ・低HPがミリ残しされてたらついでに殴る

なので強化解除や無敵貫通全体宝具を連発できるアタッカーを採用して、とにかく全体宝具を連発させてチャージゲージが貯まっている敵から倒し続けるのが重要。

この動きを意識し、毎ターン常に誰かを撃破し続けるように意識すると敵チャージ攻撃をほぼ喰らう可能性がなくなる。

○HP回復サポーター

どうしても十数ターンかかる戦闘では被ダメージは受け続けてしまう。そのためHP回復を繰り返し行いつつ、味方の邪魔をしないサポーターは重要。

○マスタースキルについて

天草四郎は初期服のHP回復付きがよい。殺生院キアラはアトラス院のスキルCT2減によるNPチャージ、NP獲得量アップの2つが自身の宝具再使用に繋がるため、実質的なHP回復になる。スキルレベル10のキアラを借りれた場合はアトラス院がよい。

ジャンヌ、マーリン、アンデルセン、美遊などが候補になる。

今回は低レア攻略なのでアンデルセンを採用。宝具効果でHP回復状態と防御力を付与できる。NP獲得状態は少ないカードで宝具を使用したかったので自身へ使う。



3章第16節「vs衛士長」



■動画について

運ゲーに見える。
理由が「敵が回避未使用」
「クリティカルしたから」の場合、回避は敵行動パターンがあり、クリティカルはバーサーカーだけになった際に特有のスター配分があるので期待値的にはそんなにおかしくはない行動のハズ…。
割とイケイケでカードを選んでもバーサーカー単騎の場合は何とかなる。

■クリティカルについて

BBQ時、期待値はスター13~14個。
宝具BQ時、スター15個となる。

FGOのスター配分は毎ターン3枚のカードにランダムでSW20x2+50が付与される。

通常はちょっと偏ったな、で済むがオルタニキなどバーサーカーはSW10前後と低めなのでランダム分の方が大きく、勝手に偏りが大きくなる。

オルタニキはSW9なので、「9-9-29-29-59」比率が期待値。

スター14個時
1個x2枚、3個x2枚、6個x1枚が偏りのない配分となる。

6個と3個x2を選んだ場合、1枚もクリティカルしない確率は19.6%。

1~2枚くらいはクリティカルしない方が低確率と言える数値なのだ。

もしQuickにBBスロットなどのスター獲得4個系コマンドコードをつけている愛されているオルタニキなら確率はもっと上がる。

ArtsやQuickに寄ったらNPを稼ぐ。Busterに寄ったらダメージを稼いで宝具時を宝具BBではなく宝具AQなどNPやスターを稼ぎ直すターンにする。

最適解はランダムスター配布で変わるので、きちんと対応しよう。

◆クエスト

・衛士長(殺):21万/24万/28万



◆クエストの困る所

- ・毎ターンなんかバフってくる怖い
- ・アサシンの宝具CT3がチャージ増
- ・クリティカル発生率&威力が致命傷
- ・攻撃不利打ち消しでキャスターも死ぬ
- ・単体宝具前に無敵貫通(1T)スキル
- ・宝具前に防御力ダウン40%(3T)+即死
- ・残りHP40%で回避(1T)

◆何をすれば勝てる？

- ・敵攻撃を受けずにバーサーカーで殴る
- ⇒オルタニキ、絆ヘラクレス採用
- ・男ならエウリュアレで殺せる

◆敵ギミック解説と対策

- ①:特殊行動:全て開始時
開始時:HP減少で攻撃力UP+CT増10T
1T目: タゲ集中3T付与、攻撃不利解除3T
2T目: 敵全体に確率スキル封印3T
3T目: 自身に低倍率の攻撃力1T×3
4T目: 敵全体にNP獲得量ダウン3T
5T目: 自身に毎ターンA性能アップ3T付与
6T目: 以降は1ターン目の行動に戻る

②:長期戦は諦める

宝具CT3が即死宝具なので単体と言えど耐久は運ゲーなので諦めよう。

③:敵攻撃を受けない&無敵貫通対策

ターゲット集中役を並べて使い捨ての盾にしていき、アタッカーのバーサーカーを守っていく。

★2ゲオルギウス、レオニダス、弁慶Lv25、VRマシュと4人までは無課金で揃う。

④:敵に回避をさせない

HP残り40%時に回避1ターンを使ってくるので慣れれば割と簡単。

借りたオルタニキの与えるダメージを予め把握しておいて、通常攻撃1~2回後に宝具入りでしとめるパターンを組む。

通常攻撃が1回になるか2回になるか、NPが稼げているかどうかはクリティカルで調節しつつ最適解を選ぶ。

前提の「与ダメージ」分からん方向けにLv90+★3フォウ+Lv20礼装時と、Lv100+★3/4フォウ+Lv20礼装時の2種類の天地人等倍時の平均ダメージ表を下に記載した。

今回は天地人有利なので1.1倍。ダメージの乱数ブレが0.9~1.1倍なので、およその最低ダメージがこれくらいと把握しておくとかかりやすい。

回避使ってこない、は運ゲーではない。

	Lv90宝具1	Lv90宝具2	Lv100宝具1	Lv100宝具2
BBQ	51086	51086	58742	58742
BAQ	47166	47166	54227	54227
ABQ	33977	33977	39036	39036
BBB	78425	78425	90223	90223
宝具AQ	宝具:68823 計:114616	宝具:91714 計:145043	宝具:79234 計:136072	宝:105595 計:162433
宝具BB	宝具:68823 計:149708	宝具:91714 計:175470	宝具:79234 計:194470	宝:105595 計:220831

3章第16節「vs虞美人+項羽」



■フレンドにいないんじゃが
2019年5月現在、
北斎の変わりは無い。
何とか北斎フレンドを作って、

■手段を選ばずに勝ちたい
ダメージが足りずに初ブレイクを
1~3ターンで出来ない場合のお話。

【短期的な回答】
エウリュアレと北斎に黒の聖杯やら
人型特攻礼装やらを装備させよう、
令呪でNP100%するとダメージは
だいたい足りる様になる。
北斎→エウリュアレにチェインさせ
北斎のArts防御力ダウンを活かすと
だいたい死ぬ。
変に撃ち漏らすと回避を使われるので
確実に殺すことよ。

【長期的な回答】
宝具強化+宝具5+ATKフォウイれて
ATK礼装を育てよう。
たぶんFGO終了までエウリュアレは
使える。女性が多いゲームとはいえ、
男性が出てこなくなることは稀。
アガルタにもメガロスやレゾライダー
はいた。

例えばタグ集中役を槍ヴラドにすれば
宝具威力アップ付与持ちなので
エウリュアレの火力不足を解決できたり
する。

タグ集中+味方火力上げて実はず
そんなにいない…。レオニダスが
Busterでカードを選ぶ。
マッシュは攻撃力アップだけ防御力
アップ付与もあり、使い捨てにするには
惜しい場面もあり結果として
こういった役割をすることは少ない。

■事故要素
虞美人が吸血を使うとチャージ増で
敵宝具ターンがズレる。
こちらのNPが65%以上なければ
使われない。

◆クエスト

- ・虞美人(殺):HP12万/12万
- ・項羽(狂):HP20万/20万/20万

◆クエストの困る所

- ・項羽が痛い、固い
- ・敵全体宝具が乱れ飛び

◆何をすれば勝てる？

- ・北斎だ、北斎に頼れ
- ・北斎が北斎してたら勝てる
- ・男ならエウリュアレが殺せる

◆敵ギミック解説と対策

- ①:バサカとクリティカルが痛い
低くても10回に1回。
5ターンなら3回行動=15回抽選。
事故ではなく、喰らう事を前提にすべき。
- ②:項羽に防御等倍(5T)
どちらか初回ブレイク時に発動
- ③:CT3:全体宝具の虞美人が開幕チャージ増
:CT5:全体宝具の項羽
虞美人と項羽の宝具CTが揃わないので、
虞美人⇒項羽⇒虞、と短い間隔で全体宝具
が乱れ打ちされる。
- ④:男性バーサーカーがエウリュアレ対策
虞美人の前だからか、魅了されない。
2部2章スルトといい、シグルドといい、
既に心に決めているからか魅了されない。
スルト君は厄介片想いの癖にそういう
とこだぞ、と思ったけどまあ仕方ない。
エウ様に出会ってないミノタウロスは
魅了されるのだから仕方ない。
「エウリュアレ対策なしに男性セイバー」
「バーサーカー」と煽りまくった報い。



①:バーサーカー対策

基本はクラス有利を優先する。
攻撃と防御有利、どちらかであれば
防御有利を優先する。長ターン殴り続ければ
総合ダメージで上回りやすい。
つまりキャスターやアルターエゴで殴る
よりもフォーリナーで殴った方がよい。
出番だ、高難易度最強アタッカー北斎。

②:項羽の防御等倍5ターン対策

誰かの初回ブレイクから5ターンなので、
1ターン目にブレイクすればいい。
そうすれば6ターン目開始時には解除されて
柔らかい上に防御有利とられた貧弱な項羽
が残る。

出番だ、対男性最強アタッカーえうえう。

③:全体宝具乱れ打ち対策

3回使われるから困る。2回なら自身回避
無敵と、マスター無敵で事足りる。
項羽に1回だけ宝具封印やチャージ減を
使うと2回目+3回目宝具Tが揃って解決。
虞美人の固定チャージ増は無意味。

開始時	虞美人	項羽	虞美人	項羽
2T目	CT2	CT1	CT2	CT1
3T目	CT3	CT2	CT3	CT2
4T目	CT0	CT3	CT0	CT2(CT1減)
5T目	CT1	CT4	CT1	CT3
6T目	CT2	CT5	CT2	CT4
7T目	CT3	CT0	CT3	CT5



3章第16節「vs始皇帝」



■その他のサポーター

ゲオルはNP付与役として採用。
アンデルセンのスター獲得状態で
スターを稼いだ2ターン目にジャンぬの
スター集中スキルは使いたいの、
最初の1ターンは捨てる。
そのための採用。

レオニダスはやや特殊。
「デルセン・メフィスト」が両方同時に
倒れた場合のみスキル使用。

理由は6人目のアマデウス。
スター獲得最大50個スキルでジャンぬ
のクリティカルを狙いたいの、
なるべく味方人数は減った方が
ジャンぬのBuster込みのカード3枚が
揃いやすくなる。

そのための口減らしとして、
メフィストかアンデルセンのどちらかが
戦闘不能に近づける様にあえてタゲ集中
を使わず、ランダムな攻撃対象に選ばれ
る期待値を上げる。

◆クエスト

・始皇帝(天秤):25万-27万-30万



◆クエストの困る所

- ・宝具効果で防御有利も死ぬクリティカル
- ・男性でも女性でもない性別「朕」
- ・ブレイク1回で弱体無効5TとCTMAX
- ・ブレイク2回で全体強化解除とCTMAX

◆何をすれば勝てる？

- ・宝具効果の攻撃力&クリ威力&発生率3T
や無敵が強烈なので、強化無効する
- ・★3メフィストの強化無効3回
- ・もしくはジャンヌオルタ宝具効果の1回を
ブレイク時に毎回ぶつける
- ・これさえできればアヴェンジャーの
Busterクリティカルで殴れば死ぬ

◆実際の戦闘の流れ

○ジャンヌオルタ

等倍前提でも全サーヴァントトップ
クラスのクリティカル火力が魅力。

今回はクラス有利なのでシャレにならん
火力を出せる。スター集中とクリ威力を
スキルで所持しているが、スター供給は
味方に頼る必要がある。

なのでスター獲得状態持ちのデルセンや
同効果を持つ概念礼装を並べてサポートを
行う。

宝具効果には強化無効1回もあるが
追加の強化無効サポーターを採用した方が
安定する。

○メフィスト

最終再臨と強化クエストで強化無効3回
付与を覚える。初回ブレイク時に使う。

どれだけ複数の自己強化を行っても、
1行動ならば1回の消費で敵強化を防げる。

しかしチャージ増化は防げないので、
ブレイク時の弱体無効と、宝具効果で2回
消費してしまう。

そのため始皇帝が運悪く同ターンや
次ターンに自己強化スキルを使ってくると
ブレイク2回目での敵宝具での自己強化は
メフィストだけでは強化無効が間に合わな
くなる。

そのためジャンヌオルタのNPを稼いで
初回ブレイクはクリティカル。
2回目ブレイクは宝具+クリティカルで
強化無効を途切れない様に万全の状態を
組んでおくと安定する。

○最後のゲージの戦い方

メフィストはスター獲得状態も所持して
いるので、登場時に忘れずに使う。

防御力ダウンのデメリット効果があり、
始皇帝の攻撃で戦闘不能になりやすい。

防御有利なこともあり、ジャンヌオルタ
は放っておいても残りやすい。

アンデルセン・もしくはメフィストの
退場後はレオニダス、アマデウスと繋ぎ
ジャンヌオルタの再度のクリティカルで
大ダメージを与えて削り切る。

カード運がよければその前に勝てる。
(上記2名の動きは左欄外も参照)



3章第16節「vs空想樹メイオール」



◆クエスト

- ・空想樹(殺)：19万-23万-32万



◆クエストの困る所

- ・宝具CT3の全体攻撃が
防御無視、呪い2000(5T)
- ・NP20%減

◆何をすれば勝てる？

- ・マーリンのクリティカルで殴る
- ・HP回復状態を途切れさせない
- ・コマンドコードキュアーで呪い解除

◆実際の戦闘の流れ

○マーリンデルセンを信じろ

敵攻撃は全体宝具を含めてダメージが低めなのでHP回復状態を途切れさせなければ死ぬことは無い。

マーリンとアンデルセンはArtsチェーンとクリティカルで簡単にHP回復状態付きのサポート宝具を使用できるのでおすすめ。

敵チャージ攻撃はマーリンの全体無敵付で耐えて、スキル回復待ちの場合はマスター礼装アトラス院のCT2減や無敵でマーリンを守る。

○アタッカーはマーリン

マーリンはOC上昇でスター獲得状態が5個ずつ増えるので、2回宝具効果を重ねれば毎ターンスター20個の不労所得が入ってくる。

この状態であれば、アンデルセンとマーリン自身のクリ威力アップで宝具級の大ダメージを与えられるため火力面からマーリンを優秀なアタッカーとして扱える。

あとはそのまま殴り続ければ勝てる。

○そこにいるアマデウス

マーリンのBuster。もしくはカードが3枚があるタイミングでスター50個獲得して英雄作成クリティカルのサポートを行う。

以降はArtsチェーン役と宝具OC役をしつつ、速やかな戦闘不能を期待する。毎ターンHP減少のデメリット礼装があればおすすめ。

美遊を所持していればそちらがよい。

○ダビデを信じろ

ダビデは全体回避付とスキルと、Arts3枚の優秀なカード構成を所持。そのためマーリンと組みやすく、全体回避と全体無敵を交互に使う事で敵チャージ攻撃を受け続けられる。

等倍なのでマーリンよりも先に倒れるが、マーリンの無敵スキルの回復役として数ターン生存できるだけでも役に立つ。

○3~4人で挑む

アタッカーマーリン採用時は自身1人でB宝具Q、AAAと繰り返した方が自身のサポート宝具連発を行いやすい。

なのでなるべく早くマーリンだけの状態に持ち込める3~4人編成が好ましい。

○コマンドコードキュアー

カード選択時に毒火傷呪いのいずれかを1つ解除する効果のフレボコード。

固定ダメージ持ちの強敵は増加傾向。防御力アップやHP回復状態を行ってもその分削られては意味がない。なので、最大HPが低めor耐久編成で出番の多いマッシュデルセンへのArts装備はおすすめ。