



# もくじ&しょうかい(小黒唯)

『僕の推しは輝く舞台の夢を見るか。』：しよっちい.....P04-05  
 高難易度TA界限の方、お待たせしました。  
 そのサーヴァントがそこで活躍するのが分からない！すげえ！  
 でお馴染みのしよっちいさん参戦です。

『90点の女モルガン～汎用性の化け物～』：ノイル.....P06-07  
 水着2021でのNP50%特攻礼装イベントフリクエで猛威を振ったモルガン。  
 同様の礼装方式だったハロウィン2021、ぐだぐだ龍馬危機一髪でも  
 大活躍だったので今更ながらこの記事は真実です。

『2021年クリスマス バニヤンの逆襲』：ヘイン.....P08-09  
 クリスマス2021総括記事。  
 2000箱以上開けられたヘインさんによる絆12超えバニヤン解説です。  
 NP50%イベントはAS2スキルマで早くなるという新常識が分かります。

『クリスマスの振り返りとアペンド実装による環境変化』：ぞんっちえ.....P10-11  
 クリスマス2021総括記事、その2。  
 AS2がどれだけ箱ガチャに影響を与えたのか。  
 毎回変わっていく箱ガチャ環境を今回も解説して頂きました。

『周回課金おすすめTierランキング』：小黒唯.....P12-15  
 再生数多めだった動画を記事化…に伴いアップデートしました。  
 箱ガチャや宝具3回周回を前提にガチャを回すとしたら誰がおすすめ？  
 というお話です。いわゆる人権鯖が立ち並びます。  
 人権って言い方よくないよね。  
 ソシャゲ住居における水道とかガスとかクーラー、ルンバ、食洗機だと思っただければ。  
 北の角部屋に除湿機は必須！！！！！！

『周回勢おすすめフリクエ紹介』：集合知.....P16-21  
 葵・アキラ・小黒唯・ぎんか・みりん。・ミックスバス・メテオダイブ・融合（敬称略）による  
 おすすめフリクエ紹介コーナーです。  
 編成やらコンセプトも解説して頂いてるので、イベント期間以外も石割り周回される方。  
 急速素材が必要になった時の駆け込み寺として使って頂ければ幸いです。  
 ガチャを回していないと真似しづらい編成が多いので上手いことアレンジして頂ければ…。





# 僕の推しは輝く舞台の夢を見るか。

## ■高難易度TA その魅力

イベントの最後に開放される高難易度クエスト。伝承結晶が人質にされているアレですね。あれって多くの人にとっては面倒でやりたくないモノだと思います。普段している周回とは明らかに要する時間も手間も違ってストレスとさえ思う方もいらっしゃるのではないのでしょうか。しかし実は目的をもって臨むと、寧ろそここそゲーム性を感じられるコンテンツだったりします。

クリアすること自体が目的で且つ繰り返しする必要もない為、周回では中々使いにくい鯖や手法を用いることが出来、工夫や趣向を凝らす余地があります。考えに考えた編成とルートで稀に出てくる難敵相手に理論値を達成したときの高揚感(と解放感)は筆舌に尽くし難いほどです。そしてこのルート構築こそがTA最大の魅力であり醍醐味であると言えるでしょう。そうなんです。意外に思われる方もいらっしゃるでしょうが、実際にTAをしてBATTLE FINISHを目にした時よりも、ああでもないこうでもない頭を抱えた末に理論値に到達し得るルートが拓けた瞬間こそが、実は一番の脳汁ポイントなのです…!

TAをしましょう  
あなたの推し  
きっと勝てます  
もって推せます

## ■たった一つの冴えたり方

私がルートを建てる上で最も重視している点は、「そのサーヴァントの特性を最大限魅せる」です

・この鯖の強みはなんなのか  
・他鯖との明確な差別点はどこなのか  
といったところを目の前の高難易度にとどう落とし込むかを考え、テーマを定めます。

最重要課題は常に如何に魅せ、勝つか、です  
この為なら確度が下がろうが縛り度が低下しようがお構いなしです

## ○消えたハベにゃんルート

・NP80チャージ持ち全体A宝具  
・宝具ではなくスキルによって自動的にデスチェンできる  
以上から複数ターンで宝具を放ち時間差で落ちる事が出来たり、黒聖杯で要所を叩いたり、カムラン等の退場時効果発動礼装を誰より上手に着こなすことだって出来ます。  
今回でも要所である4Tと6Tに火力補助をして退場できるのでは!と、一瞬心が躍ったのですが…  
・6Tの開始時にオベロンが場にいなければならぬ  
・6TのカードはNAAEX一択という条件から採用は見送りに。無念。こんなふう採用出来なっただけで面白いかもと思った鯖とその長所や動かし方は、どこかで使えるチャンスないかなあと心にかけておきます。実際にルートに組み込もうと思ったことって案外忘れないものです。私はこの程度ですが偉いTA勢だと文書に記録していたりします。いや仕事かな??



## ◆メリュージュ監獄塔7(しよっちい)

今年やったTAの中では一番出来が良かったなあと思っているものです。実際にどういふ思考でルート構築していたのかを紹介いたします。



## ○テーマを決める

メリュージュの最大の魅力といえば宝具換装です。単体アーツから全体バスターに宝具性能が変わるといってびきりの唯一性。また、換装後宝具に付随するバスターバフと無敵貫通も大きな特徴です。撃つたびに高まるバフ量に起因する圧倒的な宝具火力、こちらもぜひ魅せたい。

今回は以上をテーマに据えてルートを固めていくことにしました。

## ○ルート構築(大筋)

監獄塔がロングラッシュクエである都合上宝具連射を求められるので、敵の体力を僅かに残しAカードを切らなければならない場面があります。このクエを最短でクリアする為のキーポイントです。ではどこで切るのが有効なのか。どこで必須になるのか。これを明確にします。

長丁場のクエスト、一体どこから手を付ければいいのか…そこからして面倒になります。ここで先ほど定めたテーマが道標になってくれます。

テーマから7T目の50万エンドモンを宝具だけで飛ばせたら最高なのでは?と考えました。出来ればOC増加や無敵貫通も活かせたら絶頂。そしてメリュージュは今年のFGOの目玉、2部6章の鯖です。もうはつきりと浮かんできますね。キャストリア⇒オベロン⇒メリュージュの宝具3連発で締める。最高かな…

計算してみるとこの3騎のフルバフと礼装黒聖杯でギリギリ抜けるというまさかのドラマチック。いやいや、メリュ子、ちょっと強すぎんか?? とまあ7T目に場にほしい鯖とバフ量が定まりました。

そして7T目を起点にして辻褃を合わせていきます。この時に6⇒5⇒4⇒…と1T毎に逆算していくより、全体を俯瞰して要所をなんとなく把握するようにしています。そうしてみると4.6Tの敵が硬いことが分かります。

6T目は問題ありません。どのみち7Tにはフルバフに持っていくので調整も容易です。問題は4T。

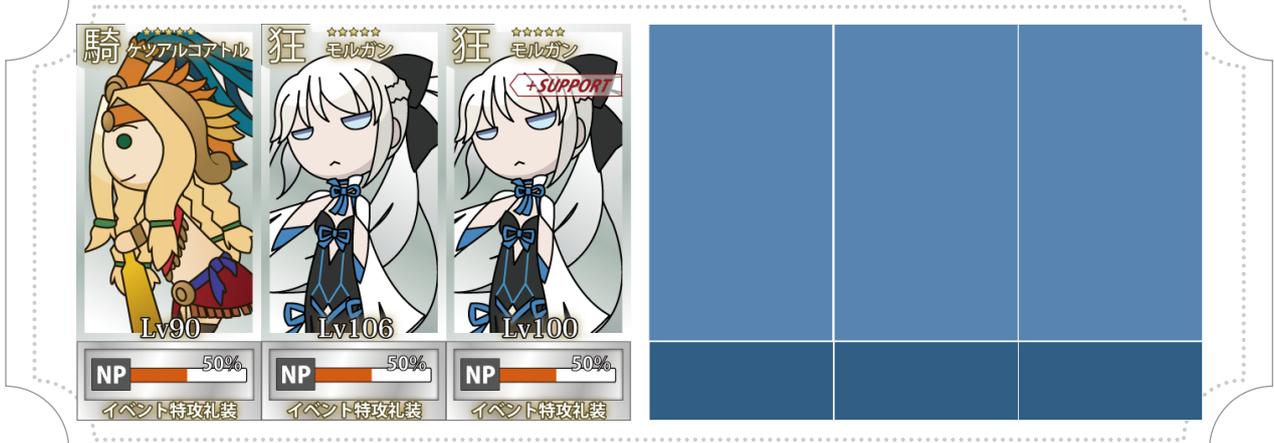
ここで大量にバフってしまうと5T目に出てくる敵が狂で柔らかいことからその体力を残さないということになります。それは宝具後のNP回収が無理だということ。故に6T開始時にNPチャージスキルを複数使用し0から100まで溜めることが決まります。

話は戻り、このテーマでルートを建てる時4Tと6TにAカードを切る必要があるなど分かる訳です。加えて必要バフ量と、何よりメリュージュのCT短縮のためにコヤンの採用も確定しました。となると残り2枠は疑似オダチェンが使える鯖でないとなりません。候補は大分絞られました。

ここまでが大筋といったところででしょうか。ここまで来ると後は肉付け。理論値7Tというロングゲームで1から無限の選択を潰していくのはただの刑務作業ですが、こうしてみると案外面白そうだったりしませんか…?(小声)



# 90点の女モルガン～汎用性の化け物～



### ■FGO育成管理ツール

モルガンの話とは関係なしに、ツールの紹介をします。

当方作成のツールですが、こみゅーんさんにご紹介していますが、改めて使い方を紹介させていただきます。



元々は、少ない素材と宝具レベルの低く限定された自カルデアの中で、いかにやりくりするかを管理したいために自分用に作成しました。そのため、優先度の概念や宝具レベル、絆レベル、宝具時間等これぞとばかりに情報を盛り込みました。実装分とか全然だけど、周回環境りたいといった方向にしているツールなのかと思います。その中で、いくつか使い方を紹介します。

・箱イペ等で素材を一気に上げる場合  
素材が実装分まで飽和すれば問題ないのですが、そこまで素材がない場合、どの鯖にリソースを投入するか悩むと思います。その場合は、素材逆引きをして将来的に引きたい鯖分の素材を確保しつつ、優先度の高い順にスキルを上げ事が可能です。

・ソート機能による編成補助  
自カルデアの全ての情報が入っているため、例えば下記のような鯖を調べたいときに有用です。  
- 星4以上、クラス狂や剣、絆まではない、天属性、全体宝具、宝具lv3以上で宝具速度の早い順にソート  
複数のサイトを見ればわかることですが、一つのツールで見たい情報にアクセスできるようにしているの、その分の手間隙が減ると思います。

### ◆自己紹介（ノイル）

はじめましてノイルと申します。全実装鯖分の固有スキル素材回収済み、全所持鯖の絆上げおよび実装分のアペンドスキル回収を目標として鋭意努力中の周回勢のマスターの一人です。

小黑さんの「推しと戦うマスター達を紹介する本。〔決定版〕」にて、こみゅーんさんの記事でも紹介いただきましたが、GoogleSpreadSheetをベースにした素材育成管理ツール（リンクは欄外参照）を作成、配布しております。

また、周回編成に重要な宝具時間を宝具開始と終了時に発生する白い明転を含んだ実質上の宝具時間の計測を行っております。（リンクは欄外参照）

今回はモルガンのあらゆるクエストで90点を出せる汎用性について紹介します。

### ◆モルガンの実装

2021年は様々な環境鯖が実装されましたが、その中でもダントツに周回環境を激変させたのがモルガンです。

特攻宝具、NP50%チャージ、50%の横バフ、星出しとスター集中とクリバフ3点盛りのバーサーカー。

殴りでも宝具でもなんでも対応する陛下の愛に実装当初は目がくらんだことを覚えています。

その後6周年のアペンドスキルの実装で、モルガンの価値はさらに上がりました。アペンドスキル2のNP20%のおかげで、50%礼装において、S1の1ポチで宝具が打てるようになりました。S1がNPチャージのみではなく横バフも含んでいるため、1ポチが無駄なく使用できるのが大きなアドです。

### ◆速度で比較する神とモルガン

さて、もう少しモルガンのスペックについて速度について深掘りしていきたいと思います。その際に、比較せざるを得ない対象である神との比較を行いたいと思います。

まずは宝具時間ですが、ベンチマークとしてアーラシュ（交代あり）の時間を載せます。計測時間は倍速明転あり（ノイル調べ）での時間となります。

- ・モルガン 10.92s
- ・神 10.97s
- ・アーラシュ 8.25s

モルガンと神の宝具速度差は本当に僅かですが、モルガンの方が早いです。

次は殴りの速度を見ていきます。ベンチマークとして、あとで紹介する編成の騎コアトルの速度を載せておきます。

- ・モルガン  
B:2.25s A:2.72s Q:2.45s
- ・神  
B:3.57s A:2.95s Q:1.90s
- ・騎コアトル  
B:1.60s A:1.33s Q:1.60s

殴りパで最も重要なのはバスターの速さですが、モルガンは神より約1.2sも早いです。ただし、これはあくまでも神との比較であり、殴りで最速クラスのコアトルと比較すると遅い方になります。

モルガンは殴りパにおいては、比較的普通速度で汎用的に採用できる点が最初に掲げた90点の汎用性の理由の一つです。



# 2021年クリスマス バニヤンの逆襲



## ■箱イベでの立ち回り

フィッシュ級が一番時速が出そうだったので更新後、他の級をミラティブ配信で1~2時間意見交換後、時速測定。遅ければフィッシュ級に戻って周回。後片付け級が出てからは、後片付け級を最後まで周回する流れでした。

## ■ミラティブ配信で助けられた事

とにかく来ていただいた方から、周回のモチベをもらえたことです。(誰かが周回していると自分も周回するモチベが湧いてくる)

## ■AS2バニヤンフレンドについて

AS2を開放しているバニヤンを借りるためには、フレンドに狂枠をバニヤン以外置いてもらわないようにする必要があります。

狂枠はモルガン、神ジュナなど通常は固定で置いている方が多数いるため容易ではありません。

しかし、自分のフレンドの方でBOX中の配置案を上げて頂いている方がいるので、おおむねそれに従うことで比較的スムーズに配置の移行がなされ、安定して借られました。

水着イベや直前のハロウィンでもNP50%礼装のバニAS2の強さは、周知されていたので、自分のフレンドは比較的多かった印象です。

また自分でもバニヤンや後片付け級の金時等については、以下に効率的かを発信して広めることで移行をスムーズにするよう助力しました。(時速情報など)

ただフレの方々にもそれぞれご自分のご意向があるため、完全な統一は難しいですが、その分協力いただいているフレの方には感謝しかないですね。

## ◆ボックスイベ実績 (ヘイン)

本記事を書かせて頂くにあたり、実績を一応紹介。

2021年クリスマス：2350箱

2021年復刻ネロ祭り：3000箱

## ◆箱イベ中の周回編成について

箱イベ中に、18時の更新直後よりミラティブにて配信を行い、リスナーの方々と最適編成について試行錯誤した結果について、ご紹介いたします。

## ◆初日 (上級)

狂枠の凸カレバニヤンを借りて、礼装交換分を初級~上級を回り集める。交換分が終わったら、上級をひたすら周回する。

編成：凸カレバニヤン(フレ)、凸カレエイリーク、凸カレバニヤン  
少しして、凸ライク・ア・レディ(以降凸礼装)が安定して借りられるようになったら、凸礼装を借りて、宝具速度の速い術ズルに変更する。

編成：凸カレ術ズル、凸カレエイリーク、凸カレバニヤン

## ◆フィッシュ級

早い人は礼装6積みできているので6積みで編成紹介。フレンドサポートに凸礼装バニヤンを要望して、凸礼装バニヤンを借りる。(以降の編成案では、凸礼装以外使用しないので凸礼装省略)

編成：バニヤン(90LV) x2、キャストリア、モーツァルト(考案はかぐやさん)

## ◆フィッシュ級の下準備

もともとは上級で凸礼装が3枚以上ある場合に考案されていた内容を採用。

バニヤンのコマコは、A、Qにクリ威力20%を配置。LV90以上を推奨。狂枠を降順でバニヤン借りる狂気。

(箱イベでしかありえなさそう)  
※要注意：バニヤンのAS2が10が必須!!  
以降もほぼ必須。(キャストリアのs2で一応リカバー可能)

## ◆立ち回りについて

スタメン：キャストリア、Wバニヤン(90)キャストリアs1で全体攻バフ20%、NP配布30。WバニのNPが50+20+30でNP100溜まる。

これでカードを問わずにNP100%が保証される。

バニs1、バニs1で全体Bバフ20%x2、全体クリバフ20%x2で火力UP。

1stBで最低29396と、バニヤンでもクリ殴り突破が可能になる。(天地人等倍)

## ○Wave1

### ①クリ殴りパターン

バニのカードが3枚(同カード3枚はNG)あればオダチェン。

キャストリア⇒モーツァルト

モーツァルトのs3で星出し50個出して、クリ殴り突破。

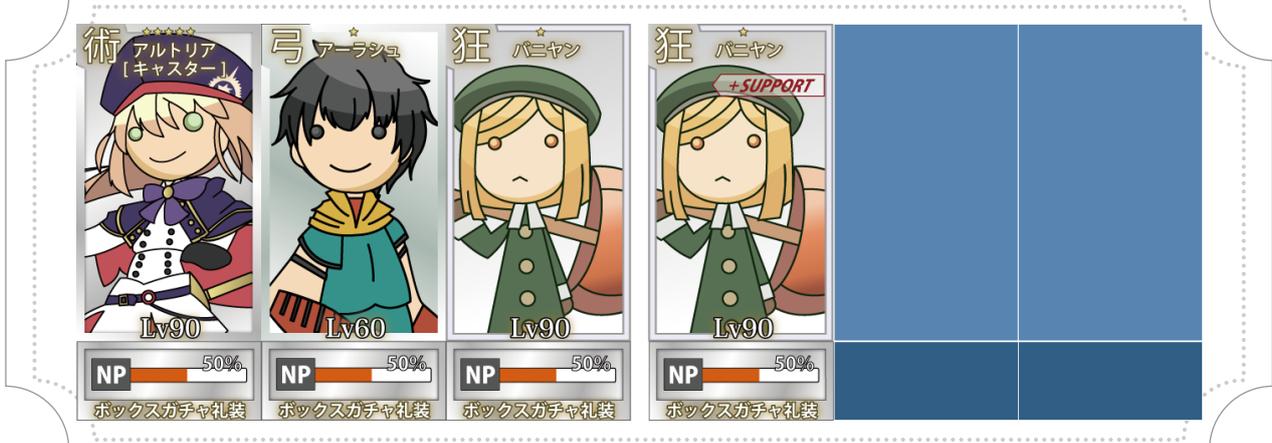
(Bないときでも、低HPの左をターゲットに選択することで突破可能、LV90でコマコないと不可)

### ②宝具パターン

バニのカードがなければバニの宝具



# クリスマスの振り返りとアペンド実装による環境変化



### ■パニヤンアペンド解放の修羅の道

アペンド解放により3種類のバッシュスキルを追加で得られるようになりました。このアペンドを解放する為にはコインが120枚必要ですが、パニヤンは配置サーヴァントのため普通にプレイしていたらコインが足りません。

この不足分のコインを補うためには絆12まで上げる必要があります。そこから後半のクエストのHPに対応するためには聖杯まで必要に…。ただ、アペンド解放パニヤンに関しては以前から使われることがあったため解放している方も多くフレンドで困るということはありませんでした。

恐らくこの条件を満たすのは厳しいという方がほとんどだと思いますのでその場合はエイリクを解放しておくといいでしょう。宝具速度もパニヤンとほとんど変わらないので宝具周回においては代用となる場合があるかと思えます。コイン入手何度も天地の差です。

### ■NP50礼装だからできたこと

アペンドによる恩恵が目立った今回のイベントですが、50チャージ礼装とのシナジーによるところが大きかったと思います。最初から70%チャージされてるってそれもうほとんど凸虚数並べてスタートしてるようなもんですからね。そりゃ宝具速いサーヴァントが猛威をふるいますよね。50チャージがない場合は流石に今回のパニヤンような運用は難しいかと思われませんが、今までのようなクリ殴りの道中でNPを回収していたようなPTは必要な回収量や配布スキルが減って編成の幅が広がりますね。

### ■宝具カード演出の高速化

微妙な変化ですが、今まで宝具カードが浮かび上がってくるまで一瞬ラグが生じたものが他のコマンドと同じ速度で浮かび上がってくるようになりました。今年は戦闘の高速化もかなり進みシステム面ではほぼ行き着くところまで行ったのではないかと思います。

### ◆アペンドスキルによる環境の変化(ぞんっちえ)

今回のクリスマスイベントはアペンドスキルが実装されて最初の箱イベとなりました。それによる箱イベ周回の環境の変化を中心にクリスマスの総括記事を書かせていただきます。

6周年にて実装されたアペンドスキルの中でも特に周回環境に変化を与えたのは第2スキルの「魔力装填」でしょう。

バトル開始時、最大でNPが20%チャージされた状態で始まるバッシュスキルですが今回の箱イベの礼装と合わせる事で70%チャージされた状態でバトルが始まっています。

### ◆大パニヤン時代

そこで猛威を振るっていたのがパニヤンです。パニヤンと言えば宝具演出が最速のサーヴァントですが、こと凸カレ等が使えない箱イベにおいては、NPを貯める労力と釣り合わず6積み周回に起用されることはありませんでした。しかし、今回の箱イベで状況は一変し最早最初から最後まで全ての編成に使われていたほどになりました。

今回のようにNP70%でバトルが始まる事でキャストリアの第1スキルのみで宝具が撃てるようになります。それにより今までの箱イベのセオリーとは異なり、わざわざ0から星を集めて殴るよりもパニヤン2人に宝具を撃ってもらった方が速いという現象が発生する事態となりました。

### ◆高速化による更なる追い風

アペンドスキルにより開始NP量が増えたことに加えて、スキル演出の高速化もパニヤンの活躍を後押しする形となりました。

スキル演出の高速化により、スキル数を減らすことよりも宝具演出を短くする(もしくは殴って宝具を撃たない)事的重要性が高くなった為です。

スキル演出が速くなり1スキル減らしても周回速度は少ししか短縮されなくなりました。これは逆も同じで、従来に比べてスキル数が増えることによるロスが短くなりました。なので1スキル増えたとしても宝具速度が大幅に短縮されるならむしろそっちが速いとなったわけです。

### ◆アペンドで広がった編成例

アペンド解放後に出来るようになった事でわかりやすい編成として今回のアイキャッチで紹介されている編成を用意して頂きました。

こちらは

- ①アーラシュ自身のスキルでNPを30%チャージして宝具を撃ちパニヤンと交代
- ②キャストリアのスキルでパニヤン2人にNP30%を配り宝具を撃つ

というシンプルな運用です。敵のHPに応じてパニヤンのバフやマスター礼装を使用することである程度のクエストは回れるかと思えます。今回のイベントだけでなく他の50%チャージ礼装がボーナスの時にも使えますし、殴りのように難しくなく、誰にでも扱えて速度が出せるPTを組みやすくなったのもアペンド解放による恩恵だと思います。



# 周回課金おすすめTierランキング1

## 箱ガチャ過労死 NP50礼装編



### ■キャストリアは便利

全体NP30%+攻撃力UPはAS2実装で破格の効果となった。そのためシステム以外が目的であってもスピード周回に置いて採用場面が増えた。宝具は使わないので宝具1で十分である。

### ■消去法ニトクリス

キャスターはNP50%役が多く、結局誰が当たりなんだよ!という話になると…大半のキャスターは宝具演出が長めに設定されており…。

システムはできないものの、演出が比較的短めのニトクリスが便利。NP100増で2回までなら撃つ事が簡単な事もあり、1waveアマデウスクリ殴り⇒2~3waveニトクリスで変則であっても安定した周回が可能となる。

私、ここでぐらしかWキャストリアを使わないじゃが…!

### ■下位互換だが光る要素

【A】の5名は【SS~S】でよくね? されてしまうポジションだ。

だがモードレッドはアルトリアより宝具演出が短く、テスラも弓ギルより宝具演出が短い。

ドレイクも宝具Lv次第ではステータス分だけ火力が伸び、NP増スキルで星10個を出してクリ殴りに貢献できる。

酒呑はカリスマとデバフで攻撃40%伸ばせるのでジュナオやボイジャーのサポーターとして役立つ。

槍アルトリアはスキルを切る箇所が多いのが欠点だが、混沌/悪特攻はスキル短縮で追い上げとなる要素。

### ○剣狂降宝具スピード

- 2.5秒バニヤン
- 3.5秒エイリーク
- 5.3秒ダレイオス
- 6.3秒ボイジャー
- 6.8秒水着巴御前
- 7.3秒セイバーリイ
- 7.5秒モードレッド、両儀式、フラン
- 8.8秒モルガン
- 9.2秒アルジュナオルタ
- 9.7秒アルトリア

以上、@wiki隠しデータより引用

### ◆皆大好きランキング(小黒唯)

最強論争は誰もが大好きです。

今回は私が投稿した動画である「周回課金おすすめランキング」を元に、文章解説を改めて行っていきます。

(高難易度のおすすめ鯖ランクも再生リストにあるのでみてね!)



### ◆NP50%箱ガチャランク

【SS】モルガン・バニヤン・狂金時・ボイジャー  
ジュナオ・蘆屋道満・剣トリア  
アーラシュ(弓)・キャストリア

【S】弓ギル≧イシュタル・セイバーリイ  
エレシュキガル>メリュージュ  
アストルフオ(騎)、ニトクリス(術)

【A】モードレッド(剣)・ニコラテスラ  
アルトリア(槍)・ドレイク・酒呑(殺)

### ◆NP50%箱ガチャ解説

AS2まで利用してNP50%チャージできる汎用性の高い全体宝具鯖が当たりとなる。

箱ガチャ周回における汎用とは、「一定火力を出す為のポチ数含めた速度」「重ねがけしやすい全体バフ」「ワンポチで2つ以上の仕事をする」概ね上記3点が求められる。

NPチャージと全体攻バフと防衛デバフを兼ねたモルガン。宝具強化でワンポチでクリ殴りよりも早く変則単体ボスを叩ける狂金時。NP20%を巻きつつクリ殴りよりも早く1wave突破できるボイジャー。いずれもつよつよサーバントである。

### ◆理想は絆12Wバニヤン

バニヤンは最も宝具演出が短く、下手なクリティカルどころかオダチェンを入れてもまだ早い。なのでWバニヤン+クリ殴りor全体宝具で終わるのが最速周回の理想。

NPチャージがなくNP50%礼装環境では出番がなさそうに思えたが絆12にする事でAS2が開放されNP20%⇒術王からのNP30%で即宝具圏内に持ち込める。

なるべく可能な限り編成に入れる前提で考えていきたい。

### ◆モルガンは宝具Lvが重要

モルガンとジュナオどちらでもよい状況であれば宝具演出とスキルポチ数が少ないモルガンの出番となる。

また横バフ型サポート型なので宝具Lvは他のサーバント、ジュナオに比べても必要になる。Lv100や金フォウなどもあるが、結局宝具Lvがどうかという話になる。

### ◆ボイジャーも宝具Lvが(ry

ボイジャーは1waveに採用し、NP20%を配ってNP30~50%礼装からNP30~50%増を使って残り2名を100%に持って行く役。

6.5秒という宝具スピードから、下手な1waveクリティカルを狙うよりも早いのが特徴であり、等倍で1wave抜けるかが採用の壁となる。

宝具Lv2~3が欲しいものの「カリスマ系1回」を考慮に入れるのであれば宝具Lv1でもしぶとく活躍できる傾向にある。

ただ「速度」に金を出すのがボイジャーなので(エレナ等NP50%+全体NP20%役は他にも存在)できれば「1回切れればいいでしょ」を「切りたくないから課金」の沼の深みにちよっと足を踏み入れた。



## 周回課金おすすめTierランキング2

### 箱ガチャ過労死 NPO礼装編



#### ■生放送でのフレンド募集

小黒唯の箱ガチャ周回放送では頻繁にユーザー間で行われている。やりたいけど卑弥呼だけいない。W蘆屋道満やWクイリヌスしたい。

そんな理由でID晒してフレンドを募集するユーザーが自発的に現れた。この場合、123,456,789などカンマをつけると荒らし扱いで非表示になることが多い。漢数字にしたり、繋げたり、なんとか上手いことしてYoutube側の規制をすり抜けて欲しい。

なお「宝具1ジュナオで出来るクエ」「でも宝具1ジュナオで切られたら…」という方々だけが集まって募集された「宝具1ジュナオ同盟」が勝手に結成された時はめちゃくちゃ笑った。なんだそれ、以降もフレンド継続していそうに便利そう。ジュナオ再PUされるといいね。(宝具3~5並んで怖そう)

URLは右QRコードになりますので、チャンネル登録+アプリ導入、通知設定オンをよろしくお願い致します！



スパチャがやる気と鬱病回復エネルギーと生活費になっております！(メンタル療養中)

#### ◆NPO%箱ガチャランク

- 【S】モルガン・蘆屋道満・卑弥呼・水着BB 術王・剣アルトリア・伊吹アサー・超人オリオン・クイリヌス ケツアルコアトル・アマデウス
- 【A】メリュージュ・術ニト・オジマン ベオウルフ・水着沖田オルタ・剣スロ水着巴・ガウエイン・弓イシュタル 弓テル

#### ◆NPO%箱ガチャ解説

推奨レベルが低い場合はW卑弥呼水着BBや超人オリオンで十分。ある程度の推奨Lvの場合、カリスマやスター獲得/獲得状態を併せ持つクラス有利のサーヴァントをW編成するのが流行。

セイバーのみ同クラス内に豊富なメンバーがいるものの、他クラスはそこまで恵まれていないので3人目を卑弥呼にしてスター供給役にする事が多い。(※騎の陽射し除く)

#### ◆1000周ならカルデア戦闘服

クリティカル周回といえばアプリ交換「アニバーサリーブロード」という気がするが変則クエストと箱ガチャでは事情が異なる。クエストは剣だけではないので。

スター不足に関してはカルデア戦闘服と自前卑弥呼を同時採用して補うことが多い。

味方全体にカリスマとスター獲得状態を付与できるジナコ・サンバサンタ・モレーはスタメン登場からスキル使用⇒オダチェンで去っていく運用もクリティカル安定に便利。

卑弥呼の札はなるべく選びたくないものの魔性特攻やBクリに一撃必殺の火力がある為2ターン目以降や1waveブレイブであれば十分な戦力となる。(絆10超の理由)

#### ◆札が詰んでもリカバリー

またスターではなく火力不足の場合、ブーディカ(ローマ槍バ)や蘆屋道満(混沌悪)で補うこともある。その場合、1waveが1体であってもサポーターの札が5枚並ぶと詰みになるため、1騎でもクリティカル突破可能な「ベオウルフ」を後列に仕込むとよい。(水着なぎこはB3であれば…)

1wave2体でどうしても同一鯖5枚では詰む場合、オダチェンバニ上でのシャッフルや蘆屋道満の全体宝具で誤魔化す事がある。

1stBuster不足に関してはオダチェンで剣アルトリアを持ってくる。全体強化バフを疑似カリスマとしてBなしでも倒し切るなど様々な手段がある。

この辺りは星5礼装を6枚積む都合上、カツカツになりがちなので、クリバフ&星供給サポーターとして星1パーソロミューに光が当たることもあった。

星5ステータスでB2枚以上なら…。(聖杯入れてステータスを補ってなんでもパーソロミューで解決している視聴者がうちの生放送にはいらっしやる…いいな)

#### ◆フレンドを厳選する

先述したとおり、箱ガチャNPO%環境ではクリティカル殴りの為に最適鯖をW編成で行う事が多い。

これはフレンドにも「コードを含めて」最適鯖を出してもらう必要が多くある。

合わないフレンドとはFGOの音楽性が違うからお互い迷惑になると考えてお別れして、Twitterや周回生放送のコメント欄で新たなフレンドを一期一会の気持ちで探すとよい。

あくまで、一期一会で。(この理屈だと最適解を用意できないとお別れになる)



## 周回勢おすすめフリクエ紹介1

これよりお得な  
フリクエは無い。  
困ったことに。



### ○1waveを調節する

凸カレ枚数不足の場合はボイジャーやモレー・エレナなどNP20%付与持ちの全体宝具鯖に変更して2~3waveのサポートを行きましょう。

凸カレ1枚+バラでフレから凸カレを借りる場合、エイリークやロムルスなど汎用的な1wave役のAS2を開放するのがおすすめです。

絆節約の場合は宝具演出時間が短い順番に選ぶと良いでしょう。

### ○できる事をできる範囲で

スキル0~1回のこだわりを捨てれば簡単です。マスター礼装バフすら使っていない編成だったりするので絆礼装バフぐらいであれば簡単に追いつけます。

それでも3wave火力に不足を感じる場合などは槍エリなど高倍率バフ持ちを1~2waveに配置して補いましょう。

宝具Lvが高めの手持ちを採用したりフレンドの凸カレジュナオを借りるなど、アレンジや妥協のしどころです。

### ■副産物で金素材を狙おう

アペンドMAXまで狙う場合は、金素材の必要数が最大の問題となる。

6周年ドロップ率増加の恩恵も少なく、フリクエでのドロップ率も低めに設定されている。

基本的にはイベントでの入手を狙いつつ、銀素材や銅素材を集める際の副産物としてコツコツと稼いでいくのがおススメ。

### ■並び順

塵(英雄の証)⇒凶骨⇒竜の牙⇒愚者の鎖⇒大騎士勲章⇒八連⇒精霊根⇒血の涙石⇒黒影指⇒呪霊燐石⇒蛮神の心臓⇒鉄杭⇒永遠結水⇒追憶の貝殻⇒励振火薬⇒毒針⇒巨人の操縦⇒開古鈴⇒真理の卵⇒禍罪の矢尻⇒混沌の爪⇒智慧のスカラベ⇒光銀の冠⇒鬼炎鬼灯⇒虹の糸玉⇒鱗粉⇒小鐘

昔欲しかった順/実装順で並べた方が違和感がないかなと思ってやりました。スカラベなどの「一般的に余るものの、アペンドを開けたすと不足する」といったものは散ってしまって申し訳ないです。

### ◆この記事の使い方(小黑唯)

この記事は手持ち全鯖スキルマや、アペンドが終わるような周回勢の集合知となっております。

そのため簡単には真似できないような編成や礼装です。そんな偏った知識をどうするのか? 左欄外で解説します。(それでもマジで参考にならない場合はクエストだけ参考にしましょう。)

### ◆1部5章シャーロット①

素材: 虚影の塵+英雄の証

編成: 凸カレバニヤン  
凸カレ水着巴御前  
凸カレアルトリア

3wでのみスキル使用パーティー。

巴さん宝具カード色被りを起こさないため投入。狂フランもありだが宝具時間的にはこちらの方が短め。

byミックスバスさん

同編成のときそらさん

「みんな大好きシャーロット」

小黑唯「術エレナリィ青王で昔は」

### ◆1部5章シャーロット②

編成: 凸カレアーラシュ

凸カレモルガン  
凸カレATK16767 ↑モルガン  
絆魔王

0スキル、確定編成(宝具5)

みなさん大好きだったシャーロット。モルガン実装で宝具をポチポチするだけで確定可能になった編成。

現状の最速はアーラシュバニヤンで3スキルかな? byぎんかさん

### ◆1.5部下総国 古戦場

素材: 胆石+虚影の塵+枯淡勾玉

編成: 凸カレLv90バニヤン  
凸カレ星3クーフーリン  
アペンド3レベル9 凸恋のお呪い  
レベル100フォウ2000ジュナオ

3waveに3スキル使って宝具、ちょっと微妙だけど。  
byメテオダイブさん

編成: 凸カレバニヤン

凸カレ騎メイヴ  
凸鯉のお呪いジュナオ

お呪い弱体成功率15%upで最終の対魔力D(12.5%)を相殺  
byぎんかさん

### ◆1.5部下総国 合戦場

素材: 凶骨+虚影の塵+枯淡勾玉

編成: 凸カレバニヤン  
凸カレアーラシュ  
凸カレ頼光  
絆礼装水着カイニス

1タップ(神秘殺し)のみ。  
合計ドロップ率95%超え。  
殆どのフリクエは神で通るが、ここのシャドウサーヴァントは対魔力を持っているのでW特攻の頼光を採用。

宝具3から確定。  
絆カイニスの枠は絆茶々、絆魔王。凸カレバニヤンはボイジャーにすれば未凸カレでも大体抜けます。マスター礼装未使用なので火力に余裕あり。  
byときそらさん



### ◆冬木 (X-A①) / X-G)

素材：凶骨+絆P+FP  
編成：凸看板娘ダレイオス  
凸看板娘ダビデ  
凸看板娘ファントム

チェイン高速化前の編成。  
脳死ポチポチでの、チェインを組みにくく素殴り。  
B3A1Q1、B1A3Q1、B1A1Q3で  
モーションが速い鯖を組み合わせる。  
看板娘は未凸でも可。恒常ならコード  
キャストやブロンズリンク・マニピュ  
レーター等の攻撃力UP3ターン礼装を  
使用する。  
by葵さん

### ◆冬木 (X-A②)

素材：FP  
編成：何でもx3

一番早く1周できるクエスト。  
骨も絆ポイントもほとんど得られないが  
フレンドポイントを大量に獲得できる。  
チェイン演出高速化により、もはや何も  
感が凶にカードを選ぶだけになった。  
礼装レベルを上げるために屋敷跡を回っ  
てフレンドポイントを獲得し フレンド  
ポイント召喚をいっぱい回そう！  
鯖は特に縛りはなく、礼装は旅の始まり  
や帳などのフレンドポイントを増やせる  
もの。しいて鯖を選ぶのであれば  
「攻撃モーションのはやい鯖」  
Ex) アステリオス、ディルムッドなど  
by融合さん

### ◆1部6章 砂嵐の砂漠①

素材：凶骨+スカラベ+絆P  
編成：凸カレ術ニト S1Lv10  
凸カレ騎メイヴ

3wにアニバの魔力放出  
or極地の幻想強化

聖杯なし、自前3枠自由、2ポチ。  
※フレンドから借りられるなら4枠自由  
1, 2wは即死で確殺。  
3wは男性特攻。  
メイヴが宝具5でない場合は自バフや  
デバフを使用する。  
スカラベ or 金種火が確定なので、  
周回多いならレベリングも可。  
by葵さん

### ◆1部6章 砂嵐の砂漠②

素材：凶骨+スカラベ+絆P  
編成：凸カレバニヤン  
凸カレバニヤン  
凸カレ騎メイヴ  
3waveアニバの魔力解放

簡単1スキル。  
大神殿が回りにくいので、回転数で  
スカラベ集め。骨も高率ドロップ。

金時宝具強化前の編成。今だと聖杯  
金時に怪力+アニバの方が早い。  
byメテオダイブさん

### ◆1部7章 エリドゥ

素材：竜の牙  
編成：凸カレファントム  
凸カレ加藤団蔵  
凸カレリアルジュナオルタ

団蔵ちゃんの強化が活きた場面だと思  
う。水着刑部姫もそうだけど宝具で全体  
にバフをばら撒いてくれるキャラは本当  
に便利。痒いところに手が届く。  
代替は最終wアタッカー⇒狂フラン。  
最近の通常フリクエは敵のHPが低下  
傾向にあるので 下手なアタッカーより  
も聖杯レベル100フランの自バフとマス  
ター礼装バフの方が抜けれたりする事も  
ある。フラン自体恒常かつ星4なので  
気がついたら宝具5になってやすい。  
宝具色もQなので1w、2w目とかにBと  
か置きやすいのもグッド。  
byミックスバスさん

### ◆1部5章 デミング

素材：竜の牙  
編成：凸カレジュナオ  
看板娘コヤンスカヤ  
看板娘ペンテシレイア

1~2waveは殴れば死ぬ。  
3waveはジュナオ宝具2でもペンテシ  
レイアの横バフのお陰で死ぬ。  
AP効率ではエリドゥに劣るものの  
時間効率で優れる。  
by小黒唯

### ◆1部6章 東の村

素材：戦場の幼角+竜の牙  
編成：凸カレ加藤段蔵  
凸カレモルガン  
凸カレラーマ

0スキル、確定編成(宝具5)。  
最終のラーマに合計30%程度のバフ  
を盛れば 確定できるフリクエ。  
何も考えずに編成できて楽ちん。  
(段蔵B10%+モルガンOC上昇1)  
byぎんかさん

### ◆1部6章 隠れ村

素材：大騎士勲章  
編成：凸カレLv75バニヤン  
紫式部 絆UP礼装  
凸カレLv100金時金フォウマ  
アニバーサリーブロード

絆を最速で集めるフリクエ編成。  
1~2年前はざっくり24時間で星5鯖が  
絆0から絆10になっていたが最近のクエ  
スト高速化により20時間も切れる。  
みんなも「押し鯖を最速で絆10/15に  
したマスター」の称号を手に入れよう！  
バニヤンはシェイクスピアやエイリー  
クなど1W抜けて早ければOK。紫式部  
はバッファーのためシェイクスピアや黒  
ひげなど火力が足りればOK。金時は  
オジマンや茨木などイフリータをワンパ  
ンする火力があればOK。  
by融合さん

### ◆1部6章 王城

素材：大騎士勲章  
編成：凸カレアーラシュ  
絆礼装茶々  
絆礼装パラケルスス  
凸カレアーラシュ (Lv85)  
凸カレウリュアレ

0ポチ1分切りパーティー。  
フレンドに凸カレアーラシュを置いてく  
れる人が 複数人居て尚且つ茶々とパラ  
ケルの絆礼装ありが条件。  
王城自体どうしてもポチ数が増える  
ため、これになれるともう戻れない。  
byミックスバスさん

### ◆アガルタ 桃源郷①

素材：八連双晶  
編成：凸カレ加藤段蔵  
未凸カレロムルスAS2MAX  
凸カレエルキドゥ宝具5 AS3-9

ドゥS1のみ。段蔵便利。  
by小黒唯