

# 水着鯖とオベロン酷使本

非公式攻略本

2022.12

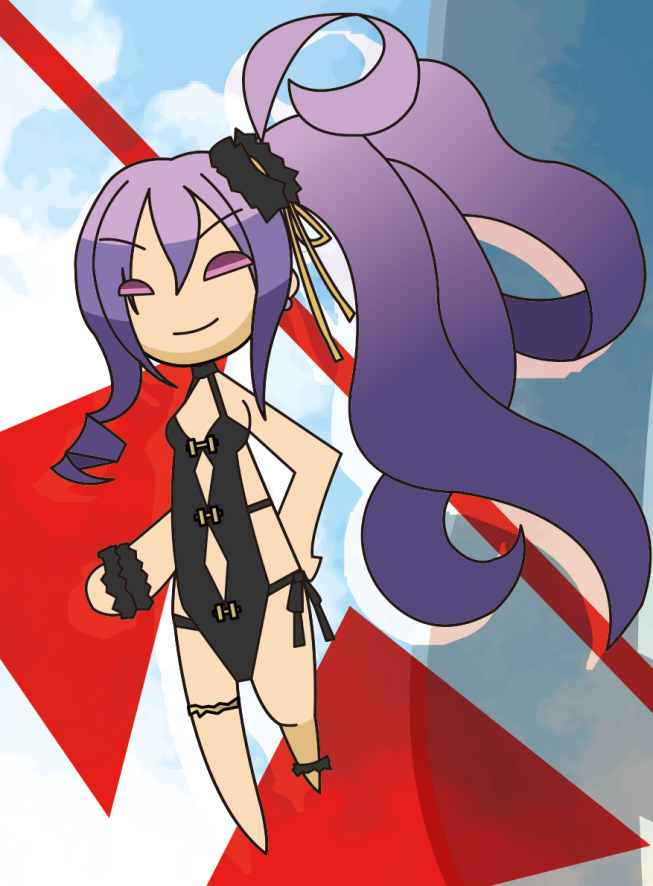


環境を変えた2022水着鯖や  
新要素90++について徹底解説



「90++ってWキャストリア+オベロンでしょ？」  
「それでは遅いと魔人は違うPTを組む…」  
「黒聖杯も使わずにボーナス礼装足したりする」  
「箱ガチャだとオベロンは遅いとか言い出す」  
「W禁止のクエストで遊ぶ人はプロトマーリンの  
評価が全然違ったりするしLv50で止めてる」  
普通に遊んでいては知らない集合知  
ヤバいくらいFGOやってる人達の寄稿本  
貴方の知らないFGOの世界をお楽しみ下さい

執筆：小黒唯  
表紙イラスト：kito





# 水着鯖とオベロン酷使本

非公式攻略本

2022.12



環境を変えた2022水着鯖や  
新要素90++について徹底解説







## もくじ&しょうかい(小黑唯)

### 『新しいBパとW禁止クエ時の考察』：もこな.....P04-05

オベロン・光コヤン・水着スカディと今一番充実しているBusterTAパの紹介です。  
そう、水着スカディはQuickだけではなくBusterパのパーツとしても優秀なのです。  
BusterはArtsシステムのように宝具を撃てばNPが回収できる訳ではなく、  
色々考えることが多いです。その難しさと楽しさ、強さの理解の一助になれば幸いです。

### 『新たなArtsサポーターLA登場！』：sva4号機.....P06-07

レディアヴァロンはW禁止環境のスパリコや超高難易度で初動として使われています。  
レディアヴァロンの動かし方を理解できればストーリーでのNPC固定戦闘などもグッと楽になります。  
TA勢ならではのLv50でデスチェンジ(被弾で戦闘不能にして後続と交代)は  
普通に育ててしまったマスターには真似しづらいですが、頭に入れておくと  
次回PUや他の鯖実装の際にこいつはLv止めした方がいいかも?と新たな思考が宿るきっかけになるかも…。

### 『新たな世界、マイティチェーン時代の覇者』：アロハ.....P08-09

小黑唯「水着スカディでBQ変わったと思うのでよろしくお願いします」  
アロハ「BQにサポーターのArts宝具が加わるとマイティチェーンになるんですよ」  
確かに…いや、それは…水着+7周年でBBAQQの大幅強化じゃねえ?..  
バゼットやばくない?あ、やばかった…という記事です。  
その発想は本当になかった。

### 『「1-1-1」がいきなり金時で終わる』：小黑唯.....P10

初の90++のお話です。  
1-1-1の単体しか出ないクエストが出てきたと思ったら  
いきなり「それ金時でよくね?」と全クラス(除く降)終わらせてしまった話です。

### 『特攻冤罪拳と100万vsオベロン編』：小黑唯.....P11

90++のお話です。1-1-1は死んだ、もう来ない。  
前回は「100万か〜。NP50%特攻礼装があるから妥当かな?」と言ってたら  
特攻礼装がない状態でも100万のHPと立ち向かわされました。  
これには前回オベロンを使わなかった周回勢もオベロンを解禁。  
オベロンはレイドだけでなく、90++でも酷使されて絆15コースを歩み始めます。

### 『マスターの慣れで多様化していく編成』：小黑唯.....P12

90++のお話です。前回の2wave構成は有情だった。今回は特攻礼装なし3waveで行く。  
明らかに厳しくなってるハズなんですが、回ろうと努力する方は慣れてきたのか  
様々な編成がTwitterやAppmedia掲示板などで紹介されるようになりました。  
まあ持っている人はオベロンやモルガンや金時が速くて安定するので使うんですけどね。

### 『箱ガチャで訪れる90+の逆襲』：小黑唯.....P13

90++と90+のお話です。  
ガチャくじ増加も特攻礼装もNP0%礼装!つまりキャストリアシステムで時間がかかる!  
おまけに90++も容赦なく100万でオベロン必須で90秒台!  
90+6枚積みより90++5枚積みがお得とはいえ、90+なら2周できるのでは!?  
あ、廃周回勢はほんとに40~50秒台で回ってる!  
90+の方が時間効率良い!怖い!適正鯖も変わった!という箱ガチャならではのお話。  
NP0%で回りづらくなり、時間効率を優先するなら過去の90+環境が蘇る。廃周回勢ならではの。

### 『型月稿本から読み解く型月伝奇世界の謎』：銀月マダオ.....P14-17

型月稿本とは、C100で奈須きのこさん達のサークル竹箒から頒布された  
設定資料や草案、イラストやコメントなどが収録された同人誌です。  
コミケ会場での頒布後、型月古参勢には衝撃の情報が多いらしく  
「通販勢が届くまではネタバレ自粛しておかないと悪いな…」と自重されてる方が見受けられました。  
私はサークル入場で購入し、幸運にも早めに読めたのですが…  
「なにが初出情報で、何が致命的ネタバレなのか…さっぱり分からん…」となりました。

型月で分からないことがあったら、銀月マダオさんに聞くのが一番です。  
「型月稿本で何が分かるようになって、どんな疑問が増えたのか教えてください」とオーダーした記事をお楽しみ下さい。  
同じマテリアル読んだハズなのに受け取ってる情報量が違う!と驚愕しました。

## 新しいBパとW禁止クエ時の考察



### ■アフロディーテ戦詳細

(※スバニコ仕様)  
 1ゲージ(殺):1,325,688  
 2ゲージ(殺):1,657,110  
 3ゲージ(殺):2,065,014

●特性：天属性、神性・超巨大

#### ●スキル内訳

・美の権能  
 敵単体に魅了付与  
 &攻撃デバフを付与(3T)  
 &防御デバフを付与(3T)  
 &クリ威力ダウンを付与(3T)  
 &被ダメージアップ(3T)  
 &即死耐性ダウン(3T)  
 &NPを減少(100%)  
 ※上記以外にもスキルはあり  
 TA時は使わないので無視可能  
 封印時はブレイクスキルのみ使用

#### ●ブレイク時行動

・1ブレイク時  
 敵全体にスキル封印を付与&宝具封印を付与

・2ブレイク時  
 自身の攻撃力をアップ  
 &クリ発生アップ  
 &防御デバフ

#### ●ペアー号の援護 (2T毎)

・ATKアップ  
 ・NP10%付与  
 ・HP回復(1,000)  
 ・弱体解除(1つ)  
 ※ランダムで付与

#### ●2ブレイク時確定バフ

・ATKアップ  
 &NP20%付与  
 &HP2,000回復

### ■裏情報

・魅了対策をすると『美の権能』が無効化  
 ※魅了を弾くとNP減少含めて全て無効  
 ライネスの弱体耐性UP、  
 コマコの八葉の鏡など

・ブレイク時『美の権能』を確定で使用  
 ※スキル封印時はブレイクスキル⇒3回攻撃

### ◆Bパの救世主たち(もこな)

去年からW禁止クエストが増えた関係でパーティの考え方も大きく変わりました。今回は、優秀な星5Bサポについて語ります。

### ◆光コヤン (2021/8/1~)

BパはTAの場合、成功率外視であれば無茶できる範囲は元々広い傾向でした。ただし、見過ごせない部分もあり

- ・専用色サポでのNP100にアクセス手段
- ・星関連の確保は気合いになりがちである

上記2点については以前からの課題でした。そこに現れたのが光コヤンという存在です。スキル内訳は下記の通りでいずれも強力。

- ①スキルリキャスト=2T & NP50%付与
- ②対人属性特攻50% & B攻撃時NP獲得10%(3T) & 星20個獲得
- ③Bバフ50% & Bスター集中 & Bクリ50%(3T)

### ◆光コヤンスキル考察

- ①：スキルリキャスト=前提として強力。特に相性が良いのは下記の場合です。
  - ・自前NP30以上のチャージ持ち
  - ・自前ATKバフ持ち、CTが5T~6T
- ②：TA&W構成時は一番凶悪なスキルです。礼装無しで星を産めることに加えて対人属性時は文句なしで採用級です。B3枚族かつNBBEXでNP50回収も視野。

- ③：①、②の相乗効果もあり優秀。特に、B狂クラスが数段階凶悪に。対人属性相手においては最強です。ただし、人属性以外だと相手を選び、リキャスト利点が活きるケース除くと候補から外れることもあります。

### ◆オベロン (2021/8/11~)

2部6章前半シナリオにてオベロン実装。光のコヤン実装から10日前後の出来事で、この短期間でBが大幅に強化されました。スキル内訳は下記のとおりです。

- ①全体NP20%付与 & 宝具バフ30%(3T)
- ②単体NP50%付与 & 星20個獲得  
終了時NP-20%のデメリット
- ③Bバフ50% & 宝具バフを2倍化  
終了時強化解除 & タゲ集中(解除不可)

### ◆オベロンスキル考察

- ①：全体NP20+宝具バフ30%はかなり優秀。何気に宝具バフ付与できるのは貴重。
- ②：NP50と星20両立が◎です。デメリット込ですがフィニッシャー用。故に、運用上殆ど欠点にならない部分。
- ③：明確にぶっ壊れスキルだと思います。実質1T限りの打ち切りの制限があるが、宝具バフを最後に2倍にブースト=宇宙。凸黒聖杯との相性は大宇宙と化します。クエストの理論値最終ターンに関しては、色問わずオベロンブースト=大正義です。

### ◆余談

オベロン実装後は、最終ターンの最大火力が大幅にUPした関係か、これ以降の単体系高難易度が以前より敵のHPがUPした面も。具体的には、2021年夏イベ以降からで、現在でもその傾向が続いている状態です。

特に、スーパーコレクションクエストでも最終要員として実質前提化している形です。





# 新たなArtsサポーターLA登場！

## ■アナスタシアとTA

最初に書きますと彼女はTAでのデメリットが多いキャラです。等倍1T目HP60万以上が来ると基本OUTなので今回は戦術等を記載します。

## ■基本戦術

アナスタシアは宝具で防御デバフを貯めてスキル封印を使い相手のスキルを使えない様にし、タグ集中礼装を使えばデスチェンジしやすい展開を作れる強みもありますが火力が低い為、各補助が必要です。

## ■スキルデメリット

- ・S1のAバフ、無敵貫通が1Tしかない為次ターンのバフ補填や無敵貫通フォローが必要です
  - ・S2が攻撃バフですが同時に攻デバフ付きなのでデスチェンジしづらくなります
  - ・S3のNP+スタンにより単体エネミーのTAで使えないことがあります
- ※被ダメNP回収、デスチェンジ不可

## ■パッシブの弱体無効が苦手

アナスタシアは恒常キャラながら宝具強化前なので宝具火力が低く、防御デバフに依存しがちです。そのため弱体無効のパッシブ持ちの相手が苦手です。

## ■LAとの相性はO

- ・Aバフ+クリでの火力補助&防御デバフOCUPと相性が良い
- ・LAのNP配布と自前のASとS3のNP増で残り10%ケアできれば宝具発動まで持つていける。但自前のNPチャージを切るも敵にスタンする可能性がありTAしづらい状況になる為注意が必要
- ・星をちゃんと出さないとSRが2倍のLAに吸われるので多めの準備が必要

## ■スター確保が課題になりがち

確保は礼装又はスキル持ちが必要なため星獲得スキル又は発生UPがついてるキャラを使うことが多いです。

## ■その他よく編成するキャラ

- 玉藻、キャストリア、LA以外。
- ・術ギル (バフ+星発生UP)
- ・ミスクレーン (バフ+星発生UP)
- ・アニング (バフ+星獲得)
- ・アマデウス (バフ+星獲得) etc.

## ■コマンドコード

アナスタシアで挑戦する場合、Bにダヴィンチコマコ、A、Q星獲得をベースにします。一押し足りない時に宝具UPやクリUPに換装することもあります。

## ■新要素の恩恵はいまいち

BAAAQでサポーターも同構成が多くQuickをあえて切る機会もないので流行りのマイティーチェーンが組みづらいです。

## ■少ない使い手

- ・Twitter上だと片手数える程度
  - ・YouTubeだとスポットがチラホラ程度
- 競技人口は少なめ。TAデメリットが多いのでマゾい人向けではあります。



## ◆はじめに

sva4号機と申します。今回8月に実装された星5プリテンダー、レディ・アヴァロン (以後LA) の特徴や主にTAでの運用等を書かせて頂きます。



## ◆LAのスペックと特徴

LAには2つの役割があります。1つ目は短期型のバッファーとしての役割。2つ目は今回の記事では省略させて頂く、S3の全体無敵や宝具での最大HP増&NP回復などの継戦サポーターの役割です。

火力サポートとして玉藻、キャストリアに次ぐ3騎目のA50バフ付与やマーリンや茨木童子と同様の1Tクリティカル100%倍率を持ちます。

玉藻との差別化点としてNP20%全体付与が大きく、初動で違う動きができます。また必要スキルがS1~2にまとまっており、レベル止めがしやすい=デスチェンジが楽なのも玉藻と異なる点です。

- ※LAレベル01 HP2,027
- ※LAレベル50 HP8,679

## ◆自分でLAを採用したTA

- ・アークティックサマーメモリーズ アナスタシア、ホームズ
- ・LB4 スパリコ 神たるアルジュナ戦 両儀式 (殺)
- ・LB5 スパリコ アフロディーテ戦 アナスタシア

同一サーヴァントが禁止となるスパリコでの活躍がやはり目立ちます。特にアルジュナ戦とアフロディーテ戦はLAがいなかった場合の撃破率はほぼ不可に近い程の活躍でした。

## ◆ArtsTAで楽になったか？

- ・編成制限のスパリコ/〇〇祭では楽
- ・デスチェンジは等倍ながらLv50は楽
- ・玉藻の宝具威力UP30%は強力な対抗馬だが、S2のOCUPも攻撃系バフ、防デバフ、耐性ダウンなどで火力に貢献できる
- ・S1のクリ100%UPで宝具~追撃突破が楽に
- ・全体NP20%でサポーターにもNPが配れるのでNP系礼装のコストを下げられる
- ・Wキャストリア環境の採用は場合による

## ◆クリ威力100%とデスチェン

敵が高HPのスパリコで多かったパターンは1T目or2T目にS1S2のバフを使い火力補助し敵のゲージを宝具+追撃で割り、クリ&オーバーキルでNP回収後、反撃でデスチェンジし後続のサポーターを呼び出す戦法です。

## ◆LAを使った高難易度実戦編

Rto7 Lostbelt No.5 オリュンボス『アフロディーテ戦』3T

1ゲージ(殺):1,325,688  
 2ゲージ(殺):1,657,110  
 3ゲージ(殺):2,065,014  
 アタッカー:アナスタシア (術:全体宝具)

## ◆ポイントと課題

- ・デスチェンでバフが積み重なってない1T目の火力確保
- ・デスチェンしたのでアナスタシアのS3(スタン効果)が今回使用できない
- ・アフロのスキル美の権能(被ダメUP)がアナスタシア宝具のスキル封印で使えず
- ・術サポは不利クラスのデスチェンが必要

## ◆コンセプト

- ・オペロンの宝具ブーストをかける必要がなく他の編成でダメージを出す編成
- ・アナスタシアのデメリットのケア



# 新たな世界、マイティチェーン時代の覇者

## ■前々から始まっていた(?)

### 「多色化路線」

7周年で実装されたマイティチェーン。実はこの新システム、1年以上前から実装の予兆はありました。というのも、去年の同時期辺りから、「多色バフ持ち」(自前で2色以上のバフを持ち、多色で戦うコンセプトで作られたサーヴァント)の実装が増えていたのです。例を挙げると、

- ・ガラテア
- ・微笑妹
- ・坂本龍馬(槍)
- ・出雲阿国
- ・モリアーティ(裁)
- ・アルクエイド
- ・ヘファイスティオン
- ・水着清少納言
- ・クリームヒルト

など  
更に「多色バフ付与型」サポーターの登場もありました。

- ・水着タヴィンチ
- ・曲亭馬琴
- ・張角

など

実装当初はその性能に違和感のあったサーヴァントも、マイティチェーンを想定されて作られたと考えれば腑に落ちます。FGOの世界は戦術の多色化に向けてずっと前から動き出していたんですね。

## ■使いやすい2色、使いにくい2色

多色化が進んだFGO界において、2色の組み合わせで考えた時、実戦的な2色とそうでない(多色化の意味がありません)ものの組み合わせがあります。

まず水着スカディがいて、A宝具サボを起用しやすいQ宝具のBQ型が突出しており、続く形で水着伊吹のいるBA型、そしてイマイチ物足りないQA型。

現状だとこんな感じの印象です。サポーター次第でどうなるかは不明ですが、現状だと積極的にBQ型を使いこなす必要がありますね。

## ■あなたのサーヴァントは、何色？

現FGO環境において、自分の推し鯖が宝具色以外のどちらの色が強いのか、どの2色タイプに属するのか、これを把握しておくことが推し鯖を輝かせる上で非常に重要です。

自バフはもちろん、意外と知らなかったクラススキルによるバフ、5枚のカード構成、ヒット数やNP回収量。その辺りに着目すると、意外と自分の認識と違う2色型に適性があったりします。

来る決戦の時に備えて、今一度自分の推しと向き合い多色化を想定した戦術を練っておくことをお勧めします。

## ■バゼットの相棒問題

環境によるバゼット自身の強化。そして水着スカディの登場。全体宝具勢の特攻化。これによって、一層多くのクエストに対しバゼットが刺さるようになりました。特に敵の数が多いクエストは、理論値を出す為にバゼット+αの相方が必要です。この相方、7周年以前は純粋に火力のある全体宝具「陳宮」や「アルジュナオルタ」「モルガン」が有力候補でしたが、今の環境においてはもっと多くの択から選ぶ必要が出てきました。



## ◆7周年と夏イベを経て

インフレの速度が非常に遅いことで有名なFGO。このゲームが7周年のシステム改修、及び夏イベの新鯖実装で今までとは違う、一段上の戦闘スタイルが求められる世界に変わりました。

具体的には

- ・「マイティチェーンの実装」
- ・「水着スカディの実装」

これによってサーヴァント達は、従来の強さに加えある特定の動きに適性があるかどうかで新たに評価されるようになりました。

今回はTA(ターンアタック)界の視点でこの変化を見て行きたいと思います。

## ◆戦闘の多色化

FGOの戦闘で速攻を仕掛ける場合、特定の1色(アタッカーの宝具の色)を中心に戦闘を組み立てることが基本です。それが今回マイティチェーンの登場によって「メインの色以外のカードを使った方が良いパターン」が明確に増えました。軸とする色以外のカードを切ることが多くなった結果、2色以上のバフの所持が明確な強みになったのです。

## ◆2色+1色という構想

夏イベの新サポーター、そして多くのサーヴァントが持つ「2色バフ」。

実際に戦闘をすると「積極的に切りたいカードの色」は2色であることが多く、サポーターで盛れるバフとしても2色が現実的な所でもあります。

2色をメインとし、サポーターの宝具で残り1色を埋める形でマイティチェーンを組む。今のTAでの理想はそのようなパーティ、ルートを構築することです。



## ◆メインサボは「アーツ宝具」

今も昔も、恐らくはこれからも、優秀なバッファーの宝具は「A宝具」であることが多いです。ゴッホ、クレーン、スカディ、キャストリア、ライネス、ホームズ……。これらのバッファーと組み合わせで最も自然にマイティチェーンを組むことができるのは「BQ型」のサーヴァントです。

## ◆今最も熱いBQ型

サポーター宝具⇒攻撃宝具⇒そして殴り。BQ型は最もこの型に嵌った動きができます。更にここに現環境最強格のバッファーである水着スカディが加わります。水着スカディはQ宝具に対し配れるバフ量が他色のバフよりも多く、通常スカディと合わせても現在Q宝具が最も宝具に干渉する継続バフを多く受け取れます。更にBにかかるクリバフもゴッホ、スカディと組み合わせることで更に頭一つ抜けた状態になります。

お判りでしょうか。これによってBQ型、特にQ宝具は今までとは全く違う、他と比較して圧倒的な火力を叩き出すことが可能になっているのです。

余談ではありますが、夏イベ以降に実装された新規5サーヴァントは全てQ宝具のBQ型だったりします。

## ◆時代最先端を行く最強、それがバゼット

さて長い前振りとなりましたが、今回の主題です。ではそんなBQ型が熱い中、最もその恩恵を受けるサーヴァントと言えば、

それがバゼット・フラガ・マクレミッツ。

TA界の問題児。理論値の破壊者。時代の先を行く怪物。もともとそう呼ばれていた彼女が、更に遠い世界へ旅立ったお話です。



# 「1-1-1」がいきなり金時で終わる



### ■編成考案者

しーえふさん。  
掲載許可ありがとうございます。  
投稿主の速度は1周37秒。(佈)  
投稿された編成では水着BBが入っていたのですが、固定しなくても話みが発生しないので途中から省いた模様。  
自分も話みがないなら絆上げてプロトマーリン入れたらなーと思い水着BBは抜きました。

金時がLv100以上あれば3waveを宝具で抜けたため、水着BBなしの方が速度も勝っていた模様です。  
(逆に水着BBがいれば追撃で宝具火力が不足していても安定周回できた)

礼装も元編成ではW2030年の欠片となっていたが小黒唯はコスト節約のため片面だけで試して箱ガチャが星獲得状態系の礼装だった時に備えて練習をしていますが星に関するミスは無しで無事に回れました。

### ■実際に流行っていた編成

Wキャストリア+オベロンが基本で斎藤一や水着北斎バが主流に。  
Arts多段単体宝具で宝具でのNP回収が見込めたため、長くやっていた人や人気騎斎藤一を確保した方は問題なく周回できていたと思います。

一部のクリ殴り愛好家がジュナオや金時に水着スカディを早速混ぜてクリ殴りを始めていました。

### ■水着清少納言パ

なぎこも多段QuickでNP回収でき、オダチェンでNP20%くらい引張ってくれば宝具2回を狙えました。  
B3枚でNP増持ちなので狂アタランテやXオルタよりも安定しやすく、できると聞き小黒唯も生配信で試したところ、1~2時間の練習で戸惑わずに回れるようになりました。  
なぎこさんすげーうさ。楽しい。  
金時の方が早かったので追いつき金時に戻って周回しました。

### ◆90++の襲来(小黒唯)

- ・水着イベント2022  
潜入！アークティックタワーの謎
- 1wave:酷使(槍):162,705
- 2wave:マハーナーガ(槍):250,422
- 3wave:エルキドゥ(槍):1,002,150

### ◆具体的な手順

- 1wave：光コヤンが金時にBバフ  
水着スカディがS1+S2を金時へ金時のBusterが1枚でもあればサポ2人が星を出してクリティカル無ければ金時が宝具で突破
- 2wave：前回クリ殴りをしていれば宝具、クリ殴りをしていない場合、1wave同様にクリティカルを狙う  
ここでもBが0枚なら宝具で突破
- 3wave：1Tバフを盛って宝具で突破  
ここまで2回宝具を使った場合、BBBが揃っているはずなのでBBBクリティカルで100万殺れる

### ◆即「1-1-1」が終わった

バーサーカーで回ってしまったので、今後運営が[1-1-1]の編成をお出ししても全部狂金時で回れるようになりました。  
1回クリ殴って、後は宝具2回。  
NP50%礼装+自前50%+バフ役NP100%  
⇒宝具2回の確定は鬼札すぎる。  
水着スカディのBクリ威力100%(3T)とNP50%付与・スター準備で全部壊した…。  
これは水着スカディはQuickシステム役として実装されたんじゃなくてクリ殴り用のパーツとして実装されたのでは？  
宝具1でもいいからガチで抑えないと駄目な鯖では？と一部で盛り上がり…。  
後述する箱ガチャで実証されました。



### ◆金時のLvをいくつにするか

3waveの要求値は宝具5+Lv100で金時としては今まで通りの数値でしたがクリティカルを安定させるには120金時が欲しいという気持ちは割りと湧きました。  
とはいえ聖杯も種火も急には用意ができないので私は120金時に関してはフレンドから借りることを選びました。

金時120宝具5を借りれるフレンド欄のハードルは割りと高いと思いますが、普段から「イベントごとの礼装配置案」に従って鯖や礼装を配置している周回勢とフレンドになっていれば2~3人くらいはガチ勢でなくても出てきました。

自分も周回勢になって募集したり、募集に応募したり、周回生配信や周回動画のコメントでIDを貼ってみると意外とそういうヤバイ方と繋がれたりします。  
金時宝具5~6は時価20万円くらいですが(期待値70%で1枚4万円程度だった記憶)フレンド欄は作るもの。

### ◆当然のW水着スカディ編成

水着スカディのS3にはスター獲得15個と獲得状態10個(3T)の効果がNP50%とは別に存在しています。過積載。  
Wスカディで撃った場合、NPは100%になりますし星30個となりマスター礼装のアニバーサリー・プロンドの星20個で50個=確定クリティカルに乗ります。  
これが強く、箱ガチャ90+で大活躍。  
1waveからいきなりクリティカルを狙え2wave以降も星20個+礼装12個で星供給が安定するのも強さでした。  
しかも混沌なのでリンボバフを半分貰える…これは箱ガチャクリ殴り向きすぎる。





# マスターの慣れで多様化していく編成



■編成考案者  
かぐや\*さん  
掲載許可ありがとうございます。  
投稿主1周56秒。  
パニヤンが120だったらバフデバフの数を減らせるな...という状態がちらほらと見え隠れしてきました。  
周回勢の聖杯はカツカツよ。

■実際に流行っていた編成  
単体/全体/色バフ/オベロン。  
上記のような組み合わせが流行。  
横にNPも撒ける配布九紋竜エリザに2waveを任せて、セイバー特攻のあるXオルタや水着スカディ・オベロンを採用したパーティが多く見られました。

また2waveのサーヴァント達は全員「人」なのでモルガン採用も。(また横バフ+NP撒ける鯖だ...)  
この「NPを横に撒ける」は強く、NPチャージを持たない鯖でも単体Bなら周回編成に採用できる程でした。  
(AS20+オベロン20+横最低10で100オベロン50+光コヤンで2発目100)  
そのため特攻も宝具強化も無いのに「巴御前が使えるぞー！」と喜ぶマスターの姿も見受けられました。

vsセイバーでは水着アルトリアがArts多段単体宝具で大量NP回収でき、宝具Lvが上がっていれば大活躍できたと思われるも、古参はみんな持っている配布クロエ (NP50%で黒聖杯) が大暴れました。

またテクニカルなPTとしては毒特攻ロビンを対魔力のあるディオスクロイに安定して通すため、毒付与のコマンドコードをキャストリアとオベロンにフレンド込みで装備させて毒付与を意地でも通していました。

感覚が麻痺しているかもだけど...今回くらいの難易度であれば色々なマスターが楽しめるのかも...

色バフサポーターとオベロンの所持と黒聖杯凸の所持を前提とするならば... (せめて特攻礼装イベにしようよ...)

◆90++の襲来その3  
・ハロウィン2022  
太極の双子との模擬戦闘！  
1wave:ケルベロス(剣):293,441  
2wave:名無し鎗(槍弓剣):11~13万弱  
3wave:ディオスクロイ(剣):704,140



◆オダチェンをしなくても早い  
2waveに高火力を求められることから通常パニヤンは採用されないものの、聖杯Lv100まで上げている&闇コヤンのケモノバフで底上げすれば突破できると分かり、宝具演出の短さから採用へ。  
ポチ数が多くて忙しいのが難点でした。

◆具体的な手順  
1wave: 闇コヤンがS1+S2を使用後オベロンとオーダーチェンジ  
オベロンがS1使用 (NP120%に)  
パニヤンがS1、マスターバフ使用  
金時の単体宝具で突破  
2wave: パニヤンがS3使用後、全体宝具 (120ならS3/闇コヤンS2不要らしい)  
3wave: オベロンがバフって金時宝具

◆もっと楽だったPT  
ちなみにオベ・モル120・金時120であればオダチェンなしで回れました。  
こちらの方がポチ数も少なく、楽で秒数の差もあまり出なかったため金時120の安定供給や自前用意が可能なマスターはぐるぐる回って稼いでいた模様。  
編成難易度は全然楽じゃないですが、金時120需要・安定供給がそろそろマジに深刻になってきました。

◆NP20%余ってるけど...  
NP30%の未凸の状態では回れません。非常にギリギリな火力で倒しているのでLv100のATKや礼装バフが不足します。

◆梁山泊で金時120育成開始  
梁山泊は2021年水着の宝箱や、2022年ぐだぐだのお茶や箱ガチャほどの育成素材の美味しさはありませんでしたが星5種火が大量入手可能なイベントでした。

◆3wave体制で攻略変化  
3wave体制に戻り、3waveボスコそ100万から70万に減ったものの、1wave中ボスがHP30万弱と高HP。  
2waveも無バフではモルガン宝具5Lv120ですらキツイ、高HPの調節。

ここで入手した種火と前回の箱ガチャでプレゼントボックスに溜め込んでいた種火を全開放して金時を110まで伸ばせました。  
なにせ次に発表されたイベは箱ガチャ。90++で皆勤賞の金時は今回もきつとどこかで活躍するはずです。  
箱ガチャ開封しながら周回して、何とか120まで育てて周回で楽しみたい所...  
え！？今回の箱ガチャでは3waveに高HP敵3体が並ぶんですか！？金時の出番は！？

1ターンバフを全て3waveにつき込むのではなく、1~2waveでどう使うのか。  
3ターン持続バフをどれだけ持ち込めるのか  
が問われるクエストとなりました。  
難易度が高く、持ち物検査がひどいけどクエスト自体はめっちゃ考えられてる！  
ラセングルはひどいことするなあ！



## 型月稿本から読み解く型月伝奇世界の謎①

### オーバーカウント 星の寿命



#### ■Character material

2006年のC70でTYPE-MOONから発売された読本。「鋼の大地」関連の設定も載る希少な資料である。

#### ■十二家

時計塔の支配者たる君主(ロード)を輩出する十二の魔術名家。西暦1000年頃に君主制度の基盤が作られ、西暦1200年頃に完成を迎え、以後はこの十二の君主によって時計塔は運営されることとなる。

十二家にも序列が存在し、頂点はバルトメロイ家。エルメロイ家はかつて第四位であったが、先代のロードの急死によって没落し、十二位まで転落している。

#### ■三大貴族

貴族階級、君主階級の成立に大きな貢献を果たしたバルトメロイ、トランベリオ、パリュエレータの三家を指す。この縁者を時計塔では慣習的に「貴族」と呼ぶ。

#### ■エルダー

時計塔での幻の階級。時計塔の院長、魔道元帥と呼び習わすための階級であったようだが、現在の一般生徒にとっては伝説にしか残されていない類の話となっている。

#### ■エルダータイトル

神代連盟。詳細不明。同人版「月姫」の世界観では齢四千歳を超える死徒二十七祖の一匹がこの神代連盟に名を連ねていたという設定。  
リメイク版「月姫」の世界では古参の五四の二十七祖からなる神代同盟なるモノが存在するが、神代連盟と同一なのかどうかは不明。

#### ■伝承科

プリサン。時計塔の十二科の一つ。学長直属の学科。時計塔設立時から最も生徒が少ない科目。  
学科の創設者である魔術師プリサンは、師であるソロモン王からとある「伝承」を預かったとされる。

#### ◆前置き(銀月マダオ)

C100に発売された型月稿本。その内容はまさに「令和のCharacter material」と呼んで過言ではない内容であり、広大かつ深淵なTYPE-MOON伝奇世界のこれまでの謎とこれからの謎を紐解く上でとても興味深いものであった。今回はこの場を借り、その謎の一端について紐解いていきたいと思う。以下の内容は筆者の独自解釈を交えたモノであることを留意して楽しんでいただければ幸いである。

#### ◆時計塔の院長が判明

時計塔の院長は、創設以来二千年以上に渡って同一人物が務めている。その正体については諸説あったが、院長の兄弟弟子とも言える魔術師の存在が明らかになったことで、その正体もほぼ確定した。

今でこそ時計塔は十二の魔術名家による君主制度によって支配・運営されているのが創立時期からそうだった訳ではない。また君主制度という支配体制が構築された以後においても十二人のロードたちの上には便宜上「院長」(学園長)が存在し続けて来た。

この院長こそ、人間の魔術の確立させた魔術王ソロモンの弟子の一人にして、西暦が開始する前後に協会の基盤を構築した協会創始者である。

同じくソロモン王の弟子として伝承科の開祖であるプリサンの名が挙げられていた。このプリサンと院長が同一人物なのかどうかはしばらく不明であった。

しかし、第二魔法の使い手と知られるゼルレッチ(鉱石科の開祖)も同じくソロモン王の弟子であること、そして協会を立ち上げる学友プリサン(プリサンの誤り?)に手を貸したことが明らかになった。

このことから伝承科の開祖プリサンこそ時計塔の院長だと判断できる。

一方で学院長と伝承科の君主との関係性については議論の余地が残っている。

学院長との兼任なのか、子孫や弟子の家系が君主を任されているのか。奇しくも、「FGO」第二部での次の攻略対象である第七異聞帯(南米異聞帯)を担当するクリプター、デイビット・ゼム・ヴォイドはかつて伝承科に所属しながらも、追放されたという経歴を持つ異色な人物である。

彼の登場によって、伝承科のひいてはその管理者たる院長についても何か情報が開示されることを期待したい。

#### ◆魔法使いの適正が判明

魔法使いゼルレッチにまつわる噂(設定)として、彼の弟子となった魔術師は必ず廃人となる、というものがある。厳密に言うなら「魔術師の弟子」程度の扱いならば問題ないのだが「魔法使いの弟子」となった魔術師は廃人と化してしまうのだとか。

今回、ゼルレッチとその弟子の家系である遠坂家の関係性が明示されたことで、その理由は至極単純なものであること。そして「魔法使いの夜」で描かれた蒼崎の後継者争いにおいて、どうして魔術師として優れる姉・橙子ではなく妹・青子の方が魔法使いの後継者として優れるのかそれがそれとなくうかがい知れる。

魔法使いの弟子は、最初にまず宇宙をうっかり滅ぼすことから始めさせられる。「魔法使いの夜」で語られた通り、魔法とは人にも星にも含まれない御業であり、魔法の行使は星そのものを敵に回すことを意味する。つまり魔法使い(の弟子)には人の身でそのような暴挙、不遜さに耐えるほどの精神性が求められる。



優れた魔術回路(才能)を有する魔術師であつても、その素質を持たないモノは世界を書き換え、宇宙を滅ぼす重みに耐えれずに廃人と化する。逆に言えば魔術師としての才能が高くない蒼崎青子が第五魔法の後継者として選ばれたのは、彼女にはその素質があつたからだと思われる。

一方で時計塔の最高階位「冠位」を戴くほど優れた魔術師である蒼崎橙子が魔法使いの……蒼崎の後継者から外されたのは、彼女が世界をどうこうするモノではなく、「世界に遺るモノ」を作り上げることが好きな、そんな「作る人」だったことも理由のひとつだったのかもしれない。

### ◆謎の言葉が推察可能に

オーバーカウント1999とは「鋼の大地」、「Fate/EXTRA」シリーズ等で使われる謎の言葉である。

星の滅亡、マナの枯渇に関係していると思しき言葉だが、それが一体何を意味するのか今持って謎が多い。だが、型月稿本から得た情報から、端的にそれは「星の夢」の終わりを意味する言葉、あるいは人類史に与えられた猶予までの刻限を意味していると筆者は考える。

「EXTRA」世界は西暦1970年から大きく分岐した世界である。この分岐となった原因はイギリスのとある地方都市で執り行われた儀式であり、(右欄外のEXTRA版、名称や経緯は異なりそう)これこそがオーバーカウント1999を引き起こした原因だと記録されている。

この儀式によって大気の魔力が枯渇したことで「EXTRA」の歴史は大きく異なる様相を呈していく。

『神秘学の値崩』とも表現されるこの現象だが、枯渇したのは魔力だけに留まらない。石油などの地球資源も枯渇し、世界からは生命が生きていく為の力は失われていった。結果、「EXTRA」世界の人類史は停滞を始め、人類は衰退の一途をたどる。

オーバーカウント1999が起きたことで「EXTRA」世界の地球は、その魂とも言える核を傷つけられた。だが、その傷は致命傷にはほど遠い。資源が枯渇し、地球は人間が住めない惑星となるが、地球という遠大な生命から見たらせいぜい一枚が傷付けられた程度のダメージに過ぎない。

だが、同様にオーバーカウント1999が起きたと思われる「鋼の大地」では地球は死に絶えてしまっている。

この差はいったい何なのか。この疑問を解決するためには、まずは地球という天体にとっての「生と死」の概念がどういったものか考えていく必要がある。

TYPE-MOON伝奇世界には世界の滅びを回避する安全装置として「抑止力」なる機構が存在する。この「抑止力」は大きく二つに大別される。一つは、この星の霊長である人類の集合無意識が持つ、人の世の存続を願う祈り。もう一つは地球そのものが持つ生命延長の本能。前者をアラヤ、後者をガイアと呼ぶ。地球の本能が人の世の終焉を回避しようとするのは、単に現在の地球の支配者(霊長)が人間だからに過ぎない。

霊長である人間の文明社会の崩壊は、そのまま地球にとっての「成長の終わり」に直結する可能性が高いからだ。地球の表層で活動する生命体の繁栄は地球そのものの成長へと繋がる。言い換えれば、地球は霊長の精神活動を糧に生命活動を行っているのではなかろうか。

薔薇の暴君は語る。「この星はあらゆる生き物を使って、一つの夢を見ているのだから」と。夢魔が人間の精神活動……夢を糧に生命活動を行うように、地球もまた霊長の夢を糧に生命活動を行う。これが正しいのならば時代の節目に起きる「大気の魔力の減少」もこの「惑星の生命活動」と密接に関わっていると推測できる。

オーバーカウント1999は魔力枯渇を引き起こす現象だが、長い魔術世界の歴史において「魔力の枯渇」という事象に限定していえば他に2つ記録が残されている。

それが「神代の終わり」と「西暦の始まり」という二つの「魔術の衰退期」である。

神代とは人間ではなく、神霊……いや実在の神が霊長として君臨していた時代だ。神代の具体的な始まりははまだ不明だが、その終わりについては「魔術王ソロモンの死去」までとして扱われる。彼の王の死去を境に大気中の魔力は減少し、西暦が始まるタイミングで大気の魔力はゼロとなり、神代は完全に終了する筈であった。

何故、神代が終わり、西暦が始まると魔力が失われる予定だったのか。それは魔力が生命力を源としたエネルギーだからではなかろうか。マナとは、地球という生命体を持つ生命力そのものだ。

人間の魔術師が魔術回路を動かし、魔力(オド)を生成するためには生命活動が不可欠なように(※例外はあるが)、地球が持つ大気の魔力(マナ)もまた地球の生命活動を前提として生成されていると推測される。

地球は表層で生きる霊長の精神活動を糧として、生命活動を行う。その結果として生命力が生成され、マナが満ちる。

そして、その霊長が衰退し始めると地球の生命活動も低下し、マナが減少する。

### ■魔術師としての素質

魔術回路(才能)によるものではない、精神的な素質。遠坂凪は語る。「自分以外の為には先を目指すもの。自己よりも他者を顧みるもの。……そして、誰よりも自分を嫌いなもの」、そんな矛盾性こそが魔術師としての素質だと。

### ■第六の儀式

同人版の月姫の世界で行われる予定であった朱い月が定めた儀式。舞台はイギリスの片田舎。儀式には六匹の祖が必要とされる。

### ■EXTRA世界の情勢

西暦1970年に起きたオーバーカウント1999に起因する地球規模での地殻変動(ポールシフト)によって「EXTRA」の世界の人類史はその他の世界と大きく異なっている。アジア諸国は他の地域と同様に残された資源を巡る小競り合いを続けている。

日本は20世紀末に起きた災害によって無政府状態となり、事実上の亡国と化した。資源のない日本の支配は無駄と考へた中国はこれを放置しているが、西欧財閥は人的資源も重視しているため、人権管理を謳いながら日本を離れることを希望する人々の援助を行っている。

西欧はその名の通り西欧財閥のお膝元であるため、徹底的な管理社会のもと安定している。西欧財閥指導による理想的な都市運営の結果、貴族社会が復活している。

米国は国家破綻によって無法地帯となる。一部の利権者は南米に逃れ、立て直しを図ったが、先住の南米の人々の反抗によって頓挫した。

中東・アラブ諸国からなるイスラム圏は、大崩壊後も内ゲバを続けている間に西欧財閥にエルサレムを奪還されてしまう。石油資源が枯渇した中東勢力にエルサレムを取り戻す余力はなく、団結して西欧財閥の拡大路線に辛うじて抗っている。

### ■夢魔

人間の精神に寄生する高次生命体。花の魔術師マリーンはこの夢魔と人間の間に生まれた混血である。同人版月姫では夢魔は精霊に近い存在として扱われていたが、最新設定でもそうであるかは不明。だが、夢魔との混血である異世界(Prototype)のマリーンが「妖精もどき」と呼ばれていたため、最新設定でも残っているのかもしれない。

### ■第五真説要素

真エーテル。惑星を生む力。天体をなすもの。神代の地球の大気に満ちていたマナ。西暦以降の地球に満ちるマナたる第五架空要素とは質そのものが異なっている。この真エーテルこそが、神代における神(後の神霊)を成立させる為の根源であったとされる。

### ■星の聖剣

星の内部で生まれ、星の手で鍛え上げられた神造兵器の一種。アーサー王が持つエクスカリバーはその代表例。星を滅ぼす外敵を想定して作られた兵器。その起源は紀元前12000年頃まで遡る。

遊星より飛来した白き滅びによって、地上の先史神話文明は滅亡の危機を迎える。原初の神々すら退けたソレを討ち滅ぼすため、星の聖剣は鑄造された。

16世紀の魔術師、ヴァン・ホーエンハイムは聖剣から放たれる『星の光』こそが『根源』から差し込む光に違いないと考えている。





# Fate/Grand Order

## ■委託先について

- ・メロンブックス（新刊のみ）
  - ・とらのあな（既刊一部通販有）
  - ・DL.site(電子のみ)
- 主に上記3店舗で委託中です。  
既刊はBoothから！

## ・BOOTH

実本+PDF。  
委託は終了するもの。



## ■既刊について

- ・3ターン周回の話しよう。  
多少多様な3ターン周回のパターンを解説。コレと生費本があれば大体網羅できます。
- ・フレンド以外レベル1で人理修復ストーリー1部6章～終局解説。  
Youtubeで投稿していた動画を手順の詳細解説+代替鯖紹介。
- ・2部1～3章をフレンド以外低レア同じく。QR動画付き。  
低レア解説が最も手厚いです。
- ・私の推しで勝つための本。  
通称『推しバ本。』第1弾。  
多数マスターに寄稿して頂いた偏ったPT紹介本です。  
2021年時点では情報やや古め。  
シリーズ共通ですがプレイ方針は人によって異なります。  
好きな鯖がいる本を買って、後は流し見で、2～3個くらい役立てばいい、と思ってます。
- ・私の推しで殴り倒すための本。  
推しバ本の第2弾。  
パワーワードやバラエティが一番です。表紙も好き。
- ・私の推しを連れ回すための本。  
推しバ本の第3弾。  
「スタンダードな解説がない」と気づき、一気に投与。  
アポ/帝都/インド兄弟など男性鯖が多めになってます。
- ・私の推しをスクショ映え～第4弾、スカディ襲来。  
刻印の使用例を大量掲載。
- ・私の推しの為に生費を捧げる第5弾、ジュナオ陳宮実装。  
バスター時代の再到来です。
- ・推しと戦うマスター達を紹介する本〔決定版〕  
2年ぶりなので分厚い。  
TAに加えて廃周回勢参戦です。
- ・理論値と向き合う人達の本。  
更に深まるFGO。TAはバゼットに破壊され、周回はパニヤンが最速を求める世紀末となった。

## あとかき

### ●500円⇒600円

紙の原材料高騰による印刷代値上げと、コロナと紙値上げの影響を受けた印刷所が早割の値引き率を下げた実質値上げを受けてのドミノ倒し値上げとなります。  
ご了承くださいませ。

これ委託1000円近くいくじゃん…。  
インボイス通ったらお釣り(両替値上げ)問題の関係で700円飛ばして800円か…？

### ●規模縮小本

早割入稿でLB7の情報はないです。  
ですが、ちょっと薄めの本です。  
この同人シリーズは参加者さんに毎回原稿料をお支払いしてるんですが、大規模な本（40～60P）だと赤字になり存続の危機となりました。

FGOの大規模な更新は特定時期だけで、伝えるべき新情報も減ってきたので今までの突発本のような少ページ本ならばいけるのではないかな。  
今までは完売しないように多めに刷っていたのを完売上等の少部数に絞ってあげれば黒字化が狙えるのではないかな。  
(それを試したアルク本はギリ黒字)

この辺りが薄くなった理由と、次が怪しい状況で次を出せた理由です。  
2022水着鯖の強さと、今の狂金時、箱ガチャの周回勢の異聞帯周回のヤバさはお伝えしたかった…。

### ●とてもヤバかったこと

箱ガチャ中に箱ガチャをせずに原稿をガーツと書いていたら編集ソフトが落ち。やべえ！自動バックアップ発動！かなり巻き戻ってしまった…と思った瞬間もう一度落ちてバックアップが完全消滅。

心がバキンと折れました。  
同じものをもう一度書くのが死ぬほど苦手なので…苦手なので、続きから書いて原稿を一旦終わらせて、あとかきや次の記事や目次を書いてとりあえず何かしらを進めて行って手を止めないようにして気力の回復を待ちました。

編成発案者としてお名前を載せる許可を頂いて回る連絡DMの際にその時まわっていた周回のコツなどを伺える機会もあり、ジワジワ回復。  
回復に1～2週間ほどかかりましたが、何とか原稿と向き合えました。  
ありがとうございました。

### ◆編集・発行

小黒唯

### ◆執筆

アロハ・小黒唯・銀月マダオ  
sva4号機・もこな

### ◆DTP協力

聖まよ

### ◆エヴァっぽいフォント

株式会社シーアンドジイARP明朝体U

### ◆表紙

絵：kito 編集：kito

### ◆本文イラスト

Kito&石楠

### ◆SDイラスト

Kito&石楠

### ◆奥付

水着鯖とオペロン酷使本

### ◆印刷

印刷会社名  
(株式会社サングループ/SUNGROUP)

### ◆注意

無断転載や転売、複製禁止。  
ネット転載NG。見かけたら連絡を。

### ◆発売日

2022年12月30日

### ◆連絡先

yui801yui@gmail.com

### ◆使用素材

Marina (pixiv:3090998)

### ◆Fate/GrandOrderはTYPE-MOONの著作物です

TYPE-MOONの  
二次創作ガイドラインに準拠。

「90++ってWキャストリア+オベロンでしょ？」  
「それでは遅いと魔人は違うPTを組む…」  
「黒聖杯も使わずにボーナス礼装足したりする」  
「箱ガチャだとオベロンは遅いとか言い出す」  
「W禁止のクエストで遊ぶ人はプロトマーリンの  
評価が全然違ったりするしLv50で止めてる」  
普通に遊んでいては知らない集合知  
ヤバいくらいFGOやってる人達の寄稿本  
貴方の知らないFGOの世界をお楽しみ下さい

執筆：小黒唯  
表紙イラスト：kito

