

【ブラッドボーン】周回用新キャラ作成

PSID:ninni-ninni066
ninni066@gmail.com

ステータス

過去

★特筆なし

特筆なし

★村の生き残り

技術・血質向き。

初期体力・持久高め

★悲惨な幼少期

特筆なし

★暴力的過去

脳筋・上質・瀉血向き。

技術9+血質6+神秘7=19、最低値。

★従軍経験

技術寄りの上質向き。

神秘最低値6

★一族の末裔

持久8+神秘9=17、最低値。

千景向きでもない

★過酷な運命

遺骨、月光、爆発金槌、トニトルス、車輪など筋神&全強化向き。

血質最低値5

持久12～の神秘マン向き

★生まれるべきではなかった

持久9～11の神秘マン向き。

ほか葬送、車輪など最低値で使うとき。

攻撃力の伸び率からみるステ振り順序

ルート

コンセプト

- きついところはハメ or マルチプレイ活用
- マラソンは後半エリアの効率がいいところ
- 聖杯ダンジョンは任意のタイミング

- 赤字&アンダーラインは大事なところ、青字は周回攻略時も大事、コレクション用

～～時刻～～(ゲーム開始時)

1. ヤーナム市街

初回選択武器: 獣狩りの斧

★血石の欠片

- 広場手前の右手通路横にある遺体
- 広場噴水側の左手通路にある遺体
- 大橋の手前行き止まりにある遺体
- 大橋を通過して向かい側の階段を降りた先にある遺体(2コ)
- ショットカ付近の民家から外へ出てすぐの階段の上にある遺体
- 下水道橋の近くから下の板上へ降りた先の遺体

下水道ルートと噴水広場を結ぶショットカ門付近の家(窓)にいる少女からオルゴールをもらう

聖職者の獣

斧+0

油壺と火炎瓶を使うと楽

後回しにしてもよい

2. 大橋～オドンの地下墓

下水道の人喰い豚付近にあるノコギリの狩人証入手

→遺志量に余裕があればノコギリ鉋購入

ガスコイン神父

斧+1～+2

撃破後、屋根の上のペンダント入手→砕く

聖堂街直前の宝箱から血晶石の工房道具入手

～～宵～～(聖堂街に到着)

3. 聖堂街 → 一階病室 → 聖堂街 → 旧市街

オドン教会の住人に話かけて「オドン教会」の避難場所を確立。

一階病室のニセ女医(スタート地点から逆走)に話しかけて「ヨセフカの診療所」の避難場所を確立。

この時点で聖堂街は攻略しない。

血族狩りアルフレートと会話し、「協力する」を選択、ジェスチャー「祈り」入手

旧市街

血に渴いた獣

斧+2

血に渴いた獣撃破後、聖堂街－医療工房の扉が解放され、各地に人さらいが出現する。

トゥメルの聖杯入手。

この時点でトゥメルの聖杯を攻略しておくとな数値の高い物理血晶が入手できて後が楽になる。
腕に自信があれば聖杯へ

4. ヤーナム市街

灯り「ヤーナム市街」前の異邦人ギルバートから火炎放射器入手

a. 少女をヨセフカの診療所に避難させる

→10.にてカレル文字「姿なきオドン(+1)」入手

b. 少女をオドン教会に避難させる

→13.にて使者の赤リボン入手

※使用者アイテムは周回時にアイテムボックスに引き継がれない。お好みで装備させる。

孤独な老婆をオドン教会に避難させる。

狩人狩りアイリーンと2回会話する。

※聖堂街で会話してもよい、ジェスチャー「露払い」入手

ノコギリ槍入手。

5. 聖堂街 → 医療教会の工房 → 捨てられた工房

オドン教会の住人と会話し、ジェスチャー「快心」入手

(フラグ:いずれかの人物を避難させたとき)

医療教会の工房

上層へ続く扉付近で輝く剣の狩人証を入手(水盆で血石の欠片が販売される)

最下層に降りて脳喰らい(イカ)近くの炎の血晶石入手する。

脳喰らいに捕まったらプロロ推奨(啓蒙-2回避)

エレベーターで聖堂街に戻り、門レバーを起動する。

近くの梯子を登り、感覚麻痺の霧x6を入手する。

ほか2つの門も裏から開けておく。

ここで門を開けておくと8.で狩長の印(1万)を購入せずに済む。

捨てられた工房

3本目のへその緒入手

小さな髪飾り入手→人形に渡して涙石入手→碎いて涙の血晶石を銃に装備

6. 聖堂街 → 隠し街ヤハグル

各地の人さらいに殺されてヤハグルへ

(聖堂街をまっすぐ出て右など)

神父装備など教会系の防具を装備してヤハグル地下牢の尼僧アデーラに話しかける。

オドン教会に避難させる。

→オドン教会でジェスチャー「教会の一礼(女)」入手

→倒してカレル文字「オドンの蠢き(+1)」入手

灯り「地下牢」付近の大広間にあるカレル文字「月」入手

人さらいを狩って血石の二欠片マラソン

斧+3~+6、ノコギリ鉋+0~+6

7. 聖堂街 → ヘムウィックの墓地街

大聖堂前を左に進んでヘムウィックの墓地街へ

ヘムウィックの魔女

斧+3~+6、ノコギリ鉋+0~+6

8. 聖堂街 → オドンの地下墓

狩人の夢、水盆の使者から狩長の印(1万)を購入する。

※5.で裏から門を開けている場合は不要。

アイリーンイベントをこなす。

アイリーン出現条件は「聖堂街のレバー門を2つ開く」

聖堂街の灯り正面から出てすぐ左にて会話

→ジェスチャー「静かに」入手

オドンの地下墓で古狩人ヘンリックと戦闘

(事前にデータ保存推奨)

→アイリーン出現までガン逃げし、出現後は遠距離から銃でタゲを取ってアイリーンを補助。

撃破後アイリーンと会話し、ジェスチャー「賞賛」入手

聖堂街攻略

娼婦アリアナをオドン教会に避難させる

(→のちの3本目のへその緒)

アリアナ家向かいの窓にいる偏屈な男は教えた避難場所と逆の避難場所に行く。

教区长エミーリア

斧+3~+6、ノコギリ鉋+0~6

ノコギリ鉋+6にして5.で入手した炎血晶を装備すると楽になる。

中央トゥメル2層産の血晶石があればさらに楽ちん。

~~月夜~~(聖堂街で大聖堂の中にある祭壇を調べる)

9. 聖堂街 → 禁域の森

禁域の森をがつつり攻略、アイテム回収(マルチプレイ推奨)

民家の住民と会話し扁桃石を入手。

身を窶した男(包帯男)には「ヨセフカの診療所」を教えるかその場で倒す。

倒すなら入口ハメ&付近に落ちている毒メス、撃破でカレル文字「獣」入手

2体の大蛇がいる谷間の遺体からカレル文字「深海」を入手する

↑谷間近くの蛇の寄生者3人が背中を向いている場所の遺体から血石の塊入手

ヤーナムの影

斧+6、ノコギリ鉋+6

10. 禁域の森 → ヨセフカの診療所

ニセ女医撃破でカレル文字「オドンの蠢き(+2)」入手。

強敵なうえに感覚麻痺の霧が6コしかないため、**事前にデータ保存推奨。**

★倒し方その1

カレル文字「拝領」がある部屋内に誘導して扉に引っかける。

引っかけたら斧溜めR2でハメて、きりがよいところで感覚麻痺の霧を投げる。

★倒し方その2

灯り「一階病室」方面へ誘導して行動限界になったら毒メス

→感覚麻痺の霧を投げてごり押し

先に敵対してから灯り「一階病室」への扉を開くと「一階病室」から再チャレンジできるようになる。

先に敵対しておかないとプレイヤー死亡時に扉を閉められる。

とはいえ、そもそも感覚麻痺の霧が有限であるため失敗したらバックロール案件。

4.で少女をヨセフカの診療所に避難させている場合、元少女からカレル文字「姿なきオドン(+1)」入手。

8.で身を窶した男をヨセフカの診療所に避難させている場合、元男からカレル文字「獣」入手。

カインハーストの招待状入手

11.大聖堂 → アメンドース → 教室棟1F → 悪夢の辺境（スルーしてもよい）

大聖堂向かって右の道を進んだ先、水盆のある広間でアメンドーズに掴まれて教室棟1Fにワープする

(条件:扁桃石所持。啓蒙40以上でアメンドーズ視認可能)

教室棟1F

扉越しに蜘蛛男パッチと会話する。

レッドゼリー×2入手。

悪夢の辺境はこの時点では攻略しない。

カレル文字「右回りの変態(HP10%UP)」の取得や蜘蛛男イベントを見に行ってもよい。

12.ビルゲンワース

学長ウィレムを殺害してカレル文字「瞳」入手

白痴の蜘蛛、ロマ

炎の血晶石＋ノコギリ鉋+6で小グモ＆ロマ撃破

～～青ざめた血の夜～～（月前の湖でトゥメルの花嫁に近づく）

13.ヤーナム市街

灯り「ヤーナム市街」前の獣化した異邦人ギルバートを撃破してカレル文字「爪痕」入手

4.で少女の避難場所を「オドン教会」にしている場合、地下水道の人喰い豚から使用者の赤リボン入手

→少女の姉に渡してロード画面をはさむ

→梯子下で使用者の白リボン入手

攻略不十分なら市街を一通り探索する。

14.聖堂街～大聖堂

アイリーンイベント

カレル文字「狩り」入手

★カインの流血鴉

大聖堂入口の扉まで誘導して、敵の攻撃を前ステで回避する。

その後、右手武器や秘儀「咆哮」で扉の角に押し込んで通せんぼする。

エリアオーバーとなり帰還行動を優先するようになる、勝ち！（^^）

イベントを進めていない、かつアイリーンが生存している場合はアイリーンとの戦闘になる。

15.隠し街ヤハグル

上層の鍵入手

★血石の塊

- 灯り「隠し街ヤハグル」の側の階段を降りて右通路奥の遺体
 - アメンドーズが建物からレーザーを放ってくる所の手前にある遺体
 - 黒獣パールがいる手前の建物の壁に穴があいている傍の遺体(×2)
 - 狩人が3体いる建物の一層下の階の遺体(×2)
 - 狩人が3体いる建物から出てすぐ左の道へ進み途中の横道突き当りの遺体(×2)
 - ↑から少し進んだ所にある馬車前の遺体(×2)
 - 水盆を調べてワープした先から右へ進んだ所の遺体
 - さまよう悪夢2匹(×2)
- (灯り「ヤハグル教会」付近、水盆ワープ先)

再誕者

斧+6～+8

2階階段と渡り廊下の境で地形ハメなど

16.教室棟2F → メンシスの悪夢

教室棟2F

通路反対側の水を投げってくる学徒付近で血石の塊を入手。

蜘蛛男に話しかけてジェスチャー「命乞い」入手。

メンシスの悪夢

灯り「メンシスの悪夢」から右の道を進みカレル文字「瞳」入手

→灯り「メルゴーの高楼 ふもと」点灯

ローランの銀獣から属性血晶石マラソンが可能になる。

カレル文字は「深海」「瞳」「瞳」

※18.まで進めた方が発狂エリアがなくなって楽。

17.メンシスの悪夢

灯り「メンシスの悪夢」から左の道を進む

★血石の塊

- 序盤のさまよう悪夢(×3)
- 捨て子の巨人(岩を投げってくる敵)がいる場所の遺体
- ↑から進んだ先の建物手前左の遺体
- ボス前階段を降りた先、狂犬がいるあたりの遺体
- ミコラーシュ戦、螺旋階段下のさまよう悪夢(×3)

- ミコラーシュが最後に箒もる部屋の真上の部屋の遺体

悪夢の主、ミコラーシュ

斧+9

ボスエリア内の螺旋階段を降りてカレル文字「月」入手

18.メルゴーの高楼 中腹

エレベーター中腹から飛び降りる

→レバーを引いてメンシスの脳みそを落とす(発狂エリア消失)

付近の穴に落ちて進んだ先、通路横の建物に飛び降りて血の岩入手

人喰い豚が出てくる付近の左側壁の遺体から全強化の漏血晶入手

★血石の塊

- 灯り「メルゴーの高楼 中腹」から外へ出て階段途中の踊場の遺体
- 人喰い豚が出てくる通りの手前の降りる階段の脇道の奥にある遺体(×2)
- 人喰い豚が出てくる場所から進んで左側の降りる階段を降りた先にある遺体(×2)
- 水路にいるさまよう悪夢(×3)

19.メンシスの悪夢

ローランの銀獣でマラソン開始。

カレル文字は「月」「瞳」「瞳」

炎の血晶石+全強化の漏血晶+ノコギリ鉋を使用する。

炎属性の攻撃で止めをさすと寄生虫が出ない。

炎の漏血晶(欠損)を入手したら終了。

放射タイプは聖杯ダンジョンの中央トゥメル2層の炎エンチャ守り人から入手するのが無難。

物理&炎で聖杯ダンジョン深度5まで到達できるため雷光の優先度は低い。

20.聖堂街 → オドンの地下墓 → 聖堂街 上層

聖堂街からオドンの地下墓方面に進みアリアンナ出産イベント(フラグはミコラーシュ撃破)

赤子を殺害し3本目のへその緒入手

オドン教会の住人を殺害しカレル文字「姿なきオドン(+3)」入手

聖堂街 上層

ジェスチャー「交信」入手

18.19.で入手した炎の漏血晶(欠損)+全強化の漏血晶で攻略する。

星の瞳の狩人証入手(水盆で血石の二欠片、毒メスなどが販売される)

21.メルゴーの高楼 ふもと → メルゴーの高楼 中腹

ふもとから屋内エレベーターに乗り右に進む。崩れた足場地帯の檻エレベーターから暗闇へ
メンシスの脳みその前で一定時間ジェスチャー「交信」をしてカレル文字「月」入手
カレル文字入手後、撃破して「生きているヒモ」入手

22.メルゴーの高楼 中腹

ほおずき(脳みそ,らんらん)マラソン開始。
呪われた～漏血晶 & 血の遺志収集。

★ほおずき3体

1週の遺志量:36,636

カレル文字は「深海」「瞳」「瞳」

※カレル文字「瞳」は確定ドロップ内のレアドロップ率を上げるとの報告あり。

★ヤーナムの影&豚 → ほおずき3体

1週の遺志量:118,417

カレル文字は「深海」「月」「月」

★ヤーナムの影&豚

1週の遺志量:約80,000～90,000

カレル文字は「継承」「月」「月」

メルゴーの乳母

3本目のへその緒入手

23.(教室棟2F →)教室棟1F → 悪夢の辺境

教室棟1F

11.や16.で探索していなければレッドゼリー×2入手。

悪夢の辺境

死血花の芽生え×4入手

- トンネルを通り抜けた先で、岩を投げってくる敵がいる場所の右の崖上の遺体
- 「右回りの変態」手前の坂を下に行き、地面の光っているコインがある辺りの遺体
- 毒沼地帯の中央岩場の遺体(×2)

★血石の塊

さまよう悪夢(大)(×2) 2匹
(崖地帯、ボス前毒沼付近)

アメンドーズ
病めるローランの聖杯入手

24. 廃城カインハースト

★血石の塊

- 城内、正面階段を登って右へ進んだ先の遺体
- ガーゴイルがいる城壁を進み、すぐ左の螺旋階段を登った所の遺体
- 図書室2階に上がって左手前端的遺体
- 書庫3階のさまよう悪夢(×2)

殉教者ローゲリウス撃破後、幻視の王冠を装備して建物に近づく。
血の女王、アンナリーゼイベント
汚れた血の誓約、カレル文字「穢れ」、ジェスチャー「簡易拝謁」入手
→先に25.をこなし、ジェスチャー「拝謁」入手
→聖堂街のアルフレートに未開封の招待状を渡す
→アンナリーゼ殺害、ジェスチャー「叫び」入手
→聖堂街でアルフレートに最初に会った場所の遺体からカレル文字「輝き」入手

25. ヤハグル教会 → 黒獣パール → 大扉を経由して旧市街の時計塔屋上にいる古狩人デュラと和解

24.で入手したカレル文字「穢れ」を装備して誰かしらNPC狩人を倒す。
ヤハグルの人狩り・NPC3人組のうち獣の爪狩人を撃破し、カレル文字「爪痕」入手
灯り「ヤハグル教会」の出口左側の壁で斧R2ハメなど

古狩人デュラとの会話し「狩らない」を選択、ジェスチャー「埃払い」入手
→古狩人デュラを散弾銃や咆哮で落として撃破する
→啓蒙ショップにて防具販売

NPC狩人撃破で入手した血の穢れをアンナリーゼに捧げてジェスチャー「拝謁」入手
24.で女王が肉片になった場合はエーブリ部屋に捧げてくる。

26. 聖堂街 上層 残り

星界からの使者
星の娘、エーブリエタース
イズの大聖杯入手

27.最初の狩人、ゲールマン

トロコン前であれば事前セーブ推奨。

トロコン済であればその4へ。

★その1

選択肢「任せる」

エンディング後、トロフィーを入手したらロードする。

★その2

選択肢「任せない」

ゲールマン撃破後、トロフィーを入手したらロードする。

★その3

3本目のへその緒を3コ使用した後

選択肢「任せない」

ゲールマンと月の魔物撃破後、トロフィーを入手したらロードする。

★その4

選択肢「任せない」

ゲールマンと敵対後、狩人の確かな徴を使用して帰還する。

※ゲールマンと敵対すると協力者の鐘を鳴らせるようになる。

28.聖杯ダンジョンで深度5の汎聖杯を入手し、各種アイテム収集

Ver.1.07より2周目以降から使者ショップ・啓蒙ショップで一部の儀式素材が販売されるようになった。

一気に攻略するのであれば、2周目に突入して足りない素材を購入するのもあり。

DLCエリアを先に攻略するのもあり。

DLCエリア・漁村のほおずき(脳みそ,らんらん)マラソン

→物理22%程の血晶石

[Bloodborne \(ブラッドボーン\) 神攻略wiki 聖杯ダンジョン一覧](#)

[昭和喫茶:汎聖杯探索記録 / 聖杯文字](#)

[Bloodborne 聖杯文字](#)

29.DLCエリア攻略、狩人の悪夢

[コマチさん作成のDLCマップ\(pixiv、要ログイン\)](#)

狩人シモンに話しかけて「興味がある」を選択する。

30.実験棟

地下牢の鍵を入手。

最上階のレバーを起動。

アデライン・脳液イベント

カレル文字「苗床」入手

31.漁村

灯り「灯台脇の小屋」にてシモンから地下牢最深の鍵を入手

→地下牢のブラドー本体を殺害(侵入を楽しむならスルー)

防具は漁村のそれぞれの出現場所にアイテムとして出現する。

32.狩人の悪夢、ローレンス討伐

防具で重打カット、炎カットを上げると被ダメージを抑えられる。

カレル文字「消えゆく湖(炎カット+10%)」がオススメ

聖杯文字『x3tcprui』 1層灯り前脇道

33.月の魔物を倒して周回

ゲスト専用キャラとして固定する場合は周回しないで留める。

Q&A

Q.今回のレベル帯の特徴は？

適宜調査・調整

・1周目、新キャラ作成お手伝い枠

SL 4～20台：序盤の聖堂街～禁域の森あたり

SL30～50台：禁域の森～廃城カインハースト、青ざめた血の夜後など

SL60～80台：1周目後半エリア、DLCエリア、聖杯深度4～5

・周回攻略、聖杯ダンジョン、マルチプレイ

SL 4～10台：縛りプレイ

SL20～40台：ホストにはちょうどよい刺激となるが、ゲストには厳しいレベル帯

SL50～70台：ゲストには体力ガン振りが求められる微妙なバランスのレベル帯

SL80～100台：高体力と高補正が共存できるレベル帯、周回DLCはきつめ

SL120～:1周目に呼ばれにくくなるレベル帯、周回ホストが増えてくる

・その他の区分

SL4～29:特定の条件を満たさない限り鐘女が出現しない。被侵入ほぼなし。

SL4～44:内臓攻撃のレベル倍率が低い。パリィ後はダッシュR2攻撃などを多用する。

SL45～:内臓攻撃のレベル倍率がグンと増加する。内臓攻撃を主体としたプレイに移行し始める。

・ホスト編

SL4 :SL4 ～ 24のゲストを呼べる。

SL24 :SL4 ～ 48のゲストを呼べる。低レベルゲスト御用達レベル

SL30 :SL4 ～ 56のゲストを呼べる。SL4、SL50のゲストを含む。

SL48 :SL19～ 77のゲストを呼べる。

SL55 :SL24～ 86のゲストを呼べる。SL24のゲストを含む。

SL60 :SL28～ 92のゲストを呼べる。SL100のゲストを含まない。

SL67 :SL34～100のゲストを呼べる。SL50、SL100のゲストを含む。

SL76 :SL41～111のゲストを呼べる。SL50、SL100のゲストを含む。

SL85 :SL48～122のゲストを呼べる。SL50、SL120のゲストを含む。

SL100:SL60～140のゲストを呼べる。

SL120:SL76～164のゲストを呼べる。

SL140:SL100～200のゲストを呼べる。

SL140:SL109～212のゲストを呼べる。

・協力ゲスト編

SL4 :SL4 ～ 30のホストに呼ばれる。

SL24 :SL4 ～ 55のホストに呼ばれる。低レベルゲスト御用達レベル。

SL30 :SL9 ～ 62のホストに呼ばれる。

SL48 :SL24～ 85のホストに呼ばれる。SL24、SL85のホストを含む。

SL55 :SL30 ～ 87のホストに呼ばれる。

SL60 :SL34～100のホストに呼ばれる。SL100のホストを含む。

SL67 :SL40～108のホストに呼ばれる。SL50、SL100のホストを含む。

SL76 :SL47～120のホストに呼ばれる。SL50、SL120のホストを含む。

SL85 :SL55～131のホストに呼ばれる。

SL100:SL67～150のホストに呼ばれる。

SL120:SL84～175のホストに呼ばれる。

SL140:SL92～188のホストに呼ばれる。

SL150:SL100～200のホストに呼ばれる。

・まとめ

SL24 :SL4ホストに召喚され、自身もSL4ゲストを呼ぶことができる便利なレベル

SL48 :SL24、SL85のメタレベルをターゲットにした穴埋め用レベル。SL45超えで内臓倍率も高め

SL55 :高レベル帯を弾いた低・中レベル帯志向のレベル。ややホスト寄り

SL67 :SL50、SL100をターゲットにし、レベルを抑えたもの。ただし100超えは弾く

SL76 : SL120のホストをターゲットにしたゲスト寄りのレベル。SL100台に寛容

SL85 : SL120のゲストをターゲットにしたホスト寄りのレベル

SL100: きりがいい。

SL120: きりがいい。ただし必要な遺志量が多い。

SL140: 周回DLCを意識したホスト寄りのレベル

SL150: 周回DLCを意識したゲスト寄りのレベル

・レベル組み合わせ例

[SL24,SL48,SL76,SL100] 便利なレベルを集めたいところ取り

[SL30,SL67,SL85] ホスト専。きりのいいレベルのゲストを狙い打ち。野良マッチング重視。

[SL24,SL48,SL76,SL120] ゲスト専。ゲストに便利なSL24、SL76を基準に間を埋めた形。

[SL4~、SL55,SL120] 低レベル、中レベル、高レベル、メリハリのあるマッチングにしたいとき。

[SL70,SL100] きりよくかつ寛容なマッチングを目指した中レベ、高レベの組み合わせ

[SL24,SL85] 必要最低限のキャラ数でホスト・ゲスト時いずれも最大限マッチさせたいとき

Q. 攻略上オススメの武器は？

A. 獣狩りの斧: リーチが長い、R2攻撃各種ハメ活用、+10にしたい一品

ノコギリ鉋or槍: 炎の血晶石(欠損)の装備先。炎&ノコギリ補正で獣系ザコ掃討

武器によっては聖杯ダンジョンで入手できる「異質の～」武器の方がいい場合あり

好みの武器を血石の塊や血の岩を使って強化する際には要検討

Q. 聖杯ダンジョンで入手できる「異質の～」または「失われた～」武器とは？

A. 血晶石のスロットの形が異なる。それぞれ1コずつしか入手できない→アプデ後から水盆にて販売

異質の～: 放射、放射、欠損or三角(店売りとは逆のタイプ)

失われた～: 放射、欠損、三角(千景のみ放射、放射、円)

欠損は属性向き、三角は物理向きな石が多いことからオススメは以下のとおり

異質のノコギリ鉋・槍: 物理用

異質の曲刀: 物理用

異質の聖剣: 物理用

異質の葬送刃: 物理用

異質の車輪: 物理・神秘加算用

異質の寄生虫: 神秘用

失われた系全般: 属性武器、全強化用、形状変化用

失われた千景: 放射、放射、円、高ステ血質マン

Q. 短銃と散弾銃の違いは？

A. 短銃: 硬直が短い。上下方向の追尾が弱いので敵のモーションや地形によっては当たらない

散弾銃:硬直が長い。範囲が広いため敵を怯ませやすい。ターゲット取りなど

パリィに関しては、致命を取りに行くため硬直の短い短銃の方が使いやすい。
散弾銃でのパリィは連射によるお願いパリィなどに向いている。

Q.輸血液&水銀弾のマラソン場所は？

A.序盤～中盤はヤーナム市街、禁域の森の各種マラソンのついで

終盤は教室棟の学徒、メルゴーの高楼 中腹で血の遺志マラソンをして購入

Q.進行度によって達成不可となるイベント or 注意すべきイベントは？

A.特に重要なのは**狩人狩リアイリーンのイベント**

聖堂街...近くにいる教会の使いにアイリーンが殺される可能性がある

オドンの地下墓(ヘンリック戦)...プレイヤーが死亡するとイベント失敗になる

聖堂街の娼婦アリアンナの避難

ヤハグル地下牢の尼僧アデーラの避難

尼僧アデーラがオドン教会にいる状態でアリアンナから血の施しを3回受けると

アデーラがアリアンナを殺害する。

禁域の森にいる身を窺した男をオドン教会に避難させると他の避難民を殺害する。

ニセ女医討伐(月夜:オドンの蠢き、青ざめた血の夜:3本目のへその緒)

最初の狩人ゲールマンの選択肢で「介錯に身を任せる」を選ぶと即エンディング&周回

Q.強化素材の最初期マラソン場所は？

A.血石の欠片:ヤーナム市街・ヤーナム旧市街の獣(旧市街の方がドロップ率が高い)

血石の二欠片:ヘムウィック墓地街の狩猟犬、**ヤハグルの人攫い**、禁域の森の蛇の寄生者

血石の塊:廃城カインハーストの古の落とし子(ガーゴイル)、**聖堂街上層の獣**

血の岩:メルゴーの中腹(1コ)、啓蒙ショップ(啓蒙60)、深度5の聖杯ダンジョン3・4層

血石の塊マラソン比較(ドロップ率はデフォルトの設定値)

・**上層、獣、4%**

炎の斧or杖でサクサク倒せるため塊ドロップ期待値最大

1周目、聖杯攻略前であればこちらがオススメ。

・カインハースト、ガーゴイル、1.5%

早い段階でマラソン可能になるがドロップ率が低い。

・教室棟1F→2F、巨人、4%

1周1体1分、上層の方がよい。

・隠し街ヤハグル、獣、4%

エレベーター中腹→水盆ワープ→地下牢の計5体ルート

血石の二欠片が大量に入手できるが難易度が高い。上層の方がよい。

・聖杯ダンジョン、ガーゴイル、1.5%

現在ではもっぱら全強化放射マラソン用。

・深度5の聖杯ダンジョン1・2層 基礎ドロップ率

血石の塊x2:24%、血石の塊:17%、ドロップなし:59%

・深度5の聖杯ダンジョン3・4層 基礎ドロップ率

血の塊:8%、血石の塊x2:33%、血石の塊:9%、ドロップなし:50%

Q.属性武器の攻撃力が伸びない。強化の血晶石を付けても強くならない。どうして？

A.属性武器の攻撃力をさらに高めるためには放射タイプの属性血晶石が必要となる。

属性血晶石は欠損タイプのものが多く、放射タイプの血晶石はレア

Q.本編中での属性血晶石の入手場所は？

A.

▼炎

医療教会の工房 縦穴を降りた最下層の街に炎の血晶石(欠損)

メンシスにいるローランの銀獣から炎の漏血晶(欠損)

▼雷光

隠し街ヤハグルから進んで最初の建物、鐘女付近の牢屋に雷光の漏血晶(欠損)

メンシスにいるローラン銀獣から雷光の漏血晶(欠損)

DLCエリア漁村の雷おじいから雷光の漏血晶(欠損)

▼神秘

禁域の森～ヨセフカの診療所に向かう毒沼に神秘の血晶石(三角)

禁域の森の星界からの使者(宇宙人)から神秘の血晶石ドロップ(放射・三角)

禁域の森の蛇玉(大)から神秘の血晶石(欠損、レアドロップ)

▼全強化

禁域の森～ヨセフカの診療所に向かう毒沼に全強化の血晶石(三角)

メルゴー高樓 人喰い豚が出てくる場所の左側壁の遺体から全強化の漏血晶(放射)

Q.属性血晶石はどの段階で集めた方がいい？

A.拾えるものは本編で拾う

本編のみで完成させるならメンシスの悪夢まで進めてローランの銀獣マラソン(炎属性)

聖杯ダンジョンの中央トゥメル2層、トゥメルの冒涇2層の炎エンチャ守り人から炎放射入手など

Q.確定ドロップの敵を狩るときもカレル文字「瞳」を付けた方がいい？

A.確定ドロップ内のレアドロップの比率を上げるという報告がある

[Farming Blood Stone Chunks: analysis!](#)

↑は上層マラソンにおける発見力ごとのドロップ内訳。

発見力が高くなるにつれて塊ドロップ率が高くなっている。

ただし、汎聖杯のボスのようにドロップ内容が血晶石100%である場合、

血晶石の種類・ランク・オプションの内容・形状変化の確率に変化を与えるかどうかは不明

プチメタ解析: [【ブラッドボーン】発見力とアイテムドロップ](#)

Q.呪われた～漏血晶のデメリット効果の優劣は？

A.スタミナ＞眷属＞獣＝耐久＞HP＞全攻撃

▼スタミナ-

状況に応じて武器を使い分ける必要がない。大当たり

手持ちの武器を増やしたくないとき＝装備変更をスムーズにしたいときにより。

▼眷属-

対象は

脳喰らい、瞳の苗床(ビルゲンのハエ)、蛍花(火球ムカデ)、ロマの子ら、ロマ、星の子ら(赤子)、星界からの使者(大・小)、エーブリエターズ

※ほおずき、アメンドーズ、ゴースの遺児は眷属ではない。

眷属は数が少なく、炎や雷光が有効であることが多い

→物理用の石ではデメリットが少ない。

▼獣-

攻略時に獣と戦う機会が多いため、やや使いにくい。

獣かつ雷光が弱点の敵は滅多にいないため雷光用

ほか対人用

▼耐久-

敵が硬くなるにつれて必要攻撃回数が増えるためデメリットが重くなる。

耐久が高い武器用(車輪、寄生虫など)

短期の使用、サブ武器、左手銃、形状変化の妥協先

▼HP-

攻略や長期戦には不向き

縛りプレイやアイテム補充の自殺用

▼全攻撃-

弱い。大ハズレ

Q.聖杯ダンジョンの攻略は必要？攻略するならいつ始めるのがいい？

A. 周回攻略を目指すなら深度5まできっちり攻略したい。

中央トゥメル2層まで進めて銃デブ&炎エンチャ守り人でマラソンすると後が楽になる。

メルゴーの高楼・中腹や漁村のほおずきから呪われた強化の漏血晶を入手してから攻略すると楽。

Q.最上位のカレル文字や高ランクの漏血晶は深度いくつの聖杯ダンジョンで入手できる？

A. およそ深度5の汎聖杯で入手可能

そのため、聖杯攻略は『深度5の汎聖杯の入手』+『追加儀法の使用』がゴールとなる。

Q.聖杯ダンジョンを進めるうえで最適なルートは？

A. 下記サイトの「固定聖杯ルート1」「固定聖杯ルート2」タブ参照

[昭和喫茶:汎聖杯探索記録 / 聖杯文字](#)

Q.聖杯文字で聖杯検索をしても出てこない。「参加条件を満たしていない」と表示される。

A. 固定聖杯は一度でも自力で設置したことがあることが条件。

汎聖杯は設置する必要なし = 汎聖杯の所持が条件。

追加儀法ありの汎聖杯ダンジョンはその追加儀法を使ったことがあることが条件。

ただし、固定聖杯の呪われたトゥメルの冒涇は呪いとしてカウントされない。

詳しくは以下参照

[Bloodborne \(ブラッドボーン\) 神攻略wiki 聖杯ダンジョンについて](#)

Q.マルチプレイ用の啓蒙はどのように稼ぐ？また周回マルチ攻略中に不足する可能性は？

A. 本編の攻略

マルチプレイでゲストをしてホスト世界のボスを撃破する。

聖杯文字検索による汎聖杯ダンジョンの攻略など

汎聖杯ダンジョン攻略は本編攻略の進行度によらずいつでもプレイ可能。

聖杯マラソンができるようになると、啓蒙が大量に余るようになる。

1周目中盤でのマルチプレイ用啓蒙稼ぎ聖杯

<https://youtu.be/ExLVLp1RWOI>

トゥメルの汎聖杯

聖杯文字『gdxvqmc8』

深度1

1層人喰い豚まで回して帰還

Q.本編周回の難易度は？

A.1→2周目で目にみえて敵が硬くなる。

ただしヤーナム市街は難易度調整により他のエリア以上に敵が強くなるよう設定されている(HP7.9倍、攻撃力2.5倍)。

4→5周目、6→7周目で難しく感じることが多い。

敵の攻撃力アップが大きく、即死する機会が増えるためと思われる。

Q.本編周回で店売りアイテムの価格が高くなるが、輸血液や水銀弾集めに支障はないか

A.本編攻略や汎聖杯血晶石マラソンで腐るほど血の遺志が貯まる。

その他、葬送の刃などの武器をストックしておき必要なときに売するという方法も。

Q.各種スリップダメージ(呪われた～、千景、毒)は味方に見える？

A.敵対者にはダメージ表示が見えるが、味方には見えない。

マルチプレイ時の位置知らせは不可。

Q.敵の弱点や特性は？

A.下記サイト参照

[Bloodborne ブラッドボーン ダメージ記録](#)

下記サイトの『BOSS DEFENSES』タブ (ソート可)

[Bloodborne Wiki Bosses](#)

Q.毒、劇毒の使い道は？

A.下記サイトの『BOSS DEFENSES』タブ (ソート可)より

[Bloodborne Wiki Bosses](#)

・毒耐性一覧

70: 恐ろしい獣

120: 獣憑き、旧主の番人

144: 悪夢の主、ミコラーシュ

199: 忘れられた異常者

200: 3デブ、ヤーナムの影、ヘムウィックの魔女

250: 人喰い豚、メルゴーの乳母、トゥメル末裔、トゥメル古老、トゥメル女王ヤーナム

300: 脳喰らい、星界からの使者、死体の巨人

500: ローランの銀獣

999: その他

・劇毒耐性一覧

90: ローランの銀獣

132: 悪夢の主、ミコラーシュ

180: 血に渴いた獣、獣憑き、3デブ、ヤーナムの影、ヘムウィックの魔女、人喰い豚、失敗作たち、メルゴアの乳母、トゥメル末裔、トゥメル古老、脳喰らい、星界からの使者、死体の巨人

185: 忘れられた異常者

210: 旧主の番人

270: トゥメルの女王ヤーナム

999: その他

劇毒は割合ダメージであるため、攻撃力やボスのHPに依存することなく削ることができる。
特にマルチプレイでボスのHPが増加しているときや内臓攻撃が貧弱な低レベル時に強力。

・劇毒武器まとめ

★初期レベル系

使者以外: ノコ、使者: 杖

★筋力系

使者以外: お好み、使者: 爪

★技術系

使者以外: 千景、使者: 杖orレイパラ

★車輪系

使者・巨人以外: 車輪、使者・巨人: お好み

・劇毒武器やりやすい順(独断)

使者: 爪>杖>レイパラ>車輪>その他

巨人: 千景>ノコ>慈悲>その他

その他: 車輪>千景>ノコ>その他

【ブラッドボーン】オススメの劇毒武器と使い方・マラソン聖杯

Q.輸血液の回復量等、具体的な数値はいくつ？

A.以下のとおり

輸血液: 最大HPの40%回復

リゲインゲージ減少開始まで: 約2.5秒

血の弾丸の補充: 最大HPの30%を消費して+5

発火ヤスリ: 60秒間、右手武器に炎攻撃力+80

雷光ヤスリ: 60秒間、右手武器に雷攻撃力+80

精霊の抜け殻:60秒間、右手武器に神秘攻撃力+80(高攻撃力になると下がる模様)

ノコギリ補正:

▼ダメージ20%増加...

ノコギリ鉋(変形前)、ノコギリ槍(変形前・後)、仕込み杖(変形後)、
獣肉断ち(変形後)、教会の杭(刺突、特殊な仕様)、回転ノコギリ(変形後)

教会補正:

▼ダメージ20%増加...

仕込み杖(変形前)、教会の杭(刺突、特殊な仕様)

▼ダメージ30%増加...

ローゲリウスの車輪(変形前・後)

▼ダメージ50%増加...

教会の石槌(変形前)、ルドウイークの聖剣(変形前・後)、月光の聖剣(変形前・後)

遅行毒:(12 + 最大HPの0.1%) / 秒 × 40秒間。合計480 + 最大HPの4%

血に乾いた獣の遅行毒:(6 + 最大HPの0.2%) / 0.2秒 × 40秒間。合計1200 + 最大HPの40%

劇毒:250 + 最大HPの3%

血晶石による劇毒(NPCが使用する場合も含む):100 + 最大HPの10%

発狂:最大HPの70%

エブリの超音波:プレイヤーキャラの身長くらいの範囲に10/0.6秒

▼小カウンター:ダメージ20%増加。

各種攻撃モーションの後、ダッシュ攻撃中、ジャンプ攻撃中、レイパラ変形後銃R2中など

▼中カウンター:ダメージ40%増加。

ダッシュ中、ローリング中、ステップ中、落下ダウン中

▼大カウンター:ダメージ110%増加。

パリティ怯み中、背後からの一撃後のダウン中、アmendーズのジャンプ攻撃後の一瞬など

▼ その他カウンター:獣狩りの群衆(刀剣)の剣攻撃後はダメージ約68%増加

▼カウンターなし:左手銃、歩き中、梯子昇降中

ローリング・クイックステップ・バックステップ:スタミナ10消費

マルチプレイのゲスト:最大HPが70%に減少

ローゲリウスの車輪と回転回数

回転回数	神秘攻撃力アップ	HP減少 / 秒
1	1.1	1%
2	1.2	2%
3	1.4	3%
4~	1.6	4%

神秘攻撃力は基礎の部分に適応される。

獣血の丸薬

[特徴]

効果時間60秒。60秒を過ぎるとそれまでの獣化ゲージが一気に解除される。

攻撃し続けるほど獣化ゲージ↑、物理攻撃力↑、防御力↓。

物理攻撃力のみ増加させるため、属性武器には効果なし。

獣性質が高いほど獣化ゲージの最大値が増加する。併せて最大倍率も増加。

物理攻撃力の増加倍率は獣化ゲージ最大値を基準にして階段状に設定されている。

丸薬効果中にゲームを終了すると蓄積分の獣化ゲージが残り、以後時間経過で減少するのみ。

上記の状態でも攻撃しても獣化ゲージは増加しない。

獣血の丸薬を再び使用すると攻撃によって獣化ゲージが増加ようになる(60秒リミットの復活)。

[獣化ゲージの貯まりやすさ]

車輪変形後R2>回転ノコ変形後R1>石槌変形後R1=聖剣変形後R1>各種武器変形攻撃>その他

[使用例]

・ボスマラソン

①マラソンしたい聖杯ダンジョンのボス前扉を開けるところまで進めておく。

②狩人の夢に戻ってマラソンの準備をする。

●啓蒙ショップで啓蒙を減らしておく。

●防具を獣性の高いものにする(ブラドーシリーズなど)。

●獣の爪+1に耐久ーの血晶石を装備して壊す。

狩人の悪夢灯り近くの壺を壊すと早い。

●アイテム欄に獣血の丸薬などマラソン時に使用するアイテムをセットする。

③壊れた獣の爪で人形を攻撃し、獣化ゲージを貯める。

④マラソンしたい聖杯ダンジョンのボス扉前まで移動してゲームを終了する。

⑤タイトル画面でオフラインを選択する(ロード時間短縮のため)。

⑥ゲームを終了してセーブデータをUSBやPS+オンラインにセーブする。

⑦ロード後に丸薬を使用して、獣化ゲージを維持しながらボス討伐。

⑧以後セーブデータをロードしてボス討伐を繰り返す。

獣性	物理攻撃力アップ	防御力ダウン	啓蒙
1~24	1.2	0.8	56以上
25~49	1.3	0.7	47~55
50~99	1.4	0.6	31~46
100~199	1.5	0.5	12~30
200~299	1.6	0.4	1~11
300	1.7	0.3	0

Q.敵に強靱度はある？

A.本作にも敵に隠しパラメータ『強靱度』が設定されている。

強靱度が残っているうちは攻撃を受けても怯まない。

強靱度は攻撃を受けるごとに減っていき、0以下になると怯む。

本作では新たに蓄積ダメージによる怯みやダウンも導入されており、一見すると紛らわしい。

強靱削りには蓄積継続時間が設定されており、時間を越えると蓄積値はリセットされる。

強靱削り...4秒、ダメージ...なし

攻撃・銃・投擲物・ステップ・ローリング等何らかのアクションを受けると蓄積継続時間は回復する。

例：散弾銃でパリアが取れず敵が怯んでしまうのは、強靱を削りきってしまうため。

恐ろしい獣...小怯みは強靱を削りきったとき。大怯みは蓄積ダメージによる怯み。

敵に近づけないときに投げナイフや銃弾を当てて蓄積を維持するなど。

Q.重打って？刺突って？

A.聖剣や石槌などの変形後攻撃全般

トニトルスや車輪の全ての攻撃など

血晶石の数値が通常の物理血晶石と比べて高い。

下記サイト参照

[仕掛け武器モーション値](#)

[モーション値 - Bloodborne](#)

・重打

重打は人型に有効。

血晶石によって内臓攻撃が強くなる。

斧：変形後。

獣肉断ち：すべての攻撃が重打。

聖剣：変形後。R2溜めが刺突であり、微妙にかみ合わないが数値は強力。

月光：聖剣に劣るか。片手で使える重打としてワンチャンあり。

石槌：変形後。R2溜めのモーション値が高いこともあり相性は抜群。

金槌：すべての攻撃が重打。脳筋ビルドで採用。

トニトルス：強いが勿体ない？

車輪：そこそこ強いが勿体ない？

・刺突

刺突は眷属に有効。重打以上にモーションの適応が狭い。

血晶石によって内臓攻撃が強くなる。

慈悲：ステップマン

杭：変形後の攻撃がすべて刺突。生粋の眷属キラー。

落葉：変形後R2マン

銃槍：通常R1や溜めR2など何かしら運用を考えればあり。

Q.内臓攻撃ダメージがなぜか低い。どうすれば高くなる？

A.内臓攻撃は刺突属性である。武器のモーションの種類は関与しない。

刺突モーションのないノコギリ鉋に刺突血晶石を積んでも致命は強くなる。
致命専用武器として刺突血晶石を積んだ武器を作っておくのも手である。

内臓攻撃ダメージは血晶石の刺突攻撃力、敵の刺突防御力、レベル、技術に依存する。
物理加算はダメージに乘る(物理は物理・重打・刺突全てを均等に強化するため)。
属性加算(血晶石の加算部分、ヤスリ系エンチャ)もダメージに乗り、それぞれの属性に対応した敵の防御力の影響を受ける。

属性乗算、重打血晶石、刺突防御力が高い敵、低レベル、低技術などでは内臓ダメージが低い。
武器の種類、強化度(+0~10)、*2属性(葬送の刃、慈悲の刃など)、補正值には依存しない。
*武器の元々の攻撃力は内臓攻撃ダメージに影響を与えない。

獣化ゲージは物理攻撃力をアップさせるためか、内臓攻撃ダメージを増加させる。
油壺は炎加算部分の内臓攻撃ダメージを増加させる。炎乗算部分は内臓攻撃ダメージに関与しないため増加させない。

仕込み杖変形後は技術補正+0.15により内臓攻撃ダメージを増加させる。
ローゲリウスの車輪変形後は物理攻撃力がダウンするため、内臓攻撃ダメージは減少する。
千景変形後は内臓攻撃ダメージに変化を与えない。
トニトルスのエンチャは内臓攻撃ダメージに変化を与えない。
その他の武器変形後は内臓攻撃ダメージに変化を与えない。

詳細は下記参照

[内臓攻撃ダメージと技術・レベルの関係](#)

レベルと内臓攻撃倍率(測定を元に算出)

レベル	倍率
4~14	1
15~29	1.2690
30~44	1.5035
45~59	2.1195
60~79	2.3700
80~99	2.6540

100~119	2.7400
120~139	2.8200
140~159	2.8700
160~199	2.9200
200~	2.9700

Q.ダメージなど計算の仕組みは？

A. ほとんどが乗算で処理される。

例：カレル文字[右回りの変態5%,右回りの変態10%]装備時

正： $1.05 \times 1.10 = 1.155$ より15.5%HP増加

誤： $1.05 + 1.10 = 1.15$ より15%HP増加

例：物理血晶+27.2%×3装備時

正： $1.272 \times 1.272 \times 1.272 = 2.058\dots$ より+105.8%

誤： $27.2 + 27.2 + 27.2 = 81.6$ より+81.6%

ダメージカットはカット率を1000分率で表している。

例：炎ダメージカット216 → 炎ダメージを21.6%カットする。

例：狩人の帽子、狩人の装束、狩人の手袋、狩人のズボン装備時

(物理ダメージカットがそれぞれ50,110,50, 60)

正：帽子により物理ダメージ100%から5%がカットされる。物理ダメージ95%

装束により物理ダメージ95%から11%分の10.4%がカットされる。物理ダメージ84.6%

手袋により物理ダメージ84.6%から5%分の4.2%がカットされる。物理ダメージ80.4%

ズボンにより物理ダメージ80.4%から6%分の4.8%がカットされる。物理ダメージ75.6%

$100 - 75.6 = 24.4$ より

狩人装備一式で物理ダメージを24.4%カットし、ステータス上では物理カット244

$\prod[k=1,2,3,\dots,n](1000 - \text{カット}[k])/1000^n$

誤： $50 + 110 + 50 + 60 = 270$ より

狩人装備一式で物理ダメージを27.0%カットし、ステータス上では物理ダメージカット270

[PSA: Damage reduction stacks multiplicatively.](#)

[Bloodborne In The Know: How Damage Reduction Works](#)

例:カレル文字[大いなる湖3%,大いなる湖4%]装備時
正:全ダメージ100%から3%がカットされる。全ダメージ97%
全ダメージ97%から4%分の3.8%がカットされる。全ダメージ93.2%
 $100 - 93.2 = 6.8$ より全ダメージ6.8%カット
誤: $3 + 4 = 7$ より全ダメージ7%カット

物理血晶石のような数値を増加させるものは掛け合わせるほど効果が強くなっていき、
防具のような数値をカットするものは掛け合わせるほど実質的な効果が弱くなる。

表示攻撃力について

[Attribute scaling secrets exposed! Beasts hate him! - Build/Weapon Calculator. Guide and Math inside.](#)

[Attribute : Rating](#)

[Bloodborne Build/Weapon Calculator by SilvardCT](#)

能力補正レート、能力値レートなど細かい数値等は上記サイト参照

補正攻撃力 = 基礎攻撃力 + (基礎攻撃力 * 能力補正レート * 能力値レート)

表示攻撃力 = 補正攻撃力 * (1+血晶石[1]/100) * (1+血晶石[2]/100) * (1+血晶石[3]/100)+加算
乗算同士は乗算で計算し、加算は最後に加える。
小数点以下切り捨て。

ダメージと防御力について、近似式モデル

[Bloodborneダメージ計算式について](#)

[My progress on Damage Calculations for Bloodborne](#)

最終攻撃力 = [{基礎攻撃力 + (基礎攻撃力 * 能力補正レート * 能力値レート)} * (1+血晶石【1】/100) * (1+血晶石【2】/100) * (1+血晶石【3】/100) * モーション値 + 加算] * (一部の武器特性)

最終攻撃力から各防御力の減衰を適応させる → 基礎ダメージ

最終ダメージ = 基礎ダメージ * カウンター倍率 * ノコギリ補正・教会補正 * (獣狩り・眷属狩り/100) *
カレル文字「爪痕」倍率 * (油状態・炎ダメージ×2) * (1-カット率/1000)* (敵によってはダメージ補正)

Q.本作もしくは過去作を踏襲したテクニック・バグ・用語・仕様はどんなものがある？

A.テクニック～バグの線引きは各人の裁量にお任せ

・ノーロック

ロックカーソルを外してプレイすること。

R3スティックによる視点操作が必要になり、操作が煩雑になりやすい。

その代わりに敵との位置関係やカメラに依らない自由な動きが可能になる。

・落下硬直キャンセル

高所から落下したときの硬直をバックステップやローリングでキャンセルすること。

歴代シリーズお馴染み

・○○レーダー

アイテム欄に装備した拠点帰還用アイテム(狩人の確かな徴など)の暗転をゲストの召喚・侵入といったマルチプレイ上の変化の徴候として利用すること。

○○にはそれぞれアイテム名が入る(骨片レーダーなど)

・プロロ

PS3『デモンズソウル』でキャラクターデータをロードすることを「プロフィールのロード」と呼んだ。

その略称。転じてゲームを終了しキャラクターデータをロードしなおすこと。

落下死のキャンセル、敵の位置情報リセット、オンラインマッチングの改善、エリア傾向の維持など様々なことに利用された。

・オーバーキル

敵を一定以上のダメージで倒すと取得できる血の遺志量が1.2倍になる。

過去作では(撃破時ダメージ-敵の現在HP)が一定以上であるとオーバーキルが成立していたが

本作では敵の現在HPとの差をとらず、撃破時ダメージのみを参照する。

そのため敵のHPがMAXであろうと残りわずかであろうとオーバーキルの条件は一緒。

条件は敵の最大HPの3~4倍程度？、過去作以上にオーバーキルが成立しにくい。

・最速ダッシュ(隠しダッシュ、Concealed Dash)

×ボタンを押し始めてからキャラがダッシュを始めるまでにコンマ秒のタイムラグがあるが、あらかじめ×ボタンを押し込んでおくことでそのタイムラグを短縮できるというもの。

これにより通常より早い段階でダッシュ・ダッシュ攻撃・ジャンプが可能になる。

過去作では×ボタン押し込み＋移動(横移動など)が必要であったが、本作では×ボタンを押し込んでおくだけでよい。

例: 銃パリア中に×ボタンを押し込んでおき、すぐさまダッシュR2攻撃

横歩き中に×ボタンを押し込んでおき、前に歩いてダッシュ攻撃

ジャンプ中に×ボタンを押し込んでおき、すぐさま連続ジャンプ

・はじきロック(名称不明)

R3スティック押し込みによるロックは、キャラ正面方向の最も近い敵を優先してロックする。

L3スティックをはじきながらR3スティックを押し込むことで、指向性をもってロックすることができる。

・毒・劇毒ローリング

毒や劇毒は右手武器による攻撃だけでなく、ローリングやステップによっても蓄積する。

アップデートにより蓄積量が下方修正された。
ローリングはおよそ通常攻撃の0.6倍の蓄積量。

- ・加算銃槍(アップデートにより修正済)

神秘加算の血晶石を装備した銃槍の散弾銃がとんでもないダメージを叩き出した。
全弾命中させればお手軽2000ダメージ

- ・装備重量システム

Ver1.04から廃止された。

武器や防具には隠しパラメータ『装備重量』が設定されており、重量が大きいほどスタミナ回復速度が低下する。

[*PSA: You're overburdened! A look at Bloodborne's weight system with proof.*](#)

- ・武器変形後とスタミナ回復速度

Ver1.04から廃止された。

武器変形後はスタミナ回復速度が低下する。

- ・携帯ランタンとスタミナ回復速度

Ver1.04から廃止された。

携帯ランタンを点灯させるとスタミナ回復速度が遅くなる。

- ・カレル文字「獣」は落下ダメージを軽減する。

獣+20: 50%軽減、獣+50: 75%軽減、獣+100: 100%軽減
ただし高所からの落下死を防ぐことはできない。

[*Bloodborne: Beast Rune can reduce damage from falling.*](#)

- ・しゃがみながら銃を撃つ

ローリング後にすぐさま銃を撃つとしゃがみながら銃を撃つ。
今作では様々なモーションを止めながら銃を撃つ様子がみられる。

[*PSA: You can crouch while shoot the gun.*](#)

- ・マルチプレイ時のボスのHP

マルチプレイ時のボスのHPはホストがボス霧を潜り、ボスのHPが表示されたときに確定する。

ゲストが1人なら1.5倍、ゲストが2人なら2.0倍となる。

部位の耐久値も増加する。

Ver1.07からNPCも人数にカウントされるようになった。

ゲスト判定が確定するのはゲストが召喚された後すぐ。

「共鳴する小さな鐘が見つかりました」と表示されている間は人数にカウントされない。

ゲスト召喚テロップ中にホストがボス霧を潜ると、ゲストがボス霧を潜れなくなるバグが存在する。
微暗転中であってもボス前の扉をあらかじめ開けておかないとゲスト側がボス霧を潜れないことあり。

- ・余韻のキャンセル

本作に存在するかどうか不明確だが、武器の攻撃モーションやアイテム取得モーションの最後の部分には余韻が存在する。この余韻の間はスタミナ回復が始まらなかったり、次のアイテムを拾うことができなかったりと、各種行動を開始できない状態だが、小移動や盾構え(盾キャン、ガーキャン)を挟むことによってこの余韻をキャンセルし、次の行動を素早く開始することができる。

例: 攻撃→小移動→攻撃...でスタミナ回復を早めつつブンブンする

アイテム取得→小移動→アイテム取得→...でアイテムを素早く連続で拾う

- ・ゲスト時、ホスト世界の周回数の判別

血の遺志の量から周回数を判別できる。

ゲスト時に取得できる血の遺志の量は1/2(小数点以下切り捨て)であることに留意する。

[有志による血の遺志一覧\(月の魔物追加\)](#)

- ・ゲスト側のパリィ

マルチプレイ中、ゲスト側のパリィはラグの影響で高確率で失敗する。

歴代シリーズお馴染み

- ・マルチプレイ中のムービースキップ

マルチプレイ中のムービーはプレイヤー全員がスキップボタン(本作ではOPTIONSボタン)を押しているとスキップすることができる。

Q.血晶石はどこでマラソンするの？

A. 下記サイト参照

[Bloodborne 聖杯文字](#)

上記サイトのテンプレ以外で有用な聖杯

[喫茶昭和: 汎聖杯探索記録](#)

Q.血晶石最強ビルドは？

A. 血晶石の最大値は下記サイトの『血晶石』のタブ参照

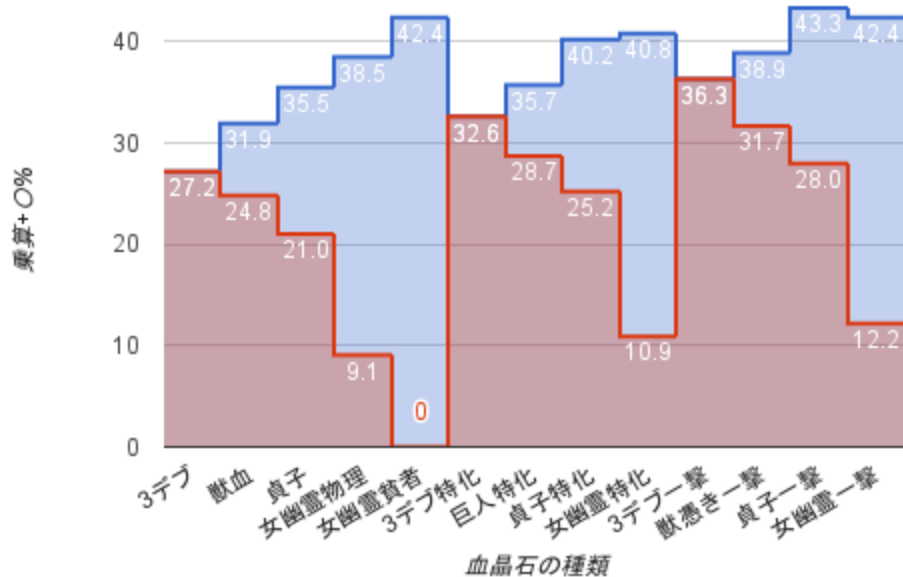
[喫茶昭和: 汎聖杯探索記録](#)

【物理系】

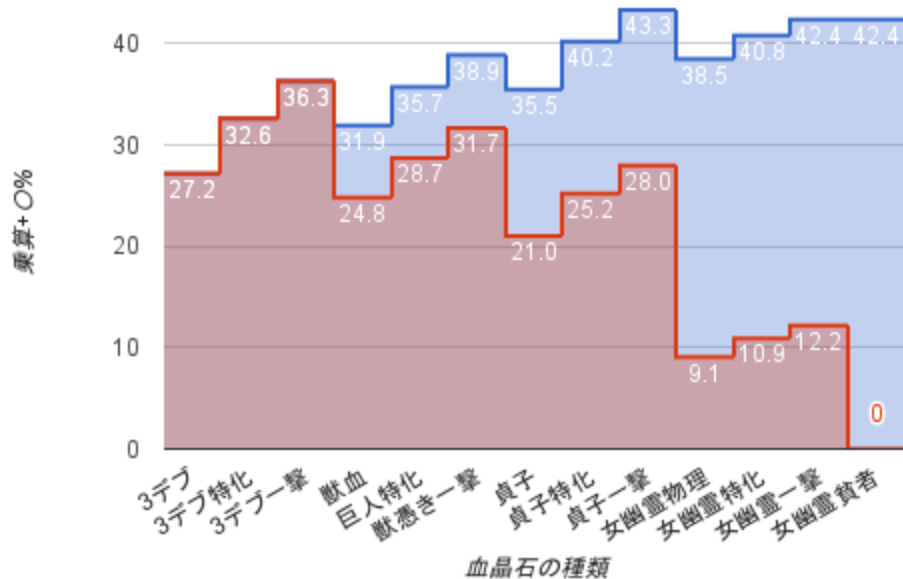
女幽霊を除きセカンドオプションは愚者で比較。

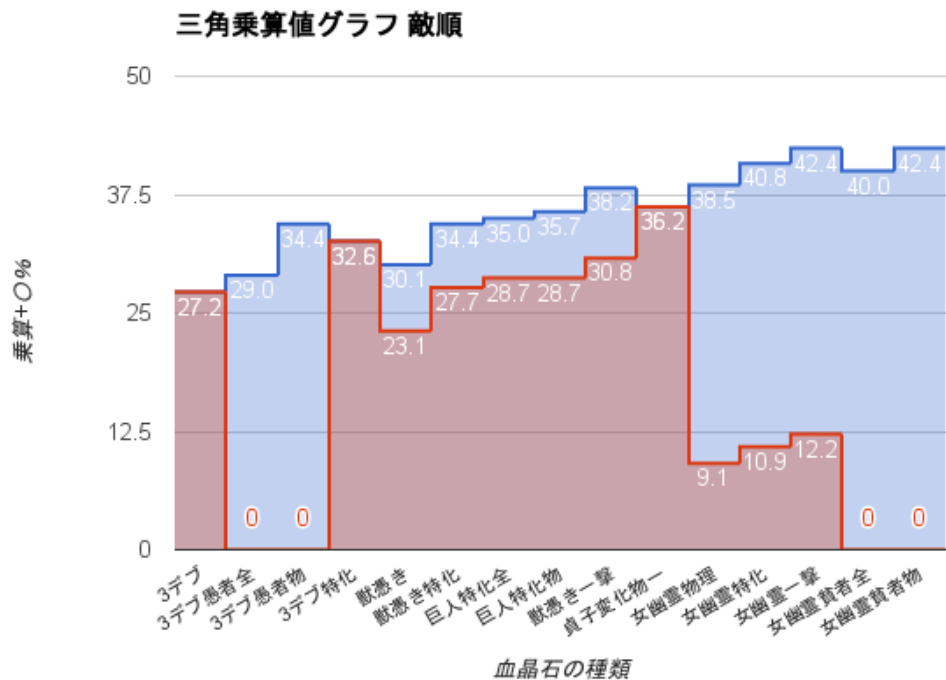
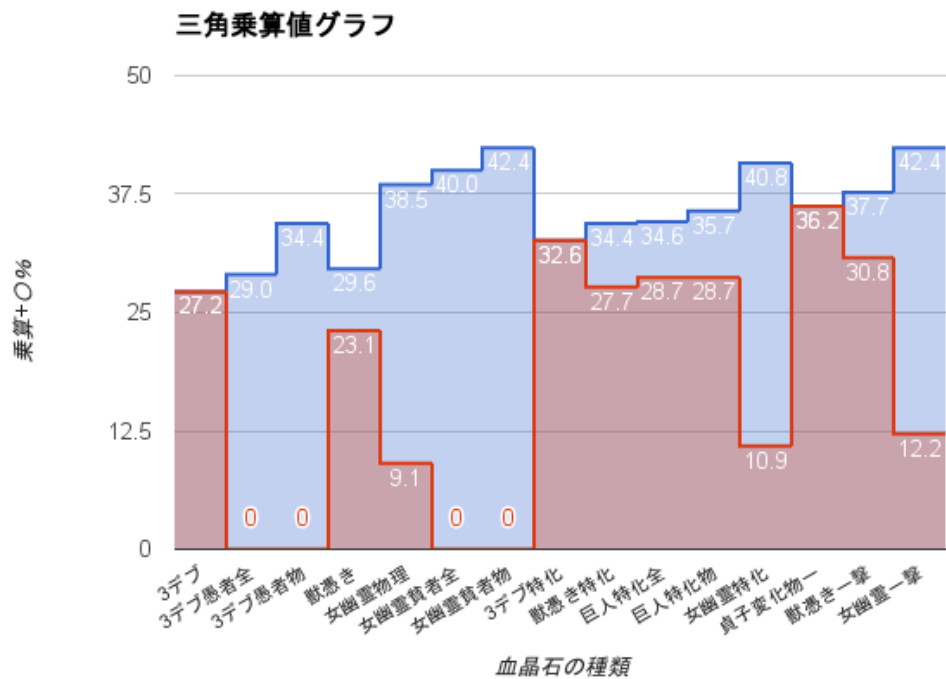
【ブラッドボーン】最強の物理血晶石とは ~無差別級~

放射乗算値グラフ



放射乗算値グラフ 敵順





青...患者・貧者の条件を満たしているとき 赤...条件を満たしていないとき

グラフより、およそ
3デブ<獣憑き・獣血・巨人<貞子
ただし左ほど下がり幅が小さく、安定性が高い。

貧者は入手が容易であること、最大値が高いことから女幽霊一択。

※Ver1.07により補正系血晶石が大幅に強化された。

脳筋ビルドであれば、獣血の主(首なし)から入手できる呪われた重い深淵血晶
神秘ビルドであれば、トゥメル of 古老から入手できる呪われた冷たい深淵血晶
がそれぞれ有用な選択肢となった。

[【ブラッドボーン】重い深淵血晶、冷たい深淵血晶の仕様とマラソン聖杯【動画付き】](#)

これに伴い、脳筋ビルドと神秘ビルドの血晶石の組み合わせは非常に複雑化。
およそ、重いであれば1コ、冷たいであれば1～2コが目安となる。
詳細な数値は[【Bloodborne】ビルドシミュレータ](#)にてシミュレート。

【神秘】

◆加算型

＊放射

トゥメル of 脳喰らい

▲三角

イズ of 脳喰らい

◆乗算型

＊放射

トゥメル3デブ、イズ of ノコギリ狩人

▲三角

イズ3デブ、エーブリ

【炎】

用途が非常に多い属性。

物理ビルドでも物理防御力の高い敵用に1本あると便利。

→サソリ、スライム、脳喰らい、銀獣など

＊放射

ローラン of ノコギリ狩人、トゥメル3デブ、トゥメル or ローラン of 旧主 of 番犬、炎エンチャ守り人

▲三角

ローラン of 獣憑き、カイン of 騎士、イズ3デブ

つ欠損

ローランの獣魔術師、貞子、車輪狩人、銀獣、宝箱から傾炎

【雷光】

炎で十分なことが多い。眷属や一部の敵などさらに弱点を突きたいときに。

＊放射

ローランのノコギリ狩人、トゥメル3デブ

▲三角

ローランの獣憑き、カインの騎士、イズ3デブ

つ欠損

ローランの恐ろしい獣、貞子、車輪狩人、銀獣、宝箱から傾雷光、ローランの黒獣

【血質】

●円

銃デブ、血に渴いた獣、深き僻墓3層の宝箱から傾血質の漏血晶

★他の形状

銃デブ形状変化、トゥメル3デブレアドロップ

※血舐めや炎ババアはランク・ドロップ率ともに低く、血に渴いた獣に大きく劣る。

【脈動】

＊放射

ローラン&イズのノコギリ狩人

▲三角

ローラン&イズの獣憑き

つ欠損

ローランの車輪狩人

●円

トゥメル足長ババア(確実に+5を狙うならこちらの形状変化)

属性マラソンのついでに集めるのがベター

【遅効毒】

＊放射

ローラン&イズのノコギリ狩人、オーラ付きクモ

▲三角

イズの3デブorオーラデブ、ローラン&イズの獣憑き

【劇毒】

＊放射

ローラン&イズのノコギリ狩人、オーラ付きアフロサソリ

▲三角

イズの3デブorオーラデブ、ローラン&イズの獣憑き

【貧者】

トゥメル&イズの女幽霊

Bloodborne Collector's Edition Strategy Guideより

【各敵の基礎的な血晶石ドロップ率】

★ほおずき

血晶石[33%]、水銀弾×3[62%]、石ころ×10[5%]

★罹患者の獣(聖杯)

血晶石[25%]、輸血液×4[15%]、輸血液×3[60%]

★デブ(雑魚)

血晶石[25%]、輸血液×3[30%]、水銀弾×4[25%]、儀式素材B×1[20%]

★貞子

血晶石[25%]、水銀弾×5[15%]、水銀弾×4[45%]、儀式素材F×1[15%]

★脳喰らい(汎聖杯・雑魚)

血晶石[25%]、水銀弾×4[25%]、水銀弾×3[45%]、祭祀者の骨の刃×1[5%]

★獣憑き(聖杯雑魚)

血晶石[25%]、輸血液×4[25%]、輸血液×3[45%]、獣血の丸薬×1[5%]

★ローランの銀獣(聖杯雑魚)

血晶石[25%]、輸血液×3[30%]、輸血液×2[41%]、ローランの落とし子×1[4%]

★ノコ狩人

血晶石[20%?]

★脳喰らい(固定聖杯・雑魚)

血晶石[18%]、水銀弾×4[25%]、水銀弾×3[52%]、祭祀者の骨の刃×1[5%]

★ローランの銀獣(メンシス)

血晶石[16%]

★血舐め

血晶石[16%]

★獣魔術師

血晶石[8%]、儀式素材C×1[8%]、儀式素材D×1[8%]、大輪の死血花×1[8%]

★女幽霊

血晶石[8%]

★炎エンチャ守り人

血晶石[4%]、他のドロップ品は守り人の種類によってさまざま

★毒サソリ

血晶石[4%]

★炎ババア

血晶石[2%]、儀式素材A×1[4%]

儀式素材○は深度によって内容が変化する。

発見力とドロップ率の詳細な関係は不明。

毒クモのページに血晶石の記載はないが血晶石をドロップする。

Q.深層でマラソンする意義・特徴は？

A.①たまたま配置がよかった。

②深淵ボスに限ると高ランクの石が入手しやすい。

(1～2層では基本的にランク17～19だが、3～4層ではランク18～20)

③3層以降のボスは撃破時に岩が入手可能。

④進める手間あり(ボスマラソンでは事前にセーブデータの保存を推奨)

⑤浅層と比べて敵のHPが上昇している。4層は特に顕著。

Q.形状変化って？

A.確率およそ1.8～2.0%(1/55～1/50)でドロップする血晶石の形状が変化する。

それにより通常とは異なる形状の血晶石を入手することが可能になる。

宝箱の血晶石も形状変化するが、労力に見合わない性能であることが多い。

Q.円に形状変化することはある？

A.特定の敵からのみ変化する様子

確認できたものはノコ狩人、獣憑き、罹患者の獣

Q.属性血晶集めのノコ狩人マラソンってローランとイズどちらがいい？

A.エリア傾向と敵ごとの傾向が影響し合うと考えるとよい。

【ブラッドボーン】聖杯ダンジョンのエリア傾向

【エリア傾向】

★トゥメル

物理、特化、一撃、重い、鋭いなど物理系

★ローラン

炎、雷光、毒、リゲイン、HP回復

★イズ

神秘、(炎、雷光)

★僻墓

血質、獣狩り、眷属狩り

狩人自身の傾向が物理＞炎＞雷＞その他であるため

トゥメルでは物理＞＞炎＞その他

ローランでは物理＝炎＞雷＝毒＞＞その他

イズでは物理＞炎＞雷＝神秘＞その他

となる。

つまり炎・雷光狙いならローラン、神秘狙いならイズ

Q.乗算型と加算型はどちらが強い？

【物理】

- デブ 27.2%
- 獣血の主(首あり) 24.8%, +15
- 獣血の主(首なし)重い深淵 +65, +15
- 貞子 21%, +18.9

【炎】

- デブ炎 27.2%
- 番犬 24.8%, +15
- 狩人 23.1%, +14
- 貞子 21%, +31.5
- 獣魔術師 9.1%, +67.5

.....

A.武器の攻撃力はおおよそ以下のように決まる。

攻撃力 = (基礎攻撃力&補正) × 乗算 × モーション値 + 加算

▼基本事項

ステータスが**高**ければ**乗算型**

ステータスが**低**ければ**加算型**

▼モーション値の影響

乗算型(特にデブ石)は**モーション値**の影響を受けやすい↓

モーション値 < 1 の攻撃は弱くなる。

モーション値 > 1 の攻撃は強くなる。

モーション値 = 1 の攻撃は表示攻撃力どおり。

モーション値は下記サイト参照

[仕掛け武器モーション値](#)

[モーション値 - Bloodborne](#)

乗算型はモーションによって攻撃力が上がりやすく、下がりやすい。

→振れ幅が大きい。

乗算型は溜めR2や内臓攻撃などに向いている。

加算型はモーションによって攻撃力が上がりにくく、下がりにくい。

→安定している。

加算型は前ステップR1や聖剣変形前、多段ヒット攻撃などに向いている。

▼結局のところ主流なのはどれ？

◆物理

乗算型の3デブ

脳筋や高ステ上質ビルドでは、獣血の主(首なし)の重い深淵

[理由]

物理血晶石は大量に必要となることが多く、3デブは厳選が容易だから。

高レベルであれば内臓攻撃

低レベルであれば溜めR2→ダウン→溜めR2カウンター

とモーション値の高い攻撃は攻略上有用であるため。

ゲストなど内臓攻撃が狙いにくい場合は加算型を採用しやすい。

◆炎や雷光

◇低神秘(神秘6~35くらい?)

乗算型

＊放射

ノコ狩人

▲三角

獣憑き

つ欠損

貞子、獣魔術師(神秘6～10くらい)、恐ろしい獣

[理由]

他に選択肢がないため。

貞子や恐ろしい獣は乗算、加算のバランスがよくオールラウンドで強い。

獣魔術師はマラソンが容易なため。

★獣魔術師の形状変化について

通常R1は強くなるが、溜めR2が弱くなる。

低レベル攻略では『溜めR2→ダウン→溜めR2カウンター』が重宝されることから、必ずしも最強とは言いきれず一長一短である。

◇高神秘(35～くらい?)

乗算型 + 古老冷たい深淵

＊放射

ノコ狩人、古老

▲三角

3デブ、古老

つ欠損

貞子、(番犬)、恐ろしい獣、古老

[理由]

古老冷たい深淵1～2コでお手軽高火力。

高乗算 & 高モーション値のピーキーなスタイルも選択肢になる。

例: 貞子 → 番犬 or 3デブなど

セカンドオプションの加算にモーション値が乗らないことから、セカンドオプションを獣狩り、眷属狩りにして専用武器化させることもしばしば。

例: 聖剣 + 炎乗算、眷属狩り + 油壺 でエーブリ狩り

※汎用性は非常に低い。

汎用武器は作成済みで、さらなるダメージを求めるために組まれることが多い。

★組み合わせの移行例

①[＊,＊,▲]=[古老,古老,3デブ]

古老の2opにはこだわらない。

お手軽高火力。

②[*,*,☉]=[古老,古老,貞子 or 恐ろしい獣]
R1など低モーション値の攻撃にも配慮を持たせた構築。

③[*,☉,▲]=[古老,古老加算あり,3デブ]

③[*,▲,☉]=[古老,古老加算あり,貞子 or 恐ろしい獣]
欠損or三角に古老の2opに属性加算を付けた形。
厳選が大変になってくる。

④[*,☉,▲]=[狩人加算あり,古老加算あり,古老加算あり]
加算で統一した形。
ゴール感あり。

⑤[*,☉,▲]=[形状変化,古老加算あり,古老加算あり]

⑤[*,☉,▲]=[3デブ,古老加算あり,古老加算あり]
放射により強力な血晶石を持ってくる。
マラソン地獄。

◆神秘

加算型

*放射

トウメルの脳喰らい

▲三角

イズの脳喰らい

[理由]

高加算かつ倒すのが容易だから。

→神秘マンでノコ狩人などを倒すのは骨が折れるため。

固定聖杯攻略直後のお手軽属性武器としても優秀。

DLC武器、ゴースの寄生虫の登場。

→ゴースの寄生虫、血晶石の組み合わせ

ローゲリウスの車輪など一部の武器でお手軽高火力なため。

Q.全強化の血晶石の使い道は？

A.攻撃力を高める最適なステ振りとは

トニトルスとローゲリウスの車輪、血晶石の組み合わせ

★トニトルス

L1エンチャで雷攻撃力が爆発的に増加するため、全強化の血晶石と相性がよい。

が、ダメージ至上主義なら重い深淵+重打がおおよそベスト

★月光の聖剣

変形後の光波技を最大限に活かすためには全強化の血晶石が最もよい。
その代わり光波技を除いた通常攻撃は軒並み弱めとなる。

★爆発金槌

炎攻撃力、補正ともに高いため。
ただし、炎攻撃力が発生するのは撃鉄ON時のみ。
汎用性では重打に分がある。

★ローゲリウスの車輪

筋20神15など低ステなら神秘加算(ほぼ変形後ステップ攻撃専用)
筋50神50など高ステなら全強化(変形後はL2回転を使用)

劇毒車輪は乳母、血に渴いた獣、番人、末裔、古老など幅広い敵に有効。
変形後ステップ攻撃、ダッシュ攻撃 + ロックを外してローリングのコンボを狙う。
重打は変形前の物理重視であればあり。

Q.アmendーズ産ダブル全強化は存在する？貞子産ダブル愚者は存在する？

A.アmendーズ産ダブル全強化は存在する。ただし多少語弊がある。

ファーストオプションとセカンドオプションがそれぞれランダムである場合、
ファーストオプションとセカンドオプションに同一のオプションは付かない。

【a】全ての攻撃力を高める(+○%)

→全強化

【b】HP最大時、全攻撃を上昇(+○%)

→愚者全強化

【c】HP最大時、物理を高める(+○%)

→愚者物理

【d】瀕死時、全攻撃を上昇(+○%)

→貧者全強化

【e】瀕死時、物理を高める(+○%)

→貧者物理

アmendーズ産ダブル全強化とは

[全ての攻撃力を高める(+○%),HP最大時、全攻撃を上昇(+○%)]
つまり[全強化,愚者全強化]であれば存在する。

一方、貞子産ダブル愚者のような

[HP最大時、物理を高める(+○%),HP最大時、物理を高める(+○%)]

[愚者物理,愚者物理]のような血晶石は存在しない。

トゥメルでは物理を高める(+○%)が付きやすい。

イズでは物理を高める(+○%)と全攻撃を上昇(+○%)が半々らしい。

ローランは愚者・貧者自体が非常に稀。

女幽霊はセカンドオプションが貧者で固定されているためか[貧者物理、貧者物理]が存在する。

[愚者物理,愚者全強化]という組み合わせも確認されている。

愚者物理と愚者全強化は愚者という一つの括りではなく、それぞれ別枠と思われる。

Q.愚者、貧者ってどうなの？

A.汎用性を犠牲にして火力を追及する。

愚者は前準備の必要がなく、敵の攻撃に耐えられるため比較的使いやすい。

裏に通常の物理武器を仕込むことで、被ダメージ時もある程度カバーできる。

慣れているボス戦で重宝する。雑魚敵や対人には使いにくい。

Q.深層ほど敵のHPが高くなるってどれくらい？

A.Bloodborne Collector's Edition Strategy Guide ;p181

下記サイトの『BOSS DEFENSES』タブおよび下段の記事より(一部加筆・修正)

[Bloodborne Wiki Bosses](#)

[Bloodborne Wiki Undead Giant \(Twin Curved Blades\)](#)

聖杯内の敵の

血の遺志は聖杯の深度、階層、追加儀法によって変化する。

HPは聖杯の深度、階層によって変化する。

物理防御力は聖杯の深度によって変化する。

式は以下のとおり

(合計値) = (基礎値)*X*Y*Z (小数点以下切り捨て)

※各敵の基礎値はBloodborne Collector's Edition Strategy Guideに記載あり。

X = 深度

Y = 階層

Z = 追加儀法

【血の遺志】

X = 深度

1: 1.0

2: 2.32

3: 7.53
4: 31.71
5: 45.17 トウメル＝イルは 61.83

Y = 階層

1: 1.0
2: 1.05
3: 1.1
4: 1.2

Z = 死臭オーラは1.4、呪いの追加儀法は1.2

【HP】

X = 深度

1: 1.0
2: 1.45
3: 3.83
4: 6.46
5: 6.91 トウメル＝イルは7.63

Y = 階層

1: 1.0
2: 1.05
3: 1.075
4: 1.15

Z = 追加儀法による補正はない。

【物理防御力】

X = 深度

1: 1.0
2: 1.04
3: 1.29
4: 1.40
5: 1.43 トウメル＝イルは1.45

Y = 階層による補正はない。

Z = 追加儀法による補正はない。

適用例: 深度5、全盛り深きローラン3層の恐ろしい獣のHPは？
(『Yaxanc5i』3層)

基礎値 = 2099, 深度 = 6.91, 階層 = 1.075 より
合計値 = $2099 \times 6.91 \times 1.075$
= 15591.8...
= 15591

Q. 武器の特徴を大雑把に教えて

A.

武器の大まかな分類、ステ振りは以下参照

[攻撃力の伸び率からみるステ振り順序](#)

対人視点は@んあさんのブロマガ

[ブラッドボーンの武器を侵入目線で語る決定版](#)

攻略勢 & 対人底辺勢の見解↓

右手武器

【ノコギリ鉋】

攻略最強と名高い武器

以下の3本がとても便利

1. 獣系雑魚掃討に炎派生
2. 通常ブンブン用にデブ物理
3. 内臓攻撃用・各種殴り用に貞子・獣憑き愚者物理

- 基礎攻撃力が高い、変形後の縦方向へ攻撃はカラスなど高低差のある敵に有効

炎派生ならノコギリ槍よりノコギリ鉋がオススメ。

- 変形前の振りが速い、DPSが高い

R1前frame12、ヒットframe3、R1明けframe4、計19frame

ブンブンしていればそれだけでハメ殺しできること多し

- 変形前溜めR2攻撃のモーションが速くて横に広い

溜めR2前frame36、ヒットframe3、溜めR2明けframe21、計60frame

ケツが掘りやすい。

背後からの溜めR2攻撃でダウン→すぐさま溜めR2攻撃で大カウンター2.1倍に間に合う。

→低レベルや属性ビルド or 属性武器が有効な敵に対して重宝する。

- ノコギリ補正1.2倍(内臓攻撃に乗る)
獣系ボス相手に無双できる。
内臓攻撃の仮想敵: 血に乾いた獣、獣憑き、人食い豚
- その他
脳筋ビルドなら重い深淵血晶のよい適応

【ノコギリ槍】

ノコギリ鉈との差異に注目して使い分け。

- 技術補正が高い
技術ビルドの通常殴り用ではこちら。
- 内臓攻撃にノコギリ補正が乗らない
内臓攻撃用としてならノコギリ鉈に軍配あり。
- 変形後通常R1攻撃が横に広い
振りの速さと攻撃範囲の広さが両立している。
上層ボス・星界からの使者(小)や赤子らの掃討に便利である。
その他ロマの子らなど
→雷派生するならノコギリ鉈よりノコギリ槍がオススメ。
ほか、黒獣相手に使いやすい。

【獣狩りの斧】

誰でも安心して使える王道の一振り。

- リーチが長い、溜めR2攻撃でダウンが奪える(各種ハメに利用)
低火力時のパールハメに便利
参考動画: [ブラッドボーン ローランの黒獣2 レベル4 固定聖杯](#)
ただ、獣相手に重打はダメージが通りにくい。
- リゲイン量が多い(変形前72、変形後125)
月の魔物のHP1攻撃後のリカバリーに。
- アmendーズダウン→変形前R1→変形攻撃→内臓攻撃→R2(怯むことあり)→R1→R2
対アmendーズ用コンボ、物理患者斧
参考動画: [【ブラッドボーン】8周目アmendーズを19秒で撃破【斧最強】](#)
- その他

脳筋ビルドなら重い深淵血晶のよい適応

【獣狩りの曲刀】

踏み込みの深さを利用して奇襲

- 変形後の通常R1攻撃を筆頭に踏み込みが深い
距離を詰めにくい相手に差し込むときに有用。
→ 最初の狩人、ゲールマンなど
- 変形前・変形後ともに強靱削りがそれなりに高い
ブンブンしつつ怯みを狙える。
→ ゴースの遺子マルチプレイ、トゥメル of 古老など

【仕込み杖】

あらゆる状況に対応できる器用な武器

- 基礎攻撃力が低く、技術補正が高い
火力を出すには技術ビルド、神秘ビルドなどで補正を絡める必要がある。
- 変形後の通常R1・R2攻撃の範囲が広い、ノコギリ補正1.2倍
横に広い攻撃のため狭い通路ではとにかく弾かれやすく、注意が必要。
ロックしたままだと下段への判定が薄い。
カラスなど地面を這う敵にはノーロックにして視点を下げるとよい。

[使用例]

- ・上層で扉越しに獣を処理する
- ・ヤハグルの狭すぎた棺桶を正面から叩く
- ・旧主の番犬を正面から叩く
- ・ヤーナム女王を赤子の範囲外から叩く
- その他
教会補正1.2倍と他の教会武器より低め。
ノコ鉋と比べて変形前の溜めR2前frameが2大きい＝遅くてケツが掘りにくい。
突きモーションで横に狭いのも難しいところ。

【獣肉断ち】

圧倒的なリーチ、ノコギリ補正で獣相手にも安心な一振り♪

- 斧を超える圧倒的なリーチ
障害物越しの攻撃に便利、一方的にハメられることが多い。

- その他
変形前・後にノコギリ補正1.2倍
すべての攻撃が重打
脳筋ビルドなら重い深淵血晶のよい適応
対人はキツイ。

【葬送の刃】

長いリーチと縦方向への攻撃を活用！

- 変形後のリーチが長い、溜めR2攻撃が単発 (cf. 斧は多段ヒット)
マルチプレイ時、遠くからケツ掘りダウンを狙うときに便利。
→ゴースの遺子 マルチプレイ

吹き飛ばしにも便利
→トゥメル女王、ヤーナム マルチプレイ

- 縦方向への攻撃手段が豊富
変形後L2、溜めR2、ローリングR1、ダッシュR2
高低差のある敵と戦うときに便利。
→アメントーズ マルチプレイ

【慈悲の刃】

最速ラッシュによる切り込み隊長

- 基礎攻撃力が低く、技術補正が高い
火力を出すには技術ビルドなど補正を絡める必要がある。

- 変形前の振りが全武器中最速
R1前frame12、ヒットframe3、R1明けframe2、計17frame
溜めR2前frame35、ヒットframe4、溜めR2明けframe19、計58frame
ケツ掘り道具にするには横に狭いのが難点。

怯む敵を一方的にハメ殺せる。(例:『su5rrd2j』2層、ローランのノコ狩人)
強靱削りは最低クラスなため、ラッシュで怯まない敵は苦手。

【教会の杭】

刺突&縦方向の変形後R1による最強の上位者キラー

- 刺突モーションかつ縦に長い攻撃

アメンドーズやエーブリエタースの頭部を簡単に叩ける。

- 変形後の攻撃がすべて刺突

刺突特化が強力。

- 刺突モーションに獣特攻1.2倍、教会補正1.2倍

ノコギリ補正より幅広い獣に有効。

- 横に狭い攻撃

正面から振ってもスカルことあり。

獣特攻が付いているものの、獣相手にはそこまで使いやすい印象はない。

【教会の石槌】

筋力マンの豪快な攻撃、溜めR2×2！

- 基礎攻撃力、筋力補正が高い

筋力20くらいの低ステでも強い。

- 変形後の攻撃がすべて重打

変形前の直剣との使い分けを放棄するのは惜しいところ。

個人的にはデブ物理。

- その他

雀の涙程度の衝撃あり

変形前はルドウイークの聖剣と比べてリーチが短く、強靱削りがわずかに大きい。

変形前に教会補正1.5倍

【ルドウイークの聖剣】

高補正、高リーチ、攻略最強候補の一角

- 基礎攻撃力、筋力補正、技術補正、神秘補正が高い

上質ビルド・神秘ビルドで圧倒的な表示攻撃力を誇る。

- 変形後の攻撃がほぼすべて重打

補正の高さ・変形後のモーション値の高さ込みで圧倒的な攻撃力を誇る。

モーション、強靱削りに優れ、一方的に怯ませやすい。

- 変形前の直剣攻撃は、振りの速さとリーチが両立している
先制ヒットさせることが重要な人型モブ相手に有用である。
→ヤーナム市街やヘムウィック墓地街の群衆
- その他
変形前は石槌と比べてリーチが長く、強靱削りがわずかに小さい。
変形前・後に教会補正1.5倍
神秘ビルドでは炎&獣・眷属狩り+油壺+溜めR2攻撃の専用構成もあり。
→アmendーズ(not 眷属)やエーブリエタース

【月光の聖剣】

高攻撃、高強靱削りの光波攻撃が魅力的

- 全般的にスタミナ消費量が多い
持久にある程度振っておかないとスタミナが枯渇しやすい。
- 変形後の各種光波攻撃
物理+神秘+強靱削りで大ダメージ&ダウンを狙える。
- その他
筋神or上質神ビルドで全強化の血晶石を装備するのが人気。
変形前・後に教会補正1.5倍
古老マラソン時、先触れ→月光変形後溜めR2x2でハメることが可能。

【シモンの弓剣】

高威力の遠距離攻撃、マルチプレイで大活躍

- 遠距離攻撃があるものの、矢の発射はスタミナを消費する
持久にある程度振っておかないとスタミナが枯渇しやすい。
遠近適度に使い分けて立ち回ると非常に見栄えがする。
血質マンの遠距離削り武器として有用。
- 変形前は劣化鎌といったところ
振りの速い敵に近寄られると厳しいため、インファイト用のサブ武器が欲しくなる。

【レイテルパラッシュ】

対人・タイマンにおける強武器

- 軽量武器の例にもれず、補正込みの対人・タイマン向き武器

- 遠距離攻撃があり、銃弾はスタミナを消費しない、エンチャ可
発生が遅い、弾速も遅い、銃撃中はカウンター1.2倍ありとデメリットも多い。
骨髓の灰を維持できる、松明を持てるなど左手武器との併用目的に。
- 基礎攻撃力が低く、技術補正が高い
近接を主体とするのであれば、技術ビルドでないと火力不足に陥りやすい。
- 攻撃範囲が横に狭い
複数の敵に囲まれると途端に厳しくなる。
ケツの掘りにくさ、ノーロックでの攻撃の当てづらさもその一端。

【千景】

圧倒的な瞬間火力！対人で人気♪

マラソンが地獄('A')

劇毒+30は血エフェクトが付いている攻撃のみ。

変形攻撃主体で劇毒が狙える or スリップダメージを管理できないと劇毒+30を生かしくい。

【落葉】

尖ったところがない技量武器、超絶ラグ攻撃も...？

リゲイン量が多く、複数の敵相手にも変形後L2でズバズバいける。

マルチプレイでラグが絡むとうさんくさい当たり判定になる。

【銃槍】

使い手の少ない武器、個性抜群

刺突特化にするにせよ、教会の杭に完全に喰われた武器

変形後溜めR2で遠距離からチクチク攻撃する道が1つ。

変形前の攻撃に刺突が多いことから、左手武器とセットで立ち回る算段があるとよし。

対複数モブは厳しい。

【パイルハンマー】

溜めR2のロマン攻撃に全てをかける

変形後溜めR2攻撃がロマン攻撃のため、使用感はノコギリ鉋のそれ。

ノコギリ補正がない分、強靱削りの高さに変形後溜めR2攻撃で差別化を図りたい。
神秘マンの炎パイル + 油壺のコンボがお手軽高火力♪

【爆発金槌】

単発威力・強靱削りの高さで一方的な殲滅を

1発の火力は高いものの、スタミナ消費が大きいので長期的にみるとトントン。

強靱削りの高さに優れている。

時計塔のマリアなど人型の敵はほぼ確実に怯み、ジャンプ攻撃を当てれば吹き飛ばす。

怯みやダウンを意識して戦うことで味方の安全を確保していく。

【回転ノコギリ】

脳筋御用達・ピザ職人♪

変形後は長物にしては珍しい隙の少なさ。

変形後L2攻撃は怯む敵には減法強い。

本作の怯みにはダメージと強靱の2種類のシステムがあることから、与ダメージ量を高める工夫をすることで、より一層真価を発揮する。

→脳筋ビルド、高持久、エンチャ、丸薬

変形後にノコギリ補正1.2倍あり。

変形後の通常R1で獣化ゲージがよく貯まる。

戦いながら無理なく獣化ゲージを貯めるのに重宝する。

【トニトルス】

超火力ブンブン丸、ただしモーションは単調

L1エンチャにより驚くほどダメージが出る。

惜しむらくはエンチャの手間と耐久の低さ、モーションの単調さ。

【ローゲリウスの車輪】

かゆいところに手が届く便利武器

●加算車輪

遺骨とのコンボで対人殺戮マシン化。

低ステ、器用貧乏、体カマンの最終兵器

強さの大半は変形後の前ステR1、ローリングR1

引く相手にはめっぽう強いものの、接近されるとやや当てにくい。

- 劇毒車輪

変形後のステップ攻撃、ダッシュ攻撃などの多段(3段)ヒットで最速の劇毒発動
ボスの劇毒耐性は180に集中していることから、劇毒値**51**以上で
ダッシュ攻撃 or ステップ攻撃 + ロックを外してローリング当て
のコンボを意識したい。

$51 \times 3 + 51 \times 0.6... - 1 \sim 3(\text{時間経過}) \geq 180$

- 全強化車輪

車輪の特性を最も生かしたビルドである一方、高い筋力・神秘を要求する。
レベルが高くなる、コスパが悪いことが難点。
変形後は神秘攻撃力を高めるためにL2回転を積極的に使う必要がある。

- その他

獣血の丸薬 + 変形後R2攻撃でお手軽獣化ゲージ貯め。
要求ステギリギリで加算車輪・劇毒車輪を使い、本命ステを他に振るのもあり。

【瀉血の槌】

血質マン待望の新兵器

変形前後で攻撃属性が完全にスイッチするため、純血質ビルド向きか。
気軽に変形や武器チェンジができないため攻撃のバリエーションは増やしにくい。
左手武器も使いづらいため、銃パリィ重視の立ち回りとの共存は難しい。
変形後L2攻撃も含めてこの武器1本で大立周りがしやすい侵入向き？

【小アメンの腕】

あらゆる状況に対応できる脳筋ver.仕込み杖

瞬間火力こそ高くないものの、状況対応能力がピカー
変形前・変形後を使い分けることで、めざましい戦果を挙げられる。

- 変形前

強靱削りの高さが随一

禁域の森の蛇人間をチェーンで一方的に殴り続けることができる。
怯む敵と1:1になったら変形前。

- 変形後

リーチが長く、横にも広い攻撃
障害物に跳ね返されない特性がある。

カラスの大群など複数の敵に囲まれたら変形後の一振りで薙ぎ払う。

●その他

強靱削りの高さを生かしにくいボス相手には瞬間火力の低さだけが残る。
ボス用に瞬間火力の高いサブ武器を用意しておきたい。

【獣の爪】

ブンブン超火力で総ダメージ↑↑

振りが早い武器にしては強靱削りが高い。
教会の使いをゴリ押しラッシュで怯ませるなど、一方的に殴り続けることができる。
スパアマ持ちや複数の敵を相手にするとリーチのなさが目についてくる。
壊れた爪で人形を殴るとお手軽に獣化ゲージを貯めることができる。
→聖杯セーブ&ロードマラソンのお供

【ゴースの寄生虫】

一発逆転L2爆発、敵は死ぬ

神秘攻撃のため、活躍できるエリアが限られる。対人・侵入向き？
変形後L2攻撃の突破力がすさまじく、どんな劣勢もひっくり返すパワーがある。
一方でラッシュ力のある攻撃は少なめ。
障害物に跳ね返されない特性がある。
複数の敵と対峙するときは中距離で戦い、障害物の利用や味方との連携を計っていきたい。

左手武器

【獣狩りの短銃】

銃はパリィするもの、血質いらずの近接マンに。

【獣狩りの散弾銃】

- ①連射してお願いパリィに使う。
- ②ノコ狩人など血の防御力が低い敵に連発する。
- ③犬を転がす、敵を怯ませるなど、テンポ取り・タゲ取り用

【教会の連装銃】

骨髓の灰とのセットで悪名高い低レベルキラー。
水銀弾の消費を気にしないでいい短期決戦の対人用・侵入用に使われる。

【ルドウイークの長銃】

獣狩りの散弾銃と比べて射程が非常に長い。
敵を怯ませる、タゲ取り、爆発物の処理など小技に便利。
マルチプレイ時、対侵入者用の怯ませ武器としても◎

【貫通銃】

敵にヒットしても貫通する。一部のバリアを貫通する？
硬直が長い。

【エヴェリン】

低燃費、高火力の便利武器
血50 & 骨髓の灰のお馴染みセット。
アメンボ、エーブリは死ぬ。

【大砲】

弾丸と爆風の2段ヒットが狙える。
脳筋のアクセントに♪

【ガトリング銃】

弾幕で怯ませて数の暴力を体現する。
ゲスト(侵入側ならモブ)と協力することで凶悪になる武器。
タイマンでは抑止力にならない。

【教会砲】

弾丸、爆風どちらに当たっても1ヒット。
放物線を描いて飛んでいく。
弾の射程が非常に長い。

燃費が悪いため、もっぱら複数対人殲滅用武器。

【火炎放射器】

【ロスマリヌス】

神秘補正があるため、高神秘向き。
骨髓の灰との併用で思わぬ火力が出ることも。

【ガラシャの拳】

強靱削りは高めなものの、スタミナ消費が大きい。
おしゃれグッズ

【獣狩りの松明】

序盤、旧市街におけるメイン武器。
神秘補正あり。
神秘マンと松明で殴り合うのは危険。

【松明】

本作は暗いステージが多く、テレビの輝度設定によっては必須アイテム。
獣狩りの松明の下位互換。

【木の盾】

物理・重打・刺突・血質カット50%
神秘カット40%
炎カット20%
雷光カット30%
+遠距離攻撃をさらに減衰すること。
銃弾を警戒しなければならない状況ではこちら。
その他、衝撃の小さい武器を弾くなど(仕込み杖、慈悲etc...)

【潮の盾】

物理・重打・刺突カット30%

血質・神秘・炎カット・雷光カット70%
+遠距離攻撃をさらに減衰すること。
炎ババアの火球、ゴースの遺児の雷攻撃対策に。

▼参考文献

週刊ファミ通編集部(著):ブラッドボーン 公式パーフェクトガイド:2015

電撃攻略本編集部(著):ブラッドボーン 公式完全攻略本:2015

Future Press: Bloodborne Collector's Edition Strategy Guide: Collectors edition, 2015

Future Press: Bloodborne The Old Hunters Collector's Edition Guide: 2015

<http://kamikouryaku.xsrv.jp/bloodborne/>

<http://kamikouryaku.xsrv.jp/bloodborne/?%C0%BB%C7%D5%A5%C0%A5%F3%A5%B8%A5%E7%A5%F3%B0%EC%CD%F7>

<http://kamikouryaku.xsrv.jp/bloodborne/?%C0%BB%C7%D5%A5%C0%A5%F3%A5%B8%A5%E7%A5%F3>

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1KCn9_1ERe7cdCVNBD0A1Nhnn1XliOUPtg26O6z_xLek/pubhtml

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/17NY7dk4r591vxxVanNNZX5O7Boyjls2ufll61fLpDkQ/pubhtml>

http://www.reddit.com/r/bloodborne/comments/33rr9f/farming_blood_stone_chunks_analysis/

<http://www.jp.playstation.com/op/bloodborne/news/2015/04/chalice-multiplay.html>

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1b_ZgYHiwzDWJl_jSB1DccmGzfN4T1NmtEo0iPv8gwtA/pubhtml

<http://darksouls2verificationdata.web.fc2.com/damage-bloodborne.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=DUktHO4rgjI>

<https://youtu.be/EmCVEYPK5pQ>

<http://bloodborne.wiki.fextralife.com/Bosses>

<http://www.bloodborne-wiki.com/2015/03/undead-giant.html>

<http://i.imgur.com/ct1pgOQ.png>

https://www.reddit.com/r/bloodborne/comments/33cp0w/psa_youre_overburdened_a_look_at_bloodbornes/

<https://www.youtube.com/watch?v=LT6WH9sGEFY&feature=youtu.be>

https://www.reddit.com/r/bloodborne/comments/31hkzI/attribute_scaling_secrets_exposed_beasts_hate_him/

<https://docs.zoho.com/sheet/publishrange.do?id=64ca42d3c3329bba0796fe284167e05f>

https://www.reddit.com/r/bloodborne/comments/37rtf1/my_progress_on_damage_calculations_for_bloodborne/

<http://bloodborne.frontbuffer.com/>

<http://playstation-doc.net/j/bloodborne/>

https://www.reddit.com/r/bloodborne/comments/322czp/psa_damage_reduction_stacks_multiplied/

https://www.reddit.com/r/bloodborne/comments/345v6m/psa_you_can_crouch_while_shoot_the_gun/?#spoiler
<https://www.youtube.com/watch?v=q0uZEHkhoeg>
http://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=53800443
<http://ch.nicovideo.jp/airyakiniku/blomaga/ar983387>