

# Fate/Zero

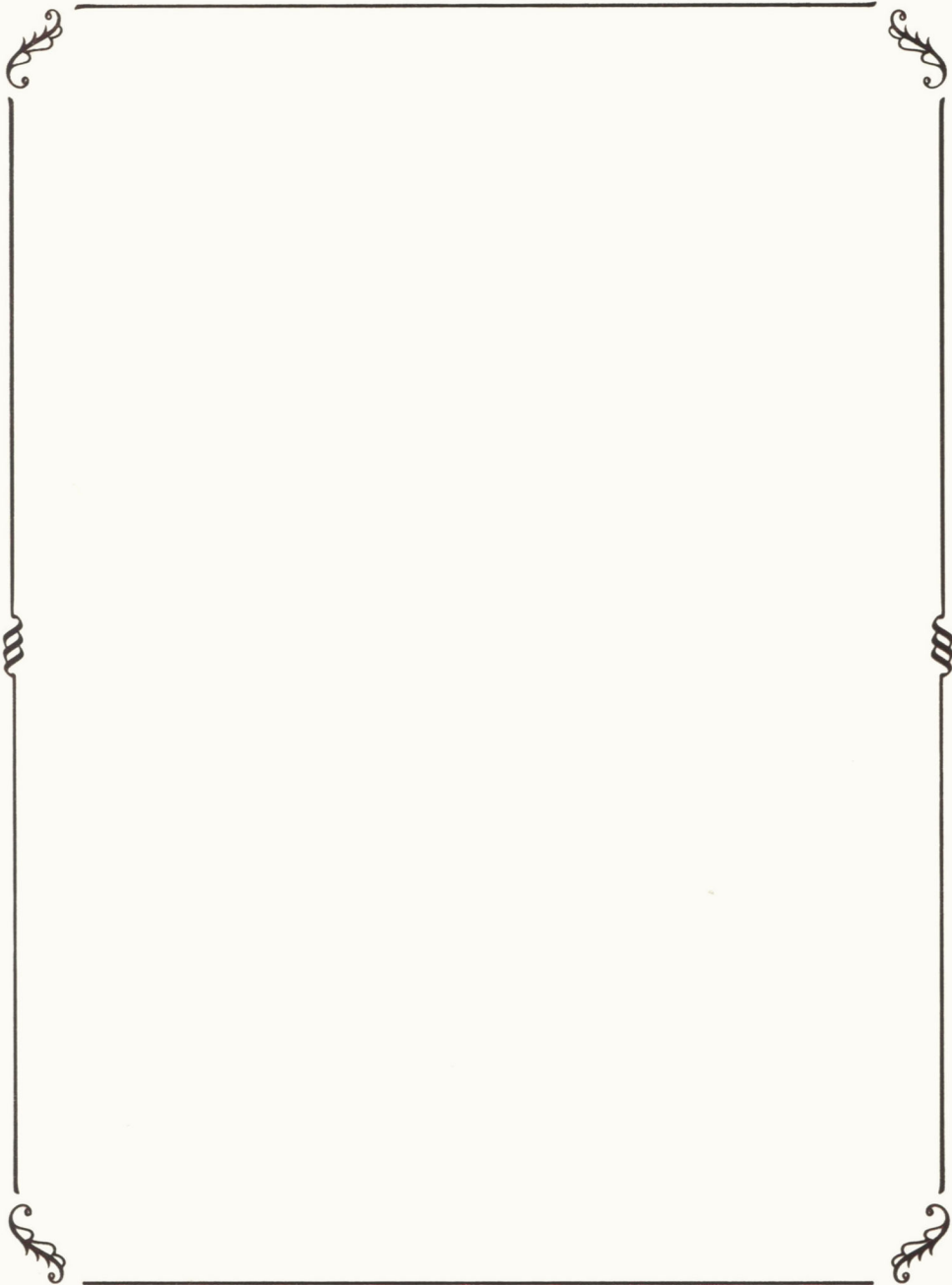
## Animation Material

# II

In the battlefield, there is no place for mercy. What lies there is just cold despair  
and a sin called mercy built on the pain of the defeated.

The world as is, the human nature as always, it is impossible to eliminate the battles. In the end,  
killing is necessary evil, and if so, it is best to end them in the best efficiency and at the least cost,  
least time. Call it not foul nor nasty. Justice cannot save the world. It is useless.











# 目次

## Introduction

### 特別寄稿

虚淵玄 .....	04
-----------	----

## Interview

Master Session 001	キャスター陣営 .....	06
Master Session 002	ランサー陣営 .....	12
Master Session 003	ライダー陣営 .....	16
Master Session 004	バーサーカー陣営 .....	22
Master Session 005	アーチャー陣営 .....	28
Master Session 006	セイバー陣営 .....	36

## Original Soundtrack II Track List .....

45

### 特別寄稿

武内崇 .....	46
-----------	----

## Credit .....

48

「Fate/Zero」はもとより映像化を意識した物語ではありません。むしろ映像化を度外視していたが故に、活字媒体でしか通用しない手法に依存したシーンが多々あります。それを取ってアニメ化するという勇断、しかも地上波テレビ枠で、2クールという期間を用意し、原作準拠という方針を掲げての挑戦ともなれば、これらはや蛮勇と呼ぶべきではない。正直、ただ企画書を読んだだけなら冗談かと笑い飛ばしていたことでしょう。「空の境界」の映像化を成し遂げた「Studio」でなかったならば。

映像化の難度と言うならば、「空の境界・俯瞰風景」こそは最難関、至難を通り越して不可能の域にある作品だと私は常々思っていました。そんな私の危惧を試写会において軽々と飛び越えてくれた「Studio」とおおきき監督という布陣であれば、もはやどんな試練であろうとも突破できるものという全幅の信頼がありました。果たして、その期待は十二分に報われることとなります。

勿論、試練を飛び越える脚力に絶対の信頼があったとはいえず、ハードルそのものの高さが減じるわけではありません。原作準拠、という縛りを課した上で、障害物レースがどれほど過酷なものだったか、私は本読みの現場に立ち会うことでまざまざと思い知りました。

文字媒体と映像の垣根はとみに低く見られがちですが、実のところは空を飛ぶ鳥と海を渡る魚ほどに、構造も理念も目指すところも違います。映像は文字表現のイメージレーションを大きく超越する一方で、ど

う転んだところで文字表現でしか為し得ない観念の伝達というものもあります。映像はあくまで「表現」を志すべきであり、「再現」を目的としてはならないのです。

原作小説に準拠した映像化というのは、喻えるならば、二人の砲丸投げ選手が別々の位置から同じ着地点めがけて砲丸を投げ込むようなものです。体格も違えば臂力も違う、投げる砲丸の重さも全然違う二人を想定してみてください。一人目の投手による投擲を「原作」とするならば、落ちた砲丸と寸分違わぬ位置にもう一個の砲丸を着地させようとする二人目の投擲が「忠実な映像化」です。当然、一人目と同じフォームで投げれば、砲丸はまったく見当違いの場所に落ちることでしょう。同じ着地点を狙おうと周到に計算すればするほど、異なるフォームで、異なるアプローチを仕掛けるしかありません。

今回のアニメ化にあたっては、数多くのシーンが原作小説から改編され、削除や追加が成されています。それらは全て先の例え話の「フォームの違い」に類するものであり、その成果としてアニメスタッフの投じた二個目の砲丸は、原作小説の砲丸と同じ位置に落下してくれました。準拠すべきは「投げ方」ではなく「着地点」なのです。だから原作小説の台詞と地の文をただそのまま脚本に落とし込んだところで、まともな映像作品に仕上がる望みはありません。

小説と映像、双方の製作現場に身を置いてとりわけ感じた落差は、「時間」の扱い方でした。文章を読むペースは一文体のリズム等によって若干ながら筆者にコン

# Introduction

Special Issue

虚淵 玄 (原作)

虚淵 玄 うろぶち・げん

東京都出身、ニトロプラス所属。代表作にアニメ「魔法少女まどか☆マギカ」(シリーズ構成・全話脚本)、アニメ「プラスレイトー」(シリーズ構成)、ゲーム「Phantom・PHANTOM OF INFERNO」(シナリオ)など。「Fate/Zero」の原作小説を執筆。アニメ制作の打ち合わせにも原作者として参加した。

# ufotableとあおきえい監督という布陣であれば、 もはやどんな試練であろうとも突破できるものという 全幅の信頼がありました

トローリングできる部分もあるとはいえ——根本的に読者が読み進める速度に依存します。ところが一方で、映像の再生時間には視聴者の干渉する余地はありません。文章であれば印象深いシーンで文字を追う目のスピードを緩めたり、或いは読み直したり、本を閉じて余韻に浸ったり、ということも可能ですが、映像はあらゆる表現が均等のペースで一気呵成に視聴者に浴びせられ、そして通過していきます。

結局のところ、読書とは、全ての五感を封印された読者の意識に観念を直接注ぎ込む行為であり、一方で映像視聴とは、五感のうち視覚と聴覚のみを通して味わう「疑似体験」といえましょう。映像は文章より生々しく肉体に訴えかけるぶん、読書においては希薄な「生理的快楽」の要素が大きくなります。物語の各場面を、より自然に身体で受け止められる情報のみで解釈したいと欲するようになります。この衝動そのものに描きぶりをかけられるのが映像の強みであり、逆にこの衝動をスキップして思考そのものに直接訴えかけられるのが、文章の強みです。

具体的な例として、おそらく原作から最も大きく改編されたバーサーカーの回想シーンについて説明しましょう。原作小説では最後の決戦の直中に、まったく別の時

間軸の述懐として割り込んでくるシーンですが、これは表現が小説であり、戦いの描写が観念として読者の脳裏に思い描かれていたからこそ、別の観念の流れとして彼の過去を描き、併設することが可能だったのです。

ところが映像では、視聴者は地下駐車場の戦場を映像が音で受け止めるが故に、あたかも自らがその場に居合わせるかのような臨場感に浸っています。ここで視点を別の時代、別の物語へと飛ばしてしまったり、せつなく決戦の場面に浸っていたテンションが台無しになってしまいます。人間は、遠く観念を並列して展開することは可能でも、視点は常に一つしか集中して処理できません。この落差を意識せず、アニメ版がただ馬鹿正直に原作通りの順番でバーサーカーの過去を解説していたら、視聴者は生理的な違和感を感じて一気に白けていたことでしょう。

ギルガメッシュがエルキドゥについて回想するシーンも同様です。小説では敢えて漠然とした曖昧なイメージとしてギルガメッシュの回想を描くことで、その直前のエクスカリバー発動シーンの余韻を損なうことがないよう留意して執筆しましたが、こういう「追加減」は映像では不可能です。あらゆる場面が均等な時間の流れ

の中で、同じ解像度、同じ臨場感によって描かれます。それを思えば14話のラストはエクスカリバーのカタクリスと、エルキドゥにまつわる情報とを、天秤にかけて二者択一するしかありませんでした。勿論、物語全体を通して重要なのは前者に決まっています。

原作と映像は、味わいも食べ方も異なる二皿の料理として供されるのが最も幸せな関係でしょう。どちらも得られる満足感さえ等しく充分であるならば、まさしくこれこそ二度美味しい、というものです。もし仮に「原作小説を完全再現した映像」などというものが成立するならば、それが完成した時点で原作本は用済みの紙屑に成り下がってしまうのです。

物語の幕が下りた後、改めて「**アニメ**」をプレイしたいという衝動に駆り立てられるような作品——それが原作小説を執筆する上で私の目指したものでした。そしてその想いは「アニメ版」と受け継がれ、まさに理想的な形で結実したとされています。砲丸は、見事に同じ落地点へと到達してくれました。私が小説版に委ねたものが、新たな視聴者へ向け放たれ、より大勢へと届けられました。まさしくアニメ版は忠実なる映像化作品として、ゼロの魂を継承してくれました。



完全なヒーローとして非道の限りを尽くす

— アフレコの思い出をお聞かせください。

**石田** 4年前の『サウンドドラマ— Fate/Zero』の収録が始まったのですが、その時からキャスト陣営はほとんど他の陣営と一緒にしなかったんですよ。2人でシーンが完結していることが多かったんで、2人だけで収録して、そのまま解散みたいな。だからアニメの収録で、他の陣営の雰囲気を変えて知ることができました。

**鶴岡** 『サウンドドラマ』の時に石田さんと僕で作りましたもので、いかに現場の緊張感を破っていくか、壊していくか。かなり考えました。スリリングでチャレンジングで楽しい現場でした。

— キャスター、龍之介のコンビは一部でとても人気があったそうですね。

**鶴岡** Etoyaさんが運営しているカフェに行ってきたんです。龍之介とジルが人気で、こういうキャラクターが受け入れられるんだとびっくりしました。

**石田** 世の中には変わった人が多いってことなんですかね(笑)。僕は完全なヒーロー(悪役)じゃないですか。まあ、この作品はヒーローばかりなんですけど、その中でも一番わかりやすくして。僕らのキャラクターの悪口を言ったとしても、誰からも文句を言われない。そんなキャラクターが認められることには複雑な気持ちもあります。

— キャスターと龍之介の演技はどんなところから生まれたのですか？

**鶴岡** ビジュアルを見てみると湧いてくるものがあるんです。つぶらな瞳が全てを物語っていて。原作を読んで、鋭舌な性格であることがわかったので、キャラクター

「役者の喜びは、普段の自分ではない別の人間になれること」

石田彰

「あえて歌舞伎調で演じてみようかなと思ったんです」

鶴岡聡

# Master Session 001

Caster Side

キャスター陣営

雨生龍之介／石田彰 キャスター／鶴岡聡

**石田彰** いしだ・あきら

11月2日生まれ、愛知県出身。ピアレスカーペラ所属。代表作に『機動戦士ガンダムSEED』アスラン・ザラ、『エヴァンゲリオン 新劇場版』渚カヲル、『NARUTO -ナルト-』我愛羅、『銀魂』桂小太郎、『図書館戦争』小牧幹久など。

**鶴岡聡** つるおか・さとし

8月19日生まれ、神奈川県出身。リマックス所属。代表作に『GANTZ』沼田春哉、『ウエルベールの物語～Sisters of Wellber～』シリアス・エッジ、『テニスの王子様』シリウス・榊地崇弘、『超ロボット生命体トランスフォーマープライム』スターズクリムなど。



ターは西洋だけじゃあ、あえて歌舞伎調でやってみようかなと思っただけです。大女優や芸人さんの話し方をベースに、感情が高ぶったときは歌舞伎調という方向性が決まりました。

**石田** 最初に「サウンドドラマ」を演じるにあたり、「このキャラクターはじいじ」と思っただけです(笑)。物語の中からこそ許されるキャラクターだな。しかも「サウンドドラマ」はビジュアルがないので、自分の中の狂気に頼るしかない。でも誤解を恐れずにいえば、龍之介の感情は、誰の心の中にもある感情だと思うんですよね。それを拡大解釈しようと思っただけです。演じるのときは最初戸惑っていたんですが、だんだん「こゝまで弾けられるのは楽しい」と思いはじめて、なんとなく龍之介がわかるという、ある意味危険な状態に(笑)到達することができました。

### 神様問答が2人の関係を強く結んだ

今回「LiteraZero」それぞれ印象的なシーンはどこでしたか？

**石田** 龍之介は、頭が良いのか悪いのかはわからないんですが、自分が置かれている状況を考えての理屈の建て方が巧みだなと思いました。キャラクターを召喚したのは偶然だったのかもしれないし、龍之介だからこそキャストが呼ばれたのかもしれない。どちらにしても、神様を疑っているキャストと神様を信じる龍之介、

それらのお互いの思想がなぜ噛み合うところが面白かったですね。

**鶴岡** 第13話に「神様問答」がありまして、ジルとしては神様を信じているのに、神の使いであるジャンヌが殺されてしまった。しかも、そのときに神様は何もしてくれなかった。ならば神様とは何か、混乱しているんですね。でも神様がいるなら虐殺している自分を罰してみなさい、という気持ちになっている。このシーンの映像が、すごく綺麗な光です。天から光が差し込んでいて、龍之介の解釈がはじまって、ジルと意気投合するシーンにつながって……。あのシーンは、鶴岡聡としてもジルとしてもポジティブになれる瞬間で、待ち望んでいたものを得たというか、あのシーンは微笑みしかつたですね。上手く言えないんですけど。

後半はキャストが大海魔を呼び出す。スベククル展開でした。

**鶴岡** 後半、ジルは大海魔の体内に収納されてしまうので、龍之介との接点は正直なところありません。第13話でも、あの神様問答があったからこそ、「私はやるべきことをやるのである」という確固たる意思が持てたんですね。龍之介が狙撃されたとき(第14話、「おおお……リユウノスケ……」と感じる)ができて、僕は船しかつたんですね。あそこはアニメオリジナルのシーンでしたし、あおきえい監督とお芝居のデイスカッションをして2パターンの演技を取録したんです。ひ

とつはですが、リユウノスケ、ご心配なくとポジティブ寄りな芝居、もうひとつは「命を残して先に逝くは……」と龍之介に密に送るような悲痛な濡れた芝居。オンエアでは前者の芝居が選ばれたんですが、最終的に「リユウノスケ」、照照したまえ！と。心のここに龍之介が居たことがわかったことが、役者としてもうれしかったです。

**石田** 龍之介が撃たれたシーンを取録したとき、やっぱりその感を強く感じました。龍之介、とりつても「答えを見つけた」わけです。幸せの絶頂の中で唐突に死を迎えさせられる人生の一番良いところで、最期を迎えられることに自分としても満足を感じていました。でも、オンエアを観ると、呆気なかつたですね(笑)。あんなに悪逆非道を尽くしたキャラクターなのに、あつさりと殺されることに視聴者は納得したんだろうか。と。もともと生爪を一枚ずつ剥くような拷問が必要だったんじゃないの？とも思いましたけど。龍之介としてはとにかく幸せな最期でした。

しかしに龍之介の最期は幸せそうに描かれています。そんなキャスト陣営ですが、彼らが聖杯戦争に勝つにはどうしたら良かったとお考えでしょうか。

**石田** ちょっととお考えをせよ！良いかなんじゃないかと思うんです。今回キャスト陣営が排除されたのは、キャストと龍之介が本気で聖杯を獲りに行つてなかつたからなんです。

**鶴岡** そう！ジルは本気になっていないんです。ついでい興味にばかり走ってしまつて……(笑)。

「趣味に走りすぎるから、周りの魔術師を怒らせる」という結果になってしまつたんですね。

**鶴岡** あるライダーを苦戦させる大海魔を召喚できるすから、ね。怪魔を倒されても、ジルにはなんてこたないし、ライダーの宝具「王の軍勢」も足止めしなきゃね。アーチャーも戦おうとはしませんからね。石田 本気を出せば、聖杯戦争も勝てたかもしれない。

———ありがとうございます。最後にこの作品に参加した感想をお聞かせください。**鶴岡** 「超C.O.1だ」と言ってもらうことが多くなりました。

**石田** あははは(笑)。**鶴岡** 僕のマわりに龍之介がたくさんいるんです(笑)。声優として思うんですが、これはど先輩がいる現場も珍しくて、他の作品では僕が年上になる現場も多いので、「お前」は貴重な現場でした。名だたな名優が集まっています。現場は明らかに空気が違うんですよ。一生忘れられない現場になりました。

**石田** 役者の喜びは、普段の自分ではない別の人間になれること。だと言われます。『LiteraZero』の両生龍之介という役割に会わなければできなかった演技だし、自分の中では作れなかつた感覚があったと思います。出会えてよかったなと今では感じています。

# 雨生 龍之介

Ryūshōki Ryūma

キャストターのマスター。死への興味と渴望から、殺戮を重ねる連続猟奇殺人者。

ピアスは2つ、腰にはチェーンと倭男風。

腕のブレスレットはキャストターが与えた魔術道具だが造反際破壊されてしまう。

アニメ版キャラクターデザインは錠谷敦が担当。



# Animation Material

キャストター陣営

第十四話「未遠川血戦」

第十五話「黄金の輝き」



ストーリー解説

マスター・雨生龍之介とサーヴァント・キャストターの暴走がはじまった。キャストターが巨大な海魔を召喚したことにより、聖杯戦争が破綻しかねない危機に、セイバー、ランサー、ライダーは共闘の道を選ぶ。キャストターが召喚した大海魔、バーサーカーが同化するF15、アーチャーの宝具ヴィイマーナは3DCGで描かれた。作画で描かれたサーヴァントと3DCGの海魔のバトルは大迫力。この戦いの中で龍之介とキャストターは悔を残すことなく最期をむかえるのだった。

コメント

撮影監督  
寺尾優一

第14話、第15話は未知の表現、物量の山に挑んだ話数ですね。3Dディレクターの穴戸(幸次郎)くんが海魔と関連するエフェクト周りを一手に受けてくれたので本当に助かりました。この戦いがあるからこそ2ndシーズン。劇中にもなくてはならないエピソードですが、僕達デジタルチームにもここで得たノウハウあればこそ後半戦を戦い抜く事が出来た訳です。デジタルチームは3Dスタッフも含め全員で9名になります。チームメンバー全員が愛情を持って作品に向かい合えたからこそ、最後まで乗り切れたのだと思います。心に残る作品となりました。ありがとうございます。

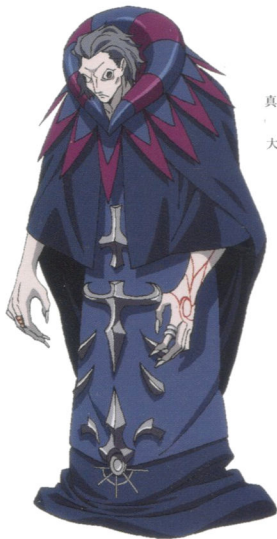
# キャストター

(CASTER)

真名はジル・ド・レエ。神を疑い、聖処女ジャンヌ・ダルクの復活を求めて英霊となる。原作では「ぎょろりと刺した大きな双眸に、てらてらと磨ぎった頬」と描写される異相。

元は騎士であったため体格は筋肉質。

アニメ版キャラクターデザインは錠谷敦が担当。



プレラーティーズ・スペルブック

# 螺旋城教本

Prelati's Spellbook

自律式召喚魔力が、破格の魔力であり、独自の術式を編み上げる力を持つ。

この宝具を持つ事で本来は魔術師ではないキャストターに

怪魔の召喚や使役の能力をもたらせた。

表紙には銀細工の美少年像が彫り込まれている。



## 巨大海魔

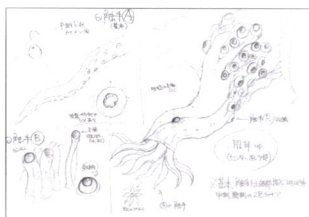


キャストが召喚した異界の怪魔。骨格もなく、臓器もない。けた外れの再生力を持ち、あらゆるものを喰らい、魔力に変換していく。召喚者のキャストを体内に取り込み、未遠川から冬木市街へ上陸しようとする。

### コメント

巨大海魔担当 3D監督  
尖戸幸次郎

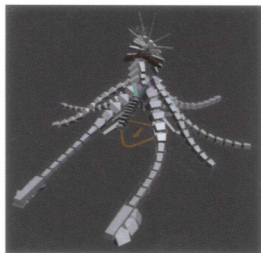
(大海魔について) イカ・タコのような半透明の質感、気持ち悪さ・巨大感を出すためのディテールの作り込みに力を入れました。できれば街に壊滅的被害を出す超特撮大怪獣映画をやってみたかった……。([Fate/Zero]を終えて) とにかくとんでもない物量の3DCGを作り上げてくれたスタッフに感謝します。どうしても日本のアニメに3DCGを取り入れると、見た目の違い・違和感が批判されたりするのですが、この作品の場合、何よりもかっこよさが最優先なので、その点救われた思いです。ああすれば良かった、こうすれば良かったと思う事ばかりなのですが、限られたリソースの中で作った「熱気」のようなものがCGにもあると思います。何年か経ったときに見返して「ああ、がんばったなあ」と思えば幸いです。



設定



### 3DCG モデル





設定



設定

## F-15



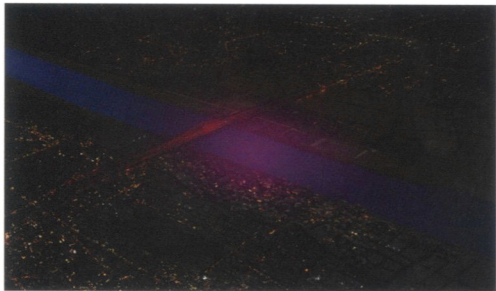
航空自衛隊が配備している制空戦闘機。あらゆる武器を自らの宝具にする能力を持つパーサーカーが乗っ取り、同化してしまう。パーサーカーが宝具化したF-15は通常の戦闘機ではあり得ないような空中機動を行う。

## ヴィマーナ



神の秘宝。アーチャーの英霊ギルガメッシュの宝物庫「王の財宝」に所蔵されていた輝船。黄金とエメラルドでできており、エメラルドで覆われた加心と可変翼を持つ。中心には操縦席となる黄金の玉座がある。





## 未遠川全景

冬木市を東西に分ける河川。

東側が近代的な新都、西側が古くからの街並みを残す深山町となっている。両地をつなぐ橋が冬木大橋。

左図上段は美術設定を依頼するための発注図。

左図中段、下段は本編第14話、第15話で使用された背景。

川面は魔力を帯びて紫色に輝く。

はつきりと女の業を描いた作品

—アフレコの思い出をお聞かせください。

**緑川** 「Fitterなどで視聴者の皆さんの反応を見ていると「声優さんの芝居が凄い」ということが話題になっているようです。が……実はアフレコではそれほどテクを録ってないんです。

**山崎** (笑) そうそうそう!

**緑川** 収録はめっちゃ早く終わりますよね。ボンボンと収録が終わってしまいうからこそ身が引き締まるというわ。

**山崎** 「サウンドドラマ」で一度収録しているから、キャラクターを作るのに困らなかつたっていうのがあるよね。第1話ではケイネスが魔術の講義をしているんですけど、びっちりしゃべっているので大変でした。

**豊口** 難しい漢字も多いですね。

**緑川** ランサーのお当番回(第9話)で「たくさんしゃべるんだろうな」と覚悟していたんですよ。「サウンドドラマ」ではたくさんしゃべっていたから、実際には映像中心でうまく描かれていたので……良かった(笑)。

**豊口** 音だけじゃなくて映像がつくと、目を覆いたくなるシーンも多かったですよな。

**山崎** ソラウは人の指をニコニコしながら折ってた(笑)。でも、映像がすごく綺麗だったから面白かったですね。

—みなさん印象に残っているシーンがあればお聞かせください。

**豊口** 私的にはもちろん、指ポツキンのシーンです。あのシーンのソラウの表情がすごく怖かったです。

**山崎** 怖かったよねえ。ランサーの前とケイネスの前では、全然違う顔をしていたじゃない。

**豊口** はい(笑)。すごいギャップですよな、

「まさか身内にウィークポイントがあったとは」

——山崎たくみ

「ケイネスにはもうちょっとちゃんとしてほしかった(笑)」

——緑川光

「恋が絡まなければ……ランサー陣営は強かったはず」

——豊口めぐみ

# Master Session 002

Lancer Side

## ランサー陣営

ケイネス／山崎たくみ ランサー／緑川光 ソラウ／豊口めぐみ

### 山崎たくみ やまざき・たくみ

4月14日生まれ、東京都出身。T.S.P所属。代表作に「魔法騎士レイアース」フェリオ、「スクライド」君島邦彦、「聖闘士星矢 冥王ハーデス十二宮編」牡羊座のムウ、「しまじろう」シリーズ・とりっぴいなど。

### 緑川光 みどりかわ・ひかる

5月2日生まれ、青二プロダクション所属。代表作に「新世紀GPXサイバーフォーミュラ」新条直輝、「SLAM DUNK」流川楓、「スクライド」劉鳳、「聖闘士星矢Q」光牙、「リトルバスターズ」轟轟介など。

### 豊口めぐみ とよぐち・めぐみ

1月2日生まれ、東京都出身。81プロデュース所属。代表作に「スイートプリキュア♪」セーレン、「ポケットモンスター DP」ヒカリ、「SKET DANCE」矢場沢萌、「NIKITA」シリーズ・アレックス(吹替)など。

女の善と悪というか。

**緑川** たまに、普通のアニメで、こまでは、まじりと女の業を描いているものも珍しいですよ。

**山崎** 良かったですよ。下の豊口を聞くことができた。ケイネスは2ndシリーズはできなかった。ケイネスは2ndシリーズから(笑)。……1stシリーズの切っ掛けの戦闘シーンが一番印象が残っているかな。第8話。うにようにした水銀と一緒に攻め込んでいった。

**緑川** あそこケイネス先生は解いていましたよ。もちろん2ndシリーズのベッドと車椅子も良かったけど。  
**山崎** 第1話では先生としてウェイバーをイジめたのに、第16話の情けなさ……(笑)。2ndシリーズは聖杯戦争に勝つためにいろいろ行動していただんですけど、ケイネスよりも悪党がいたってことです。しかも身内にウィークポイントがあったとは。

**豊口** ソラウは指を折るところか、腕を切られてますからね……。でも、引きの芝居をするよりも、あやっすって感情を前に出すシーンのほうがストレス発散になるというか(笑)。ケイネスに対するすごく冷めた演技と、お願いと願順する演技と、ぎやあややあ悲鳴を上げるシーンの演技と、どのシーンもやりがいがありました。

**緑川** ランサーはいろいろ良いシーンはあったんですが、恨みがましく散るシーン(第16話)で、前半はすごく爽やかに描かれていたことが印象的でした。活き活きとしていたからこそ、自害することになったときは余計にかわいそうに見えましたね。ランサーが自害するシーンって

デリケートだったと思うんですよ。原作(TYEMOON版)には挿絵があるんですけど。でも、アニメではその挿絵があるよう表現して、アニメでは上手だなあと感心しました。

**山崎** おそらくウチらはまともに行ったら聖杯戦争の優勝候補なんです。劇中の戦闘能力は高いし。ランサーなんてセイバーを追い詰めていますからね。あのときこそ呪眼を使っただけで、今セイバーの首を刎ねよ」と言っただけで……。……

**緑川** こちらは戦って負けてないんだよね。むしろ勝っているほう。  
**豊口** 恋が絡まなければ……。ねえ。  
**一同** ねえ……。(笑)

### 「チーム三すくみ」 誰かが欠ければうまくいく

それぞれの関係性についてどうお考えでしたか？

**豊口** ソラウは最初からケイネスのことがあります。政治結婚ですかね。ただランサーがいなければそれなりに良い関係だったんじゃないかと思えます。でも、好きな人ができやっつたら……。この陣営は誰かではないか？

**山崎** だから「チーム三すくみ」なんです(笑)。ランサーはソラウに興味がなく、ケイネスに忠実。ケイネスはソラウが好きで、ランサーは道具扱い。ソラウはランサーが好きで……。じゃけん関係なんですよ。  
**緑川** やつぱりケイネスにはもうちょっと

とちゃんとしてほしかったな(笑)。

**山崎** 本当申し訳ない！(笑)

**緑川** たまたまソラウに対して、ランサーももうちょっと振る舞い方があったんじゃないかなとも思います。もう少し大人の対応をすればよかった(笑)。たぶん過去の苦い経験があるから「まずい、これは過去のバターンにハマった！」という動揺があったんじゃないかな。

**豊口** 嫌いなら嫌いって言うてくれればよかったのに！(笑)それに、ケイネスがソラウのこと好きじゃなければ違いましたね。

**山崎** 政治結婚であつても好きになっちゃったから！真面目に魔術の勉強を続けてきて、浮かれちゃったんだろね。

**豊口** 「しばらくブライベートは忘れて、勝つことだけ考えよう」と相談しておけばよかったんじゃないですかね。

**山崎** そう、戦略的には正しいから。私情を交えずに。それが敗因ですわね。  
**緑川** セイバー、バーサーカーとしか戦っていないけど、ランサーは騎士道を守る敵に対しては強いと思います。

**豊口** まわりの陣営が悪い人ばかりだったんですよ。  
**山崎** 切嗣の陣営はアフレコ現場で「チーム外道」と呼ばれてました。アイリスフイールドもセイバーも正しい戦いをしたのに、切嗣は外道だから(笑)。

——この作品に参加した感想をお聞かせください。  
**豊口** 私は会ってない陣営もあつて、セイバー陣営、ライダー陣営、キャスター陣営……一緒にあったかな。もつと皆さんと取録したかったです。  
**山崎** そうか、ソラウが出番の回は全員揃っていたわけじゃないから。それは残念だったですね。この作品の取録現場は楽しかったんですよ。芝居も映像もクオリティが高かったの。  
**豊口** 物語はハードでしたけど、楽しい取録現場でした。音響監督の岩田英和さんが突然切嗣のモノマネを披露し始めたり……。舞弥……。(笑)  
**緑川** やりたくあるんですけど、あれ。  
**山崎** キャスターがしゃべりはじめるとスタジオの気温が2度あがる。  
**豊口** キャスター大好き！  
**緑川** ランサーってセイバーと戦っているときは本当に楽しそうなんです。ずっと戦わせてあげられたらいいのにな、と思っただけ。映像はめちゃめちゃ綺麗で、本当に素晴らしい作品でした。劇場版のクオリティはたね。  
**豊口** 私、「[E]」「[C]」のときもオーディションを受けて、今回の「[E]」でようやくソラウを受けることができたんです。念願の「[E]」シリーズに参加できてうれしかったです。自分が年齢を重ねたことで「サウンドドラマ」のときより、ソラウを演じやすくなったと思います。にこやかなシーンはいっぱいもなかったですけど、一生懸命生きた手ごたえがあったので楽しかったです。  
**山崎** ぜひ、ケイネスとソラウの出会いを番外編で観たいですね(笑)。

## ケイネス・ エルメロイ・ アーチボルト

Kayneth El-Melloi Archibald



ランサーのマスター。魔術協会の本部・時計塔の講師。  
名門アーチボルト家の嫡男。経歴に箔をつけるため聖杯戦争に参加。  
教え子であるウェイバーに聖遺物を奪われた経緯がある。  
魔力を込めた水銀「月霊髓液」を駆使し、攻守を兼ねる。  
アニメ版キャラクターデザインは須藤友徳が担当。



## ランサー

Lancer

真名はディルムッド・オディナ。  
ケルト神話に語り継がれるフィオナ騎士団の英雄。  
生前果たせなかった忠義を全うする為英霊として召喚される。  
甘いマスクの美形。対峙した女性を魅了する。  
魔力を帯びた黒子を持つ。  
アニメ版キャラクターデザインは須藤友徳が担当。

# Animation Material

ランサー陣営



第十六話「栄誉の果て」



ストーリー解説

ケイネス・エルメロイのパートナーのソラウが誘拐された。マスターのケイネスは、サーヴァントのランサーの迂闊さを罵倒する。その時セイバーとアイリスフィールが戦いを挑みにやってくる。ランサーとセイバーは正々堂々と一騎打ちを行うのだが……。急転直下の悲劇的エピソード。作画監督の白井俊行は本作で初作監デビュー。瑞々しい筆でランサーとセイバーの活き活きとした戦いと、絶望に苦悶するランサーとケイネスの表情を描いた。衛宮切嗣の本性が明らかになれる物語でもある。

コメント

美術監督  
衛藤功二

「Fate/Zero」は同じ場所でもシーンの演出に合った色味のバリエーションを考えるのは楽しかったです。冬の夜景は、第5話までは青系でクールでカッコよさが出るイメージで、第6話以降は赤、黄色系に変えて少し不気味で怖い感じが出るようにしています。とくに第10話の街並は、劇場版「空の境界 第七章」の街並、裏路地の雰囲気イメージにピッタリだったので、同じ色味、同等のクオリティを目指して作業しました。その結果、作業期間が1ヶ月以上掛かり、自分もスタッフも悲鳴をあげていましたが、良い映像が出来上がっていたので嬉しかったですね。  
（「Fate/Zero」を終えて）ufotableが手がける「Fate/Zero」、やっぱり大変でした。

## ソラウ・ ヌアザレ・ ソフィアリ

Sola-Ui Nuada-Re Sophia-Ri



ケイネスの許嫁の魔術師。  
時計塔降霊科学部長の娘。  
聖杯戦争では婚約者のケイネスと協力し、ランサーへの魔力供給を担当する。クールなお嬢様だったがランサーに魅了され、その策に破綻をまたらしてしまう。

## ゲイ・ジャルグ 破魔の紅薔薇

Gae Dearg

## ゲイ・ボウ 必滅の黄薔薇

Gae Buidhe

ランサーが持つ2つの宝具。  
魔力の効果を打ち消す紅の長槍「破魔の紅薔薇」。  
癒えない傷を与える黄の短槍「必滅の黄薔薇」は破壊するか、使い手が死なない限り、治療することはない。





## ケイネスの隠れ家

第16話背景。ケイネスの隠れ家は、街から外れた丘の中腹にある廃工場。魔術結界は綻びかけている。セイバーたちが訪れた時間は夜明けにほど近い時間。夜から早朝へ。時間の移り変わりが色味の変化で描かれていく。

美術



## ランサーの血涙

原画：#16 CUT 192 / 大曲健克

正々堂々と槍と剣を交えるランサーとセイバー。しかし、その戦いは思いもよらぬ結末を迎える。無念のあまり絶望し、血の涙で慟哭するランサー。彼は深い哀惜とともに消滅していった。それが迫力の作画で描かれている。

コメント

第16話作画監督  
白井俊行

(制作中の思い出)

「お前と出会えてよかった！」と言うランサーがufotable社内で人気になってましたね。「キラランサー」なんてアダ名がついて原画を上げた次日にはコピーが動画さんの机にはってあったり、吹き出しを描き足して「あるじ！」なんて言わせてる子もいました。

(作画にあたり、気をつけた部分)

作業中はケイネスがイクメンになって困った覚えがあります。嫌な奴にしよう、イヤらしくしようとしても気を抜くとカッコよくなって……1番表情に悩んだキャラクターでした。

(16話について)

当初ランサーの死亡シーンは光の粒子になって消えていく予定だったんです。でも、全てを呪いながら死んでいくキャラなので、黒い霧を纏いながらボロボロと崩れ落ちていく画に変更しました。ギリギリでのプラン変更だったにもかかわらず、良い素材を作り上げてくれたスタッフのおかげで印象に残る画面に仕上がったと思います。



原画

## ウェイバーの成長物語に感動した

——ライダーの大往生。そしてウェイバーの覚悟。とても感動的でした。まずはお二人のアフレコの思い出をお聞かせください。

**大塚** 楽しかったですよ。もう、その一言に尽きるかな。

**浪川** 迫力がすごかったです。僕はライダーと「サウンドドラマ」のころから一緒にドラマを作りあげさせてもらったのですが、ほかの陣営も何年もかけてコンピを組んで作りあげてきたものがある。今回のアニメ化で、そのメンバーが会したのって、成熟したチームが演じあう緊張感がありました。僕はライダーとへっつよだったので心強かったです。どこへ行っても怖くなかったですけど(笑)。

**大塚** 何を言ってるんだよ(笑)。

**浪川** いやいや、本当ですよ。

**大塚** まあ、たしかにみんなキャラクターを理解している顔ぶれですから、現場でセッティングができたのは面白かったです。

——ライダー陣営は人気がありました。

**大塚** おかげで役柄のおかげなんです。脚本のおかげで役柄のおかげなんです。とても感謝しています。

**浪川** 正直いうと、それがブレスシヤードでもありました。素晴らしい原作で良い役柄だったんです。彼は自分がマスターなのに、キメる部分がほとんどない。ライダーに振り回されて、茶々を入れる立場でしたから。

**大塚** ウェイバーが舌鋒鋭く切り込んでくるのを、ライダーは微妙にそらし、自分のペースに巻き込んでいく。その関係が面白い。

**浪川** 僕はウェイバーが大好きなんですけど、この作品はまわりのキャラクターがすごくカッコいい。きつとへたれなキャラクターだと思われているんだろうな。

**大塚** みんなと同じだと埋もれちゃうからさ。似た人がいない方向で良かったんじゃないの？

**浪川** ただ、僕はあまりにもマイペースだったんじゃないですか？

**大塚** たしかにね(笑)。我々のチームはそうだったかもしれないね。

**浪川** 反響が大きな作品になりましたが、ウェイバーは僕が演じるには想像がつかない役柄だとまわりから言われたことがありました。

**大塚** ライダーというキャラクターも、いまどきのアニメでは珍しいと思うんですよ。だから、人気が出たんじゃないかな。

——第23話で大往生を迎えましたが、印象に残っているシーンをお聞かせください。

**大塚** 僕が一番好きなシーンは、ウェイバーとの別れのシーン。目の前に現れたギルガメッシュという「死」そのものに対して、ひるまずにものを言う。あのシーンが好きなんです。サナギから蝶が生まれる瞬間、と言うのかな。成長物語が好きですね。ウェイバーの成長に感動するんですよ。

**浪川** やっぱりそこは外せないところで、僕は僕もあのシーンに向けて、ウェイバーを作りあげていたところがあったので。ウェイバーは、ライダーを思い通りに動かそうと必死だったけれど、ライダーを認めて臣下として仕えることを誓う。この変化こそが成長だったんだと思います。それまではライダーに突っかっていても、うまい具合にそらされていた

「ウェイバーは難しい役柄だった。いま思い出してもゾクゾクする」

浪川大輔

「「死」に対して、ひるまないウェイバーに感動した」

大塚明夫

# Master Session 003

Rider Side

## ライダー陣営

ウェイバー／浪川大輔

ライダー／大塚明夫

浪川大輔 なみかわ たいすけ

4月2日生まれ、東京都出身。アクロスエンタテインメント所属。9歳のころから声優を演じ、数多くの洋面の吹き替えで活躍する。代表作に「君に届け」風早期太、「Persona4 the ANIMATION」鳴上悠、「ZETMAN」神崎人、「LUPIN the Third - 峰不二子という女-」石川五エ門など。

大塚明夫 おおつか あきお

11月24日生まれ、東京都出身。マウスプロモーション所属。代表作にゲーム「メタルギアソリッド」ソリッド・スネーク、「ふしぎの海のナディア」ネモ船長、「ブラック・ジャック」ブラック・ジャック、「攻殻機動隊シリーズ」パト、「コヨーテラグタイムショー」ミスターなど。

んだけど、ここでガツブリ四つに組むことができたコンビになれたんだと思います。だからこそ、結果は悲しかったですね。そこまでのほりつめておいて、ライダーと離れたなれにならざるを得ない、それが余計により悲しく思えました。

たしかにウェイバーの感情の機微がとても印象的でした。

**浪川** 僕がずつと意識していたのは、ウェイバーは最初からライダーに対して尊敬をしているということだったんです。ただ、ウェイバーは怒る」というひとつの表現しかできなかった。まあ、彼にはコンプレックスという問題があったからかもしれない。

**大塚** ウェイバーの中には「僕なんかで良いのか」という迷いがずつとあったからね。

**浪川** ウェイバーは常に揺れているといけない役割で、「バカバカバカ」とセリフ上ではライダーに強く言いながらも、言葉の裏には迷いや戸惑い、ライダーを認めている感じを混ぜないと、ウェイパーとライダーが良いコンビに見えない。その感じがとても難しかったです。

**大塚** ウェイパーは繊細な芝居を求められる役だったからね。

**浪川** まあ、いざとなったらライダーに頼っていたんですけどね(笑)。

**大塚** ライダー陣営はセリフになっ

ない部分シーンとして描かれていない部分があった。そのセリフになっていない部分の関わりが一番深い陣営だったと思うんです。

**浪川** ライダーとウェイパーはずつといっしょに生活してすしね(笑)。

**ライダー陣営がつかんだ、信頼の関係**

——ライダーは「王の軍勢」をはじめ、戦闘シーンでは大いに叫ばないといけないところがあつたと思います。そこは何かがでしたか。

**大塚** ライダーが一声放つことであれだけの軍勢に命を賭けさせるわけですから、芝居をする上でもリミットぎりぎりのところで叫ばないといけない。良い声を出したからと言って、人がついてくるわけじゃないです。そこから「笑」や「っぱり、言葉みたいなのまでアシテリして、人を興奮させていかなければいけない。そこはすごく難しいし、技術的にも大変でした。

——ずつと声を張っているわけですか。

**大塚** 本来は長いセリフで声を張った。今度は深い呼吸をしないと、次の声は出ないわけなんです。でも、長いセリフのときは、声をうまく使いながら、徐々に上のほうでいき、最後が一番良いところはテクニクなんですよ。企業秘密といつてもいい(笑)。なかなかかわかってもらえない

んですけど。

**浪川** にはほかのサーヴァントと最も会話をするキャラクターですよ。

**大塚** そうですね。セイバーという愛情を込めてアーチャーには「こいつはヤバイぞ」という緊張感を込めて、アサシンには「許してやらんでもない」という気持ちで、それぞれ距離感を変えて演じていました。僕の仕事は、セリフを読むだけではなく、役柄同士の距離感や関係性を作ることだから。そこはすごく丁寧に言い分けていました。

**浪川** うーん、まったくそうですね。文字の前に、気持ちを作ることが大事なんです。ずつとでも勉強になります！

——さて、ここで2人にお聞きしたいんですが、ライダー陣営が聖杯戦争に勝つにはどうしたら良かったとお考えでしょうか。

**浪川** どんな策を練っても、ライダーは正面から戦わないと気が済まないでしょうからね。

**大塚** そう、正面から挑むのが誇りだから。勝つことが目的じゃない。

**浪川** たた、ライダーは一撃の爆発力とはとてもないですから。こはウェイパーががんばるしかない。ライダーに美味しいものを食べさせて、温泉へ連れていったりして、温存させておいて、たまに正面から挑む。ウェイパーにはプロ野球の監督のような采配が必要だったんでしょうね。

**大塚** 苦手なやつはほかのサーヴァント

に戦わせておいてね。それは良いね！

——なるほど、ウェイパーががんばれ！というご感想ですね。最後にこの作品に参加した感想をお聞かせください。

**大塚** 僕の一生において楽しかった仕事ベスト10に入るでしょうね。やはり、ホンと座組みと観客が良かった。全てが無双の軍勢となつて、作品を盛り立ててくれたと思います。

**浪川** 今回、相手がライダーで本当に良かったと思います。ただ正直、ウェイパーは難しい役でした。収録の時期はどうやって演じよう」とずつと悩んでいて。今、思い出してもゾクゾクくるほどです。全てが終わってみて、やつと「演じて良かった」という気持ちを味わっています。

**大塚** 視聴者の方々も、ウェイパーに一番感情移入していたんじゃないかな。浪川 本当に自分が聖杯戦争にいたらどうなるだろう、そういうことを常に考えながら、ウェイパーを演じていたと思います。

**大塚** きつと、そんな繊細なウェイパーを、ライダーがどつぱんと受け止めるから、またファンは喜ぶんだろね。

**浪川** いや、本音ですよ。でもライダーがいたら頼りたくなります(笑)。それだけ助けられたか。これが信頼やつつですかね。

**大塚** この信頼感を勝ち取った陣営は、我が陣営だけですから。ある意味で聖杯戦争に勝利しているとも言えるね。



# ウェイバー・ベルベット

Water Velvet

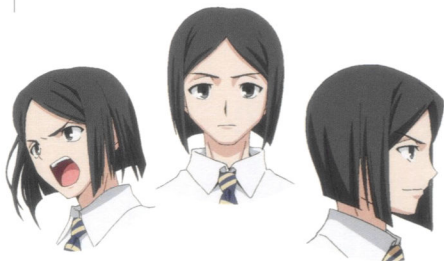
ライダーのマスター。

無名の家系を継ぐ三代目の魔術師。

時計塔でケイネスから聖遺物を奪い、己が沽券を世に示すため聖杯戦争へ参戦する。

未熟だったが、ライダーと出会い、ともに戦うことで成長していく。

アニメ版キャラクターデザインは梶谷敦が担当。



# ライダー

Rider

真名はイスカンダル。大陸を蹂躞した征服王。  
オウガス  
たどり着けなかった「最果ての海」を

夢見て英霊となる。

聖杯を目指す目的は「受肉」。筋骨隆々の巨漢。

臣民の憧れを一身に受け、

王としてのカリスマ性を兼ね備える。

アニメ版キャラクターデザインは  
梶谷敦が担当。



# Animation Material

ライダー陣営



第二十話「暗殺者の帰還」～

第二十三話「最果ての海」



ストーリー解説

いよいよ佳境に突入する聖杯戦争。言峰綺礼の策により、ライダーとセイバーが衝突する。度重なる宝具の使用と消滅に痛手を受けるが、絆はより強固なものとなり、共に最終決戦へと挑む。第21話のバイクアクションは、作画で動きをつけたあとに3DCGのバイクを当て込み、そのうえでさらにバイクに乗るセイバーを作画し、そして撮影処理を行うという複雑な工程で作りました。[Fate/Zero]はカットごとに制作手法を変える、自由なスタイルをとっていた。

コメント

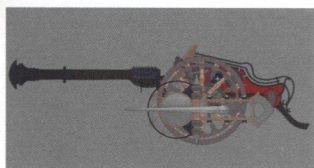
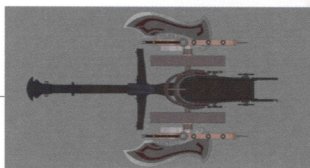
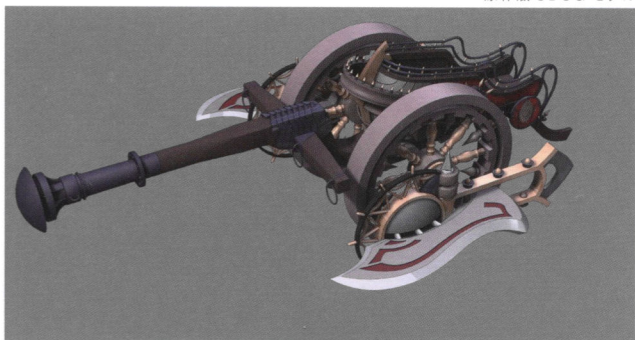
キャラクターデザイン・作画監督

梶谷敦

ライダーは描いていて一番楽しいキャラでした。最初はそうでもなかったのですが、描いていくうちに愛着がドンドン増し、それに比例して線がドンドン増えてしまって自分で自分の首をしめちゃいました。第23話、ウェイバーが泣くシーンを描いているときは感情移入してしまい無覚にもちょっと泣いちゃいました。







## ゴルディアス・ホイール 神威の車輪

ライダーの宝具。2頭の飛蹄雷牛に引かれ、空中、地上、水上を疾走。  
キュプリオットの剣を振って召喚する。

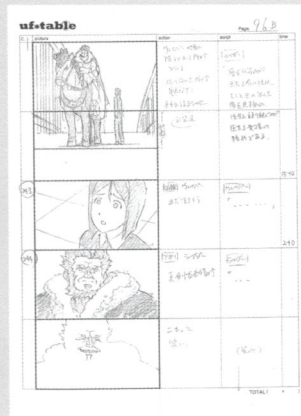
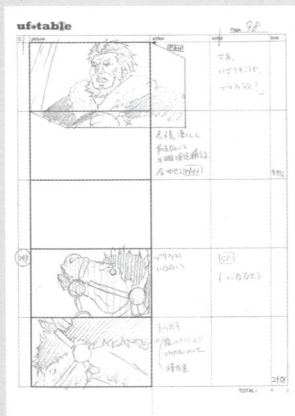
本編では3DCGで描かれた。右上図は原作版の3DCGモデル。

3DCG モデル



## モータード・キュイラッシュ

セイバーが駆るバイク V-MAX を魔力で補強し、  
白銀の甲冑で、馬鎧のように包みあげたマシン。  
インテグラル・エフ  
風王結界を矢じり状に覆い空気抵抗をなくしてニトロチャージで  
超速度へ加速する。セイバーの騎乗スキルで乗りこなす、モンスターマシン。

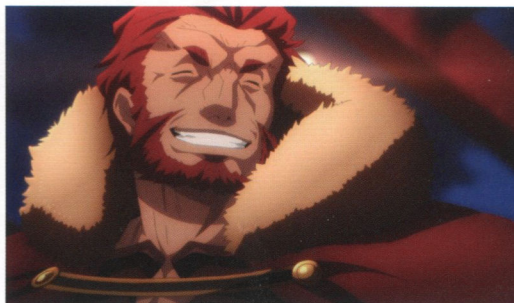
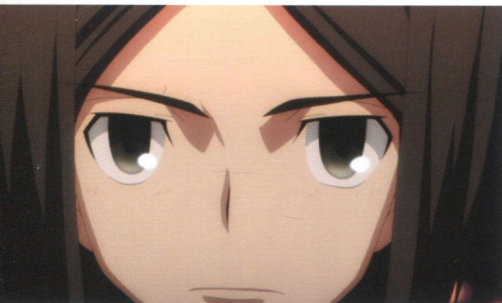
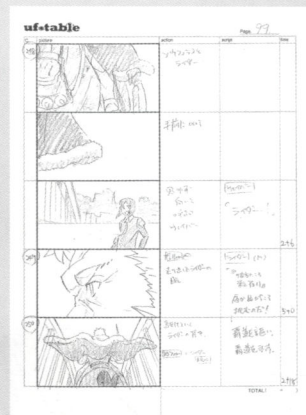
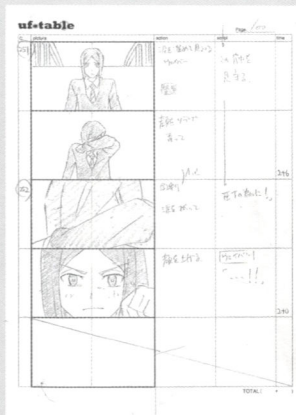


絵コンテ

## ウェイバーが 見た冬木市夜景

決死の戦いを覚悟したウェイバーが、  
寄宿先の住居の老人グレン・マッケンジーと眺める冬木市の夜景。  
魔術師にとっては血で血を洗う禍々しい戦場も、  
月明かりに照らされてみれば、美しい平和な風景に見える。





## ウェイバーとの別れ

第23話「最果ての海」絵コンテ：恒松圭

ウェイバーから三度の命呪を受け、決死の覚悟で戦場へ向かうライダー。立ち足はだかるとは太古の英雄王アーチャー。

ライダーの最期を描いた第23話の絵コンテ・演出を担当したスタッフは監督補佐として本作全体に関わってきた恒松圭。

ライダーと今生の別れを迎え、感極まるウェイバーの表情。

そのウェイバーに決して振り向かず、漢の背中で語るライダー。

そのドラマチックな別れのシーンをタイトなカット数で見事に描いた。

## コメント

監督補佐  
恒松圭

ライダーに偉大な王として最期を迎えさせ、また、ウェイバーの成長を感じさせるうえで、演出上注意したのは、当の2人よりもアーチャーだったかも知れません。アーチャーの圧倒的な強さを承知で向かっていくライダー、帰らぬ王に忠義を尽くすウェイバー……2人を認めたアーチャーの言葉は、原作を初めて読んだ時から心に残るものでしたので、それを損なわないように伝えられれば、と思っていました。この作品に関わるにあたって原作を読ませていただいてから2年半ぐらいになるでしょうか。実は自分が[Fate]という作品に触れたのは、その時が初めてでした。実質9ヶ月にも渡る長期間の放送を多くの視聴者の皆様にご覧いただき、楽しんでいただけたなら幸いです。

信頼関係もなく利用する関係として

—— パーサーカー陣営はお互いをどんな関係だと捉えていますか？

**新垣** うちの陣営は、パーサーカーを操るマスターとしても、お互いを利用しているだけで、共通項を持つ必要がなかったんです。僕はパーサーカーを使って、桜ちゃんを助けられればそれでいいし、パーサーカーはそんな事情をまったく理解していない。**置鮎** ただ雁夜に魔力を供給してもいいから、雁夜との関係性は何も考えなくてもいい。パーサーカーが持っているのはセイバーへの恨みだけですからね。

**下屋** 二人が協力したのは、一度だけじゃないですか？ パーサーカーがライダーの風貌に変身して、アイリスフィールをさらうときだけ。(第20、21話)

**新垣** そう。あのときは緋礼の令呪をたくさん使って、パーサーカーをライダーに変身させて、その上でアイリスフィールをさらわせて……。いっぱい令呪を使わないと、言うことを聞かない。

**下屋** セイバーに近づいても暴走しないように令呪の力で抑え込んでないか。

**置鮎** そうそう。だから変身を解いた瞬間、パーサーカーは大騒ぎしていましたからね。(第21話)

—— 印象に残っているシーンをお聞かせください。第1話から雁夜は人気です！

**下屋** いや、この話は「雁夜おじさん頑張つて！」と応援したくなりますよ。

**新垣** いや、僕としては視聴者の皆さんの反応は意外でしたよ。雁夜は、桜ちゃんにも理解されず、パーサーカーとも通じ合わず、平行線のままだく陣営だと思っただけでしたし、雁夜を独りよがりな性格として演じようと考えていて、まさか視聴者の皆さん

「好きな人のために余命1ヵ月になったのに!」(笑)

—— 新垣樽助

「最後の2話でセリフをしゃべれてうれしい」

—— 置鮎龍太郎

「死ぬ前に幸せな夢を見られたことがせめてもの救い」

—— 下屋則子

# Master Session 004

Berserker Side

パーサーカー陣営

間桐雁夜／新垣樽助 パーサーカー／置鮎龍太郎 間桐桜／下屋則子

**新垣樽助** しんがき・たるすけ

6月18日生まれ、沖縄県出身。マウスプロモーション所属。代表作に「テニスの王子様」シリーズ・木手永四郎、「ヴァンパイア騎士」玖蘭李土、「エリアの騎士」佐伯祐介など。

**置鮎龍太郎** おきあゆ・りょうたろう

11月17日生まれ、福岡県出身。青二プロダクション所属。代表作に「SLAM DUNK」三井寿、「トリコ」トリコ、「マレレード・ボーイ」松浦遊、「テニスの王子様」シリーズ・手塚国光、「リングにかける」シリーズ・剣崎順など。

**下屋則子** しただや・のりこ

4月22日生まれ、千葉県出身。81プロデュース所属。「Fate/stay night」から間桐桜役を演じる。代表作に「黒神 The Animation」クロ、「マケン娘っ!」天谷春恋、「GOSICK -ゴシック-」アブリル・ブラッドリーなど。



んから支持を集めるとは思ってもいなかったんです。

**置點** 第1話の雁夜、イケメンでしたよ。  
**新垣** おだやかな顔は第1話だけなんですよ。よくあとは大抵苦しんです。友達から「雁夜、いつ死ぬの？」と聞かれていました笑。

**下屋** それがまさか最終回まで笑。収録の途中に音響監督の岩浪美和さんから「雁夜たまた最終話まで出るあんまりだよ」と言われたよね。

**新垣** すごく意外な顔ですね笑。

**下屋** 全陣営の中で、一番最初に死にそうなマスタアですわね。

**新垣** 第1話で死亡宣告されていますからね。最初に出血したのも雁夜ですし。パーサーカーを召喚しただけで、目から血が出てましたから。本当にマイナスからのスタートですよ。

**置點** 第1話で桜が最も衝撃的だったのは、あの蟲賊じゃないや。すこいもん放送してるなと思っちゃいましたよ！

**下屋** 蟲はすこかったですね。Erie Zeroのアニメ化が決まったとき、あの蟲のシーンをどうやって描くのがいいあったんです。でもしつかり映像化していたのでびびりませんでした。

**新垣** ああのあの蟲賊の映像があったから、雁夜の戦う動機がはつきりと伝わったんだとも思います。

**下屋** 確かに雁夜さんが刻印虫を体内に入れる覚悟と恐怖が伝わりました。

**置點** 過激なシーンだけど作品としては必要不可欠なシーンでしたからね。

## 極限状態で直面する現実

——雁夜が最も衝撃的だったのは、第1話以降の展開では無いでしょうか？

**新垣** 好きな人のために余命1カ月になったのに「笑」「好きな人、娘を助けよう」とする雁夜の欲望の裏には、時臣へのジェラシーがあって。葵さんと時臣はすでに結婚しているという現実を、雁夜は覆い隠して、見えないようにしているわけなんです。極限状態に追い込まれたとき、その事実に向かいあってしまう。その流れが強烈でした。収録のときはどんな絵になるのかほとんどわからないまま演じていたんです。遠坂英役の伊藤葉純さんとやりとりしている間に、だんだん過呼吸みたいになってしまっって、指先までチリチリとして「酸素が不足しています」という状態で演じていたので、ポールド（声をあてるタイミングを示すテロップ）にセリフを合わせられなくなっちゃったんです。シーンにはセリフが収まっていらないんですけど、口パクには合っていない状態で音響監督さんから「ウッケーが出たんで、音響監督さんらどう思う？」というんです。そうしたら、映像側で演出も含めて合わせていただきました。

**置點** 映像という意味では、パーサーカーもスタッフはすごく頑張ってたんだと思うんですけど、1日数カットしか完成できなかったって聞いて、その作り込みは驚きました。こっちが収録するときには、驚きませんでした。がついていないので、タイミングだけで唸り声をあげていました。

**新垣** いやー、パーサーカーが登場するシーンは全てが名シーンでした。

**置點** ほんとんど「アー」という呼び声だけだったから、台本から自分のセリフを見つけてるのが意外と大変でした。サウンド「ドラ」の収録のときに、「アー」という唸り声は「アーサー」への恨みを抱いているからって、アーサーとうまく発音できないのだと言われたんです。

**下屋** 「アーサー」の「アー」ですね。  
**置點** 登場のころはわかりにくいと思うんですけど、2ndシーンに入ってから意識した「アー」にしました。

——最終話にも雁夜とパーサーカーのシーンがありますね。  
**新垣** 最終回で、桜ちゃんと凛ちゃんに「ありがとう雁夜お父さん」とって言われるシーンがありますよね。雁夜はあの未来は来ないかと知っているはずなのに、自分の中で描いたハッピーエンドにするのかない。あれが……苦しいですね。

**下屋** 最後の桜のセリフを聞くことなく蟲に食われちゃう。死ぬ前に幸せな夢を見られたことがせめても救いですよ。  
**置點** パーサーカーはすつと殺していたので、1stシーンのころは僕が演じていて、気が付かない方も多かったようなんです。1stシーンのエンディングで背中をけて湖畔にたたずんでいるんです。じゃやべれてうれいしです。

**新垣** 第23話で飯面が割れたときのセイバーの切なさすごく良かったですね。  
——お聞きしたいのですが、パーサーカー

陣営が「聖杯戦争」で勝利するにはどんな作戦をとるべきだったでしょうか？

**新垣** 「聖杯戦争」に勝つって、手にした聖杯を間桐家当主の間桐臓硯に渡すだけなんです。雁夜の本当の願い……葵さんと結婚のことは叶わないんですけどね。  
**下屋** 桜の人生は変わりますよ！明るい性格になつていいかも。あと冬木市が大災害に巻き込まれることはなかったかもかもしれません。

**新垣** アーチャーは、パーサーカーが苦手なんです。第5話ではアーチャーが放った宝具を片っ端から投げ返してましたからね。雁夜がいつも遊んでいるあの謎の地下室に遊んでいて、サーヴァントが一気にパーサーカーでアーチャーを倒しましたよ。

——最後に「Erie Zero」に参加されたご感想をお聞かせください。

**置點** 今もう一度観直しているんです。面白い作品に参加させてもらったなと思っっています！

**下屋** 私は「Erie Zero」から参加して、時代を遡って「Zero」の世界へ参加することになったんですが、この「Zero」に参加できたことが本当に嬉しかったです。  
**新垣** 原作でも面白かったし、映像になってからに面白くなって、これに演者としてられるのが幸せだと思います。痛みを感じる演技ばかりしていましたが、おかげさまで痛みの演技のバリエーションをたくさん身に付けました笑。

# 間桐 雁夜

Kariya Matou

バーサーカーのマスター。

始まりの御三家のひとつ、間桐家の次男。

兄よりも魔術の素質は高かったが、間桐の魔術のおぞましさを厭い出奔。

逸坂葵の娘・桜を救うため、間桐家のマスターとして

聖杯戦争へ参戦する。

刻印虫の副作用で半身が歪んでしまった。

アニメ版キャラクターデザインは碓谷教が担当。



## バーサーカー

Berserker

黒い鎧を身に付けた狂戦士の英霊。

狂化の属性を付加され、会話もできず、

マスターの指示も受け付けない。

マスターの指示も受け付けない。  
フォー・サムワンス・プロウリー  
その宝具は己の能力を隠蔽する「己が栄光の為でなく」と、

あらゆる武器を自らの宝具にする

「騎士は徒手にて死せず」

セイバーに異常な執着を見せる。

アニメ版キャラクターデザインは碓谷教が担当。



# Animation Material

バーサーカー陣営

第二十三話「最果ての海」～

第二十五話「Fate/Zero」



ストーリー解説

黒い霧を身にまとい唸り声をあげながら、誰彼問わず襲い掛かるサーヴァント、バーサーカー。その甲冑が割れ、正体がついに明かされる。バーサーカーが暴れるたびに苦悶の表情を浮かべ、血を吐くマスターの間桐雁夜。はたして彼らの行きつく果ては……。バーサーカーのアクションは作画でラフな原画を描き、それに合わせて3DCGのバーサーカーを動かし、その上で更に黒い霧を付けている。黒い霧が晴れてからは全面的に作画でバーサーカーを動かすことに。雁夜が血を吐くように、スタッフも血を吐くような努力をして、バーサーカーを動かしていたのである。

コメント

キャラクターデザイン・作画監督

碓谷教

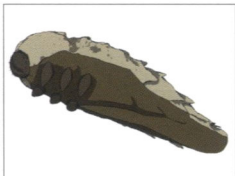
雁夜はデザイン的にも人間的にも切ないキャラなので、第1話の初登場で元々ころの雁夜は少しカッコよくなればいな〜と思って描きました。そして話数が進むにつれドンドン壊れていく雁夜を描くのは楽しかったです。とくに第15話の燃える雁夜はやりがいがありました。バーサーカーは基本メカを描くみたいな感じで影や線を多めにして質感が出るようにしました。

(『Fate/Zero』を終えて)

自分にとっての代表作が出来ました。いろいろな経験が出来て、とても良かったし楽しかったです。応援していただいたファンの皆様ありがとうございます。

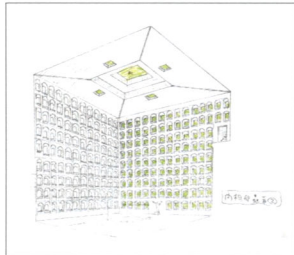
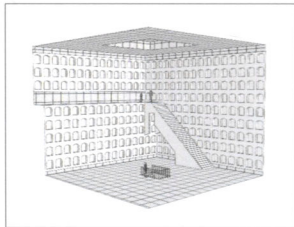
# 蟲

間桐家の魔術は蟲を使うこと。屋敷では無数の蟲が飼われており、戦闘時には自在に蟲を召喚、使役することができる。  
 雁夜が使役する肉食虫「翅刃虫」<sup>シムラウチ</sup>、蟲藏で這い回る「淫虫」など様々な種類がいる。



## 間桐家蟲藏

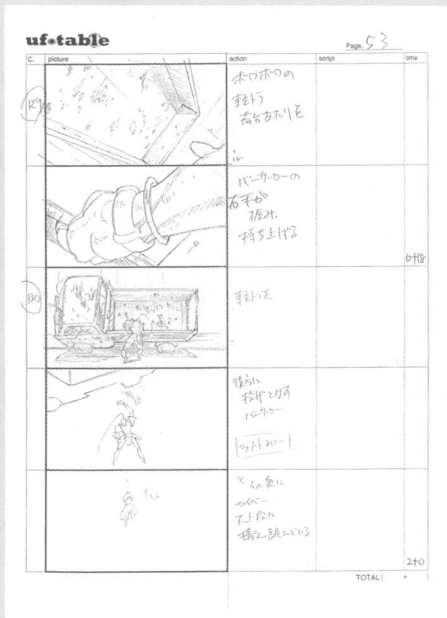
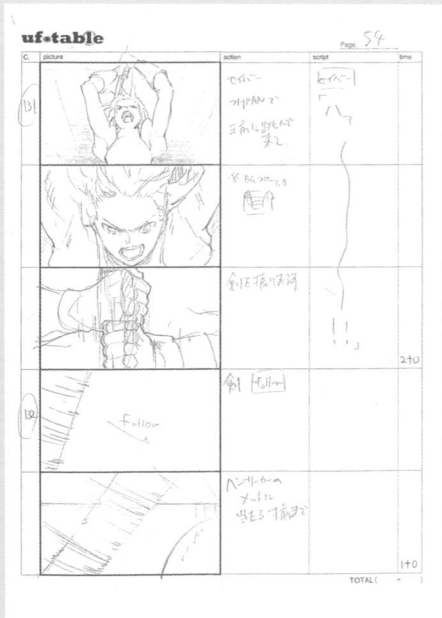
間桐家の地下にある一室。無数の蟲がいる。この大量の蟲は3DCGで描かれている。蟲のCG担当は、3D監督の穴戸幸次郎。彼が入魂で作り込んだ映像が、間桐家の蟲藏。  
 第1話、最終話に登場し、物語の暗部を強調した。



美術設定



美術



## コメント

バーサーカー:3D担当

滝沢雅人

バーサーカーのアクションは、ただ単に固いだけのCGにならない様に、パーツを歪めたり、スケールを変えたりなどして工夫しました。シリーズ通してしんどい事も多々ありましたが、苦労が確実に画面に反映されて、より良い映像になったと思います。こんなに視聴者に愛される作品もなかなか無いと思うので、たずさわって本当に光栄に思います。

## 設定

間桐臓硯

間桐臓硯



## 間桐臓硯

Zouken Matou

間桐家の当主。延命を重ね、すでに人外の者になっている魔術師。聖杯戦争を熟知しており、雁夜に「刻印虫」を与えた。一歩引いた立場から第四次聖杯戦争を監視している。



C	picture	action	script	time
18		カリーシ ヒナチアモ おれお おれおれ	「カリーシ」(M) 「...是又又...?」	
		「カリーシ」 「カリーシ」 「カリーシ」		112
19		カリーシ カリーシ	「カリーシ」 「!!」	
		カリーシカリーシ カリーシカリーシ	「カリーシ」 「...」	
19		カリーシ カリーシカリーシ カリーシ	「カリーシ」 「...」	240
TOTAL				*

C	picture	action	script	time
13		カリーシ カリーシ カリーシ	「カリーシ」 「!!」	
14		カリーシカリーシ カリーシカリーシ カリーシカリーシ		140
15		カリーシカリーシ カリーシカリーシ	「カリーシ」 「!!」	
16		カリーシカリーシ カリーシカリーシ カリーシカリーシ		140
16		カリーシカリーシ カリーシカリーシ カリーシカリーシ		146
17		カリーシカリーシ カリーシカリーシ カリーシカリーシ	「カリーシ」 「...」	246
TOTAL				*

## ランスロット

Lancelot

アーサー(アルトリア)王に仕える円卓の騎士のひとり。  
アーサー王の妻ギネヴィアと恋に落ち、  
ブリテン崩壊を招いたと汚名を受ける。  
なお本編では、顔が現れて以降は作画で描かれている。  
複雑な鎧を手描きで作画する為に、  
膨大な努力と時間が費やされた。

## バーサーカー対 セイバー

第二十三話「最果ての海」絵コンテ：恒松圭

冬木市民会館地下駐車場でセイバーと対峙するバーサーカー。セイバーが渾身の一撃を放つ。しかし、バーサーカーは白刃取りで受け止めてしまった。セイバーの戦法を熟知しているバーサーカーの恐ろしさを描く。バーサーカーのアクションはCG。



設定

想像した以上に……  
アーチャーは憎たらしかった

— アフレコの思い出をお聞かせください。

中田 僕らは2008年に発売された「サウンドドラマ」から「Fate/Zero」を演じてきているので、アニメとして動く絵が付き、皆さんと共に演じることができただけで、嬉しかったです。個人的に、言峰綺礼を演じるのは「第五次聖杯戦争」が精一杯だと思っただけなんです。今回「第五次聖杯戦争」の10年前という「第四次聖杯戦争」を演じることになりました。声が響きすぎないように、クセが出ないように、ブレンシヤアを感じつつ演じていました。

速水 「サウンドドラマ」の時は台本の活字から自分たちのイマジネーションを構築しなければいけなかったんですが、今回は第1話から凄い映像ができていて、なので、これは素晴らしいなと思いました。毎回、こんな映像を見ながら収録できるのかと思つたら……実際にはそうでもなかった(笑)。途中から録画になってしまったんですが。

一同 ははは(笑)。

速水 でも、キャスト陣が一室に会して収録するのはアニメが初めてでしたから、みなさんがどのような息遣いで、どういうテンションで来るか、楽しみにしていました。僕が想像した以上に……アーチャーは憎たらしかったですね。

関 あはは(笑)。

速水 凛は思ったよりかわいらしかったし、綺礼はやっぱ許せない。ドラマの形式が実際のアフレコ現場で感じられたところがなによりうれしかったです。

植田 「Fate/Zero」は前作「Fate/stay night」

「宿命ゆえに遠坂家は負けてしまったのか……」

速水奨

「ギリシャの神殿で星を相手に芝居をしているような感じで」

関智一

# Master Session 005

Archer Side

アーチャー陣営

遠坂時臣／速水奨 言峰綺礼／中田譲治

アーチャー／関智一 遠坂凛／植田佳奈

速水奨 ほやみ・しょう

8月2日生まれ、兵庫県出身。  
大沢事務所所属。代表作に「超時空要塞マクロス」マクシミリアン・ジーナス、「重戦機エルガイム」ギャブレット・ギャブレイ、「勇者エクスカイザー」エクスカイザー、「戦国BASARA」明智光秀など。

中田譲治 なかた・じょうじ

4月22日生まれ、東京都出身。  
大沢事務所所属。TYPE-MOON作品に数多く出演。劇場版「空の境界」荒耶宗蓮、「Fate/stay night」から言峰綺礼を演じる。代表作に「巖窟王」モンテ・クリスト伯爵、「ケロロ軍曹」ギロロ伍長など。

よりも大人のキャストが多いんですよ。戦いの質も違っていて、「Stay Night」のときは「生き残るための戦い」でしたが、「Zero」は「勝つための戦い」。同じ聖杯戦争でも空気が違うところが面白かったです。凛が登場するエピソードは限られていたのでも、「Stay Night」に登場するものが決まっていたら殺されてしまうのかも？と不安になるくらいの出番でした。

**速水** 凛の回(第10話)は美しい回だったよ。スタッフの皆さんは凛が好きなんだなと思っただ。

**中田** かわいらしくてびびくりしました。原作では悲しい雰囲気のエピソードだったんですが、アニメで救いの手を差し伸べてくださって嬉しかったです。

**関** 僕のアフレコの思い出は「漢字」ですね。台本の漢字が難しい作品でした。

**一同** (笑)。

**速水** 「猪口才な」とかね。

**関** 事前に辞書で調べるんですけど、辞書に載っていない言い回しもあって早めにスタジオへ行ってスタジオに確認していました。難読漢字はアフレコも解らないから演じるのも大変なんです。

**速水** 時臣のセリフに「魔術師」という単語がなくさんあったのですが清舌が難しくて、心が折れました。

**一同** (笑)。

**補田** 道坂の宿命なんですよ。「Stay Night」

のころに私もたくさん「魔術師」と言いましたからね。(笑)。

**速水** その宿命ゆえに道坂家は負けてしまったのか……。(笑)。

**最後まで外道で  
ありつつける愉快とは**

——みなさんが本編で印象に残っているシーンは何でしたか？

**中田** 綺礼は本来描くことがすごく難しいキャラクターだと思うんですよ。Zeroさんのクオリティは空の境界」で充分承知していたはずなんですけど、TVシリーズでこれだけのクオリティで作ってくださるとは素晴らしいというのが率直な感想です。劇場で試写会を行って大画面で上映したんですが、充分に見応えがあった。この作品に出演できて良かったなと思いました。

**速水** アーチャーがソファに座っているときの余裕ある雰囲気が印象的でした。僕ら魔術師とは、全く違う次元にいるのだと映像ではっきりと解りました。ライダーのピタリとか、日常の中で超越した雰囲気をみると面白かったですね。

**補田** 凛はいつも魔術師の道坂の娘として一本芯を通しているんですけど、あまり悲しい感じに演じていたんですよ。第1話から言われていたんです。最終話の時臣お

様様の葬儀シーンも「凛は泣かないんだらうな」と思っ、表情を抑えていました。綺礼から父の形見としてアゾット剣をもらったときに耐え切れなくて泣いてしまっただけで、あのシーンは自分自身も泣きそうになりました。凛はお父さんの最期を知らないけど、私は知ってるので、その無念さも入っていたのかもかもしれません。

**中田** 本光にすみませんでした。

**一同** (笑)。

**関** 僕が印象に残っているところはライダー、セイバーとアーチャーが語りあった「聖杯問答」第1話ですね。実は「サウンドラ」は他のキャストさんと別々に収録していたので、芝居が微妙に違って今聴き直すと、川澄さんが演じるセイバーと大塚さんが演じるライダーが会話している裏で、アーチャーが3、4分くらい延々笑い続けているんですよ。(笑)。アニメ版は3人で一緒に収録しているの、また違う雰囲気になっています。僕個人としては、大塚さんが演じるライダーの言い分に納得させられてしまうところがありまして。あと、今回の「Zero」ではライダーとウェイバーがとも魅力的に描かれていて、最後にアーチャーは、ウェイバーの男気を感じてウェイバーに見送ってしまう。とても、アーチャーがカッコよく見える。美味しん役どころを演じていただきました。(笑)。

**速水** 僕は関君のギルガメッシュの演技がすごく好きです！

**関** ありがとうございます！

**速水** 様式美というのが、歌舞伎に通じるような大時代なセリフがあって、それが心地よく聞かれました。

**関** 数年前「Stay Night」でギルガメッシュを演じたときに、当時の音響監督だった辻谷耕史さんに「ギリシャの神殿で星を相手に芝居をしているような感じだ」という指示を頂いたんです。それが大きいかもしれませんがね。今回は自分を育ててもらった年代の先輩たちと収録ができたので、安心感もありました。この現場では一番後輩でいられたんです。

**中田** そんな声優が多いアフレコ現場も、回を追うごとに1人減り、2人減り……。(笑)。どうしても2ndシーズンは毎回、マスターかサーヴァントが撤退していくお話になっていきますからね。

**一同** うんうん。

**中田** 速水さんが演じる時臣さんまで、綺礼が手を合わせてしまったときは相当みんなから賞められました。(笑)。

**一同** (笑)。

**中田** 時臣さんがこの「Zero」の物語の中では一番良い人なんです。なんでも殺しちゃったんでしょ？……。(笑)。あ、もしかしてアゾット剣がいけないのか。時臣さんからアゾット剣を渡されたから、つい刺

しちゃったんですよ。

速水 やっぱりねえ。綺礼に刃物を渡し  
ちゃいけないか(笑)。

中田 切嗣は過去の事件を綿密に描いて  
いる(第18、19話)。アーチャーはライ  
ダーを倒したあとにウエイバーを見逃す  
という良いところも見せている(第23話)。  
外道のまま終わるのは綺礼だけなんです  
よ(笑)。逆に、そこで「一抹の喜びを感じま  
す。これが愉悦です。」

関 愉悦を味わいましたか！  
中田 ええ。

### 聖杯戦争反省会—— この陣営が敗退した理由とは？

—— ありますがどうございます。さて、アー  
チャー陣営は聖杯戦争で生き残り、ある意  
味で勝者とも言えなくもありませんが、もし  
もっと効率的に勝つとしたら、皆さんどん  
な戦略を考えますか？

中田 本来ならギルガメッシュを召喚し  
た時点で勝利なんですよ。

関 そうなんです。だから、時臣は策略を  
練りすぎないで良かった。

植田 アーチャーを早く全面に出撃させ  
て他のサーヴァントを倒してきて」と頼  
んじやえはよかったんです。それで綺礼  
がアサシンにマスターを狙わせる。

関 そうです。時臣はアーチャーをうま  
く使えなかったんですよ。

中田 時臣とアーチャーの相性が悪かっ  
たんでしょうね。時臣が呪呪を使うと、

アーチャーが激昂して、でも綺礼がアー  
チャーに呪呪を使いたいと言つと良いだ  
ろう(笑)なんて受け入れてますから。

関 つまり、このアーチャー陣営は内部崩  
壊して行っただけってことですよ。時臣  
も綺礼もアーチャーも、他の陣営に負けた  
わけではないですから。時臣とアーチャー、  
綺礼の性格が噛み合わなかったことが災い  
したという。

速水 時臣は、アーチャーのことを理解し  
ているつもりなんだけど。アーチャーに  
対して下手に出ている感じが、見え透い  
ちやうんではない。時臣が凡人だったと  
いうことですよ。

関 前半でアーチャーが戦うときも、時臣  
に抑えつけられている印象でしたし。

速水 わかった！ この陣営に足りないの  
はコミュニケーションですよ。ミミティン  
グという名の飲み会をすれば良かったん  
です(笑)。

植田 この陣営が無傷のまま勝ってけれ  
ば、演も第五次聖杯戦争に参戦しないで良  
かったかもしれないし、大人になって素敵  
なレディになっていたかもしれません(笑)。

—— 惜しい陣営でした。さく「Alter Zero」  
は皆さんどうして長いお付き合いとなつた  
作品だと思います。最後にこの作品に参加  
した感想を聞かせください。

植田 「Zero」の最終回を迎えて「save right」  
の原点にいった作品なんだと、改めて感じ  
ました。こうやと「Zero」を観ていると、  
もう一度「Zero」の遠坂凛を演じた  
くなりました。今だったら、綺礼のことを

もつと嫌いになれそう(笑)。

中田 はははは(笑)。

速水 僕がこの作品のアニメ化を知ったの  
は、本屋に貼ってあったポスターだったん  
です。お、始まるんだ？ しかも、自分の名  
前が載っているよ！。時臣がリタイアし  
たあとも、たまたま本屋で「Zero」の映像  
を見かけて「おつ、この作品知ってますよ！」  
と、まるでファンのような距離感で作品と  
接していました。こうやって、いろいろな場  
所でこの「Zero」を見かけるということは  
多くのファンから支持されているというこ  
とでしょうし、とてもありがたいがあった作  
品だったと思いますよ。

関 ギルガメッシュという役柄は、とても  
はつきりしたキャラクターなので、演じ  
ていてとても楽しかったです。機会が  
あったら、また今後も演じていきたいな  
と思っています。ギルガメッシュは第四  
次、第五次聖杯戦争に登場しているので、  
ぜひ、ほかの聖杯戦争にも召喚されるの  
を待っています。

中田 「save right」を演じているときには  
まだ「Zero」を知らなかったで、最初  
に虚淵さんときお書きになった「Zero」  
の単行本を見たときは驚きました。あの分厚  
い単行本を2クルルに取めつつ、複雑な心  
理的描写を見事に映像化していることに  
とても感心しました。このキャストで演じ  
ていただくが、良かったです。アニメの歴  
史に金字塔として今後名が残れば嬉し  
いです。

## 「外道であることに喜びを感じます。これが愉悦です」

—— 中田謙治

関智一 せき・ともかず

9月8日生まれ、東京都出身。  
アトムックモンキー所属、代表作に  
『機動武闘伝Gガンダム』『ドモン・カッ  
シュ』『新世紀エヴァンゲリオン』鈴  
原トウジ、『ドラえもん』骨川スネ夫、  
『のたまごカンタービレ』千秋真一など。

植田 佳奈 うた・かな

6月9日生まれ、大阪府出身。  
アイムエンタープライズ所属。  
『Fate/stay night』から遠坂凛を演じる。  
代表作に『魔法少女リリカルなのは  
A's』八神はやて、『マリア様がみてる』  
福沢祐巳、『咲-Saki-』宮永咲など。



## 言峰 綺礼

Kirei Kotomine



アサシンのマスター。

聖堂教会の代行者。

表向きは遠坂時臣の対立関係にある元弟子として聖杯戦争へ臨む。

アサシンを失い聖杯戦争から一度リタイアしたが、再び命呪を宿し、

アーチャーのマスターとして復帰。

アニメ版キャラクターデザインは須藤友徳が担当。

# Animation Material

アーチャー陣営

第十七話「第八の契約」～

第二十五話「Fate/Zero」



ストーリー解説

一度は師とまで呼んだ魔術師・遠坂時臣を背後から葬り、また、雁夜を絶望に追い込み、その愉悅に浸る。アーチャーに突き付けられ、背徳の快楽に目覚めた言峰綺礼は人としての道を外れ、仄暗い欲望を満たしていく。表情を崩さず、内面の動きで変化を出さねばならない綺礼の描写は演出スタッフの腕の見せどころ。アーチャーと綺礼の会話シーンをじっくりと描くことで、ささやかな心情の変化を丁寧に描いていった。アーチャーとの不思議な主従関係も本作の見どころといえるだろう。

コメント

キャラクターデザイン・作画監督

須藤友徳

第24話はカッコ良かったですね。若手为中心になって作監してもらった回で自分はまったくノータッチでしたが安心して見ました。第25話は最終回で少し、丁寧に作ることを意識して作監しました。が、やっぱり今までの話数分の積み重ねがあるので、綺礼もアーチャーもここで初めて見せるような姿を出してくれました、色々な意味で。



## アーチャー

Archer

真名はギルガメッシュ。

人類最古の英雄と呼ばれるバビロニアの王。

伝承と伝説の原典を全て貯蔵した宝物庫を有し、  
そこから宝具をとりだす「王の財宝」の鍵剣を持つ。

また、時空を切断する「乖離剣エア」を使うことのできる最強のサーヴァント。

アニメ版キャラクターデザインは須藤友徳が担当。

## 遠坂 時臣

Tokiomi Tohsaka



アーチャーのマスター。

魔術の名門・遠坂家頭首。

魔術師の本懐である「根源に至る」ため、聖杯を求める。

聖杯戦争の審判役である聖堂教会の言峰璃正と結託し、

必勝を期す。アーチャーを御せず、言峰綺礼に裏切られる。

アニメ版キャラクターデザインは須藤友徳が担当。



## 遠坂 凛

Rin Tohsaka

遠坂時臣の長女。

遠坂の魔術を継ぐことに誇りを持ち、父を尊敬している。

「常に余裕を持って優雅たれ」という遠坂の家訓を守る。

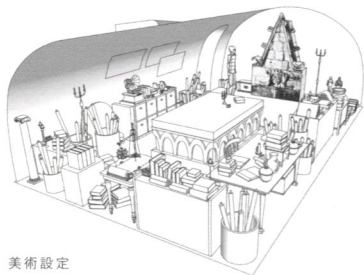
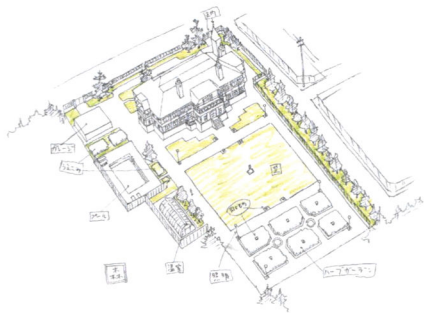
幼くして魔術を行使でき、アニメ版では兩生龍之介が誘拐した

子どもを救出するという活躍を見た。

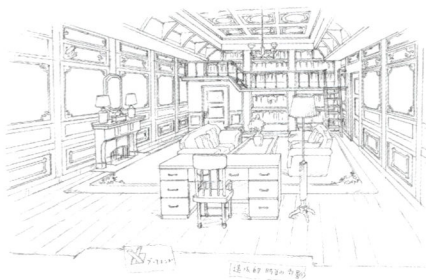


## 遠坂邸

始まりの御三家のひとつ遠坂家。  
 由緒正しい魔術師であり、地下の魔術工房には、  
 歴代の遠坂が築いたアイテムが秘蔵されている。  
 右は遠坂家の周囲の美術設定、下段右は時臣の部屋、  
 下段左は地下の工房の美術設定。



美術設定

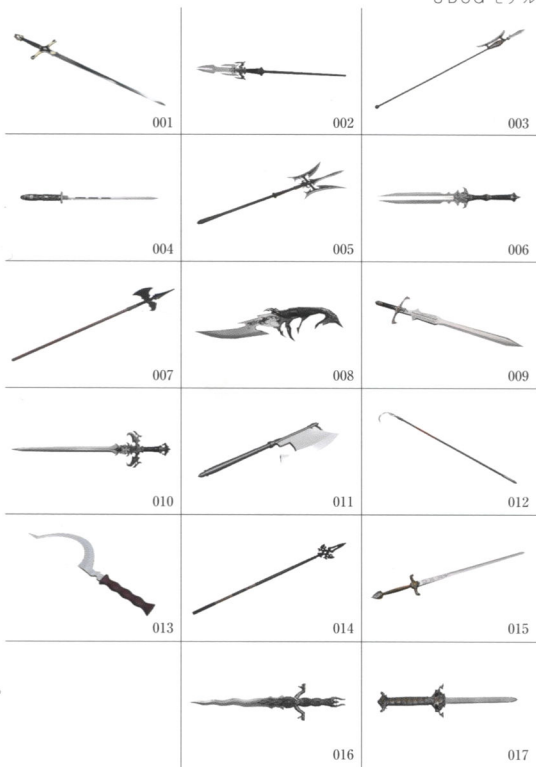




## ゲート・オブ・バビロン 王の財宝

あらゆる宝具の原典が貯蔵されている宝物庫とそれをあける鍵剣。右に並んでいる宝具は、第5話でアーチャーがパーサーカーへ放った宝具の数々。001はデュランダル、003は方天画戟、017はバジユラ。

ufotableのスタッフは第5話のバトルのために、全ての宝具の設定を用意していた。



## 乖離剣エア

ギルガメッシュが持つ、無銘にして最強の剣。

天地を分かち時空を切断する  
エヌマ・エリシュ  
対界宝具「天地乖離す閻闔の星」を放つ。

第23話でこの一撃を放ち、ライダーの宝具「王の軍勢」の固有結界を崩壊させた。



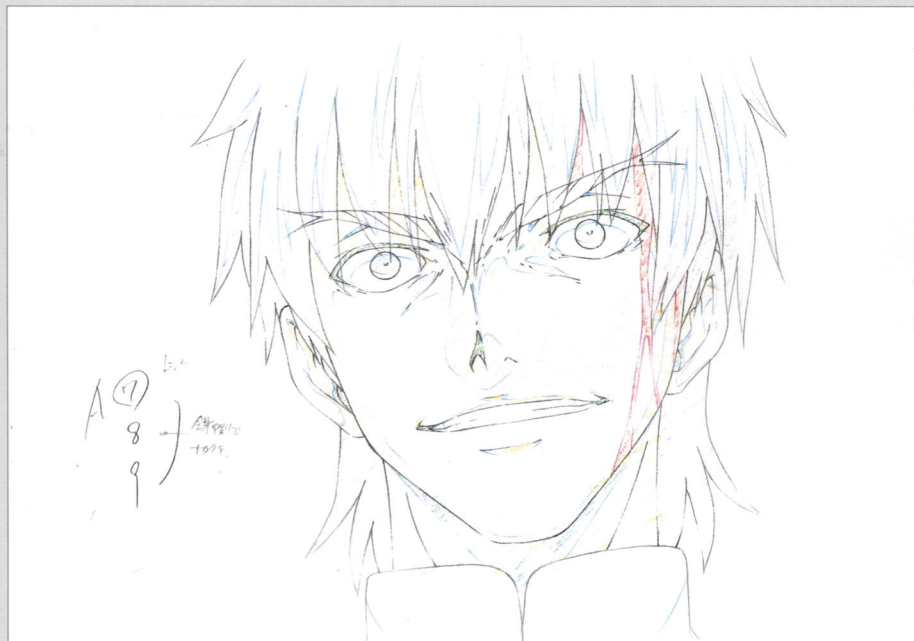
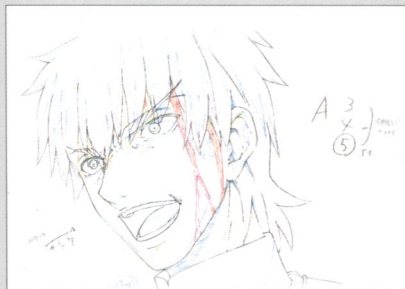
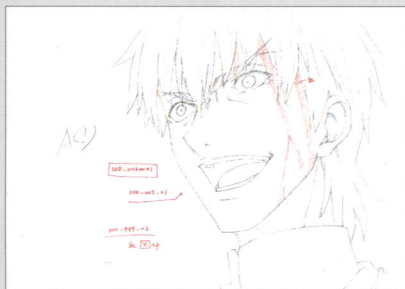
設定



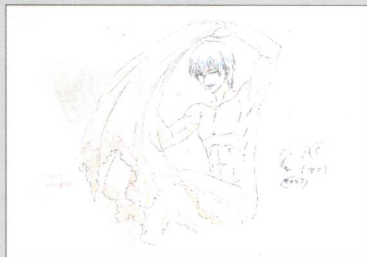
## 腹を抱えて笑う綺礼

原画：#25 CUT 99 / 山元伸治

聖杯のおぼしめしか、それとも偶然か。綺礼は生き返った。彼は目の前に広がる冬木の廃墟を見て、狂ったように笑い始める。破壊と嘆き、矛盾と歪み。これが自分の求めたものなのか。目を見開き、大声で笑い続ける綺礼。その狂気を見事に原画へ焼き付けた。







## 受肉した アーチャー

原画：#25 CUT 110 / 室田恵梨

聖杯の泥をかぶり、アーチャーは受肉し、一糸まとわぬ姿で冬木市の廢墟を見渡す。全裸のアーチャーは綺礼から受け取ったカーテンを身体に巻きつけると、共にどこかへ歩き出すのだった。原画にはアーチャーらしく見事な均整のとれた身体が描かれている。



好きな人の腕の中で  
死ぬことができた作品

— アフレコの思い出をお聞かせください。  
小山 楽しかった[Fate/Zero]もいよいよ最後となってしまいました。実に名残惜しいばかりでございます。アフレコの思い出ですか……僕が若輩者に入るくらい、ベテランの方が多いこともあり、アフレコの時間は短くて。あまりにもスムーズなので物足りなくくらいでした。

大原 短いときは1話分が2時間位で終わりましたよね。

小山 音響監督がとても耳の良い方で、的確な録り直し指示をくださったので、演じ易かったです。基本的には僕らの自由に演じさせてくれて、気になったところだけを僕らに相談してくださるんです。

川澄、4年前に「サウンドドラマ」を、ほぼ原作と同じボリュウムのセリフ量で収録したことがあるんです。そこでキャラクターの心情を一度深く決っていたので、アニメ版のアフレコでキャラクター性がブレることはありませんでした。

大原 私は「サウンドドラマ」のあとにラジオ(Sound Drama Fate/Zero-1ラジオマテリアル)を小山さんと1年間やっていた上で、アニメに挑んだんです。だから、これだけ難しい作品なのに、ほとんど悩むことなく収録できました。アフレコで印象に残っているのは(門脇)舞以ちゃんのこと。「映像で観たときに新鮮さを味わいたいから、台本のト書きをわざと読まない」と言っていて、[Fate]シリーズが本当に好きなんだなって思ったことですね(笑)。

門脇 普通はト書きを読み込むものだ

「セイバーが精神的にも肉体的にも  
ボロボロにされるというのはわかっていました」

川澄綾子

「切嗣とセイバーの板挟みになっていました」

大原さやか

Master Session

006

Saber Side

セイバー陣営

衛宮切嗣／小山力也 セイバー／川澄綾子  
アイリスフィール／大原さやか 久宇舞弥／恒松あゆみ  
イリヤスフィール／門脇舞以

小山力也 こやま・りきや

12月18日生まれ、京都府出身。  
劇団俳優座所属。  
代表作に「24-TWENTY FOUR」  
ジャック・パウアー、「うたわれる  
もの」ハクオロ、「はじめの一歩  
New Challenger」鷹村守、「名探  
偵コナン」毛利小五郎など。

川澄綾子 かわすみ・あやこ

3月30日生まれ、東京都出身。  
大沢事務所所属。  
[Fate/stay night]からセイバー  
役を演じる。代表作に「星方武侯ア  
ウトロースター」メルフィナ、「星  
界の紋章」シリーズ、ラフィール、  
「のためかンタービレ」野田恵など。

思うので、あまり大きな声で言えないんですけど……。自分が登場していないシーンはないべく読まないようにしています(笑)。「Zwei」シリーズを長い間演じさせていたんだけど、「Zwei」でお父さんとお母さんができて、小さいころの思い出もできて私が登場していない話数も集中して見守っていました。

**大原** きつと正座して観てたんでしょ！

**門脇** 思い出と言えば私、第2話の取録のときに電車の乗り継ぎを間違えてギリギリにスタジオについたんですよ。お母様(大原)とセイバーさん(川澄)が、汗だくの私を副いでくれて。良い香りのするスプレーをかけてくださった〜。

**川澄** そうだったかねー！

**門脇** 魔法のスプレーでした。

**大原** 数少ない女子エピソードです。

**恒松** 私の思い出は女子エピソードじゃないんですけど……。私、時役の速水さんが同じ地元出身で高校の大先輩なんです。時置さんが亡くなった回(第17話)の取録のときに「君も早く死になさい」と言われて。

**一同** わはははは(笑)。ひじい先輩。

**大原** 良い声でそんな言葉も、でも、そう考えると……。舞弥は一番いい死に方をしていますよね(第20話)。好きな人の腕の中で死んでるんだから。

**門脇** みんな、孤独に死んでいくことが多かったですからね。

## アイリと切嗣の出会いのエンディングに号泣した

——ぜひ、皆さんの印象に残るシーンを教えてください。

**門脇** アイリは、前半は幸せそうで切ないシーンばかりです。

**大原** アイリが切嗣の良心ですよ。

**川澄** 「stay night」を知っている私自身としては、「Zwei」でアイリがスフィールの印象がすごく変わりました。舞以ちゃん(「stay night」も劇場版「stay night」UNLIMITED BLADE WORKS)も大変な役どころだったでしょ。当時セイバーにとつてアイリは憎むべき相手だったんだけど、「Zwei」でアイリと切嗣の間接を知ること、ひいては士郎を知ることになって、すごく為になりました。

**門脇** アイリが倒れたとき(第20話)、アイリと切嗣がアイリの話をしてくれたことなんです。ふいに聞こえたアイリヤの名と確かな愛情に……。涙しました。

**恒松** うーぱり私は舞弥のラストシーンが印象的でした(第20話)。きつと舞弥の最期は遠景で描かれて、表情は描かれなだろうなと思っていました。ところが、しつかり描いてくたさって、驚いてしまいました。アフレコのとときは舞弥の心情になっていたのですが、映像で「視聴者として見る」とまらないですよね。オンエアの

日は泣いて眠れなくなっちゃって……。鼻血が出たんですよ。

**一同** (笑)

**川澄** 舞弥がお亡くなりになったときに、小山さんがイベントで「これはもうチューンくらいいい、いいレレレだよ」とおっしゃってですよ。

**大原** 旦那切嗣がすみません(笑)。

**恒松** それ「letter」でも報告受けました！

**小山** いやいや誤解です。僕は本当に言うべき言葉が言えない性格なんです。どうでもいいことを言ってしまう。

**川澄** シヤイなんですよ！

——そんな小山さんにとつて印象に残っているシーンは？

**小山** 細かいところまで描かれている、鮮烈なビジュアルが印象的でした。例えばナタリヤと通信しているときの細かい絵づくりや切嗣の表情(第19話)……。でも一番許せなかったのはアーチャーですね。「セイバーを嫁によこせ」だなんて(第24話)。許せませんね！

**門脇** ああ、私だけじゃなかった(笑)。アイリヤも「あゝ三匹」で因縁があるので、キルガメッシュがどうしても苦手です……。  
**川澄** せっかか。私自身はキルガメッシュが好きなんです……。[「stay night」]のころは小物だったんですが、「Zwei」ではカッコいいですよ。

**大原** それは関さんが好きだからよ！

**川澄** キルガメッシュは外道だけど、魅力のなところもあるんですよ。

**門脇** なんども悔しいですよ。ウェイバーを見送るキルガメッシュはカッコよかったですよ(第23話)。

**川澄** 今回の「Zwei」は、セイバーにとつて絶望の話なので、精神的にも肉体的にもボロボロにされるというのほわかっていました。サウンドドラマの取録のときに虚淵さんに「公式のセイバーいじめですみません」と言われたぐらいで(笑)。印象的だったのは二度あって、ひとつは「Istシーズン」の「聖杯問答」(第11話)、もうひとつはやはりラストの「ランスロットとのスロット」でした(第24、25話)。とくにランスロットのシーンは心が痛すぎて、辛かったです。

**大原** まだ最終回前なのにランスロット役の置貼さんが「アーサー」としか聞いてないよ！。このまま終わったらどうしよう？と盛り上がりました(笑)。

**川澄** ランスロットのシーンが分割して描かれるので、すこ〜スリソングでした。おかげで、より打ちのめされた結果になったと思います。ラストカットのセイバーが顔をあげるシーンが一番印象的でした。私は……。あの瞬間に「士郎と呼ばれたんじやないかな」と解釈しています。最後の希望を描いてくれたんだなって。

**大原** 私、今までのシーンが印象に残っているんですが、2010年シーズンで一番の驚きがエンディングでした！

**一同** あー！

**大原** 私、オンエアまで全然知らなくて。最初「あ、アイリだ」と意味がわからず見ていたんです。でも、5カット目くらいで意味がわかって、号泣してしまいました。あれは切嗣とアイリの出合いのエピソードなんです。前からずっと虚淵玄先生に「2人の出合いのエピソードが読みたいです！」とお願ひしていたんです。そうしたら「[EYE] BOX」にドラマCDで充て書き下ろしてくださって、それだけで充分だったのらしく、さらに絵にまでしてくださった。奇跡だな、とここまで願ひが叶うとは思いませんでした。

—みなさんはそれぞれの関係を、どんな風にとらえていましたか？

**川澄** アイリがいなかったら、今回の陣営は大原を立てたかったです。

**大原** そうですね、私、且那(切嗣)とセイバーの板挟みでした。

**川澄** セイバーは道徳的にも正しいんですけど、でも、切嗣の方法論とは相容れなくて。組み合わせが最悪でした。ねとくにケイネスさんを倒した後、アイリ越しに言葉をお交すシーンでは、歪みきつるな

……って、とても辛かったです。

**大原** 絶対！ランサーは、セイバーと切嗣がグルになっていると思うから、セイバー的にもシヨクだったよね。

**川澄** でも、あのシーンはアイリが一番辛かったです。だって、アイリは切嗣の行動を初めて見たんですから。

**小山** このキャラクターの名前は「切つて

割く」切嗣。切つてしまつたら、元には戻らないんでしょね。自分の一番大事なところには決して誰も触れさせず、全てを切り捨てて生きてきた人ですからね。誰にも触れさせなかった心が、ロマンでもあり、人間としての欠点でもあり、作品の核でもあったんだと思います。

**川澄** 手段が間違っているだけで、切嗣は誰よりも純粋だったと思うんです。だからセイバーと切嗣は似たもの同士だったんです。全員が救えるわけがないと思ひながら、救おうとしている人たちです。

**大原** アイリはどっちの理想も理解できているんですけど……やはり大変でした。

### 皆さんの力で背中を押し、もらえた作品として

—「聖杯戦争」で皆さんの陣営がスムーズに勝つ方法はあったのでしょうか。

**小山** スマーズに勝つには、やっぱりセイバー、アーチャーに奥入れさせて、アーチャーを陣営に引き込むしかないですよ。

それでサーヴァントで一気に倒す。

**川澄** ええええ。私自身は良いですけど、セイバーは嫌だろな。

**小山** それは合呪です。

**一同** 流石、外道！

—最後に「Eye/Zero」に参加された感想をお聞かせください。

**門脇** イリヤとしても愛をたくさんいただきましたし、一視聴者としても毎回熱くできる展開があつて、両方を楽しませていただきました。

**恒松** ホムンクルスとしてつくられたけど人間のなアイリと、人間だけど人間性を

喪つた舞弥は対照的だなと思つたんです。女性陣だけで楽しく過ごすエピソードも観てみたかったですね。

**大原** キャラクター1人ずつに愛情が込められていて、幸せな現場でした。これから何度見返しても、心を震わせる作品だろうなど、まだまだ終わらない気持ちもするし笑、今後とも期待しています。

**川澄** アニメの絵と映像が、スタッフの情熱を感じたんです。第1話目から絵がキャスト陣の演技を引っ張ってくれたと思ひます。この作品は、感情がぶつかり合い、人間の醜い部分を描くところもあって、演じる側も身構えるところがあるんですけど、オンエアを見ると納得できる内容になっていて、このスタッフを信じて、こういう気持ちになりました。たねしかも、この作品はファンの皆さんからすごく愛してもらっているんですよ。私も小山さんもイベントに何回か出演して、その中を感じました。たくさんの方に背中を押ししてもらいながら、自信を持ってアフレコに臨むことができました。

**小山** 実は、ラジオのときから「アニメ化が決まったときに、虚淵さんも少年のように喜んでいらしたんです。皆さんの力があつてアニメーションの表現をさらにステップアップさせる作品になったと思います。

## 「全てを切り捨てて生きた男には、ロマンと欠点があった」

— 小山力也

**大原さやか** おおはら・さやか

12月6日生まれ、神奈川県出身。東京俳優生活協同組合所属。代表作に「うたわれるもの」のルトリィ、[xxxHOLiC] 恋原侑子、「コードギアス 反逆のルルーシュ」ミレイ・アッシュフォード、「のためかンタービレ 巴里編」孫Ruiなど。

**恒松あゆみ** つねまつ・あゆみ

9月26日生まれ、兵庫県出身。81プロデュース所属。代表作に「機動戦士ガンダム00」マリナ・イスマイール、「戦国コレクション」独眼竜「伊達政宗」、「絶対絶頂でんぢやらすじーさん」孫など。

**門脇舞以** かどわき・まい

9月8日生まれ、東京都出身。カレイドスコープ所属。「Fate/stay night」からイリヤスフィール役を演じる。代表作に「ストライクウィッチーズ」サーニャ・V・リトヴァク、「アマガミ SSS」上崎禮沙など。



# 衛宮 切嗣

Kiitsugu Emiya

セイバーのマスター。

フリーランスの魔術師殺し。

アインツベルン家に婿養子として招かれ、聖杯戦争の切り札となる。

自分の体内に流れる時間の速度を要する「固有時制御」魔術を使う。

感情を殺す暗殺者らしく、表情は抑え目で目ほうつろ。

アニメ版キャラクターデザインは須藤友徳が担当。



# セイバー

Saber

真名はアルトリア・ペンドラゴン。

伝説の騎士王。

故国を救うという願いを叶えるため、聖杯を求める。風の魔術で剣を不可視状態にする「風王結界」、対城宝具「約束された勝利の剣」を放つことが可能。理想に生き、騎士道精神を貫く為切嗣と相容れなかった。

アニメ版キャラクターデザインは須藤友徳が担当。

# アイリスフィール・フォン・アインツベルン

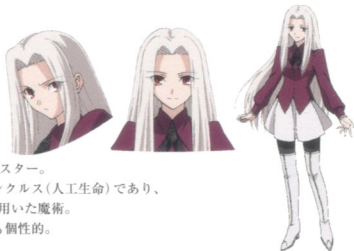
Irisviel von Einzbern

衛宮切嗣の妻で、セイバーの代理マスター。

アインツベルンが生み出したホムンクルス(人工生命)であり、

聖杯の器である。武器は針金細工を用いた魔術。

タイトにロングブーツという衣装も個性的。



# 久宇 舞弥

Mataya Hisan

衛宮切嗣のパートナー。

戦場で切嗣と出会い、自らを切嗣の為のパーツと称し機械のように戦い続けてきた。

全身を黒の服で包み、強い自我を持たない冷たい印象。

武装は切嗣と同じステアー AUG と、キャリコ M950 を使用する。

# イリヤスフィール・フォン・アインツベルン

Ilyasviel von Einzbern

切嗣とアイリの娘。

次世代の聖杯の器になるホムンクルス。

切嗣の「すぐに帰ってくる」という約束を信じ、

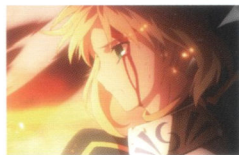
アインツベルンの冬の城で、一人父の帰りを待ち続けた。



# Animation Material

## セイバー陣営

第十八話「遠い記憶」～  
第二十五話「Fate/Zero」



## ストーリー解説

世界から戦いを根絶する——その途方もない願いを抱く衛宮切嗣という男はどこから生まれたのか。その過去が紐解かれる。アリマゴ島。幼き切嗣はそこで一人の少女と出会う。「僕はね、正義の味方になりたいんだ」。少女に告げられなかった小さな願いが、彼に現実を突きつける。やがて、彼の願いは肥大化していき、聖杯を求めるにまでに至るのだ。第四次聖杯戦争は終結。全てを失ってしまったが、彼の願いは潰えなかった。その思いは次の世代へ受け継がれる。物語は始まりへ到達する。

## コメント

キャラクターデザイン・作画監督

須藤友徳

(切嗣は)最初は表情があまり出せないキャラだと思ってましたが、表面の頑なさには比べてかなり脆く弱い部分を持った所が後半にいくにつれ出せていったのではないかなと思います。またそれを塗りつぶす強さをもったキャラなのでムズかしいですね。一方、セイバーは[Fate]シリーズを象徴するキャラクターなので、ここを間違えると[Fate]として成立しなくなるので、かなりプレッシャーでした。でも[stay night]では見られなかったセイバーを描けたのは楽しかったです。貴重な体験をさせていただきありがとうございました。

([Fate/Zero]を終えて)

2クルールのTVアニメは初めてだったのですが乗り切れて良かったです。女性ファンがここまで多くなるとは思いませんでした。男性キャラにファンが付いてくれるとうれしいものですね。



## 衛宮 矩賢 Notikata Emiya

衛宮家の四代目の魔術師。封印指定を受けてから20年以上にわたり逃亡生活を続けていた。魔術の真理「根源へ至る」のために、アリマゴ島で不死化の研究を行っていた。だが研究が流出し、島は壊滅してしまう。



## 衛宮 切嗣 (少年期) Kiritsugu Emiya

魔術協会に追われる父の衛宮矩賢とともに世界各地を渡り歩いていた少年時代。彼はまだ何も知らない夢見る少年だった。瞳は輝き、日焼けした肌は快活そう。だが、アリマゴ島で現実と向かい合うことになる。



## シャーレイ (グール) Shirley



## シャーレイ Shirley

アリマゴ島に住む少女。切嗣の父・矩賢の屋敷に通い、研究を手伝っていた。年下の切嗣のことをケリイと呼び、将来の夢を語りあう。魔術に興味を持ち、矩賢の試薬に手を伸ばしてしまう。





## 美しい南の島 アリマゴ島

衛宮矩賢と切嗣父子が潜伏地として選んだ南の島。  
美しい海に囲まれている。アリマゴとは「蟹」という意味。  
島には「神の罰に触れた女の子が蟹に変えられた」  
という伝承があり、その神を祀っている社があるという。



## 衛宮切嗣 (青年期) Kirihasu Emya

ナタリアと世界各地をめぐり、外道の魔術師を毎日を送る切嗣。最初はナタリアの足手まといだったが、いつしか肩を並べるパートナーになっていく。だが、魔術師殺しとして生きることは過酷な現実と向かい合うことだった。



## ナタリア・カミンスキー Natalia Kaminski

封印指定の魔術師を狩る、フリーランスの魔術師殺し。異端の魔術師であり、銃器を使うことをいとわない。切嗣に父殺しをさせてしまったことを悔いており、その事件以後は、切嗣の師であり、父であり、母がわりとなる。





## 聖杯

英霊の魂で満たすことで、あらゆる望みを叶える万能の願望機。  
 しかしその聖杯は「この世全ての悪」に汚染されたものだった……。  
 なお、このビジュアルは本編で使われた背景。  
 撮影処理が施されていないものとなる。



## 冬木大災害

セイバーが聖杯を破壊したとき、聖杯からあふれた泥が冬木市に大災害をもたらす。冬木市は大火に包まれ、大勢の死者を出した。なお、聖杯が降臨した冬木市民会館周辺は完全なる廃墟と化し、復興まで数年を必要とした。







## 衛宮邸（5年後）

第四次聖杯戦争後、切嗣と士郎が5年間を過ごした場所。

切嗣たちが冬木市の拠点とした武家屋敷を修繕し、人が住めるようにした。

ここで切嗣は、身寄りのない士郎を育て、やがてその生涯を終えた。

これは本編で使用された背景。



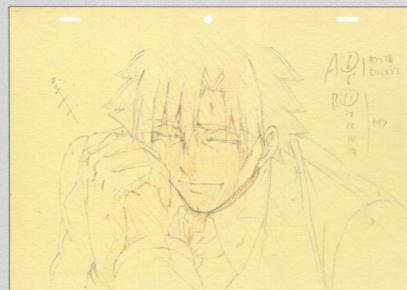
### コメント

監督

あおきえい

5年後の衛宮家を描くにあたり、（切嗣と士郎が語りあうシーンは）「stay night」では2人を正面側から描いていますが、「Zero」ではバックショットをマスターショットにしています。2人の奥に道場が見えますが、これは外観設定が存在せず、場内のディテールから推測して作りました。





## 切嗣から士郎へ

原画：#25 CUT 130  
須藤友徳／塩高由佳

切嗣に救われた士郎。切嗣は目に涙を溜めて、「ありがとう」と言った。生きている人間を見つけ出せたと、まるで救われたのは自分だとでも言うように。心の底から喜びの笑顔をごぼす切嗣。切嗣の絶望と希望を描いたカット。

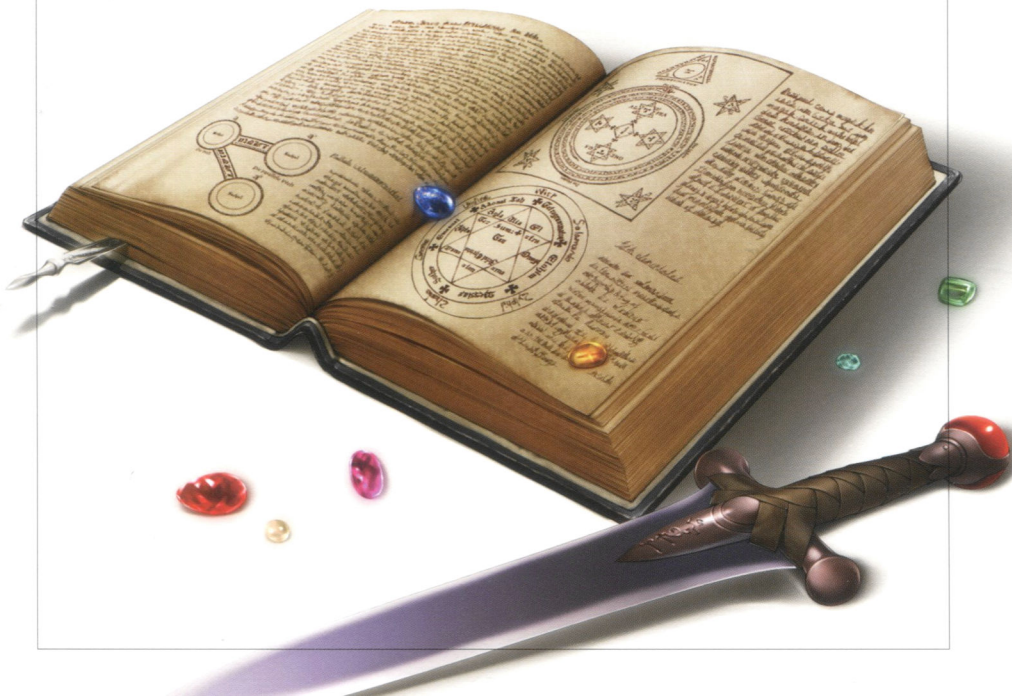
コメント 監督 あおきえい

「Fate/Zero」は作品規模もその物量も、とにかくヘビーなシリーズでした。ただスタッフが皆若くてやる気があり、とくに作画スタッフのがんばりには随分助けられました。スタジオの一階にカフェがあるのですが、連日たくさんの方の「Fate」ファンが来店し、それも作品作りのエネルギーになりましたね。

Fate/Zero Original Soundtrack II

Track List

- |  |   |
|--|---|
| 1. <i>fate to zero</i>                                     | 17. <i>the battle to come</i>             |
| 2. <i>for him</i>  | 18. <i>on an island</i>                   |
| 3. <i>army of the king</i>                                 | 19. <i>burning village</i>                |
| 4. <i>curse</i>  | 20. <i>I will</i>                         |
| 5. <i>dogfight</i>   | 21. <i>in a foreign town</i>              |
| 6. <i>the sword of promised victory</i><br>~Fate/Zero ver. | 22. <i>she's just in time</i>             |
| 7. <i>Babylonia</i>  | 23. <i>days gone by</i>                   |
| 8. <i>on the battlefield</i>                               | 24. <i>mission</i>                        |
| 9. <i>betrayal</i>   | 25. <i>mission #2</i>                     |
| 10. <i>you are my king</i>                                 | 26. <i>the dream fades before dawn</i>    |
| 11. <i>at peace</i>  | 27. <i>the dream fades before dawn #2</i> |
| 12. <i>little star</i>                                     | 28. <i>tender moment</i>                  |
| 13. <i>in a nightmare</i>                                  | 29. <i>this day, and never again</i>      |
| 14. <i>a man in black</i>                                  | 30. <i>the dream fades before dawn #3</i> |
| 15. <i>painful #2</i>                                      | 31. <i>the world is tumbling down</i>     |
| 16. <i>dogfight #2</i>                                     | 32. <i>silver moon</i>                    |





# 武内 崇

『Fate/Zero』のBD特典をどうするか。それは企画当初からの懸案事項でした。さまざまな試行錯誤を経て生まれたのが「アインツベルン相談室」であり、アイリ師匠とゼツちゃん、二人です。

この特典アニメは、『Fate/stay night』からの「Fate」ファンへ向けた作品でもあります。ノベルゲームである『Fate/stay night』にはタイガード場というコーナーがあります。これはバッドエンドを迎えたプレイヤーに正しい選択肢のヒントを与えるという、バッドエンド回避のためのヒントコーナー。「アインツベルン相談室」は『Zero』で行うタイガード場というコンセプトで生み出されました。

特典映像の企画スタートは、1stシーズン最終回放送と、BDリメイクの真つ最中でした。怒涛の火事場の中で行われた、更なる戦火拡大。紙芝居的な画面つくりながらコストも低いし、なんとかなるでしょう……ということ。近藤社長のOKが出たのに、それが維持できたのは1話のみ。2話、3話とどんどん紙芝居から離れてゆき、今回収録の4、5、6話に至ってはもはや著

通のアニメ。

脚本の奈須きのこは、筋金入りの長編作家です。中学生の頃に10ページの小説を書いてほしいと伝えたら、100ページの長編を書いて来るような男です。スピードこそ20代の頃に比べれば落ちたもの、書きだす物量にはなんら落ちたところは無いのです。BOXIの映像特典の尺が約30分。現場的には想定以上で非常に大変だったと聞きました。今回はBOXIの半分でお願いますと念を押したにも関わらず、完成した脚本の長さは前回の倍、総尺50分。いやあ、TYPE-MOONでは日常茶飯事な出来事です。奈須さんは、今日も通常運転なのでした。

バッドエンドしかない『Zero』において、このコーナーは一体何を救う為に存在しているのか。それは最後まで見て頂ければ、相談室に込められた製作スタッフの想いと共に分かって頂けるかと思えます。

物語の最後に添えられた、一風変わった『Zero』キャラ達の活躍。本編同様、楽しんでいただければ幸いです。

武内 崇 たけうち たくし

『Fate/Zero』キャラクター原案。  
TYPE-MOONの代表で、イラストレーター。  
代表作は『月姫』『Fate/stay night』『空の境界』など。奈須きのこは中学時代からの友人。





illustration : 武内崇

## 各話スタッフ

第十四話「未遠川血戦」  
絵コンテ：恒松圭  
演出：恒松圭  
作画監督：須藤友徳・碓谷敦

第十五話「黄金の輝き」  
絵コンテ：笹嶋啓一  
演出：三浦貴博  
作画監督：須藤友徳・碓谷敦

第十六話「栄誉の果て」  
絵コンテ：梶原隆史  
演出：梶原隆史  
作画監督：白井俊行

第十七話「第八の契約」  
絵コンテ：野中卓也  
演出：野中卓也  
作画監督：茂木貞之

第十八話「遠い記憶」  
絵コンテ：梶原隆史  
演出：梶原隆史  
作画監督：菊池集也

第十九話「正義の在処」  
絵コンテ：三浦貴博  
演出：三浦貴博  
作画監督：清水慶太  
レイアウト作画監督：三浦貴博

第二十話「暗殺者の帰還」  
絵コンテ：笹嶋啓一  
演出：野中阿斗  
作画監督：藤崎静香・碓谷敦

第二十一話「双輪の騎士」  
絵コンテ：あおきえい  
絵コンテクリーンナップ：宇田明彦・竹内將  
石塚みゆき・藤崎静香  
山崎美紀  
演出：宇田明彦  
作画監督：高橋タクロヲ・白井俊行

第二十二話「この世全ての悪」  
絵コンテ：室井ふみえ  
演出：野中卓也  
作画監督：茂木貞之

第二十三話「最果ての海」  
絵コンテ：恒松圭  
絵コンテクリーンナップ：石塚みゆき・山崎美紀・野中阿斗  
演出：恒松圭  
作画監督：碓谷敦・須藤友徳  
作画監督補佐：石塚みゆき

第二十四話「最後の令呪」  
絵コンテ：あおきえい  
絵コンテクリーンナップ：石塚みゆき・山崎美紀・野中阿斗  
演出：あおきえい  
作画監督：菊池集也・清水慶太  
白井俊行・藤崎静香

第二十五話「Fate/Zero」  
絵コンテ：あおきえい  
演出：あおきえい・恒松圭・野中卓也  
作画監督：須藤友徳・碓谷敦  
作画監督補佐：石塚みゆき

## CAST

衛宮切嗣：小山力也  
セイバー：川澄綾子  
アイリスフィール：大原さやか  
イリヤフィール：門脇舞以  
久宇舞弥：恒松あゆみ  
遠坂時臣：速水奨  
言峰綺礼：中田譲治  
アーチャー：間智一  
ケイネス：山崎たくみ  
ランサー：緑川光  
ソラウ：豊口めぐみ  
ウェイバー：浪川大輔  
ライダー：大塚明夫  
雨生龍之介：石田彰  
キャスター：鶴岡聡  
間桐雁夜：新垣樽助  
バーサーカー：置鮎龍太郎  
言峰璃正：広瀬正志  
遠坂葵：伊藤葉純  
遠坂凩：植田佳奈  
間桐桜：下屋則子  
間桐臓硯：津嘉山正種  
間桐鶴野：鳥海勝美  
衛宮切嗣(子供時代)：入野自由  
シャーレイ：高垣彩陽  
衛宮矩賢：千葉一伸  
ナタリア：渡辺明乃  
グレン：西川幾雄  
マーサ：峰あつ子  
衛宮士郎：野田順子  
ほか

## STAFF

原作：虚淵玄(ニトロプラス)  
TYPE-MOON  
原案：奈須きのこ  
キャラクター原案：武内崇  
監督：あおきえい  
監督補佐：恒松圭  
キャラクターデザイン：須藤友徳・碓谷敦  
色彩設計：千葉絵美  
美術監督：衛藤功二  
撮影監督：寺尾優一  
3D監督：穴戸幸次郎  
編集：神野学  
音響監督：岩浪美和  
音楽：梶浦由記  
アニメーション制作：ufotable  
オープニングテーマ：「[to the beginning.]」  
Kalafina(SME Records)  
エンディングテーマ：「[空は高く風は歌う]」  
春奈るな(SME Records)  
「満天」  
Kalafina(SME Records)

## SPECIAL CONTENTS STAFF

脚本：奈須きのこ  
キャラクターデザイン：武内崇  
絵コンテ：柘原隆史・野中阿斗  
演出：柘原隆史・白井俊行・野中阿斗  
作画監督：藤崎静香  
色指定：中田布美子・小宮ひかり  
撮影監督：吉川冴  
美術：海老沢一男・金玟芝

### cast

アイリ師匠：大原さやか  
弟子ゼロ号：金元寿子  
キャスト：鶴岡聡  
ランサー：緑川光  
バーサーカー：置鮎龍太郎

## PSvita版Fate/stay night Trailer STAFF

ディレクション：ufotable  
主題歌：「ARCADIA」  
earthmind  
作詞：Rico 作曲・編曲：齋藤真也  
(Sony Music Records / gr8! Records)

## BD BOX CM STAFF

ディレクター：望月通隆

## Fate/Zero Animation Material

執筆：虚淵玄  
ブックレット構成：志田英邦  
装丁：Veia  
デザイン：栗原高明(楽日)  
編集：淀明子・喜多愛美

## BD BOX PRODUCT STAFF

ジャケットイラスト原画：武内崇  
彩色：こやまひろかず  
オーサリング&エンコード：臼杵光顕(IMAGICA)  
オーサリングコーディネーター：長澤和典(IMAGICA)  
メニューデザイン：望月通隆  
アートディレクター：斎藤昭(Veia)  
デザイナー：兼田弥生(Veia)・山口美幸(Veia)  
制作進行：内藤あづさ・柳瀬陽子・杉村薫  
バリュープラス  
宣伝：高橋祐馬・田島ひかり  
セールスプロモーション：三鍋尚紀・小野木航  
プロデューサー：岩上敦宏  
ディレクター：淀明子・柏田真一朗・喜多愛美

## Drama CD II STAFF

脚本：虚淵玄(ニトロプラス)  
音響監督：岩浪美和  
音響効果：野崎博樹  
録音調整：土屋雅紀  
録音助手：田中直也・岡部直紀  
録音スタジオ：STUDIO MAUSU  
音響制作：スタジオマウス  
音響制作担当：上田恵美香  
マスタリングエンジニア：鈴江真智子  
(Sony Music Studios Tokyo)

### cast

衛宮切嗣：小山力也  
衛宮士郎：野田順子  
藤村大河：伊藤美紀

## Original Soundtrack II STAFF

Sound Producer：梶浦由記  
Producer：森康哲  
(SPACE CRAFT PRODUCE)  
Recording & Mixing Engineer：小岩孝志(SIGN SOUND)  
Recording Engineer：相澤光紀  
Assistant Engineer：宮本耕三(SOUND VALLEY)  
Recording Studio：SOUND VALLEY STUDIO  
Musicians Co-ordination：須藤一男(HOT WAVE)  
Score Support：石川洋光  
マスタリングエンジニア：鈴江真智子  
(Sony Music Studios Tokyo)

## MUSICIANS

ALL Keyboard & Programming：梶浦由記  
Vocal & Chorus：笠原由里・伊藤えり・貝田由里子・戸丸華江  
Chorus：東京混声合唱団  
Strings：城戸Strings  
今野Strings  
Flute：赤木りえ  
Clarinet：山根公男  
Guitar：是永巧一  
Acoustic Guitar：田代耕一郎  
Horn：福川伸陽・丸山勉・和田博史  
西條貴人・高橋臣吾・野見山和子  
Trumpet：本間千也・小貫誉  
Trombone：鳥塚心輔・佐藤洋樹・玉木優・山口準士

## Remix STAFF

ディレクター：東久保英太・石川孝樹  
アシスタントディレクター：喜多愛美  
オンライン編集：太田勝典・和田玄太  
制作協力：Q-tec

[収録内容]

- Disc1:本編(第十四～十六話)/Textless OP/ED  
 Disc2:本編(第十七～十九話)/SPECIAL CONTENTS 4  
 Disc3:本編(第二十～二十二話)/SPECIAL CONTENTS 5  
 Disc4:本編(第二十三～二十五話)/SPECIAL CONTENTS 6  
 Disc5:特典 Remix1・2、PV、BD-BOX CM、Trailer

APPROX. Disc1: 71min. 1層 Disc2: 72min. 2層 Disc3: 71min. 2層 Disc4: 73min. 2層 Disc5: 47min. 1層	リニアPCM / STEREO 48kHz/24bit (特典映像一部48kHz/16bit)	HDワイドスクリーン 1920×1080P (特典映像一部1920×1080) 16:9	本編字幕 1.日本語 2.英語(DISC1～4) 特典映像字幕 1.日本語(DISC2～4) ※Disc1の特典映像、Disc5には 字幕は収録されておりません。
---	---	---	--

- このディスクは、プレーヤーに挿入後、自動的に本編の再生を開始します。
- このディスクは、チャプターメニューでチャプター選択操作をすることができます。
- このディスクは、本編再生中にプレーヤーまたはリモコンの操作により、“ポップアップメニュー”を呼び出すことができます。詳しい操作方法は、プレーヤーの取扱説明書をご確認ください。
- このディスクには、コピーガード信号が記録されています。プレーヤーからの映像出力をビデオデッキなどを經由して再生すると、コピーガード信号の影響で映像が乱れる場合があります。
- プレーヤーの映像出力は、直接テレビモニターにつないで再生して下さい。
- このディスクは、パソコンによっては正常な動作をしないことがあります。
- くわしい再生上の取り扱い方については、ご使用になるプレーヤーなどの取り扱い説明書をあわせてご覧下さい。**



ブルーレイディスク(BD-ROM)は高品位の画質や音声を記録した  
 新世代光ディスクです。BD-ROM 対応プレーヤーで再生してください。

[鑑賞上のご注意]

- 視聴する時は、明るい場所で、画面に目を近づけすぎないようにして下さい。●疲れている時や睡眠不足の時は、視聴を避けてください。
- ヘッドホンを使う時は、はじめからボリュームを上げすぎないで下さい。また、大音量で長時間続けて聴かないで下さい。
- 光の刺激による発作について>>これまで強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返す画面を見たりしていると、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。また、視聴中にこのような症状が起きた時は、すぐに視聴を中止して医師の診察を受けて下さい。
- こんなときはすぐに視聴を中止する>>次のような時は、すぐに視聴を中止して下さい。視聴を中止しても治らないときは、医師の診察を受けて下さい。●めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔い似た症状を感じた時。●目、耳、手、腕など、体の一部に不快感や、痛みを感じた時。
- このビデオグラムは、光・色などの映像に関し、現行のテレビ用の表現ガイドラインに準拠しておりませんのでご了承下さい。

[取扱上のご注意]

- ディスクは両面共、指紋、汚れ、キズ等を付けないようにお取り扱い下さい。●ディスクが汚れた時は、乾いた布で内周から外周に向かって放射状に軽くふき取って下さい。ベンジンや静電気防止剤などは絶対に使用しないで下さい。●ディスクは両面共、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないで下さい。●ひび割れや変形、または接着剤等で補修したディスクは非常に危険ですので絶対に使用しないで下さい。

[保管上の注意]

- 直射日光の当たる場所や、高温、多湿の場所には保管しないで下さい。●ご使用後、ディスクは必ずプレーヤーから取り出し、専用ケースに入れて保管して下さい。●ケースの上に重い物を置いたり、落としたりすると、ケースが破損し、ケガをする場合がございます。



このCDを、著作権法で認められている権利者の許諾を得ずに、①賃貸業に使用すること、②個人的な範囲を超える使用目的で複製すること、③ネットワーク等を通じてこのCDに収録された音を送信できる状態にすることを禁じます。

●この商品は、一般家庭内における私的再生に用途を限って販売されています。従って有償・無償に拘らず、権利者の書面による事前の承認を得ず、貸与・複製・公衆送信・上映等を行うことを禁止致します。

株式会社アニプレックス [www.aniplex.jp](http://www.aniplex.jp)(PC・携帯共通)

ご購入いただいた商品に関するお問い合わせ：  
 株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント  
 〒102-8353 東京都千代田区六番町4番地5  
 phone 03-3515-5111

