



Lostbelt No. 6 : Fae Round Table Domain, Avalon le Fae

Reminiscence

カドカワムック
TYPE-MOONエース VOL.14付録①

分売不可

异闻带不列颠的由来

B.C.12000

妖精们（本应以铸造圣剑为职的亚铃）仅凭一个不值一提的理由（这次换鱼也可以吧？）而没能制成圣剑，文明崩坏。已经重置无数次了吧？妖精们这样任性地想着，然而地表已被燃成灰烬。

亚铃被赶出厄瓦隆，与负责监督的科尔努斯（与身为巫女的妻子，同时也是最后的人类）一同来到了地上。他受一无所有的海洋困扰的妖精们团结一致，将一切都推到了没有他们工作的科尔努斯身上，最后科尔努斯将其杀害并弃其于沼泽以在科尔努斯的尸体上生活。这样一来不用上浮也可以生活了！巫女则被当做（制造）人类的道具（模型）。至此，没有生殖功能的，存在于这个世界的，人类，诞生。科尔努斯的诅咒与巫女的预言也由此出现。（但不稳定的电子一口将世界咬碎。注：虫のひとと猫み。26卷第二部分で里相出现。全句是：取るに足りない小さな虫のひとと猫みで崩れる）全新的不列颠由此开始。

由于亚铃是构成自然界的元素，所以由始祖亚铃派生出的各种各样的「子」，也以诞生。以亚铃为母，形成了各自的派阀，成立了妖精社会。在科尔努斯的高层浮现出妖精的派阀，从此以后这些派阀开始出现在地面上。

对于子妖精来说肉体的死与自己现在的死都像是睡觉一般。只要没有伤害及灵魂，就会马上产生下一代。不过若是受到伤害及灵魂的死亡，存在浓度就会降低，并且如果灵魂受到伤害及灵魂，就无法产生下一代而死亡。在这个时代，并没有产生带有「魂之伤」的妖精，某种意义上来说是和平的时代。

第一次，灾厄。发生了只消失了一个森林（村子），连小规模杀人事件都称不上的杀妖事件。自此之后，众妖精间流传起了「死」。这一说法，失去目的妖精就被当成死亡。（虽然这次事件称不上是大规模的灾厄，但作为错误的开始，也记为「灾厄」。）

B.C.11000

第一次，大灾厄。始祖妖精，G亚铃中「雨」死亡。亚铃与「雨」是独一无二的存在，所以死后不会产生下一代。不过派阀中也有极少数派阀出现，实力可与始祖敌对的派阀现象（亚铃派祖）。

亚铃派祖告诉其他亚铃说这是科尔努斯的诅咒，也是乐园下达的诅咒。承认自己的罪孽，将铸造圣剑的资格让与人类，回归星球（消失）吧。亚铃们并没有承认，相反主张地上是自己的国土。尽管是任性的说辞，但在1000年里也确实经历了相应的回音。

自此之后，妖精国每1000年就会经历一次灾厄。之后逐渐成为了异闻带不列颠的土地。

B.C.10000

（后）风之氏族与土之氏族间的相互憎恨日益浮出表面。土风氏族间竞争（鹿先竞争）。争夺白狼权最终爆发氏族大战。这里可以想象成精灵与人类打架。这之后，土风二氏族完全恶化。

B.C.9000

风氏族与土氏族亚铃灭亡。

B.C.8000

镜之亚铃，灭亡。

B.C.7000

翅之亚铃，灭亡。

B.C.6000

土地扩张，蔓延到现在的苏格兰。

B.C.4000

与依赖阿尔比恩生存的北方妖精会合。

B.C.3000

春之战争。以拥有人类，的南方妖精的胜利告终。

B.C.1000

北方妖精「幸存」（威尔士妖精死亡）（炎の滅び、flag）

B.C.0

雨之氏族与镜之氏族在「春之战争」遗迹上建立王国，阿克尼建国。

B.C.0

来自乐园的妖精，流落到阿克尼。被雨之氏族捡到，作为王女养育。

B.C.3000

※从这里开始跟异闻带，进入女王时间线，空想树被使用殆尽，完全脱离异闻带。

B.C.2000

摩根开始被认作救世主。于是将名字改成雨之氏族赐予的「特」（トネリコ）进行活动。

B.C.1000

摩根召喚智慧之神，并让其寄宿在一名妖精少年身上。此为初代贤人格里姆。特罗特、埃克托加入救世主一行人中。

B.C.0

受到来自「流放」被讨厌的妖精，的西部岛屿（爱尔兰妖精的据点）。

B.C.0

「夏之战争」开始。尽管愿意将人类作为士兵驱使的女王梅布会得无厌，最后却被身边的人类背叛陷入绝境境地，演变成不得不休战的状态。南部妖精差点遭毁灭。

B.C.0

这场战争之后人类被赋予了价值。（尽管主张解放人类的是梅布，然而作为梅布后继者的诺克纳比亚以这件事为理由主张让人类做奴隶）

B.C.0

把人类当成奴隶对待，创造人类社会。

B.C.0

虽然失败了，但最终还是实现了和平的梅布作为氏族被接待。王之氏族就此诞生。

B.C.0

（每次使用力量，知性就会下降）

B.C.0

这次战争后产生「氏族」，为妖精文明的形成奠定了基础。人类成为奴隶，使用人类的劳动力（想象力）的文明开始。

B.C.0

不过这时候还只是古代水平的。从不间断的氏族斗争。

B.C.0

牙之氏族亚铃派祖产生。

B.C.0

行星排热器之子，勇者莱涅克诞生。

B.C.0

特（トネリコ）与排热大公莱涅克战斗取得胜利。两人成为朋友。之后，莱涅克立场上作为牙之氏族之长，虽然表面上不与特（トネリコ）同行，但暗中为特（トネリコ）鞠躬尽瘁。据本人所说虽然不认同乐园妖精的使命，但却被特（トネリコ）的强大所打动。（埃克托看穿了这一切）

B.C.0

人类开始武装起义。「秋之战争」爆发。

B.C.0

领头羊的亚铃（トネリコ）的弟子，人类骑士乌瑟。这次是妖精氏族与救世主，人类，下级妖精间的战争。

B.C.0

人类一方赢得胜利，乌瑟成为不列颠之王。

B.C.0

在伦蒂尼恩举行的戴冠式的前一天，调停式上。出席的分别是乌瑟、特（トネリコ）、埃克托、格里姆与初代妖精骑士。

B.C.0

莱涅克由于并不中意乌瑟（理由自不必说）而没有出席戴冠式，自称狩猎奥姆森在西海岸。

B.C.0

然而，乌瑟本应在妖精们的调停式上成为首个统一不列颠的王，却惨遭谋杀。伦蒂尼恩的妖精们也被当做人类所杀，伦蒂尼恩被氏族们毁灭。

B.C.0

最后，身为人类后继者的特（トネリコ），负了全责，遭到处罚。（据说）

B.C.0

另一方面莱涅克。……不过，先不提代理的事，牙之氏族长如果缺席的话还是会有问题的吧……

B.C.0

于是决定在举行戴冠式的早上前往伦蒂尼恩。然而当他心中还想着别出，回到伦蒂尼恩时，一切都已经结束了。弹劾特（トネリコ）的氏族们。由于莱涅克在立场上没能成为特（トネリコ）的继承人，莱涅克也对这件事耿耿于怀。

B.C.0

如果当时我在场的话会有什么改变呢……不，或许什么都无法改变吧。

B.C.0

我为不列颠的妖精，是无法拯救的。

B.C.0

「灰都伦蒂尼恩」

B.C.0

初代妖精骑士特罗特（「迦勒底」出现后为加拉哈德）前往阿克尼与救世主的同一通场。世界树之根冻结。

B.C.0

摩根使用智慧树将异闻带变成特定点，决定建立「妖精国」。

B.C.0

这之后发生的「大灾厄」为史上规模最大的「赤之灾厄」。

B.C.0

「大灾厄」开始。异闻带结束。

B.C.0

……

B.C.0

……

B.C.0

……

B.C.0

……

B.C.0

……

B.C.0

……

B.C.0

……

B.C.0

……

B.C.0

……

B.C.0

……

B.C.0

……

B.C.0

……

B.C.0

……

B.C.0

……

B.C.0

……

B.C.0

……

面对。

——在作曲的时候遇到的最麻烦的事是什么。

就日程表来说的话，我们通常都是在发行前一个月开始制作，然后在1、2周之前出齐，所以情况并不是很严峻。也有这3部构成这种事，虽然确保了3个月时间，但在这期间我不得不一直去面对“痛苦”，最后还是忍下来了。

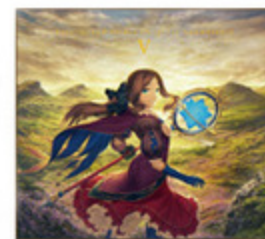
——在「阿瓦隆·勒·菲」的作曲中，芳贺先生的话有得到怎样的经验吗。

芳贺：我觉得不论经验还是作品真的都是非常重要的东

西。因为无论如何都要先去考虑之后的事，所以还没来得及仔细回顾之前的事，如果还有必须面对的情况（指的应该是要求很高的作曲）的话，我应该会去见识更多形形色色的东西吧。

收录了「阿瓦隆·勒·菲」全部的乐曲的『Fate/Grand Order Original Soundtrack V』发售中

收录了「阿瓦隆·勒·菲」全部的乐曲的宝藏原声带。除此之外，第5.5章「地獄界曼陀罗平安京 壹雷一闪」「虚数大海战 幻想疾航～上浮吧 鸢尾船号～」 「从者·夏令营」「圣杯战线」「咕咕咕咕 拜马台国」等等，2020年～2021上半年为止举办的限定活动的乐曲也都收录在内。而且，第2部后期的主题曲「跃动-GAME size-」等等歌曲也有很多包含在内，全3份大音量好评发售中。



Fate/Grand Order Original Soundtrack V CD
● 発売中 ● 4180円 ● アニプレックス <https://www.fate-go.jp/music/ost5.html>



BGM Staff Comment

音楽スタッフコメント

Creator Comment

●音楽

芳賀敬太

——制作「阿瓦隆·勒·菲」音乐的时候，芳贺先生是用怎样的热情来面对的呢。

芳贺：用一句话来说就是「豁出性命」呢。从剧本执笔阶段开始听到的内容，我觉得用平时的感觉来制作是行

不通的。不知道能不能达到要求的那种水准，总之就是不安、害怕。

——能告诉我们阅读了本篇的剧本后的感想和留下来的印象吗？

芳贺：不论哪个角色，不论哪件事，都是充满了“痛苦”的。我觉得这是在之前的章节中都前所未有的。这种悲痛的美一直以来都是很重要的元素，但令人惊讶的是，它竟然如此突出和全面。

——印象最深的角色是谁。

是摩根。在音乐当年，与她相关的曲子也是最多的呢。宝

具的BGM也会在战斗结束后追加。

——制作音乐的时候，有没有固定的方向性的印象呢。

芳贺：虽说不同的音乐需要表现出的内容是不同的，全部共同的是「美」这个方面。并不是优美的旋律和音色的形式，只是一种观念上的东西。

——与到现在为止的作曲比较，意识上变化的部分和实验性加入的东西是？

芳贺：不被世界上所流传的「音乐」这个形式所影响，我是这么想的。如何从故事中撷取自然产生的声音，赋予其形状。仅仅只做这些。总之就是告诉自己要纯粹地去



然不知道什么情况但是好像出现了很厉害的东西」这种感觉，而是要在初见的时候就能体会到这一个镜头所包含的热量（指热情）。稍稍控制了CM前篇中激烈的动作，在切换那个分镜时意识到了得到的明度和彩度需要的平衡性的感觉，特别是在反映奥伯龙表情的那一个镜头单单只有光是完全不够的，所以这是我仔细研究了原画师羽海野千花老师的文法和漫画表现手法，反映出来的一种方法。

——请告诉我们对于「阿瓦隆·勒·菲」剧本的感想和留下来的印象。

坂诘：因为有些比起至今为止所有章节都要多的物量而吃了一惊。剧本的页数也是如此，文章通过奈绪老师的笔来传达一切，我也在自己的脑内浮现出了剧场大作电影的映像。感觉短短15秒的CM是完全无法容纳本作的魅力的。

榎户：一边为文字数而战战兢兢，一边惊讶地发现自己已经埋头阅读了。登场人物对于“业”的介入非常巧妙，

我感觉奈绪老师比任何角色都要可怕。

——在「阿瓦隆·勒·菲」中印象最深的角色，能不能告诉我们感受到的魅力之处是什么呢。

坂诘：是虽然凶暴但是其实还有着人类的感情的那个家伙……伍德沃斯就是这一点吸引了我。说到底还是个人感想，我感觉第2部第6章的核心就是一种得不到回报的虚幻，在那么多角色中我印象最深的就是伍德沃斯。至少在CM中让我把他拍的帅一些……我说不定是抱着这种心情呢。

榎户：虽然有些狡猾，我印象最深的是奥伯龙先生。不仅是造型，“奈须节（译者注：即菌言菌语）”的存在方式也好，新概念的提出也好，这些很吸引我。作为作监我也算是煞费苦心呢。

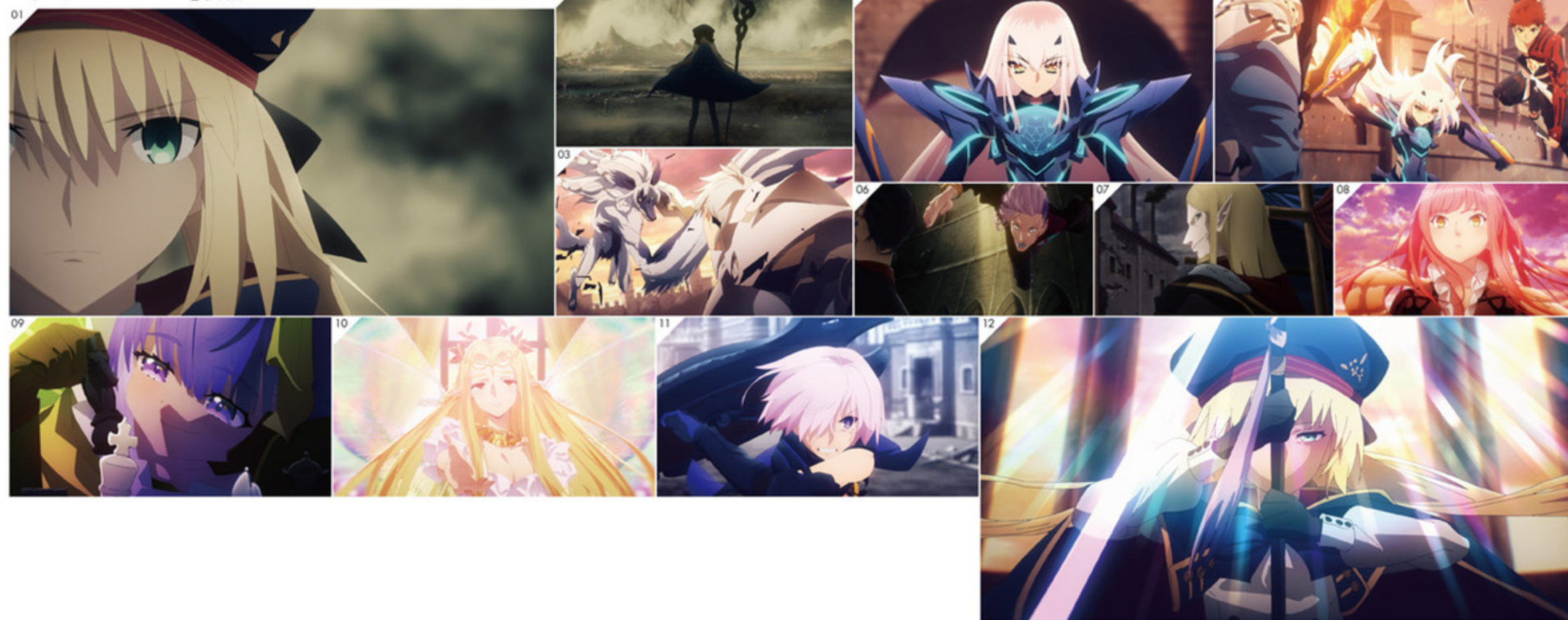
——请告诉我们CM制作回过头来后的感想。

坂诘：能够与一直共事的榎户先生和制作人藤田（祥雄）先生毫无忌惮地交换意见的环境真是帮大忙了，最近一起制作的新工作人员也越来越多了，接受了意料之外的

方法后我的感想每次也都在更新。故事如何展开让人读不懂『FGO』的同时，CM的制作方法也在不断变化。今后也会为了给看官的各位带来快乐的。

榎户：从『FGO』中感受到的对角色世界观的造诣和爱的深度，我们自己也会摆正心态，带着新鲜感去接触并制作内容。

●「アヴァロン・ル・フェ」後編CM



CM Staff Comment

CM スタッフコメント

Creator Comment

●演出・分鏡

坂詰嵩仁

●作画監督

榎戸駿

——请跟我们讲解一下CM的概念构思吧。

坂詰：我们本想要把以妖精国作为舞台的，风貌各异的各种族们上演的群像剧的魅力传达给大家。但是相对于故事的剧本量来说用30秒来展现实在是相当困难，因此我们制作上是以聚焦于极具个性的角色的视觉印象，增强高扬感为目标。

——在制作分镜上，请问画面的印象是怎么样在您头脑中酝酿出来的呢？

坂詰：在接受CM制作订单时就已经决定前后篇的CM各15

秒分开制作。在（和型月）商谈的时候，一方面从奈须先生和武内先生那里收到“希望能看到这个，不希望看到这个”这类的请求，一方面从他们那里了解到了一些分为前后篇的过程中，会使人被误导的机关一样的关键展开，在那时候，关于画面的想法就涌现出来了。

——在前后篇分镜的制作上，特别注意的事情是？

坂詰：因为我想把激烈的动作场景留在后篇，所以我认识到前篇应该拍摄一些更容易让人理解角色情感的镜头。为了做出不是让人预感到故事展开，而是能从角色们开始回想起各种事物的画面，我非常关心角色表情的刻画。以及，在后篇CM的制作上，坂本真绫女士的OP《跃动》使用了与“阿瓦隆·勒·菲”的故事内容相联系，将阿尔托莉雅置于主轴的歌词。我准备了关于这些的演出，不过游戏本篇的原体验比什么都重要，所以我们设计与游玩乐趣相连的表现方法。说到制作时的小花絮的话，虽然奈须先生说了：“想尽可能在CM中能让大家看到氏族长们。”，但是对于CM的长度来说一股脑地把氏族长展

示出来很困难，因此采用了重复使用短闪回的表现方法。——前篇和后篇的CM之中，有没有有意识的加入一些“统一感”或是与其相对的“差别化”的要素？

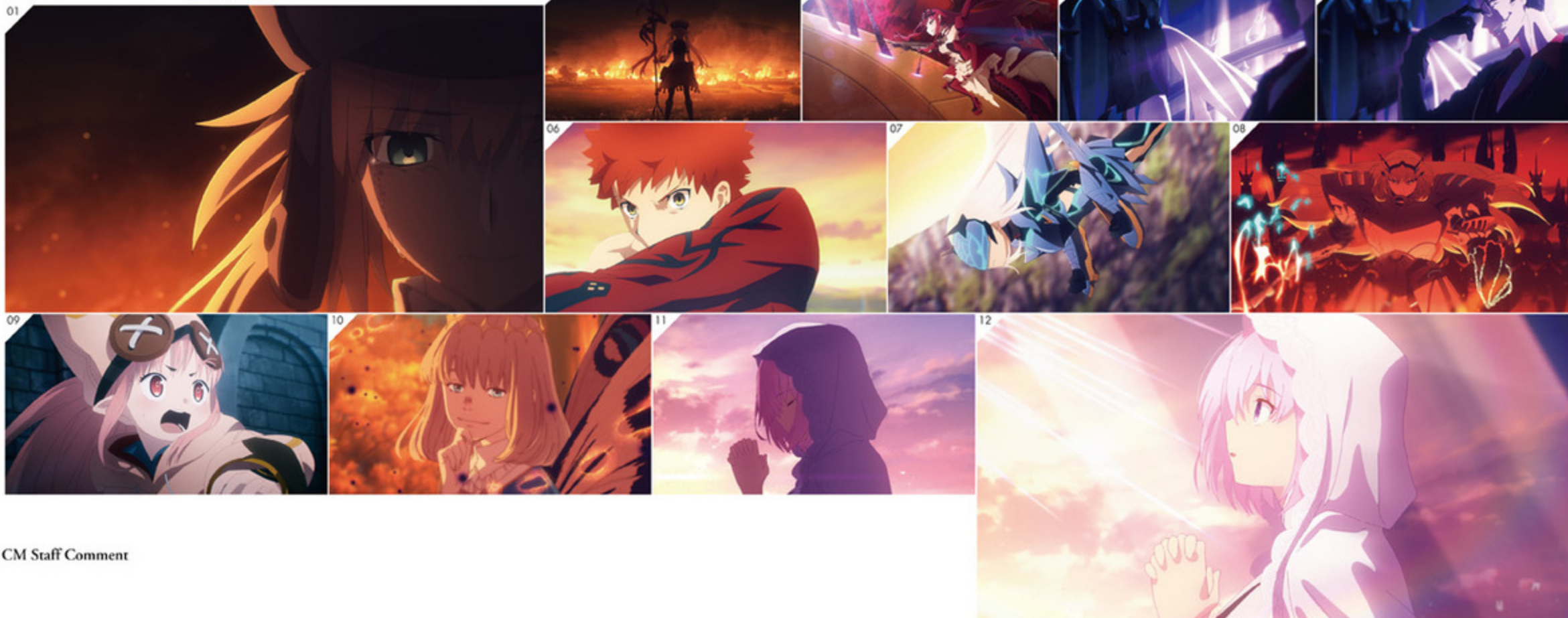
坂詰：用容易理解的话来说的话，前后篇的CM开头的2cut都是相似的镜头，通过拍摄这几个镜头而表现出了统一感。意图通过画面制作将分为前后篇的故事的差别表现出的镜头也有，不过不仅限于前后篇这个范围，也和第一部开始主人公和马修所经历过的故事对照为目标进行制作。我个人很享受观赏CM的各位观众们的看法，我觉得通过我自己明确地解释出演出的意图或者目的而使得观众们的看法固定下来是非常遗憾的事情，因此我在这里就不能讲不解风情的话了。

榎戸：使用《跃动》的地方的变化，虽然已经是惯例了，但是是我很喜欢的演出。

——特别带着执着去演出的镜头是？

坂詰：我在常年从事CM的制作体会到“视认性”是非常重要的，在CM中，光影和激烈的动作不是为了让人觉得「虽

●「アヴァロン・ル・フェ」前編CM



奈须：藤丸从第1部开始就一直在感到吃力的同时，勤勤恳恳地完成那些交给了自己的任务。但并不会觉得那些是自己的功劳。自己只是和众人一起努力守护了人类历史的团队中的一员，心里会觉得，在第1部里取得的成果是属于大家的。即便到了第2部，承担起消灭其他异闻带这样的让自己痛心的任务，也会想如果自己现在甩手不干那就等于把第1部时大家拼命努力的结果给糟蹋了。所以自己能力范围内的事必须要坚持到做到最后。为了代表那些甚至没有被给予选择权的人，在不知道会让结局变得如何的选项面前也决不能逃避，这就是藤丸的心意。并不是因为藤丸是英雄所以才拼命努力，而是即使不是英雄的人也必须拼命努力。有一颗百折不挠的心也并非藤丸个人的资质，是因为一路走来邂逅了许多值得尊敬的人和英雄。痛苦的事情还是一样痛苦，但为了能挺胸抬头地面对这些英雄，自己必须拼命努力。

对于阿尔托莉雅·卡斯特乍一看明明只是个普通的女孩子却面临着不得不去拯救不列颠的这种处境，藤丸对她表示了理解。虽然阿尔托莉雅·卡斯特的苦恼终究是她个人的苦恼，但藤丸告诉她，自己能明白她因为什么而痛苦，因什么而难受。所以从这个意义上说出了「她和我一样」这句话吧。这对阿尔托莉雅·卡斯特来说虽然是一件开心的事，但也是件徒劳的事就是了。毕竟她是被强制要求去拯救“没什么理由，也不抱有什么感情的世界”。

——在第6章登场的人物里，欧若拉也给人留下了非常深刻的印象。彻底的利己主义，满脑子只想着自己能被人宠爱奉承的这点看起来特别邪恶……

奈须：就是因为这点，所以才想找一个能把立绘画得最美丽可爱的人来负责她的设计。就在我问武内君，这个活儿到底找谁比较好的时候，他回我说「TAa老师」。噢噢噢！必须找TAa老师！！一定要让他给我画一个个谁看都觉得超漂亮的妖精！！关于柯若尔，因为最开始本

来只是用来陪衬欧若拉的角色，所以就打算给一个路人妖精的立绘。但后来，不知道什么时候TAa老师就交了一个超可爱的很合我口味的『侍从妖精』的立绘过来。所以索尔兹伯里篇的分辨率就这样咔咔地提高了。

——第6章终盘，科尔努诺斯战的难度可谓是『FGO』史上的顶级。关于科尔努诺斯战的机制，奈须老师做了什么样的指示呢？

奈须：虽然科尔努诺斯被说成是持续诅咒了世界1万年之久，但它身上的诅咒更多是持续不断自相残杀的妖精们的嫉恨、妒忌，憎恶之类的东西层层积累而来的，科尔努诺斯自身并没有抱着这种程度的怨念。因为它周身围绕着很了不得的诅咒，所以我就告诉制作人员，希望玩家一边解除诅咒一边进行战斗。虽然我也听他们说这是第6章最难打的敌人，但实际上手玩的时候真的是强到让我发出「这他妈啥啊！你在逗我吗！？」的感想。虽然如果没有灵脉石我也打不过，但妖精国里就是累积出了这种程度的凶险诅咒，这场战斗就是想要表现这一点。

——能不能讲一讲，您回望第六章的制作有什么感想？

奈须：把就讲故事而言的趣味全部浓缩到了一个章节里。让从阿尔托莉雅这个角色的不同侧面写起的这个故事完结了。做了一些以RPG来说有趣的内容。要完成这3个主题虽然很困难，但最终还是做到了，对我个人而言算得上是在2021年做成的最棒的工作。虽然世间优秀的故事数不胜数，但倘若第6章也能跻身其中的话那就太好了呢。……唯独，有一个地方我觉得比较可惜。因为我今年看的电影『比得兔』和『比得兔兔』(※3)实在是太

有意思了，如果能在藤丸他们到访湖水地区的情节里让超级烦人的搞怪兔子们登场的话就太好了……！

——最后，关于之后即将到来的第2部第7章，有什么可以透露的情报吗？

奈须：那就稍微提几句吧。下一章的标题是『黄金树海纪行』。是与第6章不同的超级简单的故事，内容来说大概就是要去很厉害的魔境了哦！→要踏破魔境哦！→踏破了。芜湖！→然后总之，就仿佛明白了很多。终于要迎来第2部的最终目的了哦！……大概是这种感觉。

——……其实肯定不止这么简单吧？

奈须：真就是这么简单。我已经不会再搞第6章那种规模的了。因为『FGO』基本会在主线剧情里做各种不同的题材，所以我觉得不会再在第2部里搞大河作品了。下次就是纯粹的『空想冒险小说』，像「各位！想不想在家里来一次主打丛林的魔境探险呢！很想对吧！」这样的。打算在剧情简单的基础上实现趣味性方面的追求。

【用语解说】

(※1) 皮可：周刊少年Champion上连载的『刃牙』系列的登场角色。据从1亿9000万年前的岩层中发掘后苏腊的野人。身上埋藏着能捕食以霸王龙为首的恐龙这种程度的战斗力。

(※2) 愚地克巳：『刃牙』系列的登场人物。拥有「空手道界的最终兵器」这个外号的绝世空手道家。习得了能让拳头超越音速的「音速拳」，以及更强一级的「无触击」后挑战皮可。

(※3) 比得兔：由碧雅翠丝·波特创作的儿童图书及由此改编的电影。第一部于2018年上映，第二部于2021年上映。讲述了生活在湖水地区的兔子彼得，与人类查奎格一起掀起的滑稽又欢乐的一系列骚动。

第2部第七章的副标题是『黄金树海纪行』 会是一个超简单的故事



性。所以，虽然在这之后伪装者大概还会增加，但就让最初实装的奥贝隆担任“名誉伪装者”好了。

——另一方面，负责设计了美瑠姬奴的CHOCO老师，听说是奈须老师您开始同人活动的一个契机，能讲一讲您和CHOCO老师的相识以及在『FGO』中一起工作时的感想吗？

奈须：我二十岁刚出头的时候，其实对同人活动是有些偏见的。就觉得只是“拿自己的兴趣散散心”。抱着这样偏见的我在看到CHOCO老师制作的同人志时受到了巨大冲击。质量之高，绝对让人满足的篇幅，低到成本价的定价，甚至连书的装帧都是自己设计的。我仿佛脑子挨了一记闷棍似的，恍惚得感叹「这不是散心，这是真格的！」觉得「同人活动当然一方面是因为兴趣，但正因如此更要认真对待，这是应该创造能让自己满意之物的场所」。那我也想试着投身其中。带着这种想法写出了『空之境界』。从这个意义上来说，虽然只是间接的影响，但CHOCO老师确实就是我同人活动方面的启蒙，也可以说是给了我这个契机的人。然后就在我想着『要是什么时候能一起合作就好了呀~』的档口，过去对『魔法使之箱』等项目多有关照的设计师今泉昭彦老师替我牵线搭桥，终于有了拜托CHOCO老师帮忙的机会。趁这个机会，就把一直想着要出的阿尔比恩龙之化身的美瑠姬奴的设计交给了他。

——关于阿尔比恩的设计，您和CHOCO老师做了哪些印象方面的说明呢？

奈须：阿尔比恩在『Fate』的世界中是唯一一个该说是SF呢还是世界观不同的存在，所以我告诉他作为其化身的美瑠姬奴的主题就是“巨龙少女”。如果把其他从者都比作是机动战士，那她自己就是盖特机器人这种程度的完全不同次元的存在，所以设定稍微夸张点也没问题。我把球投到了CHOCO老师最擅长的范围。然后他回复我说，我想搞的就是这种。CHOCO老师是个很认真的人，对自己要设计的对象会进行很彻底的学习和调查。圆桌骑士和兰斯洛特，还有包括她名字来源的既是水之精灵又是龙之妖精的美露莘等等。而且，他的设计追求的不仅仅是外观造型上的美感，还把“如果是实际拥有这种能力的存在，那么就应该是这种形状”之类的性能方面的设计也考虑在内，是一个会构筑具有设计的必然性的人。

——那么您在看到CHOCO老师完成好的美瑠姬奴的设定稿时有怎样的感想呢？

奈须：没得说。真没想到梦想就这样成真了。细节部分像「这里是怎样怎样，这边要这样」的注释有很多，对各种机制的也是特别讲究。真的是过于厉害，以至于让我因为不确定这些蕴含在角色设计中的热情到底有没有办法在『FGO』中得到完整的展现而不安的程度。设计角色时，历经多次返工才能和画师们彼此对齐心中对角色的印象，这个是很常见的情况。但在美瑠姬奴这个案子上我只说「恩，在这之上已经没别的想法了」然后一次就过了。

——CHOCO老师也负责了在灵基第三再临的宝具演出中登场的龙形态设计，这边当时是给他传递了什么样的概念呢？

奈须：我告诉CHOCO老师说，「请把美瑠姬奴的龙形态当成“龙型战斗机”好了」。还说，但那也不是简单的战斗机，连次元移动什么的也做得到的感觉。然后交出

来的就是现在这个设计。但美瑠姬奴说到底也只是由阿尔比恩龙脱落的左手独自进化出来的产物，阿尔比恩的自体还是另有所在的。……我还做了像这样的补充说明，结果老师说「我也试着设计了一下阿尔比恩的自体」然后交来了设计图。这设定真的很厉害，但您真的用得着这样发善心吗!?(笑)总之和CHOCO老师的初次合作，是满是刺激的非常开心的体验。

故事发展到第6章，再次挖掘玛修与藤丸的内心世界

——在第6章，玛修精神方面的成长也得到了描写

奈须：虽然在第6章基本没怎么提过和「异星之神」相关的内容，但关于玛修，必须要写的内容多到数不清。按原本的计划，本来在第4章附近，最晚也该在第5章进行描写的，但事已至此现在就必须要在第6章叙述玛修的成长了。但也因为玛修的段落增加了的关系，所以第6章的内容量又进一步变多了。

——起初打算在第6章描写怎样的与玛修有关的故事呢？

奈须：在第1部里，讲的是纯洁无瑕的玛修学习了很多东西，以人类的身份睁开双眼的故事。虽然她也为了正确的事，怀着对自己不复存在的未来的期盼做出了牺牲自己生命的选择。与之相对的，第2部讲述的是已经了解了人之善恶的玛修，不关乎社会整体，她个人会做出怎样选择的故事。虽然从第2部第一章开始一直有写到玛修的成长和变化，但6章等于是让这一路走来积累的开花结果，是这种形式。

——在第6章中，至今以来都没怎么出现过的一窥藤丸内心世界的机会也让人印象深刻。看着一边把痛苦往心里咽一边前行的阿尔托莉雅·卡斯特的的身影从而感叹「她和我一样」的这个情节，果然藤丸还是会像普通人一样感到辛苦吧。

为预言之子的阿尔托莉雅·卡斯特一起同行，但她就立场与战斗力而言都还是太过单薄。所以在以一个国家或领主为对象展开行动时，还是需要一个能在暗中活跃的情报员。

——您在本作中试图将奥贝隆刻画成一个什么样的角色呢？

奈须：虽然在故事中也有写到，是以对只花几个月就消费一个文化产品的社会现状感到愤怒的“故事的代言人”为主旨来动笔写他的。这不仅仅是针对读者，也是面向身为写字之人的作者的“一个故事会抱有的天然愤怒”。就好像一个作品写完便马不停蹄地开始下一个，不断生产“故事”，结果变成了该说是针对所有消费故事之人的“弹劾装置”吗。类似身为虚构世界居民的故事里的登场人物将身处现实世界的作者杀害这样的段落，我觉得可谓是讲故事这种文化的最终到达点。因此，我也以创作一个不站在作者这边，而是体现了“故事”们愤怒的角色为目标。因为是『只凭自己』就决计无法诞生的角色，和『杀死作者』的主旨也算是很相称了吧。

——因为奥贝隆的加入，相比最初的大纲，现在又变成了更加复杂的故事了呢。

奈须：确实是这样。把构造本来就很复杂的故事的复杂程度又往上推了一个台阶。把整个妖精国都看作是『由摩根续写的童话』这个想法，也是在看到奥贝隆的设计草案的时候产生的。

——虽然在第6章登场的是诞生于异闻带的奥贝隆·伏提庚，但在泛人类史中的奥贝隆是怎样的存在呢？

奈须：泛人类史这边的奥贝隆的话，虽然有共通的，对不诚实地消费故事的人心怀叛逆这一点，但应该不会像异闻带的他那么乖僻别扭吧。奥贝隆·伏提庚之所以扭曲成现在这样，也是因为他诞生在了名为异闻带的本不该存在的世界中。

——您初见羽海野老师完成好的设定图时有怎样的印象呢？

奈须：每一张图，都将羽海野老师作画时满含的深情传递给了我。最让我震惊的是，像她那样的畅销漫画家居然能为一个角色的设计，画出如此大量的草案和设定图。而且并不是揣度着我们的想法然后去做设定，真的是认真真让自己内心萌发的想法发芽开花，再郑重地将它转交给我们的感觉。

——看到奥贝隆的设定图（本书35页）就感受到了羽海野老师的热情了呢。

奈须：真的非常感谢羽海野老师。本来的话，只要交付我们下单的各阶段再临的三面图和最终再临的话就完全足够了。但不止羽海野老师，还有很多参与『FGO』的创作者都会给我们送来很多像是「我也想画一些这样的！」的概念草图。真的很感谢大家全心全意交出的作品，既然接到了这样满怀热情的角色，那我决不允许自己失败，也决不能讲丧气话。如果这样还失败了那我不配自称作家，我一直是提着这股气才熬过了艰苦的剧本工作，可以说都是因为有大大家的热情在支撑我。

——奥贝隆作为全新的特殊职阶「伪装者」在游戏中实装了，但成为伪装者需要符合哪些条件呢？

奈须：用一句话来说就是「在假扮着什么的同时成为了英雄的人」。怪杰佐罗这样把自己的真面目隐藏在面具之下的英雄，是不满足成为伪装者的条件的。举例来说，A壮志未酬就死掉了，B隐藏了他死讯的同时代替他继续写文章，留下评论，直到最后都在假扮A，让所有的名声



都集中到A身上。而与此同时，作为其内在的B完全没有得到关注，最终成为了英雄的唯一作为皮囊的A。所谓“角色加身的英雄”伪装者，就是这样的一个职阶。

——「复刻版：淑女·莱妮丝事件簿-Plus Episode-」中，在「君主·埃尔梅罗II世事件簿」中作为Faker登场的赫淮斯提翁也以伪装者的身份实装了呢。

奈须：因为可能涉及剧透所以详细的部分我就省略了，但那期活动中的赫淮斯提翁的存在方式是双重意义上的替身。“本就是伊斯坎达尔的影子武士，又变成了贵妇人”这样的她，当然符合成为伪装者的条件。制作第6章的时候，本来设想这个职阶只会这奥贝隆一个从者，但从游戏性出发，不出新的伪装者感觉又有点影响趣味

说实话，伪装者原本 只想有奥贝隆这么一个的

她骨子里是个很正派的女性。是一切都比阿尔托莉雅·卡斯特要高出一等的天才，但不懂人心的等级也高出了一等，类似这样的感觉，不过，作为仅从泛人类史的自己那里接受了知识，走过几千年的苦难之路，反反复复被妖精们背叛的结果，最终成为了那样冷酷的女王。但即便如此，刻在她骨子里的正确，还有对值得信赖之人的感情也是没有改变的。

——摩根从巡游诸国的托涅丽可时期开始，就与诸如先代的牙之氏族族长排热大公莱涅克以及北地女王玛芙等强敌交手并取得胜利，她是从过去开始就以战斗能力高而著称的吗？

奈须：托涅丽可时期的摩根，要举例的话该说是像『月姬R』里的远野志贵吗……。大部分的情况下都是敌人实力要更胜一筹，但她依然凭借智慧和勇气还有根性一路磕磕绊绊地拿下胜利。然后，对方也因此认可了这样的托涅丽可之实力，并与她结下羁绊。特别是莱涅克什么的，直接就怦然心动了。像「个小丫头片子，明明菜得不行怎么这么能打……」这样的。……反正阿尔托莉雅脸的人一直就这样。

——接下来想问一些与不列颠异闻带的隐匿者贝利尔相关的话题。他虽然一心只想着追求玛修的样子，但他的内里就没有别的内容了吗？

奈须：虽然基尔什塔利亚扛起了世界的命运，但贝利尔在这之中扮演的不过是一个责任全无的小角色。没听他说过想成就什么大事，甚至连想做的事情都不存在。他只是单纯地去做会让自己开心的事情而已。在第5章的后篇，贝利尔趁基尔什塔利亚不备将其重伤，但他一开始也并没有这个打算。对他来说是基尔什塔利亚取胜还是迦勒底获胜，甚至说要不要让『异星之神』降临，这些全是无关紧要的。只要这个世界是自己喜欢的环境就好。但是，唯独基尔什塔利亚口中的「让人类全体升格成名为神的存在，便能克服在失败中反复的物种性弱点」

是他决不允许的。这种东西也太没劲了吧。你要跟我讲这个，那我只能把你宰了。……这就是贝利尔的立场。像这样的他，还要费心费力与『异星之神』签下契约复活，完全都是为了想再见到玛修。就只有这么一个原因。

——虽然贝利尔在不列颠异闻带是和芭班·茜一起行动，但贝利尔对她究竟抱着怎样的态度呢？

奈须：平时在一起找乐子，万不得已还能当趁手的道具来用的朋友，吧。虽然贝利尔对包括芭班·茜在内的身边的妖精们做出了各种残忍行径，但那对他来说充其量就是日常生活的一部分。对芭班茜来说有一点是幸运的，那就是她的灵魂因为使用了禁术而“没救了”，所以对贝利尔来说没有了特意亲自动手的必要，得以避免走上被自己喜欢的人所杀的结局。在贝利尔看来，摩根与芭班·茜之间这感情长期错位的关系，在人类社会是“再自然不过的事”，所以没必要也没功夫插嘴。贝利尔只是单纯地把以玩伴标准而言气味相投的芭班·茜当做心有灵犀的朋友一起行动罢了。芭班·茜就像一个“恋爱中的少女”一样对贝利尔抱有憧憬，但贝利尔的眼中却只有玛修。

——顺便问一问，在隐匿者的会议中，贝利尔曾经提到的“爱意沉重的公主大人”，指的是芭班·茜对吧？我看网络上玩家们对此可谓各执一词……

奈须：说的毫无疑问是芭班·茜。在那场隐匿者会议里他撒了很多谎。因为他是一头恶狼，所以会用交织的事实来装点谎言，隐藏最重要的内容。虽然他被芭班·茜缠上了的这件事是真的，但却有意用了容易让听众产生误解的说法。毕竟他负责的工作可能需要视情况抹杀其他隐匿者，是不可能老老实实传递自己的真实情报的。也可以这么说，贝利尔是没有把另外六个人放在眼里的。总觉得到了要打架的时候赢的肯定是老子。虽然战斗实力只排名第四，但要说杀人这块儿那还是自己比较会。……但其实，要比「杀人的本事」也是佩佩更强一些，这一

点贝利尔直到临死都不明白。

——那这么说的话，战斗力的顶点就是佩佩隆齐诺了吗。

奈须：单纯“两人一对一死斗”的话佩佩会是赢家，但正面爆发大规模“战争”的话就是基尔什塔利亚的部署能力要更胜一筹。然后去掉所有这些条件和因素，也不知道会发生些什么事，那最后胜出的就是戴比特。这三人的实力基本就是有来有往，决定胜负的大概也就是相性问题吧。但要说相同范畴内的强度，那贝利尔的上位替换就是佩佩。

——也就是说，贝利尔和佩佩如果正面对决，那胜负立刻就能见分晓。

奈须：是啊。贝利尔总觉得只要他想，佩佩之流肯定是轻松就能秒杀，所以一直是那样很拽的态度。而另一边，明察了贝利尔内心活动的佩佩则用「嘛，他这么想不也挺好的么」的成年人的态度予以了应对。

与像羽海野千花和CHOCO这样憧憬已久的作者们的邂逅

——与阿尔托莉雅·卡斯特和摩根同等重要的角色奥贝隆，是怎样诞生的呢？

奈须：要把第6章做成群像剧！在有了这样的决意后，机缘巧合获得了与羽海野千花老师见面的机会，并顺利邀请了她来进来角色设计。我想如果能请动羽海野老师，那必定得让她来负责妖精，而且是妖精之王·奥贝隆的设计才行。看到羽海野老师笔下这个乍一看好青年模样，却在心中隐藏着汹涌黑暗的角色形象，就觉得自己冥思苦想出来的奥贝隆一定顺利把老师吸引住了。起初，本来预计是想让奥贝隆在哪个期间限定活动里登场的，但难得有机会请来了羽海野老师，那除了让他在第6章这个大舞台登场以外就不存在别的选项了。而且刚好我也希望在阿尔托莉雅·卡斯特之外还有另外一个人以领路人的身份和藤丸一起同行，所以对大纲重新做了推敲，把奥贝隆作为主要角色放进故事里。虽然藤丸一行人与身

特这个角色有很鲜明的主题，所以我只负责传达设定，外形设计都交给了武内，之后我再在表情这方面作一些细微的指示。虽然和阿尔托莉雅〔Lily〕的外形类似但并不是像她那样100%开朗的孩子，身上也有些自卑的影子。所以也希望带点比较村儿的感觉。灵基第一再临就是在这个基础上设计的“新人冒险者”的感觉。然后武内君说着「我想画这样儿的！」拿过来给我看的就是第二再临了。看见那个之后我说「吼吼，原来你想画这种啊……」穿着规规矩矩制服的大家闺秀系也很可爱，所以我也挑不出什么毛病。第一次录音的时候川澄桑也用「可爱到家了！」给武内君点了一个大赞，我向他转达后他无比害羞的同时也偷着乐了（笑）。但如果一开始就是第二灵基的话这个故事就不成立了，所以就采用了在旅途中由谁替她准备了这身衣服的设计。第三再临是设想了“所有次元的阿尔托莉雅合体后的究极体”的形象，于是就有了现在的设计。

——描写阿尔托莉雅·卡斯特的过程中，有什么你特别中意的情节吗？

奈须：应该是阿尔托莉雅·卡斯特成为■■■那段情节的描写了吧。最开始写好的大纲里，我就决定用这个场景为阿尔托莉雅·卡斯特画上句号。在那之后，负责编曲的芳贺（敬太）君为我们写了期间限定活动「Saber Wars2~前往初始宇宙~」的大地图BGM，听到这首曲子的瞬间，我眼中看到了未来。「拿这首歌来当第6章最后的希望之地·阿瓦隆的印象曲，那第6章绝对能成」。在一切都崩坏的状况里，也正因身处这样的状况中，能拥有积极的“无论何时都永不褪色的希望”这件事会带给人怎样的鼓舞啊。我觉得人在弥留之际听到的不该是悲伤的旋律，而应该是华丽又轻快地让过往那些“太好了的瞬间”在脑海中闪过的曲子。芳贺君谱写的，就是一首这样的曲子。所以把这

首歌从「Saber Wars2」活动中封印起来，把它的重新编曲版用作阿尔托莉雅·卡斯特的宝具BGM，再把更打动人心的一版编曲留到第6章最后的最后再使用。在剧本工作收尾的阶段我一直是一边循环这首『希望之地』一边执笔创作，心里也感到很大的压力，觉得我一定要写出能配得上这首神曲的剧情才行。

——「希望之地」播放的场景，眼前是世界走向崩坏的险峻形势，却还有节奏明快的音乐，原来其中还包含了这么一层含义啊。

奈须：刚刚我也说过，痛苦的时候应该听活泼的曲子。即便明知那是自己生命中无法拥有之物，也会祈祷它确实存在，祈祷即便自己得不到拯救但也还有他人会被拯救。我想在剧本中，把这股希望同这首曲子一起献给大家。所谓「星之内海」，其实就是“行星眼中所见之梦”。

作为故事主轴的 各个角色们的构成

——妖精国的女王摩根，是一个与阿尔托莉雅·卡斯特地位同等重要的角色。最初是想把摩根刻画成一个什么样的人呢？

奈须：在最开始那个「打倒摩根万事大吉」的版本里，本来是准备让泛人类史的摩根登场的……。但武内君画出来的摩根的第一、第二灵基再临跟我想象中泛人类史摩根的形象是不一样的。「你跟我说这个冰山美



人……是淫荡又狡猾的魔女阴谋家……？」这种感觉的。既然这样那就没办法了。就把这个弄成“异闻带的摩根”好了，就这么变更了设定。如果是异闻带的摩根在治理妖精国的话，那故事应该变成这样吧……就这样让想法不停地发散，有了现在这版故事的基础。

——也就是说武内老师的作画的影响力，让这个故事故有了形体对吧。

奈须：可不是吗。我觉得这也是『FGO』……这个游戏制作时的一种特色吧。不仅仅是写手脑子里的想法，故事很多时候也是因为原案设计师才变得更有魅力更复杂。但是，作为君临妖精国的女王，当前的版本显得稍微有些威严不足，再加上长相和阿尔托莉雅·卡斯特一样，所以让她在故事里登场的时候都用专门的黑纱遮住脸。

——和泛人类史的摩根，果然性格还是不一样的吧？

奈须：异闻带的摩根是为了纠正妖精的世界而被送来的乐园的妖精，所以并不像泛人类史摩根那样心术不正，

为阿尔托莉雅·卡斯特画上句号的场景 必须要有与BGM『希望之地』相称的水准 这点让我倍感压力

人物像。能否解释一下您这样刻画她的着眼点呢？

奈须：第1部第6章是对『Fate/stay night』的一种互文。与之相对的，第2部第6章则是由对阿尔托莉雅这个角色的互文构成的。假设，站在毫不相干的路人视角看到了名为阿尔托莉雅的少女成为“亚瑟王”的生存之道会有何感想呢。然后如果接下来被告知自己也要背负同样的命运时是不是应该发出「什么？不会吧」的疑问呢。阿尔托莉雅·卡斯特便诞生自这样的想法。起初也是像阿尔托莉雅（Lily）那样的，还未拔出圣剑的虽然不成熟又顽皮却也开朗率真的少女形象，但要说是刻画了一个“好孩子”，那我觉得还是有点不一样的吧。

——这是为什么呢？

奈须：『FGO』第1部是关于人类史成果的故事。第2部讲述的则是个人的责任。地表几乎完全被『异星之神』白纸化了的绝望现实摆在面前，没有力量的个人（藤丸）会怎样应对，要如何直面是这个故事的重点。背负了“拯救妖精国的预言之子”这一重任的阿尔托莉雅·卡斯特，在这一点上与藤丸可谓是相似的。虽然阿尔托莉雅·卡斯特想从这样的重担中逃离，但要对那些把期待强加于她的人喊出「我讨厌这样的责任」来反抗也是一种麻烦，所以敷衍地努力着。但她的内心，始终没有人能理解。这样的阿尔托莉雅·卡斯特，面对名为阿尔托莉雅的清正廉洁的国君——不同世界的自己有怎么样的想法，会浮现什么样的反感，我想描写诸如此类的内容。因此，阿尔托莉雅·卡斯特并不是开朗率真的少女，而必须是因为难堪周围期待的重压，变得低身下气的，一个真实的女孩子。但即便如此，她“灵魂的核”和阿尔托莉雅是一样的，所以最终还是会到达同样的境地。并非伟大的人成就了了不起的事，而是极其普通的少女纵使历经迷茫与纠葛最终依然完成了自己被赋予的使命。在2021年，我想向

大家传递这样的故事。

——出演阿尔托莉雅的川澄绫子女士在被问到关于阿尔托莉雅·卡斯特的演出细节时提到「这是一个把至今为止所有的阿尔托莉雅都破坏然后重构的过程」，因此收录工作似乎也相当辛苦。

奈须：因为阿尔托莉雅·卡斯特跟过去所有的阿尔托莉雅都是完全不同的存在嘛。虽然有事先把阿尔托莉雅·卡斯特的设定资料交给川澄桑，但到录音的时候剧本也还没动笔，能拿来当她心情描写的材料基本就没有。只有断断续续的几句和结局有关的台词。跟阿尔托莉雅虽说长得一样但内在全然不同的这一点，对川澄桑来说处理起来应该也不那么容易吧我想。每当我对川澄桑的演技回应说「恩，这一条OK了」，她就问我「诶？这就OK了！这孩子，到底是啥样的啊！」就是这样在录音的时候一点一点去抓住角色的感觉。阿尔托莉雅·卡斯特实装一年后，第6章终于开始，川澄桑对她也十分中意，让我松了一口气。第6章中包含了很多任务和讯息，对我个人而言最重要的任务莫过于把阿尔托莉雅·卡斯特给写好写活。

——奈须老师自己在刻画阿尔托莉雅·卡斯特与阿尔托莉雅的差异时有没有感觉到困难呢？

奈须：可以被视为是对清正廉洁秉公无私之化身的阿尔托莉雅的否定的阿尔托莉雅·卡斯特，其实是我长期就有的想法的代言人，所以写得只有那么顺手了。不如说阿尔托莉雅才比较难写啊。清正廉洁的王嘴里讲出来的全是正确的话，很难写出什么有趣的台词。以这样的角色为女主角，还要去写与主人公相互理解的剧情，真的花了我很多心思。从这点来说，阿尔托莉雅·卡斯特基本来说就是个很普通的孩子，下笔的时候也感觉很轻松。

——特别是阿尔托莉雅·卡斯特和村正之间轻松的拌嘴，虽然使人想起『Fate/stay night』中的Saber和卫

宫士郎，但依然能一窥他们之间有着不同的关系性。

奈须：『Fate/stay night』中被Saber帮助了的士郎，在不同的世界站到了帮助Saber的这一边，我一直很想写写这样的情节。即使是在平行世界，只要俯瞰Saber和士郎就能发现两人的关系性像对照的镜子般连接在一起。

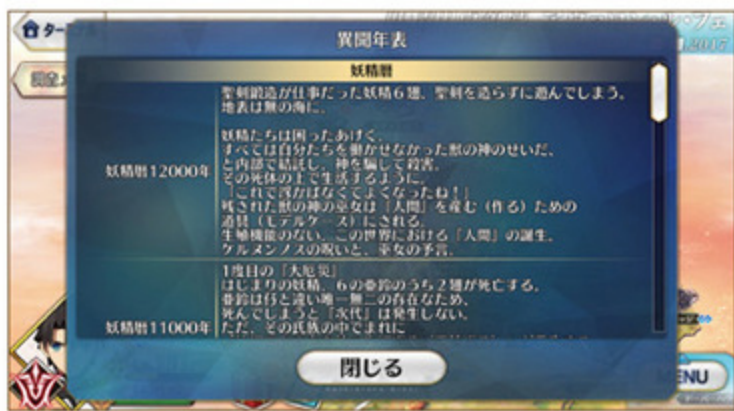
——老爷子感的村正，和虽然可爱但稍微有些叛逆的孙女阿尔托莉雅·卡斯特纠缠在一起，看着他们的拌嘴也让人心里暖暖的呢。

奈须：虽然只是我脑海里的一种印象，但总之士郎的人生原本是不可能长寿到变成老头子的。但如果是村正的话，就有机会把他当做士郎没能成为的老爷子角色进行描写。因为有着这样的理由，所以我在村正身上投入的心思还是比较多的。从「英灵剑豪七番胜负：下总国」开始，村正登场的场景基本都是由我重写过了的，我一直怀着假如这是临近高龄的士郎，面对这样的状况应该会这么说吧之类的想象在写。

——成不了老爷子的士郎的身影与村正重叠在了一起呢……突然鼻子一酸了。那么话说回来，阿尔托莉雅·卡斯特的设计交给了武内（崇）老师这个是怎么定下来的呢？

奈须：阿尔托莉雅·卡斯特还有摩根都是，所有“阿尔托莉雅脸”的角色都是武内君他想画就画。这就是那家伙不老的秘诀啊！但虽说如此，因为阿尔托莉雅·卡斯





这么一个简单的剧情。你就想成绿野仙踪好了。副标题虽然叫『星辰诞生之时』，但在当时星只是■■■的一种意象而已。这还是2017年那会儿的事。但3年后本着「好了，根据FGO迄今为止的情况，把大纲改得更详细点吧」的想法来做的时候内容就开始变复杂了，登场的主要角色增加了6骑左右，然后内容的增加也多到让我自己都有点傻眼。

——原本的故事是打倒摩根后就结束了吗？

奈须：摩根之外还有三名妖精骑士，在把妖精骑士们各个击破后最后就是摩根，大概简单到这种程度。跟现在这个差别很大呢。不过让妖精骑士高文=巴格斯特作为最初的强敌率先登场的这一点，作为对第1部第6章的一种致敬来说是共通的。再有就是和达芬奇亲同行之类的，与第1部第6章呼应的部分也有不少。

——为何把故事的规模，从当初的大纲扩展成了如今的样子呢？

奈须：有一个最大的原因，就是我想对『异闻带』进行细致的刻画。『特异点』是从名为史实的卷轴上浮现的“污痕似的异常地点”，它的前世今生都不会被提及。只要将这个污渍除去，或者说修正的话历史的运行就又能恢复原状。但是『异闻带』它就是这卷轴本身。能赋予一段历史的发展与终结以人称视角下的小事件，能有书写这种大河作品的机会实属珍贵，所以说句心里话，我

确实也想写一次试试。以不列颠全境为舞台，形形色色的角色与阵营的思虑和情感冲突互相交织，最终共同走向毁灭的故事。虽然不是自己擅长的题材，但还是想尽我所能往里面倾注热情。在此之上，为了让它作为『FGO』，作为一款『游戏』能更有趣，也做了很多创意上的巧思。

——第6章有前后篇，并且『崩坏篇』还是限时开放制，能实时体验到各种各样的剧情展开也带给人一种临场感。

奈须：最开始本来打算在后篇实装的第二天就实装『崩坏篇』的。打倒了摩根就万事大吉，大家这样畅所欲言的时候突然歪着头想「…但是，根本的问题好像一个都没解决吧……？」的感觉。等到戴冠式开始之后再「原来正片现在才开始吗！」的感觉在玩家间传递情报。但是要一天之内打完后篇比较困难，或者说我们觉得根本不可能，所以调整到了3周后，结果来说最终使得很多人能同时进入到戴冠式的剧情。能让这么多玩家带着同步感几番直面『灾厄』，我真的非常开心。

——在第6章，随着故事的推进，会有名叫『异闻年表』的功能增加进来。能否请您谈一下加入这个新尝试的期许。

奈须：如果要以妖精国这样一个历史走向与泛人类史完全不同的不列颠为舞台，那么最初应该做的就是仔细描写过去究竟发生了什么事。一开始本来打算在剧情里对妖精国的历史作一些说明，但这样的话无论如何都会让节奏变得很怪。所以，就立刻着手增加了一个能随着故

事进度不断更新信息的『异闻年表』。这样的话在大地图上随时都能查看，在游玩的间隙读一读就好。另外，对过去的历史没什么兴趣的人不读也没关系，而对想了解更多了解妖精国过往的人来说又可以可以看到一些和主线剧情没那么多关系的历史。再一个，以年表上的内容为前提描写剧情，也可以对角色有更深的挖掘。从各个方面来看，对于第6章故事的编织而言年表都是一个很方便的东西。

——但本书中收录的年表，和游戏里的年表貌似稍微有一些区别……？

奈须：这本书上的，是为了实装而素描化之前的年表，也就是所谓内部资料。所以在游戏里删减掉了一些辅助性说明也原封不动地留下了。

——以字数来看超过了6000字，信息量也是相当可观呢。

奈须：这个嘛……虽然是挺粗略的，但毕竟是一万两千年这么长的历史……。以前和朋友们玩TRPG扮演游戏主持人的时候我也有制作年表的兴趣，所以弄这个的时候心里一直有些怀念的感觉。

与阿尔托莉雅全然不同的 阿尔托莉雅·卡斯特的存在方式

——作为第6章主人公似的存在，阿尔托莉雅·卡斯特和由亚瑟王派生而来的阿尔托莉雅们有着完全不同的

想讲述一个各种各样的戏剧性冲突互相交织 最终共同走向毁灭结局的故事。

奈須きのこ Interview

Kinoko Nasu Interview

● 全体统筹・主线剧情・剧本编剧・总监督

想要描绘一幅 名为『异闻带』的卷轴

——奈须老师是抱着怎样的觉悟，来面对「Lostbelt No.6 妖精圆桌领域阿瓦隆·勒·菲」（以下简称第6章）剧本创作的任务？

奈须：因为2015年开始运营的『Fate/Grand Order』（以下简称『FGO』）的游戏引擎已经是上时代的产物了，在这期间强有力的竞争对手也层出不穷。在这样的情况下，要说玩家们来玩『FGO』究竟是图的什么，那我认为，一个很大的原因还是在于它有高水准的剧情。『在心中久久回味的内容』越多，这游戏就越常在已经体验到剧情的玩家群体中被讨论，然后热度又这样传递给还没有接触到的玩家。社群的活力便一直以此维持。在「Lostbelt No.5 星间都市山脉 奥林匹斯」对第二部的故事做了巨大划分的当下，我认为必须要有一个能让玩家打心底感到满足的故事来充当转折点。如果我亲自负责的第6章失败了那『FGO』也就完了。我就是怀着这样的危机感，抱着必须掏出自己一切的觉悟，执笔了剧本的创作。

——第6章在前后篇的基础上又加上了「戴冠式」后的「崩坏篇」，一共由三部分组成的，这内容量在『FGO』史上也是首屈一指的。

奈须：确实啊……其他的剧本一般文档大小就在500~600kb左右，但第六章有1.8Mb所以简单计算一下大概是多了三倍……。2020年一直埋头在搞『月姬-A piece of

blue glass moon-』（以下简称『月姬R』），在那之后还要负责『MELTY BLOOD: TYPE LUMINA』的录音监修，所以第六章的剧本创作到2021年2月才开始的。拖到这会儿，负责把文本填进游戏的制作小组工期也变得特别紧张，所以我都是写完一部分就交给他们一部分。虽然没在搞什么「周刊奈须蘑菇」，但直到5月份前我每个星期都得交出去100~290kb的剧本。

——完全就是比肩周刊杂志连载作家的日程表了呢。

奈须：要是TYPE-MOON自己公司内部就能做完的游戏，那工期当然可以重新调整，但你是没办法让像『FGO』这样已经飞速行驶的列车停下来。即使现在回想起来，在写1.8Mb剧本的同时还有各个角色的语音收录、其他游戏的语音录制、监修游戏素材、游戏脚本监修等等的工作在后面追着的日子，艰苦程度在我的作家生涯里也称得上是出类拔萃了。怎么说呢，反正每天的心情就仿佛是面对皮可(※1)时使出自己浑身解数的愚地克己(※2)

似的……。一边想着「奈须蘑菇 灼热的时刻（瞬间）」，一边强迫自己提起精神面对工作。

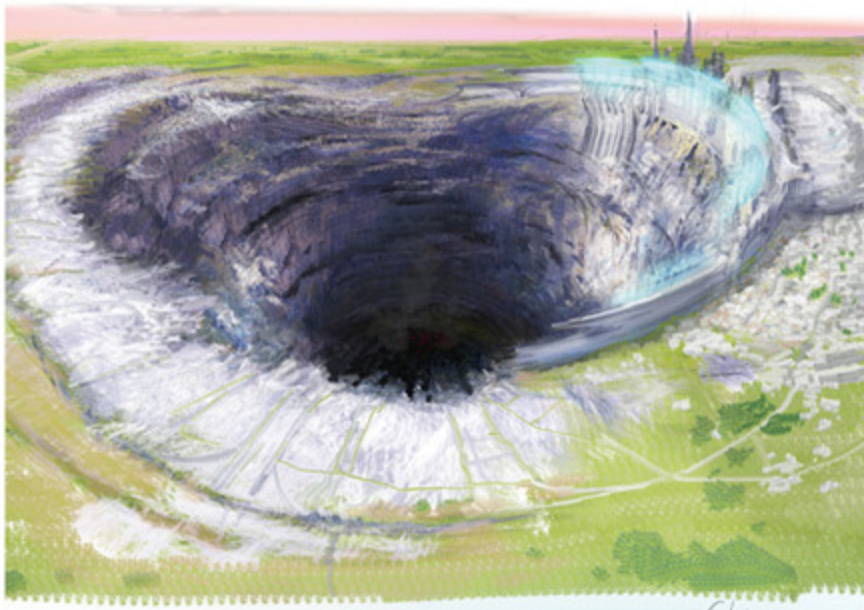
——第6章可谓是以妖精国为舞台的大河作品，也是『FGO』第一次尝试奇幻题材，让人印象深刻。

奈须：因为已经在第5章让与『异星之神』相关的话题暂告一段落，第6章又是以不列颠为舞台，所以就想借由至今还没登场过的妖精来讲一些言归正传式的内容。但关于各个角色也有一大堆必须要讲述的内容。特别是玛修，在第2部第1~5章里都没什么机会提及，所以也在这里写一写她的成长吧。

——听说最开始的第6章的故事要比现在的更紧凑小巧一些，大概是怎样的内容呢？

奈须：第2部开始前的整体大纲里，第6章的舞台是以“没有制成■■■的”不列颠异闻带为背景，以终将成为■■■的少女为主人公。与她一起踏上旅途，打倒异闻带的女王摩根，最后故事以少女化作■■■而结束，是





大洞

Creator Comment

以妖精死后的尸骸那苍白树干的颜色，被置之不理的令人毛骨悚然的影子为概念开始了构图。在这连陆地都被毁灭了的世界，用神的尸骸与妖精们的尸体所构成的地层，还有那让人极力避免与之对视的，自心底而起的浑浊憎恶、嗔怨和激愤便是设计的主题。

穿透了大地的巨大地穴。直径大到能将整座城市都吞入其中，深度有数十公里。科尔努诺斯的尸骸在其底部长眠。

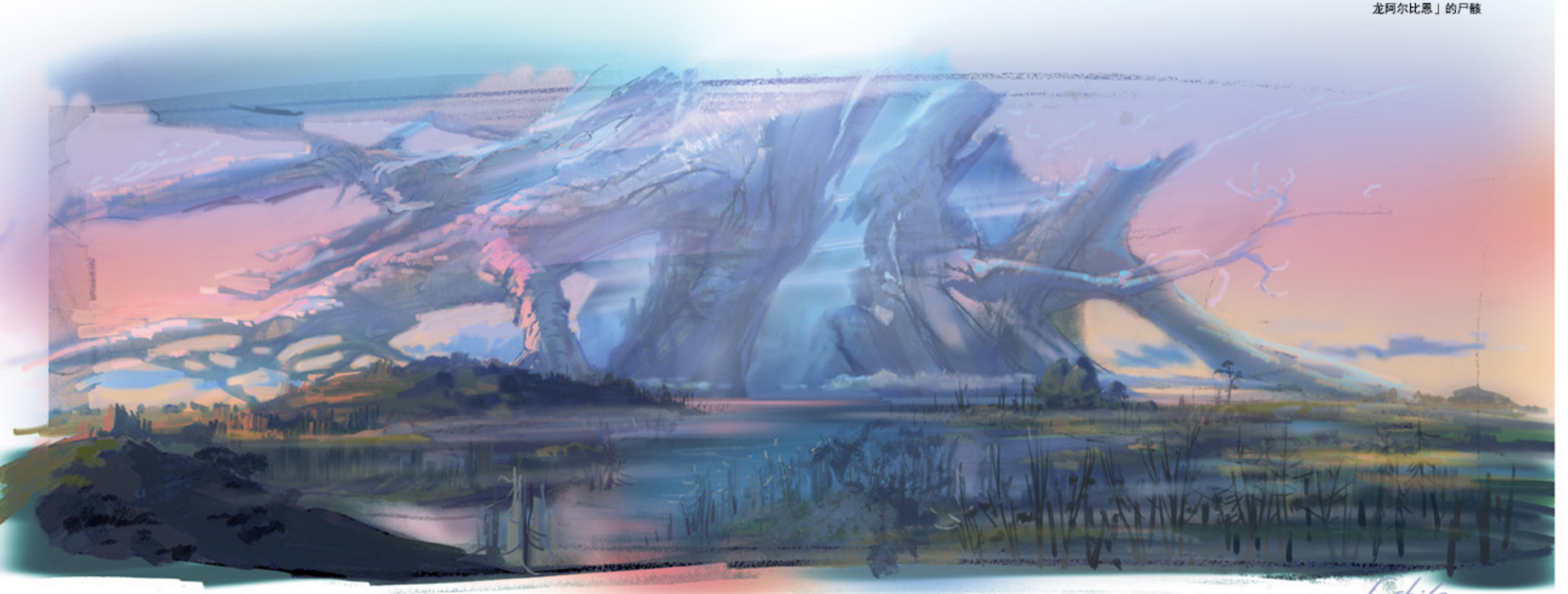
F. Spilo

湖水地区

Creator Comment

最初看到妖精骑士兰斯洛特的立绘时，得知背景描绘的场所就是湖水地区，之后脑海里一直带着那个印象完成了这幅图。是个潮湿阴冷的沼泽地大面积分布的地区。

被称为「世界尽头」湖水地区分布着大面积的湿地。干枯的大树内部静静沉着「境界之龙阿尔比恩」的尸骸



F. Spilo

丘陵地带

Creator Comment

因为我也要负责「阿瓦隆·勒·非」整体的气氛，我的想象就从刚刚在这个世界降落的御主和玛修眼中所见的风景以及双脚踩在自天空飘落堆积的层层煤灰上有什么感触一路扩散开来。「丘陵地带」的概念图就是这之中最先完成的一个。虽然他们来到此地时，这里的状况已算得上晚期，但也要记住这不叫「异界」是因为被摩根深爱着才得以成立的，所以我想描绘一个被柔和的色调与天光包裹着的场所。



妖精国那只有夜与黄昏的充满幻想气息的风景。飘渺美丽的丘陵地带虽然一望无际，但飘落堆积的煤灰实际上是可怕的死之残渣。

妖精森林

枝叶茂盛树木林立，充满幻想感的美丽森林。营造出一种从扭结的树干背后冒出妖精也丝毫不会奇怪的氛围。

Creator Comment

因为听说是「奥伯龙的森林」，有意把景观设计成不会让他登场时的印象受到怀疑的样式。像是珍珠色的角般的树皮，绿叶丛生的森林中，金色的树叶随风飞舞，乍一看是柔和温暖，令人亲切的氛围，但其实背后是对生命和凡庸之物的轻蔑冷笑。



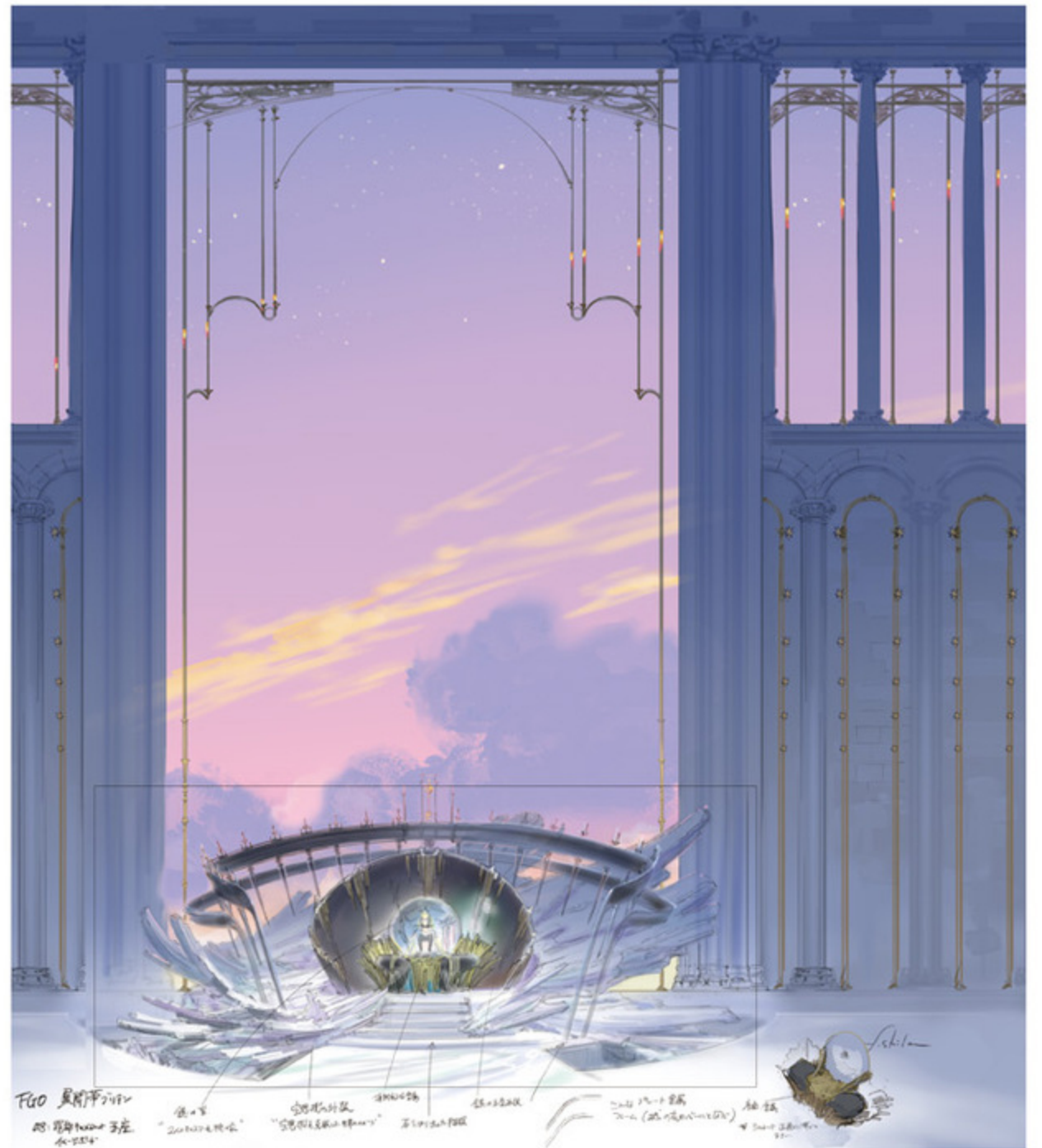
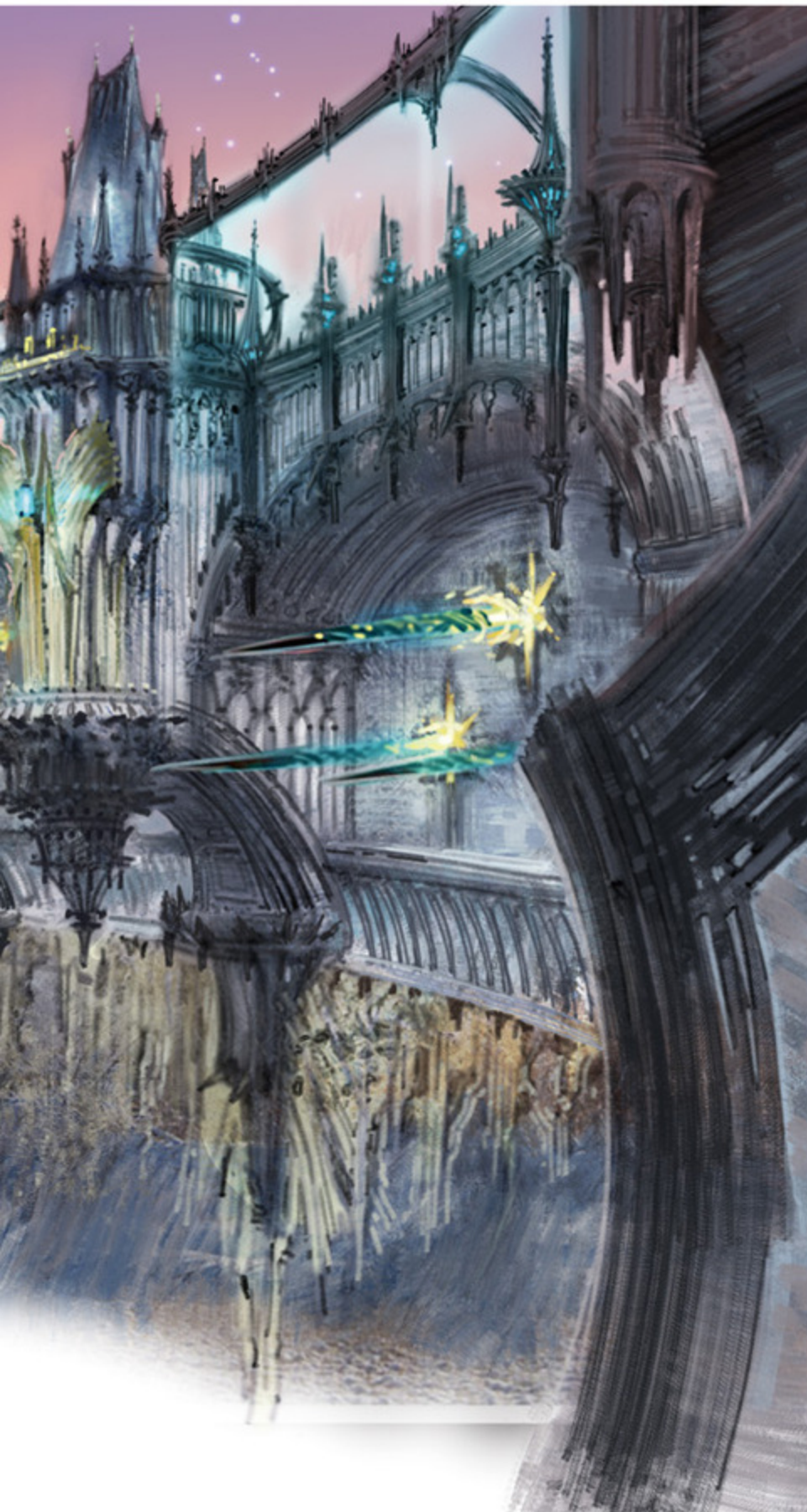


由翅之氏族族长穆里安治理的城市。整个城市笼罩在海市蜃楼中，有着让人看错建筑物的远近距离和大小不可思议的构造。

妖精的城市(格洛斯特)

Creator Comment

最初从奈须老师那里收到「这是一座物理法则层面没有秩序的城市，类似于让人远近感完全错乱的感觉。」的指示后画了这个图出来。距离相隔越远的建筑物看起来越大，看起来矗立在云层那边的巨大建筑，走近后就发现只是普通大小。



F60 奥莉菲娅
 奥莉菲娅玉座
 奥莉菲娅

奥莉菲娅玉座
 奥莉菲娅玉座
 奥莉菲娅玉座

奥莉菲娅玉座
 奥莉菲娅玉座
 奥莉菲娅玉座

奥莉菲娅玉座
 奥莉菲娅玉座
 奥莉菲娅玉座

奥莉菲娅玉座
 奥莉菲娅玉座
 奥莉菲娅玉座

玉座坐镇于面朝大穴的露台深处。具有神秘外观的玉座，实际上对妖精国的统治者而言是构成力量之源的重要物件。

摩根的玉座

Creator Comment
 使用了镜子的意象来隐喻这个世界有两个拥有阿尔托莉雅相貌的人这一事。另外，空想树的一部分和规则的金属是代表表层的，拥有术式似机能的魔力，而金属的脉才是注入根源的力量，用这样的概念来进行了设计。

罪都卡美洛外观

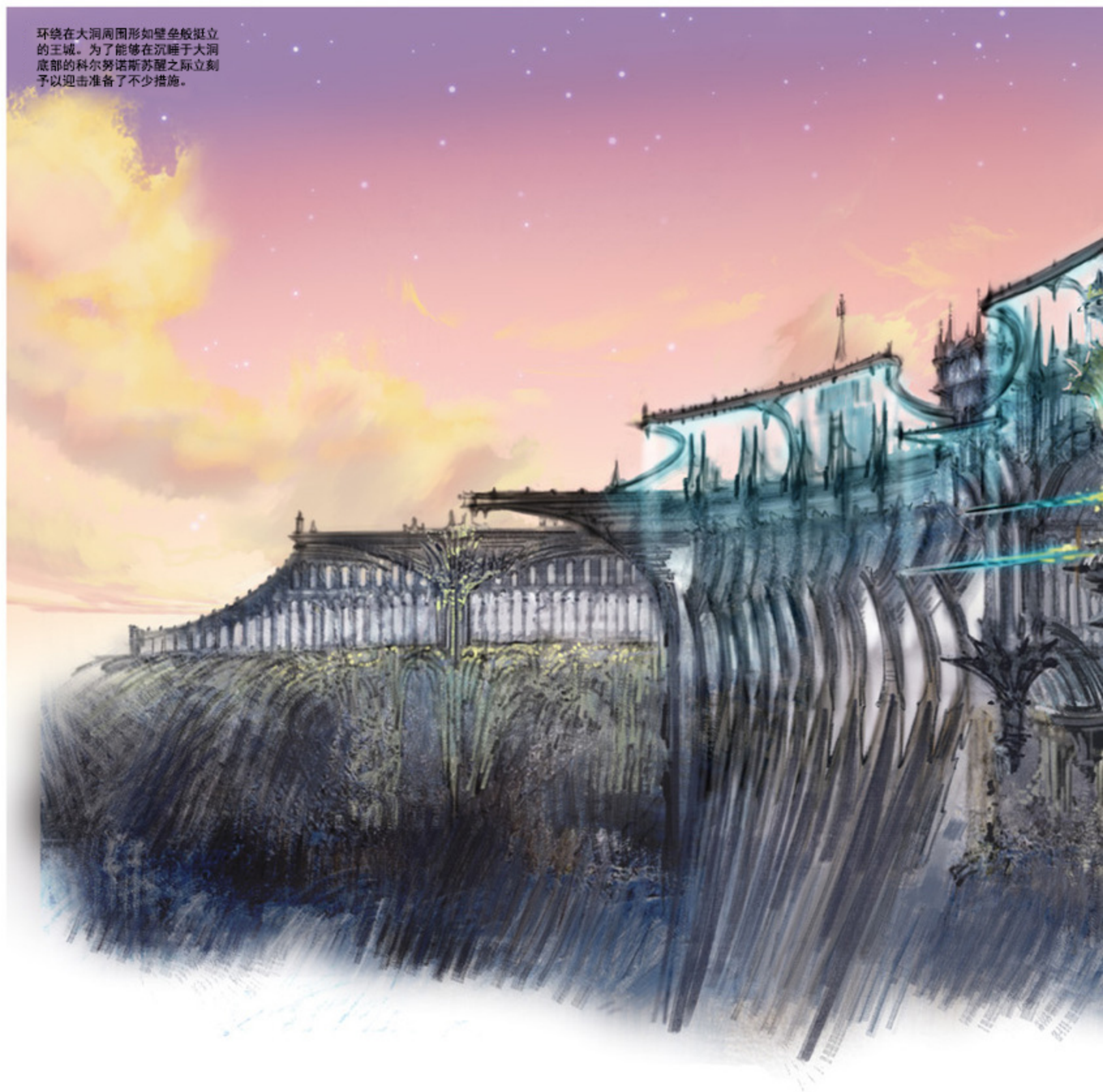
Creator Comment

在最初和奈须老师对接的阶段拜读了摩根的立绘，从她的人物气场上获得了一些构思。「Fate」系列惯常用景观来象征人物的脉络和内里的这一点让我觉得非常有趣，所以在听到「堡垒般的城堡」时，立刻意识到不仅要表现城墙的坚固，还要注意表现这份强大的纤悉和优雅，但同时还要具备堂堂的压倒力。



罪都卡美洛外观 各部位的说明

素描草图的随处可见对每个部件的详细备注。能让人感受到画师对各部分功能及材质的考究。



环绕在大洞周围形如堡垒般挺立的王城。为了能够在沉睡于大洞底部的科尔努诺斯苏醒之际立刻予以迎击准备了不少措施。



Image Board

イメージボード

Board

Creator Comment フリュウキシーラ

关于不列颠异闻带的世界观，自从奈须老师那里听到「科尔努诺斯对妖精们的杀意=黑色的煤渣漫天飞舞，只有黄昏和夜晚的世界」这个说法后，这个世界在我心中就有一种即使之后什么意外都没有发生但也依旧会在苟延残喘中走向破灭的印象。

因为对作画的要求是数量优先于质量，虽然我已经在有限的时间尽可能画了，但如果时间和体力再充裕一些的话，感觉我应该还能多画一些东西

出来。

奈须老师的热情在他最开始向我阐述世界观时就已经感受到了，在无论如何这个必须要有这种热情以及它被许多人所期待着的这种压力之下，我和很多创作者们一起埋首其中。

我学习了很多大概是参加2.6创作的各位画家们创作的委托内容外的作画草图。我想，这些作品之所以能如此凝聚作者的心意，可能也是因为大家被奈须老师在「阿瓦隆·勒·菲」中投入的精力所吸引住了吧。

フリウキシーラ

profile

为许多作品担任概念图和艺术设定的插画家。也参与了「安雅与魔女」「Fate/EXTRA Last Encore」「GRAVITY DAZE 2」等作品的艺术设计。

罪都卡美洛主城区

Creator Comment

因为设定是「认识到是被这堵墙似的城墙所守护着，因此从各地聚集而来的人们城市」，我便有了一些想法。街道一直朝古旧的城墙外面扩散，然后周围修筑起新的城墙，隔离墙和街道就这样多重地扩散最后形成了这座城市，金属的装饰作为某种被崇拜支配的象征而布置在其中。有神城市在古老的事物，死掉的事物之上一层层堆叠的感觉，存活着的街道向王城的方向渐渐攀升。



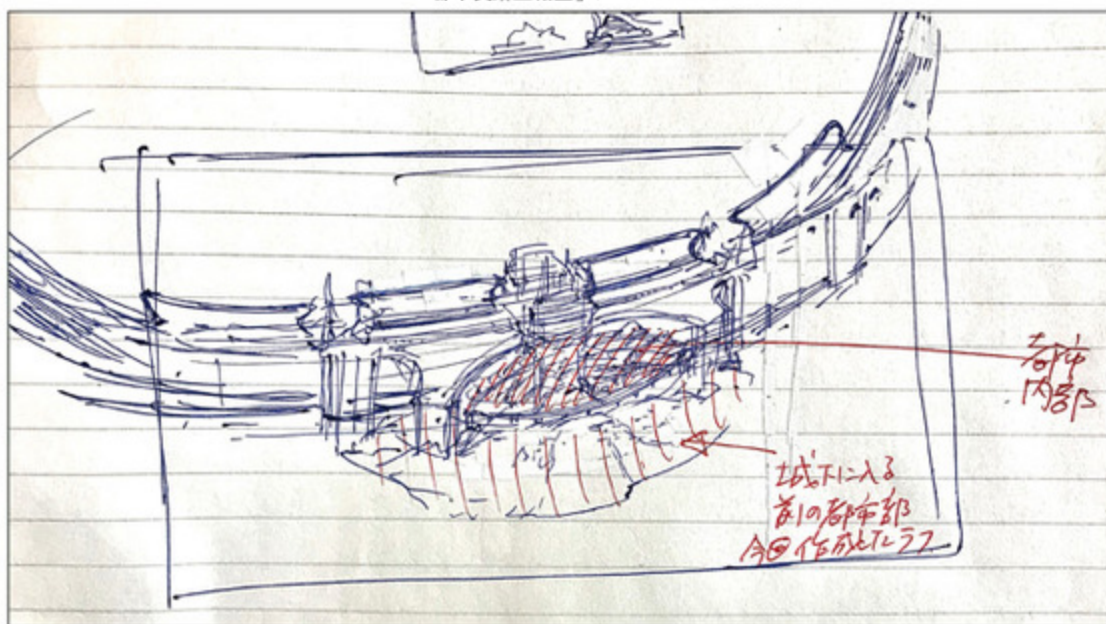
大门的概念图

在向老城区一路延伸的主干道上有多个地方设置了这样的大门。可以认为是在外部敌人进犯时发挥拖延作用的工事。

在庄严耸立的王城下拓展开来的城区。一路通向王城的大道受到管控，整个街道本身就是设计来用于阻挡敌人的入侵。


罪都卡美洛主城区的创作笔记

在对主城区进行设计时，将委托内容整理在了备忘录里，斜线的部分就是「罪都卡美洛主城区」。





— 嗯，我上了。

A character with blonde hair, wearing a purple hat and a purple and white outfit, holding a staff with a red ribbon. The background is a soft, glowing light with some particles.

在这之前，我始终这么想。
像我这样的人，怎么可能拯救得了世界。

区区我这样的人，
也没有权利让他们的世界走向终结。

毕竟你想啊，世界的命运什么的，根本没管我愿不愿意
就这样撂在我肩上了不是吗？

不过，我会去做的。



ヒライユキオ

其实我很喜欢画这种类型的孩子，因为我特别喜欢这种类型的孩子，不过最近我画出来的还是哈伊特罗姆，明明从最开始就知道她会是什么样，可到了最后总是画成那种让人看不出来是那种类型的孩子，我想这是因为和玛修一起开工作室的时候完成的，所以真的让我着迷。



すみす

如果有阿瓦隆，那我的确很喜欢画这种类型的孩子，因为我特别喜欢这种类型的孩子，不过最近我画出来的还是哈伊特罗姆，明明从最开始就知道她会是什么样，可到了最后总是画成那种让人看不出来是那种类型的孩子，我想这是因为和玛修一起开工作室的时候完成的，所以真的让我着迷。

村山竜大

我试着画了摩根了解到伍德沃夫毛茸茸一面时的场景。在我的妄想中……比起因主从关系而尽情地抚摸，伍德沃夫应该会被轻轻抚摸过的吧……



白峰

拔出圣枪道别，之后化为尘土的场景令我印象深刻。声称此结局是惩罚的他和那份爱……我能理解你想撑起这姐姐立场的心情哦，美瑠姐姐









めろん22

特里斯坦在了解了第六特异点的自己后建立的觉悟，和留下他时阿尔托莉雅的表情。虽然这只是第一场与妖精骑士的激斗，但戏剧性凝缩在一起变得相当热血。



望月けい

绘制自己设计的角色死前的模样，是画师一生中难得一遇的机会。因为之前有一边看剧情一边想象情景嘛，所以我认为，这次绝对要画这个场面，是我倾注了对芭万·希的爱绘制而成的。

BLACK

每一个角色的表情我都是花费心思认真绘制的，不过哥布林们的笑脸我画的超级努力。个人感觉最后面对玛修的笑脸非常棒。



TAa

我之前就想把她们二人画在一起了，能得到这个机会很开心。





CHOCO

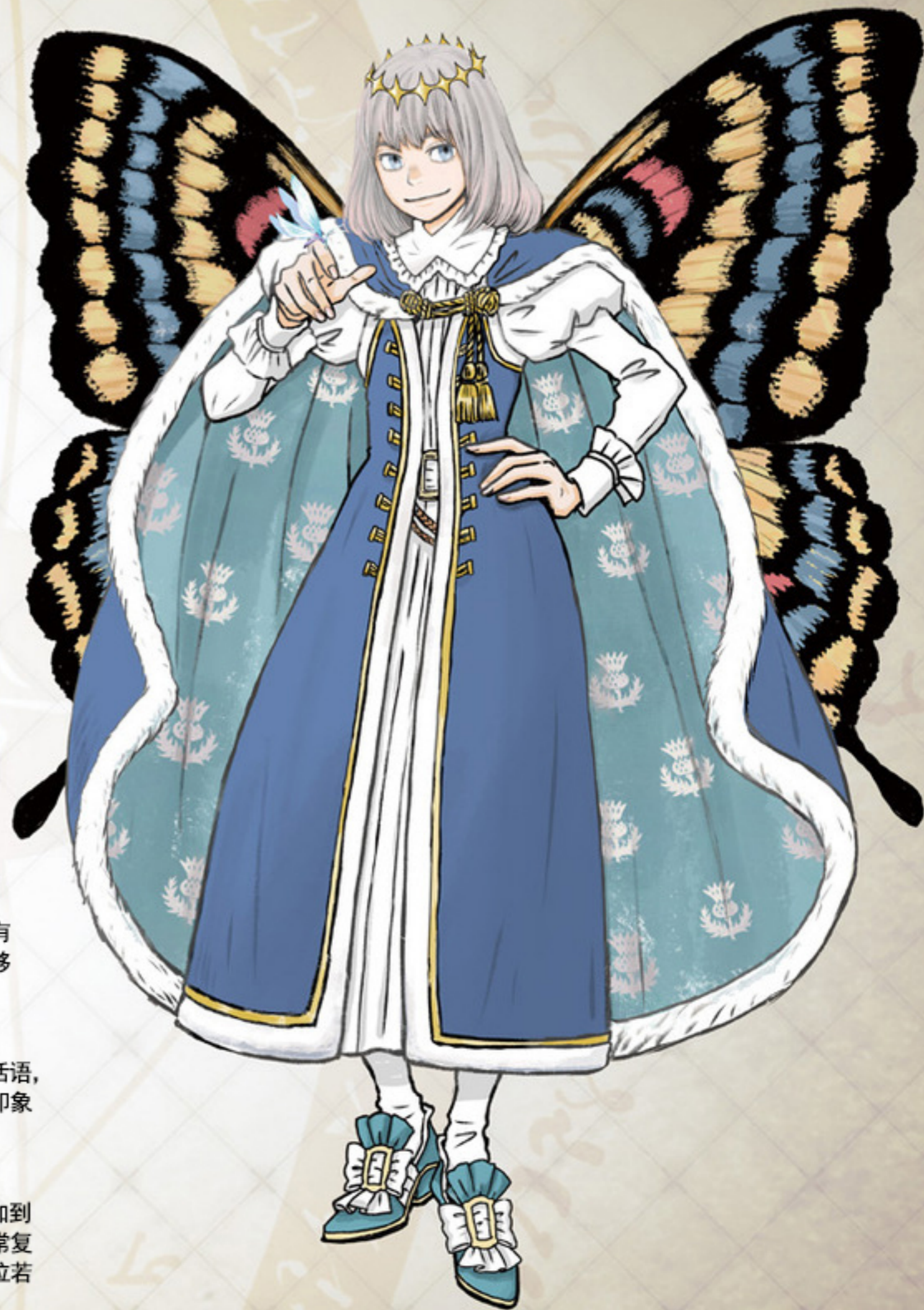
“最后一搏”虽然在剧情中，化为灾厄的龙无法变回原来的样子呢。把做宝具方案提出的部分分镜镜头，重新描了一遍。



Illustration Gallery 全新绘制的插图

Design works

● 第二再临的披风设计



Cast Comment 豊永利行

——对奥贝隆的第一印象是？

在看到羽海野千花老师所绘制的极富魅力的画作后，想着“啊，充满了王子大人的气质。”然后就从高处被甩到谷底的感觉，让我觉得非常有吸引力。与此同时，作为声优我也冒出了“……这该怎么办啊？”的想法（笑）

——在演绎的时候有注意到的是？

基本上是“请按照王子大人的风格来吧”这样的感觉，以及“说的和想的不一样”这样的感觉。总是将说谎的感情藏匿在心中某处，让我以这样的态度来进行了演绎。录音的时候关于第一、第二再临和第三再临有差别一事，自然是在最开始就有告知了呢。然后，在录音结束后，虽说有得到“真是非常棒的奥贝隆啊”这样的赞许，不过我理解成了“说谎还挺厉害的呢！？”的同义，想着“这

是该坦率地表示高兴的事吗？”的往事想来真的非常有趣。我觉得，当我开始那么想的时候，我已经变得足够乖戾了吧（笑）

——印象留下最深的语句是？

“谢谢你，我很开心哦”这样第一眼觉得很普通的话语，却能让人感到无限的可能性，这给我留下了很深的印象呢。声优很有意思，然后这样的语句也很有意思。

——请给粉丝们说点寄语

非常感谢各位能够这样喜爱奥贝隆。能够有机会参加到这样规模宏大的故事中，并饰演奥贝隆这个胸怀着非常复杂的感情的角色，我觉得非常的幸福。今后也是，各位若是能欣赏到言语的妙处的话，我会感到非常开心的。



奥贝隆

角色设计:羽海野千花 / CV:豊永利行

Illustrator Comment 羽海野千花

——关于奥贝隆的设计，是以怎样的劲头去面对这份工作的呢？

因为漫画是由白与黑构成的非常安静的世界，我曾经对有着色彩和声音可以动起来的游戏世界充满了憧憬。因此，在和我谈及此工作时，我感到非常的开心。作为在半路被邀请加入的成员，为了不对一直深切地爱着「FGO」的世界的制作者和玩家们表现得失礼，我先是查阅名为TYPE-MOON的社团历史开始着手。对创造出了这个世界的奈须老师和武内老师产生了浓厚的兴趣，并被他们所吸引。在那之后游戏的乐趣便渐渐地将我吞没，让我沉浸在了其中，成了现在的模样。

顺带一提，虽说我非常怕昆虫，但是对玩家群体中应该会有“非常喜欢虫子的群体”，我也心怀着不想表现得失礼的一份爱……尽管那样，会让“害怕虫子的群体”觉得恐怖，削减了游戏所带来的沉浸感，为了不出现这样的情况，我将这两个想法当做课题，收集了各种照片和图鉴反反复复地画了速写。另外，我也从古代的海外版画以及喜爱着虫子的人们所创作的立体物和刺绣中学到了许多知识。话虽如此，在画横躺在森林中的奥贝隆的场景时，“为了知晓他的内心，就必须要以丢掉枷锁的方式来画才行。”我抱着这样的想法，实际上是以奥贝隆亲眼所见一样的感觉去描绘的。这样做的结果，就是初稿变成了一幅非常可怕的画，大幅减少虫子数量的同时将它们重新改为了强调轮廓的剪影。因为要是不那么改的话，就会变成一个非常惊悚的场景了……

——在看到故事中跃动的他的身影后，你又产生了什么样的感想呢？

我可以感受到，奈须老师所创造而出的名为奥贝隆的角色，通过我所描绘的形象得以跃然纸上，再经由丰永（利行）先生的声音变得有人情味起来。我打心底觉得，自己成为了这一美好瞬间的见证人。

——中意的从者有哪些？

和我一同奋战最久的，是Rider的达芬奇酱。是让人放心的非常可靠而又可爱的人。然后现在，我最仰仗的则是梅露莘。喜欢到没救的外貌类型则是伽内什和高扬斯卡娅，

在无法召唤人类英灵的妖精国，作为藤丸他们的伙伴而出现的泛人类史的从者。自称是“妖精王”的人气王，在各地与各种各样的势力取得联系，为了打倒女王而从事着谍报工作。……不过，他却隐藏起了自己的想法和真身，没有袒露给任何人。

特别是高扬斯卡娅那像是鸽子一般稍稍挺胸的站立姿势我最喜欢了。接下来还有杨贵妃和葛饰北斋！她们的肌肤和头发、两支纤细的胳膊看起来好像很软……另外，虽说不是从者，但是我也最喜欢佩佩隆齐诺，有那么多喜欢的人我觉得很幸福。

——能不能告诉我们一些关于奥贝隆设计的里设定或者废案。

关于第二再临的奥贝隆，脖子边上的那圈毛领我是想象成一个大大的毛茸茸的生物模样来画的。我觉得要是毛茸茸的间隙里能探出个脑袋，把阿尔托莉雅·卡斯特和玛修给吓一跳的话就好了……

——在看了奥贝隆所带来的反响和粉丝画作之后有什么印象吗？

奥贝隆在故事里登场之后，我看到了SNS平台上许许多多的人所发表的粉丝画作。在画漫画的时候不太会有这样的经验，所以每天看到有新的奥贝隆画作时，我都会沉浸在幸福之中。画得非常棒的人真的有很多，我也见识到了数字绘画的各种各样的美妙技法，然后就是一个劲地思考“这究竟是怎么画出来的呢？”……。每天都是这样放大图片然后看得出神，同时又学到了许多知识的日子。

——对羽海野老师来说「阿瓦隆·勒·菲」是个怎样的故事呢？

阿尔托莉雅·卡斯特“都到这时候了，还保留有能够回去的力量。”的独白直接扎进了我的心口，拔都拔不出来。“为了安然地，不失去任何东西地迎来明天”而站到了“要是有任何的保留的话就无法跨越的壁垒面前”，想着“好吧，不把任何东西带到明天也没关系！”并向前迈步。我觉得对所有经历过这种事的人来说，那句话可以说是如同雷声一样响彻心头。在迎来加冕仪式的夏日黄昏，我实在是不想和这样的故事告别。很难下定决心打开游戏，而是一直在阳台上拍摄着傍晚的美丽天空和云朵。

这让我想起了在刊登了「蜂蜜与四叶草」最终回的杂志发售日，自己一直很难下定决心翻开书页的往事，感觉自己又经历了一段终身难忘的时光。

Introduction



妖精骑士高文率领的部下，长相介于狗和人类之间的存在。妖精骑士高文会把敌方俘虏变成魔犬驱使。

魔犬

不列颠异闻带的人类和泛人类史的人类没有肉体上差异的种族，因为比妖精弱小，所以社会地位很低，但能够使用对妖精来说是剧毒的铁制武器。

不列颠异闻带的人类



效忠于女王摩根的妖精骑士们。虽然大家都穿着同样的盔甲，但所属氏族并不相同，有很多骑士都具备固有能力。

女王骑士

● 骑士古兰德

牙之氏族。曾经在战场中独自一人活了下来因而被人们厌恶，有了不吉之马的称号。后来被摩根看中，选为了骑士。他曾献上忠诚之誓，期盼前往卡美洛成为摩根效力。但在比武大会中输给了帕西瓦尔，从城堡骑士转入牧场管理。每回合会重复使用「不吉的脚步声」（减少玩家队伍MP30），「空袭的嘶鸣声」（自身的hp条常满状态），「狂奔的军靴」（赋予自身回避2次状态）等技能。把鬼火（火精灵）作为使魔使用。

● 骑士里德戴因

风之氏族。特化了守护之力的骑士。是布尔芭蒂丝的哥哥，原本是聪明且慈悲的妖精，将自己的智慧分给了布尔芭蒂丝，帮她避开不幸。

● 骑士布尔芭蒂丝

风之氏族。特化了对军之力的骑士。是里德戴因的妹妹。最擅长的是加buff和对敌全体上dot攻击。原本是美丽，惹人喜爱的妖精。将自己的幸运分给了里德戴因，帮他补充智慧。

● 骑士伯秋

古老的镜之氏族。能通过镜面装甲隐藏自己的隐身骑士。是个狡猾的利己主义者，自莫斯战争中存活下来的古代强者。常常处于回避状态，拥有极强的「唯有自己绝对不能死」的意志。因为实在太过于狡猾，所以有着看不起别人的坏习惯。虽然对摩根忠心不二，但心底还是打着「自我优先」的小算盘。

皮克特人
效忠于诺克娜薇的顽强的妖精们。虽然带着面具看不到表情，但他们对诺克娜薇是绝对忠心耿耿的。



莫斯
失去了目的和名字的妖精，会被诅咒，堕落为此形态。全身上下覆盖着莫斯毒素，接触到的妖精也会变成莫斯。



妖精国的居民们



风之氏族

身材修长的人型妖精，特征是长着尖尖的耳朵。他们当中一些人像欧若拉和科拉尔那样拥有翅膀，但大部分人都没有。

哈罗帕鲁米亚

威尔士的妖精

奥贝隆统治的「秋之森」的妖精们。因为比六大氏族的妖精们弱小，所以在森林中抱团取暖，偷偷地生活着。



牙之氏族

兽人模样的妖精。是六大氏族中战斗能力和对奥斯抵抗较强的一族，因此消灭奥斯成了他们的主要任务。



欧法姆



土之氏族

个子矮但拥有强健体魄和茂密胡须的妖精。此氏族的女性也长着胡子，和看上去相反，非常心灵手巧。



多迦



注：以上妖精名称皆为片假名音译而来，请勿和之后的剧情混淆。
翻译：意清、希美、语者、送到妖精国给欧若拉当小玩具儿

红兔子(雷多拉·比特)

角色设计: 绿川美帆 / CV: 绿川 光

侍奉欧若拉的半人半马的妖精。虽然和泛人类史的赤兔马十分相似，但其实是完全不同的马。和露丸一行人同行，成为了不列颠异闻带之旅的重要移动方式。

Design works

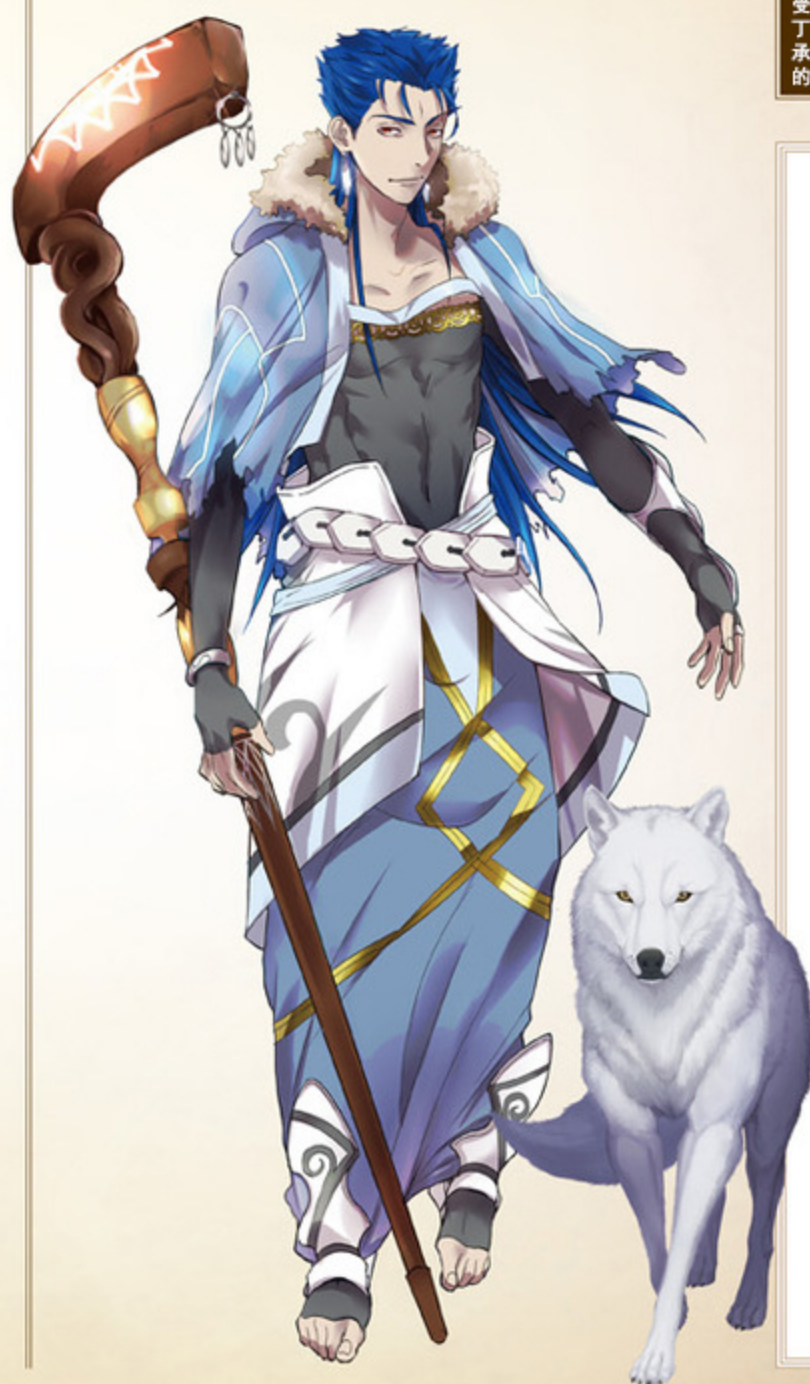


库丘林(Caster)

角色设计: また / CV: 神奈延年

受到智慧之神奥丁「帮助迦勒底」的命令，借奥丁的力量降临至不列颠异闻带的库·丘林。继承了在「炎上污染都市冬木」与大家并肩作战的记忆。

Design works



千子村正

角色设计:武内 崇 / CV:杉山纪彰

和异星神签订契约的使徒之一。为了执行破坏工作被送往不列颠异闻带，但在与妖精骑士·兰斯洛特的战斗中惨败。之后遇到藤丸一行人，与之建立了协作关系。

Design works



特里斯坦

角色设计:森井しづき / CV:内山昂辉



圆桌骑士之一，武器是无箭上膛的特殊弓，成功在没有人类英雄的妖精国作为特例被召唤出来。是缺乏战力的初期，对藤丸来说十分可靠的存在。

罗布&瓦古&温基

角色设计:BLACK

Illustrator Comment BLACK

——请告诉我们在第2部第6章的游戏中的感想等等，或者是留下了深刻印象的角色。

在从开发部的人员那里得到了一部分内容的前提下，一口气玩下来还是觉得很有趣。留下印象的角色太多了，能一下子想到的是店主麦克。达芬奇真好啊……

——在三人组的设计中，特别设计的点和比较麻烦的地方有哪些？

最初是“童话般的，虽然是恶人但是让人恨不起来的盗贼”这样的设定。然后从奈绪老师那里得到了详细的要求，画着画着就变成了绿色皮肤的哥布林了（笑）。这次画了「哥布林的路上」的插图，能画出没戴风帽的温基我很满足。

——如果有三人组的里设计，废案的话，请告诉我们。

虽然没有什么里设计之类的，哥布林们出场的形象是从「玛修要被盗贼们卖掉了！？」这样的危机感开始，得到了容易理解的例子。很多的玩家都能想到我想表达的这一点，真是长出了一口气。

——第2部第6章对于BLACK先生来说是怎样的故事呢？

一开始说到妖精就会想到闪闪发亮的幻想存在，我想改变一下想法。不过话说回来，原本海外的妖精就有很多喜欢恶作剧、袭击人之类的有趣的逸事呢。

在不列颠异闻带一边行商一边四处流浪的妖精。面相强硬但是重感情哦罗布（中央）和敷衍了事的瓦古（左），然后是无口而且酷酷的温基（右）。在行商的途中遇见了失去记忆的玛修，像是要卖给博加德一样一起踏上旅途，慢慢地对玛修涌现出了感情。



Design works





贝里尔·伽特

角色设计: 佐々木少年 / CV: 石谷春贵

不列颠异闻带的隐匿者。原本是从基尔什塔利亚处得到了“让不列颠异闻带自灭”的密命。但是，在某件事情中开始了独自判断的行动。



Illustrator Comment 佐々木少年

——请告诉我们在第2部第6章的游玩中的感想等等，或者是留下了深刻印象的角色。

浑身！气魄！我从整个物语装置中感受到了这些。全新连续的刺激。近乎奢侈地表现出来的新角色和BGM，不断投入的新绘制的一幅画。厉害！太厉害了！如此这般一边想着一边游玩。游玩之后，看了『跃动』的PV，啊啊……“这颗星”，这歌词，就是为了这个故事量身打造的歌…！鸡皮疙瘩都起来了。

——在贝里尔的设计中，特别设计的点和比较麻烦的地方有哪些？

风趣但又让人捉摸不透的贝里尔先生，一边画一边在希望着如果能让人讨厌就好了。友好

地接近御主吗？一边画了一见如故的2人的草图，一边在想要不要画一个俏皮的美容师？然后我就在一边幻想这些东西一边画了亲密地把剃刀搭上了御主的脸的贝里尔先生的草图。

——第2部第6章对于佐々木少年先生来说，是一部怎样的故事？

是非常痛苦但又快乐的故事。而且我觉得能和现实中的大家一起享受这个故事真的是很幸运的事。正是因为现在这个瞬间，这个时间，才有的这个感觉不是吗？我有时候就会想这样的事。

Illustrator Comment pako

——请告诉我们在第2部第6章的游玩中的感想等等，或者是留下了深刻印象的角色。

『诶，真开心呢』。佩佩很开心呢。虽然是开玩笑般说假话的气氛，但他还是一直在诉说着自己爽朗坦率的心情。我所见到的佩佩一直到最后都是美丽的——

——第2部第6章佩佩隆奇诺穿的衣服的设计中，特别设计的点和比较麻烦的地方有哪些？

虽然不知道要怎么弄，反正要穿的话一定是

穿漂亮的洋服——！今天也是美丽的佩佩呢。

——如果有衣服的设计，废案的话，请告诉我们。

收到的指定的内容很美，毫无迷茫很容易就画出来了。里设定就如同佩佩的心一样，没有哦。

——第2部第6章对于pako先生来说，是一部怎样的故事？

非常直率地看到了贝里尔先生的心了。我很喜欢。

斯堪的纳维亚·佩佩隆奇诺

角色设计:pako / CV:河西健吾

被派遣去印度异闻带的隐匿者。为了报基尔什塔利亚的仇，追着贝里尔到了不列颠异闻带。在那之后，于诺里奇作为一个服装风格设计师大获成功。



诺可娜蕾亚

角色设计:高山箕犀

担任爱丁堡领主的「王之氏族」族长。其势力有着能和摩根麾下的女王互有来回的实力。主张自己拥有不列颠的主权，对女王的宝座虎视眈眈。

Design works



Illustrator Comment 高山箕犀

——请告诉我们玩了第二部第六章的感想，以及给你留下了特别印象的人物。

不知从什么时候起，就对一开始觉得非常可以的斯普利根产生了共感呢（笑）。即便是被突然丢到了那么个有着魂倾向的暗黑空间里，也能靠自己取得了那样的成就，这样的生存方式真的让我着迷！

——在设计诺可娜蕾亚服装的时候特别纠结的地方以及费力气的地方有哪些？

虽说收到的要求就是“希望能画‘像是巧克力一样的衣服’”，但我们印象里的食用巧克力的模样在妖精的时代也会存在吗，这一问题让我纠结了一阵子。最后的结果就是将围巾设计成了巧克力板的模样，来实现自我满足了。

虽说对梅芙而言皇冠头饰成了象征性的设计，但在诺可娜蕾亚身上为了表现出她距离恋爱还很远的感觉，实际上有设计过类似厚重的防灾兜帽的盔甲方案。服装方面也有设计过长裙版，不过由于和加冕仪式的礼服重合了，所以就成为了现在的模样。

——第二部第六章对高山老师来说是个怎样的故事呢？

不只限于人类和妖精，应该说是智慧生命体所谓的本性嘛，黑色的泥混杂着喷涌而出了呢。然后像是与那样的妖精形成鲜明对比一样的，身为孤高之龙的梅露莘在黄昏的天空中翱翔的姿态，真的非常美丽。

Illustrator Comment すみす

——请告诉我们玩了第二部第六章的感想，以及给你留下了特别印象的人物。

虽说给我留下深刻印象的剧情有很多，不过还是序篇无名妖精酱的剧情从各种意义上把我给打击到了。有想象过和那孩子一起在不列颠旅行的情形的，应该不只有我一个吧……

——在设计无名的妖精的时候特别纠结的地方以及费力气的地方有哪些？

最开始收到的是“看起来薄命的，坚强的，朴素的”的设计要求，所谓的朴素是……！就这样纠结了一阵子。之后想着要尝试一下特别的

配色，便试着将茶色和淡蓝色搭配到了一起，没想到居然很合适，真是太好了。另外，无名妖精酱是以名为大蓝蝶的濒危物种蝴蝶作为蓝本来设计的，她脖子上戴着的花束也都是来自英国的花朵……能够像这样将各种要素融合进去的设计真的很开心。

——第二部第六章对すみす老师来说是个怎样的故事呢？

就像是小时候所读的最喜欢的幻想小说那样，能够留存在心中一直闪闪发亮一般的感觉……就是这样的一个故事。

无名的妖精

角色设计:すみす

藤丸在最初到访的康沃尔村邂逅的温柔的妖精。忘记了自己的名字和目的，被其他的妖精们迫害。虽然出手帮助了陷入危机的藤丸等人，但……

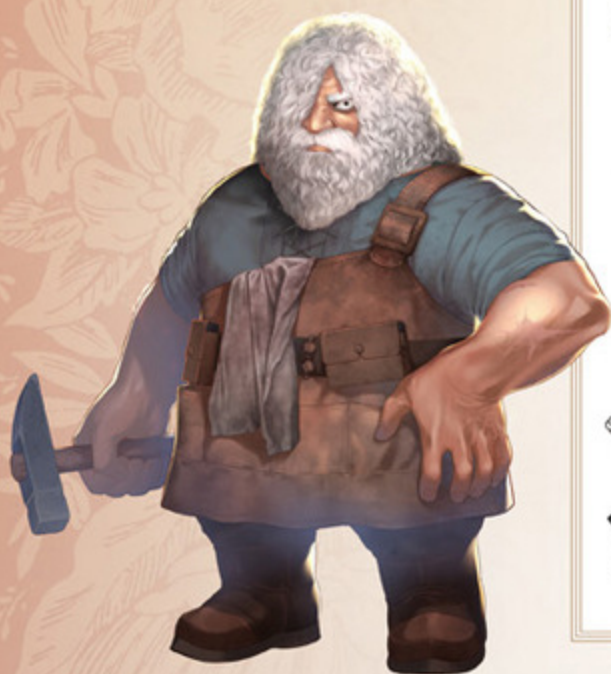
Design works



艾克塔

角色设计:ネコタワワ

在阿尔托莉雅·卡斯特生活过的廷塔杰尔外面建立工作室的锻造工匠。虽然是讨厌妖精的怪癖老人，但是也有温柔的一面。他的真身是曾经在托涅莉可之旅同行的黑骑士。



●黑骑士姿



Illustrator Comment 坂本みねぢ

——请告诉我们玩了第二部第六章的感想，以及给你留下了特别印象的人物。

玩的非常开心。我喜欢朴素的对话，虽然仅仅只是开篇，人贩子三人组和玛修小姐的奇妙旅途让我很快乐。

——请告诉我们玩了第二部第六章的感想，以及给你留下了特别印象的人物。

有没有见过嘴巴很大的反派啊，这么想着，只

斯普利根

角色设计:坂本みねぢ

统治里奇的领主，「士之一族」的族长。和其他任性的妖精不同，他擅长权谋术数。一边看清形势，一边灵巧地周旋于女王一方和预言之子一方。



有这样。

——第二部第六章对于坂本先生来说是怎样的故事呢？

创作物是将作者的脑内世界具现化出来的东西。我时常有些透过『FGO』这层滤镜来窥探奈须蘑菇老师的脑内的感觉。



欧若拉

角色设计: TAa

担任领主一职的风之氏族的族长，因仗义执中举止备受大家称赞，接纳了在妖精国遭到蔑视的人类，与他们共存。

Design works



Illustrator Comment TAa

——请您说说第二部第六章的通关感想，以及给您留下深刻印象的角色吧。

第六章登场角色很多，每一位角色都拥有个人独立故事，每一篇故事都很棒……。不过，印象最深刻的果真还是奥贝隆吧。给人一种在最后带走了一切的感觉。奈须老师书写的复杂角色性格，和羽海野千花老师作品带来的能量结合后，真的强啊……

——在设计欧若拉时，着重描绘的部分和令您苦战了一番的部分是？

欧若拉的草稿我做过3份，但最终决定用古板(Stereotype)的妖精形象，采纳了最初画的较为直白的初稿。接到委托后，我就在想：把此类型的角色交给我这种风格的人制作，或许是想让角色的初印象看上去不像“名留FGO史级别的问题人物”吧？于是，我将她绘制成了那种——

乍看上去绝对不会背叛主人公，端庄又优雅的美丽角色。妖精的年龄基本上不会增长，不过欧若拉有成长过……因此，在体型上和柯拉尔做了区分。

——看到第二部第六章描绘的欧若拉后，您的感想是？

虽然最开始就知道她是那种角色了，但阅读剧情后仍然觉得……真的是……毫无保留地进行了如此令人感到不快的描写啊……！还有在欧若拉临死前揭露了关于她这名妖精的存在方式，明明只能依此活下去的欧若拉，却通过与美瑠姬奴的邂逅……对于这种关系性产生了情感方面的动摇。据说这个场景在制作时是赶着 deadline 追加的，插图也是超级加急绘制的，不过终究是圆满了……真的非常非常感谢……。

Illustrator Comment TAa

——在设计柯拉尔时，着重描绘的部分和令您苦战了一番的部分是？

在决定了欧若拉的设计方向后我交了一版柯拉尔的草稿，然后就直接被采用了。整体造型基本是配合欧若拉决定的。设定上比欧若拉年轻（身体没有成长），因此绘制时选择了个人认为较好的，适合少女的朴实无华但可爱的感觉，顺利地完成了绘制过程。在我接到委托时她还没有名字，当时对她的称呼是“亲信酱”。

——在设计柯拉尔时，着重描绘的部分和令您苦战了一番的部分是？

是妖精国的良心。嘴上不留情但内心善良，略

显傲娇的样子相当可爱。欧若拉是那种人，那她应该很辛苦吧……或者说，不会被流放吧……总之我心惊胆战了许久，然后被她死亡时的粗略感(苍白感?)震惊了。欧，欧若拉大人啊!!!!

——第二部第六章对TAa老师来说是个怎样的故事呢？

是扭曲的，各种形式的爱与思念的故事……摩根和法班·希，奥贝隆和阿尔托莉雅·Caster，贝利尔和玛修，以及欧若拉和美瑠姬奴和帕西瓦尔等等等等……除此之外还有很多，但刺痛我的正是各个角色的关系性与思绪。

柯拉尔

角色设计: TAa

负责辅佐欧若拉的妖精少女，是自由奔放的妖精中极为稀少的讲究常识的妖精，因此态度和说话方式虽然略显严厉，但不难看出有在关心，帮助藤丸一行人。

Design works



姆莉安

角色设计: ワダアルコ

流行与娱乐之城·格洛斯特的主宰「姆之氏族」的族长。如今「姆之氏族」只剩下穆里安一人。她所治理的这种城市严禁暴力，所有人到了这里强度都会被封印。

Design works



Illustrator Comment ワダアルコ

——请告诉我们玩了第二部第六章的感想，以及给你留下了特别印象的人物。

在将奥贝隆·伏提庚所蕴含的故事结构当做贯彻全文的基础的同时，没有借助任何来自作者或读者的高次元发言却依旧能够突破第四面墙，这样的方式我觉得真的非常厉害。除了作为主人公体验这样美妙的群像剧之外；也能作为玩家=消费的一方产生对奥贝隆的罪恶感和某种将错就错的想法；还有作为被消费一方那虚幻的愤怒、断念和宽容，一口气从三个角度将全部内容都尽收眼底，心中充满了作为消费的一方和被消费的一方的各种感想。

——在设计姆莉安的时候特别纠结的地方以及费力气的地方有哪些？

姆莉安是按照彼得潘里的小仙子那样，娇小看起来很可爱的妖精形象来设计的。意外地非常搭！好开心！靴子的造型和领口之类的按照人偶大小来设计的话，那这样的变化感也挺好的吧……从设计的角度来看，由于当时提出的要求是以糖果藤蔓作为基础来设计，所以配色也是参照原来的样子来进行了调整。最开始给她设计的“蚂蚁的翅膀”，但由于实在是太像虫子了（不是夸耀的意思），所以变更成了现在这种有点可爱感觉的翅膀。

——第二部第六章对Wada老师来说是个怎样的故事呢？

很有趣也非常难过。愿你的心灵能够安息。

Illustrator Comment ワダアルコ

——在设计高扬斯卡娅的时候特别纠结的地方以及费力气的地方有哪些？

想要画华丽的巴斯尔（高裙撑）裙！虽说想要画得华丽的，但也想要设计就算站在坦克和堆满枪炮的集装箱之间也没有什么违和感的裙子呢~因为这样的缘故，所以就选择了草绿色加深绿色的迷彩配色。虽说高扬的裙子乍一看没什么露出度，但实际上裙子下白色的部分实际上是内衣哦，在内衣上套着绿色布料少少的高裙撑巴斯尔裙，从结果来看就成了这副内衣完全露出来的模样，看起来非常色了。从感觉上来看是这样……！

——在阅读了解了高扬斯卡娅和姆莉安的关系之后，请告诉我们你的感想。

老实说，一开始我还以为高扬会将姆莉安引向一无所有的结局然后将她消灭掉。不过从没有同类的最后一人角度来看，她们的遭遇是完全一样的呢，守财奴这一点也是……所以会不由地照应起来了啊。因为尊重姆莉安最后的愿望的缘故高扬斯卡娅才会失去力量，最后不得不接受迦勒底的讲和。从结果来看总有一天她会迎来自己惬意地苏醒的时刻，这样来看的话，那两人之间的友情不就是对彼此的救赎吗。

——至今为止的异闻带里也有见到了高扬斯卡娅各种各样的形象，不过对于第二部第六章来说她什么方面的表现给你印象最深呢？

远比想象的要重情义得多!!!!!!!

玉藻维琪·高扬斯卡娅

角色设计: ワダアルコ / CV: 斎藤千和

「NFF」服务公司的法人代表。能在6个异闻带间自由来去，在各地收集了多种魔兽。也许是在穆里安身上感受到了某种与自己相似的东西，将她看作平等的交易对象来接触。

Design works



波加德

角色设计: 下越

要塞城镇谢菲尔德的领主，在「牙之氏族」里颇具份量。虽然是态度强硬的反女王派，但他凭借确实无疑的强大与政治手腕在属下心中拥有极高的威望。初次见到玛修就将她纳为了“新娘”。



Illustrator Comment 下越

——在设计波加德的时候特别纠结的地方以及费力气的地方有哪些？

因为是兽人贵族的关系，所以按照既有着粗暴一面又有着高雅气质的方式来设计了。由于伍德沃斯的精妙设计先交稿的缘故，在将其作为参考的同时，我也有注意让自己的设计不要给人雷同的印象。虽说当时准备了狮子和熊的两种兽人形象选择，但狮子型设计一次就直接通过了所以熊就成了废案。因为是白毛狮子的缘故，所以内心其实有担心会不会和爱迪生的形象重叠了呢。

——能够感受到波加德的魅力的一部分是？

虽然有听说他是个反面角色，也的确不像是

个善人，但是作为领主时他的举止表现没有一丝动摇，同时还能做到深思熟虑，让人感觉是个恨不起来的角色。临终时诉说着思乡之情的模样让我也变得伤感起来了呢。

——能不能告诉我们波加德在第二部第六章里究竟扮演的是什么样的角色呢

与玛修之间的故事就像是“美女与野兽”一样，虽说一开始的契机有些强横，但是之后还是构筑起了良好的关系，这对双方来说都是好事呢。遵照波加德的遗志行动的想法推动着玛修前往了诺里奇，故事也由此向前推进了一大步，所以我觉得他有着很重要的地位。

Illustrator Comment 村山竜大

——请告诉我们玩了第二部第六章的感想，以及给你留下了特别印象的人物。

牙之氏族的波加德与玛修，伍德沃斯与摩根的美女与野兽的场面不管是哪边我都很喜欢。想要看到更多这样的展开呢……

——在设计伍德沃斯的时候特别纠结的地方以及费力气的地方有哪些？

他有将兽性内藏在心的设定，再加上我对兽人角色的喜爱也要比常人多一倍，导致我在设定的时候非常纠结“这并不是单纯的将兽头加在人身上，而是以动物为基础设计骨骼和姿态”这一点。虽说他的手是遵照人类的骨骼设计，但脚是按照犬科的脚步来设计所以有肉球在。另

外手脚的指甲上都有好好涂了指甲油（掺了金粉）所以非常漂亮。然后裆部周边的毛原本为了平衡考虑是设计成黑色的（2.6后半pv），不过由于之后的剧情里会变成裸体的缘故（战斗），“稍微有点危险所以想要改成白毛”，便根据这要求进行了调整。

——第二部第六章对村山老师来说是个怎样的故事呢？

光是这个异闻带就像是一部小说一样，厚重的世界观和各种各样的人物所构成的群像剧都充满了魅力。这次也是我自己所设计的角色第一次在「FGO」中登场，所以让我觉得感慨颇深。

伍德沃斯

角色设计: 村山竜大

拥有「排热大公」这一别名的「牙之氏族」族长，牛津的领主，漫长岁月里一直支持着女王的元老。为了收敛原本的狰狞面貌，培养出了贵族趣味和各式各样的礼仪。



莱昂纳多·达·芬奇



角色设计: 下越 / CV: 坂本真綾

藤丸立香的辅助兼向导。虽然一同来到不列颠异闻带，却在一行人丧失记忆后走散了。这之后，便投奔了迈克经营的酒馆兼旅店，等待与其他人会合的时机。

Design works



Illustrator Comment 下越

——第二部第六章给你留下了印象或感想的登场人物是？

留下了印象的是欧罗拉。不管是好是坏她都是将妖精所包含的特征表现得最为突出的，个性非常强烈的角色。将变为了毛毛虫的柯拉尔给踩碎的那段，特别明显地将她的邪恶给凸显出来，仿佛是什么事都没有一样的简短话语让我感到毛骨悚然。

——在设计达芬奇（Rider）的时候特别纠结的地方以及费力气的地方有哪些？

就算成了孩子也依旧是达芬奇，按照可以这

样理解的思路来设计了。虽说在设计角色的时候并没有什么特别让人烦恼的事，但是在准备实装的时候追加的武器设计、作画方面还是费了许多力气。尽管设计时是想象成12~13岁的模样来画的，不过记得也有提出过外表看起来像是少年一样的方案呢。

——本作对你来说是怎样的一个故事呢？

如同宏伟的叙事诗一样的故事，就算跳出「FGO」的框架当做一个独立的作品来看也非常美妙。展现出的看起来能与「Fate/Stay night」相比的内容到处都是，身为老粉丝的一员，有着很深的感慨呢。

Illustrator Comment 下越

——在设计迈克的时候特别纠结的地方以及费力气

的地方有哪些？
因为是在第二部第六章马上就要开始的时候才下的单，能犹豫的时间就只有3天，所以就试着将以涣散的眼神干着活的自己的表情反映在了其中。虽说默认表情有更加柔和的设计方案，但是最后还是选了现在这个看起来很忧愁的表情。从结果来看他成了一个喜怒哀乐非常容易看透的角色，我觉得这真是太好了。由于有胡子的缘故或许很难接受，不过按照人类年龄换算他设定的年龄是二十五六岁左右。

——能够感受到迈克的魅力的部分是？

因为是当作一个阴森角色来画的缘故，所以当初是觉得就算在故事里也不会留下什么好印象吧。然而之后开始渐渐觉得他变得恶心萌，有点依依不舍了，“真不愧是奈须老师呢~”除了佩服之外我想不到别的话了呢。

——给你留下了深刻印象的迈克出场剧情是？

那应该是最后摆脱了摩斯化的结局微笑着目送达芬奇离开的场景吧。也可以说是发现了“在自以为是的妖精群里也有好人在啊”这样的希望吧，这家伙简直就是宅的榜样啊！

Design works



迈克

角色设计: 下越

在索尔兹伯里经营着一家酒馆旅店的妖精。过去虽然一直模仿着人类来生活，但在与偶然到访的达·芬奇相遇后发现了活着的意义。称呼达·芬奇为「达文奇」。

玛修·基列莱特

角色设计: 武内 崇 / CV: 高桥李依

藤丸立香的搭档「盾兵」职阶的从者。在进入了「无名的森林」失去记忆后，被哥布林三人组带到了博加德处，第一次被他见到时候被打扮了花嫁的样子。

Design works



Illustrator Comment 武内 崇

——花嫁服装的设计是在制作过程中突然决定的，当时是怎么想的呢？

如果是自己力所能及的事的话就以对应的心情和体制，以「好的一口气咚地完成吧！」这样的心情去做的。实际上，很多工作人员和作家们都在接稿之前拼尽全力，真的非常感谢他们。

——在设计中特别坚持的点是？

与其说是超级花嫁☆，不如说是小村庄朴素传统的婚礼服装，以这样的状态来进行设计的。在斗篷上加入了细小的蕾丝，我想这一定是哈贝喵的特色吧。设计的时候以民族服装风为本命，还拿出了很多方案让大家选择，比如柔软

的白色礼服、有着强烈幻想风格的衣服等等。也探讨了不同颜色的种类，果然花嫁的衣服必须是白色的呢，如此这般才变成了现在的这个样子。

——对于玛修的成长有何感想吗？

诺里奇被灾厄笼罩的时候，看到玛修拨开人群冲向港口的那一幕，我不禁流下了眼泪。那个瞬间，作为御主的自己（玩家），我重新认识到，玛修是一个非常重要而且值得夸耀的存在。

Design works



加雷斯

角色设计: ネコタワワ / CV: 桑原由气



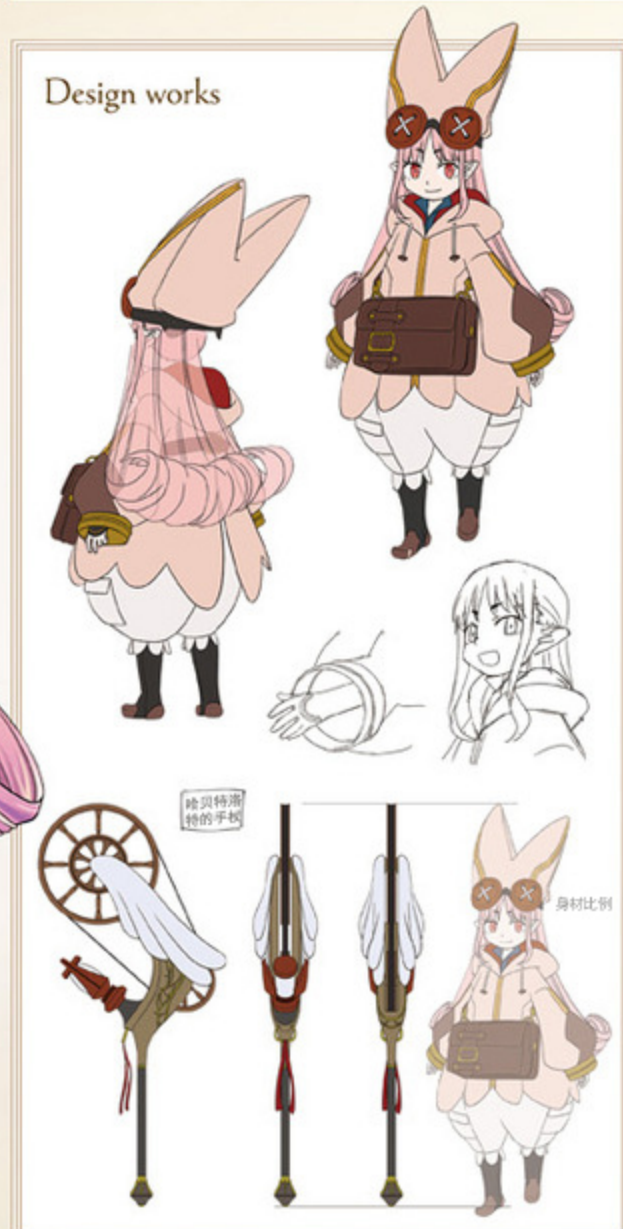
阔别被称为「预言之子」的阿尔托莉雅·卡斯特身边的少女。不知不觉间变成了随从的地位，与「圆桌军」合流后成为了珀西瓦尔的弟子。

哈贝特洛特



角色设计:ヒライユキオ / CV:伊藤彩沙

Design works



在帕加摩下承包了裁缝工作的纺织妖精。为了让失去记忆的玛修成为「最完美的新娘」，为她制作了婚纱。在过去摩根以「托涅丽可」的名义奔走各地时，在与摩根的单独中败北开始，便以「托托洛特」这个名字，作为最初的妖精骑士与她一同踏上旅途。

Illustrator Comment ヒライユキオ

——游玩了第2部第6章后有什么感想，或者说印象最深的角色是？

哈贝特洛特以外的话，我特别喜欢的是加雷斯。勤勤恳恳地服务大家，拼上性命用自己不如主角团其他人的力量去战斗，只为了守护大家，但最终也没能完成保护小孩子们的使命就这样牺牲了——真的好希望她能活下来啊……然后麦克最终没有摩斯化太好了……

——在设计哈贝特洛特时有特意考虑的部分或者难点在哪里？

结合了好几个方向的设计草案，最后定成了现在这个圆滚滚的形象。只看剪影也能看出来是哈贝特洛特。只要有几个特定的要素就能知道是哈贝特洛特。当时就准备把这些目标揉在一起，再以换谁都能画出来的简单感为方向进行设计。我个人很喜欢的是那个「目瞪口呆脸」。不过我现在在想当初画得再崩一点是不是也挺好呢。

最初是以「黑色炮身的拟人化」这样的感觉进行设计的。身后背着两门小巧的黑色炮身。是个科幻感很强的草案。在那之后，虽然朝更有妖精感的方向推进，但一开始并不是现在这种衣服臃肿的感觉，身材修长皮肤露出比较多的草案也还蛮

Cast Comment 伊藤彩沙

——对哈贝特洛特的第一印象是？

这什么可爱的外形！粉粉的！怎么这么可爱啊！就这样第一眼就把我的心夺走了。在这样抓人眼球的立绘之上，爽朗干脆的性格与值得依靠的温柔内心间的平衡，我觉得就是哈贝特的魅力所在。

——在出演角色时有没有特别留心的部分？

在拜读了剧本之后，她勇敢坚强情深义重的身姿让我呜呜呜了好几次。希望能认真展现哈贝特洛特真心流露的部分。在录音时的最初测试里要决定哈贝特洛特方向性的时候，收到了现在稍微有些少年感，多向值得依靠的大姐姐的感觉调整一些的指导意见，所以就有了现在的哈贝特洛特了。

多的。只不过作为她个人符号的双耳尖帽子是从那时起就一直保留下来了。

——在哈贝特洛特的登场场景中，让你印象最为深刻的是？

关于哈贝特洛特的话，与其说哪一个场景应该说这个故事都一直在我心中回响。迈过两千年的时光与玛修再会却还要装作毫不知情，不停忍受着毒的侵蚀，在一旁见证玛修获得前行的勇气后消失了。发现原来哈贝特洛特所有的行动，从始至终都是为了玛修啊的这一点真的让我十分触动。

虽然很想看一看她作为泛人类史的哈贝特洛特与玛修再会的场景，但与此相对的，我也不希望自己在心中描绘的这副画卷被打破。啊，她和摩根的茶会我也很想看呢！

——第2部第6章对HIRAI老师而言是个怎样的故事呢？

是我第一次有幸担任角色原案的，深深地投入了很多感情的故事。构思上有很多重大的反转，始终让人在意之后的剧情发展，有欢乐也有害怕……。就算是漫长的故事也不会感觉乏味呢。登场的妖精和人类大家都很有魅力都很喜欢。……虽然妖精暴民还是挺吓人的。总之真的非常感谢！

——让你印象特别深刻的台词是？

「猫！！！」(笑)在我听到各位御主说，这是不是所有从者里被问到“喜欢的事物”时最简短的回答了的时候真的觉得太好笑了(笑)。当然「喵~喵~喵喵喵——」也很洗脑！毕竟是哈贝“喵”嘛！希望她能喜欢喜欢的东西包围着生活下去。

——对粉丝们说一句话吧

哈贝猫无论何时都是御主的伙伴。从哈贝猫的话语中我也收获了很多活力和温柔。御主能够幸福，这就是哈贝猫的幸福！希望大家今后也要继续厚爱哈贝猫喔！

Illustrator Comment 白峰

——在珀西瓦尔的设计中有什么特别拘泥或者烦恼过的地方吗？

最苦恼的部分是之后追加的由于圣枪影响而对发色产生变化的差分预定，原本的发型设计更多的是打算给人以清新的印象，所以只通过颜色的变化来展现出「历经千辛万苦的感觉」这点非常困难。结果而言酷哥的印象更胜一筹了，不过似乎还挺受好评的真是太好了。另外，珀西瓦尔所持的圣枪「朗基努斯」是以“典雅与异质”为主题进行的设计。特别是拘束解除之后黑与红的渐变，不知道有没有好好地将其质感与朗基努斯感表现出来呢。

——个人而言最喜欢的表情和再临图分别是哪个呢？

果然是微笑与笑颜吧。虽说绘制了一些柔和的表情，不过表现出的应该是纯粹的兄长感。随着展开还会有反而看着让人心痛的场景，我觉得很好。还有就是害羞脸(笑)。个人来说最喜欢的是第

三再临。原因是外形的机械感，还有虽然未公开不过我也相当中意的背面设计。

——个人而言最喜欢的表情和再临图分别是哪个呢？

温柔又很会照顾人、非常诚实，也因此知晓着痛苦与悲伤，像是退后了一步默默守望的口吻也正诉说着他的人生这点吸引了我。2部6章中也对他还未成熟时的姿态有所描绘，将自己的爱称作「自私」「小孩子的任性」的样子也相当打动人心。

——请说说看到战斗形象和模型时的印象。

首先对立绘还原度这点不得不「太感谢了……」。虽然做过马和珀西瓦尔同行的设计，不过看到这样精彩的连携作战还是不由得又想「太感谢了……」。宝具演出最后(马的)咯的那一下跺脚真的很可爱。

Cast Comment 松風雅也

——对珀西瓦尔的第一印象是？

明快又爽朗，不会令人生厌，受众人喜爱的类型，因此产生了难度好高啊!的感想。

——扮演角色的过程中有在注意的点是？

从角色设计来说感受到的是爽朗而稍微有些豪迈、纤细的运动部主将般的形象。又因为是骑士而不可以文雅得过头，想要表现出在褒义层面上有些错开常识的细节这点。在收录与他过去相关以及必杀技的台词时也有被说请讲讲看珀西瓦尔至今为止的历史，并且参考着这些来演绎吧的深刻印象。

——印象尤其深刻的台词是？

是对阿尔托莉雅说的「说起来王啊，是不是稍微……瘦了点呢？不行。这可不行。多盛点吧！让我珀西瓦尔为您的碗多盛些肉和菜根吧」这样的台词。不止有肉，也不止有菜根，肉和菜根这里很厉害啊。是说牛肉和莲藕……的感觉吗？忍不住想象了这到底是什么菜。

——请说点对粉丝们的发言。

能够被选定为珀西瓦尔的声优真的非常感谢！也很感谢来场的各位！我想各位能够爱着珀西瓦尔，和他一起度过这漫长的旅途就太好了！

珀西瓦尔

角色设计:白峰 / CV:松風雅也

Design works

●クントロー



清廉洁白的温柔骑士，在伦蒂尼姆组织了「圆桌军」进行与女王军的对抗活动。少年时代生活在「人类牧场」，被伍兹沃德发掘出剑术的才能而获得了教育。在那时与美露莘相遇，于剑术比试的途中渐渐建立了宛如姐弟般的关系。



妖精骑士兰斯洛特(美露莘)

角色设计: CHOCO / CV:高野麻里佳



Design works



●インナー設定

设计协助:今泉昭彦

——今泉老师是以什么样的形式参与到了设计工作中的呢？
主要负责对《Fate》的世界观进行说明和补足，检查设计内容并提出灵感。无懈可击二刀流就是我任性地在交稿前才勉强画完的。两人靠着灵感来对感的那些日子真的非常有趣！
——据说今泉老师来为奈须老师和Choco老师牵线搭桥，事情的经过究竟是怎样的呢？
在和奈须老师一起吃烤肉的时候，听着它充满激情地讲述着对Choco老师作品的热爱之情，“要是给俩人搭上关系的话，看起来会发生什么可怕的事情呢……”“啾啾”这样想着的我，便另外找了个机会为二人搭上了桥。
——对今泉老师来说，第二部第六章是个什么样的故事呢？
是个非常长的童话，虽说是个令人难过而又悲伤的故事，但也会让人想要一直沉浸在其中……就是这样不可思议的感觉。虽说我只是为制作贡献了绵薄之力，但是我也觉得非常的开心。

被赋予了泛人类史的圆桌骑士·兰斯洛特之名的妖精骑士，被誉为妖精国最美丽，同时也是最强的妖精。虽说看起来像是无机物一样冷酷，但实际上是个内向而又容易寂寞的人。对给予了自己“梅露莘”之名的歌罗拉怀有非同一般的感情，将其视作“真正的主人”来仰慕着。

Illustrator Comment CHOCO

——在设计梅露莘的时候特别纠结的地方以及费力气地方有哪些？

在设计方面，为了将来运用的时候也能做到没什么难度，是以不要堆砌太多为目标来进行设计的。具体来说，就是在《Fate/Stay Night》登场也没什么违和的这种质朴感。话虽如此，但设定可是塞得满满当当的，所以整体来看情报量还是非常多的。设计的顺序是：阿尔比昂、第一、第二、第三、最终、赤热。第二再临因为有指定说是派对用的正装，所以很简单地就定好了。因为有预想到其他的再临不管是画还是COS都实在是太麻烦了，所以第二再临就稍微关照一下设计成了那样。最喜欢的设计是赤热偏位。多半，是自己为了契合奈须老师所写的毫不留情故事内容，不得已才解除了所有限定来描绘的结果……

关于表情的差分，当初并没有指定什么专用的变化，不过我还是自说自话地画了23个表情。在那之后被告知希望加个“瞪眼”的表情便进行了追加，剧中未使用的素材有两个表情差分和第三再临用的面纱等内容。那个震惊的“为什么？”的表情，是在读了设定之后，“在

Cast Comment 高野麻里佳

——对梅露莘的第一印象是？

我还记得自己看到立绘的时候，有觉得非常感动：这是何等虚幻而又缥缈的美啊！能够为这样美妙的角色配音，我感到非常的光荣。在游戏中也被她以“兰斯洛特”的身份来展现的帅气而又光彩夺目的故事所打动，在今后的录音中也要将这一面灵活运用起来。

——在演绎的时候有注意到的点是？

第一人称有时候是“私”有时候是“仆”塑造角色的时候很是费力气。由于演的是有着内情的两面性角色的缘故，究竟用什么程度的角色变化才能将各种各样的形象全都囊括进去，现在想来真的是一件非常难的录音工作。“用‘私’的时候是天真烂漫的女性，用‘仆’的时候是帅气的骑士。偶尔也请表现得高傲一些吧！”这样的指示给我留下了深刻的印象。

那个场景就该用这样的表情吧？”，这样自说自话地画了差分，不过奈须老师倒是很好地将其运用了起来。

——有什么制作相关的内幕或废案吗？

第一再临那双有着前面开口的不可思议设计的靴子（废案里倒是有很普通的有着过膝长靴设定稿）。那实际上是“超级变变变”里的计量表，在星期六的时候下半身会变成龙=黑化，至于梅露莘的黑化水平，看一下脚黑到什么位置就能明白了。另外，在剧中没有出现的迷之最终再临模样是按照奈须老师的希望去画的。我认为奈须老师原本预想的多半是全身更加“洁白”的模样。既然已经被我给逐渐给“搞黑”了，那么最起码在最终再临里能给她带来救赎，那副画就是在这样的期望下得以完工的。

——对Choco老师来说，第二部第六章是个怎样的故事呢？

作为Master，和伙伴们一起在不列颠的大地上疾驰的旅途中，感觉自己真的度过了一段非常美妙的时光。不管哪一个角色，他们的灵魂都赤裸裸地展现了出来，不管是善意还是恶意都让人觉得可爱……我好喜欢大家。

——印象留下最深的语句是？

“Innocence Aroundight”（宝具名）。因为从没有过这样以帅气的方式说出帅气的名字的经历，所以觉得很开心。

——请给粉丝们说点寄语

非常感谢各位在平日里对妖精骑士兰斯洛特的喜爱之情。虽说高野我只是个刚刚和《FGO》相遇没多久新人，但是之后我也会全身心地投入录音工作中去，所以还请大家能够为作品和我一起好好加油。

Illustrator Comment 望月けい

——在设计芭班·茜时有特意考虑的部分或者难点在哪里？

芭班·茜充满支配欲，性格非常糟糕，但同也有想要被母亲疼爱的单纯幼小的少女的一面，要如何表现她的这种不安定着实让我烦恼了很久。而且加上她又是时髦姑娘，所以直到最后还在纠结我过去从未尝试过的这种服装细节。卡面的背景我也有努力。第一再临还是我比较擅长的魔女+少女风格的打扮，但为了让第二再临变成毫无顾忌的粗俗设计我特别努力地解除了脑子里的所有限制。

不过我最喜欢的还是第三再临。我本人很喜欢描绘角色受伤的姿态，能让我毫无保留地描绘角色身心都一同坠入绝望的身姿实在是太开心了。在让她显得可怜的同时也对她倾注了我最大限度的爱意。

——有没有什么隐藏设定之类的呢？

主要是在服装的设计方面吧，对我个人来说这个设计的一个主题就是“骨”。身心都被消耗殆尽后不得已露出最不想

Cast Comment 和氣あず未

——对芭班·茜的第一印象是？

我初见芭班·茜的角色立绘就觉得这也太可爱了，我心想，原来让我演这么个漂亮姑娘啊！心里特别开心，结果虽然是这样一个可爱的女孩子，实际上居然还是个抖S真是太——棒了！（此处原文neta了芭班·茜口头禅）

——在出演角色时有没有特别留心的部分？

外表看这孩子觉得就是比较上流但又有小恶魔的一面，但实际发现她的口气比我想象得还要恶劣很多……。要演出这个反差还挺有难度的。特别是鄙视他人时的那种演技，是带着看垃圾虫般的冷漠感情演出来的。

平时经常都自我感觉良好，经常看不起别人，但感情也有很多剧烈的起伏，扮演柔弱得连呼吸都要用尽全力的那种姿态时，录音也花了相当多的时间。这

让人看到的芯，这样的想法在我脑海里不断滋生，所以就有了从第一到第三再临这样作为芯的骨架渐渐展露出来的设计。

——游玩了第6章后的感想是？

明明是敌人却恨不起来，一心想着希望大家都能得到救赎，抱着这样的心情打完了剧情。在这之中给我留下最深印象的还是摩根。一次次经历因妖精们的恶意雨打风吹而心灰意，在本篇里的最终时刻也是那样心酸悲凉，但宛如梦之国女王的摩根直到最后也依然那样崇高而美丽。然后感觉她把自己的一切都融到对芭班·茜说的那句「纵是要我献你与梦也是无妨」里，真的让人很难释怀……

——第2部第6章对望月老师而言是个怎样的故事呢？

是让人怀着非常难过的心情，一边痛苦一边游玩的爱的故事。能有机会参与这个故事于我的画师生涯而言倍感光荣，真的非常开心，希望能把它永远放在心中。

样演好像只让玩家觉得心里难受，那样演又好像缺了点感觉……我也在这绝妙的疯癫之中苦战了很久……！

——让你印象特别深刻的台词是？

「废物」「连猪都不如」这种台词实实在在地让我自己都打了下寒战！！然后她是用冰冷的视线讲出这些台词，还是一边嘲笑着一边发言，又或是根本就没有把对方放进眼里呢……我每次都会认真思考究竟该用怎么的表情来表现这些台词，感觉很有意思！

——对粉丝们说一句话吧

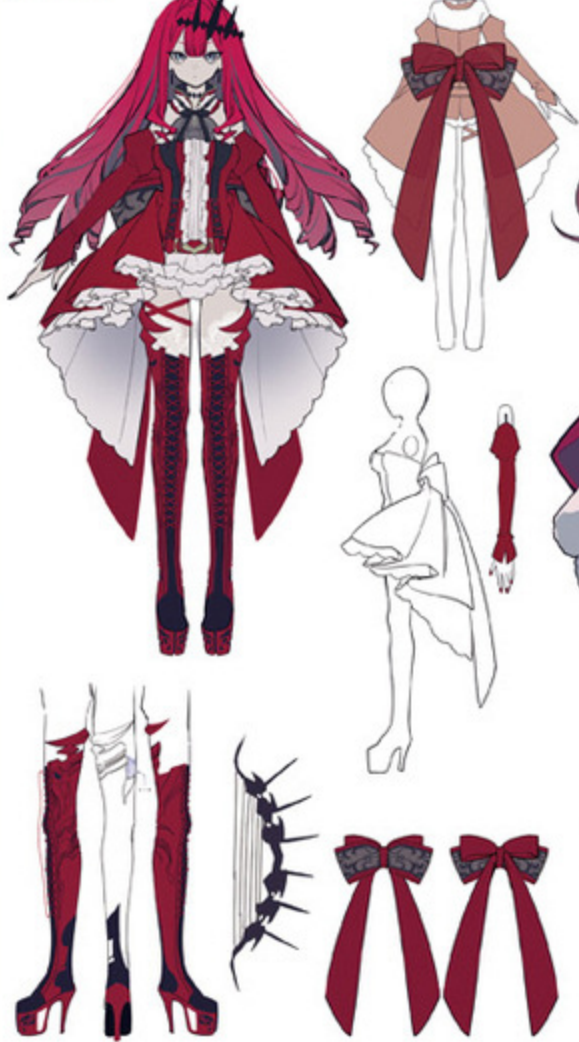
大家可能会认为芭班·茜很可怕难以接近吧……我本来是这么想的，但发现真的有超多玩家爱着她，听到大家表示说「因为很可怜所以想温柔待她」真的让非常开心。芭班茜不时流露出的直率的部分还有傲娇的部分，如果大家也能一并疼爱就好好啦！

妖精骑士崔斯坦(芭班·茜)

角色设计:望月けい / CV:和氣あず未

Design works

●第一再临



被赋予了泛人类史中的圆桌骑士·崔斯坦之名的妖精骑士。虽然并无血缘关系，但因为拥有女王摩根的“女儿”这一立场，作为继承人得到了优越的待遇。因为是个即时行乐的享乐主义者，只凭一时的心意就能随意虐杀妖精，被周围的人所恐惧的同时，也在暗中被他们侮辱轻蔑。

妖精骑士高文(巴格斯特)

角色设计:めろん22 / CV:井上麻里奈

Design works



被赋予了泛人类史的圆桌骑士·高文之名的妖精骑士。虽说她属于有着野兽外表的「牙之氏族」，但是外表却是人型的。尽管她在公共场合的举止都是光明正大坦坦荡荡的骑士形象，但是在平日里则是会变成教养良好的淑女形象。身体中潜藏着“会想要吃掉深爱之人”的可怕宿业。

Illustrator Comment めろん22

——在设计巴格斯特的时候特别纠结的地方以及费力气的地方有哪些？

第二再临的设计是最费力气的。“像是妖精风格的礼裙是啥玩意？”这样的点。在试着将贴身衣物的颜色还有样式之类的罗列出来后……结果还采用了标准的颜色搭配。也想试着画画魔犬化的巴格斯特的设计呢。巴格斯特双肩的部分所采用的是将太阳和眼睛相结合的设计理念，所以或许会变成像那样瞪圆了眼睛的汪星人模样。

——最能映照出巴格斯特魅力的是什么样的部分呢。

果然还是“骑士模式”和“大小姐模式”的言行举止的切换呢。用宝具时不自然地附着的“啾丝瓦”（ですわ）一下子刺中了我。情人节剧情由于是全语音的缘故，在为巴格斯特配音的井上麻里奈小姐的演绎下，特别是这个妙处，感觉放大了好几倍。

——请告诉我们在看到人物的战斗模型

Cast Comment 井上麻里奈

——对巴格斯特的第一印象是？

在第一次看到角色设计的时候，有受到了很大的冲击。至于是哪部分产生的冲击，想必各位应该也有察觉到了吧……

——在演绎的时候有注意到的点是？

在一开始，为了接近冲击所带来的映像，在前往录音棚时，自己已经准备好了非常强势的性格，然而在正式录音的时候，被告知希望能表现出更加女性的“大小姐”感觉。只不过，在公共场合要表现得很潇洒，暴走模式的状态则是要表现得很野性，是个很强调多样性的角色，因此直到现在在我心中仍旧觉得自己还未能将她的全部特点消化理解，从她身上可以感觉到这种难度。

在最近参与的追加录音工作中，我第一次演绎了全语音的故事内容，在公共场合、在私人场合，然后还有内心的声

和动作后所留下的印象。

再现度，真的很高呢！脚的肌肉线条真的非常的棒。从剑里冒出的火炎的动画也非常漂亮让我很感动。然后，人型的狗头君有好好地蹦出来这让我不由得笑了。

——请告诉我们对其他妖精骑士的印象。

与其说是朋友更像是公司的同事一样的距离感我很中意。芭万希的第二再临自然是最喜欢了。想要看到更多的，包含梅露莘在内的，妖精骑士之间的互动剧情。

——对めろん22老师来说，第二部第六章是个怎样的故事呢？

有着能够看穿真实之眼的人，将目光从真实之上移开的人，被遮蔽了双眼无法看到真实的人，然后还有在直视着真实之后还能“就算如此，还没完”地跃动的人。是个美丽，又可以说是残酷的，将各种视角交织在一起的故事……这样的感觉！

音，要求体现各种各样角色和声线，第一人设也发生了变化。因为这样的缘故，只要是我导演都不能掌握的部分，就都是一边和原作方确认一边进行收录的。

——最能映照出巴格斯特魅力的是什么样的部分呢。

关于这个！与其说是语句本身，不如说根据形态和状况的变化而产生的台词分歧更让我吃惊。最开始拿到台本的时候我其实很困惑，是有把其他角色的台本给混进来了吗？这样想的……(笑)

——请给粉丝们说点寄语

我觉得巴格斯特小姐是有着充满魅力的分歧的一个角色。今后也是，各位若是能连同作品一起喜爱着这个和外表面完全相反的令人怜爱的巴格斯特的话，我会觉得非常幸福的。

Illustrator Comment 武内崇

在设计时有着着重考虑过的部分是？

摩根也是和阿尔托莉雅·卡斯特同一时间出了设计草案的角色。所以考虑最久的就是头发的配色，这个定下来之后设计就有种得心应手的感觉。基础立绘的普通表情反反复复改了很多次。最开始给人的印象要更可爱一些，但读完剧本之后，为了能展现更深刻、更强大的，那像是被冻结住的表情，细致踏实地做了许许多多调整。个人最中意的，是在这样那样地花了不少时间之后才有的「喜悦」的表情差分。

有没有什么设定时的秘闻趣事呢？

虽然我得到优先推进摩根设计工作的许可与她在第2部第6章里的重要戏份并无关系，但还是从奈须那里收到了两点要求。一个是剧情里登场的摩根，要在第三再临的基础上变更一版不露出肚脐的设计，再一个是希望能遮住脸部的面纱。关于肚脐这点，原本的设计里其实从第一再临开始就是能看到肚脐的全开状态，但最终还是在奈须指出后修改成了现在的样子。当时离实装已经没几天了，所以最后搞成

Cast Comment 石川由依

你对摩根的第一印象是？

外表也很高冷，讲的台词也大多让人感觉冷静透彻力量强大的摩根，却又意外地拥有简单纯粹与可爱的一面，这种反差特别吸引我。我觉得诸如无法简单理解，想不通她这个人究竟是不是一根筋的这种点也是很有魅力的。

在出演角色时有没有特别留心的部分？

我最初收到的摩根的设定资料，反正多到翻了好多页都翻不完…。粗略地看了一遍之后，就感觉人生经历过于复杂，不知道出演的时候究竟该截取哪一部分的什么来当她的特征，整个人都呆住了。最后觉得自己再怎么思考也无济于事，心想只能录音当天去了现场听完指导之后再琢磨了，然后就毫无准备地去了录音现场。心里一直很不安，不知道自己的表现能不能被各位负责人接受，但最后奈须老师对我说

了突击作业，但也正因最终做了这个修正，效果真的很好。

你认为最能突显摩根其魅力的部分是哪呢？

因为第2部第6章的摩根是异闻带的摩根，我觉得虽然她并不是『Fate』世界里的摩根，但身为冬之女王钢铁般的印象，和带她周回个三次就会越看越可爱的那股认真劲，这之间的平衡实在是太有魅力了。

特别让我印象深刻的大概是她和伍德沃斯的关系了吧。我在距离截止日期只有十天的节点接到绘制伍德沃斯临死前那个场景立绘的任务，但（译者补充：把对角色的喜爱）与当时高涨的工作热情两相结合，咔咔两下就画好交出来了。

回顾摩根的生涯，会给你一种怎样的印象？

虽然就结局来看是悲剧的，但我觉得她人生中有许多光辉闪耀的瞬间吧。我想，能为我们留下如此多的余地去畅想她在那些瞬间究竟有着怎样的风采，不也正这故事的温柔之处吗。

「多亏有了石川小姐，我想她会成为一个被众多粉丝喜爱的角色」听完之后我特别开心然后也终于放下心来。

让你印象特别深刻的台词是？

是「讨厌的东西。倒也没什么，但就是芋虫…有点…」这句。看到讲话措辞基本都很冷峻透彻充满高压的摩根，居然还有这样的弱点……！我第一反应就是「太可爱了…」

实装之后我也收到了许许多多反响，『FGO』这个作品的伟大之处自不必多言，但也再一次让我实际体会到摩根究竟如何地被大家喜爱着，能有幸为她配音真的无比光荣。今后也会全心全意演好摩根，还请大家多多支持！

摩根

角色设计：武内崇 / CV：石川由依

Design works



依靠压倒性的力量支配妖精国的女王。实行了长达两千年的专制统治，不断从妖精们身上榨取魔力。她所掌握的魔术已至神域。即便是以力量强大而著称的妖精也完全无法与之对抗。第2部第6章中异闻带的摩根，乃是从泛人类史的自己那里继承了记忆与信息的存在。

阿尔托莉雅·卡斯特

角色设计:武内 崇 / CV:川澄綾子

Design works



肩负选定之杖的「预言之子」。虽然有不服输又坚强的一面，但过于在意周围的气氛，无法对他人说出真正的辛苦之处，倾向于自己独自承受。或许是因为成长过程中被寄予了过度的期待，形成了自卑的性格。为了打倒摩根，踏上了敲响6个钟的巡礼之旅。

Illustrator Comment 武内 崇

——印象深刻的角色是？

戴冠式之后的展开全都印象深刻。不过和罗布，瓦古的离别场景尤其难忘。

——设计时的讲究和辛苦之处是？

最先设计好的是第二再临。在初稿草图的阶段，以“用着梅林的杖，微服私访的Caster形态的阿尔托莉雅”为概念设计了角色。后来犹豫是否这样就足够了，于是又加入了第一和第三再临。第三再临准备了新的立绘，心情上也是基本当作别的角色来设计的。虽然过程十分辛苦，但第三再临也是让我感触最多的。很早之前就被告知了一定要又慌张又自卑的困扰的笑容。她做出这个表情的时候，处于一种由于非常复杂的心情，而对对方感到傻眼的状态。我认为这是代表了卡斯特核心的表情，因此十分中意。

Cast Comment 川澄綾子

——请谈一谈您配音的角色。

首先被她的可爱，以及和至今为止的阿尔托莉雅都完全不同的氛围吓了一跳。收录时虽然收到了塑造角色所必须的情报，但其中也有第2部第6章结束后才能问的台词。游玩时就像是某种意义上的对答案。关于她的命运，虽然我有很多想法，不过把自卑，不安，和不满说出口的这种地方是至今为止的阿尔托莉雅都不曾有的。不论是演绎还是观看都很有趣。

——塑造角色时特别注意的事是？

之前都是塑造新的阿尔托莉雅的任务，但我认为这次是“破坏阿尔托莉雅”的任务。有种破坏掉，再重新构筑的感觉。就像是表面上开朗和若无其事的台词背后隐藏想要放弃的心。表现这种些微的不稳定很困难，所以比起以前还要更多地和奈须先生仔细商量，并依靠他的回答塑造了角色。收录的时候，被说

——阿尔托莉雅·卡斯特给您强烈印象的是什么部分呢？

果然是大叫着「村正一！」的样子吧。因为被指定了要「『Fate/stay night』里露出锯齿状牙齿大叫」的表情，看到时就意识到：原来如此，是要在这里用啊。『stay night』的士郎和阿尔托莉雅·卡斯特都同样重视着对「自己而言的星」。虽然现在有些不同，也依然让我感觉看到了美丽的东西。

——对武内先生来说，第2部第6章是怎样的故事呢？

能够接触到异世界的文化，历史，和人物的，仿佛旅途一般的故事。在读完后暂时无法回到现实中来的感觉，真的是非常难得的。

了“忘记至今为止的阿尔托莉雅，完全改变也可以”，对这件事的印象很深刻。正因为是在至今为止的很长一段时间里演绎了各种各样的阿尔托莉雅，才会有这个角色的诞生吧。

——印象深刻的台词是？

在诺里奇敲响了第一个钟之后。看见泛人类史的阿尔托莉雅·潘德拉贡时的台词：「那种人生——别开玩笑。」这句台词给我带来了很大冲击。即便如此，这么说的阿尔托莉雅也依然没有逃避预言之子的命运。我想两位阿尔托莉雅都被拯救了。不断变化表情，无比惹人怜爱的阿尔托莉雅·卡斯特。有些毒舌，也有些消极，但和你的旅途说不定会成为她的「春之记忆」。今后也请务必带上她一同前行。



1 爱丁堡



2 谢菲尔德



3 曼切斯特



4 卡美洛



5 格洛斯特



6 索尔兹伯里



7 诺里奇



8 伦蒂尼恩



9 新·达灵顿



10 牛津

妖精国 MAP

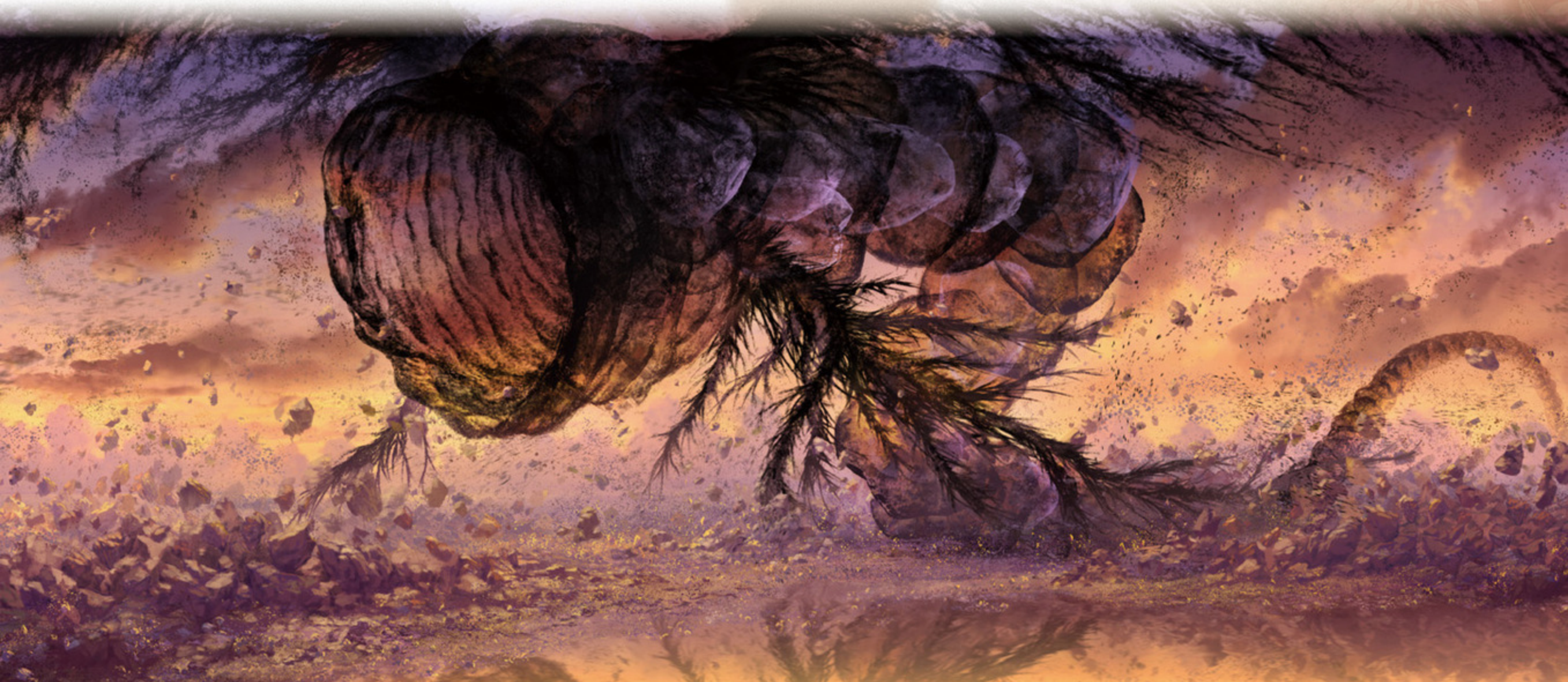


崩坏 不列颠

Story Digest 04

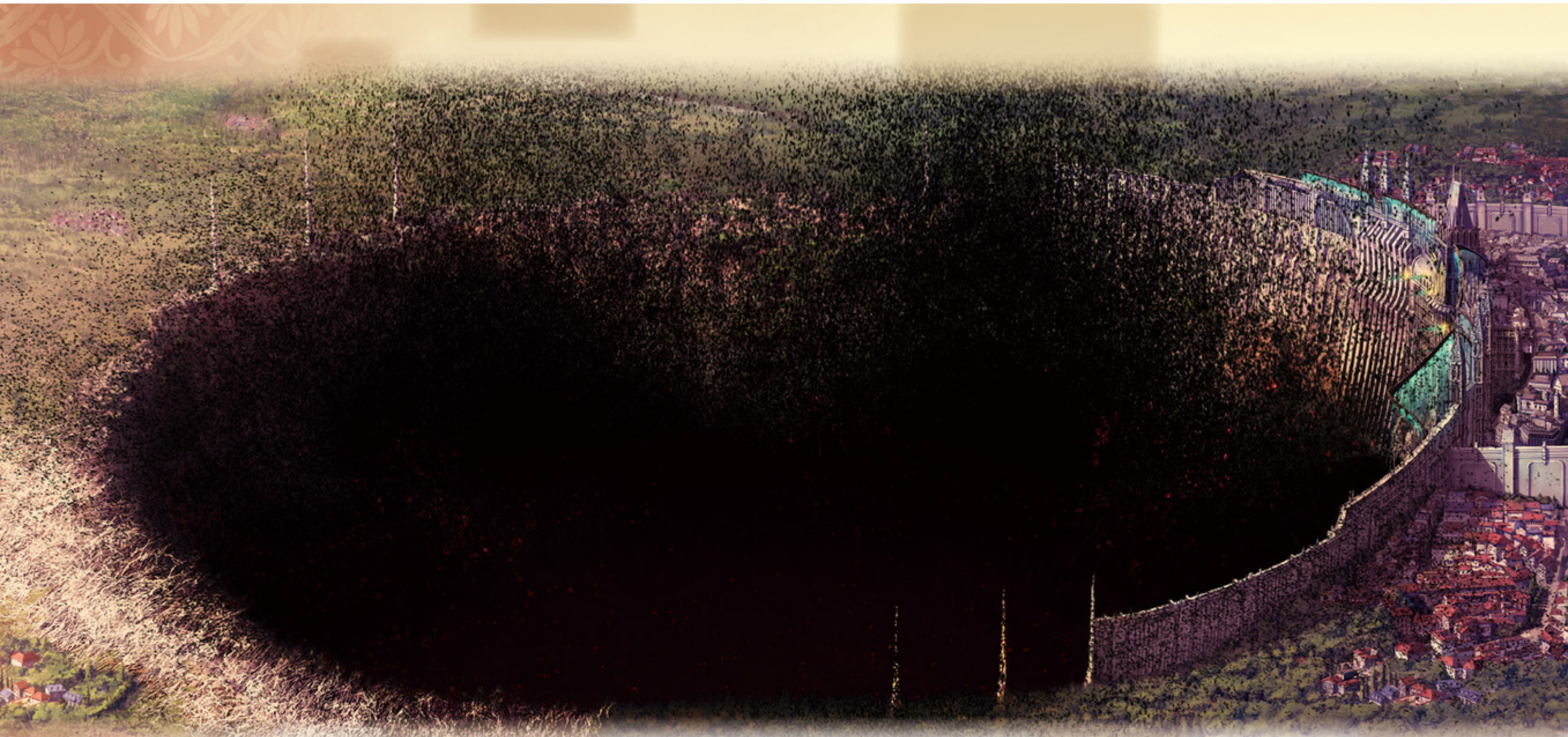
自星之内海派遣而来的阿尔托莉雅·卡斯特，履行了自己的使命。不仅她，全员都用尽了全力才最终将科尔努诺斯击败，众人暗忖侵袭不列颠的灾厄已经消失。

然而真正的“毁灭”在这之后翩然而至。打倒摩根也好降服科尔努诺斯也罢，不过都是为了这一刻而缜密编织的计划。毁灭一切的「奈落之虫」，正在将不列颠全境吞入腹中……









三大灾厄

Story Digest 03

女王摩根驾崩了。而且是死于朝中的妖精群臣，而非阿尔托莉雅·卡斯特等人之手。尽管余味让人不适，众人依然盼望新女王的登基能为不列颠异闻带编织新的篇章。

然而，不列颠全境突如其来地涌现

出大量“诅咒”。并且「炎之灾厄」「兽之灾厄」以及「咒之灾厄」也相继显现。迄今为止一直被摩根的力量所压制着的大灾厄，如今将各地的妖精都市吞噬殆尽。





讨伐女王的旅程

Story Digest 02

游历被六个氏族守护的都市并一一敲响「巡礼之钟」的旅途。这条道路注定不会一帆风顺。每一次同挡在前方的魔物与女王的军队战斗，斗志也仿佛被不断消磨。更要命的是「为什么我非得做这种事不可」的念头在脑海中挥之不去。

但即便如此，在异邦的旅人——藤丸立香的支持下阿尔托莉雅·卡斯特依然敲响了6鼎大钟立下了“证明”。并且，最终抵达了那位于遥远彼方的罪都卡美洛的玉座。



希望之星

Story Digest 01

由掌握了绝对实力的女王摩根所君临的不列颠异闻带，流传着这样一则预言，“被选定之杖指引，有异邦的旅人守护，救世的少女将抵达玉座”。担负着打倒虚假的女王，为不列颠带来真正和平这一重担的，是从星之

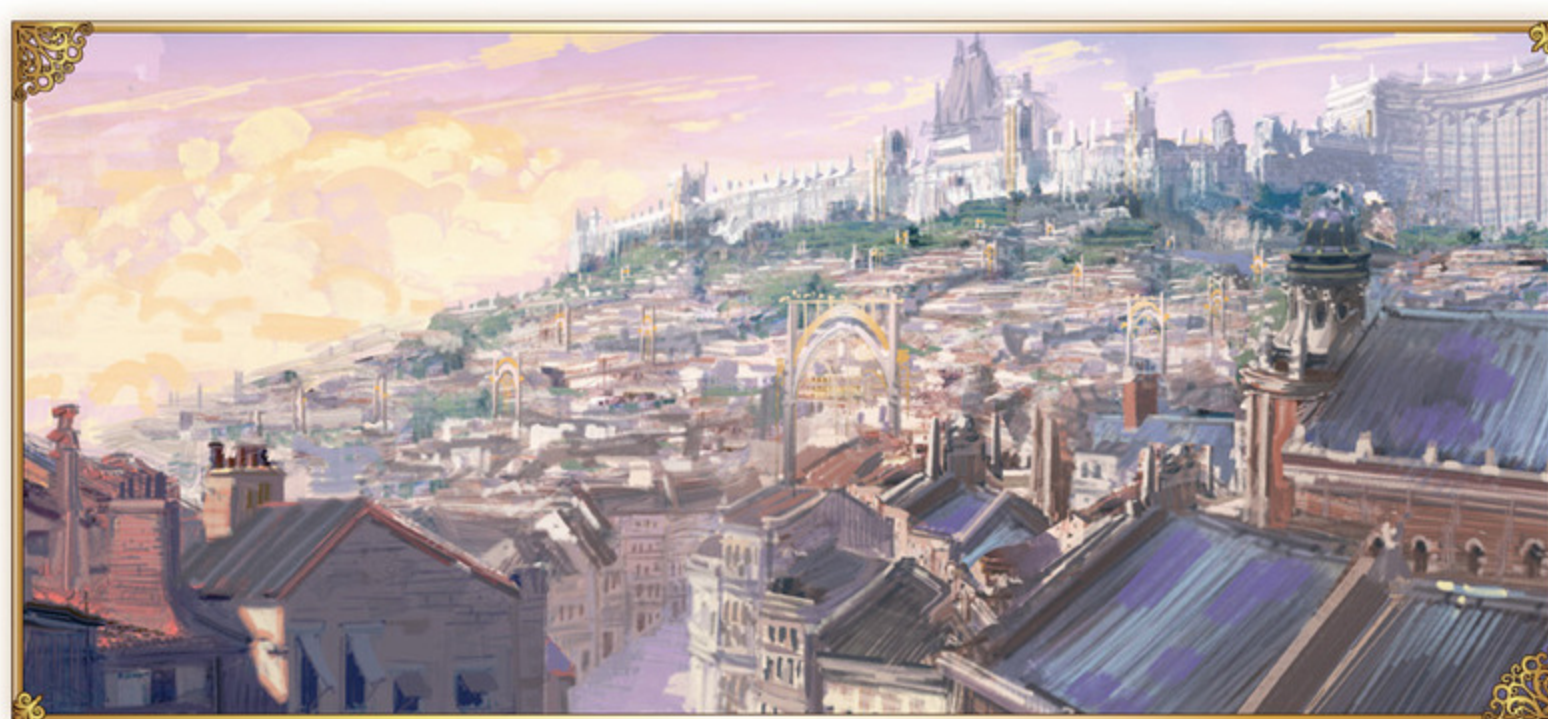
内海派遣而来的“乐园的妖精”阿尔托莉雅·卡斯特。她怀揣着孤独与不安，纵使被这远超自己能力的重担压得步履蹒跚，最终还是故乡廷塔杰尔飞奔而出。



Story Digest

ストーリーダイジェスト





妖精圆桌领域 阿瓦隆·勒·菲 星辰诞生之时

Introduction

给作为异闻带最强势力的奥林匹斯予最后一击的背叛行径，以及同数次对主人公造成威胁的使徒决出胜负。

经历了这些事件后，新迦勒底终于要开始着手应对现身第七特异点的「异星之神」。

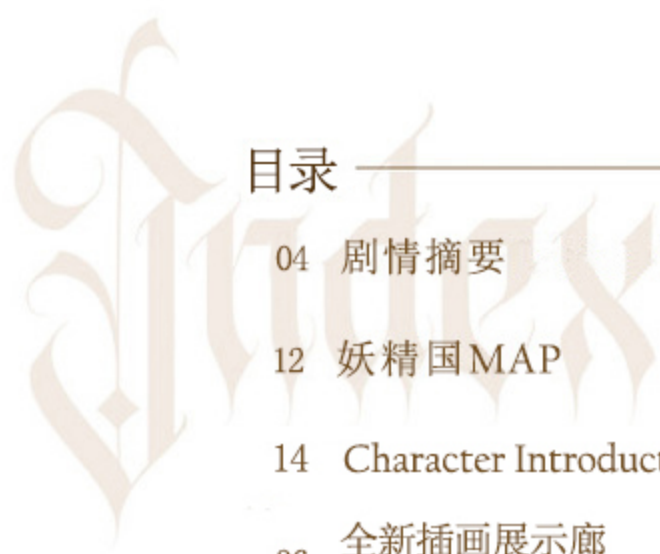
然而，人理的异变却不会给一丝喘息的机会。

以失去了空想树的第6异闻带之消灭为开端，地球行将陷入崩落，期限仅有只24小时。

为了阻止行星的终结，再度将希望的色彩收入囊中，迦勒底踏入了被仿若圣枪光芒所笼罩的不列颠岛

在这里等待着人理之旅人的……

是人类早已丧失历史主导权的妖精们的世界。



目录

- 04 剧情摘要
- 12 妖精国MAP
- 14 Character Introduction
- 36 全新插画展示廊
CHOCO/BLACK/TAa/めろん22/望月けい/羽海野チカ/村山竜大/白峰/ヒライユキオ/すみす/武内崇
- 46 场景氛围图
- 54 奈须蘑菇 Interview
- 62 CM制作人员评论集
- 64 BGM制作人员评论集
- 66 异闻带不列颠的前世今生

Lostbelt No. 6 : Fae Round Table Domain, Avalon le Fae

Reminiscence

