



Fate Prototype

苍银的碎片

[日] 樱井光 / 著
[日] TYPE-MOON / 原作
[日] 中原/绘 何炆/译

2

云南出版集团
云南美术出版社



Fate - Prototype

五 郎 十 月
2004年10月



Fate Prototype

苍银的碎片

2

[日] 樱井光 / 著

[日] TYPE-MOON / 原作

[日] 中原/绘 何炆/译

云南出版集团
云南美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

Fate/Prototype 苍银的碎片. 2 / (日) 樱井光著;
(日) TYPE-MOON原作; (日) 中原绘; 何炆译. — 昆明:
云南美术出版社, 2017.10
ISBN 978-7-5489-2898-0

I. ①F… II. ①樱… ②T… ③中… ④何… III. ①
长篇小说—日本—现代 IV. ①I313.45

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第221303号

责任编辑: 韩 洁

特约编辑: 董文锋

美术编辑: 黄思源

原著名:《Fate / Prototype 蒼銀のフラグメンツ 2》, 著者: 桜井 光, 绘者: 中原, 日版
设计: WINFANWORKS, 平野清之

Fate/Prototype SOGIN NO FRAGMENTS 2

©Hikaru SAKURAI 2014

©NAKAHARA 2014

©TYPE-MOON

First published in Japan in 2014 by KADOKAWA CORPORATION, Tokyo.

Simplified Chinese translation rights arranged with KADOKAWA CORPORATION,
Tokyo.

Translation copyright ©2017 by Guangzhou Tianwen Kadokawa Animation & Comics
Co., Ltd.

本书中文简体字翻译版由广州天闻角川动漫有限公司策划并由云南美术出版社出版。

未经出版者预先书面许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

云南省版权局著作权合同登记号: 图字: 23-2017-086号

本书为引进版图书, 为最大限度保留原作特色、尊重原作者写作习惯, 故本书酌情保留
了部分外来词汇。特此说明。

Fate / Prototype 苍银的碎片 2

著 者: [日] 樱井光

原 作: [日] TYPE-MOON

绘 者: [日] 中原

译 者: 何炆

出版发行: 云南出版集团

云南美术出版社(昆明市环城西路609号)

印 刷: 中华商务联合印刷(广东)有限公司

版 次: 2017年10月第1版

印 次: 2017年10月第1次印刷

开 本: 1/32 787mm × 1092mm

印 张: 7

字 数: 121千字

ISBN 978-7-5489-2898-0

定 价: 32.00元

版权所有 侵权必究

本书如有印装质量问题, 请与广州天闻角川动漫有限公司联系调换。

联系地址: 中国广州市黄埔大道中309号 羊城创意产业园3-07C

电话: (020) 38031051 传真: (020) 38057562

官方网址: <http://www.gztwkadokawa.com/>

广州天闻角川动漫有限公司常年法律顾问: 北京市盈科(广州)律师事务所

玲珑馆美沙夜





便装设定稿

远东顶尖魔术名门玲珑馆家的大小姐，下任家主。
 天资虽不如沙条爱歌，但也是个难得的天才。在一九九一年时年纪尚小。
 她生于统治阶层，才华横溢，从小就深知自己与普通人大不相同。
 仰慕父亲，从而迅速地与其父亲钦佩的从者——术士拉近关系。
 在八年后以御主身份参加了第二次圣杯战争，带领枪兵与沙条绫香及剑士对决。



睡衣设定

人物数据

第一人称：我
 御主阶位：——（1999年是第二位·智天使）
 魔术系统：符文魔术、降灵术、所有黑魔术
 魔术回路/质：A
 魔术回路/量：B
 魔术回路/构筑：异常（偏向镜像概念）

術士





人物数据

一者 第从真技宝
 人阶 称：我
 第六位
 名：冯·霍恩海姆·帕拉塞尔苏斯
 能：阵地构建、道具制作、高速吟唱等
 具：？？？

能力

体力 D
 耐力 E
 敏捷 C
 魔力 A
 宝具 A+
 幸运 B



术士是第六阶位的从者。
 传说中的炼金术师，活跃于文艺复兴时期，在人类史和魔术史上都有留名。
 同时也是一位强大的魔术师，身兼「土」「水」「火」「风」四种属性，外加「空」属性，精通宝石魔术，曾对魔术系统之一的炼金术的发展做出巨大贡献。
 奉玲珑馆家的家主为御主，降临于一九九一年的东京，并对美沙夜示好。

骑兵

骑兵是第五阶位的从者。

在一九九一年的圣杯战争中，展现出无与伦比的力量。因顾潜藏于奥多摩山中的御主的命令，出于自身的意愿与玲珑馆家（术士阵营）结盟。当时一眼就看出美沙夜具有「王者气度」。

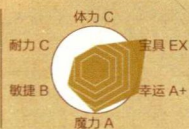
不久，他便在东京湾上空施放出巨大的神殿型宝具，与手执圣剑的剑士展开一场激战。



人物数据

第一人称：孤
 阶位：第五位
 名：???
 能：对魔力、骑乘、领导力、神性、皇帝特权
 具：热沙狮身人面兽、暗夜太阳船、???

能力



武装设定稿



人物设定稿



玲珑馆家家主

一九九一年玲珑馆家的家主。
掌管以远东顶尖魔术名门身份位列统治阶层的玲珑馆家，作为术士的御主参加了一九九一年的圣杯战争。十分钦佩志同道合的真理探求者——崇尚善与爱的旷世魔术师术士。与当时的沙条家家主——沙条广树偶有来往。



人物数据

第一人称：我
御主阶位：第三位·座天使
魔术系统：符文魔术、降灵术、所有黑魔术
魔术回路/质：—
魔术回路/量：—
魔术回路/构筑：—

狂战士

狂战士是第二阶位的从者。
一头对月咆哮的狂兽，不知为何每天晚上都会前往位于杉井区的「玲珑馆家」，对其后院的一片「森林」发起进攻。攻击时虽常处于狂暴状态，但其行为目的都是基于与御主相一致的见解。
曾与剑士交锋却没决出胜负，两人早晚再度狭路相逢——



人物数据

第一人称：—
阶位：第二位
名：???
能：???
具：???

能力

体力？
耐力？
敏捷？
魔力？
幸运？



Fate/Prototype 苍银的碎片

2

目录 CONTENTS

Best Friend
好对手

第一章 ————— 1

第二章 ————— 31

第三章 ————— 61

第四章 ————— 91

第五章 ————— 121

第六章 ————— 151

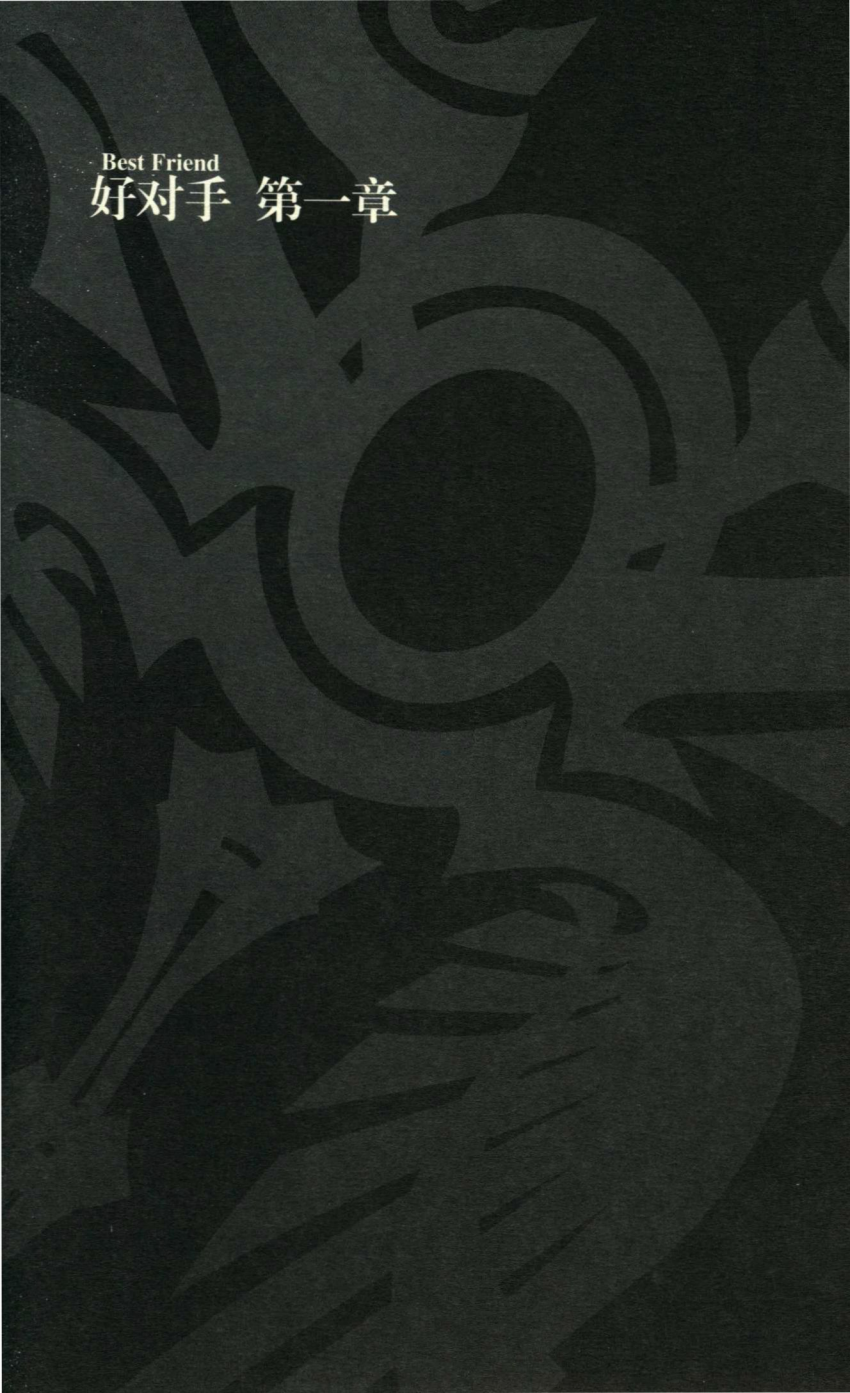
特别专栏

众魔术师 ————— 181

后记 ————— 205

Best Friend

好对手 第一章



时间是公元一九九九年——

第二次圣杯战争在二十世纪末的东京拉开了帷幕。

七人与七英灵在东方的应许之地，展开着一场不为人知的斗争。

七名各怀心愿的魔术师齐聚此地，七位从者也随之降临于现世。

他们将互相争夺隐藏在某处的圣遗物——圣杯的使用权。

其目的是什么？

自然是为了实现夙愿，达成誓言，满足妄念。

追寻万物的“根源”可以说是魔术师存在的理由，为此才会出现圣杯。

圣杯是万能的许愿机。这点已得到魔术协会的正式承认，但个人的终极愿望究竟是什么，七人与七英灵的追求又是否一致，都无从确认。

圣杯在东京显灵。

它的神秘面纱至今仍未揭开。

它真的能通往“根源”吗？

或者说还有别的可能？

至少参与者是一无所知，负责监督的圣堂教会对此绝口不

提，时钟塔那些人也不见有丝毫疑问。

所以不排除这可能是个巨大的陷阱。

不论怎样，至少我是向往“根源”的。

我将使用自身掌握的众多魔术，率领麾下饥渴的魔犬，掌控化作死亡庭院的魔术工坊，驱策降临现世为我效命的英灵，以如今仍历历在目的“过去”与“记忆”为鉴，前往众多魔术师为之奉上性命、血脉的梦想之地。

我必须抵达“根源”。

不然就只有死路一条。

嗯，没错。

一切如字面所述。

到时候想必会很痛苦吧。

我将受尽折磨死去，落得凄惨的下场。

魔术师在圣杯战争中落败，也许会殒命——

这只是玩笑，性命才不会这么轻易丢掉。

但我若得不到圣杯将必死无疑。

即便向监督人员寻求庇护也没有意义。

到时，构成如今的我的一切物质都将腐朽、破碎、融化、最终消失。

因此——

我无路可逃。

当然，我也没有丝毫逃避的打算。

我一直在等待。

等待圣杯再度显灵。

等待英灵降临。

等待那散发着呛鼻血腥味的斗争日子。

等待能尽情挥洒自身才能的残酷末日。

等待令咒在身上显现之时。

——嗯，对。

——我一直在等待，第二次圣杯战争。

Fate/Prototype

苍银的碎片

Best Friend
《好对手》



公元一九九九年，二月的某日。

这里是东京，玲珑馆主宅——

奢华的豪宅在月色映照下熠熠生辉，说是王公贵族的行宫也不为过。

豪宅古典恢弘的格调在林立的建筑中鹤立鸡群，作为统治者的居所无可挑剔。尽管豪宅的御主在社会上并无明确的地位，但其深深地扎根此地，如天经地义般君临东京。

玲珑馆——这并不是豪宅的名字，而是掌控豪宅的御主^{Master}的名讳。

“东京”——这座都市位于堪称魔术世界边陲的远东之地，掌握多种系统魔术的玲珑馆家在明面上以顶尖强者的姿态，统治着东京的芸芸众生。

这栋豪宅作为帝王彻夜笙歌的地方再适合不过。

男子走在二楼的走廊上，抬头仰望着高高的天花板，在心中默默如此想道。

他高大魁梧，隔着衣服都能看出他的身体久经锻炼。