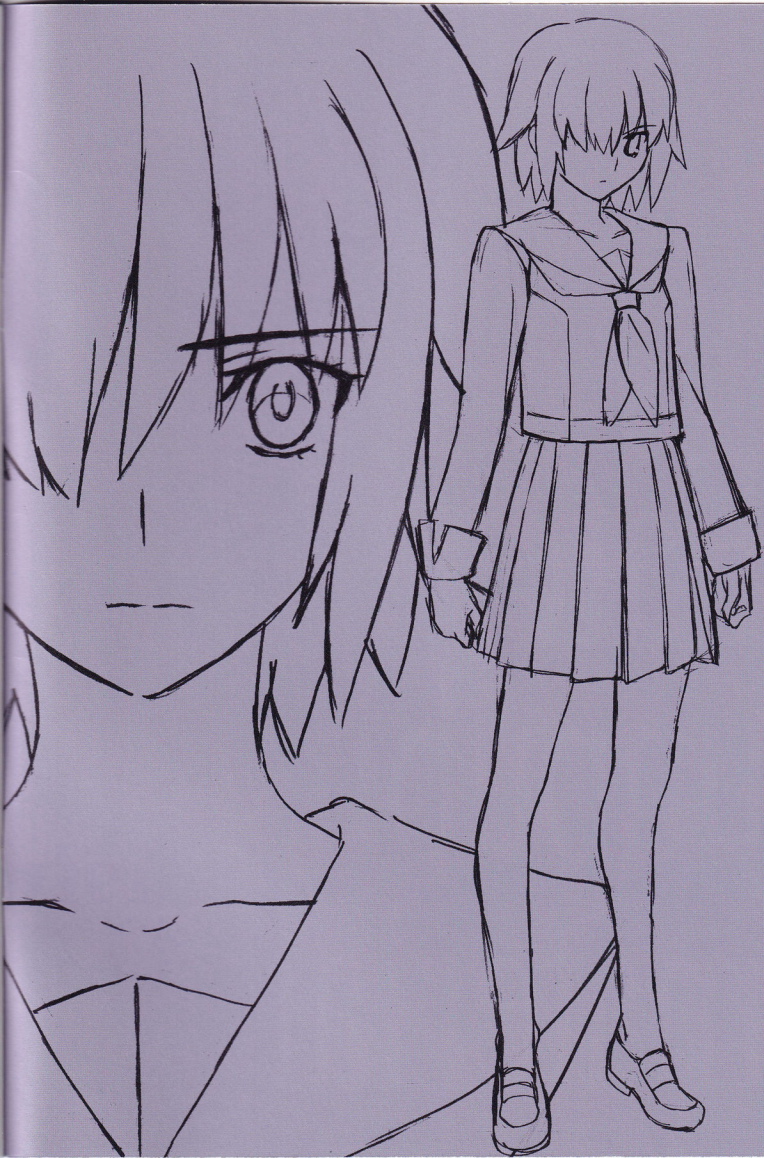


Fate/
unpublished
material



Fate/ unpublished material

※attention

このマテリアルに掲載されている内容は、「Fate/stay night」のTVアニメとその後の劇場アニメの製作に向けて、企画開始時に奈須きのこが執筆した、新たなヒロインやいくつもの新要素を入れた、いわば第4のルートとも言える企画資料です。アニメがゲーム版準拠での制作となり、お蔵入りとなっていた本企画が、当時制作された貴重な資料に一部加筆修正を行い、15周年を記念して公開されます。

アーネスト・グレイヴヒル



概要

男性。三十代前半。出身はアメリカ。二代ほど前までは魔術協会を中心・ロンドンでそれなりに名の通った名門だった。

本編では少ない、『魔術師としてのマスター』の教科書的存在として登場する。

盾のサーヴァント、シールドのマスター。

聖杯戦争の為に来日した魔術師。魔術協会には属しているものの、協会のルールに重きを置かず単身の研究を好むので半フリーランスとも言える。

紳士然としており、パツと見はなかなかの人格者。物語序盤、マスター間の戦いに不満を覚える土郎にとっては模範的な魔術師に映るのだが、その誤認はすぐに改められる事になる。

はじめは街の人々を気遣っているように見えるが、戦いが始まれば冬木市の人間を背景としか思わない非人間。

死者を再動させる死体使い。魂を宿らせる事はできないので降霊術とは違う。否、出来ないのでではなく興味がない。

アーネスト

容姿

高級だが嫌味のないスーツを着込んだ、つねに穏和な顔立ちの男性。

身長は180cmあるかないくらい。

紳士風と表現されるが、古風な英国紳士ではない。言ってしまうえば背広姿のサラリーマンなのだが、量産型の中で明らかに特出して見える上品さがある、みたいな。

口調

一人称は『私』。丁寧で柔らかい、相手を思いやるような口調。

高圧的だったり嫌味っぽい事はない。挨拶は「さげんよつ」。大抵の相手は「君と」。名頭名（称）を呼ぶ事は滅多にない。（人間の名前を覚えるつもりはないため）

性格



調和を好み、分別のある平和主義者。

子供から見た理想的な『保護者としての男性』で、まだ大人になつていない人間から見れば頼りになる温かさを持っている。迷える少年少女をたしかかな人生経験と価値観をもつて導く教師、世間の仕組みと個人の苦悩をよく理解し、お互いにとつてもっとも良い道を選び取るような『頼れる大人』と言える。が、それは表層だけのもの。

根が魔術師そのものであるアーネストは、基本的に『自分を中心とした』調和を好み、その実行の為になんの躊躇もない。

彼が口にする助言や説法は正しいこと、良いことのように聞かせるが、その本質を知ってしまったら、『自分の為にならないものは要らない』という理念に基づいた言動だと分か

他人の痛み、迷いを深く理解しているよう振る舞うが、内面ではまったく考慮していない。する気もない。彼にとつて世界とは『助け合い、与え合い』ものではなく、『自分を助け、自分に与え合』ものなのだ。

無論、世界はそうに出来てはいない。アーネストという人間こそ歯車の一つにすぎない。世界が自分の為の物ではない、という現実にはアーネスト自身を食いつぶす……のだが、アーネ

ストという人物は自分が『世界の主』などという考えはもっていない為、自己矛盾で崩壊する事はない。

矛盾しているのだが、アーネストは世界が自分に与えるだけのものと捉えていながら、自分は世界の歯車の一つだと納得しているのである。

自分は奴隷だが世界中の王はこの奴隷の為に奉仕している、と彼は確信している。この破綻こそ、生まれついで魔術師の証と言える。

端的に言つて、自分だけが大切な人間。(ただし、自分が一番偉い、という誇大な妄想癖ではない)その一点によってこそ、この上なく『いい人』な紳士である。

物事が自分有利に動いている時は『いい人』だが自分にとって不利な流れになつくと率先して原因を排除する。

人間としての善悪を弁えているが、そのどちらも支持してはいない。そもそも、自分の行動は善悪どちらでもない」と連観している。



能力

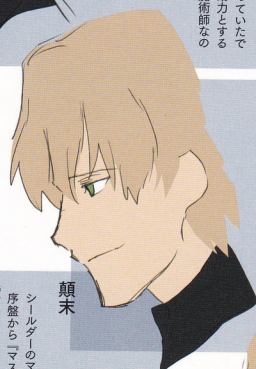
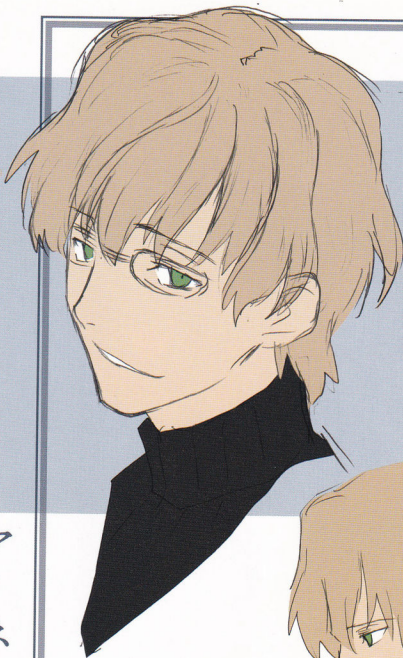
一見してネクロマンサーなので陰霊科と思われるが、創造科の魔術師。基本的な魔術である自律(体の調整)・同律(外界との体感一致)感知(魔力、魔術行使の感知)の他、自身を守る為の防壁魔術各種と、天性の才能と言え「死体の再動」を得意とする。

外見年齢は三十歳ほどだが、実年齢はもう少し上。このあたりの若作りも体律によるもの。

魔術師としては悪に大きく後れを取る。

『死体の再動』は魂・精神の宿らない死体を、かつてそれらが宿っていたであろう個と同じ性能で動かせる魔術。基本的に生者への妄念を原動力とする死霊の類とは別物。死体にネジを巻いて、スイッチをオンにできる魔術師なのである。

使い魔の類はまったくなし。アーネストは自分以外の者を信じていない(必要としない)ので、たとえ死霊でも使役する事はできないのだ。



顛末

シルダーのマスターとして聖杯戦争に参加。序盤から「マスターの一人」として登場し、中盤前に退場する。

死体を利用して「代理人」を使用して戦局を自分有利に導くも、結局はマスターとしての力勝負で敗北。

その達観も言峰の揺さぶりで不確かなものになり、マスターを放棄して帰国を選ぶ。(聖杯を欲しがると自分を認めまい、と戦いで躍起になるのではなく、これ以上関わっては自分のアイデンティティが危うくなる、と判断した為)

が、蘇生させられ、強引にサーヴァントにされたシルダーはその意見に反対。アーネストは自我が浮上しはじめたシルダーによって殺害、合呪を奪われる。

アーネスト・グレイヴヒル

タチエ



概要

シールダーのサーヴァント。元々はアーネストが召喚したサーヴァントだが、アーネストが脱落した後、主のいないはぐれサーヴァントとして街を彷徨い、セイバーと士郎、共に因縁のあるキャラとして立ち回る事に。

始めは自我がないのだが、物語が進むにつれかつての人格を取り戻していく。

アーネストをマスターとしていた時は命令を実行するだけの機械じみた性格だが、人格を取り戻していく度に凶暴性を増していく。タチエの人格とギヤラハッドの相がランダムに入れ替わるため、二重人格者っぽい。

FACT

容姿

日本人、女性。外見年齢は士郎と同じくらい。ざんばらに切った黒髪に、つねに俯いているような寂しげな表情。美少女ではあるが見ようによっては美少年にもとれる。凛々しさと優さを両立させて！――普段着はセーラー服にする？

サーヴァント時はラウンドシールドを中心に、セイバーのように変身（完全武装）するタイプかと。いっせ、武器である「名も知れぬ円形の盾（ラウンドシールド）」から武装が浸食していくブリスステッドアイマーっぽいものいかも。この娘だけ妙にSFチックとか。

口調

一人称は「わたし」。

口調はやはやすっぱ。「……そう、だけど」「……そういうの、イヤ」「……気に入らないな、あなた」みたいな。

根は大人しいクセに必死に拒絶してる感じで、あとぼつぼつと喋る。

混乱時は荒い呼吸ばかりで減点に喋らな。

ギヤラハッドが表に出ている時は「車だ！人なつっこい少年口調で、「一人称はボク」

「ええ、そですね」「そういうのはお断りです」趣味がありませんね、ボクたち」といった。大抵の相手は「あなた」と呼ぶが、知り合ってくる場合を呼び捨てに。



性格

無口で消極的な性格。必要な事しかやらないのだが、そんな自分を寂しく思ったりもする。捨てられた子系系の少女。

精神年齢は死亡した16歳の頃のもの。生前は大人しめの、ノーマア暴力な女の子だった。(その面影は多少残っている)

甦ったとしても死体にすぎないので、生前の彼女とは別物と考える。

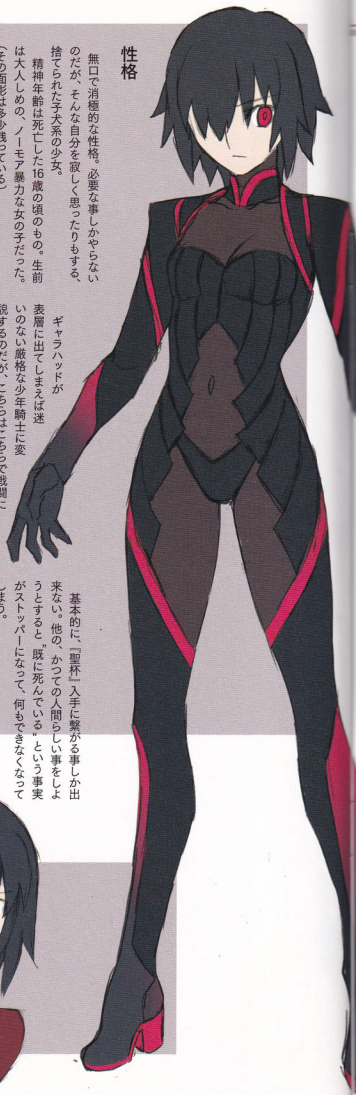
彼女だったものはとうに消え失せ、残骸が新たな意志を持った、という考えで。(ホロウのアンドロイドに近い)

(抜的に、生まれたばかりの無垢な使い魔にタチエの記憶の残滓とギヤラハッドが同居している、というもの)

自身がサヴァントである事は受け入れているので、唯一の目的である「他のマスター(サヴァント)を殺す」を果たす為に行動するも、断片的に甦る生前の記憶に翻弄される事に。

死にたくない、という生への執着と、10年前の大火災の恐怖がシールドターを混乱させ、見境なく暴れ出してしまふ。

生前のタチエとは別物と言えど、基本的な考え方はタチエのもの。

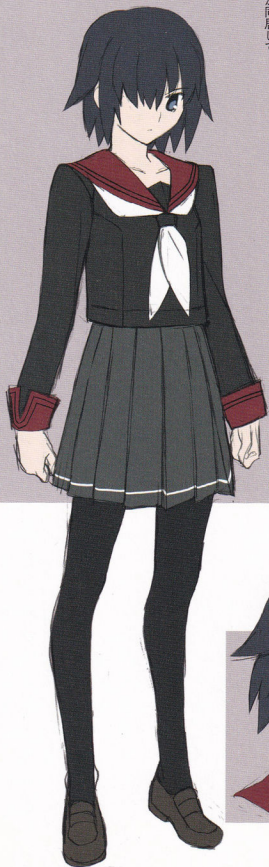


ギヤラハッドが表層に出しまえば迷いのない厳格な少年騎士に変貌するのだが、こちらはちらで戦闘に

一切容赦がないのでやっばり危険。ギヤラハッドの魂はタチエとは混ざり合っており、劇場版では物語中盤以降、迷走するタチエに助言をくれたりもする。特殊な関係だが、タチエがマスターでギヤラハッドがサヴァントのようなもの。

基本的に、「聖杯」入手に繋がる事しか出来ない。他の、かつての間人らしい事をしようとする。既に死んでいるという事実がストッパーになって、何もできなくなってしまう。

とは言っても本当は人間らしいコトがしたいので、第三者に(強引に)誘われたら断れず、ずるずると付いていく事に。混乱状態にさえならなければ、いたって普通のヒロイン系。





設定

盾のサーヴァント。正体はアーサー王の円卓の騎士の一人、唯一聖杯探索に成功した騎士「ギヤハッド」。他にも聖杯を見つけた騎士はいらぬが、最終的な意味で「成功したのはギヤハッドのみとする」)

扱いが特殊なキャラで、物語の展開と共に立ち位置が変わっていき、

アニメ版では分かりやすいユートリアルキャラとして、劇場版では取り残されたもの「見送るもの」というテーマを背負う。

以下は劇場版での立ち回り。

【初期】

アーネスト・グレイヴルはサーヴァントを召喚する際、自身への魔力負担を軽減する為に死体に英霊を憑依させる。(無論、リスクの方が大きい。霊体化できないのは痛手だ。死体提供者である言は「よくない」と忠告するが、自分以外を信じていないアーネストはサーヴァントであろうとも、生きているものを、身近に置くことをよしとできなかった。自分が愛用する『死体』なら、完全な道具として扱えると考えたのである)

サーヴァントとして戦わせる時だけ英霊を表面に出すため、それ以外の時は物言わぬ死体としてアーネストに付き従う。開始当時はタチエの意識もギヤハッドの意識もない。タチエはまだ眠っているようなものであり、ギヤハッドは不合理的な召喚の為、自分がどのようなモノなのか理解していないのだ。

右も左も分からないギヤハッドは、戦闘の度に短い時間で状況把握に努め、サーヴァントとはなんであるか、自分が宿っているこの体は何であるか、アーネストがどのような人物であるかを計り、結果としてアーネストに「汝は主君にあらず」と判を下し、単身で聖杯争いに挑むコト。

この時点でギヤハッドは自分の名前さえ確かではない為、満足な力を出せない(すでに一度セイバーに殺れているが、出したのは盾だけ。真解放はしていない)

シルダーは「聖杯」という事柄に執着し、「それはボクのものだ」といつか考えてはくれずサーヴァントとなる。

(ボクのもの)という発言は言葉足らずで、正しくは「ボクが手にしなければならぬものだ。ギヤハッドは聖杯を手にする為生まれた騎士であり、また、聖杯を手に入れた後、正しく扱った唯一の騎士である。その真実として、アーサー王伝説にある聖杯は彼のものとされる)

この後、様々なサーヴァントと戦う事になり、その度に生き延び、次第に本来の戦い方を思い出し、いく。

タチエの意識も生まれ始めており、聖杯は別にして、自分を一度破った土郎とセイバーに憎しみのような執着を見せる。

(※ギヤハッドはセイバー(アーサー王)に執着し、タチエは大災で生き延びた土郎を逆恨みしているため、タチエと土郎に逆恨みするよう、教会と言峰、アーネスト、土郎のやりとりの時に「10年前の生き残り……」というフレーズの時、シルダーにヒクリと反応させるコト)

【中期】

戦いを経て、タチエが主人格になっていくシルダー。

ギヤハッドは過去の記憶を少しづつ思い出しはじめる。まだ自分が何物であるか分からないが、かつても聖杯を探していたコト。けどそれは何のために? どんな使命? どんな悲願を持って奇跡を手に入れようとしたのがまだ分からない。

自分の真名もまだ不明(思い出したらロードキヤメロットを使えるようになっちゃうわ)

セイバーがエクスカリバーを使用したタイミングで、ギヤハッドも自分の名前と、セイバー(アーサー王)に對してやるべき事を明確化する。

一方、タチエはそんなギヤハッドのフオロイをうけながら、聖杯争いに勝つために無軌道な戦いを繰り返す。自身の維持(魔力補給)の為に人を殺すタチエ。もう死にたくない、あいつ(土郎)が憎い、という妄念だけで動いているが、それが何処か間違っている、と気づきながら力をつけていく。

(視聴聞には、早くアイツどうにかしないとヤバイよママン、と思わせる位置づけに)

【末期】

自分が何者であるか取り戻したギヤハッドは、完全にタチエのアーサー王役に回る。自分はギヤハッドと呼ばれる英霊の一相にすぎない。シルダーのサーヴァントは、ギヤハッドの力を手に入れたタチエと解釈すべきだと。

タチエの同情と思われただが、あくまで英霊として呼ばれた在り方に従っているだけ。まるまる英霊として召喚された盾のサーヴァントと違い、ギヤハッドは本当に部だだけ呼ばれたもの。現世に介入する事はできないと弁えている(そんなギヤハッドだが、セイバー(アルトリオ)との戦いだけは表層に現れ、自分が間違ってた王だったと悔やんでいるセイバーと対決す)

一方、タチエ。街を彷徨い、10年間の時の流れを愛感じ、帰るべき場所がない事を痛感。悲しみを根柢に変える事で原動力を得るが、本人もそれが苦しみを抱えている。麴って、死にたくないからと彷徨ってきたけど、本当は何が一番正しいのかもよく分からない。けど胸に焼き付いた消え、理不尽な惨劇の記憶。火災によって全てを奪われた怨念が消え去らない。

そんな感じで、最終的には言峰に狙われる事になり、教会の愉快な仲間員となって聖杯による破壊に賛同する事に。ギヤハッドはそんなタチエに黙して語らず。

つか、その破壊はセイバーに破れてギヤハッドの相は退場しているか?



能力

死体、といふ事でわりと不死身、魔力さえ補充すれば体は復元し、痛みも感ぜない。
真実は「災禍指す時の断片(ラウンド・ノウンド・シルド)」。『災厄の塵にまつわる伝承を至真とした。』

(アササの円卓には、もつとも危険な座)とよばれる空席があった。この、誰も座りたがらない空席に堂々と座つたのがランスロットの息子、少年騎士ギヤラハッドとされる。『ラウンド・ノウンドと謳ふ。』
と思へど、視座のミスリルを誘つコト、本当は盾ではなく円卓のミスリルなのである。ギヤラハッドは座つた「危険な座」のテーブルを盾にして使つてゐるのだ。

この盾は物理的に高い防御力を持っている。とはいへヘラレスの「A以下は無効」といった概念防御ではなく、ベルレフオンクラスの直撃は防げない。ただしエクスカリバーを初めとする円卓の騎士たちに対して、高い追加効果を持つ。

ラウンド・シルドには特別な呪いがかかつており、ギヤラハッド以外の者が触れるとカウナーとして聖痕が繰り出される。
「これも聖なる盾の逸話から、盾は「この盾を持つ者は聖杯の所有者なり、すなわち我が主はギヤラハッド」と刻まれており、ギヤラハッド以外の騎士が手に入ればよいとしたところ、何処から馬に乗つた白い騎士が現れ、これを捨て、刺したと(し)。

円卓は「半関係はない」という円卓の騎士たちの精神を示すものであり、アササ王の居城、キャメロットの象徴でもある。

ラウンド・シルドの単大展開時はエテル塊を用いて残る円卓部分形成、完全な円卓を再現し、そいつを触れることで円卓の輪としての城、キャメロット城の城壁を前面に展開する。

もう、見た目城壁のカチカチしたバリア。真名は「置れ高き時の円卓(ロード・キャメロット)」。……い、まいちなんも再考するコト。

「他に相応しい王がいないのではないか」と疑念を持つアササ王にうつて、英雄ギヤラハッドはまさに『自分を糾すために現れる騎士』に映えらう。
迷ひのあるアササ王には円卓の騎士を、ましてやみん心のよきところだったなキャメロットを打砕く事などではきかない。

まさに対アルトリア(アササ王)の究極とも言ふギヤラハッドの言葉。
これを展開してセイバを追い詰めるギヤラハッドには、しかし、アルトリアの憎しみは一切ない。むしろ尊敬と感謝のけがある。
ギヤラハッドはこの聖杯戦争でもう一度アササ王とまみえられた事に感謝し、彼の王にぞれる。はいと告げる為にシルダーとして決戦する。

「貴方が我々にとつての希望」最悪の中で、最善をとり続けている1つ「理想」をその理想に捕らわれている。この城を壊されたい。「貴方が目指し、築き上げたものは、この城よりもっと広く、もっと準備のあるものだったのだから」

そんなギヤラハッドの発言を受けて、セイバは今までためらっていたエクスカリバー全力斬りをキャメロットにぶつけ、これを凌駕。英雄ギヤラハッドの精神はその時点で消滅し、後方をタチエのために残すのであった。

「……ギヤラハッド、貴公が私を憎むのは、やはりいゝ。父上の事はまったく関係ありません。あの人の追放や汚名はすべて自業自得です。同情の余地をバンの耳にもありません」

ランスロットについては、こんな感じで他人の距離感、○(こ)に親子の縁を切っている。

顔末

はくれサヴァントとして様々な勢力を渡り歩くシルダー。
ギヤラハッド、タチエ、ともども最終目的は士郎とセイバだが、ギヤラハッドはアルトリアとの絆を経て、一足先に昇天。

相棒もなくなり、もう復讐心しか残っていないタチエは言峰の下つて士郎を追いつめ、そうして物語終盤、言峰教会、士郎は言峰の手で10年前の記憶を切開される。
(ゲーム版の「はををつたう」)

思い出に苦しむ士郎を見ながら、タチエもかつての思いに沈み込む。
士郎の吐き、寝てから思ひ出した10年前の時の流れ。

10年前の火災の日。
互様の下敷きになつて助けを呼ぶタチエは呼んでたつもりだったが、実はもう死んでた。タチエ、それを無視して、泣きながら前に進んでいった。見知らぬ子供(士郎)

今まではその記憶を思い出すたびに憎しみに染まっていたが、今は違う。
あの少年は自分だけ助かうとして全てを見捨てたのではなく、最後まで生き残るために前に進んだ。背中にかかる数多の怨霊に、謝らう。許しを請わす。自分だけが生き残つて、死んでいった者たちの代わりになるよう、正義の味方なてなき方を選んだ。

その歪さと苦しみ、精一杯の甲に、タチエは「あ、あ」と納得る。
そんな荷物を背負つて、あの少年は壊れてこゝまで成長し、こゝ先も変わらないのだらう。

「あの地帯そのものの時間のなか。あの子自身は死んで、あの子は自分たちの為には、死んでいった者の為に、生き延びよと泣いていたのだ」

理不尽な火災で死亡した憎しみを決して消え去らない。
けれど、あの日、焼き焦げた手足をひきずつて歩み去つていった少年は、尊い命懸けたのだ。

その後にシルダーは士郎とセイバを逃がす為にギルに挑む。
原作で数地下のランサーの役割を担い、士郎にバグンツして消滅するか、最後の「10年前の回想」の中で、温かい目(士郎)を見送る。シルはストの大戦時の時のキバインソンにするかはプロト次第。

走り書きとして、劇場版のランスはこままやりに下りた。
地下大聖洞・大聖杯
外から思いは大聖杯を壊るか、極、イリヤを救出して壊すかという二択。
大聖杯の中(クレタラ)に入るのは自殺行為なのだが、全て助ける、という信念のもと、士郎特攻(セイバ)がヒロインで桜を愛する事はできないが、助ける、救う、というタチエの解決。大聖杯内部、まるで天蓋が落ちてくるような光(魔力)の放流の前にあと歩というところで力尽きる士郎。

そ、タチエが現れ、ロードキャメロットで覆ひ返さつて光を防ぐ。
(この時まではタチエはまだ敵同、最後の助け合いも、お互いにお互いに関係なく行う、すれ違い)として表現する。
タチエの助けで、大聖杯からなんとか脱出する士郎。

タチエは中心に置いていかれ、士郎は生還する。もう一度繰り返される10年前の記憶、タチエは初めて、遠ざかつて子供を憎しみからではなく、慈愛の心で送り出す。

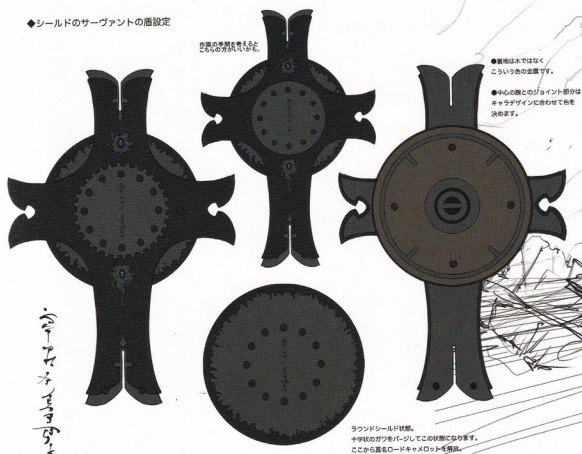
今まで何度も表現されてきた置いていかれる者と、走り去つていく者の構図。
けれど、今は意味が逆転のものになつている。タチエ、敵いものを見るような心持で「うん」「うん」「うん」と士郎の背中を見送り、満足して言葉で昇天、

言峰激怒、言峰VS士郎へ、

タチエ

シールド設定

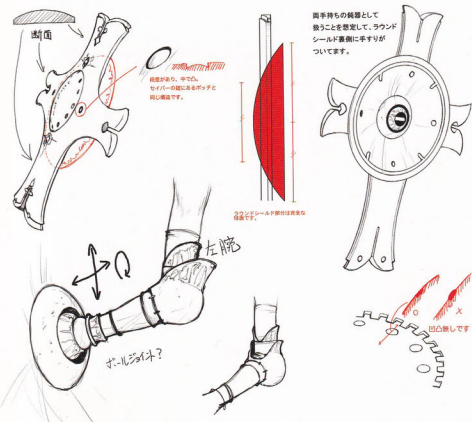
◆シールドのサーヴァントの盾設定



盾の巨大と重量感
対照的に何物いかに
軽やかな体型。
ムゲキやがて...! 5119



◆シールドのサーヴァントの盾設定



大きさ対比と持ち方

とてつもなく重いというのを表現するために体を傾けるようにして重いつつとスタキです。
振り回す時も同様。
腕と小枝みたいに折れそうとか。
武器として振り回す時はともかく、防衛に徹する時は、攻撃側の派手で早い動きに対して、盾のデカさを活用した最小限のコンパクトな取り回しに徹するとい対比になるかなと。
攻撃してる側が反撃がないので油断しているとかびっくりするくらい大振りな重いつつ変幻自在な連続攻撃をしなげたり。



■アニメ版 Fat e

※ストーリーはハイパーリートを基本としています。舞台設定の一部をアニメ用に変更しています。アニメとして話が成立するように、一部設定をシリアルなものに変更しています。
※また後の劇場版用伏線をおいています。シールドがアニメ用であり後役として扱われているのは、劇場版の方で正体・真相を明かすためです。

■冒頭

10年前の大火災より、前回聖杯戦争における最後の戦い、大火災と黒い太陽、その下でぶつかり合うセイバーとギルガメッシュ。

この後の日常シーンで突発的に起こる戦闘が浮かかないよう、レーションで聖杯云々の説明を入れておく。

(また、ギルガメッシュの説明は今のところここだけなので、シルエントながらもハッキリと描写しておくこと)

■開始とセイバー召喚

士郎の日常。桜と藤へ、衛宮部の一日。学校で慎二と会話。アイドルである遠坂凛の紹介。夜になって魔術披露。

(作品世界における魔術の在り方、士郎にとっての魔術の在り方、切嗣に奪われる時の昔話もできるだけスマートに二ニミム(消化)。

(セイバー召喚までの流れはほぼ原作通りに。他ルートに関わる無駄な部分はもちろんカット)

その合間に、アニメ版における他マスターの動きを。
未日し、言峰教会を訪ねる魔術師アーネスト。(最終に死体の無心に来て)

視聴者側にも、何やらこれらタイヘンな事が起こるよ、という前フリで、まだサーヴァント召喚はやらさない。10年前の続きをする)みたいなニオナス。

士郎視点に戻って、三日目の学校の夜。

ランサーVSサーチャー、ランサーに殺される、セイバー召喚は一話に入るなら、そのままで一話とする。

第二話が凜サイド、というの演出的であり。一話で話め込みすぎな設定は一話で消化するが現実的か。

凜がアーチャーを召喚するタイミングに合わせて、各マスターのサーヴァント召喚を差し込むのもよし。

■言峰教会と聖杯戦争、開始

凜の手引きで教会を訪れる士郎。聖杯戦争の監督役、言峰神父によるレクチャー開始。

「……なのなが。ゲーム版と違い、マスターとしてアーネスト(とセイラー服の少女)が同席している。
アーネストをいぶかしむ凜に、
「これから競い合う同士はいえ、必要以上にいがみ合う事はないでしょう」
と大人対応のアーネスト。

士郎、アーネストの長閑な態度に、「この男とは話しかえりかもしれない」と内心、期待してしまう。

言峰による説明が終わり、マスターである事を承諾する士郎。

ようやく七人のマスターが揃い、聖杯戦争が始められると安堵する言峰。

言「嘆かわしい事に、開幕の儀に出席したマスターは三名だけだがね」

度目、二度目の聖杯戦争においては、マスターたちは己が所在を明らかにし正々堂々と競い合おうというのに、と最近の魔術師のラル低下を痛く言峰。

凜やアーベルンとかもかく、外來の魔術師でこんなところに来るヤツはただの無能よ」

と露骨にアーネストを批評する凜。

「たしかに賢い行動とは言えませんが、それは無能ではなく勇気と言うべきでしょう。自分マスターである事を表明するのは正しい。その事で、街の人間を巻き込む事がなくなるのですから」

凜よ。隠事はしないうつて、それじゃそれが貴方のサーヴァントよ」

ア「ええ、既存のセヴラスには含まれない、シールドのサーヴァントです。もともと真名までは明かせないな、そういうのは、ほら、戦って、力尽きて手に入れるものだろう？」

ここで始めてもかまわない、という余裕の態度のアーネストに、アーチャー負傷中の凜は

凜「……やめとくわ、信用できないもの、貴方」とかわす。

ではいずれ、とアーネストは凜と士郎にお辞儀をし、一旦先に教会を去る。

(※ここで士郎の葛藤を担ぐような会話と、2年前の生き残り、というキーワードに少しだけ反応するシールド、劇場版を見据えた複雑なので、あまり派手に扱わないこと)

その後、二人は教会を後にし、イリヤとパーサーカーに襲われ、デッドエンド。

以後の流れはゲーム版に準じる。

幕間1

士郎がパーサーカーに殺され、生死の境をさまよっている間、他マスターの動きにカメラあて。

キャスター組、パーサーカーVSセイバーを水晶眼で見ているキスター。

葛木の登場はまだ無し。キャスターはパーサーカーとセイバー自分の天敵と睨み取り、策を練り始める。

アーネスト&シールド組はその住まいとして、郊外の海岸線に隠む崖の一軒家を見繕う。

ア「うん、悪くない立地条件だ」

と空き家と思われ洋館でくらくアーンスト。カメラがパ
ンすると、部屋の間には住んでいた家族の死体が、殺したのは
シルダー。

(この事はここでは明かさず、後日、凛と共に士郎がアーン
ストを訪ね、帰りに凛が「あの家に住んでいた人はもうなかつた
のかしら、帰りに凛が「あさの家に住んでいた人はもうなかつた
のかしら」と冷たく言い放つ)

■目覚め、セイバーとの会話

士郎の目覚め、手当てをされている自分と、着病している凛に
驚く士郎。

凛「貴方はもうマスターなのよ、死にたくなかったら、これか
らは考えて行動するのね」

なんて警告をして去っていく凛。

その後、道場にてセイバーと初めの会話。
午後、学校へ戻りセイバー、学校の怪しい気配、セイバー
曰く「結核が起ってある云々。(このあたりもゲーム版と同様に、
凛ルートの四回目、午後に準備)

一方、凛、まだアチャーが回復しきっていないので家で調べ
物。

アーンスト・グレイブヒルの情報など、アチャーと凛の会
話を補充。

アーンストという「典型的」な魔術師の話から、士郎の話へ。
凛「なんか、あのへんじゃない？」

凛「愛とどうと、どうのへんか？」

凛「どうって……魔術師らしくないって言うか」

凛「らしくない」という魔術師ではないだろう、アレは、半
人前以前だ」

凛「んー、そう言うコトじゃなくて……なんなのかしらね、こ
のひっかかり」

と首をかき上げる凛。

(これ、セイバーを庇った士郎の自己犠牲にひっかかっていて。
後日、ライダーに殺された凛を当然のように庇う士郎を
見て、「あー、こいつ人間とどことかおかし、と気づく」
※序盤の注意点として、セイバーを可愛く描かない事。登場時
から凛たく清涼ではあるが、まだ硬い騎士のイメージで、

■学校と凛との小戦闘、裏庭の戦闘

セイバーの忠告にもかかわらず、はいはい学校に行く士郎、あんな

んあていの半人前。

生活習慣という事もあるが、緊急時だからといって自分の責
務をないがしろにはしない、という律儀さ(ロボット)が根
底にあるよう、うまく描写。

廊下で凛とパツリ会って……以後、凛パートの五回目と同
じ。

放課後に凛との追いかけて、女生徒の悲鳴、ライダー強襲
まで。走り去る凛(らしき生徒)。

ライダーに受けた傷を治すために遠坂邸へ。

凛からの提案で、学校に集くサーヴァントを倒すまでの
休戦条約が結ばれる。

士「学校に俺ら以外の魔術師がいるって言うのか？」

凛「え？ あー、まあ魔術師候補は一人いるけど、その子は魔
術回路を持っていないだけの一般人よ。私が見たところ、才能は
あるけど自分に魔術の素養があるかどうかとも思えない感じ」

士「遠坂はそいつを知っているのか？ 知っていて、そいつは
マスターじゃない？」

凛「ええ、真に確かめたもの。その子に令呪はなかったわ」

士「……………」となる、やっぱりマスターの手がかりはなしか」

凛「手がかりは結果の基点ね。あれを潰していけば仕掛けた本
人が黙っていないでいいよ」

……………」と、それと別に気になる点があるんだけど」

凛「私が言っているのはキャストの気配。凛が今まで感じてい
た魔力の残滓と、先ほどのサーヴァント(ライダー)の気配は
違うのだ」

凛「……………」最悪、もう一人サーヴァントが潜んでるってコトよね
……………」とは凛のモロログ。

これはキャストの事。後の学校・キャスト戦への導線。

手当てが終わる、士郎は衛宮邸へ戻る。

士郎の傷にあわてる凛「なぜ私を呼ばなかったのか」と怒
るセイバー。士郎「傷を負っている女の子だから」と反論。「女
の子」というのは性別ではなく、単に「目録からくる感情
波動だが、士郎はそういうの初めでのうまく言語化できず、
誤解は拍車をかける。二人大喧嘩の末、冷戦状態。
(ゲーム版ではここでセイバーの単独行動、柳洞寺攻略がある
のだが、アサシンがない為変更。またセイバーとの仲直し)

一方、凛視点。

士郎が立ち去った後、不満そうなアチャー。(士郎を殺し
たいアチャーにだって休戦条約は好ましくない)

凛はアチャーの小言をスルーしつつ、「そろそろ回復し
た？」と誘いかけ。

凛「二人減らせる程度には」と夜の街へ。

ここでキャストの悪行の露見。
(凛ルート四回目にあった、オフェンスビルのワンフロアをまる
ごと音響させていたアレ。アニメ版ではビルまるごと掌握して
いる事に)

(後のキャスト決戦の伏線として、地下鉄に絡む話にしても
よし)

キャストに刺されたオフェンスビル。

静まりかえったロビーで臨戦態勢に映る二人。上階からサー
ヴァント(キャスト)の気配。語われていると知りつつも、
異を諷散しながら進むキャストとアチャー。

追いつめた先にいるキャスト。

凛とキャストの因縁その一。凛はキャストの使う術式の
魔力から、学校に集っているのはコッパと看破。

キャストはセイバー、バーサーカーほど強力なサーヴァン
トではないが、それでも凛にとっては強敵である。

アチャーとの協力の未キャストを倒すも、それは偽物
(デコ)だった。

凛「……………」まあ、こんなにあっさりいわけないわよね」

消滅するキャスト(偽)を見て、やれやれ、と嘆息する凛。
ちよっとだけ期待はしていたが、悪態をつく事で気持ちなり
セツト。

とりあえずビルを解放して一段落する凛とアチャーだが、
その隙を突いて第三者(アーンスト)の奇襲がある。

凛「……………」

驚く凛、シルダーの一撃を防ぐアチャー。(ここ、屋間
の士郎が凛を庇うシーンと同じ構図にあるコト)

ア目的は同じ、だからたかな。いや、あまりスマートとは言
えない仕事ぶりだが」

と「こやかかなアーンスト。内心、回復しているアチャーを
見て、チッ……と舌打ちしている。

真つ当な魔術師としキャストとそのマスターは放つてお
けない、と正義の口ばい発言をする。アーンストの発言を凛
はこれっぽっちも信じていない。

「アキスターは逃げたようだし、ここはお互い引くというのはどうだろうか？ 仲良、屋間君と仲良くやってた衛宮くんと同じように、私たちも仲良——」

「アキスターVSシールド。いざ戦闘が始まるよ。変えて凶暴になるシールド。シールドというよりバリーサーカーのようだよ。」

「そうは言っても、この段階のシールドは宝具を持っていただけの死体すぎない。本調子ではないので防戦一方。アキスター、戦いながらシールドがまっとうなサーヴァントでない事に気づく。」

戦い(……この死臭……)。
「……アキスター、有利に進み、アキスターはドメのカラドホルグII、アキスターもども吹っ飛ばす。ラウンドシールドで防ぐシールド。」

「勝負はアキスター有利だが、シールドの盾(宝具)はA以上の攻撃でなければ破壊できない。ビル内という事もあり、勝負が長引くのはよろしくない。(人目につく)」

「アキスターの提案で凜も痛み分けを承諾、戦闘終了。(キヤスターの呪いも気にかかると)」
「アキスター、アキスターの説明台詞として、
「あの盾を通す攻撃は概念的なのか、ランクを上回るものでなければ不可能——」
と発言。アニメだとわかわかんないだろうけど、雰囲気作りのセリフでABCDのランク分けをどう表現するかは未定。」

「一応、この段階での凜はAが最高のランクと思っているので、『そんなの無敵じゃない』と勘ぐる)」

一方、アキスター。
「戦闘後、路地裏前であたりをアキスター。少し不機嫌そうに、人を得ているような筆振りで。彼の背後、薄暗い路地裏ではシールドが(そこらへんで捕まえた)人間を食っている。(アキスター)戦のダメージを輝かすため)」
数分経ち、路地裏からゆっくり現れるシールド。」

「アキスターを取りすぎだ。先ほどの戦いといひ、要求した精度には達していないね」
とシールドをちよいと罵る。(視聴者側にはまだアキスター

はグレイな存在なので、悪者としては描かない。なんか引くかあるところある敵、に留めておく)。
アキスターは教会に赴き、言峰に文句を言う。
「アキスター、どうして、言峰神父、私はできるだけ精度の高い死体(もの)を要求した苦で？」

とシールドの反応の悪さに「アキスターの暗躍のこと。アキスター、アレは何年ものですか」
「言峰神父、それは保証する。アレは考えうる最高の環境で保存し続けたものだ。活きがいいという話なら、不健康な『主』のもの、十分に生きています」

「何やら含みのある言峰だが、嘘は言っていない。タチエが10年前の大災害の犠牲者であり、死体である事はまだ視聴者に伏せておく。」

「※この段階で言峰の口から『現在一番強いのはバリーサーカーだが、勢力として強大なのはキヤスターだ』と発言させた。英霊相手には最悪のサーヴァントだが、人間・街を浸食しているのなら最も厄介なサーヴァントなので。」

一方、キヤスター。
自分のデコイが凜に消された事、アキスターとシールドの戦いを見つめていた。
能力で劣る自分だが、連中の強さが拮抗しているなら潰しようはいくかある、みたいても抽り言。

「キ——さあ、祝祭の準備を始めよう。案内役は……そうですね、貴女のマスターにお願いしようから。知らぬ中でもないのね、ライダー」
と、水晶眼にライダーの姿が映る。

■学校・偵二の提案(柳洞寺へ)
学校に、凜との屋上会議、キヤスターの暗躍のこと。
「士」まさか、戦ったのか？」

凜の心配をする士郎。シールドのサーヴァントと、人目につくからお互い魔術師としての対応を見せた二人。(士郎、まずまずアキスターに目置いしてしま)。
凜、休戦状態と言った士郎とは敵同士であるため、それ以上の情報は教えない。

凜「学校にいるマスターを倒すまでだからね」
と二人で結界の基点潰し。先に帰る凜、学校に残る士郎

学校に残った士郎に偵二が接触。
間桐邸に案内され、ライダーを紹介される。
シールドは得意げに、「結界は偵二の安全のための保険」「間桐」という魔法の血族。「桜は養子なので無関係」といった事を話す。

「桜はマキリの事を知らないという事で、アニメ版では隠規じさんは四次で死んでいる」「設定女で、桜は改造されておらず、偵二も隠規戦争についてはゲーム版ほど詳しくはない)」

結論して同盟を求める偵二。士郎は乗り気でない。
偵二は勝ち残る為に手を組みたいんじゃない。生き残る為バカげた殺し合いを止める為に手を組みたいって言っているの？」

と飛いところをついてくる。
「とにかくお互いのサーヴァントを交えて話をしよう、という偵二」
実はセイバーを呼びたくても呼べない士郎。凜と休戦条約を結んでいる事もあり、偵二の誘いを断る士郎。凜と本気で残念そう偵二。

偵二でも、これだけは聞いておいてくれ。そもそも僕が衛宮の手を借りようとしたのは桜の問題でね」
士郎偵二。桜は無関係だと言わなかったか」

偵二。僕も知らないかな。そういうのわりと足かざらる？ 僕だったら、まず本より周りから落ち込みに入るよ」
つまり桜が狙われる可能性がある、という事。

偵二。僕も魔力気を使っているけど、あいつ、衛宮のところに入りびたりだろ？ フォローにも限度がある。となると、守ってやれるのは僕じゃない」

偵二。桜の行動を批判しながらも、士郎に桜の護衛を押し付ける。
当然承服する士郎。

最後に、偵二の口から街のいたるところに監視の目が入っている事が語られる。が、そいつは戦力がないので決して自分の陣地から出てこない、今は力を溜めている状態だ、とも。

偵二。街を監視しているヤツは柳洞寺にいる。僕も魔術師だからね、それくらいは簡単に調べられる」

「情儀的にはめっちゃ本気だして、めっちゃ苦勞して手に入れた情報である。」

慎「教えてやる義理はないんだけどさ。今回、僕の招待に応じたくれたお返しだよ。」
その礼節でどこまで本心はともかく、情報くれる慎二。(※しかしこの情報は慎二でも分かるよう、キャスターがわざと善いたもの。慎二だけに悪いものなので、濃はまだ知り得ない。)

士郎帰る。

士郎が立ち去った後の間桐邸。ライダーと慎二の会話。

慎「これ衛宮は柳洞寺に行かだろ。しばらく柳洞寺に居つていろよライダー。アイツがキャスターのマスターと戦った後、駒つた方を仕留めんだ。」
騎「……それは結構ですが、今ここでマスター(士郎)を殺さないのですか?」

慎「なんで? 別に殺す理由ないだろ。」
この時点で、慎二にとって士郎は『敵』というカテゴリーではないため。

ライダー、内心で慎二の甘さに嘆息するも、自分が望んだ戦いではないのでスル。

「(ニメ版では慎二は巨峰から送られた触媒でライダーを召喚している。強い因果が、それが女怪メドゥーサのドレスだった、という設定(調整))」

二(慎二の条件の一つとして、桜の事。桜を巻き込またくないから衛宮に預ける発言。)矛盾。
二これ、キャスターと慎二の取引で、キャスターは慎二を襲わないかわりに「桜をセイバーのマスターに預けておけ。彼女には私が洗脳の魔術をかけておくから、それで随時セイバーの様子を探らせる」みたいな発言(?)

帰りに士郎、イリヤと遭遇。イリヤイベントその一。

ゲーム版のイリヤとの交友エピソードを挟む。
その後、日没前に屋敷に帰る士郎。
セイバー怒ってるだろなと、自己嫌悪しつつ玄關に入ると、なんか靴が二つ多い。はて?と首をかしげて居間に行くと、濃と桜とセイバーがお茶飲んでる。

「なにじと……」と驚く士郎。濃はまだ奇つただけ、とのコト。

ここでセイバーとのみならず、桜も仲がよい事をアピール。

「なにか、隠してない?」と濃
「……してる。けど、隠せない士郎。」
あとで聞かす気まんまんの濃。とりあえずみんなで夕食。

慎二の交換条件もあり、桜をこれら泊める事に。
(この段階で桜いんとテンポが悪くろすうだつたら要変更)

夜。
セイバーと濃に間桐邸での出来事を報告。

学校の結果は慎二の仕業であり、なぜそんな事しているかという理由を話す。

濃「学校に潜む柳洞寺のマスターを警戒したから、ね……」
濃、そんなの建前が決まってるじゃない、と思いつつも口にはしない。

アーチャーはまだ本調子ではないので、衛宮邸の屋根で二二二状態。

濃「衛宮くん、慎二の言い分を信用してるの?」
士「話半分くらいは。こっちが手出しをしなければ何もしない、ってのは本当だと思。」

柳洞寺の件に関して、濃は慎重。

(魔術師の大原則、敵の陣営に乗り込む以上、相手の戦力は三倍増しと考えなくてはならない。みたいな。城攻めみたいなものですか?)

※柳洞寺の設定はゲーム版と多少変更。
雪崩として使われて土地であるが、キャスターは「対サーヴァント用」の陣地として使っているだけ。町中から集めている魔力は柳洞寺ではない。もつと別のところ(地下鉄の下、大空洞試作地)に集めている。

敵の所在ははっきりしている。

柳洞寺に攻め込むべきだとセイバー。反対の士郎。
セイバーとの不仲、ますます深まる。

深夜、士郎を置いて一人で柳洞寺に向かうセイバー。

(衛宮邸にいたアーチャーはセイバーの単独行動に気づきながらあえて沈黙。一時間後、濃に問い詰められて情報開示。濃とアーチャー)と士郎、柳洞寺へ)

■柳洞寺(コルクス神殿)(2)

柳洞寺に到着し、山門を駆け上がるセイバー。

(※アサシン枠がシルルダで潰れている為、門番であるアサシンの守りは無い)

セイバー、山門をくぐった時点で空間転移しキャスターが作り上げた神殿・コルクス殿へ。

※コルクス神殿は作図が柔くなるよう、基本的に床と柱が延々と続く空間。周囲は闇。

どこまでも続く神殿内部。

セイバーはやり置ったか?と理解しながらも前進する。「この程度の魔術師の幻惑、プリテンでは日常茶飯事です士郎おかわり」みたいな。

単身で境界を攻略し、キャスターを倒す気まんまんのセイバー。神殿に配置された様々なタイプの竜牙兵を蹴散らしながら、危なげなくキャスターまでたどり着く。

「魔術師は自分の工房では何倍もの力を発揮する」という濃の言葉通り、キャスターは通常のパラメーターより遙かに強化されている。

それでもセイバーとの正面戦闘を避けるキャスター。
時のあかない戦闘の中。

慎二の命令で柳洞寺を監視していたライダー、(キャスターに扇動され)アーネストの指示で奇襲してきたシルルダ、の2騎が新たにコルクス神殿に現れる。

その時点でキャスターはどろん、と神殿から撤退。
キャスターの狙いはライダー、シルルダによるセイバー潰しだった。

(自分ではどうしても倒しきれないセイバーを物理攻撃力の高い2騎に倒させ、最後にセイバーを手駒とし手に入れた、という、趣味と実益をかねたもの。もちろん、操り人形にしたセイバーはパーサーカーにぶつける)

かくしてコルクス神殿での乱戦が始まる。

セイバー、シルルダ、ライダー。3騎のサーヴァントによる抵抗状態。

手につかぬと収集のつかない乱戦になるため、まともな思考を持つセイバーとライダーは先手が取れない。

が、シルルダはセイバーに対して憎悪(10年前の記憶)があるため、後先考えずにセイバーに襲いかかる。

これ幸いとライダーも便乗。ライダー、シルルダ、二人が

かりでセイバーを落としにかかると、セイバーはシールダーを組み合った時点で、シールダーの盾の正体を察する。だが目の前のサーヴァントはギラハッドではなくまったくの別人、その困惑がさらにセイバーを追い詰める。

ライダーとシールダーの猛攻でセイバー脱落……というところで、結果を切り裂きながらアーチャー登場。

土郎、令呪でセイバーを回復させる。あややいうところで窮地を脱するセイバー。

一方、凛とアーチャーは境界の外でキャスターと対決、アーチャーはキャスターに傷を負われ、境界は消失。

サーヴァントたちはそれぞれ退散する事に。

しかし、キャスターの悪意を防いだものの、凛はこの戦いでキャスターに呪いをかけられてしまう。

(日が経つ事に成長する腫瘍のようなもの、キャスターの魔術回路が凛に張り付き、段々と侵略していく)

結果として、柳洞寺(キャスター)に挑むには相應の準備が必要、というのが各陣営の共通見解に。

セイバーが疲労し、衛宮邸まで連れ帰られるエピソードの流れは本編に準じる。

セイバーが起きるまで、神殿戦を経て、土郎も自分の意図地さを反省。

また、結果驚がりて学校の結果もあやうなのか、という話に。

凛、キャスターのは魔法・歩手前の大原則より、学校に張られてるのはもっと単純なものだと思ふ。

土郎は今後の事を相談、土郎は「凛、凛はこれからどうするんだ?」

凛「だから、休戦条約をどうするかって、目的、果たしちゃったから」

凛「あ」

考えてもなかった風味な凛、しばし考えた後、凛「お互いサーヴァントに狙われている事だし、ここで潰しあう

のも不毛でしょ。もう少し続けた方がお互い有利じゃない?」土「そうだけど……それって、協力体制って言わないか?」みたいな二人、半端な協力体制に、↓のちに凛視点で「衛宮さんと協力する事にしたから」という凛と、不満そうなアーチャー。

その後、目を覚ますセイバー。結果として、土郎とセイバーは不器用ながらも和解、積極的に戦う事を認めた土郎と、それなら土郎を鍛えましよう、というセイバーに。

■修行日々常々対アーネスト

土郎の修行編、二日続く。

・土郎とセイバーの触れ合い。

・イリヤとの会話、その二、その三。

・夜、凛の魔術講座、アーチャーとの確執。

・ひっそりと進行する凛の呪い、を消化していく事。

原作では土郎、セイバー、凛だったが、これに桜が加わる。(懐きの提案、戦いが終わるまで預かっていた)から、時々キャスターが衛宮邸を覗いているが、これは桜の視点だったり。

この段階で桜はキャスターの操り人形、桜本人は気づいていない。

(凛は神殿の戦いから衛宮邸に居候する。セイバールートと同じように、夜中の土郎とアーチャーの衝突を描く)

修行の合間に、土郎はシールダーのマスター・アーネストと話し合いをする、という流れ。

アーネストは前後構成で、街の事件↓凛の冷静な推理はアーネストと協力↓でも次第にアーネストの本性が分かってきて……というもの。

神殿戦を経て、アーネストも土郎に権的を定める。

アーネストとシールダーの会話、「一番弱い相手から片付けていくのがいい。セイバーと土郎を一番弱いコンビだと思っている」

(また、アーネストとの協力捜査のおり、地下鉄を調べに行こう、

という話になってもよし)

そんなこんなで、本性を現したアーネストとの戦いに。アーネストの屋敷にて、彼の悪行(住人を殺している)を目撃し、脱間。価値観の違いを見せる。

死体を扱うアーネストに嫌悪感を向かだしにする土郎。ア「何を今更。君が使役しているモノは何か衛宮くん」

土「それは……」

ア「そう、少し見てくれが違っただけだ。サーヴァントだって既に死んでいるモノに変わりは無い。私と君に違いはないんだよ」

絵になる構図(海岸を望む崖?)でセイバール VS シールダー。

一方、土郎とアーネストは屋敷に残ったままで、マスター同士の会話をする。

実のところアーネストには攻撃方法がないので、ア「お互い荒事は向ききだろ? マスターらしく、どちらが正しいかはサーヴァントの優越に任せよう」

などと提案し、言葉で土郎の行動を縛ろうとするが、土郎は乗らない。

危険であっても間近でセイバーのフォローをする、とセイバールとシールダーの戦いの場に向かっていく土郎。

ふん、ならいいさ、と鼻で笑うアーネスト。

VS シールダー。

セイバールとシールダーの戦いはガチンコ肉弾戦。戦力は互角だが、防御力……頑丈さではシールダーが上回っている。なにしろ擬似的ではあれ「受肉」しているからだ。

くわえアーネストの嫌がらせ(墓地からのソビ支援)もある。(これは駆けつけた土郎の司によって解消される)

2騎はもつれ合いながら崖から落ち、海に没す。戦いは水中戦に。

土郎、令呪使用。セイバー、風王境界の一時解除からエクスカリバーを瞬間解放、シールダーを下す。(ただしランドドールドは完全にシールダーを防いでいるようです)

海底から地上に向けて放たれる光の剣。海面は瞬断され、シールダーは跡形もなく消滅したように見える。実際は防ぎきったものの海流に流されていく。



「アー何だ、今の火力は？ 平凡な剣士ではなかったのかう」
アーネスト、海を割るエクスカリバーの威力を目の当たりにしてバニックになり、逃走。

セイバーの疲れを免道で追わない土郎。
戦闘の余韻を深めるように雨が降り出し、衛宮邸に戻る土郎とセイバー。

一方、アーネストは宴会に逃げ込んだ後、言峰に文句を言ったから聖杯戦争からの離脱を宣言、サツサと冬木市を発とうとする。

教会を出て港に向かう途中、ズブ濡れでポロポロのシールドが立ち塞がる。

驚き、怯えるアーネストをシールドはサクツと惨殺。半ばパサーカーと化しながら魔力補充の為にマスターを食う。以後、シールドははたけサーヴァント化するのだが、神殿でのシールドの暴れっぷりを見初めていたキャスターが出現、シールドを手駒にする。

(シールドは英雄ギヤラハッドの魂がまったくないため、その宝具の真名を発揮できない。後にロードキヤメロットを出すのなら、キャスターの動議の殺し文句は「私なら、貴女の宝具を完全に使いこなせてあげられるわ」となる)

■ライダー戦、前編・学校、後編・ビル屋上。

土郎が柳洞寺で潮死の深手を負ったと勘違い(ライダーの報告)している慎二は、ひとり減ったと得意げである。

調子に乗って車を呼びつけて「僕もマスターなんだよ、ハ」と協力を求める。
慎二がマスターである事とつくに土郎から聞いている事は白旗願で協力関係を断る。
慎二またまた。遠慮しなくてもいいんだぜ。」
本気で源が照れ隠しで言っていると誤解している慎二。

はては三流マスターとして土郎の事を持ち出してしまおう。
たまりかねた土郎は慎二を本気で罵倒する。

道の口から土郎が健在な事、つくに土郎と手を組んでいる事、アンタより何倍も衛宮くんの方が魔術師して、自分が強い気であるみただけ、アンタは誰にも勝てないわ、みたいな違い討ちをかけて去る源。
慎二「ちょっとテンパる。」

その夜。慎二は「アンタにマスターは務まらない」という源の言葉を否定するため、ライダーを連れて新都へ。
マスターらしくサーヴァントに栄養を与えてやるさ、と名も無い一般人を拉致し、ライダーの餌にしようとする。
そこに現れるランサー。

慎二「やる気かい？ いいよ、相手になって」
という慎二に、ランサーは嫌々ながら言峰の指令を伝える。

間桐の魔術師と戦う気はない。手を買ってやるから、指示に従え、と。

慎二「お断りだね。どうして僕がアンタたちの為に働かないといけないワケ？」
持前の自尊心から断る慎二。

ライダーVSランサー。
ライダー有利に進むが、一瞬の機動力の差を以てランサーはライダーとの間合いを詰め、ゲイボク一閃、ライダー、潮死。槍「ドメを差したところだが、これも命令でね、おままたちはまだ殺すな」と。

慎二「かなりテンパる。
ライダーも大規模な魔力補充をしないし消滅する。
追い詰められた慎二は学校に張ったブラッドフォートを

使う事を思いつく。
ライダー戦、前編・学校。
電話で土郎を挑発し、一人で学校に来い、来ないとみんが犠牲になるよ、と慎二。

土郎はセイバーに報告し、学校の敷地の外(結界の外)で待機してくれるようお願いする。
セイバー、不満はあるが土郎の意思を尊重する。

土郎は単身で学校内に踏み入り、慎二はブラッドフォートで発動。
このあたりの展開はゲーム版にほぼ準拠。

土郎VSライダーの果てに、土郎は令呪でセイバーを召喚。
セイバーと共々ライダー、慎二を引っ込んだ。

一方その頃、
源も単身、ブラッドフォート中の校舎を走っていた。

目的はもう一人のサーヴァント探し。
「……わからんな。セイバーのマスターに力を貸すかと思っただが」
源「それは衛宮くん役割でしょ。わたしはわたしでやる事があるの」

クラス中を回って生徒たちを見て回る源。一見、要救助者を探しているように見えるが……。

で、ついに意識のある人物を発見する。
二年A組の担任、葛木宗一郎である。

源「先生、大丈夫ですか」
駆け寄る源。葛木は冷静に

葛木「目がするが、問題は答えない」と返答。
そのまま、アーチャーに葛木を攻撃するように指示。

なぜかというアーチャー、眉をよせる葛木。
源「わたしは怪我人を探してたんじゃなくて、五体無事な人間を探してたの。だっとうでしよう？ この結界の中で満足に動ける人間がいるとすれば、そいつはわたしたちの同類なんだから」

源「まあ、ホントにいたとは思わなかったけど」
アーチャー、容赦なく攻撃。

まっぶたつ、と思われるが、葛木これを防ぐ。
(源ルート)の葛木VSセイバーで「アーチャーで行うのだが……」
ここでは葛木の正体判明だけで、葛木が格闘マスターである事は後にとっておく?)

慌てて現れるキャスター。マジ怒ってる。で、キャスターが呪いを発動。激しい痛みに襲われる源。

術理解して？ もう貴女は私には逆らえない。今はまだその程度だけれど——時間が経てば経つほど浸食は深くなる。あと数日もすれば——私が指さすだけで、貴女はその心臓を潰されるよ」

圧倒的に不利な源。キャスターは無理に殺さない。
術「貴女を殺すのはいつでも出来ますからな。刃向かわなければ進退してあげましょう」

「……もつと。私が手を下さずとも、十日もすれば死に至るでしょうけど」
勝ち誇るキャスター、アーチャーにも「私たちに手を出せばマスターを殺す」と宣告して去る。

アーチャー、ここで思案。どうやってキャスターを出し抜くか。

それぞれが戦いが終わって、衛宮邸。

慎二とライダーを探すと、土郎。凛は志保だけする。

(凛は部屋で呪いの解析、呪いは自動成長するものだが、直接心臓を破壊する刃はキャスターが直接かける魔術と判明。キャスターの視界に入らなければ即死は免れる、という結論)

ライダー戦・後半。

新都に赴く土郎とセイバー、オフィスビルにてライダー・慎二と戦闘。

本気エクスカリバー、ついに公開。

セイバーは疲労で倒れる。慎二の死は今のところ不明。キャスターの正体は戸惑いつつも、セイバーを回復させる方法に悩む土郎。

■インツベルン城とバーサーカー戦

宝具使用により真名が明らかになるセイバー。

セイバーの正体は戸惑いつつも、セイバーを回復させる方法に悩む土郎。

セイバーに魂食いをさせるか、このまま消えるのを待つだけか。選ばれる中、ついに現れたイリヤに拉致られインツベルン城へ。

城から脱出までの流れはやはりゲーム版と同じ。

(※ゲーム本編ではカットされた、衛宮邸におけるセイバーとアーチャーの会話を再現してもよい)

イリヤとの会話、助けに来た凛とセイバー(アーチャー)イベントをこなして、インツベルン城のロビーまで移動する土郎。

待ち構えるイリヤとバーサーカー。

土郎たちを逃がすため、バーサーカーと対峙するアーチャー。対バーサーカー戦、そのめ。

結果はゲーム版と同様、アーチャーの消滅。

(※アーチャーは実は死んでいない。キャスター戦を踏まえ、ここで死んだように見せかける。無難。凛には内緒)

一方、土郎たち。

城を離れ、郊外の森の廃墟でセイバーの魔力補充。

土郎の魔術回路をセイバーに移植する方法。土郎の魔術師としての資質は大きく減るが、土郎は躊躇せず実行。

(「シンユーマー版の Fate もも」も表現するが、土郎の意識はセイバーの体内、竜の魔術炉心に浸透する。最後の幻想種・竜の因子を持つセイバーがいかにかテラメタ存在なのか(表現))

(また、後に土郎に対して照れるセイバーを生かす為、多少はセイバーも肌を許す。的な事が必要)

セイバー回復後はゲーム本編と同様。

土郎&セイバー、凛によるバーサーカー退治。

バーサーカー撃退後、倒れたイリヤを連れて衛宮邸へ。

一方、キャスターサイド。

バーサーカー、アーチャーの消滅を知ってほくそ笑むキャスター。

(このタイミングで、はぐれサーヴァント化したシールダーをキャスターが要している、と明かす。シールダーはますます理性を失っており、「セイバー……セイバアアアアアアアアアア」状態になったちゃん。見、セイバーに敗れた恨みで暴れているように見えるが、キャスターは「……それ以外に理由がありそう」と見抜いている)

■イリヤ仲間にくるキャスター戦リメイク・前半

イリヤを踏まえた衛宮邸の日常。その三

セイバーの正体が判明し、セイバーと土郎間で記憶の混在が見られるようになる。

アーサー王としての悔い、衛宮土郎という少年の歪み。

大火災と衛宮切嗣、正義の味方。

聖杯戦争の成り立ち。

といった問題提議を、いれていく。

さて。

残るサーヴァントはキャスターとフーサーだけ、という事になり(勝ちムードの凛さん、あくまで自分の呪いの事は隠している)

土郎、セイバーはお互いの問題を抱えていまいち明るくはない。セイバー、土郎の結論として、聖杯を手に入れれば……という思いが強くなる。土郎はようやく「聖杯が必要という考えに

平和な一日として、バーサーカー戦あとでしおらしくなるセイバーと土郎の触れ合い。

イリヤが加わった、新しい日常風景。

「始まりの三家が集まるなんてね」みたいな。

「桜は関係ないだろ」という土郎に、

「イ」どうかしら。マトウシンジは魔術師じゃなかったんでしょう？ なら、そんなのは前期の後継者とは言えないわ。たとえ魔術を教わってなくても、その体に魔術回路があるのなら、その人後継者なんだから」とイリヤ。

土郎、ちよっと心配。

翌日の夜あたりからキャスター行動開始。

街中の人間が昏睡状態になる事件。大規模なガス漏れか、毒ガステロかというぐらいの騒ぎ。

「キャスターをこれ以上放置できない」といきり立つ土郎だが、凛はなぜか無言。

(※凛はキャスターの呪いを受けている為、キャスターの視界に入るだけで殺される。そのため、表立ったキャスター攻略はできないのだ)

土郎は凛の態度に違和感を覚えるつも、セイバーと二人でキャスターを倒す、と出陣する。そこは無言でついでくる凛。

「……逆ば反対じゃなかったのか？」

凛「……どういうワケじゃないけど、途中までよ。工房の入り口くらいまでいうワケじゃないけど」

凛、これまでの情報から、キャスターの工房は地下鉄の路線の途中、街の地下に作られているだろう事を指摘する。

土郎と凛とセイバー、地下鉄を調査する前に夜の街に出るが、そんな二人をキャスター陣営は地上で迎える。

凛は予想外の展開に驚くも、キャスターはまだ呪いを使わない。(遊ばれてるな……)と内心でいらだつ凛。

新報、深夜の大通りで対峙する二組。

土「セイバー相手には強気だな」と挑発する土郎。そ「シールダーが登場し、状況は変する。キャスター陣営にシールダーがいる、という事を知る土郎

シールダーVSセイバー、2戦目。

市街地なのでエクスカリバーが使えないセイバーはシルダー突破できない。

土郎は別行動でマスターである墓木に肉薄するも、まさかの格闘術で逆に追い詰められる事に。

セイバーも決め手に欠け、土郎たちの奇襲も失敗に終わった。

そんな状況でエクスカリバーの口から
術「ぬえ。野蛮な殺し合いはここまでにしなさい。」
とまさかの提案が来る。

なんでもエクスタラーは「杯がどんなモノであるか把握したという。」

サーヴァント全員を殺す必要はない。この地が聖杯を下ろすにたる土地であるなら、大量の魔力と、召喚の核となるモノさえあればすぐにでも聖杯を召喚できる。それに協力するのなら、貴方たちにも聖杯の恩恵を与えましょう、と。

「どうぞ信用できない土郎、セイバーは無言、
凜「あなたの言う大量の魔力って言うのは、街の人間全部で補えるものなの？」

術「聖杯を呼ぶのは出来そうだけど、動かし続けるだけの魔力は足りないでしょうね。でも安心なさい。火にくべる薪はいくらでもあるわ。——ええ、取るに足らないこの時代ですけれど、

いいところが一つだけある。ここまでのですから、一万や二万、数が減っても構わないでしょよう？」

火にくべる薪とは人間の心。

10年前の火災のフラッシュバックに集気迫る土郎と、冷静な凜「ふうん。じゃあもう一つ、召喚の核になるものが必要らしいけど、それ、ようすに魔術師の事よな。聖杯に触れられるのはサーヴァントだけだと、呼べるのは魔術師であるマスターだけ。——でも、貴方マスターは魔術師じゃない。だから他の代用品が必要ってコトでしょ」

術「くでまきた、話聞いてわねお嬢さん。……ふふ。もう少し鈍感なら、甘い夢を見ままだいられたのに」

にらみ合う二人。

事情がつかめない土郎は凜を訪ねると、

凜「だから生贖費。あの女は魔術師をひとり生け贖にして、聖杯を下ろそうとしている。」

集めた大量の魔力を発火させる装置として使うのだ、みたいな。問題はあまりの火力(魔力)のため、装置は一度きりで燃え尽きてしまう、というコト。

術「導い犠牲と思えないさ。——どのみち、このままだらば貴方たちは私たちに殺されるのですよ。ならどちらかが犠牲になるコトで、もう一人の望みを叶えようとは思わない？」

とクスクス笑うエクスタラー。
生け贖として一人を差し出すのなら、もう一人は見逃してやる、というエクスタラーの誘惑。

(とは言っても、エクスタラーは凜お断りっぽい雰囲気、凜は魔術師として完成しているため使いづらいのだ。また、土郎も魔術師の数こそ平均よりやや上だが、やはりある方面に特出しすぎていて使いづらひ)

二人はエクスタラーの誘惑を「刀両断」
そもそも、エクスタラーの思惑通りに行けば被害は冬木市の人間だけに収まらない。

術「そう、いい話だったのに、残念な。なら、貴女はみじめに野垂れ死になさい」
土「？」

凜「……………」

凜にしかわからぬ台詞を残し、エクスタラー軍団は退散。(転移による撤退、なんだかんだと地上で戦うのはよい不利とヤケになってカリバーをぶっ放されたら全滅するのだ)

……立場的には土郎たちの逃げたサイドで戦い、話を簡略化するなら地下鉄の神殿入り口あたりで戦い、土郎たちが逃げ、エクスタラーは追われない、という形でもかまわない。

■エクスタラー「観リメイク」後半
衛宮邸に戻り、対エクスタラーの作戦会議をする土郎たち。

広いところに誘い込んでエクスカリバーぶっばなせばそれで勝てるのに、とか、凜のうつついた夢・希望・理想とか。

原則として、エクスタラーは自分の陣営から出れば最弱。それをエクスタラー本人も理解しているから滅多に外に出ない。

議題はいかにして敵を外におびき出すか、という話に。
そんな、緊迫しているんだか弛緩しているんだか曖昧な空気の中、桜に呼び出されるセイバー。

桜、エクスタラーに操られてセイバーにルールブレイカーを突き刺す。

(※エクスタラーが直接操られてはセイバーに感づかれるが、桜がルールブレイカーを持つ分にはギリギリまで気取れない。自らの宝具に持たせると言うエクスタラーの奇策、もつとも、効果も殺進しない落ちるが)

ルールブレイカーの魔力発動に驚いて駆けつける土郎たち。
セイバーは躊躇、桜は目がうつろ。

術「多少、質は落ちるけど、核になる魔術師はこの子でも十分よ」
といったエクスタラーの声は桜の口から発せられる。

桜、ひょい、壁をジャンプして消えてしまう。
(もしくは転移か、追いかけてやうとする土郎たちの前にシルダーが立ち塞がってよ)

※このエクスタラーとの会話で、凜にかけられた呪いを暴露してもよいが、できるならやりたくないが凜としては自分の命を戦いの判断材料にされたくないため、最後まで土郎には話さないと思われる。

結果として、桜は凌がれ、セイバーは弱体化、とにかくカリバーを封じたかったエクスタラーの思惑はこれで完成する。

ルールブレイカーの主、エクスタラーを倒して契約破りの呪いを解除するまで元に戻らない。(のあたりは凜と同じ)

一方、エクスタラー側の視点。
桜を得て、いよいよ最終段階のエクスタラー。あと一歩で勝利者になるというのに気が晴れない。エクスタラーの過去回想、はさまる。王女メディアのお話。

カメラは土郎たちに戻る。

桜が聖杯起動の生け贖として使われる以上、もうエクスタラーの陣地に攻め込むしかない。昨夜のエクスタラー戦とは違い、明確に参戦する凜、桜を助ける事に固執している)

ギキキとした作戦会議の末、土郎とセイバーは二人きりでエクスタラーの本拠地、地下鉄地下の巨大空洞。

凜はライダー戦の時のように別行動。エクスタラーと正面から向き合えない凜は、土郎たちがエクスタラーをおびき出している間に凜だけが桜を助ける、という事に。

地下鉄から通じる真コルキス神殿。全量。(メチア流大空洞の試作品)

桜を守る葛木とシールダー。キャストはやってきた土郎とセイバーをいたがりに出陣する。

■キャスト、シールダー戦
神殿に攻め込んできた土郎とセイバーを迎撃するキャストとシールダー。

キャストの相手は土郎がシールダーの相手はセイバーが。

セイバーサイド。

セイバーとシールダー、ここで三度目の対決。

セイバー、三度目の激突を経て、シールダーの激しい感情は「アルトリア」への憎しみではなく、「セイバー……つまり第四次聖杯戦争のセイバーへの憎しみだと理解する。

ぶつかり合った品に肉体がちぎれいくシールダー。アーネストが死んでから死体活性化がされていないので、もう英霊の力に耐え切れていないのだ。

剣「貴女は、まさか！」

「英霊を憑依させているだけの、人間なのですか？」

セイバーの指摘で、力尽きかけていたシールダー……タチエの最後の怒りが燃える。暴走したギラッドと円卓の力はコルキス神殿の柱を壊し、結果、シールダーは土砂に埋もれながら(一端)退場する。

土郎サイド。

キャストは神殿上空に飛び、バンバン魔術ビームを打ちまくるフルパワー状態。

フルパワーによって弱体化しているセイバーにかわって土郎がサーヴァントを破る、という土郎の見せ場。投影武器の出番です。

しかし、苦勞の末キャストを破ったものの、それは偽物(アコイ)だった。

じゃあ本物は何処に——という所で、「しまった、逃げ……！」とキャストの悪態を信る土郎。

風雲急を告げて、カメラは瀬サイドへ。

瀬サイド。

キャストの留守を狙って生け贄にされている桜。(キャスト

ターの趣味でボンテージスタイル。小さくて可愛い子にはフリリのドレスを、胸の大きい、育ちきった子には悪女っぽい格好をさせるキャストの信念が矜持と趣味がキチンとひかる。

桜を回路から強引にひっぱがし、撤退する凛。遠くではキャストと土郎たちがまだ戦っている。

うまくいった、と安堵する凛。

が、その目前に現れるキャスト。凛、呆然。

術「大人しくすれば、あと二日は長生きできたのにねえ」

キャスト、凛を指さす。

凛、死！

……………と思わせた、凛は死なない。

キャストの呪いが発動する寸前、呪いを操っていたキャストの水晶眼を、上空の矢が破壊した為。

凛とキャストの間に立つサーヴァントの守りである。術「貴様……!？」

凛「アーチャー!？」

驚く二人、ポロポロのアーチャー。この瞬間の為に生き延びていたのだ、みたいな。凛ルトのラストのアーチャーとほぼ同じ立ち位置です。

ここでアーチャー最後の活躍。キャストへ走り出すアーチャー、とっさにコルキス神殿という魔術回路を全開にして防御に入るキャスト。

この見せ場は桜ルトのバッドエンドで土郎が黒セイバーを破った千将莫郎のフアイナルベントをアーチャーが使うかどうか、というもの。

(派手です。詳細は別紙で)

三連続投影によりキャストの大魔術防御を突破し、キャストをも両断するアーチャー。

キャストはこれで死！

その後、残された葛木とアーチャーの対決に、このあたりもゲーム本編通り、葛木をアーチャーが一撃して終わり。

(キャストの悲哀を描くのなら、葛木を庇って死にます本編を再現する方向でもよし)

アーチャーはもはや消滅寸前。凛ルトほどの別れではないが「役に立てず済まなかったな」ぐらいの名残惜しさ&涙さで消滅。

その後、まだ生き残ったシールダーがセイバーに襲いかかる

も、現れたギルガメッシュによってシールダーもあえなく死に。(シールダーの、セイバーへの妄念を描かないならシールダーはギルの当て馬としてあつげなく敗北。描くのなら、ギルも10年前の元凶なので、大火災の記憶のフラッシュバックにさいなまれながらシールダー消滅。シールダーと土郎のお話は劇場版で作る。新しいFate。になるようがんばる)

■ギルガメッシュ登場、最終場面まで。

以後の流れはゲーム版に準じる。

現れた第八のサーヴァント。教会に相談に行く土郎。セイバーの過去。セイバーが好きだと自覚して、セイバーを街に連れ出す土郎。

その帰り道の衝突。橋での別れと、再会。

手を握って帰ろうとする二人の前に現れるギルガメッシュ。ギルガメッシュVSセイバー。エクスカリバー、敗北。土郎の奮戦。稲の発現。

翌日、セイバーを残して教会に赴き、言峰神父の正体を知る土郎。

十年前の贖罪。王の決意。

ランサーの助けで教会を脱出し、聖杯破壊を決意する二人。凛の深手。さらわれたイリヤ。柳洞寺へ。

最終決戦。

Storyboard

絵コンテ

急場しのぎでは
間に合わず消えていく
城壁

ラミエルのビームに
溶かされるようにキャメロット決着3

キャメロット決着

轟音と閃光
土煙が上がって
いまだどうなったかは

キャメロット決着3



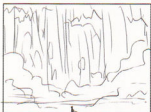
轟音と閃光
土煙が上がって
いまだどうなったかは
確認できない



力を使い果たした
セイバーの前に
爛々と光る曜球が！
もはやこれまで！と
思ったところで…



一呼吸の沈黙のあと
ピンチと亀裂が入り
ガラガラと崩れ落ちる
キャメロット



あまりの大質量のため
すぐに魔力が霧散せず
ナイアガラのような
大瀑布となって
ドドドドと崩れ落ちる



瓦礫の中立ち上がる
タチエ
ムチャヤがって…！
につながるかとw

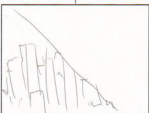
キャメロット決着2



カバリーの光から
急いで身を守るように
円卓中央から
椅子を縦にして防御



それにあわせて
下や西サイドから
せり上がってくる
壁壁壁



急場しのぎでは
間に合わず消えていく
城壁
ラミエルのビームに
溶かされるように



コアまで届き
ガラハンドの席に
ひびが入り霧散



はじきとばされるタチエを
最後の方で守る
ガラハンド

キャメロット決着1



アーチャーorギルが
壊した大正門の所で
構えるセイバー
修復が間に合わない
かんじで



全ての魔力を集めて
曜球で迎撃しようとする
タチエ
過剰供給でピアノチ
の口のように歪んでいる
正門



エクスカリバーの一閃
同時に発射される聖槍
列車砲のようなかんじに



拮抗する光
聖槍の光は霧散する



正門のコアにいる
タチエ覚悟

光の青波の中
様、イリヤ抱えているシロウ

風が強すぎてシロウになっている

ような音響効果

LORでセウロンの指紋はかとう

身体が

身体

除く

ロー

出口

劇中

では

遠征

の途

中

で

遠征

の途

中

で

遠征

の途

中

で

遠征

の途

中

で

遠征

の途

中

で

遠征

の途

中

で

遠征

の途

中

で

遠征

の途

中

で

遠征

の途

中

で

遠征

の途

中

で

遠征

の途

中

で

遠征

の途

中

で

遠征

の途

中

で

遠征

の途

中

で

遠征

の途

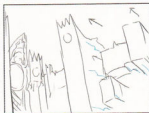
中

キヤメロット展開

キヤメロット展開②



かつてのキヤメロット
への道



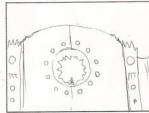
両側の壁が盛り上がり
セイバーを潰そうと迫る



ガンガンと
デモンズウォールに
閉まっていく城壁

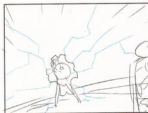


大正門の外まで
締め出されるセイバー

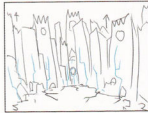


大正門に巨大な
盾眼球が現れ
ガシヤーンガシヤーンと
鉄柵が開き
タッチョガラハッドとの
会話

キヤメロット展開①



空間に魔術回路的な
光が走る



地面から城壁が
無軌道に突き上り、
竹の子かベルソナの
タルタロスといった真実
セイバーは距離をとる



土壁が壊れる



整然とした城壁が広がる
デジャブ的にかつての
キヤメロットとダブる



鉄柵がタッチエを
守るように閉まる

大聖杯内部

大聖杯内部

光の青波の中
様、イリヤ抱えているシロウ
風が強すぎてファンギンになっている
ような音響効果

LORでセウロンの指紋はかとう
身体が除く

身体が除く
身体が除く

ロープ・キヤメロット展開
出口に向かって一層
劇中でセイバーを閉じ込める城壁
ではなく、かつて使ったアルテアの
遠征に用いた白聖のキヤメロット
今度はこのついでに
みたな

とげとげとく 一番遠の城つばさ

立場が違うのでキエは
いいと奥のほうにいってしまっ
た感じ

光の青波の中
様、イリヤ抱えているシロウ
風が強すぎてファンギンになっている
ような音響効果

LORでセウロンの指紋はかとう
身体が除く

身体が除く
身体が除く

ロープ・キヤメロット展開
出口に向かって一層
劇中でセイバーを閉じ込める城壁
ではなく、かつて使ったアルテアの
遠征に用いた白聖のキヤメロット
今度はこのついでに
みたな

とげとげとく 一番遠の城つばさ

立場が違うのでキエは
いいと奥のほうにいってしまっ
た感じ

光の青波の中
様、イリヤ抱えているシロウ
風が強すぎてファンギンになっている
ような音響効果

LORでセウロンの指紋はかとう
身体が除く

身体が除く
身体が除く

エクスカリバーの一閃

同時に発射される聖槍
列車砲のようなかんじに

拮抗する光

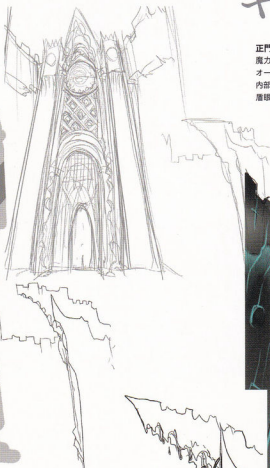
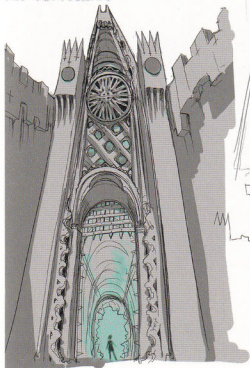
聖槍の光は霧散する

正門のコアにいる

キャメロット設定

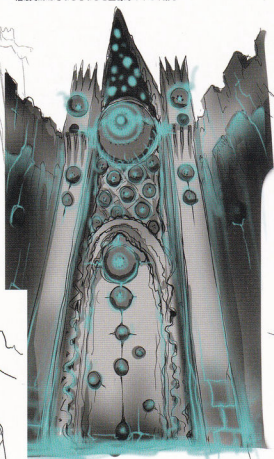
正門（通常時）

道路に使う場合は図画ではなく
白黒の紙面にセイバーカラーの布などで
デコレーションすると良いかと



正門（最終形態）

魔力が集中してオーバーエッジ的なことに
オーラ集中により壁は崩れる→生成をすごいスピードで行なっている
内部のアリマチュアのヘッドロが噴出
黒眼球ははぎょぎょと生物学的でキモイ動き



円卓



●四方向が本来の向きになっている
●観望から中心にあることで円卓の位置がわかる

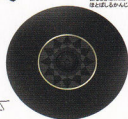
●その位置関係の中心の
●テーブルの中心に

椅子

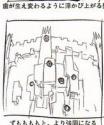
グラフィットの危難の収まりだけ形に残っている
金の椅は円卓の周りに合わないような緑色か灰色、
もしくは黒くす感にて



●椅子は円卓の中心に
●椅子の位置関係



城塞再生



●下の図は、より詳細になる

通常外壁部

●石を積み重ねて壁を築いている城塞

●3~40m?



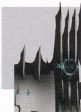
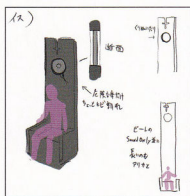
●下に行くにつれ壁力で
●出ている感じが強いからに

●下は壁がなくて
●壁が厚い感じが出るよといふから

●キャメロットも、通常時よりかは分りませんが通常時
●城塞の壁の部分が、より壁になる

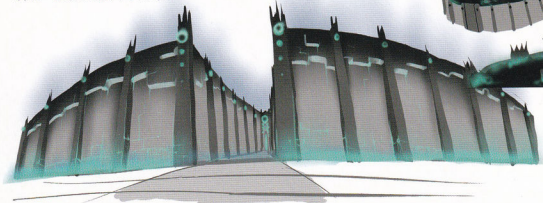
●壁の厚さと、壁の厚さが変わると、壁の厚さが変わると
●壁の厚さが変わると、壁の厚さが変わると

●壁の厚さが変わると、壁の厚さが変わると
●壁の厚さが変わると、壁の厚さが変わると



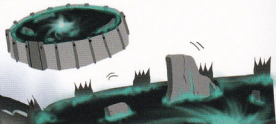
キャメロット外観部

ロードオブザリングの
ミナス・モルグルっぽいライトアップ

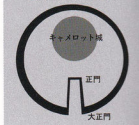


青いオーラのレイヤーは別にしておくので
サイバーになりすぎると感じたら
薄めにしておいてくださるとありがたいです

城塞が浮かんで消えるコールドタールの海か
エヴァのディラックの海といった具合
タチエのいる円卓部分から魔力の青い光が溢れる
上空から)



昔のキャメロット城見取り



聖槍



尖が六芒星なので
聖槍は十二芒星を形成する

盾眼球から出る武器



ガンバードの射がグレイブ射とのことで
六芒星を形成するように
魔力のコーティングがMP回復は、効果を生む



ゴトリング状に射出



②押し出されるように聖槍が顕現



青いマジックが
湧出すように魔力が溢れる
放射線は
青いレーザービームのように
エクスタジーバーと対決

迎撃用盾眼球

ラウンドシールドが球体とのことで、こちらは完全な球体になった状態
壁のどこからでも出て侵入者を排除
12の基点からはゴトリング状にアローレイン発射
中心から聖槍の一撃

敵対者の動きを追ってぐりぐり動きます
ロードオブザリングのサクロンを目を参考



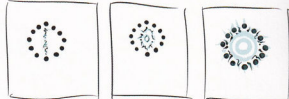
こんなかんじに壁に埋まっています
視神経状に魔力が伸びる



盾中心の文字が青く燃えて

文字が字盤のMPのように
分解しながら展開

完全に開いて円卓状の目を
形成する



(円御堂)



ロードオブザリング展開



完全に球体の中

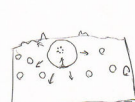


聖槍

高キャリバーの
超長銃身デザイン



12の点と繋切りの1点で
六芒星を形成
盾とあわせるなら赤点は
無くしても良いかと



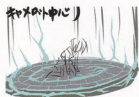
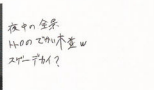
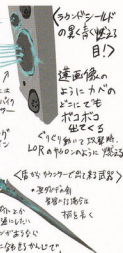
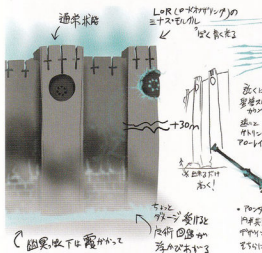
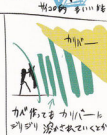
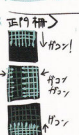
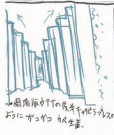
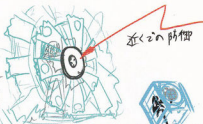
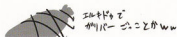
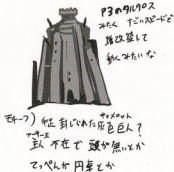
一考大いなく目
2:2:2:2:2:2:2:2:2:2:2:2
完全な折裂が空席



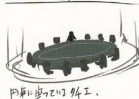
円卓が展開
これは4:4:4:4:4:4
<3:3:3:3:3:3

ロード・キャメロット設定

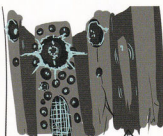
首の巨人城)



円柱の中心に口外工



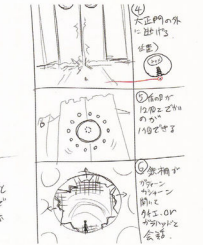
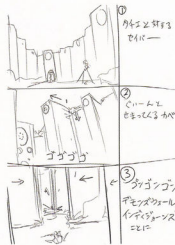
円柱の中心に口外工



最終形態正門
照明がボロボロ
キモイ感じ



上空、Nahaハンパに
回った
扉の自から、口外に響き



TYPE-MOON展

Fate/stay night -15年の軌跡-

Fate/unpublished material

2019年12月20日発行

構成・編集：株式会社アニプレックス

テキスト：奈須きのこ

キャラクターイラスト：武内崇

シールドデザイン：こやまひろかず

キャメロット設定：PFALZ

デザイン：プランニング OM

印刷：東洋紙業株式会社

