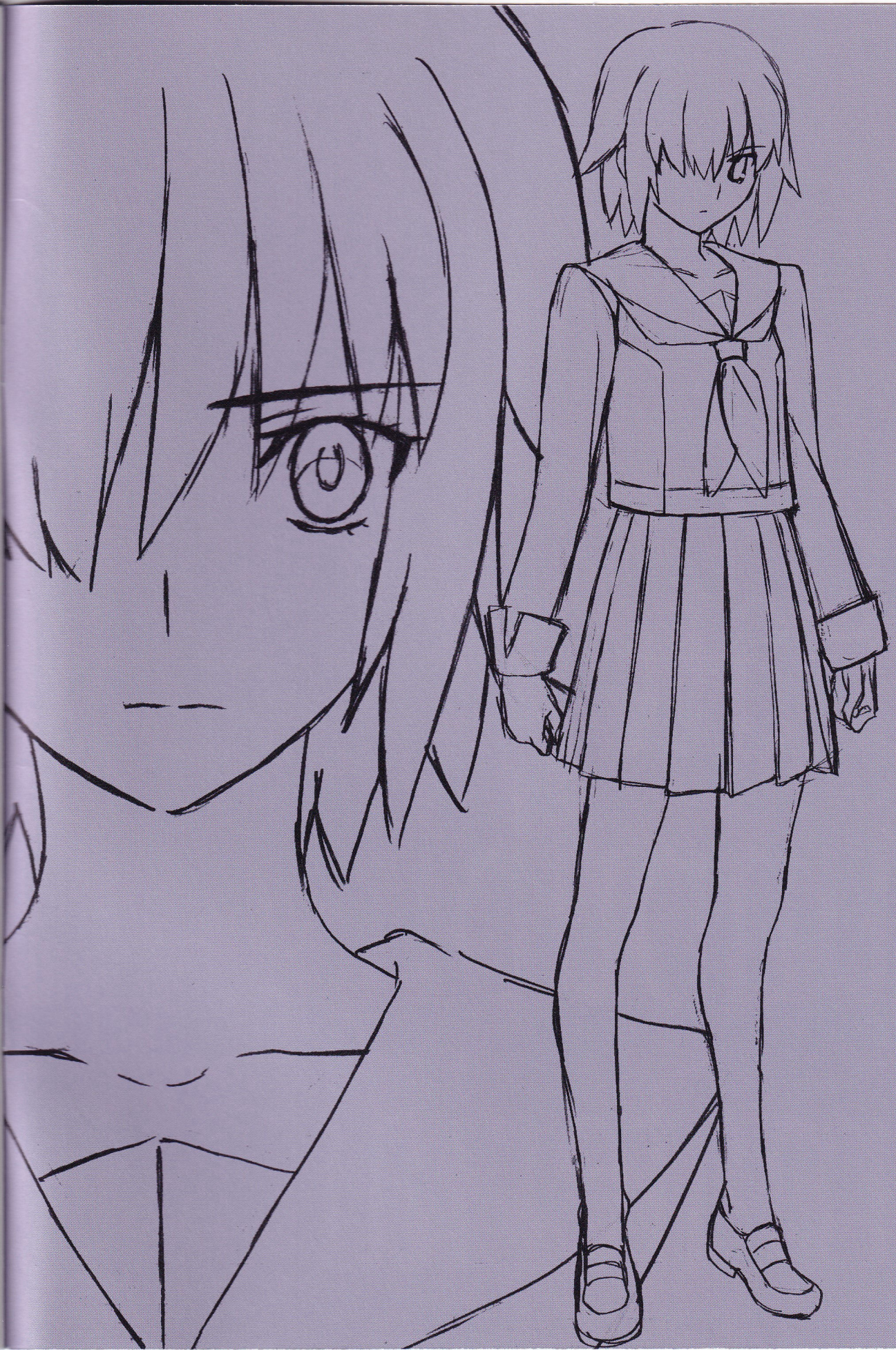


Fate/
unpublished
material



Fate/ unpublished material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の中心・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あるかないかぐらい。

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、みたいなの。

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「きげんよう」。大抵の相手は「君」と。名前(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、まだ大人になっ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な人生経験と価値観をもって導く教師、世間の仕組みと個人の苦悩をよく理解し、お互いにとってもっといい道を選び取れるような『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、その実行の為にはなんの躊躇もない。

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こえるが、その本質を知ってしまうと、『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る。

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。彼にとって世界とは『助け合い、与え合う』ものではなく、『自分を助け、自分に与える』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。

端的に言って、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、自分にとって不利益な流れになってくる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言っている。



設定

魔術協会に属してはいるものの、協会に足を運ぶのは年に一度か二度だけという幽霊会員。書類上では協会の一員だが、実質フリーランスに近い。

10年前、冬木の聖杯戦争でロード・エルメロイを失った魔術協会は聖杯戦争に関してもいい印象を持っていない。どうせ失敗する大儀式の為に将来有望な魔術師を失うのはよろしくない、と厄介払いもかねて実戦派の魔術師バゼットと、失っても痛手にはならないアーネストを選抜した。

(アーネストとバゼットに面識はない。それぞれ違う部署から送り出されたとする)

(バゼットはランサーの元マスター)

アーネストは命じられるままに冬木に向かう。聖杯戦争を疑わないかわりに関心もないこの青年は、来日するなり言峰神父にルールを教わりに行く。

言峰神父の言いようから聖杯が本当に召喚される事、協会で聞いた話とは信憑性も重要性も段違いだという事を理解するも、やはり「別に、聖杯に興味はありません。協会からの礼状に従って使命を全うするだけです。なぜって、私には聖杯にかける望みはありませんから」みたいな態度。本人もそう信じて疑わない。

「ほう。君は、自身の願いを持たないのか？」

「無いものだらけの人生ですが、必要なものはそれなりに揃っています。私は今の自分に満足している。なぜ、これ以上富を必要とするのです？」

「それはそれは——では、貴方は既に完成している、と取っているのですか、アーネスト・グレイヴヒル」

「そう言っただけなら、これ以上喜ばしい事はない。ええ。私は生まれつき満たされているのですよ、神父」

誇らしげに微笑むアーネスト。
ニヤリと薄笑みを浮かべる言峰。アーネストの矛盾を初対面で看破して舌なめずりな訳ですよ。

アーネストはあくまで『仕事として』マスターになるが、これといって聖杯が欲しいわけではない(というスタンス)ので、勝負を急がない。

いつも通り、自分の思うままにやっていたれば聖杯は自分の手

元に転がり込んでくるのだから、一人のマスターとしてそれなりの仕事をすればいいだろう、という考えである。

「とは言っても、出来る限り最善を尽くさなくてはいいけませんね。いたずらに戦いを長引かせるのはよろしくない」

なんて感じて、あくまで紳士的な発言をし、士郎に「まともな魔術師もいるじゃないか」と好印象を与えたりする。

「分かる。分かるよ。正しい生活から魔術師になろうとする人間は、みな君のように思い悩むんだ。それは悪い事じゃない」

とは、聖杯戦争に巻き込まれるであろう人々を憂える士郎に對してのアドバイス。

士郎が去った後、シールダーに今の会話はどういう事でしょう？ と質問され、

「なに。ただ、彼が弱いというコトさ」

なんて感じて微笑む。励ましているようで、完全に見切りをつけていただけ、という話。

アニメ版では順当に『序盤のやられ役』として退場するアーネストだが、劇場版では『士郎を成長させる敵』として活躍する。平和的なマスターとして振る舞うアーネストだが、早い段階で士郎&セイバと対決する事に。

目的の為に一般人殺しを良しとし、また犠牲者を利用するアーネストに、「街の人間を巻き込まないんじゃないのか」と問いつめる士郎。

「ノー。正しくは、魔術を隠匿する為に隠し通す”です。重要なのは前の部分だよ衛宮くん。一般人を巻き込まないのは、単に目撃され吹聴されては困るからだ。

けど、こういう状況では他の手段もある。密室性があり人数も少ないから、一人も逃がす心配がない。わかるだろう？ みんな殺してしまえば、単に人が死んだという事実が残るだけで、ここで何が起きたかは分からなくなる」

どうかな、とごく自然に語るアーネスト。

「私の考えは君と同じだよヤングマジシャン。魔術師同士の争いにおいて、無関係な人々を巻き込むのは魔道に反する。犠牲を出すと言うなら——それは魔術師か、とうに死んでいる者だけにするべきだ」

なんて感じて、士郎の前で死体使いとしての本性を見せる。

(一応、アーネストの方法は人道に叶っている。彼の戦法は誰も殺していないが故に。そのあたりの正義観・道德観の口論もやっておくコト)

死体を操るアーネストに反感を覚える士郎。そんな士郎に「弱ったな。この程度で不快に思われては、私の彼女を見たら絶交されてしまいそうだ」と笑顔のまま(シールダー)を召喚。完全に敵対関係になる。

魔術師としての能力、マスターとしての力は平均的。
士郎に魔術師の異常性と、聖杯戦争の非情性を思い知らせるキャラ。

アーネストは確固たる目的なく参戦する。
「アンタはどうしてマスターになったんだ。魔術協会からの命令だったからか」

「それもあるけど。まあ、なんとなくさ」

と、我欲がないように振る舞うアーネスト。

大きな敗北の後、瀕死のアーネストは現れた言峰に説法される。

それは違う。おまえが望むものは恒久的な力、他者を圧倒する絶対者としての己だ、と。

認めないアーネスト。当然だ。それを欲しがるという事は、同時に、今の自分は弱いから、取るに足りないから、より強大な自身を求めている事に繋がってしまう。アーネストの精神は、その哀れな自分を直視できない。直視しないように、自分がただの歯車ではなく思われた歯車と信じて生きてきたが故に、『聖杯に興味はない』とうそぶいてきた。

アーネスト自身気付いていなかったが、マスターになつてからの彼はふつてわいたチャンスに浮き足だつていた。いかに典型的な魔術師といえ、たしかに、血を好みますがたのだ。

「まだ気付いていないのなら急ぎたまえ。君にも浅はかな願ひがあるのだと。それを認められないというのなら、己を失う前に立ち去るべきだ」

呆然とするアーネストを残して立ち去る言峰。

「もつとも。降りるにしても、とうに手遅れなのだがね」

魔術師としての覚悟はないまま聖杯戦争で血を流す覚悟をもった士郎と、
魔術師としての覚悟はあるのに聖杯戦争で血を流す覚悟のなかったアーネスト、
という対比。

能力

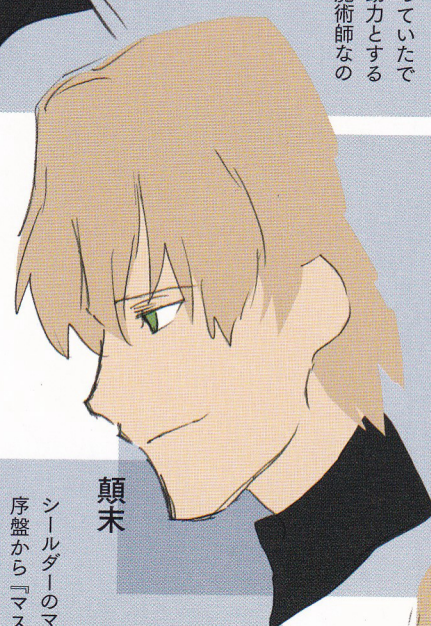
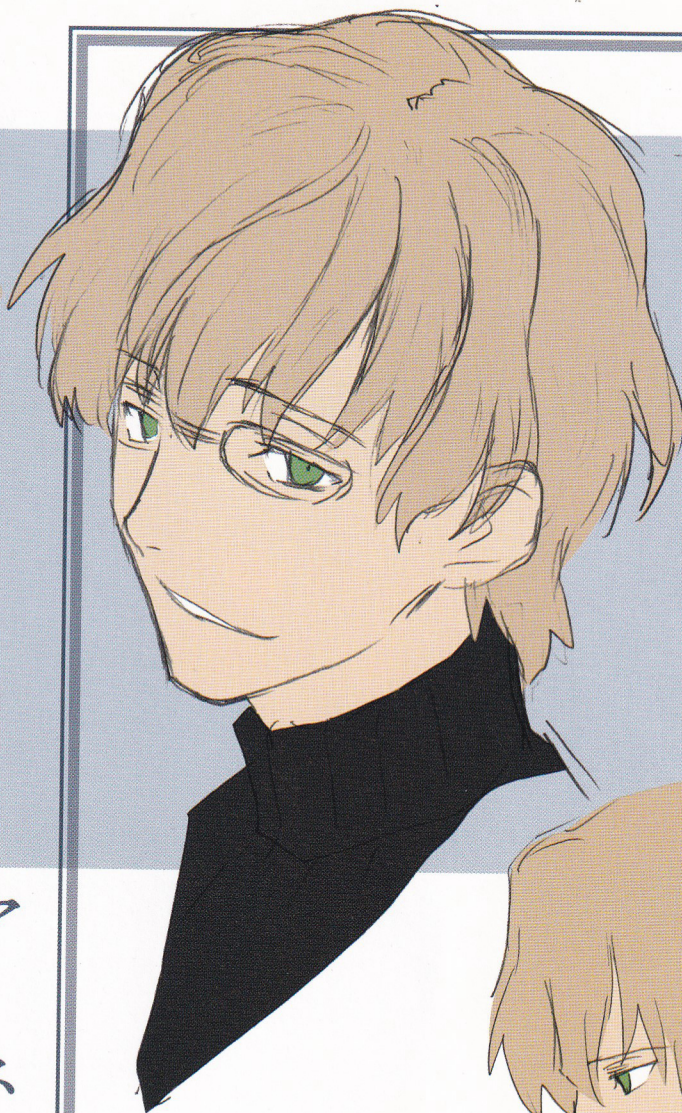
一見してネクロマンサーなので降霊料と思われがちだが、創造科の魔術師。基本的な魔術である体律(体の調整)、同律(外界との体感一致)、感知(魔力、魔術行使の感知)の他、自身を守る為の防壁魔術各種と、天性の才能と言える『死体の再動』を得意とする。

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。

魔術師としては凛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頃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

シー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。

死体を利用した『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。(聖杯を欲しがれる自分を認めまい、と戦いに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ー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ールダーによって殺害、令呪を奪われる。

アーネスト・グレイヴヒル

夕子エ

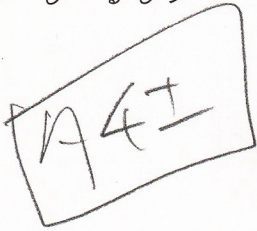


概要

シールドのサーヴァント。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る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。夕子エの人格とギアラハッドの二相がランダムに入れ替わるため、二重人格者っぽい。



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。凛々しさと儚さを両立させて――！
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ーステッドアーマーっぽいのもいいかも。この娘だけ妙にSFチックとか。

口調

一人称は「わたし」。

口調はややはすっぱ。「……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滅多に喋らない。

ギアラハッドが表に出ている時は丁寧だが人なつこい少年口調で。一人称はボク。

「ええ、そうですね」「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、知り合っていると名字を呼び捨てに。



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、捨てられた子犬系の少女。

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)

甦ったといっても死体にすぎないので、生前の彼女とは別物と考える。

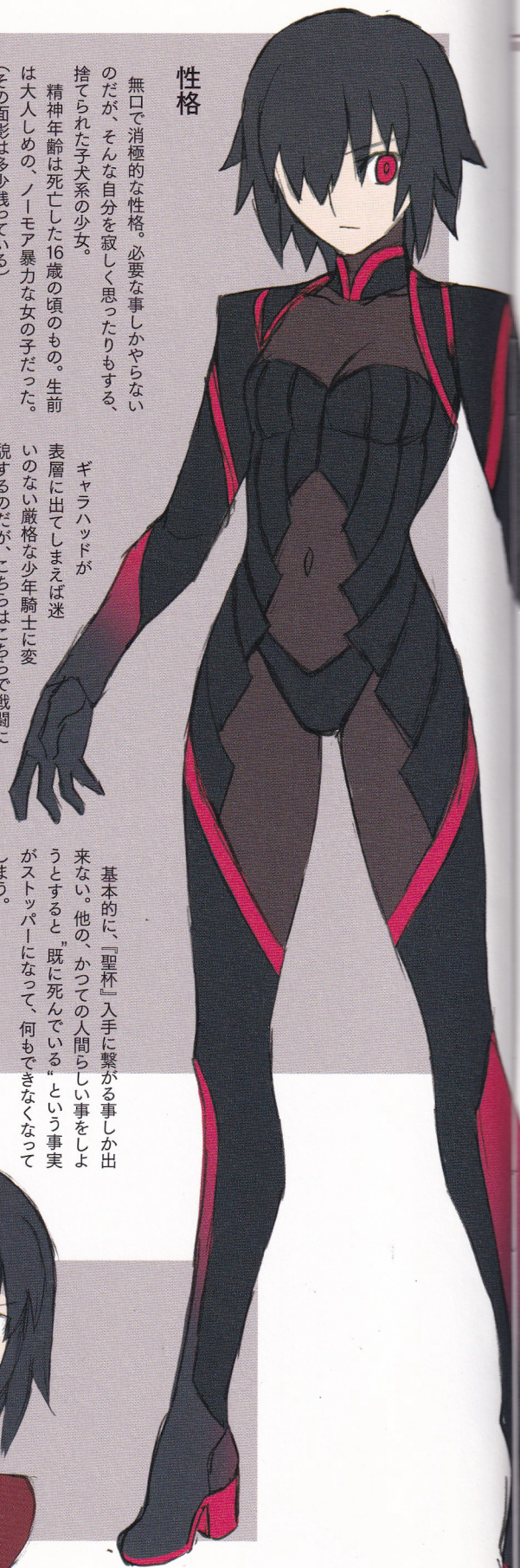
彼女だったものはとうに消え失せ、残骸が新たな意志を持った、という考えで。(ホロウのアシリマユに近い)

(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アラハッドが同居している、というもの)

自身がサー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(サーヴァント)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ダーを混乱させ、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。



ギアラハッドが

表層に出してしまえば迷

いのない厳格な少年騎士に変

貌するのだが、こちらはこちらで戦闘に

一切容赦がないのでやっぱり危険。

ギアラハッドの魂はタチエとは混ざり合って

おらず、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アラハッドがサーヴァン

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

うとすると、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

てしまふ。

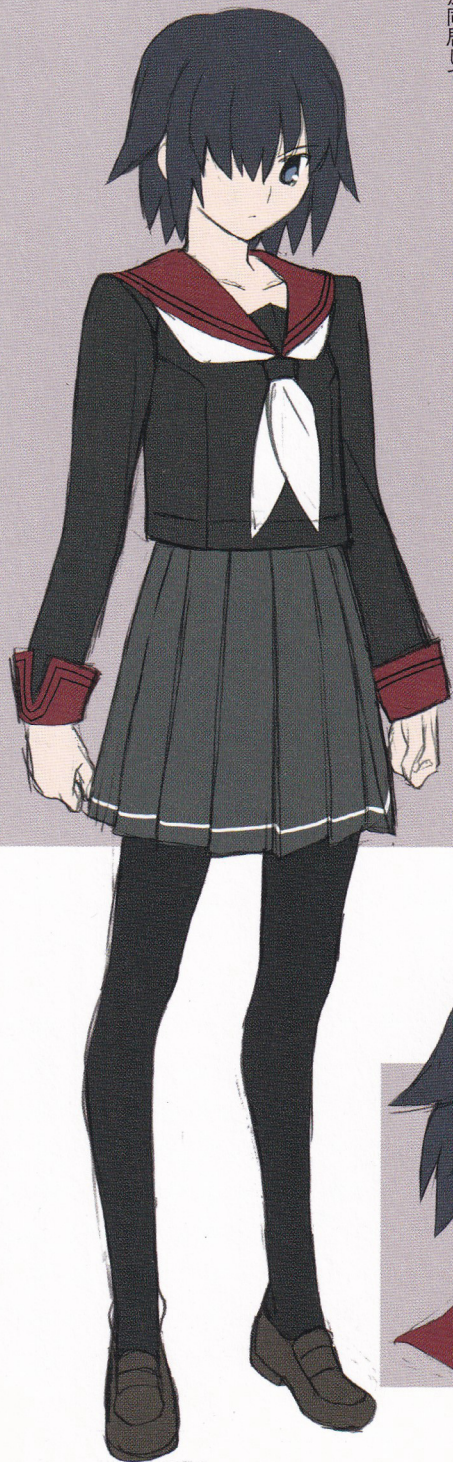
とは言っても本当は人間らしいコトがし

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・ギャラハッド。(他にも聖杯を見つけた騎士はいるが、最終的な意味で『成功』したのはギャラハッドのみとする)

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く。

アニメ版では分かりやすいチュ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・グレイヴィ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峰は『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しなかった。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層に出すため、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ャラ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、

ギャラハッドは不条理な召喚の為、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ャラハッドは、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、単身で聖杯戦争に挑むコトに。

この時点でギャラ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破れているが、出したのは盾だけ。真名解放はしていない)

シールダーは『聖杯』という事柄に執着し、『それはボクのものだ』といった考えではぐれ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』。ギャラハッドは聖杯を手にする為に生まれた騎士であり、また、聖杯を入手した後、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言える。

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ていく。

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

(※ギャラハッドはセイバー(アーサー王)に執着し、タチエは大火災で生き延びた士郎を逆恨みしているため。タチエが士郎に逆恨みするよう、教会で言峰、アーネスト、士郎のやりとり時に「10年前の生き残り……」というフレーズの時、シールダーにビ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ールダー。

ギャラハッドは過去の記憶を少しずつ思い出しはじめる。まだ自分が何物であるかは分からないが、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かはまだ分からない。

自分の真名もまだ不明。(思い出したらロードキャメロットをえるようになってくからね)

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

一方、タチエはそんなギャラハッドのフォローをうけながら、聖杯戦争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(士郎)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、と気づきながらも力を付けていく。

(視聴側には、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ャラハッドは、完全にタチエのアドバンス役に回る。自分はギャラハッドと呼ばれる英霊の一相にすぎない。シールダーのサーヴァントは、ギャラハッドの力を手に入れたタチエと解釈するべきだ、と。

タチエへの同情と思われそうだが、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他のサーヴァントと違い、ギャラハッドは本当に一部だけ呼ばれたもの。現世に介入する事はできないと弁えている。

(そんなギャラハッドだが、セイバー(アルトリア)との戦いだけは表層に現れ、自分が間違った王だったと悔やんでいるセイバーと対決する)

一方タチエ。街を彷徨い、10年間の時の流れを実感し、帰るべき場所がない事を痛感。悲しみを恨みに変える事で原動力を得るが、本人もそれが苦し紛れと気付いている。

甦って、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とうとくに分かっていない——けど胸に焼き付いた恐怖、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、最終的には言峰に組する事になり、教会の愉快な仲間の一員となって聖杯による破壊に賛同する事に。

ギャラハッドさんはそんなタチエに黙して語らず。つか、その頃にはセイバーに破れてギャラハッドの相は退場しているか?



能力

死体、という事でわりと不死身。魔力さえ補給すれば体は復元し、痛みも感じていない。

宝具は『災禍指す時の断片(アラウンド・ラウンドシールド)』

円卓の騎士・ギアラハッドの名を知らしめたエピソード、『災厄の席』にまつわる伝承を宝具にしたもの。

(アーサー王の円卓には「もっ」とも危険な席」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ったのがランスロットの息子、少年騎士ギアラハッドとされる)

『ラウンドシールド』という当たり前の名称で「盾」と思わせ、視聴側のミスリードを誘うコト。本当は盾ではなく円卓(テーブル)なのである。ギアラハッドが座った「危険な席」のテーブルを盾にして使っているのです。

この盾は物理的に高い防御力を持っている。とはいえヘラクレスの『A以下は無効』といった概念防御ではなく、ヘルレフォ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。

ラウンドシールドには特別な呪いがかかっている。ラウンドシールド以外の者が触れるとカウンタ―として聖槍が繰り出される。

(これも聖なる盾の逸話から。盾には「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アラハッド」と刻まれており、ギアラハッド以外の騎士が手に入れようとしたりと、何処から馬に乗った白い騎士が現れ、これを槍で一刺ししたという)

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

ラウンドシールドの最大展開時はイーテル塊を用いて残る円卓部分形成。完全な円卓を再現し、そいつを触媒にして円卓の騎士たちの城・キャメロットの城壁を前面に展開する。

もつ、見た巨城壁のカチカチをしたバリアー。

真名は「誉れ高き時の円卓(ロード・キャメロット)」。……ん、いまいちなんで再考するコト。

エクスカリバーとキャメロットの衝突は美しいので是非やってみよう。

「他に相応しい王がいたのではないか」と疑念を持つアーサー王にとって、英霊ギアラハッドはまさに「自分を糾すために現れた騎士」に映るだろう。

迷いのあるアーサー王には円卓の騎士を、ましてやみな心のよりどころだったキャメロットを打ち砕く事などではできない。

まさに対アルトリア(アーサー王)の究極とも言えるギアラハッドの宝具。

これを展開してセイバーを追い詰めるギアラハッドには、しかし、アルトリアへの憎しみは一切ない。むしろ尊敬と感謝だけがある。

ギアラハッドはこの聖杯戦争でもう一度アーサー王とまみえられた事に感謝し、彼の王に「それはない」と告げる為にシールドとして決戦する。

「貴方こそ我々にとつての希望」「最悪の中で、最善をとり続けた一つの理想」ですがその理想に捕らわれているのなら、この城を壊されるがいい」「貴方が目指し、築き上げたものは、この城よりもっと広く、もっと価値のあるものだったのだから」

そんなギアラハッドの発言を受けて、セイバーは今までのためらってき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。英霊ギアラハッドの精神はその時点で消滅し、後の力をタチエのために残すのであった。

「……ギアラハッド。貴公が私を憎むのは、やはり」

「いえ。父上の事はまったく関係ありません。あの人の追放やら汚名はすべて自業自得です。同情の余地などパンの耳ほどもありません」

ランスロットについては、こんな感じで他人の距離感。ち○こと一緒に親子の縁を切っている。

顛末

はぐれサーヴァントとして様々な勢力を渡り歩くシールドター。

ギアラハッド、タチエ、ともども最終目的は士郎とセイバーだが、ギアラハッドはアルトリアとの対決を経て、一足先に昇天。

相棒もなくし、もう復讐心しか残っていないタチエは言峰の下について士郎を追いつめる。

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「ほほをつたう」)

思い出し苦しむ士郎を見ながら、タチエもかつての記憶に沈み込む。

士郎の吐露、甦ってから思い知ってきた10年前の時の流れ。

その中で「なかったコトにできない」と吐き出す士郎に、タチエは自分が過去のものだと受け入れる。

10年前の火災の日。

瓦礫の下敷きになって助けを呼ぶ(タチエは呼んでいたらたつたが、実はもう死んでいた)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ら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、謝らず、許しを請わず、自分だけが生き残って、死んでいった者たちを代わりになるよう、正義の味方なんて生き方を選んだ。

その歪さと苦しみ、精一杯の用い、タチエは「ああ」と納得する。

そんな荷物を負って、あの少年は壊れずにここまで成長し、この先も変わらないだろう。

——あの地獄そのものの時間のなか。

あの子は自分の為ではなく、

死んでいった者たちの為に、生き延びようと泣いていたのだ——

理不尽な火災で死亡した憎しみは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って歩み去っていった少年は、尊い奇跡だったのだ。

その後、シールドターは士郎とセイバーを逃がす為にギルに挑む。

原作で教会地下のランスラーの役割を担い、士郎にバトンタッチして消滅するか、最後の、10年前の回想の中で、温かい目で士郎を見送る。シロンはラストの大聖杯の時のキーパーソンにするかはプロット次第。

走り書きとして、劇場版のラストはここまでやりた。

地下大空洞・大聖杯

外から一思いに大聖杯を壊すか、桜・イリヤを救い出して壊すかという二択。

大聖杯の中(クレーター)に入るのは自殺行為なのだが、全てを助ける、という信念のもと、士郎特攻。(セイバーがヒロインなので桜を愛する事はできないが、助ける、救う、というカタチでの解決)

大聖杯内部、まるで天蓋が落ちてくるような光(魔力)の放流の前にあと一歩というところで力尽きる士郎。

そこへタチエが現れ、ロードキャメロットで覆い被さってくる光を防ぐ。

(この時まで士郎とタチエはまだ敵同士。最後の助け合いも、お互いがお互いに関係なく行う、すれ違い“として表現するコト”)

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、遠ざかっていく子供を憎しみからではなく、慈愛の心で送り出す。

今までも何度も表現されてきた置いていかれる者と、走り去っていく者の構図。

けれど、今は意味が正反対のものになっている。

タチエ、眩しいものを見るような心持ちで「うん——」「いってらっしゃい」と士郎の背中を見送り、満足げに微笑んで昇天。

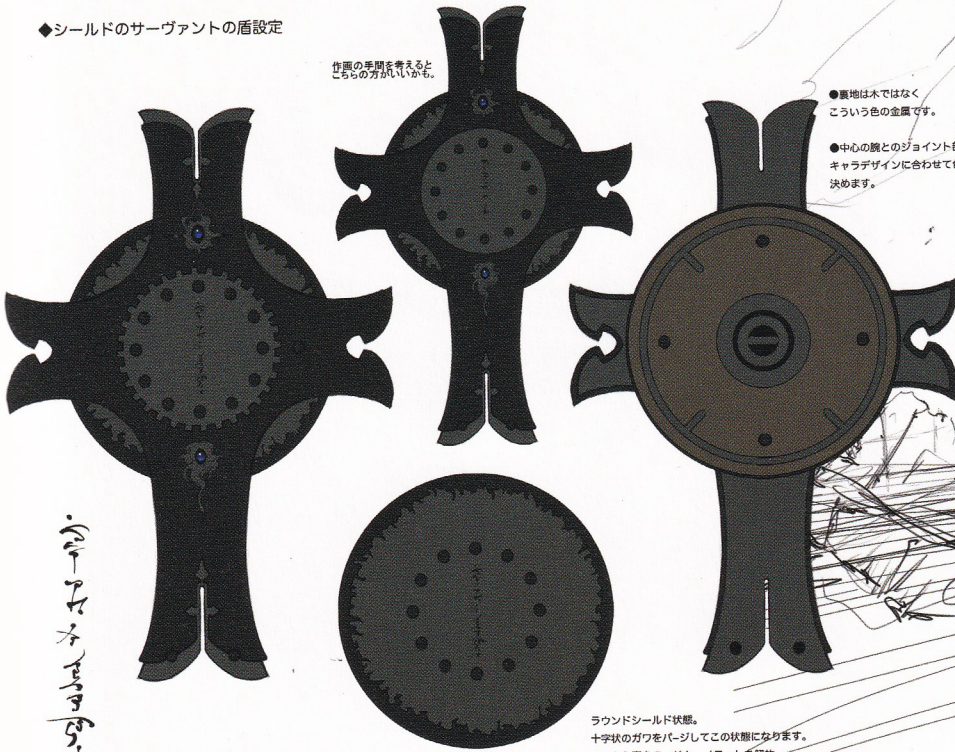
言峰激怒。言峰VS士郎へ。

タチエ

シールド設定

◆シールドのサーヴァントの盾設定

作画の早期を考えると
こちらの方がいいかも。



●裏地は木ではなく
こういう色の金属です。

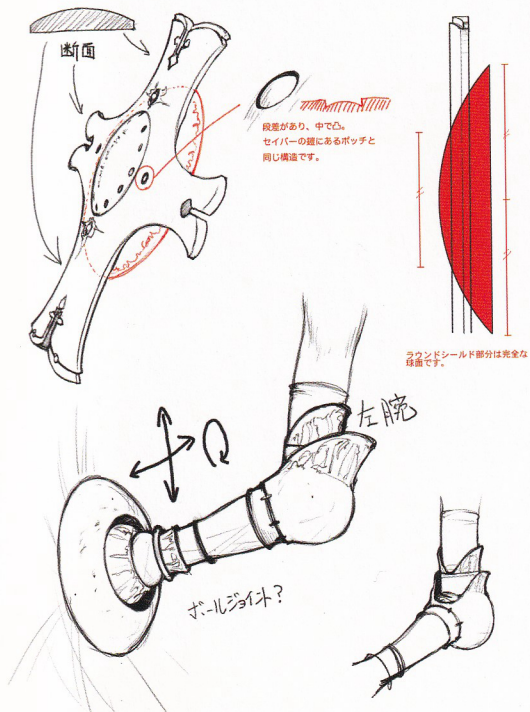
●中心の鏡とのジョイント部分は
キャラデザインに合わせて色を
決めます。

盾の巨大と重量感
対照的に 何れいくつ
かたの体型。
くせやがって...! くらい

シールドのサーヴァント

ラウンドシールド状態。
十字状のガワをパージしてこの状態になります。
ここから真名ロードキャメロットを解放。

◆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持つとステキです。

振り回す時も同様。

腕とか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、防御に徹する時は、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びっくりするくらい大振りな重い、かつ変幻自在な連続攻撃をしかけてきたり。



■アニメ版 Fate

※ストーリーはセイバールートを基本としていますが、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、一部設定をシンプルなものに変更しています。

※また後の劇場版用の伏線をおいています。シールダーが「アニメ用のやられ役」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ないよう、ナレーションで聖杯云々の説明を入れておく。

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

■開始〜セイバー召喚

士郎の日常。桜と藤ねえ、衛宮邸の一日。学校で慎二と会話、アイドルである遠坂凛の紹介。夜になって魔術鍛錬。

(作品世界における魔術の在り方、士郎にとつての魔術の在り方、切嗣に教わる時の昔話もできるだけスマートにミニマムに消化)

(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。

来日し、言峰教会を訪ねる魔術師アーネスト。(言峰に死体の無心に来ている)

視聴者側に、何やらこれか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ない。「10年前の続きをする」みたいなニュアンスで。

士郎視点に戻って、三日目の学校の夜。

ランサーVSアーチャー、ランサーに殺される、セイバー召喚は一話に入るなら、そこまでを一話とする。

第二話が凛サイド、というのは演出的にあり。一話で詰め込みすぎな設定は二話で消化するのが現実的か。

凛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〜聖杯戦争、開始

凛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。

……なのだが。ゲーム版と違い、マスターとしてアーネスト(とセーラー服の少女)が同席している。

アーネストをいぶかしむ凛に、
「これから競い合う同士とはいえ、必要以上にいがみ合う事はないでしょう」

と大人な対応のアーネスト。
士郎、アーネストの良識な態度に『この男とは話し合えるかもしれない』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」

一度目、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ったというのに、と最近の魔術師のモラル低下を嘆く言峰。

凛「なに言ってんだか。わざわざ正体を明かしてどうするのよ。私やインツベルンはともかく、外来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凛。

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

凛そう。隠し事はしないってワケ。それじゃ、それが貴方のサーヴァント?」

ア「ええ。既存の七クラスには含まれない、シールダーのサーヴァントです。もともとも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凛は

凛「……やめとくわ。信用できないもの、貴方」とかわす。

ではいずれ、とアーネストは凛と士郎にお辞儀をし、一足先に教会を去る。

(※ここで士郎の葛藤を組むような会話と、10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ダー。劇場版を見据えた複線なので、あまり派手に扱わないこと)

その後、二人は教会を後にし、イリヤとバ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

士郎がバ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る。

キャスター組。バーサーカーVSセイバーを水晶眼で見ているキャスター。

葛木の登場はまだ無し。キャスターはバーサーカーとセイバーを自分の天敵と読み取り、策を練り始める。

アーネスト&シールダー組はその住まいとして、郊外の海岸線に臨む崖の一軒家を見繕う。

ア「うん、悪くない立地条件だ」



と空き家と思われる洋館でつろぐアーネスト。カメラがパンすると、部屋の隅には住んでいた家族の死体が。殺したのはシールド。

(この事はここでは明かさず、後日、凧と共に士郎がアーネストを訪ね、帰り際に凧が「あの家に住んでいた人はどうなったのかしらね」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。手当をされている自分と、看病している凧に驚く士郎。

凧「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凧。

その後、道場にてセイバーと初めての会話。

午後は学校へ。桜とセイバー、学校の怪しい気配。セイバー曰く「結果が張つてある云々。(このあたりもゲーム版と同様に、凧ルートの四日目・午後準じる)」

一方、凧。まだアーチャーが回復しきつてないので家で調べ物。

アーネスト・グレイブヒルの情報など。アーチャーと凧の会話分補充。

アーネストという『典型的』な魔術師の話から、士郎の話へ。凧「なんか、あいつへんじゃない？」

弓「変という、どのへんかな」

凧「どうって……魔術師らしくないっていうか」

弓「らしくないというより魔術師ではないだろう、アレは。半人前以前だ」

凧「んー、そういうコトじゃなくて……なんなのかしらね、このひっかかり」

と首をかしげる凧。

(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る。後日、ライダーに殺された凧を当然のように庇う士郎を見て、「あー、こいつ人間としてどっかおかしい」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。登場時から凧々しく清廉ではあるが、まだ硬い騎士のイメージで。

■学校と凧との小戦闘と裏庭の戦闘

セイバーの忠告もきかず、ほいほい学校に行く士郎。あんし

んあんていの半人前。

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(ロボットさ)が根底にあるよう、うまく描写。

廊下で凧とバッテリー会って……以後、凧バートの五日目と同じ。

放課後に凧との追いかけて、女生徒の悲鳴、ライダー強襲まで。走り去る凧二らしき生徒。

ライダーに受けた傷を治すために遠坂邸へ。

凧からの提案で、学校に巣くうサーヴァントを倒すまでの休戦条約が結ばれる。

士「学校に俺たち以外の魔術師がいるって言うのか？」

凧「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も知らない感じ」

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と？」

凧「ええ。真つ先に確かめたもの。その子に令呪はなかったわ」

士「……となると、やっぱりマスターの手がかりはなしか」

凧「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しょう。」

……まあ、それは別に気になる点があるんだけど」

凧が言っているのはキャスターの気配。凧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。

凧「……最悪、もう一人サーヴァントが潜んでるってコトよね……」とは凧のモノローグ。

これはキャスターの事。後の学校・キャスター戦への導線。

手当てが終わり、士郎は衛宮邸へ戻る。

士郎の傷にあわてる桜。「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』というのは性差別ではなく、単に一目惚れからくる感情なのだが、士郎はそういうの初めてなのでうまく言語化できず、誤解に拍車をかける。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と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悪し)

一方、凧視点。

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

凧はアーチャーの小言をスルーしつつ、「そろそろ回復した？」と誘いかける。

弓「二人減らせる程度には」と夜の街へ。

ここでキャスターの悪行の露見。

(凧ルートの四日目にあった、オフィスビルのワンフロアをまるごと昏睡させていたアレ。アニメ版ではビルまるごと掌握している事に)

(後のキャスター決戦の伏線として、地下鉄に絡む話にしてもよし?)

キャスターに制圧されたオフィスビル。

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(キャスター)の気配。誘われていると知りつつも、翼を蹴散らしながら進む凧とアーチャー。

追いつめた先にいるキャスター。

凧とキャスターの因縁その一。凧はキャスターの使う術式の魔力から、学校に巣くっているのはコイツだと看破。

キャスターはセイバー、バーサーカーほど強力なサーヴァントではないが、それでも凧にとっては強敵である。

アーチャーとの協力の未キャスターを倒すも、それは偽物(デコイ)だった。

凧「……まあ、こんなにあっさりいくワケないわよね」

消滅するキャスター(偽)を見て、やれやれ、と嘆息する凧。ちよっとだけ期待はしていたが、悪態をつく事で気持ちをリセット。

とりあえずビルを解放して一段落する凧とアーチャーだが、その隙をついて第三者(アーネスト)の奇襲がある。

凧「!?」

驚く凧、シールドの一撃を防ぐアーチャー。(ここ、屋間の士郎が凧を庇うシーンと同じ構図にするコト)

パチパチと拍手しながら現れるアーネスト。

ア「目的は同じ、だったのかな。いや、あまりスマートとは言えない仕事ぶりだが」

とにこやかなアーネスト。内心、回復しているアーチャーを見て、チツ……と舌打ちしている。

真つ当な魔術師としてキャスターとそのマスターは放つておけない、と正義の人っぽい発言をする。アーネストの発言を凧はこれっぽっちも信じていない。

ア「キャストは逃げたようだし、ここはお互い引くというのはどうだろうか？ ほら、屋間君と仲良くやっていた衛宮クンと同じように、私たちも仲良く——」

凜、キれる。つか仕掛けておいて何を言うか、みたいな。アーチャーVSシールダー。

いざ戦闘が始まると一変して凶暴になるシールダー。シールダーというよりバーサーカーのようだ。

そうは言っても、この段階のシールダーは宝具を持っているだけの死体すぎない。本調子ではないので防戦一方。アーチャー、戦いながらシールダーがまっとうなサーヴァントでない事に気づく。

弓「……この死臭……」

戦いはアーチャー有利に進み、アーチャーはトドメのカラドボルグII、アーネストともども吹っ飛ばすも、ラウンドシールドで防ぐシールダー。

勝負はアーチャー有利だが、シールダーの盾(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)

アーネストの提案で凜も痛み分けを承諾、戦闘終了。(キャストの呪いも気にかかる)

アーチャー、アーネストの説明台詞として、弓「あの盾を通す攻撃は概念的なものか、Aランクを上回るものでなければ不可能」と発言、アニメだとわけわかんないだろうけど、雰囲気作りのセリフとして。

(※アニメ版で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」と拗ねる)

一方、アーネスト。

戦闘後、路地裏前でたえずむアーネスト。少し不機嫌そうに、人を待っているような素振り。彼の背後、薄暗い路地裏ではシールダーが(そこらへんで捕まえた)人間を食っている。(アーチャー戦のダメージを癒すため)

数分経ち、路地裏からゆっくり現れるシールダー。

ア「時間を取りすぎだ。先ほどの戦いといい、要求した精度には達していないね」

とシールダーをちよい罵る。(視聴者側にはまだアーネスト

はグレイな存在なので、悪者としては描かない。なんか引つかるところのある敵、に留めておく)

アーネストは教会に赴き、言峰に文句を言う。

ア「どういう事でしよう、言峰神父。私はできるだけ精度のいい死体(もの)を要求した筈です」

とシールダーの反応の悪さがブーたれるアーネスト。

ア「いったい、アレは何年もののですか」

言「それなりに古いものだが、鮮度は保証する。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『生もの』より十分に活きている」

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は伏せておく。

※この段階で言峰の口から「現在一番強いのはバーサーカーだが、勢力として強大なのはキャストだ」と発言させたい。英霊相手には最弱のサーヴァントだが、人間・街を浸食していくのなら最も厄介なサーヴァントなので。

一方、キャスト。

自分のデコイが凜に消された事、アーチャーとシールダー戦を見つめている。

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らでもある、みたいな独り言。

キ「——さあ、祝祭の準備を始めましょう。案内役は……そうね、貴女のマスターにお願いしようかしら。知らぬ中でもないものねえ、ライダー」と、水晶眼にライダーの姿が映る。

■学校へ慎二の提案へ柳洞寺へ
学校にて。凜との屋上会議。キャストの暗躍のこと。

士「まさか、戦ったのか？」

凜の心配をする士郎。シールダーのサーヴァントと、人目につくからとお互い魔術師としての対応を見せた二人。(士郎、ますますアーネストに一目置いてしまう)

凜、休戦状態と言えど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慎二が接触。間桐邸に案内され、ライダーを紹介される。

シンジは得意げに、『結界は慎二の安全のための保険』『間桐という魔道の血族』『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、アニメ版では臓硯じーさんは『四次で死んでいる』設定なので、桜は改造されておらず、慎二も聖杯戦争についてはゲーム版ほど詳しくはない)

結論として同盟を求める慎二。士郎は乗り気でない。

慎「僕は勝つ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？」

と痛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、という慎二。

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、慎二の誘いを断る士郎。

わりと本気で残念そうな慎二。

慎「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「慎二。桜は無関係だって言わなかったか」

慎「そうとも。だけどマスターである僕の肉親には変わりはない。わからないかな。そういうの、わりと足かせだろ？ 僕だったら、まず本人より周りから落としに入るよ」

つまり桜が狙われる可能性がある、という事。

慎「僕も極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」

慎二、桜の行動を批難しながらも、士郎に桜の護衛を押し付ける。

当然了承する士郎。

最後に、慎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、そいつは戦闘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。

慎「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」

嘘。慎二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、僕の招待に応じてくれたお返しだよ」

その礼節がどこまで本心かとはともかく、情報をくれる慎二。(※しかしこの情報は慎二でも分かるよう、キャストがわざと巻いたもの。慎二だけに巻いたものなので、凛はまだ知り得ない)

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「これで衛宮は柳洞寺に行くだろ。しばらく柳洞寺に張っているよライダー。アイツがキャストのマスターと戦った後、弱った方を仕留めるんだ」

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ー。

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

「(慎二の条件の一つとして、桜の事。桜を巻き込みたくないから衛宮に預ける発言。ヘンな矛盾)

「これ、キャストと慎二の取引で、キャスト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？」

帰り道に士郎、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、日没寸前に屋敷に帰る士郎。
セイバー怒ってるだろうな、と自己嫌悪しつつ玄関に入ると、なんか靴が一つ多い。はて？ と首をかしげて居間に行くと、凛と桜とセイバーがお茶飲んでる。

「なにこー？」と驚く士郎。凛はただ寄っただけ、とのコト。
ここでセイバーとのみならず、桜とも仲がよい事をアピール。

「なにか、隠し事してない？」と凛
「……してる、けど」隠せない士郎。

あとで聞き出す気まんまんの凛。とりあえずみんなで夕食。慎二の交換条件もあり、桜をこれから泊める事に。

(この段階で桜いるとテンポが悪くなりそうだったら要変更)

夜。

セイバーと凛の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、なぜそんな事をしてるかという理由を話す。

凛「学校に潜む柳洞寺のマスターを警戒したから、ね……」

凛、そんなの建前に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、衛宮邸の屋根でニンニク状態)

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

柳洞寺の件に関して、凛は慎重。

(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るてはならない。みたくない。城攻めみたいなものだから)

※柳洞寺の設定はゲーム版と多少変更。

霊脈として優れた土地であるが、キャストは『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にはない。もっと別のところ(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、凛に問い詰められて情報開示、凛(とアーチャー)と士郎、柳洞寺へ)

■柳洞寺〜コルクス神殿(幻)

柳洞寺に到着し、山門を駆け上がるセイバー。

(※アサシン枠がシールドで潰れている為、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→キャストが作り上げた結界・コルクス神殿へ。

※コルクス神殿は作画が楽になるよう、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、やはり震ったか、と理解しながらも前進する。「この程度の魔術師の幻惑、ブリテンでは日常茶飯事です士郎おかわり」みたいな。

単身で結界を攻略し、キャスト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、危なげなくキャストまでたどり着く。

『魔術師は自分の工房では何倍もの力を発揮する』という凛の言葉通り、キャストは通常のパラメーターより遙かに強化されていた。

それでもセイバーとの正面戦闘を避けるキャスト。

埒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、

(キャストに扇動されて)アーネストの指示で奇襲してきたシールド、の2騎が新たにコルクス神殿に現れる。

その時点でキャストはどろん、と神殿から撤退。
キャストの狙いはライダー、シールド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て手に入れる、という、趣味と美益をかねたもの。もちろん、操り人形にしたセイバーはバーサーカーにぶつかる)

かくしてコルクス神殿での乱戦が始まる。

セイバー、シールド、ライダー。3騎のサーヴァントによる拮抗状態。

下手に動くや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、シールドはセイバーに対して憎悪(10年前の記憶)があるので、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、シールド、二人が

かりでセイバーを落としにかかると。

セイバーはシールドと組み合った時点で、シールドの盾の正体を察する。だが目の前のサーヴァントはギャ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。

ライダーとシールド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。

士郎、令呪でセイバーを回復させる。あわやというところで窮地を脱するセイバー。

一方、凛とアーチャーは結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せ、結果は消失。

サーヴァントたちはそれぞれ退散する事に。

しかし、キャスターの迷惑を防げたものの、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)に挑むには相応の準備が必要、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、士郎も自分の意固地さを反省。

また、結果繋がりで学校の結界もああいうのなのか、という話に。

凛「キャスターのは魔法一歩手前の大原則よ。学校に張られているのもっと単純なものだと思っ」

士「遠坂はこれからどうするんだ」

凛「どうするって、なにが？」

士「だから、休戦条約をどうするかって。目的、果たしちゃっただろ」

凛「あー 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？」士「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「衛宮くんを協力する事にしたから」という凛と、不満そうなるアーチャー。

その後、目を覚ますセイバー。

結果として、士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士郎と、それなら士郎を鍛えましよう、というセイバーに。

■修行し日常く対アーネスト

士郎の修行編。二日続く。

・士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。

原作では士郎、セイバー、凛だったが、これに桜が加わる。(慎二の提案、「戦いが終わるまで預かってくれよ」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。セイバールトと同じように。夜中の士郎とアーチャーの衝突を描く)

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

アーネスト編は前後構成で。

街の事件↓凛の冷静な推理↓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、アーネストも士郎に標的を定めている。

(アーネストとシールドの会話。「一番弱い相手から片付けていくのがいい」。セイバーと士郎を一番弱いコンビだと思っ

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、戦闘に。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士郎。

ア「何を今更。君が使役しているモノは何か衛宮くん」士「それは――」

ア「そう、少し見てくれが違うだけだ。サーヴァントだって既に死んでいるモノに変わりはない。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VSシールド。

一方、士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「お互い荒事は不向きだろう？ 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、言葉で士郎の行動を縛ろうとするが、士郎は乗らない。

危険であっても間近でセイバーのフォロウをする、とセイバーとシールドの戦いの場に走っていく士郎。

ふん、ならいいさ、と鼻で笑うアーネスト。

VSシールド。

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

くわえてアーネストの嫌がらせ(墓地からのゾンビ支援)もある。(これは駆けつけた士郎の刃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、海に没する。戦いは水中戦に。

士郎、令呪使用。セイバー、風王結界の一時解除からエクスカリバーを瞬間解放、シールドを下す。(ただしラウンドシールドは完全にカリバーを防いでいるように描写)

海底から地上に向けて放たれる光の剣。

海面は両断され、シールドは跡形もなく消滅(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る)。

ア「何だ、今の火力はー？ 平凡な剣士ではなかったのかー？」
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パニックになり、逃走。

セイバーの疲れを氣遣って追わない士郎。

戦闘の余韻を深めるように雨が降り出し、衛宮邸に戻る士郎とセイバー。

一方、アーネストは教会に逃げ込んだ後、言峰に文句を言っ
てから聖杯戦争からの離脱を宣言、サッ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
ダーが立ち塞がる。

驚き、怯えるアーネストをシールダーはサクッと惨殺、半ば
バー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、シールダーはぐれサーヴァント化するのだが、神殿
でのシールダーの暴れっぷりを見初めていたキャスターが出
現、シールダーを予飼いにする。

(シールダーは英霊ギアラハッドの魂がまったくないため、そ
の宝具の真名を發揮できない。後にロードキヤメロットを出す
のなら、キャスターの勧誘の殺し文句は「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。

士郎が柳洞寺で瀕死の深手を負ったと勘違い(ライダーの
報告)している慎ちゃんは、ひとり減ったと得意げである。

調子に乗って凧を呼びつけて「僕もマスターなんだよね、ハ
ハ」と協力を求める。

慎二がマスターである事とつくに士郎から聞いている凧は
白け顔で協力要請を断る。

慎「またまた。遠慮しなくてもいいんだぜ？」
本気で凧が照れ隠しで言っている誤解している慎二。

はては三流マスターとして士郎の事を持ち出してしまふ。
たまりかねた凧、慎二を本気で罵倒する。

凧の口から士郎が健在な事、とつくに士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る、自分が強
い氣でいるみたいだけど、アンタは誰にも勝てないわ、みたい
な追い討ちをかけて去る凧。

慎二、ちよっとテンパる。

その夜。慎二は「アンタにマスターは務まらない」という凧
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、ライダーの賢にしようとする。
そこに現れるランサー。

慎「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。手を貸してやるから、指示に
従え、と。

慎「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？」

持ち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、一瞬の瞬発力の差を以てランサーは
ライダーとの間合いを詰め、ゲイボルク一閃。ライダー、瀕死。
槍「ドドメを差したいところだが、これも命令でね。おまえた
ちはまだ殺すなとさ」

ランサー去る。自分が弱い事をつきつけられる慎二。
慎二、かなりテンパる。

ライダーも大規模な魔力補給をしないと消滅する。
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。

電話で士郎を挑発し、一人で学校に來い、来ないとみんなが
犠牲になるよ、と慎二。

士郎はセイバーに報告し、学校の敷地の外(結果の外)で待
機してくれるようお願いする。

セイバー、不満はあるが士郎の意思を尊重する。
士郎は単身で学校内に踏み入り、慎二はブラッドフォートを
発動。

このあたりの展開はゲーム版にほぼ準拠。

士郎VSライダーの果てに、士郎は令呪でセイバーを召喚。
セイバーと共にライダー、慎二をいったん撃退する。

一方その頃。

凧も単身、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。
弓「……わからんな。セイバーのマスターに力を貸すかと思っ
たが」

凧「それは衛宮くんの役割でしょ。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凧。一見、要救助者を
探しているように見えるが……。

二年A組の担任、葛木宗一郎である。

凧「先生、大丈夫ですか」
駆け寄る凧。葛木は冷静に

葛「目眩がするが、問題はない」と返答。
そうですか、と凧は答えた後、葛木を廊下におびき出し……
そのまま、アーチャーに葛木を攻撃するように指示。

なぜ?というアーチャー、眉をよせる葛木。
凧「わたしは怪我人を捜してたんじゃないかって、五体無事な人間
を捜してたの。だってそうでしょう? この結果の中で満足に
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」

凧「まあ、ホントにいるとは思わなかったけど」
アーチャー、容赦なく攻撃。

まっぴらつ、と思われるが、葛木これを防ぐ。
(凧ルートの葛木VSセイバーを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。激しい痛みで襲われる凧。

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
れるのよ」

圧倒的に不利な凧。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ね。刃向かわなけれ
ば見逃してあげましょう」

——もつとも。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」と忠告して去る。

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。

それぞれの戦いが終わって、衛宮邸。
慎二とライダーを探すと、いう士郎。凜は忠告だけする。

(凜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効果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。

新都に赴く士郎とセイバー、オフイ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。慎二の生死は今のところ不明。ゲーム版と違い状況による暴走ではあるので、できるなら生き残らせたい。

■アインツベルン城くバーサーカー戦

宝具使用により真名が明らかになるセイバー。

セイバーの正体に戸惑いつつも、セイバーを回復させる方法に悩む士郎。

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の選択に悩む中、とつじよ現れたイリヤに拉致られアインツベルン城へ。

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凜、アーチャーの会話を再現してもよい)

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

待ち構えるイリヤとバーサーカー。

士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、そのいち。

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。無論、凜には内緒)

一方、士郎たち。

城を離れ、郊外の森の廃墟でセイバーの魔力補充。

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

(コンシューマー版の Fate でも表現するが、士郎の意識はセイバーの体内、竜の魔術炉心に浸透する。最強の幻想種・竜の因子を持つセイバーがいかにデタラメな存在かの表現)

(また、後に士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。

士郎&セイバー、凜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」状態に困ったちゃん。一見、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ね」と見抜いている)

■イリヤ仲間にく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、セイバーと士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、衛宮士郎という少年の歪さ。

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ランサーだけ、という事になり勝ちムードの凜さん。(あくまで自分の呪いの事は隠している)

士郎、セイバーはお互いの問題を抱えていまいち明るくならない。

(セイバー、士郎の結論として、聖杯を手に入れれば……という思いが強くなる。士郎はようやく「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士郎の触れ合い。

イリヤが加わった、新しい日常風景。
が、イリヤは桜にかなり厳しい様子。

「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」という士郎に、

「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？」

「なら、そんなのは間桐の後継者とは言えないわ。たとえ魔術を教わっていなくても、その体に魔術回路があるのなら、その人体は立派な後継者なんだから」とイリヤ。

士郎、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」といきり立つ士郎だが、凜はなぜか無言。

(※凜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、表だったキャスター攻略はできないのだ)

士郎は凜の態度に違和感を覚えつつも、セイバーと二人でキャスターを倒すと出陣する。そこに無言でついてくる凜。

「遠坂は反対じゃなかったのか？」

凜「……そういうワケじゃないけど。途中までよ。工房の入り口ぐらゐまではサポートしてあげる」

凜、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。

士郎と凜とセイバー、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出迎える。

凜「――」

凜は予想外の展開に焦るも、キャスターはまだ呪いを使わない。(遊ばれてるな……)と内心でいらだつ凜。

新都、深夜の大通りで対峙する二組。

士「セイバー相手に強気だな」と挑発する士郎。

そこへシールダーが登場し、状況は一変する。

キャスター陣営にシールダーがいる、という事を知る士郎

たち。

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ールドを突破できない。

士郎は別行動でマスターである葛木に肉薄するも、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、士郎たちの奇襲も失敗に終わった。

そんな状況でキャスターの口から
術「ねえ。野蛮な殺し合いはここまでにしない？」
とまさかの提案がされる。

なんでもキャスターは聖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今すぐに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。

とうぜん信用できない士郎。セイバーは無言。

凛「あなたの言う大量の魔力っていうのは、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。ここまで多いのですから、一万家二万、数が減っても構わないでしょう？」

火にくべる薪とは人間のコト。

10年前の火災のフラッシュバックに鬼気迫る士郎と、冷静な凛。

凛「ふうん。じゃあもう一つ、召喚の核になるものが要らしいけど、それ、ようするに魔術師の事よね。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、貴方の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「よくできました。話が早いわねお嬢さん。……ふふ。もう少し鈍感なら、甘い夢を見たままでいられたのに」
にらみ合う二人。

事情がつかめない士郎は凛を訪ねると、
凛「だから、生け贄よ。あの女は魔術師をひとり生け贄にして、聖杯を下ろそうとしているの」

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「尊い犠牲と思いなさい。——どのみち、このままだけに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？」
とクスクス笑うキャスター。

生け贄として一人を差し出すのなら、もう一人は見逃してやる、というキャスターの誘惑。

(とは言っても、キャスターは凛お断りっぽい雰囲気。凛は魔術師として完成しているため使いづらいのだ。また、士郎も魔術回路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い)

二人はキャスターの諛言を一刀両断。

そもそも、キャスターの思惑通りに行けば被害は冬木市の人間だけに取まらない。

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

凛「……………」

凛にしかわからない台詞を残し、キャスター軍団は退散。(転移による撤退。なんだかんだと地上で戦うのはちょい不利&ヤケになってカリバーをぶっ放されたら全滅するので)

……立場的には士郎たちが逃げるサイドなので、話を簡略化するなら地下鉄の神殿入り口あたりで戦い、士郎たちが逃げ、キャスターは追わない、という形でもかまわない。

■キャスター戦リメイク・後半

衛宮邸に戻り、対キャスターの作戦会議をする士郎たち。
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なー、とか、凛のうわついた夢・希望・理想とか。

原則として、キャスターは自分の陣営から出れば最弱。それをキャスター本人も理解しているから滅多に外に出てこない。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、キャスターに操られてセイバーにルールブレイカーを突き刺す。

(※キャスターが直接現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づかれない。自らの宝具を人間に持たせると言うキャスターの奇策。もっとも、効果も段違いに落ちるが)

ルールブレイカーの魔力発動に驚いて駆けつける士郎たち。
セイバーは躊躇り、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」

といったキャスターの声が桜の口から発せられる。

桜、ひょいとい壁をジャンプして消えてしまう。

(もしくは転移か。追いかけてようとする士郎たちの前にシールドが立ち塞がってもよし)

※このキャスターとの会話で、凛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はない。が凛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、最後まで士郎には話さないとと思われる。

結果として、桜は没われ、セイバーは弱体化。とにかくカリバーを封じたかったキャスターの思惑はこれで完成する。

ルールブレイカーの主、キャスタ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。(このあたりは凛と同じで)

一方、キャスター側の視点。

桜を得て、いよいよ最終段階のキャスター。あと一歩で勝利者になるというのに気が晴れない。キャスターの過去回想、はさまる。王女メディアのお話。

カメラは士郎たちに戻る。

桜が聖杯起動の生け贄として使われる以上、もうキャスターの陣地に攻め込むしかない。昨夜のキャスター戦とは違い、明確に参戦する凛。(桜を助ける事に固執している)

ギスギスした作戦会議の末、士郎とセイバーは二人きりでキャスターの本拠地・地下鉄地下の空洞へ。

凛はライダー戦の時に別行動。キャスターと正面から向き合えない凛は、士郎たちがキャスターをおびき出している間に凛だけで桜を助ける、という事に。

地下鉄から通じる真コルキス神殿・全景。(メディ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士郎とセイバーをいたぶりに出陣する。

■キャスト、シールダー戦

神殿に攻め込んだ士郎とセイバーを迎撃するキャストとシールダー。

キャストの相手は士郎が、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。

ぶつかり合うたびに肉体がちぎれていくシールダー。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……タチエ最後の怒りが燃える。暴走したギラハ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。

士郎サイド。

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で。

ルールブレイカーによって弱体化しているセイバーにかわって士郎がサーヴァントを破る、という士郎の見せ場。投影武器の出番ですよ。

しかし、苦勞の末キャストを破ったものの、それは偽物(デコイ)だった。

じゃあ本物は何処に——という所で、「しまった、遠坂……！」とキャストの思惑を悟る士郎。

風雲急を告げて、カメラは凛サイドへ。

凛サイド。

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とか矜持とか趣味がキラリとひかる)

桜を回路から強引にひっぺがし、撤退する凛。遠くではキャストと士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「大人しくしていれば、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、死亡。

……と思わせて、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、上空からの矢が破壊した為。

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士郎が黒セイバーを破った千将莫耶のファイナルイベントをアーチャーが使うとどうなるか、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亡。

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に、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、葛木を庇って死亡する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&潔さで消滅。

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亡。(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っけなく敗北。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。シールダーと士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。教会に相談に行く士郎。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士郎。

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。士郎の奮戦。鞘の発覚。

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士郎。

十年前の贖罪。王の決意。

ランサーの助けて教会を脱出し、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



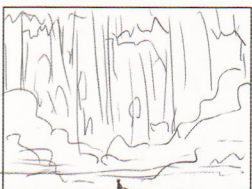
轟音と閃光
土煙が上がって
いまだどうなったかは
確認できない



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



一呼吸の沈黙のあと
ピンッと亀裂が入り
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

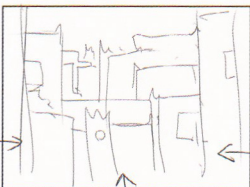


瓦礫の中立ち上がる
タチエ
ムチャしやがって…！
につなるとかw

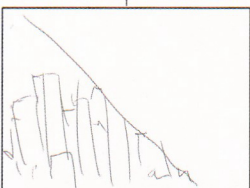
キャメロット決着2



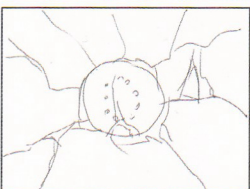
カリバーの光から
急いで身を守るように
円卓中央から
椅子を縦にして防御



それにあわせて
下や両サイドから
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

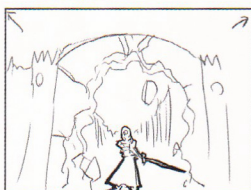


コアまで届き
ガラハッドの席に
ひびが入り霧散

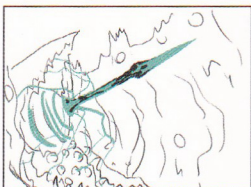


はじきとばされるタチエを
最後の力で守る
ガラハッド

キャメロット決着1



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



全ての魔力を集めて
聖槍で迎撃しようとする
タチエ
過剰供給でピオランテ
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
タチエ驚愕

光の奔流の中
桜、イリヤ抱えているシロウ

風が強すぎてツンボになっている
ような音響効果

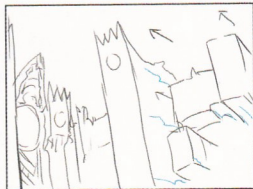
キャメロット展開

LORでサウロンの指輪はめたような
身体が
映像
身体
徐々

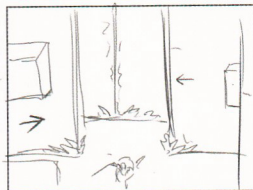
キャメロット展開②



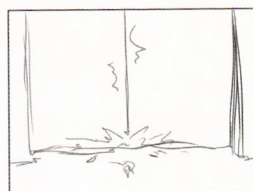
かつてのキャメロット
への道



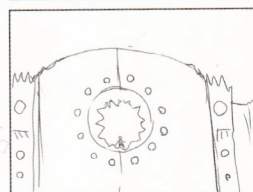
両側の壁が盛り上がり
セイバーを潰そうと迫る



ガンガンと
デモンズウォールに
閉まっていく城壁



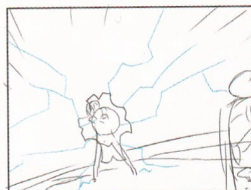
大正門の外まで
締め出されるセイバー



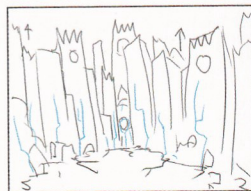
大正門に巨大な
盾眼球が現れ
ガシャーンガシャーンと
鉄柵が開き

タチエorガラハッドとの
会話

キャメロット展開①



空間に魔術回路的な
光が走る



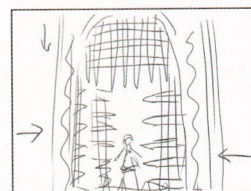
地面から城壁が
無軌道ににょきにょき。
竹の子かベルリナ3の
タルタロスといった具合
セイバーは距離をとる



土煙が晴れる



整然とした城壁が立ち
デジャブ的にかつての
キャメロットとダブる



鉄柵がタチエを
守るように閉まる

大聖杯内部

大聖杯内部

光の奔流の中
桜、イリヤ抱えているシロウ
風が強すぎてツンボになっている
ような音響効果

LORでサウロンの指輪はめたような
身体が霞んで離れていくような
映像効果
身体が光の粒子になって
徐々に塵となっている

ロード・キャメロット展開
出口に向かって一直線

劇中でセイバーを阻んだ灰塵の城壁
ではなく、かつて壊しくアルトリアを
遠征に送り出した白聖のキャメロット
の姿。今度はシロウを送り出すために
みないな

とげとげじゃなく 普通の城っぽく

立場が違うのでタチエは
ふいと奥のほうにいってしまう？
会話？

光の奔流に飲み込まれながら
シロウを送るタチエ

後からガラガラと
徐々に離れていってしまう
キャメロット

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に

拮抗する光

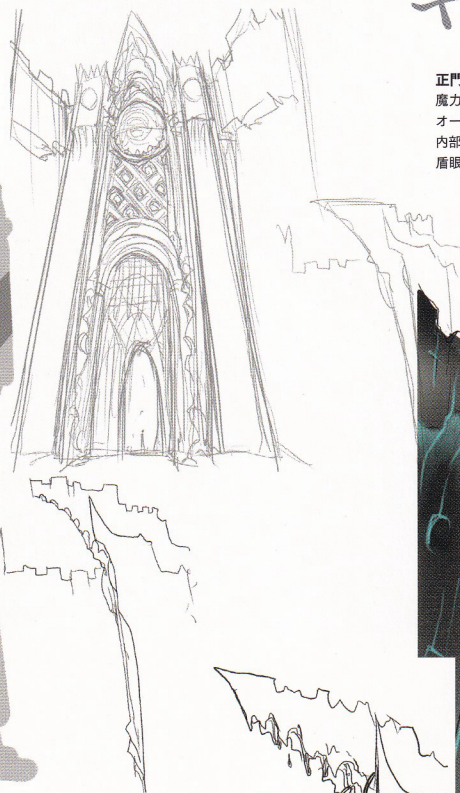
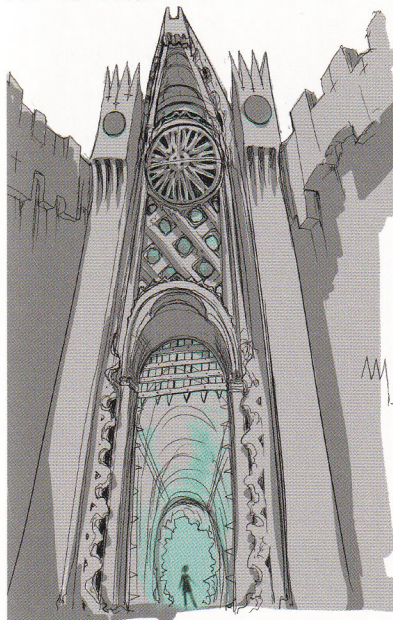
聖槍の光は霧散する

正門の扉にいる

キャメロット設定

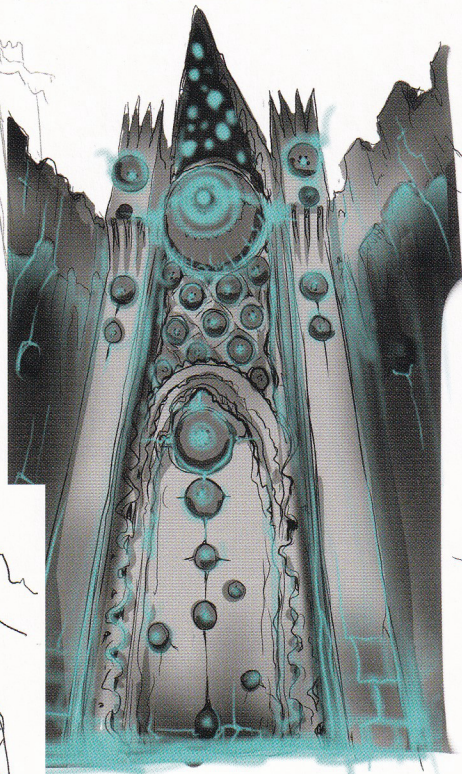
正門（通常時）

回想に使う場合は灰色ではなく
白亜の城塞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
内部のアンリマコのヘドロが噴出
盾眼球ははぎょぎょと生物的でキモイ動き



椅子

ガラハットの危難の破だけび割れている
金の枠は円卓の岸に合わないなら銀色か灰色、
もしくは無くす感じで

円卓



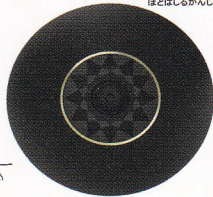
■重力方向が天井の水圏になっている
城壁のかけらが天井に沈んで外側に出るかんじ

タチエは円卓の中心か
ガラハットの座にいる

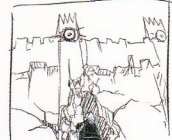


椅子裏面

膝心ときはココから腕力
届とばしめるかんじ



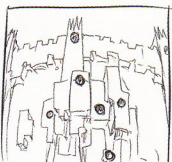
城塞再生



攻撃で崩れる城塞



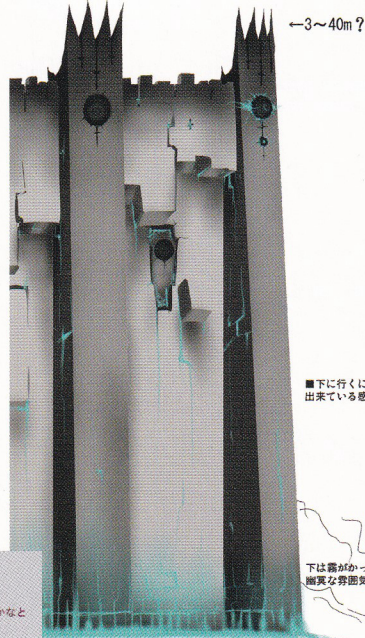
崩が生え変わるように浮かび上がる壁



ずももも、より強固になる

通常外壁部

絶えず生え変わって徐々に形を変えている城塞



←3~40m?

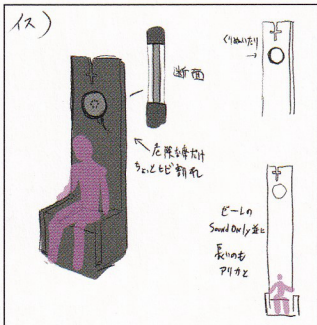
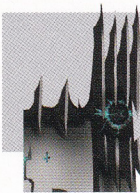
■下に行くにつれ魔力で
出来ている感が濃いかんじで

下は霧がかって
幽実な雰囲気が出ると良いかも

キャメロットちょっと修正効くかは分かりませんが
通常城壁の部分だけちょっと修正

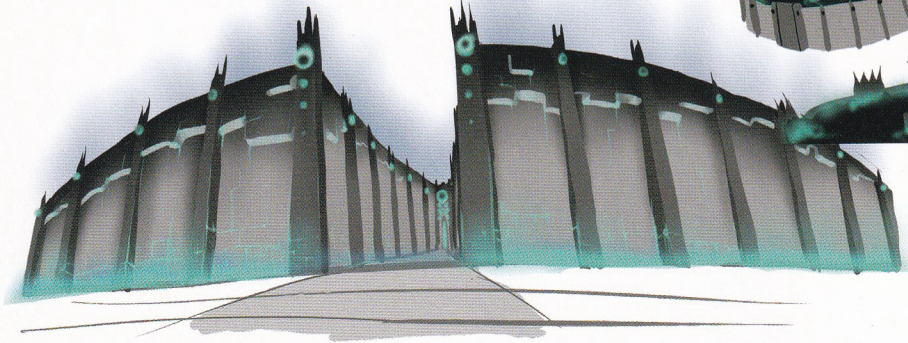
壁のとげとげしい道しが付いてたほうがかっこいいかなと
城壁の上のほうにぐるっと取り付けるかんじで

再現したいようなら
いままでどおりのブロックでよろしくお願いします



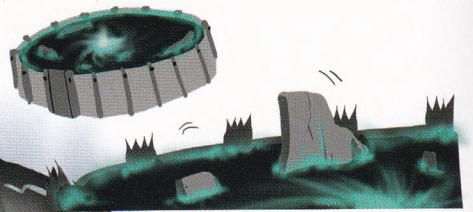
キャメロット外観部

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



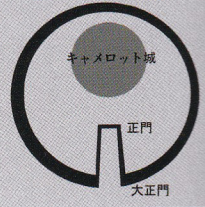
青いオーラのレイヤーは別にしておくので
サイバーになりすぎると感じたら
薄めにしておいてくださるとありがたいです

上空から)

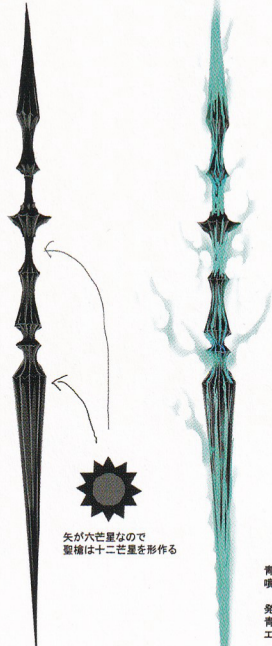


城塞が浮かんで消えるコールタールの海か
エヴァのディラックの海といった具合
タッチエのいる円卓部分から魔力の青い光が渦巻く

昔のキャメロット城見取り



聖槍



矢が六芒星なので
聖槍は十二芒星を形作る

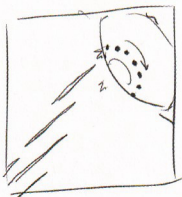
盾眼球から出る武器



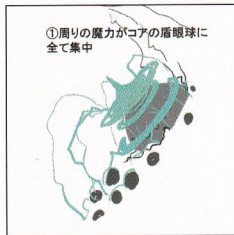
矢)

ガラハッドの剣がダビデ刺とのことで
六芒星を組み込むように

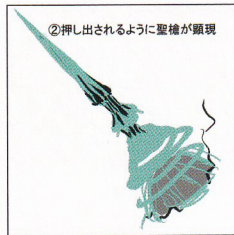
魔力のコーティングがAPFSDSばい効果を生む



ガトリング状に射出



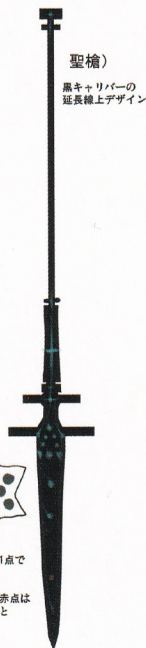
①周りの魔力がコアの盾眼球に
全て集中



②押し出されるように聖槍が顕現

青いマagmaが
噴出すように槍に魔力が通る

発射後は
青いレーザービームのように
エクスカリバーと対決



聖槍)

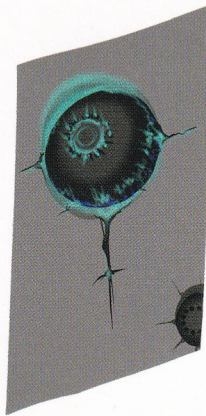
黒キャリバーの
延長線上デザイン

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

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
壁のどこからでも現れて侵入者を排除
12の黒点からはガ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ウロンの目を参考

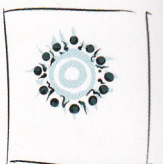
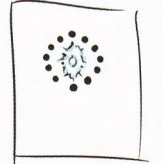
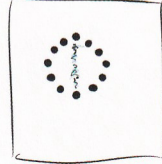


こんなかじに壁に埋まっています
視神経状に魔力が伸びる

盾中心の文字が青く燃えて

文字が牙狼のOPのように
分解しながら展開

完全に開いて円卓状の目を
形作る



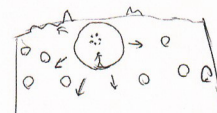
(防御傘)



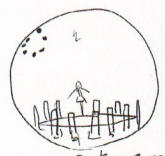
ロードキャメロット展開



完全に球体の中



一番大きい個目で
2:1:1:1の移動可能

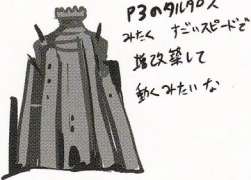


円卓が展開
カベに有るせてイオ
<3<3回3

※カベは3:1の
会話、排撃が容易

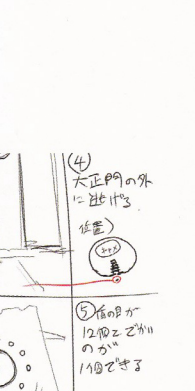
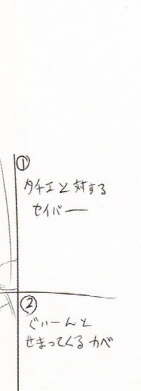
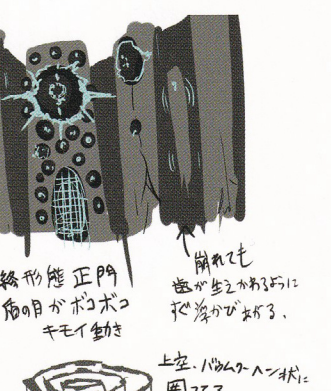
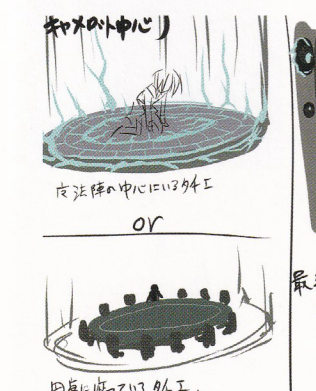
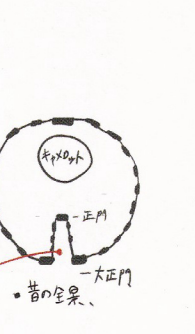
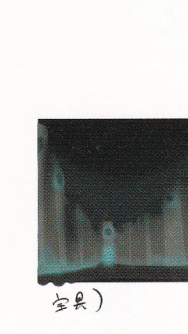
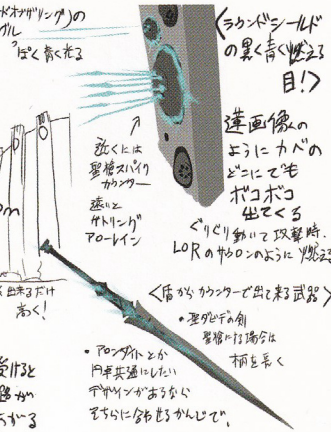
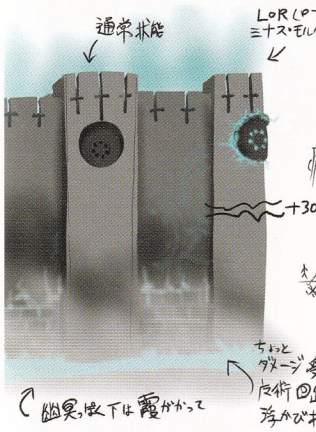
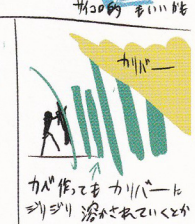
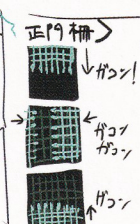
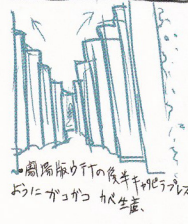
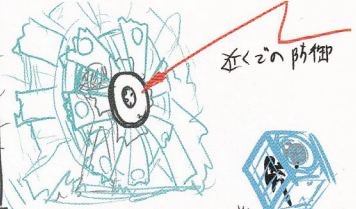
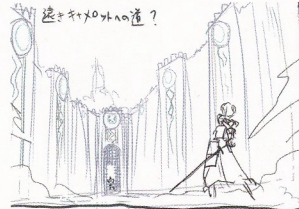
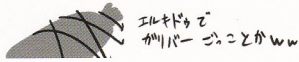
ロード・キャメロット設定

首なし巨人城)



P3の9/11/902
 2.1x2.1 x 2.1 x 2.1
 増築して
 斬りたいな

2.4 → 斬り封じられた灰色巨人?
 巨人不在で頭が黒いとか
 2.1x2.1が円卓とか



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

