

# B級アクション映画メイキングRPG マッシュガン リプレイ

『ヘブン・ストリート6』

## ■前置き

### これはなに？

これは、ゲームマーケット2015秋で配布されたゲーム「B 級アクション映画メイキング RPG マッシブガン」のリプレイです。この度、2016冬でこのゲームの改訂版にモンスター映画ルールを追加した「B 級映画メイキング RPG ザ・マッシブガン〜ギガントシャーク VS ゾンビトルーパーズ〜」を配布することとなりました。そちらにはモンスター映画ルールを使ったリプレイが完全新規で収録されていますが、通常ルールを使用したリプレイが掲載されていません。なので、通常ルールを使用したリプレイを公開することにしました。

ザ・マッシブガンの方ではいくつかルールが変わっていますが、大まかな流れは変わっていません(ルールが大きく違う部分には注釈を入れておきます)。

### どんなゲームなの？

このゲームは、「みんなでB級アクション映画のストーリーを作って盛り上げること」が目的です。

世の中にはいろいろなアクション映画がありますね？どれも違った魅力があるものばかりです。

そんなアクション映画を作って演じてみようというのが、このゲームの遊び方です。

### みんなでアクション映画を作るって、どうやるの？

1人の監督と2〜4人の主要俳優で、映画を作ります。

監督は、ランダムチャートを振って、映画のあらすじを決めます。そして、出演者の役を演じるみんなと相談して、映画の細かい設定や配役を決めます。

そして、監督のシナリオと出演者の演技で、映画を作ります。

こうして全20シーン(1シーンが2〜5分相当)の撮影が終わって、映画を公開した時の興行収入が、使用した予算を上回ることを目指します。

もちろん、全てのシーンがうまくいくとは限りません。たまには撮影がうまくいかないこともあるでしょう。

そんな時には、予算を使ってリテイクです。どんどん撮り直して、いい映画を作ります。

もっとも、予算にも限りがありますが……。

### ルールは難しいの？

判定はサイコロ1個だけの1種類の判定しかありません。人数分の筆記用具とサイコロ1個があれば、みんなで遊べるルールです。映画のあらすじや、俳優の作成も簡単です。

リプレイを読んで、雰囲気を感じてもらえれば幸いです。

### ●特別な読み方

本ルール中にある以下の表記には特別な意味があります。

【】: ゲーム的なルールや用語であることを意味します。

[]: キャラクターの能力を意味します。高い数字ほど判定で有利になります。

《 》: キャラクターが持つ技能を意味します。持っている判定で有利になります。

### リプレイ「ヘブン・ストリート6」

雀涙: それではゲームを始めましょう。このゲームは、**B級アクション映画**を撮るゲームです。……B級アクションになれるといいですね。

クロ: え？

雀涙: とういうのも、このゲームでは予算が限られているので、その予算を使って上手いこと映画を取っていくゲームなのですが……。

クロ: うん。

雀涙: 脚本もザル脚本なので、映画取りながら決めていきます。

ナギ: 火の車ですね。

雀涙: ただし、最初に見どころのシーンだけ4つ決まっていて、それは絶対に組み込まないといけません。あらすじも決まるので、それも考慮しないといけません。

Reiru: ふむ。

雀涙 このゲームの製作者。エラッタに定評があり、いつも周りに助けてもらっている。好きな TRPG はキルデスビジネスとゆうやけこやけ。

**B級アクション映画** 「B級アクション映画とはなにか？」は人により色々だが、今回は平日の午後に地上波で放送するような映画とかそういうのを指す。

**雀涙:**で、まずはこのゲームで最初にやることはキャラクター作成ではなく、映画の企画会議です。

**ナギ:**じゃあ。最初にそれをやるんだ。

**雀涙:**では、こちらを御覧ください。(映画シートを見せる)

**ナギ:**映画シート……これでほとんど映画ができるというわけですね。

**雀涙:**はい。

## ○企画会議

**雀涙→監督:**ではまず、最初にタイトルを決めます。タイトルはタイトル決定表を振って決めます。まず、タイトル決定表の【タイトル組み合わせ表】から決めます。サイコロを2回振ってください。

**ナギ:**じゃあ振っちゃうよ。

**監督:**どうぞ。

### タイトル組み合わせ表65:単語表+「・オア・」+単語表+番号表

**クロ:**ほう……。

**ナギ:**なんかいきなりクソ映画臭が。(笑)

**監督:**次に、それぞれの単語に入る言葉を決めましょう。サイコロを3回振って下さい。

**クロ:**(サイコロを振る)

### 単語表353:ヘブン

**監督:**これでタイトルが『ヘブン・オア・なんとか』になるわけですね。なんとかの単語を決めましょう。

**Reiru:**(サイコロを振る)

### 単語表335:ストリート

**監督:**ヘブン・オア・ストリートですね。

**クロ:**おうおう。

**ナギ:**だいぶマシンになってきたんじゃないの。

**監督:**今まで出てきた『トップ・モンク』とかよりはだいぶマシンですね。最後に番号表を振ります。サイコロを1個振って下さい。

**クロ:**(サイコロを振る)

### 番号表1:数字(1、2、3……)

**監督:**数字なので、2とか3とかのナンバリングが付きます。数字はなんでもいいのですが特に希望がなければサイコロを振って下さい。

**クロ:**じゃあ降る。(サイコロを振る)6だ。

**監督:**では、だい6作ですね。

**クロ:**ヘブン・オア・ストリート6作目、B級っぽいなあ。(笑)

**Reiru:**6本のストリートっていう考えもできるんじゃない？

**監督:**そうですね。

**クロ:**6番街とか。

**ナギ:**おー。

**監督:**で、タイトル表を振り終わったここで、微妙だと思ったら表を振り直したり単語を変えたりとかもできますが、どうしましょうか？

**Reiru:**「オア」か……これだと「天国か6番街」だよね。(笑)

**ナギ:**死ぬか6番街か。(笑)

**クロ:**「オア」いらんないよね。(笑)

**Reiru:**うん、「オア」いらんない。(笑)

**クロ:**「ヘブン・ストリート6」で。

**監督:**じゃあ、それにしましょうか。

**ナギ:**天国へ行く6本の道？

**Reiru:**天国の6番街？

**監督:**これ本当にB級になるのかな？

**ナギ:**感動的なB級があってもいいじゃないか！

**クロ** B級映画が好きでサンシタのロールプレイに定評がある。好きなTRPGはシャドウランとガンダム。

**ナギ** 大仰な設定のキャラクターに定評がある。好きなTRPGはAの魔法陣(第3版)とあいつはクラスメイト。

**Reiru** データ調整力と悪運の良さに定評がある。好きなTRPGはゲヘナ〜アナスタシス〜とブレイド・オブ・アルカナ。

**映画シート** 映画のタイトルや予算などを記入するシート

**監督** このゲームの司会進行のような役割。参加人数が少ないときは出演者もこなすことになる。

『トップ・モンク』 別の機会に撮影した映画。チベットの修行僧が寺院を虐殺したテロリスト軍団に復讐するために豪華客船の中で大暴れする映画だった。

クロ:6番街で銃撃戦が起こるかもしれねえだろ！

監督:次に、あらすじです。【あらすじ表】が【オープニング表】【主人公表】【展開表】【クライマックス表】と4つあるので、それぞれサイコロを2回ずつ振って決めていきます。

クロ:(サイコロを振る)

#### オープニング表15:豪華客船がテロリストにのっとられた

クロ:ストリート？おいストリートどこ行った。(笑)

Reiru:ストリート行方不明。(笑)

監督:とりあえずオープニングはこれですね。次に【主人公表】を振って下さい。

Reiru:(サイコロを振る)

おいストリートどこ行った タイトルが決まった後にあらすじを決めるのでこういっただことはよくある。なんとかしよう。

#### 主人公表61:武術を修得した主人公

Reiru:あれどっかで聞いたことある。(笑)

監督:次は【展開表】ですね

ナギ:(サイコロを振る)

#### 展開表61:主人公側が敵の罠に引っかかる

クロ:ふむ。

ナギ:天国の道どこ行ったんだろう。

監督:最後に【クライマックス表】ですね。

クロ:(サイコロを振る)

#### クライマックス表25:ボスを殴り倒し、爆発する現場を脱出

Reiru:振る必要あるのかなこれ……。

監督:表ですから降る必要はありますよ。

Reiru:全部おんなじじゃねーかよ！

監督:ともあれ、あらすじは決まったので、次は見どころを決めていきましょう。このゲームは20シーンで一つの映画なのですが、そのうち4シーンは見どころとして最初から決まっています。見どころは【シーン表】を振って決めます。それぞれサイコロを3回ずつ振って下さい。

Reiru:(サイコロを振る)

全部おんなじ アクション映画のクライマックスといえば格闘戦と爆発だ！（もちろん自由なシーンを考えてもいいぞ！）

#### シーン表542:仲間との会話で精神の均衡を保つ危うさ／《任意の演技の技能》

Reiru:ふーむ。

監督:まずこれが1つ目の見どころですね。じゃあ2つ目行きましょう。

ナギ:(サイコロを振る)

#### シーン表526:リアリティ満載で動き回る着ぐるみ／《特殊メイク》

ナギ:着ぐるみか……。

監督:じゃあ3つ目どうぞ。

クロ:(サイコロを振る)

#### シーン表116:とにかく撃ちまくる銃撃戦／《銃撃》

ナギ:どんだけ銃撃がしたいんだろうねこのゲーム。

監督:B級アクションを撮るゲームですからね。最後の見どころも決めましょう。

Reiru:(サイコロを振る)

#### シーン表561:息を呑む心理戦／《任意の演技の技能》

監督:今回は[演技]系の見どころが多くなりましたね。

Reiru:なんかクロの振ったやつだけ微妙な。

ナギ:……。 (笑)

**監督:**ここまででタイトル、あらすじ、見どころが決まったので、この映画がどのような映画なのかということを話し合って、この映画に出演する主演俳優を決めます。今回は主演俳優は3人ですね。

**ナギ:**うーん、とりあえず決まったやつを振り返ってみるか。

タイトル:ヘブン・ストリート6

オープニング:豪華客船がテロリストにのっとられた

主人公:武術を修得した主人公

展開:主人公側が敵の罠に引っかかる

クライマックス:ボスを殴り倒し、爆発する現場を脱出

見どころ1:仲間との会話で精神の均衡を保つ危うさ／《任意の演技の技能》

見どころ2:リアリティ満載で動き回る着ぐるみ／《特殊メイク》

見どころ3:とにかく撃ちまくる銃撃戦／《銃撃》

見どころ4:息を呑む心理戦／《任意の演技の技能》

**Reiru:**豪華客船はフラグにしか見えない気がする。

**ナギ:**まあ最初のオープニングだよねきっと。

**Reiru:**多分実際の場所は豪華客船が関係なくなる気がする。

**監督:**予算が尽きたパターンですね。

**ナギ:**そうだね、最初のところで予算が尽きたパターンだねきっと。

**クロ:**「これ以上予算使ってらんねーズラ」って言って地上に移る。

**ナギ:**で、銃とかいろいろ使いたいところなんだけど、やっぱり予算がないんで、銃を使うシーンは一個だけだ！とにかく撃ちまくる見どころのシーンだけ！

**クロ:**テロリストのハイジャックシーンだけだ。

**監督:**オープニングだけじゃねーかよ！（笑）

**ナギ:**なるほどつまり見どころ3をオープニングに持ってくるわけだな。残りのアクションシーンはカラテだ。

**監督:**見どころの話だと、今回は4つの見どころのうち1つが肉体系で3つが[演技]系です。なので、主演3人の打ち1人を[肉体]に特化して、他の2人を[演技]に特化することで、見どころシーンに備えるという手がおすすです。

**ナギ:**なるほど。それも踏まえて、どういうストーリーにする？これ？

**監督:**ここで詳細を決めなくてもシーン表を振っていけば勝手にシーンができていきます。ガチガチに決めてもだいたい崩れますし。

**ナギ:**見どころの順番変えてもいいのかな？

**監督:**はい。大丈夫です。4つの見どころは、全20シーンの中で、どこで撮っても良いです。

**ナギ:**じゃあ見どころ3が最初だな。先に予算使うのを終わらせちまおう。……とはいえ、なんとか爆発する現場まで持って行かないといけないうんだよなあ。

**Reiru:**銃撃戦最後でもいい気がするけど。

**監督:**オープニングは、銃を見せつけるだけで撃たない、とかもできますね。

**Reiru:**……ある程度前半のストーリー考えたけど。

**ナギ:**マジで？

**Reiru:**豪華客船を奪われるってのは、豪華客船をカモフラージュした輸送船で何かを持っていくことにする。で、市街地をメインとするところで、えーつと……武術を習得してる主人公だっけ。

**監督:**はい。主人公は武術を習得している以外の設定は特にないので自由に設定していいです。

**ナギ:**豪華客船に何があったかだよ。なんで狙われたのか。

**監督:**ブツがあったから、ですかね。

**Reiru:**そのブツを、奪還してこいと言われる主人公。

**ナギ:**ほうほう……誰に？

**クロ:**こう、FBIとかCIAとか……。

**ナギ:**裏組織的なやつとかさ。

**Reiru:**または勝手に。

**監督:**私怨とかですかね。

**ナギ:**「おい、豪華客船の中にこんなものがあったぜ！」って言って勝手に調べるとか。

**Reiru:**ほら、よく映画とかで勝手に警察官が捜査することとかあるじゃない。

**監督:**あー、独断で捜査するタイプ。警察官なら武術を習得していても問題無いですね。

**ナギ:**ということは主人公は警察だな。

**予算が尽きたパターン** このゲームでは、中盤辺りで予算が尽きてしまうこともある。そうなるともはやリメイクすらできないしよばい撮影が待っている。

**監督:**だんだん見えてきましたね。では、主人公は警察官として、残り2人はどうします？

**ナギ:**30歳くらいが主人公だとしたら、それを支える45歳とか50歳とかの定年間近な刑事とかいいんじゃないかな。

**監督:**なるほどバディものですね。そうするともう一人は、敵役にするか協力者にするかですね。

**ナギ:**敵役もできるんだ。

**監督:**敵役が一人いると、敵のシーンを挟んだりなどがやりやすくなります。

**Reiru:**あえて敵ネゴシエーターとかどうだろう。

**監督:**敵が交渉人。たしかに今回、見せ場に「息を呑む心理戦」とかありますね。

**Reiru:**うん。こう……なんかの信念を元に政府に訴えかける。

**ナギ:**テロリストか。

**監督:**そうなると、豪華客船のブツがテロリストの武器だったり、なんかヤバイ薬品だったりするわけですね。

**ナギ:**なんか海外の刑事ドラマ的な話ができそうだな。

**クロ:**うん。だいが見えてきたぞ。

**監督:**ちなみに予算ですが、今回のレベルだと26万ドルですね。日本円でおおよそ2600万円ですね。意外と多いように見えるのですが、実際のところは最低限の映像が撮れるくらいですね。CGも安っぽいし。

**ナギ:**まあ、流れはこれで決まったな。

**監督:**あとは監督の名前ですね。今回はこちらで適当に決めた“ドミー・サズマンダ”にします。そうしたら、いよいよ主演俳優のデータ作成ですね。

……そしておよそ15分後

**監督:**それでは、全員キャラクターができたところで、キャラクター紹介を主人公からお願いします。

**クロ→トニー:**はい。俳優名は“トニー・マクレガー”。30歳の男性です。そろそろキャリアを積まないといけないなあと思いこの映画に参加しました。選択を間違った気がしなくもないが。

**ナギ:**大丈夫大丈夫。(笑)

**トニー:**代表作は“フューチャー・オブ・ザ・ランド”、宅地開発とかに奔走する映画だったのかな。あともう一つの出演履歴は“レジェンド・オブ・マーニー”。

**監督:**それどんな映画だったんですか。(笑)

**トニー:**伝説の女海賊マーニーの残した遺産を追うサスペンススリラーですよ！

**ナギ:**何の役で出演してたんだろう？

**トニー:**なんだろう、こう、途中で剣を振り回してくる奴とか。[肉体]の経験を得ていますからね。

**監督:**なるほど。

**トニー:**俳優そのものも肉体派の俳優です。若いころのスタローンみたいに演技は苦手な、こう、怒り顔と悲しみ顔しか作れないタイプの。

**監督:**感情の技能はそれしかとってないんですね。(笑)

**トニー:**で、今回の配役名は“リッキー・チャン”。中国系アメリカ人の捜査官。特に深い理由があって選ばれたわけじゃなくて「アクション？カンフー？じゃあ君、中国人ね！」ってな具合です。

**監督:**ドミー・サズマンダ監督、結構ザルだな。

**トニー:**まあ、どんな映画になるかは知りませんが私のキャリアの糧になるなら。

俳優名:トニー・マクレガー

今回の配役:リッキー・チャン(主人公)

性別:男 年齢:30歳

代表作:フューチャー・オブ・ザ・ランド(経験:[敏捷])

その他の出演履歴:レジェンド・オブ・マーニー(経験:[肉体])

能力値と技能

[肉体]5(4+1):《登坂》／《格闘》／《銃撃》

[敏捷]5(3+2):《バランス》／《バルクール》／《落下》

[操縦]2(2+0):《車》／《バイク》

[知識]2(2+0):《雑学》／《サバイバル》

[演技]2(2+0):《作法》／《寡黙》

[感情]2(2+0):《怒り》／《悲しみ》

**敵役もできる** このゲームの目的は映画を作ることなので、倒すべき敵も主要配役にすることができる。

**日本円でおおよそ2600万円** 1ドル100円で計算しているので実際とは大きくズレがある。

**代表作** 過去の主演作を1つ、代表作とすることができる。代表作で得た経験により、能力値1つを2点増やすことができる。

**一つの出演履歴** 代表作以外の過去の主演作も経験を得られ、能力値1つを1点増やすことができる。

**どんな映画になるかは知りませんが** 実際、どんな映画になるかは監督ですらまだわからない。

**監督:**じゃあ次行きましょう。相棒役ですね。

**ナギ→ブルース:**はい。俳優名は”ブルース・ジーガン”、57歳です。出演履歴は”ドラゴン・フォー・ソニック”で、これはおそらくレースものだったので、ドライバーA という配役をもらっています。

**監督:**確かに[操縦]の経験は積みそうですね。

**ブルース:**ええ。代表作は”サウダージ”、哀愁という意味ですね。もう57歳なんでね、50歳を超えてなお夢を求めてニューヨークに來た、みたいなそんな感じの話をきっとやったんだろうね。それが非常に受けて代表作となりました。

**監督:**随分と渋い代表作で。

**ブルース:**で、俳優になる前は警察官をやっていたんですよ。で、50歳で退職して俳優になりました。なので、俳優のキャリアはまだ7年しかありません。

**監督:**元警察ということは、[操縦]とか[知識]とかが高めな感じですか？

**ブルース:**[操縦]と[演技]が高いですね。《銃撃》は技能を持っているけど[肉体]が2しかないからからっきしだぜ。

**監督:**人生経験からか、演技力は高いですね。

**ブルース:**今回の配役は、元警察ということもあるしロートルということもあるのではまり役だと、そういうことをマネージャーから頂いてですね。それで受けることになりました。

**監督:**配役名は？

**ブルース:**配役名は”ジョージ・エメラルド”。退職間近で、すべての知識をリッキー・チャンに渡すために毎日怒りながらも温かい目で見えるように、そういう含みが得意な配役を目指しています。

**監督:**結構いい感じの映画になりそうな気がしてきたぞ。

**トニー:**まずポスターはリッキーとジョージが2人で走っているカットがあって。

**監督:**どうせ後ろでは爆発しているんだろ！（笑）

**トニー:**で、影だけ浮かび上がる敵ネゴシエーター。……うわダメ映画くせー。（笑）

**監督:**まだ分からないですよ！そもそも爆破するかもわからないし。

俳優名:ブルース・ジーガン

今回の配役:ジョージ・エメラルド(主人公の相棒)

性別:男 年齢:57歳

代表作:サウダージ(経験:演技)

その他の出演履歴:ドラゴン・フォー・ソニック(経験:操縦)

能力値と技能

[肉体]2(2+0):《登坂》／《銃撃》

[敏捷]1(1+0):《ダンス》

[操縦]4(3+1):《車》／《飛行機》

[知識]3(3+0):《理化学》／《軍事》

[演技]6(4+2):《作法》／《言語》／《恋愛》／《寡黙》

[感情]2(2+0):《自信》／《無感情》

**監督:**では最後、今回の敵役の自己紹介をお願いします。

**Reiru→ミステル:**俳優名が”ミステル・ブラハ”。29歳の女で、代表作は”バイオ・オブ・ザ・ブースト”。

**ブルース:**B級で最初にシャワー浴びて殺される役っぽいなあ。（笑）

**ミステル:**一応、遺伝子研究をテーマにした代表作です。で、もう一つの出演作が”インスパイア・アーカイブス”。

**監督:**なかなか渋そうな。

**ミステル:**あらゆるものを模造して、遊ぶという……中身は考えていない。

**ブルース:**いきなりしょぼくなった！

**監督:**映画説明が頭悪すぎじゃないですか。（笑）

**ミステル:**きっとあれですよ。頭のなかに辞書がいっぱいあってその中からなんか、そのときに使えるものをコピーしているのでしょう。多分そんな映画だった！気がする！今回の配役名は”ミス・クロックス”ですね。

**ブルース:**なんか、エージェントっぽいね。

**ミステル:**能力は[敏捷]と[操縦]以外を高くて、そこそこんんでもできる。

**監督:**たしかに2個の能力が低くても、3分の2は使える能力になりますから、そういう意味では悪くない能力値の振り方だと思います。

**ミステル:**あと何か言うことあったっけ……ああ、あと、ナイスバディです。

50歳で退職して俳優になりました この  
ような無謀な経歴もゲームなら自由  
自在だ！

中身は考えていない 出演したという  
結果だけが残った。

ナイスバディです ナイスバディは大  
事。

俳優名:ミステル・ブラハ  
今回の配役:ミス・クロックス(敵ネゴシエーター)  
性別:女 年齢:29歳  
代表作:パイオ・オブ・ザ・ブースト(経験:知識)  
その他の出演履歴:インスパイア・アーカイブス(経験:演技)  
能力値と技能  
[肉体]3(3+0):《美形》／《銃撃》  
[敏捷]1(1+0):《パルクール》  
[操縦]1(1+0):《車》  
[知識]5(3+2):《医学》／《軍事》／《電子工学》  
[演技]5(4+1):《作法》／《言語》／《饒舌》  
[感情]3(3+0):《自信》／《無感情》

**監督:**では、最後に、今回撮影する映画の難易度などを計算しましょう。今回は全ての主要俳優の出演履歴が2作品なので、映画の期待度が『2』になります。そこから、判定の難易度や予算が計算されます。

映画の**期待度**:2(『全ての主要俳優の出演履歴の合計数÷主要俳優の人数』)  
映画の**基本撮影難易度**:7(『期待度+5』)  
映画の**見どころ撮影難易度**:10(『基本撮影難易度×1.5』)  
映画の**基本予算**:6万ドル(『期待度×主要俳優の人数』万ドル)  
映画の**追加予算**:20万ドル(『期待度×10』万ドル)

## ○映画撮影

**監督:**撮影の前に、簡単に撮影の決まりを説明しましょう。映画の撮影には、以下の決まりがあります。

- ・**全部で20シーン**の撮影を行います(1シーンにつきおおよそ2～5分の上映時間となります)
- ・各シーンの演出や時間配分などは、監督を中心に相談して決めましょう
- ・基本的に映画の時間順にシーンを撮影します(先撮りや後撮りはできません)
- ・映画の見どころは、必ず1回ずつ撮影します
- ・同じ映画の見どころは、2回以上撮影することはできません
- ・各シーンの目的は、映画完成度を上げることです(映画完成度が高いほど興行収入も大きくなります)

**監督:**ざっくり言うと、ひとりずつ順番に撮影していき、見どころ以外のシーンは判定に使う技能がランダムに決まり、判定に成功すると【映画完成度】が上がるよ、という感じです。

## シーン1～テロリスト、豪華客船を乗っ取る～

**監督:**というわけで、最初のシーンはどうしますか？

**ブルース:**最初はもちろんあれだよ。豪華客船が何故か乗っ取られる話でしょ。

**監督:**そうすると、ここでの**メインアクター**はどうしますか？

**ブルース:**うーん、あ！いきなり銃撃戦する？いやでも豪華客船を最後に持ってくるっていうのもありなんだけどね。

**ミステル:**あれ？豪華客船はオープニングじゃなかったっけ。

**監督:**はい。オープニングなので、最初の3、4シーン辺りまでにはいれておきたいところですね。

**ブルース:**あ、そうか。じゃあ、話の流れとして、主人公が巻き込まれるようにする？

**監督:**いや、そうすると舞台がずっと豪華客船になってしまうので。

**トニー:**そうそう、ストリートに行かなくなっちゃうからなあ。

**ブルース:**じゃあ、ここは、配役的に出るのはミス・クロックスじゃないかな。

**ミステル:**そうだね。

**ブルース:**じゃあ、敵側が暗躍する話だな。

**監督:**では、これでメインアクターが決まりました。次に、**見どころシーン**か**通常シーン**かを選択します。

**ミステル:**通常でいいんじゃないかな。

**期待度** 映画がどれだけ期待されているかを表す値。

**基本撮影難易度** 通常シーンでの判定の難易度。

**見どころ撮影難易度** 見どころシーンでの判定の難易度。

**基本予算** 最低限かかってしまう予算。

**追加予算** 撮影中に使うことで判定を有利にしたり、脚本を書き換えたりするときに使える予算。余った分は広告費として使われる。  
◆ルール変更点◆改訂版では、計算式が異なります。

**全部で20シーン** ◆ルール変更点◆改訂版では参加人数によってシーン数が変わります。

**【映画完成度】** 映画の完成度がどれだけ高かったかを表す値。この値が興行収入に直結してくる。

**メインアクター** 判定を行う俳優。

**見どころシーン** 撮影開始前に決めた見どころ撮影するシーン。





**監督:**では、【シーン表】を振って、判定に使用する技能と場面の内容を決めます。見どころシーンを決めた時と同じように、サイコロを3回ずつ振って下さい。

**ミステル:**(サイコロを振る)

**通常シーン** 見どころ以外を撮影するシーン。

#### シーン表544:いつの間にか仲間を増やしているカリスマ性／《任意の演技の技能》

**ミステル:**悪くなさそうだ。

**監督:**で、ここで【脚本の書き換え】をするかどうかを選べます。能力値や技能の関係で判定が厳しいと思った時は、追加予算を1万ドル使用することで、【シーン表】を振り直せます。また、この振り直した結果が気に入らなかった場合、さらに追加予算を1万ドル使用することで、【シーン表】をもう一度振り直すことができます。その場合は、一回目のサイコロの出目は任意の出目を指定することができます。

**ミステル:**今回はこのままでいいでしょう。能力値も一番高い[演技]だし。

**監督:**では、仲間を増やすカリスマ性を撮影してきましょう。

**ミステル:**《饒舌》で……いや、《言語》のほうが面白いか。

**監督:**船に乗っているいろいろな国籍の人を言いくるめてみんな仲間にしちゃうとかですかね。最終的にテロリスト満載の船がストリートに突撃してくることになりますね。(笑)

**ミステル:**そうだね。デメリットを話しながらもメリットがでかいように見せるというごまかしをね。

**監督:**では、それがうまく行ったかどうかを判定してみましょう。[演技]の能力値はいくつですか？

**ミステル:**5だね。

**監督:**《言語》は習得していますか？

**ミステル:**習得しているよ。

**監督:**ということは、能力値が5、**指定技能が習得済みなのでプラス1**されて6。なので、サイコロを一個振って出た目に6を足した数が、【基本撮影難易度】以上であれば判定は成功です。

**ミステル:**基本撮影難易度が7だから、1がでなければ成功か。

**監督:**そうですね。**1が出るとNGになってしまう**ので、どんな時でも成功しないですわね。

**ミステル:**(サイコロを振る)

**指定技能が習得済みなのでプラス1**判定は、その技能に紐づく能力値で行うが、技能を習得している場合はプラス1のボーナスを得る。

**1が出るとNGになってしまう** サイコロの出目が1だとNGとなり、絶対に成功しない。

#### ミステル◇判定◆成功【映画完成度0→2】

**監督:**判定に成功したので、【映画完成度】が【期待度】と同じだけ上がります。今回は2ですね。ちなみに、見どころシーンの場合、【映画完成度】の上がり方は2倍になります。

**トニー:**なるほど。

**監督:**もしも判定に失敗した場合は、【映画完成度】が【期待度】の半分しか上がりません。

**ブルース:**こうしてガンガン【映画完成度】を上げていくってことか。

**監督:**この判定を20回、つまり20シーン分繰り返します。最終的に【映画完成度】×1万ドルが興行収入になるので、【基本予算】と【追加予算】の合計26万ドルを超えるように【映画完成度】を高めていくことが目標になります。それをさらに超えて予算の二倍の52万ドルを達成すれば、映画は大成功です。

**ブルース:**だんだんわかってきたぞ。

**監督:**では、映画のオープニングですが、「豪華客船にいきなりテロリストが現れて乗客たちがどよめくわけですが、なんだかんだあって最終的にテロリスト船になって突っ込んでくるぞやべえぞこれは！」って感じになったところで、次のシーンですね。

#### シーン2～刑事の日常～

**ブルース:**どうしようか。

**トニー:**とりあえず【シーン表】振ってみますか？

**監督:**その前に、どっちがメインアクターになりますか？

**ブルース:**とりあえず主人公からだろ。

**トニー:**そうだよねえ。(サイコロを振る)

#### シーン表655:観客ですら驚く突然の強襲／《任意の感情の技能》

トニー:「感情」か……。

ブルース:突然の強襲、うーん……。ここは映画のオープニングだからな……。どうなる？映画のオープニングだと？

監督:さっきのシーンは一旦切れましたから、別の事件を追っていて敵のアジトに突撃するとかどうでしょう？強襲は、「強襲される」だけでなく「強襲する」でもいいのですよ。

ブルース:じゃあ、強襲するか？

トニー:それで行こう。

ブルース:じゃあこっちも登場するよ。

監督:OK です。メインアクター以外も、判定とかは何もできませんが、演出上で必要であれば登場することはできます。

トニー:よし。こう、場末のバーかなんかで、チンピラ共が賭けポーカーかなんかをやってるわけですよ。そこに混ざって突然テーブルをひっくり返したりして。

ブルース:ということは、もともとそのバーで何かの取引があるってことは掴んで、こっちの2人でバーに潜入捜査したりして、機を見計らって取引現場があった瞬間に「現行犯だ！」って言って銃撃戦になる。これでどうだ！

監督:いいですね。ちなみに、【追加予算】は使いますか？判定の直前に【豪華な演出】を宣言して好きなだけ【追加予算】を消費すると、使用した追加予算1万ドルごとに、その判定の達成値が1上昇します。

トニー:「感情」は2しかないから、《怒り》を含めても3……。このままだと成功率は半々なんだよなあ。1万ドル突っ込んでみるか。

監督:判定に失敗しても【映画完成度】が全く上がらないというわけではないので、あえて使わないというの手ではありますが。

ブルース:せっかく良いシーンになりそうだし、ここは突っ込んでいいんじゃないかな。

トニー:では1万ドル突っ込んでみよう。【追加予算20→19】

監督:では、1万ドル分、日本円にしておよそ100万円分の豪華な演出ができます。

トニー:(サイコロを振る)

#### トニー◇判定◆パーフェクト【映画完成度2→6】

トニー:出目6だ！

監督:お、ではパーフェクトが発生します。使用した【追加予算】や能力値などに関わらず、素晴らしいシーンとなり、【映画完成度】が2倍上がります。

ブルース:じゃあ豪華に演出しよう。カランカランと、バーに入ってくる我ら2人。「まったく、お前あれもうちょっとなんとかならなかったのかよ」とベテラン風な男が若い刑事を叱りつける。

トニー:「そりゃあすみませんでしたねえ。でもあれが一番手っ取り早いんだ」

ブルース:「手っ取り早い？そうやって何でも力押しでいくからダメなんだ」

トニー:「はあ、また始まった。マスター、ビール！」

ブルース:「じゃあ俺も、ビール！キンッキンに冷えたの頼むぜ」

監督:予算1万ドル使ってますからね。エキストラもいっぱいいますし、ビールも冷えてますよ。(笑)

ブルース:じゃあ出てきたビールをグイグイ飲んでから「ハァー……。いいか、もう一度言うぞ、俺はお前のタメを思っているんだ」と突然の説教。

ミステル:ありそう。(笑)

監督:オープニングよくあるですね。(笑)

トニー:「まあまあ、爺さん」と静止しようとするけど続けてくと。

ブルース:「俺はまだ爺さんじゃない！まだ定年まで5年残っている！」

ブルース:それでそんな感じで話していると、密売人達がこっちを見るんだけど、「なんだ、ただの上司と部下の痴話喧嘩か」みたいな感じで……。

トニー:痴話喧嘩がう。(笑)

監督:痴話喧嘩はいろいろまづいんじゃないですかね。(笑)

ブルース:「なんだ、ただの上司と部下の喧嘩か」みたいな感じで無視してまた麻薬の取引を始めるわけですよ。で、金と麻薬を交換したところで。

トニー:一瞬スローモーションになって怒りの表情が顔になって「ウオオー！」と声を上げてテーブルをひっくり返して飛びかかる！ガシャーン！

監督:予算いっぱい使っているのでスローモーションとかCG合成とかいろいろできますね。

トニー:ビールのグラスが割れる瞬間の「パリンッパリンッ！」とかもスローモーションで。

ブルース:「はいそこ、現行犯だ。麻薬取り締まりやく……」

監督:麻薬取り締まりやく？

パーフェクト 判定のサイコロで6が出るとパーフェクトとなり、映画生高度が大きく上昇する。

上司と部下の痴話喧嘩 密売人達の目は光った。

ただの上司と部下の喧嘩 密売人達の目は光らなかった。

麻薬取り締まりやく 噛んだ。

トニー:「麻薬取締法違反！」バキィ!

ミステル:殴ったー! (笑)

監督:多分相手がなんか出そうとしたのでしょう。

ブルース:「またそうやって手が出ると言う！」と言って苦虫を噛み潰すような顔をしてこっちも突撃していく。

監督:ではここでシーンを切りますか?それともこのままジョージをメインアクターにして逮捕劇を続けますか?

ブルース:ここで逮捕したってことにして、この場で終わらせようか。

監督:では、犯人たちを捕まえて終わりということで、こういう日常があったというやつですね。

ブルース:最初にこういうシーンを演出しておくとかね、いつもこういうことをやっているのだという芝居になってキャラクターがわかるからね。

### シーン3～タイトル画面～

監督:では、2人がメインアクターをやったので、次のメインアクターはジョージになります。

ブルース:(サイコロを振る)

#### シーン表356:危機迫る中での緊急修理／《任意の操縦の技能》

ブルース:緊急修理か。じゃあ、犯人を捕らえてですね、犯人を他の警察官に引き渡して、次の現場に行こうとしてクルマに乗るとブスン!と。「壊れた」

トニー:「またか。歩いたほうが早いんじゃないのか?」

ブルース:「いやいや、俺に任せておけ。こういうのはな、45度がいいんだよ!」ガツンと蹴る!(サイコロを振る)

#### ブルース◇判定◆成功【映画完成度6→8】

ブルース:クルマの後ろの方のタイヤを蹴ると、クルマのエンジンがかかり始める。

監督:定年間際の年季が入ってる刑事の割に意外と雑ですね。

ブルース:「な?この角度だよ、この角度。お前も覚えとけ」

トニー:「さすが、ご老人の扱いは手慣れたもんで」

ブルース:「しかしいつもそろそろ限界だな。買い替えを申請しねえとな」

監督:そんな感じでクルマが走り出したところでタイトルがバーンって出る感じですね。この日常がヘブンストリート……平和なのか?

トニー:天国に一番近い町ヘブンストリート。

### シーン4～謎の着ぐるみ～

監督:そろそろ見どころ撮っておきますか?

ミステル:そうだね。

ブルース:というか、**どういう話にしようか?**全然オチが見えないんだよね。こっちの刑事2人とテロリストがどう関係してくるか。

監督:テロリスト側から警察に交渉を持ちかけて「息を呑む心理戦」の見どころシーンをやるとかですかね。

ミステル:そもそも見どころって何があったっけ?

監督:「仲間との会話で精神の均衡を保つ危うさ」「リアリティ満載で動き回る着ぐるみ」「とにかく撃ちまくる銃撃戦」「息を呑む心理戦」の4つですね。

ブルース:着ぐるみを着たテロリストが町を徘徊するとかは?デパートとかでテロリストが襲撃してくるんじゃないかな。

ミステル:あー、テロリストの勧誘を着ぐるみが行っていることにすれば。ある程度その道を知っている人しかわからないようなこと書いてあるチラシを配っているとか。

ブルース:それを刑事2人が捕まえる、と。

監督:では、そのシーンにしましょうか。

ミステル:うん。

#### 見どころシーン2:リアリティ満載で動き回る着ぐるみ／《特殊メイク》

監督:ちなみに、演技する着ぐるみの中の人にはメインアクターがやって下さい。

**どういう話にしようか?** 監督を始め、全員が話の流れを考えていなかった。

**見どころシーン2** 見どころシーンを撮影する場合は【シーン表】を降らない。

ミステル:……アツハイ。(笑)

ブルース:じゃあ、動きまわる着ぐるみをお願いします。

監督:見どころですからね！難易度は【見どころ撮影難易度】の10になります。

ミステル:成功する気がしない。

監督:こういう時は【豪華な演出】ですね。

ミステル:えーと、今のままだと4以上で成功……3が出そうな気がする。

監督:2万ドルくらいいつきます？

ミステル:それくらいあると嬉しい。【追加予算19→17】(サイコロを振る)

#### ミステル◇判定◆成功【映画完成度8→12】

ミステル:やっぱり3が出た。

ブルース:これでこの映画のストーリーが、町を暗躍するテロリストと警察の戦いってのが見えてきた。ミス・クロックスはテロリストの大ボスってことにする？それとも幹部で大ボスは別にいる？

ミステル:大ボスってことでいい気がする。

監督:映画の方向性も決まってきたし、撮影も失敗とNGが1つもないです。順調です。このシーンではどんな感じに演出しますか？

ミステル:えーと、デパートの前で着ぐるみがチラシを配ってるわけなんですけど、さりげなく人によって配るチラシを変えているのが、よく見ると分かる感じで。

ブルース:じゃあそこを横切ろうか。「はあ、ちくしょう、結局歩きかよ」結局車は壊れたってことにして。(笑)

トニー:「いいぞ、ダイエットになる。ちょっと運動が足りないんじゃないのか」

ブルース:「何言ってるんだ。俺はハンバーガーは嫌いなんだ」

ミステル:じゃあそこに「どうぞー」と言って、その道の人向けのチラシを配る。

トニー:「ん」受け取ってそのまま歩く。

ブルース:「あんな着ぐるみ、あのデパートにいたかなあ……まあ、いいや」と少し疑問を持ちつつも去っていく。

監督:これが後の大きな伏線として生きていくのか。

ミステル:それも【シーン表】次第なんですよ。(笑)

監督:アツハイ。

#### シーン5～このシーン必要だったのかなあ～

監督:では、次のシーンです。とりあえず見どころは1つ達成したので、残りは3つです。

ブルース:残ったのは基本的に最後のほうだな。通常シーン行こう。こっちからでいい？

トニー:そうですね。

ブルース:(サイコロを振る)

#### シーン表423:胡散臭い科学兵器の登場／《理化学》

監督:指定技能は《理化学》ですね。

ブルース:お、持ってる。

トニー:テロリストが町に持ち込んだ化学兵器とか、なんかそなんだろうか。

ブルース:じゃあ、さっきのシーンの続きで警察署に戻ってくると、警察署がざわついてるわけですよ。どうやらテロリストがなんか町に入りこんだらしいと。そのテロリストっていうのは、マッドサイエンティストみたいな感じでさ。殺人ウィルスを持ってるわけですよ！

監督:ヤバイですね。(笑)

ブルース:という噂がね、本当はそうかわからないけどそういう噂が出てくるわけだよ。ここで判定に成功したら、「おいこいつ知ってるぞ！」みたいな感じで気がつくってのてどうだろう。

監督:いいですね。判定をどうぞ。

ブルース:(サイコロを振る)

#### ブルース◇判定◆失敗【映画完成度12→13】

ブルース:ダメだったかあ。

判定に成功したら 演技に迷った時は、判定の結果を見て決めるというのもアリ。

監督:まあ、失敗しても【成功度】は少し増えますから、大丈夫ですよ。ただし、次のシーンでも失敗かNGだと、【リテイク】が発生して【追加予算】が【期待度】と同じだけ削られてしまうので気をつけて下さい。

ブルース:じゃあ、このシーンの演出をやろうか。失敗したけど。警察署に入っている。「はあ、暑いな」

監督:夏だったんですか。

ブルース:そりゃあビールが旨い季節ですから。……**仕事中にビール飲んでた！**

監督:そうですね！ しかも飲んで運転してますからね。(笑)

ブルース:誰も突っ込み入れなかったから大丈夫！

ミステル:この町ではよくある光景だから大丈夫。

トニー:「だからそろそろ俺のやり方を認めてくれたっていいだろ。見てみよう。俺のおかげでこの署の検挙数は地方内でもナンバーワンだ。」死亡件数も一緒にナンバーワンだけど。

ブルース:「お前のやり方は悪くはない。悪くはないが、まあ、少し短絡的すぎるんだ。もう少し考えて行動をだな」

トニー:「また始まったぜ」とかいいながら奥に向かって行くと。

ブルース:そうするとデスクの方で写真とかを広げてなんかざわついてるわけですね。

監督:さっきの殺人ウィルスの噂の話ですね。

ブルース:「殺人ウィルス？ おいおいちょっと待てよその写真のやつ見たことあるぞ」と言ってみるけど「うーん、となりのアパートの大学生に似てるな。わからん」ボイツ。

監督:それ結構重要なんじゃないですか。

ブルース:似ているってだけだからね。「とにかくテロリストがこの町に潜入しているってことだけはわかった。そいつを捕まえに行くぞ」

トニー:「しょうがねえな」

監督:映画を見終わった後で「このシーン必要だったのかなあ」とか言われるシーンになりましたね。

トニー:よくある**ダメ映画のダメシーン**。

#### シーン6～アメリカの捜査本部ってどんなだろうね～

監督:次のシーンはメインアクターがリッキーになります。

トニー:とりあえずシーン表降るか。(サイコロを振る)

#### シーン表544:いつの間にか仲間を増やしているカリスマ性／《任意の演技の技能》

トニー:うーん、またか。

監督:まあ、シーン表がそもそも72パターンしか無いので、同じシーンがかぶることは結構あります。

トニー:「よし、みんなで手分けして探してみようぜ。なあに、小さな街だ。すぐ見つかるさ」

監督:ではその演技がうまく行ったかどうか、どの技能で判定しますか？

トニー:どうすっかなあ。[演技]は《作法》と《寡黙》しか持ってないぞ。

監督:この《作法》っていうのは礼儀作法とか社交界の立ちふるまいとかですね。

トニー:うーん、よし。ちょっと演出変えよう。この規模の捜査だと捜査本部にお偉いさんとか来てるわけですよ。今はその指示に黙って従う。

監督:なるほど《寡黙》ですね。えーと、このままだとサイコロは4以上の出目で成功ですが、どうしますか？

トニー:厳しいね……予算どれだけ残ってたっけ？

監督:まだ17万ドル残っていますね。

ブルース:ええんやで使っても。

トニー:1万ドルぶっこむか。【追加予算17→16】(サイコロを振る)

#### トニー◇判定◆成功【映画完成度13→15】

トニー:よし、成功だ。

監督:1万ドルの使いみちなんだったんだらう。

ブルース:このシーンは俳優がいっぱいいるからね。捜査本部だから。

監督:なるほど。お偉いさんが俳優的にもなんかすごいお偉いさんだったりするんですね。

次のシーンでも失敗かNGだと ◆ルール変更点◆改訂版では【リテイク】の発生条件が異なります。

**仕事中にビール飲んでた！** 監督を始め、誰も気が付かなかった。

**この町ではよくある光景** ヘブンストリートがヤバイ町だということはよくわかった。

**ダメ映画のダメシーン** 判定に失敗したので演技がうまくいかなかったということ。

ブルース:ところでアメリカの捜査本部ってどんなんだろうね。日本の捜査本部のイメージで想像してたけど。

監督:そもそもアメリカって捜査本部あるんですかね？

トニー:あー、なんかこう、ボスがいて周りで他の刑事たちが聞いているイメージがあるんだよね。刑事ドラマとかだと。

ブルース:じゃあデスクみたいな感じのところで人が集まっているのか。じゃあナントカ課ってやつらが全員揃っているわけなんだな。10人位。その俳優の出演料に1万ドルで。

トニー:で、その話を「めるい捜査方針だなあ」とかいう表情を作りながら黙って聞いている。

監督:では、いよいよ捜査が本格的に始まったところで次のシーンへ。

ナントカ課 アメリカの警察のことを誰も知らなかった。

## シーン7～豪華な取り調べ～

ブルース:そろそろテロリストを追いつつ、テロリスト側の動きも見たいよね。

トニー:じゃあそれに向けて先に俺のシーンやるか。(サイコロを振る)

## シーン表521:社交界でのエレガントな立ちふるまい／《作法》

ミステル:たしか《作法》は持ってたよね。

監督:とはいえさっきと同じで出目4以上ですが。そもそもここで社交界ってどういうシーンにしますか？

トニー:ほら、豪華客船がハイジャックされたんだから、乗客たちも丸め込まれているはずなんですよ。なんかその線で怪しいところが浮上してきて。

監督:そいつに会いに行行って話を聞くために礼儀正しい立ちふるまいを。

トニー:そうそう、良いスーツを予算で買ってきて。

監督:予算使いますか？

トニー:1万ドル使う。良いスーツと、スターのお屋敷かなんかを借りて。(笑)

監督:たしかに屋敷を借りるのにはカネがかかりますね。

トニー:【追加予算16→15】(サイコロを振る)

## トニー◇判定◆成功【映画完成度15→17】

トニー:さっきから予算を使わなくてもサイコロの出目が良くて成功しているのが齒がゆい！

監督:結果的には無駄予算になってますね。

トニー:「じゃあ爺さんはここで待っていてくれよ。俺はちよつと行ってくるからよ！」

ブルース:「ああ、行って来い。俺はここで休んでるよ」

トニー:「ピュ～ピュ～♪ピュピュ～ピュ～♪」

ブルース:「口笛を吹くな！」

監督:多分屋敷に入ったところでシーンカットですね。屋敷の中移すと金がかかりますから。(笑)

無駄予算 【追加予算】を使わなくても成功していたということ。とはいえ【追加予算】はサイコロを振る前に使用するので、無駄予算は仕方ないといえば仕方ない。

## シーン8～テロリストの主張～

ブルース:じゃあここであえてテロリスト側が事件を起こして、それにこっちが合流するってどうよ。

ミステル:事件を起こすか。うーん、そうだ。ここで見どころ1をやらない？こっちからジョージに向かって電波で放送するから。

ブルース:それを見て慌てるわけだ。いいよ。やろうか。

監督:ということは、メインアクターがジョージで、ミス・クロックスはサブで出るということですね。

## 見どころシーン1:仲間との会話で精神の均衡を保つ危うさ／《任意の演技の技能》

監督:なにで判定しますか？

ブルース:うーん……《寡黙》で。

監督:難易度は10です。

ブルース:サイコロの出目3以上か。予算使っていい？

ミステル:いいよ。

監督:いくら使います？

ブルース:1万ドルで。これでサイコロの出目2以上で成功する【追加予算15→14】  
(サイコロを振る)

### ブルース◇判定◆パーフェクト【映画完成度17→25】

一同:おおー！

監督:今のところ見どころで失敗もNGも出していないのはすごいですね。今回の映画、撮影は素晴らしく順調ですよ。

ブルース:じゃあ、こっちがホットコーヒーをズズイと飲みながら、車にもたれかかって待っていると。

ミステル:車の外にいるのか。そうすると、テレビの中とかに乱入？

ブルース:あー、じゃあれだ。ここは車の外だけど、道路を挟んで向こう側に大きいテレビが有るんだよ。それを眺めてみよう。

ミステル:そこでテレビが急にザザッ……とノイズが走る。

ブルース:「ん？なんだ？」道路をわたってテレビに近づいていく。

ミステル:ノイズから画面が変わると、そこにはうまく顔が見えないように影で隠れた女が映るわけですね。

ブルース:そして豊満であった。

ミステル:うん。

監督:顔を隠して胸隠さず。(笑)

トニー:バストアップ！

ミステル:えーとそうだな、組織名適当に決めるか。クロックタイムとかにしておくか。「我々はクロックタイムというものだ」で、えー……詳しい話を思いつかないので、要約するとですね。(笑)

監督:急に雑になった。(笑)

トニー:生物兵器の力を使ってなんかする！(笑)

ミステル:ハッハッハに言ってるんですか生物兵器じゃないっすよー。えーと、自分の得意なところに持っていくために電波ウィルスで。

ブルース:マルウェアだね。最近の流行りで言うと。

ミステル:そうそう。「あの、なんか、機械化が進みすぎて……いろいろな均衡を壊してしまう！」

ブルース:目的ガバガバだよ。(笑)

トニー:いやでもB級映画だとありがちな主張なんだよな。(笑)

ブルース:巨大企業のコンピューターを全部落とすみたいなのをするのか。

ミステル:そうそれ。

監督:まだ宣言するだけなのか、見せしめで小さい事件を起こすか、ですね。

ミステル:じゃあ一個くらいやっとか。

トニー:街のシンボルめいたタワーとかが一気に暗くなるとか。

ミステル:それでいこう。

ブルース:「ああ、なんだ？ニュースにはまだ早い時間だぞ？」と言って画面に注目する。午後6時とかそれくらいの時間で。

ミステル:「これだけ言ってもどうせ信じないだろうから1つ試してみよう」といってタワーのライトを消す。

ブルース:「おいおい、マーベル作品じゃねえんだぞ」

ミステル:消えた電気が次第にショートして次々と爆発する。

ブルース:「やべえなこりゃ。こんな小さな町なのに、こんな大事件が起きるなんてよお。ちきしょう」

監督:仲間との会話で精神の均衡を保つシーンなので、リッキーがここで出てくるか、あるいは主演以外の人を出してもいいですね。

ブルース:ここはリッキーを呼ぼうかな。電話をかけよう。トゥルルル。

トニー:「なんだよ、いまいいとこなんだぜ」(小声)

ブルース:「こっちもいいところだ」

トニー:「ああん！？」(小声)

ブルース:「いいか、よく聞け。今回のテロリストは単純な武力テロリストじゃねえ。電子テロリストだ」

トニー:「なにを言ってるんだ？」(小声)

ブルース:「いいから外を見てしろ！」という外で新たな爆発音が！

トニー:「おお……」

ブルース:「連鎖的だ。連鎖的に爆発が起こっている」

トニー:「マジかよ」(小声)

そして豊満であった ナイスパディは登場するだけで画面映える。

あの、なんか、機械化が進みすぎて……いろいろな均衡を壊してしまう！ あまりのセリフの出でこなさにすさまじくフワフワした言葉が出てきた。

小さな町 警察が飲酒運転してもバレないくらい小さな町。



ブルース:「いいか、今回の山は相当でけえぞ。いいから速くこっちに戻ってこい」  
トニー:「OK」(小声)「ほらほら、邪魔だ邪魔だ。どけどけ！金持ってるからって偉そうにしてるんじゃないやねえ！」金持ちを突き飛ばしてパトカーに向かいます。

金持ってるからって偉そうにしてるんじゃないやねえ！ 警察が飲酒運転してもバレないくらい小さな町にも金持ちはいた。

## シーン9～回想シーン～

ミステル:とりあえずシーン表振ってみるか。(サイコロを振る)

### シーン表222:張り詰めた緊張感の機械操作／《操作》

ミステル:《操作》持っていないし[敏捷]1しかないぞ。  
監督:このままだとサイコロの出目6で成功ですね。【脚本の書き換え】しますか？  
トニー:1万ドルで書き換えられる、か。  
ブルース:書き換えたほうがいいと思うよ。(小声)  
ミステル:いや、あえて失敗するのもありなんじゃない？  
ブルース:たしかに、コンピュータを操作しているシーンはあってもいいしね。  
監督:失敗しても【映画完成度】は【期待度】の半分は上がりますし、NGじゃない限りそのシーンは映画に残りますから。  
ミステル:そうそう。それに、【脚本の書き換え】やっても苦手な能力が出ると予算の無駄遣いになってしまうので。  
監督:同じシーンで2回【脚本の書き換え】を行うと【シーン表】を振る時の1回目のサイコロの出目を指定することができるので、得意な能力を自分で選べますね。  
ミステル:ほうほう。  
監督:つまり【追加予算】を2万ドル払えば、運が悪くても得意な能力で判定できるというわけですね。  
トニー:やっちゃえ。(小声)  
ミステル:じゃあ払おうか。【追加予算14→13】(サイコロを振る)

### シーン表636:もはや何も考えられない絶望感／《無感情》

ミステル:《無感情》は持ってる。  
ブルース:来たな。  
監督:とはいえシーンの内容はどうでしょうかこれ。  
ミステル:絶望感なんだよね。  
トニー:こんな時こそ回想シーンだ。  
監督:自分がテロリストになった理由とかの。  
ブルース:よくある孤独な回想シーンだ。(笑)  
ミステル:回想シーンか。思いつかなかったぞ全く。  
監督:テロリストと言っても一人じゃないわけですから、幹部がいて「どうしましたか？」とか言って話しかけてきたり「あの時のことをまだ思い出しているのですか？」とか言ってきたりして、説明シーンのきっかけをつくったりしてくれるとか。  
ミステル:(笑)  
ブルース:いい脚本だな今回。  
トニー:今回はだいぶんマシな脚本だ。  
ミステル:詳しい演出はとりあえず判定振ってから考えようか。(サイコロを振る)

### ミステル◇判定◆NG【映画完成度25→25】

ミステル:うわ出目1。  
監督:NGなので今回のシーンはなかったことになりましたね。  
トニー:テロリストの掘り下げとか無かった。  
監督:ハイ。次のシーン。

## シーン10～華麗なバイクアクション～

ブルース:じゃあ今度はこっちからシーンをやってみようか。(サイコロを振る)

### シーン表326:素早く華麗なバイクアクション／《バイク》

今回はだいぶんマシな脚本 別の機会に撮影した映画では、行き当たりばったりの展開に身を任せすぎてエンディングを撮影する尺が無くなってしまったなんてこともあった。

今回のシーンはなかったことになりました 予算が少ないのでNGのシーンは基本的にカットされてしまう。  
◆ルール変更点◆改訂版では NG のシーンでは強制的に【リテイク】が発生するようになったため、シーンがまるごとカットされることはなくなります。

ブルース:バイクは苦手なんだよ！どうすっかな……。じゃあ、リッキーを車に乗せて現場に向かおうと思ったけど渋滞にはまってしまって。信号機も止まってるからな。

監督:確かに、そこら中で大渋滞ですね。

ブルース:そこでイライラして熱くなったこのオヤジはですね、そこにあるバイシクルをパクって突っ走るわけです。

監督:チャリ！？確かにバイクは自転車とか二輪車ならなんでも OK なので問題ないですが……。57歳のおっさんが素早く華麗なバイクアクションをはたしてできるかどうかという。(笑)

ブルース:できるよ！そこに2台のバイシクルがあるわけですよ。「おい、リッキー。あれ使うぞ」

トニー:「あれで！？冗談だろ！？」

ブルース:「現場はすぐそこだ。なにに、30分もかっ飛ばせばすぐ着くぜ」

監督:意外と遠かった。(笑)

ブルース:「警察だ！自転車よこせ！」

一般人(トニー):「何なんだよアンタ？」

ブルース:「いいか、こういうのが臨機応変な対応っていうんだよ」とはいえサイコロの出目4以上で成功か。(サイコロを振る)

#### ブルース◇判定◆成功【映画完成度25→27】

ブルース:おお、成功した！

監督:爺さんなりに頑張ったアクションだ。

トニー:「なあ、俺たちのこの有り様、かなりマヌケなんじゃあないのか？」

ブルース:「なに言ってる。これも警察のヒーロー像だ、ヒーロー像！ほらおいてくぞリッキー。俺はスプリンターだったんだ！風になるぜい！」シャカシャカシャカシャカシャカ。(自転車をこぐ音)

二人を見るこども(ミステル):「うわあ、なにあれ……」

トニー:「ついて行けねーよあのオッサンには」

監督:それ絶対に現場ついたときにバテてるパターンですよ。(笑)

#### シーン11～テロリストたちの夢～

監督:次のシーンは現場に追いついたところですね。

トニー:そろそろ見どころの銃撃戦？

ブルース:心理戦の見どころはミス・クロックスに渡したいから、先にこっちやっちゃうか。

監督:そういえば、そもそも現場ってどこに向かっているんでしたっけ？

ブルース:え？なんかビル。

監督:ああ、電気が切れたビルですね。

ブルース:そろそろ11シーン目で中盤だし、主人公の見どころシーンをやとくつてのは。

ミステル:いや、でももう見どころシーン2回やっちゃってるから、もう少し後半にも見どころは残しておきたい。

ブルース:じゃあ先にミス・クロックスのシーンやっちゃうか。

ミステル:そうだね。(サイコロを振る)

なんかビル 電気が切れたのはタワーだったが、全員忘れていたのでビルになった。

#### シーン表613:全身で喜ぶ作戦の成功／《喜び》

ミステル:《喜び》……どうするかな。

トニー:周りで喜ぶテロリストたち「ウオオーツ！」

ミステル:とりあえずその流れで判定してみるか。(サイコロを振る)

#### ミステル◇判定◆成功【映画完成度27→29】

ミステル:お、成功した。

テロリスト(トニー):「ウワアアア——ツ！」

テロリスト(ブルース):「ワアアアア——ツ！ やってやったぜ。電波ジャックだぜ！」

ミステル:「作戦段階第一段階は成功ね」

テロリスト(ブルース):「ビルジャック成功だぜ！ へっへっへ！」

ミステル:「このまま町に訴え続けていけば必ず……」

テロリスト(トニー):「これならアメリカ全土を手に入れるのも夢じゃねえぜ」

ミステル:(笑)

ブルース:アメリカ全土が目標ならこんな小さい町で喜んでんじゃねえよ!(笑)

監督:とはいえ電力を支配できるのは相当強いですね。このままだとヘブンストリートが地獄の町になってしまいますよ。

トニー:じゃあそろそろ見どころ行くか。

## シーン12～見どころの銃撃戦～

監督:そのままビルに入って銃撃戦する感じですね。

### 見どころシーン3:とにかく撃ちまくる銃撃戦／《銃撃》

監督:見どころなので撮影難易度は10です。

トニー:2万ドル使いまーす。【追加予算13→11】(サイコロを振る)

### 判定者◇判定◆パーフェクト【映画完成度29→37】

一同:おおー!

ブルース:見どころ全部成功しているのか。

ミステル:今回はすごいなあ。

監督:無駄な予算の使いっぷりもすごいですけどね。

トニー:超高層ビルを借りるにはカネがかかるんですよ!

ブルース:一個まるまる借りてるからね!

トニー:じゃあ、そこら辺の物陰に自転車を駐輪して。「おい、あいつらの武器見てみる。普通の警備員じゃないぞ」(小声)

ブルース:「ああ、あれはAK-47。どっかのテロリスト組織か?」(小声)

トニー:「かもしれねえなあ。よし、俺が先に行って様子を見てくる」(2つの銃を持つ構え)

監督:警察官なのに二丁拳銃!?

ブルース:「おい、まて、慎重に行くぞ」

トニー:「アンタはゆっくりついてくればいいんだ」ってな感じで、スローモーションとかパルクールとかいろいろ駆使した派手な銃撃戦でテロリストを蹴散らす展開を。

監督:まず警備員の2人を出会い頭に倒した後に、ビルに入り込んで受付の棚を壁にしなが、なぜか当たらない敵の弾をかいぐり。

トニー:たまに三角飛びとかを利用した格闘技とかをやりながら。

監督:そうするとカカシのようにバタバタと敵が死んでいくわけですね。

ブルース:確かにここは見どころだ。

トニー:「……よし、全員手を上げろ」

ブルース:「もう立ってる奴はいないよ」

AK-47 テロリストといえばこの銃という謎の信頼感。

なぜか当たらない敵の弾 映画では敵の弾がなぜか当たらないのだ。

## シーン13～ビル大爆発～

トニー:次のシーンも続けていこう。(サイコロを振る)

### シーン表242:恐るべき自爆装置の発見／《任意の敏捷の技能》

トニー:そうか、ここはただの罠だったのか。

ブルース:なるほどね。

トニー:「ちょっと地下を見てくるよ」

ブルース:「ああ、俺は上をなんとかしてくる」

トニー:地下のパイプ施設とかジェネレーターとかを見に行くと、こう……爆弾らしき物体が……。 (笑)

監督:残り時間1分とかになってるパターンだ。(笑)

トニー:あ!「いや、待てよ。俺が上に行く」《落下》があるんだ。

ブルース:じゃあ、こっちが下に行って「爆発物を見つけた! 時間は……1分だ!」

トニー:「なんだって!? バカな!」で、エレベーターとかの電源とかも全部落ちてから「ファック!」

ブルース:「リッキー! リッキーどうしたあ!? お前、今、何階にいるんだ!」

トニー:「ああ、もう! やるしかねえ!」(サイコロを振る)

爆弾らしき物体 一目で爆弾らしいとわかる物体だ!

ファック 通称Fワード。テレビではカットされるので地上波でも安心だ。

## トニー◇判定◆成功(映画完成度37→39)

トニー:窓を銃で撃って破壊して、助走をつけてジャンプ。  
ブルース:ここで爆弾がドーン！  
トニー:「アアーッ！」でそこら辺の派手な噴水とかに派手に飛び込む。  
監督:パトカーの上に墜落とかじゃないんですか？  
ブルース:今は自転車で来てるからパトカー無いんだよ。  
監督:あ、そういえばそうでしたね。  
トニー:そんなわけで、どう見ても助からないだろうと言う高さから噴水にダイブして助かる。  
ブルース:ここでビル爆発だな。  
トニー:よく分かるCG！  
監督:予算使っていないので最低限のCGでごまかしてますね。  
ブルース:きっとフリーの動画を使ってるんだ。  
監督:そこまで落ちぶれたくはないですよ。(笑)  
トニー:で、こうザバァッと無駄に髪を振り乱しながら起き上がってきて「クソ、なんて奴らだ」  
ブルース:「おいリッキー、お前の今のジャンプ、オリンピック目指せるぜ」  
トニー:「オリンピックの会場は爆発しない！」  
監督:そんなところでシーンカットですね。

## シーン14～留置所開放～

ブルース:よし、新しい現場を探そう。  
監督:そろそろボスのところに突撃する流れに持って行かないと、エンディングの尺が足りなくなってしまうですね。  
ミステル:じゃあこっちが。(サイコロを振る)

エンディングの尺が足りなくなっています エンディングも含めて20シーンで撮り切らなければいけないからそろそろ尺が厳しいよ、ということ。

## シーン表455:相手の目的を一時的に阻止する／《任意の知識の技能》

トニー:テロリスト側から見れば、サツの目的は一時的に阻止してるからなあ。  
監督:さっきのシーン監視カメラとかで見ていたとかどうですかね。  
ブルース:まあ、明らかにこのビルって罠だったよね。  
トニー:多分町の他の場所でも爆発とか起きてるんですよ。  
ブルース:で、本命は、警察署だ。  
ミステル:(笑)  
監督:警察官たちがあちこちに出払った後の隙を突くわけですね。  
ブルース:そう、目標は警察署だ！警察署をジャックする！  
ミステル:警察所に立てこもりかあ。  
監督:面白いかもしれませんね。その方向で行きます？  
ミステル:そうだね。  
監督:では、判定は《任意の知識の技能》ですが、どうしますか？  
ミステル:《軍事》かな。  
監督:いいですね。  
ミステル:《電子工学》でもいいけど。  
監督:あー、確かに。どっちもありですね。  
ミステル:よし、ここは《軍事》で捕まっている犯罪者達を逃がそう。(サイコロを振る)

警察署をジャックする！ 凄まじく大きく出た。

## ミステル◇判定◆成功。【映画完成度39→41】

監督:これによって留置所に捉えられていた、こそ泥から凶悪犯までが開放されます。  
ミステル:流石に凶悪犯はいないかなあ。  
トニー:いるのはモヒカンばっかだな。  
監督:しかも警察署ですから、銃器のたぐいもいっぱいあるでしょう。  
ブルース:武装したモヒカン達が街に繰り出すんだな。  
監督:街に繰り出すか立てこもりをするかはテロリスト次第ですね。  
ミステル:「ここから出たくない？出たかったら私の言葉を聞いて」と1人ずつ聞いていくわけですよ。  
監督:あくまで言葉で従わせるんですね。

モヒカンばっか チンピラはモヒカンという謎の共有意識。

ミステル:うん。まあ、出たくなかったらそのままいていいよって言うだけなんで。  
監督:そしたら大抵のやつは出てきますよ！気づけばぞろぞろと十数人の軍隊が。  
ミステル:1人づつ銃器を渡して、どうしようかな。立て箒もりにするべきか。  
ブルース:どっちでもいいよ。  
ミステル:じゃあ半分を爆発する現場の方に行かして「偉そうなやつを撃て」って言う  
ておいて、残りをここの立て箒もりにしよう。  
監督:もはや警察署はテロリストの手に落ちた。一方その頃警察官たちは各地の対  
応に回っており警察署はがら空き。  
ミステル:「これで警察という腐敗した組織を潰せる！」と言って笑ってようか。

偉そうなやつを撃て 無差別殺戮が始  
まってしまう！

## シーン15～警察署での最終決戦～

監督:14シーンが終わったので、残り6シーンでクライマックスとエンディングまでや  
らないといけないです。  
ブルース:ここで最後の見どころの心理戦やって……そういえばあらすじの「敵の罠  
に掛かる主人公」ってやったっけ？  
トニー:さっきのシーンでまんまと罠のビルに引っかかっているからそれで。  
監督:そういえば完全に忘れてましたけど、偶然満たしてましたね。監督も出演者も  
全員忘れてた。(笑)  
ブルース:ってことは、あと見どころの心理戦と爆発だけでしょ。で、爆発する現場っ  
てのは、どこにする？  
ミステル:ここでいいんじゃない？  
監督:警察署爆破しますか？  
ミステル:爆破しよう。  
ブルース:じゃあ、さっきまで振り回されていたところで、本命が警察署だと気がつくこ  
ろで、息を呑む心理戦やろうか。

警察署爆破しますか？ 監督の無茶  
ぶりだ。

爆破しよう 俳優もノリノリだ。

## 見どころシーン4:息を呑む心理戦／《任意の演技の技能》

監督:技能はなにを使いますか？  
ブルース:えーと、やべえ。ろくなもん持ってねえなあ。《作法》、《言語》、《恋愛》、《寡  
黙》があるけど……《寡黙》でやるしかねえな。予算使っている？  
トニー:うん。  
監督:いくら使います？  
ブルース:1万ドルで。これで残り10万ドルか。【追加予算11→10】(サイコロを振  
る)

## ブルース◇判定◆成功【映画完成度41→45】

監督:今回の映画は大成功しそうですね。  
トニー:「ちくしょう完璧にはめられちゃったぜ！どうすりゃいいんだこれから！仲間は  
散り散り、俺たちはもう手持ちの武器もねえ。あいつらは万全の状態だ」  
ブルース:「それに……」と言いかけたところで仲間たちから一斉に連絡が来るわけ  
だな。「捕まえたはずのあいつが逃げ出したぞ」とか。それを聞いて「おいおいなんで  
捕まえた奴らが……まさか！おい！リッキー急ぐぞ！本命はここじゃない」  
トニー:「なんだって？」  
ブルース:「奴らの本命は警察署だ！もう乗っ取られちゃってるぞ！」  
トニー:「ちくしょう、あのクズどもめ」  
ブルース:そういうわけでバイシコーでまた帰ります。  
監督:なんか無駄な低予算感を感じる。  
ブルース:バイシコーでバトカーの位置まで行って、それでバトカーに乗って帰ると。  
監督:今のシーンでの予算の使い所は、あちこちで起きている事件を細切れにしてつ  
なげているから、映像としての時間は短いけど撮影期間は長いというやつですね。  
ブルース:というわけで警察署に戻ってきます。  
監督:とはいえ、警察署に戻ってこられる警官が何人いるかというと、おそらく警察無  
線もジャックされているので、あなた方二人以外はまだ到着していませんね。  
トニー:デデンデデン！  
ブルース:「マズいなあ……」と言ったところでシーンカットで。

手持ちの武器もねえ 罠のビルで予算  
的にも撃ち尽くしたので予算的にも武器  
がない。

バイシコー 強制拝借品。

## シーン16～紆余曲折あって屋上～

ブルース: 次のシーン誰にするか、サイコロで決めようか。

ミステル: いいよ。

トニー: 出目が高いやつから順番で。

サイコロを振った結果、ミステル→ブルース→トニーという順番になった。

ミステル: じゃシーン表振るよ。(サイコロを振る)

### シーン表523: 観客の心をつかむ魅力的演技／《恋愛》

ミステル: 《恋愛》は得意じゃないんだよなあ。

ブルース: 今こそ豊富なバストを！

ミステル: とはいえ魅力的な演技か。

監督: なかなかキャラクターと状況に合わないですね。

ブルース: 1万ドル使っていいんじゃない？

ミステル: いや、[演技]の能力は高いから判定は成功させるよ。……魅力的演技で、どうすべきなんだってのが。(笑)

トニー: 取ってつけたようなテロリストのロマンスシーンが。

監督: ああ、そうだ。最終的に主人公と戦うことになるので、それに備えて動きやすい格好に着替えるわけですよ。全体的に露出が多い。

ミステル: ああ、なるほど。……それか主人公たちを勧誘してみるか。

監督: もう真正面にバーンと立って？

ミステル: うん。

監督: それはそれで面白いかもしれないですね。

ブルース: じゃあこっちの2人がなんやかんやあって署長室まで詰め寄るわけか。銃撃戦終わっちゃったからね。予算がないんだよ。

監督: 署長室でいいですか？

ブルース: それとも屋上？

ミステル: あー、屋上の方がそれっぽいか。

ブルース: 「あらかた見てきたが居ないってことは、ここだな」と言って屋上に出る感じで。

監督: 町をあらかた見渡せる高さですね。多分4階建てか5階建てくらいなの。

ミステル: でも屋上に出ちゃうと最後の「爆発する現場から脱出」に繋がづらくなっちゃうな。

ブルース: ここで勧誘やって、で、こっちがなんやかんやで行方不明になって、主人公だけ残って爆発する現場から脱出、の流れかな。

ミステル: まさか「ここは俺に任せて先にいけ」を？

ブルース: それやりたかったけどどうしようかな。それともここでミス・クロックスは捕まるけど、まだボスが別にいるということが判明するとか。

監督: あー、さっきの爆破が囧だったように、これも二重の囧だったと。

ブルース: そうそう。「私の二重の囧に引っかかったわね」とか言って、ここで大ボスが出てくる。

ミステル: まさかの？

トニー: まさかの。

監督: 「お前今まで一回も出てきてねーじゃねーか！」って総ツツコミ食らうパターンですよこれ。(笑)

トニー: 予算が足りなかったんだよ！

ブルース: じゃあ大ボスが出てくることにするか。

ミステル: まさかのラスボス登場。

監督: じゃあ勧誘するシーン始めますか。

ブルース: 屋上へ続く階段を登り切って扉をキック！

トニー: 「銃を捨てろお！！」

ミステル: 仁王立ちで待っている。

監督: そもそも銃なんか持っていない。

ブルース: 「女？しかも丸腰だと？おいおい嬢ちゃん、本当にテロリストか？」

ミステル: 「ここまで来たのはあなた達が初めてよ。流石だわ。さぞかし優秀な警察官なのでしょうね」

ブルース: 「よせやい。どうせ老いぼれと教育中のヘッポコさ」

トニー: 「黙ってろ。どうせ俺たちで最初で最後だ」

1万ドル使っていいんじゃない？【脚本の書き換え】をした方がいいのでは？という提案。

二重の囧だった こうして行き当たりばったりでストーリーがどんどんできあがってくる。

お前今まで一回も出てきてねーじゃねーか！ 行き当たりばったりでストーリーを作れば当然こうなる。

ミステル:「あなた達はいつまで警察という腐敗した組織にいるの？もし良かったら、こちら側につかない？」とゆっくり近づきながら言います。  
ブルース:「なん……だと？勧誘？おいおい随分余裕だな？」  
トニー:「そういえば判定は？」  
監督:「あ、まだやってなかったですね。」  
ミステル:「技能は《恋愛》だったね。(サイコロを振る)」

#### ミステル◇判定◆成功【映画完成度45→47】

ミステル:サイコロの出目2だけど成功。  
監督:「元の能力が高いですからね。」  
ミステル:「無駄に顔の横に近づけたりして、誘惑する感じで言います。無駄に胸を押し付けたり。」  
監督:「そこまで近づけるのか！？」  
ミステル:「だってこっち銃もってないもん。」  
監督:「それなら流石にアメリカとはいえ丸腰のやつは撃たないでしょう。」  
ブルース:「おいリッキーそんな奴の口を聞いちゃいけないぞ！」  
ミステル:「ねえ、どうかしら？」  
トニー:「……おれはこの世で嫌いなものが2つある。犯罪者と口がうまいやつだ！」  
ヘッドバットをぶちかます。  
ブルース:「これで誘惑をなんとかしたわけか。」

#### シーン17～その名はミスター・タイム～

ブルース:「じゃあ次だ。なんやかんやあって自分が敵のボスに撃たれるシーンやろう。(サイコロを振る)」

#### シーン表124:全身で魅せつける肉体美／《美形》

監督:「《美形》は持ってないし[肉体]が2しかないんだよなあ。どうせ失敗するから、失敗して銃で撃たれよう。」  
トニー:「あんまりかっこよくない倒れ方をすることになるぞ。」  
ブルース:「しょうがないよ。(サイコロを振る)」

#### ブルース◇判定◆失敗【映画完成度47→48】

ブルース:「リッキーがヘッドバットをやってミス・クロックスが怯んだところで、隙を突いて取り押さえようとする。「捕まえた！」と言ったところで撃たれる！「グワァッ！」ゴロゴロゴロゴロ！(転がる音)」  
監督:「無駄に大げさに転がったせいで「んん？」って感じの微妙な不自然感が出るシーンになりました。」  
トニー:「銃で打たれたのに転がりすぎですよ。(笑)」  
ブルース:「そうするとカメラワークが、屋上の入り口のところを映すわけだ。そこには今まで出てきたことのない筋骨隆々の男が！」  
トニー:「こいつ一体何者なんだ？」  
ブルース:「こいつは大ボスなんだなきっと。ミス・クロックスがその男に向かって何か言うわけだ。」  
ミステル:「……誰！？」  
一同:「えー！？」  
ミステル:「いや、本当に誰だと思って。」  
ブルース:「いや、わかんねえよ！誰だよ！？」  
ミステル:「誰だろう？」  
ブルース:「よくわかんないけど撃たれる。」  
監督:「完全に新キャラですね。伏線とかないもなかったです。と見せかけて、実は最初のシーンを思い返すと画面にちよろっと写ってたやつだったりするわけです。」  
ミステル:「あー、じゃあとりあえず名前はミスター・タイムとかにしておこうか。組織名がクロックタイムだからね！」  
監督:「なんて雑な。(笑)」  
ミステル:「ミスター・タイム！」  
ミスター・タイム(監督):「そんなことで私の貴重な時間を無駄にしてもらっては困るよ」

誰！？ 行き当たりばったりの脚本なので誰も正体を知らなかった。

えー！？ 「誰！？」と言った本人も驚いていた。

よくわかんないけど撃たれる とりあえず撃てば話が進むという決断力。

画面にちよろっと写ってた 気になる人はもう一度最初から読み直してみよう。もちろんそんな奴はいない。

ブルース:「リ、リッキー逃げろ！」よくわかんないけど逃げろという。(笑)  
トニー:「このやろう、よくも俺の相棒をやってくれやがったな！」

#### シーン18～リッキーはお前だよ！～

トニー:このままの流れで次のシーンだ。1が出る1が出る1が出る！(サイコロを振る)

1が出る1が出る1が出る！ 1が出る  
と[肉体]の判定になるので、トニーの  
得意なところだった。

#### シーン表545:怒涛の1カット長台詞／《任意の演技の技能》

ブルース:棒演技だ。

棒演技 トニーの[演技]は2しか無い。

トニー:[演技]2しかない棒演技はダメなんで振り直させて下さい。(サイコロを振る)

監督:では【脚本の書き換え】です。

トニー:イヤーッ！【追加予算10→9】(サイコロを振る)

#### シーン表654:心温まる家族との時間／《任意の感情の技能》

ブルース:棒感情……。

棒感情 トニーの[感情]は2しか無い。

トニー:[感情]も2しかない棒感情なんでもう一回振りなおしていい？

ブルース:いいよー。

監督:ではそうすると、同じシーンでもう一度振り直すことになるので、ひとつ目のサイコロの出目は選択できます。

トニー:もちろん[肉体]の1で【追加予算9→8】(サイコロを振る)

#### シーン表145:入り組んだ場所での銃撃戦／《任意の肉体の技能》

ブルース:銃撃戦だ！

監督:入り組んだ場所での、ということです、どうにか入り組んで下さい。

トニー:じゃあ、警察署の垂れ幕とかかかっているでしょうね。そいつを利用して移動だ。

トニー:「リッキー——ッ！」

ブルース:リッキーはお前だよ！(笑)

トニー:しまった間違えた。「ブルー——スッ！しっかりしろブルース！」

ブルース:「ああ、俺はまだ大丈夫だ……」

トニー:ブルースを抱えて屋上のフェンスをぶち破って垂れ幕とかスロープとかを利用して警察署内に移動します。

ブルース:「もういい！お前だけでも逃げろ！」

トニー:「ヘッ！ならここに隠れていろ」

監督:そんなやり取りをしていると階段でボスがゆうゆうと降りてくると。

トニー:「すぐ終わらせてやる」(サイコロを振る)

#### トニー◇判定◆成功【映画完成度48→50】

トニー:よし、成功。ということで入り組んだ警察署内での銃撃戦ですね。

監督:最終的に「ボスを殴り倒して爆発する現場から脱出」に繋がらないといけないので何故か銃弾は一発も当たらないことになりますね。

トニー:そうそう。最終的にセガールカラテアクションに移行するので。適当にドンパチやって次のシーンへ。

監督:そうなると残り2シーンです。

ブルース:こっちはもうリタイアしたも同然なんで後は2人でお願いします。

監督:後2シーンで「ボスを殴り倒して爆発する現場から脱出」とエンディングをやらな  
いといけません。

ブルース:……苦しいな。

監督:予めシーンの計画を立てておかないと、最後のほうでだいぶ切羽詰まった撮影になるのですよ。

トニー:次で殴り倒すシーンをやらないといけないうんだよなあ。

ミステル:うん。

トニー:《格闘》に固定になったりするわけじゃないんだよなあ。

ブルース:2万ドル払えばいいんだよ。

監督:たしかに、2万ドル払えば確実に[肉体]の技能にはなりますね。

トニー:うーむ……。

セガールカラテアクション オリジナル  
格闘術を駆使したすさまじい格闘戦。  
特にキッチンでは無敗を誇る。



ミステル:じゃあ、先にこっちが振っちゃう？その場合は「殴り倒していた」ってことになるけど。

ブルース:このシーンで殴り倒すところまでやっちまうか。

トニー:そうだなそれだ。銃撃戦から流れるように格闘戦に持ち込んで殴り倒す感じで。

#### シーン19～じゃあ自爆しますか～

監督:爆発はどうします？

ミステル:じゃあ爆発させますか。(サイコロを振る)

#### シーン表253:獲物を追って密林での全力疾走／《任意の敏捷の技能》

ミステル:は！？

監督:いや、密林と言ったらあの密林ですよ

トニー:あまりにも唐突だ。

ブルース:2万ドル払っちゃえばいいんじゃないかなあ～？

ミステル:いや、いや、振り直させろ！【追加予算8→7】(サイコロを振る)

あの密林 ジングルとかアマゾンとか、なんか巨大生物がよく出てくるところ。

#### シーン表444:専門知識による科学的根拠の説明／《任意の知識の技能》

ブルース:つまり爆発物の説明があるわけか。

ミステル:……今更！？

一同:(笑)

トニー:今はボスをカンフーで殴り倒したところですね。

監督:じゃあ「そいつを殺したらいけない！」みたいな感じで止めに入るとかどうですか？どうせボスが死ぬと爆発するんでしょうし。

ミステル:え、そういうの。(笑)

監督:ほかに何かいいアイデアありますか？

ブルース:「そいつは心臓が止まると起爆する爆弾を仕込んでいるのよ」とか意味わからないことを言っていきなり解説してくれるんだよ。

ミステル:えーと、ちなみに判定はなんだっけ？

監督:《任意の知識の技能》なので、演出に合わせて自由に選べます。

ブルース:[知識]は何持ってるんだっけ？

ミステル:《医学》、《軍事》、《電子工学》だね。

ブルース:そうすると《軍事》か、いや、《電子工学》でもいいんじゃないかな。

監督:どういう爆発物にしたいかですね。「あのボスの体にはニトログリセリンが流れているのよ！」とか。

トニー:ニトロ人間て。

ミステル:おかしいなあ。ここ現代じゃなかったっけ。(笑)

監督:厳密には決まってないですね。というか決めないまま撮影開始してます。

ミステル:さっきまで現代ぽかったのにいきなり体内爆弾とか言う近未来兵器が出てきてびっくりしてるだけだから大丈夫。

ブルース:ボスが爆弾の起爆スイッチ持ってるだけとかでもいいんじゃない？

ミステル:いやあ、爆弾の説明なんだよねえ……。

監督:終盤で出ると困るシーン表が出てきましたね。(笑)

ミステル:もう終盤はシーン表降らなくてもいいんじゃないかなと思ったんだけど。(笑)

監督:では、ここは監督権限で、シーンの演出は自由に変えていいことにしましょう。技判定能は【シーン表】の結果に従ってください。

ミステル:じゃあ《電子工学》かな。

監督:どんなシーンにします？爆発物の解体とかですかね。

ミステル:……うーん(しばし考察)。ねえねえリッキーさんリッキーさん、誰か捕まえたい？

トニー:B級アクション映画的には全員射殺エンドでもいい気はするけどなあ。

ミステル:じゃあ自爆しますか。

監督:その爆発からリッキーが脱出に繋がるわけですね。

ミステル:うん。……うーん、うーん(しばし考察)。……だめだシーンが思いつかねえ！もうこうなったら適当になんかそれっぽいこと言おう！

ブルース:大丈夫大丈夫、NGになったらこのシーンもカットされるから。

ミステル:ボスが倒されたから「まさかここまでこんなことになるとは思わなかったわ」

心臓が止まると起爆する爆弾 これがあると殺すことができなくなる厄介な爆弾。

ニトログリセリンが流れている これならまだ心臓が止まると起爆する爆弾のほうが遥かにマシである。

決めないまま撮影開始 時代背景は事前に決めておいたほうがいい。このとき監督はそう思った。

全員射殺エンド 残るのは死体だけ。

トニー:「観念しろお、お前たちの負けだあ！」  
ミステル:「そうね。私達の負けね。早く逃げなさい」  
トニー:「何？」  
ミステル:ポケットからスイッチを取り出して。  
ブルース:「おい、何するつもりだよ？」  
ミステル:押します。  
ブルース:「おい、何しやがった!？」  
ミステル:そうするとまず屋上が爆発する。  
ブルース:ドガーン!!  
トニー:「くそ! 走れブルース!」  
ブルース:走りだそうとしたところで傷が痛み出すぞ。「ぐっ! 俺は置いていけ……」  
トニー:「冗談じゃねえ。行くぞ!」と肩をガシッと抱えて。  
ミステル:屋上から順番にどんどん爆発してくるわけですよ。  
ブルース:ドーン!ドーン!!ドーン!!!  
トニー:で、下の方もなんか燃えてて降りられないから「チクショウ! 飛ぶぞ! アア—ッ!!」窓からダイブ!  
ブルース:「アア—ッ!!」  
監督:で噴水にドボーン! ……というわけで、さっきの演技がうまく行っていたかどうか判定しましょうか。  
ミステル:はい。(サイコロを振る)

#### ミステル◇判定◆成功。【映画完成度50→52】

監督:問題なく成功ですね。  
トニー:「うああ!」ザバァッ!と噴水から立ち上がる。  
ブルース:「ガバッ!ゴホッ! 痛え……」同じく立ち上がる。  
監督:これでテロリストのボスと幹部は死にましたね。  
トニー:つまり円満解決だ。  
ミステル:そうだね。  
ブルース:そうか?  
監督:まだエンディングが残ってますよ。

#### シーン20～いつもの日常に戻った～

監督:では最後のシーンです。  
トニー:よし振っちゃうぞ。(サイコロを振る)

#### シーン表645:観客ですら驚く突然の強襲／《任意の感情の技能》

トニー:ああー! オープニングの再現か!  
監督:いつもの日常に戻ったというやつですね。  
トニー:うん。  
ブルース:じゃあ警察署の復興ということで片付けをしておこうかな。傷は治ったものとして扱って。  
監督:一週間後とか一ヶ月後とか、**警察署がぶっ飛んだ**ので数カ月後とかでもいいかもしれませんね。  
ブルース:プレハブの警察署でも作っておこうか。そこで、事件のことを振り返ろう。「すげえ事件だったな。あれから一ヶ月……」  
監督:結局ウィルスについては何も解決してないような気がするんですよ。  
ブルース:あ、そうだね。(笑)  
トニー:まあしょうがないよね。(笑)  
ブルース:尺が無かったからしょうがないね。(笑)  
トニー:ボスといっしょに吹っ飛んだでいいじゃん。  
ミステル:しゃ、尺とかそういう問題じゃない気がするんだけど……。  
ブルース:あ、そうだ! シーン17だか18だかで死んだテロリスト、あれがウィルスを撒き散らしたやつだったんだよ。**ウィルスも一緒に死んだ**んだよ!  
トニー:そうそう。死んだ死んだ!  
ブルース:「いやーしかし、この町とは思えなかった大事件だったなあ。リッキーよ?」  
トニー:「まったく。町に平和が戻ってきて何よりだぜ。さてと……」  
ブルース:「見回りにでも行くか?」

ここまでこんなことになるとは どんな時でも使える便利なセリフだ。困ったときには使ってみよう。

**警察署がぶっ飛んだ** 考えて見れば結構な大惨事だが、これがヘブンストリートの日常なのかもしれない。

**ウィルスも一緒に死んだ** コンピュータウィルスも一緒に死んだ。どういうわけかわからないが死んだのだ。

トニー:「おう」適当な屋台かなんかに移動して、オープニングと同じように取引の様子を見張る。

ブルース:「マスター、キンッキンに冷えたビールを頼む」

監督:勤務中に堂々と飲みやがってこいつら！

トニー:「平和な町に」

ブルース:「乾杯」

トニー:といったところで一気に怒りの表情を浮かべて……予算を使うぞー！

監督:いくら使いますか？

トニー:2万ドル使うと、サイコロの出目が1じゃなければ成功になる。2万ドル使おう。

【追加予算7→5】(サイコロを振る)

#### トニー◇判定◆成功。【映画完成度52→54】

トニー:殻になったビールのグラスを思いっきり地面に叩きつけたところでスタッフロールが流れてエンディングと。

ブルース:ガシャーン！

トニー:「ウオオーッ！」

#### ○広告効果の計算と興行収入の計算

監督:いやー、いい映画でしたね。

ブルース:いやー、いい映画だった。

監督:これでクランクアップです！

一同:ワーッ！

監督:映画完成度が54、残った【追加予算】が5万ドルとなりましたので、ここから【広告効果の計算と興行収入の計算】を行います。

映画完成度:54

余っている追加予算:5万ドル

広告効果:25(『余っている追加予算1万ドルにつき「映画完成度÷10」』)

興行収入:79万ドル(『映画完成度+広告効果』万ドル)

監督:映画の予算合計が26万ドルでしたから、79万ドルの興行収入は大ヒットですよ！

ブルース:やった！

トニー:大ヒットだ！

監督:ストーリーは色々突っ込みどころありましたが。

トニー:いいんだよ。アクションシーンの見どころがたくさんあったんだから。

ブルース:そうだね。

監督:映画のストーリーはガバガバだけど、見どころだけは素晴らしいというただ一点だけで盛大にヒットしたパターンですね。

こうして「ヘブン・ストリート6」は興行収入的には大成功をおさめることができました。

さあ、次はあなたが監督です。俳優を集めて映画撮影に挑戦してみてください。

興行収入が悪くても、途中で予算が尽きたとしても、それはそれで楽しいことになりすよ。