

ザ・ループTRPG 「前門の虎、後門の虎」レポ

◆はじめに

このセッションレポートは、2022年7月16日に開催したザ・ループTRPG「前門の虎、後門の虎」のプレイレポートになります。

GMの都合で、一部文章の修正や入れ替えなどを行っております。予めご了承ください。再配布はご自由にどうぞ。

▼シナリオ概要

1989年、夏のある日。面倒な宿題のために動物公園へやってきたキッドたち。

なんとかキリのいいところまで終わらせ、休憩所で涼んでいるところへ、突然のアナウンサーが。

「――繰り返します、現在、園内には檻より逃げ出した虎がうろついております。園内に残っているお客様は――」

……ノイズ交じりの放送の直後、キッドたちの前に現れたのは、2頭のベンガルトラだった。彼らは不思議そうな様子で見回すと、キッドたちの方に顔を向けて「こう言った」。

「すまないが、道を教えてくれるだろうか？」

▼目次

◆はじめに.....	1
▼シナリオ概要.....	1
▼目次.....	2
◆キッドたち.....	3
▼佐々倉 桜子.....	3
▼川端 幸子.....	3
◆キッドの登場.....	3
▼佐々倉 桜子.....	5
▼川端 幸子.....	6
◆ミステリーの導入.....	8
◆ミステリーの解明.....	16
▼ロケーション・・植物園.....	16
▼ロケーション・・臨時研究所.....	19
◆ショーダウン.....	24
▼大規模トラブル.....	29
◆終わりに.....	34

◆キッドたち

▼佐々倉 桜子

都会育ちのおしゃれな少女。なぜか男子にいじわるされがち。

他者を魅了する【ハート】に長けているほか、隠された事実や人の心の機微に気付く【マインド】と、運動能力や隠れ身に関わる【ボディ】もそれなりに強いタイプ。

(*1)プライドは「都会から来た」こと。(*2)アイコン・アイテムは「パンツ」。

桜子…あまり得意ではないけど運動が好きで、何故か男子からは意地悪されている

桜子…抛り所は喫茶店でアルバイトをしているイケメンのお兄さん

桜子…という、又聞きの情報とイメージでつくったびえろ系女子です

桜子…(*3)タイプはハート型

桜子…技能は(*4)魅了と(*5)察知が高め

▼川端 幸子

ウォークマンとギターを持ち、退屈な日常からの脱却を夢見るロックな少女。

桜子と同じく【ボディ】【マインド】に強いが、最も得意なのは機械やロボットなどの技術を理解・操作する【テック】。

プライドは「誰かのために大声で歌う」こと。アイコン・アイテムは「ウォークマン」。

幸子…ロックという言葉と音楽に開放と自由を見出すさほど珍しくない12歳！

幸子…別に夜の校舎を窓ガラスで割ったりはせずに、買ってもらったウォークマンを教室の隅で聞いているようなヤツです。

幸子…両親はもっと女の子らしくしてくれと口酸っぱく言いますが、ロックに反抗という意味も勝手に見出しているのですそんなことはしません。

幸子…ロングにしたい母親の要望を無視して勝手に自分で短髪に。理解者は一足先に大学を出て働いている兄で、エレキギターもウォークマンも買ってもらいました。

幸子…両親的には兄に敵しくすぎたので妹は緩く育てようと考えているのか、ロックの趣味についてはあまり何も言いません。

GM…お兄ちゃんも苦労してきたんだろうな…

幸子…佐々倉さんの所の桜子ちゃんを見習いなさいとか言われているかも。

GM：佐々倉さんは可愛いからな…

(*)1) タイプ

キッドの大まかな方向性。《腕力》や《運動》能力に長けた「田舎者」や、《分析》《捜査》に優れた「本の虫」など、得意なことの異なる8種類があり、これによって《技能》の初期レベルが変わる。

ザ・ループはいわゆるナラティブなシステムであるため、これらは性能よりもどちらかというキャラクター性を重視した選択になることが多い。

(*)2) 魅了

【ハート】に対応した《技能》のひとつ。他者を魅了したり、ウソをついたり、親しくなったりする技術。

(*)3) 察知

【マインド】に対応した《技能》のひとつ。個人、動物、意識あるロボットやサイボーグを動かす事柄を知り、その弱みを見つけ出す能力。

(*)4) プライド

そのキッドが強く、重要で価値ある存在と感ずることのできるもの。

1シナリオに1回使用することで、いつでも自動成功を1つ獲得することができる。

(*)5) アイコン・アイテム

そのキッドを象徴するようなアイテム。

トラブルの際に使用することで、ダイスを2個増やすことができる。アイコン・アイテムはキッドがそう望まない限り壊れたり、消滅したりすることはないため、基本的には使い得である。

◆キッドの登場

ザ・ループTRPGは、PCの簡単な日常生活を表現する導入部の「キッドの登場」、不可思議な事件にキッドが巻き込まれ始める「ミステリーの導入」、キッドたちが事件やトラブル解決のために動き回る本編部分の「ミステリーの解明」、シナリオのクライマックスである「ショーダウン」などのフェイズから構成される。

一番最初のフェイズである「キッドの登場」はPCそれぞれがどのような日常を送っている、どのようにミステリーへ巻き込まれてゆくのか……というシーンになる。

▼佐々倉 桜子

茶川 千：「もしもし、茶川ですけど……あ、桜子さん？」

茶川 千：「ね、道徳のレポート、あれちょっとアテがあるの……近所の動物園」

茶川 千：「他の子も誘ってさ、あそこでレポート書き上げてしまえようよ！」

夏のある朝、桜子のもとに同じクラスの友人「茶川 千」から「宿題のレポート作成を共同で行わないか」という電話がかかってくる。

桜子：多分自由研究？

GM：に近い感じです

GM：夏休み前の試験として、道徳の授業で出されたレポートという設定

桜子：「ちょうどよかった、あたしもどうするか迷ってたの（プールとか海とかで遊びまくってた）」

桜子：「いい子ではあるけれど、勉強ができるわけではないので自分も宿題のレポートはまだだったのだ」

桜子：「多分、幸子ちゃんもまだやってないんじゃないかな」

茶川 千：「あら、そうなの？ じゃああの子にも誘いをかけましょうか！」

幸子：（宿題を手早くやるなんてロックじゃねえぜ）

茶川千：「それじゃあ幸子さんにもお電話をするとして……そうね、集合は……」
茶川千：と、動物園の入り口に13時集合、と伝えましょう

桜子：「わかった、13時ね！」

茶川千：「いい？ 遅刻厳禁だからね！」という電話を切りましょう

GM：ということで宿題以外に何か持って行ったりするのならその準備とかもどうぞだ！

桜子：ありません！

桜子：来ていく服を選ぶくらい

▼川端 幸子

幸子：じゃあ自由研究やったのかって詰められてない訳しようとかと考えていると
ころに電話でも鳴らされてもらおう！

GM：ではご両親がずっと迫ってきます

GM：その手にはまっしろな宿題が

幸子：「やるって！ 今やろうとしてたって！」

GM：「ふーん……じゃあ具体的にどうするつもりだったのか教えて頂戴？」

GM：と、お母様の冷たい声。

GM：このままではマズい……というまさにそのタイミングで電話がかかってきます

幸子：「あ、はい川端！」滅多に取らない電話を瞬時に取る

茶川千：「もしもし、茶川ですけど、そちらに幸子さんはいらっしやいますでしょうか」

茶川千：「……って幸子さん？ 実はちょっと提案があるんだけど、宿題のこと……」と話を
持ち掛けましょう。

幸子：「あー！あーあー！ 行く行く！ 宿題のことだよなー！」

茶川千：「や、やけにノリ気ね……」

幸子：「もちろん準備してたってー！」横目でチラチラと母親を見よう。

GM：（疑いのまなざし）

茶川千：「あ、そうなの？ じゃあちょうどいいわ」

茶川千：「今日の13時、動物園集合でいいかしら？」

幸子：「OKOK！ 13時な！」

幸子：「ほら！友だち動物園で宿題やろうって電話かかってきたろ！」

幸子：「ちゃんとやるって宿題なんか！ あ……動物園のお金頂戴？」

GM：「……まあ、ちゃんとやるならいいけど」

GM：腕を組んでため息をはきますが、とりあえず機嫌は回復した様子。

G M :: 入場料金も出してくれるでしょう

G M :: 「ああそうだ、屋外に行くんだったら水筒と……あ、それから日焼け止めもしなさい！」

G M :: 「あー、あと虫よけスプレーも必要よね……そうそう、それからその格好のままじゃダメよ！」

G M :: 「お友達と会うんだから可愛い服にした方が……」などというろ口出ししてきますね・

G M :: 「ということとで宿題以外に何か持って行ったりするならその準備とかもどうぞだ！」

幸子 :: 「はいはいはい、ロックに行ってきたまーす！」

幸子 :: カメラとか持って行っておこー！一応！

◆ミステリーの導入

GM……2人とも集合時間に遅れることはなく、13時の動物園へと到着しました。

GM…入り口で待っていたのは茶川さん。片手にはすでにいくらか書き込んだであるらしい宿題が。

茶川千…「はい、二人ともこんにちは」

桜子…「こんにちはは！動物園は初めてだわ」

幸子…ヘッドフォンつけてシャカシャカとこよう。

茶川千…ロックだ…

幸子…「ちわ」

桜子…「ほら、人と話すときはそれ外しなさいよ」

幸子…「あー？なんてー？聞こえんー!!」

茶川千…「よくそれで動物園までたどり着けたわね……」

桜子…「もー!!」

茶川千…「こほん、とわざとらしく咳ばらいをひとつ。」

茶川千…「急なお誘いでごめんなさいね、でもどうしても今日中に終わらせたくて……というわけで」

茶川千…「今日の予定は目標はこう！ なんとんでもこの宿題を終わらせること！」

茶川千…ぐっとポーズをとる。

桜子…「おわらせましょう！」

幸子…「じゃねえと殺されるしな」

茶川千…「わたしも……じゃなくて！」

茶川千…「そのために順路と担当もそれぞれ考えてきたの、いい？ まずは入場ゲートから

右折してペンギン園へ。ここを3手にわかれて……」

茶川千…と、事細かに計画を話し始めます。

桜子…「バラバラに行くの？」

桜子…「と言うか結構大きいのね……」

茶川千…「そう。それぞれが担当する個所を決めて、その部分だけちゃんと書く！」

幸子…「合作ってわけか？」

茶川千…「幸子さん正解！ 最後に三人分のを合体させれば、1、3の時間でさっさと終わ

らせられるってこと！」

桜子…「なるほど……それなら早く終わるかも」

茶川千：「そのためには場所の担当と時間の配分が大事なのよ、いい？ 3手に分かれてからは……」

茶川千：彼女の計画通りに事が進めば、確かにイイカンジに宿題を終わらせることが出来るそうです。

茶川千：「……で、最後にここ！ この「休憩所」で集合すること！ 時間は1時間後ね！」

桜子：「結構短いわね」

幸子：「まあラクならなんでもいいけどさ、どうせならカックイーやつ書いてえな！」

茶川千：「格好いい奴ねえ……あ、そうだ」と川端さんの方を向き

茶川千：「最近、このトラが健康診断なんかですつと公開中止中だったんだけど……」

茶川千：「つい昨日終わったみたいで、今日からまた公開開始なんだって」

幸子：「トラ！ いいな！ ロックだぜ」

桜子：「あたしは……ペンギンとかブタさんとか」

茶川千：「ん、わかったわ……じゃあペンギン担当は桜子さん、トラは幸子さんね」

茶川千：パン、と手を叩くと。

茶川千：「準備はいい？ 質問がなければ、さっそく宿題開始！」

茶川千：と、入り口に向かって歩き出します。

幸子：「アイ・オブ・ザ・タイガ〜♪ オークー」時間後な！」

茶川千：「な、何その歌……？」

幸子：「サバイバーだよサバイバー知らねのか？」ついて行こう

桜子：「サバ？サバはいないわよ、水族館じゃないんだから」

桜子：「あ、まって！」

桜子：置いてかれそうになって慌ててついていく

GM：では、各々が担当の区域へと向かい宿題を開始します。

GM：……ということで早速だが判定だ！

GM：全員【マインド】(*6)《理解》で判定をどうぞ！

ここでシナリオ最初の判定——「トラブル」に挑むことに。

ザ・ループの判定方法は少し特殊で、使用する【能力値】と《技能》を合計した値の数だけ6面ダイスを振り、「6」の目を出せば成功というもの。

基本的に1個以上の6の目があれば成功にはなるのだが、初期のキッドの能力は特化させたところでダイス8個程が限界であり、5回に1回は失敗してしまう程度。

後述する「幸運」や「プライド」、「無理をする」ことでカバーは可能だが、基本的には常に失敗を意識することになる。

今回の判定は2人がそれなりに得意な【マインド】によるもの。能力値は3、《理解》はどちらも習得していないため、ダイス3個による判定となる。

GM：成功すればレポートが上手くいきます 失敗するとまあ……赤点にはならないうって出来に。

△BCDice：佐々倉 桜子▽：Tales From The Loop：(3D6) ↓ [6,1,2] 成功数1
振り直し可能2 成功!

桜子：かんぺき

幸子：1TF L3+0 マインド/理解

△BCDice：幸子▽：Tales From The Loop：(3D6) ↓ [5,5,3] 成功数0 振り直し可能3 失敗!

幸子：ぎゃあ！おバカ!

幸子：なんか歌うたいながら全然集中してなかったら変なレポートになっちゃった!

GM：ところどころ歌詞みたいになってるレポートか…

結果は桜子が6を出して1成功し、アイテムとして「よくできたレポート」を獲得!

ザ・ループにおけるアイテムは主に「特定の判定のダイスを+1〜3個する」という効果を持つことが多い。

今回のレポートは「シナリオ中、動物に関わる事柄に使うとダイス+1個のボーナス」というもの。

GM：という感じで 各々の尽力で宿題の2、3が完了しました

GM：ちょうど時間も集合の頃合い、2人は休憩所で再開することでしょう。

GM：ですが、もう一人。いるはずの茶川さんの姿が見当たりません。

GM：割と委員長タイプな彼女が約束をすっぱかす、というのは珍しいことですが……さて。

幸子：「あれ、茶川は?」

桜子：「あたしに聞かれても……」

桜子：「幸子ちゃんは一緒じゃないの?」

幸子：「みりゃわかんदार。アイツー自分から言ったくせしてー迷子か?」

桜子：「おトイレとかじゃないの？」

幸子：「あー便所。だったら待っとくか？」

桜子：「お花摘み」

桜子：「あたし、ちょっと見てくるわ」

桜子：「ついでに自分も済ませてこようと思っている」

GM：では佐々倉さんが探しに行こうとしたところで

GM：不意に休憩所の上の方にあるスピーカーから音声が流れ始めます

GM：「――繰り返します、現在、園内には檻より逃げ出した虎がうろついております。園内に残っているお客様は――」

幸子：「へー虎が迷子なんだってよ」

桜子：「へー…虎が」

幸子：「虎って誰だよ」

桜子：「虎が」

桜子：「だ、だれじゃなくて！」

桜子：「逃げないと食べられちゃうわよ」

幸子：「何言ってるんだよ、マジモンの虎が出てくるんならそりやもう大騒ぎじゃねえか。アツハツハ！」

GM：と、そんな2人の視界の端に、ふさふさの何かが映ります。

桜子：「千ちゃんかもー！」

幸子：「やっと便所から戻ってきたか？ よー虎が出るんだってよアツハツハ！」

チャンドラ：「ほう、それは凄いな」

チャンドラ：低い声でそう答えたのは、体躯も立派な“ベンガルトラ”でした。

幸子：「ハァーッッ」

桜子：「ぎゃー！」

桜子：「に、にげにげにげ」

桜子：「べたん、と地面に座り込む」

幸子：「おまつ、トラ！トラ！虎がいるトラ！」

チャンドラ：「いかにも。チャンドラというものだ」と、地べたに座り込んだ佐々倉さんに鼻を近づけます。

桜子…「ぎゃあああああ」

桜子…食べられそうになってガチビビリ

幸子…「ハーー！自己紹介してんじゃねえよトラ！ささささ佐々倉は食わせねえぞ！」

幸子…「ん？いまなんつったコイツ」

桜子…「とらー！とらー！とらー！」

チャンドラ…「落ち着きたまえ。別にヒトを食べる気などないよ」

チャンドラ…「私はただ……道を尋ねただけなんだ」

幸子…「虎が、喋ってる……？」

幸子…「あ、アハハ。なーんだ着ぐるみかよ！おどかせやがって、すげえな本物見てえだ！」

幸子…ぶにぶに触ろう

桜子…「たたたたべられるわよ！」

幸子…「そういうドッキリかよ！佐々倉みろよ、すげえよくできてるぜ！イワサカがまた新しいもん……」

チャンドラ…では触ってきたその手を優しく甘噛みします。

チャンドラ…痛みはありませんが、明らかにぬいぐるみの質感ではないことがわかりますね。

幸子…「うわぁ……凄いやだれ……」

幸子…「え、イキモノ？」

チャンドラ…「もちろん、ホンモノだ」

桜子…「ぎゃー！」

桜子…「しゃべるとらー！」

チャンドラ…「先ほどはオリ越しにお会いしたかな？」と川端さんに向けて笑いかけよう。

チャンドラ…笑うというか、目を細めて牙を見せる。

チャンドラ…「ところで、そろそろ質問をしてもいいかな……探している場所があるんだ」

チャンドラ…「……慰霊碑の場所を知ってはいないだろうか？」

チャンドラ…と、トラは2人に尋ねます。

幸子…「イレーヒ……」青ざめながら腰でも抜かそう

桜子…「いれーひ？」

桜子…「そんな動物いたかしら？」

チャンドラ…「……そうか、わからないか」

チャンドラ…少し寂しそうに首を横に振ると、チャンドラはぐるりと後ろを向き、
チャンドラ…「やはりダメだ！ 園内が封鎖される前に脚で探した方がよさそうだぞ！」
チャンドラ…と、吼えるように語り掛けます。
ダージリン…「…そうか」

トラが声をかけた先にいたのはもう一頭のトラ！ こちらは真っ白な毛並みで、先に声をかけてきたチャンドラよりもやや声が高く感じられる。

幸子…「あぎゃー！ もう一匹！」

桜子…「ぎゃー！」

幸子…「てか何で喋れてんだよ！ 可笑しいだろ！」

桜子…「幸子ちゃんとは、虎の研究したんだからなんとかしなさいよ！」 幸子…「できるかーっ！」

ダージリン…そして、その背中には

茶川千…「……………」

茶川千…茶川さんが必至の形相でしがみついています。

幸子…「あれ？ 佐々倉、あれ茶川じゃねえ？」

桜子…「お、お弁当にされてるー！」

チャンドラ…「だから食べる気はないと……」

ダージリン…「急ごう。もうあまり時間がない」

チャンドラ…「……わかった。では2匹とも、気を付けて帰りましたまえ」

チャンドラ…そう言うと、2頭の虎はその場を離れようとします。

幸子…「ちょ、茶川はなんでついてっただよー！」慌てて追いかけよう

桜子…「千ちゃんはおいてっぴ！」

チャンドラ…では二人が追いかけようとする前に、ちょっと振り向くと

チャンドラ…「……そういえば、何故我々が喋れるのか、だったな」

チャンドラ…「その男に訊けば、きっと面白いことを話してくれるんじゃないかな？」

チャンドラ…と、アゴで近くにある檻の陰を指します。

博士…そこには冴えない感じの白衣の男性がひとり、へっぴり腰でこちらを視ていますね。

博士…「……のバカ！ 俺の事をバラすなと……！」

幸子：「わ、誰だおっさん！」

桜子：「だ、だれ？」

幸子：「不審者だな！おい不審者だろ！」

博士：「い、いかん……い、いかんいかん！ これ以上厄介ごとを増やすわけには……！」

博士：明らかに慌てた様子で男は逃げ始めますね。

チャンドラ：同時に2頭の虎も、男とは別方向に駆け出します。

桜子：「えっえっ？」

幸子：「えっ！ おびびり！」

友達を背に乗せた喋るトラと、怪しげな白衣の男。胡散臭い2つがそれぞれ別の方向へ走り出したことで選択を迫られた2人は、しばしの相談の後、虎を追う事に決めて、【ボディ】

(*7) 《運動》で判定を行うことに。

幸子：1TF L3+1 ボディ〈運動〉

△BCDice：川端幸子▽：Tales From The Loop：(4D6) ↓ [4,5,6,2] 成功数1 振り直し可能3 成功！

振り直しコマンド：TF L3

幸子：ヨシ！

桜子：1TF L3+1

△BCDice：佐々倉 桜子▽：Tales From The Loop：(4D6) ↓ [1,5,4,4] 成功数0 振り直し可能4 失敗！

振り直しコマンド：TF L4

桜子：がーん

結果は幸子のみ1成功！ 片方が成功したこともあり、のちの事を考えてリソースを温存することに。

GM：佐々倉さんは惜しいところでトラの行き先を見失ってしまいますが

GM：その分を川端さんがフォローする形で、なんとか目的地の検討を付けられるでしょう

GM：それによると、トラは動物園の西側、植物園のあるエリアへ向かっているようですね。

GM：ただし、植物園の何処にいるかはわかりません。

GM：また、佐々倉さんはトラを見失った分、周りの状況をよく見ることが出来ますが、

GM：園内はトラが脱走した、ということもあって、お客さんを安全な外へと送り出すようにしはじめています。

GM：このままだと2人とも動物園の外へ追い出されるでしょう。

幸子：「植物園の方に行ってみたみたいだ……」

桜子：「しょくぶつえん？」

幸子：「ほら、なんか木とか草がいっぱい生えてるところだよ！」

桜子：「そんなのみておもしろいのかしら？」

幸子：「さあ？ 暇なんじゃねーの？」

幸子：「行こうぜ！ 茶川がまだ乗っけられたまんまだ！」

桜子：「えっ、うん」

桜子：（眠ってなんだろう？）とおもぅが幸子ちゃんについていく

博士：「……あいつら」

(*6) 《理解》

【マインド】に対応した《技能》のひとつ。正しい情報を揃えたり、学校の図書館や類似する場所で正しい情報を探し出す能力。

(*7) 《運動》

【ボディ】に対応した《技能》のひとつ。高所への登攀、バランス、疾走を行う能力。

◆ミステリーの解明

▼ロケーション…植物園

GM…動物園の割と広い一角を占める植物園は、人もまばらで寂れた雰囲気です。

GM…受付の職員さんは先ほどから無線機で慌ただしく連絡を取ったりしていますが、それ以外は普段と変わらない様子ですね。

桜子…幸子ちゃんの後ろに隠れるようにしてビクビクついていく

桜子…「ホントにこっちに来たの?」

幸子…「おーい、歩けねえって! 確かにこっちに来た気がすんだけどな……」

桜子…「あ、あたしも歩きづらいんだから仕方ないじゃない」

幸子の頑張りで手に入れた情報を頼りに、植物園までたどり着いた2人。

この何処かに虎がいるのは確かなのだが、如何せん脱走事故の最中という事で警備は厳しく……。

GM…トラが植物園のどこかにいるのは間違いありませんが、今のところ何処にいるのかのヒントなどはありません。

GM…また、職員に見つかれば「今は危険だから園外へ」と追い出されてしまうでしょう。

GM…それも踏まえたうえで、植物園へ忍び込むなら【ボディ】(*8)《隠身》だ!

GM…また、この隠身は難易度が高く、成功率が「PC人数×2」必要です。

GM…今回は2人の成功率が合計で4つ必要ですね

幸子…やばい!

GM…まああくまでも忍び込む場合の難易度だから…

桜子…でも振らないと入れないし…

幸子…ならば、職員さんにあつちに虎がいたって植物園とは反対方向に指をさそう。

桜子…あたまいい

と、隙を誘うべく幸子が職員に声をかける作戦に出る。

職員さん…「ええ、ですからチャンドフとダーシリンは今のところこちらでは……ん?」

職員さん：「ちょ、ちょっとそこの子たち！ 今は緊急事態で……ここもそろそろ封鎖されるから！」

幸子：「おっさん！ あっちにトラ！ 虎いたんだよトラ！」

職員さん：「え、あ、マジで？」

幸子：「デジマ！ さっき、すぐさっき！ なんとかしてくれよ！」

職員さん：「んん……そうか、それって何時の話？」

職員さん：「実はついさっきこっちでもトラを見たって報告があつて……あ、疑ってるんじゃない？ なんて見間違ひとかかな？ って……」

職員さん：と、あまり信用していない様子です。

GM：と、いうことでしんじさせるなら【ハート】《魅了》でどうぞだ！

幸子：ゲッ！ 佐々倉ちゃんの方が得意だ！ やれ！ 可愛さで魅了して！

桜子：1TF L5+3

ABC Dice：佐々倉 桜子√：Tales From The Loop：(8D6) ↓ [3,3,4,3,5,5,1

6] 成功率1 振り直し可能7 成功！

振り直しコマンド：TF L7

桜子：こわ〜…

幸子：中々怖い！

幸子：だがやっただぜ。流石カワイイだ！

職員さん：では佐々倉さんの口添えもあつて職員さんは2人の証言を信じるでしょう

職員さん：「まあ確かに2人そろって見間違ひするってこともないよな……」

職員さん：というど、

職員さん：「ハイ、ハイ……ちょうど東側の方に……はい、臨時研究所のある……」

桜子：「りんじけんきゅーじょ？」

幸子：「りんじけんきゅー……？」

職員さん：「ん？ あ、ああ……ちょっと本格的な健康診断を今やってるね」

職員さん：「チャンドラとダーズリンもそこから……あ、トラの名前ね」

職員さん：「ちょうど2匹とも昨日、そこでの検査が終わったところなんだけど……うーん、

何かあつたのか……あ、はい！」

職員さん：「ハイ、ハイ……ああ、2人ともありがとうね、情報提供」

職員さん：「ええと、トラはこっちにはいないだろうし……そう、東側の研究所」

職員さん：「そっちにアレ、園外へ出る出口があるから、そっちから退出するようになって、今指示があつてね……」

職員さん：と、無線と二人の間を行ったり来たり。

と、気をそらすことに成功し、さらに情報を得た二人。
それによれば……。

職員さん…職員さん曰く、園の東側には昨日までトラが検査を行われていた施設があり、職員さん…その近くに出口があるので、2人にはそこから退出してほしいとのこと。

職員さん…この話を聞いた2人は、2つの事実に気付くでしょう。

職員さん…ひとつは、職員さんが無線に気を取られていてこちらから目を離していること。
職員さん…もう一つは、男が逃げた方向が、話に出てきた臨時研究所の方であること。

桜子…いつてみよう！

桜子…りんじけんきゅーじょ！

幸子…んではついていきます！

桜子…芥川さんを回収しなきゃ！

桜子…お弁当にされちゃう！

気になる情報を聞き出した2人は、まず先に男が向かったという研究所方面の探索を優先することとなった――！。

(*) (∞) 《隠身》

【ボディ】に対応した《技能》のひとつ。隠れ、忍び歩く能力で、隠された何かを発見したりもできる。

▼ロケーション：臨時研究所

GM：動物園の端、スタッフ用の施設の隣に建てられたプレハブの仮設小屋。扉には企業ロゴが描かれています。

GM：不用心なことに、安っぽいスチールのドアは半開きで、中からはあの時見かけた男の声が漏れてくるでしょう。

幸子：「なんか秘密基地っぽいな……」

桜子：覗いてみましょう

幸子：うむうむ

博士：「――だからトラですって！ その2頭だけが脱走したんです！」

GM：中に入ると、博士がコードレスタイプの電話で連絡を取りながら、なにやらマシンをいじっているのが見える。

博士：「展示スペースの木を意図的に外へ向かって……何度も体重をかけたみたいです」

博士：「これは明らかに意図的な動きですよ！ 奴らには”まだ知性がある”んですよ！」

GM：とまあ、なにやら焦った様子で機械をいじりつつ、近くにあるテーブル上の「資料」を何度も確認している様子がかがえますね。

桜子：「虎じゃなくてさっきのおじさんじゃない」ひそひそ

桜子：「千ちゃんをトラを使って誘拐したのかも」

幸子：「わるいやつか！」ひそひそ

桜子：「せいはんざいしやだわ！」

幸子：「ならばとちめるか！」

GM：とちめるなら【ボディ】(*9)《腕力》に。なんかいい感じに交渉するなら【ハート】

《魅了》あたりで

GM：あとはまあ電話が終わるまで隠れて、いなくなった後に部屋を調べるとかなら【ボ

ディ】《隠身》とかになりますね

幸子：いざとなったらこっちは腕力もあるぜ！

幸子：なんかそこらに棒なんかありますか？

桜子：ぶきをもちだした！

幸子：交渉というのはなア、相手が決裂してもいい備えを持つもんだぜエー！って映画で言ってた、ロックだろ！

GM：コワ……

GM：あくまでも臨時の研究所なのであまりモノを置いてはありませんが

GM：まあマシンのパーツらしき細身の鉄の棒なんかがあることにしましょう。

幸子…やった！ではちょっと持っておこう

…ということ、まずは桜子が交渉を試み、ダメだったら幸子が《腕力》で叩きのめすという作戦を立て、桜子の《魅了》から判定を行うこととなった。

桜子… 1TF L5+3

△BCDice…佐々倉 桜子▽: Tales From The Loop : (8D6) ↓ [4,5,5,6,5,3,3,3
2] 成功率1 振り直し可能7 成功！

振り直しコマンド: TFL7

GM…成功してる！

桜子…(*10)ばんちらなぞせんでもよかった

博士…パンチラするつもりだったのか…

博士…「ええ、だから今直ぐ…うわぁ！なんだお前ら！」

博士…と、背後にいた2人に気付きますね。

桜子…「こっちのせりふだわ！千ちゃんをかえして！」

幸子…「そうだぞおっさん！虎になにしゃがった！悪魔博士が！」

博士…「あ…悪魔博士！」

博士…「い、いやそれより千ちゃんって誰だよ？」

桜子…「虎を使って誘拐したんでしょ！」

博士…「はぁ 誰が誘拐を…いや、待てよ？」

博士…「そういや虎の背中に…あーあーあー、そうか、そういうことか？」

博士…「…お前ら、いや、君たちはトラの背中に乗ってた子のお友達かな？」

桜子…「そ、そうだけど…」

博士…と、佐々倉さんの言葉で納得したかのようにうなずきます。

博士…「なるほどなるほど…そしてあの子を取り戻したい、と。そういうわけだな？」

幸子…「そーいうわけだ！つーかあのトラはなんだ！」

博士…「まあ待て！しばし待て！順番に説明してやる！」

博士…と、いったん電話を戻すと、パイプ椅子に座って二人の方に向き直ります。

博士…「さて、まずあの虎だが…あいつらは今、ものすごく知能が高まっているわけだ、

「実験」のおかげでな」

説得の効果もあって、一応は2人を信用した様子の男は、以下のような情報を話し始めた。

- ・2頭のトラは「ループ」関連の実験対象の一組である
- ・トラの頭にはとあるチップを埋め込んである
- ・チップにはその生き物の知能向上効果がある
- ・2頭のトラは実験対象としてはさして成果を上げなかったため、あまり重要視されていなかった
- ・男は「ループ」関係者であり、いわゆる下っ端である
- ・トラの実験は昨日時点でいったん終了となり、研究者たちは下っ端の男を監視役として残して引き上げていった

博士：「……とまあ、ざっとこんなところだな」

桜子：「つまり……」

桜子：「おじさんがちゃんと仕事してないから千ちゃんがさらわれたんじゃない！」

幸子：「そうだぞ！このきゅーりょーどろぼう！」

博士：「いやいやいやいや！まさかこんなことになるとは思ってなかったんだって！」

幸子：「虎たちはイレイヒーってやつを探してた！なんだよイレイヒー！って」

博士：「あのトラ共はな！昨日までちーつとも頭がよくなった様子なんて……待て、慰霊碑？」

桜子：「そう言えばそんなこと言ってたわ！」

桜子：「あと、あたしを食べようとしてた！」

博士：「いや、それはないだろう。あいつらいつもハラ一杯にしてるし」

博士：「……それより、慰霊碑つつったんだな、そのパンクなお嬢ちゃん」

桜子：「パンツじゃないわ！幸子ちゃんよ」

幸子：「ロックだ！」

博士：「……慰霊碑つつーのは、この動物園で亡くなった動物のための石塔だ」

博士：「たしか植物園の奥の方にあるって聞いたな……」

桜子：「おはか……？」

幸子：「ヨーシ、じゃあ一緒にきてもらおうかおっさん！」

幸子：「そのお墓にいるんだろ！ひとじちこーかんってやつだ！」

博士：「ま、待って！俺と引き換えにしてくれるわけねーだろ！」

博士：「そ、それよりだ！あのトラ、お前たち相手には話しかけたんだよな？」

博士：「男が言うには、昨日まで男が何度話しかけても、2頭は決して返事をしてくれなかったとのこと。」

博士：「だからてっきり、あいつらの知能は大して向上してなかったと思ってたんだが……」
博士：「どうだ、ロックな嬢ちゃん。あいつら、慰霊碑でナニをするとかは言ってたかったか？」

幸子：「しらん！」

桜子：「でていけていわれたわ！」

幸子：「じゃあ植物園に連れてけ！ さっきは入れてくんなかったからな！」

博士：「わ、わかった！ わかったから！ 植物園へ行けばいいんだな。」

博士：「一応今は俺も動物園の職員と同じ待遇だし……まあ追い出されなくはないだろうけど」

博士：「いいか！ 俺はトラの説得とかできねえからな！ なんか嫌われてるっぽいし！」

博士：「ついては行くか、その千ちゃんとかを取り戻すのは出来る限りお前らがやるんだぞ！」

桜子：「意地悪したんでしょ」

幸子：「そうだ、動物をいじめるのはロックじゃねえんだぜ」

博士：「いじめてないっつーの！」

……という流れで博士が付いてくることに。

これで植物園に入れる、ということとそれなりの準備を整えるため、部屋を物色するキッドたち。

まず、桜子はテーブルの上に置いてあった資料を発見すると……。

桜子：「この資料というのをもっていけば、自由研究が表彰されるのでは？」

幸子：「たしかに！ ロックな考えだな！」

桜子：「お話できる虎の研究です！」

幸子：「ノーベル賞は私達のモンだなア〜！」

幸子：「資料も持って行こう！」

桜子：「もってくのかよ！」

博士：「小学生に研究資料渡すわけねーだろ！ という顔をしますが一応持っていきます

博士：「資料は俺が持つてるから、必要があれば見せてやるよ！」

桜子：「意外と融通が聞くおじさん

幸子：「ダメだ、こつちが先！」 ずずいっと

桜子：「お墓に行くならお花を持っていきたいけど

GM：「花は……流石に調達難しそうだな

GM：その辺に生えてるものでよければ筆って持って行ってもいいですね

ということ、それぞれ資料と花を携え、頼りないおっさんと一緒にキッドたちはその足を植物園へと向ける……。

(*9) 《腕力》

【ボディ】に対応した《技能》のひとつ。重いものを持ち上げ、戦い、肉体的ストレスの多い状況を耐え抜く能力。

(*10) ばんちら

桜子の交渉に際して、少しでも成功率を上げるためにアイテムの使用を考えたのだが。

桜子：アイコンアイテムはつかえるかなあ！

GM：パンツ…パンツか…

GM：どんな感じで使うのか説明してくればOKでしょう！

桜子：せいはんざいしやだから…

桜子：やめておきましょう！

ということ、使用は取りやめに。成功していた場合、ティーンエイジャーのパンチラに動揺する成人男性という危険な図が繰り広げられるところだった。

◆ ショーダウン

職員さん：「……はい、既に鎮圧用のロボの手配は完了しました。あとは突入を……」

GM：植物園の辺りは先ほどとは違い、大騒ぎになっています。

GM：どうやらトラの所在が職員さんたちにも判明していたようですね

幸子：「げ」

博士：「あー、すまんが通してくれ。トラの件でちょっとな……」

博士：胸に下げたカードを見せると、職員さんたちは素直に引き下がっていきますね

博士：「入るぞ。お前たち、説得の準備はいいな？」

桜子：「え、せつとく？」

博士：「現状、トラと会話できるのはお前たちだけだから……まさかその棒で殴りかかろうってつもりじゃないだろ？」

幸子：「ひとじちこうかんじゃなくて？」

博士：「あのなあ……俺はトラに嫌われてるんだぜ？ そんな奴と交換してくれるわけねーだろ！」

騒ぎつつも植物園の奥へと足を進める3人。やがてその前に姿を現したのは……。

桜子：幸子ちゃんの後ろに隠れてついていこう

幸子：「だから歩きにくいってー！」

チャンドラ：「……なあ、ダージリン。やはり彼は……」

ダージリン：「……」

GM：3人の目の前には、慰霊碑の前でうなだれている2頭のトラと、そのそばで震えている茶川さんがいますね

幸子：「トラー——！」

桜子：「せ、千ちゃん大丈夫」

ダージリン：「……なんだ」

茶川千：「あ、あ……桜子さん……！」

茶川 千…茶川さんはぼろぼろ泣いています。

桜子…「買えのパンツとか持ってきてるよ。」

博士…「何を訊いとるんだお前は。」

桜子…「千ちゃん怖がってるから…」

博士…「持ってたとして着替えるタイミングじゃねーだろ、今は！」

桜子…「千ちゃんを返して！……く、ください。」

幸子…「茶川を開放しろー！ 君たちは包囲されているー！」

ダージリン…「……なるほど、説得に来た、というわけか」

ダージリン…ゆらり、とこちらへ振り向きます。

幸子…「どうか何でイレイヒーに来たかったわけー！」

……ある意味当然ともいえる幸子の疑問に、トラはゆっくりと答え始めた。

ダージリン…「……一昨日、友が死んだ」

ダージリン…「私と共にこの園へ移されてきたモノだ。まあ……同期という奴だな」

桜子…「そう……なんだ……」

ダージリン…「このような知性を、そして言葉を獲得する以前から、彼の事は記憶していた」

ダージリン…「だがな……その『死』を認識したのは、その男に」と博士を指し

ダージリン…「手術を施されてからだったよ」

ダージリン…「……会いたかった。考える力を手に入れてから、始めに思ったのがそのことだった」

幸子…「だからイレイヒーに……」

桜子…「ここが、その人のお墓なの？」

ダージリン…「……そうだ。より正確には、この園で生き、そして死んでいったすべての者の墓だがな」

桜子…動物園で死ぬというのがいまちピンときていなかったのじつと聞いている

桜子…動物園で展示されているのは生きた動物だけだから

チャンドラ…「……我々が死んだとき、どこかへ運ばれるのは、知性を獲得する以前から経験として知っていた」

幸子…「どこって……天国とか？」

チャンドラ…「いいや、そんな高尚な話ではない……肉体の話さ」

博士…「……動物園で亡くなった動物ってのは、大体が研究に回されんだよ」

博士…と、トラの言葉を捕捉するように男が答えます。

博士…「で、まあ……ホネとか皮とか、そういう研究価値のあるもんは、大体大学とか博物

館とかに回されて、研究対象になったり、剥製になったり……」
博士：「……だけど、そういうのの対象にならなかった奴は、火葬の後に『ここ』へ納められる」

ダージリン：「だから彼も、ここに来たのだろうと……そう思っていた」

幸子：「研究って……大人しくお墓に入れてあげねえのかよ」

博士：「まあ……生々しい話、動物園にいるような生物っていうのは貴重だからな」

博士：「そういう死体となりや、そりゃいろんな価値がある」

博士：「それに、例えばそいつが病気で死んだとして、その治療方法を研究するのに一番いいのは、その死体そのものを調べることだ」

博士：「そうやって出来た治療薬が、今生きてる動物のためになったりするのさ」

博士：「……とはいえ、ま、ちよつとは納得できない人間もいるだろう」

博士：「だから慰霊碑っていうもんがあるわけさ、と話を終えよう。」

幸子：「じゃあそのトラは此処にいねえのか？」

博士：「……カタチとしては、いないな」

桜子：「じゃあ、どこに行けば会えるの？」

博士：「……それは……」

ダージリン：「では、逆に訊こうか」

ダージリン：「私は……どうしたら友に会えると思う？」と2人に尋ねよう。

幸子：「わ、分かんねえよ……」

幸子：「あ！夢の中！」

桜子：「自分の……中？」

桜子：「友達なら、思い出せる……んじゃない、かな？」

ダージリン：「……自分の、中」

チャンドラ：「そして夢、か」

桜子：「あ、でも」

桜子：「二人なら、自分だけじゃなくて同じ知ってる人ならその友達のこと、自分の中にな
い友達の知らない所、知ってるんじゃないかな」

桜子：「その友達がどんな人だったか、思い出しながら二人で話してみるの、どうかな？」

幸子：「あとはよお、歌う！死んだ友達のことを歌えばいつでも会えるっていつてたぜ！

フレディ・マーキュリーが！」

桜子：「(薪売りが?)」

ダージリン：「……話し合う、と来たか」

チャンドラ：「ああ、そして歌うんだそうだ」

GM：2頭はじっと考え込むように、視線を地面に向けます。

チャンドラ：「……ふう」

チャンドラ：「この娘から聞いたよ、君たちは12年生きているんだそうだな」と茶川さんを指します

ダージリン：「我々は知性を得てから、まだ数日しか経っていない」

ダージリン：「考える」事に関しては、君たちの方が大先輩というわけだ」

ダージリン：「その君たちが出した答えだ……きっと、様々な真実を含んでいるんだろうな」

幸子：「おう！ じっくりもロックなこと考えてっから！ ロックのこと知りたきゃいつでもきな！」

博士：「おい……また脱走させるようなことを言うんじゃない……！」ひそひそししゃべりかける。

桜子：「あ、あとこれ……途中で積んできた花をわたしましょう

チャンドラ：「……それは？」

桜子：「お墓には、お花を供えるものだから……」

桜子：「これあげるから、千ちゃんを返して」

ダージリン：「………わかった」

ダージリン：ゆっくりとそう応え、茶川さんを鼻でそちらへ押しやります。

チャンドラ：「すまなかったな。我々はただ……本当に慰霊碑の場所を知りたかったただけなんだ」

チャンドラ：「キミは3人の中でも一番……この場所に詳しそうに見えたから」

チャンドラ：「だからどうしても聞き出したかったんだ……悪いことをした」

茶川千：「さ、桜子さん……幸子さん……わたし……わたし……」

茶川千：と、震えながらも2人の方へ走り出します。

桜子：「わーん、千ちゃん」がしっ

桜子：「たべられなくてよかったー」

幸子：「茶川〜！」

博士：「はあああ……ようやく終わったか……」とため息。

桜子：抱きついてから

桜子：虎にお花をわたしましょう

桜子：多分、もう怖くないので

チャンドラ：では、優しくその花を受け取りましょう。

桜子：恐る恐る頭をなでみる

チャンドラ：「ごろごろごろごろ、と喉を鳴らす音が聞こえます。」

桜子：「ちょっとチクチクする」

チャンドラ：「脱走騒ぎで毛づくろいを忘れていたからな……」

幸子：「あ、いな！ 私も私も！」

桜子：「一緒に行つてあげるから、お花を供えたら檻に戻ろう？」

桜子：「鎮圧用ロボとやらが来ても手出ししづらいように一緒にいようダージリン：「ああ…

…本当にありがとう……」

GM：と、その時。

職員さん：「た、た、た、大変だあああああッ！」

職員さん：「ロボが……鎮圧用ロボが止まらないッ！」

職員さん：「こっちに向かつてくるぞおおおッ！」

桜子：「……………」

桜子：「想定外だわ！」

幸子：「ハアア！」

幸子：「悪魔博士の仕業かコラア！」

博士：「お、おれのせいじゃねえ！」

桜子：「棒が役に立つ時が来たわよ幸子ちゃん！」

幸子：「よっしゃあ私のロック棒を喰らいやがれえ！」

ロボ：声のする方を見れば

ロボ：巨大なマルに脚を付けたようなロボがどすどすと走ってきます

幸子：「あれはむりかも」

桜子：「諦めるの早い！」

博士：「おおい！ やる気はどうした？」

幸子：「いやだってアレでっけ……」

▼大規模トラブル

通常のトラブルとは違い、キッドたち全員で協力して対処に当たらねばならないようなスケールの大きいトラブル、これを「大規模トラブル」と呼ぶ。

大規模トラブルはある一つの目標に対して全員で判定を行い、一定以上の成功数を集めればクリアとなる。必要な成功数は、そのトラブルの「危機レベル」によって増減するが、基本的には「キッドの人数×2」個以上と、なかなか厳しいノルマを課される場合が多い。

判定に使用する技能は、原則としてそのトラブルの解決に役立ちそうなら何でもよく、アイテムやプライドなどの使用もOK。

GM…今回の危機レベルすなわち必要な成功度は4！

GM…そしてキッドが使用する技能や能力は自由です！

GM…つまり自分の一番得意な能力で立ち向かってヨシ！

桜子…ハートで魅了とかも？

GM…いいですよ。その場合どうやって使うのかは一応説明して下さい

GM…あとアイコン・アイテムとかプライドのきりどころでもあるぞ！

GM…なんでもいいからとにかく「キッド全員で成功度4を獲得」すれば成功ですぜー！

幸子…「や、やってやるぜ……！」

幸子…ウォークマンを耳に付けて、アイ・オブ・ザ・タイガーのカセットをーN!

幸子…ロボの足間接に棒を突っ込んでやる！ロック棒で何かボーナス貰えるかしら！

GM…ウォークマンの使い方いい……！

GM…では棒でダイス数+1としましょう！

と、幸子はアイコン・アイテムのウォークマンで自らを鼓舞する！

一方、アイコン・アイテムとして「パンツ」を持っている桜子は……

桜子…アイコンアイテムも使いましょう！

桜子…どうやって……？

GM…わからん……

桜子…えっとー

桜子…か

桜子…顔認証！

GM…顔認証？

幸子：ヨシ！あとは桜子ちゃんがパンツでトドメだ！

桜子：ハートで魅了で顔プリントを使って、虎を人間と認識させることはできるかなあ！

GM：いいだろう！

GM：では《魅了》でどうぞだ！

桜子：4 TFL5+3+2

△BCDice：佐々倉 桜子△：TalesFromTheLoop：(1OD6) → [6,5,4,6,6,1,6,5,4,

1] 成功数4 振り直し可能6 成功！

振り直しコマンド：TFL6

GM：なぞ

桜子：やった

GM：必要数の2倍成功している……

桜子：パンツを広げて虎の頭にシューー！

チャンドラ：桜子さんを信頼していたので特に暴れることなくパンツを被りましょう

幸子：ダメだった

GM：では、お二人の活躍によって、ロボはその進行方向を変え近くにあった池へ頭を突っ込んで停止しました

GM：普通、こういう場合にはロボ側にも損傷があるものですが……

博士：「す……すげえ……故障一つないぞ……」

必要成功数の2倍まで確保しているということもあり、大規模トラブルの結果は大成功！
鎮圧用のロボも無事に鎮圧され、2頭のトラも自ら網のなかに入るようにして捕獲される。

GM：同じように、2人もまた動物園職員たちに捕まり、ケガの有無の確認や事情徴収の後、軽く叱られたのちに開放される。

職員さん：「滅茶苦茶頑張ってくれたのはありがたいけど！ 本当はトラと真正面から向か

い合うのは危険だからね！」

幸子：連絡は家族じゃなくてお兄ちゃんにしてエ！

桜子：「じめんなさい……」

幸子：「すいません……」

GM：まあ正面から向かわせたのは博士のせいだし……

GM：つまりすべて博士が悪い

桜子：ゆるせない！

幸子…全部忍者が悪い
博士…そんな博士は上司からキツイお叱りを受けたそうなの

GM…翌日、トラの脱走はニュースとなり、一部の市民からはトラの移送や殺処分などの話も出てくる。

GM…が、2頭のトラがどちらにも無傷で、かつ人にも被害を与えなかった、ということでも、GM…世論は「動物園側の施設警備をより厳重にするよう心掛ける」という穏健な結論に落ち着きつつある。

桜子…どうぶつあいごだいじ！

桜子…虎にはまた会いに来るねと言って家に帰ります

幸子…私も私も、今度ロックを聞かせてやるぜ

GM…チャンドラとダージリンは、しばらくの間健康調査の目的で一般公開を取りやめられていたが、1週間ほどで復帰する。

GM…恐らくは2人がトラの檻へ出向いても、二度と人の言葉を話すことはないだろう。

GM…だが、2頭のトラは君たちの事をずっと覚えている。

GM…君たちが動物園を訪れる度に、親し気にすり寄ってくるだろう。

GM…という感じで！

GM…ザ・ループTRPG「前門の虎、後門の虎」

GM…これにて終了です！ お疲れ様でした！

幸子…わー！お疲れ様でしたー！

桜子…おつかれさまでした！

(* 11) 幸運

トラブルをうまく乗り越えるための不思議な能力。

システム的には振りなおしを行うことが出来るリソースであり、判定の後に1点消費すれば、その判定で振った6の目以外のダイスを振りなおすことができる。ただし、幸運点は1回の判定につき1度しか消費できない。

(*12) 「無理」をする

肉体的、あるいは精神的な限界を超えて力を出すことで、失敗しそうな判定を覆す試み。システム的には「デバフを引き受けることで行う振りなおし」であり、判定で6の目を出せずに失敗した時、「コンディション」というデバフ1つを受け入れることで、その判定で振った6の目以外のダイスを振りなおすことができる。コンディションを1つ受け入れることに判定で振れるダイスの数が1つ減少するため、無理をするタイミングは慎重に。なお、キッドは1回の判定につき1度しか「無理をする」ことができない。

◆ 終わりに

移動できる場所は2つ、大規模トラブルは1つだけと、慣れないシステムだけあって軽めのシナリオになるよう調整はしていたのですが、ふたを開けてみればお二人のRPに釣られて結局終了時間がギリギリに！ 非常に楽しく遊ばせていただきましたがやはり時間をたっぷりとってのセッションもやってみたい……という感想になりました。

ザ・ループTRPGには他にも「抛り所」や「秘密基地」、《統率》によるディスプレイの作成など、ジューブナイル感あふれるルールがたくさんあり、どれもこれも試してみたい……流行れ！ 流行ってくれザ・ループTRPG！

最後になりましたが、参加してくださったPLの皆様にもう一度御礼を。
長時間のセッションにお付き合いいただき、本当にありがとうございます！